

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

- **5 Attributes →**
- **Definizioni degli States di quegli attributi**
- **5 Actions**

**Personaggio guerriero umano. Ha due attacchi e movimento**

### **ATTRIBUTES**

1. Forza (Capacità di fare danno fisico)
2. Agilità (Capacità di portare a termine azioni)
3. Difesa (Definisce punti vita e capacità di difendersi)
4. Mana (Permette l'utilizzo magia)
5. Saggezza (Conoscenza e capacità di agire nelle situazioni)

### **STATI**

1. Forza → Normale, aumentata, diminuita
2. Agilità → Normale, ridotta, incrementata
3. Difesa → Normale, dimezzata, esaurita
4. Mana → Normale, bloccata, esaurita
5. Saggezza → Normale, limitata, aumentata

### **ACTIONS**

1. Attacco → Usa la forza per attaccare un nemico
2. Lancio incantesimo → Con il mana casta un incantesimo
3. Salto → Sfruttando l'agilità fai un salto
4. Parata → Cerca di fermare un attacco nemico
5. Schivata → Cerca di evitare un attacco nemico

### Esempio: state machine dell'attributo "Forza"

