



Πανεπιστήμιο Πειραιώς – Τμήμα Πληροφορικής
ΠΜΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Τίτλος Μεταπτυχιακής Διατριβής	Σχεδιασμός και Ανάπτυξη του ιστότοπου "thegreeksteelbook.com" Design and development of the website "thegreeksteelbook.com"
Όνοματεπώνυμο Φοιτητή	Γιαννουλόπουλος Νικόλαος - Φώτιος
Πατρώνυμο	Δημήτριος
Αριθμός Μητρώου	ΜΠΠΛ 14012

Επιβλέπων

Χρήστος Δουληγέρης, Καθηγητής

Ημερομηνία Παράδοσης **Σεπτέμβριος 2019**

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

(υπογραφή)

(υπογραφή)

(υπογραφή)

Δουληγέρης Χ,
Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

Κοτζανικολάου Π.
Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

Ψαράκης Μ.
Όνομα Επώνυμο
Βαθμίδα

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω,
την προπτυχιακή φοιτήτρια
του τμήματος Πληροφορικής
Κυρία Ειρήνη Μαρία Κώστα
για την ενεργή της υποστήριξη
στην δόμηση της έρευνας
και ειδικότερα για τη συμβολή της στην
μορφοποίηση των διαγραμμάτων UML,
τον υποψήφιο διδάκτορα Κύριο Δημήτριο Κοτσιφάκο,
για τη συνολική επιμέλεια στην οργάνωση
της μεταπτυχιακής μου διατριβής αλλά κυρίως,
για το γεγονός της ενθάρρυνσης
στην θεματική της,
τον Καθηγητή Κύριο Χρήστο Δουληγέρη,
για την υποστήριξη στην διεθνή δημοσίευση
του θέματος και την συνεχή και διαχρονική
επιστημονική συμβολή του
στην υπόθεση των Τεχνολογιών Διαδικτύου.

Περιεχόμενα**Περίληψη:**

Περίληψη (Abstract)6

Κεφάλαιο 1ο:1. Εισαγωγή – Προσωπική Εμπλοκή με το Θέμα - Περιγράμματα Κεφαλαίων.....
10**Κεφάλαιο 2ο:**

2. Φαντασία – Παιχνίδι – Ψηφιακότητα και η Επιστήμη της Πληροφορικής 16

Κεφάλαιο 3ο:3. Περιγραφή Αναγκών και Χρήσεων Ιστοσελίδας (Unified Modelling Language, UML)
.....19**Κεφάλαιο 4ο:**4. Οι Τεχνικές Επιλογές για την Επιτυχημένη Διαμόρφωση της Ιστοσελίδας και η Συνθήκη
Search Engine Optimization (SEO).....22**Κεφάλαιο 5ο:**

5. Κατασκευαστικές Επιλογές Δόμησης της Ιστοσελίδας.....25

Κεφάλαιο 6ο:

6. Περιγραφή του Λειτουργικού Μέρους της Ιστοσελίδας.....35

Κεφάλαιο 7ο:

7. Συμπεράσματα, Προοπτικές της Έρευνας - Επίλογος και Μελλοντικά Έργα.....42

Βιβλιογραφία.....43**Παράρτημα**

Κατηγορίες και Πρώτη Ταξινόμηση των Βιντεοπαιχνιδιών της Συλλογής44

Περιεχόμενα εικόνων:

1. Εικόνα 1.1 Playstation 3.....11

2. Εικόνα 1.2 Games for Playstation 3.....	12
3. Εικόνα 1.3 Steelbooks for Playstation 3.....	15
4. Εικόνα 3.1 Activity Diagram.....	20
5. Εικόνα 3.2 Class Diagram.....	20
6. Εικόνα 3.3 Collaboration Diagram_1.....	21
7. Εικόνα 3.4 Collaboration Diagram_2.....	21
8. Εικόνα 3.5 Use Case Diagram.....	22
9. Εικόνα 4.1 Έλλειψη πιστοποιητικών SSL σε ιστοσελίδα	23
10. Εικόνα 4.2. Οι Επικεφαλίδες της Ιστοσελίδας.....	24
11. Εικόνα 5.1 Λογότυπο	25
12. Εικόνα 5.2 Η αρχική σελίδα του www.thegreeksteelbook.com.....	26
13. Εικόνα 5.3 Ενδεικτικά steelbooks και stickerbooks στην αρχική σελίδα.....	27
14. Εικόνα 5.4 The steelbook collection.....	28
15. Εικόνα 5.5 Παρουσίαση άρθρου για ένα ενδεικτικό steelbook.	29
16. Εικόνα 5.6 Μικρή περιγραφή και κουμπί προτροπής για αγορά του steelbook από το ebay.....	30
17. Εικόνα 5.7 Μεταφορά στο ebay.....	30
18. Εικόνα 5.8 Παράθεση αναλυτικότερων στοιχείων για το παρουσιαζόμενο steelbook.....	31
19. Εικόνα 5.9. Σημειώσεις και χώρος για σχόλια χρηστών.....	32
20. Εικόνα 5.10 Steelbook rarity.....	32
21. Εικόνα 5.11 Αναλυτικά τα “Steelbook” ανα κατηγορία σπανιότητας.....	33
22. Εικόνα 5.12. Support our mania.....	33
23. Εικόνα 5.13 Message me.....	34
24. Εικόνα 6.1 Η σελίδα υποδοχής του TGS.....	35
25. Εικόνα 6.2 TGS eBay – Message me.....	36
26. Εικόνα 6.3 TGS Backend_1.....	36

27. Εικόνα 6.4 TGS Backend_2	37
28. Εικόνα 6.5 TGS Backend_3	37
29. Εικόνα 6.6 TGS Databases.....	38
30. Εικόνα 6.7 TGS Tables in databases.....	38
31. Εικόνα 6.8 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_1.....	39
32. Εικόνα 6.9 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_2.....	41
33. Εικόνα 6.10 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_3.....	41
34. Εικόνα 6.11 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_4.....	42

Περίληψη

Η ιστοσελίδα "thegreeksteelbook.com" αναπτύχθηκε ως μια προσπάθεια συγκέντρωσης όλων των πληροφοριών σχετικά με τον όρο "Steelbook". Ένα "Steelbook" είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι το οποίο είναι συσκευασμένο σε μια μεταλλική θήκη υψηλής ποιότητας - συχνά με κλασικά ή ειδικά καλαίσθητα τεχνουργήματα. Η μεταλλική θήκη παρέχει έναν καλύτερο καμβά για την εμφάνιση των εικόνων οι οποίες συνοδεύουν πολλά παιχνίδια, και είναι ένας πιο ανθεκτικός τρόπος αποθήκευσης των δίσκων. Η προστιθέμενη αξία της μεταπτυχιακής διατριβής έγκειται στο ότι αναφερόμαστε στο συγκεκριμένο προϊόν που κυριάρχησε στην προέλευση του ελληνικού ψηφιακού πολιτισμού των προηγούμενων ετών. Ο κύριος στόχος της ιστοσελίδας είναι να συγκεντρωθούν όλοι οι ενδιαφερόμενοι χρήστες οι οποίοι ενδιαφέρονται για τα συγκεκριμένα προϊόντα, και να αλληλεπιδράσουν δίνοντας πληροφορίες ή να υποστηρίξουν τον δικτυακό τόπο μέσω δωρεών, ξεκινώντας δημόσιες συζητήσεις οι οποίες θα βελτιώσουν το περιεχόμενο. Η ιστοσελίδα αναπτύσσεται αξιοποιώντας σύγχρονες προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου και εργαλεία επικοινωνιών (μέσα κοινωνικής δικτύωσης) τα οποία διευκολύνουν την αλληλεπίδραση των χρηστών. Επιπλέον, η παροχή ιστορικών πληροφοριών για τον ελληνικό πολιτισμό σε αυτόν τον τομέα, διευκολύνει τη διαδικασία απόκτησης ή αγοράς. Παρέχει επίσης απόψεις για το θέμα μέσω του Facebook. Τέλος, παρατίθενται και άλλα σχετικά ζητήματα τα οποία δικαιολογούν τη διάδοσή του εγχειρήματος στην ακαδημαϊκή και επιστημονική κοινότητα.

Abstract

The website "thegreeksteelbook.com" has been developed as an attempt to gather all the scattered information regarding the term "Steelbook". A SteelBook is a digital game packaged in a premium metal case - often with elegant or specially commissioned artwork. The steel case provides both a better canvas for displaying the fantastic art that accompanies many games, and being a more durable way of storing the disks. The added value of the master's thesis is that we refer to the specific product that dominated the origins of Greek digital culture of previous years. The main purpose of the site is to bring together all interested users who are interested in the products in question, and to interact by giving information or supporting the site through donations, by launching public debates that will improve the content. The site is developed using state-of-the-art internet technologies and communication tools (social media) that facilitate users interaction. In addition, providing historical information on Greek culture in

this area facilitates the process of acquisition or purchase. It also provides opinions on the subject through Facebook. It presents other relevant characteristics that justify its dissemination to the academic and scientific community.

Κεφάλαιο 1^ο: Εισαγωγή – Προσωπική Εμπλοκή με το Θέμα -Περιγράμματα Κεφαλαίων

Ο ιστότοπος "thegreeksteelbook.com" έχει φτιαχτεί ως προσπάθεια συγκέντρωσης όλων των διάσπαρτων πληροφοριών σχετικά με τον όρο "steelbooks" από όλο τον ιστό σε έναν ενιαίο ιστότοπο. Συγκεντρώθηκαν όλες τις πληροφορίες που ήταν διαθέσιμες κυρίως σε φόρουμ, στο ebay και το amazon και μερικούς ιστοτόπους σχετικούς με τα steelbooks. Ο κύριος στόχος είναι να συγκεντρωθούν όλοι οι ενδιαφερόμενοι σε αυτή τη συγκεκριμένη κατηγορία / προϊόν σε ένα μέρος και να τους δοθούν όλες οι διαθέσιμες πληροφορίες που ζητούν, παροτρύνοντάς τους να εκτελέσουν δράσεις όπως η υποστήριξη του δικτυακού τόπου μέσω δωρεών, η έναρξη συζητήσεων για κάποιο θέμα, βελτιώνοντας το περιεχόμενο του ιστότοπου και γενικά αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους. Τα βασικά ερωτήματα είναι: Μπορεί αυτός ο ιστότοπος να καταφέρει να δώσει στους αναγνώστες περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το τι είναι ένα steelbook, ποιοι τύποι steelbook υπάρχουν, υπάρχουν παρόμοια αντικείμενα στα steelbook και ποια είναι αυτά, που μπορεί κάποιος να βρει και να αγοράσει steelbook, και πόσο σπάνιο είναι ένα steelbook; Πιστεύουμε ότι το greeksteelbook.com δίνει τις πιο ακριβείς απαντήσεις σε όλες τις παραπάνω ερωτήσεις.

Η ιστοσελίδα "thegreeksteelbook.com" (<https://thegreeksteelbook.com/>) παρέχει πληροφορίες σχετικά με τον όρο "steelbook" και τις επεκτάσεις του, καθώς και λεπτομερείς παρουσιάσεις πολυάριθμων αντικειμένων (steelbooks), κατά προσέγγιση σπανιότητα των στοιχείων, δυνατότητα υποστήριξης του έργου και το όφελος από αυτό μέσω δωρεών και διαγωνισμών και, τέλος, αλλά εξίσου σημαντικό, συζητήσεις και κατευθυντήριες γραμμές όσον αφορά την αγορά του έργου. Προς το παρόν, οι πληροφορίες σχετικά με τα steelbooks και όλα όσα έχουν να κάνουν με αυτά είναι διάσπαρτα σε όλο τον ιστότοπο, γεγονός που μπορεί να είναι απογοητευτικό, ιδιαίτερα όταν κάποιος προσπαθεί να κατανοήσει πλήρως τον όρο. Τα steelbooks έκαναν την πρώτη εμφάνισή τους στην αγορά το 2000 -2001 (η εποχή του Playstation 2) ως μέρος της ειδικής έκδοσης του τίτλου. Με την πάροδο του χρόνου, όλο και περισσότεροι τίτλοι παιχνιδιών είχαν το δικό τους μοναδικό σχεδιασμό steelbook, μια τάση που έφτασε στο αποκορύφωμά της γύρω στο 2014 όταν ο όρος "steelbook" έγινε καθημερινή έρευνα στις παγκόσμιες αγορές (ebay και amazon) με περισσότερα από 9.000 αποτελέσματα. Τα steelbooks έρχονται σε μεγέθη G1 - G2 και G3 και κατατάσσονται από κοινά σε εξαιρετικά σπάνια. Μπορούμε επίσης να βρούμε μεταλλικές θήκες παρόμοιες με steelbook, όπως metal

racks και stickerbooks που μπορεί να διαφέρουν από τον αρχικό σχεδιασμό αλλά εξακολουθούν να υπάγονται στην κατηγορία "steelbook".

Όντας συλλέκτες, οι ίδιοι συναντήσαμε χιλιάδες steelbooks την τελευταία δεκαετία. Είτε ως μέρος της ιδιωτικής μας συλλογής, είτε ως αντικείμενα που χρησιμοποιούνται για εμπορικούς λόγους (αγορά και επαναπώληση στην Ελλάδα ή παγκοσμίως), καταφέραμε να μάθουμε και να κατανοήσουμε αρκετά πράγματα για αυτά τα συγκεκριμένα αντικείμενα. Το πάθος μας για τα steelbooks και το γεγονός ότι οι Έλληνες παίκτες άρχισαν να ενδιαφέρονται για αυτά τα τελευταία τρία χρόνια, είναι αυτό που δημιούργησε την ιδέα της δημιουργίας μιας ιστοσελίδας αποκλειστικά για παρουσιάσεις των steelbooks. Η εμπειρία και οι πληροφορίες, που έχουμε κερδίσει από τη συλλογή τους όλα αυτά τα χρόνια, είναι το 70% του συνόλου που γνωρίζουμε για το θέμα. Τα υπόλοιπα είναι πληροφορίες που συλλέχτηκαν από εδώ και εκεί και συγκρίθηκαν αργότερα με ό, τι ήδη γνωρίζαμε, ώστε να επαληθεύσουμε ότι υπάρχει σχέση μεταξύ των γνώσεων που αποκτήθηκαν και των πληροφοριών που λαμβάνονται από φόρουμ και σχετικούς ιστότοπους. Επιλέξαμε να είμαστε όσο το δυνατόν πιο λεπτομερείς στις περιγραφές μας, ώστε ο αναγνώστης να είναι απολύτως ικανοποιημένος πριν εγκαταλείψει την ιστοσελίδα μας.



Εικόνα 1.1 Playstation 3

Τα “Steelbooks” άρχισαν να εμφανίζονται από το 2001, στα χρόνια του “Playstation 2”, της κονσόλας δηλαδή της Sony, η οποία είχε ήδη κυκλοφορήσει τον Μάρτιο του 2000. Η περίοδος αυτή επιβλήθηκε στην αγορά παιχνιδιών και κλιμάκωσε την επιτυχία στις πωλήσεις μέχρι και το 2007, περίοδο στην οποία κυκλοφόρησε το “Playstation 3”. Για το “Playstation 2” οι κλασικές εκδόσεις παιχνιδιών διακινήθηκαν μέσα σε πλαστικό κουτί το οποίο εμπεριείχε το Compact Disc (CD). Κάποια παιχνίδια όμως, πολύ λίγα, εκτός από το κλασικό πλαστικό “generic” κουτί με το παιχνίδι μέσα, είχαν κυκλοφορήσει μέσα σε μεταλλικές θήκες, τα λεγόμενα “Steelbooks”. Οι εκδόσεις αυτές θεωρήθηκαν συλλεκτικές. Ουσιαστικά το μεταλλικό κουτί ήταν μία μορφή συλλεκτικής έκδοσης για το 2000 και ειδικότερα για τη χρονική περίοδο 2005-2006. Τα “Steelbooks” αυτά δεν διαδόθηκαν μαζικά, σε περιορισμένο αριθμό και θεωρήθηκαν συλλεκτικά. Μετά την κυκλοφορία του “Playstation 2” διακινήθηκαν περιορισμένοι τίτλοι σε έκδοση τύπου “Steelbook”. Ένας τίτλος σε “Steelbook” ήταν το Metal Gear Solid, ένας άλλος τίτλος ήταν το Final Fantasy, που ήταν διαδεδομένα παιχνίδια και τα οποία κυκλοφόρησαν και σε μεταλλικές συσκευασίες. Μετά την κυκλοφορία του “Playstation 3” (2007) και με πολύ αργά βήματα

“Steelbook” και ουσιαστικά δεν έδιναν σημασία στο τι μπορεί να είναι αυτό και αν είχε κάποιες επεκτάσεις.

Αρχίσαμε να συλλέγουμε “Steelbooks” από το 2011 από το εξωτερικό και κυρίως για προσωπική χρήση. Μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αλλά και από τις αγοραστικές αποτυπώσεις της εποχής διαπιστώσαμε ότι οι χρήστες ενδιαφερόντουσαν να συλλέγουν. Καθοριστική καμπή για την αγορά των παιχνιδιών υπήρξε η εισαγωγή του “Playstation 4” (2013-14). Εκείνη τη περίοδο η αγορά των “Steelbooks” κυριολεκτικά «γιγαντώθηκε», ειδικά στο εξωτερικό. Επιπλέον, δεν ήταν σαφές, πια ήταν η ακριβής «συμπεριφορά» των χρηστών: άλλοτε λειτουργούσαν ως καταναλωτές, άλλοτε ως διακινητές των παιχνιδιών (Εικόνα 1.3).

Από το 2014 και μετά η αγορά έχει επεκταθεί παρ’ όλο που στην Ελλάδα τα ποσοστά είναι ακόμη πολύ χαμηλά. Η Ελλάδα παραμένει ακόμη και σήμερα (2019) μία μικρή αγορά για τα “Steelbooks”. Τα παιχνίδια, “Steelbooks” τα οποία προμηθεύονται πλέον οι χρήστες για τα “Playstation 4”, ακολουθούν μία «στάνταρ» τυποποίηση για κάθε τίτλο, τουλάχιστον όταν ο τίτλος ανήκει στην κατηγορία «Triple a», δηλαδή είναι τίτλος υψηλής ποιότητας. Η έκδοση του “Steelbook” είτε θα παρέχεται σε μία απλή πλαστική έκδοση στην οποία θα υπάρχει ένα μεταλλικό κουτί και θα δίνεται στον χρήστη ταυτόχρονα με την προπαραγγελία, είτε θα παρέχει το συγκεκριμένο “Steelbook” μέσα με μία μεγάλη συλλεκτική έκδοση στην οποία θα εμπεριέχονται αγάλματα, κάρτες και οτιδήποτε μπορεί να θεωρηθεί συλλεκτικό. Οι εταιρίες διανομής αντιλήφθηκαν ότι σε ορισμένες περιπτώσεις, οι χρήστες ενδιαφέρονται για συλλεκτικά αντικείμενα, πιο πολύ από το παιχνίδι το ίδιο. Σήμερα σχεδόν σε κάθε τίτλο τόσο στο “Playstation 4” όσο και στο “Xbox 1” η οποία θεωρείται η μεγαλύτερη ανταγωνιστική εταιρεία, ανά χρονικά διαστήματα κυκλοφορούν “Steelbooks” για τα παιχνίδια ώστε να υποστηρίξουν εμπορικά τους τίτλους.

Τα τελευταία τρία χρόνια, και ιδιαίτερα μετά το 2015, η ελληνική κοινότητα των παικτών έχει δείξει μεγάλο ενδιαφέρον για συλλεκτικές εκδόσεις ή αντικείμενα που αφορούν διάφορους τίτλους παιχνιδιών. Το συγκεκριμένο ενδιαφέρον ήταν επίσης ο κύριος λόγος για τη δημιουργία ενός ιστοτόπου αφιερωμένου στην παρουσίαση του steelbook. Η ιστοσελίδα "greeksteelbook.com" παρέχει μια ποικιλία πληροφοριών σχετικά με τον όρο "steelbook" καθώς και όλες τις επεκτάσεις του. Αναλυτικές παρουσιάσεις μεγάλου αριθμού "steelbooks" κρίθηκαν απαραίτητες, καθώς η ανάλυση της έλλειψης κάθε αντικειμένου είναι σημαντική για τα ιστορικά στοιχεία του πεδίου. Η προσπάθεια δημοσίευσης των δεδομένων αφορά τη διοργάνωση δωρεών ή διαγωνισμών με συγκεκριμένα βραβεία. Επιπλέον, μέσω του προτεινόμενου οδηγού αγορών, υπάρχει η δυνατότητα συζητήσεων μεταξύ των επισκεπτών. Οι σχετικές πληροφορίες είναι διάσπαρτες στον κυβερνοχώρο και οι κοινότητες χρηστών είναι ευρέως διαδεδομένες παρ’ όλο που ανά χώρα, τα συγκεκριμένα προϊόντα, διακινήθηκαν, λειτούργησαν και διαδόθηκαν εντελώς διαφορετικά. Οι πληροφορίες που έχουμε σχετικά με το "steelbook" είναι διάσπαρτες στο διαδίκτυο και καθιστούν δύσκολη την απόκτηση ολόκληρης της γνώσης του θέματος. Το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας για το βίντεο-παιχνίδι βασίζεται στους Giannini και Bowen (2019), μια επιστημονική μεθοδολογία έρευνας για τον πραγματικό κόσμο της ψηφιακής κουλτούρας. Οι υπόλοιπες πληροφορίες που παρέχονται αφορούν επαληθευμένο υλικό από διάφορες πηγές πληροφοριών, όπως φόρουμ ή συναφείς ιστότοπους και κοινότητες του

Steelbook. Οι περιγραφές του υλικού στον ιστότοπο είναι σχετικά ακριβείς. Ο κύριος στόχος της έρευνας είναι η συλλογή υλικού και πληροφοριών σχετικά με τα steelbook, ενώ ταυτόχρονα προτείνουμε διάφορες υποστηρικτικές δράσεις, όπως η ενθάρρυνση των δημόσιων συζητήσεων για κάθε θέμα, η υποβολή προτάσεων για τη βελτίωση του περιεχομένου του δικτυακού τόπου και γενικά η προώθηση τάσεων αλληλεπίδρασης για τη δημιουργία μιας ενεργού κοινότητας.

Σχετικά με το δικό μας εγχείρημα, το οποίο αποτελεί και αντικείμενο διεθνών δημοσιεύσεων (IMCL, 2019 - <http://www.imcl-conference.org/current/index.php>) αλλά και το αντικείμενο της συγκεκριμένης διατριβής, προσπαθήσαμε να συνδεθούμε μέσω της Πληροφορικής και των Τεχνολογιών Διαδικτύου (κατασκευή ιστοσελίδων) με τον «κόσμο» των “Steelbooks”. Η ιστοσελίδα η οποία σχεδιάστηκε ειδικά για αυτές τις περιστάσεις, είναι ένα πρωτότυπο έργο, η οποία έχει ως στόχο να συλλέξει όσο το δυνατόν περισσότερα “Steelbooks” και να παράσχει όσο το δυνατόν περισσότερη πληροφόρηση στους ενδιαφερόμενους χρήστες για το τι είναι αυτά τα “Steelbooks”, από ποιες εταιρίες παρέχονται, πόσες παραλλαγές υπάρχουν ανά τίτλο, ποια είναι τα μεγέθη, ποια είναι η σπανιότητα, ποιο είναι το κόστος, πώς μπορείς να τα βρεις στην αγορά του εξωτερικού, πώς μπορείς να τα αγοράσεις σε χαμηλότερη τιμή και βεβαίως να παρουσιαστούν τα μεγέθη των “Steelbooks” ανά κατηγορίες (G1, G2, G3), να παρουσιαστούν κατηγορίες οι οποίες αφορούν “metal packs” ή “Sticker books” (αντίστοιχα μεταλλικά κουτάκια που αλλάζουν με βάση το μέγεθος, το δέσιμο στο πλάι) κλπ.



