



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Πτυχιακή διπλωματική εργασία

GROSSWILD

Σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων

Συγγραφέας:
Μαριάννα Παπαδημητρίου
ΑΜ: gd16020

Επιβλέπουσα:
Ευαγγελία Μασούρα

Αθήνα, Οκτώβριος, 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN
& VISUAL COMMUNICATION

Diploma thesis

GROSSWILD

Creation of a role-playing tabletop game

Student name:

Marianna Papadimitriou

Registration number: gd16020

Supervisor:

Evaggelia Masoura

Athens, October 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Grosswild, σχεδιασμός επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή/διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι
Εξεταστική Επιτροπή:

Α/α	ΟΝΟΜΑ ΕΠΩΝΥΜΟ	ΒΑΘΜΙΔΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
	ΔΡ. ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΑΤΘΙΟΠΟΥΛΟΣ	ΕΠΙΚΟΥΡΟΣ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ	
	ΕΛΕΝΗ ΜΑΡΤΙΝΗ	ΛΕΚΤΟΡΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ	
	ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΜΑΣΟΥΡΑ	ΑΚΑΔΗΜΑΙΚΗ ΥΠΟΤΡΟΦΟΣ	

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η
του....., με αριθμό μητρώου φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου
Δυτικής Αττικής της Σχολής..... του Τμήματος.....
δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και
ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως
αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές
από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε
παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους
συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και
των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης,
βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και
αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του
Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο
για την ανάκληση του πτυχίου μου».

*Επιθυμώ την απαγόρευση πρόσβασης στο πλήρες κείμενο της εργασίας
μου μέχρι και έπειτα από αίτηση μου στη Βιβλιοθήκη
και έγκριση του επιβλέποντα καθηγητή

Ο/Η Δηλών/ούσα

Ονοματεπώνυμο / Ιδιότητα
(υπογραφή)

Ψηφιακή Υπογραφή Επιβλέποντα

* Σε εξαιρετικές περιπτώσεις και μετά από αιτιολόγηση και έγκριση του επιβλέποντα,
προβλέπεται χρονικός περιορισμός πρόσβασης (embargo) 6-12 μήνες. Στην περίπτωση
αυτή θα πρέπει να υπογράψει ψηφιακά ο/η επιβλέπων/ουσα καθηγητής/τρια, για να
γνωστοποιεί ότι είναι ενημερωμένος/η και συναινεί. Οι λόγοι χρονικού αποκλεισμού πρό-
σβασης περιγράφονται αναλυτικά στις πολιτικές του Ι.Α. (σελ. 6): [https://www.uniwa.gr/
wp-content/uploads/2021/01/Πολιτικές_Ιδρυματικού_Αποθετηρίου_final.pdf](https://www.uniwa.gr/wp-content/uploads/2021/01/Πολιτικές_Ιδρυματικού_Αποθετηρίου_final.pdf)

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	7
Περίληψη.....	8
Πρόλογος.....	9
Παιχνίδια ρόλων και είδη επιτραπέζιων.....	11

Ενότητα 1 - Βάση και Μηχανισμοί

1.1 Έρευνα: Χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων παιχνιδιών τα οποία προτιμούν οι παίκτες.....	12
1.2 Προσχέδια και επιρροές.....	16
1.3 Τελική βάση.....	22

Ενότητα 2 - Έντυπος και γραφιστικός σχεδιασμός

2.1 Έρευνα: στυλ εικονογράφησης, γραμματοσειρές, καταστήματα.....	24
2.2 Προσχεδιακό στάδιο.....	30
2.3 Τελικό προϊόν.....	40

Επίλογος.....	55
---------------	----

Βιβλιογραφία.....	56
-------------------	----

Ευχαριστίες

Θα ήθελα αρχικά πρωτού περάσουμε στο αντικείμενο αυτής της εργασίας, να ευχαριστήσω πραγματικά τόσο την επιβλέπουσα Ευαγγελία Μασούρα όσο και τους φίλους μου, οι οποίοι μου προσέφεραν πολύτιμη βοήθεια, γνώση, κατανόηση και χρόνο από την πρώτη ημέρα του project. Στιγμές κατά τις οποίες ήμουν γεμάτη αμφιβολίες εκείνοι βρίσκονταν στο πλάι μου έτοιμοι να με στηρίξουν, κάνοντας έτσι την εμπειρία της διπλωματικής μου ακόμη πιο ξεχωριστή.

Περίληψη

Το “Grosswild” είναι ένα παιχνίδι ρόλων το οποίο διαδραματίζεται σε περιβάλλον επιστημονικής φαντασίας και της μελλοντικής μας δυστοπικής κοινωνίας. Οι παίκτες επιλέγουν από 3 έως 5 χαρακτήρες και κινούνται πάνω σε έναν χάρτη με ζάρι, ανοίγοντας κάρτες και συλλέγοντας νίκες. Σκοπός είναι οι παίκτες να συγκεντρώσουν όσες περισσότερες νίκες μπορούν ώστε να κερδίσουν πόντους για τη μεγάλη τελική μάχη με τον διαβολικό κυβερνήτη. Οι αποστολές παρολ’αυτά δεν θα αποδεικνύονται πάντα εύκολες. Πολλές από αυτές απαιτούν συνεργασία μεταξύ των χρηστών, κάποιες ακόμη και απλώς καθαρή τύχη, ενώ η κάθε κίνηση των παικτών είναι ικανή να ανατρέψει το τελικό αποτέλεσμα.

Η ιδέα της εργασίας είναι βασισμένη κατά μεγάλο ποσοστό στο παλιό επιτραπέζιο παιχνίδι Dungeons and Dragons, καθώς εξακολουθεί να παίζεται ευρέως μέχρι και σήμερα λόγω της τεράστιας ελευθερίας που δίνει στους παίκτες ως προς τη διαμόρφωση της ιστορίας. Διάφορα σημαντικά στοιχεία και μηχανισμοί έχουν αντληθεί και από άλλα παιχνίδια μα αυτό παραμένει η κύρια πηγή έμπνευσης πίσω από το project.

Το συγκεκριμένο είδος εργασίας συνδυάζει ένα μεγάλο εύρος γνώσεων τις οποίες λάβαμε καθ’όλη τη διάρκεια της σχολής όπως παραδείγματος χάρη σχεδιασμό συσκευασίας, επιμέλεια γραμματοσειράς, εικονογράφηση αλλά και επεξεργασία εντύπου.

Πρόλογος

Στο παρακάτω κείμενο θα παρακολουθήσει κανείς τη διαδρομή που διανύει ένα καλλιτεχνικό έργο (art project) ξεκινώντας από τη σύλληψη της ιδέας έως και την τελική εκτέλεσή του.

Για την πτυχιακή μου εργασία επέλεξα να εργαστώ πάνω σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων και συνεργασίας (co-op) καθώς πρόκειται για μια εργασία απαιτητική όπου συνδυάζεται πληθώρα καλλιτεχνικών στοιχείων τα οποία έχουμε διδαχθεί στη σχολή μας, όπως για παράδειγμα επιμέλεια κειμένου, εντύπου και γραμματοσειρών, σκίτσο / εικονογράφηση αλλά και επιμέλεια εκτύπωσης.

Το είδος που επέλεξα για το επιτραπέζιο αυτό είναι η επιστημονική φαντασία καθώς παρέα με την απλή φαντασία αποτελούν τις δύο κατηγορίες που με ενδιαφέρουν περισσότερο στην καθημερινή μου ζωή και δημιουργία.

Το “Grosswild” (βλ. σελ.20) πιο συγκεκριμένα αποτελεί ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 3 έως και 5 παίκτες, τοποθετημένο στο μέλλον ενώ αρκετά έντονο είναι το στοιχείο μιας δυστοπικής και βαθιά προβληματικής κοινωνίας. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι ξεκινώντας από την έναρξη του χάρτη οι παίκτες, οι οποίοι έχουν διαμορφώσει μια συμμαχία, να κατατροπώσουν τον σατανικό κυβερνήτη διασχίζοντας πρώτα μια σειρά από δοκιμασίες.



Εικόνα από το δυστοπικό βιντεοπαιχνίδι ρόλων «Cyberpunk 2077» (2020).



Προς τα δεξιά: Star Wars, Blade runner, Dorohedoro, Horizon Zero Dawn.

Οι δοκιμασίες αυτές μπορούν να επιφέρουν διάφορα αποτελέσματα τα οποία κρίνονται τόσο από την τύχη όσο και από το βαθμό συνεργασίας των παικτών, ενώ η τελική νίκη δεν είναι δεδομένη.

Σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι να μεταδοθεί κάποιο μήνυμα με κοινωνικό ή πολιτικό χαρακτήρα αλλά μέσα από χιούμορ και αλληλεπίδραση με το δύσκολο περιβάλλον που τους έχει δοθεί οι παίκτες να βιώσουν μια ευχάριστη και ενδιαφέρουσα εμπειρία. Το θέμα της επιστημονικής φαντασίας δίνει άπλετο χώρο για ελευθερία στη δημιουργία της αλλόκοτης εικόνας των χαρακτήρων αλλά και στο να αναπτυχθούν πολύπλοκες μάχες. Για την εργασία αυτή έχω αντλήσει έμπνευση και ιδέες από διαφορετικά franchises ταινιών όπως παραδείγματος χάρη τη σειρά Star Wars, Matrix (1999), Mad Max Fury Road (2015), Dorohedoro (2020), τις ταινίες Blade Runner καθώς και από τα βιντεοπαιχνίδια Horizon Zero Dawn και Cyberpunk 2077.

Παιχνίδια ρόλων και είδη επιτραπέζιων

RPG (Role Playing Games, παιχνίδια ρόλων) θεωρούνται τα παιχνίδια κατά τα οποία οι παίκτες αναλαμβάνουν από έναν ρόλο, έναν χαρακτήρα, και αλληλεπιδρούν με το εκάστοτε περιβάλλον του παιχνιδιού.

Τα συγκεκριμένα παιχνίδια έχουν συνήθως θεματική επιστημονικής φαντασίας ή φαντασίας, διαδραματίζονται μια πλοκή ή μια ιστορία και οι παίκτες αγωνίζονται προς έναν στόχο. Τέτοια παιχνίδια είναι παραδείγματος χάρη το Dungeons and Dragons, το Gloomhaven, το Star Wars Galaxies κ.ά. Το Dungeons and Dragons (1974) συγκεκριμένα αποτελεί το πιο γνωστό επιτραπέζιο ρόλων καθώς υπολογίζεται πως μέχρι σήμερα έχουν παίξει το παιχνίδι τουλάχιστον μία φορά πάνω από 50 εκατομμύρια παίκτες¹. Τα rpg πολύ γρήγορα, στα '80's, πέρασαν και στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές όπου εξακολουθούν να αποτελούν ένα πολύ δημοφιλές είδος παιχνιδιού.

Αν και υπάρχουν πάνω από 30 κατηγορίες επιτραπέζιων παιχνιδιών, πολλοί ενθουσιώδης παίκτες έχουν επιχειρήσει να τα κατατάξουν σε μικρότερες πιο γενικές κατηγορίες. Συγκεκριμένα εικάζεται πως τα πιο διάσημα επιτραπέζια θα μπορούσαν να θέσουν τη βάση για 4 κύριες κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία φαίνεται να είναι η “roll and move” όπου ο παίκτης είτε θα ρίξει κάποιο ζάρι, θα γυρίσει κάποιου είδους τροχό ή θα χρειαστεί να τραβήξει κάρτες ώστε να κριθεί το πως θα κινηθεί στην πορεία. Σε αυτού του είδους τα παιχνίδια η νίκη και η αποτυχία κρίνεται από αυτό που θα λάβει ο παίκτης όταν κάνει την παραπάνω ενέργεια ενώ βασίζονται περισσότερο στην τύχη παρά τη στρατηγική. Σειρά έχουν τα “worker placement games” στα οποία οι ενέργειες του κάθε παίκτη επηρεάζουν άμεσα τουλάχιστον 1 άλλον παίκτη με σκοπό τη νίκη. Παιχνίδια σαν αυτά τείνουν να είναι ανταγωνιστικά και να βασίζονται στην στρατηγική. Σε πλήρη αντίθεση με τα “worker placement” τα παιχνίδια “συνεργασίας” (Cooperative) απαιτούν οι παίκτες να δράσουν σαν ομάδα. Το αποτέλεσμα του παιχνιδιού είναι το ίδιο για όλους τους παίκτες.

Τέλος, συναντάμε τα παιχνίδια “μυστικής ταυτότητας” (Secret Identity ή Social Deduction) όπου κάποιος από τους παίκτες δεν είναι στην πραγματικότητα αυτό που φαίνεται στην υπόλοιπη ομάδα και ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αποκαλυφθεί ποιός από όλους λέει ψέματα².

1. Rahul Awati, «What is a role-playing game?», www.techtarget.com, Ιούλιος 2023.

2. Shawn Davidson, «4 Fundamental Types of Board Games Everyone Should Know About», medium.com Απρίλιος 2018.

1. Βάση και μηχανισμοί

1.1 Έρευνα: Χαρακτηριστικά των επιτραπέζιων παιχνιδιών τα οποία προτιμούν οι παίκτες.

Η αρχική ιδέα ήταν να δημιουργήσω ένα επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο θα θυμίζει όσο περισσότερο είναι δυνατόν το γνωστό επιτραπέζιο Dungeons and Dragons, το οποίο εξακολουθεί να παίζεται ακόμη και σήμερα ανεξαρτήτως ηλικιακής ομάδας. Στο συγκεκριμένο επιτραπέζιο ρόλων (RPG) είναι πολύ σημαντικό προτού ξεκινήσει η εκστρατεία να υπάρχει ανάμεσα στην εκάστοτε ομάδα παικτών ένα πρόσωπο το οποίο γνωρίζει τους κανόνες άριστα και αρα θα μπορεί να αναλάβει την αφήγηση και τις λεπτομέρειες της εκστρατείας (Dungeon Master). Τότε οι παίκτες θα φτιάξουν σε πρώτο πλαίσιο τους χαρακτήρες τους σύμφωνα με τη συνταγή και τους κανόνες του παιχνιδιού οι οποίοι θα ενταχθούν στο περιβάλλον που έχει δημιουργήσει ο DM. Οι παίκτες έχουν τεράστια ελευθερία κινήσεων και επιλογών με το μοναδικό εμπόδιο να είναι ο αριθμός του ζαριού που θα φέρνουν οι ίδιοι, ο οποίος είναι ικανός να αλλάξει κάθε φορά και τη ροή της ιστορίας³. Ένα τέτοιο στοιχείο όπου η ιστορία και τα δρώμενα αλλάζουν σύμφωνα με την τύχη, γνώριζα εξ'αρχής ότι είναι πολύ σημαντικό να ενταχθεί και στη δική μου εργασία καθώς η ελευθερία αυτή δημιουργεί στον παίκτη ένα συναίσθημα ενθουσιασμού για το άγνωστο ενώ επεκτείνει παράλληλα τις πιθανές επαναλήψεις (replayability). Η ίδια ελευθερία ήθελα να ισχύει και για την ηλικιακή ομάδα (target group). Η δοκιμασία ήταν να επιτευχθεί αυτός ο στόχος χωρίς την ανάγκη ύπαρξης κάποιου DM.

Το πρώτο στάδιο στην έρευνα αποτέλεσε η ψυχολογία και οι απαιτήσεις των παικτών-καταναλωτών. Για τον σκοπό αυτό συμβουλευτήκα μια γκάμα πηγών όπως άρθρα, βίντεο, forums σχολιασμού αλλά και προσωπικές συζητήσεις με τακτικούς παίκτες επιτραπέζιων. Η έρευνα αυτή έδειξε πως το πρώτο και πιο σημαντικό στοιχείο στο οποίο συμφωνούν οι περισσότεροι χρήστες είναι η αλληλεπίδραση με την ομάδα (interaction / interactivity). Η αλληλεπίδραση σε ένα παιχνίδι μπορεί να επιτευχθεί μέσα από μια σειρά τρόπων όπως παραδείγματος χάρη τις “διαμάχες”, όπου ο παίκτης καλείται να κατατροπώσει τον

3. Alex Meehan, «How to play Dungeons & Dragons 5E for beginners», www.dicebreaker.com, Μάιος 2023.



Η ηθοποιός Veronica Hurst παίζει Monopoly στην Αγγλία το 1951, πηγή: theatlantic.com

άλλο παίκτη ώστε να κερδίσει (πχ. σκάκι), ενώ σε παρόμοιο κλίμα κινείται και ο “ανταγωνισμός” με τη μόνη διαφορά ότι η νίκη εξαρτάται από την προσωπική βελτίωση των ικανοτήτων του κάθε παίκτη⁴. Ο ανταγωνισμός συγκεκριμένα μπορεί να διαιρεθεί σε μερικές υποκατηγορίες όπως παραδείγματος χάρη σε άμεσο, έμμεσο αλλά και “solitaire”. Η διάκριση αυτή γίνεται σύμφωνα με το αν οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να επηρεάσουν άμεσα με τις κινήσεις τους τους υπόλοιπους παίκτες. Στα solitaire παιχνίδια (πχ. πασιέντζα, ναρκαλιευτής, sudoku κ.α.) η αλληλεπίδραση επιτυγχάνεται αποκλειστικά μέσα από συστήματα καταμέτρησης των μεγαλύτερων σκορ. Τέλος, συναντάμε τα παιχνίδια συνεργασίας αλλά και “κόντρας” όπου στα πρώτα οι παίκτες θα πρέπει να συνεργαστούν ώστε να κερδηθεί το παιχνίδι ενώ στα δεύτερα κάποιος παίκτης επιλέγει έναν άλλο παίκτη ως στόχο (σε κάποια παιχνίδια οι υπόλοιποι παίκτες προσπαθούν να επηρεάσουν αυτή την απόφαση) ώστε να φτάσουν στη νίκη⁵. Σύμφωνα με περαιτέρω έρευνα, ο χρήστης παρουσιάζουν μια προτίμηση στα παιχνίδια τα οποία ως μορφή αλληλεπίδρασης χρησιμοποιούν κάποιου είδους διαμάχη με την υπόλοιπη ομάδα.

4. www.reddit.com, «What makes a board game fun to you?», 2019. www.reddit.com, «What makes a board game good?» 2012. Brandon Rollins, «10 Elements of Good Game Design», brandonthegamedev.com, Φεβρουάριος 2017.

5. Mattias R., «Types of Player Interaction in Board Games», boardgamegreek.com, Ιούλιος 2010.

Μέσα στα επόμενα χαρακτηριστικά φαίνεται να είναι ο γρήγορος ρυθμός και οι απλοί κατανοητοί κανόνες. Οι περισσότεροι παίκτες συμφωνούν στο ότι το ενδιαφέρον χάνεται όταν τα μέλη της ομάδας αργούν να κάνουν την επόμενη κίνηση ή χρειάζεται να συμβουλευτούν ξανά και ξανά το βιβλίο κανόνων⁶.

Σε αυτό το σημείο τα αποτελέσματα της έρευνας έγιναν λιγότερο σαφή με πολλούς παίκτες να αναφέρουν διαφορετικά στοιχεία σαν τα πιο σημαντικά για εκείνους ώστε να κριθεί το επιτραπέζιο παιχνίδι ενδιαφέρον, παρ' αυτά ένας ανώνυμος χρήστης ο οποίος δηλώνει σχεδιαστής παιχνιδιών στη διάσημη πλατφόρμα forum Reddit, επιχείρησε να συγκεντρώσει με αρκετά ενδιαφέρον τρόπο όλα αυτά τα στοιχεία των παικτών σε κατηγορίες απευθυνόμενος κατά κύριο λόγο σε νέους σχεδιαστές παιχνιδιών.

Πιο συγκεκριμένα ανέφερε πως “δεν υπάρχει ένα είδος διασκέδασης” γι'αυτό και είναι δύσκολο να βγουν συμπεράσματα τα οποία να ισχύουν σε κάθε παιχνίδι. Οι κατηγορίες που πραγματεύεται ο χρήστης ξεκινάνε με τη φράση “Διασκέδαση μέσα από...” και πιο αναλυτικά τα είδη έχουν ως εξής: επιδεξιότητα, υπεροχή, παρουσίαση-εικόνα-σχεδιασμός, συγκέντρωση, ενσυναίσθηση, ανακάλυψη και πρόοδος. Επιδεξιότητα καθώς μεγάλος αριθμός παικτών ενδιαφέρεται για επιτραπέζια τα οποία σε προκαλούν να γίνεσαι όλο και καλύτερος σε κάποια αποστολή ή ενέργεια μέχρι εν τέλει να το τελειοποιήσεις. Παιχνίδια που απευθύνονται στο συγκεκριμένο κοινό θα πρέπει να έχουν υψηλό βαθμό δυσκολίας και υψηλές πιθανότητες αποτυχίας.

Σε παρόμοιο μοτίβο κινείται και η κατηγορία της “υπεροχής” καθώς για μερικούς παίκτες αρκεί απλώς το να βελτιώνονται στις αποστολές αρκετά ώστε να νικήσουν την υπόλοιπη ομάδα. Τέτοιου είδους παίκτες θα ενθουσιαστούν επίσης με μικρές νίκες βασισμένες στην τύχη, γι'αυτό και πρόσθετες τακτικές δελεασμού μέσα στο παιχνίδι θα παρουσιάσουν μεγάλο ενδιαφέρον.

Η επόμενη κατηγορία είναι αυτή του σχεδιασμού και της παρουσίασης, όπου δηλαδή ο παίκτης θα αρκεστεί στην ομορφιά και την αισθητική του παιχνιδιού ώστε να το κρίνει διασκεδαστικό. Συμπεριλαμβάνονται τόσο η πλοκή της ιστορίας όσο και τα περιεχόμενα όπως παραδείγματος χάρη αν υπάρχουν καλοφτιαγμένες μινιατούρες ή ποιοτική εκτύπωση και υφασμάτινα πουγκιά για τα ζάρια.

Στην κατηγορία της συγκέντρωσης, ο δημιουργός πραγματεύεται πως ανήκει οποιοδήποτε παιχνίδι απορροφά τον παίκτη είτε μέσω της ιστορίας είτε μέσω

6. www.reddit.com, «What makes a board game fun to you?», 2019.
www.reddit.com, «What makes a board game good?», 2012.

του τρόπου διεξαγωγής. Ο παίκτης ή η ομάδα ξεχνούν εντελώς το περιβάλλον τους και πολλές κινήσεις αρχίζουν να μοιάζουν πλέον μηχανικές. Ακόμη και το σκάκι θα μπορούσε να προστεθεί σε αυτή την κατηγορία⁷.

Στη συνέχεια συναντάται η κατηγορία της ενσυναίσθησης ή συμπόνιας όπου ο παίκτης διασκεδάζει βλέποντας πόσο η υπόλοιπη ομάδα ευχαριστείται το παιχνίδι. Τέτοιοι παίκτες αποφεύγουν παιχνίδια στα οποία καλούνται να “πληγώσουν” την ομάδα και συνήθως επιλέγουν ρόλους υποστήριξης π.χ. θεραπευτής (healer).

Τέλος, βρίσκουμε τις κατηγορίες της ανακάλυψης και της προόδου. Μέσα από την ανακάλυψη ο παίκτης γνωρίζει συνεχώς νέες στρατηγικές ώστε να περιηγηθεί το παιχνίδι, καθώς και νέους συνδυασμούς κινήσεων. Τέτοιοι παίκτες αποφεύγουν παιχνίδια τα οποία γρήγορα βγάζουν το ίδιο αποτέλεσμα στο ίδιο σημείο. Όσον αφορά την πρόοδο, ένας παίκτης με αυτό το είδος διασκέδασης θα ικανοποιηθεί με τη διαδικασία του να κατευθύνεται προς έναν στόχο και να ολοκληρώνει ενέργειες με αυξητική δυσκολία. Μια σημαντική αναφορά θα πρέπει να είναι και ο μέγιστος απαιτούμενος χρόνος ολοκλήρωσης του παιχνιδιού, κάτι που όμως εξαρτάται αποκλειστικά από το εκάστοτε παιχνίδι και την παρέα-ομάδα⁸.

Σε επόμενο στάδιο έγινε μια έρευνα αγοράς για τα επιτραπέζια που φαίνεται να έχουν τη μεγαλύτερη απήχηση στο κοινό χωρίς όμως να ξεφεύγουν από το όραμα της εργασίας το οποίο είχε ήδη αρχίσει να διαμορφώνεται. Όπως προέκυψε από την έρευνα, μερικά από τα παιχνίδια τα οποία μελέτησα ήταν το Munchkin, το Doomlings, το Betrayal at the house on the hill και το Coup. Οι κανόνες και οι μηχανισμοί των παιχνιδιών ήταν η βάση της εργασίας μου γι' αυτό και εξακολούθησα να εργάζομαι πάνω σε αυτούς καθ' όλη τη διάρκεια του πρώτου εξαμήνου. Επίσης επισκέφθηκα αρκετές φορές καταστήματα όπου σου δίνεται η δυνατότητα να δοκιμάσεις επιτραπέζια παιχνίδια κάτι που με βοήθησε πολύ με καταγραφές και σημειώσεις.

