

NAVAL WARFARE: Lost in Time

Παρουσίαση board game
Εαρινό εξάμηνο 2024

Μάριος-Παναγιώτης Σωτηρόπουλος (TX2019084)
Κυριάκος Γεωργακάκος (AVA2021031)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

- Το Naval Warfare: Lost In Time είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που αντλεί έμπνευση από το Σκάκι, τη Ναυμαχία, τα Παιχνίδια ρόλων / RPG, το D&D και γενικά τα turn-based games.
- Ως προς το θέμα, επιλέχθηκε η ενότητα Ιστορίας και Πολιτισμού. Πιο συγκεκριμένα, η ανάδειξη 6 διαφορετικών ελληνικών πολεμικών πλοίων από τη χρονική περίοδο της Αρχαιότητας – Α΄ Παγκοσμίου Πολέμου.

ΣΤΟΧΟΙ

Ο άμεσος στόχος του παιχνιδιού είναι να ψυχαγωγήσει τους παίκτες. Ωστόσο, μέσα από αυτή την εμπειρία, οι παίκτες θα μάθουν έμμεσα για 6 διαφορετικούς τύπους ελληνικών πολεμικών πλοίων. Επιπλέον, όπως όλα τα παιχνίδια στρατηγικής, το παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη στρατηγικής σκέψης και μακροπρόθεσμου προγραμματισμού.

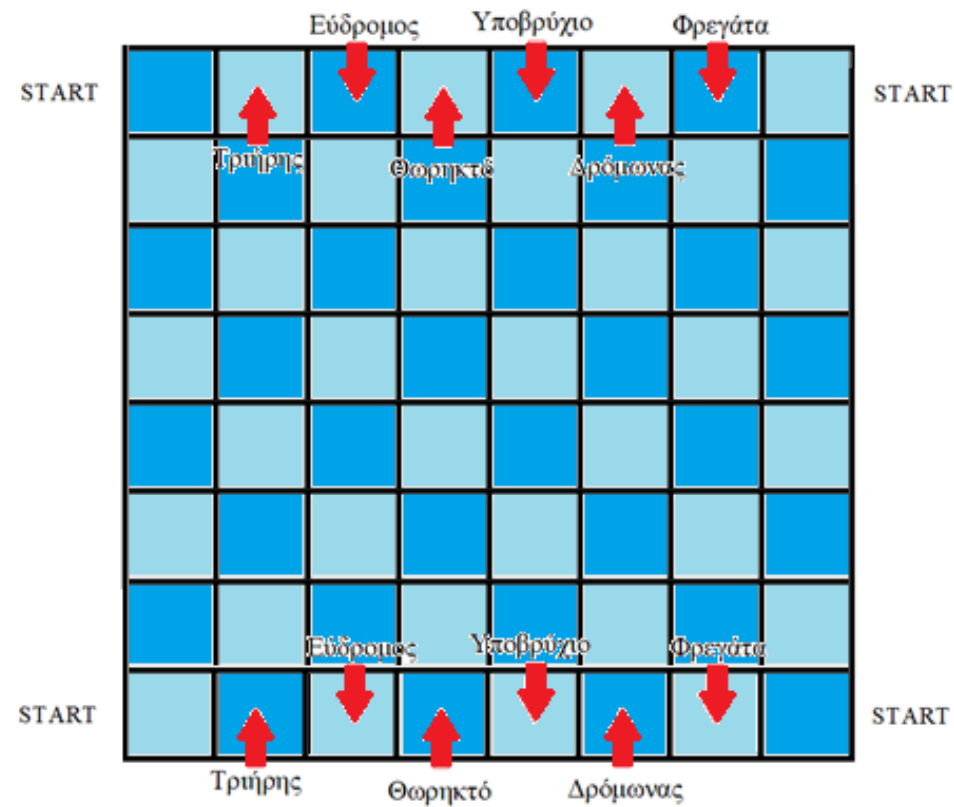
Ο κύριος στόχος του παιχνιδιού επιτυγχάνεται όταν ένας παίκτης καταφέρει να καταστρέψει το αντίπαλο υποβρύχιο, όπου βρίσκεται ο αντίπαλος ναύαρχος. Η ανάπτυξη της στρατηγικής σχετίζεται άμεσα με τις αποφάσεις που θα πάρει ο παίκτης στους γύρους του, καθώς και με τα σχέδια που θα διαμορφώσει. Τέλος, ο έμμεσος στόχος της εξοικείωσης του παίκτη με τους τύπους πολεμικών πλοίων θα επιτευχθεί μέσω των διαφορετικών στατιστικών και χρήσεων κάθε πiónιου, καθώς και μέσω καρτών, που όταν σαρωθούν θα οδηγήσουν σε μια αντίστοιχη ενημερωτική ιστοσελίδα του σχεδιασμού μας.

