



**ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ, ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΩΝ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

Πτυχιακή Εργασία

**Ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας με τη χρήση
ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
Μια μελέτη εφαρμογής για τους Ολυμπιακούς Αγώνες**

Δημήτριος Κυριαζής (ΑΜ: 14106)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Αγγελική Αντωνίου

Αθήνα, Μάιος 2021

Επιτροπή Εξέτασης

1. Ονοματεπώνυμο

2. Ονοματεπώνυμο

3. Ονοματεπώνυμο

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Δημήτριος Κυριαζής, με αριθμό μητρώου 14106, φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Τμήματος Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

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

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

Ο Δηλών

Περίληψη

Σήμερα, περισσότερο από ποτέ, η τεχνολογία παίζει ένα βασικό ρόλο στην εκπαίδευση. Τα προηγμένα τεχνολογικά μέσα και οι προσεγγίσεις εφαρμογές, μπορούν εύκολα να συμπληρώσουν και να ενισχύσουν τη μαθησιακή ικανότητα, ειδικά σε τομείς που η εικόνα παίζει σπουδαίο ρόλο, όπως η Ιστορία. Με το σκεπτικό αυτό στην παρούσα εργασία περιγράφεται η κατασκευή ενός πρωτότυπου ηλεκτρονικού παιχνιδιού με τίτλο «Ο Περσέας στους Ολυμπιακούς Αγώνες», που έχει ως θέμα του τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην αρχαία Ολυμπία, με απώτερο σκοπό την τοποθέτησή του στο Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας στην Ολυμπία, ως εκπαιδευτικό εποπτικό βοήθημα.

Το παιχνίδι ακολουθεί τη λογική των sports games και σαν βάση μελετήθηκε η δομή του γνωστού παιχνιδιού «Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020», ώστε το νέο παιχνίδι να είναι το ίδιο ενδιαφέρον και προσεγγμένο το αντίστοιχο της SEGA. Έτσι σκόπιμα διαθέτει αντίστοιχη λογική και τεχνική δομή, αν και το συγκεκριμένο αναφέρεται στην αρχαιότητα και όχι στους σύγχρονους αγώνες, προσφέροντας περισσότερες πληροφορίες για την εποχή. Παράλληλα, ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε στην επιλογή του χώρου τοποθέτησής του, κρίνοντας ότι το μουσείο που επιλέχθηκε, τηρεί τις προϋποθέσεις ώστε το παιχνίδι να ταιριάζει αρμονικά με τις μόνιμες εκθέσεις.

Η μελέτη έδειξε ότι η κατασκευή του εν λόγω παιχνιδιού μπορεί να αποδειχθεί μια επιτυχής πρωτοβουλία, καθώς μπορεί να συμβάλει στην εκπαίδευση των μαθητών για τους Ολυμπιακούς Αγώνες της αρχαιότητας, με έναν ιδιαίτερα ευχάριστο τρόπο, όπως έχουν δείξει οι σχετικές μελέτες. Επιπλέον, μπορεί να αποτελέσει ένα εύχρηστο βοήθημα για τους τουρίστες, ώστε μέσα από την οπτικοποίηση και τη διασκέδαση να έρθουν σε μεγαλύτερη επαφή με τους Ολυμπιακούς Αγώνες που σίγουρα όλοι γνωρίζουν, με ευρύτερες ωφέλειες τόσο για τους ίδιους όσο και για τον ελληνικό Πολιτισμό.

Λέξεις Κλειδιά: Ολυμπιακοί Αγώνες, Ολυμπία, Mario & Sonic, Εκπαίδευση, ηλεκτρονικό παιχνίδι, αγωνίσματα, μουσείο, Πολιτισμός.

Πίνακας περιεχομένων

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΕΞΕΤΑΣΗΣ	2
ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	5
ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΙΚΟΝΩΝ	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΕΓΓΡΑΦΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ «MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES ΤΟΚΥΟ 2020»	14
1.1 ΣΕΛΙΔΑ ΤΙΤΛΟΥ.....	14
1.1.1 Όνομα παιχνιδιού - Ίσως επίσης να προσθέσετε έναν υπότιτλο ή μια πρόταση υψηλής έννοιας.....	14
1.2 ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	15
1.2.1 Έννοια παιχνιδιού.....	15
1.2.2 Είδος.....	15
1.2.3 Κοινό-στόχος.....	15
1.2.4 Περίληψη ροής παιχνιδιού – Πώς κινείται ο παίκτης μέσα από το παιχνίδι, τόσο μέσω της διεπαφής διαμόρφωσης, όσο και μέσα στο ίδιο το παιχνίδι.	15
1.2.5 Κοιτάξτε και νιώστε - Ποια είναι η βασική εμφάνιση και αίσθηση του παιχνιδιού; Ποιο είναι το οπτικό στυλ;	16
1.3 GAMEPLAY ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΙΚΗ	16
1.3.1 Gamerplay.....	16
1.3.2 Μηχανική - Ποιοι είναι οι κανόνες για το παιχνίδι, τόσο οι γραπτοί όσο και οι άγραφοι. Αυτό είναι το μοντέλο του σύμπαντος που λειτουργεί το παιχνίδι. Σκεφτείτε το σαν μια προσομοίωση ενός κόσμου, πώς αλληλεπιδρούν όλα τα κομμάτια; Αυτό στην πραγματικότητα μπορεί να είναι ένα πολύ μεγάλο τμήμα.	44
1.3.3 Επανάληψη και αποθήκευση	48
1.3.4 Απατεώνες και πασχαλινά αυγά	48
1.4 ΙΣΤΟΡΙΑ, ΡΥΘΜΙΣΗ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ.....	49

1.4.1	Ιστορία και αφήγηση - Περιλαμβάνει <i>back story</i> , <i>plot elements</i> , εξέλιξη του παιχνιδιού, και κομμένες σκηνές. Οι περιγραφές των κομμένων σκηνών περιλαμβάνουν τους ηθοποιούς, τη ρύθμιση και τον πίνακα διάταξης ή το σενάριο.	49
1.4.2	Κόσμος του παιχνιδιού-Περιοχές, συμπεριλαμβανομένης της γενικής περιγραφής και των φυσικών χαρακτηριστικών, όπως επίσης και τον τρόπο με τον οποίο σχετίζεται με τον υπόλοιπο κόσμο (ποια επίπεδα χρησιμοποιεί, πώς συνδέεται με άλλες περιοχές).....	52
1.4.3	Χαρακτήρες-Κάθε χαρακτήρας θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα <i>back story</i> , την προσωπικότητα, την εμφάνιση, τα <i>animations</i> , ικανότητες, συνάφεια με την ιστορία και τη σχέση με άλλους χαρακτήρες.....	53
1.5	ΔΙΑΣΥΝΔΕΣΗ.....	78
1.5.1	Σύστημα ελέγχου - Πώς ο παίκτης του παιχνιδιού ελέγχει το παιχνίδι; Ποιες είναι οι συγκεκριμένες εντολές;.....	78
1.5.2	Ήχος, μουσική, ηχητικά εφέ	79
1.5.3	Σύστημα Βοήθειας.....	80
1.6	ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ	80
1.6.1	Μη-μάχη και φιλικόι χαρακτήρες.....	80
1.7	ΤΕΧΝΙΚΕΣ.....	81
1.7.1	Υλικό που θα χρησιμοποιηθεί	81
1.7.2	Απαιτήσεις δικτύου	81
1.8	GAME ART - ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ, ΠΩΣ ΘΑ ΑΝΑΠΤΥΧΘΟΥΝ. ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΟ ΣΤΥΛ	82
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «Ο ΠΕΡΣΕΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ».....		83
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ ΟΛΥΜΠΙΑΚΩΝ ΑΓΩΝΩΝ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΑΣ		89
3.1	ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ	90
3.2	ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ ΜΟΥΣΕΙΟΥ.....	90
3.3	ΟΙ ΕΚΘΕΣΕΙΣ	91
3.4	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	96
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΕΠΙΛΟΓΟΣ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....		97
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....		99

Πίνακας Εικόνων

Εικόνα 1: Το CD του παιχνιδιού Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020.	14
Εικόνα 2: Οι ήρωες του παιχνιδιού στα εραλτήρια της ολυμπιακής πισίνας του Τόκιο. 16	
Εικόνα 3: Ο Mario, ο Sonic και ο Luigi μελετούν την κονσόλα του Tokyo 64.	17
Εικόνα 4: Οι ήρωες αγωνίζονται στον δρόμο των 100 μ.	18
Εικόνα 5: Ο Luigi με τον Tails στο περιβάλλον του Tokyo 64.	19
Εικόνα 6: Ο Sonic κυνηγά το τρένο που βρίσκεται ο Dr. Eggman.....	20
Εικόνα 7: Ο Sonic συνομιλεί με το Rocky, δίπλα στο eggmobile.....	20
Εικόνα 8: Αγώνας Καράτε στο Nippon Budokan	22
Εικόνα 9: Ο Sonic και ο Bowser αγωνίζονται στο τζούντο.	24
Εικόνα 10: Ο Sonic κυνηγά το ταξί στο οποίο επιβαίνει ο Dr. Eggman.....	25
Εικόνα 11: Ο Sonic επιχειρεί κατάδυση από τον βατήρα των 10 μ. στο National Gymnasium.....	27
Εικόνα 12: Ο πίνακας με το μήνυμα άφιξης των Power-ups.	27
Εικόνα 13: Ο πανίσχυρος Zavok.....	29
Εικόνα 14: Η Peach και η Daisy αγωνίζονται στην τοξοβολία.	29
Εικόνα 15: Ο Mario μπαίνει στο Μουσείο για να πάρει το Miracle Roll.....	31
Εικόνα 16: Ο Mario αντιμετωπίζει τα Toads και το Koopa Troop μέσα στο Μουσείο.....	31
Εικόνα 17: Η Peach σε ιππικό αγώνα εναντίον του Larry.....	32
Εικόνα 18: Ο Luigi, ο Tails, ο Bowser Jr. και ο Eggman Nega προσπαθούν να βρουν λύση με την κονσόλα.	33
Εικόνα 19: Ο Sonic προηγείται σε αγώνα 400 μ. μετ' εμποδίων.	34
Εικόνα 20: Ο Diggy Kong και ο Wario αντίπαλοι σε αγώνα Rugby, στο Tokyo Stadium. 35	
Εικόνα 21: Ο Sonic με την ομάδα των Rockies αγωνίζονται στο βόλεϊ εναντίον των φοβερών Eggrobos.	36
Εικόνα 22: Ο Tails μπροστά από το Kabukiza Theatre.....	38
Εικόνα 23: Ο Tails ανεβαίνει στο Tokyo Metropolitan Government Building.....	38
Εικόνα 24: Ο ταχύτατος Sonic τρέχει στον Μαραθώνιο αποδεχόμενος την πρόκληση των αντιπάλων του.	39
Εικόνα 25: Οι ήρωες και οι κακοί του παιχνιδιού περιεργάζονται τον βωμό της Ολυμπιακής Φλόγας.....	39
Εικόνα 26: Οι ήρωες με τα γραφικά του Tokyo 64 και του Tokyo 2020.	40

Εικόνα 27: Όλοι οι χαρακτήρες μαζί, στον αγώνα των 100 μ. που σηματοδοτεί την έναρξη των σύγχρονων αγώνων.....	42
Εικόνα 28: Sonic και Mario σε αγώνα δρόμου.	42
Εικόνα 29: Οι αδερφοί Mario και ο Sonic πανηγυρίζουν την νίκη τους στον αγώνα δρόμου.....	42
Εικόνα 30: Όλοι οι φίλοι έτοιμοι για επιδείξεις με Skateboard.....	42
Εικόνα 31: Οι αδερφοί Mario με τις αγαπημένες του φίλες και συμμάχους στις δοκιμασίες.	43
Εικόνα 32: Ο Mario στο ψηλότερο βάθρο των νικητών.	43
Εικόνα 33: Η Rouge στον τοίχο αναρρίχησης.....	43
Εικόνα 34: Mario και Bowser αγωνίζονται στο τζούντο.	47
Εικόνα 35: Sonic και Mario αντίπαλοι στην ξιφασκία.....	47
Εικόνα 36: Zavok, Eggman Nega, Zazz, Bowser και Bowser Jr.: οι κακοί χαρακτήρες του παιχνιδιού.....	49
Εικόνα 37: Mario & Sonic at the Olympic Games Rio 2016.....	50
Εικόνα 38: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games Vancouver 2010.	50
Εικόνα 39: Mario & Sonic at the Olympic Games Beijing 2008.	51
Εικόνα 40: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games Sochi 2014.....	51
Εικόνα 41: Mario & Sonic at the Olympic Games London 2012.....	51
Εικόνα 42: Ο Mario.....	54
Εικόνα 43: Ο Luigi	55
Εικόνα 44: Η Peach	56
Εικόνα 45: Η Daisy	57
Εικόνα 46: Ο Bowser.....	58
Εικόνα 47: Ο Wario.....	59
Εικόνα 48: Ο Waluigi.....	59
Εικόνα 49: Ο Yoshi	60
Εικόνα 50: Ο Donkey Kong	61
Εικόνα 51: Ο Bowser Jr.....	62
Εικόνα 52: Η Toadette	63
Εικόνα 53: Η Rosalina.....	63
Εικόνα 54: Ο Diddy Kong.....	64
Εικόνα 55: Η Wendy	65
Εικόνα 56: Ο Larry Koopa.....	65
Εικόνα 57: Ο Ludwig	66
Εικόνα 58: Ο Sonic.....	67

Εικόνα 59: Ο Tails.....	67
Εικόνα 60: Ο Knuckles.....	68
Εικόνα 61: Η Amy.....	69
Εικόνα 62: Ο Dr. Eggman.....	69
Εικόνα 63: Ο Shadow.....	70
Εικόνα 64: Ο Silver.....	71
Εικόνα 65: Ο Metal Sonic.....	71
Εικόνα 66: Η Blaze.....	72
Εικόνα 67: Ο Vector.....	73
Εικόνα 68: Ο Espio.....	73
Εικόνα 69: Η Rouge.....	74
Εικόνα 70: Ο Zavok.....	75
Εικόνα 71: Ο Eggman Nega.....	75
Εικόνα 72: Ο Jet.....	76
Εικόνα 73: Ο Zazz.....	77
Εικόνα 74: Το Boom Boom.....	77
Εικόνα 75: Το Birdo.....	78
Εικόνα 76: Το Egg Pawn.....	78
Εικόνα 77: Η κονσόλα Nintedo Switch.....	79
Εικόνα 78: Τα χειριστήρια Dual Joy-Con.....	79
Εικόνα 79: Το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας σήμερα.....	89
Εικόνα 80: Το Μουσείο στις αρχές του 20ου αιώνα.....	91
Εικόνα 81: Η αρχαιολογική έκθεση του Μουσείου.....	92
Εικόνα 82: Οι τρεις σταθμοί πληροφόρησης.....	93
Εικόνα 83: Οι πέντε οθόνες που προβάλλουν τα ολυμπιακά αθλήματα.....	94
Εικόνα 84: Ψηφιακή απεικόνιση αρχαίου κτηρίου.....	94
Εικόνα 85: Η ψηφιακή απεικόνιση του αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας στην αρχαιότητα.....	95
Εικόνα 86: Το θέατρο εικονικής πραγματικότητας του Μουσείου.....	95

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται ότι η τεχνολογία παίζει έναν πολύ σημαντικό ρόλο, εάν όχι πρωταγωνιστικό, στη μαθησιακή διαδικασία. Στο φαινόμενο αυτό συμβάλλει το γεγονός πως η σημερινή εποχή κατακλύζεται από εικόνες, οι οποίες έχουν αντικαταστήσει σε μεγάλο βαθμό το γραπτό κείμενο. Γι' αυτό, ολοένα και περισσότερα ηλεκτρονικά παιχνίδια, διαφορετικής θεματολογίας, τεχνολογίας και περιεχομένου, εμφανίζονται ως βοηθήματα στην εκπαίδευση. Επιπλέον, παρά τη διαπίστωση ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σήμερα έλκουν ανθρώπους διαφόρων ηλικιών, τα παιδιά και οι έφηβοι συνεχίζουν να αποτελούν τους κύριους χρήστες τους. Συνεπώς, η χρήση τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς εξελίσσεται συνεχώς (Γεωργοπούλου, 2020).

Άλλωστε, η σημαντική αυτή σχέση μεταξύ του παιχνιδιού γενικότερα και της μάθησης έχει επισημανθεί εδώ και πολύ καιρό από σπουδαίους παιδαγωγούς και παιδοψυχολόγους. Γι' αυτό και σήμερα το παιχνίδι γίνεται αποδεκτό ως εκπαιδευτική μέθοδος, σε κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης. Θεωρείται ως μια διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά μαθαίνουν και αποκτούν δεξιότητες με εύκολο τρόπο, χωρίς πίεση. Το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα έχει αναγνωρίσει το γεγονός αυτό και έχει υιοθετήσει τη νέα αυτή, μεθοδολογία (Γεωργοπούλου, 2020, σ. 10).

Προς την κατεύθυνση αυτή βοηθάει βεβαίως η υψηλή τεχνολογία φορητών και σταθερών ηλεκτρονικών συσκευών, η οποία έχει δημιουργήσει νέες δυνατότητες στην απεικόνιση και εκτέλεση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ένα από τα βασικότερα γνωρίσματά τους είναι η ρεαλιστική απεικόνιση των χαρακτήρων, της κίνησης και του περιβάλλοντός τους, γεγονός που βελτιώνει τη συνολική εμπειρία του παιχνιδιού (Σιντόρης, και συν., σ. 1). Βασικός στόχος είναι η όλο και μεγαλύτερη συμμετοχή του παίκτη στην ιστορία που διαδραματίζεται, γεγονός που να τον κάνει να βιώνει τον ψηφιακό κόσμο στον οποίον αγωνίζεται, ως υπαρκτό.

Τα τελευταία χρόνια, υπάρχει η τάση να φιλοξενούνται ηλεκτρονικά παιχνίδια σε χώρους πολιτισμού, δίπλα στις μόνιμες εκθέσεις και τα πραγματικά εκθέματα. Αυτό συμβαίνει διότι τα μουσεία και ευρύτερα οι χώροι πολιτισμού έχουν ένα ιδιαίτερο περιβάλλον, εντός του οποίου η μάθηση γίνεται ευκολότερη και αποτελεσματικότερη. Αυτό οφείλεται στα στοιχεία του χώρου όπως το είδος των εκθεμάτων, ο τρόπος έκθεσής τους, η αλληλεπίδραση με άλλους επισκέπτες, η συμβολή των επαγγελματιών του είδους κλπ., τα οποία βοηθούν και ενδυναμώνουν τη διαδικασία. Έτσι, η ενασχόληση με τα εκπαιδευτικά παιχνίδια σε σχετικούς χώρους, κινητοποιεί τους χρήστες σε μεγαλύτερο βαθμό από την κλασική μάθηση, ως προς την κατανόηση αυτού που βλέπουν (Γιαννούτσου, Αβούρης, σ. 1-2). Σε αυτά, η πλοκή και η δράση ενσωματώνονται σε μια μεγαλύτερη ιστορία, συνήθως γνωστή και αναγνωρίσιμη από τους χρήστες που ονομάζεται αφήγημα υποβάθρου (backstory), η οποία και αποτελεί τον στόχο της μαθησιακής αξίας του παιχνιδιού (Γιαννούτσου, Αβούρης, σ. 5).

Σε ένα τέτοιο σύγχρονο πλαίσιο μάθησης, η ελληνική μυθολογία και ιστορία θα μπορούσαν να αποτελέσουν την καλύτερη πηγή έμπνευσης για την ανάπτυξη εκπαιδευτικών παιχνιδιών και εφαρμογών. Η οπτικοποίηση τόσο των περιπετειών των ηρώων και των θεών της μυθολογίας όσο και η αφήγηση των ιστορικών γεγονότων των διαφόρων ιστορικών περιόδων της Ελλάδας, ίσως αποτελεί το κλειδί για τον αποτελεσματικό τρόπο κατανόησής τους. Άλλωστε, επειδή τα γεγονότα αυτά στηρίζονται σε εξιστόρηση ηρωικών πράξεων, πολέμων κλπ. μπορούν να αποτελέσουν τις πηγές για να χτιστούν ολόκληρες ιστορίες γύρω τους σχετικά εύκολα, προσφέροντας ένα εξαιρετικά ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

Οι Ολυμπιακοί Αγώνες, το κορυφαίο γεγονός της αρχαιότητας, είναι ένα θέμα που λόγω της παγκόσμιας διάστασής του, είναι αναγκαίο να διδάσκεται από τις μικρές ηλικίες, με κάθε λεπτομέρεια. Ένας πολύ καλός τρόπος να επιτευχθεί ο στόχος αυτός, είναι μέσω ενός προσεγγμένου ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Η σχετική ανεπάρκεια τέτοιων προϊόντων στην παγκόσμια αγορά αναδεικνύει τη σχετική ανάγκη. Τα γνωστότερα παιχνίδια που έχουν εκδοθεί μέχρι σήμερα και έχουν ως θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες είναι η σειρά παιχνιδιών «Mario & Sonic and the Olympic Games» της Sega, η οποία περιλαμβάνει παιχνίδια από τους Ολυμπιακούς

Αγώνες του 2008 στο Πεκίνο και μέχρι σήμερα, το παιχνίδι της Sega με τίτλο «Olympic Games. The official video game» με αποκλειστικό θέμα τους Αγώνες του Τόκιο 2020, ενώ το 2007 είχε κυκλοφορήσει από την Atari Europe, το παιχνίδι «Asterix at the Olympic Games».

Για τον λόγο αυτό θεωρήθηκε ότι η ανάπτυξη ενός καινούριου παιχνιδιού με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες, ειδικά ενόψει των Αγώνων του Τόκιο του 2020 και στο πλαίσιο των προαναφερθέντων, θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη. Το παιχνίδι «ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες» αποτελεί την απάντηση σε αυτήν ακριβώς την ανάγκη. Η κεντρική ιδέα βασίζεται σε μια μυθοπλασία όπου οι υπαρκτοί ήρωες της Μυθολογίας Περσέας και Θησέας, αγωνίζονται για να σώσουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην αρχαία Ελλάδα, οι οποίοι απειλούνται από τον Άδη. Μέσα από περιπέτειες, δοκιμασίες και αθλητικά αγωνίσματα, άλλοτε με την υποστήριξη και άλλοτε με εμπόδιο τους θεούς, οι δύο ήρωες και φίλοι προσπαθούν να πετύχουν τον σκοπό τους.

Βάση για τη δημιουργία του, αποτέλεσε το παιχνίδι «Sonic & Mario and the Olympic Games Tokyo 2020» λόγω του εξαιρετικού backstory, της εναλλαγής πιστών και των αγωνισμάτων, καθώς και της γενικότερης πλοκής του. Στο «Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες» ωστόσο, η ακριβέστερη ως προς την εποχή θεματολογία, η χρήση πραγματικών ηρώων και θεών της μυθολογίας και οι μεταξύ τους σχέσεις, τα υπαρκτά τοπωνύμια αλλά και η άμεση διασύνδεση με τη σύγχρονη εποχή, αποτελούν στοιχεία που το διαφοροποιούν από τα υπόλοιπα του είδους του, κάνοντάς το ελκυστικότερο, ευκολότερο στην κατανόηση και περισσότερο παιδαγωγικό. Έτσι, αποσκοπείται μέσω αυτού να παρουσιαστούν οι Ολυμπιακοί Αγώνες της αρχαιότητας αφενός με μεγάλη λεπτομέρεια και αφετέρου, ως στοιχείο της σύγχρονης κοινωνικής ζωής και όχι αποκομμένοι από αυτή.

Επιθυμητή κρίνεται η τοποθέτησή του στο Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας στην Ολυμπία, διότι στον χώρο εκείνον θα μπορούσε να αποτελέσει απαραίτητο παιδαγωγικό συμπλήρωμα στην ήδη εντυπωσιακή ηλεκτρονική έκθεση με θέμα τους Αγώνες, που φιλοξενείται εκεί. Με τον τρόπο αυτόν, η ωφέλεια θα ήταν πολύπλευρη, τόσο από τη χρήση του από μαθητές, οι οποίοι θα μπορούν πλέον να μαθαίνουν διασκεδάζοντας, όσο και από επισκέπτες, κυρίως τους ξένους,

οι οποίοι θα είναι σε θέση να καταλαβαίνουν ευκολότερα τον τρόπο που πραγματοποιούνταν οι Αγώνες στην αρχαιότητα, προάγοντας ουσιαστικά τον ίδιο τον ελληνικό πολιτισμό.

Κεφάλαιο 1. Διάρθρωση εγγράφου σχεδίασης του παιχνιδιού «Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020»

Ένα έγγραφο σχεδιασμού παιχνιδιών είναι το σχέδιο από το οποίο πρόκειται να κατασκευαστεί ένα παιχνίδι. Ως εκ τούτου, κάθε λεπτομέρεια που είναι απαραίτητη για τη δημιουργία του παιχνιδιού θα πρέπει να καταγραφεί. Όσο μεγαλύτερη είναι η ομάδα και όσο μεγαλύτερος είναι ο κύκλος σχεδιασμού και ανάπτυξης, τόσο πιο επιτακτική είναι η ανάγκη. Επειδή το παιχνίδι βάσης, που περιγράφεται εδώ και στο οποίο στηρίχθηκε ο «Περσέας στους Ολυμπιακούς Αγώνες» είναι πολύπλοκο, χρησιμοποιήσαμε ένα έγγραφο σχεδιασμού παιχνιδιών για να το περιγράψουμε.

