

ΖΩΗ

Παιχνίδια δράσης και περιπέτειας, με Έλληνες δημιουργούς, κερδίζουν τη μάχη της αγοράς. Πρόοδος και στη μετάφραση

Videogames made in Greece

Της ΑΡΕΤΗΣ ΝΤΑΡΑΔΗΜΟΥ

Δεν είναι και λίγοι οι δημιουργοί παιχνιδιών που εμπνέονται τόσο από την ελληνική μυθολογία όσο και από την ελληνική ιστορία. Βιντεοπαιχνίδια δράσης και περιπέτειας -ή μάλλον σειρές- όπως τα «God of War» και «Tomb Raider», τα οποία έχουν αντλήσει ουκ ολίγα στοιχεία από την αρχαιοελληνική παράδοση, είναι ενδεικτικά του ενδιαφέροντος των developers σε παγκόσμιο επίπεδο. Αντιθέτως, μέχρι πρόσφατα ήταν πραγματικά λίγοι ή ακόμη και ανύπαρκτοι οι Έλληνες που ασχολούνταν με το είδος των βιντεοπαιχνιδιών αποκλειστικά ως επαγγελματίες. Κάποιες σποραδικές προσπάθειες, χωρίς ιδιαίτερο οικονομικό υπόβαθρο, μπορεί να χαιρετίστηκαν με συγκρατημένο ενθουσιασμό αλλά ως εγχειρήματα δεν είχαν συνέχεια. Τελευταία ωστόσο παρατηρείται επιτέλους άνθηση, ή τουλάχιστον μια προσπάθεια προς αυτήν την κατεύθυνση, στο χώρο του made in Greece βιντεοπαιχνιδιού.

«Theseis»: Περιπέτεια στην ελληνική επαρχία

Αρχής γενομένης με το φιλόδοξο videogame δράσης και περιπέτειας ονόματι «Theseis», την έκδοση του οποίου ακούμε αλλά δεν βλέπουμε, αφού ήταν να κυκλοφορήσει στο τέλος του 2007 αλλά ακόμη το περιμένουμε. Οι εικόνες και τα βίντεο που ανεβαίνουν κατά καιρούς στην επίσημη ιστοσελίδα του βιντεοπαιχνιδιού μάς κάνουν να πιστεύουμε ότι αξίζει την αναμονή. Οι Έλληνες δημιουργοί της εταιρίας Track7games έχουν δηλώσει ότι το παιχνίδι είναι ένας συνδυασμός περιπέτειας και δράσης με έντονα stealth στοιχεία. Σύμφωνα με το σενάριο, ο βασικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο Ανδρόνικος Καλογήρου, λαμβάνει τηλεφώνημα από την ετεροθαλή αδερφή του, Φοίβη. Σύμφωνα με τα λεγόμενά της, ο πατριός τους, Κώστας Καλογήρου, θεωρείται νεκρός, αφού κατέπεσε το

αεροπλάνο στο οποίο επέβαινε, αν και η σορός δεν έχει εντοπιστεί. Έτσι λοιπόν ο Ανδρόνικος ταξιδεύει μέχρι το Πήλιο, όπου μαζί με τη Φοίβη θα θάψει ένα άδειο φέρετρο και θα επισκεφθεί τον τοπικό συμβολαιογράφο δίνοντας το εναρκτήριο λάκτισμα για την περιπέτεια.

