

# Costruzione delle navi

Le navi possono essere costruite dal **cantiere navale**. L'unico prerequisito per dotarsi di un cantiere navale è aver già costruito una **taverna**. In ogni caso non preoccuparti, sarai guidato nella costruzione del cantiere navale e della tua prima nave nell'ambito della prima missione di tutorial.

**Ampliare il cantiere navale** ti permetterà di dotarti di **navi sempre più potenti**. Come ti sarà meglio illustrato in seguito, in PiratesWar esistono 12 imbarcazioni differenti tra le quali poter scegliere, ognuna dotata di caratteristiche peculiari. In generale, esse sono divise in 3 macrocategorie, ovvero:

- **Esplorazione** (sloop, pinaccia, caravella, corvetta)
- **Trasporto** (flute, caracca, veliero, nave mercantile)
- **Combattimento** (fregata, fregata militare, galeone da guerra, juggernaught)

Man mano che il tuo cantiere navale sarà sviluppato sbloccherai un tipo di bastimento in più, fino ad arrivare all'ultimo livello (il 10°) quando diventeranno a tua disposizione le ultime 3 navi, le migliori di ogni categoria. Ricordati però che, oltre a ingrandire il cantiere navale, dovrai sbloccare via via i tre livelli della ricerca **ingegneria navale** per poter costruire le navi più grandi.

Cantiere navale e Ingegneria navale ti permettono di ambire a navi più forti e potenti.

La diversità di categorie e, all'interno di queste, le differenti peculiarità di cui è dotata ogni singola nave, ti permetteranno di scegliere sempre la nave migliore per i tuoi attuali bisogni. E' sempre prudente quindi avere a disposizione più navi pronte differenti fra di loro, oppure, se ne preferisci una in particolare, una copia della stessa nave che stai utilizzando, pronta all'uso in caso di affondamento. Non dimenticarti quindi di ampliare anche il **deposito navale**: ogni livello in più ti permetterà di costruire una barca in più e tenerla sempre disponibile all'uso, fino a un massimo di 5 navi (inclusa quella che stai utilizzando).

Con il deposito navale invece incrementi la disponibilità di navi pronte all'uso.

## Il cantiere navale

Vediamo ora come fare nella pratica... Per prima cosa, dopo aver costruito il tuo cantiere navale questo comparirà sulla schermata della tua isola e non dovrai fare altro che cliccarci sopra...



Ti si aprirà quindi la pagina del deposito navale, da dove potrai vedere, come in questo caso, le navi a tua disposizione.








Come puoi vedere in quest'immagine presa da un giocatore dotato di deposito navale al livello massimo, ci sono 5 slot occupati da 4 navi. Di ogni nave è riportato:

