

✂ Gruppo Combattimento

Le abilità di combattimento sono **fondamentali per eccellere negli scontri navali**. Se vuoi dominare i mari di Pirates War dovrai impegnarti per farle crescere il più possibile. Questa sezione ti permetterà di scoprire tutti i segreti.

Siccome le skill di combattimento crescono durante le battaglie navali e incidono sulle funzioni dei combat, è **altamente consigliato** leggere prima la **sezione sul combattimento**.

Comando rapido

Quando **si sposta un cannone** si deve **attendere che il movimento venga completato** per poterne spostarne un altro. Grazie a comando rapido **non sarà necessario attendere questo tempo**, che è sì breve ma come imparerai presto **anche pochi secondi persi possono fare la differenza tra vittoria e sconfitta**.

Comando rapido cresce ogni volta che **si sposta un cannone** (sia nelle **direttrici destra/sinistra** che **alto/basso**).

Al **livello 100** potrai spostare **fino a 5 cannoni consecutivamente** senza attendere il completamento del movimento precedente.

Balistica

Ogni cannone è dotato di una gittata differente. In base alla loro posizione e alla posizione delle navi i cannoni possono colpire lo scafo avversario, l'arma avversaria oppure, se le navi sono sufficientemente distanti, i colpi possono **cadere in mare**. Grazie a questa skill **augmenta la probabilità di andare a segno con colpi utili evitando colpi a vuoto** nel caso in cui l'area di tiro comprenda aree di mare.

Balistica cresce con **ogni colpo sparato**. **NB:** la skill influisce sulla quantità di colpi a segno **solo quando le navi sono a debita distanza**. Se le navi sono vicine e la **gittata dei cannoni è interamente inclusa nello scafo** balistica non sortisce alcun effetto (il 100% dei colpi andrà a segno). Inoltre, qualora le navi siano **troppo lontane** (**l'intera gittata dei cannoni è fuori target**) allo stesso modo balistica non avrà effetto (il 100% dei colpi andrà a vuoto).

Al **livello 100** la percentuale di colpi mancati **si riduce del 35%**.

Maestro delle Armi

Ogni cannone è dotato, come puoi vedere cliccandoci sopra, di un **range minimo e massimo di danni** (oltre alla possibilità di eventuali colpi critici). Una volta che il colpo viene sparato il sistema decide quanti danni infliggere a **random** tra questi valori.



Al di là dei valori basali, su di una **buona parte di questi danni** però incide anche la **skill Maestro delle Armi**, che è necessaria per **padroneggiare al meglio** i cannoni, soprattutto quelli più avanzati. La skill agisce **a posteriori**: dopo aver sparato il colpo il danno inflitto viene **ridotto di un tot** sulla base del livello della skill. Con **skill al 100** si infligge il **100% dei danni previsti**.

Con Maestro delle Armi al **livello 0** i danni dei cannoni sono così ridotti:

- **Nessuna riduzione** per i cannoni del Mercato (di **ferro**)
- Del **10%** per i cannoni di **rame**
- Del **20%** per i cannoni di **bronzo**
- Del **30%** per i cannoni di **acciaio**
- Del **40%** per i cannoni di **titanio**
- Del **50%** per i cannoni di **mithril**

Maestro delle Armi **cresce con ogni colpo sparato**.

Allivello 100 i danni arrivano al 100%

NB: questo significa che i **cannoni più forti** hanno un reale vantaggio solo se **usati da giocatori esperti**. Con skill bassa infatti, **i cannoni di mithril possono essere anche inferiori a quelli di bronzo!** Per esempio: un cannone di mithril del supremo con tempo di ricarica da 6.5 secondi fa 170 danni/colpo in media, mentre un cannone di bronzo del supremo con tempo di ricarica da 9 secondi fa 156 danni/colpo in media. Questo si traduce in un danno inflitto di 1564 HP/minuto circa per il cannone di mithril e di 1045 HP/minuto per quello di bronzo. **Questo però vale solo in caso di skill Maestro d'armi al 100!** In caso di **skill a 0** i danni/colpo del cannone di mithril sono ridotti fortemente a una media di 85 (-50%), mentre quelli del cannone di bronzo solo a 125 (-20%), essendo meno influenzati dalla skill. **Ciò si traduce in una quantità di danni inflitti al min di 782 HP/minuto per il cannone di mithril contro il 836 HP/minuto di quello di bronzo. Finché non hai una skill Maestro delle Armi sufficientemente alta non conviene usare le armi di qualità superiore!**

Sebbene diversi fattori incidano (**tempi di ricarica, bonus critici, etc...**) si può dire che, **in linea generale**, con un **livello skill pari a 30** si è ragionevolmente sicuri che il **miglior cannone sulla carta** che si può usare (cioè quello con il materiale migliore per il nostro livello) sia anche quello **effettivamente migliore sul campo**.

