

✕ Generazione delle Armi

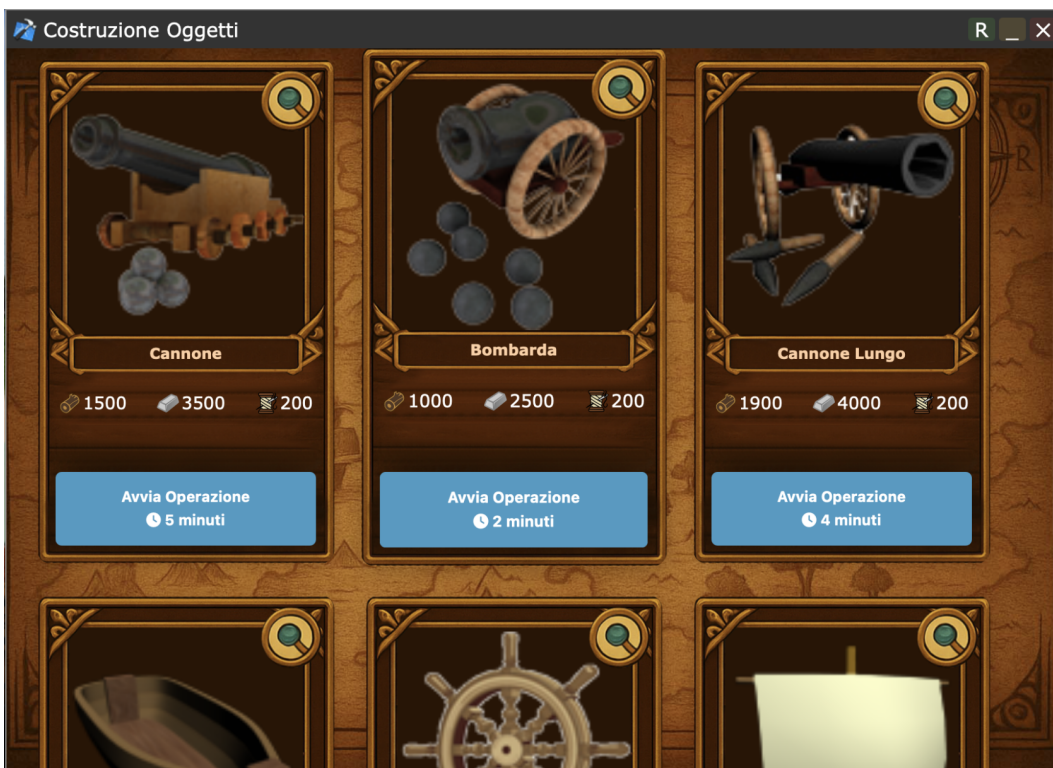
Una volta costruita l'officina clicca su di essa.



Ti si aprirà un menù a comparsa. Il pulsante del **martello** apre il **pannello costruzioni**, mentre il pulsante del **riciclo** la sezione adibita al riciclo dei materiali (vedi [riciclaggio degli oggetti](#))

NB: potresti non visualizzare il pulsante del riciclo se non hai ancora effettuato la ricerca apposita.


Una volta cliccato sull'icona, ti si aprirà il pannello costruzione oggetti:



Sono attualmente disponibili per la costruzione gli equipaggiamenti della nave, ovvero **armamenti**, **scafi**, **timoni** e **vele**. Ognuno di essi richiede un certo numero di **risorse** (legna, metallo, stoffa), ma soprattutto dei **materiali** (vedi la sezione [materiali e risorse](#) per scoprire come procurarteli), in

particolare:

- Per le **armi** i **metalli**
- Per gli **scafi** i **legnami**
- Per le **vele** le **fibre**

Mentre **sotto** alla rispettiva immagine è espresso il costo in termini di risorse, cliccando sulla  in **alto a destra** comparirà una finestra con una breve descrizione e il costo in termini di materiali.

