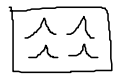
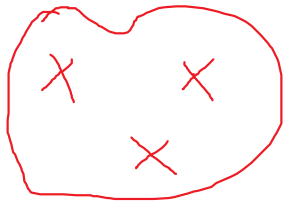


# Esplorazione

sabato 30 gennaio 2021 11:10

	0	1	2
0			
1			
2			



mare



Navighi (movimento base)

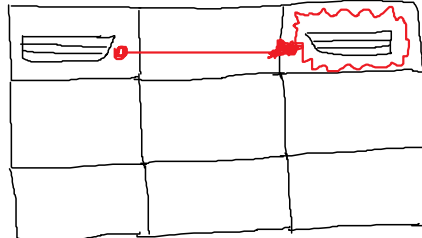


terreno



- Passi in modalità <<omino>>
- Puoi scavare (consumando un turno)
- Diventi più vulnerabile
- [Consumi rum: per scavare]

(\*)



Due possibilità:

- Min (%) max (%)
- minAtt maxAtt

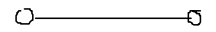
Cannone:



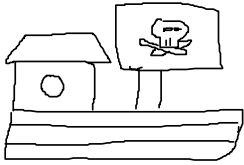
DMG\_base  
min (%)  
max (%)



PRECISIONE  
min (%) max (%)



HIT • PREC (%)



HP:  
PM (Punti movimento, per turno):  
[Stats]  
HIT: danni al nemico  
PRECISIONE: ("potremmo usare una struct")  
Ubriachezza: diminuisce la precisione

[Potenziamenti]

↓  
ABBORDAGGIO

Sovrapposizione delle navi per

[Sistemi per evitare che il giocatore affondi tutte le navi senza mai abbordare]

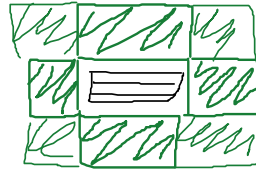
1. Palle di cannone numerate, se le finisci potrai solo abbordare
2. Ranking stelle, più turni consumi e più stelle perdi. Quindi se cerchi di affondare tutte le navi perderai molti turni
3. Un turno per colpire, un turno per ricaricare

Affondando le navi aumenti la tua taglia

Nell'abbordaggio una volta vinto lo scontro decidi se risparmiare l'equipaggio o ucciderlo.

Se affondi le navi ottieni reward inferiori (es. palle di cannone extra).

NEMICO

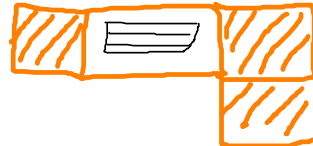


Trigger: se sei dentro il nemico ti attaccherà

In qualsiasi cella del trigger puoi essere attaccato

La dimensione del trigger varia dalle caratteristiche dell'imbarcazione.

PATROL



Tipologie di movimento



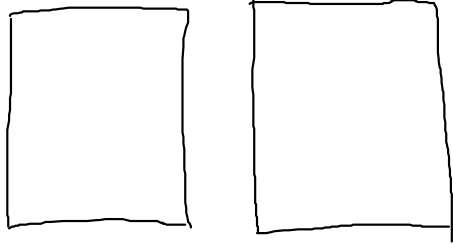
(\*) PUNTAZIONE: 1, 2, 3

# Abbordaggio

sabato 30 gennaio 2021 12:27



CARTA - FORBICE - SASSO  
+ LIZARD + SPOCK



Def1: 5 (io)  
Def2: 7 (nemico)

Def1: 5 (io)  
Def2: 7 (nemico)

Att1 : 7 (io)  
Att2 : 4 (nemico)

Elemento:  
Vittoria (+3 Def)  
Sconfitta (+0 Def)

Elemento:  
Vittoria (+30% def)  
Sconfitta (-30% def)  
Parità (+0% def)

Calcolo:

(io ho vinto)

$5 + 3 > 7 + 0$

Mio turno

Infliggo 7 danni

ALGORITMO 1

(io subisco danni)

"avversario vince per elemento"

Danni : 4 +  
(5-30%)

(nemico subisce danni)

Danni: 7 + (7+30%)

ALGORITMO 2

(\*) In alternativa quando è il mio turno uso una carta per Attaccare e il nemico sceglie una carta per difendersi.