Εικόνα 1.3 Steelbooks for Playstation 3

Το πιο σημαντικό όμως κίνητρο το οποίο μας ώθησε στη σχεδίαση, τη κατασκευή και τη συνολική διαχείριση της συγκεκριμένης ιστοσελίδας, αφορά τη δυνατότητα επικοινωνίας με τον «κόσμο των χρηστών». Για το λόγο αυτό, έχει αξιοποιηθεί κάθε δυνατότητα επικοινωνίας μέσω κοινωνικών δικτύων (social network), διαδικτυακών αναρτήσεων ανά “Steelbook” για ελεύθερο σχολιασμό και διακίνηση απόψεων. Παράλληλα με όλα τα προηγούμενα, η ιστοσελίδα λειτουργεί και ως πληροφοριακό σύστημα, καθώς συλλέγει και μέσω των χρηστών, κάθε πληροφορία η οποία σχετίζεται με το θέμα και την εντάσσει σε μία οργανωμένη δέσμη ενημέρωσης μέσω φωτογραφιών, ιστορικών στοιχείων, μεμονωμένων και ανεξάρτητων άρθρων για κάθε “Steelbook” ξεχωριστά, ανά τίτλο κλπ. Επιπλέον παρέχει τη δυνατότητα αγοράς μέσω ebay και κυρίως ενεργοποιεί τα στοιχεία σπανιότητας σε συνδυασμό με την δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ των κοινοτήτων των χρηστών – οπαδών (fan).

Τα κεφάλαια της διατριβής οργανώνονται με τον εξής τρόπο: στο επόμενο κεφάλαιο (Κεφάλαιο 2) εστιάζουμε στον καθοριστικό ρόλο των εικόνων και τον ειδικό ρόλο του διαδικτύου σχετικά με αυτές. Το πλαίσιο του κεφαλαίου αφορά τη σύνδεση της ψηφιακής πραγματικότητας και της φαντασίας. Εδώ παρουσιάζεται και ο πρώτος σχεδιασμός ανίχνευσης αναγκών των χρηστών των βιντεοπαιχνιδιών. Στο επόμενο κεφάλαιο (Κεφάλαιο 3) αποτυπώνονται οι ανάγκες των χρηστών και οι λειτουργίες της ιστοσελίδας μέσω διαγραμμάτων Ενοποιημένης Γλώσσας Μοντελοποίησης (Unified Modelling Language, UML). Στο πέμπτο κεφάλαιο (Κεφάλαιο 4) κρίναμε σκόπιμο να παραθέσουμε ορισμένες κατασκευαστικές επιλογές για την διαμόρφωση της ιστοσελίδας και τον τρόπο χρήσης της «συνθήκης» SEO (Search Engine Optimization). Το έκτο κεφάλαιο (Κεφάλαιο 5) παρουσιάζει σημεία δόμησης της καθαυτό ιστοσελίδας και αναλυτικές επεξηγήσεις λειτουργιών. Το 6^ο κεφάλαιο (Κεφάλαιο 6) παρουσιάζει συνολικά την ιστοσελίδα και το όγδοο (Κεφάλαιο 7) καταγράφει συμπεράσματα, προοπτικές της έρευνας και μελλοντικά σχέδια. Η διατριβή τελειώνει με ένα αναλυτικό παράρτημα με στοιχεία των παιχνιδιών της συλλογής το οποίο αποτελεί και μία απόπειρα πρώτης ταξινόμησης των κατηγοριών των παιχνιδιών.

Κεφάλαιο 2^ο: Φαντασία – Παιχνίδι – Ψηφιακότητα και η Επιστήμη της Πληροφορικής

Στο ετήσιο “X06 event”, σύμφωνα με το δελτίο τύπου της 27ης Σεπτεμβρίου 2006 το οποίο δημοσιεύτηκε στο Yahoo Finance (<https://www.cio.com/article/2444279/microsoft--peter-jackson-to-team-on-xbox-360-titles.html>), το οποίο παρουσιάστηκε στο Εθνικό Θέατρο της Βαρκελώνης, η Microsoft, κορυφαίος παραγωγός λογισμικού παγκοσμίως, και ο Peter Jackson, ο βραβευμένος σκηνοθέτης των ταινιών “Lord of the Rings” και “King Kong”, συνεργάστηκαν και παρουσίασαν δύο διαδραστικά “Gaming Franchises” για τη κονσόλα Xbox 360 της Redmond, και το δίκτυο τυχερών παιχνιδιών Xbox Live Web. Η παραπομπή σε αυτή την παλιά χρονικά αναφορά έχει μία ξεχωριστή σημασία για την εργασία μας: η σύμπραξη αυτή ήταν κάτι παραπάνω από ένα απλό “event”, καθώς οι στρατηγικές φιλοδοξίες των εταίρων (Microsoft και συνεργατών του Jackson) υπερέβαιναν την μέχρι τότε δοσμένη κατάσταση πραγμάτων στο χώρο των βιντεοπαιχνιδιών. Σύμφωνα με τις τότε δηλώσεις τους ο Jackson και ο σεναριογράφος Fran Walsh θα συνεργαζόντουσαν με τη “Microsoft Game Studios” για να σχηματίσουν έναν οργανισμό ο οποίος θα ονομαζόταν “Wingnut Interactive”. Ο οργανισμός αυτός θα ήταν αφιερωμένος στη δημιουργία διαδραστικών βιντεοπαιχνιδιών για χρήση από το δίκτυο Xbox Live. Το σημαντικότερο από αυτές τις συνεργασίες βρίσκεται στην δηλωμένη πρόθεση: “το Xbox 360 αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο οι προγραμματιστές φτιάχνουν ιστορίες μέχρι σήμερα - από τα πρόσφατα δημοφιλή “franchise” του κλάδου μέχρι τις συναρπαστικές νέες αφηγήσεις”, είχε δηλώσει ο Peter Moore, εταιρικός αντιπρόεδρος της Microsoft της Interactive Entertainment Business στο τμήμα “Entertainment and Devices”. Σκοπός τους ήταν (<https://www.zdnet.com/article/microsoft-peter-jackson-to-form-game-studio/>) να «εμπνεύσουν

τη φαντασία του καλύτερου και δημιουργικότερου ταλέντου της βιομηχανίας ψυχαγωγίας και να αποκτήσουν δικαιώματά σχετικά με νέες συναρπαστικές κατευθύνσεις, ενώ παράλληλα θα τροφοδοτούσαν νέες ιστορίες για όλους». Ουσιαστικά στόχευαν σε κάτι βαθύτερο: είχαν θελήσει να κατασκευάσουν νέα μορφή ψυχαγωγίας, κάτι διαφορετικό από την τηλεόραση, το σινεμά, τα video-games, ακόμη και τα βιβλία. Ήθελαν ουσιαστικά, να δημιουργήσουν σενάρια και κυρίως χαρακτήρες με τους οποίους θα ταυτίζονταν οι παίκτες (Βασιλάκος, 2008).

Αυτές οι «πολιτικές» της βιομηχανίας του θεάματος, ανέδειξαν το γεγονός ότι η ψυχαγωγία μπορεί να αξιοποιηθεί ως λέξη κλειδί για σοβαρά θέματα ανάπτυξης της τεχνολογίας. Και όντως τα τελευταία χρόνια διεξάγονται έρευνες σε τεράστια κλίμακα σχετικά με αυτήν την προοπτική της βιομηχανίας της ψυχαγωγίας. Τα ψηφιακά παιχνίδια θεωρούνται πλέον ένας από τους σημαντικότερους τομείς της ψηφιακής τέχνης και οι καλλιτέχνες αξιοποιούν τα σενάρια των κατασκευών τους σε διαφορετικές δομές θεαμάτων και εμπορευμάτων και με πολλαπλούς τρόπους. Οι εξελίξεις της σχεδίασης στη ψηφιακή τεχνολογία επιδρούν στο περιβάλλον των παιχνιδιών το οποίο γίνεται όλο και πιο πολύπλοκο και ενσωματώνει όλο και πιο σύνθετες συμπεριφορές για τον παίκτη - χρήστη. Τα περίφημα και δημοφιλή «περιβλήματα» (“skins”) ή αλλιώς «διορθώσεις» (“patches”) των ηρώων των “video – games” είναι στην ουσία αυτό-προγραμματιζόμενες επεκτάσεις οι οποίες στην πραγματικότητα του παιχνιδιού τροποποιούν τη συμπεριφορά του κόσμου ή των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Αυτών των ειδών οι περίτεχνες διαδραστικές επιδράσεις θεωρούνται πλέον από τις πιο σημαντικούς τομείς της ψηφιακής τέχνης.

Παρ’ όλα αυτά, τα περισσότερα από τα πιο επιτυχημένα “video-games” είναι υπερβολικά βίαια, περιέχουν όπλα και πυροβολισμούς και δίνουν την αίσθηση ότι δεν έχουν καμία σχέση με την τέχνη. Αν υπερβούμε την κρίσιμη αυτή παρατήρηση και διακρίνουμε πίσω από τα περίτεχνα αλλά και όλο πιο βίαια γραφικά των παιχνιδιών, θα διακρίνουμε μία άλλου τύπου ταξινόμηση σχετικά με αυτά: τα “video – games” διακρίνονται σε πολλά είδη, όπως εκείνα της στρατηγικής, άλλα με πυροβολισμούς, μάχες και όπλα, άλλα με διάδραση και πλοκή για τη δημιουργία δράσης – περιπέτειας κ.λπ. (βλέπε Παράρτημα διατριβής).

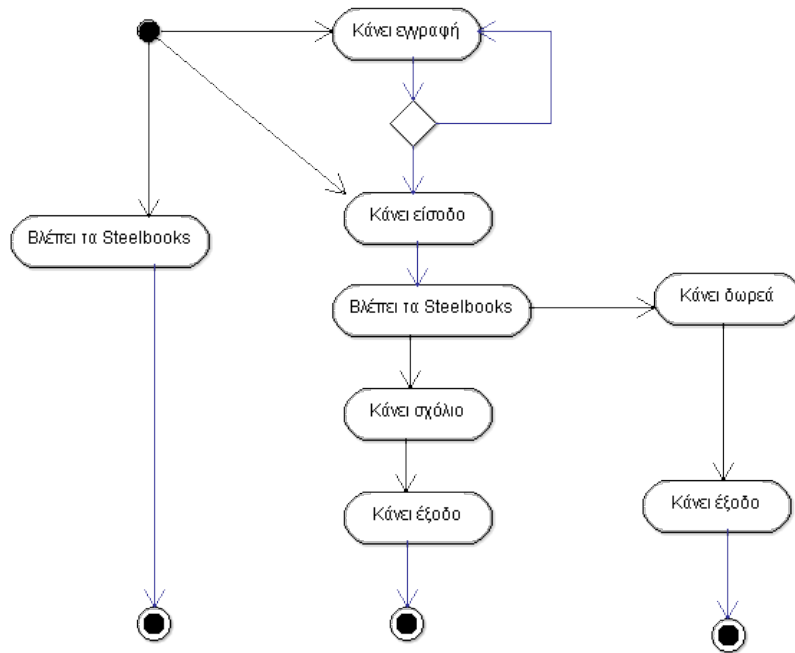
Οι ταξινομήσεις αυτές περιλαμβάνουν διάφορες τεχνικές διάδρασης, άμεσα αξιοποιήσιμες στην έρευνα τομέων της Πληροφορικής, όπως λόγου χάρη η σχέση Ανθρώπου – Υπολογιστή. Ο συνδυασμός διαφορετικών περιβαλλόντων αφήγησης, η δημιουργία τρισδιάστατων κόσμων και τα περιβάλλοντα επίδρασης πολλών χρηστών (ομαδοσυνεργατική δράση), θεωρούνται κατ’ αρχήν δεδομένα στη διαδραστική ψηφιακή τέχνη. Από τις αρχές του 21ου αιώνα η χρήση της τεχνολογίας της μικτής πραγματικότητας στην ψυχαγωγία ήταν ένα παράδειγμα του πανταχού παρόντων ανθρώπινων μέσων (Douirish, 2001). Και όντως με την επέκταση της 5G τεχνολογίας επικοινωνιών τα πανταχού παρόντα ανθρώπινα μέσα αποτελούν το νέο υπολογιστικό μοντέλο της ανθρωπότητας. Αυτό το μοντέλο προήλθε από τη ψυχαγωγία της μεικτής πραγματικότητας των “video games”: πανταχού παρούσα υπολογιστική διαδικασία, απτές επιφάνειες εργασίας, διαδράσεις και βέβαια το σύγχρονο εργαλείο της νέας γενιάς, τα «πανταχού παρών» “social media” (πχ. face book), οι σημερινοί καταγραφείς ή αλλιώς οι «κοινωνικοί υπολογιστές». Με πρωτοπόρα τα “video games” η επιφάνεια εργασίας ξεφεύγει από το «παραδοσιακό πληκτρολόγιο» και το «ποντίκι» και μετατρέπεται σε ένα περιβάλλον το οποίο υποστηρίζει την κοινωνική και φυσική διαδραστική συμπεριφορά. Με αυτά τα νέα κέντρα προσανατολισμού η

ανθρωπότητα περνά από την επιφάνεια του υπολογιστή σε πραγματικό τόπο και χρόνο. Ο εμπλουτισμός των νέων τεχνολογιών επικοινωνιών και των “Internet of Things” (IoT) δικτύων επιτυγχάνει σωματικές και απτές κοινωνικές φυσικές διαδράσεις οι οποίες απαιτήθηκαν και αξιοποιήθηκαν αρχικά από τα συστήματα ψυχαγωγίας.

Στο ανθρωπολογικό πέρασμα το οποίο συντελείται μέσω του παιχνιδιού και περιστρέφεται γύρω από μια καινούργια εκδοχή της «διαδραστικότητας», όπως καθιερώθηκε από τα “video – games”, η ένωση του φανταστικού ψηφιακού κόσμου με τον πραγματικό κινούνται ελεύθερα στο χώρο, ενώ ταυτόχρονα διατηρούν μία ασύρματη διαδικτυακή επαφή ανάμεσα στους παίκτες. Οι καινοτόμες απτές πλευρές των φυσικών κινήσεων αλλά και των αντιλήψεων των παικτών στο πραγματικό περιβάλλον ομογενοποιείται με τις κινήσεις της ψηφιακής απεικόνισης. Αυτό δεν γίνεται ασύνεδα. Εδώ δημιουργείται ένα άλλο επίπεδο συνείδησης, ένα είδος «μετα – επιπέδου» το οποίο απελευθερώνει το χρήστη – παίκτη από τη συνειδητοποίηση του παιχνιδιού ως παιχνίδι. Αυτή η εμπειρία του «προστατευόμενου πλαισίου» αποτελεί και την πλέον σαγηνευτική εμπειρία των “video – games”. Η «σαγηνευτική ζώνη» κατά τον Michel J. Arter (Arter, 1991) είναι προϋπόθεση των όρων συμμετοχής και καθορίζεται από το ότι τελικά «κανένα κακό δε θα σε βρει, ακόμη και αν χάσεις». Αυτή η καταδεικνυόμενη από τον Arter «κατάσταση παιχνιδιού» ή ο «μαγικός κύκλος» των Sales και Zimmerman (2004) αποτελεί τη δημιουργία ενός ιδιαίτερου φαινομενολογικού πλαισίου του βιώματος. Αυτό τελικά σημαίνει ότι ο ανθρώπινος νους έχει διαφορετικούς τρόπους να βιώνει φαινομενολογικά τον κόσμο. Το «εγώ» όταν ο χρήστης εμπλέκεται στο παιχνίδι και το «εμένα» το οποίο είναι μέρος του «εγώ» μέσα στο όλο «εγώ». Σύμφωνα με τον Wilhelmsson (2001) το εγώ του παιχνιδιού αποτελεί μέρος της εξήγησης καθώς η λειτουργία του «εγώ του παιχνιδιού» έχει την αρχική του βάση, όχι στην εικονική οπτική, αλλά στη πιθανότητα να ενεργήσεις ο «παίκτης» και να συμπεριφερθεί σε ένα άλλο περιβάλλον από αυτό το οποίο βρίσκεται στη πραγματικότητα. Όλες οι προηγούμενες συνθήκες και αναφορές αποτελούν ταυτόχρονα και προοικονομία μίας άλλης ευρύτερης η οποία συνδέει το παιχνίδι με την ουτοπική, για την ώρα ανθρώπινη συνθήκη «απελευθέρωσης». Για την ώρα, και χωρίς να χρειάζεται να επεκταθούμε στη συνολική ανάγνωση της θεωρίας των ανθρώπινων αναγκών, αυτό που θα μας απασχολήσει είναι η περιγραφή αναγκών και χρήσεων της ιστοσελίδας μας. Για να γίνει αυτό η πλέον κατάλληλη γλώσσα αναπαράστασης των αναγκών θεωρείται η Unified Modelling Language (UML) της οποίας τα διαγράμματα θα αξιοποιήσουμε.

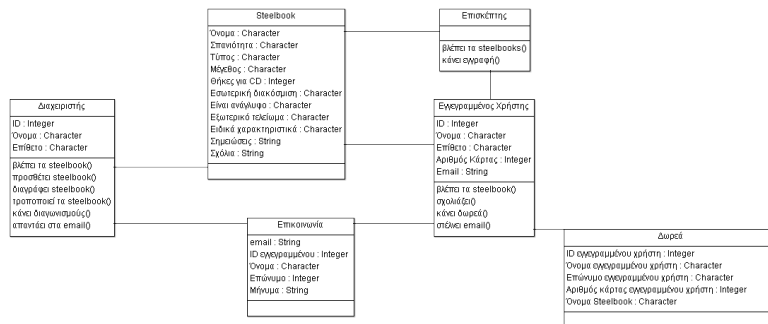
Κεφάλαιο 3^ο: Περιγραφή Αναγκών και Χρήσεων Ιστοσελίδας Μέσω Unified Modelling Language (UML)

Σύμφωνα με τον Καθηγητή Διομήδη Σπινέλλη του τμήματος Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών η Ενοποιημένη Γλώσσα Σχεδιασμού (Unified Modeling Language, UML) είναι μια γραφική γλώσσα για την οπτική παράσταση, τη διαμόρφωση προδιαγραφών και την τεκμηρίωση συστημάτων που βασίζονται σε λογισμικό (<https://www2.dmst.aueb.gr/dds/ism/oo/indexw.htm>). Η UML στοχεύει στο σχεδιασμό αντικειμενοστρεφών συστημάτων και σχεδιάζουμε για να μπορέσουμε να καταλάβουμε το σύστημα που αναπτύσσουμε. Το σχέδιο είναι μια απλοποιημένη παράσταση της πραγματικότητας. Από τα διαγράμματα το οποία ορίζονται από την UML για τις ανάγκες τις σχεδίασης της σελίδας θα αξιοποιήσουμε τα Διάγραμμα Δραστηριοτήτων (Activity Diagram, Εικόνα 3.1), τα Διαγράμματα Κλάσεων (Class Diagram, Εικόνα 3.2), τα Διαγράμματα Συνεργασίας (Collaboration Diagram, 3.3 και 3.4) και τέλος τα Διαγράμματα Περιπτώσεων Χρήσης (Use Case Diagram, Εικόνα 3.5).



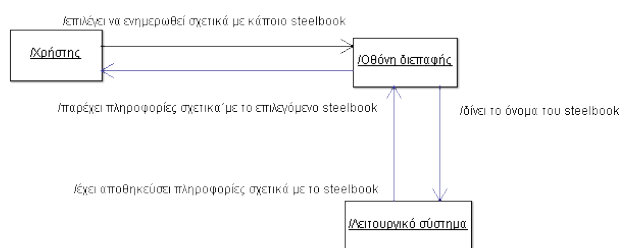
Εικόνα 3.1 Activity Diagram

Στην Εικόνα 3.1 (Activity Diagram) αναπαρίστανται όλες οι πιθανές ενέργειες του χρήστη προς την ιστοσελίδα. Αρχικά ο χρήστης μπορεί να κάνει εγγραφή με τα στοιχεία του, ή μέσω μέσων κοινωνικής δικτύωσης (fb). Μετά από αυτό μπορεί να εισέλθει ο πιστοποιημένος χρήστης στις λειτουργίες της ιστοσελίδας και να οργανώσει ομαδικές συζητήσεις, να κάνει σχόλια να κάνει δωρεές κλπ. Ακόμα και αν δεν θέλει να συμμετέχει ως πιστοποιημένος χρήστης θα μπορεί να ενημερώνεται και να πλοηγηθεί σε περιεχόμενα της ιστοσελίδας.



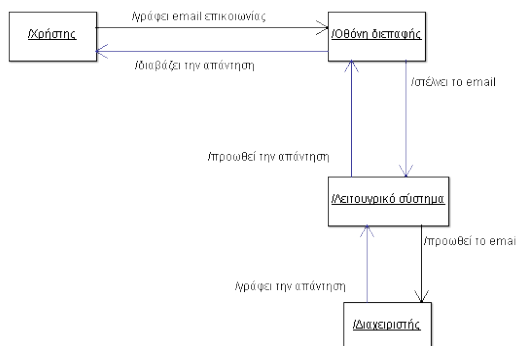
Εικόνα 3.2 Class Diagramm

Το διάγραμμα των κλάσεων ενός συστήματος είναι ένα διάγραμμα δομής που περιέχει τις κλάσεις μαζί με του αντίστοιχους δεσμούς εξάρτησης, γενίκευσης και σύνδεσης. Έτσι ένα διάγραμμα κλάσεων μπορεί να απεικονίσει τη χρήση της κληρονομικότητας στο σχεδιασμό με τη χρήση δεσμών γενίκευσης. Το σχήμα της Εικόνας 3.2 εμπεριέχει και διαγράμματα αντικειμένων. Τα διαγράμματα αυτά χρησιμοποιούνται για το σχεδιασμό της στατικής κατάστασης του συστήματος κατά μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Κάθε αντικείμενο σχεδιάζεται ως ένα ορθογώνιο το οποίο περιέχει κάποια διακριτά χαρακτηριστικά. Στην Εικόνα 3.2 διακρίνουμε το Διαχειριστή της ιστοσελίδας, ο οποίος ελέγχει αφενός τη ροή της επικοινωνίας και αφετέρου τα στοιχεία σχετικά με το περιγραφόμενο αντικείμενο (“Steelbooks”). Παραμένει η διάκριση ανάμεσα στον απλό επισκέπτη και στον πιστοποιημένο χρήστη ο οποίος μπορεί να συμμετέχει σε διάφορες δραστηριότητες (Δωρεά).



Εικόνα 3.3 Collaboration Diagramm_1

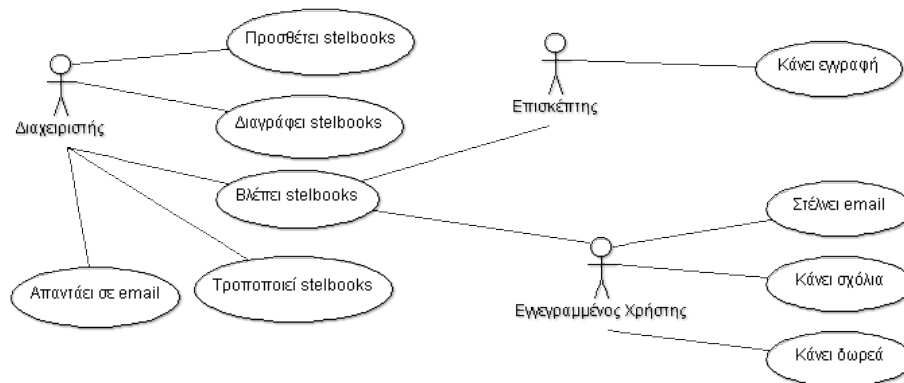
Η Εικόνας 3.3 και 3.4 ανήκουν στην κατηγορία Διαγραμμάτων Συνεργασίας. Αναπαριστούν διαδοχικά τη σχέση του χρήστη με την διεπαφή του συστήματος και την σχέση του με τη βάση δεδομένων. Καθώς ο χρήστης μέσω της οθόνης αναζητά κάποιο παιχνίδι, ταυτόχρονα πλοηγείτε και στην βάση του συστήματος. Στην ιστοσελίδα θα πρέπει να δοθεί έμφαση στην αμοιβαία επίδραση: τα βελάκια πηγαίνουν και προς τις δύο κατευθύνσεις.



Εικόνα 3.4 Collaboration Diagramm_2

Η Εικόνα 3.4 περιγράφει την αλληλεπίδραση του χρήστη με το σύστημα και τελικά με την ενδοεπικοινωνία με το διαχειριστή του. Στην εικόνα σημειώνεται η ροή επικοινωνίας μέσω e-mail.