7. www.reddit.com, «What makes a game fun?», 2021.

8. www.reddit.com, «What makes a game fun?», 2021.

1.2 Προσχέδια και επιρροές

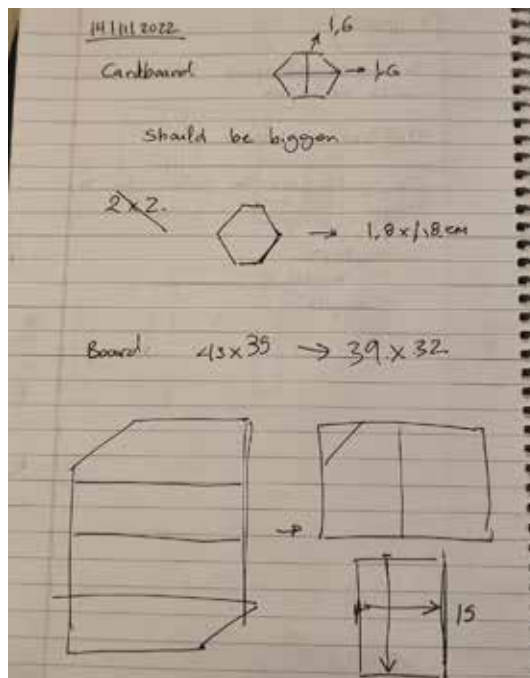
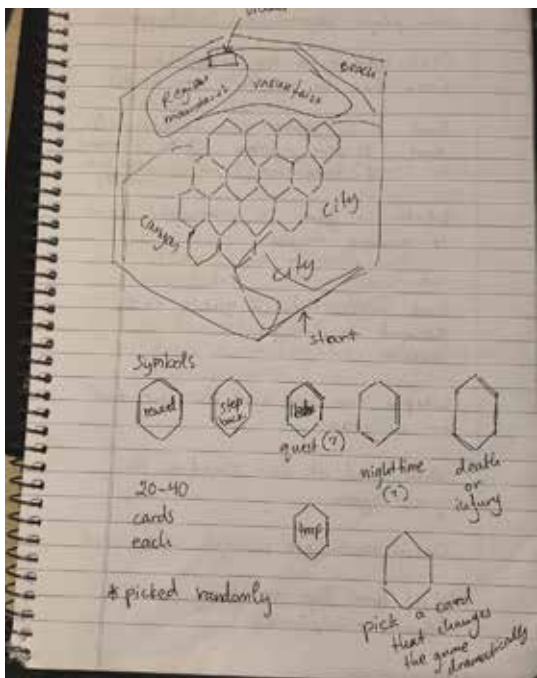


Προς τα δεξιά: επιτραπέζιο Calico, επιτραπέζιο Catan.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας συνάντησα το γνωστό επιτραπέζιο Catan και κάποια forums σχολιασμού από λάτρεις που επιχειρούν να φτιάξουν δικές τους ερμηνείες του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Η ιδέα ενός πλέγματος με εξάγωνα γεωμετρικά σχήματα μου άρεσε αρκετά γι' αυτό και έχει παραμείνει σαν στοιχείο από την αρχή. Η πρώτη ιδέα ήταν να υπάρχει ένας χάρτης με εικονογράφηση ο οποίος θα έχει εκτυπωμένο ένα πλέγμα από εξάγωνα σχήματα. Σε περιορισμένα εξάγωνα του εκτυπωμένου πλέγματος θα βρίσκεται ένα πλακίδιο το οποίο θα φέρει την ίδια εκτύπωση με το κομμάτι του χάρτη από κάτω του. Όταν ο παίκτης θα το γυρνάει θα έρχεται αντιμέτωπος με ένα σύμβολο το οποίο αντιστοιχεί σε ένα είδος κάρτας.

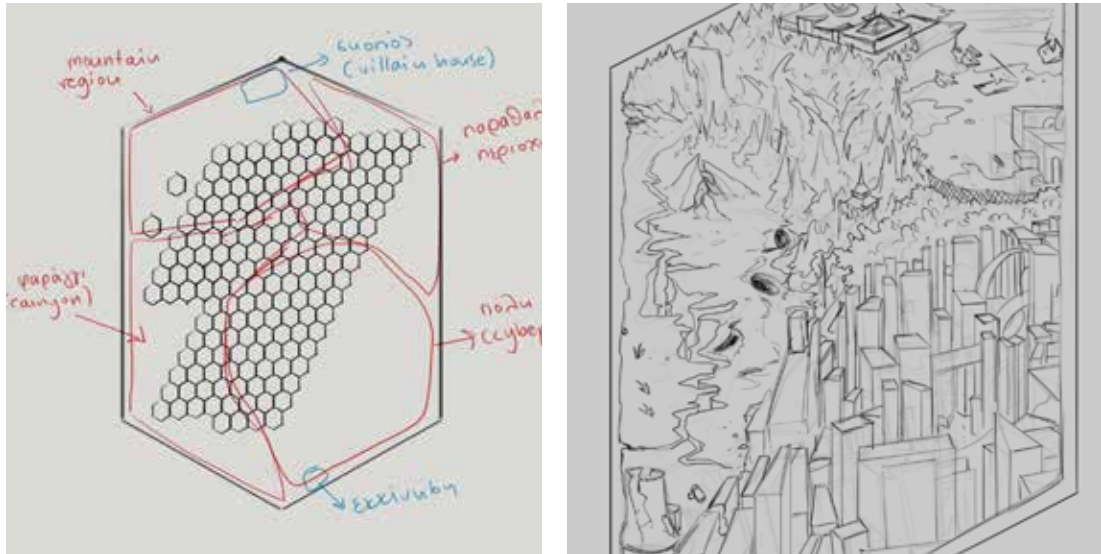
Υπάρχουν 5 είδη καρτών. Μάχη, αιφνίδιος θάνατος, αποστολή, αμοιβή ή κάρτα νύχτας όπου θα υπήρχε κάποια άμεση επίπτωση σε όλους τους παίκτες. Ένας τέτοιος μηχανισμός προσφέρει αρκετή σχεδιαστική ελευθερία καθώς θα μπορούσαν αργότερα να δημιουργηθούν νέα πακέτα καρτών με διαφορετικό ή και θεματικό περιεχόμενο τα οποία ο παίκτης θα αγοράζει ξεχωριστά.

Ύστερα από κάποια προσχέδια και μετρήσεις του πλέγματος δημιούργησα την πρώτη μακέτα του χάρτη από ένα κομμάτι χαρτόνι και το εξάγωνο πλέγμα πάνω σε ριζόχαρτο. Η μακέτα αυτή εξακολούθησε να αλλάζει σε ολόκληρο το



Επάνω: προσχέδια και μετρήσεις στις σημειώσεις. **Κάτω:** Αρχικές μετρήσεις, πρώτες αλλαγές.

πρώτο εξάμηνο καθώς προέκυψαν πολλά προβλήματα όπως παραδείγματος χάρη τα μεγέθη και ο αριθμός των πλακιδίων ή ο αριθμός των απαιτούμενων ειδικών πλακιδίων.



Προσχέδια για την κατανομή των τμημάτων του χάρτη.

Γρήγορα ήρθαν στην επιφάνεια και άλλοι προβληματισμοί όπως το ότι το επίπεδο δυσκολίας των καρτών θα πρέπει να ανεβαίνει όσο οι παίκτες προχωρούν προς το τέλος του παιχνιδιού κάτι το οποίο δεν είναι δυνατό να συμβεί εάν οι κάρτες επιλέγονται τυχαία σύμφωνα με το σύμβολο που φέρουν. Η επόμενη σκέψη ήταν να αριθμήσω το κάθε πλακίδιο και την κάρτα που του αντιστοιχεί πράγμα το οποίο μείωσε κατά πολύ την επαναληψιμότητα του παιχνιδιού (replayability).

Ύστερα από έρευνα κατέληξα να αντιστοιχίσω την κάθε περιοχή του χάρτη στη δική της σειρά από κάρτες, όπου και θα επιλέγονται τυχαία (πρόκειται για έναν μηχανισμό που απαντάται σε αρκετά παιχνίδια όπως το *Betrayal at the House on the Hill*). Έτσι θα μπορεί να ρυθμιστεί η δυσκολία των καρτών σύμφωνα με το πόσο κοντά βρίσκεται η περιοχή στον τελικό στόχο χωρίς ωστόσο να μειώνεται σημαντικά η επαναληψιμότητα καθώς οι κάρτες όντας ανακατεμένες σε κάθε νέο παιχνίδι θα επιδρούν διαφορετικά στο αποτέλεσμα.

Όπως είναι επόμενο υπήρχαν αρκετοί ακόμη μηχανισμοί που θα έπρεπε να ληφθούν υπόψη καθ'όλη τη διάρκεια όπως είναι το ερώτημα εάν θα υπάρχουν γρίφοι, ώστε το παιχνίδι να γίνει πιο ενδιαφέρον για τους παίκτες, ή το εάν οι θάνατοι στο παιχνίδι θα αποτελούν μια μη αναστρέψιμη ενέργεια ή το αντίστροφο. Προβλήματα σαν αυτά βρήκαν λύση όταν η παρέα μου και εγώ δοκιμάσαμε το παιχνίδι με την μακέτα του.

Μια ακόμη ιδέα αποτέλεσε η εισαγωγή ενός πραγματικού ηθικού debate σε κάποιες από τις κάρτες το οποίο θα προκαλούσε ίσως όλους τους παί-



1.	rewards	5+ on the board
2.	traps	10 on the board
3.	quests	5 on the board
4.	death/injury	4 deaths 5 injury
5.	night time	3 on the board

25 of each / opens card.

Quests involve other players
Some traps as well



Η κατανομή των πλακιδίων ύστερα από αρκετές μετρήσεις και δοκιμές.

κτες να αποκτήσουν μια διαμάχη μεταξύ τους και θα είχε ενδεχομένως κάποια επίπτωση στη συνέχεια. Αν και η ιδέα παρουσιάζει ενδιαφέρον και κατάφερε να ενθουσιάσει λάτρεις και φιλικά πρόσωπα, αποδείχθηκε εξαιρετικά δύσκολο στην πράξη. Σε αυτό το στάδιο ξεκίνησα να καταγράφω ιδέες και για τις κάρτες του παιχνιδιού όπως τι είδους τέρατα θα συναντά ο παίκτης, πως θα μοιάζουν οι μάχες και οι παγίδες ενώ εξίσου σημαντικό ήταν να αναγνωρίσω πως αυτές οι ενέργειες θα επηρεάζουν την τελική μεγάλη μάχη. Υπήρξαν πολλές ιδέες οι οποίες όσο δελεαστικές και αν ήταν προκαλούσαν το παιχνίδι να γίνει αρκετά περίπλοκο στο τέλος. Μια από αυτές ήταν να δημιουργούν οι παίκτες δικά τους φίλτρα ώστε να γεμίσουν τη ζωή τους ή να επαναφέρουν κάποιον στη ζωή καθώς και το να υπάρχει κάρτα νύχτας όπου όλες οι κάρτες έχουν το

αντίστροφο αποτέλεσμα μέχρι κάποιος παίκτης να πετύχει την επόμενη κάρτα νύχτας. Κατέληξα να δανείζομαι το βασικό μοτίβο του επιτραπέζιου Munchkin όπου η κάθε κάρτα μπορεί να έχει μια θετική ή αρνητική επίπτωση ενώ κάποιες φορές η επίπτωση είναι απλά αρνητική ή θετική χωρίς ο παίκτης να μπορεί να το αντιστρέψει. Η επίπτωση κρίνεται από τον αριθμό του ζαριού, κάτι που διατήρησα από το παιχνίδι DnD.

Προς το τέλος του πρώτου εξαμήνου, χρειάστηκε να καταγράψω όλα τα τελικά κείμενα των καρτών και των χαρακτήρων καθώς και να υπολογίσω τις μαθηματικές πράξεις πίσω από τους αριθμούς που θα μπορούν να φέρουν τα ζάρια στις μάχες έτσι ώστε η νίκη να καθίσταται μη δεδομένη αλλά όχι και ακατόρθωτη. Κάτι εξίσου σημαντικό ήταν και η επιμέλεια του έντυπου οδηγιών όπου θα πρέπει να σημειωθούν όλοι οι τελικοί μηχανισμοί χωρίς να υπάρχουν κενά ερωτήματα.

Το όνομα του παιχνιδιού κατέληξε σε “Grosswild”, ύστερα από τις αρχικές ιδέες Strangers ή Unity, μια γερμανική λέξη η οποία γράφεται ως Großwild (γκρόσβιλντ), σημαίνει “Big Game” και χαρακτηρίζει το κυνήγι των μεγάλων άγριων ζώων της Αφρικής από κυνηγούς του Δυτικού κόσμου⁹. Η λέξη αυτή δεν έχει χαρακτηρίσει μέχρι στιγμής κάποιο άλλο παιχνίδι ή γνωστό καλλιτεχνικό προϊόν κάτι που ήταν ιδιαίτερα ευχάριστο.

9. dictionary.cambridge.org

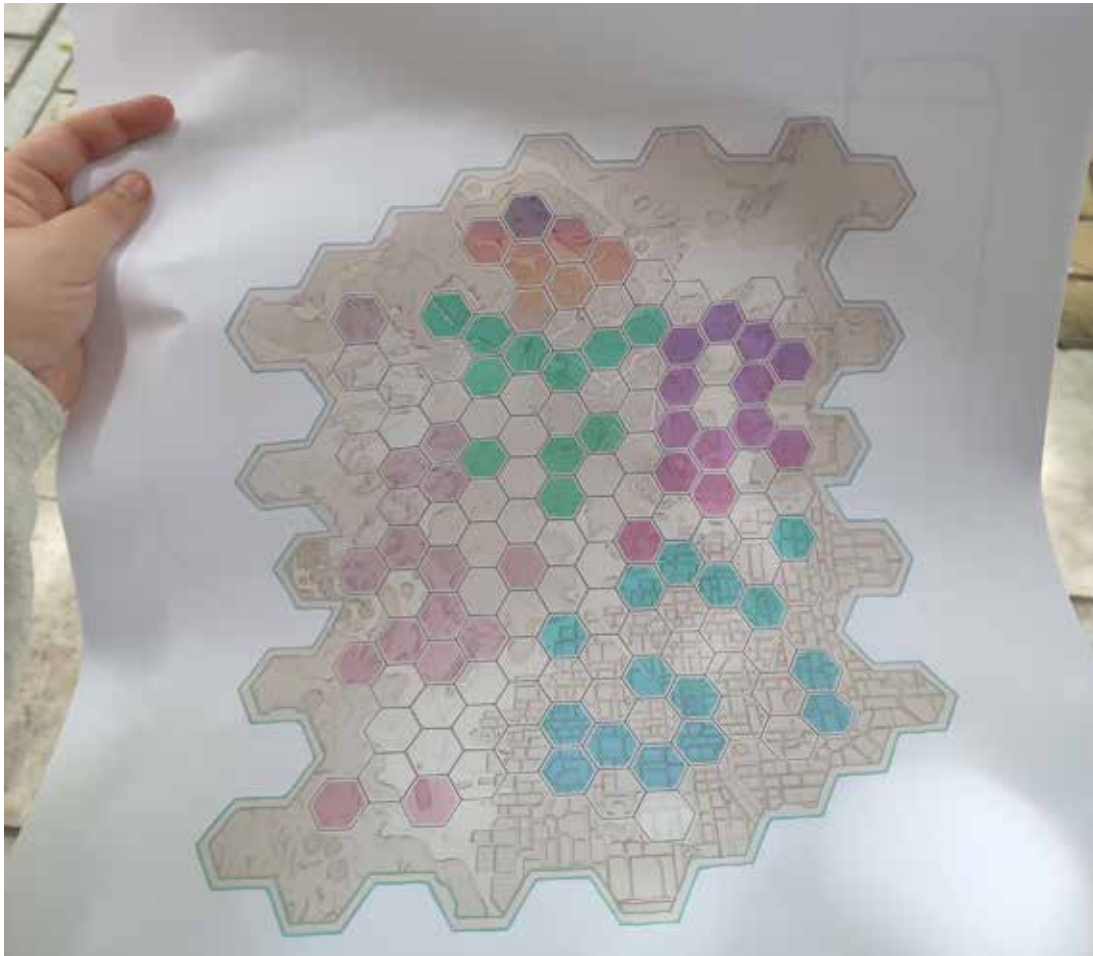
1.3 Τελική βάση

Ύστερα από πολλές διαφορετικές δοκιμές στοιχείων αποφάσισα πως προσθέσεις και αλλαγές οι οποίες καθιστούν το τελικό αποτέλεσμα περίπλοκο, όσο ενδιαφέρον και αν παρουσιάζουν γρήγορα έρχονται σε πλήρη αντίθεση με τα αρχικά συμπεράσματα της έρευνάς μου ότι δηλαδή ένα παιχνίδι θα πρέπει να βασίζεται στην αλληλεπίδραση και το γρήγορο ρυθμό.

Η τελική δομή του παιχνιδιού διαμορφώθηκε ως εξής. Οι 3-5 παίκτες επιλέγουν τυχαία τους χαρακτήρες και τα όπλα τους. Ξεκινούν από την εκκίνηση που υποδεικνύεται στο χάρτη και ο στόχος τους είναι να κερδίσουν όσα περισσότερα πλακίδια (tokens) είναι δυνατό ώστε να είναι ικανοί να νικήσουν τη τελική μάχη, η οποία έχει διασπαστεί σε 3 στάδια (κάρτες με διαφορετικό βαθμό δυσκολίας). Οι παίκτες κερδίζουν πλακίδια ολοκληρώνοντας επιτυχώς τις ενέργειες των καρτών και όταν ένα πλακίδιο αφαιρεθεί από το χάρτη οι υπόλοιποι παίκτες δεν σηκώνουν κάρτα ξανά στο συγκεκριμένο σημείο. Στο χάρτη συναντώνται συνολικά 60 πλακίδια.

Μη επιτυχημένες ενέργειες κάρτας σημαίνει ότι η κάρτα επιστρέφει ανακατεμένη πίσω στη θέση της. Οι περιοχές του χάρτη χωρίζονται στην πόλη, το φαράγγι, τη βιομηχανική περιοχή, το δάσος και τη βίλα. Η κάθε μία από αυτές έχει δική της σειρά από κάρτες, σύμφωνα με συγκεκριμένη χρωματική ένδειξη, στις οποίες εμπεριέχονται τόσο μάχες ή τέρατα όσο και ανταμοιβές ή παγίδες με μικρές επιπτώσεις. Κάθε περιοχή έχει μια μοναδική αποστολή η οποία απαιτεί από τον παίκτη να ταξιδέψει σε άλλο μέρος του χάρτη ώστε να την ολοκληρώσει και να έχει κάποια ανταμοιβή. Ένας μικρός αριθμός καρτών μέσα στο παιχνίδι συμπεριλαμβάνει και μια σειρά από αλλά παιχνίδια όπως παραδείγματος χάρη το πέτρα μολύβι ψαλίδι χαρτί ή την πάλη αντίχειρα. Όσον αφορά τον μηχανισμό μάχης, ολοι οι αντίπαλοι φέρουν έναν βαθμό όπου υποδηλώνεται ο αριθμός που θα πρέπει να ξεπεράσουν οι παίκτες ρίχνοντας το ζάρι είκοσι πλευρών (D20).

Στον αριθμό αυτό έρχεται να προστεθεί το όπλο τους καθώς και οποιαδήποτε κάρτα τους έχει δώσει κάποια συμπληρωματική βοήθεια. Ένας μεγάλος αριθμός καρτών μάχης παρουσιάζει δύο πιθανά αποτελέσματα με επιπτώσεις και ανταμοιβές σύμφωνα με τον αριθμό του ζαριού (παραδείγματος χάρη φέρε κάτω από 10 και επιστρέφεις στην αρχή του χάρτη). Κατά αυτόν τον τρόπο η τροπή του παιχνιδιού μπορεί να αλλάξει ανά πάσα στιγμή αυξάνοντας την



Απεικόνιση του ολοκληρωμένου πλέγματος και τα σημεία όπου ο παίκτης σηκώνει κάρτες.

επαναληψιμότητα. Τα συγκεντρωμένα πλακίδια των παικτών λειτουργούν σαν επίπεδο (π.χ. παίκτης με επίπεδο 7) αλλά και σαν νόμισμα καθώς μπορούν να θυσιαστούν στην αρχή της σειράς τους για να επαναφέρουν κάποιο παίκτη στη ζωή, να τηλεμεταφερθούν στο χάρτη ώστε να ολοκληρώσουν κάποια αποστολή ή να αποκτήσουν περισσότερα πλακίδια. Τα πλακίδια που δόθηκαν σαν νόμισμα επιστρέφουν πάνω στο χάρτη σε οποιοδήποτε σημείο. Όταν κάποιος παίκτης καταφέρει να φτάσει στη βίλα και να ολοκληρώσει επιτυχώς τις ενέργειες, όλοι οι παίκτες καλούνται στο σημείο οπουδήποτε κι αν βρίσκονται και ότι επίπεδο κι αν έχουν. Η τελική μάχη χωρίζεται σε 3 κάρτες οι οποίες ανοίγονται μία τη φορά. Εάν οι παίκτες χάσουν στην πρώτη κάρτα δεν προχωρούν στην επόμενη. Όλες οι κάρτες του παιχνιδιού θα μπορούν να αντικατασταθούν με νέα πρόσθετα πακέτα στο μέλλον, τα οποία θα παρουσιάζουν διαφορετική τελική μάχη, χαρακτήρες καθώς και μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας.

2. Έντυπος και γραφιστικός σχεδιασμός

2.1 Έρευνα: στυλ εικονογράφησης, γραμματοσειρές, καταστήματα.

Παράλληλα με την παραπάνω έρευνα συνέβη και η έρευνα πάνω στην εικόνα και το ύφος του παιχνιδιού. Πολύ γρήγορα και επηρεασμένη από τις ταινίες Blade Runner και το βιντεοπαιχνίδι Cyberpunk 2077 θέλησα να δημιουργήσω έναν cyber noir κόσμο. Σε έναν τέτοιο δυστοπικό κόσμο του μέλλοντος η τεχνολογία επικρατεί και προβληματίζει, η εγκληματικότητα φτάνει στα ύψη καθώς ο άνθρωπος βρίσκεται ολοκληρωτικά αποκομμένος από τη φύση και την έννοια της κοινότητας ενώ δίνεται χώρος να δημιουργηθούν μερικές πολύ ενδιαφέρον προσωπικότητες τόσο σε εικόνα όσο και σε κίνητρα¹⁰. Με αυτή την οπτική συγκέντρωσα μερικά moodboards ώστε να με βοηθήσουν στην κατεύθυνση της πλοκής και το σχέδιο, κάτι που όμως γρήγορα μου δημιούργησε προβληματισμούς σχετικά με την έλλειψη χαρακτήρα και την τυποποίηση.

Ξεκίνησα να ερευνώ επίσης τις διάφορες γραμματοσειρές και την αρμόζουσα τυπογραφία για περαιτέρω έμπνευση. Πιο συγκεκριμένα επικεντρώθηκα στην ψυχολογία της τυπογραφίας αλλά και την ιστορία της γραμματοσειράς στο είδος της επιστημονικής φαντασίας. Στο θέμα αυτό χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο γεωμετρικά μινιμαλιστικά sans serif γράμματα, τα οποία μέσα στα τελευταία χρόνια έχουν εξελιχθεί από παχύ (bold) κορμό σε regular ή και thin. Μιας που απολαμβάνω ιδιαίτερα τις ταινίες Star Wars η έρευνά μου με οδήγησε προς την γεωμετρική τυπογραφία του Μπρουταλισμού αλλά και γενικότερα σε μια πιο retro προσέγγιση (εποχή 1970-1980). Μέσα από το Google Fonts και το πρόγραμμα Figma επιχείρησα να κάνω μερικά προσχέδια σχετικά με το λογότυπο χωρίς να υπάρχει επιτυχία στην αρχή.

10. Michael Bodhi Green, «What is Dystopian Fiction? Definition and Characteristics», Φεβρουάριος 2021.



Αριστερά: “Closed! Frieder, do you realize what that means...», 1932, Mead Schaeffer (1898-1980)
Δεξιά: Dystopian Twilight, Thomas Elliott, σύγχρονος.