1.1 Σελίδα τίτλου

1.1.1 Όνομα παιχνιδιού - Ίσως επίσης να προσθέσετε έναν υπότιτλο ή μια πρόταση υψηλής έννοιας.

Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020



Εικόνα 1: Το CD του παιχνιδιού Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020.

1.2 Επισκόπηση παιχνιδιού

1.2.1 Έννοια παιχνιδιού

Πρόκειται για ένα αθλητικό παιχνίδι που αποτελεί την έκτη συνέχεια της επιτυχημένης συνεργασίας των δύο ηρώων, Super Mario και Sonic the hedgehog.

1.2.2 Είδος

Sports game

1.2.3 Κοινό-στόχος

Όλες οι ηλικίες, καθώς περιέχει και αναφορές σε παλαιότερες, συλλεκτικές εκδόσεις του παιχνιδιού

1.2.4 Περίληψη ροής παιχνιδιού – Πώς κινείται ο παίκτης μέσα από το παιχνίδι, τόσο μέσω της διεπαφής διαμόρφωσης, όσο και μέσα στο ίδιο το παιχνίδι.

Το σύνολο του παιχνιδιού περιλαμβάνει αθλητικές δοκιμασίες για τον παίκτη, με διάφορους τρόπους. Πιο συγκεκριμένα, ο παίκτης μπορεί να συμμετέχει με πέντε τρόπους:

- Με το Quick Match, ο παίκτης συμμετέχει σε αγώνες με άλλους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εκεί έχει τη δυνατότητα να επιλέξει με πόσους παίκτες θέλει να διαγωνιστεί, σε ποιο άθλημα και σε ποιο επίπεδο δυσκολίας.
- Με την επιλογή Story Mode, μεταφέρεται στο περιβάλλον των Ολυμπιακών Αγώνων του Tokyo του 1964, όπου μέσω συγκεκριμένης πλοκής προσπαθεί να δραπετεύσει στο παρόν. Σε όλη αυτή τη διαδικασία, ο παίκτης δεν συναγωνίζεται άλλους αληθινούς παίκτες, αλλά χαρακτήρες AI.
- Στο Local Play μπορεί ο παίκτης να παίξει με άλλον παίκτη που βρίσκεται στον ίδιο χώρο, με δικό του χειριστήριο.
- Στο Online Play, ο παίκτης μπορεί να συναγωνιστεί άλλους πραγματικούς παίκτες που βρίσκονται online την ίδια στιγμή.

- Τέλος στην επιλογή My Data ο παίκτης έχει μία σειρά διάφορων επιλογών.

1.2.5 Κοιτάξτε και νιώστε - Ποια είναι η βασική εμφάνιση και αίσθηση του παιχνιδιού; Ποιο είναι το οπτικό στυλ;

Το παιχνίδι, καθώς αποτελεί συνέχεια ιδιαίτερα επιτυχημένων εμπορικών προϊόντων της SEGA, είναι οικείο και αγαπητό στους χρήστες του. Οι κεντρικοί ήρωες για άλλη μια φορά συναγωνίζονται, παραβγαίνουν και μπλέκουν σε περιπέτειες. Το γεγονός αυτό, σε συνδυασμό με τις ρεαλιστικές απεικονίσεις των αθλητικών χώρων, καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί ως πρότυπα ολυμπιακές εγκαταστάσεις του Τόκιο, δημιουργούν στον παίκτη μια αληθοφανή αίσθηση. Ιδιαίτερο στοιχείο του παιχνιδιού αυτού αποτελεί η αμφίεση των παικτών αναλόγως του αγωνίσματος, η οποία αποτελεί μια ιδιαίτερη λεπτομέρεια. Τέλος, η οικειότητα επιτείνεται από το γεγονός ότι ο Sonic, έχει ήδη χρησιμοποιηθεί ως ξεναγός των εγκαταστάσεων στο Τοκγο, οπότε αποτελεί μία φιγούρα που έχει συνδεθεί ήδη με τους επικείμενους Ολυμπιακούς αγώνες.



Εικόνα 2: Οι ήρωες του παιχνιδιού στα εφαλτήρια της ολυμπιακής πίστας του Τόκιο.

1.3 Gameplay και Μηχανική

1.3.1 Gameplay

1.3.1.1 Εξέλιξη παιχνιδιού

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τις εξής είκοσι πίστες:

Πίστα 1:

Ο Mario και ο Sonic έχοντας φτάσει στον αγωνιστικό χώρο, είναι ενθουσιασμένοι που θα συμμετέχουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Αργότερα, φτάνει και ο Toad με ένα δώρο. Ανοίγοντάς το, βρίσκουν ένα παλιό σύστημα βιντεοπαιχνιδιών μαζί με ένα γράμμα που έλεγε «Για τον Mario και τον Sonic με αγάπη, σε ανάμνηση των Ολυμπιακών Αγώνων του Τόκιο! Φτιάξαμε για εσάς ένα ειδικό παιχνίδι για να ξαναζήσετε τους προηγούμενους Ολυμπιακούς Αγώνες. Οπωσδήποτε, δοκιμάστε!». Κανείς δεν υποψιάζεται ποιος το έστειλε. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει όνομα αποστολέα, ο Sonic υποψιάζεται τον Toad. Λίγο παραπέρα, ο Bowser και ο Dr. Eggman κρύβονται, περιμένοντας τους δύο ήρωες να ενεργοποιήσουν το σύστημα. Όλα ξεκινούν όταν ο Bowser φοβίζει τον Luigi, ο οποίος πατάει το κουμπί και όλοι οι χαρακτήρες εξαφανίζονται.



Εικόνα 3: Ο Mario, ο Sonic και ο Luigi μελετούν την κονσόλα του Tokyo 64.

Πίστα 2:

Οι ήρωες προσγειώνονται σε ένα περιβάλλον περασμένων ετών με πρωτόγονα γραφικά. Είναι χαρακτηριστικές οι 8 και 16 bit παρουσίες των χαρακτήρων. Με τη βοήθεια του Toad, ο Sonic ωστόσο καταλαβαίνει ότι το video game ήταν ένα δώρο-παγίδα από τον Bowser και τον Dr. Eggman, προκειμένου να τους παγιδεύσουν στο παιχνίδι. Βέβαια, εγκλωβίζονται και οι ίδιοι μαζί τους. Στο σημείο εκείνο συνειδητοποιούν ότι το βιντεοπαιχνίδι βασίζεται στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Τόκιο του 1964, ενώ ο Dr. Eggman καταλαβαίνει ότι μόνο αν αυτός και ο Bowser αγωνιστούν στα αθλήματα υπάρχει περίπτωση να αποδράσουν στο σήμερα. Πηγαίνουν στο γήπεδο με τον Mario και τον Sonic όπου αγωνίζονται στον δρόμο των 100μ,

στον οποίο ο Sonic νικάει τον Dr. Eggman. Μετά την ήττα του, ο Dr. Eggman δηλώνει ότι αυτός και ο Bowser θα προπονηθούν πιο σκληρά για να κερδίσουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες.



Εικόνα 4: Οι ήρωες αγωνίζονται στον δρόμο των 100 μ.

Πίστα 3:

Εν τω μεταξύ, μετά την εξαφάνιση των χαρακτήρων, ο φοβισμένος Luigi δεν ξέρει τι να κάνει. Διηγείται σε ένα Omochoa (μικρό ρομπότ) τι συνέβη και αυτό του προτείνει να βρει τον Tails, που είναι πολύ εξοικειωμένος με τις παιχνιδιομηχανές. Την ίδια στιγμή, στο παιχνίδι εμφανίζεται η Amy να αγωνίζεται στα 100μ., η οποία λέει στον Luigi ότι ξέρει πού είναι ο Tails, αλλά θα του δείξει μόνο αν αγωνιστεί ο ίδιος μαζί της, λόγω έλλειψης άλλων δρομέων. Ο Luigi δέχεται και την κερδίζει. Έτσι, η Amy του φανερώνει ότι ο Tails βρίσκεται στο στάδιο, παρακολουθώντας αγώνες Καράτε. Ξεκινούν έτσι και οι δύο να πάνε εκεί για να τον συναντήσουν. Εκεί, ένας Red Toad τους ενημερώνει ότι ο Tails έφυγε ήδη, ενώ ο ίδιος θα πάει στις εγκαταστάσεις γυμναστικής να συναντήσει την Πριγκίπισσα Daisy. Έτσι ο Luigi πηγαίνει στο Ariake Urban Sports Park, όπου βρίσκει τη Daisy να προθερμαίνεται για τις ασκήσεις εδάφους. Όταν την ρώτησε για τον Tails, του απαντάει ότι ήταν μαζί της αλλά μετά πήγε σε άλλον χώρο. Παρά την αποστολή της, η Amy θέλει να αγωνιστεί ενάντια στην Daisy, την οποία τελικά κερδίζει. Μετά την ήττα της η Daisy, ρωτά τον Luigi γιατί ψάχνει τον Tails, γεγονός που παραξενεύει και την Amy. Μετά τις

εξηγήσεις, συνεχίζουν την αναζήτηση πλέον και οι τρεις μαζί. Ο Luigi πηγαίνει στο Ariake Urban Sports Park, όπου τελικά βρίσκει τον Tails, ο οποίος ήθελε να αγωνιστεί στο Skateboarding μαζί με τον Sonic. Επειδή όμως ο Sonic λείπει, ο Tails ζητάει από τον Luigi να αγωνιστεί στη θέση του Sonic. Ο Luigi συμφωνεί και τελικά τον νικάει. Η πίστα τελειώνει όταν τα τρία πρόσωπα διηγούνται στον Tails τι συνέβη, ενώ ο Luigi του δείχνει το Tokyo 64.



Εικόνα 5: Ο Luigi με τον Tails στο περιβάλλον του Tokyo 64.

Πίστα 4:

Στο Ολυμπιακό Στάδιο του 1964 εν τω μεταξύ, εξελίσσεται το άλμα εις μήκος, με τον Dr. Eggman να αφήνει τη νίκη στον Bowser, για να μην αφήσει τον Mario να νικήσει, ενώ λίγο αργότερα τον ενημερώνει ότι για να ξαναγυρίζουν στον πραγματικό κόσμο είναι αναγκαίο να μαζέψουν μετάλλια. Ο Toad όμως που κρυφάκουσε όλα όσα είπαν, εξήγησε στον Mario και τον Sonic τι πρέπει να κάνουν, οι οποίοι αποφασίζουν να αναγκάσουν τον Bowser και τον Dr. Eggman να τους δώσουν εξηγήσεις. Οι δύο τους όμως έχουν εξαφανιστεί και ένα Pecky λέει στον Toad ότι ο Dr. Eggman πήγε προς τα δυτικά, οπότε ο Sonic αποφασίζει να τον κυνηγήσει, ενώ ο Mario και ο Toad αναζητούν τον Bowser. Ενώ ο Sonic προσπαθεί να βρει τον Dr. Eggman, βρίσκει έναν Pecky να στέκεται δίπλα στο eggmobile του, το οποίο τον ενημερώνει ότι ο Dr. Eggman βρίσκεται σε ένα τρένο. Ο Sonic τον βλέπει και τον κυνηγά. Ο Dr. Eggman όμως τον ξεγελάει και ξεφεύγει. Την ίδια ώρα, ο Mario και ο Toad πηγαίνουν στον ποταμό Sumida για να βρουν τον Bowser, ο οποίος δραπετεύει με μια βάρκα ενώ ο Mario

τον ακολουθεί και τον πιάνει, αλλά καταφέρνει και ξεφεύγει. Τελικά, ο Sonic συναντιέται και πάλι με τον Mario και συνεχίζουν την αναζήτηση των εχθρών τους.



Εικόνα 6: Ο Sonic κυνηγά το τρένο που βρίσκεται ο Dr. Eggman



Εικόνα 7: Ο Sonic συνομιλεί με το Rocky, δίπλα στο eggmobile.

Πίστα 5:

Καθώς ο Tails συνεχίζει την αναζήτηση στο Τόκιο του 1964, ανακαλύπτει ότι ο Mario και ο Sonic ανταγωνίζονται τον Bowser και τον Dr. Eggman αντί να ψάχνουν διέξοδο, γεγονός που τον παραξενεύει. Στο παιχνίδι τότε μπαίνει και ο Bowser Jr., ο οποίος εμφανίζεται αιφνιδιαστικά και κλέβει το σύστημα από τον Luigi, λέγοντας ότι μόνο αυτός έχει το δικαίωμα να διασκεδάσει. Ακόμα κι όταν ο Luigi του εξηγεί τι ακριβώς συμβαίνει, ο Bowser Jr. συνεχίζει και εισέρχεται και αυτός στο περιβάλλον του Tokyo 64. Παράλληλα, η Amy προτείνει στον Tails να βρουν νέες κάρτες εισόδου για τα αγωνίσματα. Πηγαίνουν έτσι στον Πύργο του Τόκιο όπου βρίσκουν το Silver, τον οποίον και ρωτούν για κάρτες εισόδου. Αυτός του απαντάει ότι είχε μερικές για το Tokyo Aquatics Center και το Aomi Urban Sports Park, αλλά του έπεσαν καθώς ανέβαινε στον πύργο. Ο Tails ανεβαίνει ο ίδιος στον πύργο και βρίσκει τις χαμένες κάρτες εισόδου. Ο Silver τον αφήνει να

τις κρατήσει και ακολουθεί την παρέα. Με αυτές, πηγαίνουν στο Aomi Urban Sports Park όπου έρχονται αντιμέτωποι με τον Bowser Jr., ο οποίος συνοδεύεται από τη Rouge, η οποία μάλιστα, προκαλεί την Daisy σε αγώνα αναρρίχησης, λέγοντας ότι αν νικήσουν θα τους παραδώσουν το σύστημα. Η Daisy νικάει την Rouge, αλλά επιστρέφοντας στο έδαφος συνειδητοποιούν ότι ο Bowser Jr. έχει ήδη φύγει. Τον εντοπίζουν στο Tokyo Aquatics Center, όπου φρουρείται από τη Wendy. Ο Silver αποφασίζει να προκαλέσει τη Wendy στα 100μ. ελεύθερης κολύμβησης και κερδίζει. Η Wendy τους αποσπά την προσοχή καθώς δεν παραδέχεται την ήττα της, ώστε ο Bowser Jr. να προσπαθήσει να βρει τον Eggman Nega. Ο Luigi και ο Tails επιστρέφουν στο Nirron Budokan κι εκεί βρίσκουν τον Bowser Jr. με τον Eggman Nega, ο οποίος ενδιαφέρεται τώρα και ο ίδιος για τη συσκευή. Ο Luigi προκαλεί τον Eggman Nega σε αγώνα Καράτε προκειμένου να πάρει το σύστημα πίσω. Αποδεχόμενος την ήττα του, ο Eggman Nega είναι έτοιμος να παραδώσει το σύστημα, αλλά ο Bowser Jr. παρεμβαίνει και του λέει να διερευνήσει περισσότερο την κατάσταση. Ο Eggman Nega τότε συνειδητοποιεί ότι είναι μία από τις δημιουργίες του Dr. Eggman. Αφού ο Tails εξηγεί ότι όλοι τους είναι παγιδευμένοι στο ίδιο περιβάλλον, ο Eggman Nega αποφασίζει να μην επιστρέψει τη συσκευή και με τον Bowser Jr. αναλύει περαιτέρω το παιχνίδι και να μάθει πώς θα βγάλει τον Bowser και τον Dr. Eggman από εκεί. Έτσι, ο Luigi και ο Tails πρέπει να βρουν τους ήρωες προτού βγούνε οι κακοί από το Tokyo 64, αλλιώς θα μείνουν εκεί για πάντα. Καθώς ο Luigi και ο Tails είναι χαμένοι, ένα κοντινό Otomachou τους προτείνει να βρουν τον Vector, ο οποίος αγωνίζεται στη δυσκολία, στο Ολυμπιακό Στάδιο. Οι δύο ήρωες φτάνουν εκεί και ετοιμάζονται να ζητήσουν από τον Vector να τους βοηθήσει να βρουν τους Eggman Nega και Bowser Jr.



Εικόνα 8: Αγώνας Καράτε στο Nippon Budokan

Πίστα 6:

Ο Mario και ο Sonic ανακαλύπτουν τελικά τον Bowser και τον Dr. Eggman στο Tokyo Metropolitan Gymnasium, οι οποίοι νόμιζαν πως τελικά οι ήρωες είχαν χάσει για πάντα το παιχνίδι και πως οι ίδιοι θα μπορούσαν να αποκτήσουν όλα τα χρυσά μετάλλια για τον εαυτό τους. Η συνάντηση σόκαρε τον Bowser και τον Dr. Eggman. Παρόλο που ο Dr. Eggman προσπαθεί να αρνηθεί ότι γνωρίζει πώς να γυρίσουν στον πραγματικό κόσμο, ο Toad του φανερώνει ότι γνωρίζει το σχέδιό τους αφού μιλούσαν δυνατά και τους άκουσε. Ο Dr. Eggman παραδέχεται ότι όσα άκουσε ο Toad είναι αλήθεια και ο Sonic του λέει ότι δεν θα τον αφήσει να ξεφύγει με τα χρυσά μετάλλια. Μετά από αυτό, ο Mario προκαλεί τον Dr. Eggman στο ακόντιο και τον κερδίζει. Ο Bowser κοροϊδεύει τον Dr. Eggman που τον κέρδισε ο Mario, ενώ ο Dr. Eggman απαντάει ότι δεν θα ξέρουν τι να κάνουν με τα χρυσά μετάλλια.

Πίστα 7:

Στο Ολυμπιακό Στάδιο, ο Luigi και ο Tails πλησιάζουν τον Vector, ο οποίος ετοιμάζεται να αγωνιστεί στη δισκοβολία, δηλώνοντας ότι κανείς δεν μπορεί να τον νικήσει. Ο Luigi του εξηγεί τι συμβαίνει και αυτός το θεωρεί όντως σοβαρό γεγονός. Για να τους κάνει όμως τη χάρη, ο Vector απαιτεί από αυτούς είτε να πληρώσουν είτε να αγωνιστούν εναντίον του στη

δισκοβολία και να κερδίσουν. Ο Tails συμφωνεί να αγωνιστεί, νικάει και τότε ο Vector ξεκινάει να βρει τους δύο κακούς, συλλέγοντας πληροφορίες. Την ίδια στιγμή ο Tails βλέπει την Toadette, τη βοήθεια της οποίας ζητά. Παρότι αυτή δέχεται, τους απαντά ότι είναι έτοιμη να αγωνιστεί. Προτείνει όμως να τη συναγωνιστεί κάποιος και αυτή, θα τους βοηθήσει κατόπιν. Ο Silver δέχεται την πρόκληση και τη συναγωνίζεται στα 110μ. εμπόδια, όπου και την κερδίζει. Έτσι, αμέσως μετά, ο Vector τους διατάζει όλους να χωριστούν για να βρουν τον Bowser Jr. και τον Eggman Nega, ενώ ο ίδιος θα ακολουθήσει τον Luigi και τον Tails αργότερα. Στην αναζήτησή τους, ρωτούν σχετικά ένα Purple Toad στο Tokyo Tower και ένα Omochao στο Tokyo Station. Το Omochao τους προτείνει να ψάξουν για τον Eggman Nega στο Tokyo Metropolitan Gymnasium. Φτάνοντας εκεί συναντούν τον Vector αλλά διαπιστώνουν ότι είναι ήδη αργά καθώς ο Eggman Nega έχει ξεκινήσει την ανάλυση του συστήματος. Ο Bowser Jr. τους βλέπει και τους προειδοποιεί ότι αν επιτεθούν στον Eggman Nega θα διαγράψει ολόκληρο το παιχνίδι και μαζί τους πέντε χαρακτήρες που περιέχει, ενώ ο Eggman Nega φέρνει τον Zazz για να καθυστερήσει τους ήρωες, ενώ περιμένουν να ολοκληρωθεί η ανάλυση. Ο Vector αποφασίζει να προκαλέσει τον Zazz στο πινγκ-πονγκ και τον νικάει. Ο Eggman Nega όμως ισχυρίζεται ότι ολοκλήρωσε την εργασία του και ότι όλοι έχουν ήδη εγκλωβιστεί. Οι ήρωες τον ακούνε αποσβολωμένοι.

Πίστα 8:

Ο Bowser και ο Dr. Eggman συνεχίζουν να συζητούν για το πώς να χρησιμοποιήσουν τα χρυσά μετάλλια, όταν ο Sonic εμφανίζεται δίπλα τους, προσπαθώντας να καταλάβει για τι μιλάνε. Ο Dr. Eggman ξεφεύγει, λέγοντας ότι προσπαθούν να βρουν στρατηγικές για να νικήσουν στον επόμενο αγώνα. Λέγοντας αυτά φεύγουν, ενώ ο Sonic και ο Mario τους ακολουθούν στο Nippon Budokan, όπου ο Bowser προετοιμάζεται για αγώνα τζούντο προκειμένου να κερδίσει κι άλλο χρυσό μετάλλιο. Ο Dr. Eggman πιστεύει ότι επειδή ο Bowser είναι βαρέων βαρών, είναι ανίκητος,

αλλά ο Sonic είναι έτοιμος να αποδείξει το αντίθετο. Ο Bowser χάνει και ο Dr. Eggman αποφασίζει να χωρίσουν προσωρινά, προκειμένου να καταστρώσει νέο σχέδιο προς άγνωστη τοποθεσία. Ο Bowser λέει στους ήρωες ότι τα χρυσά μετάλλια δεν αρκούν για να τους βγάλουν έξω. Ο Sonic υποσιάζεται αυτή τη δήλωση και προσπαθεί να βρει το μυστικό μέρος στο οποίο βρίσκονται οι δύο κακοποιοί. Στους δρόμους του Τόκιο, οι δύο ήρωες συναντιούνται με τον Toad, ο οποίος λέει ότι κάποιος που έμοιαζε με τον Dr. Eggman μπήκε σε ένα κόκκινο ταξί και έφυγε. Με όπλο την ταχύτητά του, ο Sonic καταδιώκει το ταξί του Eggman και καταφέρνει να το σταματήσει πριν φτάσει στον προορισμό του. Προς έκπληξή του όμως διαπιστώνει ότι στη θέση του Eggman ήταν ο Picky, ο οποίος προσλήφθηκε από τον πρώτο για να τον αντικαταστήσει στο ταξί. Υπερησία για την οποία δεν πληρώθηκε καν! Ο Picky αναφέρει μια μεγάλη φλόγα και οι ήρωες καταλαβαίνουν περίπου πού είναι ο πραγματικός Eggman και κατευθύνονται εκεί. Επιστρέφουν στο Ολυμπιακό Στάδιο και βρίσκουν τους κακούς που κρύβονται σε μια κρυφή περιοχή, συνειδητοποιώντας ότι η μεγάλη φλόγα που ανέφερε ο Picky ήταν η Ολυμπιακή Φλόγα. Έτσι κοντοστέκονται και συζητούν για το τι πρέπει να κάνουν.



Εικόνα 9: Ο Sonic και ο Bowser αγωνίζονται στο τζούντο.



