



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ & ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Μελέτη και σχεδιασμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού

Προπτυχιακός Φοιτητής
Άγγελος Παπαβλασόπουλος
ΤΧ 2011043

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Dalila Honorato

ΚΕΡΚΥΡΑ
Ιούνιος, 2018

Συνοπτική Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η ανάλυση, μελέτη και δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού βασισμένο στα πρότυπα τις βιβλιογραφικής έρευνας. Μέσω της έρευνας που έχει διεξαχθεί στο αντικείμενο αναζητήθηκαν τα χαρακτηριστικά εκείνα που διέπουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι, όπως μηχανισμός, αισθητική, ιστορία, τεχνολογία. Η χρήση των συλλεχθέντων πληροφοριών καταλήγει στη δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού στρατηγικής “Wrath of Gods”, όπου οι παίκτες καλούνται να επιλέξουν έναν Θεό από τις τρεις μυθολογίες του αρχαίου κόσμου, ελληνική, αιγυπτιακή και σκανδιναβική για να κυριαρχήσουν έναντι των υπολοίπων.

Το παιχνίδι υπόκειται σε διαδικασία playtesting, με τη δημιουργία prototype παιχνιδιού για την ευρεία δοκιμή του από το κοινό. Στόχος της διαδικασίας αυτής είναι η επιδιόρθωση των αστοχιών του παιχνιδιού που δημιουργήθηκαν κατά την παραγωγική διαδικασία. Συνοψίζοντας τα αποτελέσματα των playtesting το επιτραπέζιο υποβάλλεται σε τελική επεξεργασία δημιουργώντας το τελικό προϊόν και αποδίδοντας την επιθυμητή βιώσιμη εμπειρία στον παίκτη.

Abstract

Main purpose of the current thesis is the analysis, study and creation of a board game based on the standards of bibliographic research. Through the research that has been conducted on the subject, there have been retrieved the characteristics that govern a board game, such as mechanics, aesthetics, story and technology. The use of the collected information results the construction of the board game named “Wrath of Gods”, where players are asked to choose a God between Greek, Egyptian and Nordic mythologies to conquer the world.

The game is evaluated through a playtesting process, with the construction of a prototype for its wide test by the public. The goal of this process is the amendment of the main bugs that were not perceived during the creative procedure. Summing up the playtesting results, a final edit of the prototype transforms it into the final product, which main purpose is to enliven the game experience from the player.

Δικαιώματα και Παραχωρήσεις

A) Δηλώνω ότι το Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας δύναται να χρησιμοποιήσει το αποτέλεσμα της ΠΕ μου για διδακτικούς, ερευνητικούς, εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθώς και για σκοπούς επικοινωνιακής πολιτικής και προώθησης του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας, για σκοπούς επικαιρότητας και ενημέρωσης και γενικότερα για σκοπούς που δεν έχουν κερδοσκοπικό χαρακτήρα.

B) Δηλώνω ότι επί αυτής της ΠΕ δεν υφίσταται κανένα δικαίωμα ή απαίτηση οποιουδήποτε τρίτου (πέρα από τους αναφερόμενους στην παράγραφο Γ.1 του κανονισμού ΠΕ του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας - Έκδοση 2.4 10/04/2012) και ότι ρητά έχω αναφέρει χωρίς καμία παρέκκλιση το όνομα και την προέλευση των πηγών που χρησιμοποίησα κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της ΠΕ.

Γ) Δηλώνω ότι στο κείμενο της ΠΕ συναινώ στην πρόσβαση της επί μέρους δημιουργικής συμβολής μου στην ΠΕ με οποιαδήποτε μορφή (ενδεικτικά αναλογική, ψηφιακή) στη Βιβλιοθήκη του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας και στη Βιβλιοθήκη του Ιονίου Πανεπιστημίου για ερευνητικούς, διδακτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Δ) Δηλώνω ότι δύναμαι να παρουσιάσω το αποτέλεσμα της ΠΕ σε ημερίδες, περιοδικά, συνέδρια, εκθέσεις, φεστιβάλ, κ.λπ., αλλά και ότι θα αναφέρω ρητά ότι η ΠΕ εκπονήθηκε στο Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, καθώς και το όνομα του Επιβλέποντα της ΠΕ και τον όποιο Σύμβουλο συμμετείχε στην εκπόνηση της.

Αποποίηση Ευθυνών και Νομικά Δικαιώματα

Δηλώνω ότι δεν είμαι κύριος κανενός copyright απο τα αρχικά γραφιστικά προϊόντα της παρούσας εργασίας, η παραγωγή των οποίων έχει δημιουργηθεί με αποκλειστικό σκοπό την απόδοση της επιθυμητής αισθητικής του επιτραπέζιου παιχνιδιού “Wrath of Gods”. Τα αρχικά copyright ανήκουν στους ίδιους τους δημιουργούς των εικόνων και μου παραχωρήθηκαν μέσω της άδειας Creatives Commons Attribution από τα site που παραθέτονται στην ιστογραφία της εργασίας. Παρακάτω παραθέτονται οι άδειες για τις αρχικές εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν, και όχι για το σύνολο της πτυχιακής εργασίας.



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Θέμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η απόδοση της επιθυμητής εμπειρίας στον παίκτη. Η επιτυχία της βιωματικής ανακάλυψης του συναισθήματος αυτού γίνεται με τη χρήση του εργαλείου του παιχνιδιού. Το παιχνίδι αποτελεί το μέσο σύμφωνα με το οποίο αποδίδεται στον παίκτη η ικανότητα να βιώσει όλα αυτά που έχουν κατασκευαστεί από τον game designer.

Η δημιουργία του παιχνιδιού της παρούσας εργασίας προέρχεται από βιβλιογραφική αναδίφηση των κατάλληλων χαρακτηριστικών που διέπουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι. Κατά την παραγωγική διαδικασία θα μελετηθεί και θα επιλεγεί η κατάλληλη αισθητική, ιστορία, μηχανισμός και τεχνολογία για να αποδοθεί το βιωματικό συναίσθημα του παίκτη.

Το πρωτόλειο του παιχνιδιού οφείλει να επιβεβαιώνει το εργαλείο των οκτώ επιθυμητών φίλτρων της δημιουργίας όπως αναφέρεται στη βιβλιογραφία, και θα κατασκευαστεί με γνώμονα τα χαρακτηριστικά εκείνα που επιτρέπουν στον παίκτη να αισθανθεί και να βιώσει το δημιουργηθέν αποτέλεσμα.

Από την παραγωγική διαδικασία προέρχεται η δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού “Wrath of Gods”, στο οποίο κάθε παίκτης επιλέγει έναν Θεό ανάμεσα από τις τρεις μυθολογίες του αρχαίου κόσμου (ελληνική, αιγυπτιακή, σκανδιναβική) και σκοπός του είναι η κυριαρχία του έναντι των υπολοίπων παικτών.

Με τη χρήση του εργαλείου του playtest θα δημιουργηθούν διαφορετικές εκδόσεις του παιχνιδιού καθώς αυτό θα τροποποιηθεί με σκοπό την προσέγγιση των στόχων που έχουν τεθεί στην αφετηρία της εργασίας αυτής. Η δημιουργία ερωτηματολογίου και στοχευμένων ερωτήσεων είναι αυτή που θα αποφέρει τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με τις τροποποιήσεις που οφείλονται να γίνουν στο παιχνίδι με σκοπό την ολοκληρωμένη εμπειρία από πλευράς του παίκτη.

Συνοψίζοντας όλως των εκδόσεων του παιχνιδιού και της ανατροφοδότησης που έχει δωθεί από τους παίκτες θα κατασκευαστεί η τελική μορφή του προϊόντος καθώς θα διατυπωθούν και προτάσεις σχετικές με την πιθανή εξέλιξη του προϊόντος.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Συνοπτική Περίληψη.....	2
Abstract.....	2
Δικαιώματα και Παραχωρήσεις.....	3
Αποποίηση Ευθυνών και Νομικά Δικαιώματα.....	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	4
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
I. Βασικές Έννοιες.....	6
I.i Ορισμός του Παιχνιδιού.....	6
I.ii Στοιχειακή Τετράδα.....	8
I.iii Τα Οκτώ Δημιουργικά Φίλτρα.....	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΜΕΛΕΤΗ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ.....	13
1.1 Ανάλυση και Δημιουργία Κανόνων.....	13
1.2 Κατάλληλες Δεξιότητες.....	15
1.3 Εξισορρόπηση Παιχνιδιού.....	15
1.4 Συναγωνισμός και Συνεργασία.....	18
1.5 Ανταμοιβή και Τιμωρία.....	18
1.6 Καμπύλη Ενδιφέροντος.....	19
1.7 Δημιουργία του Χώρου Παιχνιδιού.....	20
1.8 Έκφραση του Παίκτη.....	21
1.9 Playtesting.....	22
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ PROTOTYPE.....	24
2.1 Κεντρική Ιδέα.....	24
2.2 Pre-Alpha Version.....	26
2.2.1 Εγχειρίδιο Οδηγιών Pre-Alpha Version.....	26
2.2.2 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Pre Alpha-Version	46
2.3 Alpha Version.....	47
2.3.1 Εγχειρίδιο Οδηγιών Alpha Version.....	47
2.3.2 Δημιουργία Γραφιστικού Περιεχομένου.....	51
2.3.3 Δημιουργία Καρτών Artifact.....	51
2.3.4 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Alpha Version.....	55
2.4 Beta.....	56
2.4.1 Εγχειρίδιο Οδηγιών Beta Version.....	57
2.4.2 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Beta Version.....	72
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΕΛΙΚΟΥ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ.....	74
3.1 Release Candidate.....	74
3.2 Game Board.....	74
3.3 Rulebook.....	75
3.4 Πλακίδια Θεών.....	79
3.5 Κάρτες Τεράτων.....	82
3.6 Κάρτες Φαινομένων.....	97
3.7 Κάρτες Artifact.....	107
3.8 Components.....	122
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	123
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ.....	125
Α. ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ.....	125
Β. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	125
Γ. ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ.....	127
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α.....	128
Προταση Πτυχειακής Εργασίας.....	128

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Παιχνίδι, ένας όρος γνωστός σε όλους από παιδιά, από όπου προέρχεται και η ρίζα της λέξης. Στην παρούσα εργασία όμως ο όρος του παιχνιδιού θα διατυπωθεί διαφορετικά. Είναι ευρέως γνωστό ότι το παιχνίδι έχει να κάνει με την ευχαρίστηση, τη διασκέδαση και την ψυχαγωγία. Στον κλάδο του Game Design το παιχνίδι είναι η συνολική εμπειρία του παίκτη, το μόνο που ενδιαφέρει τον σχεδιαστή είναι η δημιουργία μιας συγκεκριμένης εμπειρίας. Οι εμπειρίες δεν μπορούν να πιαστούν αλλά μόνο βιωθούν και το μόνο μέσο για να μπορέσεις να τις καθοδηγήσεις είναι το παιχνίδι.

Τι είναι όμως παιχνίδι; Ποιός είναι ο γενικός ορισμός που διέπει τη λειτουργία και έχει όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού;

I. Βασικές Έννοιες

I.1 Ορισμός του Παιχνιδιού

*Play is the aimless expenditure of exuberant energy.*¹
– Friedrich Schiller

Ο Schiller το παρουσιάζει ως μια ανούσια δαπάνη υπεράφθονης ενέργειας. Ο ορισμός όμως φαίνεται να μην αποδίδει ορθά το νόημα καθώς ο σκοπός δεν είναι καθεαυτή η δαπάνη ενέργειας, αλλά ούτε γίνεται χωρίς στόχο, καθώς είναι ευρέως γνωστό πως τα παιχνίδια έχουν συγκεκριμένους στόχους προς επίτευξη.

*Play refers to those activities which are accompanied by a state of comparative pleasure, exhilaration, power, and the feeling of self-initiative.*²
– J. Barnard Gilmore

Ένας διαφορετικός όρισμός δίνεται από τον Gilmore, όπου το παιχνίδι αποτελεί τη δραστηριότητα που συνοδεύεται από ευχαρίστηση, χαρά, δύναμη και το αίσθημα της αυτονομίας. Πράγματα όπως η φαντασία, ο ανταγωνισμός και η επιλύση προβλημάτων λείπουν τα οποία εντάσσονται στη διαδικασία του παιχνιδιού δεν αναφέρονται, έτσι η Katie Salen και ο Eric Zimmerman κατέληξαν στην ακόλουθη σκέψη.

*Play is free movement within a more rigid structure.*³
– Katie Salen και Eric Zimmerman

Εδώ παρατηρείται μια τελείως διαφορετική προσέγγιση στον ορισμό του παιχνιδιού κατά το τον οποίο, παιχνίδι είναι μια ελεύθερη κίνηση όπου ενσαρκώνεται μέσα από μια άκαμπτη δομή. Η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα ρομαντική και προσπαθεί να

¹Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),27.

² Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),27.

³Katie Salen and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, (Massachusetts:MIT Press, 2004), 300.

περικλύσει στη διαδικασία του παιχνιδιού πιο γενικές έννοιες όπως είναι π.χ. το παιχνίδι με τις σκιές, αλλά παρατηρεί κανείς πως στον εν λόγω ορισμό ταυτίζονται και δραστηριότητες που δεν θεωρούνται παιχνίδια λόγω χάρη η καθαριότητα ενός δωματίου, μπορεί να είναι διασκεδαστική σαν διαδικασία και με ελεύθερο χαρακτήρα καθώς οι κινήσεις είναι αδέσμευτες και όλα αυτά μέσα σε ένα δεσμευτικό χώρο που είναι το δωμάτιο, αλλά παρόλαυτά η δραστηριότητα δεν χαρακτηρίζεται επουδενί σαν παιχνίδι.

*Play is whatever is done spontaneously and for its own sake.*⁴

– George Santayana

Ο παρών ορισμός φαίνεται ιδιαίτερα αντιπροσωπευτικός για το τι είναι όντως παιχνίδι. Η δραστηριότητα του παιχνιδιού διέπεται σίγουρα από αυθορμητισμό και γίνεται με σκοπό τη χαρά. Βέβαια τα παιχνίδια διέπονται από κανόνες οι οποίοι δεν είναι τόσο αυθόρμητοι, μάλιστα επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την εμπειρία του παίκτη καθώς διέπουν τον τρόπο λειτουργίας της δραστηριότητας.

*Games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a disequilibrium outcome.*⁵

– Elliot Avedon and Brian Sutton-Smith

Ο ακαδημαϊκός ορισμός τονίζει εξαιρετικά τα περισσότερα μέρη που απαρτίζουν την εμπειρία των παιχνιδιών. Διατυπώνει το γεγονός ότι αποτελεί μια δραστηριότητα όπου υπάρχει η επιθυμία της συμμετοχής, έχει στόχους, δημιουργεί αντιδικούμενα συμφέροντα συνεπώς και ρήξη, διακατέχεται από κανόνες που ορίζουν τη δραστηριότητα και διατυπώνει ότι σε ένα παιχνίδι νικάς ή κερδίζεις.

*A game is an interactive structure of endogenous meaning that requires players to struggle toward a goal.*⁶

– Greg Costikyan

Ο Costikyan ξεκαθαρίζει ότι το παιχνίδι πρόκειται για μια διαδραστική δομή, ορίζει έτσι τη συμμετοχή του παίκτη και αναγνωρίζει τον ενεργητικό του ρόλο. Επίσης αναφέρεται στην πάλη προς ένα στόχο είναι άλλο ένα χαρακτηριστικό που αποδίδει ο ίδιος. Η αναφορά στον ενδογενές νόημα όμως συναντάται πρώτη φορά καθώς είναι κάτι μοναδικό που προσπαθεί να αποδώσει ο Costikyan στον ορισμό του. Εστιάζει στον ενδογενές νόημα που αποκτούν τα παιχνίδια και με αυτό εννοεί την κάθε αυτή αξία που αποκτά κάτι μόνο μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Ο τρόπος συναλλαγής σε ένα επιτραπέζιο λόγω χάρη αποτελεί ένα τέτοιο παράδειγμα, πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό που το ίδιο το παιχνίδι έχει προσδώσει στο συνάλλαγμα του και το ποσό αυτό εκτός παιχνιδιού δεν έχει καμία απολύτως σημασία, είναι το παιχνίδι που προσδιορίζει το λόγο ύπαρξης του. Όσο μεγαλύτερο είναι το ποσό της ενδογενής αξίας ενός παιχνιδιού τόσο αυτό τείνει να συναρπάξει τους παίκτες για αυτό και παιχνίδια με υψηλή ενδογενή αξία όπως τυχερά ή διαδικτυακά παιχνίδια είναι τόσο θελκτικά.

⁴ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),28.

⁵ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),31.

⁶ Greg Costikyan. "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games," *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, (2002): 21-22.

A game is a closed, formal system, that engages players in structured conflict, and resolves in an unequal outcome.

– Tracy Fullerton, Chris Swain, and Steven Hoffman⁷

Δύο στοιχεία που αξίζει να σημειωθούν σε αυτόν τον ορισμό είναι η ενασχόληση των παικτών με τη δραστηριότητα και η αναφορά στο κλειστό, τυπικό σύστημα που μεταφράζεται στη ανάγκη των παιχνιδιών να κατασκευάζονται με συγγενικά στοιχεία που αλληλεπιδρούν και συνεργάζονται.

Σύμφωνα με τον Jesse Schell υπάρχουν 10 αξίες που καθορίζουν ένα παιχνίδι.⁸

1.	Στα παιχνίδια υπάρχει αυτόβουλη συμμετοχή.
2.	Τα παιχνίδια έχουν στόχους.
3.	Τα παιχνίδια έχουν αντικρουόμενα συμφέροντα.
4.	Τα παιχνίδια έχουν κανόνες.
5.	Στα παιχνίδια υπάρχει η νίκη και η ήττα.
6.	Τα παιχνίδια είναι διαδραστικά.
7.	Τα παιχνίδια δημιουργούν προκλήσεις.
8.	Τα παιχνίδια μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους εσωτερική αξία.
9.	Τα παιχνίδια εμπλέκουν ενεργά του παίκτες.
10.	Τα παιχνίδια είναι κλειστά, τυπικά συστήματα.

Πίνακας 1. Οι δέκα αξίες ενός παιχνιδιού.

*A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude.*⁹

-Jesse Schell

I.ii Στοιχειακή Τετράδα

Εφόσον διασαφηνίστηκε ο ορισμός του παιχνιδιού, σειρά έχει το αντικείμενο της ενασχόλησης. Το Game Design είναι η διαδικασία σύμφωνα με την οποία αποφασίζεται πώς θα είναι ένα παιχνίδι. Ο ρόλος του σχεδιαστή είναι να παίρνει αποφάσεις σχετικά με την διαμόρφωση του παιχνιδιού, πολλές και διαφορετικές αποφάσεις σε αρκετά στάδια σχεδιασμού είναι αυτό που δημιουργεί το παιχνίδι. Ο σχεδιασμός αφορά ξεχωριστό κομμάτι από την ανάπτυξη του παιχνιδιού. Οποιοσδήποτε παίρνει καθοριστικές αποφάσεις οι οποίες επηρεάζουν την τελική εμπειρία εντάσσεται στο ρόλο του Game Designer. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την αποτύπωση του παιχνιδιού δεν είναι άλλα από αποφάσεις που κάλλιστα θα μπορούσαν να διατυπωθούν σε χαρτί ή ακόμα και στο μυαλό του σχεδιαστή. Ουδμία η σχέση του σχεδιασμού με τον κώδικα, τη γραφιστική σχεδίαση τον ηχητικό σχεδιασμό ή άλλες παρόμοιες ειδικότητες, σαφώς η γνώση τους ενισχύει τα εργαλεία της σχεδίασης του παιχνιδιού αλλά δεν αποτελούν απαραίτητο κομμάτι της διαδικασίας.

Το Game Design δεν πρόκειται απλά για τη συγγραφή του θέματος του παιχνιδιού. Χρησιμοποιούνται θεμελιώδεις αρχές απο διακλαδικούς τομείς για τη δημιουργία ενός ιστού που στηρίζεται σε τομείς όπως ψυχολογία, τέχνη, τεχνολογία, εμπόριο και δημιουργικό πνεύμα.

Ο ρόλος του Game Designer είναι η δημιουργία της τελικής εμπειρίας του παιχνιδιού το οποίο αποτελεί το μέσο για τη βίωση αυτής. Έγινε αναφορά πως το Game Design

⁷Tracy Fullerton, *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, (Boston: Elsevier Inc., 2008),45-46.

⁸ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),34.

⁹ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),37.

πρόκειται για μια σύνθετη διαδικασία που βασίζεται σε διάφορα εργαλεία που ενισχύουν τη δυναμική του σχεδιαστή. Τα εφόδια της εργαλειοθήκης αυτής είναι τα ακόλουθα:

- Animation (Ανάπτυξη χαρακτήρων)
- Ανθρωπολογία (Ανθρώπινες επιθυμίες)
- Αρχιτεκτονική (Δημιουργία κόσμων)
- Brainstorming (Ιδέες)
- Business (Βιομηχανία Παιχνιδιών)
- Κινηματογραφία (Ταινίες, χειρισμός κάμερας)
- Επικοινωνία (Συνεννόηση, επίλυση διαφωνιών και προβλημάτων ανάμεσα σε ομάδα/πελάτες/καταναλωτές)
- Δημιουργική Γραφή (Δημιουργία ολόκληρων κόσμων και συμπάντων)
- Οικονομικά (Διαχείριση εσωτερικών πόρων, το νόμισμα του παιχνιδιού)
- Μηχανική (Κώδικας, Τεχνολογικές καινοτομίες)
- Ιστορία (Γνώση του ιστορικού πλαισίου, έμπνευση από αυτή)
- Management (Διαχείριση ομάδας)
- Μαθηματικά (Πιθανότητες, ανάλυση ρίσκων, συστήματα βαθμολόγησης, μαθηματικά γραφιστικού τμήματος και μηχανικής υπολογιστών)
- Μουσική (Μέσο επικοινωνίας για εμπύθινση και ενστερνισμό)
- Ψυχολογία (Κατανόηση των αναγκών του μυαλού και της χαράς του ανθρώπου)
- Ρητορική (Παρουσίαση ιδεών, πειθώ)
- Επεξεργασία Ήχου (Υποστήριξη οπτικής απεικόνισης, ακούω σημαίνει πιστεύω)
- Τεχνοκρατική Γραφή (Δημιουργία κατευθυντήριων εγγράφων και οδηγιών)
- Οπτικές Τέχνες (Γραφιστικά στοιχεία)
- Ακοή (Η ικανότητα να ακούς πίσω από τα λόγια, τις επιθυμίες της ομάδας/κοινού/πελάτη, να αφουγγράζεσαι την ψυχή)

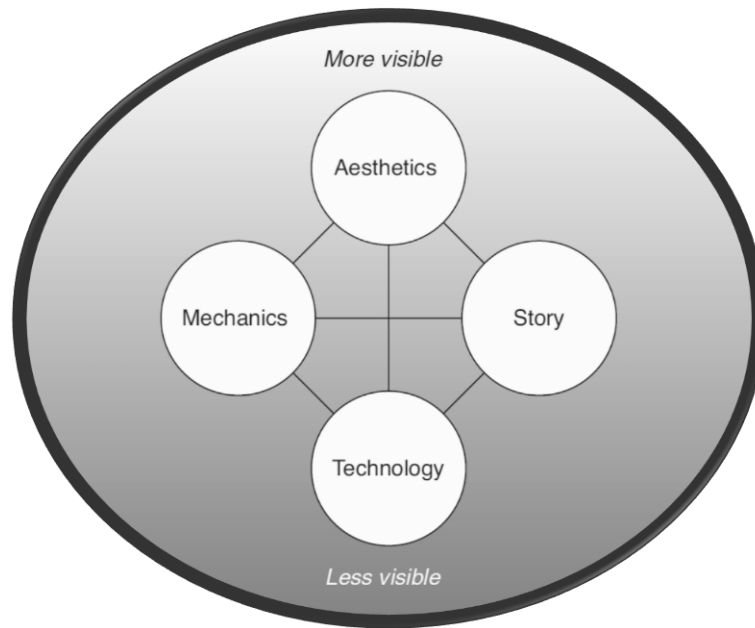
Κάθε παιχνίδι αποτελείται από 4 βασικά στοιχεία ανάπτυξης τη Στοιχειακή Τετράδα:¹⁰

1. **Μηχανισμός:** Πρόκειται για τις διαδικασίες και τους κανόνες του παιχνιδιού. Ο μηχανισμός είναι αυτός που περιγράφει το στόχο του παιχνιδιού και πως επιτρέπεται ή μη στους παίκτες να τον επιτύχουν. Εν αντιθέση με τα βιβλία και τις ταινίες όπου δεν υπάρχουν κανόνες και διάδραση ο μηχανισμός είναι αυτό που ορίζει το παιχνίδι. Η επιλογή του μηχανισμού σχετίζεται απόλυτα και με αυτή της τεχνολογίας που θα τον υποστηρίξει, την αισθητική που θα αναδεικνύει το περιεχόμενο στους παίκτες και την ιστορία όπου θα καθιστά κατανοητή τη χρήση του μηχανισμού.
2. **Ιστορία:** Αφορά τη σειρά της εξέλιξης των γεγονότων. Μπορεί να πρόκειται για γραμμική, διαδραστική, διακλαδωμένη ή αναδυομένη. Η διήγηση της εκάστοτε ιστορίας πρέπει να υποστηρίζεται από το μηχανισμό για να καταφέρει να αναδυθεί. Θα επιλεγθεί αισθητική που
3. θα συνάδει στη μορφή των ιδεών που παρουσιάζονται και τεχνολογία κατάλληλη για την παρούσα ιστορία.

¹⁰ Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research," *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference San Jose*, (2001-2004):1-5.

4. **Αισθητική:** Ό,τι σχετίζεται με το πώς το παιχνίδι παρουσιάζεται, βιώνεται, αισθάνεται και απεικονίζεται. Η αισθητική του παιχνιδιού είναι το πιο άμεσα συνδεδεμένο στοιχείο με την εμπειρία του παίκτη από τη στοιχειακή τετράδα. Για κάθε συγκεκριμένη υφή που επιθυμείται να προσδωθεί στο παιχνίδι γίνεται η επιλογή της κατάλληλης τεχνολογίας. Ο μηχανισμός οφείλει να προσδιορίζει την αισθητική αυτή να είναι άρρηκτα συνδεδεμένος μαζί της αλλιώς το παιχνίδι θα προκαλεί ένα συγκεχυμένο αίσθημα διάσπασης της προσοχής του παίκτη.
5. **Τεχνολογία:** Κάθε υλικό τεχνολογικό και μη που απαρτίζει την υλική υπόσταση του παιχνιδιού, χαρτί, μολύβια, στυλό, κάρτες, ταμπλό, οθόνη, ποντίκι ή συσκευή απεικόνισης εικονικής πραγματικότητας. Η επιλογή της τεχνολογίας του παιχνιδιού επιτρέπει ή όχι τη χρήση ορισμένων στοιχείων. Η τεχνολογία αποτελεί το μέσο με το οποίο αποδίδεται η αισθητική στον παίκτη, μέσω της οποίας θα λάβουν χώρα οι μηχανισμοί του παιχνιδιού και θα εξελιχθεί η πλοκή της ιστορίας του.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί ότι όλα τα στοιχεία είναι ισότιμα και κανένα δεν είναι πιο σημαντικό από το άλλο, καθώς όλα ενισχύουν τον τελικό στόχο και σκοπό του παιχνιδιού που είναι η εμπειρία του παίκτη. Η παρακάτω απεικόνιση παρουσιάζει το ποσό της ορατότητας των στοιχείων αυτών στον παίκτη.



Εικόνα 1. Αποτύπωση της ορατότητας της Στοιχειακής Τετράδας ενός παιχνιδιού¹¹

¹¹ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015), 44-45.

I.iii Τα Οκτώ Δημιουργικά Φίλτρα

Πέρα της χρήσης των τεσσάρων στοιχείων ανάπτυξης που αναφέρθηκαν για την αξιολόγηση, το παιχνίδι θα πρέπει να υποβληθεί και να ολοκληρώσει επιτυχώς το πέρασμα του μέσα από 8 φίλτρα¹² τα οποία θα καθορίσουν την ορθότητα του και πληρότητα του παιχνιδιού κατά τον σχεδιασμό και την υλοποίηση.

Φίλτρο #1: Καλλιτεχνική Παρόρμηση: Το παιχνίδι θα πρέπει να ολοκληρώνει την αίσθηση του δημιουργού του, να επιβεβαιώνει με τρόπο εσωτερικό το αίσθημα της ακεραιότητας και να πληροί τις προϋποθέσεις που έχει θέσει ο δημιουργός του. Εάν η παραπάνω συνθήκη δεν είναι αληθής κάτι εντός του παιχνιδιού θα πρέπει να διαμορφωθεί έτσι ώστε να ολοκληρώνει τον δημιουργό με την εμπειρία που παρέχει.

Ερώτηση: «Με ολοκληρώνει αυτό το παιχνίδι;»

Φίλτρο #2: Δημογραφικά Στοιχεία: Το καθορισμένο κοινό για το οποίο έχει μελετηθεί και κατασκευαστεί το παιχνίδι θα πρέπει να είναι σωστό για τον τύπο του κοινού που απευθύνεται.

Ερώτηση: «Αυτό το παιχνίδι θα ικανοποιήσει το συγκεκριμένο κοινό;»

Φίλτρο #3: Σχεδιασμός Εμπειρίας: Για το φίλτρο αυτό θα πρέπει να ληφθούν υπ' όψιν όλα τα εργαλεία που σχετίζονται με τη δημιουργία μιας καλής εμπειρίας, περιλαμβανομένου αισθητικής, καμπύλης ενδιαφέροντος, συμπαγές θέμα, ισορροπία παιχνιδιού καθώς και πολλά ακόμα.

Ερώτηση: «Είναι καλοσχεδιασμένο το παιχνίδι;»

Φίλτρο #4: Καινοτομία: Εφόσον γίνεται λόγος για το σχεδιασμό ενός νέου παιχνιδιού πρέπει εξ ορισμού να υπάρχει κάτι το πρωτόγνωρο που οι παίκτες δεν έχουν ξαναβιώσει.

Ερώτηση: «Είναι αρκετά καινοτόμο παιχνίδι;»

Φίλτρο #5: Εμπόριο και Εμπορία: Η δημιουργία αυτού του παιχνιδιού αποτελεί μια επένδυση και οι σχεδιαστές που προσδωθούν σε επιτυχημένα παιχνίδια πρέπει να το προσαρμόσουν στο σχεδιασμό τους. Είναι αρκετά θελκτικό το θέμα και η ιστορία για να συνεπάρει τους καταναλωτές; Είναι εύκολο να καταλάβει κάποιος περί τίνος πρόκειται κοιτώντας από τη συσκευασία; Τι προσδοκίες έχουν οι καταναλωτές από ένα τέτοιου είδους παιχνίδι βασισμένο στο συγκεκριμένο θέμα; Υπάρχουν παρεμφερή παιχνίδια στην αγορά; Θα είναι το κόστος του υπερβολικά υψηλό για να μην είναι κερδοφόρο; Οι έμποροι θα θέλουν να πωλούν ένα τέτοιον παιχνίδι;

Ερώτηση: «Θα έχει πωλήσεις το παιχνίδι;»

Φίλτρο #6: Μηχανική: Εκτός της ιδέας υπολείπεται και η υλοποίηση του παιχνιδιού η οποία θα πρέπει να είναι εφικτή. Για την εφαρμογή και δημιουργία του δεν αρκεί η ιδέα αλλά η εφαρμογή της σε πράξη, η τεχνολογία και η μηχανική απαντούν κατά πόσο είναι το πλάνο του παιχνιδιού υλοποιήσιμο και εάν υπάρχουν τα κατάλληλα μέσα και εργαλεία για την υλοποίησή του.

Ερώτηση: «Είναι τεχνικά εφικτό να δημιουργηθεί το παιχνίδι;»

¹² Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015), 76-78.

Φίλτρο #7: Κοινωνία/ Κοινότητα: Δυστυχώς δεν αρκεί πάντα ένα επιτραπέζιο να είναι διασκεδαστικό για να επιτύχει, καθώς χρειάζεται μια ισχυρή και συμπαγής κοινότητα γύρω από αυτό που να το ανατροφοδοτεί.

Ερώτηση: «Καλύπτει το παιχνίδι τους κοινωνικούς μας στόχους;»

Φίλτρο #8: Δοκιμή Παιχνιδιού: Εφόσον το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί θα πρέπει να επιβεβαιωθεί εάν η ιδέα της εμπειρίας του παιχνιδιού ταυτίζεται με την πραγματική εμπειρία του από τους παίκτες. Στο στάδιο αυτό γίνονται σημαντικές αλλαγές και τροποποιήσεις πάνω στο παιχνίδι καθώς η ανατροφοδότηση των παικτών υποδεικνύει αστοχίες ή λάθη που έχουν γίνει κατά τη διαδικασία της παραγωγής.

Ερώτηση: «Το δοκιμαστικό κοινό διασκεδάζει αρκετά με το παιχνίδι;»

Οι παραπάνω αξίες, στοιχεία ανάπτυξης και φίλτρα θα αξιοποιηθούν για τη δημιουργία ενός πρώτυπου επιτραπέζιου παιχνιδιού που θα περιλαμβάνει όσα προαναφέρθηκαν. Στόχος είναι η χρήση των εργαλείων και των μέσων αυτών για τη δημιουργία ενός ολοκληρωμένου και αυτοτελούς επιτραπέζιου παιχνιδιού σύμφωνα με τα πρώτυπα δημιουργίας που προέκυψαν από την παραπάνω βιβλιογραφική έρευνα.

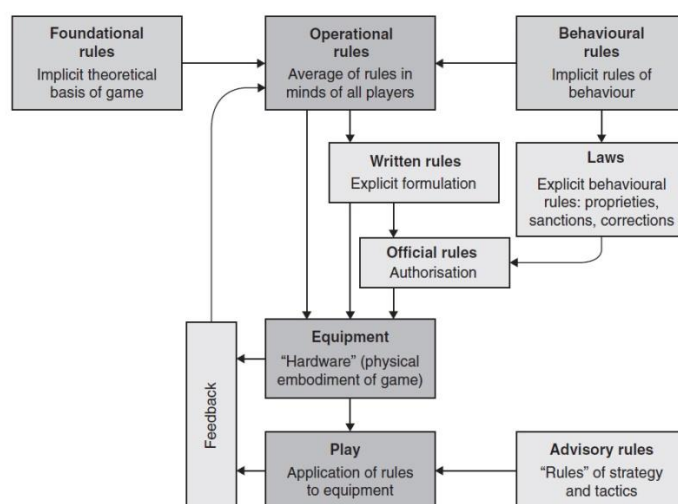
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Μελέτη Κατασκευής

Κάθε κατασκευή παιχνιδιού αποβλέπει στη δημιουργία μιας βιωματικής κατάστασης από τον παίκτη που ονομάζεται Game Experience. Από τη στιγμή της σύλληψης μέχρι και την πραγματοποίηση του παιχνιδιού ο στόχος είναι η βίωση της επιθυμητής εμπειρίας του παίκτη. Βεβαίως η αίσθηση αυτή είναι ιδιαίτερα ρευστή για αυτό και η προσέγγισή της είναι ιδιαίτερα ρομαντική. Το επιδιωκόμενο συναίσθημα του παιχνιδιού είναι η συνεργασία μεταξύ των παικτών μέσω της χρήσης πεπερασμένων ιδιοτήτων, καρτών και χαρακτήρων με σκοπό τη νίκη σε συνάρτηση με τη θεματική προσέγγιση της ιστορίας των αρχαίων μυθολογιών.

Η ιδέα για τη δημιουργία προήλθε από την ιδιαίτερη έλξη του δημιουργού για την ελληνική μυθολογία και από επιρροές βιντεοπαιχνιδιών όπως το RTS “Age of Mythology – The Titans Expansion”. Σκοπός ήταν η δημιουργία του ίδιου συναισθήματος της κυριαρχίας της μυθολογίας που έχει επιλέξει ο παίκτης έναντι άλλων μυθολογιών.

1.1 Ανάλυση και Δημιουργία Κανόνων

Σύμφωνα με τον ιστορικό παιχνιδιών David Parlett υπάρχουν πολλές μορφές κανόνων των οποίων η σύνθεση δημιουργεί την εμπειρία του παιχνιδιού. Στο παρακάτω διάγραμμα απεικονίζονται οι αλληλεπιδράσεις αυτών των κανόνων.



Εικόνα 2. Η ανάλυση κανόνων του David Parlett.¹³

1. **Λειτουργικοί Κανόνες:** Πρόκειται για τους ευκολότερους κανόνες, αυτούς που χρειάζεται ο μέσος παίκτης και τους οποίους εάν γνωρίζει μπορεί να παίξει το παιχνίδι.
2. **Θεμελιώδεις Κανόνες:** Αυτοί είναι οι βαθύτεροι και πιο αφηρημένοι κανόνες του παιχνιδιού. Πρόκειται για τη μαθηματική αναπαράσταση της κατάστασης του παιχνιδιού, του πώς και πότε αλλάζει. Ζάρια, δείκτες, μετρητές, ταμπλό είναι όλα εργαλεία των λειτουργικών κανόνων για την οπτικοποίηση της μέτρησης της εκάστοτε κατάστασης του παιχνιδιού. Οι θεμελιώδεις κανόνες τροφοδοτούν τους

¹³ David Parlett, *The Oxford History of Board Game*, (New York: Oxford University Press, 1999), 36-37.

λειτουργικούς κανόνες με τις κατάλληλες πληροφορίες απαραίτητες για τη ροή του παιχνιδιού.

3. **Συμπεριφορικοί Κανόνες:** Όλοι εκείνοι οι κανόνες που εντάσσονται στα πλαίσια της ευγενής άμιλλας. Δεν αναφέρονται στους κανόνες του παιχνιδιού αλλά αυτό το υπόβαθρο υπάρχει πάντα ως άγραφος κανόνας μεταξύ παικτών.
4. **Γραπτοί Κανόνες:** Οι κανόνες που δίνονται μαζί με το παιχνίδι έτσι ώστε να αντιληφθούν οι παίκτες τους λειτουργικούς κανόνες του παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα πρόκειται για το έγγραφο που συνοδεύει το παιχνίδι με σκοπό να διδάξει στους παίκτες τον τρόπο λειτουργίας τους. Αποδεδειγμένα όμως ελάχιστο είναι το ποσοστό που διαβάζει τους γραπτούς κανόνες καθώς συνήθως προτιμάτε ένας τρίτος να εξηγήσει το παιχνίδι, και ο λόγος είναι ότι οι γραπτοί κανόνες είναι ένα αρκετά πυκνογραμμένο και γραμμικό σύγγραμμα που ο παίκτης αποφεύγει να σπαταλήσει τόσο χρόνο στην αποκωδικοποίησή του. Η σύγχρονη μορφή των γραπτών κανόνων στα βιντεοπαιχνίδια είναι τα Tutorials όπου ο παίκτης μαθαίνει το παιχνίδι μέσα από μια σειρά εκτέλεσης συγκεκριμένων εντολών που του δίνονται. Οι γραπτοί κανόνες χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής από κατασκευαστικής πλευράς καθώς πρόκειται για τη μόνη διέξοδο του δημιουργού να μάθει στον παίκτη τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού.
5. **Νόμοι:** Αυτό το είδος κανόνων συναντάται μόνο σε ιδιαίτερες περιπτώσεις όπου το παιχνίδι αποκτά σοβαρά ανταγωνιστικό χαρακτήρα. Είναι οι ιδιαίτερες διασαφηνίσεις που δίνονται στους κανόνες του παιχνιδιού με στόχο τη δίκαιη και σαφή τους επεξήγηση.
6. **Επίσημοι Κανόνες:** Οι κανόνες αυτοί δημιουργούνται σε παιχνίδια που έχουν φτάσει σε επαγγελματικά ανταγωνιστικό επίπεδο και η διατύπωση των επίσημων κανόνων που είναι η σύνθεση των γραπτών κανόνων και των νόμων κρίνεται απαραίτητη.
7. **Συμβουλευτικοί Κανόνες:** Πρόκειται για συμβουλές και υποδείξεις που δημιουργούνται για την καλύτερη κατανόηση των μηχανισμών του παιχνιδιού.
8. **House Rules:** Είναι οι κανόνες που δημιουργούνται συνήθως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τροποποιούν τους ήδη υπάρχοντες κανόνες. Οι κανόνες αυτοί δεν περιγράφονται ρητά από τον Parlett αλλά εντάσσονται στην ανατροφοδότηση που απεικονίζεται στο διάγραμμα.