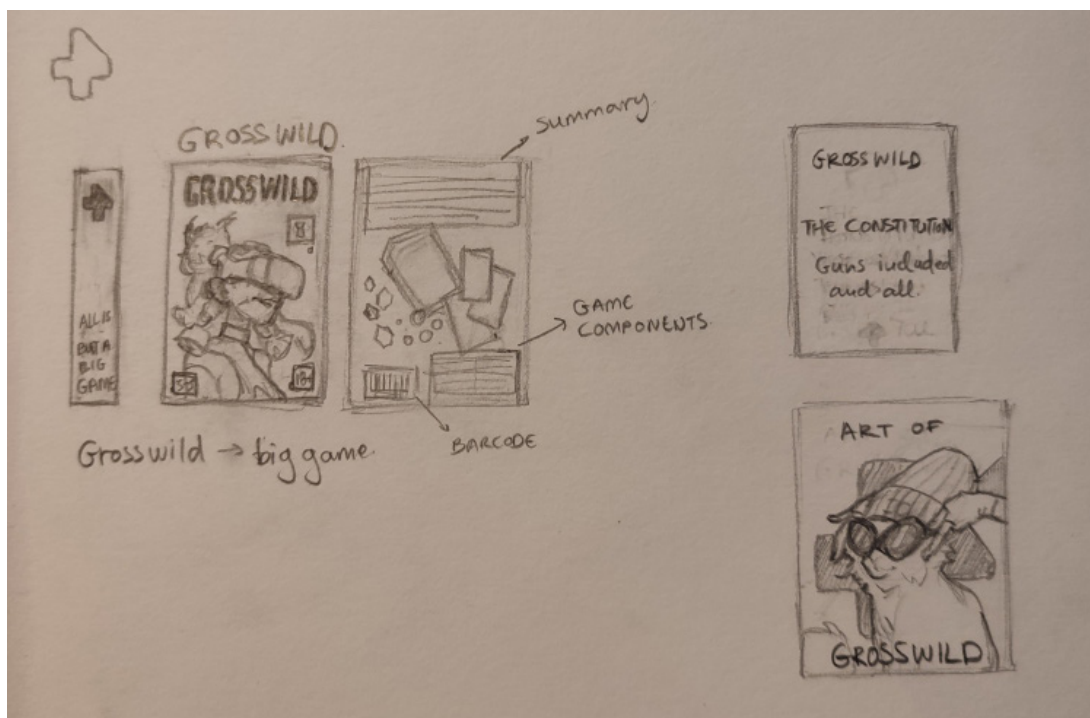
Αριστερά: Πολωνική αφίσα για την ταινία Solaris (1972), Andrei Tarkovsky **Δεξιά:** Επίσημη αφίσα για την ταινία Arrival (2016), Denis Villeneuve.



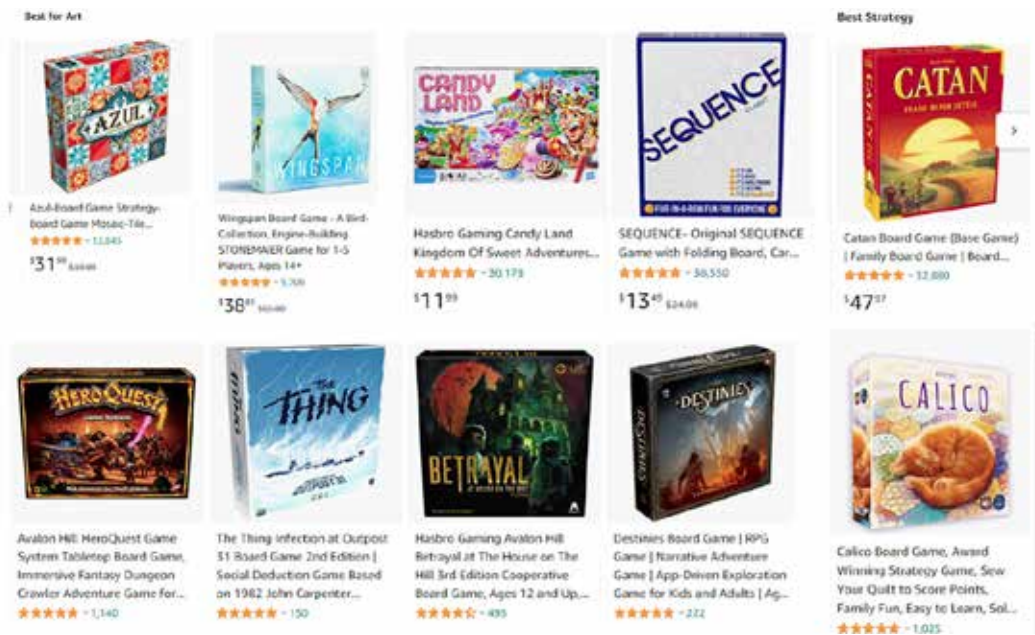
Ο μπρουταλισμός στην τυπογραφία και την αρχιτεκτονική.



Πρώτο προσχέδιο για λογότυπο, μίξη διαφόρων γραμματοσειρών.










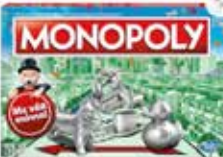






Εξέλιξη των προσχεδίων.



Παιχνίδια με τη μεγαλύτερη δημοτικότητα στο website της amazon.com.

Μερικά από τα αρχικά στάδια περιλάμβαναν επίσης και τη δημιουργία ενός moodboard καθώς και έρευνα αγοράς. Πιο συγκεκριμένα έκανα την έρευνα αγοράς μου σε online καταστήματα και forums όπως Amazon, Skrouitz, Boardgamegeek και Reddit, σύμφωνα με τον αριθμό των θετικών κριτικών - αγορών και με σκοπό να καταγράψω διάφορα συμπεράσματα όπως πόσο σημαντικό είναι το εξωτερικό καλλιτεχνικό μέρος για έναν καταναλωτή αλλά και τι στοιχεία θα μπορούσα να προσθέσω ώστε να ξεχωρίσει το πακέτο μου στην “αγορά”. Ένα από αυτά τα συμπεράσματα ήταν ότι η τυπογραφία και το λογότυπο θα πρέπει να είναι ορατά από μεγάλες αποστάσεις όπως και να πρόκειται για το επίκεντρο του πακέτου. Κάτι τέτοιο εξυπηρετεί ο παίκτης να έχει άμεση αλληλεπίδραση με το εκάστοτε παιχνίδι και τον κόσμο του. Εξίσου σημαντική είναι η εικονογράφηση και τα χρώματα του πακέτου καθώς όσα επιτραπέζια παιχνίδια φάνηκαν να έχουν σκουρόχρωμη εκτύπωση και αρκετή λεπτομέρεια άρχισαν να μην ξεχωρίζουν όταν βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο. Σε αντίθεση με τα ελάχιστα επιτραπέζια τα οποία χρησιμοποιούν ανοιχτά φωτεινά χρώματα σε μεγάλη επιφάνεια τα οποία τραβούν το μάτι λόγω της διαφορετικότητας. Ένα τέτοιο συμπέρασμα μου έγινε φανερό και στα καταστήματα όπου παίξαμε επιτραπέζια με την παρέα μου καθώς πολύ συχνά σχολιαζόταν το ότι πρέπει να δοκιμάσουμε 2 συγκεκριμένα επιτραπέζια τα οποία μας τράβηξαν το βλέμμα εξαιτίας του μπεζ πλακάτου χρώματός τους το οποίο διέφερε με όλα τα υπόλοιπα.

 <p>Everdell Standard Edition ★★★★★ - 3,047 Ages: 13 years and up</p>	 <p>The Adventure Zone: Bureau of Balance Game ★★★★★ - 85 Ages: 14 years and up</p>	 <p>Mice & Mystics Board Game Cooperative Adventure Game Strategy Game Fun Family Game for Adults and Kids Ag... ★★★★★ - 971</p>	 <p>Andor: The Family Fantasy Game. Cooperative Family Board Game by Kosmos, 2 to 4 Players, Ages 7+ ★★★★★ - 84</p>
 <p>Exploding Kittens Original Edition - Card Games for Adults, Teens & Kids - Fun Family Games - A Russian Roulette - ... ★★★★★ - 86,055 \$19⁸²</p>	 <p>Munchkin Deluxe (Base Game), Board & Card Game, Adults, Kids, & Family Game, Fantasy Roleplaying , Ages 10+, 3-6... ★★★★★ - 6,080</p>		

 <p>Sponsored Hasbro Επιτραπέζιο Παιχνίδι Taboo Ελληνική Έκδοση για 4+ Παικτες 13+ Ετών ★★★★★ (39) 28,43 € από Casino market</p>	 <p>Hasbro Επιτραπέζιο Παιχνίδι Monopoly με Νέα Πλάνα για 2-6 Παικτες 8+ Ετών ★★★★★ (42) από 23,20 € από 70 καταστήματα</p>	 <p>AS Επιτραπέζιο Παιχνίδι Talk to the Hand για 3+ Παικτες 18+ Ετών ★★★★★ (17) από 16,00 € από 42 καταστήματα</p>	 <p>Kaissa Επιτραπέζιο Παιχνίδι Dixit (Νέα Έκδοση) για 3-8 Παικτες 8+ Ετών ★★★★★ (78) από 26,66 € από 61 καταστήματα</p>
 <p>Hasbro Επιτραπέζιο Παιχνίδι Heroquest για 2-5 Παικτες 14+ Ετών ★★★★★ (22) από 94,00 € από 50 καταστήματα</p>	 <p>Kaissa Επιτραπέζιο Παιχνίδι Κωδική Ονομασία - Codenames για 2-8 Παικτες 14+ Ετών ★★★★★ (88) από 16,17 € από 33 καταστήματα</p>	 <p>Kaissa Επιτραπέζιο Παιχνίδι Days Of Wonder Ticket To Ride: Ευρώπη για 2-5 Παικτες 8+ Ετών ★★★★★ (88) από 39,35 € από 59 καταστήματα</p>	 <p>Mattel Επιτραπέζιο Παιχνίδι UNO Κάρτες για 2-10 Παικτες 7+ Ετών ★★★★★ (67) από 1,69 € από 97 καταστήματα</p>

Παιχνίδια με τη μεγαλύτερη δημοτικότητα στο website της amazon.com και του skrouz.gr

2.2 Προσχεδιακό στάδιο

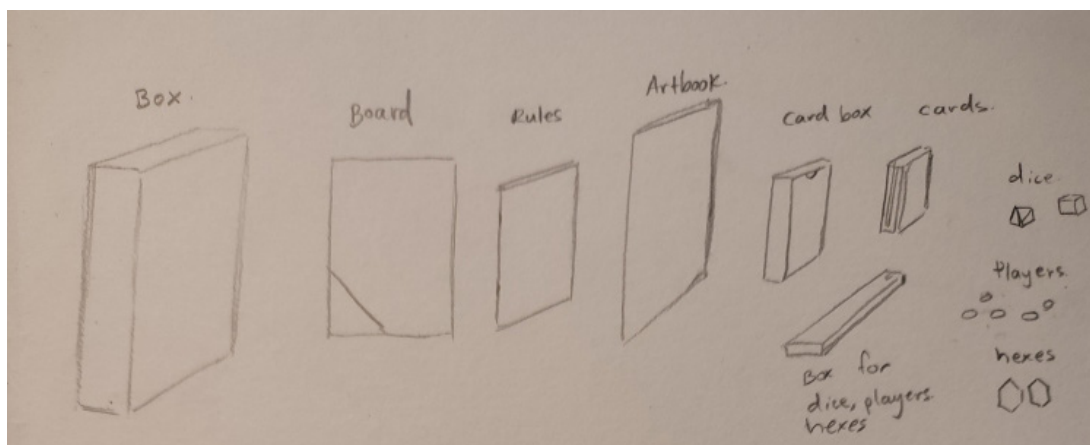
Στα τέλη του Οκτώβρη 2022 ξεκίνησα να δημιουργώ σκίτσα της ιδέας μου και των επιμέρους στοιχείων. Η αρχική απεικόνιση του χάρτη παρουσίαζε ένα εξάγωνο σχήμα, ένα εσωτερικό πλέγμα απο εκτυπωμένα εξάγωνα όπου θα κινείται και ο παίκτης, ενώ τα ειδικά κομμάτια του πλέγματος όπου ο παίκτης στέκεται και σηκώνει κάρτα, θα έφεραν από ένα εκτυπωμένο σύμβολο.

Ο αρχικός αριθμός των διαφορετικών συμβόλων θα ήταν 5 και θα αντιστοιχούσε σε 5 κατηγορίες καρτών (αμοιβή, παγίδα, αποστολή, νύχτα/όλες οι ενέργειες αναποδογυρίζουν, θάνατος). Οι κάρτες δηλαδή θα βρίσκονταν σε στίβες σύμφωνα με κατηγορίες και χωρίς να ανταποκρίνονται στην εκάστοτε περιοχή του χάρτη.

Την ίδια περίοδο δημιουργήθηκε και η αποτύπωση του σκίτσου αυτού πάνω σε ένα κομμάτι χαρτόνι (φυσικό μέγεθος χάρτη), ενώ το πλέγμα δημιουργήθηκε πάνω σε φύλλο ρυζόχαρτου. Μια τέτοια κίνηση αποδείχθηκε ιδιαίτερα σημαντική για την πορεία της εργασίας καθώς το μέγεθος και το πλήθος των εξαγώνων κομματιών που αποτελούν το πλέγμα μεταβαλλόταν διαρκώς και δραματικά. Σε αυτό το σημείο μου έγινε πολύ εμφανής η άμεση σύνδεση μεταξύ σωστού σχεδιασμού και ψυχολογίας του χρήστη από τη στιγμή που ο αριθμός των πλακιδίων πολύ γρήγορα επιδρά στην διάθεση του παίκτη σχετικά με το επιτραπέζιο.

Ένα επιπλέον πρόβλημα που προέκυψε και επιλύθηκε μέσα από την δημιουργία μακέτας του επιτραπέζιου ήταν πως το κάθε σύμβολο στο χάρτη προϋπέθετε την ύπαρξη μιας πλούσιας στίβας καρτών (20-40 κάρτες) ώστε να αποφευχθεί η συχνή ανακύκλωση ενεργειών. Έτσι λοιπόν ένας χάρτης με υψηλό αριθμό πλακιδίων (παραδείγματος χάρη 300) συνεπάγεται και έναν τεράστιο αριθμό καρτών.

Σε επόμενο πλαίσιο, σχεδίασα σε μορφή σκίτσου τα επιμέρους κομμάτια του κουτιού καθώς και το ίδιο το κουτί τόσο σε μορφή αναπτύγματος όσο και σε πιο απλό αισθητικό επίπεδο. Ήταν ιδιαίτερα σημαντικό για εμένα από την πρώτη στιγμή το πακέτο να αποθηκεύεται και να μεταφέρεται εύκολα, ενώ ο γραφιστικός σχεδιασμός του να λειτουργεί και αισθητικά μέσα σε μια προσωπική βιβλιοθήκη/γραφείο. Κατά συνέπεια το επιλεγμένο μέγεθος του πακέτου αποδείχθηκε από την αρχή να είναι λίγο μεγαλύτερο από δερματόδετο βιβλίο (23x18εκ.). Το άνοιγμα του πακέτου θυμίζει ξανά το άνοιγμα ενός βιβλίου.



Προσχέδια της συσκευασίας και του περιεχομένου.

Η ύπαρξη της μακέτας του χάρτη και η δημιουργία του κουτιού από χαρτόνι βοήθησαν επίσης στην κατανομή του εσωτερικού περιεχομένου. Όπως είναι επόμενο, τα προβλήματα που προέκυψαν στο συγκεκριμένο στάδιο έχριζαν άμεσης σχεδιαστικής επίλυσης. Πιο αναλυτικά, το τεράστιο πλήθος των καρτών θα χρειαζόταν ένα πολύ μεγαλύτερο πακέτο, κάτι το οποίο θέλησα να αποφύγω μιας που τα περισσότερα επιτραπέζια της αγοράς έρχονται μέσα σε παρόμοιες συσκευασίες. Αυτό με οδήγησε σε μαθηματικές αλλαγές μεγέθους όσον αφορά τον χάρτη, άρα και στον αριθμό των καρτών.

Εξίσου μεγάλος προβληματισμός υπήρξε και σχετικά με την κατάσταση των καρτών μέσα στην συσκευασία. Μιας που η συσκευασία δεν θα περιέχει κάποια πλαστική θήκη με υποδοχές για όλα τα αντικείμενα, έπρεπε να ελεγχθεί και το ενδεχόμενο να σχεδιαστούν ενσωματωμένες θήκες για το περιεχόμενο με το μεγαλύτερο βάρος. Αρχικά οι θήκες χωρίστηκαν σε 4 με 5, σύμφωνα με τις κατηγορίες τους και τοποθετήθηκαν στο πίσω μέρος του εξωφύλλου (καπάκι). Εξαιτίας του αριθμού των καρτών αλλά και του μη αποτελεσματικού σχεδιασμού, η επιλογή αυτή απορρίφθηκε. Μιας που παράλληλα συνέβησαν αλλαγές στην κατανομή των ειδικών πλακιδίων του χάρτη και κατά συνέπεια μειώθηκε ο αριθμός των καρτών, σαν τελική λύση δημιουργήθηκε ένα σχέδιο “σπιρτόκουτου” με δύο εσωτερικές θήκες.

Όσον αφορά τον σχεδιασμό των επιμέρους εσωτερικών κομματιών, ύστερα από έρευνα ξεκίνησα με τη δημιουργία του χάρτη καθώς αποτελεί τη βάση του παιχνιδιού και το επίκεντρο της προσοχής, άρα κατά συνέπεια θα επιτευχθεί πιο ομαλά η σχεδιαστική συνοχή. Ο χάρτης γνώριζα από την αρχή πως θα



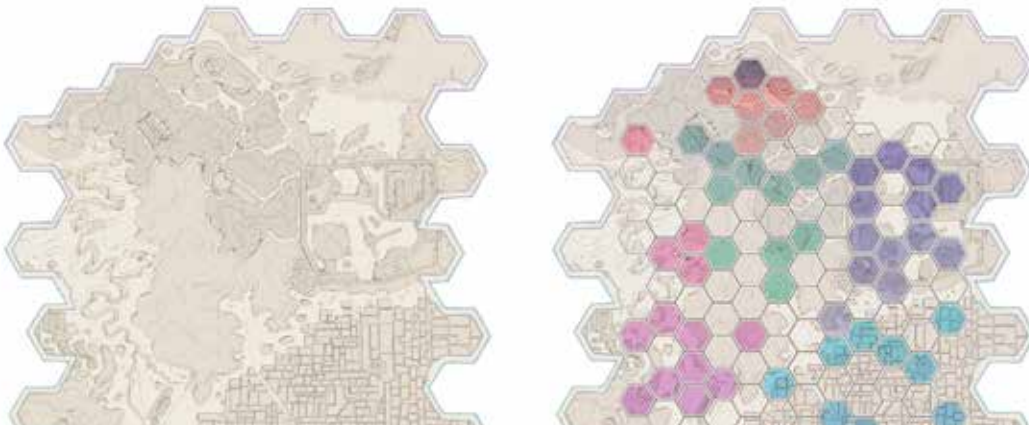
Αριστερά: αρχική εικονογράφηση του χάρτη. **Δεξιά:** νέα εικονογράφηση της πρώτης ιδέας.

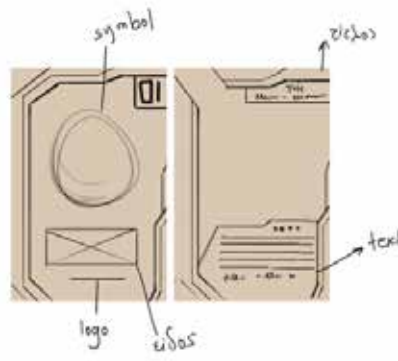
ήθελα να φέρει εικονογράφηση ενώ το πλέγμα θα αποτελεί μέρος του χάρτη. Τα πρώτα σκίτσα δεν κατάφεραν να αποδώσουν αποτελεσματικά την εικόνα του χάρτη που επιθυμούσα, κάτι το οποίο με προέτρεψε να συνεχίσω με ακόμη περισσότερη έρευνα. Ήταν ιδιαίτερα σημαντικό για εμένα ο παίκτης να μπορεί μέσα από την εικονογράφηση να φανταστεί και να μεταφερθεί στον κόσμο του Grosswild σαν να βρίσκεται εκεί. Γρήγορα η εικονογράφηση διαμορφώθηκε σε σεμι-ρεαλιστικό στυλ, λεπτομερές σκίτσο και περιορισμένη χρωματική παλέτα ώστε να μην κουράζει τον χρήστη μια πληθώρα πληροφοριών. Η αρχική ιδέα ήταν η ύπαρξη διαφορετικών συμβόλων πάνω στο πλέγμα να σηματοδοτεί το άνοιγμα αντίστοιχης κάρτας για τον παίκτη. Ύστερα από πειραματισμό επιλέχθηκε μια χρωματική παλέτα φωτεινών ακόρεστων χρωμάτων σε αποχρώσεις του κίτρινου, πράσινου, μωβ, σε για κάθε πλακίδιο, σύμφωνα με την





Χάρτης με φίλτρο από τον εικονογράφο Matt Anderson, πηγή: dribbble.com

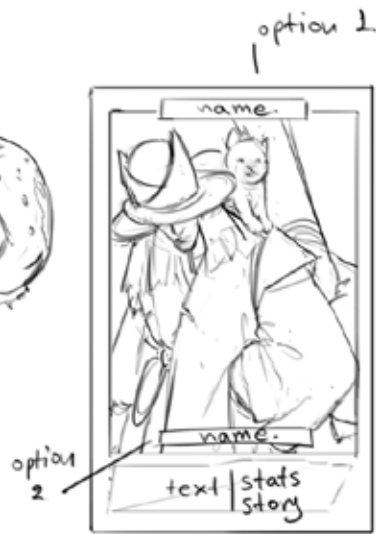




Προς τα δεξιά: κάρτα του καλλιτέχνη Deathburger, πρώτο προσχέδιο (άγνωστος εικονογράφος), γρήγορο σχέδιο για τη δομή της κάρτας, επιμέλεια του προσχεδίου.

Κατόπιν, προχώρησα στον σχεδιασμό των καρτών. Για αυτό το έντυπο διατήρησα αρκετά στοιχεία που φέρουν οι κάρτες του εμπορίου όπως το μέγεθος, τις στρογγυλεμένες γωνίες, την κατανομή και την ιεραρχία της πληροφορίας στην πρώτη όψη. Οι κάρτες του εμπορίου συνήθως αποτελούνται από περίπου 50% κείμενο και πλαίσιο, 40% εικόνα και 10% από σύμβολα και τίτλους. Η πίσω όψη συνήθως είναι πιο απλή με το λογότυπο του παιχνιδιού ή κάποιο σχήμα/σύμβολο, κάτι που επίσης διατήρησα και στην εργασία μου. Οι πρώτες προ-





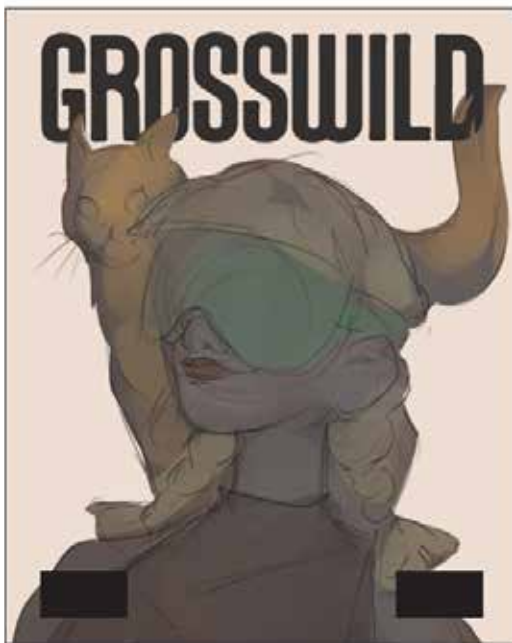
Πρώτα σκίτσα του «Περιπλανώμενου Bob», η έμπνευση πίσω από τον χαρακτήρα και νέο σχέδιο κάρτας.