Εικόνα 10: Ο Sonic κυνηγά το ταξί στο οποίο επιβαίνει ο Dr. Eggman

Πίστα 9:

Όταν ο Eggman Nega ανακοινώνει ότι δεν υπάρχει τρόπος να αποδράσει κανείς από το παιχνίδι, ο Vector τον ενθαρρύνει να το αναλύσει ξανά. Ο Eggman Nega θυμάται τον Dr. Eggman να αναφέρεται στο ότι τα χρυσά μετάλλια ίσως αποτελούν τη λύση. Αυτό το γεγονός, έκανε τους πάντες να θέλουν να κερδίσουν όσο το δυνατόν περισσότερα. Ο Eggman Nega ωστόσο αποφασίζει να παραμείνει για να ολοκληρώσει την ανάλυση του παιχνιδιού. Ο Luigi και ο Tails αποφασίζουν να πάνε στο Ολυμπιακό Στάδιο, όπου θα έχουν έναν αγώνα δρόμου με τον Esrio. Ο Esrio αρχικά είναι σκεπτικός καθώς ο Luigi του εξηγεί την κατάσταση, ενώ ο Tails τον πείθει λέγοντάς του ότι χρειάζονται χρυσά μετάλλια για να αποδράσουν από το παιχνίδι. Ενώ το άλμα εις τριπλούν είναι έτοιμο να ξεκινήσει, ο Esrio ενθαρρύνει οποιονδήποτε να τον συναγωνιστεί για να κερδίσει ένα μετάλλιο, πράγμα που κάνει η Amy. Ο Esrio χάνει και απογοητευμένος πηγαίνει να προπονηθεί σκληρότερα, ευχόμενος σε όλους καλή τύχη στην αποστολή τους. Με ένα ακόμα χρυσό μετάλλιο, ο Luigi και ο Tails κατευθύνονται προς το Shibuya Scramble Crossing, όπου συναντούν τον Yoshi. Αυτός τους εξηγεί ότι ήταν με μερικούς φίλους, αλλά τους έχασε όλους στο τεράστιο πλήθος, οπότε ρωτά αν μπορούν να τον βοηθήσουν να τους βρει. Μάλιστα, ο Yoshi αποφασίζει να τους δώσει κάρτες εισόδου ως δώρο που αν τον βοηθήσουν, τις οποίες άλλωστε ο Tails και ο Luigi χρειάζονται για να μπουν στους χώρους και να κερδίσουν μετάλλια. Ο Luigi καταφέρνει με τα κιάλια να βρει όλους τους φίλους του Yoshi και αυτός με

τη σειρά του τους δίνει τις κάρτες εισόδου που τους υποσχέθηκε για το Yumenoshima Park Archery Field, το Sea Forest Waterway και το Tokyo Metropolitan Government Building, ενώ ο Yoshi αποφασίζει να τους ακολουθήσει. Με τις νέες κάρτες εισόδου πηγαίνουν στο Sea Forest Waterway, όπου συναντούν το πονηρό δίδυμο Wario και Waluigi, οι οποίοι ισχυρίζονται μπορούν να τους νικήσουν στο κανό. Έτσι χάνουν και αρχίζουν να ρίχνουν ο ένας το φταίξιμο στον άλλον, ενώ ο Luigi τους κόβει λέγοντάς τους ότι χρειάζονται χρυσά μετάλλια. Ακούγοντας αυτό, ο Waluigi επινοεί ένα σχέδιο όπου προσποιείται ότι θα τους βοηθήσει να κερδίσουν χρυσά μετάλλια ώστε να τα κλέψει αργότερα, με το οποίο ο Wario συμφωνεί. Ο Wario λέει στους Luigi και Tails ότι θα συνεργαστούν μαζί τους για να πάρουν χρυσά μετάλλια, λέγοντας ότι θα είναι ανίκητοι σαν ομάδα. Οι ήρωες είναι χαρούμενοι μα και καχύποπτοι με αυτούς τους δυο, ενώ αναρωτιούνται τι κάνει ο Bowser Jr. με τα δικά του χρυσά μετάλλια. Έτσι πηγαίνουν στο Yumenoshima Park Archery Field, όπου συναντούν τον Bowser Jr. Προφασίζεται ότι θέλει να δει τα μετάλλιά τους για να δει την πρόδο τους, ενώ στην πραγματικότητα θέλει να τα κλέψει, αφού ο ίδιος είναι πολύ τεμπέλης για να κερδίσει μετάλλια. Σκοπεύει δε να τα πάει στο Eggman Nega για να τα χρησιμοποιήσουν οι ίδιοι, έως ότου ο Vector παρουσιάζεται να τον σταματήσει. Τότε ακριβώς ακούγεται μια φωνή.

Πίστα 10:

Εν τω μεταξύ, οι Sonic, Mario και Toad εξακολουθούν να παρακολουθούν τον Bowser και τον Dr. Eggman, ενώ ο τελευταίος ανακαλύπτει ένα μυστικό διαμέρισμα κάτω από τον βωμό της Ολυμπιακής Φλόγας, το οποίο περιέχει δεκατέσσερις τρύπες που τις αποκαλεί κλειδαρότρυπες. Εάν τοποθετηθούν σε αυτές τα κερδισμένα χρυσά μετάλλια, θα ενεργοποιηθεί ένας μυστικός κωδικός που θα επιτρέψει στον χρήστη να επιστρέψει στον πραγματικό κόσμο. Ωστόσο, δεν γνωρίζουν ότι οι τρεις ήρωες έχουν ακούσει τα πάντα, ενώ ξαφνιάζονται όταν το διαπιστώνουν. Ο Dr. Eggman, καταλαβαίνοντας ότι το μυστικό του αποκαλύφθηκε, ξεκινά με τον Bowser να διεκδικήσουν

όσα περισσότερα μετάλλια μπορούν. Ο Mario και ο Sonic αποφασίζουν ότι πρέπει να κερδίσουν περισσότερα. Έτσι πηγαίνουν στο National Gymnasium, όπου συναντάνε και πάλι τους κακούς. Μόλις τους αντιλαμβάνεται ο Dr. Eggman προκαλεί τον Sonic στις καταδύσεις από τον βατήρα των 10 μ., και βεβαίως τον νικάει, προσθέτοντας άλλο ένα μετάλλιο στη συλλογή του. Ενώ ο Bowser προσπαθεί να παρηγορήσει τον Dr. Eggman, αυτός παρατηρεί ότι κάτι περίεργο συμβαίνει γύρω τους. Βλέπει μια γιγάντια οθόνη που προβάλλει αρχικά τυχαίους χαρακτήρες και κατόπιν να γράφει το μήνυμα "Power-ups καθ' οδόν. Nega". Τότε όλοι συνειδητοποιούν ότι κάτι δεν πάει καλά.



Εικόνα 11: Ο Sonic επιχειρεί κατάδυση από τον βατήρα των 10 μ. στο National Gymnasium.



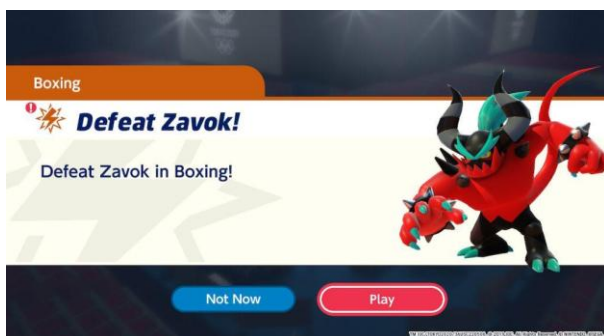
Εικόνα 12: Ο πίνακας με το μήνυμα άφιξης των Power-ups.

Πίστα 11:

Στο πεδίο της τοξοβολίας εν τω μεταξύ, η Peach κάνει παρατήρηση στον Bowser Jr., ενώ αυτός συζητά με τον Vector, επειδή η ρακέτα του αποσπά την προσοχή. Αυτός με τη σειρά του, ζητά να δει τα μετάλλιά της αλλά

παρεμβαίνει ο Tails και την εμποδίζει για να μην της τα αρπάξει. Ο Luigi εξηγεί την κατάσταση στην Peach και αυτή του απαντά ότι θα αγωνιστεί στην τοξοβολία και θα χρησιμοποιήσει όλα μετάλλια που θα κερδίσει για να σώσει τον Mario και τον Sonic. Η Daisy προσφέρεται να αγωνιστεί ενάντια στην Peach, η οποία είναι χαρούμενη που θα έχει αντίπαλο. Αλλά όμως μετά τη νίκη της Daisy, ο Bowser Jr. θέλει να πάρει τα χρυσά της μετάλλια για να σώσει τον πατέρα του, όπως λέει, χωρίς να ενδιαφέρεται καθόλου να αγωνιστεί. Ωστόσο η Peach του απαντά ότι πρέπει να συνεργαστούν για να κερδίσει μετάλλια για τα οποία πρέπει να αγωνιστεί σκληρά. Ο Bowser Jr., με πολύ δισταγμό, επιστρέφει ξαφνικά όλα τα μετάλλια στον Luigi και φεύγει. Ο Tails από την άλλη, αναρωτιέται τι πρέπει να κάνει στη συνέχεια αφού δεν έχει άλλες κάρτες εισόδου, ενώ εκείνη την ώρα καταφθάνει η Peach η οποία του δείχνει την κάρτα της για το Olympic Boxing Center. Έτσι ο Tails αποφασίζει να πάει εκεί, όπου πιστεύει ότι μπορεί να κερδίσει στους αγώνες, ακολουθούμενος από την Peach και τον Luigi. Φτάνοντας όμως στο Olympic Boxing Center, η παρέα ανακαλύπτει ότι ο Bowser Jr. είναι ήδη εκεί και διαπραγματεύεται με τον Zank για να κερδίσει τον αγώνα πυγμαχίας γι' αυτόν. Αφού τα βρίσκουν, συμφωνούν να πάρει ο Bowser Jr., το χρυσό μετάλλιο που θα κερδίσει. Ο Luigi όμως, με περίσσιο θάρρος βγαίνει μπροστά να αντιμετωπίσει τον πανίσχυρο Zank παρά την προειδοποίηση του Tails για τη δύναμή του. Παρά όμως τη δύναμή του, ο Zank, χάνει από τον Luigi και φεύγει. Κατόπιν, ο Tails προτείνει να πάνε όλοι μαζί στον Eggman Nega με όλα τα μετάλλια που κέρδισαν και να δουν αν κάτι νέο έχει βγει από την ανάλυσή του. Έτσι οι τρεις τους επιστρέφουν στο Tokyo Metropolitan Gymnasium, όπου ο Eggman Nega έχει ήδη καταλάβει το λάθος που έκανε στην ανάλυσή του. Πιο συγκεκριμένα, ενώ η συλλογή χρυσών μεταλλίων που έχουν ανάγκη για να ξεφύγουν είναι αναγκαία, τα χρυσά μετάλλια πρέπει να προέρχονται από το παιχνίδι και όχι από την πραγματική ζωή. Ο Bowser Jr. αρχίζει να θυμώνει, καθώς ξέρει ότι ο πατέρας του και ο Dr. Eggman χάνουν πάντα από τον Mario και τον Sonic, οπότε αν αποτύχει και ο Eggman Nega τώρα,

ο πατέρας του θα απογοητευτεί πολύ. Γι' αυτό, ο Eggman Nega αποφασίζει να στείλει κάποια power-ups σε αυτόν και τον Bowser, που μπορούν να επηρεάσουν μόνο αυτούς τους δύο. Τότε ο Bowser Jr., αρχίζει αφελώς να πιέζει τυχαία κουμπιά στην κονσόλα του Eggman Nega, γεγονός που προκαλεί την αποστολή των αντικειμένων δύναμης σε λάθος τοποθεσία.



Εικόνα 13: Ο πανίσχυρος Zavok.



Εικόνα 14: Η Peach και η Daisy αγωνίζονται στην τοξοβολία.

Πίστα 12:

Μυστηριώδη αντικείμενα αρχίζουν να πέφτουν από τον ουρανό σε διάφορα μέρη του Tokyo 64. Ο Eggman Nega καταφθάνει, λέγοντας πως θα αναπρογραμματίσει την κονσόλα ώστε να πάρουν τα power-ups ο Eggman με τον Bowser. Ο Eggman καταλαβαίνει πως πρέπει να χρησιμοποιήσει τα power-ups για να κερδίσει τα υπόλοιπα χρυσά μετάλλια που χρειάζεται για να βγει από το παιχνίδι, οπότε αυτός και ο Bowser χωρίζονται για να βρουν τα power-ups που βρίσκονται έχουν σκορπιστεί στο Τόκιο. Το ίδιο κάνουν ο Sonic και ο Mario, προσπαθώντας να εμποδίσουν τους κακούς να τα πάρουν, αφού ξέρουν ότι αν αυτοί μαζέψουν όλα τα αντικείμενα, οι δυο τους δεν έχουν καμιά ελπίδα να τους νικήσουν. Στο Tokorozawa Shooting

Range, βρίσκουν τον Dr. Eggman, ο οποίος έχει ήδη καταφέρει να πάρει ένα από τα power-ups, το οποίο είναι ένα κομμάτι σούσι που ονομάζεται Miracle Roll. Καταναλώνει το ρολό και αν και άγευστο, αισθάνεται τη δύναμη που του δίνει, δηλώνοντας ότι νιώθει πιο δυνατός. Ο Sonic όμως εξακολουθεί να πιστεύει ότι ακόμη και με τη δύναμη ενός Miracle Roll, μπορεί να νικήσει τον Dr. Eggman οποτεδήποτε, οπότε και τον προκαλεί σε αγώνα σκοποβολής, στον οποίον τον νικάει, παρά το Miracle Roll. Νομίζοντας ότι αν φάει περισσότερα ρολά θα τον βοηθήσουν, ο Dr. Eggman φεύγει από το σκοπευτήριο, ενώ ο Sonic συνειδητοποιεί ότι θα ήταν άσχημο να πάρει και ο Bowser τα Miracle Rolls. Καθώς οι ήρωες πηγαίνουν για να βρουν τους κακούς ξανά, συναντούν τον Toad στη βάση του Tokyo Tower, ο οποίος του λέει πως υπάρχει ένα φως στην κορυφή του πύργου, το οποίο μάλλον είναι ένα Miracle Roll. Ο Mario θέλει να ανέβει στον πύργο, αλλά ο Toad τον σταματά γιατί τα ρομπότ του Eggman φρουρούν τον πύργο, οπότε είναι πολύ επικίνδυνο. Για να λύσει ο πρόβλημα, ο Mario χτυπά τα ρομπότ και τον ίδιο τον Eggman με ακτίνα λέιζερ. Μόλις οι ήρωες αποκτήσουν το Miracle Roll, προσγειώνονται σε σταθερό έδαφος, αλλά ο Toad τους προειδοποιεί ότι ο Eggman και τα ρομπότ πήγανε να βρουν άλλα Miracle Rolls, οπότε πρέπει να τους σταματήσουν. Πηγαίνουν στο Μουσείο, αλλά βλέπουν στην είσοδο πολλά Toads, τα οποία λένε στους ήρωες ότι ένα Miracle Roll έπεσε από τον ουρανό, αλλά ένα Koopa Troop έχει καταλάβει το Μουσείο και τους διώχνει, ώστε να το κρατήσει κλειστό μέχρι να φτάσει ο Bowser. Ο Mario όμως περνάει μέσα στο Μουσείο για να πάρει το Miracle Roll που βρίσκεται στον τέταρτο όροφο, ενώ επίσης διώχνει από εκεί όλους τους φρουρούς του Bowser. Ο Sonic αναρωτιέται για το γεγονός ότι το ρολό είναι άγευστο όπως είπε ο Eggman, ο Mario το δοκιμάζει και συνειδητοποιεί ότι δεν έχει καμία επίδραση σε αυτόν, που σημαίνει ότι δεν μπορεί να τους δώσει δύναμη. Γι' αυτό, το καλύτερο που έχουν να κάνουν είναι να εξακολουθούν να εμποδίζουν τον Bowser και τον Eggman.



Εικόνα 15: Ο Mario μπαίνει στο Μουσείο για να πάρει το Miracle Roll.



Εικόνα 16: Ο Mario αντιμετωπίζει τα Toads και το Koopa Troop μέσα στο Μουσείο.

Πίστα 13:

Ο Tails ζητά να του επιστραφεί το σύστημα, αλλά ο Bowser Jr. αρνείται έως ότου ο πατέρας του και ο Dr. Eggman ξεφύγουν από το περιβάλλον αυτό. Αλλά τους προκαλεί, εάν θέλουν, να αντιμετωπίσουν τον Bowser στο Olympic Stadium, απ' όπου εισήλθαν στο Tokyo 64. Ο Bowser Jr., δε, υπόσχεται ότι αν τον νικήσουν, θα τους δώσει το σύστημα πίσω. Για να δώσει χρόνο στον Bowser Jr., ο Vector ανεβαίνει και νικά τον νεαρό Koopa στο ακόντιο. Αφού το Koopa χάσει και φύγει, ο Eggman Nega, ο οποίος παρακολουθούσε τον αγώνα, αποφασίζει να δώσει στην κονσόλα παιχνιδιών στον Tails και τον Luigi. Ο Tails όμως αντιλαμβάνεται ότι το κόκκινο φως στο πλάι της κονσόλας αναβοσβήνει, πράγμα που σημαίνει ότι το σύστημα εξαντλείται από την μπαταρία. Ο Vector και ο Tails συμπεραίνουν ότι εάν η μπαταρία εξαντληθεί, οι πέντε χαρακτήρες δεν θα μπορέσουν να ξεφύγουν. Γνωρίζοντας αυτό ο Eggman Nega αποφασίζει να φτιάξει μια συσκευή που ονομάζεται Excitement Battery, μια μπαταρία όπου η μαγεία του Magikoopa δεν θα της επιτρέψει να ξεφορτιστεί ποτέ. Ο

Luigi και ο Tails καταλαβαίνουν τότε ότι πρέπει να το εμποδίσουν στο Tokyo Skytree. Εκεί, οι δύο ήρωες ανακαλύπτουν ότι το Magikoopa είχε δώσει την Excitement Battery στον Larry, ο οποίος δεν τους πιστεύει όταν λένε ότι τους έστειλε ο Eggman Nega. Οργισμένος από αυτούς, στέλνει έναν ολόκληρο στρατό Shy Guys για να τους κανονίσουν. Προς έκπληξη του Larry, ο Tails είναι σε θέση να τα αντιμετωπίσει όλα. Δεν τους δίνει όμως την μπαταρία και φεύγει τρέχοντας, λέγοντας ότι πρέπει να τον βρουν αν τη θέλουν. Πάνω στην καταδίωξη, ο Tails διαπιστώνει ότι κέρδισε τρεις νέες κάρτες εισόδου, πράγμα που σημαίνει ότι μπορούν να μπουν σε νέους χώρους. Μία από αυτές, τους επιτρέπει να πάνε στο Equestrian Park, όπου κατέφυγε ο Larry. Ενοχλημένος από αυτούς, συνεχίζει να αρνείται να τους τη δώσει, αλλά το ξανασκέφτεται όταν η Peach αναφέρει ότι η μπαταρία είναι απαραίτητη για να σωθεί ο Bowser. Έτσι αποφασίζει ότι εάν θέλουν την μπαταρία, πρέπει να τον κερδίσουν σε έναν αγώνα. Η Peach δέχεται την πρόκληση του Larry σε ιππικό αγώνα, τον νικάει και αυτός αποφασίζει να παραδώσει την μπαταρία στον Luigi. Αυτός, παρατηρεί ότι κάτι που συμβαίνει με την μπαταρία, οπότε την κρατά ψηλά στον αέρα, αυτή φορτίζεται προς μεγάλη έκπληξη όλων. Ο Tails καταλαβαίνει ότι ονομάζεται Excitement Battery επειδή γεμίζει με τον ενθουσιασμό και τις επευφημίες του κοινού, χάρη στη μαγεία του Magikoopa και ότι πρέπει να αγωνιστεί σε όλες τις διοργανώσεις για να λάβει τις επευφημίες του πλήθους και να γεμίσει πλήρως την μπαταρία, ώστε να μην μπορεί να εξαντληθεί. Έχοντας αυτό κατά νου, αυτός και η υπόλοιπη παρέα πηγαίνουν σε άλλους αθλητικούς χώρους για να φορτίσουν την μπαταρία.



Εικόνα 17: Η Peach σε ιππικό αγώνα εναντίον του Larry.



Εικόνα 18: Ο Luigi, ο Tails, ο Bowser Jr. και ο Eggman Nega προσπαθούν να βρουν λύση με την κονσόλα.

Πίστα 14:

Ο Mario και ο Sonic καταλήγουν να βρουν τον Bowser στη λίμνη Sagami. Ο Koopa King έχει ήδη αποκτήσει το Miracle Roll, αλλά πριν προλάβει να το φάει, ένα πουλί βγαίνει από το πουθενά και αρπάζει το ρολό. Παρ' όλα αυτά, ο Bowser λέει ότι δεν υπάρχει πρόβλημα, καθώς έχει ήδη φάει δύο πρωτύτερα. Ωστόσο, ο Sonic ισχυρίζεται ότι παρά τα δύο ρολά, μπορεί ακόμα να κερδίσει τον Bowser σε αγώνα καγιάκ. Εκνευρισμένος ωστόσο ο Bowser που δεν κατάφερε να φάει και το τρίτο Miracle Roll, φεύγει για να βρει τον Dr. Eggman και να ελέγξει την πρόοδό του. Οι ήρωες ξεκινούν κι αυτοί για να βρουν τους κακούς και τελικά τους εντοπίζουν στο σημείο εκκίνησης, στο National Stadium. Ο Mario τους προκαλεί σε αγώνα και έτσι ο Dr. Eggman δέχεται να τον ανταγωνιστεί στα 400 μ. μετ' εμποδίων. Ως συνήθως, ο Dr. Eggman χάνει, αλλά δεν ανησυχεί καθώς μπορεί άμεσα πλέον να ζητήσει από τον Eggman Nega στον πραγματικό κόσμο, να στείλει κι άλλα power-ups. Ενώ καλεί όμως τον Eggman Nega, όλα γύρω από τους χαρακτήρες αρχίζουν να αναβοσβήνουν. Ο Eggman διαπιστώνει ότι το παράξενο φαινόμενο είναι στην πραγματικότητα η ισχύς του συστήματος του συστήματος που εξαντλείται.



Εικόνα 19: Ο Sonic προηγείται σε αγώνα 400 μ. μετ' εμποδίων.

Πίστα 15:

Ο Luigi και ο Tails στο μεταξύ, μεταβαίνουν σε άλλες αθλητικές εγκαταστάσεις για να φορτίσουν την Excitement Battery. Αρχικά πηγαίνουν Tokyo Stadium, όπου βρίσκουν τον Diddy Kong, ο οποίος τους ρωτάει εάν έχουν πάει εκεί ως θεατές. Αφού ο Tails του λέει ότι θα διαγωνιστούν, ο Wario εμφανίζεται για να αντιμετωπίσει τον Diddy Kong σε αγώνα Rugby Sevens. Ο Wario με την ομάδα των μπλε Boom Booms νικούν τον Diddy Kong και την ομάδα των κόκκινων Boom Booms. Χάρη στις επευφημίες του πλήθους, η μπαταρία φορτίζει λίγο περισσότερο. Ο Diddy Kong προτείνει στους ήρωες να πάνε στο Musashino Forest Sport Plaza, για το οποίο ο Luigi και ο Tails έχουν ήδη κάρτα εισόδου. Εκεί, έρχονται αντιμέτωποι με δύο βασικούς αντιπάλους του Sonic, τον Knuckles και τον Shadow, οι οποίοι γνωρίζουν και αυτό που συμβαίνει στους ήρωες. Προκειμένου να φορτίσουν την μπαταρία, τους προτείνουν να πάνε στο γήπεδο Badminton και να ικανοποιήσουν το πλήθος με ένα διπλό αγώνα. Ο Peach και ο Yoshi δέχονται να ανταγωνιστούν τους κακούς. Αφού καταφέρουν να τους κερδίσουν, οι ήρωες ελέγχουν ξανά την κατάσταση της μπαταρίας και βλέπουν ότι φορτίζεται ακόμη περισσότερο. Ο Knuckles ντρέπεται για την ήττα του, ενώ ο Shadow ισχυρίζεται ότι θα είχε κερδίσει αν έπαιζε μόνος του. Ο Knuckles αποφασίζει να ακολουθήσει τον Tails για να βοηθήσει τους ήρωες, αλλά ο Shadow τον συμβουλεύει να παραμείνει συγκεντρωμένος στον στόχο του. Στη συνέχεια, ο Knuckles θυμάται ότι ο Jet, ένας ακόμα

αντίπαλος του Sonic, τον περίμενε στο Olympic Stadium για να αγωνιστεί εναντίον του. Ο Tails αποφασίζει να πάει εκεί, ενώ ο Shadow τον προειδοποιεί να προσέχει. Καθώς η παρέα φτάνει εκεί, συνειδητοποιούν ότι ο Jet είναι άφαντος. Ξαφνικά, το πράσινο πουλί πετάγεται από το πουθενά και τους διατάζει να μείνουν μακριά από το γήπεδο λόγω του ποδοσφαιρικού αγώνα που πρόκειται να αρχίσει, ενώ αναρωτιέται πού βρίσκεται ο Sonic, ο οποίος του υποσχέθηκε να διαγωνιστεί στα πέναλτι μαζί του. Ο Luigi εξηγεί την ιστορία και ο Tails συμπληρώνει ότι χρειάζονται το πλήθος για να φορτίσουν την μπαταρία. Ο Knuckles τότε αποφασίζει να πάρει τη θέση του Sonic στα πέναλτι και να αντιμετωπίσει τον Jet, τον οποίον και κερδίζει. Η μπαταρία γεμίζει ακόμη περισσότερο, αλλά ο Tails συνειδητοποιεί ότι ξέμειναν και πάλι από κάρτες εισόδου, οπότε και αναρωτιούνται τι θα κάνουν.



Εικόνα 20: Ο Diggy Kong και ο Wario αντίπαλοι σε αγώνα Rugby, στο Tokyo Stadium.

Πίστα 16:

Αφού ο Dr. Eggman συνειδητοποιήσει ότι η μπαταρία του Tokyo 64 εξαντλείται, ο Sonic αναρωτιέται τι θα τους συμβεί αν εξαντληθεί. Ο Bowser αρχικά πιστεύει ότι θα κολλήσουν για πάντα στον κόσμο αυτόν, αλλά ο Dr. Eggman προσθέτει ότι θα εξαφανιστούν για πάντα. Ο Bowser πανικοβάλλεται και προκαλεί τους ήρωες σε αγώνα βόλεϊ. Ο Sonic και ο Mario αποφασίζουν ότι δεν έχουν άλλη επιλογή από το να αποδεχθούν την πρόκλησή του για να φύγουν από τον κόσμο αυτόν και κατευθύνονται στον χώρο όπου διοργανώνεται του βόλεϊ, το Komazawa Olympic Park General

Sports Ground. Εκεί, ο Dr. Eggman παρουσιάζει τους ήρωες στην ελίτ ομάδα του Eggrobos, την οποία ονομάζει Team Eggman. Ο Sonic αποφασίζει να έρθει με την ομάδα των Rockies, η οποία νικάει τον Eggman και την συμμορία των ρομπότ του. Ο Bowser διαβεβαιώνει τον Dr. Eggman ότι μπορεί να κερδίσει στον Μαραθώνιο και ότι δεν υπάρχει κάτι άλλο να κάνουν ακόμα, αν χάσουν κι εκεί.



