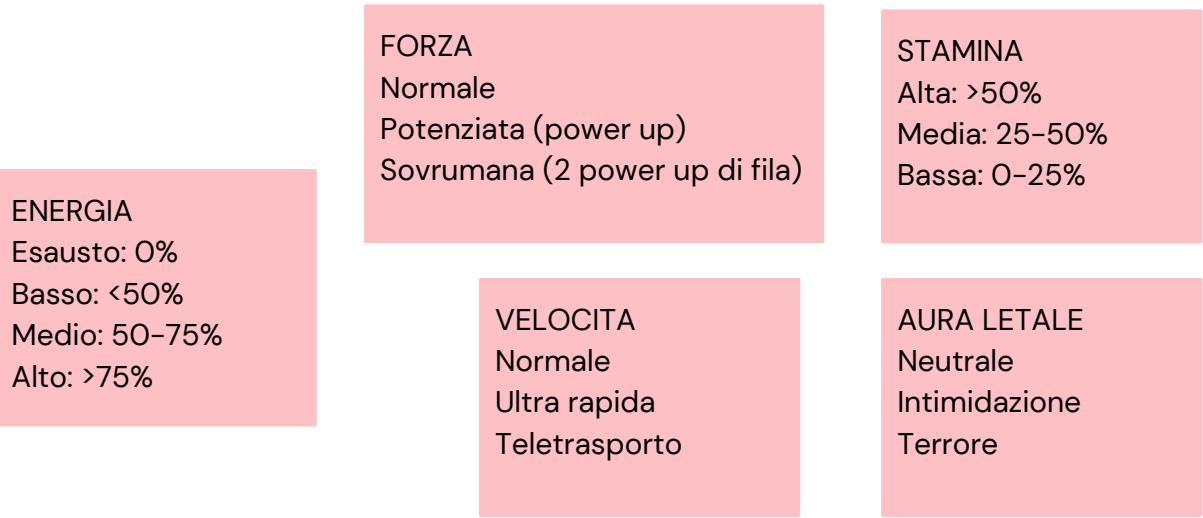


W1D1 - Ipotizzando un sistema di gioco con combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando:

- 5 Attributes
- Definizioni degli States di quegli attributi
- 5 Actions in ambito di game design



Nel proprio turno si può scegliere tra 3 Azioni di Attacco:    Infraturno si possono usare 2 Azioni di Difesa:



A seconda di cosa si utilizza come attacco e difesa e dell’esito si utilizza una certa quantità di stamina che si rigenera lentamente da sola quando non è il proprio turno.