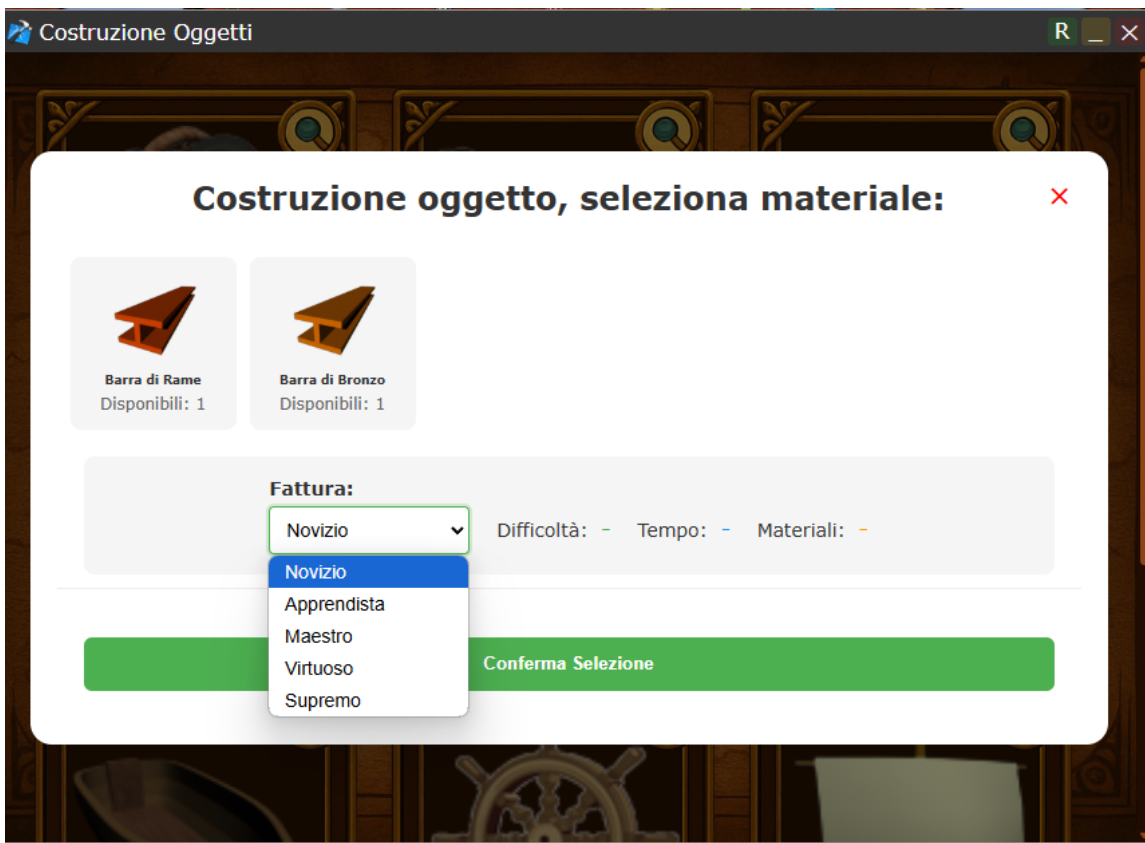
Parlando delle armi, possiamo costruire tre tipologie di armi differenti:

- **Cannoni standard:** richiedono **3** barre di metallo
- **Bombarde:** richiedono **2** barre di metallo
- **Cannoni lunghi:** richiedono **4** barre di metallo

NB: per costruire un cannone puoi utilizzare materiali esclusivamente di un tipo (es. 4 barre di bronzo) e non puoi mischiarli tra di loro

Puoi costruire solo un arma per volta, a meno che tu non desideri godere dei benefici dei **giocatori** Premium: in questo caso potrai disporre della capacità di **costruire consecutivamente** massimo 15 oggetti dello stesso tipo e di **metterne in coda** altri 15.

Una volta selezionato l'oggetto che desideri costruire ti si aprirà la seguente finestra che ti informerà su **quali e quanti materiali hai a disposizione per la costruzione** (ovviamente devono essere nel magazzino della tua isola e non nella stiva della tua nave!).