ΙΣΤΟΡΙΑ

Το 437 π.Χ., στην Κέρκυρα είχε ξεσπάσει ένας εμφύλιος πόλεμος μεταξύ δημοκρατικών και ολιγαρχικών. Δυο μεγάλοι ναύαρχοι μυστηριωδώς εμφανίστηκαν στην Κέρκυρα του Α΄ Παγκοσμίου πολέμου και δημιούργησαν έναν στόλο 6 πολεμικών πλοίων, κάποια από τα οποία ταξίδεψαν μαζί τους από παλαιότερες περιόδους. Μην γνωρίζοντας ότι ο εμφύλιος έχει προ πολλού τελειώσει, οι ναύαρχοι είναι αποφασισμένοι να εξολοθρεύσουν τον αντίπαλο τους και να κυριαρχήσει η πλευρά τους στο νησί. Ξαφνικά, η τελευταία μάχη ενός ξεχασμένου πολέμου ξεκινά...



ΤΑΜΠΛΟ



ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

- Δύο αντίπαλοι παίκτες, στις αντίθετες πλευρές του ταμπλό (8x8), ο καθένας έχει 6 πιόνια
- Κάθε πιόνι έχει τα δικά του στατιστικά
- Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους. Κάθε γύρος ορίζεται ως εξής:
 - [1] Κίνηση πιονιού
 - [2] Επίθεση (αν είναι δυνατόν, ΟΧΙ απαραίτητα με το κινούμενο πιόνι)
 - [3] Τέλος του γύρου και η σειρά του αντιπάλου
- Το παιχνίδι τελειώνει όταν πεθάνει το υποβρύχιο ενός παίκτη

ΠΙΟΝΙΑ

<u>Πλοίο</u>	<u>Εποχή</u>	<u>Όπλο</u>	<u>Τύπος</u>	<u>Ηρ</u>	<u>Ατ</u>
Τριήρης	Αρχαιότητα	Καταπέλτης	sm	16	2
Δρόμωνα	Βυζάντιο	Υγρό πυρ	sm	22	7
Φρεγάτα	Τουρκοκρατία	Κανόνι	m	25	3
Εύδρομος	Α΄ Παγκ.	Πυροβόλο	m	28	4
Θωρηκτό	Α΄ Παγκ.	Τορπίλη	L	30	4
Υποβρύχιο	Α΄ Παγκ.	Νάρκη	L	20*	3

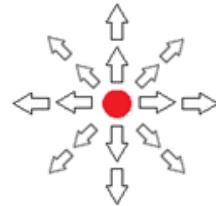
* Σχετικά με το Υποβρύχιο: Το υποβρύχιο πiónι είναι ιδιαίτερο γιατί ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ να πάθει αρχικά ζημιά. Ο μόνος τρόπος για να το κάνετε ευάλωτο είναι να καταστρέψετε όλα τα εχθρικά πλοία

ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΠΙΟΝΙΩΝ

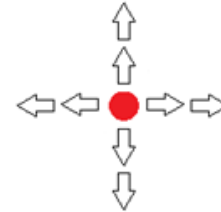
Οι τριήρεις μπορούν να μετακινηθούν κατά τρία τετράγωνα (ελεύθερη επιλογή)



Οι δρόμωνες μπορούν να μετακινηθούν κατά 2 συνεχόμενα τετράγωνα (επιτρέπεται ΚΑΙ διαγώνια)



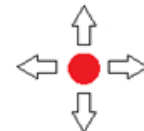
Οι φρεγάτες μπορούν να μετακινηθούν κατά 2 συνεχόμενα τετράγωνα (ΔΕΝ επιτρέπεται διαγώνια)



Οι εύδρομοι μπορούν να μετακινηθούν κατά 1 τετράγωνο (επιτρέπεται ΚΑΙ διαγώνια)



Τα θωρηκτά μπορούν να μετακινηθούν κατά 1 τετράγωνο (ΔΕΝ επιτρέπεται διαγώνια)