Nel turno nemico questi sceglie una carta, io sapendo qual è la sua carta posso decidere con cosa difendermi

## Slay the Spyre



Nello scontro a carte, la nave vincente abborda l'altra.  
La nave che porta la vita a zero perde.

Ti prepari il Deck prima di abbandonare Nassau.

Deck (12 + 3): 12 normali + 3 speciali (clan wise)

Es. nave di supporto: sarebbe un "compagno" con una propria vita che ti fa da scudo e  
Allo stesso tempo attacca il nemico insieme a te.

## Nassau

*(\*) Dopo un po' che la tua taglia diventa troppo alta la veste grafica di Nassau cambia e passi a Underground Nassau.*

- **Porto:**

- Potenzamenti:
  - Comprare **cannoni** ([AttMin, AttMax], ammo) -> precisione del cannone
  - Comprare **coperture** (Vita totale)
  - Comprare **vela** (Punti movimento)
  - Puoi modificare il colore della tua nave con gli smalti [Non influenza parametri]
- **Upgrade** per il porto: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
  1. Sconti sui prodotti
- "Salpo": è un bottone per passare allo step successivo (vai alla cartina delle missioni)

- **Locanda:**

- Per usufruire della locanda basta **pagare** e automaticamente la *determinazione si ripristina*.
- Ogni **carta** ha la propria determinazione. Più usi una carta e più la determinazione cala. Se lasci le carte alla locanda, per la missione successiva non le potrai utilizzare. Se la determinazione va sotto zero la carta si distrugge.
- Esiste un limite per le carte che possono essere lasciate. Per esempio (max 5 posti letto).
- **Upgrade** per la locanda: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
  1. Max posti letto
  2. Velocità di recupero (numero di punti determinazione che ottieni per missione)
- Consumando più dobloni e rum ripristini istantaneamente una carta. (Farlo però è estremamente costoso)
- **Gerri Skotty**: con lui puoi **parlare**. Mostra qualche riga di dialogo. Man mano che avanzi con l'avventura cambierà ciò che ti dice. I dialoghi possono anche variare in base alla tua reputazione. ("Tu stai zitto e ascolti il maestro")

- **Negozio:**

- Riscattare i soldi delle **taglie**. (guadagni denaro)
- Acquisti le **carte**. (consumi denaro) -> *completando un arcipelago le carte diventano più forti*.
- Acquisto di **Oggetti consumabili**:
  - Aumenta determinazione in mare (valori bassi)
  - Rum: ti fa scavare senza che la determinazione cali, ma allo stesso tempo fa aumentare l'ubriachezza
  - Bevanda anti-ubriachezza: per far diminuire l'ubriachezza
- **Upgrade** per il negozio: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
  1. Sconti sui prodotti

## Cartina degli arcipelaghi (sotto menu del porto)

*Idealmente la mappa è suddivisa in 3 arcipelaghi. Non sono tutti raggiungibili fin dall'inizio, completando un arcipelago sblocchi il successivo.*

- **Gestione del dominio:** finita una missione il territorio diventa tuo. In quell'istante ti viene chiesto cosa vuoi farci (**distruggi o libera**). Se durante la missione hai ucciso troppe persone la scelta *libera* non sarà più disponibile.
  - **Distruggi:** commetti un crimine di guerra, la tua taglia aumenta, ma ottieni un reward, immediato, maggiore.
  - **Libera:** potrai riscuotere le tasse ad ogni missione completata. Avrai quindi un reward iniziale basso, ma che è costante. (Sul lungo termine è la scelta preferibile)
- **Scelta delle missioni:** sulla mappa ci sono delle **crocette**; cliccando sulla crocetta si apre un menu a tendina con la descrizione della missione e il suo reward. Da questo menu darai poi conferma per la partenza.

# Lista delle carte

sabato 30 gennaio 2021 19:04

# Storia

sabato 30 gennaio 2021

19:20