

# Esercizio N° 01

Modulo di Game Design 04/2025

# Attributi PG

**Nome** F/Pb

**Classe** F/Pb

**Punti Vita** V/Pb (fino a 150)

**Punti Abilità** V/Pb (fino a 80)

**Punti Iniziativa** F/Pr (fino a 20)

**Abilità** F/Pb (fino a 4)

**Oggetti** V/Pb (fino a 4)

**Attacco Base** F/Pr (fino a 80)

**Corazza** F/Pr (fino a 10)

**Penetrazione** F/Pr (fino a 10)

**Schivata** F/Pr (fino a 6)

**Precisione** F/Pr (fino a 6)

**Bonus** V/Pb (tipo/ fino a 6)

**Malus** V/Pb (tipo/ fino a 6)

**Provocazione** F/Pr (fino a 6)

F = Fisso

Pb = Pubblico

V = Variabile

Pv = Privato

# Attributi Nemico

**Nome** F/Pb

**Tipo** F/Pb (golem,umano,stregone,etc)

**Punti Vita** V/Pb (fino a 150)

**Punti Iniziativa** F/Pr (fino a 20)

**Abilità** F/Pb (fino a 2)

**Attacco Base** F/Pr (fino a 80)

**Corazza** F/Pr (fino a 10)

**Penetrazione** F/Pr (fino a 10)

**Schivata** F/Pr (fino a 6)

**Precisione** F/Pr (fino a 6)

**Bonus** V/Pb (fino a 6)

**Malus** V/Pb (fino a 6)

**Probabilità Fuga** F/Pr (fino a 6)

**Resistenza** F/Pr (elemento)

**Debolezza** F/Pr (elemento)

# Esempio PG

Nome : Marie

Classe :Mago

Iniziativa : 2

Punti Vita : 60/60

Punti Abilità : 80/80

Abilità:

Palla di Fuoco 15Pa

Tempesta di Ghiaccio 10Pa

Melma 10 Pa

Muro di Fuoco 20 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena evoca famiglio

Pozione Ristora Pa

Attacco Base : 10 danni

Corazza : 0

Penetrazione : 0

Schivata : 3

Precisione: 2

Provocazione : 3

Nome : Ildebrando

Classe :Guerriero

Iniziativa : 4

Punti Vita : 150/150

Punti Abilità : 30/30

Abilità:

Scuso 20 Pa

Provocazione 10Pa

Ira 10 Pa

Oggetti Inventario:

Pozione Cura

Antidoto

Fiala di Sangue

Attacco Base 30 danni

Corazza : 6

Penetrazione : 5

Schivata : 2

Precisione: 4

Provocazione : 6

# Esempio PG

Nome : Alice

Classe :Ladro

Iniziativa : 6

Punti Vita : 60/60

Punti Abilità : 60/60

Abilità:

Colpo alle spalle 15Pa

Ti aiuto lo 10Pa

Nascondersi 10 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena invisibilità

Pozione Ristora Pa

Attacco Base 50 danni

Corazza : 1

Penetrazione: 4

Schivata : 6

Precisione: 6

Provocazione : 1

Nome : Fulvio

Classe :Ospedaliero

Iniziativa : 2

Punti Vita : 40/40

Punti Abilità : 80/80

Abilità:

Cura 15Pa

Guarisci 10Pa

Resuscita 60 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena Resurrezione

Pozione Cura

Attacco Base 10 danni

Corazza : 2

Penetrazione: 2

Schivata : 1

Precisione: 2

Provocazione : 3

## Attributi Abilità

**Nome** F/Pb

**Tipo** F/Pb (elemento)

**Punti Danno** F/Pr (fino a 80)

**Penetrazione** F/Pr (fino a 10)

**Precisione** F/Pr (fino a 6)

**Bonus** F/Pb (tipo)

**Malus** F/Pb (tipo)

## Esempio Abilità

**Nome** Tempesta di Ghiaccio

**Tipo** Ghiaccio

**Punti Danno** 50

**Penetrazione** 10

**Precisione** 6

**Bonus** NO

**Malus** Congelato

F = Fisso

V = Variabile

Pb = Pubblico (visibile dal giocatore)