Τα παιχνίδια απαρτίζονται από πολλούς κανόνες, αλλά ο βασικότερος κανόνας όλων είναι «Ο Σκοπός του Παιχνιδιού». Η χρυσή τόμή στην επιτυχία του παιχνιδιού είναι η σαφήνεια με την οποία περιγράφεται. Ο σκοπός του παιχνιδιού πρέπει να έχει τρεις αξίες:

- **Συγκεκριμένος:** Οι παίκτες πρέπει να κατανοούν και να μπορούν να αποδώσουν καθαρά τι τους ζητείται να φέρουν εις πέρας.
- **Εφικτός:** Οι παίκτες πρέπει να πιστεύουν ότι ο στόχος που τους ζητείται έχει πιθανότητα να επιτευχθεί ειδικά εάν αυτό είναι αδύνατο θα παραιτηθούν γρήγορα από το παιχνίδι.
- **Ικανοποιητικός:** Για να είναι ένας στόχος ικανοποιητικός και να προσφέρει ανταμοιβή στον παίκτη που τον επίτευξε πρέπει να αποτελεί πρόκληση για τον ίδιο, έτσι η εκπλήρωσή του αποτελεί καθαυτή μια ανταμοιβή για τον παίκτη. Προκειμένου να αυξηθεί η θελτικότητα της επίτευξης του στόχου μπορεί στον παίκτη να δίνεται μια ανταμοιβή μαζί με την εκπλήρωσή του που να αποτελεί πειστήριο για την ικανότητά του. Ο σκοπός του παιχνιδιού οφείλει να επιβεβαιώνει το αίσθημα της ανταμοιβής του παίκτη όχι μόνο με την επίτευξή του αλλά και κατά τη διάρκεια της προσπάθειάς της. Ο παίκτης θα προσπαθήσει να εκπληρώσει το σκοπό που αποτελείται από τα παραπάνω

χαρακτηριστικά εφόσον αυτός είναι αντάξιος της προσπάθειας που θα καταβάλει για να τον επιτύχει, ειδάλλως θα απογοητευτεί και θα παραιτηθεί από την προσπάθεια να παίξει το παιχνίδι ξανά.

1.2 Κατάλληλες Δεξιότητες

Η διαδικασία του παιχνιδιού απαιτεί τη χρήση δεξιοτήτων με σκοπό την επίτευξη του στόχου από τους παίκτες. Οι δεξιότητες αυτές κατατάσσονται σε τρεις κατηγορίες:

Σωματικές Δεξιότητες: Οι δεξιότητες αυτές περιλαμβάνουν τη δύναμη, αντοχή, ευκινισία, και το συγχρονισμό και είναι απαραίτητες κυρίως στα περισσότερα αθλήματα. Παράλληλα όμως η χρήση αυτών μπορεί να είναι σημαντική και σε άλλα παιχνίδια πλην των αθλημάτων όπου ζητούν δεξιότητες αυτού του είδους.

Πνευματικές Δεξιότητες: Περιλαμβάνονται η μνήμη, παρατηρητικότητα και η επίλυση προβλημάτων. Αν και πολλοί παίκτες αποφεύγουν παιχνίδια που εμπλέκουν τις πνευματικές δεξιότητες στον τομέα αυτό ανήκει η δεξιότητα της λήψης αποφάσεων, αντικείμενο το οποίο διεγείρει τους παίκτες που αναζητούν την πρόκληση.

Κοινωνικές Δεξιότητες: Περιλαμβάνονται η διορατικότητα και εξαπάτηση του αντιπάλου και ο συντονισμός με το συμπαίκτη. Οι κοινωνικές δεξιότητες στον κλάδο των παιχνιδιών ξεπερνούν τα τετριμμένα και αποκτούν ιδιαίτερη σημασία, ειδικά σε παιχνίδια όπως το *rokef* όπου ο παίκτης καλείται να αποκρύψει τα όσα γνωρίζει και να μαντέψει τις σκέψεις των άλλων.

Χρήσιμες Δεξιότητες: Στο παρόν παιχνίδι οι κύριοι τομείς δεξιοτήτων που χρησιμοποιούνται είναι οι πνευματικές και οι κοινωνικές. Τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά που διέπουν το παιχνίδι είναι η επίλυση προβλημάτων, η λήψη αποφάσεων, και η εξαπάτηση του αντιπάλου. Υποδεέστερα αλλά χρήσιμα χαρακτηριστικά στο παιχνίδι είναι η μνήμη, η παρατηρητικότητα, η μαθηματική σκέψη καθώς και ο συντονισμός με το συμπαίκτη εάν είναι εφικτός. Η σύνθεση και ο συνδυασμός των παραπάνω δεξιοτήτων δημιουργεί την επιθυμητή εμπειρία στον παίκτη. Η χρήση των κυρίαρχων δεξιοτήτων αποτελεί δίκαιο κριτήριο για την βίωση της εμπειρίας του παιχνιδιού και δεν προξενεί στον παίκτη το αίσθημα της άνισης αντιμετώπισης και της αδικίας, καθώς και οι παίκτες μπορούν σταδιακά να εξελίξουν τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά μέσω της επαναληπτικής διαδικασίας του παιχνιδιού. Οι δεξιότητες που ζητούνται για το παρόν παιχνίδι έχουν οριστεί στο κατάλληλο επίπεδο καθώς παραμένει πάντα και ο αστάθμητος παράγοντας της τύχης.

1.3 Εξισορρόπηση Παιχνιδιού

Για την ορθή απόδοση της επιθυμητής εμπειρίας στον παίκτη ο δημιουργός οφείλει τη μέτρηση των πιθανοτήτων του παιχνιδιού και την πιθανή τροποποίησή τους μέσα από τις πολλαπλές δοκιμές που θα υποστεί. Σε ένα παιχνίδι κάθε επιλογή του παίκτη αποτελεί μια πιθανότητα για τον κατασκευαστή η οποία πρέπει να έχει μελετηθεί με τέτοιο τρόπο ώστε το παιχνίδι να είναι δίκαιο και παράλληλα ευχάριστο για τον παίκτη.

Για το “*Wrath of Gods*” έχει υπολογιστεί η αναμενόμενη αξία των ποσοτικών μεταβλητών του παιχνιδιού και έχει μελετηθεί η τοποθέτηση των περιοχών του ταμπλό έτσι ώστε να είναι δίκαιο για έναν αρχάριο παίκτη. Παρακάτω παραθέτεται η αναμενόμενη αξία των πιθανοτήτων της εμφάνισης ενός στοιχείου στις κάρτες φαινομένου του παιχνιδιού.

Αναμενόμενη Αξία (Expected Value)¹⁴: Στο παιχνίδι υπάρχει μια στοίβα καρτών που ονομάζονται Κάρτες Φαινομένων και εντός του οποίου εμφανίζονται διάφορα φαινόμενα τα οποία αποδίδουν στον εκάστοτε Θεό ένα ποσό στοιχείων από τα Αέρας, Γη, Νερό, Φωτιά

¹⁴ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015), 163-165.

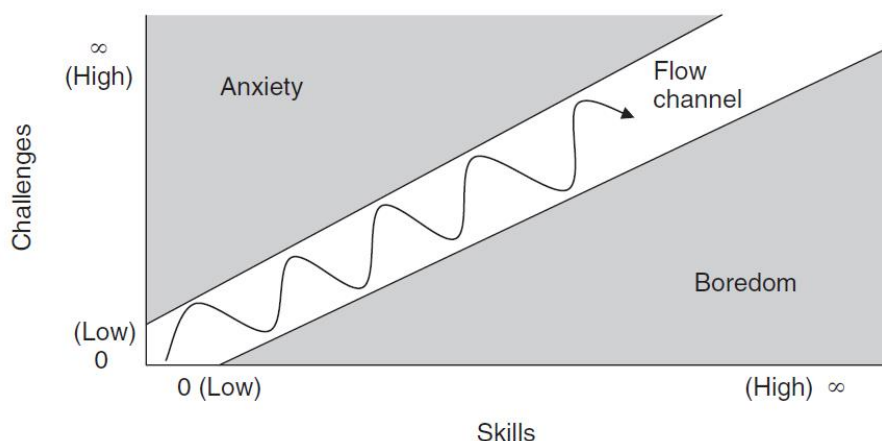
που αποτελούν και το νόμισμα του παιχνιδιού. Στη στοίβα καρτών κάθε στοιχείο εμφανίζεται συνολικά 16 φορές ανάμεσα σε 40 κάρτες και το άθροισμα των στοιχείων ανάμεσα σε αυτές τις κάρτες είναι 22, επομένως η αναμενόμενη αξία εμφάνισης του κάθε στοιχείου είναι $16/40 = 0.4$, άρα 40%. Ακόμη στο ταμπλό υπάρχουν συνολικά 12 περιοχές οι οποίες χαρακτηρίζονται από ένα στοιχείο και 3 περιοχές που χαρακτηρίζονται από όλα τα στοιχεία. Οι περιοχές αυτές έχουν τοποθετηθεί συμμετρικά και μετρηθεί για τη δικαιότερη κατανομή πάνω στο ταμπλό.

Στην κατασκευή παιχνιδιών εντάσσονται δύο κατηγορίες, τα συμμετρικά και ασύμμετρα παιχνίδια. Τα συμμετρικά παιχνίδια προσθαθούν να αποδώσουν την ίση πιθανότητα νίκης ανάμεσα στους παίκτες και ο χώρος τους και η κατανομή τους είναι επίσης συμμετρική. Τέτοια παιχνίδια είναι η Monopoly, το σκάκι, το τάβλι καθώς και τα περισσότερα αθλήματα για το λόγο ότι προωθείται η ισότητα ανάμεσα στους αντιπάλους.

Η άλλη κατηγορία είναι τα ασύμμετρα παιχνίδια τα οποία δίνουν στους παίκτες τη δυνατότητα να διαγωνιστούν για τη νίκη χρησιμοποιώντας διαφορετικούς πόρους και ικανότητες. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι ιδιαίτερα δύσκολο να εξισορροπηθούν, αλλά αποτελούν ένα είδος που προϋποθέτει ότι οι αντίπαλοι θα φτάσουν στη νίκη με διαφορετικό τρόπο, πράγμα που τα κάνει ιδιαίτερα αγαπητά στο κοινό. Τα πλεονεκτήματα που έχει ένα ασύμμετρο παιχνίδι:

- Αντιπροσωπεύει άνισες καταστάσεις
- Υπάρχει η ικανοποίηση της εξερεύνησης του χώρου
- Κάθε παίκτης προσαρμόζει την προσωπικότητά του πάνω σε διαφορετικά στοιχεία του παιχνιδιού.
- Ο παίκτης μπορεί να καθορίσει το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού
- Δημιουργεί ευχάριστα ενδιαφέρουσες καταστάσεις.

Η έννοια της «ροής» στα παιχνίδια αντιπροσωπεύει τη ροή του παίκτη μέσα στον κόσμο.¹⁵ Η θέση αυτή καθορίζεται από δύο μεταβλητές, την πρόκληση και την ικανότητα.¹⁶ Σκοπός του δημιουργού είναι να εντάξει τον παίκτη ανάμεσα στο σωστό ποσό πρόκλησης και ικανότητας για καταφέρει να έχει μια ομαλή πορεία μέσα στο παιχνίδι. Εάν το ποσοστό της πρόκλησης είναι υπερβολικό τότε προκαλείται άγχος στον παίκτη, ενώ εάν απετείται χαμηλό ποσοστό ικανοτήτων τότε ο παίκτης κουράζεται και βαριέται το παιχνίδι. Σκοπός είναι η διατήρηση του παίκτη ανάμεσα σε αυτές τις δύο μεταβλητές όπως απεικονίζεται και στο παρακάτω διάγραμμα.

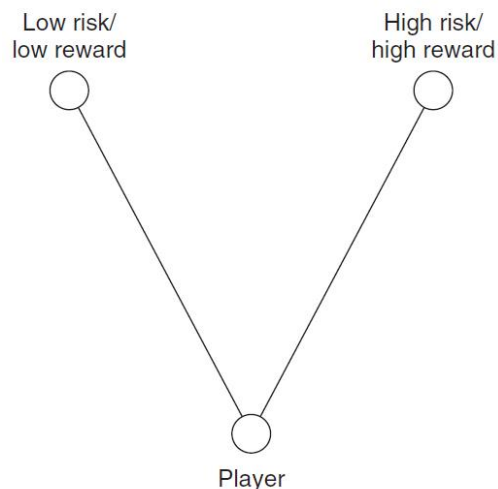


¹⁵Μιχαήλ Λυγκιάρης και Γιάννης Δεληγιάννης, Ανάπτυξη Παιχνιδιών: Σχεδιασμός Διάδραστικής Αφήγησης, Θεωρίες, Τάσεις και Παραδείγματα (Αθήνα: Fagotto Books, 2017), 35.

¹⁶ Javier Velasquez, "BEM Gamification: Addiction, Attraction, Engagement and Habit," Posted December 2, 2017, <https://www.linkedin.com/pulse/bem-gamification-addiction-attraction-engagement-habit-velasquez/>.

Σε ένα παιχνίδι οι αποφάσεις του παίκτη οφείλουν να είναι σημαντικές και να καθορίζουν την πορεία του παιχνιδιού. Ο παίκτης οφείλει να αναρωτιέται προς τα που να κατευθυνθεί, πως να ξοδέψει τους πόρους του, τι στρατιγική να ακολουθήσει, εάν χρειάζεται να ρισκάρει ή όχι. Τέτοιου είδους αποφάσεις δίνουν νόημα στις επιλογές του παίκτη και είναι αυτές που τον κάνουν να καθορίζει μόνος του την πορεία του μέσα στο παιχνίδι. Εάν η μόνη επιλογή του παίκτη είναι να επιλέξει ένα πιόνι ανάμεσα σε πέντε πιόνια αλλά κανένα από αυτά δεν του προσδίδει κάτι διαφορετικό είναι σαν να μην έκανε ποτέ την επιλογή. Επίσης ένα σύνηθες λάθος του κατασκευαστή είναι να δημιουργεί επιλογές που κανένας δεν θα ήθελε να επιλέξει, με τον τρόπο αυτό επεμβαίνει στην επιλογή του παίκτη αλλά παράλληλα δημιουργεί και επιλογές όπου κυριαρχούν έναντι άλλων. Εάν μια επιλογή που διατίθεται στον παίκτη είναι εμφανώς καλύτερη όλων των υπολοίπων τότε η κυρίαρχη επιλογή καταργεί όλες τις υπόλοιπες και κάνει το παιχνίδι ανούσιο και ανιαρό. Σε αυτή την περίπτωση ο δημιουργός οφείλει να εξισορροπήσει την επιλογή αυτή έως ότου αυτή δεν είναι πλέον κυρίαρχη έναντι των υπολοίπων. Σκοπός του δημιουργού είναι να δώσει στον παίκτη ουσιαστικές επιλογές και ο αριθμός αυτών να είναι ίσος με τις επιθυμίες του παίκτη, καθώς εάν είναι μεγαλύτερος ο παίκτης αποπροσανατολίζεται, ενώ εάν είναι μικρότερος απογοητεύεται.

Μια από τις πιο σημαντικές αποφάσεις που καλείται να λάβει ένας παίκτης είναι η επιλογή του να ρισκάρει για τη μεγάλη ανταμοιβή ή να παίξει εκ του ασφαλούς. Η τριγωνική απόφαση αυτή είναι που προσδίδει στο παιχνίδι τη σημαντικότερη ουσιαστική επιλογή όλων. Στο παρακάτω σχήμα απεικονίζεται η οπτικοποίηση της απόφασης του παίκτη.



Εικόνα 4. Η τριγωνικότητα της απόφασης του παίκτη Χαμηλό Ρίσκο/ Χαμηλή Ανταμοιβή – Υψηλό Ρίσκο/ Υψηλή Ανταμοιβή.¹⁸

Για τη δημιουργία του παιχνιδιού υπολογίστηκε η σχέση των μεταβλητών Ικανότητα-Τύχη. Οι δυο παράγοντες είναι καταλυτικής σημασίας καθώς χαρακτηρίζουν εάν το παιχνίδι καθορίζεται κυρίως από την τύχη ή την ικανότητα του παίκτη. Στο παρόν παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε ένας συνδυασμός των δυο μεταβλητών. Για παράδειγμα στο “Wrath of Gods” υπάρχει μια στοίβα από κάρτες φαινομένων, η σειρά με την οποία θα εμφανιστούν οι κάρτες αυτές αφορά καθαρά τον παράγοντα τύχη και ίσως ευνοήσει κάποιον παίκτη. Τουναντίον ο τρόπος που κάθε παίκτης όμως θα χρησιμοποιήσει τους πόρους που του αποδίδουν οι κάρτες φαινομένων ή η επιλογή του ποιού τέρατος θα επιλέξει να καλέσει πρώτο στο παιχνίδι απαρτίζουν την ικανότητα του παίκτη.

¹⁷ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),177.

¹⁸ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015),181.

Σκοπός ήταν η συνύπαρξη της σχέσης των δύο μεταβλητών Ικανότητα-Τύχη με τέτοιο τρόπο ώστε ένας ικανός παίκτης να μπορεί να ελέγξει τον τρόπο εξέλιξης του παιχνιδιού αλλά παράλληλα ένας λιγότερο ικανός να έχει ακόμα αρκετές πιθανότητες να νικήσει υπολογίζοντας στον αστάθμητο παράγοντα της τύχης. Με τη χρήση αυτής της τεχνικής συνδυάζονται αρμονικά οι δυο μεταβλητές για την απόδοση της επιθυμητής εμπειρίας στον παίκτη, έτσι ώστε ένας ικανός παίκτης να μην νιώθει υποχέριο της τύχης.

1.4 Συναγωνισμός και Συνεργασία

Ο συναγωνισμός και η συνεργασία αποτελούν ζωώδη ένστικτα που υπάρχουν στον άνθρωπο. Μέσω αυτών ο άνθρωπος εδραιώνει και επιβεβαιώνεται για την «κυριαρχία» της ικανότητάς του έναντι των υπολοίπων ή κοινωνικοποιείται με σκοπό την αμοιβαία επιβίωση. Τα παιχνίδια έχουν την ικανότητα να προσφέρουν στον άνθρωπο να βιώσει αυτά τα ένστικτα σε ένα κοινωνικά ασφαλές περιβάλλον. Η πλειοψηφία των παιχνιδιών είναι συναγωνιστικά και λιγότερο συνεργατικά, όμως υπάρχουν και παιχνίδια που καταφέρνουν να συνδυάσουν και τα δύο. Και παρόλο που ο συναγωνισμός και η συνεργασία είναι δυο αντιδιαμετρικά σημεία ο συνδυασμός τους προσφέρει στον παίκτη εξαιρετικά ενδιαφέρουσες εμπειρίες, καταστάσεις και συναισθήματα για να βιώσει.

Κάθε σωστά μελετημένο παιχνίδι οφείλει να επιβεβαιώνει τα συναισθήματα του παίκτη καθώς όλοι οι παίκτες σε ένα παιχνίδι προσδοκούν στη νίκη. Στο παρόν παιχνίδι προβάλλεται η χρήση της ικανότητας του παίκτη, καθώς δημιουργεί λόγω του συναγωνισμού την επιθυμία της κυριαρχίας έναντι των υπολοίπων παικτών. Παράλληλα όμως δημιουργεί καταστάσεις σύμφωνα με τις οποίες ακόμα και ο πιο ικανός παίκτης, με άριστο χειρισμό των μηχανισμών και πόρων του παιχνιδιού μπορεί να χάσει λόγω του παράγοντα της τύχης. Έτσι ένας αρχάριος παίκτης έχει ακόμα πιθανότητες να κερδίσει και τον πιο έμπειρο παίκτη.

Όσον αφορά τη συνεργασία των παικτών το παιχνίδι δημιουργεί ισχυρούς κοινωνικούς δεσμούς, καθώς σε μια παρτίδα τριών ατόμων ο ισχυρότερος παίκτης θα δεχθεί τη συντονισμένη αντεπίθεση των υπολοίπων δύο. Οι παίκτες μαθαίνουν να αξιολογούν τον ισχυρότερο εκάστοτε αντίπαλο και να προσαρμόζουν τη στρατηγική τους απέναντι του. Συνολικά το παιχνίδι στο μεγαλύτερο μέρος του είναι συναγωνιστικό, όμως σε παρτίδες των έξι ατόμων το παιχνίδι αποτελείται τόσο από συναγωνισμό όσο και από συνεργασία καθώς οι παίκτες παίζουν σε ομάδες των δύο ατόμων. Έτσι έχει επιτευχθεί η υγιής χρήση του συναγωνισμού και της συνεργασίας στο παιχνίδι και δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να βιώσει το συλλογικό αίσθημα της νίκης.

1.5 Ανταμοιβή και Τιμωρία

Προκειμένου ένας παίκτης να προβεί στην ανάληψη ρίσκων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πολλά παιχνίδια εντάσσουν τις τεχνικές της ανταμοιβής και της τιμωρίας στο παιχνίδι τους. Στο παρόν παιχνίδι δεν έχει ενταχθεί κάποια ουσιαστική ανταμοιβή όπως λεκτική, ηχητική, αποκόμιση τίτλου ή οπτική πέρα των δεικτών που τοποθετεί κάθε παίκτης σε μια περιοχή όταν την κατακτά και το πλεονέκτημα της κλήσης τέρατος στην παρούσα περιοχή. Σύμφωνα με την ανάλογη έρευνα που έγινε στον τομέα της ανταμοιβής δεν κρίθηκε αναγκαίο να υπάρχει κάποιου είδους ανταμοιβής προς τον παίκτη για ανατροφοδότηση, καθώς ο στόχος του παιχνιδιού είναι συγκεκριμένος και δεν υπήρχε λόγος να αποπροσανατολιστεί ο παίκτης από αυτόν προσδωκώντας διαφορετικού είδους επιβραβεύσεις.

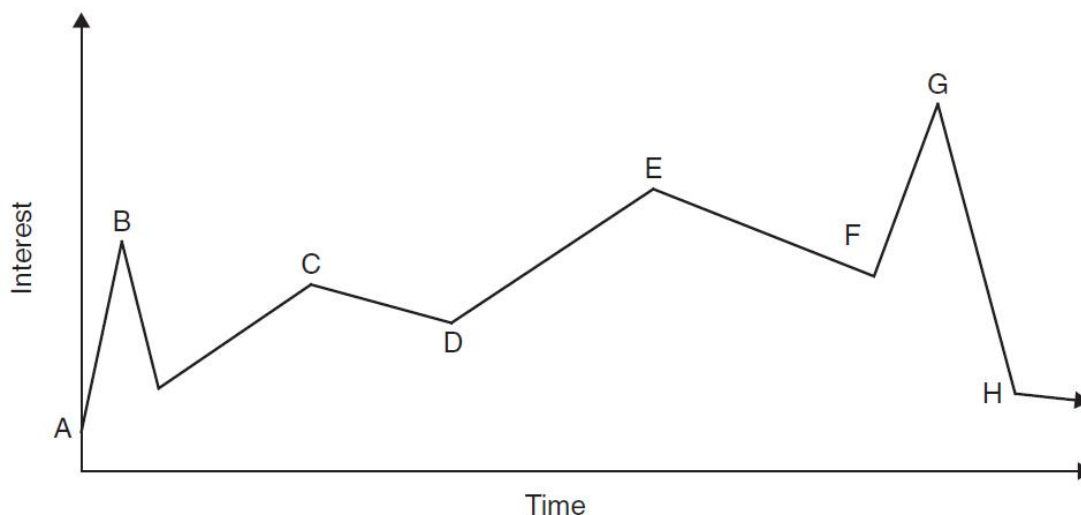
Η τιμωρία σε ένα παιχνίδι αφορά κυρίως τη μείωση της ενδογενούς αξίας που κατέχει ο παίκτης. Στα πλαίσια του “Wrath of Gods” αυτό γίνεται με τη μείωση πόρων που κατέχουν οι παίκτες, με τη στέρηση ή την επιστροφή χρήσιμων καρτών ή την απώλεια

χαρακτηριστικών (ζωή, επίθεση, ικανότητα κίνησης, ιδιότητα) από τα ενεργά τους τέρατα. Η τεχνική της τιμωρίας εντάχθηκε διότι δίνει τη δυνατότητα στους πιο απαιτητικούς και ικανούς παίκτες να προβλέψουν την πιθανότητά της και παράλληλα ενισχύει την προσοχή που απαιτείται στη λήψη αποφάσεων και ρίσκων στο παιχνίδι, αυξάνοντας το επίπεδο της συνολικής δυσκολίας. Η εφαρμογή της τιμωρίας των παικτών για την ανάληψη ρίσκων που παίρνουν δημιουργήθηκε για να αυξήσει την επιθυμία και την απόδοση των αντίστοιχων ανταμοιβών που δίνεται στους παίκτες, που είναι πάντα ανάλογη με το επίπεδο του ρίσκου που αναλαμβάνουν οι ίδιοι.

Μια ακόμα σημαντική τεχνική των παιχνιδιών είναι απόδοση της μέτρησης της επίτευξης ενός στόχου που δίνεται στον παίκτη. Αυτή η έννοια της απεικόνισης της προόδου δημιουργεί το αίσθημα στον παίκτη πόσο κοντά βρίσκεται στην εκπλήρωση του στόχου και τον επιβεβαιώνει. Για παράδειγμα σε παιχνίδια στόχου μια απόδοση της προόδου είναι ο αριθμός επιτυχημένων προσπαθειών που έχει κάνει ένας παίκτης, ή η μέτρηση πόντων στο τέλος του παιχνιδιού. Η έννοια της προόδου δίνει ουσιαστικό νόημα στη μέτρηση μια διαδικασίας που δεν είναι απλά επιτυχημένη ή αποτυχημένη. Στο παρόν παιχνίδι η πρόοδος των παικτών απεικονίζεται με τους δείκτες κυριαρχίας που τοποθετούνται στο ταμπλό όταν ένας παίκτης κατακτά μια περιοχή. Σε κάθε κατεκτημένη περιοχή από τον ίδιο ή τον συμπαίκτη του ο παίκτης αποκτά το δικαίωμα να καλέσει τέρας κατευθείαν σε αυτή. Ο τρόπος αυτός σχετίζει την πρόοδο του παίκτη τοποθετώντας ένα δείκτη κυριαρχίας του στην περιοχή, με την ανταμοιβή όπου δίνει το πλεονέκτημα σε αυτόν ή τον συμπαίκτη του να καλεί τέρατα κατευθείαν στην κατεκτημένη περιοχή.

1.6 Καμπύλη Ενδιαφέροντος

Αυτοσκοπός ενός παιχνιδιού είναι η εμπειρία που αποδίδει στον παίκτη, συνεπώς ο ρόλος του κατασκευαστή είναι να κάνει αυτή την εμπειρία όσο το δυνατόν πιο ενδιαφέρουσα και συναρπαστική γίνεται για τον παίκτη. Η καμπύλη ενδιαφέροντος είναι το διάγραμμα το οποίο απεικονίζει τα στάδια της εμπειρίας του παίκτη κατά τη διάρκεια μιας ψυχαγωγικής εμπειρίας.¹⁹



Εικόνα 5. Καμπύλη ενδιαφέροντος.

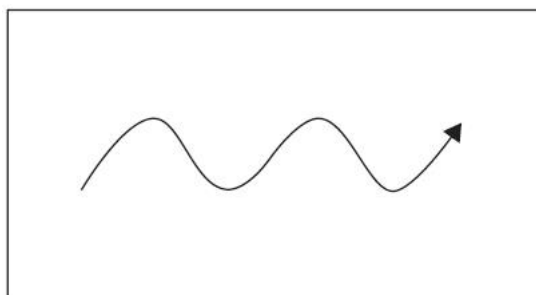
¹⁹Javier Velasquez, "BEM Gamification: Addiction, Attraction, Engagement and Habit," Posted December 2, 2017, <https://www.linkedin.com/pulse/bem-gamification-addiction-attraction-engagement-habit-velasquez/>.

Ο παίκτης ξεκινά την πορεία του από στο σημείο A, στο οποίο έχει ήδη κάποιο ενδιαφέρον για το παιχνίδι. Το σημείο B βρίσκεται εμφανώς υψηλότερα από το A αλλά και τα υπόλοιπα σημεία καθώς αποτελεί τη «σύλληψη» του παίκτη. Η εμπειρία οφείλει να κορυφώνεται λίγο μετά την αρχή του παίκτη για να αποδώσει σε αυτόν κίνητρο να συνεχίσει να παίζει και να τραβήξει την προσοχή του προς την κορύφωση. Στα σημεία C, D, E, F η εμπειρία άλλωτε βρίσκεται λίγο υψηλότερα ή χαμηλότερα με σκοπό την εγκαρτέρηση του παίκτη για τη συνέχεια, όπου κορυφώνεται στο σημείο G με την λήξη του παιχνιδιού. Η εφαρμογή της καμπύλης ενδιαφέροντος δεν είναι απόλυτη, ούτε σε όλες τις περιπτώσεις εφικτή. Σαν καμπύλη ενδιαφέροντος στο επιτραπέζιο παιχνίδι “Wrath of Gods” μπορεί να αναφερθεί η κλιμακωτή αύξηση του επιπέδου των τεράτων που καλεί κάθε παίκτης και η προσαρμογή καρτών ολοένα και περισσότερων καρτών εξοπλισμού σε αυτά, και ως κορύφωση η μετάβαση του παίκτη στην ανώτατη περιοχή της μυθολογίας του όπου η κατάκτησή της σημαίνει και τη λήξη του παιχνιδιού.

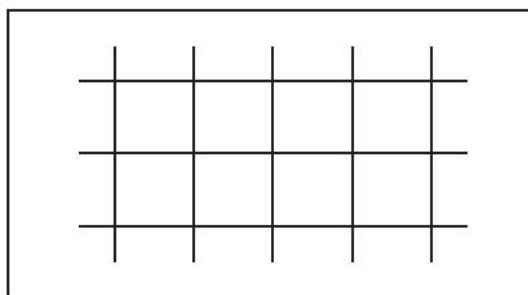
1.7 Δημιουργία του Χώρου Παιχνιδιού

Κάθε σχεδιαστής παιχνιδιών κάποια στιγμή έρχεται αντιμέτωπος με το ερώτημα πώς πρέπει να μοιάζει ο χώρος/ταμπλό παιχνιδιού του. Οι τύποι διαρύθμισης του χώρου σε ένα παιχνίδι ανήκουν σε 5 κατηγορίες:

- **Γραμμικός:** Η μόνη δυνατότητα διαδρομής είναι εμπρός ή πίσω. Πιθανά έχει μια αρχή και ένα τέλος ενώ μπορεί να είναι και ατέρμονο.
- **Πλέγμα:** Η διαμόρφωση σε πλέγμα προσδίδει αρκετά πλεονεκτήματα στο χώρο. Τον κάνει συμμετρικό, εύκολο στη διατήρηση αναλογιών και είναι εύκολα αντιληπτός.
- **Ιστός:** Η διάταξη αυτή επιτυγχάνεται με τη δημιουργία σημείων στο χάρτη και της σύνδεσής μεταξύ τους. Είναι ιδανικός εάν υπάρχουν πολλά διαφορετικά μέρη που χρειάζεται να επισκεφτεί ο παίκτης και του δίνουν το περιθώριο της ευρείας επιλογής της διαδρομής μέσω αυτών.
- **Σημεία στο Χάρτη:** Πρόκειται για μια ασύμμετρη τοποθέτηση όλων των στοιχείων πάνω σε ένα χώρο όπου η πρόσβαση κάθε σημείου μπορεί να γίνει από οποιοδήποτε άλλο σημείο χωρίς περιορισμό.
- **Κατακερματισμός Χώρου:** Η χρήση αυτής της δομής χρησιμοποιείται κυρίως για παιχνίδια που αναπαριστούν φυσικούς χάρτες και επιτυγχάνεται από το χώρισμα του χώρου σε ανομοιόμορφα τμήματα.²⁰

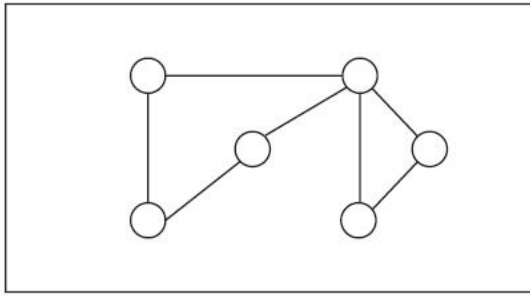


Εικόνα 6. Γραμμικός.

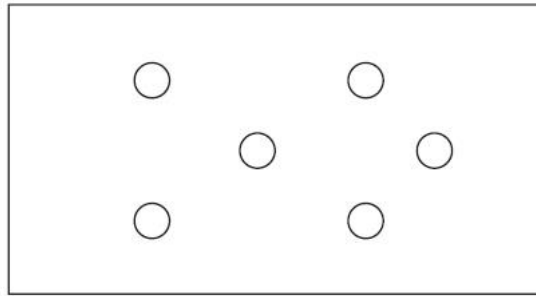


Εικόνα 7. Πλέγμα.

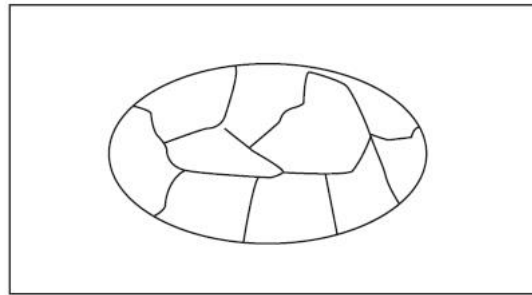
²⁰ Jesse Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Florida: GRC Press, 2015), 331-333.



Εικόνα 8. Ιστός.



Εικόνα 9. Σημεία στο Χάρτη.



Εικόνα 10. Κατακερματισμός Χώρου.

Ο χώρος του επιτραπέζιου δημιουργήθηκε ως υπόδειγμα της διαρύθμισης του ιστού με χαρακτηριστικά πλέγματος. Ο χώρος αποτελείται από 3 περιοχές που δεν είναι προσβάσιμες από τους παίκτες (Tier 3), 15 περιοχές που ανήκουν ανά 5 σε μια εκ των τριών μυθολογιών (Tier 2) και 19 υποπεριοχών που μεσολαβούν ανάμεσα από τις προηγούμενες δύο κατηγορίες περιοχών (Tier 1). Ο χώρος δημιουργήθηκε με τέτοιο τρόπο για να επιτευχθεί η συμμετρική πρόσβαση όλων των περιοχών από τους παίκτες ώστε κάποιος να μην επωφελείται των υπολοίπων, αλλά για την ισομερή ανάθεση των στοιχείων που χαρακτηρίζουν κάθε περιοχή. Η τελική απεικόνιση του χάρτη παρουσιάζεται παρακάτω.

1.8 Έκφραση του Παίκτη

Κάθε άνθρωπος αποτελείται από διαφορετικά χαρακτηριστικά που συνθέτουν το χαρακτήρα του. Μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού ο παίκτης καλείται να επιλέξει το πόνι, το χαρακτήρα, το χρώμα ή ακόμα την τακτική που θα ακολουθήσει. Οι επιλογές αυτές του δίνουν την ευκαιρία να εκφραστεί μέσα από το παιχνίδι και για το λόγο αυτό πρέπει να δίνονται στον παίκτη επιλογές έκφρασης. Ένα παιχνίδι οφείλει να επιτρέπει στους παίκτες να εκφράσουν την προσωπικότητά τους μέσα από αυτό παρέχοντάς τους τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Στο παρόν παιχνίδι δίνεται η επιλογή αυτή μέσα από τη διάκριση των θεοτήτων που θα επιλέξει κάθε παίκτης. Εάν θέλει να είναι δυναμικός, επιθετικός, ή να παίξει με μυστήριους, σκοτεινούς, δόλιους θεούς του κάτω κόσμου. Οι επιλογές που δίνονται στον παίκτη αφορούν και τη στρατηγική κάθε θεού, άλλοι είναι πιο επιθετικοί ή αμυντικοί. Μερικοί στοχεύουν στο μακροπρόθεσμο και άλλοι στο βραχυπρόθεσμο παιχνίδι ανάλογα τη δυναμική και τα χαρακτηριστικά του θεού τους.

1.9 Playtesting

Το playtesting είναι απαραίτητο για την επίλυση προβλημάτων που έχουν δημιουργηθεί σε ένα παιχνίδι κατά την παραγωγική διαδικασία²¹. Από τα αποτελέσματα της διαδικασίας πρέπει να απαντώνται συγκεκριμένες ερωτήσεις που θέτονται πριν το playtest. Για το παρόν παιχνίδι ορίστηκαν οι παρακάτω γενικές ερωτήσεις:

Γιατί γίνεται το playtest: Η διαδικασία έχει σκοπό τον εντοπισμό σφαλμάτων που έχουν διατυπωθεί κατά τη δημιουργία του παιχνιδιού. Στοχεύει στη συλλογή πληροφοριών που έχουν να κάνουν με τη διαφορετικότητα του παίκτη. Οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντώνται σε αυτή την κατηγορία είναι:

- Σε ποιούς πιστεύετε ότι απευθύνεται το παιχνίδι;
- Κατανοούν οι παίκτες τους κανόνες;
- Θα ήθελε ένας παίκτης να παίξει περισσότερη από μία φορές το παιχνίδι;
- Νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι δίκαιο;
- Αισθάνεστε ότι το επιτραπέζιο σας κράτησε το ενδιαφέρον;
- Υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές;
- Βρήκατε κάποια δική σας στρατηγική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποιά μέρη του παιχνιδιού ευχαριστηθήκατε περισσότερο και ποιά λιγότερο;

Σε ποιούς απευθύνεται: Σκοπός του playtest είναι να δοκιμαστεί από συγκεκριμένες ομάδες παικτών, γνωρίζοντας όμως τα χαρακτηριστικά της κάθε ομάδας. Η δοκιμή θα γίνει από ομάδες φίλων, αρχάριων και έμπειρων παικτών. Μέσα από αυτές τις ομάδες εστίασης θα εξορυχθούν ανάλογα συμπεράσματα.

- **Ομάδα Φίλων:** Πιο άμεσα αποτελέσματα στην ανατροφοδότηση αλλά λιγότερο αντικειμενικά επειδή η κρίση τους αλλοιώνεται από την γνωριμία με το δημιουργό.
- **Αρχάριοι Παίκτες:** Οι παίκτες αυτοί θα ζήσουν την εμπειρία του παιχνιδιού ιδανικά, στοχεύουν στην καθεαυτή βιώσιμη εμπειρία και θα εντοπίσουν όλα τα χαρακτηριστικά που δημιουργήθηκαν για να προσεγγίσουν στον παίκτη το αίσθημα του ενθουσιασμού. Άλλωτε πολύ ενθουσιώδεις ή αρκετά ανενθουσιωμένοι με το αντικείμενο ίσως επευφημήσουν ιδανικά το παιχνίδι ή προτείνουν ανούσιες αλλαγές που θα βοηθήσαν τους ίδιους κατά τη διαδικασία.
- **Έμπειροι Παίκτες:** Η ομάδα αυτού του είδους παικτών θα αποφέρει εξαιρετικά αποτελέσματα στην ανατροφοδότηση καθώς θα αποδώσουν συγκεκριμένα και λεπτομερώς τα προβλήματα που εντόπισαν στο παιχνίδι και θα το συγκρίνουν με αντίστοιχους μηχανισμούς και τεχνικές. Παρόλλα αυτά η ομάδα αυτών των παικτών δεν αποτελεί το σύνολο των παικτών στους οποίους απευθύνεται το παιχνίδι και πολλές φορές λόγω της εξαιρετικής τους τριβής με το αντικείμενο είναι δύσκολο να καλυφθούν οι πολλές και εξιδανικευμένες απαιτήσεις που έχουν από ένα παιχνίδι.

