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

Normale
Potenziata (power up)
Sovrumana (2 power up di fila)
ENERGIA
Esausto: 0%

Basso: <50%

Alto: >75%

Medio: 50-75%

FORZA

VELOCITA
Normale
Ultra rapida
Teletrasporto

STAMINA Alta: >50% Media: 25-50% Bassa: 0-25%

AURA LETALE Neutrale Intimidazione Terrore 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.