Pv = Privato (non visibile dal giocatore)

# Actions

## PG:

Colpire

Tentare la Fuga

Usare un oggetto

Usare un'abilità

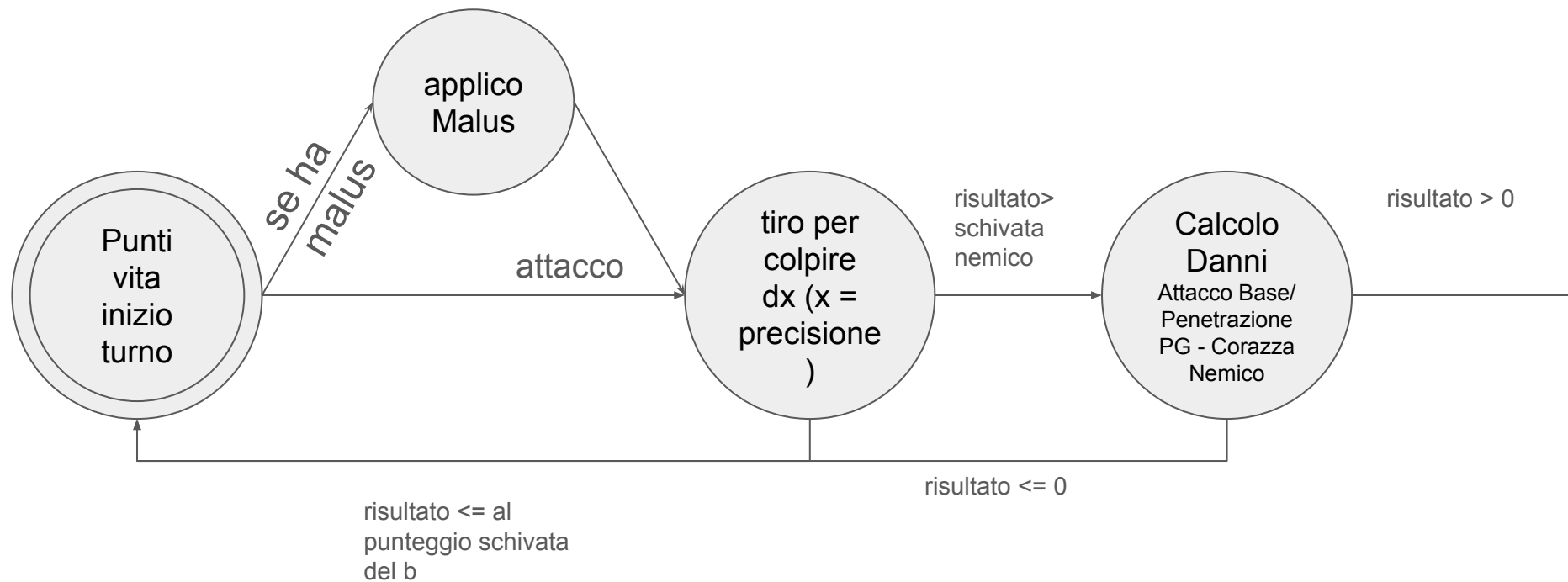
Finire il turno

## Enemy:

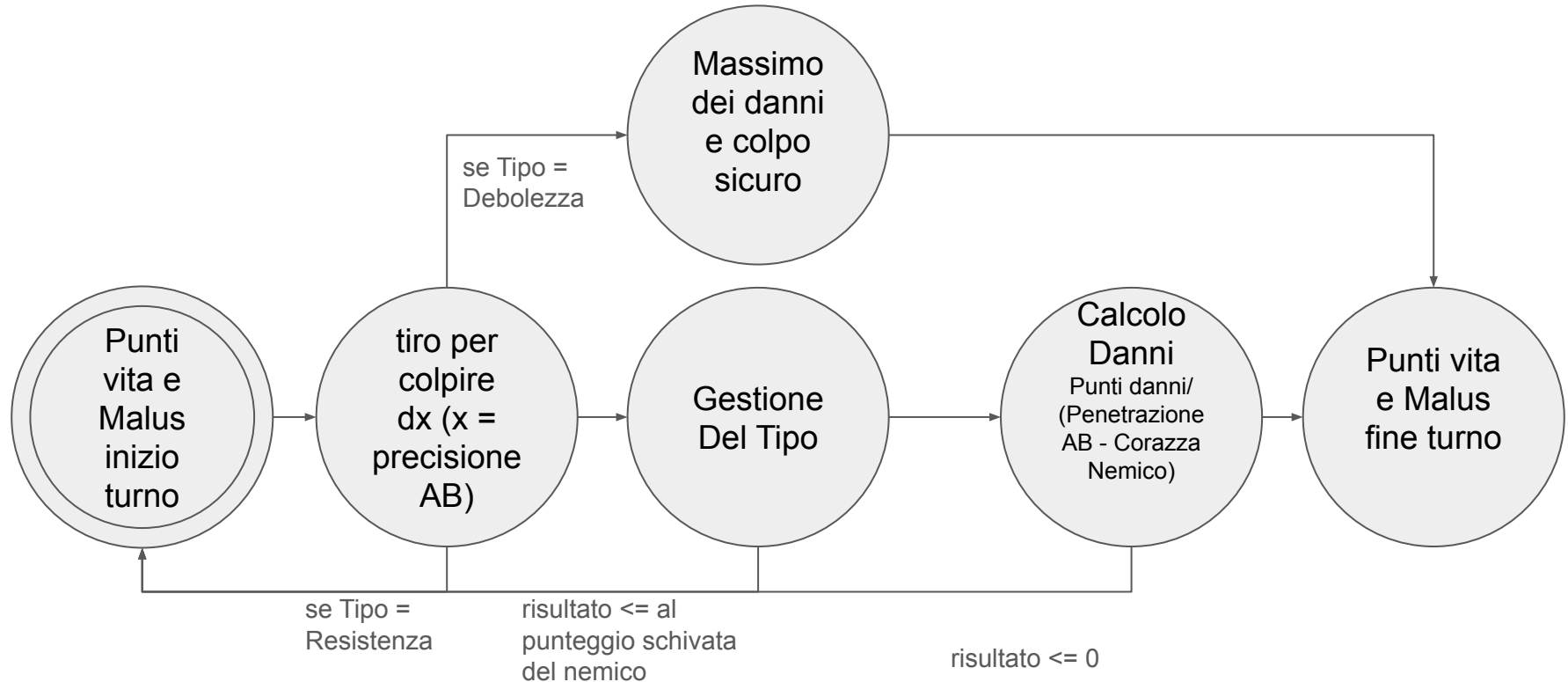
Colpire

Usare un'abilità

# Macchina a stati Attributo Punti vita nemico

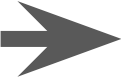



# Macchina a stati Attributo Abilità





# Esempio Scheda Pg combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	Attacca
	Abilità 
	Oggetti 
	Scappa
	Fine Turno

# Esempio Scheda Abilità combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	<div>Abilità</div>
	<div>Palla di Fuoco 15Pa</div>
	<div>Tempesta di Ghiaccio 10Pa</div>
	<div>Melma 10 Pa</div>
	<div>Muro di Fuoco 20 Pa</div>

# Esempio Scheda Oggetti combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	<div>Abilità</div> <div></div>
	Pergamena evoca famiglio x1
	Pozione piccola Ristora Pa x2
	Pozione media Ristora Pa x1