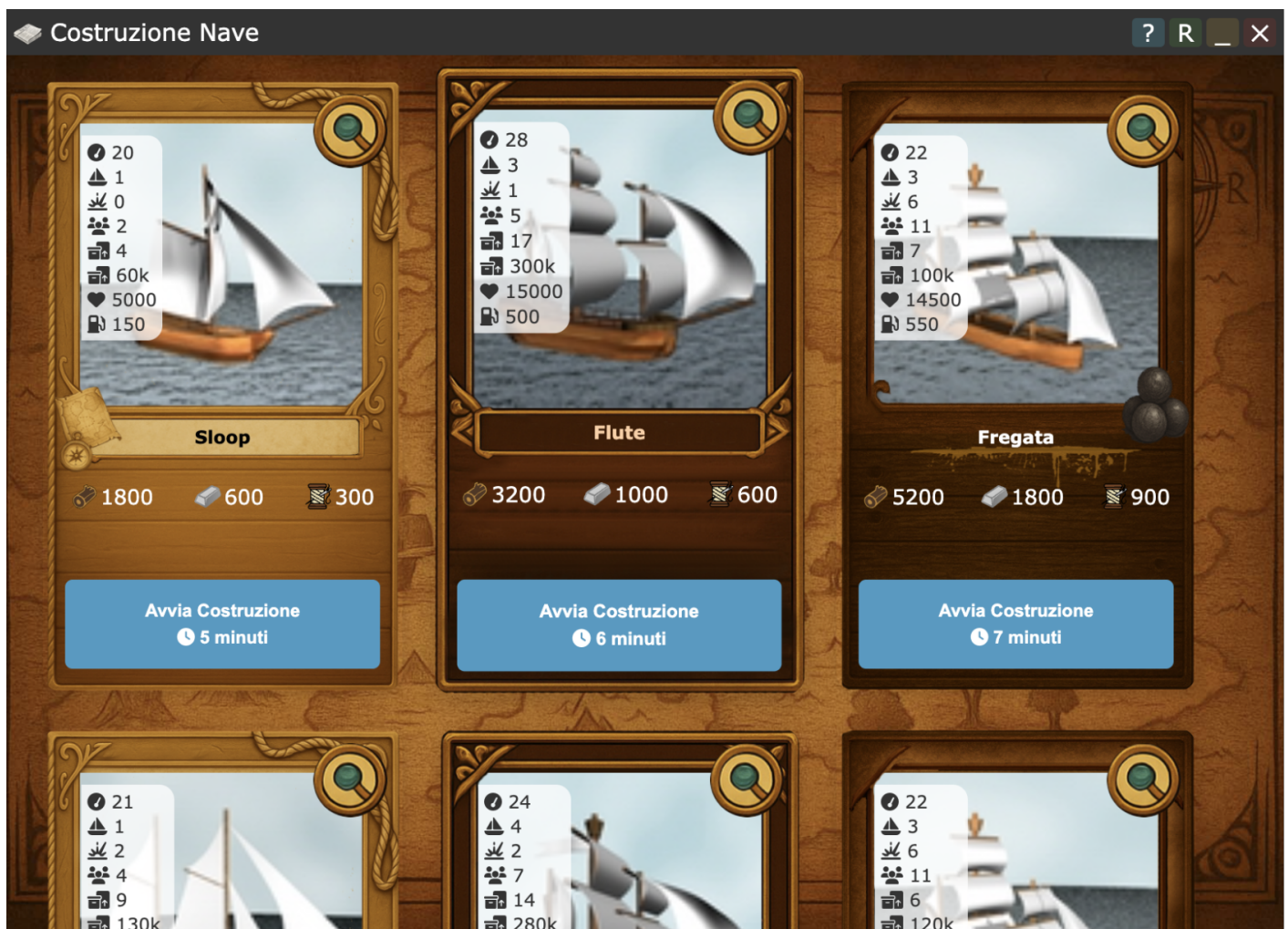
- In alto il **nome** (che puoi modificare a tuo piacimento cliccandoci sopra)
- Ai lati dell'immagine le **statistiche attuali**: sulla colonna di **sinistra** dall'altro verso il basso abbiamo velocità (in secondi/tile), cannoni, %carico della stiva, mentre sulla colonna di **destra** ciurma attuale, numero di vele, numero di item in stiva.
- Sotto l'immagine la **barra dei punti salute (HP)**
- In basso i **pulsanti azione** attraverso i quali puoi interagire con la nave (es. varandola/mettendola in secco, personalizzandola, riparandola, smantellandola etc.)

Se il carico della nave supera il 100% si avrà un malus proporzionale in termini di velocità.

Infine, nella barra in basso, come puoi vedere, ci sono dei pulsanti:

- **Varare/mettere in secco**  : quando la nave è in secco (come la 2a e la 3a nave dell'immagine) il pulsante è verde con una freccia diretta in basso. Clicca su di esso per attivare la nave, ma ricorda, deve essere almeno dotata di una ciurma e vedremo poi come. Quando la nave è **attiva** il pulsante diventa rosso con la freccia diretta in alto, la nave viene automaticamente spostata in 1a posizione e lo slot diviene azzurro anziché beige, come nel caso della Fregata militare.
- **Personalizzazione** : cliccando su di esso si aprirà il pannello per modificare le caratteristiche della propria nave, come vedremo dopo.
- **Smantellare** : hai il deposito navale pieno ma necessiti di una nave che non hai già a disposizione? Sei a corto di risorse e hai deciso di sacrificare una nave per racimolare parte dei materiali che hai impiegato per la costruzione? Clicca su questo pulsante.
- **Riparare** : una volta danneggiata e tornata nel tuo porto, puoi riparare la tua imbarcazione in cambio di una quantità di **dobloni** e **risorse** dipendente dall'entità del danno subito.

Per **costruire una nave** devi cliccare su  e ti si aprirà il seguente pannello:



Qui troverai tutte le imbarcazioni che puoi costruire, in base al livello di cantiere navale e di ingegneria navale di cui disponi.

**esplorazione** nella **colonna sinistra**, quelle da **trasporto** al **centro**, mentre quelle da **combattimento** sulla **colonna destra**, segnalate anche da **cornici di colore e stile** **diverse**.

