**Laboratorio 03/10/2025**

**Partendo da un gioco con meccaniche semplici e ben definite, come Scacchi o Tris , si possono modificare queste meccaniche per generare nuove dinamiche di gioco.  
Descrivere poi delle dinamiche derivanti dai cambiamenti fatti.**

**Gioco scelto:** Final Fantasy VIII

**Meccanica scelta** : Junction 🡪 J-Attacco Elementale – J Dif Elementale

**Meccanica rivisitata**: la Junction Difesa elementale è disabilitata , non è possibile sceglierla attivamente - la scelta del Junction Attacco Elementale dipende dalle scelte del personaggio, nel momento in cui viene scelta, in automatico, il personaggio stesso sarà debole al tipo di elemento contrapposto all’elemento scelto, tale valore non potrà essere ridotto in quanto supererà il valore di resistenza del personaggio.

Esempio: Squall ha attacco elementale fuoco al 100% 🡪 sarà debole al 100% ai danni da gelo.

Questa dinamica risulta essere molto utile per enfatizzare l’utilizzo dell’invocazione dei G.F. in quanto sono utilizzati solo per migliorare le statistiche del personaggio e dare quel livello di difficoltà al gioco in più consentendo un livello di strategia aggiuntivo in quanto il giocatore, in base al mostro che ha davanti di scegliere bene i suoi attacchi elementali per evitare dei game-over quasi assicurati.