□□ Gli armamenti nel combattimento

> Si consiglia la lettura delle pagine sulla **generazione delle armi** e su **come equipaggiare una nave,** nonché sulle **skill di combattimento.**

Le armi **mostrate sulla nave durante il combattimento** corrispondono a quelle caricate nella sezione **"Armamenti"** della stiva della propria nave, che siano state **attivate** (☑) e che abbiano almeno **un marinaio assegnato**.

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

La carica e gli HP

La cadenza di fuoco della tua arma è dettata dal **tempo di ricarica**, segnalato nel pannello dell'arma dall'immagine della **clessidra:**

Nel caso di quest'arma sarà sparato un colpo ogni 6.5 secondi. Il tempo di ricarica è quindi una caratteristica molto importante. Nell'ambito del combattimento potrai sempre tenere sott'occhio la fase di caricamento della tua arma grazie alla **barra rossa** della sua canna che si riempie progressivamente: Quando il caricamento è **completo** l'arma spara e **riparte da zero**. La **barra verde** rappresenta invece i **punti salute** del marinaio che hai assegnato all'arma.

> **NB:** quando i punti salute **scendono a zero** il marinaio viene ucciso... fortunatamente il cannone non verrà distrutto, ma l'**arma sarà disattivata** finché non le sarà assegnato un nuovo cannoniere.

> Non puoi vedere con precisione i punti salute dei cannonieri avversari, ma puoi farti un'idea siccome, man mano che scendono sotto i tuoi colpi, la barra analoga delle armi nemiche dal colore **verde** passerà al **giallo** e quindi al **rosso**.

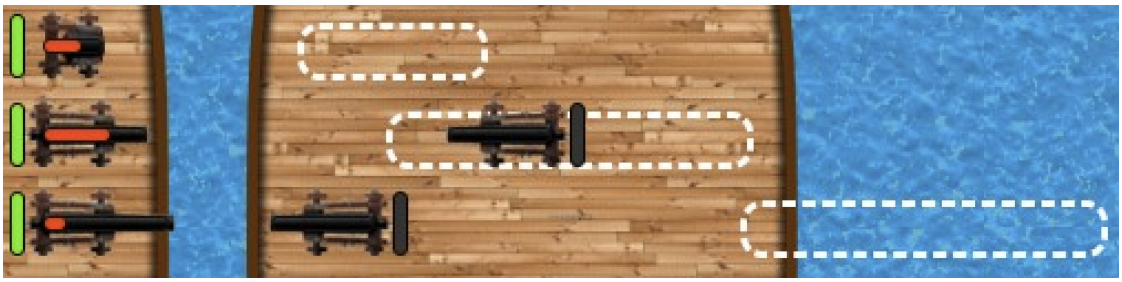
Le gittate e l'area di tiro

Come dovresti sapere, ogni arma è dotata di una **gittata** differente, ovvero:

- **Bombarde** : **gittata 15 metri**, **range 45 metri**. Sono armi estremamente potenti ma che possono colpire solo da vicino. Poco utili negli scontri a distanza. Nel combattimento sono mostrate come

- **Cannoni standard** : **gittata 30 metri**, **range 60 metri**. Sono armi di potenza intermedia e abbastanza versatili. Nel combattimento sono mostrate come
- **Cannoni lunghi** : **gittata 75 metri**, **range 60 metri**. Sono le armi meno potenti, ma possono colpire a lunga distanza e sono le uniche capaci di raggiungere le navi avversarie mentre si è in posizione di fuga o mentre l'avversario si sta allontanando dal combattimento. Di scarsa utilità negli scontri ravvicinati. Nel combattimento sono mostrate come

Nel combattimento sarà mostrata la **zona di tiro** della tua arma come una **area tratteggiata** antistante:



Come si può evincere, la bombarda colpisce per una piccola area a breve distanza e colpirà lo scafo avversario, mentre il cannone standard ha un'area più grande e potrà colpire sia lo scafo, sia il cannone avversario in linea. Infine, il cannone lungo ha la gittata maggiore ma, in questa situazione, la maggior parte dei suoi colpi finirà in mare.
Un arma quindi può colpire:

- Il **mare**: purtroppo non si è sempre fortunati!
- Un **cannone avversario**: verranno quindi inflitti danni al **cannoniere** ma non alla nave
- Lo **scafo nemico**: invece subirà danni la **nave** avversaria

La possibilità di colpire gli uni o gli altri è **dettata dal caso**.

> **NB: non puoi vedere** l'area di attacco dei **cannoni avversari** ma puoi immaginartela perché saprai sempre di che cannoni si tratta.

> La skill **balistica** ti permette di **ridurre la probabilità di colpi a vuoto** nel caso in cui parte dell'area di tiro comprenda il mare. Attenzione! Se **tutta l'area di tiro comprende il mare** non potrai comunque colpire la nave avversaria: avvicina la tua nave o sposta i cannoni, sempre se non stai scappando!!

Spostamento delle armi

Per poter **sfruttare al massimo i cannoni di cui sei dotato** e/o **contrastare i cannoni/movimenti dell'avversario** hai la possibilità di spostare anche le tue armi oltre che la tua nave. 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.

L'arma può spostarsi:

- In **avanti** e **indietro**
- In **alto** e in **basso**

> **NB:** Ogni volta che un arma viene mossa, i tuoi cannonieri devono **interrompere le operazioni di ricarica e ripartire da capo**. Inoltre, **non potrai spostare altri cannoni** finché **non sarà terminato lo spostamento** del cannone precedente.

> Nello spostarsi in **alto** o in **basso** nel caso in cui la posizione verso la quale viene riposizionata l'arma è occupata da un altro cannone questi si **scambieranno di posizione**. In caso di scambio **sarà azzerato il caricamento di entrambi i cannoni**.

> La skill **sparo in movimento** ti permette di evitare, con una certa probabilità, che il timer dei cannoni spostati venga azzerato.

> La skill **comando rapido** ti permette di spostare fino a 5 cannoni consecutivamente senza dover attendere la fine dello spostamento del cannone precedente.

I colori dei segnalini danno

Esiste un preciso codice colore per capire se e cosa abbiamo danneggiato e, viceversa, se e cosa ci ha danneggiato il nostro avversario. Quando le armi sparano fanno un danno calcolato in **maniera randomica** in base alle **proprietà dell'arma**, come danno minimo, danno massimo, % di colpo critico etc.

Danni effettuati

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
- In entrambi i casi, qualora il numero sia scritto in

grassetto, è espressione di un **colpo critico**

-

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

- Danno con **sfondo marrone** quando si colpisce il timoniere (vedi sezione successiva).

Danni ricevuti

Verranno visualizzati sulla nostra nave di 2 colori:

- Danno con **sfondo bianco** quando viene colpito lo scafo
- Danno con **sfondo giallo pallido** quando viene colpita un arma
- In maniera analoga, il **grassetto** esprime un colpo critico

Le skill combattimento

Le skill di combattimento fanno parte del **CAP** e ti permettono di:

- Ridurre la probabilità di colpi a vuoto (**Balistica**)
- Evitare che, spostando i cannoni, il tempo di ricarica si azzeri (**Sparo in movimento**)
- Spostare i cannoni consecutivamente senza dover aspettare che termini lo spostamento dell'arma precedente (**Comando rapido**)
- Poter selezionare il tile circostante di fuga aumentando le chance di fuggire nella direzione desiderata (**Fuga tattica**)

> Per ulteriori informazioni, vedi la **sezione apposita**.

Revision #14
Created 27 January 2025 19:59:05 by Admin
Updated 1 October 2025 22:36:02 by Lord Hornblower