

Esercitazione Pratica

Modulo 1 - Laboratorio 1

Riccardo Benin

Consegna

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

- 5 Attributes
- Definire gli States di questi Attributes
- 5 Actions

Personaggio

Il personaggio è una pianta di patate che deve portare a maturazione le proprie patate e, per farlo, può solo difendersi da insetti e fattori ambientali aumentando le sue capacità raccogliendo dall'ambiente circostante risorse ad ogni turno.

Attributes

Vita

Vita della pianta

Difesa contro insetti

Capacità di difendersi dagli attacchi specifica per gli insetti

Resistenza ai fattori ambientali

Moltiplicatore che riduce il danno inferto dai fattori ambientali

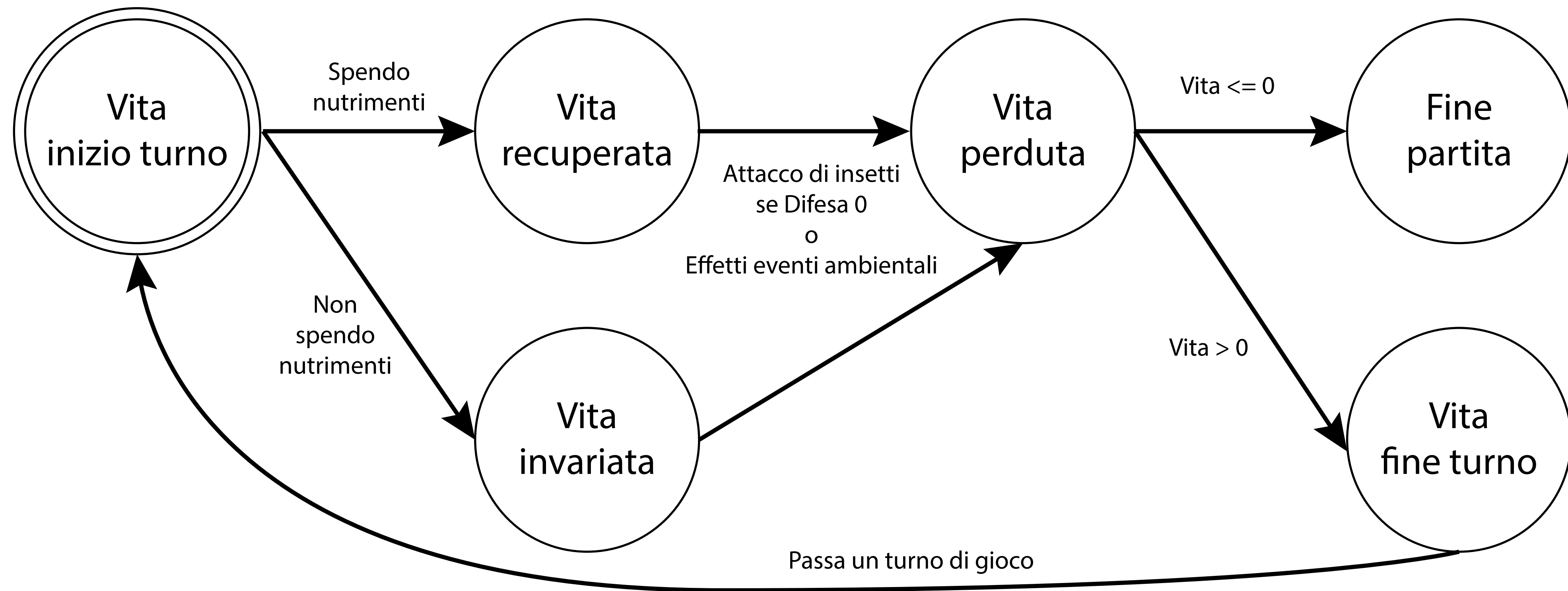
Nutrimenti (risorsa)

Risorsa spendibile raccolta dalla pianta per migliorare le sue caratteristiche

Acqua (risorsa)

Risorsa spendibile raccolta dalla pianta per raggiungere l'obiettivo (far nascere delle patate e portarle a maturazione)