Εικόνα 21: Ο Sonic με την ομάδα των Rockies αγωνίζονται στο βόλεϊ εναντίον των φοβερών Eggrobos.

Πίστα 17:

Ο Jet εύχεται καλή τύχη στον Luigi και τον Tails και έτσι το δίδυμο ξεκινάει να βρει καινούριες κάρτες εισόδου για τους αγωνιστικούς χώρους. Κατά την αναζήτησή τους, πηγαίνουν στο Tokyo Metropolitan Government Building, όπου συναντούν τον Donkey Kong, ο οποίος έχει ανέβει στην κορυφή του κτηρίου για να απολαύσει τη θέα. Ενώ τω μεταξύ, ο Metal Sonic και μια ομάδα Egg Pawns βρίσκονται καθ' οδόν. Ωστόσο, καθώς ο Donkey Kong έχει κάρτα εισόδου, ο Tails συμφωνεί μαζί του ότι αυτός και ο Luigi θα ασχοληθούν με τα ρομπότ και σε αντάλλαγμα θα του πάρουν την κάρτα εισόδου. Τηρώντας την υπόσχεσή του, ο Luigi χρησιμοποιεί τις ικανότητές του στο Rugby για να αντιμετωπίσει τα Egg Pawns στο έδαφος και να χτυπήσει τον Metal Sonic, ο οποίος ωστόσο πετάει πάνω από το κτίριο. Αφού ο Luigi τελειώνει και μ' αυτόν, ο Donkey Kong του δίνει την κάρτα εισόδου για να μπει με τον Tails στο Makuhari Messe Hall B. Εκεί, καταλήγουν να αντιμετωπίσουν ένα άλλο Koopalings, τον Ludwig, ο οποίος έχει ακούσει ότι οι δύο τους έκλεψαν την μπαταρία του Magikoopa από

τον Larry. Ο Luigi βγάζει την μπαταρία για να τη δείξει στον Ludwig και αυτός την κλέβει και τη δίνει αμέσως στη Wendy. Αυτοί σκοπεύουν να τη δώσουν στον Larry, ωστόσο ο Ludwig προτείνει όποιος κερδίσει να κρατήσει τη μπαταρία. Ο Waluigi αποδέχεται την πρόκληση του Ludwig και να κερδίσει την μπαταρία αντί μεταλλίου. Ο Ludwig δέχεται να αγωνιστεί εναντίον του Waluigi στη ξιφασκία. Ακριβώς όπως η Wendy και ο Larry πιο πριν, ο Ludwig χάνει τον αγώνα. Ενώ η Wendy επικρίνει τον μεγαλύτερο αδερφό της, βγάζει την μπαταρία. Τότε αυτή αρχίζει να λάμπει, με αποτέλεσμα να την τρομάξει και να την πετάξει στον αέρα. Ο Luigi πιάνει την μπαταρία η οποία φορτίζει ακόμη περισσότερο. Βλέποντας πώς λειτουργεί η μπαταρία, οι δύο Koopalings την αφήνουν στον Luigi και τον Tails. Πηγαίνοντας ωστόσο αυτοί για βρουν και άλλες κάρτες εισόδου, συναντούν την Blaze στο Kabukiza Theatre, όπου πρόκειται να παρακολουθήσει μια παράσταση του Θεάτρου Kabuki μεταξύ των ολυμπιακών εκδηλώσεων, αλλά διαπιστώνουν πως η είσοδος φυλάσσεται από πλήθος Egg Pawns. Βλέποντάς τα η Blaze θέλει να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις της φωτιάς για να τα καταστρέψει, αλλά ανησυχεί ότι θα κάψει το ίδιο το θέατρο. Όπως έκανε και με τον Donkey Kong, ο Tails προτείνει να αντιμετωπίσει τα Egg Pawns και η Blaze να τους δώσει την κάρτα εισόδου που διαθέτει. Η Blaze δέχεται. Ο Tails ως δεινός τοξοβόλος χτυπά όλα τα Egg Pawns με το τόξο του. Η Blaze τους δίνει την κάρτα εισόδου, όπως υποσχέθηκε και αποφασίζει να τους ακολουθήσει όταν ακούει την ιστορία τους. Χρησιμοποιώντας την κάρτα εισόδου, πηγαίνουν στην Tsurigasaki Surfing Beach. Εκεί, βρίσκουν μια φίλη, τη Rosalina, η οποία γνωρίζει τις δραστηριότητές τους. Για να τους βοηθήσει να φορτίσουν την μπαταρία, η Rosalina αποφασίζει να διοργανώσει διαγωνισμό Surfing για να ενθουσιάσει το πλήθος και ρωτάει τον Donkey Kong αν θέλει να τη συναγωνιστεί, ο οποίος και δέχεται. Τη νικάει και έτσι η μπαταρία φορτίζεται πλήρως, επιτρέποντάς της να χρησιμοποιηθεί χωρίς άλλη επιπλέον φόρτιση.



Εικόνα 22: Ο Tails μπροστά από το Kabukiza Theatre.



Εικόνα 23: Ο Tails ανεβαίνει στο Tokyo Metropolitan Government Building.

Πίστα 18:

Αποδεχόμενοι την πρόκληση του Bowser και του Dr. Eggman για τον Μαραθώνιο, ο Mario και ο Sonic πηγαίνουν στο National Stadium για να τους συναντήσουν. Εκεί συναντούν έναν σωρό από ανταγωνιστές που περιμένουν να τρέξουν, συμπεριλαμβανομένων των Toads, του Hammer Bros κλπ. Ένα Flicky ανακοινώνει ότι ο αγώνας ξεκινάει σε λίγο και ο Mario με τον Bowser πηγαίνουν μπροστά. Ο Mario αποδεικνύει ότι η αντοχή δεν είναι το μόνο που χρειάζεται για να κερδίσει κανείς έναν αγώνα και νικάει όχι μόνο τον Bowser αλλά και τους υπόλοιπους δρομείς. Θυμωμένος με την ήττα, ο Dr. Eggman λέει στον Bowser ότι μπορούν ακόμα να υλοποιήσουν τα σχέδιά τους, βγάζοντας νοκ άουτ τον Mario και τον Sonic, κλέβοντάς τους τα χρυσά μετάλλια. Ο Bowser ωστόσο συνειδητοποιεί ότι δεν έχουν τα χρυσά τους μετάλλια. Ο Toad αποκαλύπτει ότι τα έχει δώσει στον Sonic, λέγοντας ότι αυτοί δεν χρησιμοποίησαν μόνο την αντοχή αλλά και τον εγκέφαλό τους. Ενώ ο Dr. Eggman προσπαθεί να βρει ένα νέο σχέδιο, ο Sonic τους υπενθυμίζει ότι δεν έχουν πολύ χρόνο ακόμα για να δράσουν, ενώ ο Mario δηλώνει ότι αν θέλουν να φύγουν όλοι από εκεί,

πρέπει να συνεργαστούν. Αφού ο Bowser και ο Dr. Eggman συζητήσουν για το πώς να αναμετρηθούν με τους αντιπάλους τους όταν επιστρέψουν στον πραγματικό κόσμο, συμφωνούν με τον Mario και τον Sonic. Οι πέντε χαρακτήρες πηγαίνουν στην Ολυμπιακή Φλόγα και τοποθετούν όλα τα χρυσά μετάλλια στις θήκες του βωμού. Αρχικά, τίποτα δεν συμβαίνει, αλλά στη συνέχεια αρχίζουν να λάμπουν όλα γύρω τους και να κουνιούνται. Μια ακτίνα φωτός κατεβαίνει από τον ουρανό στη Ολυμπιακή Φλόγα, η οποία μπορεί να τους οδηγήσει πίσω στον πραγματικό κόσμο. Όμως, ενώ συμβαίνουν αυτά, όλα γύρω τους αρχίζουν να τρεμοπαίζουν και πάλι. Ο Eggman συνειδητοποιεί ότι η μπαταρία έχει τελειώσει, λέγοντας ότι η αποστολή τους απέτυχε παρά το γεγονός ότι ήταν τόσο κοντά στο στόχο.



Εικόνα 24: Ο ταχύτερος Sonic τρέχει στον Μαραθώνιο αποδεχόμενος την πρόκληση των αντιπάλων του.



Εικόνα 25: Οι ήρωες και οι κακοί του παιχνιδιού περιεργάζονται τον βωμό της Ολυμπιακής Φλόγας.

Πίστα 19:

Ο Tails και ο Luigi επιστρέφουν στο Olympic Stadium, όπου οι Eggman Nega και Bowser Jr. περιμένουν με το σύστημα του Tokyo 64. Με την μπαταρία σχεδόν νεκρή, οι δύο ήρωες πρέπει να τοποθετήσουν αμέσως την Excitement Battery, διαφορετικά θα αποτύχουν. Εν τω μεταξύ, ο Bowser διαπιστώνει ότι κάτι δεν πάει καλά με το σώμα του και την ομιλία του και όταν ο Dr. Eggman προσπαθεί να τρέξει, ίσα που κινείται. Αλλά και ο Mario, ο Sonic, ο Toad και ο Bowser επιχειρούν να τρέξουν για να προσπαθήσουν να φτάσουν στο φως, αλλά μετά βίας κινούνται. Το περιβάλλον γύρω εξαφανίζεται και όλα γίνονται μαύρα. Στην προσπάθειά τους να φτάσουν στο φως, ο Tails βγάζει την παλιά μπαταρία από το σύστημα ενώ ο Luigi βάζει τη νέα. Ο Toad εν τω μεταξύ είναι ο πρώτος που ξεθωριάζει και καταλήγει να αποτελείται από ένα και μοναδικό pixel. Ακολουθούν ο Bowser, ο Mario και ο Sonic, οι οποίοι επίσης γίνονται ένα μοναδικό pixel και τους ακολουθεί ο Dr. Eggman. Τα πέντε μοναχικά pixels εξαφανίζονται εντελώς, γεγονός που σημαίνει ότι οι χαρακτήρες χάθηκαν εντελώς. Ωστόσο, ξαφνικά αποκτούν και πάλι τις μορφές τους, το περιβάλλον ξαναγίνεται πολύχρωμο, γεγονός που σημαίνει ότι ο Tails και ο Luigi στον πραγματικό κόσμο, πέτυχαν τον σκοπό τους και γι' αυτό πανηγυρίζουν με τον Eggman Nega και τον Bowser Jr. Οι πέντε χαρακτήρες έτσι φτάνουν στην ακτίνα του φωτός. Οι Luigi, Tails, Bowser Jr. και Eggman Nega παρακολουθούν μέσα από την κονσόλα καθώς πέντε πολύχρωμες φιγούρες βγαίνουν από το σύστημα, που έως τώρα ήταν οι παγιδευμένοι χαρακτήρες και τώρα έχουν επιστρέψει στην πραγματικότητα.



Εικόνα 26: Οι ήρωες με τα γραφικά του Tokyo 64 και του Tokyo 2020.

Πίστα 20:

Ο Tails και ο Luigi καλωσορίζουν τον Mario και τον Sonic στον πραγματικό κόσμο, ενώ οι Bowser Jr. και Eggman Nega ανταμώνουν με τον Bowser και τον Dr. Eggman. Ο Bowser επαινεί τον γιο του που τον έσωσε με τη γενναιότητά του, ενώ ο Eggman επαινεί τον Eggman Nega για την κατασκευή της Excitement Battery που τους έφερε πίσω. Μετά το μεγάλο χρονικό διάστημα που παγιδευτήκαν, ο Sonic σημειώνει πώς οι κινήσεις του είναι περιορισμένες, όπως και του Toad, του οποίου η κίνηση και η ομιλία του είναι ακόμα μπλοκαρισμένες. Ο Mario γελάει, ενώ ο Sonic το βρίσκει παράξενο. Ο Bowser και ο Dr. Eggman τους πλησιάζουν, χωρίς να ξεχνούν την υπόσχεση για επίλυση των διαφορών τους στην πραγματική ζωή. Έτσι η πρώτη τους σύγκρουση θα είναι στον δρόμο των 100 μ. Εκτός από τους Mario, Sonic, Bowser και Dr. Eggman, ο Sonic ζητά από τον Shadow να συμμετάσχει, κάτι που δέχεται για να δείξει την απόλυτη δύναμή του. Ο Luigi και ο Tails δέχονται επίσης να συμμετάσχουν, αφού έχουν εργαστεί σκληρά γι' αυτήν την αποστολή. Ο Yoshi συμμετέχει ως ο όγδοος δρομέας. Αυτή αποτελεί την τελική αναμέτρηση στον δρόμο των 100 μ., όπου συμμετέχει ο Mario ή ο Sonic (ανάλογα με την επιθυμία του παίκτη). Με την ολοκλήρωση του αγώνα αυτού, οι Ολυμπιακοί Αγώνες μπορούν να ξεκινήσουν. Ο Mario και ο Sonic τρέχουν κατά μήκος της πίστας, ο Peach και η Amy πανηγυρίζουν με το πλήθος, ο Bowser Jr. ξεσπάει στο έδαφος ενώ ο Knuckles να προσπαθεί να τον παρηγορήσει, ο Yoshi ενθουσιάζεται όταν ο Shadow αποχωρεί, η Daisy και η Blaze μιλάνε σε μια κάμερα, ο Bowser και ο Dr. Eggman είναι θυμωμένοι με την ήττα τους, ο Vector και ο Donkey Kong δείχνουν τη δύναμή τους και ο Luigi και ο Tails δίνουν τα χέρια πριν φανεί το τελευταίο πλάνο του Mario και Sonic. Μετά ξεκινά το κυρίως παιχνίδι.



Εικόνα 27: Όλοι οι χαρακτήρες μαζί, στον αγώνα των 100 μ. που σηματοδοτεί την έναρξη των σύγχρονων αγώνων.



Εικόνα 28: Sonic και Mario σε αγώνα δρόμου.



Εικόνα 29: Οι αδερφοί Mario και ο Sonic πανηγυρίζουν την νίκη τους στον αγώνα δρόμου.



Εικόνα 30: Όλοι οι φίλοι έτοιμοι για επιδείξεις με Skateboard.



Εικόνα 31: Οι αδερφοί Mario με τις αγαπημένες του φίλες και συμμαχούς στις δοκιμασίες.



Εικόνα 32: Ο Mario στο ψηλότερο βάθρο των νικητών.



Εικόνα 33: Η Rouge στον τοίχο αναρρίχησης.

1.3.1.2 Δομή αποστολής/πρόκλησης

Το πρώτο μέρος του παιχνιδιού που αφορά στο Tokyo 64, έχει να κάνει με την προσπάθεια των ηρώων να απεγκλωβιστούν από το περιβάλλον που τους έστειλε η κονσόλα του Tokyo 64 και να επιστρέψουν στον αληθινό κόσμο. Στην αποστολή τους αυτή έχουν να αντιμετωπίσουν τους μόνιμους αντιπάλους τους (Dr. Eggman, Bowser κλπ.) και παράλληλα να καταλάβουν

πως θα πετύχουν τον στόχο τους. Εχθρός τους είναι και ο χρόνος, ο οποίος αν περάσει, θα τους εγκλωβίσει για πάντα στο περιβάλλον αυτό.

Το δεύτερο μέρος είναι στον πραγματικό κόσμο, στις ψηφιακές εγκαταστάσεις των Ολυμπιακών Αγώνων του Τόκιο, όπου πλέον σε κανονικές συνθήκες (υψηλά γραφικά, νέα αθλήματα, ανάλογη ενδυμασία, πολλαπλοί αντίπαλοι κλπ.), μπορούν να αγωνιστούν όπου επιθυμούν.

1.3.1.3 Στόχοι - Ποιοι είναι οι στόχοι του παιχνιδιού;

Οι στόχοι του παιχνιδιού είναι κλιμακωτοί, εξαρτώνται δηλαδή από την πίστα που βρίσκεται κάθε φορά ο παίκτης και πρέπει να επιτευχθεί ο προηγούμενος για να επιχειρηθεί ο επόμενος. Βασικά, όλο το παιχνίδι βασίζεται στις αθλητικές δοκιμασίες και είναι αναγκαίο οι χαρακτήρας που χειρίζεται ο παίκτης να βγει νικητής στις δοκιμασίες που καλείται να συμμετάσχει.

Είναι χαρακτηριστική η συμμετοχή πολλών χαρακτήρων στις δοκιμασίες, καθώς και οι συμμετοχή όλων, στην προσπάθεια επίλυσης των γρίφων, προκειμένου να επιστρέψουν στο 2020 από το παρελθόν.

1.3.1.4 Play Flow - Πώς κυλάει το παιχνίδι για τον παίκτη?

Οι πρώτες είκοσι πίστες, όσο οι ήρωες βρίσκονται στο Tokyo 64, αποτελούν μια συνεχή αναζήτηση, ένα κυνήγι της αποστολής του στόχου, του επιθυμητού αποτελέσματος, της νίκης στα αθλήματα, της απόκτησης μεταλλίων και γενικά ο παίκτης βρίσκεται σε μία συνεχόμενη ένταση, έως ότου επιστρέψει στον αληθινό κόσμο.

Στο παρόν, η ροή αυτή μειώνεται και αντικαθίσταται από τις συνεχείς προκλήσεις προκειμένου να συμμετάσχει σε όσο το δυνατό περισσότερες δοκιμασίες, οι οποίες προσφέρουν ευχαρίστηση ως αποτέλεσμα των υψηλών γραφικών, του εξαιρετικού ήχου αλλά και του προσεγμένου περιβάλλοντος του ψηφιακού ολυμπιακού Tokyo.

1.3.2 Μηχανική - Ποιοι είναι οι κανόνες για το παιχνίδι, τόσο οι γραπτοί όσο και οι άγραφοι. Αυτό είναι το μοντέλο του σύμπαντος που λειτουργεί το

παιχνίδι. Σκεφτείτε το σαν μια προσομοίωση ενός κόσμου, πώς αλληλεπιδρούν όλα τα κομμάτια; Αυτό στην πραγματικότητα μπορεί να είναι ένα πολύ μεγάλο τμήμα.

1.3.2.1 Φυσική - Πώς δουλεύει το φυσικό σύμπαν;

Ένα από τα πιο αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η ρεαλιστικότητά του. Πράγματι, αναφορικά με το διαγωνιστικό μέρος του, όλες οι αναμετρήσεις διεξάγονται μέσα σε αγωνιστικούς χώρους, πιστά αντίγραφα των πραγματικών ολυμπιακών εγκαταστάσεων του Τόκιο. Δεν παρατηρούνται υπερφυσικά μέρη ή διαστρικά ταξίδια, παρά συμμετοχή των ηρώων και των αντιπάλων τους σε αθλητικά δρώμενα, σαν να αγωνίζονταν στους πραγματικούς Ολυμπιακούς Αγώνες του Τόκιο.

Εξαίρεση στην εικόνα αυτή αποτελεί η χρονομετάβαση στο Τόκιο του 1964, μέσω μιας σκουληκότρυπας που ενεργοποιείται με τη σχετική κονσόλα. Εκεί παρατηρείται όχι μόνο στρέβλωση του χωροχρόνου αλλά και στρέβλωση των φυσικών κανόνων, όπου οι ήρωες στο τέλος της περιπέτειάς τους και αν δεν καταφέρουν να επιτύχουν τα προαπαιτούμενα για την επαναφορά τους, κινδυνεύουν με αποδόμηση του εαυτού τους (απώλεια των pixel τους).

Συνεπώς, το παιχνίδι καταφέρνει να συνδυάσει τη ρεαλιστική απεικόνιση με την τεχνολογική υπερβολή, συνδυασμός που κάνει τον παίκτη να μην βαρεθεί, αλλά να αποζητά τη συνέχεια της περιπέτειας.

1.3.2.2 Κίνηση στο παιχνίδι

Το συγκεκριμένο παιχνίδι από τη φύση του εμπεριέχει έντονη κίνηση. Η κίνηση μάλιστα αποτελεί το όπλο των περισσότερων παικτών, καθώς η ιδιαίτερες κινητικές τους δυνατότητες τους δίνουν προβάδισμα και τους ξεχωρίζουν από τους υπολοίπους. Από γραφική άποψη, η κίνηση των ηρώων αποτυπώνει τη φυσική κίνηση των αθλητών και μάλιστα έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση από την εταιρεία στην απεικόνιση του κάθε ήρωα στα διάφορα αθλήματα. Το γεγονός αυτό μάλιστα τονίζεται από τις ιδιαίτερες

αθλητικές ενδυμασίες που φορούν οι περισσότεροι από αυτούς, αναλόγως του αθλήματος που αγωνίζονται.

Παράλληλα, η κίνηση μέσα στο γραφικό περιβάλλον του Tokyo 64, για ρεαλιστικούς λόγους, προσομοιάζει στην αντίστοιχη της εποχής, κάνοντας ρεαλιστικότερο το αποτέλεσμα.

Συμπερασματικά, η κίνηση (εκτός από το μυαλό) αποτελεί το όπλο των χαρακτήρων προκειμένου να πετύχουν τον απώτερο σκοπό τους.

1.3.2.3 Αντικείμενα – πώς να τα παραλάβετε και να τα μετακινήσετε

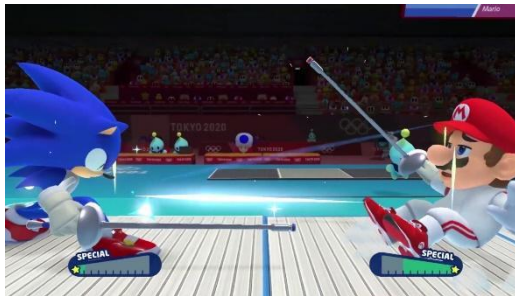
Στο παιχνίδι, δεν συμπεριλαμβάνονται αντικείμενα για ειδική χρήση ή ειδικό σκοπό. Ως εκ τούτου δεν υπάρχουν ειδικές λειτουργίες παραλαβής βοηθητικών αντικειμένων.

1.3.2.4 Μάχη - Αν υπάρχει μάχη ή έστω σύγκρουση, πώς είναι μοντελοποιημένη;

Το παιχνίδι δεν περιέχει μάχες, με την έννοια τουλάχιστον της αιματηρής σύγκρουσης που συναντάται στα περισσότερα παιχνίδια δράσης. Διαφέρει ως προς το ότι η σύγκρουση των ηρώων με τους βασικούς αντιπάλους γίνεται με μορφή αθλητικής αναμέτρησης, μέσα σε αγωνιστικούς χώρους, με συνέπεια κάθε αντιπαράθεση να διέπεται από κανόνες ηθικής και fair play. Είναι χαρακτηριστικό μάλιστα, ότι ακόμα και στις περιπτώσεις αντιπαράθεσης των ηρώων με πανούργους αντιπάλους, η φύση της αθλητικής δοκιμασίας δεν αφήνει περιθώρια δόλιας συμπεριφοράς ή ανεξέλεγκτης σύγκρουσης και αυτό λειτουργεί ως αποσβεστήρας κάθε δυναμικής σύγκρουσης στο παιχνίδι. Άλλωστε και το βραβείο από τις περισσότερες συγκρούσεις δεν είναι να μείνει ζωντανός ο ήρωας, αλλά να κερδίσει χρυσά μετάλλια, κάρτες εισόδου κ.ά., στοιχεία που θα του χρησιμεύσουν να επιστρέψει στον πραγματικό κόσμο, τουλάχιστον στο πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Ως προς το δεύτερο, η αντιπαράθεση επικεντρώνεται στην πληρότητα που προσφέρει μια νίκη στους ολυμπιακούς αγώνες και λιγότερο στην εξόντωση του αντιπάλου.



Εικόνα 34: Mario και Bowser αγωνίζονται στο τζούντο.



Εικόνα 35: Sonic και Mario αντίπαλοι στην ξιφασκία.

1.3.2.5 Οικονομία - Ποια είναι η οικονομία του παιχνιδιού; Πώς λειτουργεί;

Από το συγκεκριμένο παιχνίδι απουσιάζουν οι υπερβολές. Αυτό σημαίνει ότι η πλοκή του έχει δομηθεί με τέτοιον τρόπο ώστε ο ρεαλισμός να συμβαδίζει με το υπερφυσικό.

Αν και ο παίκτης γνωρίζει από τα προηγούμενα παιχνίδια τι πρόκειται να αντιμετωπίσει σε σχέση με τον Mario και τον Sonic, βρίσκεται προ εκπλήξεως όταν βλέπει ήρωες και εχθρούς να παγιδεύονται μαζί στο περιβάλλον του Tokyo 64. Ο ανταγωνισμός, οι δολοπλοκίες και οι μηχανοραφίες εκεί έχουν ως στόχο την επιβίωση όλων, οπότε η προσπάθεια στρέφεται από την ατομική νίκη στη συλλογική.

Η επιτυχής επαναφορά στο σήμερα, προβάλλει τη μεγαλοπρέπεια των Ολυμπιακών Αγώνων, όπου το ρεαλιστικό περιβάλλον περνά στον παίκτη το αίσθημα του «ευ αγωνίζεσθαι» και μάλιστα μέσα από τις επιτυχίες των αγαπημένων ηρώων του.