Ένα ακόμη κομμάτι πάνω στο οποίο εργάστηκα αρκετά ήταν η εμφάνιση της συσκευασίας. Όπως αναφέρθηκε και προέκυψε από τον τομέα της έρευνας, η πρώτη όψη ξεχωρίζει στην αγορά περισσότερο όταν έρχεται σε συνδυασμό το “πλακάτο” χρώμα με κάποια εικονογράφηση η οποία καταλαμβάνει μικρότερο χώρο. Παρ’ αυτά υπήρχαν ακόμη διάφοροι προβληματισμοί. Ύστερα από την παρακολούθηση μερικών βίντεο σχετικά με τον σχεδιασμό συσκευασίας, συλλέχθηκε ένας αριθμός από οδηγούς τα οποία βοήθησαν πολύ στη διαμόρφωση του κουτιού αργότερα. Πιο συγκεκριμένα όταν επιλεγθεί το μέγεθος, η χρωματική παλέτα, αλλά και τι θα το διαφοροποιεί από την αγορά, θα πρέπει να καταγραφούν τα συναισθήματα που θέλουμε να εκπέμπονται στον αγοραστή.

Μια ακόμη σημαντική λεπτομέρεια είναι ότι πολλοί κατασκευαστές της αγοράς εμπεριέχουν το λογότυπο μέσα στην εικονογράφηση ή και το αντίστροφο, ενώ τα σύμβολα σχετικά με την ηλικία ή τον αριθμό των παικτών φαίνεται να είναι ειδικά σχεδιασμένα για το εκάστοτε παιχνίδι, με το δικό του ύφος και στυλ. Αφότου έγιναν κάποια σκίτσα πάνω στην εικονογράφηση, προχώρησα στην δημιουργία του λογότυπου. Οι πρώτες δοκιμές έγιναν πάνω στην γραμματοσειρά Brans Demi Bold. Βασισμένη στα σκίτσα που είχα ήδη φτιάξει σε χαρτί δημιούργησα μια γρήγορη εικονογράφηση για την μπροστινή όψη σε ηλεκτρονική μορφή ώστε να συνδυαστεί με το λογότυπο και να αποκτηθεί μια πρώτη εικόνα της συσκευασίας.

Το συγκεκριμένο προσχέδιο δεν κατάφερε να καλύψει τις προσδοκίες μου και έτσι συνέχισα να πειραματίζομαι με προσχέδια, τόσο σε χαρτί όσο και ηλεκτρονικά.

Για την πίσω όψη του κουτιού επέλεξα επίσης να διατηρήσω το κοινότυπο μοντέλο της αγοράς το οποίο εμφανίζει στον χρήστη όλα τα περιεχόμενα της συσκευασίας καθώς και ένα κείμενο επεξήγησης του θέματος αλλά και του περιεχομένου αναλυτικά (π.χ. περιέχονται 70 κάρτες, 2 ζάρια κ.ο.κ.). Αυτή η επιλογή προέκυψε ύστερα από συμπεράσματα της έρευνάς μου και πιο συγκεκριμένα ότι ο χρήστης έχει περισσότερες πιθανότητες να αγοράσει ένα προϊόν το οποίο μπορεί να δει πάνω στη συσκευασία στο κατάστημα. Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το κουτί θα φέρει σχήμα λίγο μεγαλύτερο από βιβλίο και ο στόχος για τη φύλαξή του είναι να είναι ικανό να διακοσμηθεί σε μια βιβλιοθήκη ή γραφείο. Κάτι τέτοιο σημαίνει πως εξίσου σημαντικό στοιχείο στον σχεδιασμό θα αποτελεί και η πλαϊνή όψη. Ύστερα από διάφορα προσχέδια και καταγραφή ιδεών αποφάσισα πως είναι προτιμότερο να υπάρχει το λογότυπο και κάποιο “σλόγκαν” σχετικό με το θέμα όπως παραδείγματος χάρη “Are you ready to play the big game?” ή “Life is but a big game”.



Πάνω: πρώτη δοκιμή για συσκευασία και καταγραφή διαστάσεων.

Κάτω: πρώτα σκίτσα για μπροστινή και πίσω όψη.

Εξακολούθησα να επεξεργάζομαι το λογότυπο ύστερα από επιπρόσθετη έρευνα και αφού απέκτησα μια πιο καθαρή ιδέα για την όψη του. Το λογότυπο ήθελα αρχικά να παραπέμπει περισσότερο σε μια εποχή του '70-80, με κάποια παχιά Bold γεωμετρική γραμματοσειρά και προτίμηση στις ελάχιστες στρογγυλεμένες γωνίες. Απέφυγα το λογότυπο να παρουσιάζει έντονα εικονογραφημένα στοιχεία, σκιές, χρώματα ή τρισδιάστατα εφέ καθώς προτιμώ τα γράμματα στη συγκεκριμένα εργασία να προσδίδουν σοβαρότητα, στιβαρότητα και ένα διακριτικό αίσθημα νοσταλγίας το οποίο σχετίζεται πολύ με τα προσωπικά ερεθίσματα του κάθε καταναλωτή. Παραδείγματος χάρη όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, προσωπικά κρύβω μια ιδιαίτερη αγάπη για ταινίες της εποχής του '80 όπως Blade Runner και Star Wars. Ύστερα από έρευνα σε διάφορες ιστοσελίδες γραμματοσειρών όπως Fontshare, Google Fonts, Behance, Dafont κ.α. επέλεξα τις τέσσερις πιο κοντινές στην ιδέα μου. Οι γραμματοσειρές αυτές προέρχονται από το Google Fonts και πρόκειται για τις Source Sans Pro, Anton, Fredoka One και Fugaz One. Διάφορες δοκιμές με οδήγησαν στην επιλογή της Fredoka One την οποία και επεξεργάστηκα αρκετά, σε διάφορες παραλλαγές, δίχως όμως επιτυχία. Κάτι σημαντικό που προέκυψε από τις δοκιμές αυτές ήταν πως το Grosswild θα πρέπει να παραμείνει σε μία γραμμή και όχι να κοπεί σε δύο σειρές, καθώς έτσι κινδυνεύει πολύ να χαθεί η σημασία και μεταφράσή του.

Σε αυτό το στάδιο δημιουργήθηκε και ένα σχεδιάγραμμα σε μορφή δέντρου όπου και συγκεντρώθηκαν όλα τα κομμάτια τα οποία ολοκληρώνουν την πτυχιακή εργασία όπως και το στάδιο στο οποίο βρίσκονται. Στην κατηγορία των εκτυπώσεων προστέθηκαν εκτός από όλα τα παραπάνω στοιχεία και τα πιόνια, τα πλακίδια τα οποία θα συλλέγουν οι παίκτες αλλά και τα ειδικά ζάρια DnD. Επέλεξα να ξεκινήσω πρώτα με τα ζάρια καθώς ήταν κάτι το απλό μα αρκετά πιθανό να προκύψει κάποιο πρόβλημα με τις χρωματικές παλέτες του παιχνιδιού. Αυτό και συνέβη, μα μέσα από πειραματισμούς και αλλαγές χρωμάτων στο χάρτη, κατάφερα τόσο να τελειοποιήσω τον ίδιο όσο και να βρω τα τελικά ζάρια του παιχνιδιού.

Όσον αφορά τα πιόνια, υπήρχαν διάφορες δύσκολα υλοποιήσιμες ιδέες όπως οι μινιατούρες φιγούρες 3D, εκτυπωμένες σε χαρτόνι μινιατούρες οι οποίες στέκονται σε κάποια βάση ή και φιγούρες φτιαγμένες από ρητίνη σε καλούπι. Κάτι αντίστοιχο συνέβη και για τα πλακίδια με τη μόνη διαφορά ότι τα πλακίδια ήταν εξαιρετικά σημαντικό να αποτελούνται από διαφανές υλικό. Έτσι θα ήταν πιο εύκολο να τοποθετηθούν στο χάρτη από τους παίκτες αλλά και να φαίνεται η εκτύπωση από κάτω τους. Εξετάστηκαν οι λύσεις του πλέξιγκλας και της



Επιλογή ζαριών. Για την εργασία θα χρησιμοποιηθεί το 6πλευρο και το 20πλευρο.

υγρής ρητίνης σε καλούπι. Τέλος, ιδιαίτερα σημαντικός ήταν και ο σχεδιασμός του βιβλίου οδηγιών. Τα βιβλία οδηγιών των επιτραπέζιων της αγοράς διαφέρουν αισθητά το ένα με το άλλο και πάντα σύμφωνα με την πολυπλοκότητά τους. Σε πολλά παιχνίδια οι οδηγίες καταλαμβάνουν μόλις μια μικρή σελίδα ενώ σε άλλα μπορεί να αποτελούν ένα μικρό βιβλίο. Για τη δική μου εργασία προτίμησα ένα A4 διπλωμένο στη μέση, με επεξηγηματικές εικόνες ενώ το κείμενο καταλαμβάνει 3 σελίδες.

2.3 Τελικό προϊόν

Το τελικό προϊόν κατέληξε να φέρει αρκετές μετατροπές όσον αφορά την αρχική σχεδιαστική κατεύθυνση αλλά και τα προσχέδια καθ'όλη τη διάρκεια.

Από τα πρώτα περιεχόμενα τα οποία ολοκληρώθηκαν ύστερα από τον χάρτη ήταν οι εικονογραφήσεις των 5 καρτών για τους χαρακτήρες καθώς και τα 5 όπλα. Και για τα δύο άντλησα αρκετό υλικό από προσχέδια αλλά και από το ίντερνετ όπως event μόδας, νεροπίστολα και παλιές κονσόλες, αλλά και street photography σε μέρη της Ασίας και της Αμερικής. Τα πρώτα προσχέδια δεν κατάφεραν να αποδώσουν πιστά το όραμα που είχα στο μυαλό μου γι'αυτό και χρειάστηκε να εργαστώ ξανά από την αρχή πάνω σε αυτά, προσθέτοντας εικόνες και στοιχεία, τουλάχιστον 2 φορές. Όταν ολοκληρώθηκαν οι εικονογραφήσεις σειρά είχαν τα "templates" των καρτών, δηλαδή γραφιστική σχεδίαση του πλαισίου, των επιμέρους στοιχείων όπως το σύμβολο για τις ζωές καθώς και οι γραμματοσειρές. Η τελική γραμματοσειρά τόσο για τα κείμενα όσο και για τους τίτλους είναι η Ubuntu σε 8 στιγμές. Ύστερα από διάφορες δοκιμές κατέληξα σε εκείνη καθώς γραμματοσειρές με πατούρες αν και ξεκουράζουν το μάτι του παίκτη κατά την ανάγνωση, έδειχναν αρκετά παράταιρες σε σχέση με την αισθητική του παιχνιδιού μέχρι στιγμής.

Η Ubuntu σαν sans-serif φάνηκε να έχει την κατάλληλη ισορροπία μεταξύ στρογγυλεμένης και γεωμετρικής μορφής.

Οι κάρτες φέρουν έναν αρκετά απλό σχεδιασμό, κάτι το οποίο αποφασίστηκε για διάφορους λόγους. Τα αρχικά προσχέδια των template παρουσίαζαν αρκετή λεπτομέρεια και διακοσμητικά τα οποία παραπέμπουν σε ένα περιβάλλον του μέλλοντος και επιστημονικής φαντασίας. Όταν παρολ' αυτά ολοκληρώθηκε ο χάρτης και κατά συνέπεια δημιουργήθηκε μια βάση για τον υπόλοιπο σχεδιασμό, η διακόσμηση αυτή πρόσθεσε φασαρία στην συνολική εικόνα.

Η αφαίρεση στοιχείων λειτούργησε προσδίδοντας περισσότερη ομοιομορφία.

Με τις πρώτες κάρτες να έχουν ήδη ολοκληρωθεί και άρα κατά συνέπεια να έχει δημιουργηθεί μια πολύ καλή βάση για τις υπόλοιπες 63 κάρτες, εργάστηκα πάνω στην εικονογράφηση τους. Προτού δημιουργηθεί η εικονογράφηση για την κάθε κάρτα, είχε τελειοποιηθεί το κείμενο της επάνω στο template.


ΠΕΡΙΠΛΑΝΩΜΕΝΟΣ ΒΟΒ



5

Γνωρίζεις πολύ καλά τη βρωμιά της πόλης και τους ανθρώπους της. Τα πλακίδια που θα κερδίσεις στην περιοχή της πόλης μετράνε για +15 στην τελική μάχη. Το αζίζι.


ΜΑΥΡΟΓΕΝΗΣ ΙΑΚΟΒ



5

Είσαι ο σοφός πρωταγωνιστής του παιχνιδιού. Του μεγάλου παιχνιδιού. Σε κάθε γύρο μπορείς να τραβήξεις δύο κάρτες και να επιλέξεις ποιά από τις δύο θα επιχειρήσεις.

THE MIGHTY STATHIS



Ενδιαφέρον αλλά κανείς δεν χρησιμοποιεί σπαθιά σε αυτή την εποχή. Προσθέτει +2 όταν ρίχνεις ζάρι μάχης.

ΤΑΧΙΤΖΗΣ ΤΖΟΕ



5

Κάποτε εργαζόσουν στην κυβέρνηση αλλά σε απέλυσαν. Μπορείς να δώσεις +4 σε απλή μάχη ενός παίκτη αλλά μόνο 3 φορές μέσα στο παιχνίδι.

ΜΑΝΤΑΜ ΤΖΟΥΒΙ



5

Ιδιοκτήτρια arcade-bar. Πληρώνεις τίμια τους υπαλλήλους σου. Στην περιοχή του φαραγγιού αρκεί να φέρεις πάνω από 12 ώστε να κερδίσεις τις μάχες.

ΣΟΥΣΑΝ



Ένα απλό όπλο που κάνει τη δουλειά του. Τουλάχιστον δεν έτυχε το σπαθί. Προσθέτει +3 όταν ρίχνεις ζάρι μάχης.


ΜΑΝΤΙΣΣΑ ΣΚΥ



5

Σπουδάζεις Ρομποτική και επισκευάζεις καλασμένες κονσόλες. Καπνίζεις πολύ. Τα πλακίδια που θα κερδίσεις στη βιομηχανική περιοχή μετράνε +12 στην τελική μάχη.

FINGER OF GOD



Ένα από τα δυνατότερα όπλα στο παιχνίδι. Μην αφήνεις την εμφάνιση να σε εξαπατά. Προσθέτει +10 όταν ρίχνεις ζάρι μάχης.

FATEBRINGER 1500



Δυνατό και αποτελεσματικό. Προσθέτει +4 όταν ρίχνεις ζάρι μάχης.

Οι τελικές κάρτες χαρακτήρων και τα όπλα.



Αριστερά: το τελευταίο όπλο. **Δεξιά:** πίσω όψη χαρακτήρων.

Η εικονογράφηση κατά συνέπεια των 63 καρτών κύλησε ομαλά, απαιτώντας βέβαια αρκετό χρονικό διάστημα.

Όπως ήδη γνωρίζουμε η κάθε περιοχή θα έχει μια δική της στίβα από κάρτες. Ο παίκτης θα αναγνωρίζει την κάθε περιοχή αντιστοιχίζοντας το χρώμα με τα χρώματα του χάρτη. Η κάθε στίβα λοιπόν έχει το δικό της χρώμα και στην πρώτη όψη αλλά και στο οπισθόφυλλο δίχως να αλλάζει το template. Το οπισθόφυλλο δημιουργήθηκε λίγο αργότερα όταν τελειοποιήθηκε και το λογότυπο.

Αρχικά το οπισθόφυλλο είχα σχεδιάσει να έχει πλακάτα χρώματα και κάποια εικονογράφηση σε χαμηλή διαφάνεια. Ύστερα από δοκιμές κάτι τέτοιο δεν λειτούργησε καθώς το σκούρο λογότυπο θα έπρεπε να τοποθετηθεί πάνω σε κάποιο πλαίσιο ενώ την ίδια στιγμή να διατηρηθεί και η συνοχή με την υπόλοιπη εργασία. Η ιδέα όμως διατηρήθηκε και στο τελικό προϊόν, με τη μόνη διαφορά ότι υπάρχει μεγαλύτερο ποσοστό μπεζ αποχρώσεων σε σχέση με το χρώμα. Σαν εικονογράφηση επέλεξα ένα από τα όπλα μιας που ήταν το πρώτο όπλο το οποίο είχα σχεδιάσει στις αρχές της εργασίας και καταφέρνει να απεικονίσει επιτυχώς το περιεχόμενο και τον κόσμο του παιχνιδιού ακόμη και σήμερα. Το όπλο αλλάζει επίσης στα χρώματα της κάρτας.



Οι πίσω όψεις των καρτών ως εξής: Πόλη, Φαράγγι, Βιομηχανική περιοχή, Δάσος, Βίλα, Όπλα, η μάχη των τριών φάσεων.

Τα πλακίδια θεωρούνται "tokens" μπορούν δηλαδή να δωθούν και σαν αντάλλαγμα για μια ενέργεια στο παιχνίδι.

Ο παίκτης μπορεί:

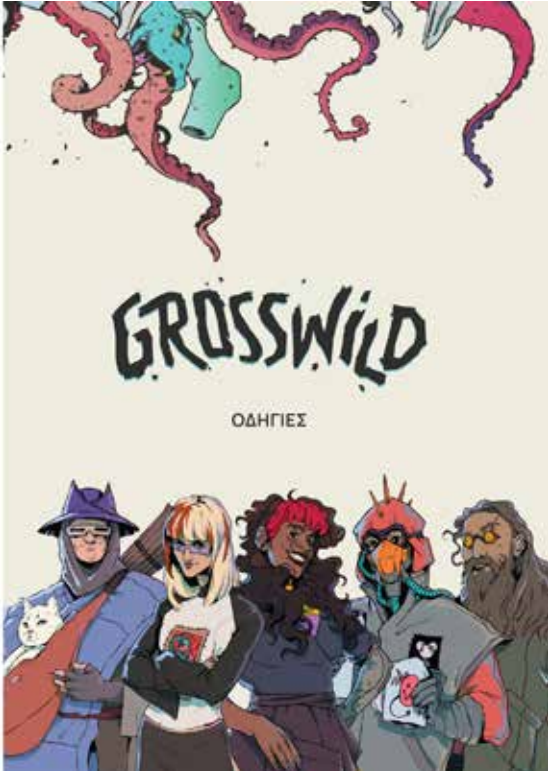
1. Να δώσει στην αρχή της σειράς του 1 πλακίδιο και να επιμεταφερθεί σε οποιοδήποτε μη χρωματισμένο σημείο του κάρτη όπου και μπορεί να ρίξει ζάρια για βήματα.
2. Να δώσει 1 πλακίδιο στην αρχή της σειράς του και να επαναφέρει έναν παίκτη στη ζωή.
3. Να δώσει 1 πλακίδιο σε άλλο παίκτη κατά τη διάρκεια μίας μάχης για να ζητήσει βοήθεια. Ο παίκτης το κρατάει ανεξαρτήτως αποτελέσματος της μάχης. Οι δύο παίκτες ρίχνουν το ζάρι και στο τέλος προστίθεται ο αριθμός των όπλων τους. Εάν νικήσουν το πλακίδιο πάει στον παίκτη που ζήτησε βοήθεια.

Τα θυσιασμένα πλακίδια επιστρέφουν στον κάρτη.

Το ζάρι δύναμης ρίχνεται πάντα 1 φορά εκτός και αν ζητείται παραπάνω φορές σε κάποια κάρτα.

Στην τελική μάχη μετράνε τα όπλα καθώς και, στη βαθμολογία, έχουν προστεθεί σε αυτά από κάρτες, αλλά δεν μετράνε τα πλάσματα που έχουν κερδηθεί σαν συνοδείες.

Εάν παίκτες βρίσκονται ακόμη στην πλευρά του κυβερνήτη (επιπλέον ορισμένων κάρτων) ρίχνουν ζάρι και αυτό προστίθεται σε ένα συνολικό αριθμό. Οι παίκτες πρέπει να επηρεάσουν αυτό το σθεροστατικό αποτέλεσμα.



GROSSWILD

ΟΔΗΓΙΕΣ

Πρώτη όψη του A4.

Σειρά είχε το έντυπο των οδηγιών το οποίο είχα δημιουργήσει ήδη σε μορφή κειμένου. Σύμφωνα με την έρευνα, τα περισσότερα έντυπα με κανόνες και οδηγίες παρουσιάζουν και εικόνες από τα περιεχόμενα του παιχνιδιού. Διατήρησα διάφορα στοιχεία από την έρευνά μου όπως παραδείγματος χάρη σημαντικές σημειώσεις να εμπεριέχονται σε κάποιο κουτί με πλαίσιο ή χρώμα, ή το μέγεθος να είναι κοντά στο A5 με ελάχιστες σελίδες. Πολλά έντυπα οδηγιών φαίνεται να είναι και αποκλειστικά μια σελίδα με εκτύπωση και στις δύο πλευρές. Συνέβησαν κάποιες δοκιμές με δίσηλο κείμενο στο συγκεκριμένο format, παρ' αυτά αυτό που λειτούργησε καλύτερα ήταν το διπλωμένο A4 στη μέση. Η σύνθεση είχε τον απαραίτητο χώρο τόσο για φωτογραφίες όσο και για να περιηγείται πιο ανάλαφρα το μάτι του αναγνώστη. Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε είναι η Manrope σε διαφορετικά βάρη.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σημειωθεί πως τα ζάρια είχαν συλλεχθεί νωρίτερα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας ώστε να ταιριάζουν με τον χάρτη και την ευρύτερη χρωματική παλέτα. Την ίδια περίοδο ξεκίνησα να αναλύω πιθανούς τρόπους ώστε να δημιουργηθούν και τα διάφανα πλακίδια (tokens). Αν και η αρχική προσέγγιση ήταν να συμβεί κάποιο καλούπι όπου θα τοποθετηθεί



Δεύτερη όψη του A4.

ρητίνη, κατά αυτό τον τρόπο θα μπορούσαν να αποκτήσουν και χρώματα σε χαμηλή ποσότητα, κάτι τέτοιο αποδείχθηκε να έρχεται με αρκετά προβλήματα όπως ο χρόνος και το κόστος των υλικών. Η λύση που επιλέχθηκε ήταν το λεπτό πλεξιγκλάς, το οποίο αποτελούσε τη δεύτερη πιθανή επιλογή ύστερα από τη ρητίνη.

Όσον αφορά τη συσκευασία, το ανάπτυσμα είχε ήδη ολοκληρωθεί από τις πρώτες εβδομάδες της εργασίας σε κλίμακα 1:1. Η εικονογράφηση της μπροστινής όψης του πακέτου, μιας που αποτελεί ένα πολύ σημαντικό στοιχείο καθώς σε ένα κατάστημα ανάμεσα σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια θα πρέπει να τραβάει τον καταναλωτή, χρειάστηκε αρκετά προσχέδια καθ'όλη τη διάρκεια του project. Τα πρώτα σχέδια απεικόνιζαν κάποιον χαρακτήρα με ρουχισμό επισημονικής φαντασίας και κάποιο όπλο ή ζωάκι. Το τελικό σχέδιο παρολ' αυτά δημιουργήθηκε μετά από την ολοκλήρωση των καρτών και έτσι πολλά στοιχεία αντλήθηκαν από εκεί ώστε να δημιουργηθεί μια σύνθεση. Η σύνθεση αυτή συνεχίζει μέχρι και την πίσω όψη μιας που η συσκευασία θα μπορεί να τοποθετηθεί σε βιβλιοθήκη και άρα καλείται να έχει μια ενδιαφέρουσα ράχη. Στη ράχη έχει επίσης τοποθετηθεί η φράση "Life is a big game" όπου "big game" η μετά-


φραση του Grosswild. Αφού ολοκληρώθηκε μεγάλο μέρος της συσκευασίας με την εικονογράφηση, την προσθήκη του περιεχομένου αλλά και του κειμένου, σειρά είχε το λογότυπο. Δοκιμάζοντας και αρκετές μη πετυχημένες παραλλαγές με τη γραμματοσειρά Konstruktor, αποφάσισα πως το γεωμετρικό βαρύ στυλ που είχα στο μυαλό μου από την αρχή της εργασίας, δεν θα καταφέρει να ταιριάζει με την ολοκληρωμένη πλέον εικόνα όπου οι γραμμές απεικονίζονται λεπτές και πιο κοντά σε περιοδικό κόμικς. Άλλο ένα πρόβλημα το οποίο προέκυψε ήταν πως ενώ πολλές επιλογές θα μπορούσαν να έχουν διαμορφωθεί ώστε να ταιριάζουν, δεν ήταν εύκολα αναγνώσιμες από μακρινή απόσταση. Το πρόσθετο κενό ανάμεσα στα γράμματα αλλοίωνε αρκετά τα βάρη και την ισορροπία του λογότυπου. Επιχείρησα επομένως να σχεδιάσω το λογότυπο με γραφίδα βασισμένη σε στοιχεία των γραμματοσειρών που μου άρεσαν μέχρι στιγμής. Όπως παραδείγματος χάρη τα στενά γράμματα της Anton όπου διατηρούνται μερικές πιο τετραγωνισμένες καμπύλες ή της Ubuntu με παρόμοια εικόνα. Αποφάσισα να αποφύγω τα γράμματα να σχεδιαστούν σε μια ευθεία και αντ' αυτού να αλληλεπιδρούν μπαίνοντας το ένα μέσα στον ελεύθερο χώρο του διπλανού. Ο άξονας τους επίσης παρουσιάζεται πιο ακανόνιστος, δημιουργώντας έτσι μια πολύ ελαφριά καμπύλη στο λογότυπο. Κάτι που παρατήρησα ότι ενοχλούσε ιδιαίτερα στο μάτι στα αρχικά προσχέδια ήταν ο κενός χώρος ανάμεσα στο L και το D, ενώ η μετατροπή σε πεζά γράμματα δεν εξυπηρετούσε εξαιτίας του εξίσου λεπτού "i". Το πρόβλημα αυτό απέκτησε μια πολύ καλύτερη εικόνα στο τελικό λογότυπο με το D να καταλαμβάνει χώρο από το L.

