

I Combattimenti

Impara a combattere come un vero pirata!

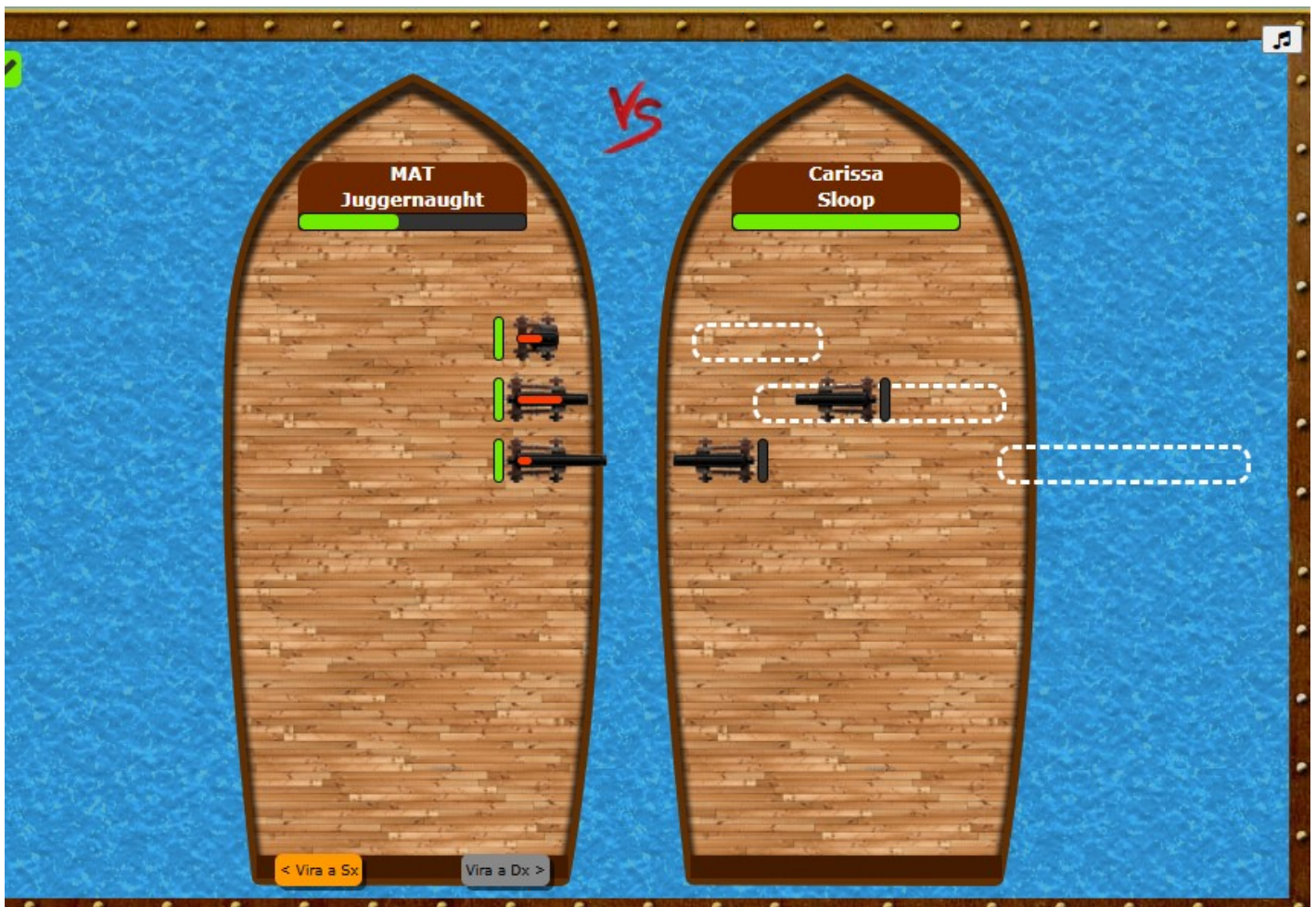
- Introduzione
- Gli Armamenti

Introduzione

I combattimenti si svolgono quando due navi si trovano sullo stesso tile (quadrato) in mare. A questo punto comparirà un cannone nel menu del tile, cliccando si darà inizio al combattimento contro l'altro giocatore.