Που θα πραγματοποιηθεί: Τα playtest θα λάβουν χώρα σε εσωτερικούς χώρους όπως σπίτια και καταστήματα με επιτραπέζια παιχνίδια.

Τι πληροφορία αναζητείται: Κατά κύριο ρόλο αναζητείται η υπόδειξη λαθών και σφαλμάτων κάθε τύπου όπως τυπογραφικά, συντακτικά, γραμματικά, ερμηνευτικά τα οποία δυσχεραίνουν την κατανόηση των κανόνων και τον στρατηγικών του παιχνιδιού. Παράλληλα αναζητούνται εάν υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές στο παιχνίδι, όπου στερούν

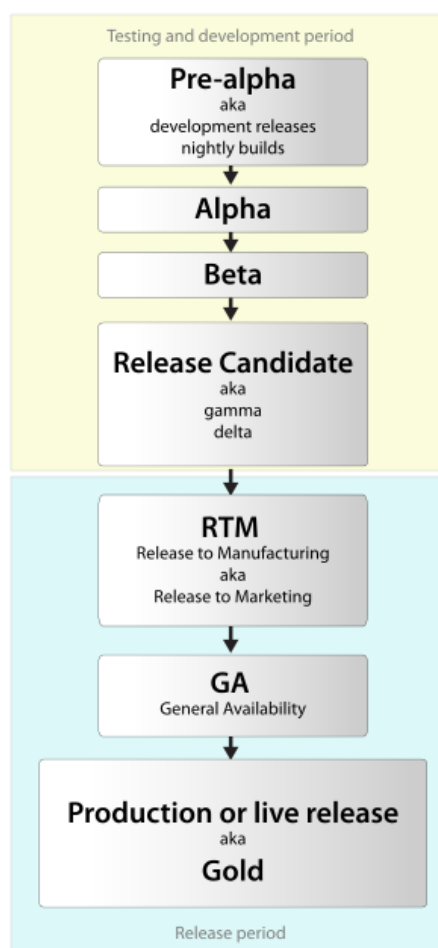
²¹ Tobias Malmann, "Modeling and Generating Strategy Games Mechanics," (PhD diss., University of Copenhagen, 2012), 26-31.

την επιθυμητή εμπειρία από τον παίκτη, ή υποδείξεις σχετικές με διαδικαστικά ζητήματα του παιχνιδιού όπως απεικόνιση στοιχείων και πληροφοριών. Ακόμα ευπρόσδεκτες είναι και όλες εκείνες οι υποδείξεις και προτάσεις που δεν έχουν εντοπισθεί από το δημιουργό, δεν περιμένει ανάλογη αξιολόγησή τους και έχουν ως στόχο τη βελτίωση της εμπειρίας του παιχνιδιού.

Πώς θα συλλεχθεί η απαιτούμενη πληροφορία: Η επιθυμητή πληροφορία θα συλλεχθεί με τη χρήση ερωτηματολογίου κατόπιν της διαδικασίας της δοκιμής του παιχνιδιού από τους παίκτες, καθώς και μέσω συζήτησης και ανταλλαγής απόψεων με τους ίδιους. Για να επιτευχθεί η αντικειμενικότητα της διαδικασίας ο δημιουργός θα κρατά σημειώσεις από τις συνεδρίες των παικτών όταν ο ίδιος δεν ήταν παρόν με σκοπό την αξιολόγηση του παιχνιδιού χωρίς την παρουσία του ίδιου στο χώρο. Στο ερωτηματολόγιο που θα δημιουργηθεί οι ερωτήσεις θα διατυπωθούν με σαφήνεια και θα είναι περιορισμένες στο πλήθος τους για να αποφευχθεί η δημιουργία άγχους στον παίκτη. Κατόπιν η «βαθμολογία» του ερωτηματολογίου δεν θα είναι αριθμητική αλλά ποιοτική μετρώντας το «Ιδιαίτερα Άσχημο», «Κακό», «Μέτριο», «Καλό», «Εξαιρετικό» σε κάθε περίπτωση. Επίσης η διατύπωση θα μελετηθεί με τρόπο ώστε να μην προδιαθέτει τον παίκτη σε προκαθορισμένες απαντήσεις καθώς και να μην ζητά από αυτόν απαντήσεις γενικού τύπου σε θέματα που δεν γνωρίζει ή δεν θυμάται σχετικά με το παιχνίδι.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Ανάπτυξη

Για τη δημιουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού Wrath of Gods ακολουθήθηκαν τα στάδια της παρακάτω διαδικασίας. Η παραγωγική διαδικασία που ακολουθείται θα παρουσιαστεί με χρονολογική σειρά δημιουργίας και για λόγους κατανόησης από τον αναγνώστη οι σημαντικές αλλαγές στα στοιχεία του παιχνιδιού έχουν διαμοιραστεί σε εκδόσεις.



Εικόνα 11. Κύκλος ζωής απελευθέρωσης λογισμικού.²²

2.1 Κεντρική Ιδέα

Το παιχνίδι ξεκινά με την απόδοση της επιθυμητής εμειρίας που θέλει να αποδωθεί στους παίκτες. Ως πρώτο βίωμα στόχος ήταν μέσω της χρήσης διάσημων μυθολογιών του αρχαίου κόσμου ο παίκτης να βιώσει τη δύναμη του εκάστοτε Θεού, δημιουργώντας υπηκόους του για να εδραιώσει την εξουσία του έναντι των υπολοίπων. Κύριο χαρακτηριστικό που δώθηκε ιδιαίτερη σημασία ήταν η εκάστοτε δύναμη που έπρεπε να δοθεί στον κάθε Θεό για να βιώσει ο παίκτης την ταύτιση με το Θεό αυτόν της αρχαιότητας.

²² https://en.wikipedia.org/wiki/Software_release_life_cycle, (τελευταία πρόσβαση 18/05/2018).

Ξεκινώντας από την ελληνική μυθολογία, σκοπός ήταν να αποδωθεί η διαμάχη που υπήρχε ανάμεσα στους Ολύμπιους Θεούς και τους Τιτάνες, καθώς και τις δόλιες Θεότητες της αρχαιότητας. Μελετώντας την Θεογονία του Ησίοδου²³ επήλθε η επιλογή 6 Θεών όπου η συνάφειά τους με κάποια πιθανή δύναμη και στοιχείο της φύσης ήταν εφικτή.

Ός ευγενείς Θεότητες επιλέχθηκαν οι Θεοί Δίας, Ποσειδώνας και Αθηνά, ενώ ως δόλιες Θεότητες οι Άδης, Κρόνος και Εκάτη.

Αρχική σκέψη του παιχνιδιού ήταν οι Θεοί να πρέπει να συνεργαστούν παραμερίζοντας τις προσωπικές και μυθολογικές τους διαφορές για να υπερνικήσουν την αντίπαλη μυθολογία, και για το λόγο αυτό επιλέχθηκε ο χωρισμός των Θεών σε αυτές τις δύο κατηγορίες. Έως στιγμής το μόνο χαρακτηριστικό που ήταν γνωστό ήταν ότι το παιχνίδι θα ήταν συνεργατικό και ειδικά θα παιζόταν από 6 παίκτες.

Κατόπιν έγινε έρευνα για το ποιά ήταν το στοιχείο που θα άρμοζε να κατέχει και να κυβερνά κάθε Θεός, άλλοτε αυτό ήταν επιφανές όπως στις περιπτώσεις του Ποσειδώνα, αλλά επειδή η ταυτίση του Θεού έπρεπε να γίνει με ορισμένο αριθμό στοιχείων οι επιλογές περιορίστηκαν. Η αντιστοιχία που δημιουργήθηκε ήταν η ακόλουθη:

Ελληνική μυθολογία

Δίας	Θεός του κεραυνού	Φωτιά, Αέρας
Ποσειδώνας	Θεός της θάλασσας και της γης	Νερό, Γη
Αθηνά	Θεά της σοφίας, των πολεμικών επιχειρήσεων, της στρατιγικής στα πεδιά των μαχών και της ειρήνης	Γη
Άδης	Θεός του κάτω κόσμου και προστάτης των νεκρών	Φωτιά
Κρόνος	Τιτάνας γιός της Γαίας και του Ουρανού	Γη
Εκάτη	Τιτάνας και Θεά της μαγικής τέχνης και του κάτω κόσμου, τρισυπόστατη θεότητα και βασίλισσα στη γη πριν την κυριαρχία του Δία και των υπόλοιπων Ολύμπιων Θεών	Γη, Νερό, Αέρας

Πίνακας 2. Ορισμός Θεών ελληνικής μυθολογίας και στοιχείων.

Αιγυπτιακή μυθολογία²⁴

Ra	Θεός ήλιος κυρίαρχος του βασιλείου της Ηλιόπολης	Φωτιά
Sobek	Θεός προστάτης των ποταμών και των κροκοδείλων	Νερό
Hathor	Θεά της αγάπης και της μουσικής, κυρία του παραδείσου	Αέρας
Seth	Θεός του χάους του σκοταδιού και του όλεθρου	Γη
Anubis	Θεός της μумιοποίησης και προστάτης των νεκροπόλεων	Γη
Nephthys	Θεά των νεκρικών τελετών και προστάτιδα του σπιτιού	Νερό, Αέρας

Πίνακας 3. Ορισμός Θεών αιγυπτιακής μυθολογίας και στοιχείων.

²³ Hesiod. *Theogony*. Translated by A. Athanassakis. (Baltimore: John Hopkins University, 1983), 1-3.

²⁴ Pat Remler. *Egyptian Mythology A to Z*. (New York: Chelsea House Publishers, 2010), 16, 76, 130, 163, 174, 180.

Thor	Θεός του κεραυνού και της αστραπής	Φωτιά
Njord	Θεός της θάλασσας, της αλιείας και των καλλιερειών	Νερό
Frigg	Θεά των μετεωρολογικών φαινομένων και της γνώσης	Αέρας
Loki	Θεός της κατεργαρίας και της εξαπάτησης	Χ
Hel	Θεά του κάτω κόσμου	Φωτιά
Angrboda	Γιγάντισσα προστάτιδα των δασών και των λύκων	Γη

Πίνακας 4. Ορισμός Θεών σκανδιναβικής μυθολογίας και στοιχείων.

Εφόσον επιλέχθηκαν οι Θεοί των μυθολογιών, μελετήθηκε η αντίστοιχη μυθολογία και τους αποδόθηκε το χαρακτηριστικό τους στοιχείο. Σκοπός της κατηγοριοποίησης αυτής ήταν η δημιουργία πολλών επιλογών στρατηγικής από τους παίκτες. Έπειτα ερευνήθηκαν οι ικανότητες που δώθηκαν σε κάθε Θεό, αντίστοιχες με τα χαρακτηριστικά της μυθολογίας τους. Η απόδοση των ικανοτήτων αυτών έγινε για να δοθεί στον παίκτη η δυνατότητα να βιώσει και να γνωρίσει τα χαρακτηριστικά του Θεού και της μυθολογίας που επέλεξε μέσω του παιχνιδιού. Κάθε Θεός στο στοιχείο του, απέκτησε και έναν συντελεστή όπου προσθέτει όταν λαμβάνει ποσότητα από αυτό. Μετέπειτα αναζητήθηκαν 10 τέρατα συναφή με τη μυθολογία του κάθε Θεού για να αποτελέσουν τη λίστα τεράτων που ο Θεός θα καλέσει για να κατακτήσει τις περιοχές ενδιαφέροντός του. Παρακάτω απεικονίζονται οι αρχικές σχεδιάσεις όλων των Θεών, των αρχικών χαρτών και καρτών που δημιουργήθηκαν για το Pre Alpha Playtesting

2.2 Pre-Alpha Version Υλοποίηση

2.2.1 Εγχειρίδιο Οδηγιών Pre-Alpha Version

Το “Wrath of Gods” (WoG) είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στην αρχαία μυθολογία. Συγκεκριμένα, αντλεί τη θεματολογία του από τρεις αρχαίες μυθολογίες: την ελληνική, τη σκανδιναβική και την αιγυπτιακή. Για κάθε μία από τις τρεις αυτές μυθολογίες έχουν επιλεγεί έξι (6) θεοί, τρεις “καλοί” και τρεις “κακοί”, σύνολο δηλαδή δεκαοχτώ (18). Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν τα τέσσερα στοιχεία της φύσης (γη, νερό, φωτιά, αέρας) και η συλλογή των στοιχείων αυτών από τους παίκτες (tokens). Ο κάθε παίκτης διαλέγει από έναν θεό ανάλογα με τη μυθολογία που έχει επιλέξει. Εάν παίζουν δύο παίκτες, διαλέγει ο καθένας από έναν θεό/α από διαφορετικές μεταξύ τους μυθολογίες, εάν παίζουν τρεις παίκτες διαλέγουν έναν από την καθεμιά, εάν παίζουν τέσσερις διαλέγουν δυο μυθολογίες και παίζουν συνεργατικά σε ζευγάρια (π.χ. ένας “καλός” Έλληνας με έναν “κακό” ενάντια σε έναν “καλό” Αιγύπτιο και σε έναν “κακό”) και εάν οι παίκτες είναι έξι τότε παίζονται και οι τρεις μυθολογίες από τρία ζευγάρια παικτών.

²⁵ Geraldine Barnes, και Margaret Clunies Ross *Old Norse Myths, Literature and Society*, (Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000), 25, 73, 79, 415, 421.

Ο κάθε θεός έχει ως χαρακτηριστικό του ένα ή περισσότερα από αυτά τα στοιχεία, κάτι που του δίνει ένα συγκεκριμένο συντελεστή που διαμορφώνει το άθροισμα τους κατά την συλλογή τους στη διάρκεια του παιχνιδιού. π.χ. Ο Ποσειδώνας έχει πάντα +2 στο νερό και +1 στη γη, πράγμα που σημαίνει ότι όταν θα έρθει κάρτα φαινομένων, η οποία θα δίνει στους παίκτες κάποιο ή και τα δυο από τα παραπάνω στοιχεία, ο Ποσειδώνας θα παίρνει πάντα 2 παραπάνω στο νερό και ένα παραπάνω στη γη. (φαινόμενο: 1 νερό, 2 γη Ποσειδώνας; 3 νερό, 3 γη)

Πέρα από αυτό τον συντελεστή ο κάθε θεός έχει και μία ιδιαίτερη ικανότητα η οποία είναι ξεχωριστή για τον καθένα από αυτούς, σύνολο δηλαδή 18, και η οποία ισχύει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και εφαρμόζεται όταν και όποτε μπορεί να εφαρμοστεί πχ. ο Αιγύπτιος θεός Σετ έχει ως ικανότητα/δύναμη όταν κάποιο ή περισσότερα αντίπαλα τέρατα έχουν μείνει με μόνο +1 ζωή (HP) να πεθαίνουν αυτομάτως. Αντίστοιχα ο Ποσειδώνας με τη δύναμη της τρίαινάς του μπορεί όποτε θέλει μέσα στο παιχνίδι να αλλάξει την αναλογία των στοιχείων στα οποία έχει πλεονέκτημα ως εξής: (πρέπει ο παίκτης να το δηλώσει δυνατά) αντί για +2 νερό, +1 γη, να ισχύει για τους επόμενους γύρους μόνο +3 νερό, έως ότου ο παίκτης να δηλώσει ότι αλλάζει εκ νέου την αναλογία.

Στο παιχνίδι υπάρχει μία στοίβα σαράντα (40) καρτών, οι οποίες περιέχουν φυσικά φαινόμενα. Οι κάρτες είναι γυρισμένες ανάποδα και στην αρχή κάθε γύρου ανοίγεται και από μία κάρτα από τον παίκτη που παίζει πρώτος σε κάθε γύρο. Μόλις ανοιχτεί η κάρτα παίρνουν όλοι οι παίκτες τόσα tokens στοιχείων όσα αναγράφονται σε αυτή. Ο κάθε παίκτης ανάλογα με τον θεό που έχει διαλέξει κάνει κάθε φορά την πρόσθεση για το πόσα στοιχεία θα συλλέξει πχ. αν η κάρτα δίνει +2 νερό και +1 αέρα, ο Ποσειδώνας, με βάση τα όσα προείπαμε, θα πάρει +4 νερό και +1 αέρα. Μέσα στις κάρτες φαινομένων υπάρχουν τέσσερις (4) κάρτες εποχής (φθινόπωρο, χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής μένει ανοιχτή στο παιχνίδι (ανεξαρτήτως των άλλων φαινομένων που συνεχίζουν να ανοίγονται παράλληλα στην αρχή κάθε γύρου) μέχρι να βγει η επόμενη εποχή και να την καλύψει. Στην κάθε εποχή υπερτερεί ένα στοιχείο και υπολείπεται ένα άλλο. Π.χ. Το “καλοκαίρι” υπερσχύει η φωτιά και υπολείπεται το νερό. Όσο υπάρχει κάρτα εποχής οι παίκτες σε όλες τις συναλλαγές τους συνυπολογίζουν κάθε φορά το συντελεστή της εποχής. Εάν δηλαδή ένα από τα υπόλοιπα φαινόμενα δίνει +1 νερό ενώ παράλληλα είναι ανοιχτή κάρτα καλοκαιριού τότε οι παίκτες δεν παίρνουν κανένα στοιχείο νερού (εκτός αν τους δίνει ο συντελεστής του θεού που έχουν επιλέξει). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής οι παίκτες δεν παίρνουν στοιχείο γι αυτό τον γύρο, ούτε ανοίγει άλλη κάρτα φαινομένου. Στον επόμενο συνεχίζουν όλα κανονικά.

Σκοπός της συλλογής αυτών των στοιχείων είναι η δημιουργία τεράτων. Ο κάθε θεός έχει στη διάθεση του μία λίστα δέκα (10) τεράτων, τα οποία μπορεί να “ζωντανέψει” κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα τέρατα αυτά είναι συγκεκριμένα για τον κάθε θεό και σχετίζονται με την αντίστοιχη μυθολογία στην οποία ανήκει ο θεός. Το κάθε τέρας αποτελείται από συγκεκριμένα στοιχεία τα οποία καλείται ο κάθε παίκτης/θεός να τα συγκεντρώσει προκειμένου να “ζωντανέψει” το τέρας του πάνω στον χάρτη. Ως εκ τούτου, εκτός από την “τιμή” του κάθε τέρατος σε στοιχεία, έχει συγκεκριμένους πόντους ζωής (HP), συγκεκριμένη τιμή ζημιάς που κάνει στα άλλα τέρατα (damage), καθώς και μία συγκεκριμένη ιδιότητα/δύναμη που του δίνει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό.

Ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι τρία (3) τέρατα ταυτόχρονα πάνω στο ταμπλό. Άπαξ και κάποιο τέρας “πεθάνει”, άρα και απομακρυνθεί από το ταμπλό, τότε μπορεί να

φέρει κάποιο καινούργιο τέρας. Ποτέ όμως δεν μπορεί να έχει πάνω από τρία τέρατα ταυτοχρόνως πάνω στο χάρτη. Όταν πεθάνει ένα τέρας και βγει από το παιχνίδι δεν μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί από τον παίκτη/θεό (εκτός εάν κάτι τέτοιο προβλέπεται από την ιδιότητα του τέρατος). Το κάθε τέρας μπορεί να κινηθεί κατά ένα τετράγωνο τη φορά (εκτός αν η ιδιότητα του τέρατος προβλέπει κάτι άλλο πχ. Πήγασος).

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να κυριαρχήσει στον χάρτη με στόχο την κατάκτηση της ανώτατης περιοχής βάσει της μυθολογίας του (Tier 3), ο Όλυμπος είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Έλληνα θεό/ά, το Asgard είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Νορβηγό θεό/ά και η Great Pyramid είναι η ανώτατη περιοχή για όσους παίκτες έχουν διαλέξει Αιγύπτιο θεό/ά. Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος πρέπει ο κάθε παίκτης ή οι συνεργάτες παίκτες, να έχουν κατακτήσει πρώτα πέντε (5) μικρότερες περιοχές (Tier 2). Οι περιοχές αυτές (Tier 2) είναι πέντε (5) για κάθε μία μυθολογία, δηλαδή σύνολο δεκαπέντε (15). Διακρίνονται από τις περιοχές των άλλων μυθολογιών από το χρώμα τους (μπλε για τους Έλληνες, πράσινο για τους Νορβηγούς και κόκκινο για τους Αιγύπτιους). Εκτός από τις Tier 3 και 2, υπάρχουν και κάποια τετράγωνα που αντιπροσωπεύουν μικρότερες ουδέτερες περιοχές, τις Tier 1. Η κατάκτηση των περιοχών Tier 2 στον χάρτη γίνεται από τα τέρατα είτε με παραμονή ενός ή παραπάνω τεράτων σε αυτό το τετράγωνο για ένα γύρο, είτε μετά από νίκη ενός ή παραπάνω τεράτων με αντίπαλο τέρας/ τέρατα. Στη μετακίνηση λοιπόν των τεράτων πάνω στο χάρτη, σε περίπτωση μάχης τηρείται πάντα το μοτίβο “κίνηση - επίθεση” ή ΜΟΝΟ επίθεση όταν ένα τέρας βρίσκεται ήδη από προηγούμενο γύρο στο ίδιο τετράγωνο με αντίπαλο τέρας/ τέρατα. Δεν μπορεί δηλαδή ένα τέρας αφού επιτεθεί να μετακινηθεί μετά. Εάν όμως ένα τέρας δεχθεί επίθεση μπορεί να επιλέξει ΑΝΤΙ να αντεπιτεθεί να μετακινηθεί και να φύγει. Επειδή όμως, πέραν των εξαιρέσεων, η κίνηση που μπορεί να κάνει είναι μόνο μία, το αντίπαλο τέρας μπορεί στο γύρο του να το ακολουθήσει και να επιτεθεί εκ νέου σύμφωνα με το “κίνηση - επίθεση”. Η κίνηση των τεράτων θα πρέπει να ακολουθεί τις γραμμές του χάρτη, οι οποίες συνδέουν με συγκεκριμένο τρόπο όλες τις περιοχές μεταξύ τους. Κάποιες από τις περιοχές Tier 1 και 2 έχουν κάποιο σύμβολο νερού πάνω, το οποίο υποδεικνύει ότι πρόκειται για υδάτινες περιοχές και ισχύουν κάποιοι ειδικοί κανόνες που αναγράφονται στις κάρτες κάποιων τεράτων.

Ο τρόπος που διεξάγεται η μάχη μεταξύ των τεράτων είναι ο εξής: εφόσον έχουμε τουλάχιστον 2 τέρατα αντίπαλων θεών στο ίδιο τετράγωνο, ο παίκτης που ξεκινάει πρώτος διαβάζει τις ιδιότητες του τέρατός του (hp, damage, ιδιότητα) καθώς και ο αντίπαλος. Από τη ζωή (hp) του τέρατος που δέχεται την επίθεση αφαιρείται το ποσό της ζημιάς (damage) που κάνει το τέρας που επιτίθεται, ενώ ταυτόχρονα οι ιδιότητες των τεράτων ανάλογα με τη φύση τους μπορούν να τεθούν σε εφαρμογή προκειμένου να προστατέψουν το τέρας τους ή να βλάψουν περισσότερο τον αντίπαλο. Εάν ένα τέρας βρίσκεται στο ίδιο τετράγωνο με περισσότερα από ένα αντίπαλα τέρατα μπορεί κάθε φορά να επιτεθεί ΜΟΝΟ σε ένα από αυτά (εκτός αν η ιδιότητα του τέρατος του επιτρέπει να επιτεθεί σε παραπάνω), ενώ αντίθετα πολλά συμμαχικά τέρατα μπορούν να χτυπήσουν όλα ένα αντίπαλο τέρας.

Είναι θεμιτό στη διάρκεια του παιχνιδιού αντίπαλοι παίκτες να προσπαθούν να καταλάβουν και αυτοί περιοχές που διεκδικούν ή έχουν ήδη καταλάβει οι αντίπαλοι προκειμένου να τους καθυστερήσουν. Επίσης, όταν δεν παίζουν και οι τρεις μυθολογίες, οι παίκτες μπορούν να καταλάβουν περιοχές Tier 2 της μυθολογίας που δεν παίζει. Οι περιοχές Tier 3 δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως τετράγωνο κίνησης (ούτε και στην

περίπτωση που κάποια μυθολογία δεν παίζει). Οι παίκτες όταν θέλουν να “ζωντανέψουν” κάποιο τέρας πάνω στο χάρτη, μπορούν να το κάνουν σε όποιο τετράγωνο Tier 1 και 2 θέλουν, αρκεί να μην είναι κατακτημένη αυτή η περιοχή από τους αντιπάλους. Μπορούν δηλαδή να φέρουν στο χάρτη ένα τέρας σε όλες τις περιοχές Tier 1 (αφού αυτές είναι ουδέτερες και δεν μπορούν ούτως ή άλλως να κατακτηθούν) και σε όσες περιοχές Tier 2 δεν έχουν κατακτηθεί από κανέναν ή είναι κατακτημένες από τον ίδιο τον παίκτη/θεό ή σύμμαχό του.

Εάν κάποιος θεός χάσει όλα τα τέρατά του σε μάχες τότε αυτομάτως χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Εάν κάποιος θεός, μόνος του ή σε συνεργασία με τον συμπαίκτη του, καταλάβει τις πέντε (5) Tier 2 περιοχές που ανήκουν στη μυθολογία τους, τότε πρέπει ένα τουλάχιστον τέρας του να κινηθεί προς την ανώτερη (Tier 3) περιοχή της μυθολογίας του και μόλις φτάσει εκεί, όσο ακόμα τους ανήκουν οι Tier 2 περιοχές, τότε νικάει.

Κάρτες Φαινομένων

Φαινόμενο	Φωτιά	Αέρας	Νερό	Γη
Πύρινη βροχή	2	-	-	-
Τυφώνας	-	3	-	-
Παλιρροιακό κύμα	-	-	3	-
Γεωλογικές αναταράξεις	-	-	-	2
Πυρκαγιά	2	-	-	-
Λίβας	1	1	-	-
Καταιγίδα	1	1	1	-
Ρήγμα	-	-	-	2
Χαλάζι	-	-	2	-
Μετεωρίτες	1	-	-	2
Ομίχλη	-	-	1	-
Ξηρασία	1	-	-	1
Σεισμός	1	-	-	2
Ανεμοστρόβιλος	-	2	-	-
Μουσώνας	-	1	1	-
Βροχή	-	-	1	-
Κινούμενη άμμος	1	-	-	2
Φλογερός ανεμοστρόβιλος	2	1	-	-
Πολικός κυκλώνας	-	2	1	-
Ουράνιο τόξο	1	-	1	-
Υγρασία	-	-	1	-
Έκρηξη Ηφαιστείου	3	-	-	-
Αμμοθύελλα	-	1	-	1
Θύελλα	-	2	-	1
Κονιορτοστρόβιλος	-	1	-	1
Αέρια μάζα	-	1	-	-
Αστραπές	2	-	-	-
Βροχή αστεροειδών	1	-	-	2
Καύσωνας	1	-	-	1
Βελόνες πάγου	-	1	1	1
Χιονόπτωση	-	-	2	-
Αέρινη αύρα	-	1	-	-
Παγετός	-	-	1	1
Καταιγίδα σκόνης	-	2	-	1
Παλίρροια	-	-	2	-
Υδάτινη δίνη	-	-	2	-
Άνοιξη		-1		+1
Καλοκαίρι	+1		-1	

Φθινόπωρο		+1		-1
Χειμώνας	-1		+1	

Πίνακας 5. Απεικόνιση των 40 καρτών φαινομένων του παιχνιδιού και των στοιχείων που αποδίδουν.

Δίας

Δίας πατέρας των Θεών και κυρίαρχος του κεραυνού, αυξάνει τη δύναμη των φαινομένων φωτιάς και αέρα κατά ένα στοιχείο (+1 Φωτιά/ +1 Αέρας). Επίσης μία φορά στο παιχνίδι μπορεί να διαλέξει ένα τέρας για να το ενισχύσει με τη δύναμη του κεραυνού του και να του προσθέσει 2 damage και 1 armor penetration.

Τέρας	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Passive
Πήγασος	-	-	2	3	10	2	Scout: Ο Πήγασος μπορεί να μεταφερθεί με μία κίνηση σε όποια περιοχή Tier 1 θέλει.
Τάλως	-	4	3	-	14	3	1 Armor
Στυμφαλίδες	2	-	-	5	12	3	Water Bravery: Άμα οι Στυμφαλίδες βρίσκονται σε υδάτινο περιβάλλον τότε αποκτούν +2 damage για όσο βρίσκονται εκεί.
Εκατόγχειρες	-	4	4	-	15	2	Aura: Οι Εκατόγχειρες δίνουν 1 Armor σε όλα τα τέρατα του Δία στο ίδιο τετράγωνο συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού τους.
Μινώταυρος	4	3	-	-	12	4	Fury: Ο Μινώταυρος μπορεί να θυσιάσει 1 HP για να αποκτήσει +1 damage για τον υπόλοιπο γύρο.
Κένταυρος	-	2	2	2	13	3	Ο Κένταυρος έχει 1 armor penetration.
Όρθρος	-	2	-	2	10	2	Twin Head: Ο Όρθρος μπορεί να επιτεθεί σε 2 τέρατα στο ίδιο τετράγωνο.
Λιοντάρι Νεμέας	-	6	2	-	15	4	Heat: Όταν το φαινόμενο έχει φωτιά το Λιοντάρι αποκτά +1 damage και +1 armor penetration. Αν βρίσκεται σε υδάτινη περιοχή εκείνη την στιγμή τότε παίρνει μόνο +1 damage.
Λαιστρυγόνες	2	-	-	2	12	2	Water Abusive: Εναντία σε τέρατα νερού οι Λαιστρυγόνες αποκτούν +1 damage
Άργος	-	3	2	-	10	2	First Striker: Στην πρώτη επίθεση και μόνο αν ο Άργος επιτίθεται πρώτος αποκτά +2 damage.

Πίνακας 6. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Ποσειδώνας

Ο Ποσειδώνας ο θεός της θάλασσας και της γης. Με την δύναμη της τρίαινάς του αυξάνει τη δύναμη των φαινομένων νερού και γης κατά δύο στοιχεία στο νερό και ένα στη γη (+2 Νερό / +1 Γη). Με τη δύναμη της τρίαινάς του μπορεί να αλλάξει αυτή την αναλογία μέσα στο παιχνίδι όσες φορές θελήσει αρκεί να το ανακοινώσει δυνατά πριν ανοίξει η επόμενη κάρτα φαινομένου και τότε η δύναμή του ενισχύει τη δύναμη του νερού στα τρία στοιχεία (+3), ενώ μηδενίζει αυτή της γης.

Τέρας	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Passive
Λάμια	3	2	-	-	10	2	Heat: Όταν το φαινόμενο έχει φωτιά η Λάμια αποκτά για όσο το φαινόμενο είναι ενεργό +1 armor και +1 damage.
Γηρυόνης	2	2	2	-	13	3	Armor Thief: Ο Γηρυόνης όταν επιτίθεται σε ένα τέρας αποκτά την

							armor του αντιπάλου για τον επόμενο γύρο αφήνοντάς τον χωρίς άμυνα. Ανανεώνεται με κάθε νέα επίθεση στο τέρας.
Σκύλλα	4	2	2	-	16	4	Elemental Advantage: Σε όσα τέρατα έχουν πάνω από ένα (1) στοιχείο νερού στο κόστος τους, η Σκύλλα κάνει +1 damage παραπάνω.
Σειρήνες	3	1	-	3	15	3	Seduction: Τα τέρατα που αντιμετωπίζουν τις Σειρήνες κάνουν σε αυτές μισή ζημιά (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω).
Ιππόκαμπος	3	-	2	-	10	2	Scout: Ο Ιππόκαμπος μπορεί να πάει από όποια περιοχή νερού σε όποια άλλη περιοχή νερού θέλει με μια κίνηση.
Χάρυβδη	5	2	3	-	20	5	Whirlpool: Η Χάρυβδη με το που καλείται τοποθετείται σε ένα τετράγωνο και δεν μπορεί να αλλάξει θέση καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η Χάρυβδη ξεβράζει συνεχώς νερό από στόμα της κάνοντας 1 damage σε όλα τα αντίπαλα τέρατα στις συνδεδεμένες περιοχές με το τετράγωνό της. Εάν υπάρχουν παραπάνω από ένα (1) τέρατα στο τετράγωνο της Χάρυβδης τότε μόνο ένα ,της επιλογής της, δέχεται πέντε (5) damage ενώ για τα υπόλοιπα ισχύει ό,τι και για τα γειτονικά δηλαδή 1 damage.
Κύκλωπας	-	2	4	-	12	2	Rock Throw: Ο Κύκλωπας έχει αυξημένο εύρος επίθεσης μέχρι και μια γειτονική περιοχή.
Ταράξιπος	-	2	3	-	8	2	Horse Terror: Απέναντι σε τέρατα που έχουν χαρακτηριστικά αλόγου ο Ταράξιπος αποκτά +1 damage.
Τρίτων	2	-	2	-	10	2	Bait: Ο Τρίτων παρασύρει το τέρας που τον νίκησε στον ωκεανό κάνοντάς το να χάσει την κίνησή του για τρεις (3) γύρους.
Ιχθυοκένταυρος	2	-	2	-	8	2	Unique Pair: Ο Ιχθυοκένταυρος μπορεί να πάει στο τετράγωνο του Ιππόκαμπου με μία κίνηση και όταν βρίσκεται στο ίδιο τετράγωνο μαζί του, Ο Ιχθυοκένταυρος αποκτά +1 armor.

Πίνακας 7. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Αθηνά

Η Αθηνά η θεά της σοφίας και των πολεμικών επιχειρήσεων αυξάνει τη δύναμη των φαινομένων γης κατά δύο στοιχεία (+2 Γη). Οι ανεπτυγμένες τακτικές της στα πεδία των μαχών δίνουν σε όλα τα τέρατά της +1 Armor.

Τέρας	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Passive
Μέδουσα	2	2	4		14	4	Petrifying Gaze: Κάθε αντίπαλο τέρας την πρώτη φορά που βρίσκεται στο ίδιο τετράγωνο με τη Μέδουσα (είτε από δική τους κίνηση, είτε από δικής της) χάνει 1 γύρο (κίνηση και επίθεση).
Χίμαιρα	-	3	2	2	13	3	Weakening: Το τέρας που σκοτώνει τη Χίμαιρα χάνει την ιδιότητά του για το υπόλοιπο παιχνίδι.

Σφίγγα	-	-	3	2	10	2	1 Armor.
Ευρυάλη	1	1	1	1	9	2	Empowerment: Όταν πεθαίνει δίνει μόνιμα 1 damage σε ένα τέρας της Αθηνάς πάνω στο ταμπλό της επιλογής της.
Σθενώ	3	3			11	3	Bloodlust: Για κάθε τέρας που σκοτώνει αυξάνει το damage της κατά 1.
Κερυνίτιδα Έλαφος	-	-	2	2	8	2	Swiftess: Μπορεί να κινηθεί μέχρι και 3 τετράγωνα.
Αμαζόνες	-	2	3	2	15	3	Feminism: Ενάντια σε αρσενικά τέρατα +2 damage.
Φοίνικας	-	6	-	2	10	3	Reborn: Εάν πεθαίνει μπορεί να ξαναγεννηθεί στη σειρά της Αθηνάς στο ίδιο τετράγωνο που πέθανε.
Νύμφες			3	2	8	2	Seduction: Σαγηνεύουν τον αντίπαλο που τους κάνει το μισό damage (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω).
Πάνας	1	1	2		8	2	Panic: Εάν ο αντίπαλος έχει 3 HP και κάτω και βρεθεί στο ίδιο τετράγωνο με τον Πάνα, τότε τον πιάνει πανικός και χάνει τη σειρά του.

Πίνακας 7. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Άδης

Θεός του κάτω του κόσμου και άρχοντας των νεκρών. Ο Άδης αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου της φωτιάς κατά δύο μονάδες (+2 Φωτιά). Ο Άδης τις εποχές Χειμώνα και Φθινόπωρο επειδή του κρατά συντροφιά η Περσεφόνη ενισχύει τη δύναμή του στα στοιχεία νερού το Χειμώνα (+1 Νερό) και αέρα το Φθινόπωρο (+1 Αέρας). Επίσης ο Άδης δε δέχεται καμία μείωση μονάδων στοιχείων σε κανένα φαινόμενο φωτιάς.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ιδιότητα
Κέρβερος		3	3		13	3	Guardian: Εάν είναι ανοιχτό φαινόμενο φωτιάς παίρνει +1 armor και όλα τα αντίπαλα τέρατα στο ταμπλό δεν μπορούν να μετακινηθούν έως ότου αλλάξει το φαινόμενο και δεν περιέχει φωτιά.
Μοίρες	2		2		8	2	Future Sight: Κάθε φορά που επιτίθενται μπορούν να δουν την επόμενη κάρτα φαινομένου.
Ερινύες		2		2	12	2	Fate Hunting: Μπορούν να πάνε ανά πάσα στιγμή σε τετράγωνο τέρατος με το οποίο έχουν πολεμήσει στο παρελθόν.
Λερναία Ύδρα	4	3	2		17	2	Death Rattle: Για κάθε 3 damage που δέχεται αυξάνεται το δικό της για 1 μόνιμα.
Δράκοντας	2	3		1	14	3	Pick-Up: Κάθε φορά που σκοτώνει ένα τέρας παίρνει όλα τα υλικά που χρειάστηκαν για να φτιαχτεί.
Κήρες	2	2	1		10	2	Curse: Καταριούνται ένα αντίπαλο τέρας στο ταμπλό με το που πεθάνουν και εκείνο χάνει 2 HP και η μέγιστη ζωή τους μειώνεται κατά 2 μονάδες.
Όρκος		2	1	2	9	3	Self-Healer: Κάθε φορά που σκοτώνει ένα τέρας γιατρεύεται 3 HP.
Βασιλίσκος		2	2	2	15	3	First Striker: Στην πρώτη επίθεση κάνει +1 damage και +1 armor penetration.
Κόβαλος	2	2			10	2	1 armor.
Δράκος Κολχίδας		2	1	2	12	2	Scout: Όταν υπάρχει φαινόμενο αέρα τότε μπορεί να πάει με μια κίνηση σε

							όποια περιοχή (Tier 1 ή Tier 2) θέλει.
--	--	--	--	--	--	--	--

Πίνακας 8. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Κρόνος

Ο ηγέτης και βασιλιάς των θεών κατά τη διάρκεια της χρυσής μυθολογικής εποχής και ο νεώτερος από την πρώτη γενιά των τιτάνων. Ο Κρόνος αυξάνει τη δύναμη των στοιχείων της γης και του αέρα κατά μία μονάδα (+1 Γη / +1 Αέρας). Ο Κρόνος καταβρόχθιζε τα παιδιά του φοβούμενος ότι θα τον ανατρέψουν από βασιλιά για το λόγο αυτό και στα ίδια του τα τέρατα αποκτά την ίδια ικανότητα. Μπορεί να καταβροχθίζει ανά πάσα στιγμή στο γύρο του ένα τέρας του και να αποκτήσει πίσω τα μισά υλικά που χρειάστηκε για να το κατασκευάσει (στρογγυλοποιημένα προς τα πάνω), τα τέρατα που χρησιμοποιήθηκε αυτή η ιδιότητα πάνω τους δε μπορούν να ξαναχρησιμοποιηθούν στο παιχνίδι.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ιδιότητα
Τυφών			3	4	14	2	Typhoon: Όλα τα τέρατα με την ιδιότητα Scout χάνουν την ικανότητά τους όσο ο Τυφών είναι πάνω στο ταμπλό.
Εγκέλαδος		2	3	1	12	3	Earthquake: Όλα τα αντίπαλα τέρατα που βρίσκονται στα τετράγωνα που ενώνονται με αυτό του Εγκέλαδου ή στο ίδιο τετράγωνο με αυτόν παθαίνουν 1 damage, εκτός από το τέρας που επιτέθηκε ο Εγκέλαδος αυτό το γύρο το οποίο παθαίνει τη ζημιά της επίθεσης του Εγκέλαδου.
Τάρταρος	2		4		13	2	Bait: Το αντίπαλο τέρας που τον σκότωσε εξορίζεται στα τάρταρα και χάνει την ικανότητά του να κινείται για 3 γύρους.
Έρεβος	2		1	3	12	2	Heat: Αν το φαινόμενο έχει φωτιά τότε κάνει τόσο damage όσο και τα token του φαινομένου παραπάνω (οι προσαυξήσεις ή μειώσεις από πιθανές κάρτες εποχών δεν υπολογίζονται).
Χάρων	2		2		8	2	Deathly Call: Ο Χάρων μπορεί να μεταφέρει το αντίπαλο τέρας μαζί με τον εαυτό του στο τετράγωνο ενός συμμαχικού τέρατος.
Τιτάνες		4	5		17	4	2 Armor.
Τελχίνες	2		2		10	2	Brave Soldier: Οι Τελχίνες αποκτούν +2 Armor απέναντι σε τέρατα με damage 4 και πάνω.
Λαπίθες			2	3	8	2	Wind Protection: Αν το φαινόμενο έχει αέρα τότε αναπληρώνει τόσο HP όσο και τα token του φαινομένου.
Ιππαλεκτρύων		2		2	8	2	Scout: Μπορεί να πάει σε όποια περιοχή θέλει αν το ανοιχτό φαινόμενο περιέχει φωτιά.
Ερυμάνθιος Κάπρος		2	3		10	3	1 Armor.

