

ΒΑΣΙΚΟΙ ΡΟΛΟΙ

Οι πρωταγωνιστές του Theseis



Επαναστατώντας ενάντια στον πατριό του ο Ανδρόνικος Καλογήρου ουσιαστικά γύρισε την πλάτη του σε καθετί υπερφυσικό γύρω του.



Η Φοίβη Καλογήρου έλαβε ως δώρο από τον πατριό της τις βαθιές γνώσεις γύρω από το μεταφυσικό αλλά και την αρχαιότητα.



Μια κρυφή ματιά στον κόσμο του Theseis.

Χωρίς βία περιπέτεια και ελληνική μυθολογία στο εγχώριο καθαρόαιμο action - adventure videogame

Ελληνικές επι... theseis

Της ΑΡΕΤΗΣ ΝΤΑΡΑΔΙΜΟΥ
ΦΩΤΟ: ΜΑΡΙΟΣ ΛΩΛΟΣ

Το μονοπάτι που συνδέει την πραγματικότητα με τη μυθολογία περνάει μέσα από τον Αδη. Κάπως έτσι μας... προειδοποιεί το καλοφτιαγμένο και καλοίστητο official site του Theseis (www.theseisgame.com). Στην πραγματικότητα όμως θα λέγαμε ότι το μονοπάτι μάλλον περνά μέσα από το Μοναστηράκι, και συγκεκριμένα μέσα από ένα πενταώροφο λευκό κτίριο, αφού εκεί διατηρεί το γραφείο της η ταλαντούχα ομάδα του πολλά υποσχόμενου action adventure ελληνικού παιχνιδιού. Οι καλλιτέχνες της Track7games

(developers) ξεκίνησαν σεμνά και ταπεινά από ένα «διαμερισμάκι», με την ιδέα ενός αρχικού καθοράσιμου adventure (2D point & click), που είναι και πιο εύκολο να πραγματοποιηθεί, ενώ παράλληλα είναι από τα είδη αυτά που προσελκύουν αρκετά σεβαστό (αριθμητικά και όχι μόνο) φανοτικό κοινό. Η ιστορία στη συνέχεια μετεξελιχθηκε σε ένα - εξ ορισμού - πιο απαιτητικό action - adventure, βασισμένο στην πλούσια ελληνική μυθολογία. Η εξέλιξη αυτή οφείλεται εν μέρει και στην Ε3 (την επίσημη «γιορτή» της βιομηχανίας των videogames), την οποία επισκέφθηκε η ομάδα το 2005 για να δει ότι το μέλλον... έχει τρεις διστάσεις και «αγαπά» τη δράση. Έτσι λοιπόν δημιουργή-

θηκε το πρώτο playable demo του τρισδιάστατου action - adventure Theseis, το οποίο ταξίδεψε στην Ε3 του 2006 και απέσπασε πολύ θετικά σχόλια.

Όπως μας «εκμυστηρεύτηκε» ο Δημήτρης Παποδόπουλος (product manager) και ο Θόδωρος Τριαντοφύλλης (general managing director), η ομάδα εργάζεται ουσιαστικά στο Theseis εδώ και δύομισιά χρόνια, ενώ ευελπιστούν ότι μέχρι το τέλος του 2007 το παιχνίδι θα έχει ολοκληρωθεί. Για το πότε θα βρεθεί και στα ράφια των καταστημάτων τίποτα δεν είναι ακόμη γνωστό, αφού τον τελευταίο λόγο έχει πάντα ο publisher, αλλά ο χρόνος, αν το καλοσκεφτούμε, δεν είναι και πολύς. Κι αυτό γιατί η ομάδα δημιούργησε

από την αρχή και εξ ολοκλήρου τη μηχανή γραφικών, μια δουλειά χρονοβόρα μεν, απαραίτητη δε, αφού η ίδια μηχανή θα χρησιμοποιηθεί και για μελλοντικά projects. Αλλιώς, όπως μας υπενθύμισαν οι δύο εκπρόσωποι της Track7games, παιχνίδια τέτοιου μεγέθους (high budget, δηλαδή) συνήθως παίρνουν τρία με πέντε χρόνια για να ολοκληρωθούν, κάτι που ισχύει για τα έμπειρα δυτικά studios βιντεοπαιχνιδιών.