Γενικώς, το παιχνίδι είναι έτσι δομημένο ώστε αφενός να μην αποτελεί βίαιο δημιούργημα, αλλά και να αφήνει στον παίκτη την ικανοποίηση της αθλητικής αναμέτρησης και των δίκαιων αγώνων.

1.3.3 Επανάληψη και αποθήκευση

Μέσα στο παιχνίδι περιλαμβάνεται το story mode. Πρόκειται για μια λειτουργία η οποία επιτρέπει στον χρήστη να επαναλάβει την αποστολή σε περίπτωση αποτυχίας, από το τελευταίο της σημείο, δηλαδή από την πίστα και το αγώνισμα στο οποίο και απέτυχε. Έτσι, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιχειρήσει ξανά από το ίδιο σημείο και δεν είναι υποχρεωμένος να ξεκινήσει το παιχνίδι από την αρχή.

Αναφορικά με την αποθήκευση, το παιχνίδι προσφέρει ως προεπιλογή (default) τη δυνατότητα αυτόματης αποθήκευσης της εξέλιξης. Αυτό σημαίνει πως η ολοκλήρωση μιας πίστας ή ενός αγωνίσματος αποθηκεύεται αυτόματα και έτσι δεν υπάρχει περίπτωση να χαθεί ο κόπος και η προσπάθεια του παίκτη.

1.3.4 Απατεώνες και πασχαλινά αυγά

Όπως και όλα τα παιχνίδια του Sonic και Mario, έτσι και αυτό, βρίθει απατεώνων, που προσπαθούν να ξεγελάσουν τους ήρωες σε κάθε ευκαιρία. Από τους μόνιμους αντιπάλους τους, τον Dr. Eggman και τον Bowser, μέχρι τους περιστασιακούς, τον Zavok και τον Donkey Kong, οι ήρωες είναι πάντα αντιμέτωποι με την εξαπάτηση, γεγονός που απαιτεί εκ μέρους τους πνευματική εγρήγορση και εξυπνάδα, προκειμένου να αντιμετωπίζουν τις παγίδες και τα εμπόδια που τους θέτουν. Βέβαια, στο παιχνίδι αυτό οι παγίδες δεν είναι φυσικές, αλλά εξαπατήσεις προκειμένου να καθυστερήσουν ή να κάνουν λάθος κινήσεις. Σε αυτήν ακριβώς την εξυπνάδα και τη λογιστική ικανότητα των ηρώων στηρίζεται σε μεγάλο βαθμό, η πλοκή του πρώτου μέρους.

Στο δεύτερο μέρος, οι απατεώνες αρκούνται απλώς στον φυσικό αθλητικό ανταγωνισμό και όχι στην εξαπάτηση (αφού έχουν ήδη νικηθεί από τους ήρωες στο πρώτο μέρος, για να βρίσκονται τώρα στον αληθινό κόσμο).



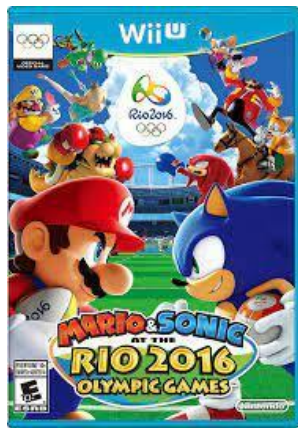
Εικόνα 36: Zavok, Eggman Nega, Zazz, Bowser και Bowser Jr.: οι κακοί χαρακτήρες του παιχνιδιού.

1.4 Ιστορία, Ρύθμιση και χαρακτήρας

1.4.1 Ιστορία και αφήγηση - Περιλαμβάνει back story, plot elements, εξέλιξη του παιχνιδιού, και κομμένες σκηνές. Οι περιγραφές των κομμένων σκηνών περιλαμβάνουν τους ηθοποιούς, τη ρύθμιση και τον πίνακα διάταξης ή το σενάριο.

Το παιχνίδι «Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020», έρχεται ως συνέχεια της σχετικής επιτυχούς συνεργασίας των δύο ηρώων. Πιο συγκεκριμένα το πρώτο παιχνίδι της ομώνυμης σειράς ήταν το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες» το οποίο και καθιέρωσε τόσο τη συνεργασία των δύο ηρώων, όσο και μιας σειράς βασικών χαρακτήρων. Κυκλοφόρησε δε, τόσο για το Wii όσο και για το Nintendo DS. Το παιχνίδι βασίζεται στους θερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες του Πεκίνου, το 2008. Ακολούθησε το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Χειμερινούς Αγώνες», στο οποίο η δράση εκτυλισσόταν στους χειμερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες του Βανκούβερ, το 2010. Σε αυτό πρωτοεμφανίστηκαν ο Donkey Kong, ο Bowser Jr., ο Silver και ο Metal Sonic. Όπως και το προηγούμενο παιζόταν σε Wii ή στο Nintendo DS. Ο «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Λονδίνου 2012» είναι η τρίτη έκδοση της σειράς. Κυκλοφόρησε για το Wii όπως και τα προηγούμενα αλλά αυτή τη φορά, για το Nintendo 3DS. Το παιχνίδι περιγράφει το Λονδίνο των θερινών Ολυμπιακών Αγώνων του 2012, για να ακολουθήσει το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Χειμερινούς Αγώνες του Σότσι 2014». Είναι το πρώτο στη σειρά που κυκλοφόρησε για το

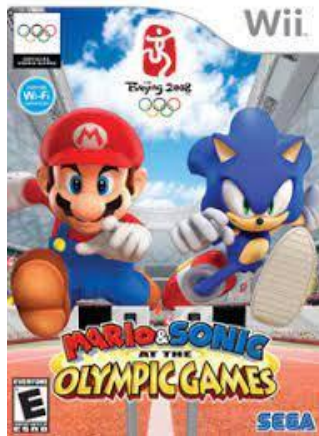
Wii U και για κανένα φορητό σύστημα. Το παιχνίδι πραγματοποιείται στο Σότσι της Ρωσίας, έδρα των χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων του 2014. Κατόπιν, κυκλοφόρησε το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Ρίο 2016», με θέμα τους θερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες του 2016, στο Ρίο ντε Τζανέιρο, για το Wii U και Nintendo 3DS. Παράλληλα, έχουν κυκλοφορήσει και δύο arcade εκδόσεις για το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες του Ρίο 2016», αλλά και το «Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες Τοκγιο 2020». Τα παιχνίδια παρουσιάζουν ασφαλώς αλληλουχία μεταξύ τους, τόσο ως προς τους χαρακτήρες όσο και ως προς τους πρωτεύοντες στόχους τους, τις συμμαχίες, αλλά και τη μόνιμη προσπάθεια εξαπάτησης των ηρώων από τους κακούς.



Εικόνα 37: Mario & Sonic at the Olympic Games Rio 2016.



Εικόνα 38: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games Vancouver 2010.



Εικόνα 39: Mario & Sonic at the Olympic Games Beijing 2008.



Εικόνα 40: Mario & Sonic at the Olympic Winter Games Sochi 2014.



Εικόνα 41: Mario & Sonic at the Olympic Games London 2012.

1.4.2 Κόσμος του παιχνιδιού-Περιοχές, συμπεριλαμβανομένης της γενικής περιγραφής και των φυσικών χαρακτηριστικών, όπως επίσης και τον τρόπο με τον οποίο σχετίζεται με τον υπόλοιπο κόσμο (ποια επίπεδα χρησιμοποιεί, πώς συνδέεται με άλλες περιοχές)

Ο κόσμος του παιχνιδιού, όπως περιγράφεται και στον τίτλο του, είναι το Τόκιο, όπου θα διεξαχθούν οι Ολυμπιακοί Αγώνες, οι οποίοι αναβλήθηκαν το 2020 λόγω της πανδημίας του COVID-19. Συνεπώς, το γραφικό περιβάλλον αποτελεί μια προσομοίωση της ιαπωνικής πρωτεύουσας, με ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομερειακή απεικόνιση των περιοχών που παρατίθενται. Όπως προαναφέρθηκε, η SEGA είχε ήδη συγκεντρωμένη εμπειρία στο θέμα των νέων εγκαταστάσεων, καθώς ο Sonic αποτέλεσε τον παρουσιαστή και ξεναγό κατά την επίσημη παρουσίασή τους από την ιαπωνική κυβέρνηση. Επιπλέον λεπτομερείς είναι οι λεπτομέρειες απεικόνισης του κάθε αθλητικού χώρου τόσο σε οπτικό, όσο μάλιστα και σε ηχητικό επίπεδο, καθώς έχει δοθεί έμφαση μέχρι και στην ηχητική διάσταση κάθε χώρου.

Εξίσου λεπτομερείς παρουσιάζονται οι αθλητικές εγκαταστάσεις της αναδρομής που κάνουν οι ήρωες στο Tokyo 64. Εκεί μάλιστα υπάρχει η αναλυτική παρουσίασή τους, η οποία έχει ως εξής: Ariake Urban Sports Park, Tokyo Aquatics Center, Aomi Urban Sports Park, Nippon Budokan, Tokyo Metropolitan Gymnasium, Tokyo Metropolitan Gymnasium, Shibuya Scramble Crossing, Yumenoshima Park Archery Field, Sea Forest Waterway, Tokyo Metropolitan Government Building, National Gymnasium, Olympic Boxing Center, Tokorozawa Shooting Range, Komazawa Olympic Park General Sports Ground και Badminton Stadium. Είναι χαρακτηριστική δε η προσπάθεια απεικόνισης λεπτομερειών της εποχής σε αυτές.

Οι δύο αυτοί κόσμοι, δένονται με την κονσόλα που οδήγησε τους ήρωες στο χωροχρονικό ταξίδι τους στο παρελθόν. Από τον σύγχρονο κόσμο και ενώ οι ήρωες είναι έτοιμοι να απολαύσουν τα αθλητικά γεγονότα, παρασύρονται στο παρελθόν και βρίσκονται παγιδευμένοι σε αυτό, έως ότου εκπληρώσουν μία σειρά από προαπαιτούμενα. Η επιτυχής ολοκλήρωση της διαδικασίας

αυτής, τους επαναφέρει στον σύγχρονο κόσμο, δίνοντάς τους την ευκαιρία να παρακολουθήσουν αλλά και να συμμετάσχουν στα αθλητικά δρώμενα. Τα προαπαιτούμενα φυσικά, είναι οι νίκες στα αθλήματα και η κατάκτηση των χρυσών μεταλλίων, που είναι άλλωστε και ο σκοπός της συμμετοχής στα αθλήματα.

1.4.3 Χαρακτήρες-Κάθε χαρακτήρας θα πρέπει να περιλαμβάνει ένα back story, την προσωπικότητα, την εμφάνιση, τα animations, ικανότητες, συνάφεια με την ιστορία και τη σχέση με άλλους χαρακτήρες

Βασικοί χαρακτήρες της ομάδας του MARIO

- Super Mario

Ένας χαρούμενος υδραυλικός και ο αγαπημένος σταρ εδώ και πολλά χρόνια. Διαθέτει αστείρευτη ενέργεια και έχει ιδιαίτερες ικανότητες στο άλμα. Βασικός του αντίπαλος, ο Bowser.

Πιο συγκεκριμένα, ο Mario είναι ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας της πετυχημένης ομώνυμης σειράς ηλεκτρονικών παιχνιδιών της Nintendo. Δημιουργήθηκε από τον Ιάπωνα σχεδιαστή βιντεοπαιχνιδιών Shigeru Miyamoto. Πρωτοεμφανίστηκε ως πρωταγωνιστής του arcade παιχνιδιού Donkey Kong, το 1981. Από το Super Mario Bros. κι έπειτα, στις στάνταρ ικανότητες του Mario προστέθηκε το άλμα, με το οποίο αντιμετωπίζει τις διάφορες προκλήσεις. Παράλληλα, συλλέγει δυνάμεις μαζεύοντας αντικείμενα όπως το Super Mushroom, το Fire Flower, και το Super Star. Η προσωπικότητα του Mario είναι συνήθως χαμηλών τόνων και λιγομίλητη (με εξαίρεση, το παιχνίδι Fortune Street). Σύμφωνα με τη φιλοσοφία της Nintendo, το γεγονός αυτό επιτρέπει στον Mario να ταιριάζει με κάθε ρόλο που του ανατίθεται. Στα άλλα παιχνίδια, σώζει την πριγκίπισσα Peach από την αφίδα του Bowser, ενώ σε άλλα διαγωνίζεται σε αθλητικές δοκιμασίες μαζί με άλλους ήρωες. Τα κύρια χαρακτηριστικά του Mario είναι το κόκκινο καπέλο του, το παχύ μουστάκι, η ιταλική προφορά, η χαρούμενη προσωπικότητα και η ικανότητα μεγάλων αλμάτων.



Εικόνα 42: Ο Mario

- Luigi

Είναι ο δίδυμος αδελφός του Mario. Έχει τα χαρίσματα του αδερφού του, είναι εξαιρετικά πρόθυμος στις δοκιμασίες και βοηθά συνεχώς τους ήρωες να ανταπεξέλθουν σε αυτές. Το πρόβλημά του είναι ότι φοβάται συχνά και ειδικά τα φαντάσματα!

Αναλυτικότερα, ο Luigi είναι ο νεότερος και λίγο ψηλότερος αδελφός του Mario και ο συμπρωταγωνιστής στη σειρά παιχνιδιών Mario. Παρότι βρίσκεται πάντα στο πλευρό του αδερφού του, η προσωπικότητα του Mario τον επισκιάζει, δημιουργώντας έναν χαρακτήρα άλλοτε δειλό και άλλοτε ατρόμητο. Παρ' όλα αυτά, ο Luigi αποτελεί το alter ego του Mario και έχουν δώσει μαζί πάρα πολλές μάχες. Πρωτοπαρουσιάστηκε στο Super Mario Bros. Αρχικά δημιουργήθηκε ως πιστό αντίγραφο του Mario, ενώ στη συνέχεια διαφοροποιήθηκε σε ορισμένα σημεία, ώστε να αποτελεί βασική εναλλακτική επιλογή για δεύτερο παίκτη. Παρότι η λειτουργία δύο παικτών εγκαταλείφθηκε στα περισσότερα παιχνίδια της σειράς Super Mario, ο Luigi καθιέρωσε δική του ταυτότητα και προσωπικότητα στα μετέπειτα παιχνίδια και κυρίως στο Luigi's Mansion, καθώς και στη σειρά παιχνιδιών Mario and Luigi. Ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Luigi είναι το πράσινο καπέλο, το απαλό μουστάκι, η δειλή προσωπικότητά του, η ιταλική προφορά και τα μεγάλα άλματα, ίσως μεγαλύτερα από τα αντίστοιχα του Mario.



Εικόνα 43: Ο Luigi

- Peach

Πρόκειται για την πριγκίπισσα του Βασιλείου των Μανιταριών! Έχει ιδιαίτερο δέσιμο με τον Mario και τον βοηθάει στις αποστολές του, κυρίως στην επίλυση τεχνικών ζητημάτων. Είναι χαρακτηριστικά καλοσυνάτη και ευγενική. Αγαπάει το μαγείρεμα.

Η πριγκίπισσα Peach (ανεπίσημα, σκέτο Peach) πρωταγωνιστεί στο Kingdom Mushroom. Όπως και οι αδελφοί Mario, η Peach εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο Super Mario Bros. Δημιουργήθηκε από τον Shigeru Miyamoto για να είναι το κορίτσι που βρίσκεται σε κίνδυνο, σε όλα τα παιχνίδια της σειράς Mario. Κατοικεί σε ένα κάστρο μαζί με ένα πλήθος από Toads, που δρουν ως πιστοί υπηρέτες της. Το βασίλειό της δέχεται συχνά επίθεση από τους Koopa Troop, μια ομάδα με αρχηγό τον Bowser. Αξίζει να αναφερθεί ότι με την Peach είναι ερωτευμένος ο Mario! Η πριγκίπισσα έχει μια ιδιαίτερη συμπάθεια στο ροζ, το οποίο τονίζει την απαλή προσωπικότητα και τον ευγενικό χαρακτήρα της, χωρίς να κρύβεται μια χαρακτηριστική επιμονή που τη διακατέχει. Από το ντεμπούτο της μέχρι σήμερα, η Peach εμφανίζεται στη σειρά παιχνιδιών Mario για πάνω από τρεις δεκαετίες, ως υποστηρικτικός χαρακτήρας. Η πιο εξέχουσα εμφάνισή της μέχρι σήμερα είναι ως ηρωίδα του Super Princess Peach, ενώ το πιο πρόσφατο mainstream παιχνίδι όπου εμφανίζεται ως βασικός χαρακτήρας είναι το Super Mario 3D World.



Εικόνα 44: Η Peach

- Daisy

Όπως και η Peach, έτσι και η Daisy είναι πριγκίπισσα του Βασιλείου του Sarasaland (περιοχή που συναντάται σε άλλες εκδόσεις του Super Mario). Είναι πάντα ευδιάθετη και ιδιαίτερα δραστήρια. Χαρακτηρίζεται από την ιδιαίτερη ταχύτητά της στις αθλητικές δοκιμασίες.

Η πριγκίπισσα Daisy ή απλώς Daisy, τη συναντούμε συχνά στα παιχνίδια του Mario. Είναι ένα αγοροκόριτσο, όπως φάνηκε από την εμφάνισή της στο Super Mario Land. Η ίδια, έχει μια ιδιαίτερη σχέση με τα λουλούδια. Η ενδυμασία της, οι ικανότητές της, τα εμβλήματά της και γενικώς ότι φοράει εικονίζει ή έχει σχέση με λουλούδια. Μετά από μια περίοδο απουσίας από τα παιχνίδια, η Daisy επανήλθε στο Mario Tennis για το Nintendo 64, καθώς η Nintendo την πρότεινε στην εταιρεία Camelot, που προγραμμάτισε το παιχνίδι. Η Camelot δυσκολευόταν να βρει κατάλληλους χαρακτήρες για το τένις, οπότε τους άρεσε η πρόταση της Nintendo, δεδομένου ότι η Daisy είναι ανθρώπινος χαρακτήρας. Έκτοτε, η πριγκίπισσα έχει συνεχή παρουσία στα περισσότερα παιχνίδια του Mario.



Εικόνα 45: Η Daisy

- *Bowser*

Πρόκειται για έναν από τους κύριους αντιπάλους των ηρώων του παιχνιδιού. Χαρακτηρίζεται από ιδιαίτερη δύναμη και πύρινη ανάσα. Ακολουθείται από στρατεύματα όπως των Goombas και των Koopa Troopas. Η παρουσία του στο παιχνίδι αποτελεί μόνιμη απειλή της ειρήνης και της ηρεμίας.

Ο Bowser, γνωστός και ως King Koopa ή Daimaō Kurra στα Ιαπωνικά, το οποίο μεταφράζεται σε «Great Demon King Koopa» ή «Great Sorcerer King Koopa», όπως αναφέρεται στο εγχειρίδιο της σειράς Super Mario Bros. Πρόκειται για έναν μεγάλο και ισχυρό πυρφόρο δράκο που ηγείται της ομάδας των Koopa Troop, μια οργάνωση πλασμάτων σαν χελώνες, η οποία αποτέλεσε το βασικό εμπόδιο αφίδα του Mario σε ό,τι κάνει, από το ντεμπούτο του, στο Super Mario Bros. Έχει επανειλημμένα απαγάγει ή προσπαθήσει να απαγάγει την πριγκίπισσα Peach, με στόχο πάντα να νικήσει τον Μάριο και να αναλάβει το Mushroom Kingdom. Τα βασικά χαρακτηριστικά του Bowser είναι η τερατώδης εμφάνισή του, ο βρυχηθμός του, οι δυνατότητες ανάσες φωτιάς, η σκληρή προσωπικότητα, η συριστή φωνή του και η ατελείωτη σύγκρουση με τον Mario για την Peach!



Εικόνα 46: Ο Bowser

- Wario

Αποτελεί επίσης έναν από τους μεγάλους αντιπάλους του Mario. Χαρακτηρίζεται από μεγάλη δύναμη και είναι φωνακλάς. Λατρεύει τα χρήματα και τα σκόρδα!

Ο Wario είναι χαρακτηριστικά μωδής, θερμόαιμος και άπληστος χαρακτήρας, με ρόλο σχεδόν πάντα ανταγωνιστικό του Mario. Έχει δικές του σειρές ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με τους τίτλους Wario Land και Wario Ware. Το όνομά του είναι σύνθετο και προέρχεται από το Mario και την γιαπωνέζικη λέξη wari, που σημαίνει «κακό». Ο χαρακτήρας δε είναι δημιούργημα του Hiroji Kiyotake και του καλλιτέχνη Mario Yoichi Kotabe. Ως βασικά χαρακτηριστικά του Wario αποτελούν είναι το κίτρινο καπέλο και οι μωβ φόρμες, το γεροδεμένο σώμα, το αργόστροφο μυαλό του, η τραχιά ιταλική προφορά, η αγενής και άπληστη προσωπικότητα και το παράξενο μουστάκι με τα έντονα χαρακτηριστικά του προσώπου. Διαθέτει δε, δύο εμβληματικά οχήματα που χρησιμοποιεί στα δικά του παιχνίδια. Επιπλέον, έχει ένα αεροπλάνο που το ονομάζει Μπουλντόγκ. Στο Wario Land II και στο Wario World, παρουσιάζεται και το δικό του κάστρο. Η επιτυχία των δικών του παιχνιδιών καθιέρωσε το δικό του λογότυπο (το γράμμα W), από τη σειρά Super Smash Bros. κι έπειτα.



Εικόνα 47: Ο Wario

- Waluiigi

Βασικός αντίπαλος του Luigi και στενός φίλος του Wario. Έχει τεχνικές ικανότητες μα είναι και πολύ δυνατός αθλητής, λόγω των μεγάλων άκρων που διαθέτει.

Ο Waluigi έκανε το ντεμπούτο του στο Mario Tennis, και από τότε υπάρχει μόνιμα ως χαρακτήρας σε κάθε παιχνίδι της σειράς Mario. Δημιουργήθηκε από τον Charles Martinet. Όπως και το όνομα του Wario, περιέχει το wariu που στα ιαπωνικά σημαίνει «κακό» και το Luigi. Βασικά χαρακτηριστικά είναι το μωβ καπέλο, η ιταλική προφορά, το ιδιαίτερο μουστάκι σε στυλ Dalí, η αγενής και δολοπλόκα προσωπικότητα.



Εικόνα 48: Ο Waluigi

- Yoshi

Μία γρήγορη σαύρα (ή δεινόσαυρος), φίλος και σύμμαχος του Mario. Εκτός από ταχύτητα, διαθέτει μια μεγάλη εύκαμπτη γλώσσα, με την οποία καταβροχθίζει φρούτα και εχθρούς.

Καθώς με τη λέξη Yoshi χαρακτηρίζεται ένα ολόκληρο είδος που προέρχεται από το νησί Yoshi, κάθε εκπρόσωπος του είδους αυτού που εμφανίζεται σε παιχνίδια του Mario (ή της ομώνυμης σειράς παιχνιδιών) μπορεί να αναγνωριστεί ως χαρακτήρας «Yoshi». Σύμφωνα με το εγχειρίδιο του Super Mario World, η σαύρα πήρε το όνομα του νησιού, καθώς ανακαλύφθηκε εκεί για πρώτη φορά. Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι ο Yoshi έσωσε και προστάτευσε τον Mario και τον Luigi όταν ήταν μωρά, από τον Kamek και τα Koopa Troop. Τα χαρακτηριστικά του Yoshi περιλαμβάνουν την ευγενική εμφάνισή του, τη χαρούμενη και φιλική προσωπικότητά του, την ικανότητα αλμάτων, καθώς και την άριστη ικανότητά του ως ιππέα.



Εικόνα 49: Ο Yoshi

- Donkey Kong

Γνωστή φιγούρα και από άλλα παιχνίδια. Βασιλιάς της δύναμης και ο γνωστότερος της οικογένειας Kong. Συνήθως είναι αγέλαστος και για τις μπανάνες μπορεί να κάνει οτιδήποτε του ζητήσουν.

Ο Donkey Kong, γνωστός και ως DK, D.K., ή D. Kong, είναι ένας σημαντικός χαρακτήρας στα παιχνίδια του Mario και πρωταγωνιστής ενός από τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια που κυκλοφόρησαν στη δεκαετία

του '80, το Donkey Kong. Πρόκειται για έναν τρομακτικό γορίλλα από το νησί Donkey Kong, που θέλει να περνά τις μέρες του ευχάριστα μαζεύοντας μπανάνες και ξοδεύοντας χρόνο με τους φίλους του, ιδιαίτερα τον Diddy Kong. Όταν προκύπτει όμως πρόβλημα, ο Donkey Kong βγαίνει μπροστά για να βοηθήσει τους φίλους του και να προστατεύσει το νησί του. Με τον Mario σε πολλά παιχνίδια έχει ανταγωνιστικό ρόλο, όπως στο Mario εναντίον Donkey Kong. Τα καθοριστικά χαρακτηριστικά του Donkey Kong είναι η απίστευτη δύναμη του, η αγάπη για τις μπανάνες και η κόκκινη γραβάτα.