Σημαντική αναφορά είναι και οι ετικέτες-σημάνσεις. Μια συσκευασία επιτραπέζιου παιχνιδιού οφείλει να φέρει το σήμα CE της Ευρωπαϊκής Ένωσης (το προϊόν πληροί όλες τις προδιαγραφές υγείας, ασφάλειας και προστασίας του περιβάλλοντος), τις πληροφορίες παραγωγής ή εισαγωγής καθώς και τη χώρα κατασκευής, την ειδική σήμανση για παιδιά έως 3 ετών σε περίπτωση μικροσκοπικού περιεχομένου και τέλος το κατάλληλο barcode. Σημάνσεις όπως η κατά προσέγγιση ώρα παιχνιδιού, ο αριθμός παικτών και η ηλικιακή κλίμακα, δεν αποτελούν μέρος κάποιου κανονισμού ή νόμου, παρ'όλα αυτά αναγράφονται σε όλα τα επιτραπέζια για την διευκόλυνση των παικτών¹¹.

11. www.honestgm.com, «Labeling Requirements for your Board Games», 2021.




Πάνω: Συσκευασία layout. Κάτω: Τελικό λογότυπο.



12

Συναντάς ομάδα ληστών. Αποφασίζετε ότι θα λήξετε τις διαφωνίες σας με ένα παιχνίδι πέτρα, μολύβι, ψαλίδι, χαρτί. Κέρδισε τουλάχιστον 2 συμπαίκτης σου ώστε να μπορείς να συνεχίσεις. Αν είστε 3 παίκτες παίξετε 2 φορές.

© 2023 M.P.




Αντάλλαξε το όπλο σου με κάποιον συμπαίκτη σου. Ρίξτε το ζάρι (6) και αντάλλαξε με το μεγαλύτερο αριθμό.

© 2023 M.P.



Βρίσκεις αυτά τα αξεσουάρ δίπλα στα απορρίμματα. Προσθέτουν +3 στο όπλο σου μέχρι να χάσεις μια μάχη.

© 2023 M.P.



15


Ένας μεθυσμένος πλανόδιος αστρολόγος σε προκαλεί σε μονομαχία ύστερα από δικό σου κακόβουλο αστειό. Φέρε αριθμό μεγαλύτερο από τον δικό του ή ο παίκτης στα δεξιά σου χάνει δύο γύρους.

© 2023 M.P.



Χάσε 2 ζωές ή επέλεξε δύο παίκτες οι οποίοι θα χάσουν από μια.

© 2023 M.P.




Ένας μυστηριώδης θαμώνας του μπαρ γνωρίζει τον κωδικό της πύλης στη βίλα. Ταξίδεψε στα βάθη του φαραγγιού και βρες τις κονσέρβες καλαμποκιού σαν αντάλλαγμα.

© 2023 M.P.



Εσύ και ο παίκτης στα αριστερά σου παίρνετε από μία ζωή. Παίζεις ξανά.

© 2023 M.P.



15

Η ασφάλεια σε σταματάει για σκανάρισμα και δεν έχεις τα απαραίτητα έγγραφα για κατοχή όπλου. Κέρδισε ή χάνεις τη σειρά σου για 1 γύρο εξαιτίας φυλάκισης.

© 2023 M.P.

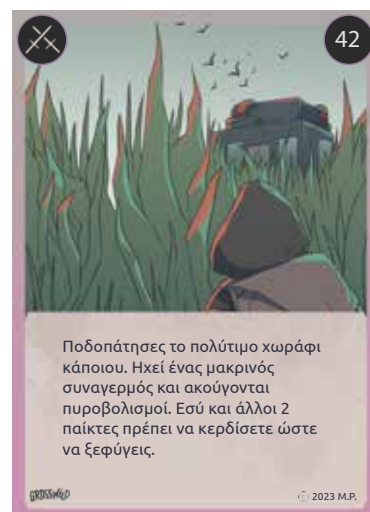
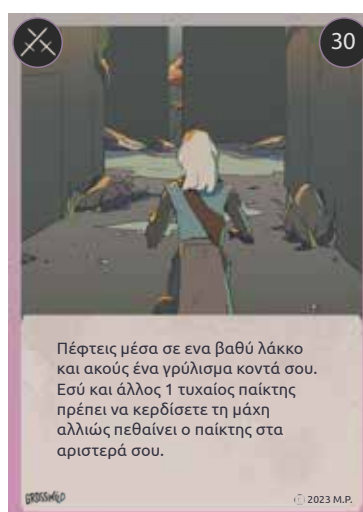
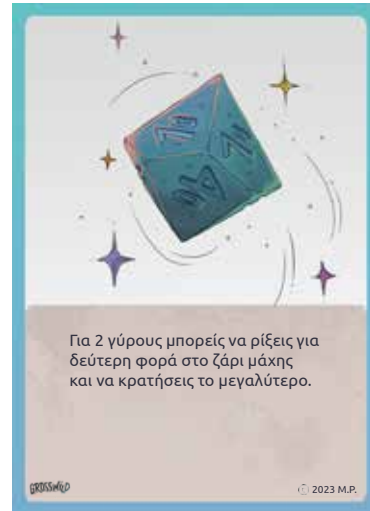
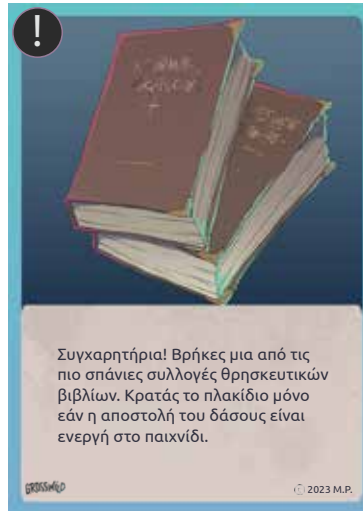
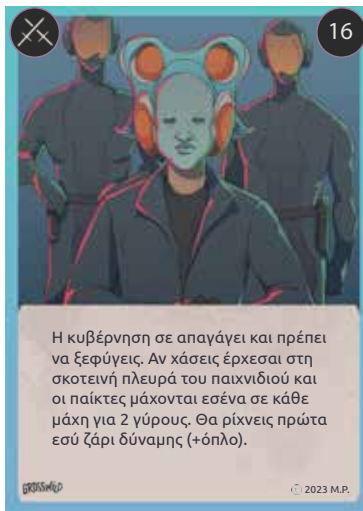
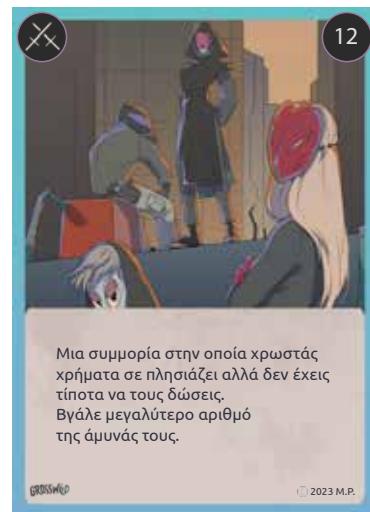
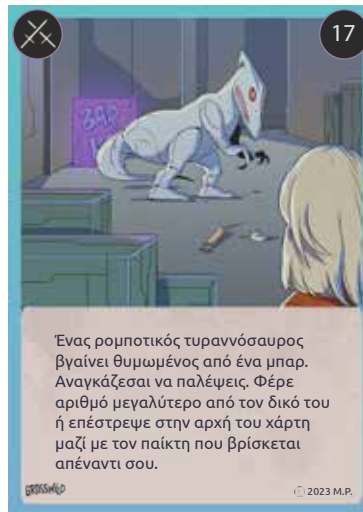


32

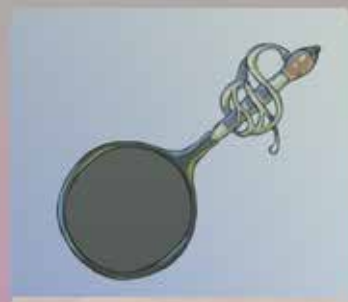
Ρομπότ αστυνομείας με τεχνητή νοημοσύνη και αισθητήρες. Σε σκανάρει και στέλνει πληροφορίες στην κυβέρνηση. Εσύ και άλλος 1 τυχαίος παίκτης ρίχνετε από 1 ζάρι δύναμης (+όπλα).

© 2023 M.P.

Οι κάρτες της πόλης.



Οι κάρτες της πόλης και του φαραγγιού.



Αυτό το όπλο σου προσθέτει +2 ζωές και +4 στο ζάρι μάχης σου μέχρι να χάσεις.

© 2023 M.P.



Στρατιωτικοί προσπαθούν να σε αιχμαλωτίσουν ώστε να αποσπάσουν πληροφορίες. Εσύ και άλλοι 2 τυχαίοι παίκτες πρέπει να κερδίσετε αλλιώς δεν παίζεις για 1 γύρο.

© 2023 M.P.




Βρίσκεις αυτή τη στολή ανάμεσα σε βράχια. Όλοι οι εχθροί που συναντάς μειώνονται -10 βαθμούς για 3 γύρους.

© 2023 M.P.




Κέρδισες 3 ζωές. Μπορείς να μοιράσεις τις 2 σε παίκτες της επιλογής σου. Παίξε ξανά.

© 2023 M.P.




Αντάλλαξε το όπλο σου με κάποιου συμπαίκτη της επιλογής σου.

© 2023 M.P.



Σπάνιο εύρημα! Φαίνεται να σε συμπαθεί αρκετά και μετατρέπεται στη συνοδεία σου μέχρι να χάσει κάποιος παίκτης. Οι εχθροί που συναντάς έχουν πλέον μόνο 12 βαθμούς!

© 2023 M.P.



"Τι σε κάνει να πιστεύεις ότι θα δώσω το ακριβό καλαμπόκι μου έτσι εύκολα; Βρες τον κωδικό που ζητάς αλλιώς!" Αντικείμενο αποστολής πόλης! Όλοι οι παίκτες ρίχνετε το ζάρι δύναμης από 1 φορά (+όπλα).

© 2023 M.P.



"Ξέρω πως στη βιομηχανική περιοχή έχει δημιουργηθεί ένα πείραμα τόσο ισχυρό ώστε εάν ανοιχτεί και χρησιμοποιηθεί σοφά θα μπορούσε να κοιμήσει ολόκληρο χωριό!" Βρες το πείραμα για τη βίλα!

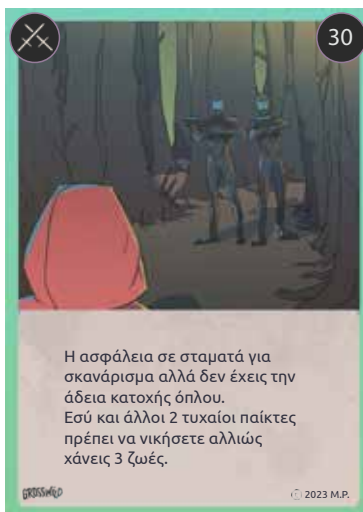
© 2023 M.P.




Πρόκειται για ένα αποτυχημένο πείραμα της κυβέρνησης το οποίο αφέθηκε ελεύθερο στην περιοχή. Νίκησε για να ελευθερώσει τους κατοίκους, να πάρεις το πλακίδιο και μεταλλικά κόκκαλα για το στυλ σου.

© 2023 M.P.

Οι κάρτες της περιοχής του φαραγγιού.



Οι κάρτες του φαραγγιού και του δάσους.



Ένας στρατιώτης περνάει για περιπολία. Σε εντοπίζει και επιμένει για καταγραφή στοιχείων. Παίξε πάλι αντιπάλων μαζί με τον παίκτη που πιστεύεις ότι θα κέρδιζες πιο εύκολα.

© 2023 M.P.



Τα διαβολικά αυτά πειράματα λειτουργούν παρά μόνο με τεχνητή νοημοσύνη. Ρίξε το ζάρι. 1-3 -> Τρέχεις αλλά σε φτάνουν. Χάνεις 2 ζωές, χωρίς πλακίδιο. 4-6 -> Αποφασίζεις να πολεμήσεις. Φέρε πάνω από 10 για να νικήσεις.

© 2023 M.P.



25

Βρίσκεσαι σε ένα εγκαταλελειμμένο αστεροσκοπείο. Ακούς θόρυβο και αντικρίζεις έναν τεράστιο τεχνητό δράκο. Το πλάσμα σε σκανάρει και έρχεται κατά πάνω σου. Εσύ και άλλος 1 τυχαίος παίκτης συμμετέχετε στη μάχη.

© 2023 M.P.



Εξερευνείς το εγκαταλελειμμένο αστεροσκοπείο μέχρι που ηχεί ο συναγερμός. Εσύ και ένας τυχαίος παίκτης πρέπει να φέρετε πάνω από 6 ώστε να γλυτώσεις αλλιώς χάνεις 1 ζωή.


© 2023 M.P.



!


Οι απόκληροι της πόλης γνωρίζουν πληροφορίες για τον θάλαμο παρακολούθησης στη βίλα. Θα χρειαστεί όμως ένα αντάλλαγμα. Απέκτησε μία από τις διασωσμένες θρησκευτικές συλλογές στην πόλη.

© 2023 M.P.




Χάσε 1 ζωή ή επέλεξε έναν παίκτη που θα χάσει 2.

© 2023 M.P.



Βρίσκεσαι σε ένα εγκαταλελειμμένο σημείο των εργαστηρίων. 2 φύλακες μεταφέρουν ένα πείραμα. Φέρε κάτω από 3 με το ζάρι (6) ώστε να κρυφτείς εγκαίρως. Απέτυχε και ο παίκτης αριστερά σου χάνει 1 γύρο.

© 2023 M.P.



Έχεις εντοπιστεί. Κρύβεσαι σε έναν χώρο με ισχυρά τοξικά αέρια. 1-3 -> Σπας το γυάλινο κουτί και φοράς τη μάσκα. Διαφεύγεις. 4-6 -> Δεν υπάρχει μάσκα έκτακτης ανάγκης. Πεθαίνεις.

© 2023 M.P.



16

Η κυβέρνηση σε απαγάγει και πρέπει να ξεφύγεις. Αν χάσεις έρχεσαι στη σκοτεινή πλευρά του παιχνιδιού και οι παίκτες μάχονται εσένα σε κάθε μάχη για 2 γύρους. Θα ρίχνεις πρώτα εσύ ζάρι δύναμης (+όπλο).

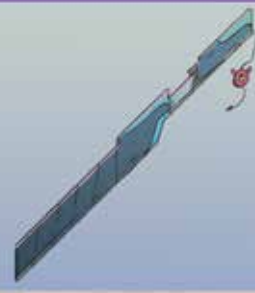
© 2023 M.P.

Οι κάρτες της περιοχής του δάσους και της βιομηχανικής ζώνης.




Οι στρατιώτες σε ψάχνουν στο θερμοκήπιο ενώ ένας ερευνητής είναι έτοιμος να σε καταδώσει. Εσύ και ο παίκτης στα αριστερά σου ρίχνετε ζάρι δύναμης (+όπλα).

© 2023 M.P.



Βρίσκεις αυτό το όπλο. Μπορείς να το ανταλλάξεις με το δικό σου. Αν ανταλλάξεις ανακάτψε το όπλο σου στη στίβα. Ο παίκτης που θα το βρεί πρέπει να το κρατήσει.

© 2023 M.P.




Αυτό το πολύτιμο πείραμα είναι ικανό να κοιμίσει τους φρουρούς της βίλας όταν έρθει η κατάλληλη στιγμή. Η αποστολή του φαραγγιού πρέπει να είναι ενεργή!

© 2023 M.P.



Όλοι οι παίκτες ανταλλάζουν όπλα μεταξύ τους. Οι επιλογές είναι τυχαίες.

© 2023 M.P.




Βρίσκεις αυτή τη στολή σε μία από τις αποθήκες. Προσθέτει +6 στο όπλο σου. Όλοι οι παίκτες πρέπει να φέρουν πάνω από 3 στο ζάρι (6) ώστε να το κρατήσει.

© 2023 M.P.




3 τυχαίοι παίκτες χάνουν από 1 ζωή.

© 2023 M.P.




Ένας ερευνητής γνωρίζει πως να κλείσεις τον συναγερμό στη βίλα. Το αντάλλαγμα; Μια αιρετική ομάδα στο δάσος έχει στην κατοχή της σπάνια κόκκαλα εξαφανισμένων ειδών. Απόκτησε τα ώστε να μελετηθούν επιστημονικά.

© 2023 M.P.



Ένα από τα πιο σημαντικά πειράματα τεχνητής νοημοσύνης. Ρίξε ζάρι (6). 1-2 -> Σπάει το τζάμι. Ξεφεύγεις, δεν παίρνεις πλακίδιο. 2-6 -> Σε χειρίζεται εγκεφαλικά. Για 3 μάχες, παίκτες πολεμάνε εσένα.


© 2023 M.P.



Ένα ανθρωπόμορφο πείραμα σε κυνηγάει. Εσύ και δύο παίκτες της επιλογής σου πρέπει να νικήσετε ώστε να ξεφύγετε αλλιώς χάνετε 3 ζωές και δεν παίρνεις πλακίδιο.

© 2023 M.P.

Οι κάρτες της βιομηχανικής ζώνης.



Βρίσκεσαι στην εξωτερική πύλη της βίλας. Εάν έχετε κερδίσει την αποστολή πόλης, έχετε τον κωδικό! Εάν δεν έχετε την αποστολή τότε ρίξε ζάρι και φέρε πάνω από 13 ενώ ένας άλλος συμπαίκτης πάνω από 10.


© 2023 M.P.



35

Θα πρέπει να αποφύγεις τους φρουρούς. Εάν έχετε την αποστολή παραγωγίου και το βάζο με το αέριο τότε όλοι οι φρουροί πέφτουν σε βαθύ ύπνο. Αλλιώς 3 παίκτες πολεμάτε.

© 2023 M.P.




Εάν έχετε την αποστολή στο δάσος γνωρίζετε που βρίσκεται ο θάλαμος παρακολούθησης της βίλας και άρα καταφέρνετε να εντοπίσετε τον κυβερνήτη! Αλλιώς όλοι φέρετε πάνω από 12.

© 2023 M.P.




Εάν έχετε την αποστολή στο εργαστήριο τότε έχετε τις πληροφορίες ώστε να αποφύγεις το σύστημα συναγερμού στη βίλα! Αλλιώς όλοι οι παίκτες πρέπει να ρίξουν πάνω από 10.

© 2023 M.P.



Ρομπότ βγαίνουν από καταπακτές του εδάφους και ξεκινούν να πυροβολούν προς το μέρος σου. Εσύ και τυχαίος παίκτης πρέπει να ρίξετε πάνω από 13 ώστε να τα αποφύγεις αλλιώς χάνετε 1 ζωή.


© 2023 M.P.



15

Ο ουρανός σκοτεινιάζει και μία ομάδα από drones σκανάρει την περιοχή. Κρύβεσαι αλλά κινδυνεύεις. 1-3 -> Βρίσκεις μια καταπακτή. Γλυτώνεις! 3-6 -> Πολεμάς.


© 2023 M.P.



250

Μπαίνετε στη βίλα και αντικρίζετε μια πυκνή ομίχλη. Ανταλάσσετε πυρά με τον κυβερνήτη! Ρίχνετε όλοι από 2 φορές ζάρι δύναμης (20).


© 2023 M.P.



280

Ο κυβερνήτης κλείνεται σε ένα δωμάτιο έκτακτης ανάγκης. Ρίχνετε όλοι το ζάρι δύναμης μέχρι να διαλύσετε την πόρτα.

© 2023 M.P.



310

Η πόρτα έχει σπάσει αλλά ο κυβερνήτης δεν ήταν μόνος στο δωμάτιο. Νικήστε και τους δύο και το παιχνίδι είναι δικό σας!

© 2023 M.P.

Οι κάρτες της βίλας και οι τρεις φάσεις της τελικής μάχης.

Επίλογος

Κάπως έτσι ολοκληρώθηκε το Grosswild, συνδυάζοντας πολύτιμη γνώση από τόσες διαφορετικές περιόδους της σχολής. Παρά την ποσότητα έρευνας, moodboards και προσχεδίων η συγκεκριμένη εργασία μου απέδειξε πως εξίσου σημαντική είναι και η ικανότητα προσαρμογής, μιας που πολλές φορές τα σχεδιαστικά προβλήματα μπορεί να μας προκαλέσουν να μελετήσουμε κάτι ξανά από την αρχή. Η συγκεκριμένη εργασία, έχοντας τόσες πολλές διαφορετικές πτυχές οι οποίες αλληλεπιδρούσαν άμεσα η μία με την άλλη, με βοήθησε πραγματικά να βιώσω το πως ξεκινάει ένα τόσο μεγάλο project από το 0, ποσό σημαντικό είναι να υπάρχει η απαραίτητη αυτοπεποίθηση πίσω από τις εικαστικές μας επιλογές αλλά και τι χρειάζεται να κάνουμε ή να προνοήσουμε ώστε να φτάσουμε σε αυτό το σημείο.

Όσον αφορά το πως θα μπορούσε να μοιάζει το Grosswild στο μέλλον τώρα που έχει τελειοποιηθεί η βάση του, η διαμόρφωση του χάρτη αλλά και η διεξαγωγή του παιχνιδιού επιτρέπουν την δημιουργία και πρόσθεση αρκετών επεκτάσεων. Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσαν να «κουμπώσουν» σαν πάζλ νέα κομμάτια συνέχειας του χάρτη ώστε να επεκταθεί η συγκεκριμένη εκστρατεία, θα μπορούσαν να δημιουργηθούν πακέτα με πρόσθετες κάρτες για τον ίδιο κυβερνήτη, ενώ θα ήταν δυνατό να υπάρξει και νέα εντελώς εκστρατεία στον ίδιο χάρτη με νέους παίκτες, όπλα και τελικό στόχο.

Τέλος, εάν έπελεγα ένα στοιχείο να αλλάξω πλέον στην εργασία μου αυτό θα ήταν μια επαγγελματική εκτύπωση και επιμέλεια της συσκευασίας ώστε ο καταναλωτής να αποκτά μία όμορφη εμπειρία με το παιχνίδι πρώτου καν παίξει. Θα είχε ενδιαφέρον να δημιουργηθούν πιόνια μινιατιούρες, ειδικά ημιδιάφανα πλακίδια από ρητινή με κάποιο σχέδιο του παιχνιδιού χαραγμένο επάνω καθώς και αντίστοιχα ζάρια, ειδικά σχεδιασμένα για το παιχνίδι.

Βιβλιογραφία

- Actionforchildren, parents.actionforchildren.org.uk, *What are video game age restrictions?*
- Nate Anderson, 2019, arstechnica.com, *Quacks of Quedlinburg deserves its “Board Game of the Year” win.*
- Rahul Awati, techtarget.com, *Role-playing game (RPG).*
- Gabe Barrett, boardgamedesignlab.com, *How to design a board game.*
- Sophia Bernazzani, 2017, blog.hubspot.com, *Fonts & Feelings: Does Typography Connote Emotions?.*
- Boda games, 2020, bodagames.com, *Box markings and labels for board games.*
- Abi Connick, 2022, www.youtube.com, *How to create a product packaging design*, California, United States.
- Adam Davis, 2016, wheelhouseworkshop.com, *What Exactly is a Tabletop Role-Playing Game, Anyway?.*
- Shawn Davison, 2018, medium.com, *4 Fundamental Types of Board Games Everyone Should Know About.*
- Emily Anne Epstein, 2015, www.theatlantic.com, *Do not pass go underwater*, United states.
- fonts.google.com
- Game night gods, 2023, gamenightgods.com, *Types of board games every board gamer should know*, New York, United States.
- Game night gods, 2022, gamenightgods.com, *8 Best Engine Building Board Games – Tableau Building Games*, New York, United States.
- Honest games, 2021, www.honestgm.com, *Labeling Requirements for your Board Games*, Shenzhen, China.
- Johnny Levanier, 2021, 99designs.com, *Fonts for games: how to win over players with top typography.*
- Alex Meehan, 2023, www.dicebreaker.com, *How to play Dungeons & Dragons 5E for beginners*, United Kingdom.
- Allison Meier, 2018, hyperallergic.com, *Many Stories Are Told Through the Typography in Science Fiction Films*, New York, United States.
- Munchkin.game, Rules.