Vita

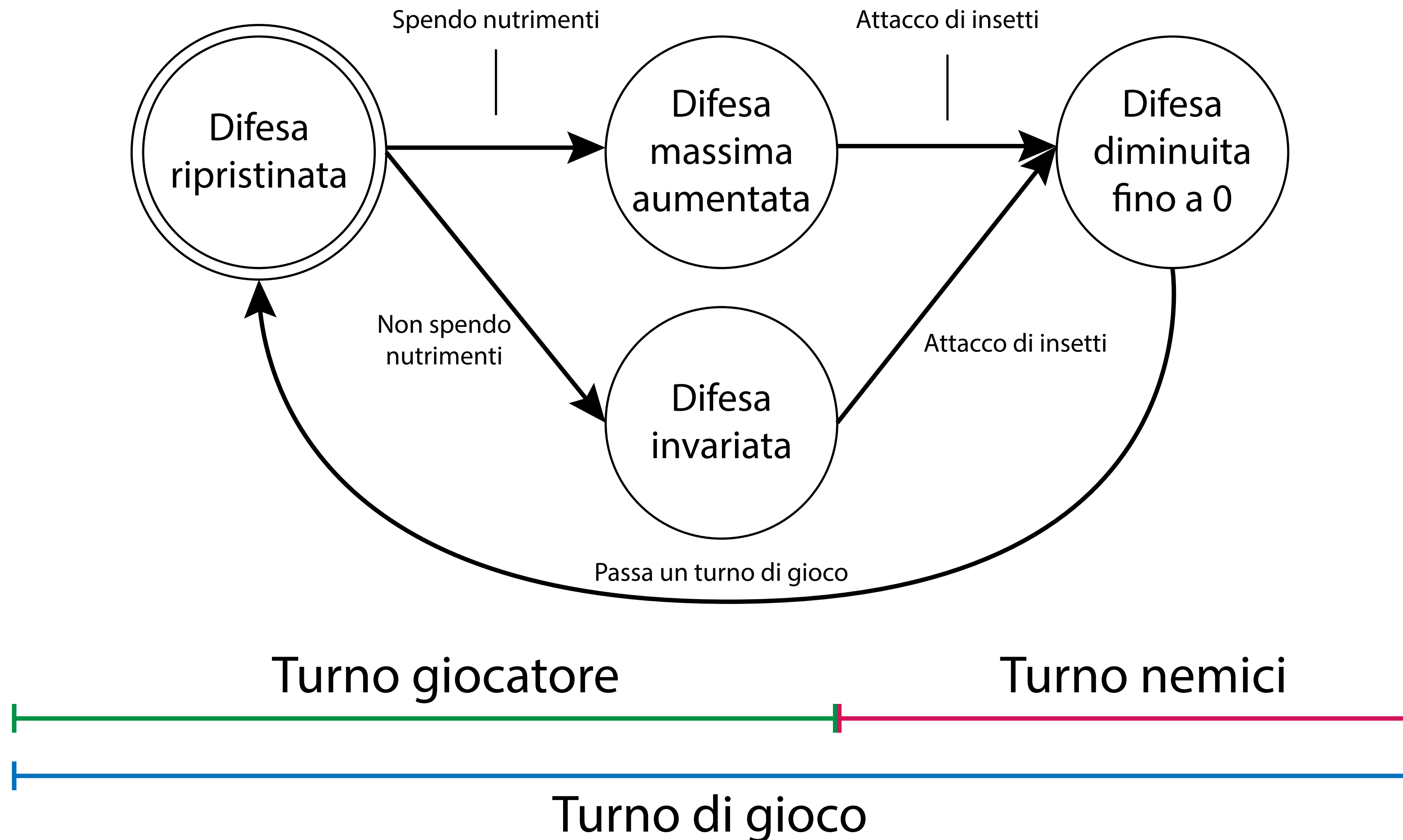


Turno giocatore

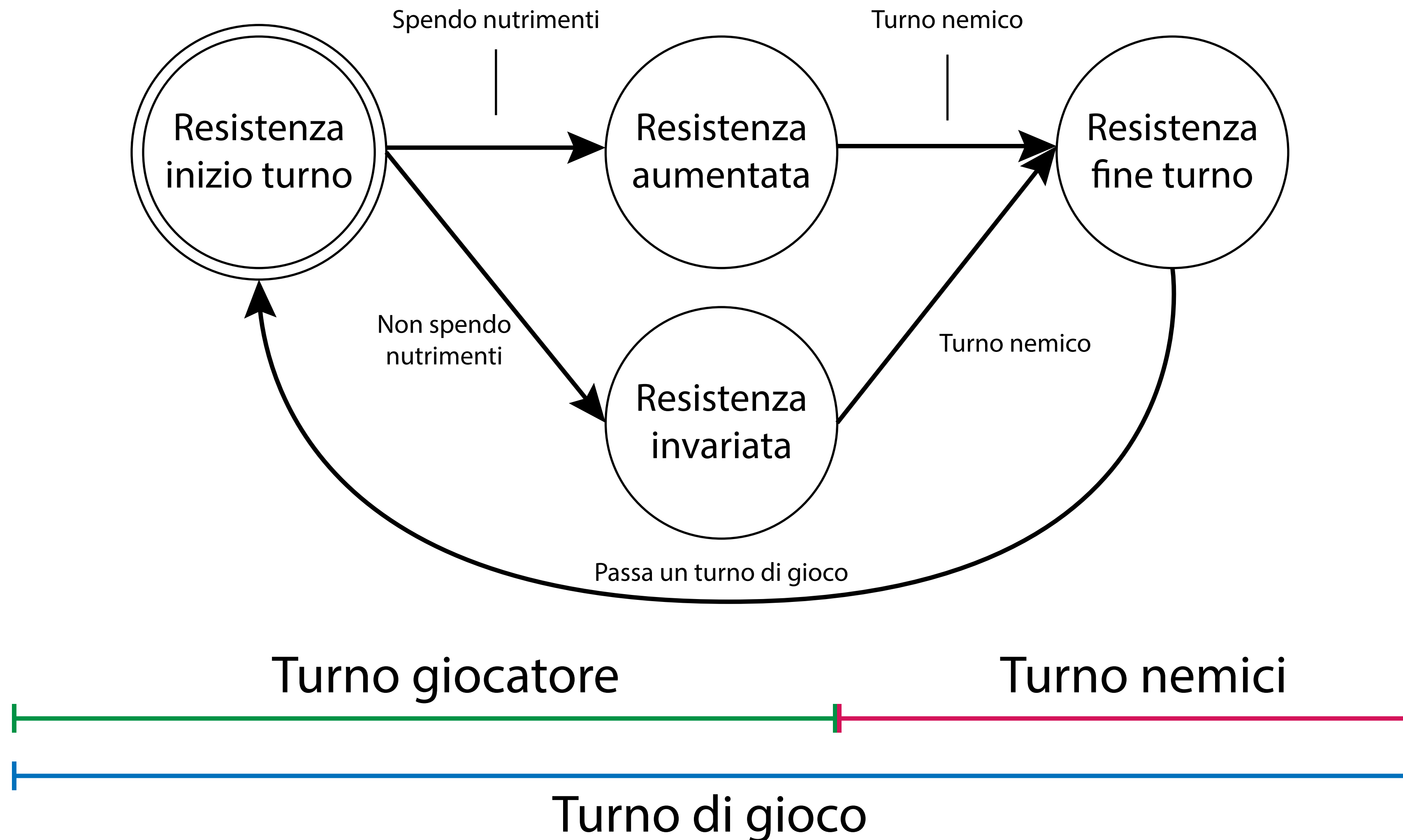
Turno nemici

Turno di gioco

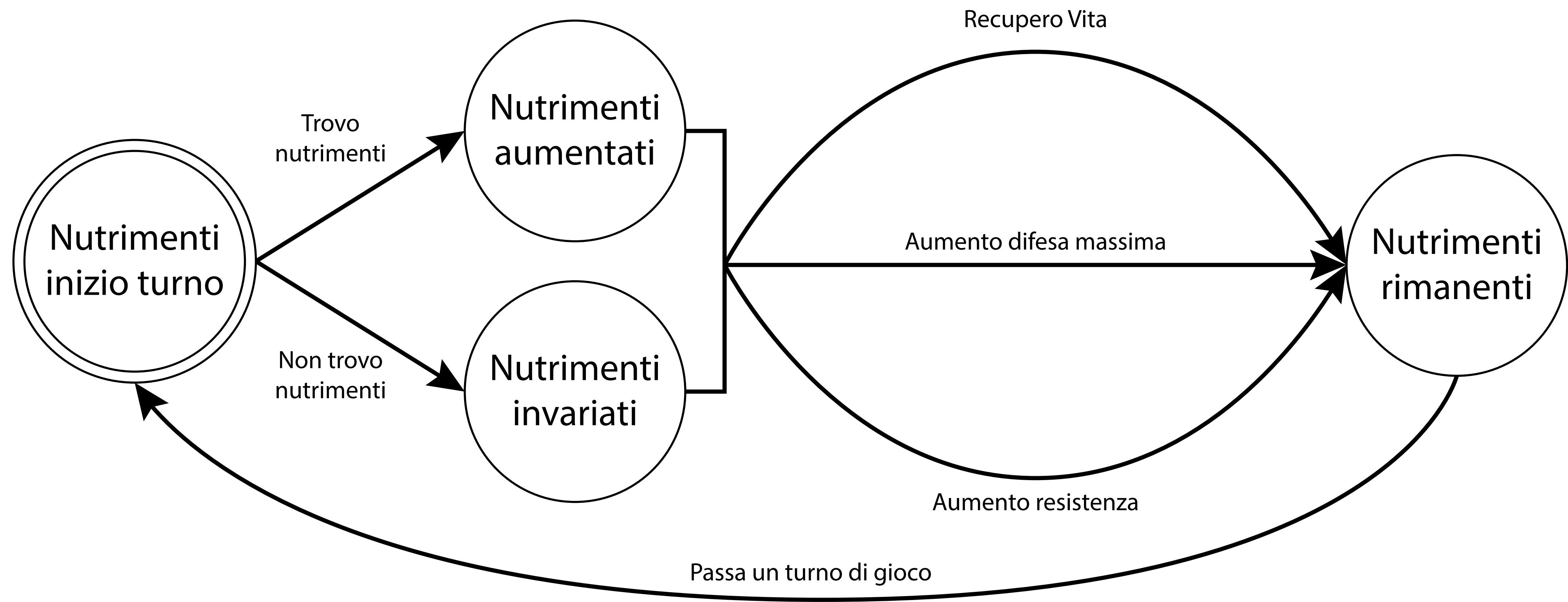
Difesa contro insetti