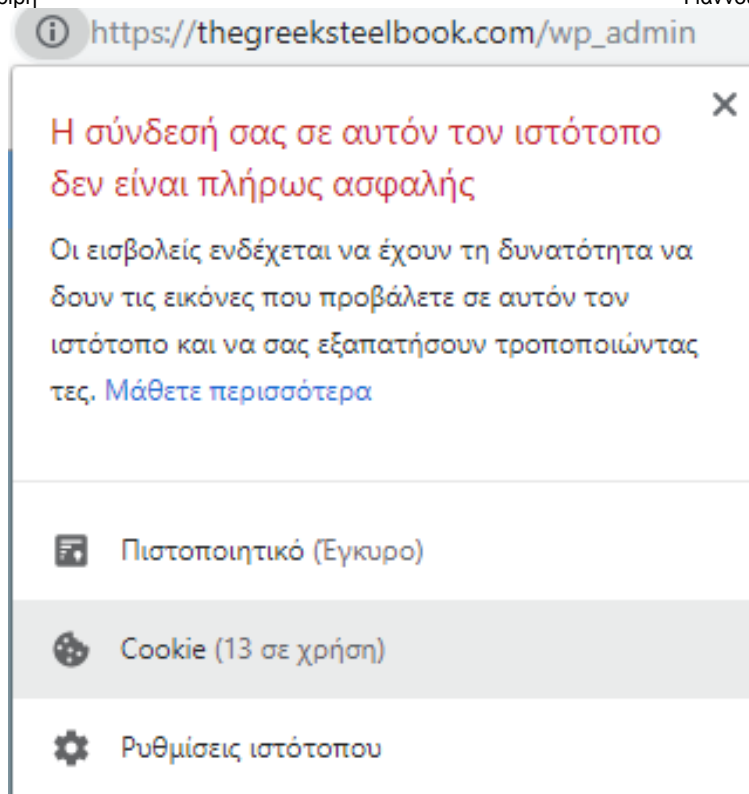
Τέλος η Εικόνα 3.5 (Use Case Diagramm) καταγράφει ως μία «μηχανή καταστάσεων» όλες τις πιθανές μεταπτώσεις μεταξύ καταστάσεων και διαφόρων γεγονότων.



Εικόνα 3.5. Use Case Diagramm

Κεφάλαιο 4^ο: Οι Τεχνικές Επιλογές για την Επιτυχημένη Διαμόρφωση της Ιστοσελίδας και η Συνθήκη Search Engine Optimization (SEO)

Για την προστασία της ιστοσελίδας, διαμορφώσαμε τους όρους για ασφαλή περιήγηση των χρηστών. Για να συμβεί αυτό αξιοποιήσαμε την χρήση ενός Secure Sockets Layer (SSL) πρωτοκόλλου, ώστε να λάβουμε το αντίστοιχο πιστοποιητικό ασφαλούς πλοήγησης. Με αυτόν τον τρόπο η ένδειξη “not secured” μετατρέπεται σε “secure” (Εικόνα 4.1). Το δεύτερο σημείο αποκατάστασης αφορά την πρόσβαση των χρηστών μέσω της φόρμας εισόδου (Login Form of wordpress). Όπως είναι γνωστό για το CMS wordpress μέσω του υπερσυνδέσμου (link) “https://thegreeksteelbook.com/wp-admin” μεταφερόμαστε στην στη διαχείριση της ιστοσελίδας. Μέσα από αυτήν αν ένας κακόβουλος χρήστης προμηθευτεί ή υποκλέψει τους κωδικούς διαχείρισης, μπορεί να παραβιάσει την ιστοσελίδα και να αλλοιώσει τα δεδομένα της. Ως αποτέλεσμα αλλάξαμε την διεύθυνση ανακατεύθυνσης για τη σελίδα διαχείρισης, ώστε να μην είναι άμεσα “προσβάσιμη” από κακόβουλους χρήστες του διαδικτύου.



Εικόνα 4.1 Έλλειψη πιστοποιητικών SSL σε ιστοσελίδα

Χρησιμοποιήσαμε ένα πρόσθετο το οποίο μας παρέχει τις βασικές λειτουργίες ασφάλειας για την οποιαδήποτε επίθεση με αποτέλεσμα να είμαστε σχετικά προστατευμένοι. Μία διασφαλισμένη χρήση της ιστοσελίδας επιτυγχάνεται με το βασικό “plugin” το οποίο μας προστατεύει από τις περιπτώσεις επίθεσης και με τη χρήση του SSL πρωτοκόλλου. Έμφαση έχει δοθεί στην λειτουργία των αντιγράφων ασφαλείας (back up).

Για τη διαμόρφωση των όρων του Search Engine Optimization (SEO) αξιοποιήσαμε “Readability Analysis” και το “Focus Keyword” ώστε με έχουν ένδειξη για ένα καλό δείκτη (πράσινο χρώμα). Επιπλέον για τη διαμόρφωση ενός καλού δείκτη έχει σημασία ο λιτός και σαφής τίτλος, χωρίς υπερβολική χρήση της ανάποδης πλάγιας, (slash (/)), μία σαφή περιγραφή και μία ακριβή λέξη κλειδί (keyword). Η ένδειξη 73,7 σημαίνει ότι η ιστοσελίδα είναι ευκολοδιάβαστη, έχει γίνει και σωστή χρήση επικεφαλίδων, έχει γίνει ομοιόμορφη κατανομή των παραγράφων του κειμένου και σε κάθε πρόταση υπάρχουν πάνω από είκοσι (20) λέξεις και το 5,9 των προτάσεών μας έχουν επαρκή φωνήεντα.

The Greek Steelbook

What is a Steelbook®?

G1 / DVD Sized
(19 x 13.5 cm)

G2 / Bluray Sized
(19 x 13.5 cm)

G3 Sized
(Coming Soon)

What is a Metal Pack ?

What is a Stickerbook ?

Εικόνα 4.2. Οι Επικεφαλίδες της Ιστοσελίδας

Στην περιοχή “keyword” (λέξη κλειδί) τοποθετήσαμε την έκφραση “greek steelbook” με συνώνυμα, όπως “stickerbook”, “metal pack”. Στην περιοχή additional keyword δεν τοποθετήσαμε άλλες λέξεις διότι σύμφωνα με τους δημιουργούς των Add-on (πρόσθετα) και του SEO οι επιπλέον λέξεις δεν παρέχουν κάποιο παραπάνω στοιχείο. Τα συνώνυμα “stickerbook” και “metal pack” είναι εννοιολογικά παρεμφερή στην έκφραση «μεταλλικές θήκες», διότι μπορεί ένας χρήστης να αναζητήσει “stickerbook” αντί για “steelbook” και στις δύο περιπτώσεις να οδηγηθεί στην ίδια σελίδα. Οι απαιτήσεις για να διαθέτει μία ιστοσελίδα έναν καλό δείκτη SEO είναι οι εξής:

- Keyword density, η πυκνότητα στην λέξη κλειδί - εδώ 0,8 - και σημαίνει σύμφωνα με τους όρους δόμησης ενός καλού δείκτη SEO ότι η λέξη κλειδί (“greek steelbook”) έχει χρησιμοποιηθεί 5 φορές,
- Meta description, η περιγραφή η οποία πρέπει να έχει η λέξη κλειδί,
- Η λέξη κλειδί θα πρέπει να είναι σε κάποια από τις κεφαλίδες μας – εδώ το σημείο έχει ήδη αναφερθεί -.
- Η λέξη κλειδί θα πρέπει να ανήκει στα εναλλακτικά χαρακτηριστικά, δηλαδή στην εναλλακτική περιγραφή που έχει η κάθε εικόνα, όχι απαραίτητα ορατή,
- το κείμενο πρέπει να περιέχει 300 λέξεις (ή παραπάνω) για να έχουμε την πράσινη ένδειξη για την ιστοσελίδα
- δεν πρέπει να υπάρχουν υπερσύνδεσμοι (links) οι οποίοι να οδηγούν σε μη ανιχνεύσιμες ή καταργημένες ιστοσελίδες
- ο τίτλος πρέπει να περιέχει την λέξη κλειδί (Greek Steelbook)
- πρέπει να υπάρχουν εσωτερικά link που να ανακατευθύνονται μέσα στην ιστοσελίδα,

- το μήκος του τίτλου πρέπει να έχει ένα συγκεκριμένη έκταση,
- η κάθε λέξη-κλειδί, καλό θα ήταν να χρησιμοποιείται μία φορά.

Ανακεφαλαιώνοντας, ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στη χρήση των συνωνύμων και γενικότερα σε ότι θεωρείτε προβληματικό για την κατανομή μίας λέξης μέσα στο κείμενο. Για τον δείκτη SEO η λέξη κλειδί θα πρέπει να βρίσκεται στον τίτλο, στην περιγραφή, στο url, στις φωτογραφίες οι οποίες έχουν αναρτηθεί στην ιστοσελίδα, στα εναλλακτικά χαρακτηριστικά, στην πρώτη παράγραφο, στις κεφαλίδες και στην διάθεση εσωτερικών και εξωτερικών υπερσυνδέσμων (links).

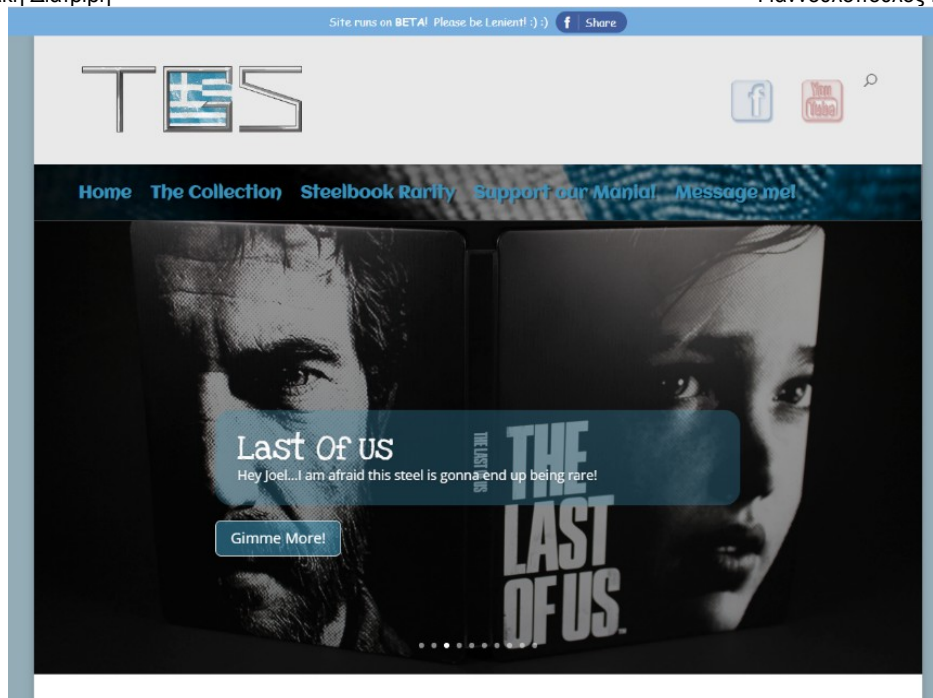
Κεφάλαιο 5^ο: Κατασκευαστικές Επιλογές Δόμησης της Ιστοσελίδας

Η αρχική μέριμνα για την κατασκευή της ιστοσελίδας αφορά την σχεδίαση ενός λογότυπου. Με βάση τις επιλογές μας σχεδιάσαμε ένα εμφανές λογότυπο, το οποίο να παραπέμπει στα Ελληνικά σύμβολα.



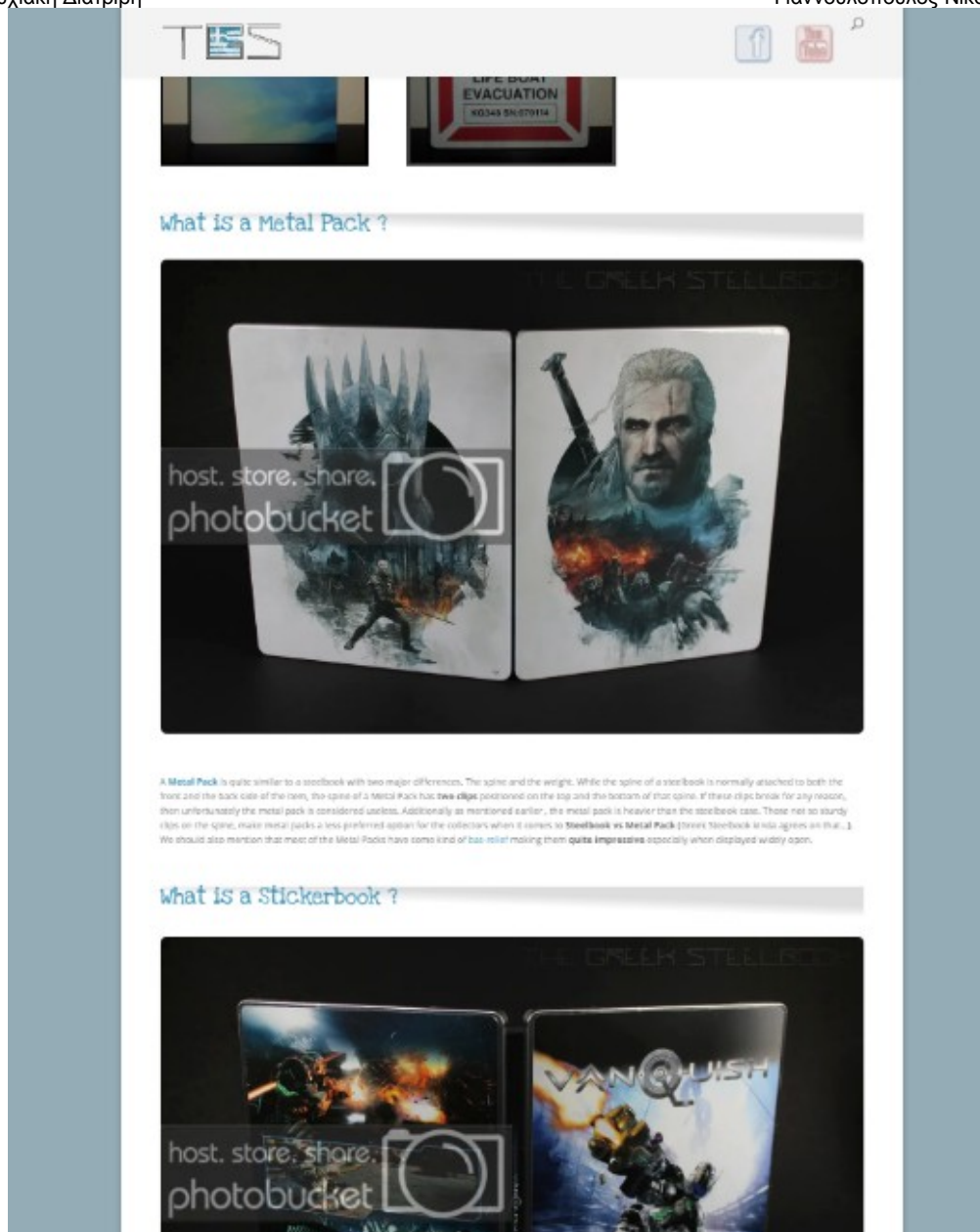
Εικόνα 5.1 Λογότυπο

Το λογότυπο της ιστοσελίδας τοποθετήθηκε με τέτοιο τρόπο, ώστε ακόμα και αν ο χρήστης «πλοηγείται» χαμηλότερα, αυτό συνεχίζει να υπάρχει σε μικρότερο φυσικά μέγεθος. Η αρχική σελίδα υποδοχής (Εικόνα 5.2), πέρα από το λογότυπο περιέχει φωτογραφίες και τα διαθέσιμα υπομενού.



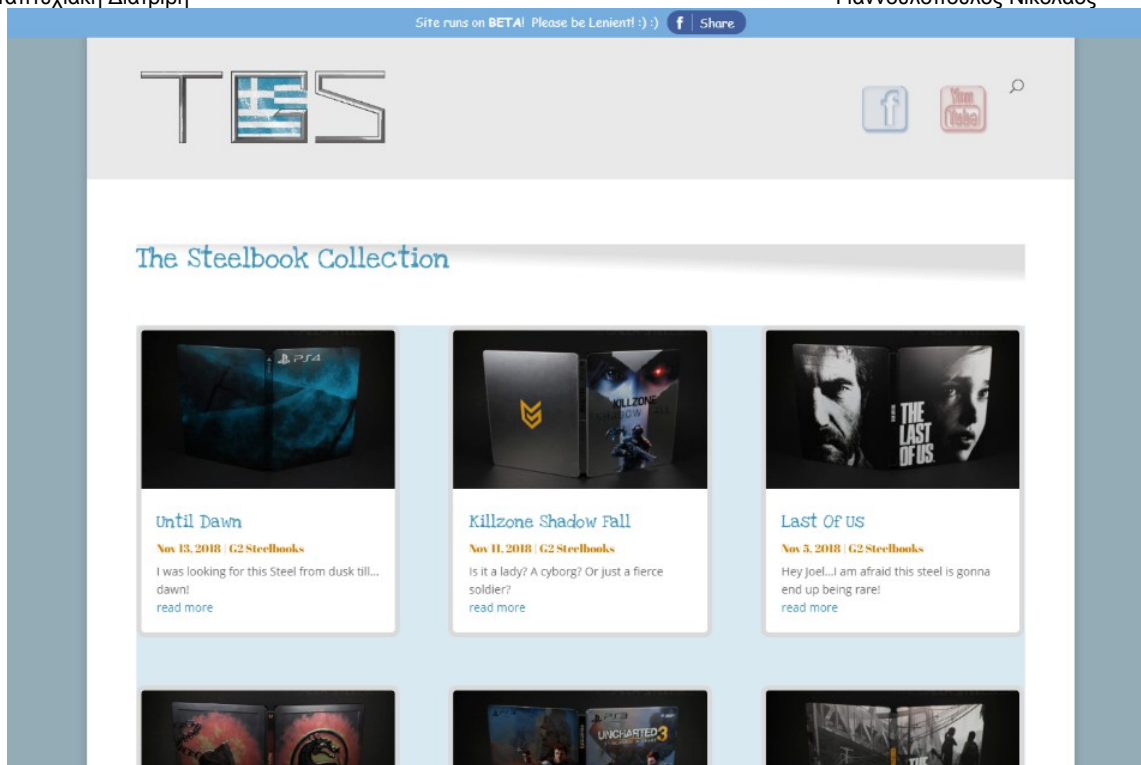
Εικόνα 5.2 Η αρχική σελίδα του www.thegreeksteelbooks.com.

Πέραν του καλωσορίσματος, ο χρήστης έρχεται σε οπτική επαφή με κάποια ενδεικτικά steelbooks και stickerbooks που μπορεί κάποιος να βρει στο site μας (Εικόνα 5.3).



Εικόνα 5.3 Ενδεικτικά steelbooks και stickerbooks στην αρχική σελίδα

Η επιλογή “The Collection” από το μενού, περιέχει όλα τα διαθέσιμα steelbook τα οποία έχουν προστεθεί στην ιστοσελίδα (Εικόνα 5.4).



Εικόνα 5.4 The steelbook collection.

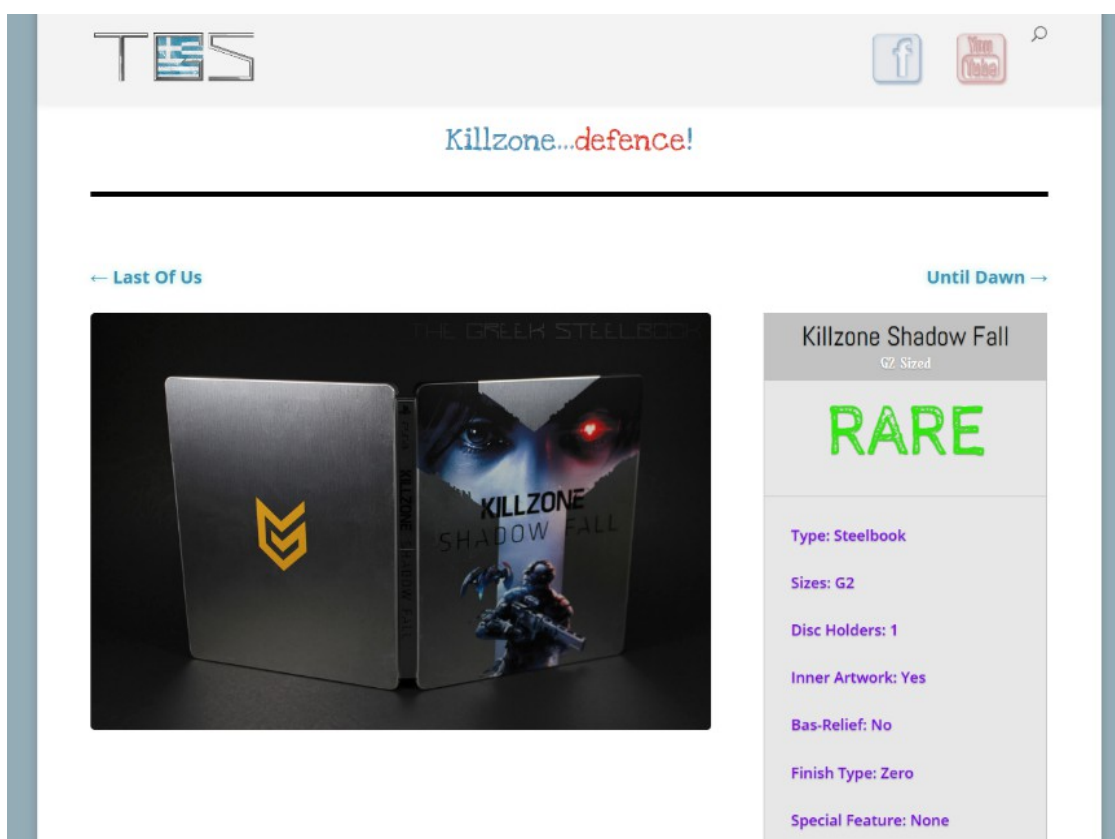
Διαμορφώσαμε μία συνθήκη κατά την οποία πατώντας πάνω στην φωτογραφία, παρουσιάζεται το άρθρο για το αντίστοιχο steelbook. Επίσης, ο χρήστης για να περιηγηθεί από το προηγούμενο στο επόμενο άρθρο, μπορεί να επιλέξει την φωτογραφία του εκάστοτε άρθρου. Σε κάθε σελίδα υπάρχει ένας πίνακας (δεξιά), ο οποίος περιγράφει το steelbook και τα χαρακτηριστικά του (Εικόνα 5.4).

Η εντύπωση του χρήστη σχετικά με το παιχνίδι διαμορφώνεται από το γεγονός ότι η σελίδα του παρέχει μία φυσική φωτογραφία και ακριβώς δίπλα (δεξιά) του, παρέχονται πληροφορίες για το όνομα του παιχνιδιού το οποίο διατίθεται σε αυτή την μεταλλική θήκη. Οι επιπλέον πληροφορίες έχουν να κάνουν με:

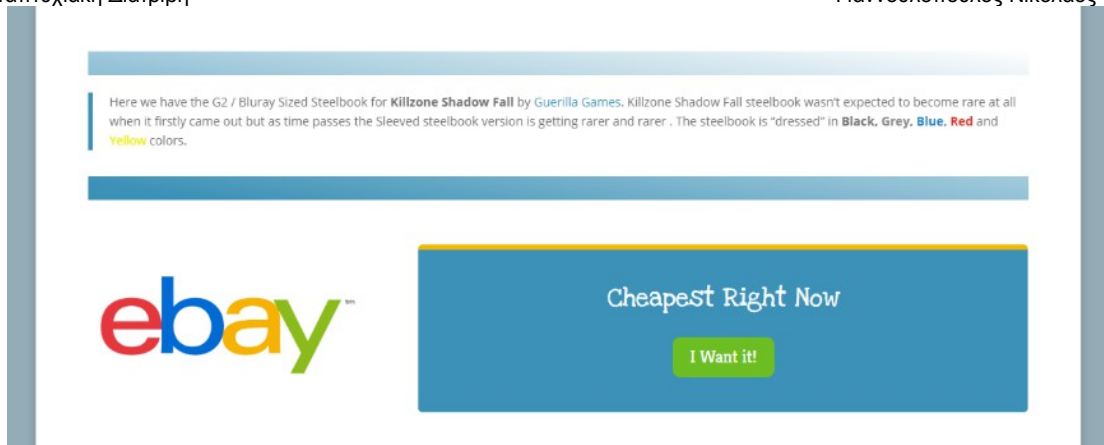
- το μέγεθος,
- τη σπανιότητά (κρίνεται με βάση το πόσο συχνά βρίσκεται στο ebay),
- τις τιμές αγοράς με τις οποίες αγοράζεται ή πουλιέται κατά καιρούς,
- το είδος,
- το μέγεθος,
- πόσες θήκες για cd έχει,

- κάποιο εσωτερικά ενσωματωμένο “artwork”, (αν είναι ζωγραφισμένο εσωτερικά, αν είναι υπερυψωμένο κάποιο κομμάτι ώστε να φαίνεται σαν σκαλισμένο, αν το τελειώμά του είναι ματ ή glossy-γυαλιστερό, αν έχει φινίρισμα) και τέλος,
- τα “special features” στα οποία μπορεί να ενταχθεί για παράδειγμα κάποιο steelbook που έχει κάποια ηχητικά ή ένα ηχείο το οποίο μπορεί να βγάλει κάποια μελωδία και το κάνει λίγο πιο ιδιαίτερο.