Πίνακας 9. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Εκάτη

Η Εκάτη θεά της μαγικής τέχνης του Κάτω Κόσμου, παιδί των τιτάνων και κληρονόμος της γης, του νερού και του αέρα. Η τρισυπόστατη θεότητα Εκάτη, κυρία των τριών βασιλείων αυξάνει τη δύναμη των στοιχείων της γης, του νερού και του αέρα κατά μία μονάδα (+1 Γη / +1 Νερό / +1 Αέρας).

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ιδιότητα
--------	------	-------	----	-------	----	--------	----------

Έμπουσα	2			3	9	2	Heat: Εάν το φαινόμενο του γύρου έχει φωτιά τότε η Έμπουσα κάνει +2 damage.
Άρπυιες		3		4	14	3	Emergency Teleport: Μπορούν να μετακινηθούν με μία κίνηση σε τετράγωνο συμμαχικού τέρατος και προσθέτουν σε όλα τα τέρατα στο τετράγωνο συμπεριλαμβανομένου και του εαυτού τους +1 damage. Αυτές αποκτούν επιπρόσθετα και 1 Armor Penetration.
Μορμώ		2	2	1	8	1	Rabidness: Η Μορμώ σε κάθε επίθεση που κάνει αποκτά +1 damage.
Λάδων		3	3		13	3	Hardiness: Όταν ο Λάδων φτάσει 3 HP ή λιγότερο αποκτά +2 Armor.
Έχιδνα	3		3	2	15	4	Toxin: Το τέρας που σκότωσε την Έχιδνα χάνει οριστικά 2 damage (εάν με κάποιο τρόπο το τέρας έρθει εκ νέου στο ταμπλό έχει ξανά το μέγιστο damage του).
Μανδραγόρας	2		2		8	2	Bait: Το τέρας που σκότωσε το Μανδραγόρα χάνει την ικανότητά του να μετακινηθεί για 3 γύρους.
Οφιόταυρος		2	3		12	2	Back-up Plan: Εάν ο Οφιόταυρος δεν κινηθεί στο γύρο του αποκτά +1 damage μέχρι την αρχή του επόμενου γύρου. Εάν δεν επιτεθεί στο γύρο του τότε αποκτά +1 Armor μέχρι την αρχή του επόμενου γύρου.
Μαντιχώρας		2	2	2	14	3	Venomous Death: Το τέρας που σκοτώνει τον Μαντιχώρα δηλητηριάζεται και χάνει οριστικά την ικανότητά του για το υπόλοιπο του παιχνιδιού (εάν με κάποιο τρόπο το τέρας έρθει εκ νέου στο ταμπλό έχει ξανά την ικανότητά του).
Γρύπας			3	3	12	2	Scout: Μπορεί να πάει σε όποια περιοχή Tier 1 θέλει με μία κίνηση.
Δράκαινα		3	1	3	14	3	Molten Armor: Το τέρας που επιτέθηκε η Δράκαινα χάνει την Armor του για ένα γύρο.

Πίνακας 10. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Ra

Ο Ρα, ο θεός ήλιος, ήταν η μεγαλύτερη θεότητα της αρχαίας Αιγύπτου καθώς ήταν ο θεός της δημιουργίας και της γέννησης του κόσμου και των ανθρώπων. Ο Ρα γεννιέται κάθε μέρα και πέρναγε από δώδεκα πύλες που συμβολίζουν τις δώδεκα ώρες του ηλιακού φωτός, κατά τη διάρκεια αυτών ο Ρα βασιλεύει στους ουρανούς. Κάθε βράδυ πέθαινε και πέρναγε από τις δώδεκα πύλες του κάτω κόσμο όπου συμβόλιζαν τις δώδεκα ώρες του σκοταδιού, ξεπερνώντας κάθε βράδυ πολλά εμπόδια στο δρόμο του. Μετά την δωδέκατη πύλη ο Ρα ανέτειλε και πάλι στον κόσμο, εάν ο Ρα κάποια στιγμή δε καταφέρει να περάσει από τη δωδέκατη πύλη τότε φημίζονταν πως η μέρα θα είχε έκλειψη ηλίου η θα ήταν μια μέρα γεμάτη σύννεφα και καταιγίδες. Ο Ρα αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου της φωτιάς κατά δύο μονάδες (+2 Φωτιά). Σαν θεός της αναγέννησης και της δημιουργίας των πάντων ο Ρα έχει την ικανότητα να αναγεννήσει ένα δικό του τέρας που έχει πεθάνει και να το επαναφέρει στο ταμπλό χωρίς να χρειαστεί να πληρώσει τα υλικά που χρειάζεται, αρκεί ο αριθμός αφού ο Ρα αναγεννήσει το τέρας του στο ταμπλό να μην ξεπερνά το νούμερο τρία (3).

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Mnevis ♂		1	3		8	2	Sacrifice: Όταν ο Mnevis βρίσκεται στο ταμπλό και ένα τέρας του Ρα θα πεθάνει, ο Ρα μπορεί να αλλάξει τη θέση του τέρατος αυτού με τον Mnevis και έτσι να σώσει το τέρας από το θάνατο.
Nefertem ♂	2		2	1	12	2	Scout: Ο Nefertem μπορεί να μετακινηθεί από περιοχή νερού σε περιοχή νερού με μία κίνηση.
Nuit ♀		3		3	12	2	Healing Soul: Η Nuit μπορεί να θυσιάσει ένα δικό της 1 HP, για να θεραπεύσει οποιοδήποτε συμμαχικό τέρας στο ταμπλό κατά 1 HP. Η ποσότητα των θυσιάσμενων HP και της θεραπείας είναι ανάλογη και αλλά σε ότι ποσοστό θέλει. Η ικανότητα αυτή γίνεται μία φορά κάθε γύρο.
Har-Machis ♂		2		2	12	2	+1 Armor Penetration.
Ka-en-Ankh-Nereru		4		4	16	3	Cosmic Journey: Όταν είναι στο ίδιο τετράγωνο με ένα συμμαχικό τέρας μπορεί να το καταπιεί και να το στείλει σε μία άλλη περιοχή στο ταμπλό. Το τέρας που καταπίνει πρέπει να μπορεί να κινηθεί και χρησιμοποιώντας την ικανότητα του Ka-en-Ankh-Nereru είναι σαν να έχει χρησιμοποιήσει τη μετακίνησή του για το γύρο.
Kherpi ♂		4	2		12	3	Armor Thief: Ο Kherpi κλέβει την armor του αντίπαλου τέρατος που κάνει επίθεση μέχρι τον επόμενο γύρο.
Mehen	5			2	15	3	Protector: Κάθε γύρο διαλέγει ένα συμμαχικό τέρας και του δίνει 1 armor για αυτό το γύρο. Δεν μπορεί να επιλέξει τον εαυτό του.
Mehet-Weret ♀	2		2		9	2	Teleporter: Μπορεί να καλέσει δίπλα της ένα άλλο συμμαχικό τέρας.
Menthui ♂		3	1	2	13	3	Pick-Up: Όταν ο Mentui σκοτώσει ένα τέρας συλλέγει όλα τα στοιχεία που χρειάστηκαν για να δημιουργηθεί το τέρας αυτό.
Gynosphinx ♀	2			3	11	2	Pair: Όταν είναι παράλληλα ζωντανή με το Har-Machis τότε και οι δύο αποκτούν +1 damage.

Πίνακας 11. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Sobek

Ο Σόμπεκ ο θεός της γονιμότητας και της αναπαραγωγής, προστάτης του εμπορίου, της αλιείας και των κροκοδείλων και υπεύθυνος για την ευφορία της γης από τις πλημμύρες του Νείλου. Ο Σόμπεκ αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου του νερού κατά δύο μονάδες (+2 Νερό) και ως θεός της γονιμότητας και ευφορίας του Νείλου, όταν ο Σόμπεκ κυριαρχεί στο Νείλο και η περιοχή είναι κατειλημμένη από τη μυθολογία του τότε αποκτά πληθώρα αγαθών και αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου του νερού κατά τρεις μονάδες και του στοιχείου της γης κατά δύο μονάδες (+3 Νερό / +2 Γη).

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Babi ♂	1		3		8	2	Water Bravery: Ο Babi έχει 1 armor, όταν είναι όμως σε περιοχή νερού αποκτά +1 armor, δηλαδή σύνολο 2 armor.
Ammut ♀	2	4			14	3	Blood Lust: Όταν η Ammut σκοτώσει

							ένα τέρας παίρνει +1 damage.
Hatmehyt♀	4			3	11	2	Water Bravery: Όταν η Hatmehyt είναι σε περιοχή νερού αποκτά +1 damage και +1 armor.
Heqet♀	3		2		10	2	Power Exchange: Η Heqet μπορεί να δώσει ένα token νερού για να αποκτήσει +1 damage αυτό το γύρο.
Khnum♂	3	2			12	2	Water Pledge: Όταν το φαινόμενο έχει νερό τότε μπορεί να κάνει 1 τέρας του άτρωτο.
Petsuchos♂	5	2			15	3	Water Pulse: Από βάση νερού ο Petsuchos μπορεί να επιτεθεί μέχρι και δύο περιοχές μακριά.
Sabgarifya	3		1		10	2	Swiftess: Μπορεί να κινηθεί μέχρι και δύο τετράγωνα.
Khenti-Kheti♂	3			2	11	2	Scout: Μπορεί να πάει από βάση νερού σε όποια άλλη βάση νερού θέλει με μία κίνηση.
Herishef♂	3		3	1	14	3	Weakening: Το τέρας στο οποίο επιτίθεται ο Herishef κάνει -1damage για ένα γύρο.
Maat♀		2	2	4	16	3	Shield: Σε κάθε γύρο μπορεί να επιλέξει ένα συμμαχικό τέρας που δέχεται επίθεση και να δεχθεί αυτή τη μισή ζημιά ακόμα και αν δεν είναι εκεί (σε περιπτώσεις αριθμούς δέχεται αυτή το μεγαλύτερο ποσό).

Πίνακας 12. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hathor

Η Άθωρ η θεά της ευτυχίας, της αγάπης και της μητρότητας, προστάτιδα της μουσικής, του χορού και της γέννας των παιδιών. Γνωστή και ως «Κυρία των Αστεριών» και σαν θεότητα του αέρα, η Άθωρ αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου του αέρα κατά δύο μονάδες (+2 Αέρας). Για κάθε εποχή που περνά η Άθωρ αποκτά την ικανότητα να γιατρεύει κατά 2 HP ένα δικό της ή συμμαχικό τέρας, συνολικά δηλαδή 8 HP. Με την ιδιότητά της σαν «Κυρία των Αστεριών» στα φαινόμενα «Μετεωρίτες» και «Βροχή Αστεροειδών» η Άθωρ πραγματοποιεί μια ευχή και διαλέγει ένα στοιχείο από το οποίο παίρνει για εκείνο μόνο το φαινόμενο 3 token.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Bennu		3		4	15	3	Inheritance: Όταν ένα τέρας πεθαίνει στο ταμπλό παίρνει +1 armor penetration.
Amun♂	2			3	11	2	Healing Bridge: Τα συμμαχικά τέρατα μπορούν να περάσουν πάνω από το τετράγωνο που βρίσκεται ο Amun χωρίς να μετρηθεί ως μετακίνηση, ενώ παράλληλα τους αναπληρώνει 1 HP όταν συμβαίνει το παραπάνω.
Androsphinx♂			3	4	15	3	Power of Three: Όταν τουλάχιστον δύο από Androsphinx, Criosphinx και Hieracosphinx είναι παράλληλα ζωντανές μπορούν με μία κίνηση να πάνε στην τοποθεσία της άλλης. Επίσης κάθε φορά που ο Androsphinx επιτίθεται μπορεί να γιατρέψει 2 HP την Criosphinx ή την Hieracosphinx εάν είναι στο ίδιο τετράγωνο με αυτήν που θέλει να γιατρέψει.

Criosphinx♂		3		2	8	2	Power of Three: Μπορεί να προστατεύσει από ζημιά τον Androsphinx ή την Hieracosphinx όταν είναι στο ίδιο τετράγωνο μαζί με αυτόν που θέλει να προστατεύσει και έχει 1 armor.
Hieracosphinx♂	1		1	3	8	1	Power of Three: Δίνει +1 damage στον Androsphinx και την Criosphinx όσο είναι στο ταμπλό ζωντανή.
Gengen Wer ♀	2			4	10	2	Healing Spot: Εάν είναι στο ίδιο τετράγωνο με ένα συμμαχικό τέρας τότε παίρνει +1 armor και μπορεί να του γιατρέψει 1 HP.
Hap ♂	2		3		11	2	Fury: Μπορεί να δώσει 1 HP για να πάρει +1 damage για το γύρο. Μέγιστο +1 damage από αυτή την ικανότητα.
Sopedu ♂	3		3		13	2	Star Worshiper: Στις κάρτες φαινομένων «Βροχή Αστεροειδών» και «Μετεωρίτες» διαλέγει ένα τέρας δικό της ή συμμαχικό στο ταμπλό και το γιατρεύει στο μέγιστο της ζωής του.
Sothis ♀	3	2			9	2	Water Bravery: Σε υδάτινη περιοχή αποκτά +1 damage.
Toth ♂		2		3	10	2	Knowledge: Εάν δεν επιτεθεί το γύρο μπορεί να δει την επόμενη κάρτα φαινομένου.

Πίνακας 13. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Set

Σετ ο θεός της ερήμου, των καταιγίδων, του χάους, της αταξίας, της βίας και του πολέμου, προσπάθησε να σφετεριστεί το θρόνο από τον Όσιρι και δίχασε έτσι το βασίλειο της Αιγύπτου. Ο Σετ προστάτης της κόκκινης ερήμου και του μαύρου χρώματος, αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου της γης κατά δύο μονάδες (+2 Γη) και ως θεός της καταστροφής προξενεί σε όλα τα αντίπαλα τέρατα το χάος και όταν εκείνα φτάσουν στο 1 HP εάν είναι ακόμα ο γύρος του Σετ ή όταν έρθει η σειρά του, τα τέρατα αυτά υποκύπτουν στο μαρτύριο και πεθαίνουν.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Akheku		4	2		13	3	Killing Heat: Εάν το φαινόμενο είχε φωτιά τότε κάνει τόσο + damage όσο και τα token του φαινομένου.
Banebdjedet♂		2	2		8	2	Survival: Αν έχει τα ίδια HP με το τέρας που του επιτίθεται εκείνο δε μπορεί να του επιτεθεί.
Maahes♂		2	5		15	3	Soul Weakening: Μπορεί να αφαιρέσει HP από τον εαυτό του και να αφαιρέσει το ίδιο ποσό από ένα τέρας στο ταμπλό. Η ικανότητα αυτή γίνεται μία φορά κάθε γύρο.
Serket♀	2		6		16	2	Poisonous Sting: Κάνει 1 damage κάθε γύρο επιπλέον από δηλητήριο στο τέρας που του επιτέθηκε για τον παρόν γύρο και τους δύο επόμενους.
Serpopard	2		3		12	2	Twin Head: Μπορεί να κάνει επίθεση σε δύο τέρατα του ίδιου τετραγώνου.
Taweret ♀	3			2	10	2	Typhoon: Άμα το φαινόμενο έχει αέρα τότε τα scout χάνουν την ικανότητά τους.
Uraeus	3		3		12	2	Poisonous Sting: Κάνει 1 damage κάθε γύρο επιπλέον από δηλητήριο στο τέρας που του επιτέθηκε για τον παρόν

							γύρο και τους δύο επόμενους.
Wadjet	1	4	3		15	3	Bite: Αν επιτεθεί σε δηλητηριασμένο τέρας τότε κάνει διπλάσιο damage, δηλαδή 6.
Anat	3	2			12	2	Cosmic Power: Αν το φαινόμενο έχει Γη τότε αποκτά +1 armor και +1 armor penetration για το γύρο.
Mummy	2	1	3		11	3	Last Attack: Άμα πεθάνει τότε γυρνάει για να εκτελέσει μία επίθεση σε ένα αντίπαλο τέρας του τετραγώνου, εάν αυτό υπάρχει. Έπειτα επιστρέφει στο βασίλειο των νεκρών.

Πίνακας 14. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Anubis

Άνουβης ο θεός της ταρίχευσης και της μουμιοποίησης των νεκρών, προστάτης των νεκρών και της μεταθανάτιας ζωής. Ο Άνουβης αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου της γης κατά δύο μονάδες (+2 Γη). Και ως θεός της μεταθανάτιας ζωής τα τέρατά του όταν πεθαίνουν γυρνούν στη ζωή σαν μούμιες και κάνουν μια τελευταία επίθεση πριν φύγουν οριστικά για το ταξίδι τους στο βασίλειο των νεκρών.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Aper	2	4	4		16	3	Devoured: Ο Aper όταν σκοτώσει ένα τέρας αποκτά την ικανότητά του μόνιμα.
Aker		2	3		10	2	Heavy Armor: Μπορεί να μην επιτεθεί και να αποκτήσει 2 Armor.
Bacchis	1		3		8	2	1 Armor.
Qebehsenuef			3	2	11	2	Unique Pair: Ο Qebehsenuef και ο Duamutef μπορούν να πεθάνουν μόνο εάν το damage που κάνει ο αντίπαλος ισούται με την υπόλοιπη ζωή τους, αν δεν ισχύει αυτό τότε δεν δέχονται ζημιά.
Duamutef	3	2			11	2	Unique Pair: Όταν ο Duamutef και Qebehsenuef είναι παράλληλα ζωντανά παίρνουν +1 damage.
Namtar	2	3	2		14	3	Guard: Όταν είναι σε περιοχή Tier 2 τότε αποκτά +1 Armor.
Nehebu-Kha			4	2	12	3	Invulnerability: Όταν το φαινόμενο έχει γη τότε διαλέγει ένα τέρας του Άνουβη και το κάνει άτρωτο για το γύρο.
Wepwawet	3		3		13	3	Hunter: Όταν ένα εχθρικό τέρας έχει 3 HP μπορεί να πάει κατευθείαν στο τετράγωνό του.
Aken	3			2	10	2	Refund: Ο Άνουβης παίρνει πίσω όλα τα token που χρειάστηκαν για να δημιουργήσει τον Aken, αυτό γίνεται όταν ο Aken πεθάνει.
Chontamenti		2	3		10	2	Guard: Προστατεύει μία περιοχή και εάν δεν κινηθεί αποκτά +1 armor και +1 damage.

Πίνακας 15. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Nephthys

Η Νέφθυς θεά του θανάτου, του θρήνου, των μεταμεσονύκτιων ωρών και των ποταμιών αυξάνει τη δύναμη των στοιχείων του αέρα και του νερού κατά μία μονάδα (+1 Αέρας / +1 Νερό). Ως προστάτιδα της οικογένειας και επονομαζόμενη ως η «Κυρία του Σπιτιού» η

Νέφθους κάνει όλα τα αντίπαλα αρσενικά τέρατα να νιώθουν επιπλέον +1 damage, ενώ όλα τα αντίπαλα θηλυκά να της προξενούν -1 damage.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Hapy♂	3		1		8	2	Bait: Το τέρας που το σκότωσε χάνει την ικανότητά του να μετακινείται για 3 γύρους.
Chauphis	2		2	4	15	3	Armor Thief: Κλέβει την armor του αντιπάλου για ένα γύρο αφήνοντάς τον χωρίς armor.
Maka♂	2	2		2	14	3	Surprise Attack: Αν το φαινόμενο έχει φωτιά μπορεί να πάρει στο τετράγωνο ενός εχθρικού τέρατος και να του επιτεθεί.
Neckhbet♀	2		2	2	10	2	Royal Birth: Όλα τα τέρατα της Νέφθους που γεννιούνται μετά από αυτή αποκτούν +1 Armor.
Uroboros	3		3		14	2	Poisonous Bite: Κάνει 1 damage δηλητηριάζοντας το τέρας που επιτίθεται για τον παρόν γύρο και τους δύο επόμενους.
El Naddaha♀	4			2	12	2	Water Bravery: Όταν είναι σε βάση νερού έχει +2 damage.
Imsety ♂	3			1	8	2	Illness: Το τέρας που του επιτίθεται κάνει 1 damage και στον εαυτό του.
Isfet♂	3	4			14	2	Power of Three: Αποκτά +1 armor όταν υπάρχει στο χάρτη είτε ο Ta-bitjet, είτε ο Shezmu, ενώ αν υπάρχουν και οι δύο +2 armor συνολικά (+1 για τον καθένα).
Ta-bitjet♂		3		4	12	3	Power of Three: Αποκτά +1 damage όταν υπάρχει στο χάρτη είτε ο Isfet, είτε ο Shezmu, ενώ αν υπάρχουν και οι δύο +2 damage συνολικά (+1 για τον καθένα).
Shezmu♂		2	4		10	2	Power of Three: Αποκτά +1 armor penetration όταν υπάρχει στο χάρτη είτε ο Ta-bitjet, είτε ο Isfet, ενώ αν υπάρχουν και οι δύο +2 armor penetration συνολικά (+1 για τον καθένα).

Πίνακας 16. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Thor

Ο Thor, θεός του κεραυνού και της αστραπής, γιός του Όντιν αυξάνει τη δύναμη των στοιχείων της φωτιάς και του αέρα κατά μία μονάδα (+1 Φωτιά / +1 Αέρας). Με τη δύναμη του σφυριού του μπορεί μία φορά σε όλο το παιχνίδι να επιλέξει να κάνει πέντε (+5) damage σε ένα αντίπαλο τέρας ή να κάνει σε όλα τα αντίπαλα τέρατα στο χάρτη ένα (+1) damage.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Valkyrie♀	-	4	-	4	15	3	Blood Lust: Κάθε φορά που σκοτώνει ένα τέρας παίρνει ένα (+1) damage.
Arvak	-	3	-	2	11	2	Scout: Εάν βγει φαινόμενο φωτιάς ή αέρα τότε πάει σε όποια θέση Tier 1 ή 2 θέλει (όχι σε περιοχές νερού)
Einherjar	-	2	2	2	13	2	Aura: Δίνει +1 damage στα συμμαχικά τέρατα που βρίσκονται στο ίδιο τετράγωνο με αυτό και για όσο συνεχίζουν να βρίσκονται στο ίδιο τετράγωνο (ο ίδιος δεν επηρεάζεται)
Gullinborsti♂	2	-	-	2	10	2	Water Bravery: Όταν βρίσκεται σε βάση νερού αποκτάει +1 damage και +1 armor
Vedfolnir♂	-	-	2	6	16	3	Summon: Όταν πεθάνει καλεί άλλο ένα τέρας του Thor στο χάρτη

Gullfaxi	-	-	2	2	10	2	Swiftness: Μπορεί να κινείται μέχρι και δύο τετράγωνα στο χάρτη
Heiddreun♀	1	-	3	-	8	1	Emergency aura-teleport: Μπορεί να πάει στον Einherjar κατευθείαν και όσο είναι μαζί στο ίδιο τετράγωνο του δίνει +1 damage
Himinhjotr♂	2	-	2	-	8	2	Bait: Το τέρας που θα σκοτώσει τον Himinhjotr μένει στο ίδιο τετράγωνο για 3 γύρους
Hordshyrde	-	5	-	2	14	3	Molten armor: Λιώνει την armor του αντιπάλου για ένα γύρο αφήνοντάς τον χωρίς armor.
Hyrceanian Birds	-	3	-	2	11	2	Refund: Όταν πεθάνει παίρνει πίσω όλα τα tokens που χρειάστηκαν για να φτιαχτεί

Πίνακας 17. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Njord

Ο Njord θεός της θάλασσας και της ναυτιλίας, των αέριδων, της αλιείας, και του πλούτου αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου του νερού κατά δύο μονάδες (+2 Νερό) καθώς και μπορεί ανά πάσα στιγμή να μετατρέψει όποτε και όταν θέλει ένα στοιχείου νερού σε στοιχείο γης, καθώς και το αντίστροφο.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Kraken	6	-	3	-	17	4	Όταν δεν είναι σε βάση νερού μπορεί ή να κινηθεί ή να επιτεθεί. -Σε βάση νερού Drowning: Βυθίζει το αντίπαλο τέρας στο νερό κάνοντάς το να χάσει την ιδιότητα του -Στα υπόλοιπα τετράγωνα Grappled:Το αντίπαλο τέρας δεν κάνει κίνηση τον επόμενο γύρο
Swamfisk	3	1	-	-	9	2	Bait: Όταν πεθάνει, το τέρας που τον σκότωσε δεν κινείται για 3 γύρους
Backahast	3	1	-	1	11	2	Deathly call: Μπορεί να μεταφέρει ένα εχθρικό τέρας σε τετράγωνο που βρίσκεται συμμαχικό τέρας
Cheval Bayard	3	-	2	-	9	2	Carrier-scout: Μπορεί να πάει από βάση νερού σε βάση νερού και να μεταφέρει ένα συμμαχικό τέρας μαζί (αν το τέρας δεν αποτελείται από νερό πνίγεται και χάνει την κίνηση του επόμενου γύρου)
Circhos	3	-	3	-	11	2	Predator: Σε αντίπαλα τέρατα που έχουν πάνω από 12 hp κάνει +2 damage
Frost Giants	5	-	3	-	15	3	Frozen armor:Όταν είναι ανοιχτή κάρτα χειμώνα ή φθινοπώρου παίρνουν +2 armor, ενώ όταν είναι καλοκαίρι ή άνοιξη παίρνουν +1 damage
Havfest	5	3	-	-	14	4	Armor pene: Σε υδάτινο περιβάλλον έχουν 2 armor pene
Havfine♀	4	-	-	4	12	3	Wave creator: Όταν βρίσκεται σε βάση νερού μπορεί να κάνει damage σε εχθρικό τέρας που βρίσκεται σε οποιαδήποτε άλλη βάση νερού
Havfrue♀	4	-	-	2	12	2	Future sight: Σε κάθε επίθεση που κάνει μπορεί να δει την επόμενη κάρτα φαινομένων
Nicker♀	3	1	1	-			Seduction: Το αντίπαλο τέρας μαγεύεται και κάνει το μισό damage (στρογγυλοποίηση προς τα πάνω)

Πίνακας 18. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Frigg

Θεά των μετεωρολογικών φαινομένων, της ατμόσφαιρας και των σύννεφων, η Frigg αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου του αέρα κατά δύο μονάδες (+2 Αέρας) καθώς και έχει τη δυνατότητα κάθε φορά που βγαίνει κάρτα εποχής να δει, για μία φορά μέχρι την επόμενη κάρτα εποχής, τις επόμενες 5 κάρτες φαινομένων τις οποίες και μπορεί να βάλει με όποια σειρά θέλει, τοποθετώντας μία από αυτές στο τέλος της στοίβας (αν μέσα σε αυτές είναι και κάρτα εποχής δε μπορεί να την τοποθετήσει στο τέλος).

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ιδιότητα
Alfrigg ♂	-	-	3	2	9	2	Pick-Pocket: Κάθε επίθεση που κάνει του δίνει 1 token από ένα στοιχείο της επιλογής του που αποτελείται το τέρας που επιτέθηκε. Το token το παίρνει από τη στοίβα των στοιχείων.
Battleswine ♂	1	2	-	2	10	2	Aura: Δίνει σε συμμαχικό τέρας που είναι στο ίδιο τετράγωνο και για όσο βρίσκεται εκεί ένα armor (+1).
Dvalin ♂	-	-	2	4	10	1	Elemental Search: Μπορεί να επιλέξει να μην κινηθεί και να πάρει ένα token αέρα.
Elves ♀	2	-	2	4	12	3	Healer: Για κάθε 1 damage που κάνει μπορεί να θεραπεύσει για 1 HP ένα τέρας στο ίδιο τετράγωνο.
Fylgia ♀	-	2	-	3	8	2	Caretaker: Όταν πεθάνει, πάει σε ένα συμμαχικό τέρας και του δίνει +1 damage και +1 armor.
Hoenir ♂	2	-	2	4	14	3	Summon: Όταν πεθάνει καλεί ένα άλλο τέρας της Frigg στη θέση του χωρίς να πληρώσει το κόστος, αρκεί να μην έχει παιχτεί εκείνο το τέρας μέχρι εκείνη τη στιγμή.
Hraesvelgr	-	4	-	5	15	3	Wind creator: Εάν είναι ανοιχτή κάρτα φαινομένου που περιέχει αέρα, τότε μπορεί να επιτεθεί σε όποιο τέρας θέλει που να βρίσκεται σε περιοχές Tier 1 και Tier 2.
Norns	3	-	2	-	8	2	Guardians of Fate: Οι Norns καταλαμβάνουν αμέσως μία περιοχή χωρίς να χρειάζεται να περιμένουν ένα γύρο.
The Swan Maidens ♀	3	-	-	5	12	3	Immortality: Μπορεί να δώσει 1 στοιχείο αέρα για να γιατρέψει 1 HP δικού της τέρατος στο ίδιο τετράγωνο, ή τον εαυτό της.
Ratatosk	3	-	3	-	8	2	Emergency Teleport: Μπορεί να πάει αμέσως όπου βρίσκεται ο Hraesvelgr με μία κίνηση και να δώσει aura +1 damage και +1 armor.

Πίνακας 19. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Loki

Ο Λόκι είναι ο κατεργάρης θεός της πονηριάς και δημιουργός κάθε απάτης. Μπορεί να αλλάζει μορφές και να ξεγελάει θεούς και ανθρώπους για να προκαλέσει τον πανικό και την αναστάτωση, για να εξυπηρετήσει τα συμφέροντά του. Ο Λόκι έτσι υποχθόνιος και δαιμόνιος δεν χαρακτηρίζεται από κάποιο συγκεκριμένο στοιχείο αλλά έχει την ικανότητα

όταν ξεκινά το παιχνίδι να διαλέγει ο ίδιο ο παίκτης με ποιο στοιχείο θα ξεκινήσει και αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου αυτού κατά δύο μονάδες (+2 Στοιχείο). Με κάθε εποχή που ανοίγει στις κάρτες φαινομένων ο Λόκι αφήνει το προηγούμενο στοιχείο στο οποίο είχε πλεονέκτημα και το νέο στοιχείο γίνεται το στοιχείο της εποχής με την ίδια αύξηση δύο μονάδων (+2 Νερό – Χειμώνας / +2 Γη - Άνοιξη / +2 Φωτιά - Καλοκαίρι / +2 Αέρα - Φθινόπωρο).

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Sleipnir♂		1	4	2	12	3	Swiftness: Μπορεί να κινηθεί μέχρι και δύο τετράγωνα.
Jormungandr	4	3	3		20	4	Midgard Serpent: Κανείς δεν μπορεί να βγει αλώβητος από μία μάχη με το Jormungandr. Το τέρας που θα σκοτώσει το Jormungandr υποκύπτει στα τραύματά του και πεθαίνει και αυτό.
Aiatar	2		3	1	14	3	Armor Penetration 2.
Sarkany♂	2	2		2	10	2	Water Bravery – Heat: Εάν το φαινόμενο έχει φωτιά ή νερό τότε ο Sarkany αποκτά +1 damage και +1 armor.
Grendel♂	3		2		12	2	Battle Assault: Για κάθε αντίπαλο τέρας στο τετράγωνο ο Grendel αποκτά +1 damage.
Hex♀	1	1		2	10	2	Future Sight: Όταν επιτίθεται ο Λόκι κοιτάει την επόμενη κάρτα φαινομένου.
King of Serpents	2	2	2		12	3	Grapple: Όταν επιτίθεται σε ένα τέρας εκείνο δε μπορεί να διαφύγει από το τετράγωνο, χάνοντας τη μετακίνηση του γύρου του.
Sjoorm	3	2	2		12	2	Predator: Αν το τέρας που κάνει επίθεση έχει συνολικό HP μικρότερο ή ίσο του 12 τότε κάνει +2 damage.
Wurm	3		4	2	15	3	Battle Tactics: Το Wurm μπορεί αντί για το κλασικό κίνηση/επίθεση μπορεί να ακολουθήσει το μοτίβο επίθεση/κίνηση.
Saivo-Neita♀	4		4		14	3	Water Bravery: Όταν ο Saivo-Neita είναι σε βάση νερού τότε αποκτά +1 damage και +1 armor.

Πίνακας 20. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hel

Η Χελ ,κόρη του Λόκι, θεά των νεκρών και του κάτω κόσμου υποδέχεται στο βασίλειό της τους νεκρούς. Τρομακτική στην όψη, η μισή είναι μια νεαρή γυναίκα, ενώ η άλλη μισή απεικονίζεται από ένα σώμα σε αποσύνθεση. Η Χελ αυξάνει τη δύναμη του στοιχείου της φωτιάς κατά δύο μονάδες (+2 Φωτιά), ενώ ως θεά των νεκρών για κάθε τέρας, δικό της, συμμαχικό ή αντίπαλο, που πεθαίνει στο ταμπλό, αποκτά 1token της επιλογής της από αυτά που αποτελούνταν το τέρας.

Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Nidhoggr		7		3	17	4	Armor penetration ∞.
Draugr	2	2	2		13	2	Heat: Εάν υπάρχει φαινόμενο φωτιάς ο Draugr αποκτά +1 damage.
Skoll ♂		6	2		14	3	Brotherhood: Όταν ο Hati – Skoll είναι παράλληλα ζωντανοί αποκτούν +2 damage ο καθένας.
Fafnir ♂		1	2	3	14	2	Scout: Όταν το φαινόμενο έχει αέρα μπορεί να πάει σε όποια περιοχή Tier 1 θέλει με μία κίνηση.
Fire Giants		4	3		14	3	Scorched Earth: Βάζουν φωτιά στο προηγούμενο τετράγωνο για ένα γύρο και όποιο αντίπαλο τέρας περάσει από εκεί

							δέχεται 1 damage.
Geri & Freki		2	2		9	2	Hunting Dogs: Έχουν 1 armor και μπορούν να χωριστούν σε δύο διπλανά τετράγωνα χάνοντας έτσι 1 damage ο καθένας. Έχουν κοινό HP και κάθε επίθεση σε όποιον από τους δύο γίνει αφαιρείται από το συνολικό HP.
Garm ♂		4	2		12	2	Heat: Εάν το φαινόμενο έχει φωτιά τότε αυξάνουν το damage τους όσο και τα token του φαινομένου.
Hati ♂	2			6	14	3	Brotherhood: Όταν ο Hati – Skoll είναι παράλληλα ζωντανό αποκτούν +2 damage ο καθένας.
Lindworm	4	1	1		13	2	Water Bravery: Σε υδάτινο περιβάλλον αποκτά +2 armor.
Mara ♀		1		3	8	2	Frighten: Όταν η Mara βρεθεί σε τετράγωνο που βρίσκεται μικρό τέρας, δηλαδή 12 HP και κάτω, εάν θέλει, μπορεί να το υποχρεώσει να πάει σε ένα από τα διπλανά τετράγωνα της επιλογής της. Η ικανότητα αυτή γίνεται μία φορά για κάθε τέρας.

Πίνακας 21. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Angrboda

Η Ανγκρμπόντα γιγάντια θεότητα, μητέρα των λύκων και λάτρης του κυνηγιού. Η μεγαλόσωμη γυναίκα, μητέρα των παιδιών του Λόκι και προστάτιδα του σιδερένιου δάσους, αυξάνει τη δύναμη των στοιχείων της γης κατά δύο μονάδες (+2 Γη). Λόγω της άγριας φύσης της και του παρουσιαστικού της κάθε αντίπαλο τέρας για να εκτελέσει επίθεση στα τέρατα της Ανγκρμπόντα πρέπει να πληρώσει το τίμημα που είναι 1 token από ένα στοιχείο της επιλογής του, το οποίο επιστρέφεται στη στοίβα των στοιχείων.

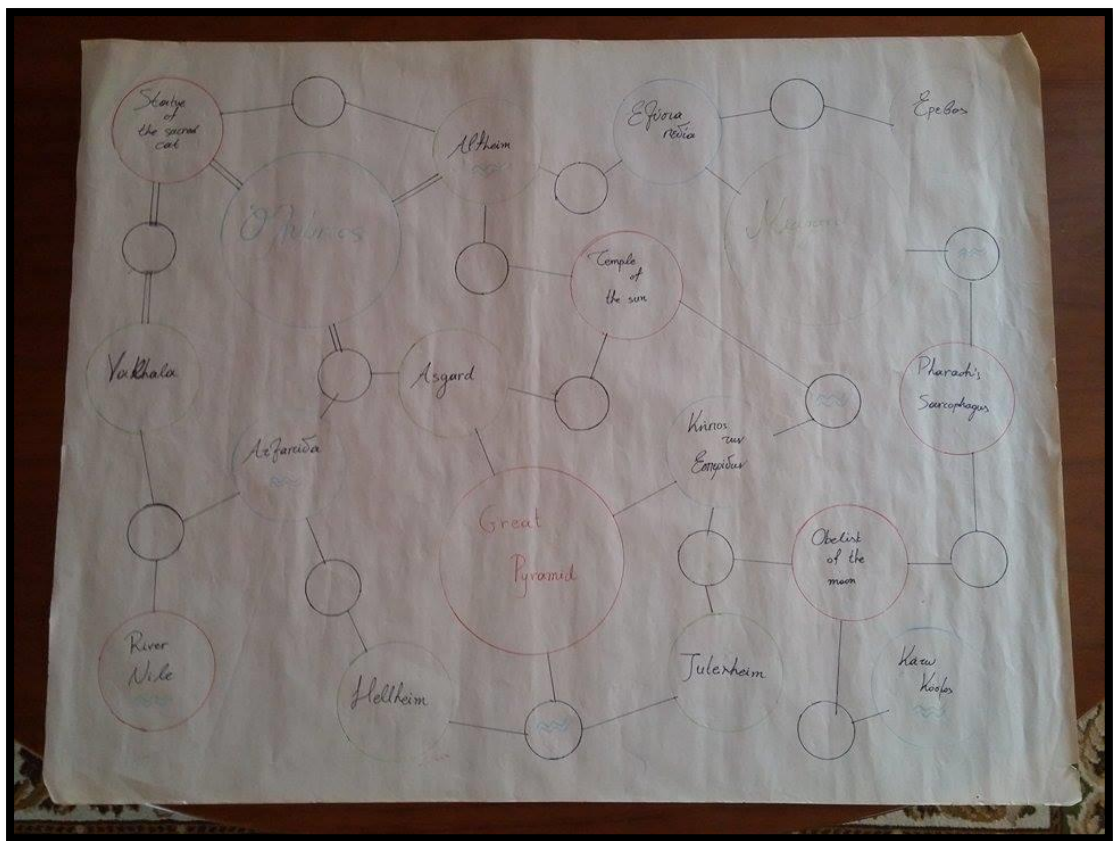
Τέρατα	Νερό	Φωτιά	Γη	Αέρας	HP	Damage	Ικανότητα
Fenrir		3	5	2	18	4	Colossal Growth: Κάνει πάντοτε 4 damage στο τέρας που επιθυμεί αυτός και τίποτα δεν μπορεί να παρακάμψει, να αποπροσανατολίσει ή να μειώσει τη ζημιά της επίθεσής του. Δεν υπόκειται σε κανένα ειδικό κανόνα για μειωμένη ζημιά.
Dwarves♂	2		2		10	2	1 Armor.
Troll♂		2	3		11	2	Range: Μπορούν να επιτεθούν και σε τέρατα γειτονικού τετραγώνου, σύνολο ένα τέρας κάθε γύρο.
Beigad ♂	3	1		1	8	2	Exhaustion: Τα αντίπαλα τέρατα μπορούν μόνο να κινούνται ή να επιτίθενται στον ίδιο γύρο όσο ο Beigad είναι ζωντανός.
Gnome			3	1	8	2	Synergy: Όταν τα Dwarves και τα Gnomes είναι παράλληλα ζωντανά παίρνουν +1 damage & 1 armor.
Huldra♀	2			2	8	2	Seduction: Ο αντίπαλος κάνει μισό damage (στρογγυλοποιημένο προς τα πάνω).
Mauthe Dhoog		3	2		12	3	Hunter: Εάν πολεμήσει με ένα τέρας και εκείνο διαφύγει μπορεί να το ακολουθήσει στο τετράγωνο που πήγε.
Para♀			2	2	8	2	Pick-Pocket: Κάθε επίθεση που κάνει του δίνει 1 token από ένα στοιχείο της επιλογής του που αποτελείται το τέρας που επιτέθηκε. Το token το παίρνει από τη στοίβα των στοιχείων.
Skofin♂	2		2	3	16	3	Petrifying Gaze: Όλα τα αντίπαλα τέρατα

							που έρχονται σε επαφή με το Skofin χάνουν αυτομάτως το γύρο τους. Ισχύει μία φορά για κάθε τέρας.
Surma	4	2		1	14	3	Twin Head: Μπορεί να επιτεθεί σε δύο τέρατα του ίδιου τετραγώνου.