Resistenza ai fattori ambientali

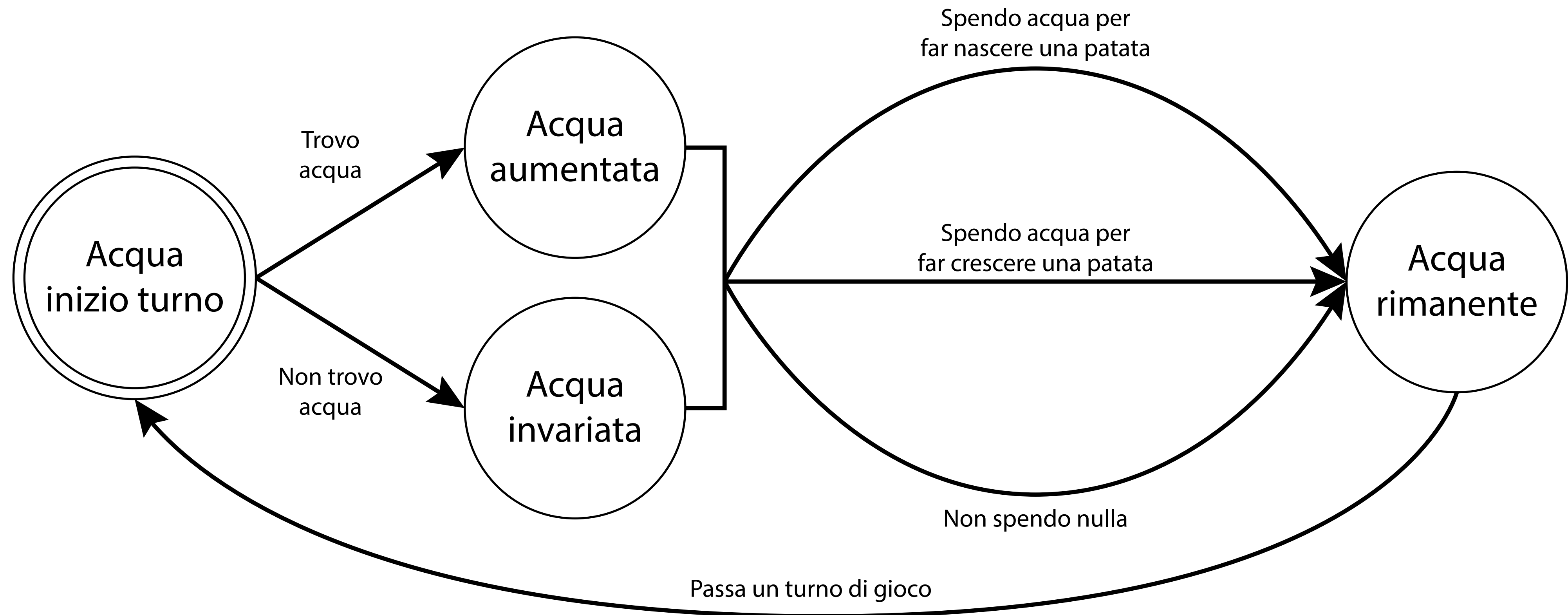


Nutrimenti



Turno giocatore

Acqua



Turno giocatore

Actions

Cercare nutrimenti
Spendere nutrimenti

Cercare acqua
Spendere acqua

Far nascere una o più patate
(dipende dalla difficoltà)

Far crescere le patate
(in base al livello di difficoltà variano i turni necessari per passare alla prossima fase)

Far maturare le patate