Si aprirà una schermata di avvio del combattimento durante il quale il server carica tutto il necessario.

La plancia di combattimento



La nostra nave sarà sempre quella sulla sinistra, mentre la nave nemica sarà sempre quella sulla destra.

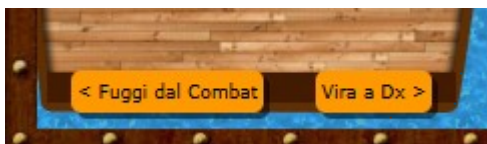
Al contrario del vecchio sistema di combattimento di PiratesWar, questi combattimenti si svolgono realtime, ovvero senza i round di combattimento.



La barra delle informazioni

La barra con il nome del giocatore, Il nome della nave E sotto la barra degli hp dello scafo.

Una volta a zero la nave è considerata distrutta e termina il combattimento.



I comandi di spostamento della nave

Tramite questi comandi è possibile muovere la nave a destra e sinistra aumentando e diminuendo la distanza e di conseguenza si sposteranno le zone dove le proprie armi spareranno.

Spostando la nave verso il bordo di sinistra sarà possibile fuggire dal combattimento e tornare alla navigazione spostati di 1 Tile.



Il Timer di combattimento

Il combattimento avrà una durata massima di 5 minuti durante i quali si potranno spostare cannoni e navi ed eventualmente anche fuggire.

Al termine del timer, il combattimento verrà terminato in automatico.



La Fuga

Quando una nave entrerà in zona di fuga, verrà mostrato il timer di 8 secondi. Durante questi 8 secondi sarà possibile tornare verso il centro per annullare la fuga.

Una volta che il timer arriverà a 3 secondi dalla fuga non sarà possibile annullare l'operazione.

Gli Armamenti



Le armi mostrate sulla nave saranno quelle caricate nella stiva “armi” e attive ovvero con la spunta viola accesa.

Se le armi non sono attive o non hanno un marinaio assegnato, non verranno utilizzate in combattimento.

Queste armi saranno visualizzate sulla nostra nave, e sarà possibile spostarle. Per spostarle sarà necessario cliccarci sopra e tenendo premuto trascinare il dito o il mouse verso la direzione desiderata. Quando l’arma si muove, si muoverà di conseguenza anche la zona bianca di tiro alla sua destra.



N.b. Ogni volta che un arma viene mossa, perde il suo stato di carica e riparte a caricare da zero il colpo.

Gli Hp del marinaio



Le armi presentano una barra degli HP sulla sinistra, e una barra dello stato di carica arancione al centro. Quando la barra arancione raggiunge il massimo il cannone spara.

Quando il marinaio che comanda un cannone viene ucciso, il cannone viene disattivato.

L'area di tiro



Ogni arma spara solo in linea retta, quindi alla sua destra si può notare la presenza di un area tratteggiata , è quella dove il cannone può colpire.

I colpi saranno sparati a random all'interno dell'area di tiro, il colpo potrebbe colpire:

1. un'arma avversaria (e i danni verranno applicati all'arma)
2. Lo scafo della nave avversaria (e i danni verranno applicati allo scafo)
3. Il mare, 0 danni

I colori dei segnalini danno

Quando le armi sparano fanno un danno calcolato a random in base alle proprietà dell'arma.

I **danni effettuati** saranno di vari colori e resteranno visibili per alcuni secondi sulle zone colpite.



- Danno con sfondo giallo, quando si colpisce lo scafo
- Danno con sfondo rosso, quando si colpisce l'arma nemica



- Danno con sfondo blu, quando si colpisce il mare.

I **danni ricevuti** dagli spari del nemico verranno visualizzati sulla nostra nave di 2 colori

Danno con sfondo bianco quando viene colpito lo scafo

Danno con sfondo giallino quando viene colpita un arma