- Munchkin.game, How to play.
- Ash Parrish, 2021, www.theverge.com, *Sable is an adventure made from the most chill parts of Breath of the Wild.*
- Mattias R., 2010, boardgamegeek.com, *Nasty Moves and Expectations: Types of Player Interaction in Board Games.*
- Reddit, 2012, www.reddit.com, *What makes a board game good?.*
- Reddit, 2018, www.reddit.com, *Designing a multi-stage boss fight?.*
- Reddit, 2019, www.reddit.com, *What makes a board game fun to you?.*
- Reddit, 2021, www.reddit.com, *What makes a game fun?.*
- Brandon Rollins, 2020, brandonthegamedev.com, *10 Elements of Good Game Design.*
- Marc Russo, 2023, www.cbr.com, *The 15 Most Popular Modern Board Games*, Dallas, Texas.
- Daniel Solis, 2011, *5 Graphic Design and Typography Tips for your Card Game.*
- Moe T., 2020, tabletopbellhop.com, *The Giant List of Tabletop Game Mechanics.*
- Typesetinthefuture.com,
- Ultraboardgames, www.ultraboardgames.com, *Munchkin game rules.*
- Wellplayedasheville.com, *A beginner's guide to Dungeon and Dragons.*
- www.amazon.com
- www.pdf-archive.com, *Betrayal at House on the hill.*
- www.pinterest.com
- www.skroutz.com

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ

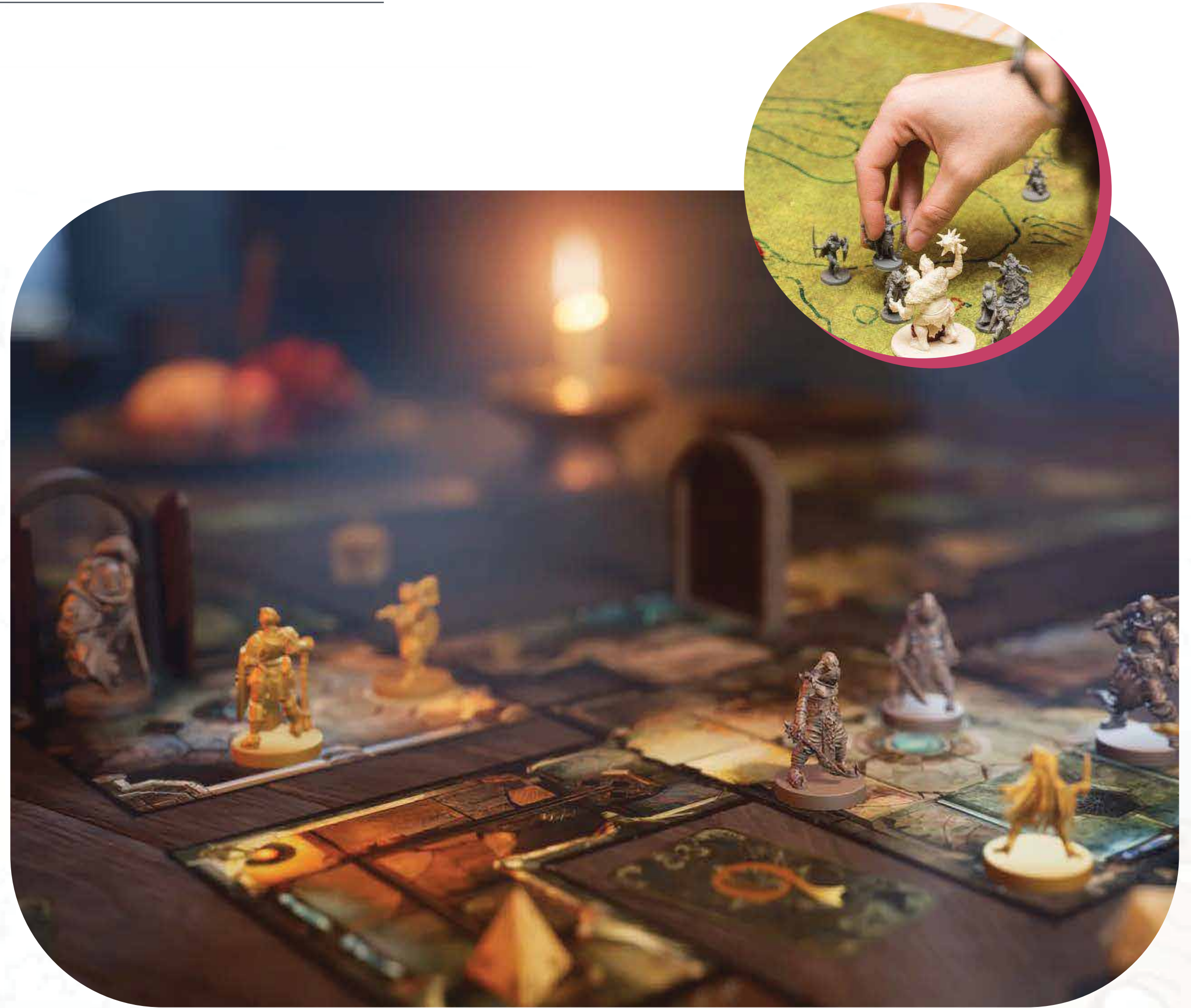
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων (RPG)

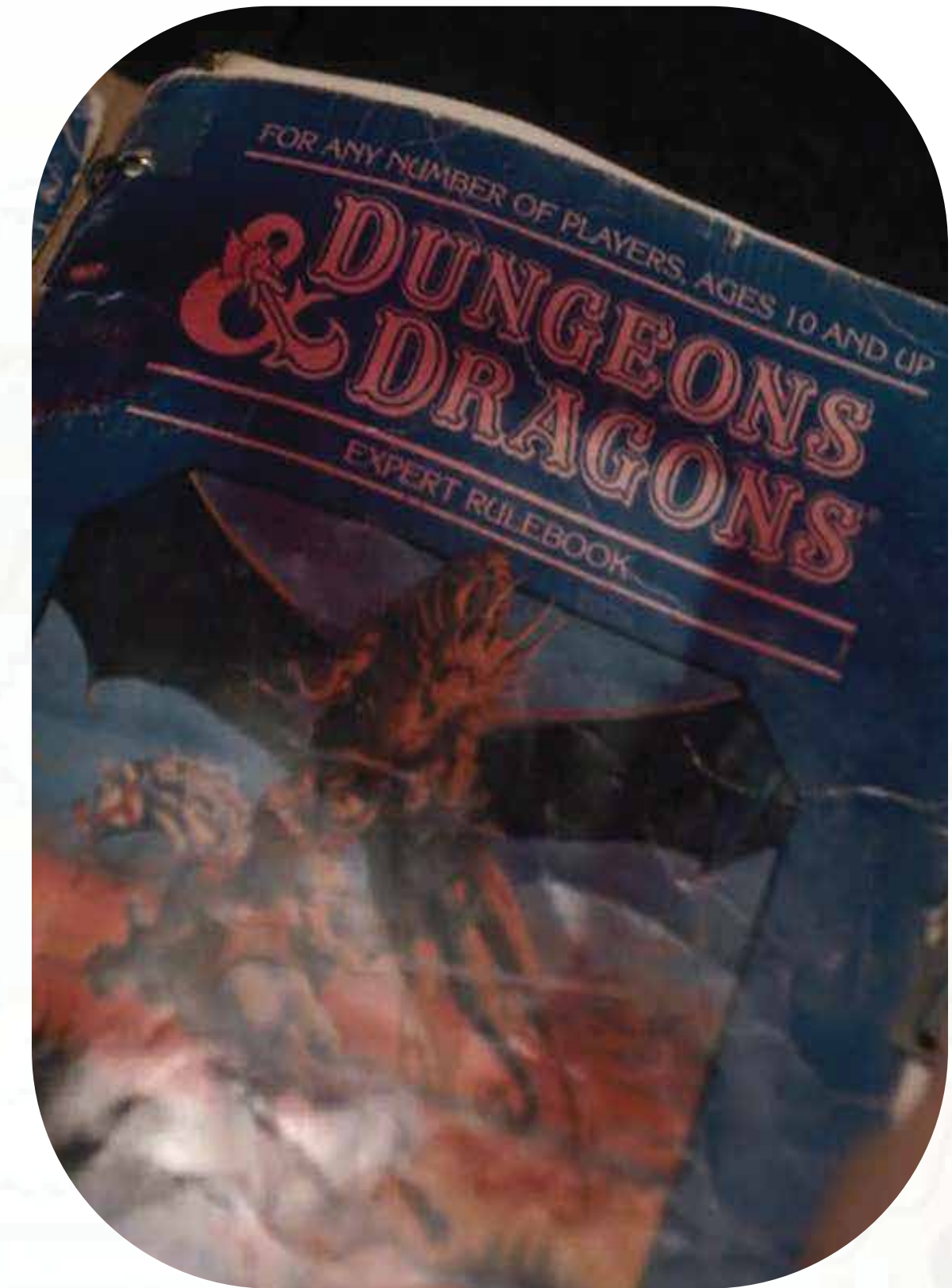
Μαριάννα Παπαδημητρίου - ΑΜ: 16020

Οκτώβριος 2023

Τι ακριβώς είναι τα επιτραπέζια ρόλων;



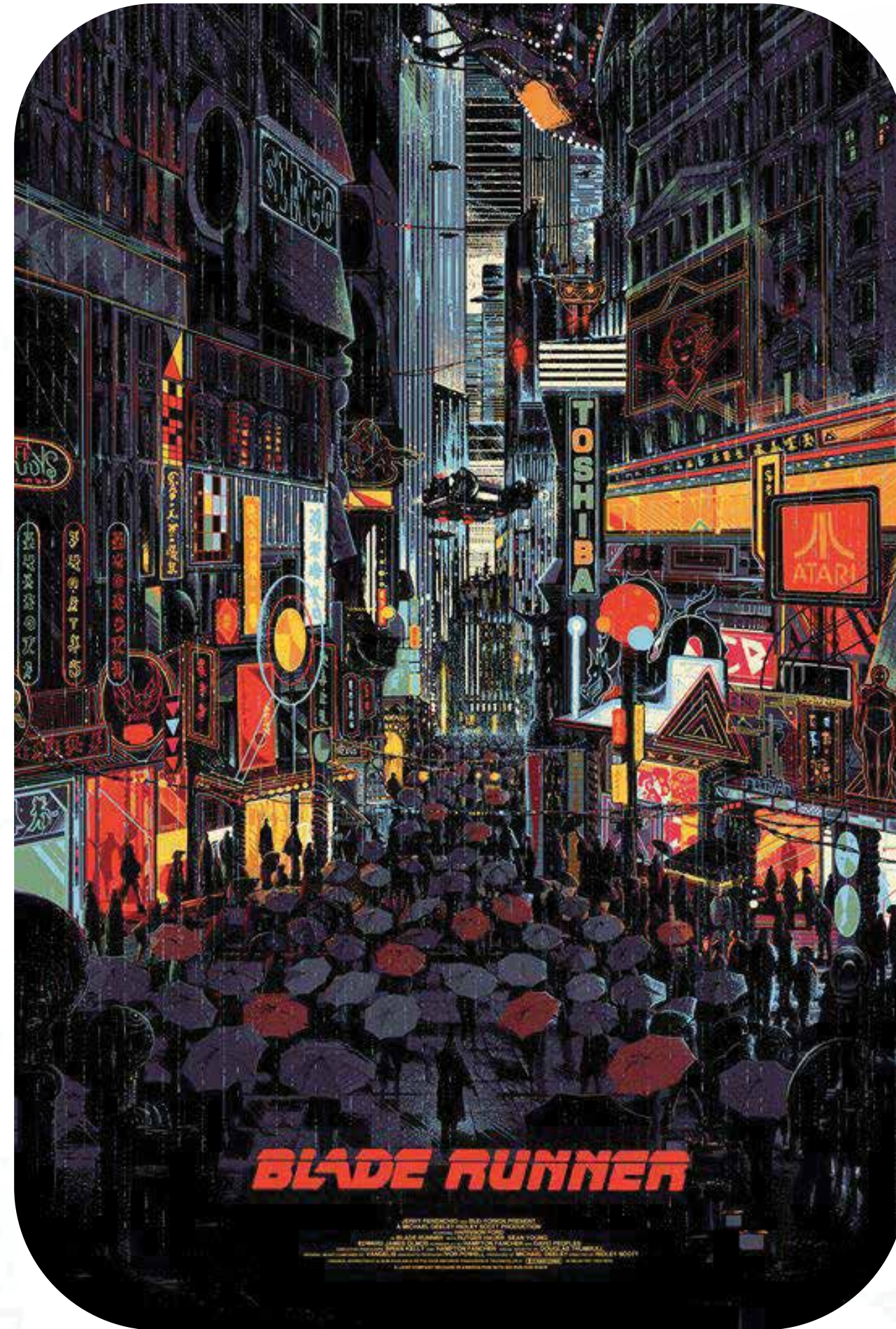
Επιρροές

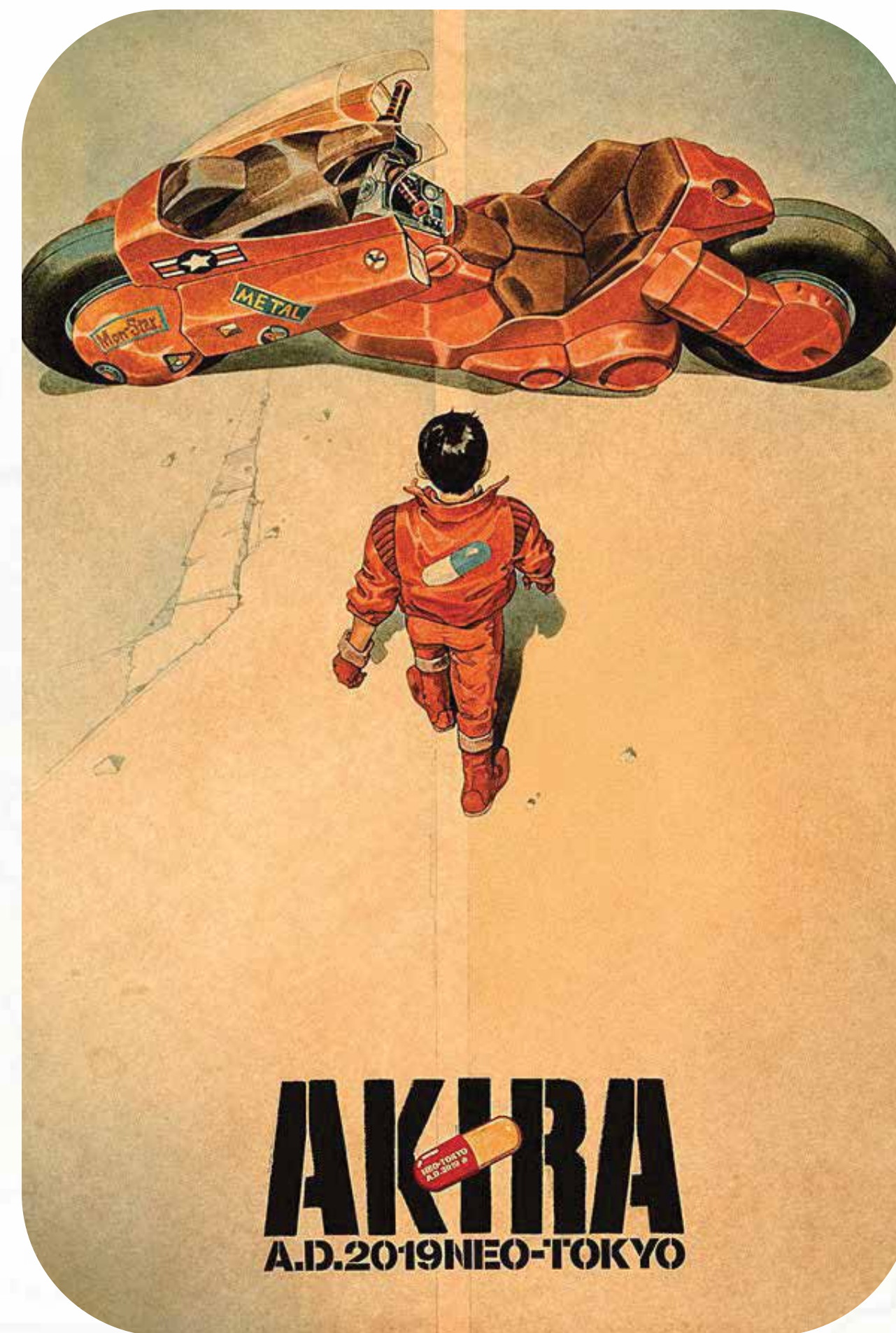
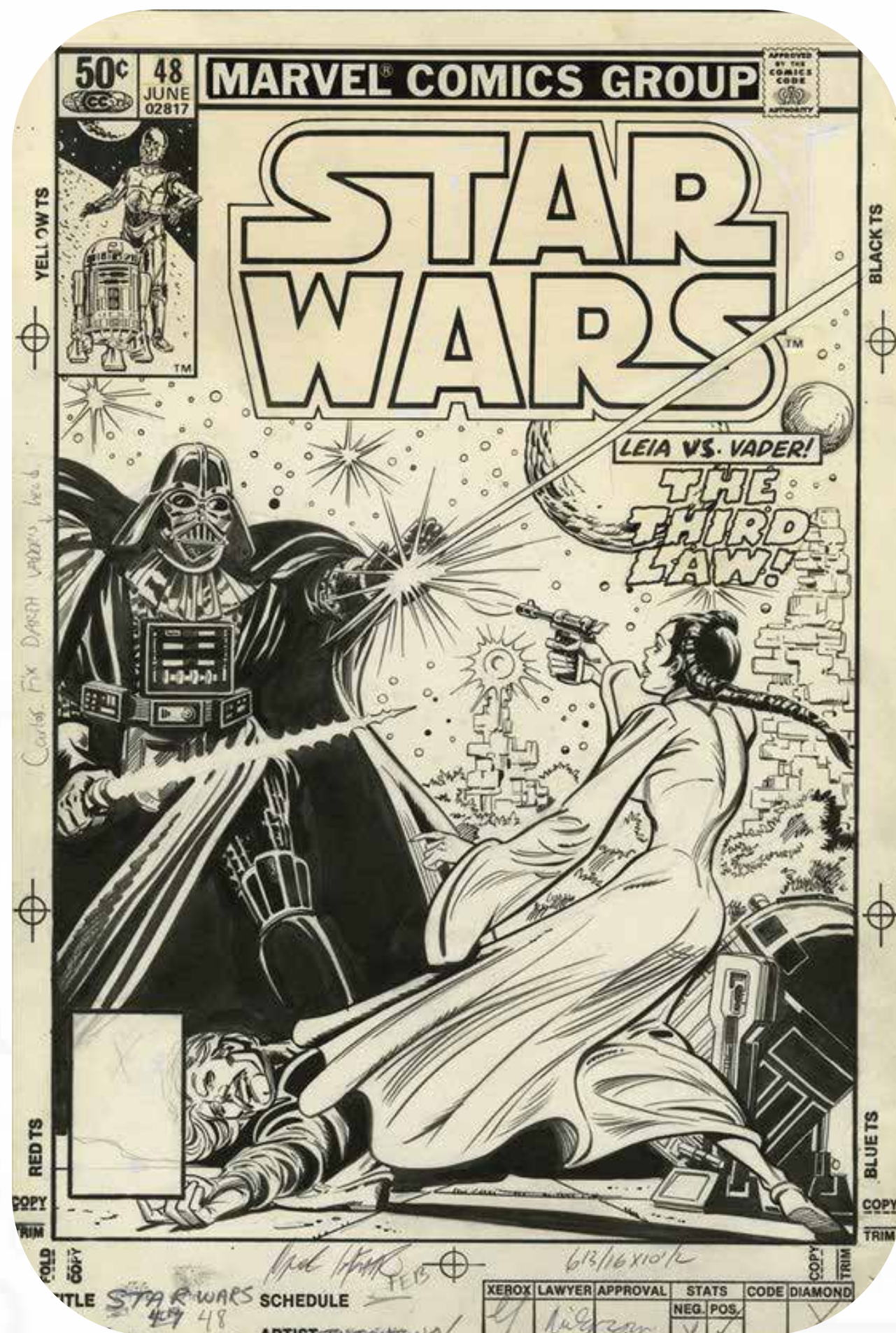
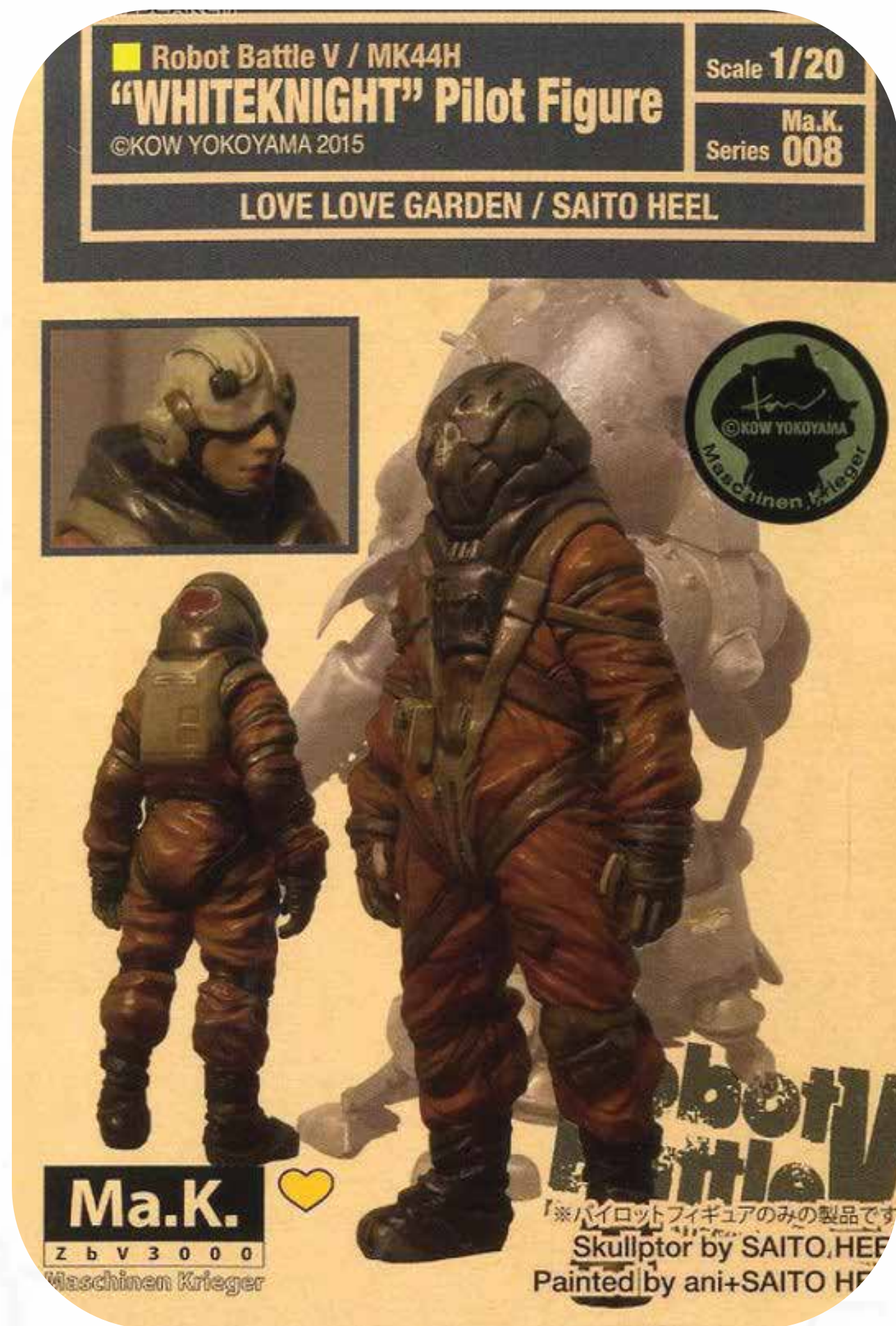


Έρευνα: ψυχολογία των παικτών



Έρευνα: design και τυπογραφία





Best for Art



Azul-Board Game Strategy-Board Game Mosaic-Tile...
★★★★★ ~ 12,845
\$31.99 ~~\$39.99~~