Εικόνα 50: Ο Donkey Kong

- *Bowser Jr.*

Πρόκειται για τον μικρό γιο του Κοορα King. Είναι μικρόσωμος, αλλά έχει πάρει από τον πατέρα του όλη τη δύναμη, αλλά και τον εγωισμό. Λόγω των ικανοτήτων του, συμμετέχει σε πλήθος αγωνισμάτων.

Ο Bowser Jr., γνωστός και ως "Jr." ή "Junior" είναι δευτερεύων ανταγωνιστής του Mario. Όπως υποδηλώνει το όνομά του, είναι ο γιος του Bowser και κληρονόμος του θρόνου του. Ο Bowser Jr., πρωτοεμφανίστηκε στο Super Mario Sunshine και από τότε βοηθάει τον πατέρα του όταν θέλει να απαγάγει την πριγκίπισσα Peach και να πολεμήσει τον Mario και τον Luigi. Παρόλη την κακία που διαθέτει ο Bowser, συχνά παρασύρεται από τον γιο του σε πράξεις καλοσύνης. Τα βασικά χαρακτηριστικά του Bowser Jr. είναι η εντυπωσιακή ομοιότητα με

τον πατέρα του, η υπερκινητικότητα, η δεξιοτεχνία του στη μηχανική και η χαρακτηριστική μπαντάνα που ταιριάζει με τη σαλιάρα που φοράει.



Εικόνα 51: Ο Bowser Jr.

Συμπληρωματικοί χαρακτήρες

- Toadette

Παράξενη και χαριτωμένη φιγούρα με κοτσίδες, που φορά ένα τεράστιο καπέλο με άσπρους κύκλους. Συναντάται στο αγώνισμα των 110 μ. μετ' εμποδίων.

Αρχικά εμφανίστηκε στο Mario Kart: Double Dash, ενώ στη συνέχεια συμμετείχε σε πολλά παιχνίδια ως υποστηρικτικός χαρακτήρας, ενώ πρωταγωνίστησε στο Captain Toad: Treasure Tracker. Ενώ δεν έχει κάποιο πολύ ιδιαίτερο χαρακτηριστικό, είναι η πιο συχνά επαναλαμβανόμενη γυναικεία παρουσία στα παιχνίδια του Mario. Η Toadette έχει εξαιρετική σχέση και συνεργασία με την πριγκίπισσα Peach και τον Mario. Πάντως το πιο χαρακτηριστικό της γνώρισμα είναι οι κοτσίδες της που αναπηδούν, η χαρούμενη και ενεργητική προσωπικότητά της και οι περιστασιακές εκρήξεις δημιουργικότητας.



Εικόνα 52: Η Toadette

- Rosalina

Η Rosalina έχει μια ιδιαίτερη αγάπη και είναι υπερπροστατευτική προς τα Lumas. Είναι δεξιότεχνης και αγωνίζεται στο Surf.

Η Rosalina πρωτοεμφανίστηκε στο Gateway Galaxy. Είναι μια πολύ ισχυρή φιγούρα, καθώς είναι καθήκον της να παρακολουθεί και να προστατεύει το Cosmos, ενώ διοικεί το Comet Observatory. Τα καθοριστικά χαρακτηριστικά της Rosalina είναι το μεγάλο ύψος της, η σεμνή προσωπικότητά της και οι διασυμπαντικές της ικανότητες.



Εικόνα 53: Η Rosalina

- Diddy Kong

Ανήκει στην οικογένεια των Kong, χαρακτηρίζεται και αυτός από δύναμη και γι' αυτό αγωνίζεται στο Rugby.

Ο Diddy Kong ή απλώς Diddy, είναι ο δευτεραγωνιστής του παιχνιδιού Donkey Kong. Είναι δημιουργία της βρετανικής εταιρείας Rare Ltd., η οποία πωλήθηκε στη Microsoft. Τα δικαιώματα των χαρακτήρων της σειράς Donkey Kong, συμπεριλαμβανομένου και του Diddy Kong

κατοχυρώθηκαν στη Nintendo. Γι' αυτό ο Diddy φοράει πάντα ένα χαρακτηριστικό κόκκινο πουκάμισο με κίτρινα αστέρια και ένα κόκκινο καπέλο με το λογότυπο Nintendo τυπωμένο πάνω του. Είναι δε χαρακτηριστικό πως τη λέξη diddy, τη χρησιμοποιούν οι Άγγλοι για να εκφράσουν κάτι μικρό. Ο Diddy Kong έχει κάνει πολλές περιπέτειες στο ενεργητικό του, όπως και με τη φίλη του Dixie Kong.



Εικόνα 54: Ο Diddy Kong

- Wendy

Η Wendy είναι φίλη του Mario και τον βοηθάει στις αθλητικές δοκιμασίες, καθώς είναι ιδιαίτερα δυνατή. Το αγώνισμά της είναι τα 100 μ. ελεύθερη κολύμβηση. Φέρεται συχνά εγωιστικά, αλλά είναι πολύ χαρούμενη φιγούρα και πάντα ντυμένη με την τελευταία λέξη της μόδας! Η Wendy O. Koopa (γνωστή και ως Kootie Pie Koopa στα καρτούνς) είναι μία από την ομάδα των Koopalings, μια γενιά επτά συγγενικών πλασμάτων που ενεργούν ως προστάτες του Koopa Troop με αρχηγό τον Bowser (τα οποία αρχικά θεωρούνταν παιδιά του). Είναι η μόνη γυναίκα της ομάδας και πήρε το όνομά της από τον διάσημο μουσικό Wendy O. Williams, τραγουδιστή του πανκ συγκροτήματος Plasmatics.



Εικόνα 55: Η Wendy

- Larry Koopa

Πρόκειται για άλλη μια φιγούρα με ιδιαίτερη ικανότητα σε δύσκολα αθλήματα. Αγωνίζεται στην ιππασία.

Ο Larry Koopa (γνωστός ως Cheatsy Koopa), είναι ο νεότερος της ομάδας των Koopalings. Έχει χαρακτηριστικά μπλε μαλλιά. Πολλοί πιστεύουν ότι πήρε το όνομά του από τον Αμερικανικό παρουσιαστή των talk shows, Larry King. Στην πραγματικότητα όμως, όπως και τα περισσότερα Koopalings που έχουν πάρει το όνομά τους από γνωστούς μουσικούς, ο Larry Koopa πήρε το όνομά του από τον Larry Mullen Jr., τον ντράμερ του πασίγνωστου συγκροτήματος U2.



Εικόνα 56: Ο Larry Koopa

- Ludwig

Ένας από τους πέντε Koopalings με τους μεγάλους και τρομακτικούς κυνόδοντες. Άθλημά του, η ξιφασκία.

Ο Ludwig von Koopa (γνωστός ως Kooky von Koopa) είναι ο μεγαλύτερος των Koopalings. Είναι ο αυτοανακηρυγμένος ηγέτης τους, συνέπεια ίσως της υψηλής νοημοσύνης του. Αξιοσημείωτα χαρακτηριστικά του θεωρούνται τα μεγάλα, άγρια, μπλε μαλλιά του, το χαρακτηριστικό άνοιγμα στο άνω ρύγχος και τα φρύδια του που διατηρούνται σε μια περίεργη γωνία, προσδίδοντας μια σοβαρή, ώριμη εμφάνιση. Αυτός μάλλον πήρε το όνομά του από τον Ludwig van Beethoven.



Εικόνα 57: Ο Ludwig

Χαρακτήρες που ανήκουν στην ομάδα του SONIC

- *Sonic the Hedgehog:*

Ο Sonic the Hedgehog είναι ο κύριος χαρακτήρας και πρωταγωνιστής της ομώνυμης σειράς video games, η οποία δημιουργήθηκε και εκδόθηκε από την εταιρεία Sega, η οποία ειδικεύεται εκτός από video games σε spin of comics, cartoons κ.ά. Είναι δε, η μασκότ της εταιρείας από τον Ιούνιο του 1991, μετά την αντικατάσταση της προηγούμενης μασκότ, του Alex Kidd.

Ο Sonic είναι ένας ανθρωπόμορφος σκαντζόχοιρος που μπορεί να τρέχει σε απίστευτες, υπερηχητικές ταχύτητες και να κυλιστεί σαν μπάλα προκειμένου ν' αντιμετωπίσει εχθρούς και αντιπάλους. Από τις πρώτες του εμφανίσεις, ο Sonic διακινδυνεύει για να εμποδίσει τις συνωμοσίες πολλών και διαφόρων εχθρών, ιδιαίτερα του Dr. Eggman.

Στα περισσότερα games, ο Sonic αγωνίζεται σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας, όπου πρέπει να συλλέγει διάφορα αντικείμενα που του

δίνουν επιπλέον δύναμη και ενέργεια, ενώ είναι αναγκασμένος να αντιμετωπίζει εχθρούς και εμπόδια.



Εικόνα 58: Ο Sonic

- Tails

Πρόκειται για μια συμπαθέστατη αλεπού, με μια χαρακτηριστική διπλή ουρά. Κουνώντας την έντονα, μπορεί μέχρι και να πετάξει. Έχει ιδιαίτερες τεχνικές ικανότητες και εκτός από τα αγωνίσματα, βοηθά τον Sonic να αντιμετωπίσει και τις τεχνικές προκλήσεις του παιχνιδιού. Αγωνισμά του το Surf.

Ο Miles Prower, γνωστότερος με το ψευδώνυμό "Tails", είναι παρών σε όλα τα παιχνίδια του Sonic the Hedgehog, καθώς είναι ο καλύτερός του φίλος και σύμμαχος. Είναι δε χαρακτηριστική η ικανότητά του να γυρίζει τις ουρές του σαν έλικες και να απογειώνεται. Είναι αξιοσημείωτο ότι το κανονικό του όνομα "Miles Prower" είναι αναγραμματισμός του "miles per hour".



Εικόνα 59: Ο Tails

- Knuckles

Ο Knuckles είναι ένα κόκκινο και τρομακτικό φίδι που ζει στο Angel Island και φυλάει το Master Emerald. Είναι πολύ δυνατό και αγωνίζεται στην αναρρίχηση σε βράχο.

Ο Knuckles είναι δεκαέξι χρονών. Σε όλα τα παιχνίδια της σειράς Mario & Sonic που έχουν σχέση με τους Ολυμπιακούς Αγώνες, είναι αντίπαλος του Mario και γενικά τον ανταγωνίζεται σε αθλήματα που απαιτούν δύναμη (ακόντιο, σφύρα κλπ.).



Εικόνα 60: Ο Knuckles

- Amy

Πρόκειται για έναν ιδιαίτερα εντυπωσιακό και όμορφο, όσο και πολυτάλαντο θηλυκό σκαντζόχοιρο. Το μυαλό της είναι ιδιαίτερα κοφτερό και όταν χρειαστεί ορμά στον κίνδυνο χωρίς δισταγμό. Αγωνίζεται στην γυμναστικές ασκήσεις.

Η Amy Rose ή απλά Amy, εμφανίζεται κυρίως στο «Mario & Sonic at the Olympic Games» αρχικά ως ένας από τους συμμετέχοντες στα ολυμπιακά γεγονότα, χαρακτήρας της Team Sonic.



Εικόνα 61: Η Amy

- Dr. Eggman

Βασικός αντίπαλος του Sonic. Είναι διαβολικός επιστήμονας με ιδιαίτερα υψηλό IQ. Κύριο μέλημά του, η κατάκτηση του κόσμου! Αγωνίζεται στην ξιφασκία.

Ο Dr. Ivo Robotnik, γνωστός ως Dr. Eggman, είναι ο βασικός αντίπαλος του Sonic, κατά το πρότυπο του αντίπαλου διδύμου Bowser-Mario. Ωστόσο, με παρόμοιο τρόπο με τους προαναφερθέντες χαρακτήρες του Mario, έχει περιστασιακά συνεργαστεί με τον Sonic για να αντιμετωπίσει μεγαλύτερες απειλές στον κόσμο του και έχει φιλικούς αθλητικούς αγώνες μαζί του στη σειρά Mario & Sonic. Είναι ιδιοφυΐα με IQ 300, και στόχος του είναι να κυριαρχήσει στον κόσμο και να οικοδομήσει την Αυτοκρατορία Eggman. Ο Dr. Eggman εμφανίζεται στη σειρά Mario & Sonic ως βασικός χαρακτήρας. Εκφράζεται από τον Mike Pollock, ο οποίος έχει εκφράσει τον χαρακτήρα στη σειρά παιχνιδιών από το Shadow the Hedgehog.



Εικόνα 62: Ο Dr. Eggman

- Shadow

Μια ιδιαίτερη φιγούρα. Είναι ένας μαύρος σκαντζόχοιρος, ο οποίος είναι αθάνατος και προσπαθεί με το Chaos Emerald να παραμορφώσει τον χωροχρόνο. Αγώνισμά του, το άλμα εις μήκος.

Ο Shadow αποτελεί τον βασικό αντίπαλο του Sonic. Δημιουργήθηκε, προικισμένος με υπερδυνάμεις από τον παππού του Dr. Eggman, καθηγητή Gerald Robotnik. Το γεγονός ότι είναι ιδιαίτερα φιλόδοξος, τον έχει κάνει άλλοτε εχθρό και άλλοτε σύμμαχο του Sonic, αναλόγως των συμφερόντων του. Βασικοί σύμμαχοι του Shadow πάντως είναι οι E-123 Omega και η Rouge. Πέρα από τις αξιοσημείωτες ικανότητές του, στις μάχες ξεχωρίζει το Chaos Control, μια δύναμη που του επιτρέπει να παραμορφώνει τον χωροχρόνο.



Εικόνα 63: Ο Shadow

- Silver

Πρόκειται επίσης για έναν ακόμα ιδιαίτερο σκαντζόχοιρο. Έχει τα χαρακτηριστικά του Sonic, δηλαδή αισιοδοξία και αίσθηση δικαιοσύνης. Επιπλέον, είναι τηλεκινητικός, δηλαδή μπορεί να σηκώσει με την σκέψη αντικείμενα και να τα κρατήσει στον αέρα. Παράλληλα, έχει τεχνικές ικανότητες και γι' αυτό αγωνίζεται στο κανό.

Ο Silver έχει την ιδιαιτερότητα ότι παρά την ηλικία του των δεκατεσσάρων χρόνων, προέρχεται από το μέλλον, περίπου διακοσίων χρόνων από σήμερα . Μπορεί δε και ταξιδεύει στο χρόνο για να βοηθήσει τον Sonic και τους φίλους του. Έχει ψυχοκινητικές ικανότητες που του επιτρέπουν να μετακινεί αντικείμενα με τη δύναμη του μυαλού

του. Από ταχύτητα ωστόσο, είναι ο αργότερος από όλους τους



σκαντζόχοιρους.

Εικόνα 64: Ο Silver

- *Metal Sonic*

Ο Metal Sonic είναι ένα ρομπότ, κατασκευασμένο από τον Dr. Eggman, προκειμένου να φτιάξει ένα αντίγραφο του Sonic που θα τον υπηρετεί. Διαθέτει ταχύτητα και δύναμη μαζί και αγωνίζεται στο ακόντιο.

Μαζί με τον Knuckles, τον Echidna και τον Shadow αποτελεί έναν από τους μεγάλους αντιπάλους του Sonic και παρόλο που είναι ένα ρομποτικό αντίγραφο του πρωτότυπου, πιστεύει ότι μπορεί να του πάρει τη θέση.



Εικόνα 65: Ο Metal Sonic

- *Blaze*

Μια ακόμα πριγκίπισσα, με ιδιαίτερες δυνάμεις και πολλαπλές δυνατότητες. Είναι δυναμική και ιδιαίτερα απαιτητική από τον εαυτό της. Προέρχεται κι αυτή από τον κόσμο του Angel Island ενώ η ίδια προστατεύει και χρησιμοποιεί το Sol Emerald. Αγωνίζεται στην κολύμβηση.

Η πριγκίπισσα Blaze ή Blaze the Cat είναι δεκατεσσάρων χρονών και πρωτοπαρουσιάστηκε στη σειρά Sonic Rush. Διαθέτει την ικανότητα της «πυροκίνησης» και γι' αυτό είναι η πριγκίπισσα μιας εναλλακτικής διάστασης και φύλακας των Sol Emeralds, της παγκόσμιας έκδοσης του Chaos Emeralds. Όταν η Blaze απογοητεύεται αρκεί να συναντήσει τον Cream the Rabbit, ο οποίος μαζί με τον Sonic και άλλους, της διδάσκει το νόημα και την αξία της φιλίας. Η Blaze είναι γρήγορη και έχει τη μεγαλύτερη δύναμη απ' όλους τους γυναικίους χαρακτήρες του παιχνιδιού.



Εικόνα 66: Η Blaze

- Vector

Πρόκειται για τον αρχηγό του Chaotix Detective Agency. Είναι έξυπνος και ετοιμόλογος. Έτοιμος πάντα να δώσει τον καλύτερό του εαυτό. Αγωνίζεται στο rugby.

Ο Vector the Crocodile ή απλώς Vector είναι ο δυναμικός ηγέτης του Chaotix Detective Agency που τρέχει με τους φίλους του, τον Espio the Chameleon και τον Charmy Bee. Ποτέ δεν εμφανίζεται χωρίς τα χαρακτηριστικά ακουστικά του και ψάχνει πάντα για καλοπληρωμένες δουλειές, αλλά ποτέ δεν αρνείται να βοηθήσει κάποιον που έχει ανάγκη. Συχνά καλείται να διαλευκάνει μυστήρια καθώς είναι ένας άριστος και μεθοδικός ντεντέκτιβ. Έγινε γνωστός με την εμφάνισή του στο Mario & Sonic στους Ολυμπιακούς Αγώνες, αλλά έχει εμφανιστεί και στη σειρά

Super Smash Bros. Στη σειρά Mario & Sonic, ενεργεί ως αντίπαλος τόσο του Bowser όσο και του Donkey Kong.



Εικόνα 67: Ο Vector

Συμπληρωματικοί χαρακτήρες

- Espio

Πρόκειται για μια φιγούρα-νinja, με πολύπλοκες ικανότητες και ιδιαίτερη αδυναμία στην παραδοσιακή γιαπωνέζικη κουζίνα. Αγωνίζεται στο άλμα εις τριπλούν.

Ο Espio the Chameleon είναι ένας τακτικός χαρακτήρας της σειράς παιχνιδιών του Sonic και μέλος του Team Chaotix, μαζί με τον Vector the Crocodile και τον Charmy Bee. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του αποτελούν τα μεγάλα βραχιόλια που φοράει στα χέρια και τα πόδια του.



Εικόνα 68: Ο Espio

- Rouge

Η Rouge είναι μια πανέμορφη νυχτερίδα, η οποία είναι χαρακτηριστική για τα κοσμήματα που φοράει. Άλλωστε, για τις υπηρεσίες που παρέχει

πληρώνεται σε πολύτιμους λίθους. Είναι ιδιαίτερα επιδέξια και γι' αυτό αγωνίζεται στην αναρρίχηση.

Η Rouge είναι ένας από τους κύριους χαρακτήρες της σειράς Sonic the Hedgehog. Έχει μεγάλη εμπειρία στο κυνήγι θησαυρού, με ιδιαίτερο ενδιαφέρον για το Master και το Chaos Emeralds. Παράλληλα, είναι περιστασιακός κυβερνητικός πράκτορας και συνεργάζεται με τις Guardian Units of Nations (ή G.U.N.), αλλά και τον Shadow the Hedgehog και τους E-123 Omega. Από άποψης σχέσεων με τον Sonic, αποτελεί μια περιστασιακή σύμμαχό του, ενώ συχνά συνεργάζεται με τον Knuckles και τον Echidna. Πρωτοεμφανίστηκε στο Sonic Adventure 2.



Εικόνα 69: Η Rouge

- Zavok

Ένας πανέξυπνος και ιδιαίτερα δυνατός δαίμονας. Μάλιστα η δύναμή του αναγνωρίζεται από φίλους και εχθρούς. Αγωνίζεται στην πυγμαχία.

Ουσιαστικά ο Zavok αποτελεί ένα Zeti και είναι ο ηγέτης των Deadly Six, οι κύριοι ανταγωνιστές του Sonic στο παιχνίδι Lost World. Η ιστορία του ξεκινά όταν ο Dr. Eggman έφτασε στο Lost Hex, όπου ο Zavok και τα άλλα μέλη των Deadly Six αναγκάστηκαν να τον υπηρετήσουν, λόγω της επίδρασης του Cacophonous Conch που χρησιμοποιούσε ο Eggman. Αφού ο Sonic εξαφάνισε το κοχύλι, οι Deadly Six εξεγέρθηκαν και ανέκτησαν τις δυνάμεις τους.



Εικόνα 70: Ο Zavok

- *Eggman Nega*

Ο Eggman Nega αποτελεί ένα αντίγραφο του Dr. Eggman. Για την ακρίβεια έχει τόσο την επιστημονική του κατάρτιση όσο και την πονηριά του. Είναι γεγονός πως μερικές φορές οι δύο φιγούρες δεν έχουν συμπάθεια η μία για την άλλη. Ο Eggman Nega αγωνίζεται στο Karate.

Ο Dr. Eggman Nega, γνωστός και ως Nega, είναι ένας επίσης τακτικός (κακός) χαρακτήρας των παιχνιδιών Sonic. Παρότι θεωρείται συγγενής του Dr. Eggman από το μέλλον, αρχικά πιστευόταν ότι προερχόταν από άλλη διάσταση. Ο Silver και η Blaze αποτελούν τους βασικούς του αντιπάλους, κατά το πρότυπο του Sonic και του Tails, που είναι βασικοί αντίπαλοι του Dr. Eggman.



Εικόνα 71: Ο Eggman Nega

- Jet

Πρόκειται για ένα πράσινο γεράκι, το οποίο σερφάρει επάνω σε μια ιπτάμενη σανίδα, αγγίζοντας υπερβολικές ταχύτητες. Προφανώς, η ταχύτητα είναι το χαρακτηριστικό του γνώρισμα. Αγωνίζεται στο ποδόσφαιρο.

Πράγματι, το τετράχρονο πράσινο γεράκι είναι ηγέτης μιας συμμορίας κλεφτών που ονομάζεται Babylon Rogues, οι οποίοι συνεργάζονται με τους Wave the Swallow και Storm the Albatross. Παράλληλα, είναι ένας από τους αντιπάλους του Sonic. Η ικανότητα οδήγησης της Extreme Gear του χάρισε τον τίτλο Legendary Wind Master.



Εικόνα 72: Ο Jet

- Zazz

Ο Zazz είναι άλλος ένας δαίμονας που ανήκει στην ομάδα των Deadly Six. Είναι ταχύτερος και ετοιμοπόλεμος ανά πάσα στιγμή. Παρά το αδύνατο παρουσιαστικό του είναι ένας πανίσχυρος πολεμιστής. Αγωνίζεται στο ring pong.

Ο Zazz είναι κι αυτός Zeti και ξεκίνησε ως βασικός ανταγωνιστής του Sonic στο Sonic Lost World. Η ιστορία του είναι παράλληλη με του Zavok.



Εικόνα 73: Ο Zazz

Γενικοί υποστηρικτικοί χαρακτήρες

- Boom Booms

Πρόκειται για ένα είδος Koopa που χρησιμεύουν ως πρόσθετοι παίκτες στο rugby.

Τα Boom Booms είναι ένα είδος Koopa, πιστοί οπαδοί του Bowser. Το είδος πρωτοεμφανίστηκε στο Super Mario Bros, όπου και εκπροσωπήθηκε από έναν μόνο χαρακτήρα. Έκτοτε, με σταδιακά αυξανόμενη παρουσία, εμφανίζονται και αγωνίζονται ως ομάδα.



Εικόνα 74: Το Boom Boom

- Birdos

Είδος δεινοσαύρου με μεγάλο ρύγχος. Χρησιμεύουν στους ποδοσφαιρικούς αγώνες ως τερματοφύλακες.

Τα πλάσματα αυτά πρωτοεμφανίστηκαν στο Super Mario Bros 2. Από τότε, ο αριθμός τους αυξάνεται και εμφανίζονται πλέον σε πολλούς ρόλους. Αρχικά, παρουσιάζονταν ως θεατές σε διάφορα παιχνίδια του Mario, ξεκινώντας από το Mario Power Tennis, ενώ αργότερα μετατράπηκαν σε χαρακτήρες δράσης. Μερικές φορές συνεργάζονται με τους Yoshis, επίσης πολύχρωμα τέρατα, με μορφή δεινοσαύρου, οι οποίοι χρησιμοποιούν τα αυγά ως βλήματα.



Εικόνα 75: To Birdo

- Egg Pawns

Τα Egg Pawns είναι μικρά και ευέλικτα ρομπότ που κατασκεύασε ο Dr. Eggman, για να βάζουν εμπόδια στους ήρωες. Χρησιμοποιούνται ως παίκτες ή τερματοφύλακες στους ποδοσφαιρικούς αγώνες.

Την πρώτη τους εμφάνιση την έκαναν στο παιχνίδι Sonic Heroes. Από τότε εμφανίζονται όλο και συχνότερα στη σειρά Mario & Sonic, όπου συναντιούνται ως εμπόδια στο Dream Events. Ωστόσο στη συνέχεια χρησιμοποιούνται επίσης ως επιπλέον μέλη της ομάδας για την ενίσχυσή της όταν χρειάζεται μεγάλος αριθμός παικτών.