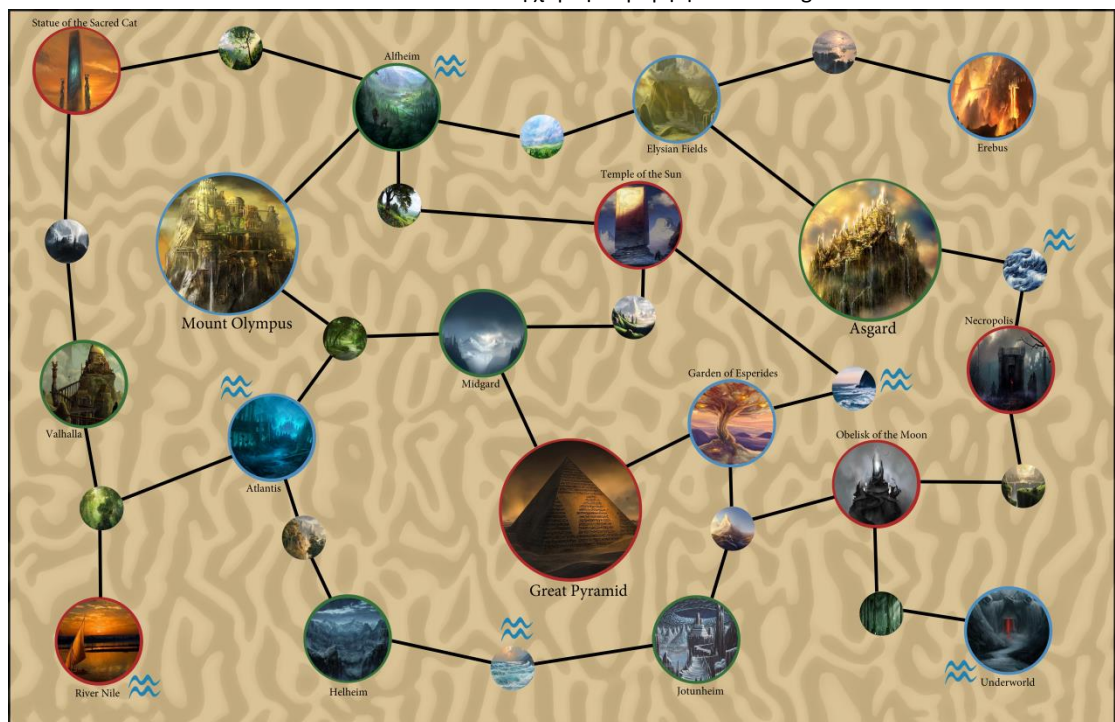
Πίνακας 22. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.



Εικόνα 11. Απεικόνιση αρχικού χάρτη ζωγραφισμένο στο χέρι



Εικόνα 12. 2^η απεικόνιση χάρτη σε μορφή bubble diagram



Εικόνα 13. 3^η απεικόνιση χάρτη με σύμβολα υδάτινων περιοχών.

2.2.2 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Pre-Alpha Version

Wrath of Gods

Ανώνυμες πληροφορίες: Φύλλο ☐ Ηλικία ☐

Κλίμακα Βαθμολογίας: ☒ 1 Όχι ☒ 2 Χμμμ... ☒ 3 Ναι

- 1) Αισθάνεσαι πως ήταν εύκολο να το μάθεις; ☐
- 2) Αισθάνεσαι πως όλες οι διαδικασίες ήταν απλές και ξεκάθαρες; ☐
- 3) Αισθάνεσαι πως θα μπορούσε να ήταν 20'-30' λεπτά πιο μεγάλο; ☐
- 4) Αισθάνεσαι πως ήταν ισορροπημένο / δίκαιο; ☐
- 5) Αισθάνεσαι πως η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών είναι καλή; ☐
- 6) Αισθάνεσαι πως το θέμα & γραφικά ταιρίαζαν με τους κανόνες; ☐
- 7) Αισθάνεσαι πως το παιχνίδι αφηγήθηκε μια ιστορία; ☐
- 8) Αισθάνεσαι πως θα έπαιζες το παιχνίδι 2 φορές συνεχόμενα; ☐
- 9) Αισθάνεσαι πως θα το αγόραζες για εσένα ή για δώρο; ☐

- 1) Γράψε 1 αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι:
.....
.....
- 2) Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε 'καλές' πωλήσεις;
€ :
- 3) Με ποιο γνωστό παιχνίδι/α πιστεύεις ότι μοιάζει;
.....
- 4) Κέρδισες στο παιχνίδι; ☐ Ναι ☐ Όχι

Εικόνα 14. 1^ο Playtest Sheet.

Φύλλο: 87 Άντρες/ 57 Γυναίκες

Μέσος Όρος Ηλικίας: 26

Αισθάνεσαι πως ήταν εύκολο να το μάθεις; 69 Όχι/ 42 Χμμ/ 33 Ναι

Αισθάνεσαι πως όλες οι διαδικασίες ήταν απλές και ξεκάθαρες; 54 Όχι / 63 Χμμ/ 27 Ναι

Αισθάνεσαι πως θα μπορούσε να ήταν 20'-30' πιο μεγάλο; 103 Όχι/ 39 Χμμ/ 2 Ναι

Αισθάνεσαι πως ήταν ισορροπημένο/ δίκαιο; 35 Όχι/ 71 Χμμ/ 38 Ναι

Αισθάνεσαι πως η αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών είναι καλή; 14 Όχι/ 17 Χμμ/ 113 Ναι

Αισθάνεσαι πως το θέμα & γραφικά ταιρίαζαν με τους κανόνες; 28 Όχι/ 29 Χμμ/ 87 Ναι

Αισθάνεσαι πως το παιχνίδι αφηγήθηκε μια ιστορία; 58 Όχι/ 75 Χμμ/ 11 Ναι

Αισθάνεσαι πως θα έπαιζες το παιχνίδι 2 φορές συνεχόμενα; 130 Όχι/ 11 Χμμ/ 3 Ναι

Αισθάνεσαι πως θα το αγόραζες για εσένα ή για δώρο; 12 Όχι/ 99 Χμμ/ 33 Ναι

Γράψε μια αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι: Συνηθέστερη απάντηση μείωση της διάρκειάς του/ μείωση της δυσκολίας

Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε «καλές» πωλήσεις; Μέσος Όρος απάντησης 27€

Με ποιό γνωστό παιχνίδι πιστεύεις ότι μοιάζει; Συνηθέστερη απάντηση Age of Mythology
Κέρδισες στο παιχνίδι; 48 Ναι/ 96 Όχι

Από τα παραπάνω αποτελέσματα προκύπτουν ορισμένα συμπεράσματα για την παρούσα κατάσταση του επιτραπέζιου παιχνιδιού Wrath of Gods. Η πλειοψηφία των παικτών θεώρησε το παιχνίδι πιο υψηλών απαιτήσεων από το μέσο όρο παιχνιδιών καθώς και οι κανόνες του παιχνιδιού αποτέλεσαν δυσκολία για ορισμένους παίκτες, σε ορισμένες περιπτώσεις και λόγω της χρήσης της αγγλικής γλώσσας ή όρων αυτής. Σχετικά με την απάντηση της δυσκολίας οι πιθανές αιτίες είναι η επιλογή λάθος κοινού δοκιμής ή η αυξημένη δυσκολία του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Για το παρόν επιτραπέζιο το κοινό εστίασής τους βρίσκεται υψηλότερα από το μέσο παίκτη επομένως η παραπάνω απάντηση επιβεβαιώνει τη θέση αυτή. Κατόπιν κύριο ζήτημα παρουσιάστηκε η διάρκεια του παιχνιδιού καθώς η συντριπτική πλειοψηφία των παικτών θεώρησε ότι ούτε θα έπρεπε να είναι μεγαλύτερο, αλλά ούτε ότι θα έπαιζε δεύτερη φορά συνεχόμενα, γεγονός που σημαίνει ότι το παιχνίδι οφείλει να βρεί τρόπους με τους οποίους θα επιταχυνθούν οι διαδικασίες του και η διάρκειά του, χωρίς να διαφοροποιηθεί η συνολική εμπειρία του παίκτη. Το κόστος και η «ιδανική» τιμή στην οποία το επιτραπέζιο θα έκανε καλές πωλήσεις θεωρείται ιδιαίτερα χαμηλή καθώς σχεδόν αγγίζει το κόστος παραγωγής του για παραγωγές μικρού βεληνεκούς, πληροφορία που δείχνει την μερική άγνοια των παικτών με το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών και των πωλήσεων του είδους. Τέλος το παιχνίδι θύμησε σε πολλούς το ηλεκτρονικό παιχνίδι RTS Age of Mythology.

2.3 Alpha Version

Για τη δημιουργία του επόμενου Playtesting η εφαρμογή ορισμένων αλλαγών στη διάρκεια του παιχνιδιού και τον τρόπο απότύπωσης κανόνων θεωρήθηκε αναγκαία. Ουσιώδεις αλλαγές έγιναν στον τρόπο δημιουργίας, τοποθέτησης και κίνησης των τεράτων, στην κατανομή των περιοχών πάνω στο ταμπλό, στην αλλαγή ορισμένων ιδιοτήτων Θεών και Τεράτων καθώς στο παιχνίδι εντάχθηκαν 60 νέες κάρτες Artifact. Ακόμη ισορροπήθηκε η απόδοση των στοιχείων από της κάρτες φαινομένων έτσι ώστε όλα τα στοιχεία να εμφανίζονται ισόποσα και με ίδια συχνότητα στην στοίβα Καρτών Φαινομένων. Παρακάτω παρουσιάζονται οι αλλαγές που έγιναν στο παιχνίδι για τη δοκιμή του Alpha Version.

2.3.1 Δεύτερο Εγχειρίδιο Οδηγιών

Το “Wrath of Gods” (WoG) είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στην αρχαία μυθολογία. Συγκεκριμένα, αντλεί τη θεματολογία του από τρεις αρχαίες μυθολογίες: την ελληνική, τη σκανδιναβική και την αιγυπτιακή. Για κάθε μία από τις τρεις αυτές μυθολογίες έχουν επιλεγεί έξι (6) θεοί, τρεις “καλοί” και τρεις “κακοί”, σύνολο δηλαδή δεκαοχτώ (18). Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν τα τέσσερα στοιχεία της φύσης (γη, νερό, φωτιά, αέρας) και η συλλογή των στοιχείων αυτών από τους παίκτες (tokens). Ο κάθε παίκτης διαλέγει από έναν θεό ανάλογα με τη μυθολογία που έχει επιλέξει. Εάν παίζουν δύο παίκτες, διαλέγει ο καθένας από έναν θεό/α από διαφορετικές

μεταξύ τους μυθολογίες, εάν παίζουν τρεις παίκτες διαλέγουν έναν από την καθημέρα, εάν παίζουν τέσσερις διαλέγουν δυο μυθολογίες και παίζουν συνεργατικά σε ζευγάρια (π.χ. ένας “καλός” Έλληνας με έναν “κακό” ενάντια σε έναν “καλό” Αιγύπτιο και σε έναν “κακό”) και εάν οι παίκτες είναι έξι τότε παίζονται και οι τρεις μυθολογίες από τρία ζευγάρια παικτών.

Ο κάθε θεός έχει ως χαρακτηριστικό του ένα ή περισσότερα από αυτά τα στοιχεία, κάτι που του δίνει ένα συγκεκριμένο συντελεστή που διαμορφώνει το άθροισμα τους κατά την συλλογή τους στη διάρκεια του παιχνιδιού. π.χ. Ο Ποσειδώνας έχει πάντα +2 στο νερό και +1 στη γη, πράγμα που σημαίνει ότι όταν θα έρθει κάρτα φαινομένων, η οποία θα δίνει στους παίκτες κάποιο ή και τα δυο από τα παραπάνω στοιχεία, ο Ποσειδώνας θα παίρνει πάντα 2 παραπάνω στο νερό και ένα παραπάνω στη γη. (φαινόμενο: 1 νερό, 2 γη Ποσειδώνας: 3 νερό, 3 γη)

Πέρα από αυτό τον συντελεστή ο κάθε θεός έχει και μία ιδιαίτερη ικανότητα η οποία είναι ξεχωριστή για τον καθένα από αυτούς, σύνολο δηλαδή 18, και η οποία ισχύει καθ’ όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και εφαρμόζεται όταν και όποτε μπορεί να εφαρμοστεί πχ. ο Αιγύπτιος θεός Σετ έχει ως ικανότητα/δύναμη όταν κάποιο ή περισσότερα αντίπαλα τέρατα έχουν μείνει με μόνο +1 ζωή (HP) να πεθαίνουν αυτομάτως. Αντίστοιχα ο Ποσειδώνας με τη δύναμη της τριάνάς του μπορεί όποτε θέλει μέσα στο παιχνίδι να αλλάξει την αναλογία των στοιχείων στα οποία έχει πλεονέκτημα ως εξής: (πρέπει ο παίκτης να το δηλώσει δυνατά) αντί για +2 νερό, +1 γη, να ισχύει για τους επόμενους γύρους μόνο +3 νερό, έως ότου ο παίκτης να δηλώσει ότι αλλάζει εκ νέου την αναλογία.

Στο παιχνίδι υπάρχει μία στοίβα σαράντα (40) καρτών, οι οποίες περιέχουν φυσικά φαινόμενα. Οι κάρτες είναι γυρισμένες ανάποδα και στην αρχή κάθε γύρου ανοίγεται και από μία κάρτα από τον παίκτη που παίζει πρώτος σε κάθε γύρο. Μόλις ανοιχτεί η κάρτα παίρνουν όλοι οι παίκτες τόσα tokens στοιχείων όσα αναγράφονται σε αυτή. Ο κάθε παίκτης ανάλογα με τον θεό που έχει διαλέξει κάνει κάθε φορά την πρόσθεση για το πόσα στοιχεία θα συλλέξει Πχ. αν η κάρτα δίνει +2 νερό και +1 αέρα, ο Ποσειδώνας, με βάση τα όσα προείπαμε, θα πάρει +4 νερό και +1 αέρα. Μέσα στις κάρτες φαινομένων υπάρχουν τέσσερις (4) κάρτες εποχής (φθινόπωρο, χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής μένει ανοιχτή στο παιχνίδι (ανεξαρτήτως των άλλων φαινομένων που συνεχίζουν να ανοίγονται παράλληλα στην αρχή κάθε γύρου) μέχρι να βγει η επόμενη εποχή και να την καλύψει. Στην κάθε εποχή υπερτερεί ένα στοιχείο και υπολείπεται ένα άλλο. Π.χ. Το “καλοκαίρι” υπερισχύει η φωτιά και υπολείπεται το νερό. Όσο υπάρχει κάρτα εποχής οι παίκτες σε όλες τις συναλλαγές τους συνυπολογίζουν κάθε φορά το συντελεστή της εποχής. Εάν δηλαδή ένα από τα υπόλοιπα φαινόμενα δίνει +1 νερό ενώ παράλληλα είναι ανοιχτή κάρτα καλοκαιριού τότε οι παίκτες δεν παίρνουν κανένα στοιχείο νερού (εκτός αν τους δίνει ο συντελεστής του θεού που έχουν επιλέξει). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής οι παίκτες δεν παίρνουν στοιχείο γι αυτό τον γύρο, ούτε ανοίγει άλλη κάρτα φαινομένου. Στον επόμενο συνεχίζουν όλα κανονικά.

Σκοπός της συλλογής αυτών των στοιχείων είναι η δημιουργία τεράτων. Ο κάθε θεός έχει στη διάθεση του μία λίστα δέκα (10) τεράτων, τα οποία μπορεί να “ζωντανέψει” κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα τέρατα αυτά είναι συγκεκριμένα για τον κάθε θεό και σχετίζονται με την αντίστοιχη μυθολογία στην οποία ανήκει ο θεός. Το κάθε τέρας αποτελείται από συγκεκριμένα στοιχεία τα οποία καλείται ο κάθε παίκτης/θεός να τα συγκεντρώσει προκειμένου να “ζωντανέψει” το τέρας του πάνω στον χάρτη. Ως εκ τούτου,

εκτός από την “τιμή” του κάθε τέρατος σε στοιχεία, έχει συγκεκριμένους πόντους ζωής (HP), συγκεκριμένη τιμή ζημιάς που κάνει στα άλλα τέρατα (damage), καθώς και μία συγκεκριμένη ιδιότητα/δύναμη που του δίνει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Κάθε τέρας που βγαίνει στο χάρτη τοποθετείται ανάποδα πάνω στο χάρτη προκειμένου να μην ξέρουν οι άλλοι παίκτες ποιο είναι. Αποκαλύπτεται η ταυτότητα του όταν εμπλακεί σε μάχη ή όταν χρησιμοποιήσει την ιδιότητά του (πχ επιλέον κίνηση κλπ)

Ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι τρία (3) τέρατα ταυτόχρονα πάνω στο ταμπλό. Άπαξ και κάποιο τέρας “πεθάνει”, άρα και απομακρυνθεί από το ταμπλό, τότε μπορεί να φέρει κάποιο καινούργιο τέρας. Ποτέ όμως δεν μπορεί να έχει πάνω από τρία τέρατα ταυτοχρόνως πάνω στο χάρτη. Όταν πεθάνει ένα τέρας και βγει από το παιχνίδι δεν μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί από τον παίκτη/θεό (εκτός εάν κάτι τέτοιο προβλέπεται από την ιδιότητα του τέρατος). Η κίνηση των τεράτων εξαρτάται κάθε φορά το ζάρι κίνησης στο οποίο σε 3 πλευρές αναγράφεται ο αριθμός 1 (άρα ένα τετράγωνο κίνησης), σε 2 πλευρές ο αριθμός 2 (άρα μπορεί να κινηθεί μέχρι 2 τετράγωνα) και σε μία πλευρά ο αριθμός 3 (αντίστοιχα μπορεί να κινηθεί μέχρι 3 τετράγωνα)

Στην αρχή κάθε γύρου και αφού έχει ανοίξει κάρτα φαινομένου (όταν ανοιχτεί εποχή δε συμβαίνει κάτι), οι παίκτες με τη σειρά τους εάν και ΜΟΝΟ η κάρτα φαινομένου έχει ως πρώτο στοιχείο αυτό στο οποίο κυριαρχεί ο θεός (πχ. Φωτιά για το Δία, νερό για τον Ποσειδώνα κλπ), τραβάνε μία κάρτα από μία στοίβα 60 καρτών (artifact cards). Οι κάρτες αυτές αναγράφουν διάφορα μαγικά μυθολογικά αντικείμενα τα οποία μπορεί να βοηθήσουν ή να βλάψουν τους παίκτες. Χωρίζονται σε τέσσερις (4) κατηγορίες ανάλογα με τη φύση τους: Equipment- κάρτες δηλαδή που “δένονται” σε ένα τέρας είτε συμμαχικό είτε εχθρικό, Continious- κάρτες που όταν τις “κατεβάσουν” οι παίκτες ισχύει αυτό που αναγράφεται στην κάρτα μέχρι να ολοκληρωθούν οι προϋποθέσεις της κάρτας ή να καταστραφεί η κάρτα από άλλη, Instant-κάρτες οι οποίες ενεργοποιούνται αμέσως μόλις τραβηχθούν και ισχύουν ανάλογα με την κάρτα για ένα ή για όλους του Θεούς και αμέσως μετά πάνε στη στοίβα με τις χρησιμοποιημένες κάρτες, Expendable-κάρτες που χρησιμοποιούνται μόνο μία φορά στο παιχνίδι και αμέσως μετά πάνε και αυτές στη στοίβα με τις χρησιμοποιημένες. Όλες οι παραπάνω κάρτες χρησιμοποιούνται στη σειρά του κάθε παίκτη-θεού και όλες, εκτός από τις Instant, μπορεί να τις έχει ο κάθε παίκτης στο χέρι του μέχρι να τις χρησιμοποιήσει. Οι Instant παίζονται αναγκαστικά μόλις έρθει η σειρά του παίκτη που την τράβηξε. Για την εφαρμογή κάποιων καρτών χρησιμοποιείται ένα necrotic ζαρι, το οποίο στις 3 πλευρές του είναι κενό, σε μία πλευρά έχει μία νεκροκεφαλή, σε άλλη μία έχει δύο νεκροκεφαλές και στην άλλη μία έχει τρεις νεκροκεφαλές. Χρησιμοποιείται κατά τον τρόπο που αναγράφεται στην εκάστοτε κάρτα.

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να κυριαρχήσει στον χάρτη με στόχο την κατάκτηση της ανώτατης περιοχής βάσει της μυθολογίας του (Tier 3), ο Όλυμπος είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Έλληνα θεό/ά, το Asgard είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Νορβηγό θεό/ά και η Great Pyramid είναι η ανώτατη περιοχή για όσους παίκτες έχουν διαλέξει Αιγύπτιο θεό/ά. Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος πρέπει ο κάθε παίκτης ή οι συνεργάτες παίκτες, να έχουν κατακτήσει πρώτα πέντε (5) μικρότερες περιοχές (Tier 2) . Οι περιοχές αυτές (Tier 2) είναι πέντε (5) για κάθε μία μυθολογία, δηλαδή σύνολο δεκαπέντε (15). Διακρίνονται από τις περιοχές των άλλων μυθολογιών από το χρώμα τους (μπλε για τους Έλληνες, πράσινο για τους Νορβηγούς και κόκκινο για τους Αιγύπτιους). Εκτός από τις Tier 3 και 2, υπάρχουν και κάποια τετράγωνα που

αντιπροσωπεύουν μικρότερες ουδέτερες περιοχές, τις Tier 1. Η κατάκτηση των περιοχών Tier 2 στον χάρτη γίνεται από τα τέρατα είτε με παραμονή ενός ή παραπάνω τεράτων σε αυτό το τετράγωνο για ένα γύρο, είτε μετά από νίκη ενός ή παραπάνω τεράτων με αντίπαλο τέρας/ τέρατα. Στη μετακίνηση λοιπόν των τεράτων πάνω στο χάρτη, σε περίπτωση μάχης τηρείται πάντα το μοτίβο “κίνηση - επίθεση” ή ΜΟΝΟ επίθεση όταν ένα τέρας βρίσκεται ήδη από προηγούμενο γύρο στο ίδιο τετράγωνο με αντίπαλο τέρας/ τέρατα. Δεν μπορεί δηλαδή ένα τέρας αφού επιτεθεί να μετακινηθεί μετά. Εάν όμως ένα τέρας δεχθεί επίθεση μπορεί να επιλέξει ΑΝΤΙ να αντεπιτεθεί να μετακινηθεί και να φύγει. Επειδή όμως, πέραν των εξαιρέσεων, η κίνηση που μπορεί να κάνει είναι μόνο μία, το αντίπαλο τέρας μπορεί στο γύρο του να το ακολουθήσει και να επιτεθεί εκ νέου σύμφωνα με το “κίνηση - επίθεση”. Η κίνηση των τεράτων θα πρέπει να ακολουθεί τις γραμμές του χάρτη, οι οποίες συνδέουν με συγκεκριμένο τρόπο όλες τις περιοχές μεταξύ τους. Κάποιες από τις περιοχές Tier 1 και 2 έχουν κάποιο σύμβολο νερού πάνω, το οποίο υποδεικνύει ότι πρόκειται για υδάτινες περιοχές και ισχύουν κάποιοι ειδικοί κανόνες που αναγράφονται στις κάρτες κάποιων τεράτων.

Ο τρόπος που διεξάγεται η μάχη μεταξύ των τεράτων είναι ο εξής: εφόσον έχουμε τουλάχιστον 2 τέρατα αντίπαλων θεών στο ίδιο τετράγωνο, ο παίκτης που ξεκινάει πρώτος διαβάσει τις ιδιότητες του τεράτος του (hp, damage, ιδιότητα) καθώς και ο αντίπαλος. Από τη ζωή (hp) του τεράτος που δέχεται την επίθεση αφαιρείται το ποσό της ζημιάς (damage) που κάνει το τέρας που επιτίθεται, ενώ ταυτόχρονα οι ιδιότητες των τεράτων ανάλογα με τη φύση τους μπορούν να τεθούν σε εφαρμογή προκειμένου να προστατέψουν το τέρας τους ή να βλάψουν περισσότερο τον αντίπαλο. Εάν ένα τέρας βρίσκεται στο ίδιο τετράγωνο με περισσότερα από ένα αντίπαλα τέρατα μπορεί κάθε φορά να επιτεθεί ΜΟΝΟ σε ένα από αυτά (εκτός αν η ιδιότητα του τεράτος του επιτρέπει να επιτεθεί σε παραπάνω), ενώ αντίθετα πολλά συμμαχικά τέρατα μπορούν να χτυπήσουν όλα ένα αντίπαλο τέρας.

Είναι θεμιτό στη διάρκεια του παιχνιδιού αντίπαλοι παίκτες να προσπαθούν να καταλάβουν και αυτοί περιοχές που διεκδικούν ή έχουν ήδη καταλάβει οι αντίπαλοι προκειμένου να τους καθυστερήσουν. Επίσης, όταν δεν παίζουν και οι τρεις μυθολογίες, οι παίκτες μπορούν να καταλάβουν περιοχές Tier 2 της μυθολογίας που δεν παίζει. Οι περιοχές Tier 3 δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως τετράγωνο κίνησης (ούτε και στην περίπτωση που κάποια μυθολογία δεν παίζει). Οι παίκτες όταν θέλουν να “ζωντανέψουν” κάποιο τέρας πάνω στο χάρτη, μπορούν να το κάνουν σε όποιο τετράγωνο Tier 1 και 2 θέλουν, ΑΡΚΕΙ να μην είναι κατακτημένη αυτή η περιοχή από τους αντιπάλους. Μπορούν δηλαδή να φέρουν στο χάρτη ένα τέρας σε όλες τις περιοχές Tier 1 (αφού αυτές είναι ουδέτερες και δεν μπορούν ούτως ή άλλως να κατακτηθούν) και σε όσες περιοχές Tier 2 δεν έχουν κατακτηθεί από κανέναν ή είναι κατακτημένες από τον ίδιο τον παίκτη/θεό ή σύμμαχό του.

Εάν κάποιος θεός χάσει όλα τα τέρατά του σε μάχες τότε αυτομάτως χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Εάν κάποιος θεός, μόνος του ή σε συνεργασία με τον συμπαίκτη του, καταλάβει τις πέντε (5) Tier 2 περιοχές που ανήκουν στη μυθολογία τους, τότε πρέπει ένα τουλάχιστον τέρας του να κινηθεί προς την ανώτερη (Tier 3) περιοχή της μυθολογίας του και μόλις φτάσει εκεί, όσο ακόμα τους ανήκουν οι Tier 2 περιοχές, τότε νικάει.

2.3.2 Δημιουργία Γραφιστικού Περιεχομένου



Εικόνα 15. Παρουσίαση των νέων γραφιστικών απεικονίσεων του παιχνιδιού για το Alpha Playtest.

2.3.3. Δημιουργία Καρτών Artifact

Από τα αποτελέσματα του Playtesting παρουσιάστηκε η ανάγκη το παιχνίδι να λάβει μια πιο γρήγορη τροπή και οι εποχές και τα στοιχεία να εμφανίζονται σε μεγαλύτερη συχνότητα και ποσότητα. Για το λόγο αυτό δημιουργήθηκε μια νέα στοίβα καρτών οι Artifact, που στόχος τους είναι η επιτάχυνση του παιχνιδιού και της συγκομιδής στοιχείων από τους παίκτες. Αυτές οι συνθήκες δημιουργούνται με τη χρήση κατάλληλων καρτών, όπως καταστροφής τεράτων, απόκτησης στοιχείων, εναλλαγής φαινομένων και περισσοτέρων. Παρακάτω παρουσιάζεται η λίστα καρτών που χρησιμοποιήθηκε για το Playtest.

Artifacts	Type	Ability
Aegis Shield	Equip	When a monster is equipped with this card, this monster is unaffected by opposing monster abilities.
Aeolus Windbag	Instant	When it is drawn shuffle all the phenomenon cards back in the deck.
Aglaophotis	Instant	Negate one of your own Artifact Cards.
Ambrosia	Expendable	It replenishes 5 HP to a monster of your choice.
Andvaranaut	Instant	Equip this card to one of your monsters and as long as this monster is alive you have to pay every turn 1 token and if you cannot this monster cannot attack.
Ankh	Continuous	Negate another Artifact Card. Throw a Necrotic Die after every use if you throw a Skull this card is destroyed.
Aphrodite's Magic Girdle	Equip	The monster equipped with this card can only be attacked by one monster every turn.
Apollo's Bow	Instant	Steal half of the current HP of a monster on the board (rounded up), and choose

		one monster on the board and heal its HP with the stolen HP.
Apollo's Lyre	Continuous	All the buffs and artifacts on a monster are negated for the rest of the game.
Apple of Discord	Instant	The next player chooses one monster that this card will be applied, if this monster stands in the same spot with an allied monster it has to attack it.
Artemis Bow	Expendable	Target one Artifact Card that another player owns and place it in your hand.
Baetylus	Instant	Reveal the following Phenomenon cards until you reveal a Season card. Activate the Season card and shuffle the previous revealed card back in the Phenomenon deck. If all the Seasons have been revealed before this card activation then just shuffle the deck.
Book of Thoth	Expendable	You can negate the effect of an Artifact Card, destroy it and return it to the bottom of the deck.
Brisingamen	Equip	As long as the equipped monster is alive, every turn you choose one element and you get one token of that element.
Caduceus	Continuous	You can activate it to provide your ally with element tokens, otherwise you can discard it directly from your hand to gain one token from every element.
Ariadne's Thread	Continuous	Activate it and pick a God of your choice, this God has to show you all the Monsters and Artifact cards for the rest of the game.
Cronus Scythe	Equip	Add 2 damage to the monster equipped with this card.
Crook and Flail	Continuous	Every turn order one of the opponent monster as it was yours. Roll a Necrotic Die after every use at the total of 3 Skulls this card is destroyed.
Dainsleif	Equip	Choose a monster and equip it with this card. This monster can only attack to one specific monster on the board, but it does double damage to it. Destroy this card when one of these two monsters is destroyed.
Dragon's Teeth	Equip	Equip this card to one of your monsters. When this monster dies you do not discard its monster card, and you gain the right to summon it again.
Eitr	Instant	All of your monsters take damage equal to 3 HP.
Hesperides Apples	Expendable	Heal one monster of your choice for 2 HP. If this is applied on the Garden of Esperides Tier 2 area then the effect can be tripled.
Eros Bow	Continuous	Choose one of the following effects: -Hate: Choose 1 monster and this monster has to attack to only one specific monster until it kills it. -Love: Choose 1 monster and this monster cannot attack to one specific monster, until one of them is killed. Destroy this card after one of the selected monsters is destroyed.
Eye of Horus	Continuous	This player can see all the untapped monsters on the board.
Falcon Cloak	Continuous	Negate the attack of a monster that attacked you. Throw a Necrotic Die after every use, if you threw a Skull, discard that card to the bottom of the Deck.
Girdle of Hippolyta	Equip	Opposing monster that wants to attack to this monster has to throw a Necrotic Die. If it does not have a Skull, its attack is negated.

Gjallar Horn	Continuous	This mythology can instant win if it captures the 5 Tier 2 areas.
Svefnthorn	Instant	Discard the next 5 Phenomenon and Artifact Cards. In case a Season Card is revealed activate it normally.
Gleipnir Chain	Equip	Chains a monster and it loses its ability to move, but it gains +1 armor and double damage. To apply this effect the chained monster must to have originally the ability to move.
Golden Fleece	Continuous	Place this card on an area and all the monsters that have distance of 1-3 spaces away have to spend their next movement phases to reach this area. When a monster reaches the selected area it is free to spend its movement again as it wishes. This card is destroyed when all monsters that were affected initially reached the selected area, exception to this rule are monsters that do not the ability to move.
Gungnir Spear	Equip	Equip it to a monster, this monster throws a Necrotic Die at every attack and adds to the damage the number of the Skull that it threw.
Hammer of Hephaestus	Expendable	You can activate it to take an Artifact card from the discard pile and activate it.
Helm of Darkness	Equip	Roll a Necrotic Die each turn, this monster is invincible until you roll a Skull. After this return this card to the bottom of the Deck.
Horn of Plenty	Instant	Discard the next 3 phenomenon cards and only you take the tokens from these cards as if they were drawn normally, you should apply your God's element multiplier.
Ichaival	Equip	Equip it to a monster and this monster will attack to every monster on the same spot even if these are your monsters or allied.
Isis Harpoon	Equip	If the monster equipped with this card is 3 spots away from an opponent monster it can move it 1-3 spots closer.
Isis Tyet	Expendable	All allied monsters are healed for 2 HP.
Jarngreipr	Equip	Equip this card to a monster. For the next two attacks add 2 damage to your attack. Discard this card after two uses.
Laevateinn	Equip	The damage that a monster does to a monster equipped with this card is applied also to itself.
Lotus	Expendable	When this card is activated, for 1 turn all the effects of opposing Artifact Cards do not affect this Mythology.
Mandjet	Continuous	You can link or unlink 2 spots on the map.
Mead of Suttungr	Expendable	Activate it to see the next five Artifact Cards.
Megingjord	Equip	Add a Necrotic Die to yours attack rolls, the power belt doubles the damage of the attacking monster if no skull was rolled, at the total of 3 skull this card is destroyed.
Mesektet	Continuous	You can link or unlink 2 spots on the map
Mistletoe Dart	Equip	The monster equipped with this Card must throw a Necrotic Die every turn, at 3 skulls it dies.
Necklace of Harmonia	Equip	Equip this card to an opposing monster and you make it invulnerable, the owner of the monster has to discard 1 Artifact card and 3 tokens every turn. If he cannot do so this card is destroyed.
Nectar	Expendable	It replenishes 3 HP to a monster of your choice.
Pandora's Box	Instant	The user causes chaos in the world, the Phenomenon and Artifact Deck must be shuffled and all the cards are returned to

		these Decks, and all monsters on the board are taking damage equal to the number of the phenomenon cards that had been revealed since the start of the game
Raudskinna	Instant	All players must discard one Artifact Card from their hand.
Draupnir	Continuous	Multiply a monster with 2 tokens and place them all face-down on a space that is allowed on the map, move the 3 of them like they were the real monster. Destroy this card when all the tokens are revealed or the real monster is revealed.
Rod of Asclepius	Equip	Doubles the Healing that a monster applies.
Shirt of Nessus	Equip	Equip this card to a monster. Each turn this monster rolls a Necrotic Die and takes damage equal to the amount of Skulls that was rolled.
Singasteinn	Continuous	Activate it to put an obstacle on an empty Tier 1 area. Every turn throw a Necrotic Die and the obstacle disappears if you do not throw a Skull.
Svalin	Equip	Provides +2 armor if the monster does not has armor, otherwise it only increases +1 armor.
Gram	Equip	The monster equipped with this card rolls a Necrotic Die at the end of each turn, at the total of 3 skulls it is destroyed. The monster gets these effects while these elements are included in the current phenomenon: -Earth: +1 Armor -Fire: +2 Damage -Water: Replenish 2 HP to this monster -Wind: The monster's speed is doubled
Tarnkappe	Equip	The monster equipped with this card is unaffected from all the other Artifact Cards.
Thyrus	Instant	Equip this card to one of your monsters. This monster has to roll a Necrotic Die each turn. At the total of 3 Skulls your monster is destroyed.
Was	Equip	While a monster is equipped with this card, opposing monsters can only at attack to this monster on that spot. This effect is applied also for allied monsters.
Urdarbrunnr	Continuous	Apply this card on a Tier 1 area. All players when they have a monster on that area can see all the untapped monsters on the board.
Winged Sandals	Equip	Doubles the Movement Speed of a monster.

Πίνακας 23. Παρουσίαση καρτών Artifact.

2.3.4 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Alpha Version

Wrath of Gods	
Ανώνυμες πληροφορίες:	Φύλλο ☐ Ηλικία ☐
Κλίμακα Βαθμολογίας:	1 Όχι 2 Ναι
1) Σε ποιούς πιστεύετε ότι απευθύνεται το παιχνίδι;..... 2) Κατανοούν οι παίκτες τους κανόνες;..... 3) Θα ήθελε ένας παίκτης να παίξει περισσότερη από μία φορές το παιχνίδι; 4) Νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι δίκαιο;..... 5) Αισθάνεστε ότι το επιτραπέζιο σας κράτησε το ενδιαφέρον;..... 6) Υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές;..... 7) Βρήκατε κάποια δική σας στρατηγική κατά τη διάρκεια του..... 8) Ποιά μέρη του παιχνιδιού ευχαριστηθήκατε περισσότερο και ποιά λιγότερο;..... 	
1) Γράψε 1 αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι: 2) Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε 'καλές' πωλήσεις; € : 3) Με ποιό γνωστό παιχνίδι/α πιστεύεις οτι μοιάζει; 4) Κέρδισες στο παιχνίδι; ☐ Ναι ☐ Όχι	

Εικόνα 16. 2^ο Playtest Sheet για την Alpha Version.