Επιπλέον ο χρήστης ενημερώνεται μέσω μίας μικρής περιγραφής, την εταιρία παραγωγής, τον σχετικό υπερσύνδεσμο να μπορέσει αν θέλει να την επισκεφτεί. Επίσης ο χρήστης μαθαίνει για το αν υπάρχουν εναλλακτικά steelbook του εκάστοτε παιχνιδιού, τα βασικά χρώματα ή το φόντο.

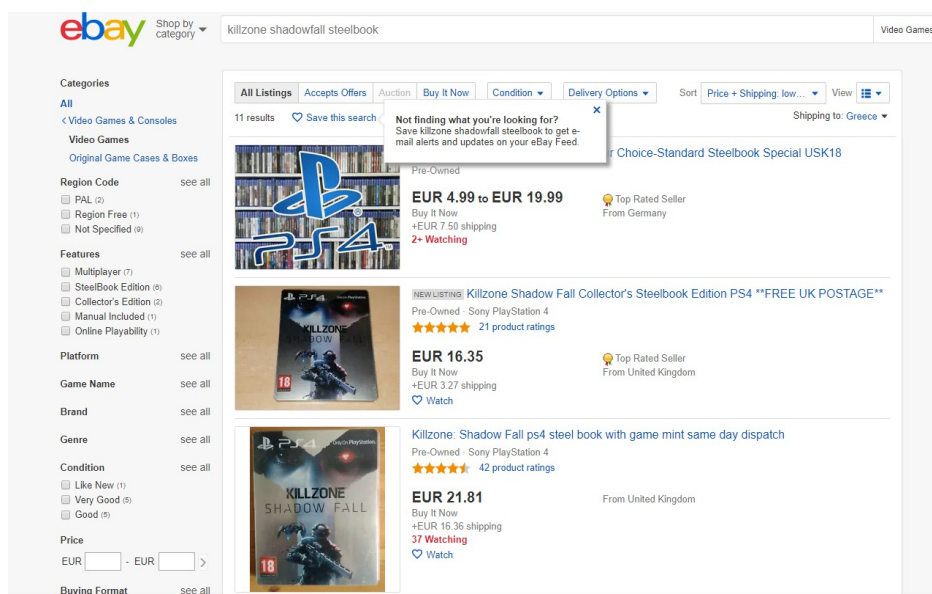


Εικόνα 5.5 Παρουσίαση άρθρου για ένα ενδεικτικό steelbook.



Εικόνα 5.6 Μικρή περιγραφή και κουμπί προτροπής για αγορά του steelbook από το ebay.

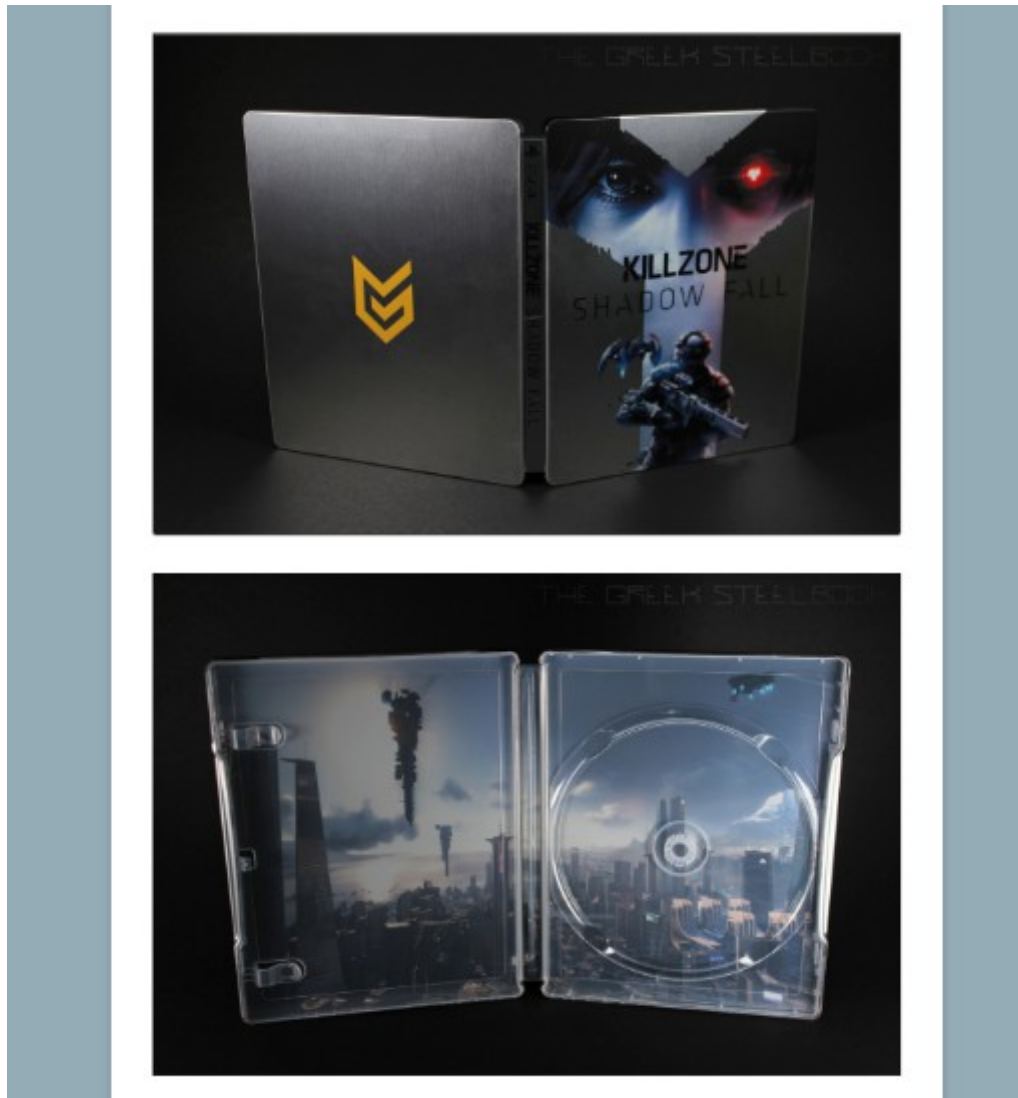
Με την επιλογή "ebay" (Εικόνα 5.5) ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αγοράσει το steelbook επιλέγοντας το φίλτρο ελέγχου τιμής το οποίο αναζητά σε παγκόσμια λίστα. Θα μπορούσε, αν ήθελε να αναζητήσει κάποιο συγκεκριμένο προϊόν με την τιμή να ξεκινάει από τη χαμηλότερη προσφορά προς τη ψηλότερη (shipping) (Εικόνα 5.6).



Εικόνα 5.7 Μεταφορά στο ebay

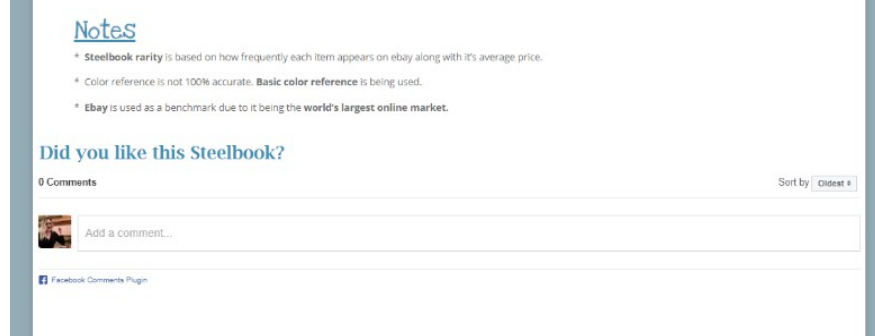
Στη συνέχεια της πλοήγησης έχει διαμορφωθεί η δυνατότητα για την χρήση, επιλέγοντας σχετικά ευδιάκριτες και μεγάλου μεγέθους φωτογραφίες, να ξεχωρίζει άμεσα κάποια ειδικά χαρακτηριστικά του επιλεγμένου steelbook. Στον χρήστη παρέχονται ειδικά σχόλια –

παρατηρήσεις, πχ για τη σπανιότητα του steelbook, την τιμή του, τον χρωματισμό κλπ. Στον χρήστη δίνονται επεξηγήσεις σύμφωνα με τα πρότυπα του ebay.



Εικόνα 5.8. Παράθεση αναλυτικότερων στοιχείων για το παρουσιαζόμενο steelbook

Στο τέλος κάθε άρθρου, έχει τοποθετηθεί μία περιοχή σχολιασμών (comment section) στο οποίο ο χρήστης ο οποίος διαθέτει λογαριασμό στο “facebook” μπορεί να καταθέσει παρατηρήσεις ή σχόλια ή να ξεκινήσει μία δημόσια συζήτηση (Εικόνα 5.8).

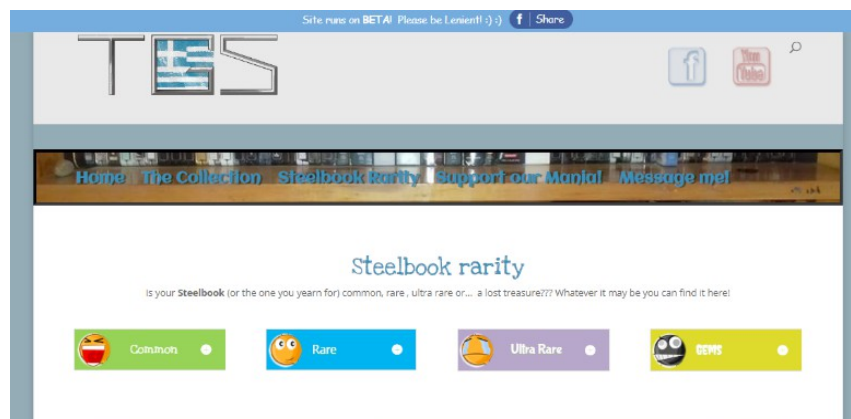


Εικόνα 5.9. Σημειώσεις και χώρος για σχόλια χρηστών

Επόμενη ενδιαφέρουσα επιλογή από το μενού είναι το “Steelbook Rarity”. Σε αυτή έχει δημιουργηθεί μία σελίδα η οποία αναφέρεται ξεχωριστά στη σπανιότητα του κάθε steelbook. Στην σελίδα αυτή λειτουργούν τέσσερις κατηγορίες

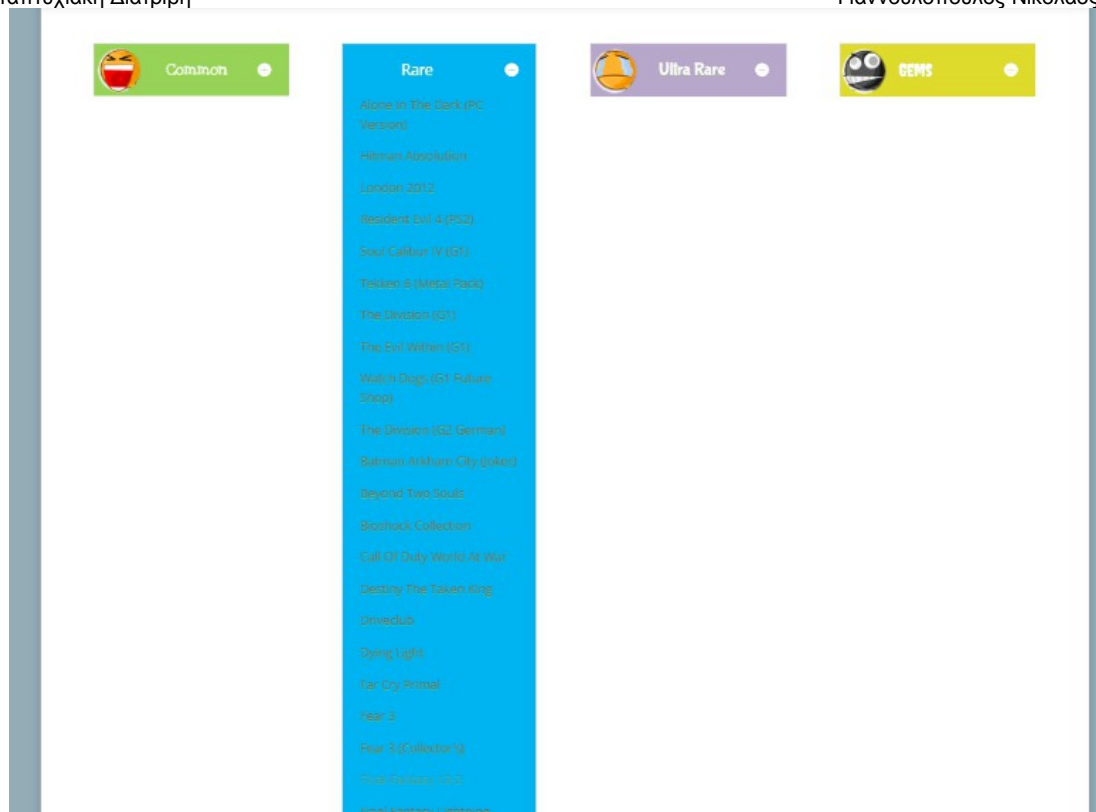
- common,
- rare,
- ultra rare, και
- gem (τα πιο σπάνια).

Επιλέγοντας κάθε κατηγορία μπορούμε να δούμε ποια είναι τα συνηθέστερα ποια είναι τα περισσότερα σπάνια κλπ. Υπάρχουν ενεργοί υπερσύνδεσμοι (links) από του οποίους ο χρήστης μπορεί να ανακατευθυνθεί σε άρθρο σχετικό με το επιλεγμένο steelbook (Εικόνα 5.9).



Εικόνα 5.10 Steelbook rarity.

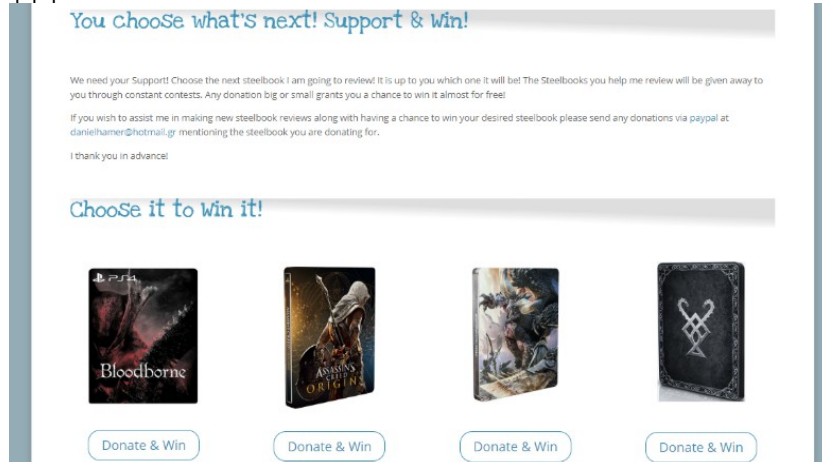
Στην Εικόνα 5.10 απεικονίζονται αναλυτικά τα “steelbook” ανά κατηγορία σπανιότητας.



Εικόνα 5.11 Αναλυτικά τα “steelbook” ανά κατηγορία σπανιότητας.

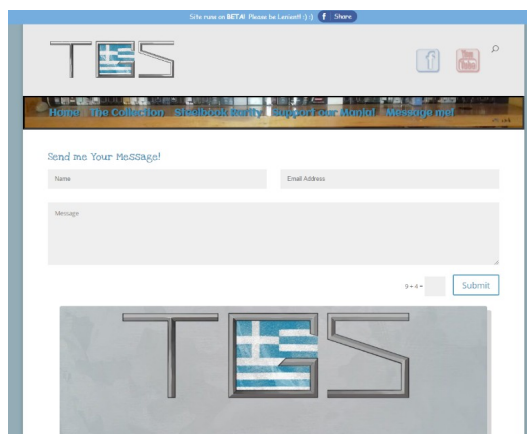
Από την επιλογή “Support Our Mania” καλούνται οι χρήστες να υποστηρίξουν τη λειτουργικότητα της ιστοσελίδας μέσω αλληλεπιδράσεων. Αρχικά μπορούν να ψηφίζουν και να οργανώσουν «δωρεές» για την αγορά των “steelbook”. Τα “steelbooks” των «δωρεών» μπορούν να αγοραστούν, να παρουσιαστούν στην ιστοσελίδα και στην συνέχεια να μπουν σε διαγωνισμό για να δοθούν σε κάποιον από τους χρήστες που έκαναν κάποια «δωρεά» (Εικόνα 5.11). Στην Εικόνα 5.11 απεικονίζονται τέσσερα “steelbooks”. Ο χρήστης της ιστοσελίδας μπορεί να επιλέξει να ελέγξει κάποιο “steelbok” να ενημερωθεί περισσότερο σχετικά με αυτό και να οργανώσει “donate” μέσω “Paypal”, αρχίζοντας από κάποιο χρηματικό ποσό. Η διαδικασία γίνεται μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (e-mail). Όταν και αν μαζευτεί το χρηματικό ποσό και αγοραστεί το “steelbook” οργανώνεται μέσω ιστοσελίδας κριτική παρουσίαση και στη συνέχεια οργανώνεται διαγωνισμός. Κερδίζει όποιος από τους συμμετέχοντες προσέφερε χρήματα για την αγορά του.

Τέλος, μία ακόμη υπηρεσία προς τους χρήστες της ιστοσελίδας είναι “Message Me” (Εικόνα 5.12). Αυτή η υπηρεσία παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες, μέσω φόρμας επικοινωνίας, να λαμβάνουν μηνύματα από οποιονδήποτε άλλο χρήστη θέλει να επικοινωνήσει είτε με τους διαχειριστές της ιστοσελίδας για τον οποιονδήποτε λόγο (διορθώσεις, ερωτήσεις, κλπ.) είτε με τους χρήστες μεταξύ τους.



Εικόνα 5.12. Support our maniac

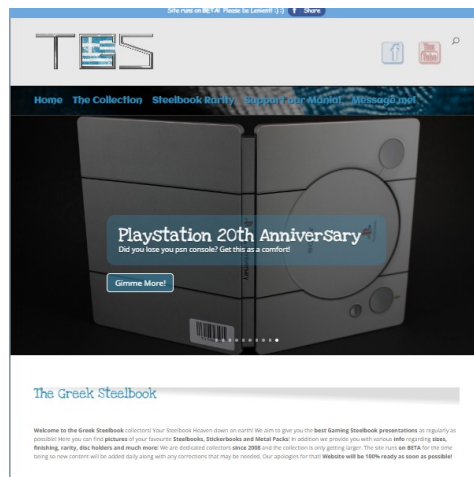
Για την κάλυψη των αναγκών της ιστοσελίδας έχει διαμορφωθεί μία εξωτερική σελίδα αποθετήριο φωτογραφιών. Όλες οι φωτογραφίες ανεβαίνουν σε μία εξωτερική σελίδα ("Photobucket"). Από εκεί μπορούν οι χρήστες να αξιοποιούν τις φωτογραφίες και χρησιμοποιώντας υπερσυνδέσμους (link) να τις αναπαραστήσουν και σε άλλες ιστοσελίδες, δικές τους ή άλλων χρηστών. Με αυτόν τον τρόπο, πρώτον επιτυγχάνεται οικονομία πόρων στις ιδιωτικές ή δημόσιες ιστοσελίδες των χρηστών και δεύτερον επιτυγχάνεται μεγαλύτερη ταχύτητα πρόσβασης «φορτώνοντας» κατευθείαν μέσω url.



Εικόνα 5.13. Message me

Κεφάλαιο 6^ο: Περιγραφή του Λειτουργικού Μέρους της Ιστοσελίδας

Η εισαγωγική σελίδα και τα υπομενού του ιστότοπου (Εικόνα 6.1) έχει διαμορφωθεί έτσι ώστε να επενεργεί με φιλικό τρόπο και να προκαταλαμβάνει θετικά τον επισκέπτη με τις τεχνολογίες διαδικτύου και τον πρωτότυπο προγραμματισμού του World Wide Web (Douligeris et al., 2017).



Εικόνα 6.1 Η σελίδα υποδοχής του TGS

Η γραμμή μενού είναι ορατή ακριβώς κάτω από το λογότυπο μαζί με τα εικονίδια κοινωνικών μέσων, ένα εικονίδιο αναζήτησης και μία επικεφαλίδα η οποία επιτρέπει στους επισκέπτες να μοιράζονται τη σελίδα στο Facebook. Η γραμμή μενού αποτελείται από πέντε (5) στοιχεία (Home, η συλλογή, η σπανιότητα του steelbook, στήριξη της «εμμονής» των χρηστών, το μήνυμα μου). Τα στοιχεία υπομενού αποφεύγονται κυρίως για να διευκολύνεται η πλοήγηση του ιστότοπου μέσω αυτού.

- Αρχική σελίδα: Σε αυτή την ενότητα μπορούμε να λάβουμε όλες τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε σχετικά με το σκοπό του site, γενικά τα steelbooks, τα είδη Steelbooks και στοιχεία για τα μεγέθη του βιβλίου.

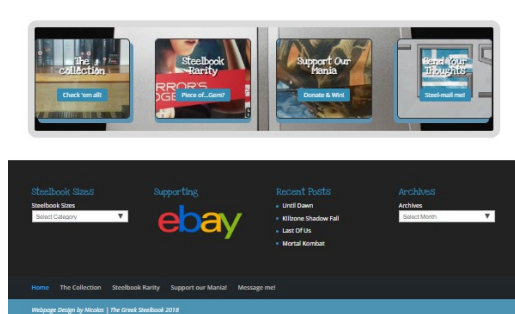
- Η συλλογή: Εδώ μπορούμε να βρούμε αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με κάθε βιβλίο χάλυβα που ξεχωριστά εμπλουτίστηκε με φωτογραφίες, σύνδεσμοι αγοράς και μια δυνατότητα συνομιλίας στο Facebook για αλληλεπίδραση μεταξύ ομοτίμων.

- Σπανιότητα του Steelbook: Αυτή η ενότητα περιγράφει τη σπανιότητα κάθε βιβλίου χαρτοφυλακίου που παρουσιάζεται σε 4 λίστες με αναπτυσσόμενες από κοινή έως εξαιρετικά σπάνια.

- Υποστήριξη της Εμμονής (mania): Εδώ μπορεί κανείς να δωρίσει (μικρό ή μεγάλο) για να μπει σε διαγωνισμό για να κερδίσει ένα συγκεκριμένο steelbook. Οι δωρεές θα καταστήσουν δυνατή την αγορά αυτού του συγκεκριμένου steelbook, ώστε αργότερα να δοθούν σε έναν τυχερό δωρητή μέσω κλήρωσης.

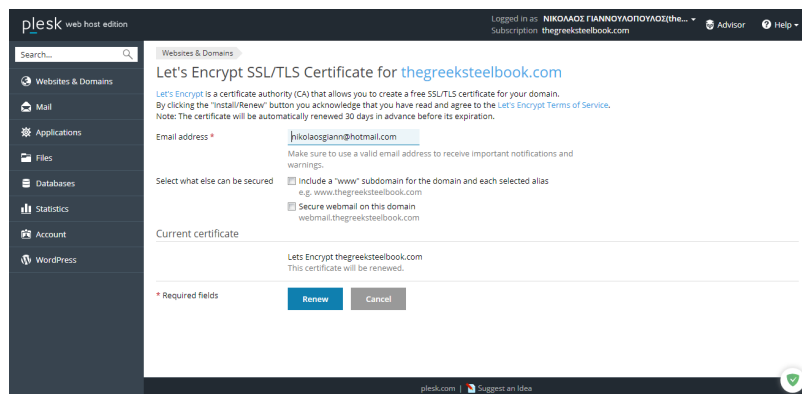
• Μήνυμα: Σε αυτή την ενότητα, οι επισκέπτες μπορούν να αφήσουν ένα μήνυμα στο διαχειριστή, προκειμένου να θέσουν τις δικές τους ερωτήσεις ή να προτείνουν διορθώσεις.

