

**Η** μικρή Ελλάδα μπορεί να μην αποτελεί και τη μεγαλύτερη αγορά παγκοσμίως, όμως οι Έλληνες καταθέτουμε τουλάχιστον περί τα 100 εκατομμύρια ευρώ ετησίως για την αγορά βιντεοπαιχνιδιών σύμφωνα με εκτιμήσεις ατόμων του χώρου. Στις ΗΠΑ, ο αντίστοιχος τζίρος ξεπερνά τα 25 δισεκατομμύρια ευρώ ετησίως, ενώ οι δημοφιλείς τίτλοι ξεπερνούν τα μερικά εκατομμύρια αντίτυπα σε πωλήσεις, φέρνοντας στα ταμεία έσοδα υψηλότερα από εκείνα της βιομηχανίας του κινηματογράφου. Και μπορεί οι περισσότεροι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών να μην αντιμετωπίζονται ακόμη ως αστέρες χολιγουντιανού μεγέθους, όμως και δουλειές βρίσκουν σε μια εξαιρετικά δύσκολη εποχή παγκοσμίως και οι μισθοί τους κάθε άλλο παρά ευκαταφρόντοι είναι. «Οι προοπτικές της βιομηχανίας λοιπόν είναι εξαιρετικές», όπως λέει στον «Ε.Τ.» ο Κώστας Αναγνώστου, καθηγητής Πληροφορικής στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο. «Πρόκειται για μια τεράστια αγορά, η οποία αναπτύσσεται γοργά σε παγκόσμιο επίπεδο, αλλά και στην Ελλάδα, ιδιαίτερα με τις νέες πλατφόρμες που απευθύνονται σε ένα ευρύτερο κοινό (web, smartphones, tablets)». Λογικό είναι, λοιπόν, όλο και περισσότεροι να επιθυμούν να μεταμορφώσουν το χόμπι τους σε επάγγελμα και να γίνουν δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών. Επειδή όμως τα πάντα χρειάζονται μέθοδο, θεμιτό είναι να γνωρίζουν από πριν τι βήματα να ακολουθήσουν.

#### Στη χώρα μας

Μπορεί η ελληνική αγορά να μην είναι τόσο μεγάλη όσο εκείνη άλλων χωρών, γι' αυτό και δεν υπάρχουν οι μεγάλες εταιρίες δημιουργίας και παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών, αυτό όμως δεν σημαίνει ότι τα ελληνικά πανεπιστήμια και οι σχολές δεν μπορούν να διδάξουν τα απαιτούμενα. Όμως, όπως υποστηρίζει ο κ. Αναγνώστου, «η ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών με την κλασική έννοια δεν υφίσταται ως εξειδίκευση πανεπιστημιακή. Αυτό που σπουδάζει κάποιος είναι αντικείμενα που αξιοποιούνται στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών, όπως Πληροφορική, Μαθηματικά, Φυσική



Εικόνα από το πανελλήνιο συνέδριο gamers.



Πρόκειται για μια τεράστια αγορά, η οποία αναπτύσσεται γοργά

**ΚΩΣΤΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ**  
ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ  
ΣΤΟ ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



ΜΕ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΓΝΩΣΕΩΝ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

## Φτιάξε μόνος σου... το νέο βιντεοπαιχνίδι

**ΑΡΕΤΗ ΝΤΑΡΑΔΗΜΟΥ**  
adaradimou@e-typos.com

κ.λπ.», ενώ εάν κάποιος ενδιαφέρεται για την καλλιτεχνική πλευρά της ανάπτυξης, «τότε μια σχολή Γραφιστικής ή Καλών Τεχνών θα τον καλύψει. Τα ιδιωτικά ΙΕΚ που προσφέρουν προγράμματα για σπουδές στην ανάπτυξη ουσιαστικά προσφέρουν εξειδικευμένες γνώσεις, όπως η ανάπτυξη παιχνιδιών σε Flash για παράδειγμα». Όμως, όπως υποστηρίζει ο ειδικός, ένας καλός προγραμματιστής ή ένας καλός γραφίστας με βαθιά γνώση του αντικείμενου του και πάνω από όλα με αγάπη για τη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να ασχοληθεί με την ανάπτυξη. Δεν είναι δηλαδή απαραίτητα τα εξειδικευμένα πτυχία.

Πολλοί νέοι πιστεύουν ότι για να ασχοληθούν με το αντικείμενο πρέπει να σπουδάσουν στο εξωτερικό και αυτό γιατί σε κάποια δυτικά κυρίως πανεπιστήμια υπάρχουν ορισμένα προγράμματα σπουδών εστιασμένα στην ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών.

