



05



06

01-02. Πολεμικά παιχνίδια με φόντο την Ελληνική Επανάσταση του 1821.
03-04. Υποδυθείτε έναν ξεχωριστό ήρωα στο «Diamonds in the Rough».
05-06. Το «Theseis» έχει κάνει αίσθηση πριν ακόμη κυκλοφορήσει.

“



Επέλεξα να φτιάξω ένα adventure βιντεοπαιχνίδι, όπως το «Diamonds in the Rough», γιατί αφενός μεν πρόκειται για το αγαπημένο μου είδος, αφετέρου δε γιατί η παραγωγή των άλλων κατηγοριών (action adventure, first person shooter κ.λπ.) είναι αρκετά ακριβή. Στο adventure πολλοί παραβλέπουν τις τεχνικές αδυναμίες αν στο σύνολό του είναι καλό το παιχνίδι”.

ΑΛΚΗΣ ΠΟΛΥΡΑΚΗΣ
ΙΔΙΟΚΤΗΤΗΣ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ «ΑΤΡΟΠΟΣ»



“Τα παιδιά που εργάζονται στο «Theseis» είναι πραγματικά ταλαντούχα και έχουν δημιουργήσει ένα πρωτότυπο και άκρως ενδιαφέρον παιχνίδι βασισμένο κυρίως στην ελληνική μυθολογία”.

ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ
PRODUCT MANAGER ΤΟΥ «THESEIS»



“Στόχος μας ήταν να κάνουμε ένα παιχνίδι που θα ακουστεί ως μια δουλειά Ελλήνων δημιουργών/developers. Τα θέματα της αρχαίας Ελλάδας (Τροία, Μέγας Αλέξανδρος, 3οο κ.λπ.) έχουν καλυφθεί από εταιρίες του εξωτερικού. Οπότε το να κατασκευάζαμε κάτι το οποίο ήδη υπήρχε ήταν μεγάλο ρίσκο για εμάς. Αφενός μεν γιατί χάναμε την πρωτοπορία του concept, αφετέρου δε ότι θα είχαμε να ανταγωνιστούμε μεγάλα studios του εξωτερικού. Η Ιστορία της σύγχρονης Ελλάδας δεν έχει καλυφθεί καθόλου, οπότε πήραμε την απόφαση να καλύψουμε εμείς μια από τις σημαντικότερες στιγμές της σύγχρονης ελληνικής Ιστορίας μας: την ώρα της απελευθέρωσης από τον τουρκικό ζυγό, την εποχή του '21, δηλαδή”.

ΑΡΓΥΡΗΣ ΠΡΟΣΙΑΔΗΣ
PROGRAMMER - PRODUCT MANAGER SDS GAME STUDIOS

Αριθμοί

2

χρόνια χρειάζονται κατά μέσο όρο για τη δημιουργία ενός βιντεοπαιχνιδιού.

20

ετών είναι ο Jason, ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας που θα υποδυθούν οι παίκτες στο «Diamonds in the Rough».

20

περιοχές της Πελοποννήσου και της Στερεάς περιλαμβάνει σε επίπεδο χαρτών το παιχνίδι «1453-1821: Η ώρα της Απελευθέρωσης».

19,90

ευρώ κοστίζει στην ελληνική αγορά το «Diamonds in the Rough».

2

Μαΐου είναι η επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας του βιντεοπαιχνιδιού «1453-1821: Η ώρα της Απελευθέρωσης».

5

φίλοι και συμφοιτητές αποφάσισαν να κάνουν το όνειρό τους πραγματικότητα δημιουργώντας ένα adventure παιχνίδι.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ

ΣΤΑΥΡΟΣ ΒΑΠΟΡΙΔΗΣ

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Το όλο εγχείρημα είχε αρχικά έναν αμιγώς ερασιτεχνικό χαρακτήρα. Μέσω του site <http://adventureadvocate.gr> μας πλησίασε η εταιρία-δημιουργός του παιχνιδιού «ECHO: Secrets of the lost cavern» και μας πρότεινε να μεταφράσουμε τα κείμενα του παιχνιδιού στα ελληνικά. Ακολούθησε η μετάφραση του «Scratches», ενός εκπληκτικού adventure τρόμου. Επειδή αυτή η δουλειά έγινε σε επαγγελματικό πλαίσιο, είχαμε και χρονική προθεσμία. Αυτό σήμαινε πάρα πολλά ξενύχτια, συνεχή επικοινωνία με τα άλλα μέλη της ομάδας. Μετά, και λόγω του ότι το «Scratches» πήγε καλά στην ελληνική αγορά, ήρθε το «Reprobates» -ένα ποιητικό adventure μυστηρίου- για λογαριασμό της hell tech, στο οποίο δουλέψαμε περισσότερο αποτελεσματικά λόγω του ότι είχαμε πια και την απαραίτητη τεχνογνωσία, ενώ στην ομάδα μας ήρθε άλλο ένα άτομο, η Σπυριδούλα. Τώρα εργαζόμαστε σε άλλα δύο παρόμοια projects που θα ανακοινωθούν σύντομα. Οι μεγαλύτερες προκλήσεις όσον αφορά στη μετάφραση παιχνιδιών πιστεύω ότι είναι δύο: Η πρώτη αφορά το ότι πρέπει να πείσεις ένα συγκεκριμένο κοινό να παίξει ένα παιχνίδι στη γλώσσα του, τα ελληνικά. Αυτό δεν είναι καθόλου εύκολο, μιας και το κοινό αυτό έχει συνηθίσει την αγγλική γλώσσα. Η δεύτερη είναι ότι δεν αρκεί απλά να μεταφράσεις κάτι αλλά πρέπει να κάνεις και σωστή απόδοση του κειμένου, ώστε αυτό να έχει μια ροή. Σε γενικές γραμμές, πάντως, πιστεύω πως η μετάφραση παιχνιδιών έχει τις προοπτικές να ευδοκιμήσει.

Ο κύριος **Στ. Βαπορίδης** είναι αρχισυντάκτης του <http://adventureadvocate.gr> και μεταφραστής videogames.