Η Εικόνα 6.2 αναπαριστά ένα προσαρμοσμένο μενού το οποίο λειτουργεί ως δευτερεύουσα επιλογή όταν ο ιστότοπος εμφανίζεται μέσω επιφάνειας εργασίας και ως βασική επιλογή μενού σε πιο ελκυστική και φιλική προς τον χρήστη μορφή, όταν ο ιστότοπος εμφανίζεται μέσω κινητών τηλεφώνων ή tablet. Στο Υποσέλιδο, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δει αναρτήσεις με βάση τα μεγέθη των Steelbooks, να αναζητήσει στοιχεία για αυτά στο eBay, να δει όλες τις πρόσφατες αναρτήσεις και να πλοηγηθεί σε όλες τις αναρτήσεις ανά μήνα.



Εικόνα 6.2 TGS eBay – Message me

Η Εικόνα 6.3 αναπαριστά τη χρήση ενός πιστοποιητικού SSL / TLS. Το πιστοποιητικό αξιοποιήθηκε προκειμένου να εξασφαλίσει τον ιστότοπο τον χαρακτηρισμό «αξιόπιστο». Η χρήση αυτού του πιστοποιητικού το καθιστά αμέσως μια ασφαλή ιστοσελίδα για την πλοήγηση των χρηστών.

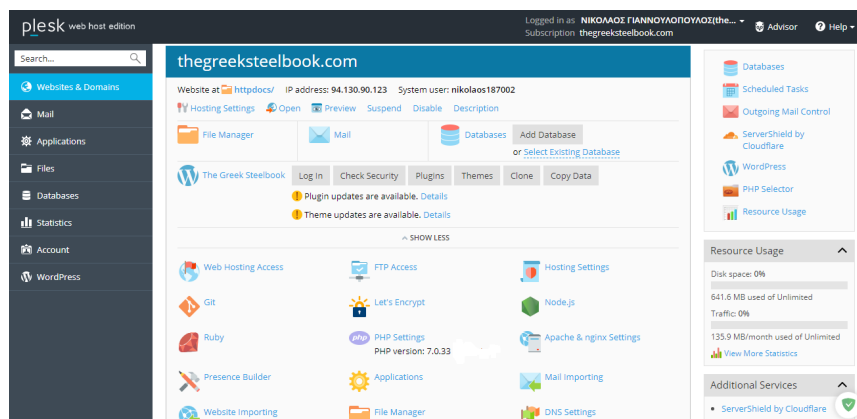


Εικόνα 6.3 TGS Backend_1

Η εικόνα 6.4 μπορεί να θεωρηθεί σαν ένας πίνακας ελέγχου της ιστοσελίδας μέσω του οποίου μπορούν να εκτελεστούν ορισμένες ενέργειες. Από εδώ μπορούμε να έχουμε πρόσβαση

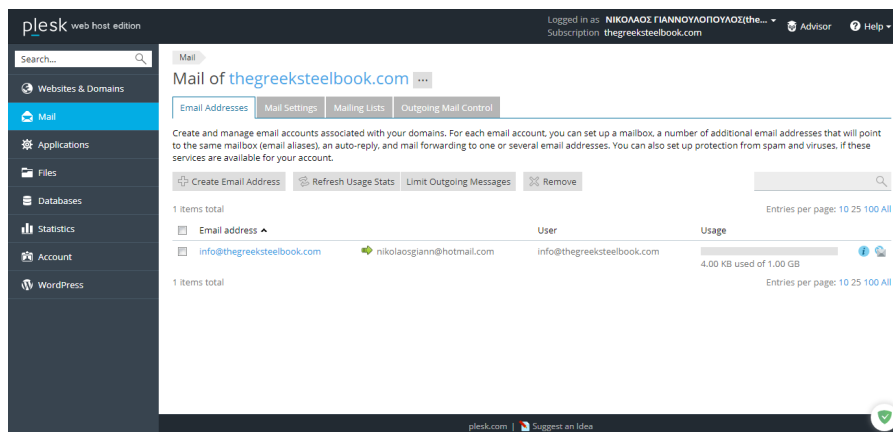
Μεταπτυχιακή Διατριβή
στις ρυθμίσεις φιλοξενίας, τον διαχειριστή αρχείων, τις ρυθμίσεις αλληλογραφίας, τις βάσεις δεδομένων, τις προσθήκες, τις ρυθμίσεις FTP και PHP, τα πιστοποιητικά SSL / TLC. Επιπλέον παρέχεται η δυνατότητα εγκατάστασης νέων εφαρμογών ή και ακόμη γλωσσών προγραμματισμού όπως η ruby.

Γιαννουλόπουλος Νικόλαος



Εικόνα 6.4 TGS Backend_2

Η Εικόνα 6.5 αναπαριστά μια πιο προσεκτική ματιά στις ρυθμίσεις αλληλογραφίας. Από εδώ μπορούμε να διαμορφώσουμε ορισμένες παραμέτρους, όπως τη ρύθμιση μιας διεύθυνσης προώθησης αλληλογραφίας, τη δημιουργία ενός νέου webmail ή την κατάργηση ενός παλαιού, την πρόσβαση στο webmail μας, τον περιορισμό των εξερχόμενων μηνυμάτων, τη διαμόρφωση των λιστών αλληλογραφίας και τη ρύθμιση των ονομάτων χρηστών και των κωδικών πρόσβασης.

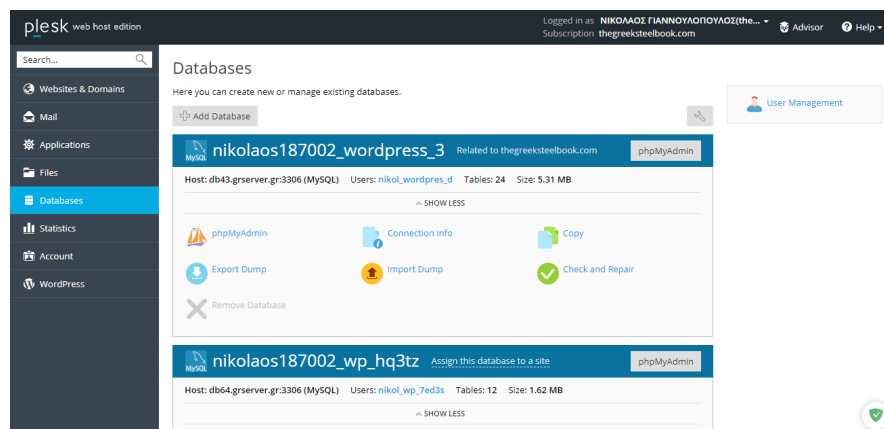


Εικόνα 6.5 TGS Backend_3

Μεταπτυχιακή Διατριβή

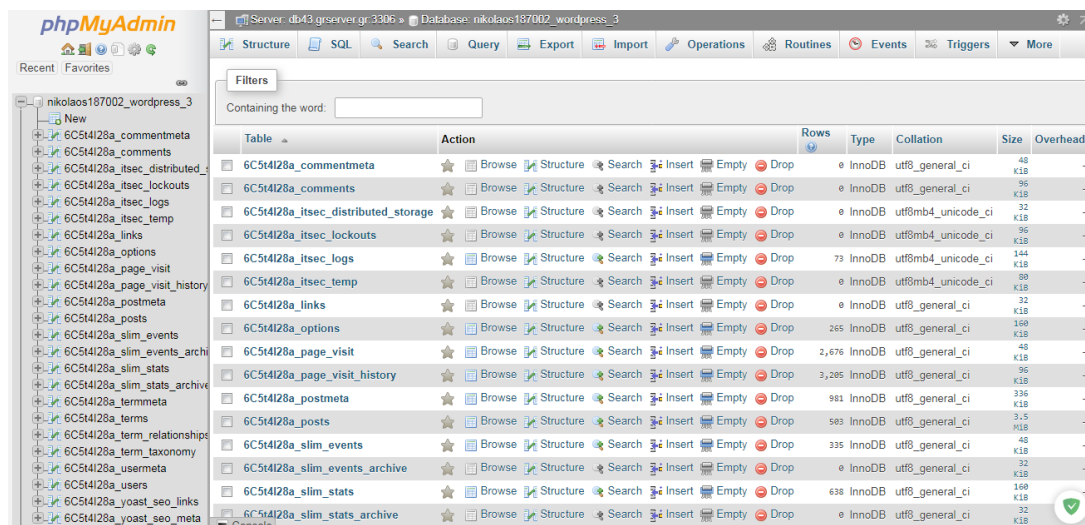
Γιαννουλόπουλος Νικόλαος

Η Εικόνα 6.6 απεικονίζει τις βάσεις δεδομένων που δημιουργήθηκαν για αυτόν τον ιστότοπο. Οι βάσεις δεδομένων δημιουργούνται αυτόματα όταν χρησιμοποιείτε το WordPress ως σύστημα διαχείρισης περιεχομένου ιστοσελίδων.



Εικόνα 6.6 TGS Databases

Η Εικόνα 6.7 αναπαριστά μια λεπτομερή προβολή της δομής βάσης δεδομένων (πίνακες, actions, τύποι, ταξινομήσεις, μεγέθη) μέσω του phpMyAdmin.

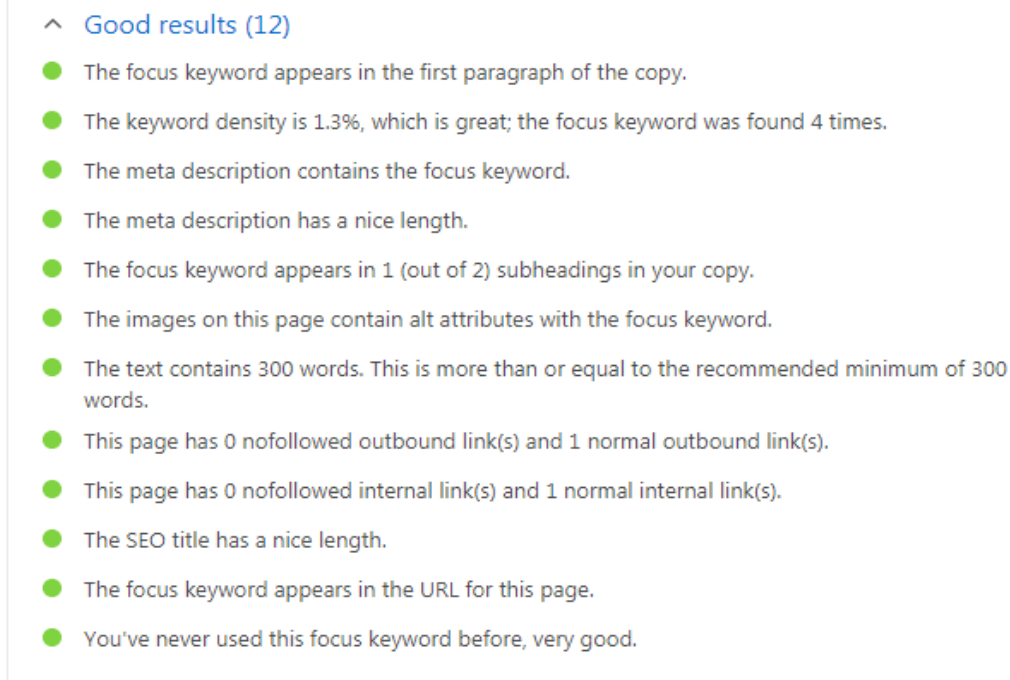


Εικόνα 6.7 TGS Tables in Databases

Οι ιστοσελίδες οι οποίες θεωρούνται φιλικές προς τις ατομικές συσκευές (mobile) έχουν σχεδιαστεί για να αποδίδουν καλά σε όλες τις γνωστές ψηφιακές συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των smartphones, των επιτραπέζιων υπολογιστών, των φορητών υπολογιστών και των tablet. Η δημιουργία μιας φιλικής προς το χρήστη εμπειρίας σε κινητές

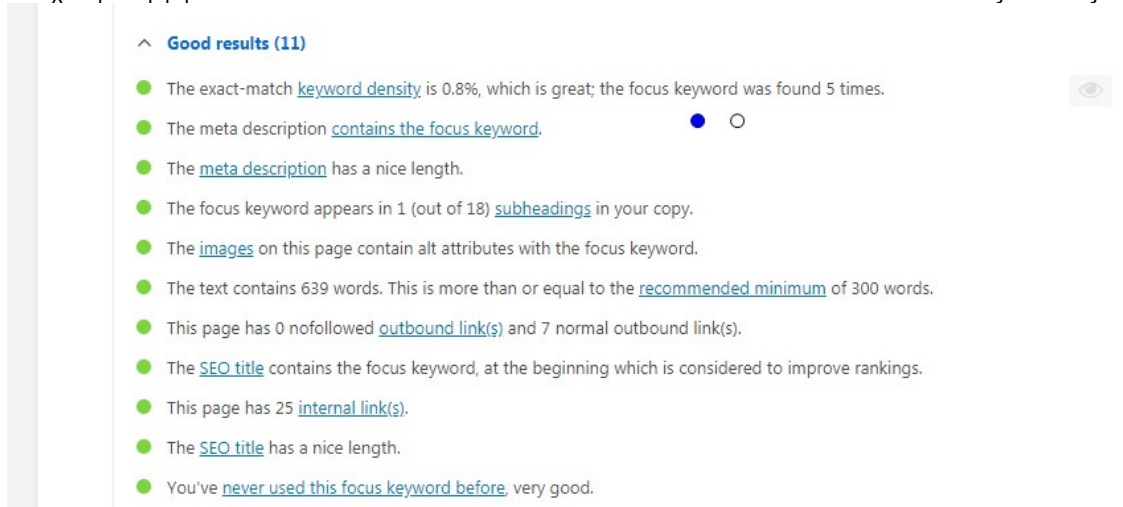
συσκευές απαιτεί συγκεκριμένες τεχνικές σχεδιασμού ιστοσελίδων. Αυτές οι τεχνικές έχουν σχεδιαστεί για να φιλοξενήσουν τις μικρές οθόνες και άλλους φυσικούς περιορισμούς των κινητών συσκευών (Sandvig, 2019). Η ιστοσελίδα του greeksteelbook.com τροποποιείται ξεχωριστά για να είναι φιλική προς το χρήστη σε κινητά και tablet. Για το λόγο αυτό, έχει δημιουργηθεί ένα ξεχωριστό διαδραστικό μενού για να διευκολύνει και να προσελκύσει περισσότερο τα στοιχεία του μενού. Επίσης, οι φωτογραφίες που χρησιμοποιείτε μεταφορτώνονται σε έναν εξωτερικό ιστότοπο (photobucket.com) και οι διευθύνσεις URL εικόνων τους χρησιμοποιούνται για την προβολή τους στον ιστότοπό μας. Το αργότερο, μας επιτρέπει να έχουμε χαμηλότερους χρόνους φόρτωσης σελίδας, καθώς το πραγματικό μέγεθος των φωτογραφιών δεν φορτώνεται κατά την πλοήγηση στον ιστότοπο. Όλες οι φωτογραφίες ευθυγραμμίζονται στο κέντρο για να διασφαλιστεί ότι εμφανίζονται σωστά σε μικρότερες οθόνες. Το μέγεθος των κεφαλίδων και το γενικό κείμενο έχουν τροποποιηθεί ώστε να χωρούν σε μικρότερες οθόνες.

Η οργάνωση της ιστοσελίδας με βάση τα πρότυπα SEO (Search Engine Optimization) μας επιτρέπει να κάνουμε μια ιστοσελίδα «φιλική» προς τις μηχανές αναζήτησης. Ένα ρυθμισμένο SEO βοηθά έναν ιστότοπο να κατατάσσεται υψηλότερα στις αναζητήσεις των χρηστών και διατηρεί αυτή την υπεροχή σε σχέση με άλλους ιστότοπους κατά τις αναζητήσεις του χρήστη. Οι Εικόνες 6.8 και 6.9 αποτελούν μετρήσεις εφαρμογής μίας καλής ρύθμισης SEO. Για την πετυχημένη ρύθμιση SEO επιλέξαμε κατάλληλη λέξη-κλειδί για κάθε υπομενού της ιστοσελίδας και το χρησιμοποιούμε κατάλληλα σε διάφορα μέρη της σελίδας. Η λέξη-κλειδί εμφανίζεται στην πρώτη παράγραφο της σελίδας. Η περιγραφή meta που βρίσκεται ακριβώς κάτω από τον κύριο τίτλο κάθε σελίδας περιλαμβάνει τη λέξη-κλειδί. Η περιγραφή meta έχει μήκος τουλάχιστον 50 χαρακτήρων. Η λέξη-κλειδί χρησιμοποιήθηκε και στις διακρίσεις των περιοχών. Προσδιορίστηκαν εναλλακτικά συνώνυμα για κάθε εικόνα της ιστοσελίδας. Το κείμενο της σελίδας περιέχει τουλάχιστον 300 λέξεις. Η σελίδα δεν παραπέμπει σε μη ενεργούς συνδέσμους και περιλαμβάνει τόσο εσωτερικούς όσο και εξωτερικούς. Ο τίτλος SEO έχει μήκος τουλάχιστον 60 χαρακτήρες. Η λέξη-κλειδί αποτελεί μέρος της διεύθυνσης URL κάθε υπομενού της ιστοσελίδας. Όλες οι λέξεις-κλειδιά χρησιμοποιούνται μόνο μία φορά. Όλα αυτά τα στοιχεία έχουν υλοποιηθεί στην ιστοσελίδα με επιτυχή τρόπο όπως παρουσιάζονται στα Σχήματα 6.8, 6.9 και 6.10.



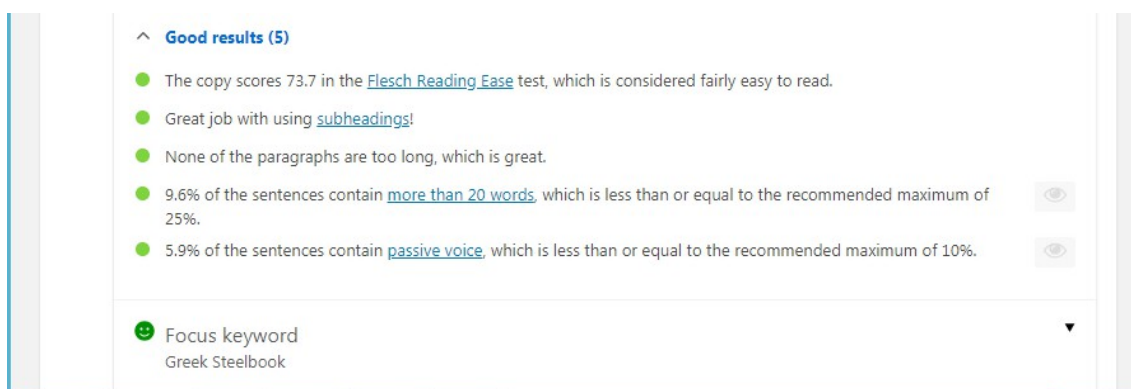
Εικόνα 6.8 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_1

Στην Εικόνα 6.10 διαπιστώνουμε ότι οι ρυθμίσεις σύμφωνα με τα πρότυπα SEO επηρεάζουν θετικά την επισκεψιμότητα της ιστοσελίδας μας. Ένα υψηλό ποσοστό επί τοις εκατό στο “Flesch Reading Ease Test” διασφαλίζει ότι το κείμενό μας μπορεί να διαβαστεί αρκετά εύκολα. Η χρήση των υποτίτλων βοηθά στο ομαλό μοίρασμα του περιεχομένου κάθε σελίδας, ειδικά όταν υπάρχουν πολλά μέρη με διαφορετικό θέμα. Δεν συνιστώνται μεγάλες παραγράφους και δεν χρησιμοποιήσαμε.



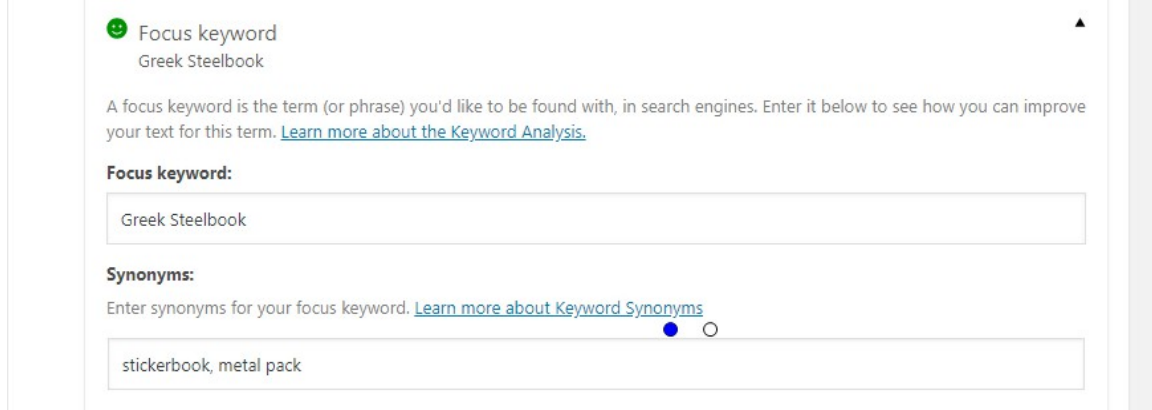
Εικόνα 6.9 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_2

Κάναμε χρήση 20 λέξεων πριν από την κάθε στίξη και κάναμε χρήση παθητικής φωνής η οποία είναι επίσης απαραίτητη για μια καλή βαθμολογία SEO. Συνολικά πετύχαμε την καλύτερη αντιμετώπιση των δεικτών SEO σε αυτή την ιστοσελίδα



Εικόνα 6.10 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_3

Στην Εικόνα 6.11 παρατηρούμε τα αποτελέσματα μίας συγκεκριμένης λέξης-κλειδί η οποία χρησιμοποιήθηκε στην συγκεκριμένη σελίδα. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, κάθε λέξη-κλειδί πρέπει να είναι μοναδική και θα πρέπει να χρησιμοποιείται σε ορισμένα σημεία της σελίδας, όπως στον τίτλο, τη μετα-περιγραφή, τη διεύθυνση URL, την πρώτη παράγραφο, τα subheadings ή τις ετικέτες των εικόνων.



Focus keyword
Greek Steelbook

A focus keyword is the term (or phrase) you'd like to be found with, in search engines. Enter it below to see how you can improve your text for this term. [Learn more about the Keyword Analysis.](#)

Focus keyword:

Greek Steelbook

Synonyms:

Enter synonyms for your focus keyword. [Learn more about Keyword Synonyms](#)

stickerbook, metal pack

Εικόνα 6.11 Στοιχεία επιτυχούς διαχείρισης του SEO_4

Κεφάλαιο 7^ο: Συμπεράσματα, Προοπτικές της Έρευνας - Επίλογος και Μελλοντικά Έργα

Ο ιστότοπος ο οποίος παρουσιάστηκε στην μεταπτυχιακή διατριβή παρέχει λεπτομερείς και ακριβείς πληροφορίες σχετικά με τα steelbooks, παράλληλα με εικόνες υψηλής ποιότητας. Είναι ο μόνος ιστότοπος που κατηγοριοποιεί τα steelbooks με βάση τη σπανιότητά τους. Το greeksteelbook.com δίνει άμεσα (μέσω συνδέσμου στο ebay) σε όλους τους επισκέπτες την

επιλογή να αγοράσουν οποιοδήποτε steelbook επιθυμούν μέσω ενός προκαθορισμένου φίλτρου "χαμηλότερης τιμής". Οι επισκέπτες μπορούν εύκολα να συζητήσουν και να μοιραστούν τις σκέψεις τους σχετικά με οποιοδήποτε steelbook μέσω του facebook σχολιάζοντας απλά συνδεδεμένοι στον λογαριασμό τους (Facebook). Δωρίζοντας ακόμα και ένα λεπτό, οι επισκέπτες μπορούν να εισέλθουν σε ένα διαγωνισμό που θα τους ανταμείψει με ένα συγκεκριμένο steelbook, αφού φθάσει σε ένα συγκεκριμένο οικονομικό όριο που έχει τεθεί από την παγκόσμια αγορά του ebay.

