

Generazione delle Armi

Nel sistema di generazione dei nomi delle armi, le armi vengono create e personalizzate in base a due parametri principali: la qualità del materiale e la fattura (livello dell'artigiano). Questo approccio consente di avere una vasta gamma di armi uniche, ognuna con caratteristiche e nomi distintivi.

Qualità del Materiale

La qualità del materiale influisce sulle statistiche di base dell'arma. Ogni materiale ha un proprio modificatore che determina le seguenti proprietà:

Nome: La qualità del materiale viene tradotta in un prefisso nel nome dell'arma, ad esempio:

- o Ferro
- o Rame
- o Bronzo
- o Acciaio
- o Titanio
- o Mithril

Le armi di ferro sono quelle che si possono comprare all'emporio sulla propria isola

Qualità: Ogni materiale fornisce anche modifiche a statistiche come danno, probabilità di critico e abilità. Ad esempio, le armi in Mithril hanno una percentuale di danno che aumenta e una probabilità di critico significativamente maggiore rispetto a quelle in rame.

Fattura dell'Arma

La fattura, che rappresenta il livello di abilità dell'artigiano, modifica ulteriormente le caratteristiche dell'arma:

Viene aggiunto un suffisso al nome in base alla fattura, le fatture disponibili e i rispettivi suffissi sono:

- Novizio: "del novizio"
- Maestro: "dell'apprendista "
- Grande: "del maestro"
- Supremo: "del virtuoso"
- Divino: "del supremo"

Statistiche: A seconda della fattura, le armi ricevono miglioramenti significativi in termini di danno minimo, range di danno e altre statistiche. Ad esempio, un'arma "del supremo" avrà statistiche decisamente superiori rispetto a una "del novizio".

Conclusione

La generazione del nome delle armi in base a qualità e fattura è una caratteristica essenziale poiché permette ai giocatori di identificare rapidamente le capacità delle armi e di personalizzare la propria esperienza di gioco. Attraverso questo sistema, ogni arma diventa un elemento unico, contribuendo alla profondità e alla varietà del gameplay.

Come Funzionano i Suffissi delle armi Nel gioco, ogni volta che viene generata un'arma, di livello superiore al novizio a random potrà acquisire delle abilità. Essa può avere un prefisso (ad esempio "Micidiale" per il danno critico o ad esempio "Crudele" per il danno massimo). Questi effetti influenzano il comportamento dell'abilità, migliorando le prestazioni del personaggio in vari modi.

Ad esempio:

Un'arma con il suffisso "Feroce" avrà un aumento del danno minimo tra 1 e 4.

Un oggetto con il suffisso "Celere" ridurrà il tempo di attacco, migliorando la velocità.

Gli effetti delle abilità vengono già inclusi nelle statistiche dell'oggetto quando viene generato, non vanno aggiunti ulteriormente.

1. Danno Minimo Aumentato (Prefisso: Feroce)

Descrizione: Incrementa il danno minimo inflitto agli avversari.

Valori possibili: Da +1 a +4.

2. Danno Massimo Aumentato (Prefisso: Potente)

Descrizione: Incrementa il danno massimo inflitto agli avversari.

Valori possibili: Da +1 a +6.

3. Danno Aumentato (Prefisso: Brutale)

Descrizione: Aggiunge un valore fisso al danno inflitto.

Valori possibili: Da +1 a +5.

4. Percentuale di Critico Migliorata (Prefisso: Devastante)

Descrizione: Aumenta la percentuale di danno inflitto con colpo critico.

Valori possibili: Dal 5% al 50%.

5. Probabilità di Critico Aumentata (Prefisso: Micidiale)

Descrizione: Aumenta la probabilità di infliggere un colpo critico.

Valori possibili: Da +1 a +4%.

6. Difficoltà Aumentata (Prefisso: Esigente)

Descrizione: Incrementa il livello minimo richiesto per utilizzare l'oggetto.

Valori possibili: Da +1 a +10.

7. Velocità Aumentata (Prefisso: Celere)

Descrizione: Riduce il tempo di azione, aumentando la velocità di attacco.

Valori possibili: Da -1 a -2 secondi (valori più bassi indicano maggiore velocità).

8. Resistenza Aumentata (Prefisso: Durevole)

Descrizione: Aumenta la resistenza dell'oggetto, ovvero ne aumenta gli HP.

Valori possibili: 3, 5 o 8.

Revision #4

Created 27 January 2025 19:36:19 by Admin

Updated 18 February 2025 20:18:10 by Admin