Το παιχνίδι αυτό καθεαυτό είναι ένας πρωτότυπος συνδυασμός πολλών πραγμάτων. Αρχικά θα είναι ένα παιχνίδι περιπέτειας, το οποίο όμως δεν έχει καθόλου σχέση με τα κλασικά point & click βιντεοπαιχνίδια. Θα είναι επίσης ένα παιχνίδι δράσης, με αρκετά στοιχεία που θα θυμίζουν

Tomb Raider. Δεν θα είναι, ωστόσο, καθόλου βίαιο, δεν θα υπάρχουν μάχες ούτε αιματηρές σκηνές. Αντί αυτού θα υπάρχουν έντονα stealth στοιχεία, σε στιλ Splinter Cell. Θα κυκλοφορήσει για pc, αλλά και για xbox360 ενώ θα βραβείζεται - μεταξύ άλλων - στη λεπτομέρεια των γραφικών του. Σε θέση αναμονής λοιπόν βρισκόμαστε όλοι, αφού αναμένουμε με εξαιρετικά έντονο ενδιαφέρον το τελικό πόνημα της Track7games. Αλλιώς, ό,τι μας έχουν ήδη δείξει τα παιδιά φαίνεται εντυπωσιακό και εφάμιλλο με προσπάθειες ομάδων που βρίσκονται χρόνια στο χώρο. Μέχρι νεωτέρας συνεπώς... may the force be with them.

antaradimou@e-tipos.com



Ο Κώστας Καλογήρου, ο άνθρωπος με το μυστηριώδες παρελθόν, φρόντισε να εξοπλίσει το θετά του παιδιά με όλα τα απαραίτητα εφόδια.



Η συγκεκριμένη κυρία φαντάζει εξαιρετικά απειλητική, μπορεί λοιπόν να αγνοούμε το όνομά της, ξέρουμε όμως ότι δεν θα θέλαμε να τη συναντήσουμε...



Από τον κρητικό λαβύρινθο του Δαιδάλου στην οθόνη ο συγκεκριμένος Μινώταυρος δείχνει ελαφρώς εκνευρισμένος.



Ομάδες αυτοσυγκέντρωσης και δημιουργίας



Μέλη της ομάδας επί το έργον.

Το σενάριο του παιχνιδιού

Η αρχαία συνανά της σύγχρονη Ελλάδα

Ο φερελις Ανδρόνικος Καλογήρου είναι νέος, ωραίος και επιστήμων. Σε αντίθεση με το σύνθετο σύνδρομο της φυλής του (της ελληνικής), σιχάινεται καθετί το μεταφυσικό και το καταδικάζει ως ψέμα. Τα τελευταία πέντε χρόνια εγκαταλείπει συστηματικά το σπίτι - γραφείο του στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας (το Μοναστηράκι) και περιδιαβαίνει την επαρχία, με στόχονα ξεριζώσει την προκατάληψη από τα μυαλά των συνταπτιών του - αμόρφωτων και μη.

Μια ωραία πρωία όμως λαμβάνει τηλεφώνημα από την ετεροθαλή αδερφή του τη Φοίβη, την οποία είχε πολύ καιρό να συναντήσει. Σημειωτέον ότι η αδερφοφύλα λειτουργεί καθ' όλα ως το αντίθετό του, όχι μόνο λόγω φύλου, αλλά και λόγω χαρακτήρα, προσωπικότητας και ενδιαφερόντων (αντίθετα από τον Ανδρόνικο η Φοίβη είναι θισασώτριο του μεταφυσικού, αλλά και γνώστρια του αρχαίου κόσμου).