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** (ovvero il livello dell'artigiano). Questo approccio consente di avere una **vasta gamma di armi uniche**, ognuna con caratteristiche e nomi distintivi.

Una volta selezionato il tipo di materiale e la fattura con cui desideri produrre l'arma in questione il pannello assume questa forma:



La **difficoltà** esprime il **livello di skill fabbrica artiglieria necessaria** a costruire l'arma. In realtà, come spiegato anche nell'apposita sezione, non è strettamente necessario che la skill risulti di quel livello per creare l'arma, ma tentare di fabbricare un'arma di fattura elevata con una skill

bassa spesso porterà a **fallimento della costruzione** e a sprecare materiale. In ogni caso, ogni tentativo andato a vuoto farà crescere la tua skill.

Se sei sufficientemente bravo e/o fortunato, una volta terminato il tempo troverai nell'inventario del tuo magazzino il cannone desiderato.

| Livelli di "Fabbrica artiglieria" ideali in base a fattura e qualità | | | | | |
|--|--|-------------|---------|----------|---------|
| | Novizio | Apprendista | Maestro | Virtuoso | Supremo |
| Ferro | Non costruibili, acquistabili solo in Shop/Emporio | | | | |
| Rame | 12 | 22 | 32 | 42 | 52 |
| Bronzo | 24 | 34 | 44 | 54 | 64 |
| Acciaio | 36 | 46 | 56 | 66 | 76 |
| Titanio | 48 | 58 | 68 | 78 | 88 |
| Mithril | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

NB: essere un artigiano perfetto richiede **molta esperienza**. Anche se la tua skill "Fabbrica artiglieria" raggiunge il valore richiesto dalla difficoltà di un'arma di un certo materiale e di una certa fattura, comunque **potrai fallire la costruzione** (in generale in una proporzione del 40%). Pertanto, quando si parla di livello "**ideale**" si intende il livello al quale la probabilità di riuscire a costruire quel tipo di arma **supera** la probabilità di fallimento. Man mano che la skill **sale e supera sempre di più** la difficoltà richiesta la % di fallimento calerà progressivamente fino ad azzerarsi del tutto o quasi.

Andiamo ora ad approfondire le caratteristiche delle armi.

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 **suffisso** 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 e **non possono essere prodotte!** Il materiale però può essere ricercato nelle isole del tesoro per far salire inizialmente la skill "Estrazione minerali" (vedi [materiali e risorse](#))

Esempio: le armi di ferro (quelle base fornite dal gioco ed acquistabili all'Emporio) hanno 15 secondi di tempo di ricarica, per ciascun livello di materiale migliore si guadagna 1 secondo nel tempo di ricarica.

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 sono:

- **Novizio**
- **Apprendista**
- **Maestro**
- **Virtuoso**
- **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 ad una "del novizio".

Esempio: Per ciascun livello di fattura migliore si guadagnano 0.5 secondi nel tempo di ricarica.

NB: Il Tempo di Ricarica NON può andare sotto i 4 secondi anche se ci sarebbero i bonus per andare sotto i 4 secondi.

La generazione del nome delle armi in base a qualità e fattura è una caratteristica essenziale poiché permette ai giocatori di **identificare rapidamente le caratteristiche 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 abilità e prefissi delle armi




Nel gioco, ogni volta che viene generata un'arma, di livello superiore al novizio potrà acquisire delle **abilità** assegnate in maniera randomica. Questi effetti influenzano il comportamento dell'arma, **migliorandone le prestazioni** in vario modo.

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.

- **Danno minimo aumentato ("Feroce"):**  incrementa il **danno minimo** inflitto agli avversari
- **Danno massimo aumentato ("Potente"):**  incrementa il **danno massimo** inflitto agli avversari
- **Danno aumentato ("Brutale"):**  aggiunge un **valore fisso** al danno inflitto

NB: Danno Minimo Aumentato e Danno Massimo Aumentato sono già sommati nelle caratteristiche dell'arma. Viceversa, Danno Aumentato è un bonus che **NON** è stato sommato nelle caratteristiche dell'arma e che verrà sommato invece al range di danni del danno visibile. I danni effettuati dal cannone inoltre **dipendono fortemente dalla skill Maestro d'Armi** (vedi in seguito e nella [pagina apposita](#)).