Φύλλο: 59 Άντρες/ 43 Γυναίκες

Μέσος Όρος Ηλικίας: 28

Σε ποιούς πιστεύετε ότι απευθύνεται το παιχνίδι; Συνηθέστερη απάντηση πιο έμπειρους παίκτες

Κατανοούν οι παίκτες τους κανόνες; 29 Όχι/ 73 Ναι

Θα ήθελε ένας παίκτης να παίξει περισσότερη από μία φορές το παιχνίδι; 58 Όχι /44 Ναι

Νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι δίκαιο; 21 Όχι/ 81 Ναι

Αισθάνεστε ότι το επιτραπέζιο σας κράτησε το ενδιαφέρον; 7 Όχι/ 95 Ναι

Υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές; 49 Όχι/ 53 Ναι

Βρήκατε κάποια δική σας στρατηγική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; 33 Όχι/ 69 Ναι

Ποιά μέρη του παιχνιδιού ευχαριστηθήκατε περισσότερο και ποιά λιγότερο; Συνηθέστερη απάντηση τη δημιουργία τεράτων/ τη χρήση της δύναμης του Θεού

Γράψε 1 αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι: Συνηθέστερη απάντηση τροποποίηση τεράτων.

Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε «καλές» πωλήσεις; Μέσος όρος 29€

Με ποιο γνωστό παιχνίδι πιστεύεις ότι μοιάζει: Συνηθέστερη απάντηση Age of Mythology Κέρδισες; 34 Ναι/ 68 Όχι

Κατόπιν το δεύτερο κύκλο playtesting παρατηρήθηκε δραματική αύξηση στην ενεργητικότητα των παικτών καθώς οι ίδιοι κατανόησαν καλύτερα τους κανόνες, βίωσαν ότι το παιχνίδι προσφέρει ισότιμες ευκαιρίες και είναι δίκαιο για όλους τους παίκτες καθώς και τους κράτησε το ενδιαφέρον κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο παρόν ερωτηματολόγιο τροποποιήθηκαν οι ερωτήσεις για την εξόρυξη διαφορετικών συμπερασμάτων και πληροφοριών από τους παίκτες. Ακόμη παρατηρήθηκε πως ενώ η συνολική εμπειρία ήταν θετική, οι παίκτες εντόπισαν μια αστοχία ανάμεσα στα τέρατα των Θεών, που ήταν ένα χαρακτηριστικό που δεν τροποποιήθηκε από το 1^ο playtesting. Η γενική εικόνα που έδωσαν οι παίκτες ήταν πως το παιχνίδι είναι θελκτικό και σημαντικό ρόλο είχε σε αυτό η δημιουργία γραφιστικών καθώς και ο εμπλουτισμός του παιχνιδιού με νέα χαρακτηριστικά όπως οι κάρτες Artifact και η λίγη εμπλοκή του παράγοντα της τύχης στο παιχνίδι.

2.4 Beta

Για τη δημιουργία του τρίτου playtest στη Beta έκδοση του παιχνιδιού ορίστηκαν συγκεκριμένες τροποποιήσεις που έπρεπε να δοκιμαστούν. Οι αλλαγές για το playtesting αφορούν την τροποποίηση των ιδιοτήτων ορισμένων Θεών και την αύξηση της ζημιάς των τεράτων προκειμένου να επιταχυνθούν οι μάχες και να μειωθεί η διάρκεια του παιχνιδιού χωρίς να αφαιρεθεί η ουσιώδης αυτή διαδικασία. Οι κάρτες των Θεών τροποποιήθηκαν και στην αγγλική γλώσσα για να απευθυνθεί σε ευρύτερο κοινό. Επίσης στο παιχνίδι εντάχθηκαν μερικοί νέοι συμπληρωματικοί κανόνες για να επιτύχουν την ενεργή συμμετοχή του παίκτη όπου κυριαρχεί στο παιχνίδι. Οι κανόνες αυτοί περιλαμβάνουν τη χρήση στοιχείων για την παροδική ενδυνάμωση τεράτων.

2.4.1 Εγχειρίδιο Οδηγιών Beta Version

Το “Wrath of Gods” (WoG) είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής βασισμένο στην αρχαία μυθολογία. Συγκεκριμένα, αντλεί τη θεματολογία του από τρεις αρχαίες μυθολογίες: την ελληνική, τη σκανδιναβική και την αιγυπτιακή. Για κάθε μία από τις τρεις αυτές μυθολογίες έχουν επιλεγεί έξι (6) θεοί, τρεις “καλοί” και τρεις “κακοί”, σύνολο δηλαδή δεκαοχτώ (18). Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν τα τέσσερα στοιχεία της φύσης (γη, νερό, φωτιά, αέρας) και η συλλογή των στοιχείων αυτών από τους παίκτες (tokens). Ο κάθε παίκτης διαλέγει από έναν θεό ανάλογα με τη μυθολογία που έχει επιλέξει. Εάν παίζουν δύο παίκτες, διαλέγει ο καθένας από έναν θεό/α από διαφορετικές μεταξύ τους μυθολογίες, εάν παίζουν τρεις παίκτες διαλέγουν έναν από την καθεμιά, εάν παίζουν τέσσερις διαλέγουν δυο μυθολογίες και παίζουν συνεργατικά σε ζευγάρια (π.χ. ένας “καλός” Έλληνας με έναν “κακό” ενάντια σε έναν “καλό” Αιγύπτιο και σε έναν “κακό”) και εάν οι παίκτες είναι έξι τότε παίζονται και οι τρεις μυθολογίες από τρία ζευγάρια παικτών.

Ο κάθε θεός έχει ως χαρακτηριστικό του ένα ή περισσότερα από αυτά τα στοιχεία, κάτι που του δίνει ένα συγκεκριμένο συντελεστή που διαμορφώνει το άθροισμα τους κατά την συλλογή τους στη διάρκεια του παιχνιδιού. π.χ. Ο Ποσειδώνας έχει πάντα +2 στο νερό και +1 στη γη, πράγμα που σημαίνει ότι όταν θα έρθει κάρτα φαινομένων, η οποία θα δίνει στους παίκτες κάποιο ή και τα δυο από τα παραπάνω στοιχεία, ο Ποσειδώνας θα παίρνει πάντα 2 παραπάνω στο νερό και ένα παραπάνω στη γη. (φαινόμενο: 1 νερό, 2 γη Ποσειδώνας: 3 νερό, 3 γη)

Πέρα από αυτό τον συντελεστή ο κάθε θεός έχει και μία ιδιαίτερη ικανότητα η οποία είναι ξεχωριστή για τον καθένα από αυτούς, σύνολο δηλαδή 18, και η οποία ισχύει καθ’ όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και εφαρμόζεται όταν και όποτε μπορεί να εφαρμοστεί πχ. ο Αιγύπτιος θεός Σετ έχει ως ικανότητα/δύναμη όταν κάποιο ή περισσότερα αντίπαλα τέρατα έχουν μείνει με μόνο +1 ζωή (HP) να πεθαίνουν αυτομάτως ενώ ταυτόχρονα όλα τα δικά του αυξάνουν τη ζωή τους (HP) κατά 1. Αντίστοιχα ο Ποσειδώνας με τη δύναμη της τρίαινάς του μπορεί όποτε θέλει μέσα στο παιχνίδι να αλλάξει την αναλογία των στοιχείων στα οποία έχει πλεονέκτημα ως εξής: (πρέπει ο παίκτης να το δηλώσει δυνατά) αντί για +2 νερό, +1 γη, να αλλάζει αυτή την αναλογία όπως θέλει (πχ +2 γη, +1 νερό ή 3 νερό ή 3 γη κ.ο.κ)

Στο παιχνίδι υπάρχει μία στοίβα σαράντα (40) καρτών, οι οποίες περιέχουν φυσικά φαινόμενα. Οι κάρτες είναι γυρισμένες ανάποδα και στην αρχή κάθε γύρου ανοίγεται και από μία κάρτα από τον παίκτη που παίζει πρώτος σε κάθε γύρο. Μόλις ανοιχτεί η κάρτα παίρνουν όλοι οι παίκτες τόσα tokens στοιχείων όσα αναγράφονται σε αυτή. Ο κάθε παίκτης ανάλογα με τον θεό που έχει διαλέξει κάνει κάθε φορά την πρόσθεση για το πόσα στοιχεία θα συλλέξει Πχ. αν η κάρτα δίνει +2 νερό και +1 αέρα, ο Ποσειδώνας, με βάση τα όσα προείπαμε, θα πάρει +4 νερό και +1 αέρα. Μέσα στις κάρτες φαινομένων υπάρχουν τέσσερις (4) κάρτες εποχής (φθινόπωρο, χειμώνας, άνοιξη, καλοκαίρι). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής μένει ανοιχτή στο παιχνίδι (ανεξαρτήτως των άλλων φαινομένων που συνεχίζουν να ανοίγονται παράλληλα στην αρχή κάθε γύρου) μέχρι να βγει η επόμενη εποχή και να την καλύψει. Στην κάθε εποχή υπερτερεί ένα στοιχείο και υπολείπεται ένα άλλο. Π.χ. Το “καλοκαίρι” υπερισχύει η φωτιά και υπολείπεται το νερό. Όσο υπάρχει κάρτα εποχής οι παίκτες σε όλες τις συναλλαγές τους συνυπολογίζουν κάθε φορά το συντελεστή της εποχής. Εάν δηλαδή ένα από τα υπόλοιπα φαινόμενα δίνει +1 νερό ενώ παράλληλα είναι ανοιχτή

κάρτα καλοκαιριού τότε οι παίκτες δεν παίρνουν κανένα στοιχείο νερού (εκτός αν τους δίνει ο συντελεστής του θεού που έχουν επιλέξει). Όταν ανοιχτεί κάρτα εποχής οι παίκτες δεν παίρνουν στοιχείο γι αυτό τον γύρο, ούτε ανοίγει άλλη κάρτα φαινομένου. Στον επόμενο συνεχίζουν όλα κανονικά.

Σκοπός της συλλογής αυτών των στοιχείων είναι η δημιουργία τεράτων. Ο κάθε θεός έχει στη διάθεση του μία λίστα δέκα (10) τεράτων, τα οποία μπορεί να “ζωντανέψει” κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα τέρατα αυτά είναι συγκεκριμένα για τον κάθε θεό και σχετίζονται με την αντίστοιχη μυθολογία στην οποία ανήκει ο θεός. Το κάθε τέρας αποτελείται από συγκεκριμένα στοιχεία τα οποία καλείται ο κάθε παίκτης/θεός να τα συγκεντρώσει προκειμένου να “ζωντανέψει” το τέρας του πάνω στον χάρτη. Ως εκ τούτου, εκτός από την “τιμή” του κάθε τέρατος σε στοιχεία, έχει συγκεκριμένους πόντους ζωής (HP), συγκεκριμένη τιμή ζημιάς που κάνει στα άλλα τέρατα (damage), καθώς και μία συγκεκριμένη ιδιότητα/δύναμη που του δίνει κάποιο ιδιαίτερο χαρακτηριστικό. Κάθε τέρας που βγαίνει στο χάρτη τοποθετείται ανάποδα πάνω στο χάρτη προκειμένου να μην ξέρουν οι άλλοι παίκτες ποιο είναι. Αποκαλύπτεται η ταυτότητα του όταν εμπλακεί σε μάχη ή όταν χρησιμοποιήσει την ιδιότητά του (πχ επιλέον κίνηση κλπ). Ο κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα να ανταλλάσει όταν θέλει tokens με άλλα που είναι στην “τράπεζα” με την αναλογία όμως 3 προς 1. Δηλαδή αν ένας παίκτης χρειάζεται ένα token νερού θα δώσει τρία άλλα από οποιοδήποτε άλλο στοιχείο (πχ δίνει 3 tokens φωτιάς και παίρνει 1 γης). Εκτός από τη δημιουργία τεράτων, τα tokens του κάθε παίκτη μπορούν να χρησιμοποιηθούν και για άλλο σκοπό. Στη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να ανταλλάσει 2 tokens από το στοιχείο της φωτιάς για να κερδίζει ένα τέρας του 1 επιπλέον dmg (4 για 2 κ.ο.κ), 2 tokens νερού για να γιατρεύει για 1 hp ένα τέρας του (4 για 2 κ.ο.κ), 2 tokens γης για να του δώσει 1 armor και τέλος 2 tokens αέρα για να έχει ένα επιπλέον τετράγωνο κίνησης (συν την κίνηση που έχει ήδη από το ζάρι), αυτές οι ενισχύσεις βέβαια (πλην την αναπλήρωση hp, είναι παροδικές και έχουν διάρκεια ενός γύρου, δηλαδή έως ότου ξαναέρθει η σειρά του παίκτη. Ο κάθε παίκτης μπορεί να έχει μέχρι τρία (3) τέρατα ταυτόχρονα πάνω στο ταμπλό. Άρα και κάποιο τέρας “πεθάνει”, άρα και απομακρυνθεί από το ταμπλό, τότε μπορεί να φέρει κάποιο καινούργιο τέρας. Ποτέ όμως δεν μπορεί να έχει πάνω από τρία τέρατα ταυτόχρονα πάνω στο χάρτη. Όταν πεθάνει ένα τέρας και βγει από το παιχνίδι δεν μπορεί να ξαναχρησιμοποιηθεί από τον παίκτη/θεό (εκτός εάν κάτι τέτοιο προβλέπεται από την ιδιότητα του τέρατος). Η κίνηση των τεράτων εξαρτάται κάθε φορά το ζάρι κίνησης στο οποίο σε 3 πλευρές αναγράφεται ο αριθμός 1 (άρα ένα τετράγωνο κίνησης), σε 2 πλευρές ο αριθμός 2 (άρα μπορεί να κινηθεί μέχρι και 2 τετράγωνα) και σε μία πλευρά ο αριθμός 3 (αντίστοιχα μπορεί να κινηθεί μέχρι και 3 τετράγωνα). Το ζάρι κίνησης ρίχνεται ξεχωριστά για κάθε τέρας, αφού πρώτα ο παίκτης/θεός ανακοινώσει φανερά για ποιο τέρας γίνεται η ρίψη.

Στην αρχή κάθε γύρου και αφού έχει ανοίξει κάρτα φαινομένου (όταν ανοιχτεί εποχή δε συμβαίνει κάτι), οι παίκτες με τη σειρά τους εάν και ΜΟΝΟ η κάρτα φαινομένου έχει ως πρώτο στοιχείο αυτό στο οποίο κυριαρχεί ο θεός (πχ. Φωτιά για το Δία, νερό για τον Ποσειδώνα κλπ), τραβάνε μία κάρτα από μία στοίβα 60 καρτών (artifact cards). Οι κάρτες αυτές αναγράφουν διάφορα μαγικά μυθολογικά αντικείμενα τα οποία μπορεί να βοηθήσουν ή να βλάψουν τους παίκτες. Χωρίζονται σε τέσσερις (4) κατηγορίες ανάλογα με τη φύση τους: Equipment- κάρτες δηλαδή που “δένονται” σε ένα τέρας είτε συμμαχικό είτε εχθρικό, Continious- κάρτες που όταν τις “κατεβάσουν” οι παίκτες ισχύει αυτό που

αναγράφεται στην κάρτα μέχρι να ολοκληρωθεί ο γύρος ή να καταστραφεί η κάρτα από άλλη, Instant-κάρτες οι οποίες όταν παιχτούν ισχύουν για εκείνη τη στιγμή και αμέσως μετά πάνε στη στοίβα με τις χρησιμοποιημένες κάρτες, Expendable-κάρτες που χρησιμοποιούνται μόνο μία φορά στο παιχνίδι και αμέσως μετά πάνε και αυτές στη στοίβα με τις χρησιμοποιημένες. Όλες οι παραπάνω κάρτες χρησιμοποιούνται στη σειρά του κάθε παίκτη-θεού και όλες, εκτός από τις Instant, μπορεί να τις έχει ο κάθε παίκτης στο χέρι του μέχρι να τις χρησιμοποιήσει. Οι Instant παίζονται αναγκαστικά πριν ξεκινήσει να παίζει ο πρώτος παίκτης. Για την εφαρμογή κάποιων καρτών χρησιμοποιείται ένα necrotic ζαρι, το οποίο στις 3 πλευρές του είναι κενό, σε μία πλευρά έχει μία νεκροκεφαλή, σε άλλη μία έχει δύο νεκροκεφαλές και στην άλλη μία έχει τρεις νεκροκεφαλές. Χρησιμοποιείται κατά τον τρόπο που αναγράφεται στην εκάστοτε κάρτα. Ο κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα να “αγοράζει” μία artifact card δίνοντας ένα token από κάθε στοιχείο.

Στην αρχή του παιχνιδιού όλοι οι παίκτες ξεκινούν έχοντας ένα (1) από κάθε στοιχείο στη διάθεσή τους (1 γη, 1 νερό, 1 αέρα, 1 φωτιά)

Σκοπός του κάθε παίκτη είναι να κυριαρχήσει στον χάρτη με στόχο την κατάκτηση της ανώτατης περιοχής βάσει της μυθολογίας του (Tier 3), ο Όλυμπος είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Έλληνα θεό/ά, το Asgard είναι η ανώτατη περιοχή για όσους έχουν διαλέξει Νορβηγό θεό/ά και η Great Pyramid είναι η ανώτατη περιοχή για όσους παίκτες έχουν διαλέξει Αιγύπτιο θεό/ά. Για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος πρέπει ο κάθε παίκτης ή οι συνεργάτες παίκτες, να έχουν κατακτήσει πρώτα πέντε (5) μικρότερες περιοχές (Tier 2) . Οι περιοχές αυτές (Tier 2) είναι πέντε (5) για κάθε μία μυθολογία, δηλαδή σύνολο δεκαπέντε (15). Διακρίνονται από τις περιοχές των άλλων μυθολογιών από το χρώμα τους (μπλε για τους Έλληνες, πράσινο για τους Νορβηγούς και κόκκινο για τους Αιγύπτιους). Εκτός από τις Tier 3 και 2, υπάρχουν και κάποια τετράγωνα που αντιπροσωπεύουν μικρότερες ουδέτερες περιοχές, τις Tier 1. Η κατάκτηση των περιοχών Tier 2 στον χάρτη γίνεται από τα τέρατα είτε με παραμονή ενός ή παραπάνω τεράτων σε αυτό το τετράγωνο για ένα γύρο, είτε μετά από νίκη ενός ή παραπάνω τεράτων με αντίπαλο τέρας/ τέρατα. Στη μετακίνηση λοιπόν των τεράτων πάνω στο χάρτη, σε περίπτωση μάχης τηρείται πάντα το μοτίβο “1.κίνηση – 2.επίθεση” ή ΜΟΝΟ επίθεση όταν ένα τέρας βρίσκεται ήδη από προηγούμενο γύρο στο ίδιο τετράγωνο με αντίπαλο τέρας/ τέρατα και επιλέγει να επιτεθεί αντί να κινηθεί. Δεν μπορεί δηλαδή ένα τέρας αφού επιτεθεί να μετακινηθεί μετά. Επιπρόσθετα να αναφέρουμε ότι ένα τέρας μπορεί να επιλέξει να προσπεράσει εχθρικό τέρας εάν φέρει μεγάλη ζαριά, καθώς τίποτα δεν το αναγκάζει να επιτεθεί σε άλλο τέρας πλην εξαιρέσεων (artifact). Η κίνηση των τεράτων θα πρέπει να ακολουθεί τις γραμμές του χάρτη, οι οποίες συνδέουν με συγκεκριμένο τρόπο όλες τις περιοχές μεταξύ τους. Κάποιες από τις περιοχές Tier 1 και 2 έχουν κάποιο σύμβολο νερού πάνω, το οποίο υποδεικνύει ότι πρόκειται για υδάτινες περιοχές και ισχύουν κάποιοι ειδικοί κανόνες που αναγράφονται στις κάρτες κάποιων τεράτων.

Ο τρόπος που διεξάγεται η μάχη μεταξύ των τεράτων είναι ο εξής: εφόσον έχουμε τουλάχιστον 2 τέρατα αντίπαλων θεών στο ίδιο τετράγωνο, ο παίκτης που ξεκινάει πρώτος διαβάσει τις ιδιότητες του τέρατός του (hp, damage, ιδιότητα) καθώς και ο αντίπαλος. Από τη ζωή (hp) του τέρατος που δέχεται την επίθεση αφαιρείται το ποσό της ζημιάς (damage) που κάνει το τέρας που επιτίθεται μείον την armor του αντίπαλου τέρατος , ενώ ταυτόχρονα οι ιδιότητες των τεράτων ανάλογα με τη φύση τους μπορούν να τεθούν σε εφαρμογή προκειμένου να προστατέψουν το τέρας τους ή να βλάψουν περισσότερο τον

αντίπαλο. Να σημειωθεί ότι η ζημιά από ικανότητες Θεών και artifact δεν δέχονται μειώσεις και η armor δεν υπολογίζεται. Επομένως προκύπτει η σχέση:

$$\text{Final Damage} = \text{Attacker Monster Damage} - (\text{Defender Monster Armor} - \text{Attacker Armor Penetration})$$

Εάν ένα τέρας βρίσκεται στο ίδιο τετράγωνο με περισσότερα από ένα αντίπαλα τέρατα μπορεί κάθε φορά να επιτεθεί ΜΟΝΟ σε ένα από αυτά (εκτός αν η ιδιότητα του τέρατος του επιτρέπει να επιτεθεί σε παραπάνω), ενώ αντίθετα πολλά συμμαχικά τέρατα μπορούν να χτυπήσουν όλα ένα αντίπαλο τέρας.

Είναι θεμιτό στη διάρκεια του παιχνιδιού αντίπαλοι παίκτες να προσπαθούν να καταλάβουν και αυτοί περιοχές που διεκδικούν ή έχουν ήδη καταλάβει οι αντίπαλοι προκειμένου να τους καθυστερήσουν. Επίσης, όταν δεν παίζουν και οι τρεις μυθολογίες, οι παίκτες μπορούν να καταλάβουν περιοχές Tier 2 της μυθολογίας που δεν παίζει. Οι περιοχές Tier 3 δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως τετράγωνο κίνησης (ούτε και στην περίπτωση που κάποια μυθολογία δεν παίζει). Οι παίκτες όταν θέλουν να “ζωντανέψουν” κάποιο τέρας πάνω στο χάρτη, μπορούν να το κάνουν σε όποιο τετράγωνο Tier 1 και 2 θέλουν, ΑΡΚΕΙ να μην είναι κατακτημένη αυτή η περιοχή από τους αντιπάλους. Μπορούν δηλαδή να φέρουν στο χάρτη ένα τέρας σε όλες τις περιοχές Tier 1 (αφού αυτές είναι ουδέτερες και δεν μπορούν ούτως ή άλλως να κατακτηθούν) και σε όσες περιοχές Tier 2 δεν έχουν κατακτηθεί από κανέναν ή είναι κατακτημένες από τον ίδιο τον παίκτη/θεό ή σύμμαχό του.

Εάν κάποιος θεός χάσει όλα τα τέρατά του σε μάχες τότε αυτομάτως χάνει και βγαίνει από το παιχνίδι. Εάν κάποιος θεός, μόνος του ή σε συνεργασία με τον συμπαίκτη του, καταλάβει τις πέντε (5) Tier 2 περιοχές που ανήκουν στη μυθολογία τους, τότε πρέπει ένα τουλάχιστον τέρας του να κινηθεί προς την ανώτερη (Tier 3) περιοχή της μυθολογίας του και μόλις φτάσει εκεί, όσο ακόμα τους ανήκουν οι Tier 2 περιοχές, τότε νικάει.

Zeus

Elements: +1 Fire/ +1 Wind.

Ability: When a Zeus monster increases its damage, Zeus increases further its damage +1.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Pegasus	-	-	2	2	10	3	Scout: Pegasus can go in one move to whichever Tier 1 space it wants.
Lestrigons	2	-	-	2	12	3	Water Abusive: Against monsters that have at least one Water Token in their cost they increase their Damage +1.
Argos	-	2	2	-	10	3	First Striker: On the first attack and only if Argos strikes first he increases his Damage +2.
Orthros	2	-	2	-	10	3	Twin Head: Orthros can attack two monsters on the same space.
Centaur	-	2	-	3	13	4	Centaur has 1 Armor Penetration.
Talos	-	-	4	2	14	4	1 Armor
Stymphalian Birds	3	-	-	4	12	4	Water Bravery: If the Stymphalian Birds are on a Water space they increase +2 Damage for as long they stay there.
Minotaur	2	4	2	-	12	5	Fury: The Minotaur can sacrifice 1 HP to increase its Damage +1 for the rest of the turn.
Hundred Handed	2	3	4	-	15	3	Aura: Hundred Handed gives +1

							Armor to any of Zeus's monsters on the same space, as well as to itself.
Nemea Lion	-	6	2	2	15	5	Heat: When the phenomenon includes Fire the Nemea Lion increases its damage as much as the Phenomenon.

Πίνακας 24. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Poseidon

Elements: +2 Water/ +1 Earth.

Ability: Poseidon can change his proportion during the game as many times as he wants, but he has to announce this aloud before the next Phenomenon card is turned over.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Taraxippos	-	2	2	-	8	3	Horse Terror: Against monsters that have characteristics of horses, Taraxippos inflicts +1 Damage.
Triton	2	-	2	-	10	3	Bait: Triton lures the monster that defeats him in battle to the ocean, making it unable to move for three turns.
Ichthiocentaur	2	-	2	-	8	3	Unique Pair: Ichthiocentaur can go to the same space as Hippocampus in one move and when they are on the same space, Ichthiocentaur has +1 Armor.
Hippocampus	2	-	2	-	10	3	Scout: Hippocampus can go from any water space to any other water space he wants in one move.
Lamia	3	2	-	-	10	3	Heat: When the current phenomenon includes Fire, Lamia increases her Damage and Armor +1.
Gyrionis	2	2	2	-	13	4	Armor Thief: When Gyrionis attacks a monster he gets his opponent's Armor for one turn, leaving the opposing monster with no Armor. This ability is renewed with every new attack on the monster.
Cyclops	-	3	4	-	12	3	Rock Throw: Cyclops has increased range of attack up to any directly neighboring space.
Sirens	3	1	-	4	15	4	Seduction: Opposing monsters who attack the Sirens inflict half of their Damage on them (rounded up).
Scylla	4	3	-	2	16	5	Elemental Advantage: To whichever monsters have more than one Token of Water in their cost, Scylla inflicts +1 Damage on them.
Charyvdi	5	2	3	-	20	5	Whirlpool: When Charyvdi is called onto the map, she is placed on the same space for the rest of the game and cannot move from there. Charyvdi gushes water from her mouth inflicting 1 Damage on all the monsters on the spaces connected to her space. If there is more than one monster on the same space as Charyvdi, then only one, which she chooses, receives five Damage, while for the rest the same rule of +1 Damage for nearby monsters is applied.

Πίνακας 25. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Athena

Elements: +2 Earth.

Ability: She can pay 2 Earth tokens to make only one of her monster each time invulnerable for her turn.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Cerynian Deer	-	-	2	2	8	3	Swiftess: She can move up to three spaces away.
Euriali	-	1	2	1	9	3	Empowerment: When she dies, she increases the damage of one of Athena's monsters by +1 Damage.
Pan	1	1	2	-	8	3	Panic: If the opposing monster has 3 HP or less and it is on the same spot as Pan, then it starts to panic and it loses its turn.
Stheno	2	2	-	-	11	3	Bloodlust: For every monster that she kills she increases her Damage by +1 Damage.
Sphinx	-	3	-	2	10	3	1 Armor.
Nymphs	3	-	-	3	8	3	Seduction: They seduce the opposing monster that attacks them, making it do only half its damage to them (rounded up).
Amazoness	-	2	3	2	15	4	Feminism: Against male monsters she increases +2 Damage.
Phoenix	-	4	-	3	10	4	Rebirth: If he dies he can be reborn on Athena's turn, on the same space where he died.
Chimera	-	2	2	3	13	4	Weakening: The monster that kills Chimera loses its special ability for the rest of the game.
Medusa	2	2	4	-	14	5	Petrifying Gaze: Every opposing monster that is on the same space as Medusa for the first time (regardless of whether it moves to her, or she moves to them) loses the whole next turn.

Πίνακας 26. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hades

Elements: +2 Fire.

Ability: During Autumn and Winter, he increases the power of the Water element during the Winter season (+2 Water) and the power of Wind during the Autumn season (+2 Wind).

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Fates	2	-	2	-	8	3	FutureSight: Every time they attack they can see the next Phenomenon card.
Erynies	-	2	-	2	12	3	FateHunting: They can move to the space of a monster that they have battled in the past.
Kyres	3	1	-	-	10	3	Curse: When they die they curse an opposing monster on the board and it loses 2 HP and its maximum Health is reduced by 2 HP.
Kovalos	2	-	-	2	10	3	1 Armor.
Colhidian Dragon		2	1	2	12	3	Scout: When the phenomenon includes Wind he can move to which every territory (Tier 1 or Tier 2) he wants.
Orkos		2	1	2	9	4	Self-Healer: Every time he kills a monster he receives 3 HP.
Dracontas	2	3		1	14	4	Pick-Up: Everytime he kills a monster he takes all the Tokens that this monster had as a cost.
Basilisk	-	2	2	2	15	4	FirstStriker: At the first strike against every opposing monster he inflicts +1 Damage and +1 Armor penetration.

Cerberus	-	3	3	-	13	4	Guardian: If the current phenomenon includes Fire he increases +1 Armor and all the opponent monsters on the map cannot move until the phenomenon changes and does not include Fire.
Hydra	4	3	-	2	15	3	DeathRattle: For every 3 Damage she receives, she increases +1 Damage for the length of the game.

Πίνακας 27. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Cronus

Elements: +1 Earth/ +1 Wind.

Ability: Cronus at anytime he wants, on his turn, he can devour one monster and take back all the Tokens that the monster had as a cost; monsters that have had this ability used against them cannot be used again in this game.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Lapithes	2	-	2	-	8	3	WindProtection: If the phenomenon includes Wind then they are healed by the amount of Wind tokens that the phenomenon has.
Charon	2	-	-	2	8	3	DeathlyCall: Charon can transport an opposing monster together with himself to the space of an allied monster.
Hippalektrion	-	2	-	2	8	3	Scout: He can move to whichever territory he wants if the current phenomenon includes Fire.
Telchines	2	-	2	-	10	3	BraveSoldier: Telchines increase +2 Armor against any monster that has 4 Damage or more.
Tartarus	2	-	3	-	13	3	Bait: An opposing monster that kills him is exiled to Tartarus and loses its ability to move for 3 turns.
Erymanthian Boar	-	3	-	3	10	4	1 Armor
Erebus	2	-	2	3	12	3	Heat: If the phenomenon includes Fire, the Damage he inflicts increases by the number of Tokens of the phenomenon (the increases and decreases of seasons are not applied).
Typhoon	-	4	2	2	14	3	Typhoon: All opposing monsters with the ability Scout lose their ability while Typhoon is on the board.
Egkelados	2	2	5	-	12	4	Earthquake: All opposing monsters that are on spaces connected to the one that Egkelados is on, or on the same space as him receive 1 Damage. Exceptions are allied monsters and any monster that Egkelados attacks on his turn, which receives the Damage of Egkelados' attack.
Titans	-	3	5	2	17	5	2 Armor.

Πίνακας 28. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hekate

Elements & Ability: Hekate, Lady of the Three Realms increases the power of the elements of Earth, Water and Wind by one Token (+1 Earth/ +1 Water/ +1 Wind).

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Mandragor	2	-	2	-	8	3	Bait: The monster that kills Mandragor loses its ability to move for 3 turns.
Mormo	-	2	2	-	8	2	Rabidness: For every attack that Mormo does she gains +1 Damage for the duration of the game.
Ophiotauros	-	-	3	2	12	3	Back-upPlan: If Ophiotauros does not move this turn he increases +1 Damage until the start of his next turn. If he does not attack then he

							increases +1 Armor until the start of his next turn.
Gryphon	-	2	-	3	12	3	Scout: He can go to whichever Tier 1 space he wants in one move.
Embusa	3	2	-	-	9	3	Heat: If the phenomenon includes fire then Embusa increases +2 Damage until the phenomenon passes.
Ladon	3	-	3	-	13	4	Hardiness: When Ladon gets to 3 HP or less he increases +2 Armor.
Manticore	2	-	2	2	14	4	VenomousDeath: The monster that kills Manticore loses its ability for the rest of the game (if somehow the monster is revived and brought back to the map it has its ability again).
Dragonlady	-	2	2	3	14	4	MoltenArmor: The monster that Dragon lady attacks loses its Armor for one turn.
Harpies	-	3	-	4	14	4	EmergencyTeleport: They can teleport with one move to the space of an allied monster and they give all the monsters of the space including themselves +1 Damage. They also increase +1 Armor Penetration only for themselves.
Echidna	3	-	3	2	15	5	Toxin: The monster that kills Echidna loses for the rest of the game 2 Damage points (if somehow the monster is revived and brought back to the map it has its normal Damage again).

Πίνακας 29. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Ra

Elements: +2 Fire.

Ability: Ra has the ability to repay a monsters cost while it is in the board and fully restore its hp.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Mnevis ♂	-	1	2	1	8	3	Sacrifice: When Mnevis is on the board and a monster of Ra's is going to die, Ra can replace the position of this monster with Mnevis and in this way save the monster from death.
Mehet-Weret ♀	2	2	-	-	9	3	Teleporter: She can teleport another allied monster to the same space as her (the owner of the monster must accept the teleport).
Har-Machis ♂	-	2	-	2	12	3	+1 Armor Penetration.
Nefertem ♂	3	-	2	-	12	3	Scout: Nefertem can go from a Water space to another Water space in one move.
Gynosphinx ♀	2	-	-	3	11	3	Pair: When she is alive at the same time as Har-Machis then both gain +1 Damage.
Nuit ♀	-	3	-	3	12	3	Healing Soul: Nuit can sacrifice one HP of hers to heal whichever monster she wants on the board for 1 HP. The amount of the sacrificed HP and healing are the same and to whatever amount she wants. This ability can be used once per turn.
Kherpi ♂	-	4	2	-	12	4	Armor Thief: Kherpi steals the armor of the opposing monster that he attacks for one turn.
Menthu ♂	-	3	1	2	13	4	Pick-Up: When Menthu kills a monster he takes all the Tokens that were needed as the monster's cost.
Mehen	2	-	3	2	15	4	Protector: Every turn it chooses one allied monster and increases +1 Armor for one turn. It cannot choose itself.
Ka-en-Ankh-Nereru	2	4	-	2	16	3	Cosmic Journey: When he is on the same space as an allied monster he can devour it and send it to another area of the board. The monster that is being devoured has to have the ability to move this turn, and when using this special ability of Ka-en-Ankh-Nereru, he loses his ability to move for this turn.

Πίνακας 30. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Sobek

Elements: +2 Water.

Ability: Sobek can pay only 1 water token, to heal his, or allied monster by 1 hp.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Babi♂	2	-	2	-	8	3	Water Bravery: Babi has +1 Armor, and while he is on a Water space he gains +1 Armor, equaling +2 Armor.
Sabgarifya	3	-	-	1	10	3	Swiftess: Double movement.
Heqet♀	-	3	1	-	10	3	Power Exchange: Heqet can pay 1 Token of Water to increase +1 Damage for the rest of the turn.
Khnum♂	2	2	-	1	12	3	Water Pledge: When the phenomenon includes Water then he can make one of his monsters invincible, must be announced when the Phenomenon card is revealed.
Hatmehyt♀	-	1	3	2	11	3	Water Bravery: When Hatmhyt is on a Water space she increases +1 Damage and +1 Armor.
Khenti-Kheti♂	3	-	-	2	11	3	Scout: He can go from any Water space to any other Water space in one move.
Herishef♂	3	-	3	1	14	4	Weakening: The monster that Herishef attacks does -1 (minus one) its normal Damage for one turn.
Ammut♀	-	3	-	3	14	4	Blood Lust: When Ammut kills a monster she increases +1 Damage.
Petsuchos♂	5	2	-	-	15	4	Water Pulse: From a Water space Petsuchos can attack up to two spaces away.
Maat♀	3	2	3	-	16	4	Shield: Every turn she can choose one allied monster that is being attacked and protect it by taking half of the Damage even if she is not on the same space as it (for odd numbers she takes the higher amount of Damage).

Πίνακας 31. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hathor

Elements: +2 Wind.

Ability: Hathor can pay 1 wind token to reroll any kind of dice in the game (Movement or Necrotic).

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Sothis♀	2	2	-	-	9	3	Water Bravery: In a Water area she gains +1 Damage.
Amun♂	2	-	-	3	11	3	Healing Bridge: The allied monsters can pass through the space that Amun is on without this counting as a move, while at the same time he heals them with 1 HP when this ability is used.
Hap♂	-	1	3	-	11	3	Fury: He can pay 1 HP to increase +1 damage for one turn. The maximum effect from this ability is +1 Damage.
Criosphinx♂	-	3	-	2	8	3	Power of Three: He can protect from Damage Androsphinx or Hieracosphinx while they are on the same space as the one that he wants to protect. He also has +1 Armor.
Hieracosphinx♂	1	-	1	3	8	2	Power of Three: It provides +1 Damage to Androsphinx and Criosphinx while they are alive on the board.
Toth♂	-	2	-	3	10	3	Knowledge: If he does not attack this turn he can see the next 2 Phenomenon card.
GengenWer♀	2	-	-	4	10	3	Healing Space: If she is on the same space as an allied monster then she gains +1 Armor for one turn and she can heal this monster with 1 HP.
Sopedu♂	3	-	3	-	13	3	Star Worshiper: With the phenomena cards Asteroid Rain and Meteors she chooses one

							of her or an allied monster and heals it to the maximum of its Health.
Androsphinx♂	-	2	2	3	15	3	Power of Three: When at least two of Androsphinx, Criosphinx and Hieracosphinx are currently alive they can go in one move to the space of either of the other two. Also every time Androsphinx attacks he can heal with 2 HP Criosphinx or Hieracosphinx if he is on the same space as the one that he wants to heal.
Bennu	-	2	2	4	15	4	Inheritance: When a monster dies on the board he gains +1 Armor for the duration of the game.

Πίνακας 32. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Set

Elements: + 2 Earth.

Ability: Whenever an opposing monster has only 1 Hp left, it is automatically destroyed.

When this ability is activated all Set monsters are healed for 1 Hp.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Banebdjedet♂	-	2	2	-	8	3	Survival: If he has the same HP as the monster that tries to attack him, this monster cannot attack him.
Taweret♀	3	-	-	2	10	3	Typhoon: If the phenomenon includes Wind then the Scout Ability cannot be used in this turn.
Mummy	2	1	3	-	11	4	Last Attack: If it dies it comes back from the dead to make a last attack on one monster on the same space where it died, if this exists. Then it returns to the Realm of the Dead.
Anat	3	2	-	-	12	3	Cosmic Power: If the phenomenon includes Earth then it increases +1 Armor and +1 Armor Penetration for the rest of the turn.
Serpopard	2	-	3	-	12	3	Twin Head: It can attack up to two monsters on the same space.
Akhekh	-	4	2	-	13	4	Killing Heat: If the current phenomenon includes Fire then the amount of Damage it inflicts increases by the Tokens of the phenomenon.
Uraeus	3	-	3	-	12	3	Poisonous Sting: It inflicts 1 Damage every turn using its venom on the monster that it attacks for the present and the following two turns.
Maahes♂	-	3	5	-	15	4	Soul Weakening: He can sacrifice his own HP to reduce the HP of another monster on the board by the same amount. This ability can occur only once per turn.
Serket♀	3	-	6	-	16	3	Poisonous Sting: She inflicts 1 Damage every turn using her venom on the monster that she attacks for the present and the following two turns.
Wadjet	2	4	4	-	15	4	Bite: If it attacks a target suffering from a poisonous sting ability it does twice its Damage.

Πίνακας 33. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Anubis

Element: +2 Earth.

