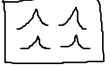
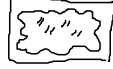


Esplorazione

sabato 30 gennaio 2021 11:10

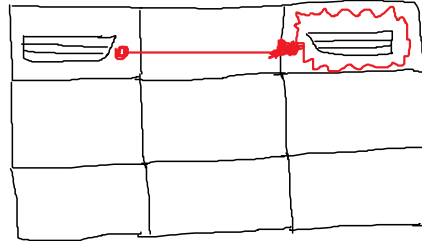
	0	1	2
0			
1			
2			

 mare → Navighi (movimento base)

 terreno →

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


(*)



Due possibilità:

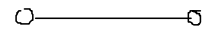
- Min (%) max (%)
- minAtt maxAtt

Cannone:

 DMG_base
min (%) max (%)



PRECISIONE
min (%) max (%)



HIT • PREC (%)



HP:
PM (Punti movimento, per turno):

[Stats]

HIT: danni al nemico
DEF: protezione per i danni subiti
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]

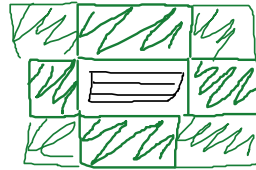
1. Palle di cannone numerate, se le finisci potrai solo abbordare
2. Ranking stelle, più turni consumi e più stelle perdi. Quindi se cerchi di affondare tutte le navi perderai molti turni
3. Un turno per colpire, un turno per ricaricare

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

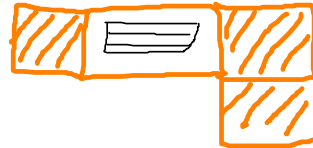


Trigger: se sei dentro il nemico ti attaccherà

In qualsiasi cella del trigger puoi essere attaccato

La dimensione del trigger varia dalle caratteristiche dell'imbarcazione.

PATROL



Tipologie di movimento



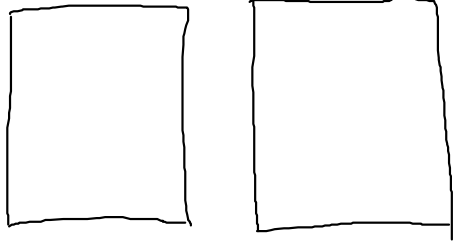
(*) PUNTAZIONE: 1, 2, 3

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.