- **Probabilità di critico migliorata ("Micidiale"):**  aumenta la **probabilità di colpo critico**
- **Critico migliorato ("Devastante"):**  aumenta i **danni da colpo critico**
- **Difficoltà ridotta ("Efficiente"):**  diminuisce il **livello minimo richiesto** per utilizzare l'oggetto
- **Tempo di ricarica ridotto ("Celere"):**  riduce il tempo di ricarica, aumentando la **cadenza di fuoco**
- **Protezione maggiorata ("Corazzato"):**  il marinaio che utilizza l'arma subirà **meno danni quando colpito**

NB: sebbene il prefisso dell'arma sia **unico** (anche per ragioni di spazio) le **abilità possono cumularsi**. Scorri sempre il mouse/clicca sull'arma per identificare quali abilità ha il tuo

cannone e non farti ingannare solo dal nome.






Sebbene l'abilità riportata nel nome sia "**micidiale**", in realtà quest'arma ha anche bonus in termini di danno minimo, danno generale e tempo di ricarica, oltre alla probabilità di critico migliorata (che è il bonus principale per cui dà il nome all'arma).

Incidenza di Maestro d'armi



NB: come spiegato nell'[apposita sezione](#), i danni delle armi sono **fortemente influenzati dalla skill Maestro d'Armi**, specie per le armi costruite coi **materiali di qualità superiore**. Il sistema informa l'utente dell'incidenza della skill proprio nel **pannello Info** dell'arma in questione, **segnalando in rosso il modificatore danni** attualmente presente in base al livello di skill e al tipo di arma usato.



In questo caso, per esempio, con **skill al 70** la riduzione dei danni sulle armi di titanio è del - **12%**, come mostrato.

| Livello minimo necessario per l'utilizzo dei cannoni, numero di bonus previsto e tempo di ricarica base (al netto di eventuali bonus) | | | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Materiale/Qualità | Novizio | Apprendista | Maestro | Virtuoso | Supremo |
| Rame  | Livello: 15 Bonus: 2 | Livello: 15 Bonus: 2 | Livello: 15 Bonus: 2 | Livello: 15 Bonus: 2 | Livello: 15 Bonus: 2 |
| Tempo di ricarica base | 12.5 s | 12 s | 11.5 s | 11 s | 10.5 s |
| Bronzo  | Livello: 30 Bonus: 3 | Livello: 30 Bonus: 3 | Livello: 30 Bonus: 3 | Livello: 30 Bonus: 3 | Livello: 30 Bonus: 3 |
| Tempo di ricarica base | 12 s | 11.5 s | 11 s | 10.5 s | 10 s |
| Acciaio  | Livello: 45 Bonus: 4 | Livello: 45 Bonus: 4 | Livello: 45 Bonus: 4 | Livello: 45 Bonus: 4 | Livello: 45 Bonus: 4 |

Livello minimo necessario per l'utilizzo dei cannoni, numero di bonus previsto e tempo di ricarica base (al netto di eventuali bonus)

| | | | | | |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Tempo di ricarica base | 11.5 s | 11 s | 10.5 s | 10 s | 9.5 s |
| Titanio  | Livello: 60 Bonus: 5 | Livello: 60 Bonus: 5 | Livello: 60 Bonus: 5 | Livello: 60 Bonus: 5 | Livello: 60 Bonus: 5 |
| Tempo di ricarica base | 11 s | 10.5 s | 10 s | 9.5 s | 9 s |
| Mithril  | Livello: 75 Bonus: 6 | Livello: 75 Bonus: 6 | Livello: 75 Bonus: 6 | Livello: 75 Bonus: 6 | Livello: 75 Bonus: 6 |
| Tempo di ricarica base | 10.5 s | 10 s | 9.5 s | 9 s | 8.5 s |

Revision #32

Created 27 January 2025 19:36:19 by Admin

Updated 1 April 2026 08:45:30 by Lord Hornblower