Ability: When an Anubis monster is destroyed, he summons it again during his turn as a “minion” with the same Damage and Ability but only 1 hp. Minions do not count as monster and do not count in the maximum 3 monster cap of the game.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Bacchis	1	-	3	-	8	3	1 Armor.
Aker	-	2	3	-	10	3	Heavy Armor: He cannot be attacked and increases +2 Armor for the rest of the turn.
Qebehsenuef	3	-	-	2	11	3	Unique Pair: Qebehsenuef and Duamutef can die only if the Damage that the opponent does is equal to the rest of their HP. If this does not apply then they do not receive any Damage.
Duamutef	-	2	-	3	11	3	Unique Pair: When Duamutef and Qebehsenuef are currently alive on the board they increase +1 Damage.
Aken	3	-	-	2	10	3	Refund: Anubis is refunded all the Tokens that he paid to bring this monster to life. This happens when Aken dies.
Chontamenti	-	2	3	-	10	3	Guard: He guards a territory and if he does not move he gains +1 Armor and +1 Damage for the rest of the turn.
Namtar	2	2	2	-	14	4	Guard: When he is on Tier 2 territory he increases +1 Armor.
Nehebu-Kha	-	-	4	2	12	4	Invulnerability: When the phenomenon includes Earth then Anubis chooses one of his monsters and makes it invulnerable for this turn.
Wepwawet	-	2	3	1	13	4	Hunter: When an opposing monster on the board has 3 HP or less he can go directly to its space in one move.
Apep	2	3	5	-	16	4	Devouring: When Apep kills a monster he inherits its ability for the rest of the game.

Πίνακας 34. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Nephthys

Elements: +1 Wind/ +1 Water

Ability: Whenever Nephthys draws an artifact card (by draw or purchase), she draws 2 and chooses the 1, then she places the other on the top of the deck.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Hapy♂	2	1	1	-	8	3	Bait: The monster that kills him loses its ability to move for 3 turns.
Chauphis	3	-	2	3	15	4	Armor Thief: It steals the Armor of the monster that it attacks for one turn, leaving it with no Armor.
Maka♂	2	2	-	2	14	4	Surprise Attack: If the phenomenon includes Fire he can move to the space of an opponent monster and attack it.
Neckhbet♀	2	-	2	2	10	3	Royal Birth: All Nephthys' monsters that are summoned after her gain +1 Armor for the duration of the game.
Uroboros	3	-	3	-	14	3	Poisonous Bite: Its poison inflicts 1 Damage every turn to the monster that it attacks, for the present and the following two turns.
El Naddaha♀	3	-	-	3	12	3	Water Bravery: When she is on a water space she does +2 Damage.
Imsety♂	-	-	2	2	8	3	Illness: The monster that attacks him does 1 Damage to itself.
Isfet♂	3	4	-	-	14	3	Power of Three: He gains +1 Armor when there is Ta-bitjet or Shezmu on the board, while if there are both +2 Armor (+1 Armor for each).
Ta-bitjet♂	-	3	-	4	12	4	Power of Three: He gains +1 Damage when

							either Isfet or Shezmu are on the board, while if there are both he gains +2 Damage (+1 Damage for each).
Shezmu♂	-	2	4	-	10	3	Power of Three: He gains +1 Armor penetration when Ta-bitjet or Isfet are on the board, while if there are both +2 Armor Penetration (+1 for each).

Πίνακας 35. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Thor

Elements: +1 Fire/ +1 Wind.

Ability: Whenever a Thor's monster kills another monster, then Thor does 1 damage to all opposing monsters on the map, if this ability kills a monster activate it again as a chain.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Valkyrie♀	-	4	-	4	15	4	Blood Lust: When she kills a monster she gains +1 Damage.
Arvak	3	-	-	2	11	3	Scout: If the current phenomenon includes Fire or Wind it can go to whichever Tier 1 or 2 space it wants in one move (except to Water spaces).
Einherjar	-	3	3	-	13	3	Aura: It increases the Damage of allied monsters on the same space as it by +1 Damage, for as long as they stay on the same space (without any affect on Einherjar).
Gullinborsti♂	2	-	-	2	10	3	Water Bravery: When he is on a Water space he increases +1 Damage and +1 Armor.
Vedfolnir♂	-	2	2	4	16	4	Summoning: When he dies he summons another of Thor's monsters onto the board without paying its Cost.
Gullfaxi	-	-	2	2	10	3	Swiftess: It can move up to two spaces on the board.
Heiddreun♀	1	2	1	-	8	2	Emergency Aura-teleport: She can teleport to Einherjar directly and as long she is with it on the same space she gives +1 Damage to it.
Himinhjotr♂	2	-	2	-	8	3	Bait: The monster that kills Himinhjotr loses its ability to move for 3 turns.
Hordshyrde	2	3	-	2	14	4	Moltenarmor: It wastes away the Armor of the monster it attacks for one turn, leaving it without Armor.
Hyrceanian Birds	-	3	-	2	11	3	Refund: When they die Thor refunds all the tokens that were used to bring these monsters to life.

Πίνακας 36. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Njord

Elements: +2 Water.

Ability: Njord can convert one Token of Water to one Token of Earth or the reverse.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Kraken	5	-	4	-	17	5	When it is not on a Water space it can only attack or move. -On a Water space - Drowning: It sinks the opposing monster in the water making it lose its ability for the rest of the turn. - In other areas - Grapple: The opposing monster cannot move on the next turn.
Swamfisk	-	1	2	1	9	3	Bait: The monster that kills it loses its ability to move for 3 turns.
Backahast	3	1	-	1	11	3	Deathly Call: It can move an opposing monster to the space of an allied monster.
Cheval Bayard	3	-	2	-	9	3	Carrier-scout: It can go from water space to water space and transport one allied monster with it (if this monster has no water in its cost it is drowned and loses movement for the

							following turn).
Circhos	-	2	3	1	11	3	Predator: To opposing monsters that have more than 12 HP it does +2 Damage.
Frost Giants	2	1	4	-	15	4	Frozen armor: When the winter or autumn season is active they gain +2 Armor; while summer or spring is active they gain +1 Damage.
Havfest	5	3	-	-	14	5	Armor penetration: In a water space it gains +2 Armor Penetration.
Havfine♀	4	-	-	4	12	4	Wave creator: When she is on a water space she can Damage an opposing monster that is located on another water space on the board.
Havfrue♀	-	3	-	2	12	3	Future sight: In every attack she makes she can see the next Phenomenon card.
Nicker♀	2	1	1	-	10	3	Seduction: She seduces the opposing monster which then does only half its damage (rounded up).

Πίνακας 37. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Frigg

Elements: +2 Wind.

Ability: Frigg can pay 1 of each element to see the next 5 cards of a Deck and place them in any order she wants.

Monster	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Alfrigg ♂	-	1	3	-	9	3	Pick-Pocket: Every attack gives 1 Token from an element of his choice from those that were a cost to the monster he attacked. The tokens are taken from the Element pile.
Battleswine ♂	1	2	-	2	10	3	Aura: He gives to one allied monster on the same space and as long as it stays with him +1 Armor.
Dvalin ♂	-	-	2	4	10	2	Elemental Search: He can choose not to move and receive one Wind Token.
Elves ♀	2	-	2	4	12	4	Healer: For every 1 Damage she does she can give 1 HP to one of Frigg's monsters on the same space.
Fylgia ♀	-	2	-	3	8	3	Caretaker: When she dies she goes to one allied monster and provides it with +1 Damage and +1 Armor for the length of the game.
Hoenir ♂	2	-	2	4	14	4	Summoning: When he dies he can summon another of Frigg's monsters without paying its cost, as long as this monster has not been played up to this moment.
Hraesvelgr	2	4	-	3	15	4	Wind Creator: If the current phenomenon card includes Wind, then it can attack whichever opposing monster on the board he wants on Tier 1 and 2 territories.
Norns	3	-	2	-	8	3	Guardians of Fate: Norns conquer a territory directly with one move and without having to wait until the start of their next turn.
The Swan Maidens ♀	3	2	-	2	12	4	Immortality: She can pay 1 Wind Token to give 1 HP to one of Frigg's monsters or herself on the same space.
Ratatosk	3	-	3	-	8	3	Emergency Teleport: It can

							teleport to Hraelsvelgr in one move and provide him +1 Damage and +1 Armor.
--	--	--	--	--	--	--	---

Πίνακας 38. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Loki

Elements & Ability: when the game starts, Loki has to choose which element he would like to have advantage in (+3 Element). With each new Season that starts, Loki changes the element that he has advantage in and has advantage in the element that the new Season boosts (+3 Water – Winter/ +3 Earth – Spring/ +3 Fire – Summer/ +3 Wind – Autumn).

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Sleipnir♂	-	1	4	2	12	4	Swiftess: Double movement.
Jormungandr	4	3	3	-	20	5	Midgard Serpent: No one can escape unscathed from a battle with Jormungandr. The monster that kills Jormungandr succumbs to its wounds and dies.
Aiatar	2	-	3	1	14	4	Armor Penetration 2.
Sarkany♂	-	3	-	3	10	3	WaterBravery – Heat: If the current phenomenon includes Fire or Water then Sarkany increases +1 Damage and +1 Armor.
Grendel♂	2	-	3	-	12	3	Battle Assault: For every opposing monster on the space Grendel gains +1 Damage.
Hex♀	1	2	-	2	10	3	Future Sight: When she attacks, Loki sees the next Phenomenon card.
King of Serpents	2	-	2	2	12	4	Grapple: When it attacks, the opposing monster cannot escape from the space, and so loses the power of movement for the following turn.
Sjoorm	3	2	2	-	12	3	Predator: If the monster that is being attacked has maximum HP equal or less than 12 then it inflicts +2 Damage.
Wurm	-	2	4	3	15	4	Battle Tactics: Wurm, instead of only following the classic movement/attack pattern, can also follow the pattern attack/movement.
Saivo-Neita♀	2	2	-	4	14	4	Water Bravery: When Saivo-Neita is in a water region he gains +1 Damage and +1 Armor.

Πίνακας 39. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Hel

Elements: +2 Fire.

Ability: For every monster, hers, allied or opposing, that dies on the board she receives 2 Tokens from the monster's higher element cost, if it is a tie she gets to choose.

Monsters	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Nidhoggr	2	6	-	2	17	5	Armor penetration ∞.
Draugr	2	2	2	-	13	3	Heat: If the current phenomenon includes fire Draugr increases +1 Damage for the rest of the turn.
Skoll ♂	-	5	3	-	14	4	Brotherhood: While Hati – Skoll are both alive on the board they gain +2 Damage each.
Fafnir ♂	-	1	2	3	14	3	Scout: When the phenomenon includes Wind he can go to whichever Tier 1 space he wants in one move.
Fire Giants	-	4	-	3	14	4	Scorched Earth: They set the previous space on fire for a turn and whichever monster passes receives 1 Damage.
Geri & Freki	-	-	2	-	9	3	Hunting Dogs: They have 1 Armor and they can split on to two adjacent squares. In this way they decrease 1 Damage each. They have a shared HP and every attack on either of them reduces their maximum HP.
Garm ♂	-	4	2	-	12	3	Heat: If the current phenomenon includes Fire then he increases his Damage by as much as

							the tokens of the phenomenon.
Hati ♂	3	-	-	5	14	4	Brotherhood: While Hati – Skollare are both alive on the board they gain +2 Damage each.
Lindworm	4	1	1	-	13	3	Water Bravery: In a Water region it increases +2 Armor.
Mara ♀	-	1	-	3	8	3	Terror: When Mara is on the same space as a monster whose maximum HP is 12 or less, if she wants she can oblige it to move to an adjacent space of her choice. This ability can be used once per monster.

Πίνακας 40. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

Angrboda

Elements: +2 Earth.

Ability: Every opposing monster must pay one Token of its choice to Angrboda to fulfill an attack on her.

Monster	Water	Fire	Earth	Wind	HP	Damage	Ability
Fenrir	-	3	5	2	18	5	Colossal Growth: It always and with no exception does all its Damage to the monster it wants to attack, and nothing can bypass, distract or reduce its attack. No rule of reduced Damage applies to it.
Dwarves ♂	2	-	2	-	10	3	1 Armor.
Troll ♂	-	2	3	-	11	3	Range: He can attack monsters on adjacent squares; one attack per turn.
Beigad ♂	3	1	-	1	8	3	Exhaustion: The opposing monster from now on can only move or attack on the same turn, while Beigad is alive on the board.
Gnome	-	-	3	1	8	3	Synergy: When Dwarves and Gnomes are alongside alive on the board they increase +1 Damage and +1 Armor.
Huldra ♀	2	-	-	2	8	3	Seduction: The opposing monster does only half its Damage to her (rounded up).
Mau the Dhoog	-	3	2	-	12	4	Hunter: If it battles an opposing monster it can follow it to the space it moved to in one move and without calculating distance.
Para ♀	-	-	2	2	8	3	Pick Pocket: In every attack she receives one Token from an element of the monster's cost that she attacked. The element is taken from the Element pile.
Skofin ♂	2	-	2	3	16	4	Petrifying Gaze: All opposing monsters when they come into contact with Skofin lose their turn immediately. This ability is applied once per monster.
Surma	3	2	-	2	14	4	Twin Head: It can attack two monsters on the same space.

Πίνακας 41. Απεικόνιση Ικανότητας Θεού, λίστας, κόστους και ιδιότητας τεράτων.

2.4.2 Ομαδοποιημένες Απαντήσεις Playtest Sheet Beta Version

Wrath of Gods

Ανώνυμες πληροφορίες:

Φύλλο

Ηλικία

Κλίμακα Βαθμολογίας:

1 Όχι

2 Ναι

- 1) Σε ποιούς πιστεύετε ότι απευθύνεται το παιχνίδι;.....
- 2) Κατανοούν οι παίκτες τους κανόνες;.....
- 3) Θα ήθελε ένας παίκτης να παίξει περισσότερη από μία φορές το παιχνίδι;
- 4) Νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι δίκαιο;.....
- 5) Αισθάνεστε ότι το επιτραπέζιο σας κράτησε το ενδιαφέρον;.....
- 6) Υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές;.....
- 7) Βρήκατε κάποια δική σας στρατηγική κατά τη διάρκεια του;.....
- 8) Ποιά μέρη του παιχνιδιού ευχαριστηθήκατε περισσότερο και ποιά λιγότερο;

- 1) Γράψε 1 αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι:

.....

.....

- 2) Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε 'καλές' πωλήσεις;

€ :

- 3) Με ποιο γνωστό παιχνίδι/α πιστεύεις ότι μοιάζει;

.....

- 4) Κέρδισες στο παιχνίδι;

☐ Ναι☐ Όχι

Εικόνα 17. 3^ο Playtest Sheet Beta Version.

Φύλλο: 60 Άντρες/ 54 Γυναίκες

Μέσος Όρος Ηλικίας: 25

Σε ποιούς πιστεύετε ότι απευθύνεται το παιχνίδι; Συνηθέστερη απάντηση παίκτες που έχουν παίξει ξανά επιτραπέζια

Κατανοούν οι παίκτες τους κανόνες; 34 Όχι/ 80 Ναι

Θα ήθελε ένας παίκτης να παίξει περισσότερη από μία φορές το παιχνίδι; 47 Όχι /77 Ναι

Νομίζετε ότι το παιχνίδι είναι δίκαιο; 18 Όχι/ 96 Ναι

Αισθάνεστε ότι το επιτραπέζιο σας κράτησε το ενδιαφέρον; 11 Όχι/ 103 Ναι

Υπάρχουν κυρίαρχες στρατηγικές; 45 Όχι/ 69 Ναι

Βρήκατε κάποια δική σας στρατηγική κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; 16 Όχι/ 98 Ναι

Ποιά μέρη του παιχνιδιού ευχαριστηθήκατε περισσότερο και ποιά λιγότερο; Συνηθέστερη απάντηση Όλα

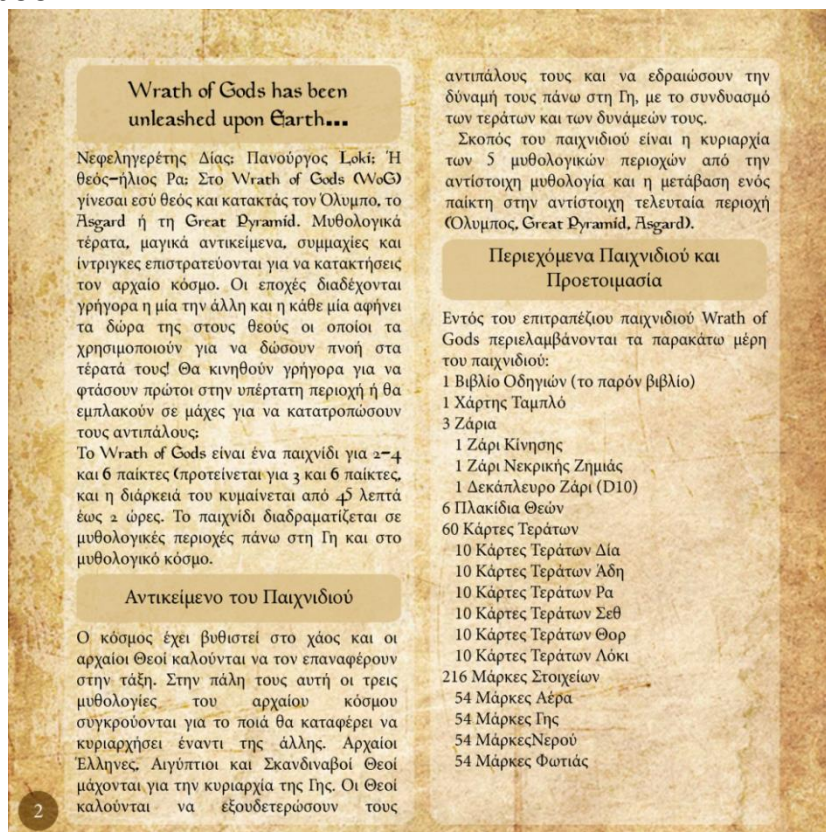
Γράψε 1 αλλαγή που πιστεύεις πως πρέπει να γίνει στο παιχνίδι: Συνηθέστερη απάντηση πιο σαφής απόδοση καρτών και ικανοτήτων

Σε τι τιμή πιστεύεις πως αυτό το παιχνίδι θα έκανε «καλές» πωλήσεις; Μέσος όρος 31€

Με ποιο γνωστό παιχνίδι πιστεύεις ότι μοιάζει: Συνηθέστερη απάντηση Age of Mythology Κέρδισες; 38 Ναι/ 76 Όχι

Από το τρίτο playtesting παρατηρήθηκε πως η πλειοψηφία των παικτών θα δοκίμαζε να παίξει το επιτραπέζιο και δεύτερη φορά, γεγονός άκρως ενθαρρυντικό σχετικά με τα συμπεράσματα των προηγούμενων playtesting. Επίσης παρατηρείται συνεχόμενη αύξηση στην κατανόηση των κανόνων και των μηχανισμών του παιχνιδιού από τους παίκτες, καθώς και η αξιολόγηση του προϊόντος από τους ίδιους συνεχώς αυξάνεται, γεγονός που αποδεικνύει την ικανοποίηση του παίκτη μέσω της βιώσιμης εμπειρίας που προσφέρει το παιχνίδι.

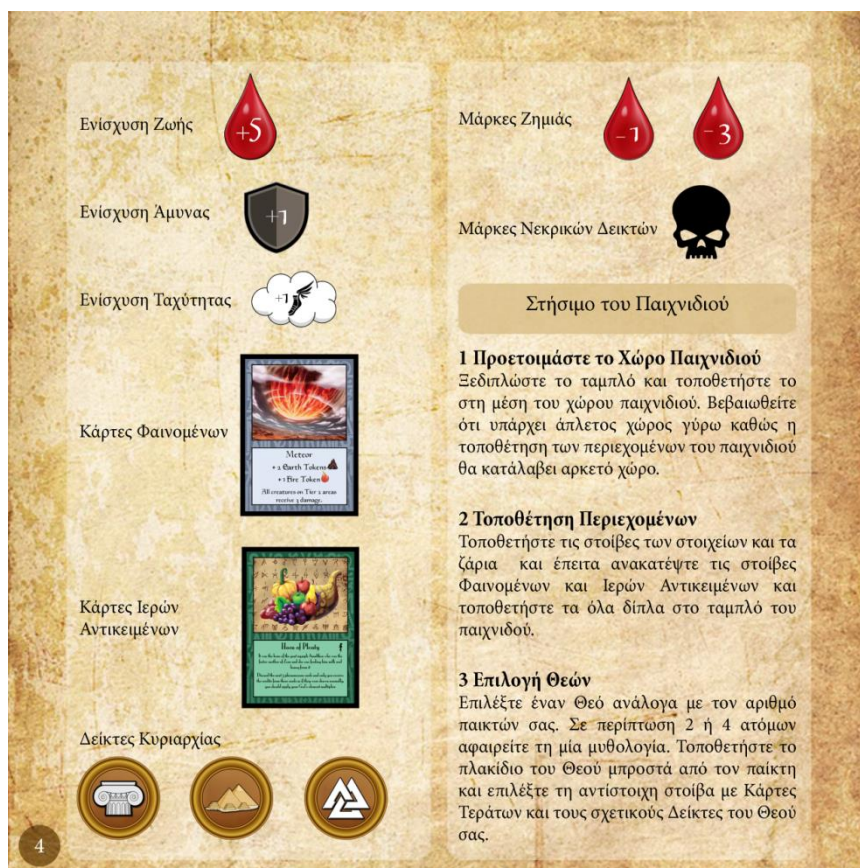
3.3 Rulebook



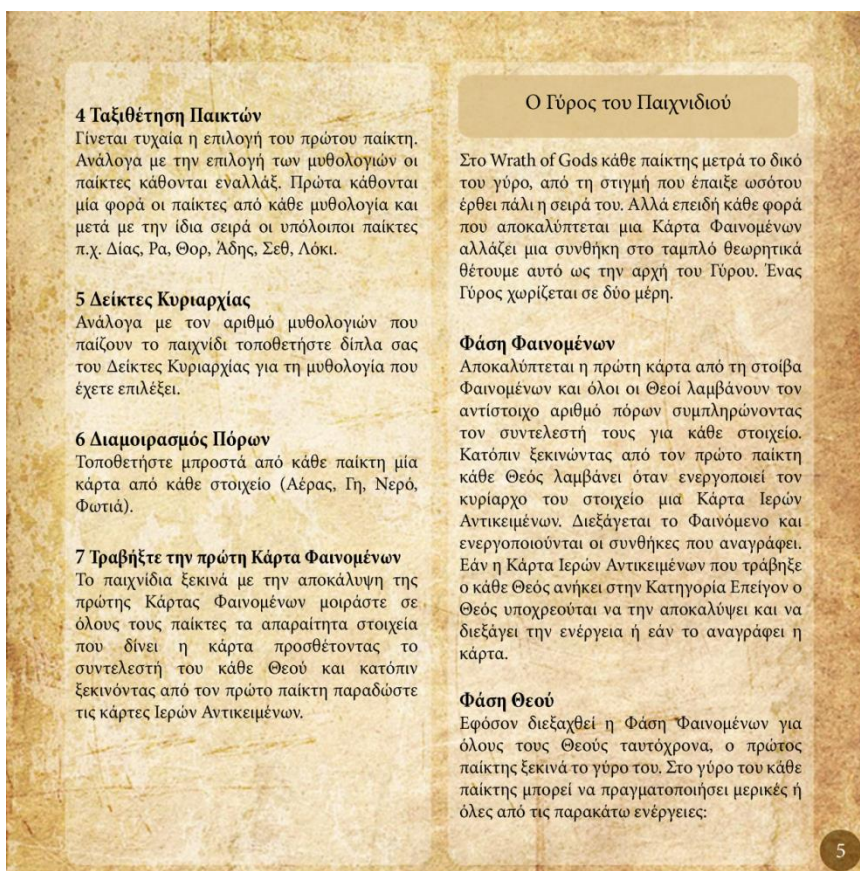
Εικόνα 18. 2^η Σελίδα του Rulebook.



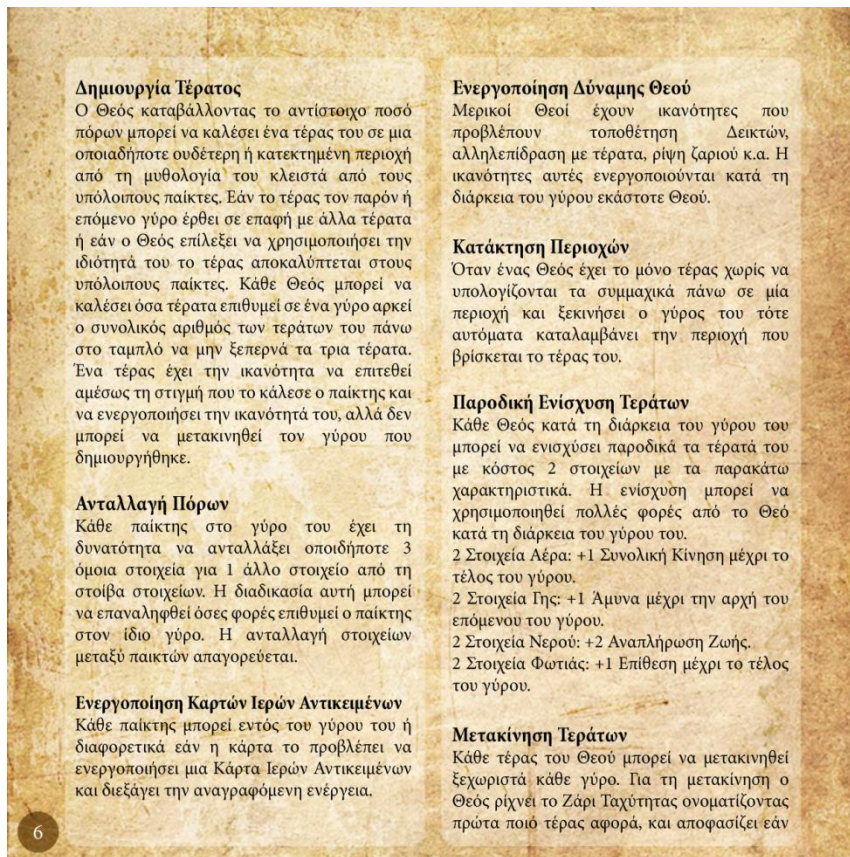
Εικόνα 19. 3^η Σελίδα του Rulebook.



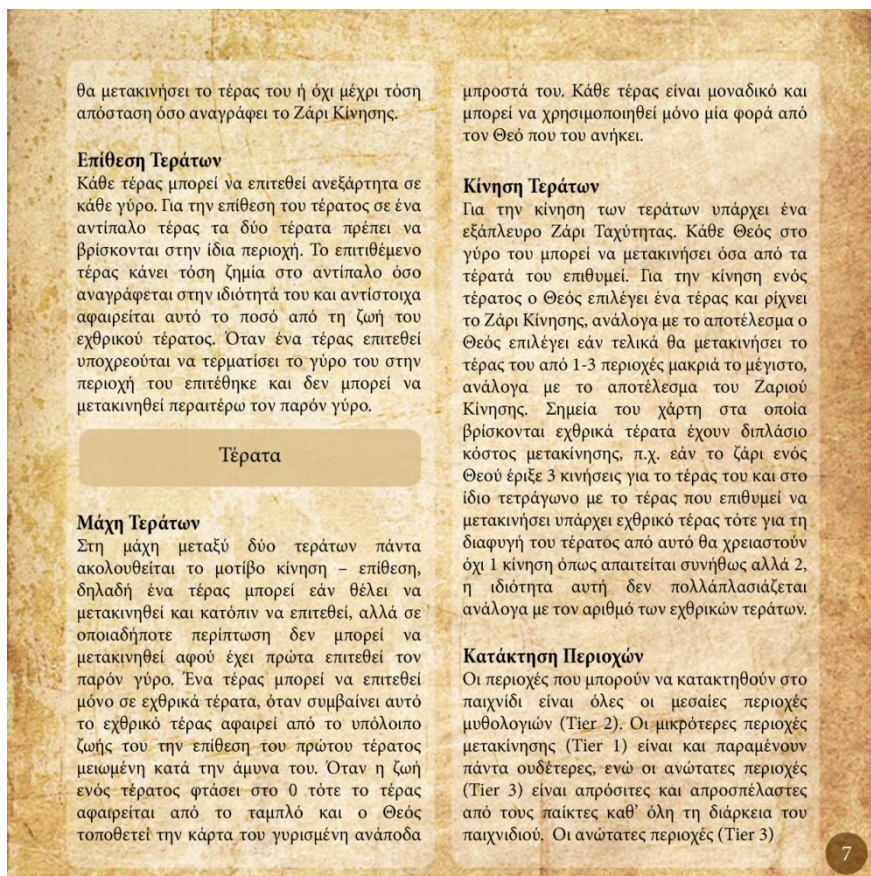
Εικόνα 20. 4^η Σελίδα του Rulebook.



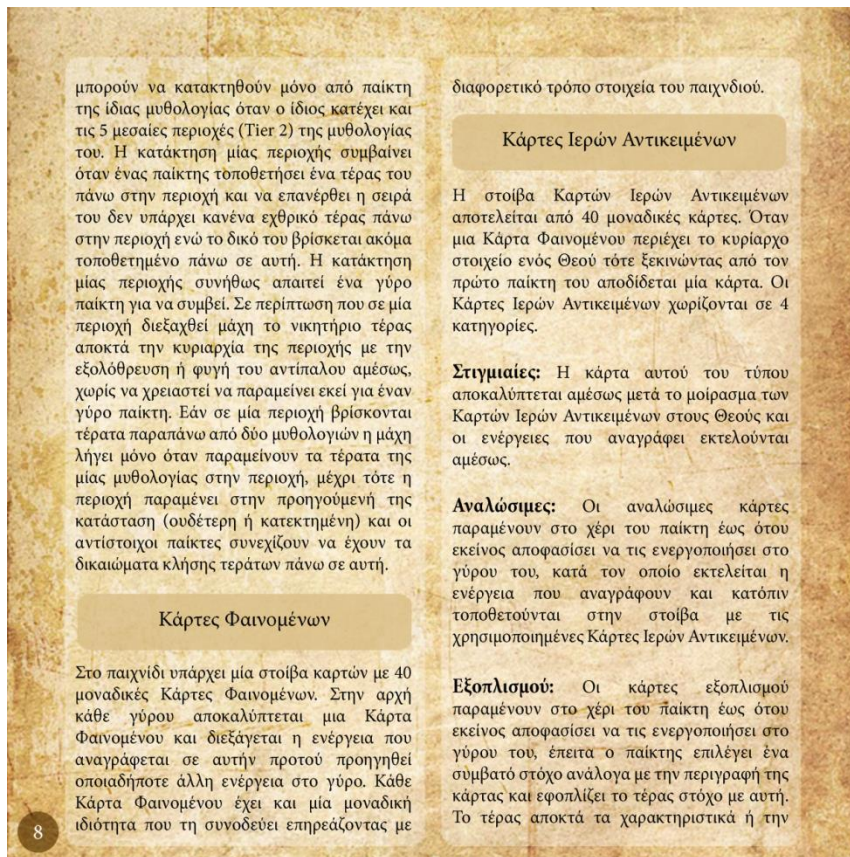
Εικόνα 21. 5^η Σελίδα του Rulebook.



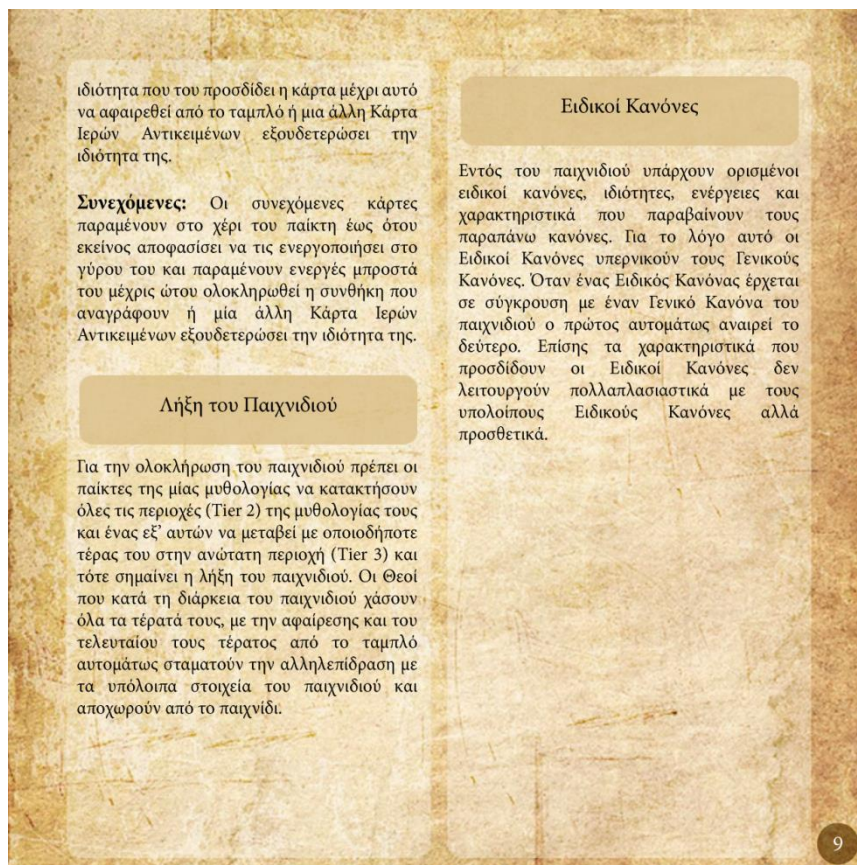
Εικόνα 22. 6^η Σελίδα του Rulebook.



Εικόνα 23. 7^η Σελίδα του Rulebook.



Εικόνα 24. 8^η Σελίδα του Rulebook.



Εικόνα 25. 9^η Σελίδα του Rulebook.

3.4 Πλακίδια Θεών



The Zeus card features an illustration of Zeus on the left, holding a lightning bolt. The card's right side contains the following text and icons:

- Zeus** (Title)
- Dominant Element** (Fire icon)
- Powers** +1 Fire (Fire icon) +1 Air (Air icon)
- Lightning Bolt**
Each time Zeus creatures increase their damage by any amount, as long as this amplification exists Zeus increases further their damage +1.
- Neutral Buffs**
 - 2x (Fire icon) +1 damage
 - (Air icon) +1 total movement
 - (Mountain icon) +1 armor
 - (Water icon) restore 2 Hp

Εικόνα 26. Πλακίδιο Θεού.



The Hades card features an illustration of Hades on the left, holding a trident. The card's right side contains the following text and icons:

- Hades** (Title)
- Dominant Element** (Fire icon)
- Powers** +1 Fire (Fire icon) +1 Water (Water icon)
- Touch of Death**
Hades can pay twice the cost of an opposing creature and immediately destroy it.
- Neutral Buffs**
 - 2x (Fire icon) +1 damage
 - (Air icon) +1 total movement
 - (Mountain icon) +1 armor
 - (Water icon) restore 2 Hp

Εικόνα 27. Πλακίδιο Θεού.



Εικόνα 28. Πλακίδιο Θεού.



Εικόνα 29. Πλακίδιο Θεού.





Thor



Dominant Element 

Powers +1 Air  +1 Fire 

Mjolnir

Whenever Thor's actions destroy a creature, Mjolnir does 1 damage to all opposing creatures on the board, if this ability destroys a creature, reactivate Mjolnir as a chain reaction.

Neutral Buffs

2x

 +1 total movement
 +1 damage

 +1 armor
 restore 2 Hp

Εικόνα 30. Πλακίδιο Θεού.





Loki



Dominant Element 

Powers +1 Water  +1 Fire 

Trickster

Loki rolls a D10 at the start of his turn.

1. Loses his turn. 2. His creatures cannot move. 3. His creatures restore 2 Hp. 4. Gain the Tokens of the current Phenomenon twice. 5. Remove 1 Artifact from the game. 6. Draw an Artifact.	7. Double total movement. 8. His creatures gain 1 armor until the end of the turn. 9. Rearrange your creatures on the board. 10. His creatures gain 2 damage until the end of the turn. 11. Destroy an opposing creature.
--	--

Neutral Buffs

2x

 +1 total movement
 +1 damage

 +1 armor
 restore 2 Hp

Εικόνα 31. Πλακίδιο Θεού.

3.5 Κάρτες Τεράτων

Zeus



Εικόνα 32 & 33, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 34 & 35, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 36 & 37, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 38 & 39, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 40 & 41, Κάρτες Τεράτων.

Hades



Εικόνα 42 & 43, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 44 & 45, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 46 & 47, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 48 & 49, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 50 & 51, Κάρτες Τεράτων.

Ra



Εικόνα 52 & 53, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 54 & 55, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 56 & 57, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 58 & 59, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 60 & 61, Κάρτες Τεράτων.

Set



Εικόνα 62 & 63, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 64 & 65, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 66 & 67, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 68 & 69, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 70 & 71, Κάρτες Τεράτων.

Thor



Εικόνα 72 & 73, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 74 & 75, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 76 & 77, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 78 & 79, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 80 & 71, Κάρτες Τεράτων.

Loki



Εικόνα 82 & 83, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 84 & 85, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 86 & 87, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 88 & 89, Κάρτες Τεράτων.



Εικόνα 90 & 91, Κάρτες Τεράτων.

3.6 Κάρτες Φαινομένων



Εικόνες 92 & 93. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 94 & 95. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 96 & 97. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 98 & 99. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 100 & 101. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 102 & 103. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 104 & 105. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 106 & 107. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 108 & 109. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 110 & 111. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 112 & 113. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 114 & 115. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 116 & 117. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 118 & 119. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 120 & 121. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 122 & 123. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 124 & 125. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 126 & 127. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 128 & 129. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 130 & 131. Κάρτες Φαινομένων.

3.7 Κάρτες Artifact



Εικόνες 132 & 133. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 134 & 135. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 136 & 137. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 138 & 139. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 140 & 141. Κάρτες Φαινομένων.



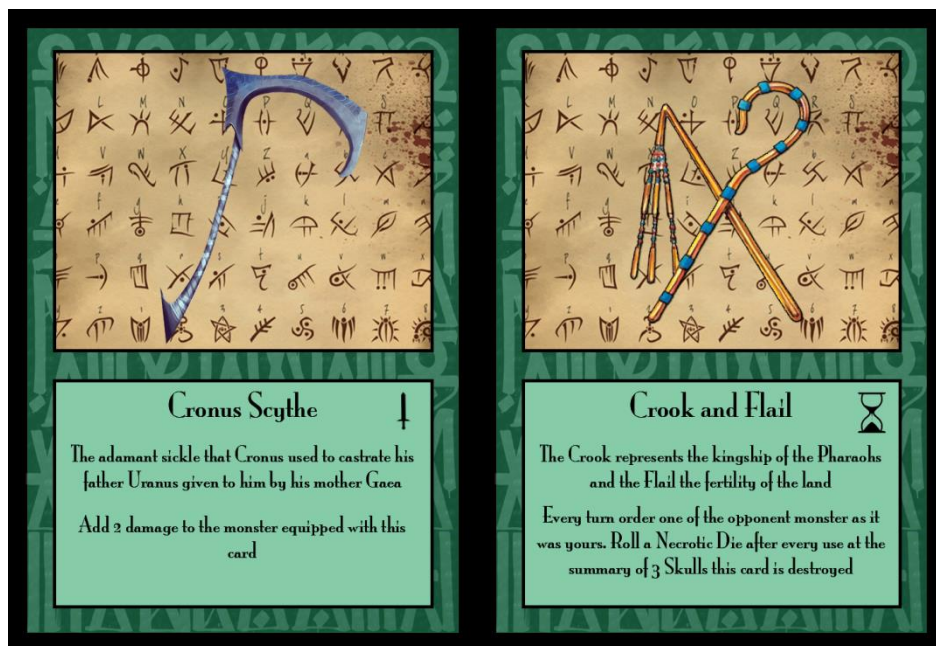
Εικόνες 142 & 143. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 144 & 145. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 146 & 147. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 148 & 149. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 150 & 151. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 152 & 153. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 154 & 155. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 156 & 157. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 158 & 159. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 160 & 161. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 162 & 163. Κάρτες Φαινομένων.