Σύμφωνα με τα λεγόμενά της ο πατριός τους με το ομιχλώδες παρελθόν, ο Κώστας Καλογήρου, όχι μόνον αγνοείται, αφού το αεροπλάνο στο οποίο επέβαινε...

κατέπεσε ηρωικά, αλλά θεωρείται και νεκρός, αν και η σορός δεν έχει εντοπιστεί.

Θέλοντας και μη ο Ανδρόνικος αφήνει το ιστορικό κέντρο και κατευθύνεται στην ιστορική ελληνική επαρχία και συγκεκριμένα στο ορεινό τοπίο του Πηλίου, όπου μαζί με τη Φοίβη θα θάψει ένα άδειο φέρετρο και θα επισκεφθεί τον τοπικό συμβολαιογράφο.

Άλλωστε ήταν στο ίδιο αυτό ορεινό τοπίο, όπου ο θετός πατέρας του σφηγοούνταν στον ίδιο και τη Φοίβη ιστορίες για Μινώταυρους και Δρυάδες, ιστορίες του ένδοξου παρελθόντος, μέχρι που ο Ανδρόνικος επαναστάτησε και αποφάσισε να εγκαταλείψει τόσο την πατρική εστία όσο και τα αρχαία εδάφη του τόπου καταγωγής των Κενταύρων (ανάμεσά τους και του Χείρωνα, που διετέλεσε και δάσκαλος πολλών ηρώων της ελληνικής μυθολογίας, ως γνωστόν).

Ο πατριός πάντως έχει αφήσει στα δύο θετά του παιδιά διάφορα στοιχεία (αυτά θα ακολουθήσει φυσικά ο παίκτης), τα οποία οδηγούν σταδιακά σε ένα συγκλονιστικό (κατά τα λεγόμενα των δημιουργών, τα οποία δεν έχουμε λόγο να αμφισβητήσουμε) φινάλε, στο νόημα του Theseis, στην ουσία του, αλλά και στο μέρος όπου αυτό βρίσκεται...

Είπαν



Τα παιδιά που εργάζονται στο Theseis είναι πραγματικά ταλέντα, γκουρού σ' αυτό που κάνουν.

ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
PRODUCT MANAGER



Υπάρχουν ταλαντούχα άτομα στην Ελλάδα και είναι κρίμα να πάνε χαμένα. Πρωτοβουλίες σαν το Theseis βοηθούν.

ΘΩΔΩΡΟΣ ΨΗΦΑΝΤΑΡΑΝΗΣ
GENERAL MANAGING DIRECTOR

Τι έγραψε ο Τύπος

Οι περιπέτειες του Ανδρόνικου Καλογήρου και της ετεροθαλούς αδερφής του Φοίβης φαίνεται ότι ενδιαφέρουν. Αυτό αποδεικνύει το γεγονός ότι το νέο αυτό high budget ελληνικό παιχνίδι - που δεν έχει ακόμη κυκλοφορήσει στην παγκόσμια ή ελληνική αγορά - δεν άφησε αδιάφορο τόσο τον ξένο όσο και τον ηλεκτρονικό Τύπο.

■ Συγκεκριμένο, και όπως αναφέρεται και στο official site του παιχνιδιού, άρθρα για το Theseis έχουν γράψει τα Xbox

World 360 Magazine, Elloria Press, «360» UK Magazine και το in.gr.

■ Εκτός από τα άρθρα ενδιαφέρουσες συνεντεύξεις των μελών της ομάδας του Theseis έχουν γράψει τα Deeko.com, QJ Net, IGN, Greekgamers.com, xboxic, καθώς και στο πολύ καλό και άρτια ενημερωμένο site για τους φανατικούς, αλλά και τους απλούς φίλους των καθαρόαιμων adventure παιχνιδιών www.adventureadvocate.gr.

