

PROGETTO SALESIANI

Arena di Zarkan — Avanzato

Corso avanzato di wargame tattico · 8 incontri

Un percorso in otto incontri per chi vuole portare la propria esperienza di gioco a un livello superiore. Si parte dallo studio approfondito del regolamento, si passa per la creazione di scenari e componenti tramite stampa 3D, per le tattiche di combattimento e movimento, fino al laboratorio di pittura e alla sfida finale del torneo.

Programma del corso

N.	Incontro
1	Studio del Regolamento e bilanciamento dei Personaggi
2	Componenti di Scena — modellazione 3D, intelligenza artificiale, stampa 3D
3	Tattiche di Combattimento: corpo a corpo e a distanza
4	Coperture e Movimenti
5	Pittura dello Scenario — parte I
6	Pittura dello Scenario — parte II
7	Azioni Tattiche e Intelligenza
8	Torneo Finale

1. Studio del Regolamento

Il primo incontro è dedicato alla scoperta completa del regolamento di gioco, con un approfondimento sulle sezioni più avanzate per comprendere le strategie e orientare la scelta dei Personaggi.

Lo studio del bilanciamento tra i Personaggi favorisce un approccio basato sulla conoscenza reciproca e sulla collaborazione, valorizzando il vantaggio di essere diversi.

2. Componenti di Scena

Una lezione a forte impronta tecnologica, dedicata alla modellazione 3D — anche con il supporto dell'intelligenza artificiale — e alla stampa 3D, per realizzare gli oggetti di scena del gioco.

Si approfondiranno la coerenza dell'ambientazione e le relazioni tra proporzioni, movimento e volume dei personaggi in scala, oltre alla simulazione di materiali di uso quotidiano.

3. Tattiche di Combattimento

Un focus sulle tattiche di combattimento corpo a corpo e a distanza: quali sono le differenze, i vantaggi e gli svantaggi di ciascun approccio, e come bilanciare la scheda di un personaggio orientato al combattimento ravvicinato rispetto a uno orientato al tiro a distanza.

Questo studio invita anche a riflettere sulla coerenza tra ciò che si è e ciò che si vorrebbe essere, individuando le aree personali su cui lavorare per avvicinarsi ai propri ideali, tenendo conto dei limiti e dei compromessi che ogni scelta comporta.

4. Coperture e Movimenti

Come sfruttare l'ambiente di gioco per scegliere le strategie migliori: muoversi sulla mappa, creare nuovi nascondigli, definire zone di difficoltà e pianificare i movimenti del team.

L'incontro affina inoltre la percezione degli spazi e delle distanze, sia con il sistema metrico che in pollici.

5–6. Pittura dello Scenario

Due incontri di laboratorio dedicati alla pittura dei componenti di gioco, con particolare attenzione all'ambiente scenico: rocce, alberi, edifici, strutture e statue.

Si apprenderanno tecniche professionali a pennello e ad acrilico, integrate con elementi naturali reali come erba, muschio e pietre.

7. Azioni Tattiche e Intelligenza

Uno studio delle azioni tattiche e dello sviluppo dell'intelligenza di ogni personaggio. Il regolamento dà importanza all'avanzamento dell'intelligenza per sbloccare un gioco più strategico, e non solo basato sulla sfida diretta.

Le azioni sono bilanciate per incentivare la collaborazione tra i personaggi di uno stesso team e per premiare le scelte che orientano il gioco verso il pensiero tattico, anziché l'improvvisazione.

8. Torneo Finale

Il percorso si conclude con un torneo inserito in un evento ludico-fieristico, dove ogni team si sfida per ottenere il miglior punteggio in punti esperienza.

I tornei non si basano sulla classifica dei vincitori, ma sul miglior risultato individuale.