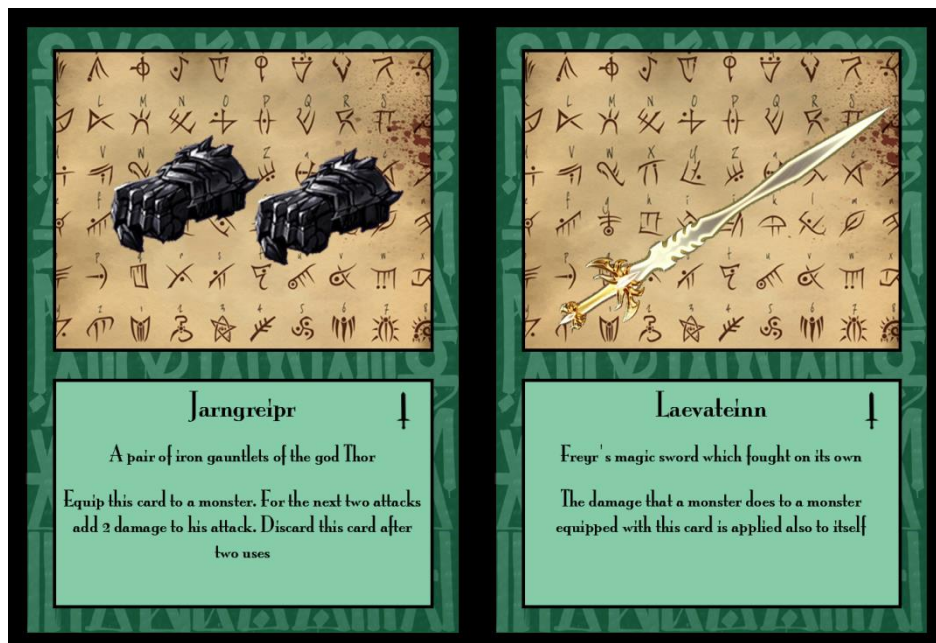
Εικόνες 164 & 165. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 166 & 167. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 168 & 169. Κάρτες Φαινομένων.



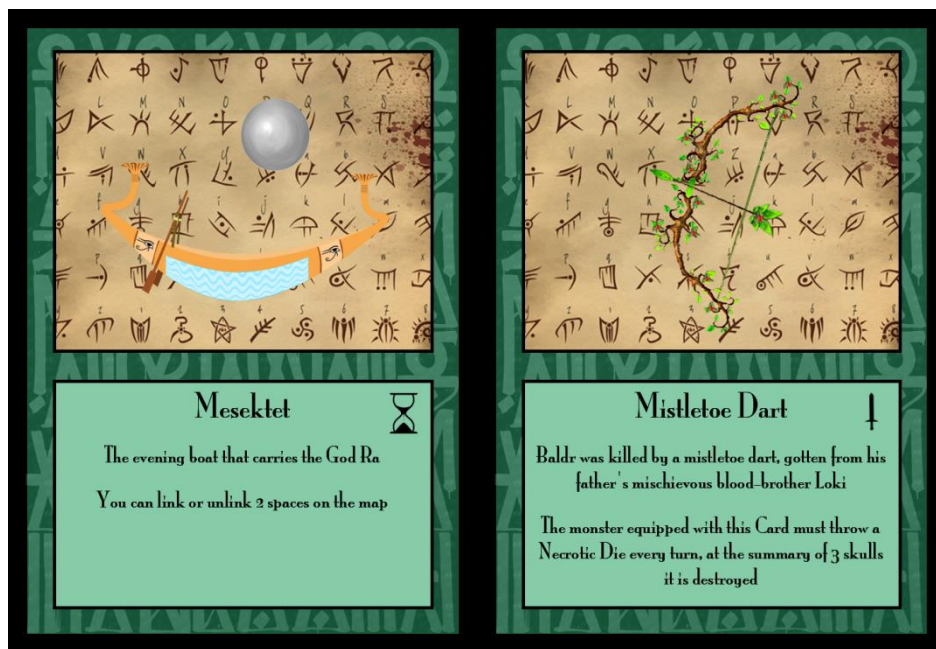
Εικόνες 170 & 171. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 172 & 173. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 174 & 175. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 176 & 177. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 178 & 179. Κάρτες Φαινομένων.



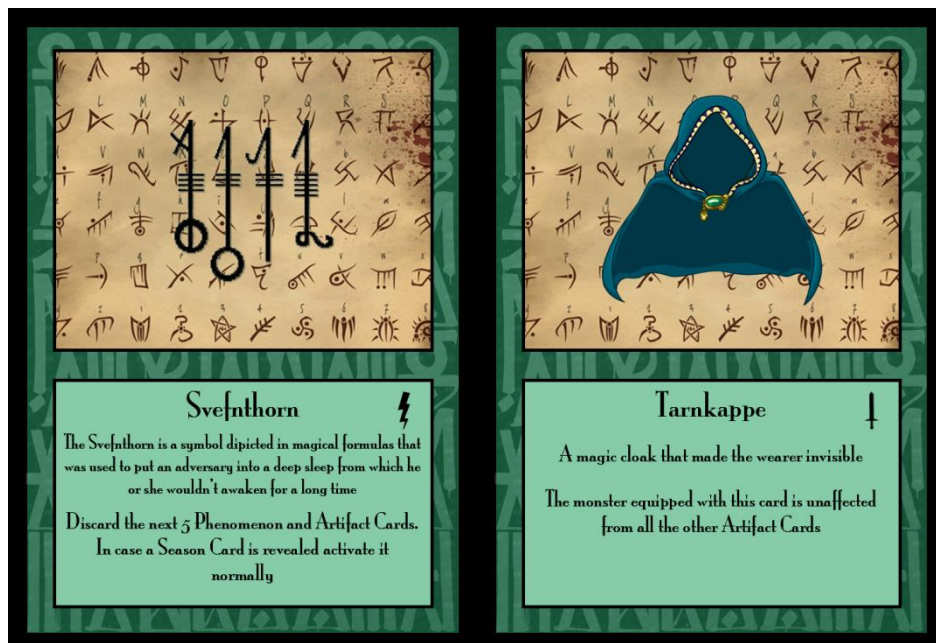
Εικόνες 180 & 181. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 182 & 183. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 184 & 185. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 186 & 187. Κάρτες Φαινομένων.



Εικόνες 188 & 189. Κάρτες Φαινομένων.

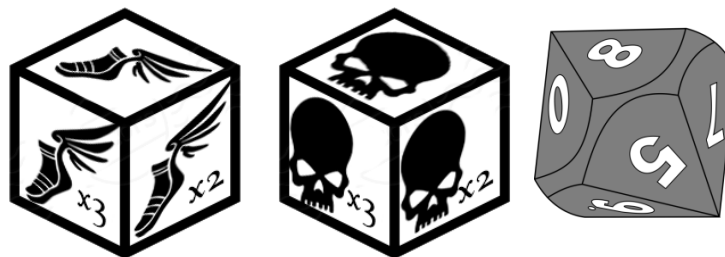


Εικόνες 190 & 191. Κάρτες Φαινομένων.

3.8 Components



Εικόνες 192 & 193 & 194 & 195 Ενίσχυση Τεράτων.



Εικόνες 196 & 197 & 198 Ζαρία Κίνησης, Νεκρικό, D10.



Εικόνες 199 & 200 & 201 Δείκτες Κυριαρχίας.



Εικόνες 202 & 203 & 204 & 205 Token Στοιχείων.

Συμπεράσματα

Στόχος της της παρούσας εργασία ήταν η δημιουργία της επιθυμητής εμπειρίας του παίκτη και η απόδοσή της αυτούσια στον ίδιο. Το μέσο παροχής της εμπειρίας αυτής είναι το επιτραπέζιο παιχνίδι “Wrath of Gods” το οποίο προέκυψε από την παραγωγική διαδικασία πολλά σταδίων κατά τη διάρκεια εκπόνησης της εργασίας αυτής.

Η διαδικασία δημιουργίας του παιχνιδιού επήλθε από την βιβλιογραφική αναδίφηση επιτυχημένων παραδειγμάτων επιτραπέζιων, με κύριο μέλημα κατά τη διαδικασία την εκμαίευση των κατάλληλων προτύπων για τη δημιουργία του. Η βιβλιογραφική έρευνα είχε ως αφετηρία την αναζήτηση του ορισμού του παιχνιδιού και το νόημα της κατασκευής ενός παιχνιδιού, που είναι η βιώσιμη εμπειρία του παίκτη. Κατόπιν έγινε στόχευση στις δεξιότητες που απαιτούνται από την πλευρά του παίκτη για να αποδοθεί σε αυτόν στο έπακρο η επιθυμητή εμπειρία. Με τη χρήση των παραπάνω πληροφοριών η δημιουργική διαδικασία στράφηκε στα κύρια στοιχεία που απαρτίζουν την υλοποίηση του παιχνιδιού, από τα πιο εμφανή στα λιγότερα εμφανή, αισθητική, ιστορία με μηχανισμό και τεχνολογία. Για την επαλήθευση της επιτυχημένης παραγωγικής διαδικασίας το προϊόν επιβεβαιώθηκε κατά τη διάρκεια υλοποίησής του από τα οκτώ φίλτρα της δημιουργίας ενός παιχνιδιού όπως αναφέρει ο Jesse Schell²⁶, σύμφωνα με τα οποία ο δημιουργός οφείλει να απαντήσει τις εσωτερικές ερωτήσεις που παραθέτονται σχετικά με το βίωμα του παιχνιδιού.

Οι κανόνες του παιχνιδιού ορίστηκαν σταδιακά με βάση τα πρότυπα που ερευνηθήκαν στην βιβλιογραφία, με προσανατολισμό τη συνεχή ένταξη του παίκτη εντός του καναλιού ροής κατά το οποίο ο συνδυασμός δυσκολίας και πρόκλησης παραμένει σε αναλογία. Η χρήση της στρατηγικής αυτής προήλθε από την ανάγκη το προϊόν να κριθεί θελκτικό από τον παίκτη ώστε ο ίδιος να επιλέξει την απασχόλησή του με αυτό στο μέλλον ή κατόπιν του παιχνιδιού. Δίνεται στον παίκτη η δυνατότητα ουσιαστικών επιλογών σύμφωνα με τις οποίες η κίνησή του αποδίδει καθοριστικό νόημα στην εξέλιξη του παιχνιδιού και βοηθά στη συνειδητοποίηση, της δύναμης των επιλογών που κάνει ο ίδιος και πως αυτές επηρεάζουν καθοριστικά την έκβαση των αποτελεσμάτων. Ο παραπάνω τρόπος προσέγγισης ολοκληρώνεται με την αναπαράσταση της επιθυμητής καμπύλης ενδιαφέροντος σύμφωνα με την οποία το ενδιαφέρον του παίκτη πρέπει να κρατήτει σε συγκεκριμένα σημεία για την δημιουργία της εγκαρτέρησης του για το παιχνίδι και της τελικής εμπειρίας που αυτό του προσφέρει.

Η παραπάνω παραγωγική διαδικασία οδήγησε στη δημιουργία ενός prototype για τη διάθεση του επιτραπέζιου στο ευρύ κοινό. Το πρωτόλειο αυτό του παιχνιδιού στόχευσε στην εξόρυξη των αναγκαίων πληροφοριών ανατροφοδότησης σχετικά με την εμπειρία του παιχνιδιού. Κατόπιν των παραγωγικών σταδίων το παιχνίδι δώθηκε για playtest στο κοινό με σκοπό την άντληση συμπερασμάτων. Για τη διαχείριση και συλλογή των επιθυμητών πληροφοριών έγινε έρευνα στον τομέα της στατιστικής και της ψυχολογίας του παίκτη. Κατόπιν διατυπώθηκε ένα πρώτο ερωτηματολόγιο όπου αποσκοπούσε στη συλλογή των κύριων πληροφοριών από τους παίκτες που δοκίμασαν το επιτραπέζιο. Τα αποτελέσματα των playtest εξετάστηκαν, και από την αξιολόγηση των πληροφοριών και των

²⁶ Jesse Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, (Florida: GRC Press, 2015), 76-78.

χαρακτηριστικών του δείγματος που επιλέχθηκε αποφασίστηκαν ορισμένες τροποποιήσεις όπου εξετάζαν κυρίως τη διάρκεια και την αποσαφήνιση των κανόνων.

Η δεύτερη έκδοση του παιχνιδιού κατασκευάστηκε και συμπεριλήφθηκαν τροποποιήσεις επί του αρχικού προϊόντος καθώς και επεκτάσεις στα περιεχόμενα του παιχνιδιού, όπως ήταν η χρήση των καρτών Artifact. Η δημιουργία των νέων περιεχομένων είχε ως αποτέλεσμα την επιτάχυνση της διαδικασίας του παιχνιδιού, χωρίς να τροποποιηθεί η επιθυμητή βιώσιμη εμπειρία του παίκτη. Με τη χρήση ενός δεύτερου ερωτηματολογίου στοχευμένο σε διαφορετικά χαρακτηριστικά σημειώθηκε από τους παίκτες πως η διάρκεια του μειώθηκε αξιοσημείωτα, αλλά ορισμένες αστοχίες και περαιτέρω τροποποιήσεις ήταν αναγκαίες.

Η έκδοση του Beta προϊόντος συμπεριέλαβε τις συλλεχθείσες πληροφορίες των προηγούμενων playtest και κατεύθυνε τις τροποποιήσεις που έπρεπε να ενταχθούν στο παιχνίδι. Έγινε αξιολόγηση των πόρων που διέθεταν και οι παίκτες, τροποποιήθηκαν οι ικανότητες Θεών και τεράτων όπου έδιναν στους παίκτες την αίσθηση ότι ήταν παθητικές και δεν ήταν σε συνοχή με την εμπειρία του εκάστοτε Θεού. Αποτέλεσμα των παραπάνω ήταν η δημιουργία ουσιαστικών αλλαγών στον τρόπο που εξελίσσεται το παιχνίδι και αυτό επιβεβαιώθηκε από την ανατροφοδότηση των playtest sheet της παρούσας έκδοσης.

Για τη δημιουργία του τελικού προϊόντος συλλέχθηκαν οι πληροφορίες όλων των προηγούμενων playtest sheet και εντοπίστηκαν οι επισημάνσεις που δόθηκαν από τις δοκιμές των παιχνιδιών. Αποτέλεσμα αυτών ήταν η απόφαση της μείωσης του τελικού προϊόντος κατά 30% περίπου και η απόφαση πάρθηκε για πολλούς λόγους. Κύριος λόγος ήταν η συνειδητοποίηση πως ένα παιχνίδι τέτοιου βεληνεκού με τόσο μεγάλο πλήθος επιλογών και αποφάσεων από την πλευρά του παίκτη δεν δημιουργούσε το συναίσθημα της ουσιαστικής επιλογής που αναφέρθηκε στη βιβλιογραφία καθώς αποπροσανατόλιζε τον παίκτη από την επιθυμητή εμπειρία που ήταν η βίωση του συναισθήματος της κυριαρχίας και του ελέγχου των υποχειρίων του παίκτη. Το πλήθος των επιλογών αφαιρέθηκε και έτσι δώθηκε η δυνατότητα οι ήδη υπάρχουσες ιδιότητες και χαρακτηριστικά να μελετηθούν σε βάθος για να αποδώσουν στον παίκτη το αίσθημα μιας προφανούς εμπειρίας μοναδική για κάθε Θεό που επιλέχθηκε. Η αφαίρεση μέρους του περιεχομένου οδήγησε στην καλύτερη εξισσορόπηση των στοιχείων του παιχνιδιού και έτσι η επιθυμητή εμπειρία προσεγγίστηκε με σαφήνεια.

Επιπρόσθετη αιτία της αφαίρεσης μέρους του περιεχομένου είναι η δημιουργία των ήδη δοκιμασμένων χαρακτηριστικών και ιδιοτήτων των Θεών σε μορφή επεκτάσεων με σκοπό την εξέλιξη της σειράς του παιχνιδιού. Το βασικό set αποτελείται από τους 6 Θεούς (2 Έλληνες, 2 Αιγύπτιους, 2 Σκανδιναβούς), 40 κάρτες Φαινομένων, 40 κάρτες Ιερών Αντικειμένων καθώς και τα υπόλοιπα περιεχόμενα του παιχνιδιού που παρουσιάζονται και στις προηγούμενες εκδόσεις. Το επιπλέον υλικό που δοκιμάστηκε από τους παίκτες προτείνεται να εκδοθεί με μορφή επεκτάσεων (expansion) του βασικού παιχνιδιού με την μορφή (1 Έλληνας, 1 Αιγύπτιος, 1 Σκανδιναβός) και 5 Κάρτες Ιερών Αντικειμένων.

Συνοψίζοντας η παραγωγική διαδικασία σύμφωνα με την οποία κατασκευάστηκε το παρόν περιεχόμενο και τελικό προϊόν ονόματι “Wrath of Gods” κρίνεται να έχει αποδώσει την επιθυμητή εμπειρία που μελετήθηκε για την κατασκευή του καθώς επιβεβαιώθηκαν και τα οκτώ φίλτρα της δημιουργίας που τέθηκαν κατά τους στόχους της παρούσας εργασίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

A. ΑΡΘΡΟΓΡΑΦΙΑ

Chircop, David. "An Experiential Comparative Tool for Board Games." *Replay* 1, no. 3 (2016):11-28. <http://dx.doi.org/10.18778/2391-8551.03.01>. Papegay, Yves. "Exploring Board Game Strategies." *The Mathematica Journal*, no. 10 (2006):363-395.

Costikyan, Greg. "I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games." Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, (2002): 1-25.

Mijal, Michal. "Cultural Determinantsof Board Game Preferences." *Homo Ludens*, no. 6 (2014): 117-129.

Nicholson, Scott. "Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries." *Chicago Journals*, no. 4 (2013): 341-361

Rudin, Cynthia, Benjamin Letham, David Madigan. "Learning Theory Analysis for Association Rules and Sequential Event Prediction." *Journal of Machine Learning Research*, no. 14 (2013): 3441-3492.

Silva, Jorge Nuno, Alex de Voogt, Carlos P. Santos, Fernanda Frazão, Irving Finkel, João Pedro Neto, Lídia Fernandes, Thierry Depaulis, Ulrich Schädler. "The role of the dice in board games History." *Board Game Studies Journal Online*, no. 9 (December 2015): 1-7. ISSN: ISSN 2183-3311.

Velasquez, Javier. "BEM Gamification: Addiction, Attraction, Engagement and Habit." Posted December 2, 2017, <https://www.linkedin.com/pulse/bem-gamification-addiction-attraction-engagement-habit-velasquez/>.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, Robert Zubek. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research." *Game Design and Tuning Workshop at the Game Developers Conference San Jose*, (2001-2004).

B. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Aarts, Dennis. "Modeling concepts taught by a board game". Thesis, University Nijmegen, 2011.

Barnes, Geraldine and Margaret Clunies Ross. *Old Norse Myths, Literature and Society*. Sydney: Centre for Medieval Studies, 2000.

Best, Martijn van. "Participatory gaming culture: Indie game design as dialogue between player & creator." Master thesis, *Faculty of Humanities Utrecht University*, 2011.

Brathwaite, Brenda και Ian Schreiber. *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology, 2009.

Crumpton, Michael. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Edited by Pat Harrigan και Noah Wardrip-Fruin. London: The MIT Press, 2007.

Dille, Flint και John Zuur Platten. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company, 2007.

Dorman, Joris. "Engineering Emergence: Applied Theory for Game Design." Thesis, University of Amsterdam, 2012.

Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Boston: Elsevier Inc., 2008.

Gobet, Fernand, Alex de Voogt και Jean Retschitzki. *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press, 2004.

Hesiod. *Theogony*. Translated by A. Athanassakis. Baltimore: John Hopkins University, 1983.

- Hom, Vincent και Joe Marks. *Automatic Design of Balanced Board Games*. Cambridge: 2007.
- Kapp, Karl M., Lucas Blair και Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice*. San Francisco: John Wiley & Sons Inc., 2014.
- Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. 2nd ed. San Francisco: O'Reilly Media Inc., 2014.
- Lattu, Samu. "Let's Play a Story Together: Narrative Construction in a Board Game". Thesis, University of Helsinki, 2014.
- Lindberg, Aron. "A.I. in board games." Bachelor Thesis, Technical University of Denmark, 2007.
- Mahlmann, Tobias. "Modeling and Generating Strategy Games Mechanics." PhD diss., University of Copenhagen, 2012.
- McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Makes us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage Books, 2012.
- Mills, Chad. "Learning Board Game Rules from an Instruction Manual". Thesis, University of Washington, 2013.
- Mott, Tony. *1001 Video Games: You must Play before you die*. London: Quintessence, 2011. Kindle. ISBN: 978-1-84403-681-3.
- Parlett, David. *The Oxford History of Board Game*. New York: Oxford University Press, 1999.
- Pedersen, Kasper Allan. "Replayability in Strategic Computer Games". Thesis, 2012.
- Remler, Pat. *Egyptian Mythology A to Z*. New York: Chelsea House Publishers, 2010.
- Rogers, Skott. *Level Up: The Guide to Great Video Game Design*. UK: A John Wiley & Sons, Ltd. Publication, 2010.
- Salen, Katie και Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Sato, Aiko and Jonathan de Haan. "Applying an Experimental Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games". *International Journal of Instruction* Vol. 9 No. 1 (January 2016): Τελευταία πρόσβαση 29 Οκτώβρη 2016. doi:10.12973/iji.2016.912a.
- Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2nd ed. Florida: GRC Press, 2015.
- Selinker, Mike, James Ernest, Richard Garfield, Steve Jackson και άλλοι. *The Kobold guide to Board Game Design*. Seattle: Open Design LLC, 2011.
- Skaff Elias, George, Richard Garfield και K. Robert Gutschera. *Characteristics of Games*. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- Tinsman, Brian. *The Game Inventor's Guidebook*. New York: Morgan James Publishing, 2008.
- Tomková, Gabriela. "Translating Board Games: Towards the Translation of Apples to Apples®." Master Thesis, Masaryk University, 2014.
- Whittaker-Powley, Ezra. "Agential Flow: Practical Applications on Flow Theory in Modern Board Game Design." Master Thesis, Auckland University of Technology, 2015.
- Woods, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. North Carolina: McFarland & Company, 2012.
- Λυγκιάρης, Μιχαήλ, και Γιάννης Δεληγιάννης. *Ανάπτυξη Παιχνιδιών: Σχεδιασμός Διάδραστικής Αφήγησης, Θεωρίες, Τάσεις και Παραδείγματα*. Αθήνα: Fagotto Books, 2017.

Γ. ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

Atlas Games

http://www.atlas-games.com/information_writer.php (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

Deviant Art

<https://www.deviantart.com/> (τελευταία πρόσβαση 05/05/2018).

Fractal Thought

<http://afractalthought.com/fractal-symbols/board-game-library/> (τελευταία πρόσβαση 05/05/2018).

Game-Icons Net

<http://game-icons.net/> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

Hellenic Pantheon

<http://www.hellenicpantheon.gr/filosofia.htm> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

Linked In

<https://www.linkedin.com/> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

Mythical Creature List

<http://www.mythicalcreatureslist.com/> (τελευταία πρόσβαση 14/11/2017).

Panda Games Manufacturing

<http://pandagm.com/projects/> (τελευταία πρόσβαση 05/05/2018).

Pinterest

<https://gr.pinterest.com/> (τελευταία πρόσβαση 05/05/2018).

Table Topia

<https://tabletopia.com/workshop> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

The Game Crafter

<https://www.thegamecrafter.com/> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

Theogonia

<http://www.theogonia.gr/cosmogonia/isiodos.htm> (τελευταία πρόσβαση 05/05/2018).

Wikipedia

<https://www.wikipedia.org/> (τελευταία πρόσβαση 19/05/2018).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α΄

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ & ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΡΟΤΑΣΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Μελέτη και σχεδιασμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού

Προπτυχιακός Φοιτητής
Άγγελος Παπαβλασόπουλος
ΤΧ 2011043

Επιβλέπουσα
Dalila Honorato

Κέρκυρα, Οκτώβριος, 2016

Ενδεικτικός Τίτλος

Μελέτη και σχεδιασμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Συνοπτική περιγραφή του θέματος

Η υπό πρόταση εργασία έχει ως πεδίο ενασχόλησης τη μελέτη δημιουργίας ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού στρατηγικής.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι μια ακμάζουσα ενασχόληση στην Ευρώπη και την Αμερική και αποτελούν μεγάλες βιομηχανίες στον χώρο της ψυχαγωγίας. Μέσα από τη μελέτη που θα διεξαχθεί θα αντληθούν τα χαρακτηριστικά εκείνα που διέπουν μια επιτυχημένη κατασκευή ενός τέτοιου τύπου ψυχαγωγικού προϊόντος, όπως θέμα, μηχανισμός και κοινό στο οποίο απευθύνεται. Η εστίαση της μελέτης επεκτείνεται στο ρόλο του επιτραπέζιου παιχνιδιού στις χώρες της Ευρώπης, αλλά και την κατάσταση που επικρατεί τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα.

Ύστερα από τη μελέτη που θα διεξαχθεί θα κατασκευαστεί το επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής ως ένα τελικό προϊόν που θα περιλαμβάνει τίτλο, logo προϊόντος, γραφικά καρτών, ταμπλό, rulebook και άλλα συστατικά απαραίτητα για την δημιουργία του παιχνιδιού. Το επιτραπέζιο θα κατασκευαστεί τηρώντας τις προδιαγραφές οποίες απορρέουν από τη μελέτη που θα γίνει για να επιτευχθεί η απήχηση του προϊόντος στο κατάλληλο κοινό. Μέσω των αποτελεσμάτων της έρευνας θα προσαρμοστούν τα χαρακτηριστικά αυτά στο επιτραπέζιο για να αποδώσουν την υπό δοκιμή μορφή του προϊόντος.

Έπειτα από την παραγωγή του επιτραπέζιου παιχνιδιού θα ακολουθήσουν διαδικασίες δοκιμής του από το ευρύ κοινό. Κατόπιν θα δημιουργηθεί ένα στοχευόμενο ερωτηματολόγιο που θα αποσκοπεί στη λήψη πληροφοριών ανατροφοδότησης (feedback) πάνω στο προϊόν. Οι ληφθείσες πληροφορίες θα αναλυθούν υπό πρίσμα των χαρακτηριστικών που δόθηκαν στο επιτραπέζιο παιχνίδι για να γίνει η σύγκριση των αποτελεσμάτων. Οι συμμετέχοντες στη διαδικασία αυτή θα κληθούν να σχολιάσουν με τρόπο εποικοδομητικό τα θετικά και τα αρνητικά της κατασκευής καθώς και την πιθανή εξέλιξη του προϊόντος που τους παρουσιάστηκε.

Στόχος του επιτραπέζιου παιχνιδιού είναι η επιτυχημένη διάθεσή του στο καταναλωτικό κοινό. Για να εξακριβωθεί η επιτυχία του προϊόντος θα συγκριθούν οι πληροφορίες ανατροφοδότησης με τα χαρακτηριστικά σύμφωνα με τα οποία κατασκευάστηκε το επιτραπέζιο και έπειτα από τη σύνθεση των αποτελεσμάτων θα αναπτυχθεί πρόταση σύμφωνα με την πιθανή εξέλιξη ή τροποποίηση του προϊόντος έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις επιθυμίες του καταναλωτικού κοινού στο οποίο εστιάζει.

Συνοπτική κριτική ανάλυση της περιοχής που εντάσσεται το θέμα

Το θέμα της παρούσας πρότασης εντάσσεται στον τομέα της οπτικής επικοινωνίας με έμφαση στη γραφιστική καθώς και της εκμείευσης πληροφοριών μέσω της χρήσης εργαλείων της σημειολογίας και της ψυχολογίας των παικτών που έχει ένας υποψήφιος καταναλωτής στο χώρο της ψυχαγωγίας και των παιχνιδιών, τομείς που εντάσσονται στα πλαίσια των σπουδών και διδασκαλίας του τμήματος.

Με γνώμονα τις γνώσεις στα θέματα της ψυχοσύνθεσης του παίκτη, στόχος της παρούσας εργασίας είναι η μελέτη των χαρακτηριστικών που διέπουν ένα επιτυχημένο επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, και κατόπιν η δημιουργία ενός πρότυπου επιτραπέζιου

παιχνιδιού με βάση τα χαρακτηριστικά που συλλέχτηκαν. Για την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος θα χρησιμοποιηθούν οι γνώσεις στους τομείς της μεθοδολογίας των παιχνιδιών και της ψυχολογίας του παίκτη για τη δημιουργία του θεωρητικού υπόβαθρου της εργασίας, καθώς θα γίνει χρήση τεχνικών γραφιστικής για την πραγμάτωση και παρουσίαση του αισθητικού αποτελέσματος που ζητείται για την παρουσίαση του πρότυπου επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Ύστερα από έρευνα που έγινε στον τομέα του θέματος δεν παρουσιάστηκαν αντίστοιχες έρευνες που να καλύπτουν το θέμα της παρούσας πρότασης.

Προτεινόμενη Μεθοδολογία

Η εκπόνηση της εργασίας έχει ορισθεί να υλοποιηθεί σε τρία επίπεδα, της βιβλιογραφικής αναδίφησης, της δημιουργίας και υλοποίησης του τελικού προϊόντος και την καταγραφή των αποτελεσμάτων και πληροφοριών ανατροφοδότησης.

Το πρώτο επίπεδο αφορά τη βιβλιογραφική έρευνα που θα διαχωριστεί στους ακόλουθους τομείς μελέτης. Την ιστορία του επιτραπέζιου παιχνιδιού έως σήμερα, τις ανάγκες που καλύπτει και τους μηχανισμούς που κάνουν τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής επιτυχημένα στον τομέα της ψυχαγωγίας. Την αναζήτηση αποτελεσμάτων στατιστικών ερευνών που επιβεβαιώνουν την αναπτυσσόμενη εξέλιξη της βιομηχανίας των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Ευρώπη και ειδικά στην Ελλάδα, και τι θέση έχει λάβει το επιτραπέζιο στην κουλτούρα των Ευρωπαίων γενικά και ειδικά των Ελλήνων τα τελευταία χρόνια. Θα γίνει θεματική προσέγγιση των πιο επιτυχημένων επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής με βάση τις πωλήσεις ανά έτος κυκλοφορίας και θα αναζητηθεί το θεωρητικό υπόβαθρο της ψυχολογίας του παίκτη-καταναλωτή σύμφωνα με το οποίο επιτυγχάνονται τα παραπάνω αποτελέσματα.

Το δεύτερο επίπεδο αποτελείται από την πρακτική άσκηση των αποτελεσμάτων της βιβλιογραφικής έρευνας για τη δημιουργία του προϊόντος με τα επιθυμητά χαρακτηριστικά. Θα διατυπωθεί το θέμα του επιτραπέζιου και η κεντρική ιδέα υλοποίησης. Μέσω αυτών θα επιλεγεί ο καταλληλότερος μηχανισμός που ανταποκρίνεται επαρκώς στην λειτουργία και διαδικασία του τρόπου με τον οποίο παίζεται το παιχνίδι. Έπειτα η εστίαση θα γίνει στους βασικούς κανόνες και οδηγίες που θα διέπουν το παιχνίδι και θα ακολουθήσουν playtest αποσφαλμάτωσης του. Στο σημείο αυτό θα αξιολογηθεί το προϊόν και εάν καλύπτει τα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία δημιουργήθηκε, και τα επιθυμητά αποτελέσματα θα γίνει περαιτέρω ανάλυση, εμπύθινη και επέμβαση προς τη βελτίωση του προϊόντος. Σε κάθε άλλη περίπτωση εάν το προϊόν δεν καλύπτει τα προβλεπόμενα χαρακτηριστικά θα γίνει εκ νέου αναδιοργάνωση της αρχικής ιδέας και του μηχανισμού και η διαδικασία θα ξεκινήσει από την αρχή. Κατά τη διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας του επιτραπέζιου θα κρατείται ημερολόγιο από το δημιουργό που θα περιγράφει τα ζητήματα που προέκυψαν και τους τρόπους ή λύσεις που χρησιμοποιήθηκαν για την αποσφαλμάτωση του επιτραπέζιου, έτσι ώστε να υπάρχει μια πορεία της διαδικασίας κατασκευής του. Εφόσον το θεωρητικό κομμάτι του playtesting λάβει τέλος θα ξεκινήσει η διαδικασία της γραφιστικής παραγωγής του τελικού αισθητικού αποτελέσματος. Αυτό θα συμπεριλαμβάνει το όνομα, logo, ταμπλό, κάρτες, ζάρια, πιόνια, κουτί, γραφική απεικόνιση κ.τ.λ. Σκοπός είναι το τελικό αισθητικό αποτέλεσμα να αναδεικνύει το χαρακτήρα του παιχνιδιού και να αντιπροσωπεύει τα χαρακτηριστικά που το διέπουν.

Το τελευταίο και τρίτο επίπεδο θα αποτελεί τη δοκιμή του παιχνιδιού στο ευρύ κοινό. Θα παραχθούν αντίτυπα του προϊόντος για να γίνουν τα playtestings και θα διεξαχθεί μια εκδήλωση δοκιμής του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Σκοπός της διαδικασίας αυτής είναι η συλλογή συμπερασμάτων και πληροφοριών ανατροφοδότησης. Θα δημιουργηθεί ένα ερωτηματολόγιο που θα δίνεται στο κοινό δοκιμής του προϊόντος για να

αποτυπώσουν την εμπειρία τους από το παιχνίδι, τα θετικά και αρνητικά σχόλια και τις παρατηρήσεις τους σχετικά με τη βελτίωση του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Μετά από τη συλλογή και επεξεργασία των πληροφοριών αυτών θα γίνει σύγκριση για να εξακριβωθεί εάν το προϊόν επιβεβαίωσε τα στατιστικά και είχε τα επιθυμητά αποτελέσματα στο κοινό. Σε διαφορετική περίπτωση εάν κριθεί αναγκαίο θα δημιουργηθεί εναλλακτική πρόταση του επιτραπέζιου παιχνιδιού με πιθανές αλλαγές και βελτιώσεις πάνω στα χαρακτηριστικά που δεν ανταποκρίθηκαν στις προσδοκίες του δημιουργού.

Ενδεικτικά Περιεχόμενα Εργασίας:

Εισαγωγή

- Θεωρητική προσέγγιση των όρων:
 - Επιτραπέζιο παιχνίδι
 - Παιχνίδια στρατηγικής
 - Μηχανισμοί επιτραπέζιων παιχνιδιών

Μελέτη της σκοπιμότητας δημιουργίας του προϊόντος

- Ο ρόλος των επιτραπέζιων παιχνιδιών
- Η εξέλιξη τους στην Ευρώπη
- Η παρούσα κατάσταση στην Ελλάδα
- Τα χαρακτηριστικά ενός επιτυχημένου επιτραπέζιου παιχνιδιού

Ανάλυση του προϊόντος

- Κεντρική ιδέα
- Μηχανισμός
- Χαρακτηριστικά

Υλοποίηση και κατασκευή του επιτραπέζιου

- Διατύπωση των κανόνων και των οδηγιών
- Playtesting/ Πρακτική εφαρμογή του παιχνιδιού
- Καταγραφή και επεξεργασία των συμπερασμάτων
- Αποσφαλμάτωση και διορθώσεις

* Η παραπάνω διαδικασία επαναλαμβάνεται έως ότου βελτιστοποιηθεί το προϊόν

- Δημιουργία Γραφιστικών

Ανακοίνωση στη κοινό

- Δημιουργία ερωτηματολογίου
- Οργάνωση Φεστιβάλ για το playtesting του επιτραπέζιου από το κοινό
- Σχόλια και κριτικές

Αποτελέσματα

- Συγκριτική μελέτη στόχων/ αποτελεσμάτων
- Εναλλακτική πρόταση σε περίπτωση μη επίτευξης των στόχων

Παράρτημα Α' - Ημερολόγιο δημιουργού

Κατά τη διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας θα κρατηθεί ημερολόγιο που θα παραδοθεί επεξεργασμένο στο κεφάλαιο αυτό

Ενδεικτικό χρονοδιάγραμμα εκπόνησης πτυχιακής εργασίας

	1 ^ο	2 ^ο	3 ^ο	4 ^ο	5 ^ο	6 ^ο	7 ^ο	8 ^ο	9 ^ο	10 ^ο	11 ^ο	12 ^ο	13 ^ο	14 ^ο	15 ^ο	16 ^ο	17 ^ο	18 ^ο
Βιβλιογραφική έρευνα																		
Κεντρική Ιδέα																		
Ανάπτυξη																		
Αποσφαλμάτωση																		
Γραφιστικά και εκτυπώσεις																		
Φεστιβάλ Playtesting																		
Σύγκριση αποτελεσμάτων																		
Διορθώσεις/ Προτάσεις																		
Κατάθεση																		

Πίνακας 1. Ενδεικτικό χρονοδιάγραμμα εκπόνησης πτυχιακής εργασίας.

Ενδεικτικά Παραδοτέα

Μετά την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας θα παραδοθούν τα εξής:

1. Ψηφιακή και έντυπη μορφή της έρευνας όλως των σταδίων που αναπτύχθηκαν στην παραπάνω πρόταση.
2. Ψηφιακό υλικό σχεδίασης των γραφιστικών προϊόντων του επιτραπέζιου παιχνιδιού, που θα περιέχει όλα τα ανοιχτά και κλειστά αρχεία.
3. Οπτικοποιήσεις, απεικονίσεις και εκτυπώσεις όλων των αρχείων που είναι απαραίτητα για τη λειτουργία του επιτραπέζιου παιχνιδιού όπως ταμπλό, κάρτες, ζάρια, rulebook κ.τ.λ.

Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- Aarts, Dennis. "Modeling concepts taught by a board game". Thesis, University Nijmegen, 2011.
- Brathwaite, Brenda και Ian Schreiber. *Challenges for Game Designers*. Boston: Course Technology, 2009.
- Crumpton, Michael. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Edited by Pat Harrigan και Noah Wardrip-Fruin. London: The MIT Press, 2007.
- Dille, Flint και John Zuur Platten. *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York: Lone Eagle Publishing Company, 2007.

- Dorman, Joris. "Engineering Emergence: Applied Theory for Game Design." Thesis, University of Amsterdam, 2012.
- Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Boston: Elsevier Inc., 2008.
- Gobet, Fernand, Alex de Voogt και Jean Retschitzki. *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press, 2004.
- Hom, Vincent και Joe Marks. *Automatic Design of Balanced Board Games*. Cambridge: 2007.
- Kapp, Karl M., Lucas Blair και Rich Mesch. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice*. San Francisco: John Wiley & Sons Inc., 2014.
- Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon and Beyond The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design*. 2nd ed. San Francisco: O'Reilly Media Inc., 2014.
- Lattu, Samu. "Let's Play a Story Together: Narrative Construction in a Board Game". Thesis, University of Helsinki, 2014.
- Lindberg, Aron. "A.I. in Board Games". Thesis, University of Denmark, 2007.
- Mahlmann, Tobias. "Modeling and Generating Strategy Games Mechanics." PhD diss., University of Copenhagen, 2012.
- McGonigal, Jane. *Reality is Broken: Why Games Makes us Better and How They Can Change the World*. London: Vintage Books, 2012.
- Mills, Chad. "Learning Board Game Rules from an Instruction Manual". Thesis, University of Washington, 2013.
- Pedersen, Kasper Allan. "Replayability in Strategic Computer Games". Thesis, 2012.
- Salen, Katie και Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- Sato, Aiko και Jonathan de Haan. "Applying an Experimental Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games". *International Journal of Instruction* Vol. 9 No. 1 (January 2016): Τελευταία πρόσβαση 29 Οκτώβρη 2016. doi:10.12973/iji.2016.912a.
- Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2nd ed. Florida: GRC Press, 2015.
- Selinker, Mike, James Ernest, Richard Garfield, Steve Jackson και άλλοι. *The Kobold guide to Board Game Design*. Seattle: Open Design LLC, 2011.
- Skaff Elias, George, Richard Garfield και K. Robert Gutschera. *Characteristics of Games*. Massachusetts: MIT Press, 2012.
- Tinsman, Brian. *The Game Inventor's Guidebook*. New York: Morgan James Publishing, 2008.
- Tomkova, Gabriela. "Translating Board Games: Towards the Translation of Apples to Apples." Thesis, Masaryk University, 2014.
- Woods, Stewart. *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. North Carolina: McFarland & Company, 2012.