#### Επιφανειακή γνώση

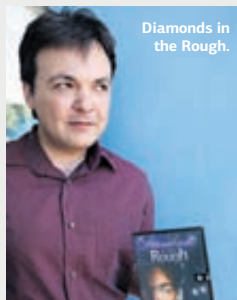
Όπως, όμως λέει ο κ. Αναγνώστου, «η γενική αίσθηση των επαγγελματιών του χώρου είναι ότι τα συγκεκριμένα προγράμματα προσφέρουν εξειδικευμένη και επιφανειακή γνώση, που δεν μπορεί να ανταποκριθεί στις ποικίλες απαιτήσεις της δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών». Συνεπώς και πάλι, εάν κάποιος αποφασίσει να σπουδάσει στο εξωτερικό, θα πρέπει να προτιμήσει σπουδές πάνω στην Πληροφορική, στα Μαθηματικά ή τη

Γραφιστική. «Ο καθένας που έχει όρεξη και μεράκι μπορεί να ασχοληθεί με την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών σε οποιαδήποτε ηλικία», υποστηρίζει ο κ. Αναγνώστου, φέρνοντας στο νου αυτομάτως τους φοιτητές Πληροφορικής **Αργύρη Προσίλη, Αργύρη Χατζηφώτη και Παναγιώτη Παπαθανασίου**, οι οποίοι πριν από μερικά χρόνια γνώρισαν αρκετά μεγάλη επιτυχία, φτιάχνοντας μόνοι τους το βιντεοπαιχνίδι 1821, ενώ τώρα ασχολούνται με ένα νέο διαδικτυακό παιχνίδι διαχείρισης ποδοσφαίρου. Μάλιστα, όπως υπογραμμίζει και ο ειδικός, «υπάρχουν πολλά δωρεάν και σχετικά εύχρηστα εργαλεία που μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιος για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών, όπως το XNA Game Studio ή το Unity3D, ενώ υπάρχει και μια ελ-

ληνική προσπάθεια, το Videogames Laboratory, που περιέχει εισαγωγικά tutorial ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών ([videogameslab.wordpress.com](http://videogameslab.wordpress.com)).

#### Ικανότητες

Αλλάστε, όπως λέει στον «Ε.Τ.» ο κ. Αναγνώστου, «ο εργοδότης σε μια μεγάλη εταιρία θα κοιτάξει περισσότερο το προσωπικό ενδιαφέρον και τις ικανότητες του ατόμου στη δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών παρά τα πτυχία του. Και οι ικανότητες φαίνονται από το πόσα παιχνίδια έχει φτιάξει κάποιος μόνος του ή με τους φίλους του». Οποιοσδήποτε πάντως το αποφασίσει, ας γίνει και μέλος του Πανελληνίου Συλλόγου Δημιουργών Λογισμικού Ψυχαγωγίας (<http://hgda.gr/>) και ας γνωρίσει και άλλα άτομα του χώρου. ■



Diamonds in the Rough.

## Έλληνες δημιουργοί με διαμάντια και επαναστάσεις

**DIAMONDS IN THE ROUGH:** Μια αμιγώς ελληνική προσπάθεια με χαμηλό κόστος παραγωγής έχει τύχει θετικής κριτικής από τον ειδικό Τύπο. Είναι ουσιαστικά δημιούργημα του Αλκη Πολυράκη και της εταιρίας του Ατροπος Studios (εταιρία παραγωγής και πώλησης videogames για PC) και πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι περιπέτειας. Όπως λέει ο κ. Πολυράκης, «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 είναι αρκετά ακριβή. Επίσης, στο adventure πολλοί παραβλέπουν τις τεχνικές αδυναμίες αν στο σύνολό του είναι καλό το παιχνίδι».

**1453-1821:** Η ώρα της Απελευθέρωσης: Το αφιερωμένο στην Ελληνική Επανάσταση βιντεοπαιχνίδι στρατηγικής είναι δημιούργημα πέντε φοιτητών με μέσο όρο ηλικίας τα είκοσι έτη. Ο Αργύρης Προσίλης (προγραμματισμός), ο Αργύρης Χατζηφώτης (3D Animation), ο Γιώργος Παππάς (μουσική επιμέλεια), ο Χρήστος Λέζος (Web Development) και ο Παναγιώτης Παπα-

θανασίου (σενάριο) είναι η ομάδα που θα φέρει τον Κολοκοτρώνη και τον Παπαφλέσσα στις θόδες μας. Όπως λέει ο κ. Προσίλης, «μετά το "1821" ξεκινήσαμε αμέσως την παραγωγή ενός 3D παιχνιδιού. Όμως, δεν είχαμε τη χρηματοδότηση που χρειαζόμασταν προκειμένου να φτιάξουμε ένα ποιοτικό βιντεοπαιχνίδι όπως το θέλαμε. Έτσι καταλάβαμε ότι θα μας έπαιρνε πολύ χρόνο για να το ολοκληρώσουμε κι αποφασίσαμε να φτιάξουμε παράλληλα και ένα άλλο παιχνίδι, λιγότερο απαιτητικό στις προδιαγραφές του, σίγουρα όμως ποιοτικό».