

ΕΙΠΑΝ...



«Υπάρχουν μικρότερες χώρες από την Ελλάδα οι οποίες εξάγουν βιντεοπαιχνίδια με αρκετό κέρδος. Το Game Development αποτελεί παγκοσμίως ένα σημαντικό πολιτιστικό και οικονομικό προϊόν».

ΤΑΣΟΣ ΦΛΑΜΠΟΥΡΑΣ
DARKFALL



«Μου άρεσε η πρωτοβουλία αυτή. Ελπίζω να επαναληφθεί και στο μέλλον, έχοντας προχωρήσει σε βελτίωση κάποιων οργανωτικών κυρίως λεπτομερειών».

ΑΛΚΗΣ ΠΟΛΥΡΑΧΗΣ
DIAMONDS IN THE ROUGH

ΖΩΗ



Οι Έλληνες δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών γέμισαν ασφυκτικά τη μεσαία χωρητικότητα αίθουσα που τους παραχώρησε η Microsoft.

Ξεχώρισαν

Είναι πραγματικά πολύ δύσκολο να ξεχωρίσει κανείς κάποια από αυτά τα βιντεοπαιχνίδια, αφού πρόκειται για τίτλους που δημιουργήθηκαν από ανθρώπους με μεράκι. Από το genius «Chicken Invaders» και το πρωτότυπο «Conspiracies II» μέχρι το... διεθνές «World Basketball Manager 2008» και το διάσημο «1453-1821: Η ώρα της Απελευθέρωσης», όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στην πρώτη συνάντηση των Ελλήνων δημιουργών αξίζουν απόλυτα την προσοχή του κοινού. Μια μικρή ιδιαίτερη μνεία όμως θα κάνουμε στο «DarkFall» όχι γιατί το θεωρούμε καλύτερο από τα άλλα που παρουσιάστηκαν, αλλά γιατί εξάπτει την περιέργεια εξαιτίας του είδους με το οποίο έχει καταπιαστεί. Μα, MMO RPG; Η ομάδα των τριάντα περίπου ατόμων θα αναμετρηθεί με μεγαθήρια του διεθνούς videogaming; Πατί όχι...

Πρώτη πανελλήνια συνάντηση game developers. Το κοινό έχει τη διάθεση να παίξει εγχώρια παιχνίδια και οι Έλληνες δημιουργοί είναι έτοιμοι να κατακτήσουν όλα τα είδη

Οι Έλληνες και παίζουν και δημιουργούν

Της **ΑΡΕΤΗΣ ΝΤΑΡΑΔΗΜΟΥ**
Φωτό: **ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΙΣΑΤΖΕΚΙΑΝ**

Ποιος θα το περίμενε ότι είναι τόσο πολλοί... Και όμως, οι Έλληνες δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών, οι οποίοι έλαβαν μέρος στην πρώτη πανελλήνια συνάντηση game developers το περασμένο Σάββατο, γέμισαν ασφυκτικά τη μεσαία χωρητικότητα αίθουσα που τους παραχώρησε η Microsoft.

Η πρωτοβουλία ανήκει σε τρεις ομάδες δημιουργών, την Icehole, την Epicson και την SDS Game Studios. «Είμαι απόλυτα ευχαριστημένος από την ανταπόκριση των ομάδων δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών, η οποία αποδεικνύει άλλωστε το γεγονός ότι ήταν επιτακτική πλέον η ανάγκη για μια τέτοια διοργάνωση», είπε στον ΕΤ

ένας από τους διοργανωτές και developer (του βιντεοπαιχνιδιού «Nuclear Nightmare», που συνδυάζει στοιχεία τρόμου και rpg), ο Νίκος Ζαφείρης της Epicson και συνεχίζει: «Αυτό που μένει να κάνουμε τώρα είναι να συγκροτήσουμε μια επιτροπή με πρωταρχικό της στόχο την ίδρυση του ελληνικού τμήματος της IGDA» (International Game Developers Association, της διεθνούς ένωσης των δημιουργών βιντεοπαιχνιδιών δηλαδή).

Η συνάντηση αυτή αποτέλεσε μια αναγκαία κίνηση, που άργησε αρκετά να συμβεί –ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι το game developing στα καθ' ημάς μετρά ήδη είκοσι χρόνια ζωής– και η οποία έδωσε την ευκαιρία στους δημιουργούς να γνωριστούν μεταξύ τους και να ανταλλάξουν απόψεις. Η καθυστέρηση, πάντως, δικαιολογείται, γιατί μόλις τα τελευταία χρόνια, με την εξέλιξη

των Μέσων (και των πολιτών...), άρχισε να γίνεται ευρέως αποδεκτός ο χώρος των βιντεοπαιχνιδιών και να θεωρείται η ενασχόληση με αυτά πραγματική εργασία.

Με τον τρόπο αυτόν δόθηκε η ευκαιρία σε πολλά γερά μυαλά της

Η συνάντηση αυτή έδωσε την ευκαιρία στους δημιουργούς να γνωριστούν μεταξύ τους και να ανταλλάξουν απόψεις

πληροφορικής –και όχι μόνο– να ασχοληθούν απενοχοποιημένα με το game developing. «Είναι η πρώτη προσπάθεια συγκέντρωσης όλων των ομάδων σε πανελλήνιο επίπεδο και θα έλεγα ότι στέφθηκε με επιτυχία», υποστηρίζει ο Δημήτρης Καραποστόλης της εταιρίας

διανομής βιντεοπαιχνιδιών Centric Multimedia και προσθέτει: «Εμείς είμαστε στο πλευρό των Ελλήνων δημιουργών και ελπίζουμε κάποια στιγμή να έχουν τη βοήθεια και του επίσημου ελληνικού κράτους». Όσο για την αποδοχή που έχουν τα ελληνικά βιντεοπαιχνίδια, ο Δημήτρης Καραποστόλης επισημαίνει ότι «το κοινό έχει τη διάθεση να παίξει ελληνικά προϊόντα, το θέμα είναι να βοηθήσουμε και εμείς. Δηλαδή, από τη μια πλευρά οι εταιρίες διανομής, από την άλλη το κράτος».

Το στοιχείο πάντως που εντυπωσίασε ήταν το ευρύ φάσμα ειδών videogames που καλύπτουν οι Έλληνες δημιουργοί. Αν και θα περίμενε κανείς να ασχολούνται με παραδοσιακά πιο οικονομικά στην παραγωγή τους βιντεοπαιχνίδια, αντιθέτως, οι Έλληνες developers ασχολούνται κυριολεκτικά με τα πάντα. Παρουσιάστηκαν, λοιπόν,

adventure βιντεοπαιχνίδια, όπως το «Conspiracies II» της εταιρίας Anima από τη Δράμα και το «Destiny», και game στρατηγικής, όπως το «1453-1821: Η ώρα της απελευθέρωσης», της SDS-Game Studios. Αλλά και βιντεοπαιχνίδια αθλητικού περιεχομένου, όπως το «World Basketball Manager 2008» της Icehole με καριέρα και στο εξωτερικό, arcade, όπως το εκπληκτικό «Chicken Invaders», από το οποίο δύσκολα «ξεκολλάει» κανείς. Τέλος, στη συνάντηση παρουσιάστηκε και το MMO RPG «DarkFall», ένα εντυπωσιακό διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι, το οποίο φιλοδοξεί να κερδίσει μια θέση σε μια εξαιρετικά δύσκολη κατηγορία, στην οποία συναγωνίζονται μεγάλες εταιρίες του εξωτερικού, με παιχνίδια όπως το «WoW» και το «Age of Conan».