Wingspan Board Game - A Bird-Collection, Engine-Building STONEMAIER Game for 1-5 Players, Ages 14+
★★★★★ ~ 9,700
\$38.81 ~~\$65.00~~

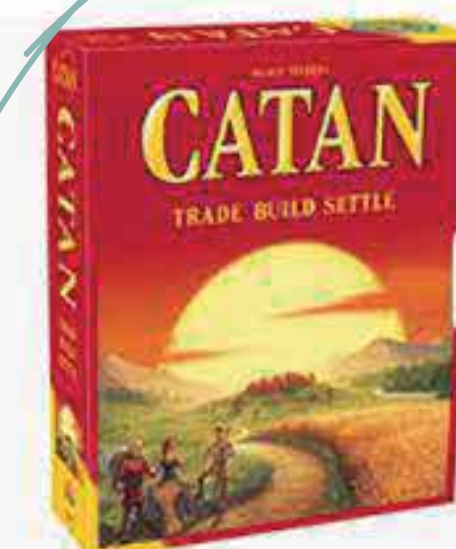


Hasbro Gaming Candy Land Kingdom Of Sweet Adventures...
★★★★★ ~ 30,178
\$11.99



SEQUENCE- Original SEQUENCE Game with Folding Board, Car...
★★★★★ ~ 30,550
\$13.49 ~~\$24.99~~

Best Strategy



Catan Board Game (Base Game) | Family Board Game | Board...
★★★★★ ~ 52,880
\$47.97



Avalon Hill HeroQuest Game System Tabletop Board Game, Immersive Fantasy Dungeon Crawler Adventure Game for...
★★★★★ ~ 1,140



The Thing Infection at Outpost 31 Board Game 2nd Edition | Social Deduction Game Based on 1982 John Carpenter...
★★★★★ ~ 150



Hasbro Gaming Avalon Hill Betrayal at The House on The Hill 3rd Edition Cooperative Board Game, Ages 12 and Up,...
★★★★★ ~ 495



Destinies Board Game | RPG Game | Narrative Adventure Game | App-Driven Exploration Game for Kids and Adults | Ag...
★★★★★ ~ 222



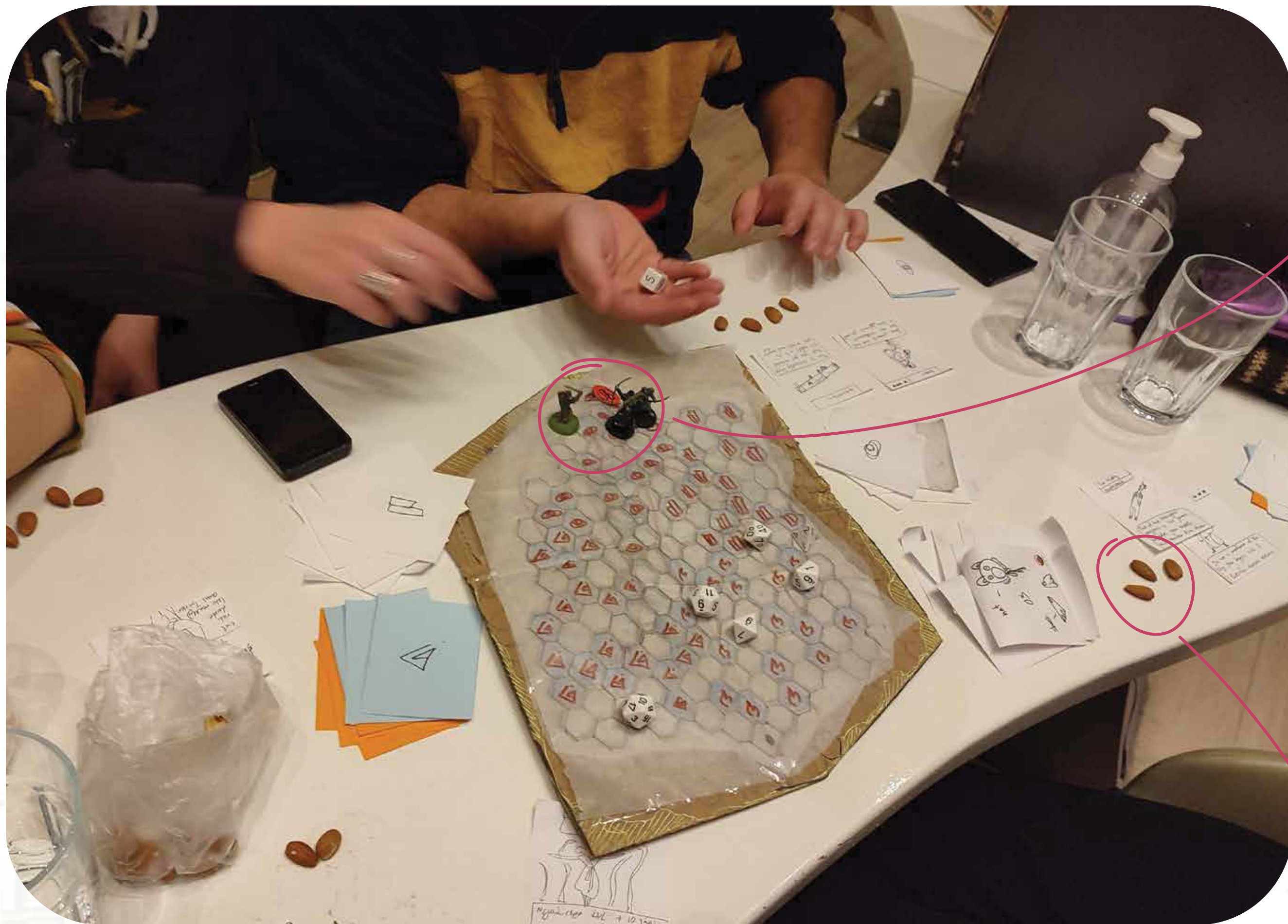
Calico Board Game, Award Winning Strategy Game, Sew Your Quilt to Score Points, Family Fun, Easy to Learn, Sol...
★★★★★ ~ 1,025
\$32.98 ~~\$39.99~~

Βασική ιδέα





Βασική ιδέα



στόχος



πλακίδια
(tokens)

tokens

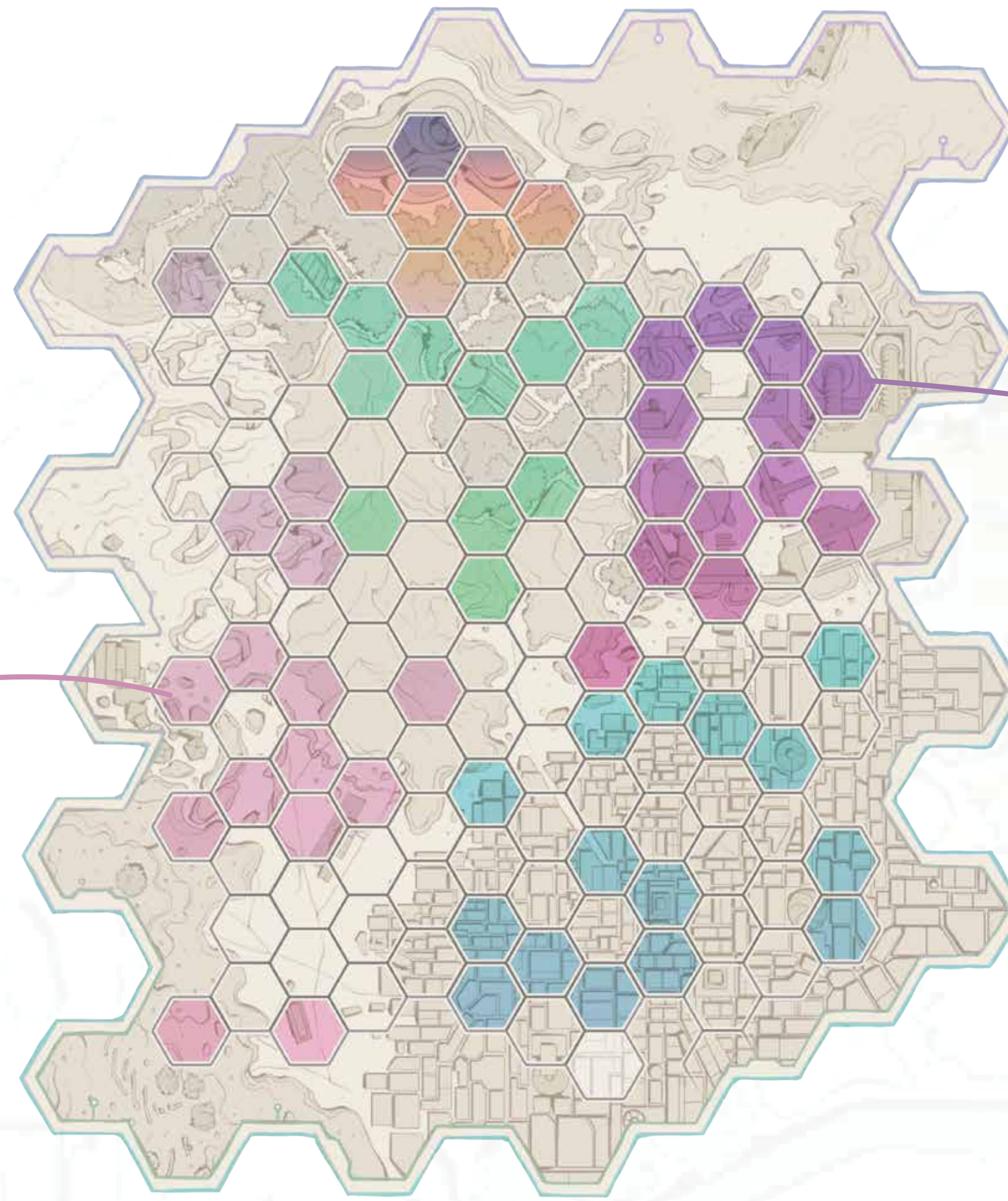
Βασική ιδέα



Μια φυλή εξόριστων της πόλης σε αιχμαλωτίζει με σκοπό να σε πουλήσει στη μαύρη αγορά. Κέρδισε έναν παίκτη σε αγώνα αντίχειρα ώστε να καθοριστεί η τύχη σου.

GROSSWID

© 2023 M.P.

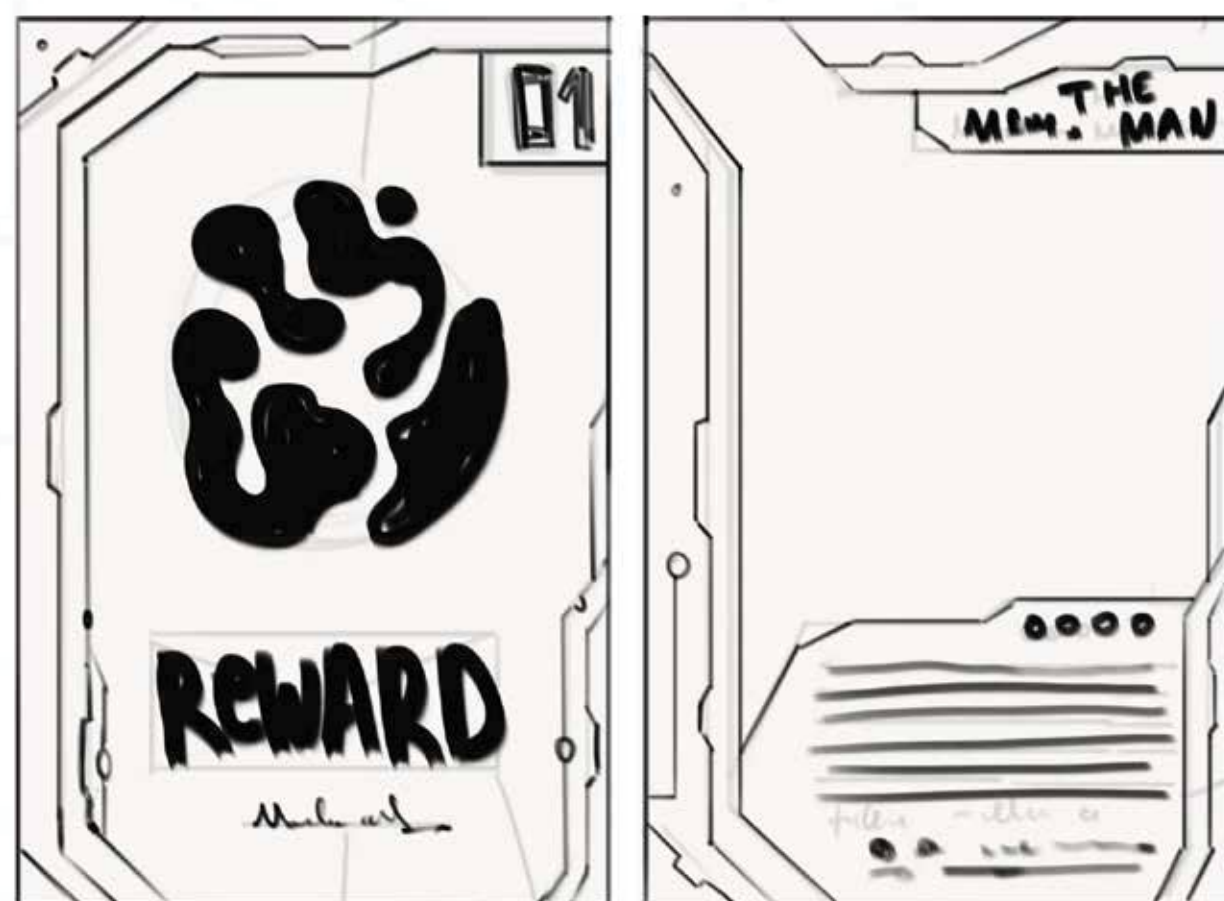


Ένα από τα πιο σημαντικά πειράματα τεχνητής νοημοσύνης. Ρίξε ζάρι (6).
1-2 -> Σπάει το τζάμι. Ξεφεύγεις, δεν παίρνεις πλακίδιο.
2-6 -> Σε χειρίζεται εγκεφαλικά.
Για 3 μάχες, παίκτες πολεμάνε εσένα.

GROSSWID

© 2023 M.P.

Κάρτες



Περιπλανώμενος Bob!

Γνωρίζεις πολύ καλά τη βρωμιά της πόλης και τους ανθρώπους της. Τα πλακίδια που θα κερδίσεις στην περιοχή της πόλης μετράνε σαν +15 στην τελική μάχη. Το αξίζεις.



Γνωρίζεις πολύ καλά τη βρωμιά της πόλης και τους ανθρώπους της. Τα πλακίδια που θα κερδίσεις στην περιοχή της πόλης μετράνε για +15 στην τελική μάχη. Το αξίζεις.

GROSSWILD

GROSSWILD

GROSSWILD

**GROSS
WILD**

**GROSS
WILD**

**GROSS
WILD**

**GROSS
WILD**

GROSSWILD

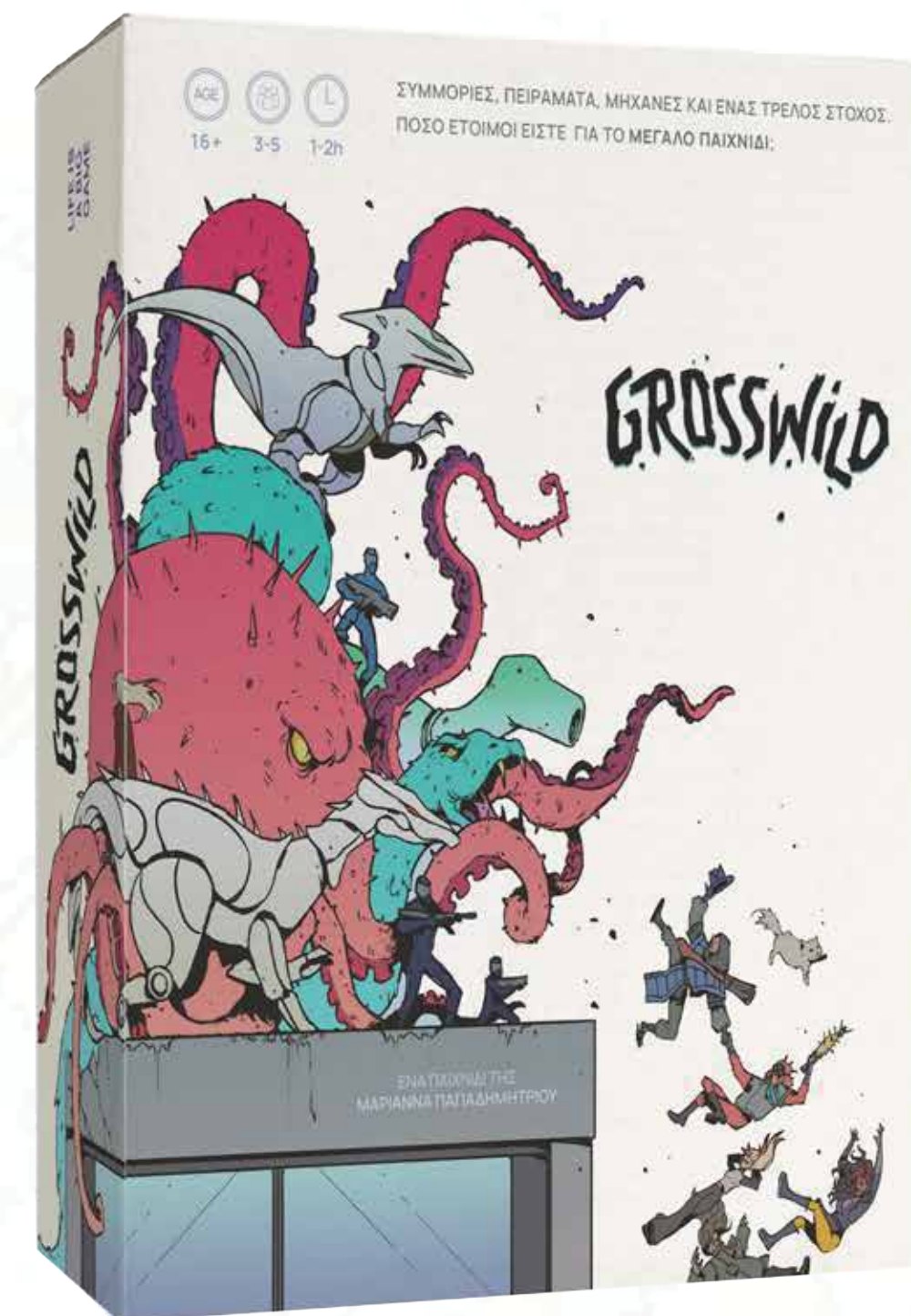
**GROSS
WILD**

GROSSWILD

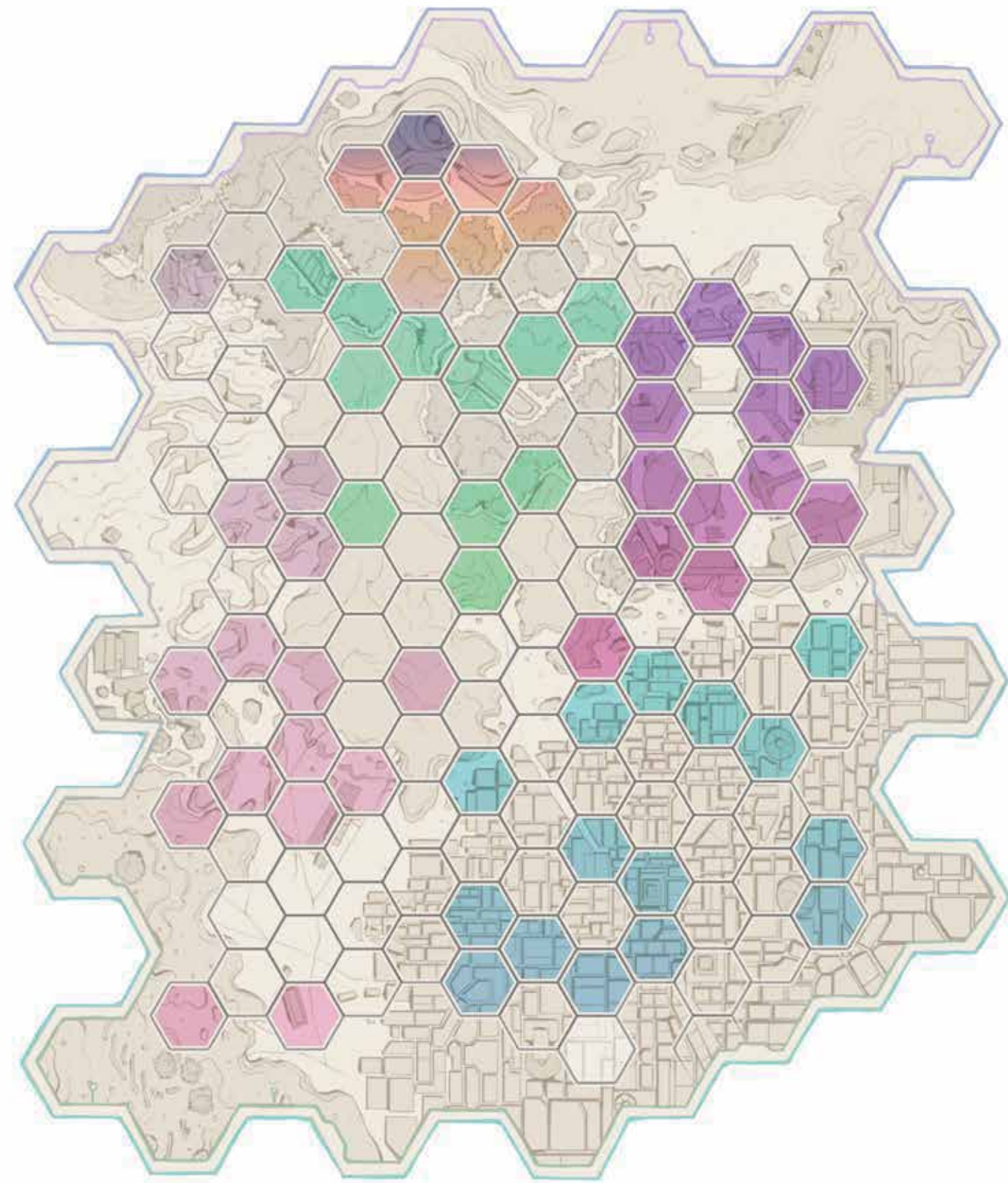
зєдико

GROSSWILD.

6ki260



Grosswild



Κάρτες χαρακτήρων και όπλων



Κάρτες φαραγγιού



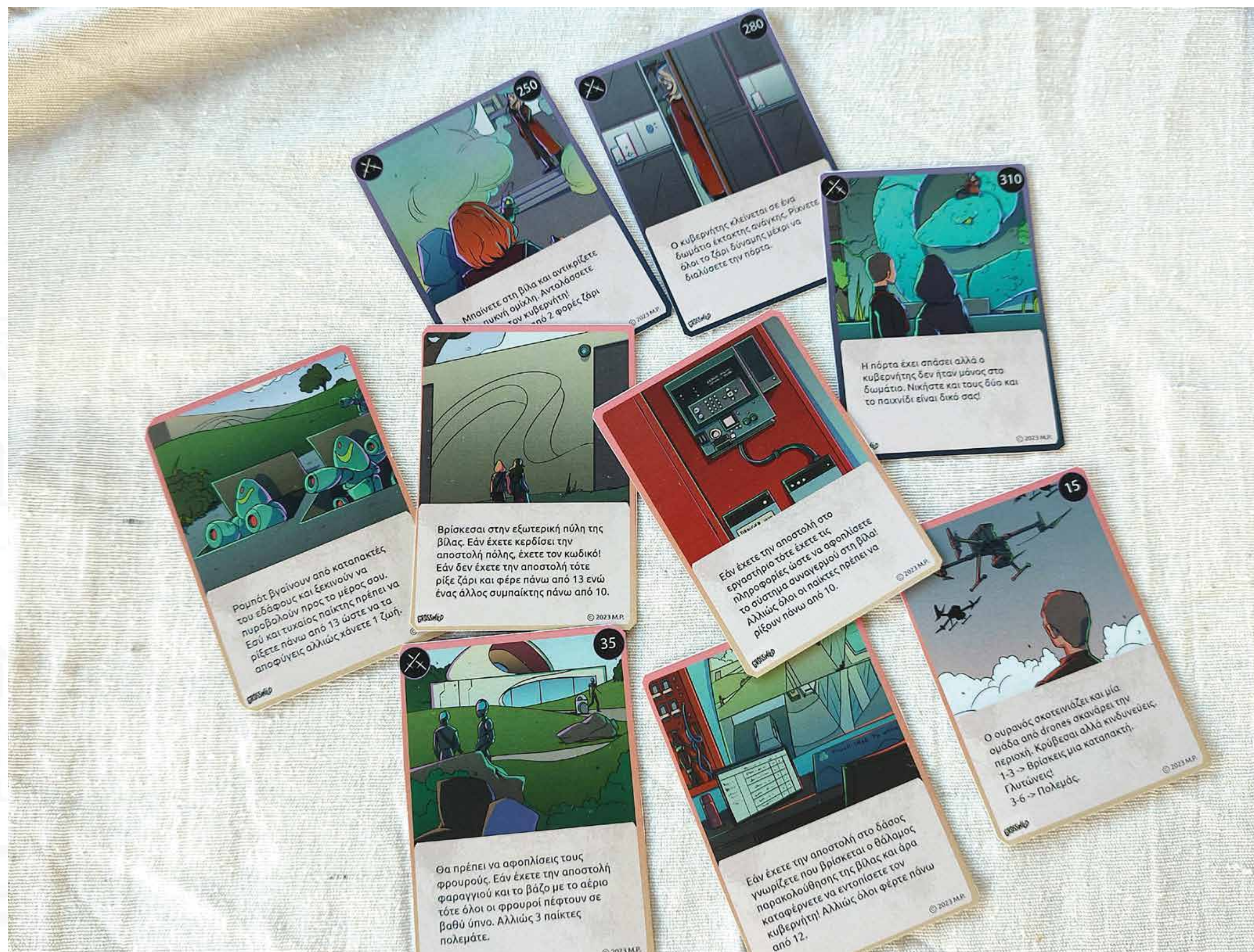
Κάρτες βιομηχανικής ζώνης



Κάρτες δάσους



Κάρτες βίλας και τελικής μάχης



Βιβλίο οδηγιών

Τα πλακίδια θεωρούνται "tokens" μπορούν δηλαδή να δωθούν και σαν αντάλλαγμα για μια ενέργεια στο παιχνίδι.