**In alto** le prime navi sbloccate e quindi scendendo **in basso** quelle di livello "superiore". Ricorda: non necessariamente una nave di basso livello è "peggiore" di una di livello più alto, tutto dipende dalle caratteristiche della nave, dalle tue abilità e dall'uso che ne devi fare!

Ogni nave presenta sulla sua rispettiva immagine un **pannello statistiche** che, dall'alto verso il basso, riporta:

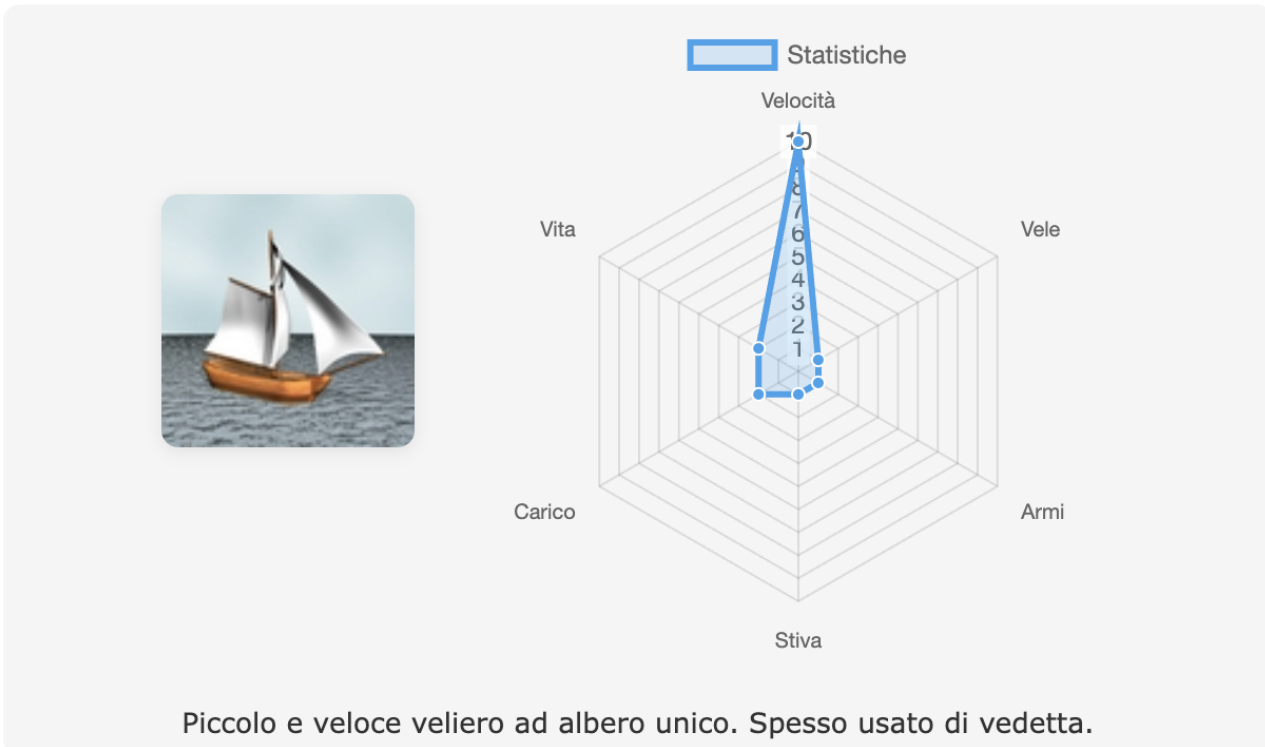
- **Velocità** (in secondi/tile): sicuramente uno dei parametri più importanti. Essere più veloci significa essere avvantaggiati nell'inseguimento oppure avere più chance di fuga nel caso in cui le cose si mettano male!
- **Vele**: il **numero massimo di vele** con cui può essere equipaggiata la tua nave
- **Cannoni**: il **numero massimo di cannoni** che possono essere montati
- **Ciurma**: ovvero di **quanti marinai** necessita il tuo bastimento per essere sfruttato a pieno
- **Stiva (item)**: il numero di **slot item** di cui è dotata la nave
- **Carico (kg)**: la capacità di carico totale della nave
- **Punti salute (HP)**: la quantità di HP della nave, una volta **arrivati a 0** la nave **affonderà**
- **Autonomia**: la quantità di tile che la nave può percorrere consecutivamente senza doversi fermare a pescare o tornare indietro (vedi la [pagina apposita](#))

In **basso** troverai invece la **quantità di risorse necessaria alla costruzione**.