Τα υποβρύχια μπορούν να μετακινηθούν κατά δυο τετράγωνα (ελεύθερη επιλογή και μέσα, δηλ. κάτω, από άλλα πλοία). Επίσης δεν μπορούν να φάνε ζημιά αν δεν καταστραφεί το αντίστοιχο θωρηκτό



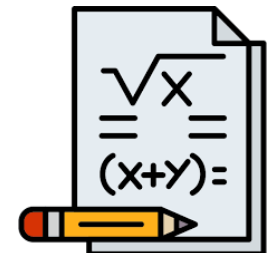
ΣΥΝΟΛΙΚΟ DAMAGE

Το κάθε πiónι μπορεί να χτυπήσει ένα γειτονικό του αντίπαλο πiónι και έχει το δικό του At , αλλά η τελική ζημία που προκαλεί η επίθεση του προκύπτει από την εξής φόρμουλα:

$$total\ damage = At_{\pi\lambda\omicron\iota\omicron\upsilon} \pm dice\ roll$$


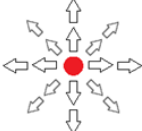
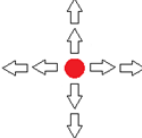


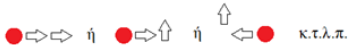
Ένα εξάπλευρο ζάρι καθορίζει το πρόσημο (μονό αποτέλεσμα σημαίνει μειονεκτική επίθεση και επομένως -, ενώ ζυγό αποτέλεσμα σημαίνει πλεονεκτική επίθεση αρά +).

Έπειτα, ένα τετράπλευρο ζάρι καθορίζει την ποσότητα του dice roll (από 1 έως 4)



PLAYER'S SHEET

<u>Πλοίο</u>	<u>Εποχή</u>	<u>Όπλο</u>	<u>Ατ</u>	<u>Ηρ</u>
Τριήρης	Αρχαιότητα	Καταπέλτης	2	16
Δρόμωνας	Βυζάντιο	Υγρό πυρ	7	22
Φρεγάτα	Τουρκοκρατία	Κανόνι	3	25
Εύδρομος	Α΄ Παγκ.	Πυροβόλο	4	28
Θωρηκτό	Α΄ Παγκ.	Τορπίλη	4	30
Υποβρύχιο	Α΄ Παγκ.	Νάρκη	3	20*

<p>Οι τριήρεις μπορούν να μετακινηθούν κατά τρία τετράγωνα (ελεύθερη επιλογή)</p> <p></p>	
<p>Οι δρόμωνες μπορούν να μετακινηθούν κατά 2 συνεχόμενα τετράγωνα (επιτρέπεται ΚΑΙ διαγώνια)</p> <p></p>	<p>Οι φρεγάτες μπορούν να μετακινηθούν κατά 2 συνεχόμενα τετράγωνα (ΔΕΝ επιτρέπεται διαγώνια)</p> <p></p>
<p>Οι εύδρομοι μπορούν να μετακινηθούν κατά 1 τετράγωνο (επιτρέπεται ΚΑΙ διαγώνια)</p> <p></p>	<p>Τα θωρηκτά μπορούν να μετακινηθούν κατά 1 τετράγωνο (ΔΕΝ επιτρέπεται διαγώνια)</p> <p></p>
<p>Τα υποβρύχια μπορούν να μετακινηθούν κατά δυο τετράγωνα (ελεύθερη επιλογή και μέσα, δηλ. κάτω, από άλλα πλοία). Επίσης δεν μπορούν να φάνε ζημιά αν δεν καταστραφεί το αντίστοιχο θωρηκτό</p> <p></p>	

$$\text{total damage} = At_{\text{πλοιο}} \pm \text{dice roll}$$

Ένα εξάπλευρο ζάρι καθορίζει το πρόσημο (μονό αποτέλεσμα σημαίνει μειονεκτική επίθεση και επομένως -, ενώ ζυγό αποτέλεσμα σημαίνει πλεονεκτική επίθεση αρά +).

Έπειτα, ένα τετράπλευρο ζάρι καθορίζει την ποσότητα του dice roll (από 1 έως 4)

<https://www.notion.so/ioniogames2023/6f6a2642c1e34e5891af709f23e46a03?pvs=4>

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΟΣΟΧΗ
ΣΑΣ