Τα πραγματικά αποτελέσματα αυτής της μελέτης θα παρουσιαστούν στο μέλλον, καθώς είναι πολύ νωρίς για να καταλήξουμε για το μέλλον αυτής της εργασίας. Αναμένουμε από τους χρήστες να αξιοποιήσουν το greeksteelbook.com ως την κύρια πηγή πληροφοριών όταν θα ψάξουν για κάποιο ιδιαίτερο steelbook / μεταλλικό πακέτο / άλμπουμ αυτοκόλλητων. Περιμένουμε να επισκεφτούν το τμήμα συλλογής, να ελέγξουν πόσο σπάνιο είναι ένα steelbook και πώς να το αποκτήσουν στη φθηνότερη δυνατή τιμή. Αναμένουμε οι επισκέπτες της ιστοσελίδας να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους κάτω από κάθε θέση (κάτοχου, καταναλωτή, συλλέκτη κλπ), μοιράζοντας τις σκέψεις τους σχετικά με κάθε αντικείμενο το οποίο παρουσιάζεται ή συζητιέται. Προσδοκούμε την υποστήριξη του ιστοτόπου μας, την κοινοποίηση του περιεχομένου του σε όλα τα δημοφιλή κοινωνικά μέσα και στο χτίσιμο της αξιοπιστίας μας ώστε όλοι να το καταλάβουν ακριβώς όπως είναι: "Το σπίτι των παρουσιάσεων των steelbooks". Μία πρώτη άμεση επεξεργασία, στοιχεία της οποίας εμπεριέχονται και σε αυτή την διατριβή, είναι η οργάνωση μίας έγκυρης βάσης δεδομένων, ειδικά για τα "Steelbooks". Για την ώρα δημοσιεύουμε στο Παράρτημα μία πρώτη ταξινόμηση των βιντεοπαιχνιδιών της συλλογής με στοιχεία και φωτογραφίες από κάθε παιχνίδι το οποίο παρουσιάζεται στην ιστοσελίδα.

Βιβλιογραφία – Αρθρογραφία

- Βασιλάκος Α., (2008) *Ψηφιακές Μορφές Τέχνης*, Εκδ. ΤΖΙΟΛΑΣ, ISBN: 139789604181599
- Δουληγέρης, Χ., Μαυροπόδη, Ρ., Κοπανάκη, Ε., Καραλής, Α., (2017) *Τεχνολογίες και Προγραμματισμός στον Παγκόσμιο Ιστό*. Εκδ. Νέων Τεχνολογιών, ISBN 978-960-578-031-9.
- Στουραϊτής Ε. (2017). Approaching historical education through commercial video games: typologies and examples of a teaching approach, *New Education*, Issue 162, Pataki Publications, 65, Akadimias, Athens <http://www.neapaideia-glossa.gr/162.htm>

Amerland, D. (2013). *Google Semantic Search: Search Engine Optimization (SEO) Techniques That Get Your Company More Traffic, Increase Brand Impact, and Amplify Your Online Presence*. Que Publishing.

Apter, M. J., (1991). "A structural phenomenology of play". In Apter, M. J., and Kerr, J. H. (Eds.). *Adult play: A reversal theory approach*. Swets and Zeitlinger.

Barbar, A., and Ismail, A. (2019). Search Engine Optimization (SEO) for Websites. In *Proceedings of the 2019 5th International Conference on Computer and Technology Applications* (pp. 51-55). ACM.

Bogost I. (2016). *Play anything. The pleasure of limits, the uses of boredom and the secret of games*. US: Basic Civitas Books.

Dourish, P. (2001). *Where the action is: The Foundations of Embodied Interaction*. MIT Press, Cambridge, MA.

Giannini, T., and Bowen, J. P. (2019). *Museums and Digital Culture, New Perspectives and Research*. Museums and Digital Culture.

Dover, D., and Dafforn, E. (2011). *Search engine optimization (SEO) secrets*. Wiley publishing.

Jerkovic, J. I. (2009). *SEO warrior: essential techniques for increasing web visibility*. "O'Reilly Media, Inc."

Rehman, K. U., Yasin, A., Mahmood, T., Azeem, M., and Ali, S. (2019). *SEO: A unique approach to enhance the site rank by implementing Efficient Keywords Scheme*. PeerJ Preprints, 7, e27609v1.

Richmond, S. (2008). How SEO is changing journalism. *British journalism review*, 19(4), 51-55.

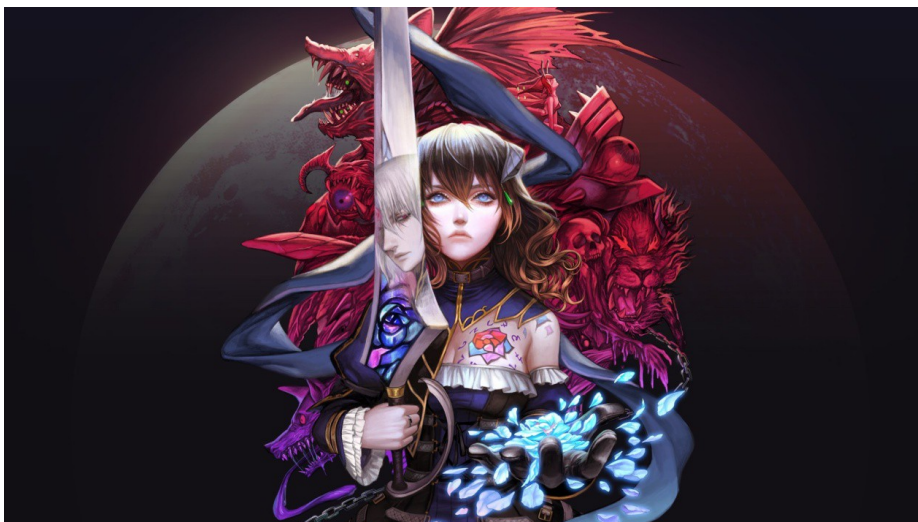
Sandvig, J. C. (2019). Web Site Mobilization Techniques. In *Advanced Methodologies and Technologies in Network Architecture, Mobile Computing, and Data Analytics* (pp. 1837-1845). IGI Global.

Wilhelmsson, U. (2001). *Enacting the Point of Being: Computer Games, Interaction and Film Theory (Doctoral dissertation, Department of Film and Media Studies, University of Copenhagen)*.

Παράρτημα: Κατηγορίες και παράθεση των Βιντεοπαιχνιδιών της Συλλογής

1] Bloodstained: Ritual of the Night key (<https://tinyurl.com/yy8vdm77>)

Το *Ritual of the Night* τοποθετείται κάπου στην Ευρώπη του 1700, όπου μια ομάδα από αλχημιστές διεξάγουν πειράματα σε ανθρώπους και έχουν καταφέρει, ενώνοντας μαγικούς κρυστάλλους με το ανθρώπινο σώμα, να δώσουν δαιμονικές δυνάμεις σε δυο «πειραματόζωα», τη Miriam και τον Gebel. Ο Gebel, θέλει να εκδικηθεί την ανθρωπότητα που τον έκανε όπως τον έκανε και η άλλη, η Miriam, θέλει να τον σταματήσει. Η Miriam, είναι ένα ορφανό που πάσχει από μια κατάρα που καταναλώνει αργά το σώμα της, κρυσταλλοποιώντας την. Υπάρχει μια θεραπεία για την ασθένειά σας, ωστόσο, βρίσκεται μια κορυφή του κακοποιούμενου από τα δαίμονα κάστρο! Το παιχνίδι προσφέρει λεπτομερή γοθικά στυλ γραφικά 2.5D, με χαρακτήρες τρισδιάστατων χαρακτήρων, σε ρύθμιση 2D. Ο παίχτης θα πρέπει να αντιμετωπίσει χαστικά τέρατα που έχουν εξαπλωθεί ακριβώς από τη μέση της κόλασης, έντονος και γρήγορες μάχες με ξέφρενη δράση και άσχημα αποτελέσματα! Ο παίχτης αρχικά ελέγχει ένα οπλοστάσιο καταστροφικών όπλων. Η αλληλεπίδραση γίνεται με φωνητικούς χαρακτήρες και φωνητικές εντολές δράσης η οποία συνοδεύεται από ένα εκπληκτικό μουσικό κομμάτι.



Εικόνα 1Π: Ritual of the Night key

2] Killing Floor 2 (<https://www.killingfloor2.com/>)

Στο παιχνίδι *Killing Floor 2* μπορούμε να ενώσουμε τις δυνάμεις μας διαδικτυακά με άλλους πέντε παίκτες, ενάντια στα τέρατα τα οποία έρχονται κατά πάνω μας ανά κύματα. Κάθε παίκτης μπορεί να διαλέξει ανάμεσα σε 10 κλάσεις, με όλες να έχουν τον ίδιο επικό οπλισμό. Τα τέρατα μας ορμούν σε ορδές και κύριο θέμα είναι η επιβίωση. Έπειτα από κάθε αναμέτρηση, το παιχνίδι μάς καθοδηγεί σε προκαθορισμένα σημεία στον χάρτη για ανεφοδιασμό και αναβάθμιση νέων όπλων ενώ έτσι μεταφέρει το επόμενο κύμα σε διαφορετικό μέρος. Υπάρχουν

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Γιαννουλόπουλος Νικόλαος

πολλά είδη Zed (έτσι ονομάζονται οι εχθροί) στο Killing Floor 2, με κάθε ένα να θέλει τη δική του αντιμετώπιση, πόσο μάλλον όταν μιλάμε για τους επικεφαλείς (bosses). Μπορούμε να κουβαλήσουμε πολλά όπλα πάνω μας, αρκεί να μην υπερβαίνουμε κάποιο όριο. Τα όπλα μας ποικίλουν, από διπλά πιστόλια, grenade launchers και στρατιωτικά αυτόματα, μέχρι τεράστια μεσαιωνικά τσεκούρια.



Εικόνα 2Π: Killing Floor 2

3] Sekiro: Shadows Die Twice (<https://www.sekirothegame.com>)

Το παιχνίδι σας μεταφέρει στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα, όπου αναλαμβάνετε το ρόλο ενός Shinobi, ονόματι Sekiro, με σκοπό να προσπαθήσει τον αφέντη του, Kuro, από τα χέρια της φατρίας της Ashina. Το αίμα του αφέντη έχει την σπάνια ικανότητα να φέρνει την αθανασία, οπότε η εν λόγω φατρία θέλει να το εκμεταλλευτεί για τους δικούς της σκοπούς. Μάλιστα, ένας πανίσχυρος σαμουράι της Ashina δεν διστάζει να απαγάγει τον αφέντη και να κόψει το χέρι του Sekiro στο πεδίο της μάχης. Για καλή του τύχη τον περισυλλέγει ένας γέρος που κατέχει την τέχνη της γλυπτικής και του τοποθετεί ένα μηχανικό χέρι το οποίο σταδιακά του δίνει περισσότερες ικανότητες. Στόχος σας ως Sekiro είναι να αντιμετωπίσετε τις εχθρικές δυνάμεις της Ashina και να πάρετε πίσω τον αφέντη σας.



Εικόνα 3Π: Sekiro

4] Darksiders 3 (<http://gunfiregames.com/darksidersiii>)

Το εναρκτήριο cutscene του Darksiders 3 δείχνει τον κόκκινο καβαλάρη War να βρίσκεται αλυσοδεμένος ενώπιον του Charred Council, λογοδοτώντας για την πυροδότηση του Endwar, του πολέμου ανάμεσα στις δυνάμεις του Παραδείσου και της Κόλασης, που οδήγησε στον αφανισμό της ανθρωπότητας. Άμεσα κάνει την εμφάνισή της στον χώρο η αινιγματική Fury, το τέταρτο μέλος της σκοτεινής αδελφότητας των Καβαλάρηδων (War, Death, Strife οι άλλοι τρεις), γνωστή και ως Black Rider. Το Charred Council ανακοινώνει στη Fury ότι οι Seven Deadly Sins (επτά θανάσιμες αμαρτίες) δραπέτευσαν μυστηριωδώς από την καταχθόνια φυλακή τους και αποτελούν απειλή ικανή να πλήξει τη συμπαντική ισορροπία. Το Συμβούλιο αναθέτει στη Fury την καταδίωξη των Επτά. Δίχως να το σκεφτεί ιδιαίτερα, η αντι-ηρωίδα δέχεται την πρόκληση, μόνο εάν το Council τη χρήσει αδιαφιλονίκητο ηγέτη των Καβαλάρηδων, τίτλος τιμής που μέχρι πρότινος άνηκε στον αδελφό της, Death. Με συνοπτικές διαδικασίες το Council συναινεί στο αίτημα της Fury και το κυνήγι των Επτά αρχίζει. Η ηρωίδα ξεκινά την έρευνά της στο Haven, μέρος του κατεστραμένου βασιλείου της Γης, παρέα με μια θηλυκή αυτή τη φορά Watcher

Μεταπτυχιακή Διατριβή

Γιαννουλόπουλος Νικόλαος

(όπως και στην περίπτωση του War στο πρώτο Darksiders) στο ρόλο του “επόπτη” που παρακολουθεί την κάθε κίνησή της.



Εικόνα 4Π: Darksiders 3

5) Just Cause 4 (<https://justcause.square-enix-games.com/en-us>)

Αφήνοντας το Medici, ο Rico βρίσκεται στο Solis, μια χώρα όπου βασιλεύει η τρομοκρατική οργάνωση μισθοφόρων -και ορκισμένοι εχθροί του- Black hand, με επικεφαλής τη σέξι Gabriella Rodriguez. Εκεί, σε συνεργασία με τους επαναστατημένους κατοίκους του νησιού, ψάχνει να βρει πώς ο πατέρας του βρέθηκε μπλεγμένος με το Black Hand, για ποιο λόγο τους βοήθησε στην κατασκευή ενός τρομακτικού υπερόπλου έλεγχου ακραίων καιρικών φαινομένων και πολλά άλλα που ανακαλύπτετε στην πορεία.



Εικόνα 5Π: Just Cause 4

6] Devil May Cry 5 (<http://www.devilmaycry5.com>)

Πέντε χρόνια μετά την συντριβή των δαιμονικών ορδών δια χειρός Dante και Nero στο Devil May Cry 4 βρισκόμαστε σε παρόμοια κατάσταση. Ο Nero κουλάθηκε από ένα παράξενο δαιμονικό πλάσμα και πλέον βασίζει την επιβίωσή του στα απίθανα προσθετικά που κατασκευάζει η ταλαντούχα Nico. Ανοίγοντας το δικό του μαγαζάκι ξεπαστρέματος τεράτων, ο Nero αναλαμβάνει να σταματήσει μια δαιμονική εισβολή, ανακαλύπτοντας με έκπληξη ότι ο Dante και ένας μυστηριώδης τύπος εν ονόματι V κυνηγούν τον ίδιο στόχο. Την πολιορκία του κόσμου από τις δαιμονικές στρατιές κατευθύνει ο πανίσχυρος δαίμονας Urizen και η σύγκρουση ανάμεσα στην ηρωική τριάδα και την ενσάρκωση του κακού λαμβάνει κολοσσιαίες διαστάσεις.



Εικόνα 6Π: Devil May Cry 5

7] Hitman 2 (<https://www.hitman.com>)

Η ιστορία του προηγούμενου Hitman τελείωσε στο σημείο όπου η Providence αποφασίζει να προσλάβει την ICA για να αποκαλύψει την ταυτότητα του shadow client που της δημιουργεί προβλήματα, έχοντας υποσχεθεί στην Diana Burnwood να της παραδώσει στοιχεία για το παρελθόν του 47. Σαν να μην πέρασε μια μέρα, λοιπόν, η ιστορία του Hitman 2 ξεκινάει από αυτό ακριβώς το σημείο, όπου ο 47 βρίσκεται στη Νέα Ζηλανδία για να δολοφονήσει ένα στέλεχος της ομάδας του shadow client. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ταξιδεύετε στο Miami των ΗΠΑ, την ζούγκλα της Κολομβίας, τη Mumbai της Ινδίας, το Vermont των ΗΠΑ και το Isle of Sgail, ένα φανταστικό νησί του βόρειου Ατλαντικού. Στις τέσσερις πρώτες αποστολές κυνηγάτε τον shadow client και την ομάδα του, ενώ στις τελευταίες δύο τα πράγματα αλλάζουν δραματικά καθώς γίνονται αποκαλύψεις εις βάρος της Providence.



Εικόνα 7Π: Hitman 2

8] Days Gone (<https://bendstudio.com/games/days-gone>)

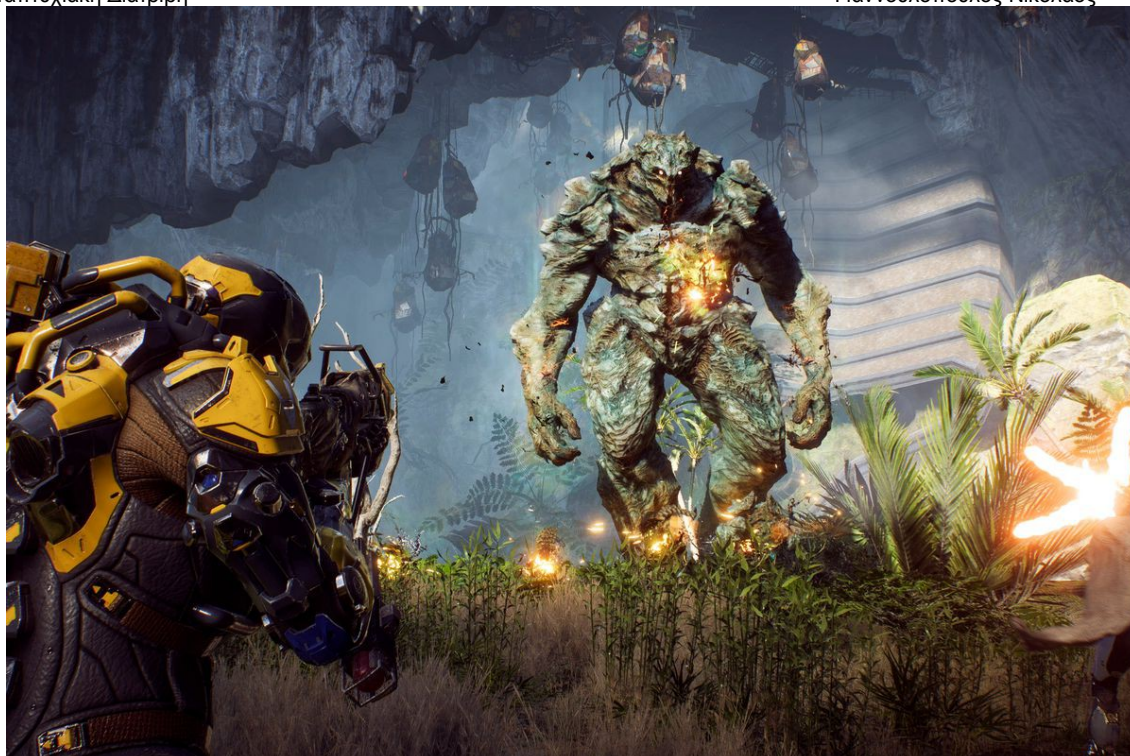
Deacon St. John. Ο βετεράνος των πολέμων στον Περσικό Κόλπο και στο Αφγανιστάν το έριξε στην παρανομία γυρίζοντας από τον πόλεμο και εντασσόμενος σε ομάδα μηχανόβιων. Το μέλλον του θα ήταν πίσω από τα σίδερα αν δεν προέκυπτε η όμορφη Sarah, μια βοτανολόγος που μπήκε τυχαία στην ζωή του. Η σχέση τους οδήγησε σε γάμο και έκανε γλυκύτερη την ζωή του Deacon. Τα όνειρα του ζεύγους θρυμμάτισε ο βιολογικός εφιάλτης που ξέσπασε απρόβλεπτα και εξάλειψε το μεγαλύτερο τμήμα της ανθρωπότητας. Εκτός από τους λιγοστούς υγιείς επιζώντες, το ξέσπασμα του θανατηφόρου ιού άφησε πίσω του και ένα τεράστιο αριθμό από μολυσμένα πλάσματα με κοφτερά δόντια - νύχια και μυαλό... κουκούτσι, τους Freakers. Την μέρα της μεγάλης σφαγής, η Sarah τραυματίστηκε και έφυγε με ελικόπτερο μακριά από τον άντρα της και ο Deacon έμεινε στο πλευρό του χτυπημένου φίλου του, Boozeg. Αναλαμβάνουμε τον έλεγχο του Deacon αρκετό καιρό μετά τα τραγικά γεγονότα και βλέπουμε ότι έχει μετατραπεί σε κυνηγό κεφαλών για λογαριασμό των καταυλισμών που τον πληρώνουν. Αποστολή μας είναι να τον βοηθήσουμε να θεραπεύσει τον τραυματισμένο Boozeg και να φύγουν από την βορειοδυτική περιοχή των ΗΠΑ αναζητώντας την τύχη τους σε ασφαλέστερα και ίσως, πιο πολιτισμένα μέρη.



Εικόνα 8Π: Days Gone

9] Anthem (<https://www.ea.com/games/anthem>)

Η ιστορία του εκτυλίσσεται σε έναν φανταστικό και απίστευτα πανέμορφο κόσμο που έχει δημιουργηθεί από το Anthem of Creation. Σε αυτό τον κόσμο κατοικεί και ο χαρακτήρας μας, ένας (ή μια) Freelancer που δημιουργούμε σε ένα περιορισμένο character creation και μαζί με τους υπόλοιπους Freelancers, αποτελεί την τελευταία άμυνα της ανθρωπότητας ενάντια στους κινδύνους που παραμονεύουν έξω από κάθε οχυρωμένη πόλη. Όταν οι Dominion, ο βασικός μας εχθρός, επιτίθενται σε μια από αυτές τις πόλεις, καταστρέφοντάς την, τα ερείπια μετατρέπονται σε μια επικίνδυνη περιοχή, που γεννάει τέρατα και πάνω από όλα, κρύβει ένα κομμάτι της ενέργειας του Anthem. Ο αρχηγός των Dominion θέλει να τιθασεύει το Anthem και εμείς, ως Freelancers, πρέπει να τον σταματήσουμε.



Εικόνα 9Π: Anthem

10] Dirt 2 (<http://www.codemasters.com/game/colin-mcrae-dirt-2>)

Έχετε στη διάθεσή σας οκτώ από τις δέκα επίσημες διαδρομές και όλα τα επίσημα οχήματα καθώς και τους οδηγούς του πρωταθλήματος. Στους αγώνες Rally λόγω του γεγονότος ότι δεν υπάρχουν οι επίσημες άδειες (ανήκουν στη σειρά WRC) οι τοποθεσίες βασίζονται στις χώρες που φιλοξενούν αυτό το θεσμό του μηχανοκίνητου αθλητισμού. Το Dirt Rally 2.0 σας παρέχει δύο κατηγορίες αγώνων, το παραδοσιακό Rally και το Rallycross. Δυστυχώς, στη φετινή έκδοση δεν θα βρείτε το Hillclimb που υπήρχε στο προηγούμενο τίτλο και αυτό διότι δεν αποκτήθηκαν οι άδειες για το Pikes Peak από την Codemasters.



Εικόνα 10Π: Dirt 2

11] Mortal Kombat 11 (<https://www.mortalkombat.com>)

Βλέπουμε τον Raiden, προστάτη του Earthrealm και πρώην Elder God να έχει στον πύργο του τον Shinnok και να τον βασανίζει, αφού η κατοχή του μαγικού amulet έχει φέρει τον Raiden στην σκοτεινή μορφή του και τον έχει μετατρέψει σε τύραννο. Έχοντας χάσει κάθε λογική, υποστηρίζει πια πως η καλύτερη επίθεση είναι...η καλύτερη άμυνα, κοινώς δεν μένει παθητικός περιμένοντας να εξοντώσει τις απειλές του κόσμου του, αλλά επιλέγει να επιτεθεί στους εχθρούς του σε άλλα βασίλεια. Αυτοί έχουν όνομα και επίθετο, αφού δεν είναι άλλοι από τους Liu Kang και Kitana που βασιλεύουν στο Netherealm ως revenants.



Εικόνα 11Π: Mortal Kombat 11

12] Rage 2 (<https://bethesda.net/en/game/rage2>)

Η σειρά Rage λαμβάνει χώρα σε μια γη η οποία χτυπήθηκε από τον αστεροειδή Aporhis. Λίγο πριν την πρόσκρουση, ορισμένοι πολίτες επιλέχθηκαν να μπουν σε κρυο-νάρκη (cryo-stasis) μέσα σε υπόγεια κτίσματα (Arks), προκειμένου να ξαναχτίσουν τον πολιτισμό αργότερα. Ωστόσο, ο στρατηγός Cross έκανε σαμποτάζ στο πρόγραμμα, προγραμματίζοντας όλα τα Arks που περιείχαν ακολούθους του να ανοίξουν νωρίτερα προκειμένου να κατακτήσει τον κόσμο, ενώ προγραμμάτισε τα υπόλοιπα Arks να μην ανοίξουν ποτέ. Τα σχέδιά του σταματήθηκαν και η Authority φαινόταν ότι νικήθηκε. 30 χρόνια αργότερα, αποδεικνύεται ότι η πεποίθηση αυτή ήταν λανθασμένη. Η Authority απλά κρυβόταν, αναπληρώνοντας τις δυνάμεις της και ενισχύοντας το δυναμικό της με γενετικά μεταλλαγμένους στρατιώτες. Εσείς υποδύεστε τον (ή "την") στρατιώτη (Ranger) Walker και είστε από τους ελάχιστους επιζώντες μιας αιφνιδιαστικής επίθεσης στη βάση σας.