Invece, se clicchi sulla  in alto a destra aprirai questo ulteriore pannello:



## Sloop



Qui troverai una breve descrizione della nave e un quadrante dove sono riportate graficamente le statistiche dell'imbarcazione relativamente alle altre navi. Come si può vedere a colpo d'occhio, lo Sloop è estremamente veloce ma, rispetto alle altre navi, è dotato di una stiva piccola, è male armato (o meglio, non lo è per nulla!) ed è molto fragile (pochi HP).

## Le caratteristiche delle navi

Come già detto, su PiratesWar esistono tre macrocategorie di imbarcazioni.

### Navi da esplorazione

Sono in linea generale navi di piccola stazza, quindi molto rapide ma al tempo stesso poco adatte al combattimento, essendo dotate di pochi HP e pochi armamenti. La stiva è di dimensioni variabili, ma di solito poco capiente per ottimizzare velocità e manovrabilità.

- **Sloop** (richiede cantiere navale lvl. 1): è la prima imbarcazione che puoi costruire. Al pari della corvetta è la nave più veloce del gioco. Non può montare armi, ha limitate capacità di carico ed è fragile. Sebbene sia incapace di sopravvivere allo scontro con qualsiasi altra imbarcazione, in particolare con quelle da combattimento, la sua velocità e il basso costo la rendono ottimale per i giocatori novizi desiderosi di esplorare i dintorni della propria isola e ricercare i primi tesori.
- **Pinaccia** (richiede cantiere navale lvl. 4 e ing. navale lvl. 1): imbarcazione sempre di piccola stazza, leggermente più lenta dello Sloop ma capace di montare 2 cannoni e più

resistente del suo predecessore.

- **Caravella** (richiede cantiere navale lvl. 7 e ing. navale lvl. 2): questo vascello, progettato per i primi viaggi transoceanici e impresso nella memoria di tutti noi, è adatto sia all'esplorazione che al trasporto. Può essere una buona soluzione per scambiare risorse alle Isole Mercato (Vedi "Isole Mercato") anziché usare navi mercantili altrettanto vulnerabili nel combattimento ma decisamente più lente.
- **Corvetta** (richiede cantiere navale lvl. 10 e ing. navale lvl. 3): nave molto veloce e manovrabile. Della sua categoria è la più armata e avanzata, ma è anche decisamente costosa. Per i giocatori evoluti svolge le stesse funzioni dello Sloop ma la sua vocazione più militare la rende adeguata anche nel ruolo di intercettore. Sebbene non possa sopravvivere nello scontro armato con una vera e propria nave da guerra, 2 corvette ben armate potrebbero impensierire qualche piccolo vascello da combattimento mal equipaggiato. Molti pirati impiegano queste imbarcazioni per assaltare e saccheggiare i mercantili indifesi, ma la presenza di una scorta potrebbe costringerli a girare alla larga...

## Navi da trasporto

Sono navi adibite al commercio, capaci di trasportare un gran numero di item nonché di risorse. Sebbene in genere abbastanza resistenti sono male armate e tendenzialmente lente. Nella maggior parte dei casi richiedono una scorta armata se desiderano portare a termine la loro missione senza essere depredate dai pirati o dai corsari.

- **Flute** (richiede cantiere navale lvl. 2): prima imbarcazione da trasporto. Questo lento vascello su cui le compagnie mercantili olandesi hanno costruito le proprie fortune è dotato di una grande stiva, ma è al tempo stesso lento e vulnerabile.
- **Caracca** (richiede cantiere navale lvl. 5 e ing. navale lvl. 1): grande veliero da trasporto di origine portoghese. Più adatto al combattimento e più rapido del flute. Può sfuggire alle navi da guerra più lente, ma rimane preda facile delle fregate e delle corvette.
- **Veliero** (richiede cantiere navale lvl. 8 e ing. navale lvl. 2): versione ottimizzata della caracca, richiede meno equipaggiamento e meno ciurma pur conservando una capacità di carico di poco superiore.
- **Nave mercantile** (richiede cantiere navale lvl. 10 e ing. navale lvl. 3): enorme nave adatta per trasportare quantità inimmaginabili di merci. Seppur sia il vascello da commercio meglio armato e più resistente, la sua lentezza la rende bersaglio facile delle navi da guerra per cui necessita sempre di una scorta adeguata.