Ο παίκτης μπορεί:

1. Να δώσει στην αρχή της σειράς του 1 πλακίδιο και να τηλεμεταφέρει σε οποιοδήποτε μη χρωματισμένο σημείο του χάρτη όπου και μπορεί να ρίξει αμέσως ζάρι για βήματα.
2. Να δώσει 1 πλακίδιο στην αρχή της σειράς του και να επαναφέρει έναν παίκτη στη ζωή.
3. Να δώσει 1 πλακίδιο σε άλλο παίκτη αφού χάσει μια μάχη για να ζητήσει βοήθεια. Ο παίκτης το κρατάει ανεξαρτήτως του νέου αποτελέσματος της μάχης. Οι δύο παίκτες ρίχνουν το ζάρι και στο τέλος προστίθεται ο αριθμός των όπλων τους. Εάν νικήσουν το πλακίδιο πάει στον παίκτη που ζήτησε βοήθεια.

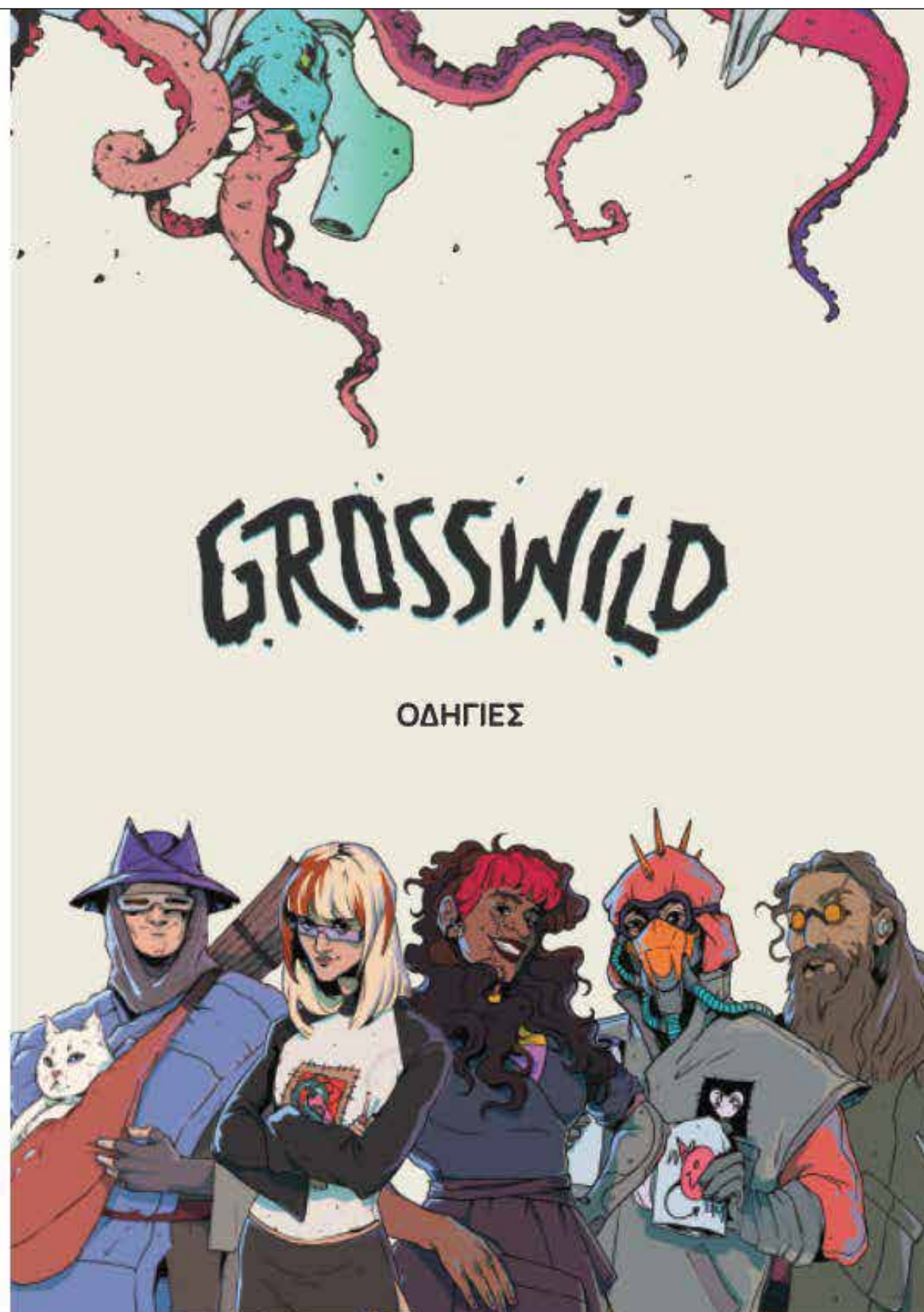
Τα θυσιασμένα πλακίδια επιστρέφουν στον χάρτη.

Το ζάρι δύναμης ρίχνεται πάντα 1 φορά εκτός και αν ζητείται παραπάνω φορές σε κάποια κάρτα.

Στην τελική μάχη μετράνε τα όπλα καθώς και ότι βαθμοί έχουν προστεθεί σε αυτά από κάρτες, αλλά δεν μετράνε τα πλάσματα που έχουν κερδίσει σαν συνοδείες.

Εάν παίκτες βρίσκονται ακόμη στην "κακή" πλευρά, ρίχνουν ζάρι (20) και προστίθεται στον αριθμό του κυβερνήτη. Οι υπόλοιποι παίκτες πρέπει να ξεπεράσουν αυτό το αθροιστικό αποτέλεσμα.

GROSSWILD



GROSSWILD

Στήσιμο παιχνιδιού

Οι παίκτες επιλέγουν τυχαία από έναν χαρακτήρα και ένα όπλο (ναί, η ομάδα μπορεί να δει τι τύχασε εκτός αν είστε τίποτα περιέργοι).

Ανακατεύετε τις κάρτες των περιοχών και τις τοποθετείτε σε στίβες σύμφωνα με το χρώμα.

Τοποθετείτε τα διάφανα πλακίδια (tokens) πάνω στα χρωματισμένα σημεία του χάρτη και ξεκινάτε από το λευκό πλακίδιο στο κάτω μέρος.

Αρχή και τέλος

Τα πόνια μπορούν να κινηθούν προς όλες τις κατευθύνσεις αρκεί να μην πατήσουν πάνω στη διαδρομή που έχουν ήδη διασχίσει κατά τη διάρκεια της σειράς τους.

Ο στόχος είναι να μαζέψετε όσα περισσότερα πλακίδια μπορείτε και να φτάσετε στο σκούρο πλακίδιο του χάρτη, δηλαδή τη βίλα του κυβερνήτη.

Όταν κάποιος φτάσει στο σκούρο πλακίδιο της βίλας, όλοι οι παίκτες καλούνται στο σημείο. Οι τρεις κάρτες της μάχης ανοίγονται μία τη φορά σύμφωνα με την αρίθμηση. Οι παίκτες δεν μπορούν να προχωρήσουν στη βίλα χωρίς να ανοίξουν πρώτα τις πορτοκαλί κάρτες.

Κανόνες

Όλοι ξεκινάτε με 5 ζωές. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αυτές μπορεί να μειωθούν, να αυξηθούν ή ο παίκτης να πεθάνει.

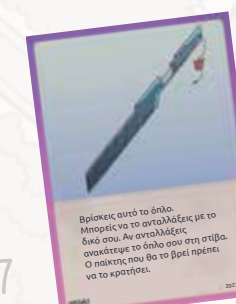
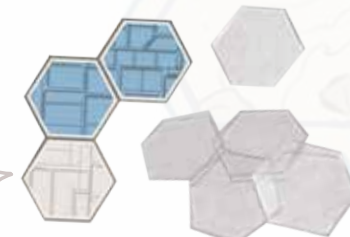
Όταν ο παίκτης κάθεται πάνω σε χρωματισμένο πλακίδιο σπκώνει μια αντίστοιχη κάρτα. Εάν αυτό που αναγράφεται στην κάρτα συμβεί επιτυχώς, ο παίκτης κρατάει το πλακίδιο και για κάθε 1 πλακίδιο προστίθενται +10 στην τελική μάχη. Πριν την τελική μάχη οι παίκτες μετράνε τα πλακίδια τους και προσθέτουν το νούμερο στο αποτέλεσμα αφού γίνει η κάθε μάχη. Ο παίκτης παίρνει πλακίδιο σε όλα τα είδη κάρτας!

Όταν το πλακίδιο αποκτηθεί η θέση δεν γεμίζει με νέο και οι παίκτες δεν σπκώνουν κάρτα εκεί!

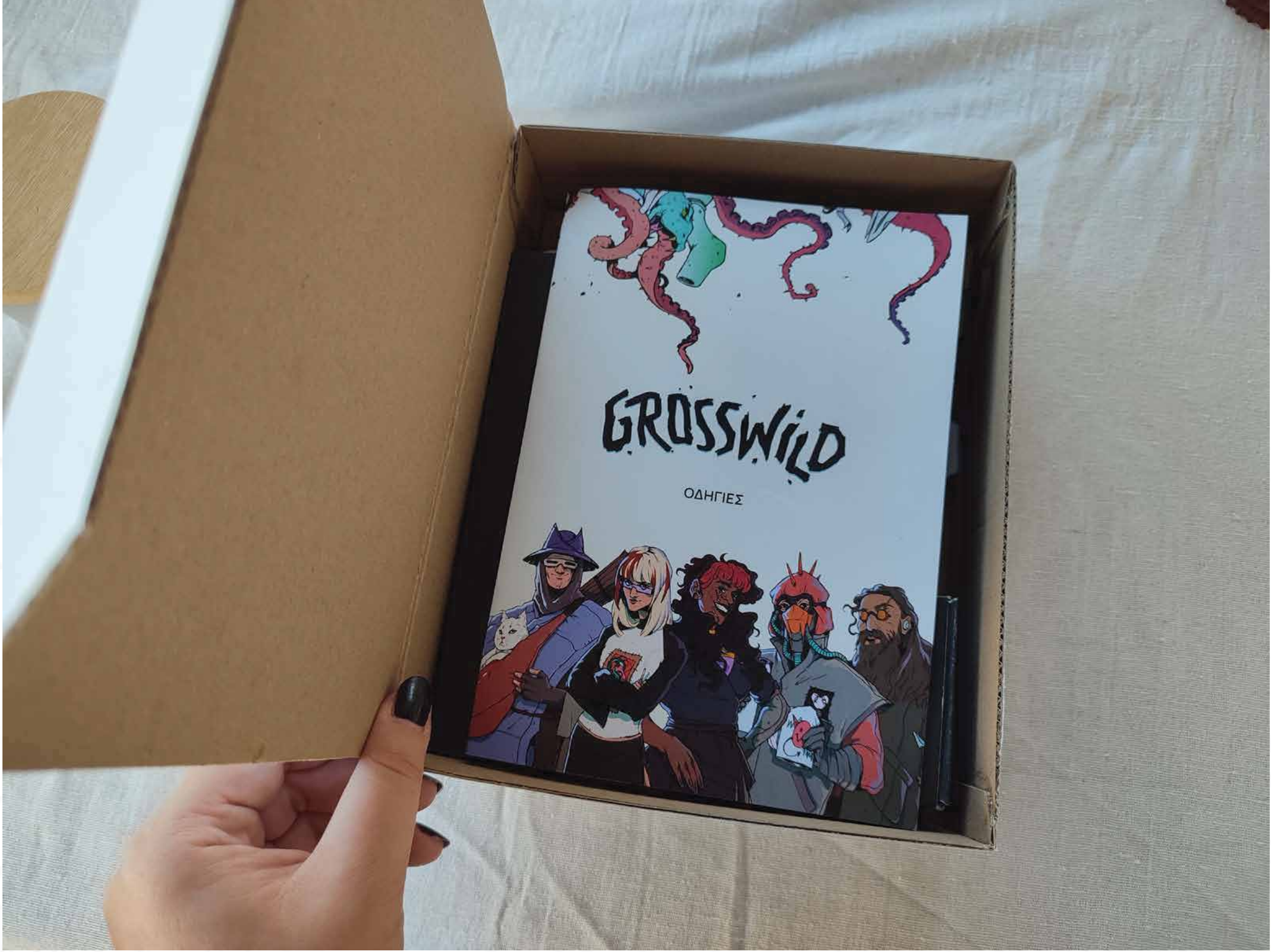
Οι παίκτες κρατάνε μόνο τις κάρτες οι οποίες αλλάζουν τα χαρακτηριστικά των όπλων τους, τις ενεργές έρευνες (quests) και τα αντικείμενα των ερευνών. Οι ανοιγμένες κάρτες μπαίνουν στο κάτω μέρος της στίβας.

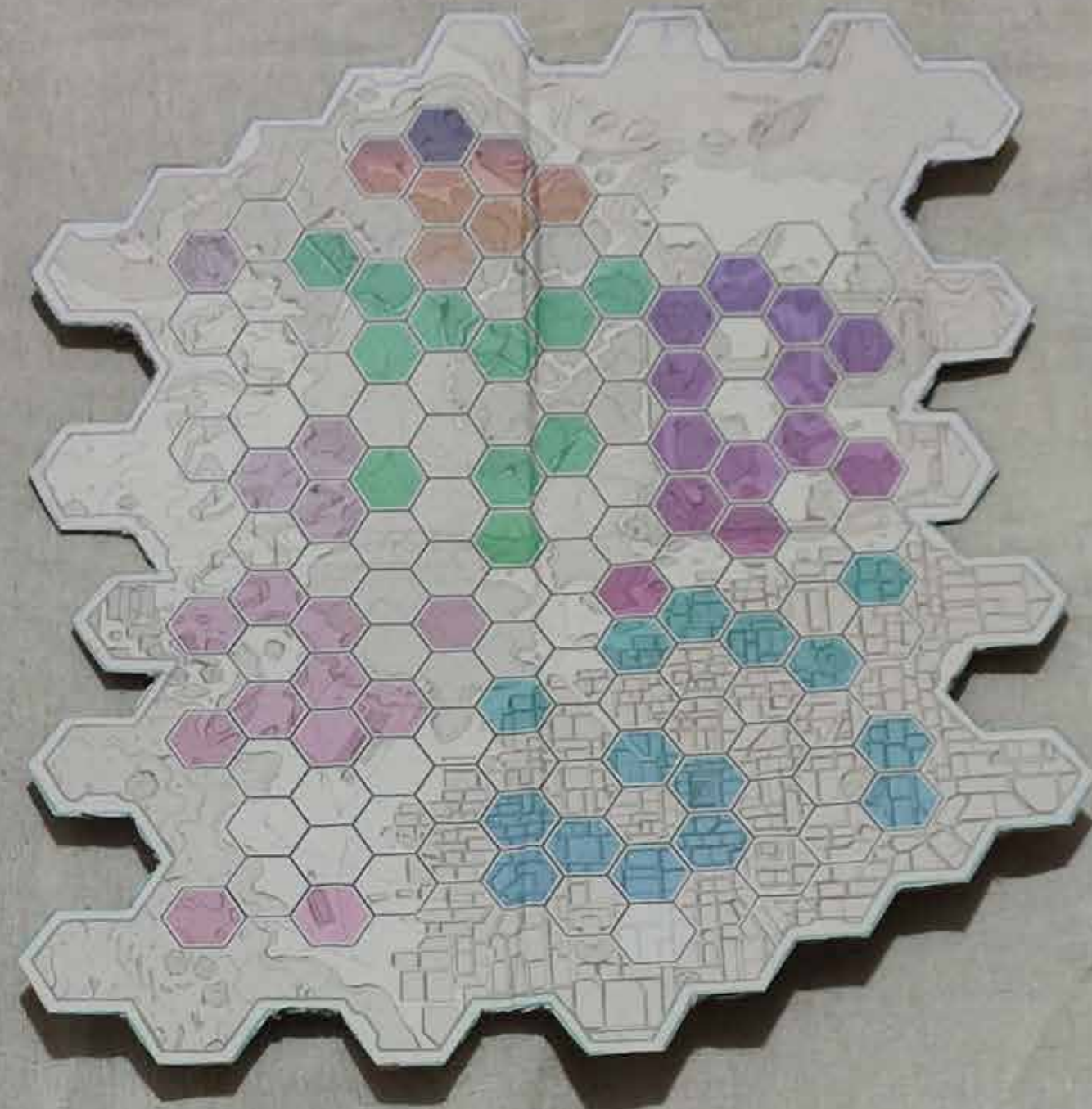
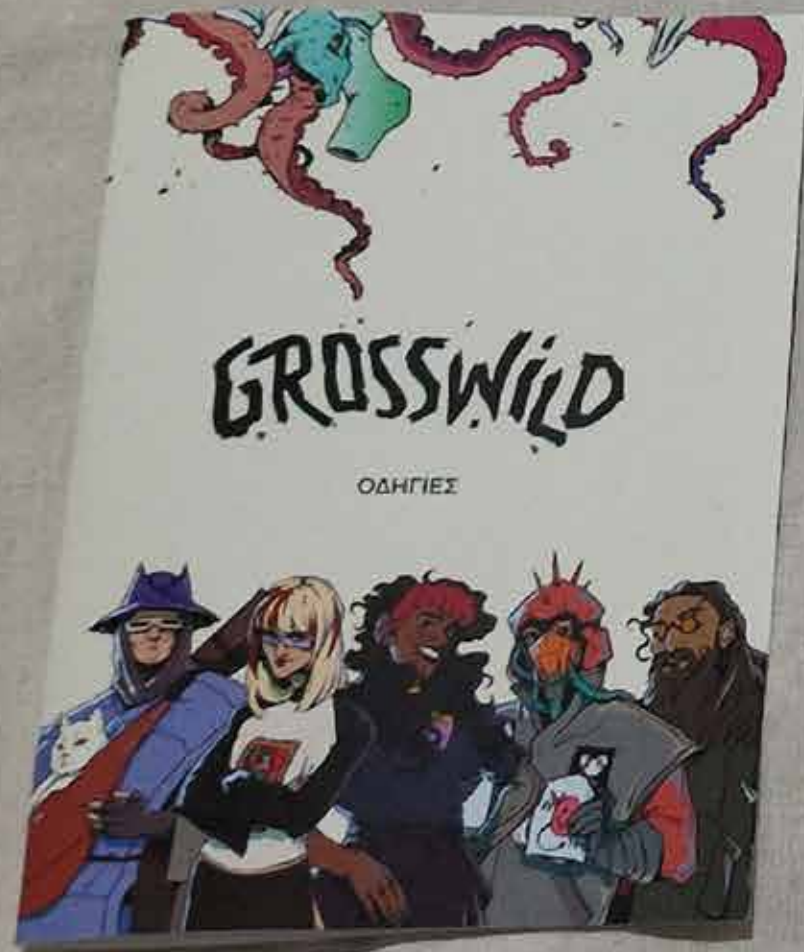
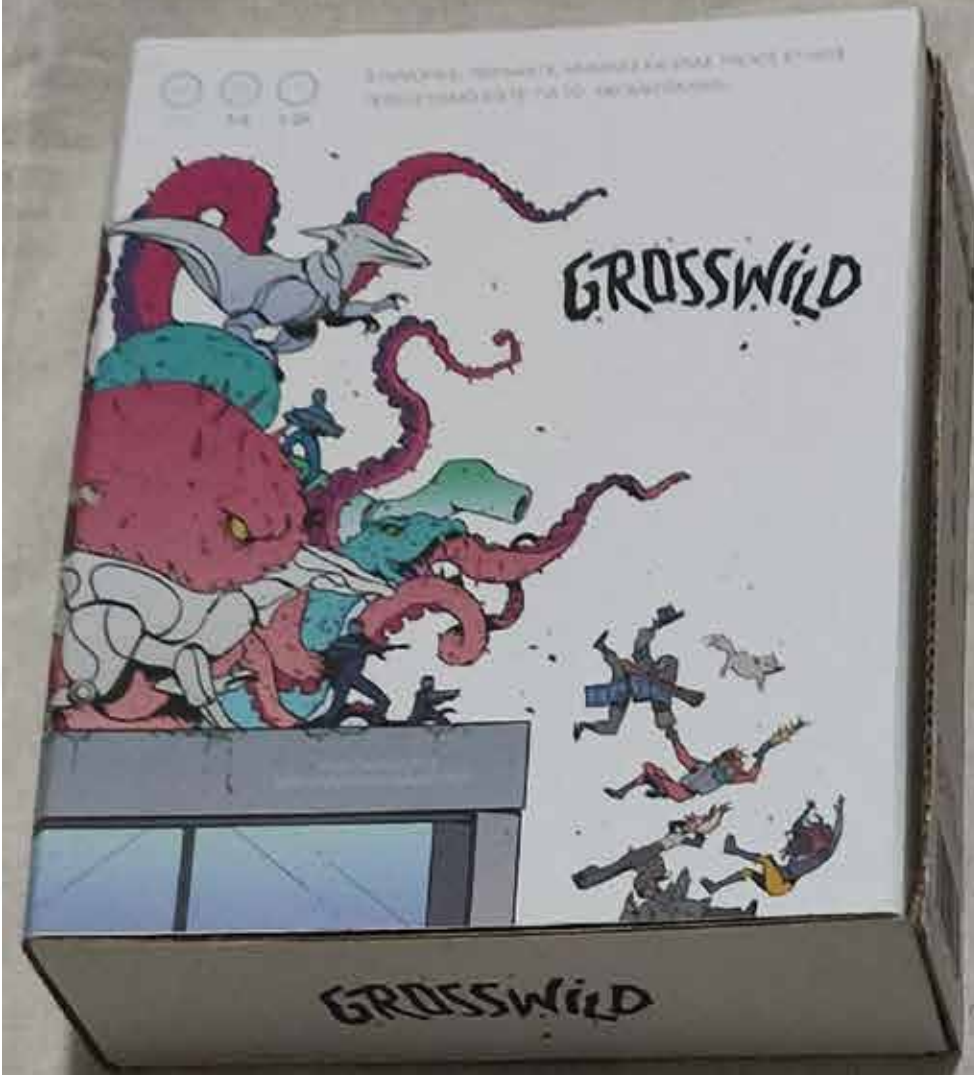
Όταν ανοίγεται κάρτα έρευνας το πλακίδιο δεν αφαιρείται μέχρι να βρεθεί το αντικείμενο. Εάν βρεθεί από άλλο παίκτη μοιράζεστε από 1 πλακίδιο.

Εάν ένας παίκτης περάσει στην πλευρά του εχθρού, οι παίκτες πολεμάνε εκείνον στις μάχες. Ο παίκτης ρίχνει πρώτος ενώ μετράει τόσο το όπλο όσο και τα έξτρα του εάν υπάρχουν. Ο παίκτης που σήκωσε την κάρτα πρέπει να φέρει παραπάνω. Αν ο "κακός" παίκτης κερδίσει, κρατάει το πλακίδιο.











Σας ευχαριστώ.

Μαριάννα Παπαδημητρίου - ΑΜ: 16020

Οκτώβριος 2023