Εικόνα 12Π: Rage 2

13] Battlefield 5 (<https://www.battlefield.com/news>)

Το παιχνίδι διαδραματίζεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όπως το Battlefield 1942 (αλλά και το “μικρό” 1943). Έχει όμως μια μεγάλη διαφορά από αυτά αλλά και τα άλλα παιχνίδια Β' Παγκοσμίου γενικώς: επικεντρώνεται στις πρώτες, σχετικά άγνωστες μάχες του πολέμου. Το παιχνίδι σας μεταφέρει στο Ρότερνταμ που ισοπεδώθηκε από τους Γερμανούς, στις πεδιάδες της Γαλλίας όπου οι Σύμμαχοι προσπάθησαν να σταματήσουν την επέλαση των Γερμανών, στα χιόνια και τα βουνά της Νορβηγίας όπου επίσης οι Σύμμαχοι συγκρούστηκαν με τους Γερμανούς για τον έλεγχο πολύτιμων ορυκτών σιδήρου, καθώς και σε ερημικές περιοχές της Βόρειας Αφρικής.



Εικόνα 13Π: Battlefield 5

14| Resident Evil 2 (<http://www.residentevil2.com>)

Βρισκόμαστε δύο μήνες μετά τα γεγονότα του πρώτου Resident Evil και ο φονικός ιός που μετατρέπει τους ανθρώπους σε ζόμπι παίρνει διαστάσεις επιδημίας. Οι πρωταγωνιστές του Resident Evil 2, ο Leon και η Claire, συναντιούνται τυχαία μέσα στον πανικό που έχει προκαλέσει ο ιός και κατευθύνονται στο αστυνομικό τμήμα ώστε να προστατευτούν και να βρουν κι άλλους τυχόν επιζώντες. Όπως και στο αρχικό παιχνίδι, διαλέγετε από την αρχή αν θα παίξετε το campaign του Leon ή της Claire, ενώ ολοκληρώνοντας το πρώτο campaign, ξεκλειδώνετε την διαδρομή του έτερου χαρακτήρα, η οποία παρακάμπτει κάποια στοιχεία του πρώτου.



Εικόνα 14Π: Resident Evil 2

15] Overwatch (<https://playoverwatch.com/en-us/>)

Το Overwatch είναι ένα game που βασίζεται σε ομάδες, το οποίο αναπτύχθηκε και δημοσιεύθηκε από την Blizzard Entertainment, και κυκλοφόρησε στις 24 Μαΐου 2016 για το PlayStation 4, το Xbox One και τα PC Windows. Περιγράφοντας τον ως “ήρωα”, ο Overwatch εκχωρεί τους παίκτες σε δύο ομάδες των έξι, με κάθε παίκτη να επιλέγει από ένα ρόστερ με σχεδόν 30 χαρακτήρες, γνωστό ως “ήρωες”, το καθένα με ένα μοναδικό στυλ παιχνιδιού του οποίου οι ρόλοι χωρίζονται σε τρεις γενικές κατηγορίες που ταιριάζουν στο ρόλο τους. Οι παίκτες μιας ομάδας συνεργάζονται για να εξασφαλίσουν και να υπερασπιστούν τα σημεία ελέγχου σε έναν χάρτη ή να συνοδεύσουν ένα ωφέλιμο φορτίο σε ολόκληρο τον χάρτη σε ένα περιορισμένο χρονικό διάστημα



Εικόνα 15Π: Overwatch

16] Red Dead Redemption 2

<https://www.rockstargames.com/reddeadredemption>

Το Red Dead Redemption 2 είναι ένα Western game δράσης-περιπέτειας που αναπτύχθηκε και δημοσιεύθηκε από την Rockstar Games. Πρόκειται για ένα προάγγελο στο παιχνίδι Red Dead Redemption του 2010 και η τρίτη είσοδος στην σειρά Red Dead. Το 1899, ακολουθεί την ιστορία του αρρώστου Arthur Morgan, μέλος της συμμορίας του Van der Linde, καθώς επίσης και την εποχή ενός νεότερου John Marston στην ίδια συμμορία και την ενδεχόμενη αναχώρησή του. Παίζεται από προοπτική τρίτου ή πρώτου προσώπου και ο παίκτης ελέγχει τον Arthur Morgan, έναν παραβάτη και ένα μέλος της συμμορίας του Van der Linde. Το game διαθέτει τόσο single-player όσο και online multiplayer components.



Εικόνα 16Π: Red Dead Redemption 2

17] Call Of Duty Black Ops 4 (<https://www.callofduty.com/blackops4>)

Ξεκινώντας λοιπόν από το γεγονός ότι η ομάδα ανάπτυξης διάλεξε να αγνοήσει εντελώς το κοινό που ενδιαφερόταν για single-player όλο το βάρος πέφτει στο multiplayer, τα zombies και φυσικά την προσθήκη του Blackout, ή αλλιώς την πρόταση του Call of Duty στο Battle Royale, το πιο «καυτό» trend στην gaming σκηνή αυτήν τη χρονική περίοδο.



Εικόνα 17Π: Call Of Duty Black Ops 3

18] Uncharted 4 (<https://www.unchartedthegame.com/en-us/>)

Το Uncharted 4: A Thief's End είναι ένα παιχνίδι δράσης-περιπέτειας που αναπτύχθηκε από την Naughty Dog και κυκλοφόρησε την Sony Computer Entertainment για το PlayStation 4 τον Μάιο του 2016. Μετά το Uncharted 3: Drake's Deception, είναι το τελικό παιχνίδι Uncharted που χαρακτηρίζει τον πρωταγωνιστή Nathan Drake (Nolan North). Ο Drake, αποσυρμένος από το κυνήγι περιουσίας με τη σύζυγό του Έλενα, επανενώνεται με τον αποξενωμένο μεγαλύτερο αδερφό του Σαμ και τον παλιό σύντροφο Sully να αναζητήσει τον χαμένο θησαυρό του καπετάνιου Χένρι Αβύρι.



Εικόνα 18Π: Uncharted 4

19] Fallout 76 (<https://fallout.bethesda.net>)

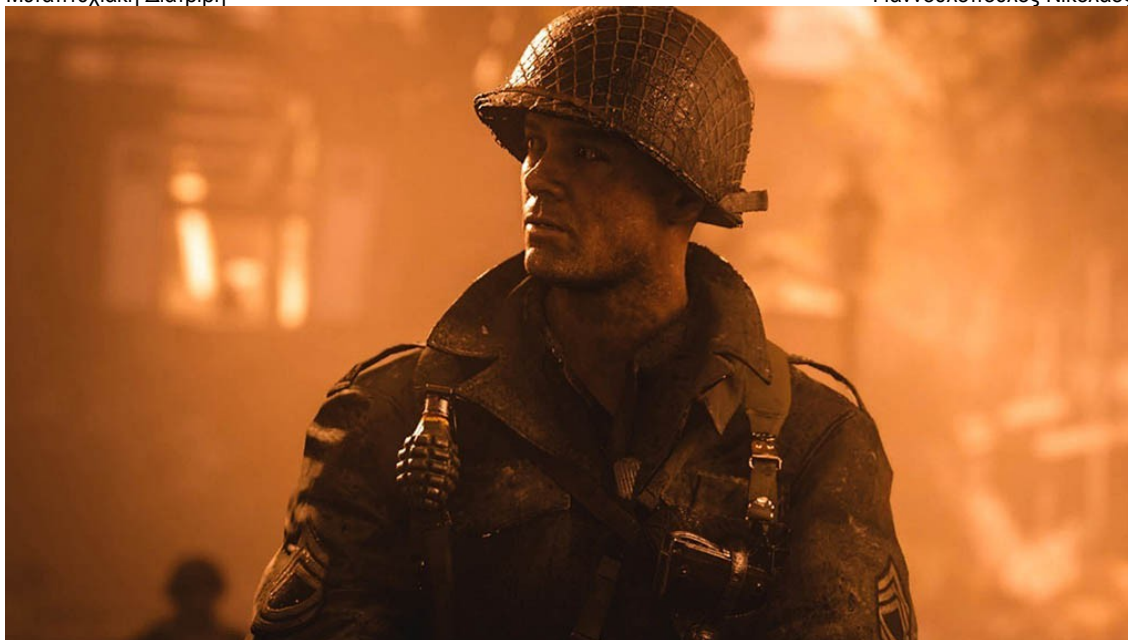
Η δράση μάς μεταφέρει στο «κοντινό» 2102, 25 μόλις χρόνια μετά την ολοκληρωτική καταστροφή του κόσμου, με τον πρωταγωνιστή μας να είναι μέλος του Vault 76, του πρώτου Vault που θα ανοίξει την πύλη του, με τους κατοίκους του να αναλαμβάνουν να ξαναχτίσουν τον κόσμο.



Εικόνα 19Π: Fallout 76

20] Call Of Duty World War 2 (<https://www.callofduty.com/wwii>)

Το campaign του WWII καταφέρνει έπειτα από χρόνια να κερδίσει τις εντυπώσεις και να προκαλέσει συναισθήματα κατά την διάρκεια του gameplay. Ο κύριος πρωταγωνιστής ονομάζεται Ronald "Red" Daniels και αποτελεί μέλος της ομάδας 1st Infantry Division από τις ΗΠΑ. Ο Red με την ομάδα του πολεμάνε στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο απέναντι στις Δυνάμεις του Άξονα. Η ομάδα αποτελείται από χαρακτήρες που μένουν στο μυαλό μας για διάφορους λόγους.



Εικόνα 20Π: Call Of Duty World War 2

21] Final Fantasy Dissidia NT (<https://dissidiafinalfantasynt.square-enix-games.com>)

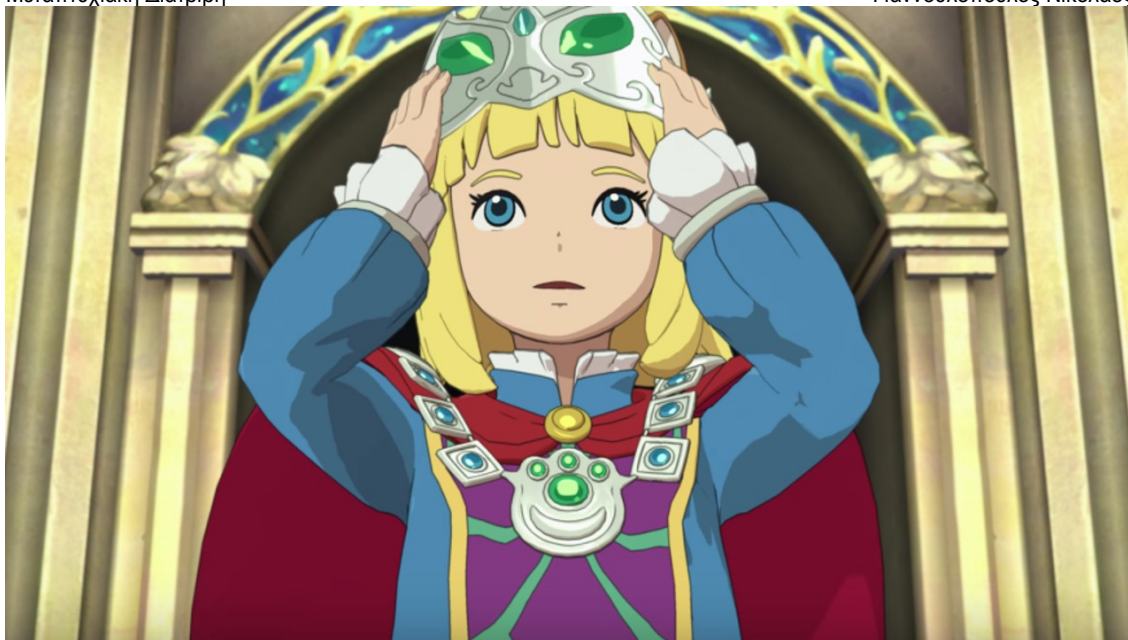
Το σενάριο του Dissidia Final Fantasy NT στηρίζεται και πάλι γύρω από τη διαμάχη δύο θεοτήτων. Αυτό που αλλάζει είναι οι θεότητες που εμπλέκονται στη διαμάχη, αφού αντί για τους Cosmos και Chaos, έχουμε τη θεά της προστασίας Materia και το θεό της καταστροφής Spiritus. Οι δύο θεοί “τραβούν” παρά τη θέλησή τους 28 χαρακτήρες της σειράς Final Fantasy στην παράλληλη διάσταση του World B και τους βάζουν να μονομαχήσουν αναμεταξύ τους για να εξυπηρετήσουν τους δικούς τους σκοπούς.



Εικόνα 21Π: Final Fantasy Dissidia NT

22] Ni No Kuni 2 (<https://www.bandainamcoent.com/games/ni-no-kuni-ii>)

Η ιστορία του Ni No Kuni II διαδραματίζεται μερικούς αιώνες μετά από τον προκάτοχό του. Ο Roland, πρόεδρος μιας χώρας από έναν κόσμο σαν τον δικό μας (είναι εξόφθαλμο το ότι πρόκειται για παραλλαγή των ΗΠΑ), βρίσκεται καθ'οδόν σε ένα συνέδριο όταν γίνεται μια πυρηνική επίθεση στην πόλη προς την οποία κατευθύνεται με αποτέλεσμα η λιμουζίνα του να εκτραπεί και εκείνος να τραυματιστεί. Τότε, εξαφανίζεται μαγικά και τηλεμεταφέρεται μεταμορφωμένος σε μια πιο νεαρή εκδοχή του εαυτού του στην παράλληλη διάσταση Ni No Kuni και πιο συγκεκριμένα στο βασίλειο Ding Dong Dell, όπου έχει γίνει πραξικόπημα.



Εικόνα 22Π: Ni No Kuni 2

23] Shadow Of The Tomb Raider (<https://tomraider.square-enix-games.com/en-us>)

Το σενάριο του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα στη Λατινική Αμερική, δύο μήνες μετά από τα γεγονότα του Rise of the Tomb Raider. Η Lara Croft και ο (friendzoned) φίλος της Jonah Maiva διερευνούν την δραστηριότητα της παραστρατιωτικής οργάνωσης Trinity, την οποία η Lara πολεμάει εδώ και πολλά χρόνια. Ο βασικός ανταγωνιστής σας εδώ είναι ο Pedro Dominguez, επικεφαλής του συμβουλίου της Trinity.



Εικόνα 23Π: Shadow Of The Tomb Raider

24] Assassin's Creed Odyssey

(<https://assassinscreed.ubisoft.com/game/en-us/home>)

Το σενάριο του Assassin's Creed Odyssey θα μπορούσε να αποτελεί αρχαία ελληνική τραγωδία. Περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία του δράματος (ανάμεσά τους η ύβρις, η Νέμεσις, η προοικονομία κ.α) με την ιστορία να επικεντρώνεται σε μία οικογενειακή τραγωδία. Μπορούμε να δούμε αυτό το σενάριο μέσα από τα μάτια της Κασσάνδρας ή του Αλέξιου καθώς μας δίνεται η ευκαιρία να παίξουμε εξολοκλήρου το παιχνίδι ως αρσενικός ή θηλυκός χαρακτήρας.



Εικόνα 24Π: Assassin's Creed Odyssey

25] Yakuza Kiwami 2 (<https://yakuza.sega.com/kiwami2/>)

Η τραγωδία χτυπά την πόρτα του ήρωά μας όταν ο παιδικός του φίλος Akira Nishikiyama καθαρίζει στεγνά το αφεντικό μιας οικογένειας της Yakuza επειδή ο τελευταίος άπλωσε τα κουλά του στην παιδική τους φίλη Yumi. Ο Kiryu αποφασίζει να επωμιστεί τις συνέπειες του εγκλήματος, πετώντας από το παράθυρο δέκα χρόνια της ζωής του. Η επιστροφή του στον πολιτισμό τον βρίσκει σκουριασμένο σε σωματικό επίπεδο, αποπροσανατολισμένο μετά από τόσα έτη εκτός κοινωνίας και κατάπληκτο με την κατάντια του παλιού του φίλου και το μυστήριο που τυλίγει την Yumi.



Εικόνα 25Π: Yakuza Kiwami 2

26] Wolfenstein 2 (<https://bethesda.net>)

Στο Wolfenstein 2: The New Colossus ο Blazkowicz αντιμετωπίζει την μεγαλύτερη πρόκληση της καριέρας του, τον ολοκληρωτικό θρίαμβο της ναζιστικής πολεμικής μηχανής στις ΗΠΑ. Ο Blazkowicz, έχοντας κερδίσει με το σπαθί του, τον τίτλο του εξολοθρευτή των ναζιστικών στρατευμάτων, καλείται να επαναλάβει τους άθλους του και να μεταμορφωθεί στον πυρήνα της αντίστασης κατά των εξτρεμιστικών δυνάμεων που κυριαρχούν.



Εικόνα 26Π: Wolfenstein 2

27] Evil Within 2 (<https://theevilwithin2.bethesda.net/en>)

Τρία χρόνια πέρασαν από τα γεγονότα του The Evil Within. Είναι απορίας άξιο το ότι ο πρωταγωνιστής του, ο ντετέκτιβ Sebastian Castellanos διατήρησε τα λογικά του μετά τις περιπέτειες που είχε. Το αλκοόλ έγινε ο αχώριστος σύντροφός του, ένας ωκεανός με τον οποίο προσπαθεί να σβήσει άφθονες ψυχικές μελανιές. Η παλιά του συνεργάτιδα και πράκτωρ της οργάνωσης Mobius, Juli Kidman, εμφανίζεται ξανά στην ζωή του με τρομερά νέα. Η Lily, κόρη του Castellanos, δεν πέθανε στην φωτιά του σπιτιού όπως νόμιζε αλλά επιβίωσε και στρατολογήθηκε από τους ιθύνοντες του Mobius για να τους βοηθήσει σε ένα φιλόδοξο πείραμα.



Εικόνα 27Π: Evil Within 2

28] Dishonored 2(<https://dishonored.bethesda.net>)

Από χρονικής πλευράς βρισκόμαστε 15 χρόνια μετά τα γεγονότα του Dishonored και στον θρόνο του Dunwall κάθεται η Emily Kaldwin, η κόρη του Corvo Attano. Η πόλη του Dunwall ανθεί οικονομικά μέσα σε αυτή την δεκαπενταετία και η αυτοκράτειρα Emily είναι αγαπητή από την μεγαλύτερη μερίδα των κατοίκων. Στο διάστημα αυτό η Emily εκπαιδεύεται από τον πατέρα της και πλέον είναι σε θέση να προστατεύσει τον εαυτό της από οποιονδήποτε επίδοξο δολοφόνο.



Εικόνα 28Π: Dishonored 2

29] Final Fantasy XV(<https://finalfantasyxv.square-enix-games.com>)

Τα δύο βασίλεια βρίσκονται σε πόλεμο εδώ και αρκετά χρόνια και για να είμαστε ακριβείς το Niflheim έχει καταφέρει να υποτάξει σχεδόν ολόκληρο το Eos. Το Lucis αντιστέκεται σθεναρά, χάρις στις φιλότιμες προσπάθειες της δυναστείας των Caelum και του γενναίου βασιλιά του, αλλά κάποια στιγμή αναγκάζεται να υποκύψει στις πιέσεις του Niflheim. Πλέον η μόνη ειρηνευτική διέξοδος για τους γενναίους υπερασπιστές του Lucis είναι μια πολιτική ένωση με το Niflheim. Για τον σκοπό αυτό ο Noctis Lucis Caelum, ο πρίγκηπας του Lucis, καλείται να παντρευτεί την Lady Lunafreya από το βασίλειο Tenebrae, το οποίο με τη σειρά του έχει ορκιστεί πίστη και υποτέλεια στο Niflheim.



Εικόνα 29Π: Final Fantasy XV

30] For Honor(<https://forhonor.ubisoft.com/game/en-us/home/>)

Το single-player campaign του For Honor χωρίζεται σε 18 ξεχωριστά κεφάλαια, στα οποία λαμβάνετε τον έλεγχο διαφόρων πολεμιστών από τα τρία αντίπαλα factions (Knights, Vikings και Samurai). Η ιστορία ξεκινά με την επίθεση της Blackstone Legion, μιας λεγεώνας των Knights της οποία ηγείται ο Holden Cross, στο κάστρο του μισθοφόρου Hervis Daubeny. Εσείς καλείστε να αναλάβετε τον έλεγχο ενός γενναίου ιππότη, γνωστού και ως Warden και να απωθήσετε τα στρατεύματα της Blackstone Legion. Αφού καταφέρετε να φέρετε εις πέρας την αποστολή σας, ο Holden Cross θα αναγνωρίσει την αξία σας και θα σας στρατολογήσει στη λεγεώνα του.



Εικόνα 30Π: For Honor

31] Horizon Zero Dawn(<https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>)

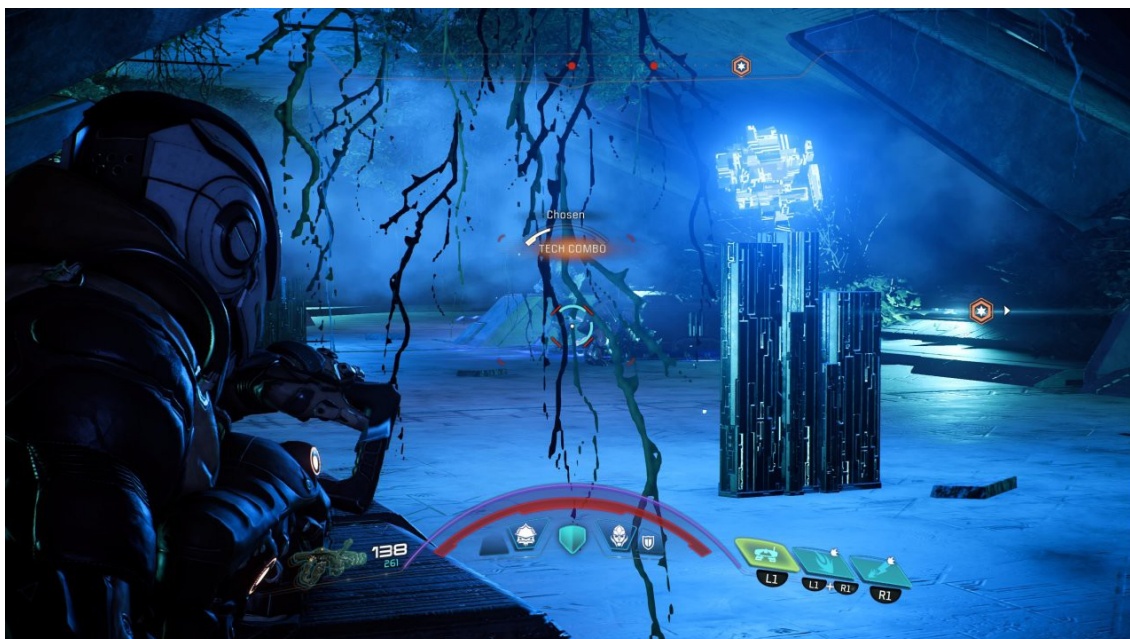
Η ιστορία μας λαμβάνει χώρα στο μέλλον, σε ένα post-apocalyptic σκηνικό, όπου η ανθρωπότητα έχει να αντιμετωπίσει γιγάντια απειλητικά ρομπότ. Η Aloy, πρωταγωνίστρια του Horizon Zero Dawn θα σας γίνει αμέσως τόσο συμπαθής, όσο και αξιοσέβαστη. Γεννήθηκε ως εξόριστη υπό την καθοδήγηση του Rost, χωρίς να γνωρίζει ποιοι είναι οι βιολογικοί της γονείς, λόγος για τον οποίο θεωρούνταν “καταραμένη” από τους περισσότερους . Από μικρή όμως φάνηκε ότι είχε τάση για ηγεσία και κυριαρχία. Μία ημέρα σε ηλικία 6 ετών και σε μια από τις εξερευνησεις της, βρήκε το Focus, μιας συσκευής του μέλλοντος που τοποθετείται στο αυτί και προβάλλει μπροστά σας ολογράμματα δίνοντας πληροφορίες για την φύση των αντικειμένων γύρω σας. Η συσκευή αυτή έμελε να της αλλάξει το μέλλον.



