

# Le Abilità (Skills)

Dettagli del funzionamento delle abilità in Pirates War

- Introduzione
- Gruppo "Navigazione"
  - Conoscenza dei venti
  - Padronanza Navi

# Introduzione

## Funzionamento:

Ogni giocatore possiede un insieme di abilità suddivise in categorie, che aumentano progressivamente con l'uso. Ogni abilità ha un punteggio compreso tra 0 e 100 ed è organizzata in gruppi specifici. Per garantire l'equilibrio tra i giocatori, è implementato un sistema di bilanciamento che limita il totale delle abilità di artigianato e combattimento, impedendo che un singolo giocatore eccella in tutte le aree. Questo sistema consente di raggiungere un massimo di 500 punti complessivi tra le abilità incluse in questi 2 gruppi.  
*Le abilità sono gestite tramite un menu apposito e hanno effetto immediato sul personaggio*

## Il pannello Abilità:

### Gruppi

Sono mostrate le tendine con i vari gruppi abilità

#### Artigianato (Bilanciamento Base)

- Fabbrica Artiglieria
- Fabbrica Scafi
- Fabbrica Timoni
- Fabbrica Vele

#### Combattimento (Bilanciamento Base)

- Balistica
- Colpo efficace
- Sparo in movimento

#### Conoscenza

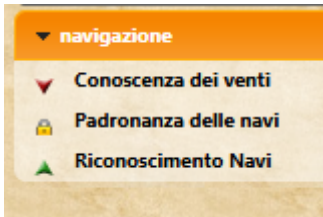
- Cartografia
- Disinnesco
- Economia
- Esplorazione
- Gestione stiva
- Raccolta Informazioni

- Recupero oggetti
- Riciclaggio Oggetti

## Navigazione

- Conoscenza dei venti
- Padronanza delle navi
- Riconoscimento delle navi

## Pulsanti



Accanto a ciascuna abilità è presente un pulsante che permette di impostare tre opzioni a rotazione:

freccia su, freccia giù, o lucchetto.

Freccia su: l'abilità può aumentare.

Lucchetto: l'abilità è bloccata e non può modificarsi.

Freccia giù: se il limite del bilanciamento base (500 punti) è raggiunto e un'abilità nel bilanciamento

deve aumentare, verranno sottratti punti dalle abilità contrassegnate con freccia giù per mantenere

l'equilibrio.

# Gruppo "Navigazione"

# Conoscenza dei venti

Grazie all'abilità del capitano nella gestione dei venti, la nave è in grado di ridurre le penalità dovute alla navigazione controvento, sfruttando con maggiore efficacia ogni condizione meteorologica avversa per mantenere una velocità più stabile e costante.

## Effetti:

Riduce il malus di velocità per la navigazione controvento in base al livello dell'abilità. Ogni punto abilità diminuisce il malus dell'1%, quindi a livello massimo (100) il malus viene completamente annullato.

**Nota:** non è previsto un aumento del bonus con vento favorevole, ma solo la riduzione del malus controvento.

# Padronanza Navi

Grazie alla sua esperienza ed abilità nel manovrare la nave, il capitano riesce a sfruttare ogni elemento per migliorare la velocità e le prestazioni generali della nave. Questa conoscenza permette al capitano di ottimizzare le manovre e la stabilità, portando la nave a raggiungere velocità superiori rispetto a quelle raggiunte da marinai meno esperti.

## Effetti:

Aumenta la velocità della nave di un 0,1% per ogni punto dell'abilità,  
fino a un massimo del 10% alla velocità base quando l'abilità è al livello massimo (100)