«Diamonds in the Rough»: Οι Έλληνες... ΧΜΕΝ

Το «Diamonds in the Rough», άλλη μια αμιγώς ελληνική προσπάθεια, έχει τύχει θετικής κριτικής από τον ειδικό Τύπο. Δημιούργημα ουσιαστικά του Αλκη Πολυράκη και της εταιρίας του Atropos Studios (εταιρία παραγωγής και πώλησης videogames για pc), το «Diamonds in the Rough» είναι ένα καθαρόαιμο παιχνίδι περιπέτειας. Δεν υπήρξε όμως η πρώτη προσπάθεια του ιδιοκτήτη της εταιρίας, αφού στο παρελθόν πειραματίστηκε με το πολύ καλό -επίσης περιπέτειας- freeware «Other Worlds». Όπως υποστηρίζει μάλιστα και ο ίδιος ο Αλκης Πολυράκης, «μπορεί το «Other Worlds» να ήταν ερασιτεχνικό, άρεσε όμως. Και πολλοί με παρότρυναν να φτιάξω κι άλλα, να ασχοληθώ επαγγελματικά με το αντικείμενο». Το σενάριο του καινούργιου παιχνιδιού της Atropos Studios είναι πραγματικά ελκυστικό. Ο εικοσάχρονος Jason δέχεται την επίσκεψη του W Hungerton και συνάμα την πρόσκληση να δουλέψει σε οργανισμό ονόματι Diamonds in the Rough, στον οποίο είναι πρόεδρος ο ίδιος ο Hungerton. Ο μυστήριος επισκέπτης και ο οργανισμός του «συλλέγουν» άτομα με ικανότητες όπως τηλεκίνηση, τηλεπάθεια κ.λπ., προφανώς με κάποιον απώτερο στόχο, τον οποίο θα μάθουμε εν ευθέτω χρόνο.

«1453-1821»: Η στρατηγική της Επανάστασης

Αλλά και το γνωστό πλέον λόγω δημοσιότητας «1453-1821: Η ώρα της Απελευθέρωσης», το αφιερωμένο στην Ελληνική Επανάσταση βιντεοπαιχνίδι στρατηγικής, είναι

δημιούργημα Ελλήνων. Και μάλιστα πισυρικάδων αφού ο μέσος όρος ηλικίας τους δεν ξεπερνά τα είκοσι έτη, ενώ είναι και οι πέντε φοιτητές. Ο Αργύρης Προσίλης (προγραμματισμός), ο Αργύρης Χατζητόφης (3D animation), ο Πώργος Παππάς (μουσική επιμέλεια), ο Χρήστος Λέζος (web development) και ο Παναγιώτης Παπαθανασίου (σενάριο) είναι η ομάδα που θα φέρει τον Κολοκοτρώνη και τον Παπαφλέσσα στις οθόνες μας. Το παιχνίδι εξελίσσεται χρονικά κατά την πρώτη περίοδο της Ελληνικής Επανάστασης, δηλαδή από το 1821 έως το 1830. Η κάθε περιοχή που καλείται να κατακτήσει ο παίκτης έχει τα δικά της χαρακτηριστικά (πληθυσμό, φρουρά κ.λπ.). Σκοπός του παίκτη είναι να καταφέρει να επανακτήσει μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα όλες τις περιοχές που εμφανίζονται στο χάρτη. Το σενάριο δεν είναι βασισμένο κατ' αποκλειστικότητα στο στενό πλαίσιο ενός παιχνιδιού αλλά γίνεται και συνδυασμός με ιστορικά γεγονότα, έτσι ώστε να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του gamer.

Επίσης, φυσικά, έκτος από τους δημιουργούς των βιντεοπαιχνιδιών, υπάρχουν και άλλες κατηγορίες ανθρώπων που εργάζονται στο ευρύ πεδίο παραγωγής. Το ευχάριστο είναι ότι η εγχώρια «αγορά» δείχνει να κάνει βήματα και προς αυτήν την κατεύθυνση. Και αυτό είναι τουλάχιστον παρήγορο, γιατί αποδεικνύει ότι η άνθηση των ελληνικών βιντεοπαιχνιδιών δεν είναι ένα πυροτέχνημα. Έτσι, λοιπόν, έχουν αρχίσει να αναδύονται στο χώρο του gaming εταιρίες όπως η Hell Tech (παραγωγής και διανομής σε πανευρωπαϊκό επίπεδο) ελληνικών συμφερόντων και ιδιοκτησίας. Αλλά και στον τομέα της μετάφρασης έχουν αρχίσει επιτέλους να γίνονται κάποιες προσπάθειες. Παράδειγμα η εξαιρετική δουλειά των παιδιών του www.adventureadvocate.gr με το βιντεοπαιχνίδι περιπέτειας «Scratches».

antaradimou@e-tipos.com