Εικόνα 31Π: Horizon Zero Dawn

32] Mass Effect Andromeda(<https://www.ea.com/games/mass-effect/mass-effect-andromeda>)

Μετά τα γεγονότα του Mass Effect 3, το οποίο διεξήχθη το 2186, βρισκόμαστε πλέον 600 χρόνια στο μέλλον, στο Γαλαξία της Ανδρομέδας, όπου η ανθρωπότητα επιχειρεί να αποικήσει άλλους πλανήτες, οι οποίοι θα έχουν ατμόσφαιρα και μορφολογία εδάφους παρόμοια με αυτή της Γης. Φυσικά η συσχέτιση χώρου και χρόνου σε άλλο γαλαξία διαφέρει σε σύγκριση με το δικό μας ηλιακό σύστημα και οι άνθρωποι του πληρώματος βρίσκονται σε νάρκωση και ξυπνούν κατά την ολοκλήρωση του ταξιδιού τους. Δύο αδέρφια, οι Scott και Sara Ryder, είναι τα μέλη ενός πληρώματος 20.000 αστροναυτών που αναλαμβάνουν αυτή την δύσκολη αποστολή. Ξεκινάτε επιλέγοντας έναν απ' τους δύο χαρακτήρες, με τον δεύτερο να μένει "ανενεργός" για κάποιο διάστημα και στην ουσία να μην εντάσσεται ποτέ στο ρόστερ των διαθέσιμων συμπολεμιστών για την γνώριμη τριάδα που κατεβάζετε σε κάθε πλανήτη.



Εικόνα 32Π: Mass Effect Andromeda

33] Nier Automata(<https://nier.square-enix-games.com/en-us/age-gate/>)

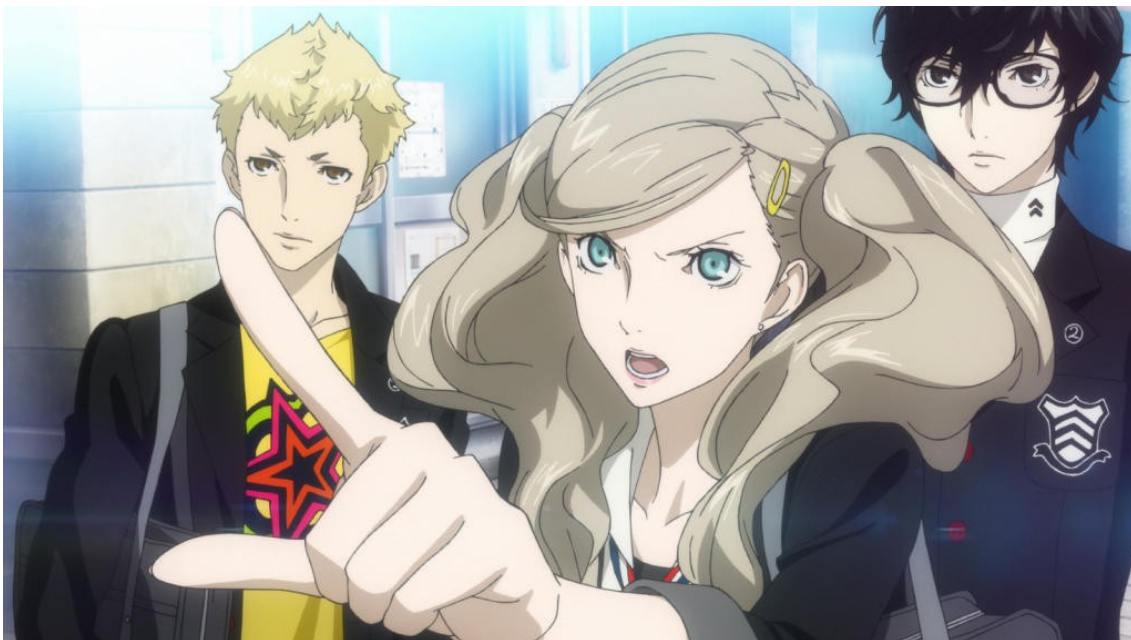
Βρισκόμαστε στο μακρινό μέλλον όπου η ανθρωπότητα έχει σχεδόν εξαφανιστεί. Για αρχή να ξεκινήσουμε λέγοντας πως οι περισσότεροι άνθρωποι που ζουν, έχουν μεταφερθεί πλέον σε καταφύγιο στο φεγγάρι και ελάχιστοι είναι εκείνοι που έχουν μείνει στην Γη. Οι λεγόμενοι “The Resistance” αντιστέκονται όσο μπορούν, ενωμένοι σε camps με ελάχιστη προστασία σε τεράστιες και πλέον ερημωμένες περιοχές. Την γη έχουν καταλάβει τα Machines, androids με τρομερές δυνατότητες - μέσα στις οποίες υπάρχει και η δύναμη να ξαναφτιάξουν τον τραυματισμένο εαυτό τους.



Εικόνα 33Π: Nier Automata

34] Persona 5(<https://atlus.com/persona5/>)

Το Persona 5 ξεκινάει πολύ διαφορετικά από τα περισσότερα games της βιομηχανίας. Χωρίς να εξηγεί τίποτα και χωρίς το παραμικρό εισαγωγικό βίντεο κάνει απευθείας επίθεση στο ψητό. Χειρίζεστε έναν μαυροφορεμένο cool χαρακτήρα με κωδικό όνομα Joker και κινείστε σε ένα καζίνο, προσπαθώντας να αποφύγετε τους φρουρούς που σας αναζητούν. Κάθε φορά που συναντάτε έναν εχθρό, αυτός μετατρέπεται σε κάποιο τέρας και εσείς καλώντας το Persona σας τον απωθείτε. Η διαφυγή σας, όμως, δεν πάει και πολύ καλά, με αποτέλεσμα να σας πιάσουν και να οδηγηθείτε σε κάποια σκοτεινά δωμάτια ανάκρισης. Εκεί η αστυνομία σας δείχνει τον "επαγγελματισμό" της και σας βάζει να υπογράψετε μία κατάθεση που έχουν φτιάξει από μόνοι τους. Συγχαρητήρια, πλέον έχετε όνομα. Αφού επιλέξετε το όνομα σας, σειρά στην ανάκριση παίρνει μία νεαρή πράκτορας που από ό,τι φαίνεται ασχολείται με την υπόθεσή σας. Εσείς ξεκινάτε να εξιστορείτε τις περιπέτειες σας και με αυτόν τον τρόπο γίνεται γνωστή η ιστορία σας.



Εικόνα 35Π: Persona 5

35] Prey 2(<https://prey.bethesda.net>)

Οι αυξημένες ανθρώπινες δραστηριότητες στο διάστημα τραβούν την προσοχή μιας εξωγήινης φυλής (Typhon), η οποία και επιτίθεται στη Γη. Οι Η.Π.Α και η Σοβιετική Ένωση αφήνουν στην άκρη τις διαφορές τους και χτίζουν ένα διαστημικό σταθμό με σκοπό να αποτρέψουν την εξάπλωση των Typhon και να προστατέψουν την ανθρωπότητα. Μετά την κατάρρευση της Σοβιετικής Ένωσης ο διαστημικός σταθμός Kletka περνά αποκλειστικά στα χέρια των Αμερικάνων, οι οποίοι ξεκινούν πειράματα πάνω στους Typhon, παρόλα αυτά μετά από μια σειρά ατυχημάτων ο διαστημικός σταθμός κλείνει προσωρινά.



Εικόνα 35Π: Prey 2

36] Resident Evil 7(<http://residentevil7.com>)

Στο ξεκίνημα της ιστορίας ο Ethan λαμβάνει ένα βίντεο από τη γυναίκα του Mia, η οποία θεωρούνταν νεκρή. Στο βίντεο η Mia ζητά από τον Ethan να την συγχωρήσει και να “μείνει μακριά”. Ο ήρωάς μας δεν ακολουθεί την συμβουλή της γυναίκας του και αποφασίζει να αναζητήσει τα ίχνη της στην Louisiana των Η.Π.Α. Οι έρευνες του τον οδηγούν στο μυστηριώδες σπίτι της οικογένειας Baker, όπου και αρχίζει σταδιακά να ανακαλύπτει τα ένοχα μυστικά που κρύβονται εκεί, αλλά και την αλήθεια γύρω από την εξαφάνιση της γυναίκας του.



Εικόνα 36Π: Resident Evil 7

37] Shadow Of

Colossus(https://teamico.fandom.com/wiki/Shadow_of_the_Colossus)

Έχουμε τον Wander, ένα νεαρό παλικάρι που υπό τη συνοδεία της Agro, του αγαπημένου του αλόγου, μεταφέρει την Μπο, ένα πεθαμένο κορίτσι που μάλλον έχει ερωτευτεί και πηγαίνει το πτώμα της σε έναν μυστηριώδη ναό. Όσο φρικιαστικό κι αν ακούγεται σαν ιδέα, ο Wander διασχίζει μια απέραντη γέφυρα για να μεταβεί στον εν λόγω ναό και να ανακαλύψει αν όλα όσα έχει ακούσει αληθεύουν. Αυτό που έχει ο νεαρός στο μυαλό του είναι να πραγματοποιήσει μια τελετή στον κεντρικό ναό της περιοχής Forbidden Lands, η οποία θα του επιτρέψει να επαναφέρει στη ζωή την κοπέλα.



Εικόνα 37Π: Shadow Of The Colossus

38] Torment Tides Of Numenera(<https://tormentgame.com>)

Βρισκόμαστε στο απώτερο μέλλον όπου η άνοδος και η πτώση πολιτισμών έχουν αφήσει την Γη σε ένα μεσαιωνικό στάδιο, με το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού να ζει σε απλούς οικισμούς, οι οποίοι περιβάλλονται από κειμήλια του παρελθόντος. Η εποχή αυτή ονομάζεται "Ένατος Κόσμος". Η πρώτη σας στάση είναι το Sagus Cliffs, μια περιοχή χτισμένη πάνω σε επιστημονικά και τεχνολογικά θαύματα του παρελθόντος που ονομάζονται numenera.



Εικόνα 38Π: Torment Tides Of Numenera

39] Unchained Immortal (<https://www.immortalthegame.com>)

Εκεί που το Immortal προσπαθεί να κάνει τη διαφορά είναι στο σύστημα μάχης. Όντας πολεμιστές σε ένα σύμπαν του μέλλοντος, ο βασικός μας εξοπλισμός απαρτίζεται από πυροβόλα όπλα, μία σαφέστατα σημαντική αλλαγή από τη συνηθισμένη συνταγή των soulsborne. Οι κλάσεις των όπλων αφήνουν τα γνωστά σπαθιά, σφυριά κ.λπ. που αντικαθίστανται από τα SMGs, assault rifles, snipers, καραμπίνες, ρουκετοβόλα και πιστόλια. Το σενάριο μάς τοποθετεί σε ένα φουτουριστικό σύμπαν, αποτελούμενο από εννιά σημαντικούς πλανήτες (από τους οποίους θα επισκεφτούμε τους τρεις) σχετιζόμενους με την κοσμογονία του.



Εικόνα 39Π: Unchained Immortal

40] Dark Souls 3 (<https://www.bandainamcoent.com/games/dark-souls-iii>)

Η ερμηνεία της ιστορίας, αφήνεται στη διακριτική ευχέρεια των παικτών και τη θέλησή τους να εξερευνήσουν, αλλά και να μελετήσουν οτιδήποτε βρεθεί στο δρόμο τους. Από τις περιγραφές των αντικειμένων και το μέρος στο οποίο αυτά βρίσκονται, μέχρι τον τρόπο που οι NPCs προσεύχονται και η κατεύθυνση προς την οποία κοιτάζουν, τα πάντα στο Dark Souls 3 έχουν τη δική τους ιστορία να αφηγηθούν και είναι καθαρά στο χέρι του ταξιδιώτη το αν θα «ακούσει» - και, κυρίως, αν θα καταλάβει τι είναι αυτό που έχουν να του πουν. Για αυτούς που πρέπει οπωσδήποτε να γνωρίζουν, η εισαγωγή φροντίζει να θέσει τη σκηνή, όπου και ουσιαστικά αποκαλύπτεται ότι ο κόσμος, ο ίδιος κόσμος που γνωρίσαμε από τον πρώτο τίτλο της σειράς, βρίσκεται στο τέλος της εποχής της φωτιάς, με τις τελευταίες σπίνθες σιγά σιγά να σβήνουν.



Εικόνα 40Π: Dark Souls 3

41] Deus Ex Mankind Divided (https://square-enix-games.com/en_US/games/deus-ex-mankind-divided/)

Με τα γεγονότα να λαμβάνουν χώρα δύο χρόνια μετά το τέλος του Human Revolution, ο κόσμος είναι ξανά διχασμένος, και αυτή τη φορά περισσότερο από ποτέ. Οι augmented, οι άνθρωποι που δέχθηκαν αλλαγές στο σώμα τους, από «ανώτερη τάξη» καταλήγουν να θεωρούνται περιθωριακοί και αντιμετωπίζονται ως πολίτες δεύτερης κατηγορίας, με τους “naturals” να προσπαθούν να απαλλαγούν από την παρουσία τους με κάθε δυνατό τρόπο. Φυσικά, από το διχασμό αυτό αρκετοί είναι αυτοί που περιμένουν να κερδίσουν πολλά, δρώντας μυστικά, χωρίς ποτέ να φανερώνουν τις προθέσεις και την πραγματική τους ταυτότητα. Στο μέσο αυτής της διένεξης βρίσκεται για ακόμη μια φορά ο Adam Jensen, ο άνθρωπος που «δεν διάλεξε ποτέ» να δεχθεί βιονικά μέρη στο σώμα του.



Εικόνα 41Π: Deus Ex Mankind Divided

42] Mafia 3 (<https://mafiagame.com>)

Ο Lincoln Clay, ένας νεαρός Αφροαμερικανός στρατιώτης που επιστρέφει στη γενέτειρα του μετά το φιάσκο του πολέμου στο Βιετνάμ, αναλαμβάνει την αναδιοργάνωση της ασήμαντης, «Μαύρης» Μαφίας. Τα πράγματα όμως παίρνουν άσχημη τροπή όταν ο Clay αρχίζει τις δοσοληψίες με τους «πραγματικούς παίκτες», τους Ιταλούς γκάνγκστερ. Παρά την επιτυχή έκβαση της πρώτης αυτής συνεργασίας, οι μαφιόζοι προδίδουν τον Clay εκτελώντας την συμμορία του και αφήνοντας τον ίδιο ετοιμοθάνατο. Ο Clay ορκίζεται αιματηρή εκδίκηση, αποκτώντας ενδιάμεσα και τον απόλυτο έλεγχο της New Bordeaux, της ψηφιοποιημένης εκδοχής της Νέας Ορλεάνης στα τέλη της δεκαετίας του 1960.



Εικόνα 42Π: Mafia 2

43] Mirror's Edge Catalyst (<https://www.ea.com/games/mirrors-edge/mirrors-edge-catalyst>)

Η Faith είναι runner και μεταφέρει ό,τι είναι παράνομο να κινηθεί αλλιώς σε μια απόλυτα ελεγχόμενη πόλη που διαχειρίζονται πολυεθνικές. Οι υπάλληλοι αντιμετωπίζονται ως αποδεκτοί πολίτες, όσοι όμως δεν εργάζονται για το "Δήμο" δεν έχουν την ίδια μεταχείριση.



Εικόνα 43Π: Mirror's Edge Catalyst

44] One Piece Burning Blood

<https://www.bandainamcoent.com/games/one-piece-burning-blood>

Σε αντίθεση με άλλους τίτλους της σειράς, πέρα του ότι αυτήν τη φορά έχουμε να κάνουμε ένα arena brawler, το story mode είναι πολύ περιορισμένο σε διάρκεια και ονομάζεται Paramount War. Η διάρκεια του Paramount War δεν ξεπερνά το τετράωρο και στην ουσία πρόκειται για την αφήγηση της ίδια ιστορίας μέσα από τα μάτια τεσσάρων αγαπημένων του κοινού και συγκεκριμένα των Luffy, Whitebeard, Akainu και Ace.



Εικόνα 44Π: One Piece Burning Blood

45] Quantum Break

(<https://www.remedygames.com/games/quantumbreak/>)

Κατά τη Remedy, στο άμεσο μέλλον, ο Jack Joyce έρχεται αντιμέτωπος με τις επιπτώσεις της χρήσης μιας χρονομηχανής από τον καλό του φίλο Paul Serene. Η μηχανή, δημιούργημα του William Joyce, αδελφού του πρωταγωνιστή, οδηγεί σε ένα ζοφερό μέλλον όπου διαταράσσεται τόσο η ροή του χρόνου ώστε να σταματήσει τελικά, παγιδεύοντας την ανθρωπότητα σε αιώνια και ασυνείδητη ακινησία. Ο William προσπαθεί να αποτρέψει τη στιγμή εκείνη, τη στιγμή που το “Fracture” θα γίνει μόνιμη κατάσταση. Ο Paul πιστεύει ότι η καταστροφή είναι αναπόφευκτη και έχει τα δικά του σχέδια για να την αντιμετωπίσει.



Εικόνα 45Π: Quantum Break

46] Recore (<https://www.recoregame.com>)

Πρωταγωνιστεί η Joule Adams που ξυπνά από τεχνητό κρυογονική λήθαργο για να διαπιστώσει ότι όλοι οι υπόλοιποι άνθρωποι και τα βοηθητικά ρομπότ (CoreBots στον κόσμο του παιχνιδιού) λείπουν. Άγνωστη η μοίρα των πρώτων, τρέλα η κατάληξη των δεύτερων που, χωρίς προφανή εξήγηση, γίνονται εχθρικά. Στον ερημικό κόσμο του παιχνιδιού, υπό άλλες συνθήκες, θα ξεκινούσε terraforming με στόχο τη μελλοντική αποίκηση.



Εικόνα 46Π: ReCore

47] Soul Calibur VI

(<https://www.bandainamcoent.com/games/soulcalibur-vi>)

Για αρχή η γνωστή ταυτότητα της σειράς διατηρείται, με την ελεύθερη κίνηση στο χώρο, πάντα με άγκυρα τον αντίπαλο ουσιαστικά, την εξαιρετική απόκριση σε χειρισμό και κινήσεις, την απλή κατανομή αρμοδιοτήτων στα βασικά πλήκτρα, αφού όλα ξεκινούν και συχνά τελειώνουν με ένα πλήκτρο για κάθετη και ισχυρή επίθεση, ένα για οριζόντια και πιο αδύναμη, ένα για κλοτσιά κι ένα για άμυνα.



Εικόνα 47Π: Soul Calibur VI

48] The Division (<https://www.ubisoft.com/en-us/franchise/the-division>)

Το Tom Clancy's The Division ξεκινά ελπιδοφόρα. Μετά την εισαγωγική σκηνή, όπου βλέπουμε ένα θανατηφόρο ιό να εξαπλώνεται μέσω των χαρτονομισμάτων κατά τον πανικό μιας Black Friday, μας εξηγείται ο ρόλος μας στην post-apocalyptic Νέα Υόρκη. Το πρώτο κύμα των Agents έχει εξαφανιστεί και είναι στο χέρι μας, ως δεύτερο κύμα, να βρούμε τι απέγιναν, αλλά και να αποκαταστήσουμε (ως ένα βαθμό) την τάξη στην πόλη.

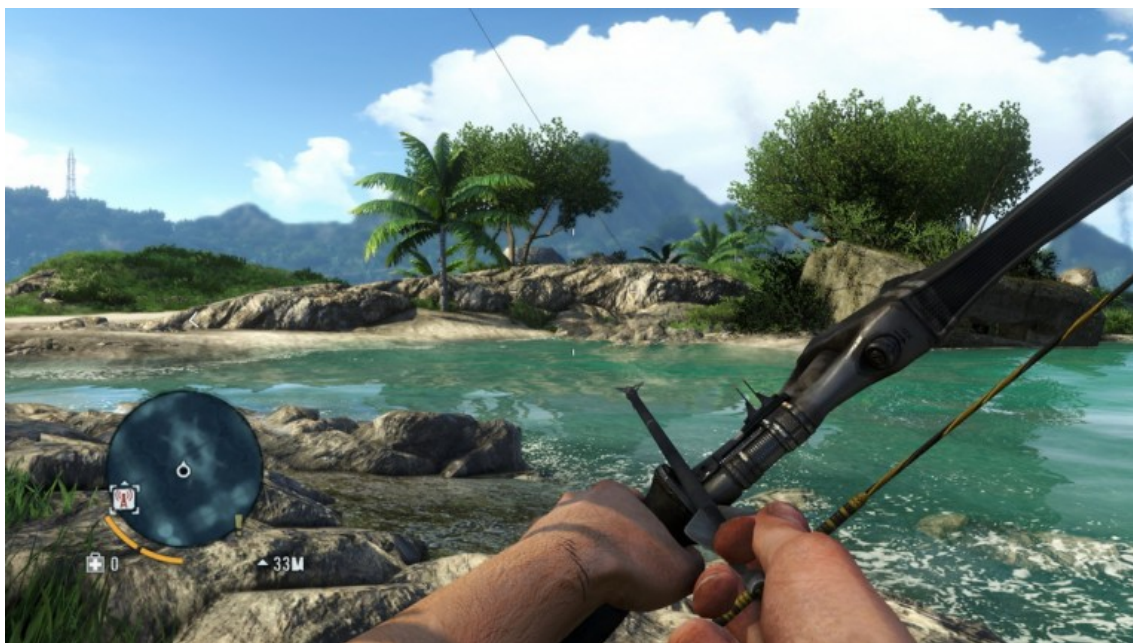


Εικόνα 48Π: The Division

49] Far Cry 3 (<https://www.ubisoft.com/en-us/game/far-cry-3>)

Ο πρωταγωνιστής μας είναι ο Jason Brody, ένας πλούσιος Αμερικανός, ο οποίος απολαμβάνει τις διακοπές του μαζί τα δύο του αδέρφια και τους φίλους του. Τα πράγματα γρήγορα θα πάρουν τροπή προς το χειρότερο, αφού η παρέα θα αιχμαλωτιστεί από μια ομάδα «πειρατών» και τον αρχηγό τους Vaas, για να ζητηθούν λύτρα από τις οικογένειές τους. Ο Jason θα καταφέρει μετά βίας να αποδράσει από τους απαγωγείς του, όπου και θα σωθεί από τη φυλή των αυτοχθόνων κατοίκων του νησιού, τους Rakyat. Αυτοί θα τον κρατήσουν στη ζωή και θα του μάθουν τους τρόπους, τις παραδόσεις και τα αρχαία μυστικά της φυλής τους, ελπίζοντας πως ο νεαρός Αμερικανός θα τους βοηθήσει στον αγώνα τους ενάντια στον Vaas και τους πειρατές του. Έτσι, ο πρωταγωνιστής μας γρήγορα θα βρεθεί στο μέσο μιας σύρραξης,

προσπαθώντας ταυτόχρονα να εντοπίσει και να σώσει τους φίλους του - αν είναι ακόμη ζωντανοί.



Εικόνα 49Π: Far Cry 3

50] Resistance 3 (<https://insomniac.games/game/resistance/>)

Στο R3 η ανθρωπότητα είναι κυριολεκτικά στο χείλος του αφανισμού. Οι Chimera παγώνουν σταδιακά το κλίμα της Γης για να την κάνουν κατοικήσιμη και οι τελευταίες ομάδες ανθρώπων που έχουν απομείνει κρύβονται και είναι μεταξύ φθοράς και αφθαρσίας. Με το Nathan Hale νεκρό, αναλαμβάνετε τον ρόλο του ανθρώπου που τον σκότωσε πριν μεταμορφωθεί στο τέλος του R2, Joe Capelli. Ο Joseph κρύβεται με την οικογένειά του και άλλους σε κάποια μικρή πόλη στην Οκλαχόμα, όταν τους ανακαλύπτουν οι Chimera και αρχίζουν την επίθεση. Όλα δείχνουν χαμένα, ώσπου ο γνωστός από τα προηγούμενα παιχνίδια Doctor Malikon, πείθει τον Capelli να ταξιδέψουν στη Νέα Υόρκη, καθώς εκεί βρίσκεται το κλειδί για τη νίκη στον πόλεμο με τους εξωγήινους. Στόχος τους να καταστρέψουν έναν τεράστιο πύργο που έχουν στήσει οι Chimera στη NY, ο οποίος ευθύνεται για το πάγωμα του πλανήτη και αποτελεί δίαυλο με τον κόσμο των

Μεταπτυχιακή Διατριβή

εξωγήινων. Το campaign του Resistance 3 αφηγείται αυτό το ταξίδι του Capelli από την Οκλαχόμα στη Νέα Υόρκη.

Γιαννουλόπουλος Νικόλαος



Εικόνα 50Π: Resistance 3