Di seguito una tabella indicativa su come orientarsi per una scelta ponderata del cannone più adeguato **in base al proprio livello giocatore e di skill**. Sono stati considerati, ai fini della simulazione, **solo cannoni del supremo** ed un **bonus velocità** per quelli di Bronzo e Rame e **due bonus velocità** per quelli di Acciaio, Titanio e Mithril.

	Cannone standard di Mithril del supremo (LVL 75)	Cannone standard di Titanio del supremo (LVL 60)	Cannone standard di Acciaio del supremo (LVL 45)	Cannone standard di Bronzo del supremo (LVL 30)	Cannone standard di Rame del supremo (LVL 15)					
Danni medi massimali	170	162	160	156	153					
Velocità di ricarica (s)	6.5	7	7.5	9	9.5					
Colpi/min	9.2	8.6	8	6.7	6.3					
Livello effettivo Maestro delle Armi*	Danni/min	% max	Danni/min	% max	Danni/min	% max	Danni/min	% max	Danni/min	% max
0	782	50	835.9	60	896	70	836.2	80	867.5	90
10	860.2	55	891.6	64	934.4	73	857.1	82	877.1	91
20	938.4	60	947.4	68	972.8	76	878	84	886.8	92
30	1016.6	65	1003.1	72	1011.2	79	898.9	86	896.4	93
40	1094.8	70	1058.8	76	1049.6	82	919.8	88	906.1	94
50	1173	75	1114.6	80	1088	85	940.7	90	915.7	95
60	1251.2	80	1170.3	84	1126.4	88	961.6	92	925.3	96
70	1329.4	85	1226	88	1164.8	91	982.5	94	935	97
80	1407.6	90	1281.7	92	1203.2	94	1003.4	96	944.6	98
90	1485.8	95	1337.5	96	1241.6	97	1024.3	98	954.3	99
100	1564	100	1393.2	100	1280	100	1045.2	100	963.9	100

*Per livello effettivo si intende quello **al netto di eventuali modificatori** (es. quelli negativi dei Mercanti). Sono evidenziati in **rosso** i cannoni che risultano, per danni medi superiori a tutti gli altri per quel livello di skill. Usare cannoni con differenti tempi di ricarica rispetto a quelli usati per la simulazione o con rilevanti bonus in termini di danni critici potrebbe modificare il quadro.

Sparo in movimento

Muovere i propri cannoni è fondamentale per assicurarsi la vittoria o resistere più a lungo possibile contro un avversario superiore. Spostando i cannoni **in avanti e indietro** è importante sia (1) per far sì che la loro area di tiro comprenda la nave avversaria in modo da minimizzare la probabilità di colpi a vuoto, sia (2) per sfuggire dai colpi del cannone avversario antistante, soprattutto nel caso in cui si sia dotati di un cannone con gittata superiore (es. cannone lungo vs. cannone standard) per assicurarsi un vantaggio tattico. Viceversa, spostare i cannoni **in alto e in basso** (lungo la fiancata della nave) è importante per (1) spostare dall'area di tiro delle armi avversarie un cannone il cui uomo della ciurma assegnato risulta essere ferito o, viceversa, (2) cercare di colpire i cannoni più deteriorati del tuo avversario. Se quindi lo spostamento dei cannoni è **tatticamente fondamentale**, il contrappasso è che una volta spostato **il tempo di ricarica si azzerra**, facendoti perdere secondi preziosi. Questa skill ti permette di **annullare il malus di ricarica**, potendo così spostare i cannoni liberamente con il colpo in canna.

Sparo in movimento cresce con **ogni spostamento dei cannoni** nella **direttrice destra/sinistra**.

Al momento, la skill funziona solo sui **movimenti avanti/indietro** dei cannoni e non su quelli **in alto/in basso**, che quindi tendono ad azzersarsi.

Al **livello 100** la **probabilità di annullamento del malus di ricarica** è del **95%**.

Fuga tattica

Quando si fugge da combat la propria nave finisce su di **un tile casuale** tra gli 8 intorno a quelli dove è avvenuto il combattimento. Più alta la skill è maggiori saranno le chance di successo: **se due avversari fuggano contemporaneamente** (ovvero **premono il pulsante fuga entro 2 sec di distanza l'uno dall'altro**) sarà deciso dalla **skill** chi dei due **fuga** e chi invece terminerà il combattimento su tile nel quale è iniziato.

Fuga tattica cresce con **ogni fuga**.

Revision #1

Created 11 June 2026 23:19:25 by Admin

Updated 11 June 2026 23:19:29 by Admin