

♂ Introduzione alle abilità

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. Far crescere le abilità è necessario per **progredire nell'esperienza di gioco**: grazie alle abilità si può **navigare più velocemente, costruire oggetti migliori, migliorare le proprie capacità in combattimento**, etc. etc.

La maggior parte delle abilità cresce secondo un andamento **logaritmico**: ciò significa che **maggiore è la skill e più lentamente crescerà**.

Il pannello skill si trova sul **menù principale** della propria isola:



Cliccando su di esso si aprirà questa finestra:

Nome	Valore	Stato
Fabbrica artiglieria	100	↑
Fabbrica Scafi	100	↑
Fabbrica Vele	100	↑
Fabbrica Timoni	100	↑
Colpo efficace	0	↑
Balistica	0	↑
Sparo in Movimento	0	↑

Sebbene tutte le skill siano importanti ne esistono **alcune più importanti delle altre** (semicit.) e sono essenzialmente le skill di **combattimento** (attualmente 3) e di **artigianato** (attualmente 4). Data la loro importanza, anche per limitare da una parte le capacità dei giocatori più esperti e dall'altra per indirizzare i giocatori a specializzarsi in determinati aspetti del gioco, è presente un

tetto massimo di 500 punti skill (CAP) complessivi tra queste 7 abilità, che pertanto **non potranno essere tutte portate al loro livello massimo**. Il pannello skill prevede 5 sezioni:

				
CAP Comprende le 7 skill di artigianato e combattimento, in alto mostra una barra che si riempie man mano che il CAP viene raggiunto	Artigianato Comprende le skill necessarie a costruire oggetti di qualità superiore (vele, scafi etc.)	Combattimento Gruppo di skill che aumentano le proprie abilità in battaglia	Conoscenza Miscellanea di skill necessarie per la ricerca e l'interpretazione delle mappe del tesoro, dei materiali nelle isole, degli oggetti...	Navigazione Abilità fondamentali per migliorare la propria destrezza al comando della nave

Il giocatore può liberamente decidere se far crescere o meno le proprie abilità. Accanto a ogni skill si ha infatti un pulsante che informa sullo **stato dell'abilità**:

-  Ogni qual volta il giocatore compie un'azione che prevede la crescita della skill questa **sale**. Nel caso in cui si tratti di una skill compresa nel CAP il raggiungimento del limite impedisce che la skill salga ulteriormente.
-  La skill è **bloccata**, pertanto le azioni che ne prevedono l'aumento o il decremento non hanno effetti. La skill esercita comunque il suo effetto.
-  La skill, in caso di **raggiungimento del CAP**, **calerà** ogni qualvolta cresceranno le altre skill per favorirne la crescita.

Il sistema delle skill è un sistema altamente **dinamico**. Un giocatore che ha portato tutte le sue abilità di artigianato al livello massimo qualora voglia "cambiare mestiere" e dedicarsi in maniera più decisa al combattimento potrà decidere spontaneamente di far decrescere le proprie skill di artigianato per permettere alle altre abilità, precedentemente ignorate, di salire.

Vedremo nelle sezioni successive più in dettaglio il funzionamento specifico delle singole abilità...

Revision #10

Created 27 January 2025 18:25:14 by Admin

Updated 11 June 2025 16:56:30 by Lord Hornblower