## Navi da combattimento

Navi adibite alla guerra e ottimizzate per raggiungere un solo obiettivo: affondare la nave avversaria. In base a velocità, stazza ed armamenti si possono distinguere navi da combattimento "leggere" e navi da combattimento "pesanti". Soprattutto nell'ambito del gioco di squadra e delle guerre tra fazioni/schieramenti il giusto mix può fare la differenza!

- **Fregata** (richiede cantiere navale lvl. 3): nave da combattimento base. Rapida e sufficientemente capiente. Adeguata per le missioni più disparate.
- **Fregata militare** (richiede cantiere navale lvl. 6 e ing. navale lvl. 1): versione migliorata della fregata e nave da guerra più versatile. Dotata di una resistenza nettamente superiore, con una gemella potrebbe impensierire anche le navi da guerra più grandi.
- **Galeone da guerra** (richiede cantiere navale lvl. 9 e ing. navale lvl. 2): l'ossatura delle marine da guerra europee del XVII secolo. La relativa lentezza è compensata da una grande potenza di fuoco e dalla maggior resistenza.
- **Juggernaut** (richiede cantiere navale lvl. 10 e ing. navale lvl. 3): praticamente una fortezza galleggiante. La nave più potente del gioco e il sogno nel cassetto di ogni capitano. Dovrai però accumulare molte risorse per ottenerne un esemplare. Sebbene possa fronteggiare più nemici contemporaneamente uscendone spesso vincitrice, la sua lentezza spesso rende imprescindibile la presenza di navi più rapide nelle azioni offensive, così come la presenza di altri vascelli nel caso in cui si trovi completamente circondata.

Ricorda! Non esistono navi necessariamente superiori l'una alle altre. Ogni imbarcazione può essere la migliore, nel contesto e nelle mani giuste!

**Capitano, sei già sicuro di aver trovato la nave adatta a te? Allora non esitare, in breve tempo i tuoi ingegneri navali e i tuoi operai ti forniranno un vascello nuovo di zecca pronto ad accompagnarti nelle tue avventure! Ti consigliamo però, prima di fare passi avventati, di proseguire nella lettura delle successive sezioni se vorrai scoprire tutti i segreti delle imbarcazioni del gioco, in particolare su come Equipaggiare una nave...**

Statistiche delle navi (aggiornata all'update del 1 Agosto 2025)

Nome	Vel. max (sec/tile)	Numero di vele	Cannoni	Ciurma	Stiva item	Carico (kg)	Punti HP
<b>Sloop</b> sloop.png	20	1	0	2	4	60k	5'000
<b>Pinaccia</b> pinaccia.png	21	1	2	4	9	130k	10'000
<b>Caravella</b> caravella.png	22	2	2	5	13	180k	11'000

<b>Corvetta</b> <b>corvetta.png</b>	<b>20</b>	2	<b>3</b>	6	6	100k	<b>13'750</b>
<b>Flute</b> <b>flute.png</b>	<b>28</b>	3	<b>1</b>	5	17	300k	<b>15'000</b>
<b>Caracca</b> <b>caracca.png</b>	<b>24</b>	4	<b>2</b>	7	14	280k	<b>18'000</b>
<b>Veliero</b> <b>veliero(brigantino).png</b>	<b>24</b>	2	<b>2</b>	5	15	300k	<b>15'000</b>
<b>Nave mercantile</b> <b>navemercantile(indiaman).jpg</b>	<b>27</b>	4	<b>3</b>	8	20	400k	<b>20'000</b>
<b>Fregata</b> <b>fregata.png</b>	<b>22</b>	3	<b>6</b>	11	7	100k	<b>14'500</b>
<b>Fregata militare</b> <b>fregatamilitare.png</b>	<b>22</b>	3	<b>6</b>	11	6	120k	<b>18'750</b>
<b>Galeone da guerra</b> <b>galeonedaguerra.png</b>	<b>24</b>	5	<b>8</b>	15	10	170k	<b>23'750</b>

<b>Juggernaut ght</b> <b>juggernaut.png</b>	<b>27</b>	6	<b>10</b>	19	10	190k	<b>25'000</b>
--	-----------	---	-----------	----	----	------	---------------

---

Revision #28

Created 2 April 2025 21:56:54 by Admin

Updated 11 February 2026 16:11:29 by Lord Hornblower