Εικόνα 76: Το Egg Pawn

1.5 Διασύνδεση

1.5.1 Σύστημα ελέγχου - Πώς ο παίκτης του παιχνιδιού ελέγχει το παιχνίδι;

Ποιες είναι οι συγκεκριμένες εντολές;

Ο χειρισμός των χαρακτήρων μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε με τα πλήκτρα της κονσόλας Nintendo Switch είτε με χειριστήρια Dual Joy-Con, ανάλογα με τη χρησιμότητα της κάθε μεθόδου για κάθε συγκεκριμένο αθλητικό γεγονός. Αυτό σημαίνει πως υπάρχουν αθλήματα δράσης όπου τα Dual Joy-Con συνεισφέρουν στη ρεαλιστική απεικόνιση της προσπάθειας

(πχ. τένις, τοξοβολία), ενώ σε άλλα θα ήταν περιττό (πχ. ιστιοπλοΐα). Βεβαίως, το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι πιο πολύπλοκο ως προς τον χειρισμό του καθώς ακόμα και ο αγώνας δρόμου, μπορεί να απαιτεί περισσότερες κινήσεις από το επαναλαμβανόμενο πάτημα ενός πλήκτρου ή την απλή χρήση του χειριστηρίου, ειδικά στα σημεία εκείνα που οι ήρωες αλληλεπιδρούν ή συμμετέχουν σε περίπλοκα γεγονότα. Άρα σε κάθε περίπτωση το είδος του χειριστηρίου είναι θέμα ευκολίας για τον παίκτη. Ένα από τα θετικά στοιχεία του συστήματος είναι ότι το παιχνίδι μπορεί να ελεγχθεί εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα, τα οποία είναι πιο οικεία στους περισσότερους παίκτες.



Εικόνα 77: Η κονσόλα Nintendo Switch.



Εικόνα 78: Τα χειριστήρια Dual Joy-Con.

1.5.2 Ήχος, μουσική, ηχητικά εφέ

Το παιχνίδι είναι πλούσιο σε ήχους, μουσικές και ηχητικά εφέ, τα οποία πλαισιώνουν αρμονικά τη δράση, δίνοντας έμφαση στην πλοκή και βοηθώντας τον παίκτη να βρεθεί νοερά στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Πιο συγκεκριμένα, το «Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020» περιλαμβάνει 84 διαφορετικές φωνές που είτε ανήκουν στους χαρακτήρες τους είτε στα στοιχεία της πλοκής (αναγγελίες στους αγωνιστικούς χώρους, απονομές, πυροβολισμοί, κινήσεις παικτών κλπ.). Κάθε φωνή περιλαμβάνει ένα πλήθος συγκεκριμένων ήχων, εντολών, κραυγών, με συνέπεια το σύνολο όλων των ήχων μαζί να αγγίζουν τους 57.700! Η συμπλοκή τους κατά τη

διάρκεια της δράσης και ειδικά εντός του Tokyo 64 όπου και εκτυλίσσεται η σύγκρουση καλών και κακών, δημιουργεί μία ιδιαίτερα ρεαλιστική αίσθηση και προσφέρει ιδιαίτερη απόλαυση στον παίκτη.

1.5.3 Σύστημα Βοήθειας

Κάθε φορά που οι παίκτες επιλέγουν έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα, προβάλλονται σε ξεχωριστό παράθυρο όλες οι πληροφορίες που αφορούν τόσο στον χαρακτήρα, όσο και στην αποστολή του. Πιο συγκεκριμένα, προβάλλονται πληροφορίες για τον συγκεκριμένο χαρακτήρα όπως δυνάμεις και αδυναμίες, χαρακτηριστικές ικανότητες, φιλικό προς αυτόν χαρακτήρες κλπ. Παράλληλα, φανερώνονται πληροφορίες για την αποστολή την οποία καλείται να ολοκληρώσει, καθώς και τεχνικές λεπτομέρειες όπως τα πλήκτρα πλοήγησης, οι συνδυασμοί πλήκτρων για συγκεκριμένες απαιτήσεις κλπ. Κατ' αυτόν τον τρόπο, ο παίκτης έχει μια πολύ καλή εικόνα του τι θα αντιμετωπίσει, πριν καν αρχίσει την αποστολή και ταυτόχρονα, διευκολύνεται κατά πολύ η ίδια η αποστολή του. Συνδυαστικά με όλα τα παραπάνω λειτουργεί η ύπαρξη βίντεο που εξηγεί αναλυτικά τα βήματα που πρέπει να γίνουν καθώς και η γενικότερη εικόνα της αποστολής.

1.6 Τεχνητή Νοημοσύνη

1.6.1 Μη-μάχη και φιλικόι χαρακτήρες

Σε όλο το παιχνίδι υπάρχουν καθορισμένες συμμαχίες και οι ήρωες χωρίζονται εξ αρχής σε στρατόπεδα. Οι χαρακτήρες που συμμετέχουν σε κάθε στρατόπεδο είναι προκαθορισμένοι και η σύσταση του κάθε στρατοπέδου έχει διαμορφωθεί από το σύνολο των παιχνιδιών Sonic και Mario. Η κατανομή τους έχει ως εξής:

Mario

Φιλικόι χαρακτήρες: Luigi, Peach, Daisy,

Εχθρικοί χαρακτήρες: Bowser, Wario, Waluigi

Ουδέτεροι χαρακτήρες: Yoshi, Donkey Kong, Bowser Jr.,

Αυτόνομοι χαρακτήρες: Toadette, Rosalina, Diddy Kong, Wendy, Larry, Ludwig

Sonic

Φιλικοί χαρακτήρες: Tails, Knuckles, Amy

Εχθρικοί χαρακτήρες: Dr. Eggman, Shadow, Silver,

Ουδέτεροι χαρακτήρες: Metal Sonic, Blaze, Vector

Αυτόνομοι χαρακτήρες: Espio, Rouge, Zavok, Eggman Nega, Jet, Zazz

Επισημαίνεται ότι οι ουδέτεροι χαρακτήρες άλλοτε συνεργάζονται και άλλοτε όχι με τους ήρωες, ανάλογα με τα συμφέροντά τους, ενώ οι αυτόνομοι χρησιμεύουν ως αντίπαλοι στα αγωνίσματα (για το συγκεκριμένο παιχνίδι), όχι τόσο ως ανταγωνιστές όσο ως φορείς προώθησης της πλοκής του παιχνιδιού.

1.7 Τεχνικές

1.7.1 Υλικό που θα χρησιμοποιηθεί

Το υλικό που θα χρειαστεί για να τρέξει το παιχνίδι, αποτελείται από:

- Μια τηλεόραση, κατά προτίμηση υψηλών τεχνολογικών δυνατοτήτων
- Μια κονσόλα παιχνιδιών Nintendo Switch
- Ένα dock (προβολέας)
- Ένα καλώδιο HDMI
- Ένας φορτιστής κονσόλας

1.7.2 Απαιτήσεις δικτύου

Για το συγκεκριμένο παιχνίδι, η σύνδεση με το διαδίκτυο δεν είναι αναγκαία για την βασική πλοκή. Αυτό σημαίνει πως το σύνολο των πληροφοριών της πλοκής είναι αποθηκευμένο στη σχετική game card απ' όπου και λαμβάνονται οι πληροφορίες. Ωστόσο, μέσω του διαδικτύου το παιχνίδι λαμβάνει τις αναγκαίες αναβαθμίσεις του λογισμικού, όπως και ενημερώσεις ασφαλείας, απόδοσης κλπ. Παράλληλα, το παιχνίδι μπορεί να γίνει διαδικτυακό εάν ο παίκτης επιθυμεί να συμμετάσχει σε ομαδικές δοκιμασίες και αγωνίσματα με άλλους παίκτες που βρίσκονται online, εντός

ή εκτός Ελλάδας. Σε κάθε περίπτωση πάντως, όπως και για το σύνολο των δικτυακών παιχνιδιών, μια γρήγορη σύνδεση με το διαδίκτυο προσφέρει ταχύτητα απόκρισης στον χειρισμό και μειώνει τα «λαγκαρίσματα». Ενδεικτικά, μια ταχύτητα σύνδεσης της τάξης των 11 MBps προσφέρει απροβλημάτιστη ροή στο παιχνίδι.

1.8 Game Art - Βασικά στοιχεία, πώς θα αναπτυχθούν. Προβλεπόμενο στυλ

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα του παιχνιδιού αυτού είναι οι πιστές αναπαραστάσεις των ολυμπιακών εγκαταστάσεων του Τόκιο, που πρόκειται να φιλοξενήσουν τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2021, πλέον. Όντως έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην πιστή αντιγραφή των χώρων αλλά και στην ιδιαίτερη κινέζικη αρχιτεκτονική. Η τεχνογνωσία για κάτι τέτοιο προκύπτει από την προϋπάρχουσα μελέτη της SEGA, καθώς όπως προαναφέρθηκε, ο Sonic αποτέλεσε τον επίσημο παρουσιαστή των αθλητικών χώρων. Σε πολλές περιπτώσεις, ο σχεδιασμός των χώρων αγγίζει την απόλυτη πιστότητα. Το ίδιο ρεαλιστικό είναι και το περιβάλλον του Tokyo 64, όπου οι αθλητικοί χώροι έχουν εκπληκτική λεπτομέρεια.

Ένα επιπλέον στοιχείο τέχνης είναι η αλλαγή ενδυμασίας των περισσότερων ηρώων, ανάλογα με τα αγωνίσματα στα οποία λαμβάνουν μέρος. Πράγματι, οι ενδυμασίες αποδίδονται εξαιρετικά και το αποτέλεσμα δημιουργεί ένα αποτέλεσμα που ικανοποιεί οπτικά τον παίκτη και του δίνει την ψευδαίσθηση ότι συμμετέχει σε κανονικούς αγώνες (Όλα τα στοιχεία αντλήθηκαν από το Mariowiki [2021] και The sounds resource [2019]).

Κεφάλαιο 2. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι «Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες»

Ο Πέρσιβαλ είναι Βρετανός και ζει στην Αγγλία. Σπουδάζει ελληνική ιστορία στο Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης, στο Τμήμα Ελληνικών Σπουδών και οι επιδόσεις του είναι εξαιρετικές. Εκτός από πολύ καλός φοιτητής όμως, είναι και αθλητής του στίβου. Συμμετέχει στην πανεπιστημιακή ομάδα, όπου έχει διακριθεί για την ταχύτητά του, έχοντας κερδίσει πολλά μετάλλια και διακρίσεις. Βεβαίως, όπως σε κάθε φυσιολογικό άτομο της ηλικίας του, του αρέσουν οι ευχάριστες παρέες, τα πάρτι και οι παμπ.

Ένα πρωινό στο πανεπιστήμιο, ο καθηγητής του, ο κ. Νες πραγματοποιεί μια διάλεξη για τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην αρχαιότητα, μιλώντας αναλυτικά για τα αθλήματα, τους χώρους, τους θεατές, τις προπονήσεις και πολλά άλλα υπέροχα πράγματα, με αποτέλεσμα ο Πέρσιβαλ να εντυπωσιαστεί ιδιαίτερα. Στο τέλος της διάλεξης, ψάχνει να βρει τον καθηγητή προκειμένου να του δώσει περισσότερες πληροφορίες για τους αγώνες. Δεν τον βρίσκει όμως, πουθενά στις αίθουσες. Μπαίνοντας στο γυμναστήριο του πανεπιστημίου ωστόσο, βρίσκεται μπροστά σε μια απίστευτη έκπληξη. Ο καθηγητής του, μεταμορφωμένος σε κένταυρο, πολεμάει με τον καθηγητή της Φυσικής, ο οποίος με τη σειρά του είναι μεταμορφωμένος σε κέρβερο!!! Ο σκληρός αγώνας συνεχίζεται μέχρι που ο κένταυρος χτυπά δυνατά με τα πίσω πόδια του τα κεφάλια του κέρβερου, με αποτέλεσμα αυτός να υποχωρήσει τραυματισμένος και νικημένος.

Ο Πέρσιβαλ σοκαρισμένος ρωτάει τον καθηγητή αν όλα όσα βλέπει είναι αλήθεια ή ονειρεύεται και αυτός του αποκαλύπτει μια απίστευτη αλήθεια. Του λέει πως στην πραγματικότητα είναι ο κένταυρος Νέσσος και αυτή είναι η κανονική του μορφή ενώ ο ίδιος ο Πέρσιβαλ δεν είναι άλλος από τον Περσέα, τον γνωστό ήρωα της μυθολογίας. Του αποκαλύπτει επίσης πως έφτασε ο καιρός να μάθει την πραγματική του ταυτότητα καθώς υπάρχει μια αποστολή γι' αυτόν. Τον πληροφορεί ότι πρέπει να επιστρέψει στην αρχαιότητα, επειδή οι Ολυμπιακοί Αγώνες

κινδυνεύουν να χαθούν. Αιτία είναι ο Άδης, ο οποίος εναντιώθηκε στον Δία για την εξουσία των Ολυμπιακών Αγώνων και για τον λόγο αυτόν έχει στείλει στο στάδιο τον στρατό του κάτω κόσμου για να αγωνιστεί. Εάν ο πανίσχυρος στρατός νικήσει, οι αγώνες θα σταματήσουν μια για πάντα. Ο Περσέας ακούει αποσβολωμένος μη μπορώντας να πιστέψει τα λόγια του. Ο Νέσσος τον πείθει καθώς του λέει ότι ο κέρβερος που του επιτέθηκε πριν λίγο, είναι σύμμαχος του Άδη και ήθελε βασικά να τον εμποδίσει να τον ειδοποιήσει.

Ο Περσέας χωρίς δισταγμό, αποφασίζει να βοηθήσει την κατάσταση και ο Νέσσος με το σκήπτρο του ανοίγει μια τρύπα στον χρόνο, επιτρέποντάς του να βρεθεί αμέσως στην αρχαία Ολυμπία. Εκεί, προς μεγάλη του έκπληξη, τον περιμένει ο Θησέας, ο οποίος δεν είναι άλλος από τον Θήσεους, τον στενό του φίλο και συμφοιτητή στην Οξφόρδη. Ο Θησέας δεν είναι τόσο καλός φοιτητής όσο ο Περσέας, αλλά είναι ιδιαίτερα δυνατός και γι' αυτό συμμετέχει στην πανεπιστημιακή ομάδα της πάλης, όπου σημειώνει μεγάλες επιτυχίες. Έτσι ο Περσέας του ζητάει να τον βοηθήσει να χαλάσουν τα σχέδια του Άδη, πρόκληση που αποδέχεται με ενθουσιασμό. Οι δύο φίλοι, με μεγάλη χαρά διαπιστώνουν ότι δύο θεοί είναι έτοιμοι να τους προσφέρουν την προστασία τους, ο Ποσειδώνας, που είναι και ο πραγματικός πατέρας του Περσέα και η Αθηνά, η προστάτιδα και φίλη του Θησέα, οι οποίοι αποφάσισαν να αφήσουν τη μεταξύ τους αντιπαλότητα και να κατέβουν από τον Όλυμπο για να διασώσουν τους αγώνες. Οι θεοί τους καλωσορίζουν και τους εξηγούν την κατάσταση, διαβεβαιώνοντάς τους ότι θα τους προστατεύουν και θα τους ισχυροποιούν συνέχεια, απέναντι στους θανάσιμους κινδύνους που πρόκειται να αντιμετωπίσουν. Με την υπόσχεση αυτή ξεκινούν αμέσως όλοι μαζί για την Ολυμπία.

Πίστα 1

Στον δρόμο προς το στάδιο της αρχαίας Ολυμπίας συναντούν την πρώτη τους πρόκληση. Οι δύο φίλοι συναντούν τέσσερις μηχανικούς πολεμιστές τεραστίων διαστάσεων, σαν το ρομπότ Τάλως στην Κρήτη, οι οποίοι τους εμποδίζουν να προχωρήσουν. Προκειμένου να τα καταφέρουν, επιστρατεύουν την πονηριά τους. Έτσι, ο Περσέας εκμεταλλευόμενος την ταχύτητά του αρχίζει να τρέχει από τη μια μεριά, τραβώντας την προσοχή τους προς αυτόν και δίνοντας αφορμή στον Θησέα

να καταστρέψει του πολεμιστές, χτυπώντας τους αρχικά στα πόδια για να πέσουν και κατόπιν, με χτυπήματα σε όλο τους το σώμα. Οι θεοί που παρακολουθούν ικανοποιημένοι, διατάζουν τον Άδη να αφήσει τις πονηριές και να επιτρέψει στους δύο φίλους να φτάσουν στο στάδιο, όπως και γίνεται.

Πίστα 2

Μα και η άφιξή τους στο στάδιο είναι περιπετειώδης. Οι φίλοι διαπιστώνουν πως για να συμμετάσχουν στους Αγώνες, πρέπει να αποδείξουν τις ικανότητές τους, καθώς ο Άδης έχει ζητήσει τον αποκλεισμό τους. Λόγω της επιμονής τους να συμμετάσχουν, οι διοργανωτές σε συνεννόηση με τον Άδη, αποφασίζουν να τους υποβάλλουν σε δοκιμασίες. Έτσι, δίνουν εντολή στον Θησέα που είναι παλαιστής να παλέψει με τον Ηρακλή, ο οποίος είναι γνωστός για τη θηριώδη δύναμή του. Η Αθηνά φοβούμενη για το αποτέλεσμα του αγώνα αυτού, συνεννοείται με τον πατέρα της, τον Δία και στέλνει αμέσως στον Θησέα έναν κεραυνό για να τριπλασιάσει τη δύναμή του. Ο Περσέας βλέπει τον κεραυνό να κατεβαίνει και προσπαθεί να τραβήξει τον Θησέα προς το μέρος του. Τα καταφέρνει και ο κεραυνός διαπερνά το σώμα του Θησέα το οποίο αμέσως αστράφτει. Έτσι, με απίστευτη δύναμη, νικάει τον Ηρακλή και ο Άδης αναγκάζεται να συμφωνήσει στη συμμετοχή του στους αγώνες.

Πίστα 3

Αντίστοιχα, οι διοργανωτές διατάζουν τον Περσέα, ο οποίος είναι γνωστός για την απίστευτη ταχύτητά του, να πάει στην Τροία, στο ιερό του θεού Απόλλωνα, προκειμένου να φέρει θυμίαμα για την τελετή έναρξης των Ολυμπιακών Αγώνων, αλλά να έχει γυρίσει πριν το μεσημέρι. Ο Περσέας απογοητεύεται καθώς ακόμα και για κάποιον τόσο γρήγορο, αυτός ο άθλος φαντάζει αδύνατος. Τότε όμως παρεμβαίνει ο Ποσειδώνας, ο οποίος του δίνει το άρμα του που το σέρνουν δελφίνια, με το οποίο καταφέρνει να φτάσει στην Τροία σε μόλις 5 λεπτά! Παίρνει το θυμίαμα και γυρίζει αμέσως για να το δώσει στους κριτές. Ο Άδης μη μπορώντας να πιστέψει στα μάτια του, συμφωνεί να δοθεί άδεια και στον Περσέα να αγωνιστεί, αλλά αμέσως φεύγει και βρίσκει του δύο θεούς με τους οποίους λογομαχεί. Ωστόσο, δεν μπορεί να τους μεταπείσει να μην υποστηρίζουν τους φίλους και επιστρέφει στο στάδιο άπραγος.

Πίστα 4

Οι αγώνες είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν, αλλά τα εμπόδια συνεχίζονται. Όταν προσπαθούν να ανάψουν την ολυμπιακή φλόγα διαπιστώνουν ότι ο Απόλλωνας, ο οποίος δίνει την φλόγα αυτήν, είναι άφαντος. Όλοι πανικοβάλλονται και προσπαθούν να καταλάβουν τι έχει γίνει. Μέσα στον πανικό ακούγεται πως ο Άδης έχει φυλακίσει τον Απόλλωνα στο όρος Σάος της Σαμοθράκης, για να μην μπορεί να ανάψει την ολυμπιακή φλόγα. Μπροστά στο ενδεχόμενο να ακυρωθούν οι αγώνες, οι φίλοι και οι προστάτες τους θεοί καταστρώνουν σχέδιο διάσωσης του Απόλλωνα. Αποφασίζουν και ζητούν από τον Ιάσωνα να τους δανείσει την Αργώ, όπως και γίνεται, ενώ ο Ερμής δανείζει στον Περσέα τα φτερωτά σανδάλια του. Έτσι, επιβιβάζονται όλοι στην Αργώ με κατεύθυνση τη Σαμοθράκη, ενώ ο Περσέας σπρώχνει με δύναμη πυραύλου το καράβι και φτάνουν αμέσως στο νησί. Εκεί, μετά από μεγάλη μάχη με τους στρατιώτες του Άδη στην ακτή, ανεβαίνουν στο βουνό και ανακαλύπτουν ότι ο Απόλλωνας είναι δεμένος στον ίδιο βράχο που είχαν δέσει τον Προμηθέα. Ενώ κοντεύουν να τον φτάσουν, πετάγονται μπροστά τους η Σκύλλα και η Χάρυβδη. Ο Θησέας με απίστευτη τόλμη παλεύει μαζί τους, ενώ η Αθηνά χτυπά τα τέρατα με το δόρυ της. Μετά από σύντομη μάχη, τα σκοτώνουν, απελευθερώνουν τον Απόλλωνα και ξεκινούν να κατεβαίνουν από το βουνό.

Πίστα 5

Όμως πριν προλάβουν να φύγουν από το νησί, ο Άδης έχει προλάβει να ειδοποιήσει τη φίλη του την τρομακτική Μέδουσα, με τα φίδια στο κεφάλι της, αντί για μαλλιά. Αυτή τους κλείνει τον δρόμο προς την Αργώ και η παρέα κοντοστέκεται, καθώς δεν είναι μόνη της αλλά στο πλευρό της έχει την Λερναία Ύδρα. Η μάχη ανάβει. Ο Περσέας ορμά εναντίον της Μέδουσας ενώ ο Ποσειδώνας τη χτυπά με την τρίαινά του και ο Θησέας με τη βοήθεια της Αθηνάς, αλλά και του Ηρακλή που κατάλαβε τον δίκαιο σκοπό των δύο φίλων, μάχονται εναντίον της Ύδρας. Ο Περσέας καταφέρνει τελικά και κόβει το κεφάλι της Μέδουσας ενώ οι υπόλοιποι νικούν το άλλο τέρας, κόβοντας όλα τα κεφάλια του. Ανακαλύπτουν όμως ότι ο Απόλλων πάγωσε καθώς κοίταξε τα άψυχα μάτια της Μέδουσας. Οι φίλοι παρακαλούν τον Δία να τον ξεπαγώσει ενώ οι θεοί-προστάτες διαμαρτύρονται για την κατάσταση αυτή. Ο Δίας αν και δεν θέλει να πάρει θέση, ξεπαγώνει τον Απόλλωνα και

επιστρέφουν όλοι στην Ολυμπία. Ο Απόλλων ανάβει και παραδίδει το ολυμπιακό φως και οι αγώνες ξεκινούν.

Πίστα 6

Οι δύο φίλοι ρίχνονται με τα μούτρα στους αγώνες. Ο Άδης έχει στείλει του καλύτερους στρατιώτες του να αγωνιστούν, θέλοντας απεγνωσμένα να στερήσει από τους φίλους το κλαδί ελιάς. Ο Περσέας αρχικά αγωνίζεται σε όλα τα αγωνίσματα του στίβου, όπου λόγω τρομερής ταχύτητας νικάει. Ο Θησέας από την άλλη, αναλαμβάνει όλα τα αθλήματα της πάλης και παρότι παλεύει με τρομακτικούς αντιπάλους, τους νικάει. Οι θεοί ενημερώνουν τους φίλους ότι τα πάνε πολύ καλά αλλά δεν είναι αρκετό. Για να σωθούν οι αγώνες, πρέπει να νικηθούν οι στρατιώτες του κάτω κόσμου σε όλα τα αγωνίσματα ανεξαιρέτα. Οι φίλοι απογοητεύονται και φοβούνται μήπως χάσουν σε κάποια και απογοητεύσουν τους προστάτες τους και τους άλλους θεούς. Η Αθηνά όμως και ο Ποσειδώνας τους εμπυχώνουν και αποφασίζουν να τους δώσουν τα μυστικά τους όπλα. Αμέσως στον ουρανό εμφανίζεται μια λευκή κουκουβάγια που κουβαλάει μια τρίαινα. Όλοι απορούν, αλλά οι φίλοι γνωρίζουν τι συμβαίνει αφού μια ακτίνα φωτός από την τρίαινα τους λούζει, κάνοντάς τους να νιώσουν υπεράνθρωποι. Κατ' αυτόν τον τρόπο ρίχνονται στο ένα αγώνισμα μετά το άλλο, νικώντας όλους τους στρατιώτες του Άδη.

