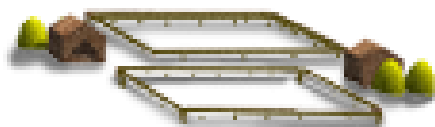


Il Cibo

Sebbene spesso bistrattato essendo la risorsa di minor valore, il cibo è necessario per nutrire la **popolazione della tua isola** e la tua **ciurma**.

Produzione del cibo

Il cibo viene prodotto sulla tua isola dalla **Fattoria**:



Ogni livello in più di Fattoria ti permette di **aumentare la produzione di cibo** fino ad un massimo di **16.9 unità/minuto**. Esistono due impieghi principali del cibo.


Una fonte alternativa di cibo, utile soprattutto quando si è lontani dalla propria base, è la **pesca**. Questa diventa particolarmente importante quando **terminano le scorte di cibo sulla propria nave**.

Supporto alla produzione di risorse

Falegnameria, **Fonderia** e **Sartoria** richiedono cibo per poter lavorare a pieno regime. Più alto è il livello di queste strutture e **maggiore il consumo di cibo**.

Se **finiscono le scorte di cibo** vedrai che rapidamente **si fermerà la produzione delle altre risorse**. Assicurati quindi di avere cibo a sufficienza. Per far sì che questo non succeda **assicurati una crescita armonica delle tue strutture** (ovvero: evita di far salire troppo di livello le altre strutture tralasciando la Fattoria).

Nutrimento della ciurma




Come spiegato in dettaglio in [Equipaggiare una nave](#) la ciurma consuma una quantità variabile di cibo al giorno divisa in due pasti (alle ore 12 e alle ore 20). Il consumo giornaliero è determinato dalla **somma del consumo dei singoli elementi della ciurma**, che è grosso modo proporzionale ai loro punti salute. Nella pagina di Personalizzazione  della tua nave, accessibile sia nel **Cantiere navale** nel caso in cui la nave sia sulla tua isola, sia in **Navigazione**, è descritta la quantità di cibo totale consumato dalla ciurma e l'**autonomia** di navigazione.

Se quando navighi

lontano dalla tua isola le scorte di cibo **terminano** ogni giorno i marinai della tua ciurma **perderanno il 30% dei loro HP** cosicché, in pochi giorni (in base agli HP di partenza) la loro salute **arriverà a zero** e **perderai la nave**.

Se termini il cibo durante la navigazione ci sono due soluzioni possibili: (1) **tornare il più rapidamente alla base** per rimpinguare le scorte o (2) **pescare**.

La **pesca** richiede la ricerca **canna da pesca** (necessario almeno il Cantiere Navale lvl. 2 e, ovviamente, la Scuola). I livelli successivi (**canna da pesca rinforzata** ed **esche migliori**) ti permetteranno di pescare più velocemente. Una volta sbloccata la ricerca, sul pannello navigazione in basso a dx, tra il diario di bordo e la funzione di impostazione rotta, spunterà il pulsante per la pesca. Può assumere diversi colori:

-  **Pesca non attiva:** se premi il pulsante puoi iniziare a pescare.
-  **Pesca attiva:** la tua ciurma sta pescando.
-  **Pesca non permessa:** la tua situazione attuale non ti permette di pescare.

NB: NON puoi pescare **mentre stai navigando** (la nave deve essere ferma, non hanno ancora inventato le reti a strascico su Pirates War...) e mentre **stazioni su di un'isola di un player** (la propria o quella di un altro giocatore), mentre per esempio puoi pescare mentre sei su di un'isola deserta.

Revision #3

Created 28 April 2025 14:19:53 by Admin

Updated 11 June 2025 17:07:41 by Lord Hornblower