Έχοντας πλέον νικήσει σε όλα τα αγωνίσματα, οι Ολυμπιακοί Αγώνες ολοκληρώνονται και οι κριτές αποφασίζουν ότι οι δύο φίλοι είναι οι αδιαμφισβήτητοι νικητές. Έτσι, σε ειδική τελετή, τους στεφανώνουν ολυμπιονίκες. Ο κόσμος στο στάδιο ζητωκραυγάζει ευτυχισμένος, την ώρα που ο Δίας ανακοινώνει ότι οι Ολυμπιακοί Αγώνες θα συνεχιστούν κανονικά. Ο Άδης ταπεινωμένος ξανακατεβαίνει με τον στρατό του στον κάτω κόσμο, απειλώντας ότι θα ξαναγυρίσει, χωρίς να του δίνει όμως κανείς σημασία. Οι θεοί του Ολύμπου πανηγυρίζουν και ευχαριστούν τους δύο φίλους, οι οποίοι κάνουν τον γύρο του θριάμβου στο στάδιο της Ολυμπίας. Μετά τους πανηγυρισμούς, ευχαριστούν του

θεούς-προστάτες τους και αφού τους χαιρετίσουν, ξαναμπαίνουν στην τρύπα του χρόνου και επιστρέφουν ικανοποιημένοι στον 21^ο αιώνα.

Την επόμενη ημέρα στο μάθημα της αρχαίας ιστορίας, ο καθηγητής Νες μιλάει και πάλι για τους Ολυμπιακούς Αγώνες ενώ κλείνει το μάτι στους δύο φίλους. Ο Πέρσιβαλ, ο Θήσεος και ο καθηγητής είναι οι μόνοι πλέον στον κόσμο που γνωρίζουν ότι οι σύγχρονοι Ολυμπιακοί Αγώνες συνεχίζουν να υπάρχουν χάρη σε αυτούς δύο θαρραλέους φίλους!

Κεφάλαιο 3. Το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας

Ένα από τα όχι ιδιαίτερα γνωστά, αλλά από τα παλαιότερα μουσεία στην Ελλάδα, είναι το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας, στην Ολυμπία. Όπως φαίνεται από τον τίτλο του, έχει συγκεκριμένο ρόλο και αναφέρεται στους Ολυμπιακούς Αγώνες της αρχαίας εποχής. Η πρωτοτυπία του είναι το γεγονός ότι παράλληλα με την έκθεση των αρχαίων αντικειμένων, έχει δημιουργήσει μία πλήρη ψηφιακή έκθεση του τρόπου που διεξάγονταν οι Αγώνες τα αρχαία χρόνια, γεγονός που δημιουργεί ευχαρίστηση στον επισκέπτη και ο οποίος μαθαίνει καλύτερα την ιστορία.



Εικόνα 79: Το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας σήμερα.

3.1 Γενικές πληροφορίες

Το Μουσείο βρίσκεται μπροστά από τον αρχαιολογικό χώρο της Ολυμπίας αφού τα αντικείμενα που εκτίθενται προέρχονται από αυτόν. Οι εκθέσεις του περιλαμβάνουν τα όργανα και τα εργαλεία που χρησιμοποιούσαν οι αρχαίοι αθλητές, κατά τη διάρκεια των Ολυμπιακών Αγώνων στην αρχαιότητα. Χρονολογικά, αυτά τοποθετούνται από τη 2^η χιλιετία π.Χ. μέχρι και τον 5^ο αι. μ.Χ. Τα εποπτικά μέσα που υποστηρίζουν την περιήγηση στον χώρο, κάνουν την ξενάγηση διαδραστική και ασφαλώς, πιο ευχάριστη στον επισκέπτη.

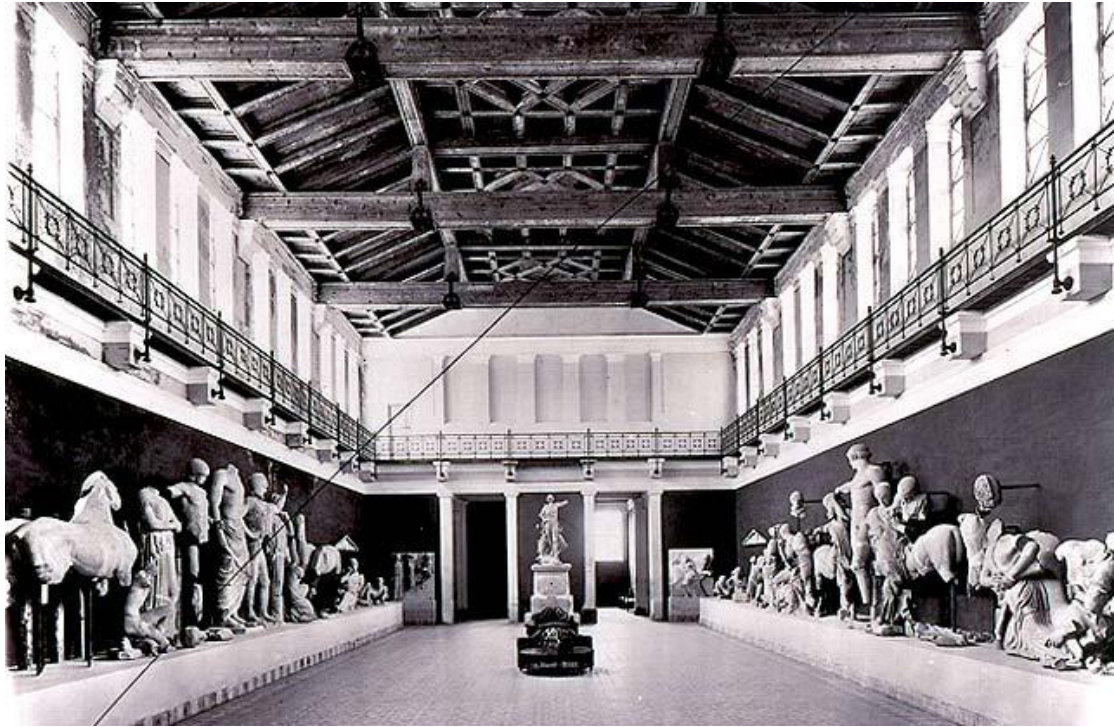
Το κτήριο του Μουσείου έχει δύο επίπεδα, το ισόγειο και το υπόγειο. Στο ισόγειο βρίσκονται οι εκθεσιακοί χώροι με τις αρχαιότητες και περιλαμβάνει την κεντρική αίθουσα και έντεκα μικρότερες. Στο υπόγειο, λειτουργεί εξ ολοκλήρου η ψηφιακή έκθεση (ΥΠΠΟΑ, 2012).

3.2 Ιστορία του Μουσείου

Η κατασκευή του ολοκληρώθηκε το 1888 και κατασκευάστηκε με χρήματα του εθνικού ευεργέτη Ανδρέα Συγγρού. Αρχικά ονομάστηκε Παλιό Μουσείο ή Σύγγρειον. Τα αρχιτεκτονικά σχέδια τα έφτιαξαν Γερμανοί αρχιτέκτονες που εργάζονταν στις ανασκαφές της Ολυμπίας και κατασκευάστηκε για να διαφυλάξει τα ευρήματα από τον Ναό του Διός που είχε ανακαλύψει την εποχή εκείνη η γερμανική αρχαιολογική αποστολή (1875-1881). Έτσι, τα πιο πολύτιμα ευρήματα, όπως τα κομμάτια του ναού, τοποθετήθηκαν στην κεντρική αίθουσα, ενώ εκεί κοντά τοποθετήθηκε αρχικά και το πολύ γνωστό άγαλμα, ο Ερμής του Πραξιτέλη.

Το 1954 έγιναν μεγάλοι σεισμοί στην περιοχή, οι οποίοι προκάλεσαν σοβαρές ζημιές στο κτήριο. Αλλά και τα νέα αντικείμενα που ανακαλύπτονταν ήταν πολλά και πλέον δεν χωρούσαν στους χώρους τους. Γι' αυτό αποφασίστηκε η κατασκευή ενός δεύτερου μουσείου δίπλα στο παλιό. Έτσι δημιουργήθηκε το Νέο Αρχαιολογικό Μουσείο της Ολυμπίας, το οποίο ήταν πιο μοντέρνο και βεβαίως πολύ μεγαλύτερο από το άλλο. Όταν αυτό εγκαινιάστηκε, το Παλιό Μουσείο σταμάτησε να λειτουργεί και οι χώροι του χρησιμοποιήθηκαν ως αποθήκες και εργαστήρια συντήρησης.

Ωστόσο, από τη δεκαετία του 1980 είχε αποφασιστεί η επισκευή του κτηρίου, αλλά οι εργασίες ξεκίνησαν στις αρχές του 2000, προκειμένου να έχει ετοιμαστεί μέχρι τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2004. Οι επισκευές ολοκληρώθηκαν το 2003 και πλέον χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά για την προβολή της Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας. Εγκαινιάστηκε ξανά το 2004 (ΥΠΠΟΑ, 2012).



Εικόνα 80: Το Μουσείο στις αρχές του 20ου αιώνα.

3.3 Οι εκθέσεις

Όπως είπαμε, το Μουσείο διαθέτει δύο εκθέσεις, μία βασική και μία ψηφιακή. Η βασική έκθεση εκτείνεται σε τέσσερις ενότητες, εκτίθενται 463 αρχαία αντικείμενα κάθε είδους, μέσα από τα οποία παρουσιάζεται η ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων από τα προϊστορικά χρόνια μέχρι την αρχαιότητα. Τα αντικείμενα είναι χρυσά δαχτυλίδια με αναπαραστάσεις αγώνων, χάλκινα και πήλινα αγαλματάκια, όργανα που χρησιμοποιούσαν οι αθλητές, επιγραφές σε πέτρα, αγγεία και πολλά άλλα. Εκτός από τα ευρήματα του αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας, φιλοξενούνται εκθέματα και από άλλα γνωστά ιερά όπως των Δελφών, της Νεμέας κλπ. (ΥΠΠΟΑ, 2012 και ΥΠΠΟΑ).



Εικόνα 81: Η αρχαιολογική έκθεση του Μουσείου.

Μεγάλο ωστόσο ενδιαφέρον παρουσιάζει η ψηφιακή έκθεση. Αυτή υποστηρίζεται από ηλεκτρονικά συστήματα και συσκευές, οι οποίες ζωντανεύουν τον αρχαίο κόσμο, μπροστά στα μάτια του επισκέπτη. Οι πληροφοριακές συσκευές που χρησιμοποιούνται για τον σκοπό αυτόν είναι οι εξής:

1. Τέσσερις οθόνες που βρίσκονται στην κεντρική είσοδο της ψηφιακής έκθεσης και οι οποίες αποτελούν την εισαγωγική περιήγηση. Αυτή καλωσορίζει τον επισκέπτη στις τέσσερις γλώσσες (αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά και ελληνικά).
2. Φορητές συσκευές ξενάγησης, την οποία μπορεί να έχει ο επισκέπτης μαζί του και στις δώδεκα θεματικές ενότητες της αρχαιολογικής έκθεσης. Αυτές λειτουργούν με αυτόματο ή χειροκίνητο τρόπο και δίνουν πληροφορίες για τα εκθέματα μέσα από εικόνες και ήχους. Οι επισκέπτες που δεν γνωρίζουν από

τεχνολογία, έχουν τη δυνατότητα να μάθουν πως λειτουργούν από υπαλλήλους, στην αρχή της έκθεσης.

3. Πέντε σταθμοί πληροφόρησης για ερευνητές. Πρόκειται για ολοκληρωμένα πληροφοριακά συστήματα, το οποία μέσω διαδραστικών οθονών, παρέχουν εξειδικευμένες πληροφορίες για τα εκθέματα του Μουσείου, αλλά και γενικότερες πληροφορίες για την αρχαία ιστορία, οι οποίες αντλούνται τόσο από τη βάση δεδομένων του Μουσείου όσο και από τις παγκόσμιες βάσεις δεδομένων. Απευθύνονται σε επιστήμονες (ιστορικούς, αρχαιολόγους κλπ.).
4. Τρεις σταθμοί πληροφόρησης για επισκέπτες. Πρόκειται επίσης για πληροφοριακά συστήματα που προσφέρουν τις ίδιες πληροφορίες που παρέχουν και οι φορητές συσκευές.



Εικόνα 82: Οι τρεις σταθμοί πληροφόρησης.

5. Σύστημα απτικής διάδρασης. Πρόκειται για ένα καταπληκτικό εργαλείο για άτομα που έχουν προβλήματα όρασης. Αποτελείται από δύο ρομποτικούς βραχίονες και μία οθόνη που προβάλλει τα αντικείμενα σε 3D. Όταν ο χρήστης φοράει τους βραχίονες και τους μετακινεί γύρω από ένα γλυπτό, εξελιγμένοι αισθητήρες πιέζουν τα χέρια του χρήστη στα σημεία που κάνει καμπύλες το μάρμαρο, κάνοντάς τον να αισθανθεί τις λεπτομέρειες του γλυπτού που δεν μπορεί να δει.

6. Οι πέντε οθόνες. Αυτές προβάλλουν τα αγωνίσματα που γίνονταν ανά ημέρα, για κάθε μια από τις πέντε ημέρες που διεξάγονταν οι Ολυμπιακοί Αγώνες.



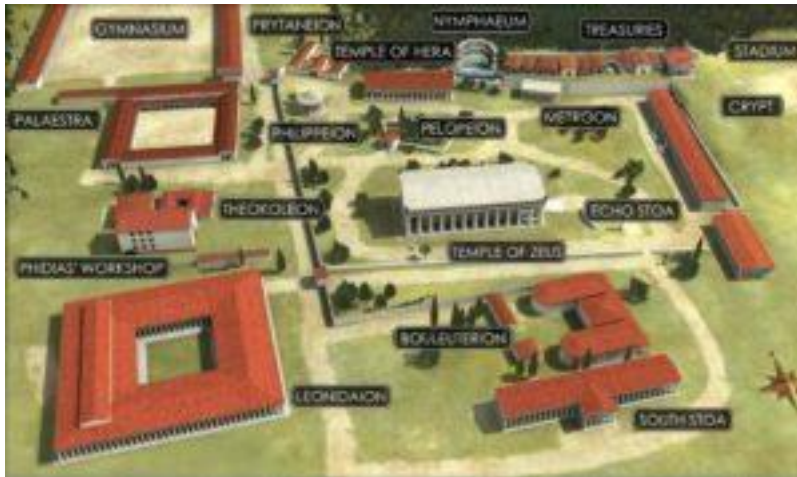
Εικόνα 83: Οι πέντε οθόνες που προβάλλουν τα ολυμπιακά αθλήματα.

7. Οι δέκα οθόνες. Αυτές προβάλλουν με οπτικό τρόπο το διαδικαστικό των Αγώνων που περιλάμβανε την ιερή πομπή από την Ήλιδα στην Ολυμπία, η οποία γινόταν πριν τους Ολυμπιακούς Αγώνες, ενώ παράλληλα δείχνουν σκηνές προπόνησης από το Γυμνάσιο του χώρου.
8. Το Πανόραμα. Πρόκειται για άλλο ένα πληροφορικό σύστημα που παρέχει ιστορική και κοινωνική πληροφόρηση αναφορικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.



Εικόνα 84: Ψηφιακή απεικόνιση αρχαίου κτηρίου.

9. Σταθμοί πολυμέσων. Σε αυτούς μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει είκοσι οκτώ παρουσιάσεις ή να παίξει έξι παιχνίδια σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.



Εικόνα 85: Η ψηφιακή απεικόνιση του αρχαιολογικού χώρου της Ολυμπίας στην αρχαιότητα.

10. Οι τράπεζες απεικόνισης. Πρόκειται για δύο μεγάλες κεκλιμένες οθόνες, οι οποίες δείχνουν την αρχιτεκτονική εξέλιξη του Ναού του Διός.
11. Διαδραστικό χρονολόγιο. Είναι μία οθόνη που προβάλλει πληροφορίες και παρουσιάσεις για συγκεκριμένες ημερομηνίες που επιλέγει ο επισκέπτης.
12. Πανοραμικό θέατρο. Είναι ένα σύστημα τριών οθονών που προβάλλουν παρουσιάσεις με θέματα σχετικά με τον χώρο της αρχαίας Ολυμπίας.
13. Θέατρο εικονικής πραγματικότητας. Πρόκειται για έναν χώρο, χωρητικότητας είκοσι οκτώ ατόμων. Σε αυτόν παρουσιάζεται μέσω προηγμένου συστήματος προβολής, μια εικονική περιήγηση στο Ιερό του Διός το 165 μΧ. Η εμπειρία είναι εξαιρετική.



Εικόνα 86: Το θέατρο εικονικής πραγματικότητας του Μουσείου.

Μετά από όλα αυτά καταλαβαίνει κάποιος ότι η ψηφιακή έκθεση του Μουσείου είναι ένας εντελώς πρωτότυπος μουσειακός χώρος, όπου το Μουσείο ξεφεύγει από τη στάσιμη μορφή του και αποκτά νέα διάσταση. Τα δεκατέσσερα συνολικά υπολογιστικά συστήματα που εργάζονται δημιουργούν μια μοναδική εμπειρία. Εκτός από τις μεμονωμένες περιηγήσεις στον χώρο, γίνονται και εκπαιδευτικά προγράμματα, βασισμένα στα πληροφοριακά συστήματα (ΥΠΠΟΑ 2004 και ΕΦΑΗ).

3.4 Συμπεράσματα

Είναι γεγονός πως το Μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας αποτελεί ένα εξαιρετικό μουσείο, από όλες τις απόψεις. Καταφέρνει και συνδέει αρμονικά την αρχιτεκτονική με τις αρχαιότητες, όπως και τη μουσειολογική επιστήμη με τα πληροφοριακά συστήματα, αφού αυτά αποτελούν πια αναπόσπαστο κομμάτι του. Επειδή η επίσκεψη σε αυτό δεν κουράζει, αλλά ευχαριστεί και μορφώνει τους επισκέπτες, θα έπρεπε το παράδειγμά του να ακολουθήσουν και άλλα μουσεία της Ελλάδας. Τέλος, το συγκεκριμένο μουσείο προσφέρεται για την ανάπτυξη εφαρμογών για τους επισκέπτες, πράγμα στο οποίο έχει ήδη επενδύσει. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η παρούσα πτυχιακή προτείνει την τοποθέτηση στην ψηφιακή έκθεση του παιχνιδιού «Ο Περσέας και οι Ολυμπιακοί Αγώνες», θεωρώντας ότι θα συμβάλλει ευεργετικά στην εμπειρία των επισκεπτών και θα προωθήσει περισσότερο το πνεύμα των Ολυμπιακών Αγώνων.

Κεφάλαιο 4. Επίλογος-Συμπεράσματα

Η εργασία που προηγήθηκε επιχείρησε να παρουσιάσει κατά το δυνατό αναλυτικότερα, την ιδέα κατασκευής και λειτουργίας του ηλεκτρονικού παιχνιδιού «Ο Περσέας στους Ολυμπιακούς Αγώνες». Έτσι, αφού αναφέρθηκε η σύγχρονη αντίληψη για τη σύνδεση παιχνιδιού και μάθησης, καθορίστηκε το πλαίσιο υλοποίησης του εν λόγω παιχνιδιού, καθώς και η στόχευσή του. Για τον λόγο αυτό αναλύθηκαν αφενός το παιχνίδι-βάση «Sonic & Mario and the Olympic Games Tokyo 2020» και αφετέρου το ίδιο, ενώ πραγματοποιήθηκε αναλυτική περιγραφή του Μουσείου Ολυμπιακών Αγώνων της αρχαιότητας στην Ολυμπία, όπου θεωρείται ότι μπορεί να τοποθετηθεί ώστε να φέρει τα μεγαλύτερα οφέλη.

Συμπερασματικά, ο εκσυγχρονισμός των κοινωνιών, η ανάπτυξη της τεχνολογίας και ειδικά της τεχνητής νοημοσύνης, καθώς και η αλλαγή του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας, απαιτούν την καινοτομία και την πρόοδο, μέσω της εφαρμογής νέων προτύπων και συμπεριφορών. Η σύνδεση μάθησης με ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν έναν καλό τρόπο για να επιτευχθεί η μεγαλύτερη διάδοση της γνώσης στους νέους ανθρώπους. Επιπλέον, ένα μέσο όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που μέχρι χθες κατακρινόταν ως επιβαρυντικό, επιβλαβές, άχρηστο κλπ. αποδεικνύεται ότι μπορεί να προκαλέσει πραγματική επανάσταση στην πνευματική εξέλιξη των νέων ανθρώπων. Με τον τρόπο αυτόν, η μόρφωση μπορεί να μεταμορφωθεί σε κάτι γνώριμο, να οπτικοποιηθεί με εικόνες κατανοητές στους νέους ανθρώπους και να προσφέρει αυτό που έχει περισσότερη ανάγκη η σύγχρονη κοινωνία, ανάπτυξη δεξιοτήτων, χρήσιμες στη ζωή τόσο των νέων, όσο και των μεγαλύτερων.

Προς την κατεύθυνση αυτή, η ακαδημαϊκή κοινότητα μπορεί να προσφέρει την τεχνογνωσία και την πράξη. Στην πολιτεία ωστόσο εναπόκειται η απόφαση της υλοποίησής της. Παρότι οι καινοτομίες, ειδικά στον εκπαιδευτικό χώρο συνήθως κινούνται με αργούς ρυθμούς, η ψηφιοποίηση πλέον της κοινωνίας μπορεί να συμπαρασύρει και την εκπαίδευση, δημιουργώντας πραγματικές συνθήκες ισονομίας στο εκπαιδευτικό τοπίο, γεγονός που έχει ιδιαίτερη ανάγκη η χώρα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

1. **ΑΝΟΝΥΜΟΥΣ.** (2019). Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020. The sounds resource. Available in: https://www.sounds-resource.com/nintendo_switch/mariosonicattheolympicgamestokyo2020/ [Accessed at: 16/5/2021].
2. **ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΥ, Π.** (2020). *Σχέση ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση, σύμφωνα με την οπτική των νηπιαγωγών*. Πτυχιακή εργασία. Πάτρα: Πανεπιστήμιο Πατρών. Διαθέσιμο στο: <https://nemertes.library.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/14131/1/%CE%A0%CE%A4%CE%A5%CE%A7%CE%99%CE%91%CE%9A%CE%97%20%CE%93%CE%95%CE%A9%CE%A1%CE%93%CE%9F%CE%A0%CE%9F%CE%A5%CE%9B%CE%9F%CE%A5%20%CE%A0%CE%91%CE%9D%CE%91%CE%93%CE%99%CE%A9%CE%A4%CE%91%20.pdf> [Ημερομηνία πρόσβασης: 3/5/2021].
3. **ΓΙΑΝΝΟΥΤΣΟΥ, Ν., ΑΒΟΥΡΗΣ, Ν.** *Η τεχνολογία, τα μουσεία, η μάθηση, η αφήγηση και το παιχνίδι: προς μία ιστορία συνάντησης*. Διαθέσιμο στο: <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/147.pdf> [Ημερομηνία πρόσβασης: 30/4/2021].
4. **ΕΦΟΡΕΙΑ ΑΡΧΑΙΟΤΗΤΩΝ ΗΛΕΙΑΣ.** *Ψηφιακή Έκθεση της Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων*. Ολυμπία: ΕΦΑΗ. Διαθέσιμο στο: <https://ilia-olympia.org/%CE%AD%CE%BD%CF%84%CF%85%CF%80%CE%B1/%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE-%CE%AD%CE%BA%CE%B8%CE%B5%CF%83%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1%CF%82-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%AF/> [Ημερομηνία πρόσβασης: 28/3/2021].

5. **MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES TOKYO 2020.** (2021). *Mariowiki*. Διαθέσιμο στο:
https://www.mariowiki.com/Mario_%26_Sonic_at_the_Olympic_Games_Tokyo_2020 [Ημερομηνία πρόσβασης: 3/5/2021].

6. **ΣΙΝΤΟΡΗΣ, Χ., ΓΙΑΝΝΟΥΤΣΟΥ, Ν., ΣΤΟΙΚΑ, Α., ΑΒΟΥΡΗΣ, Ν.** *Πλαίσιο αξιολόγησης χώρο-ευαίσθητων παιχνιδιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού*. Διαθέσιμο στο: <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/146.pdf> [Ημερομηνία πρόσβασης: 2/5/2021].

7. **ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ.** *Αποκατάσταση στο Παλαιό Μουσείο Αρχαίας Ολυμπίας-Μουσείο Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας*. Αθήνα: ΥΠΠΟΑ. Διαθέσιμο στο:
<https://www.culture.gov.gr/el/service/SitePages/view.aspx?iID=1510#prettyPhoto>, [Ημερομηνία πρόσβασης: 1/4/2021].

8. **ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ.** (2004). *Μουσείο Ιστορίας των Αρχαίων Ολυμπιακών Αγώνων*. Ενημερωτικό Φυλλάδιο. Αθήνα: ΥΠΠΟΑ. Διαθέσιμο στο: https://www.culture.gov.gr/DocLib/digit_exhib_olympia.pdf [Ημερομηνία πρόσβασης: 3/4/2021].

9. **ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ.** (2012). *Μουσείο Ιστορίας των Ολυμπιακών Αγώνων της Αρχαιότητας. Οδυσσεύς*. Αθήνα: ΥΠΠΟΑ. Διαθέσιμο στο: http://odysseus.culture.gr/h/1/gh151.jsp?obj_id=3488 [Ημερομηνία πρόσβασης: 31/3/2021].