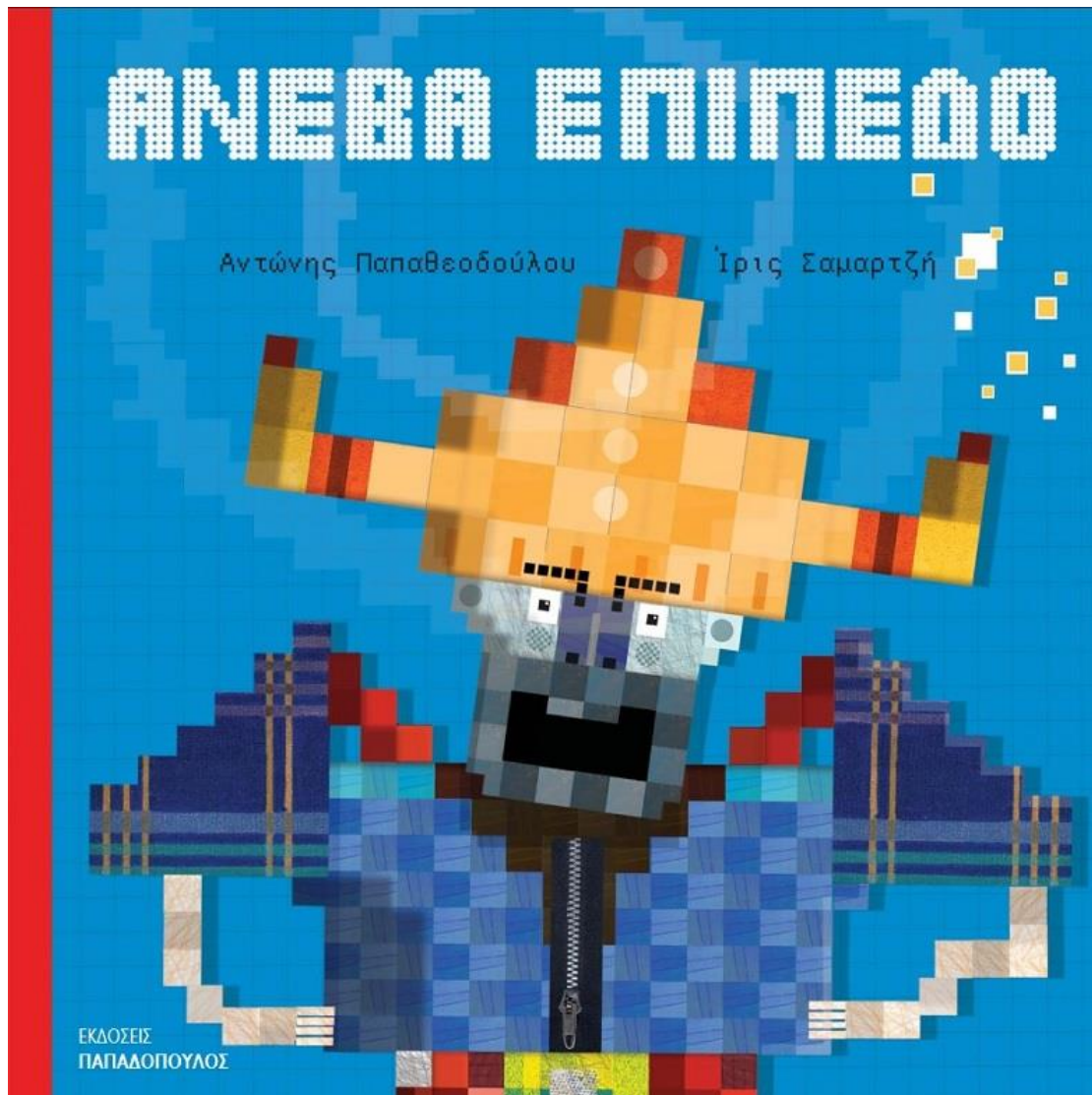


Ανέβα επίπεδο, του Αντώνη Παπαθεοδούλου

Από

Απόστολος Πάππος 16/12/2018



Ο Σερ-Νικ-Ανίκητος-Υπέρ-Σούπερ-Ιππότης είναι ο χαρακτήρας που έφτιαξε ο μικρός Νίκος στο διάσημο παιχνίδι για κινητά και τάμπλετ “Σούπερ-Ιπποτομαχίες”.



Είναι φοβερός παίκτης ο Σερ-Νικ-Ανίκητος-Υπέρ-Σούπερ-Ιππότης. Έχει φτάσει ήδη στο επίπεδο 99 κι αυτό δεν ήταν καθόλου εύκολο, αφού έπρεπε να περάσει από το Δάσος των σκιών για να κερδίσει σπαθί και πανοπλία, να σκαρφαλώσει στους πανυψηλόπυργους και να περάσει μέσα από φλόγες δράκων, να λύσει γρίφους και να φτάσει σε τόσο ψηλό επίπεδο.

Τώρα όμως υπάρχει μπροστά του η πρόκληση του επιπέδου 100. Και για να το κατακτήσει, ο Σερ πρέπει να πολεμήσει με έναν άλλο Ιπποτομαχητή του παιχνιδιού. Θα είναι η πρώτη του μάχη στο παιχνίδι. Όμως για... κακή ή καλή του αλλά σίγουρα απροσδόκητη τύχη, εμφανίζεται μπροστά του ο Φόβος-και-Τρόμος-Σούπερ-Μαχητής-Τζον, ένας μαχητής επιπέδου... 1! Και τώρα; Τι θα κάνει ο Σερ-Νικ-Ανίκητος-Υπέρ-Σούπερ Ιππότης; Θα πολεμήσει; Θα δραπετεύσει; Ή κάτι πέρα από αυτά;

Πολλά από τα πετυχημένα video games των τελευταίων δύο δεκαετιών βασίζονται στην εξολόθρευση αντιπάλων, συνήθως δια βίαιης συμπεριφοράς (μάχη, μερική ή ολική φυσική εξόντωση). Πρόκειται κυρίως για παιχνίδια επιβίωσης, δράσης και περιπέτειας με χαρακτήρα Beat ή Shoot 'em up, ενώ τα τελευταία χρόνια, η εξέλιξη των μέσων (κονσόλες, κινητά, tablet, internet) και της διάδρασης δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να ανταγωνίζονται άλλους παίκτες σε live χρόνο, από οποιοδήποτε μέρος της γης. Ο εθισμός από τα βιντεοπαιχνίδια κάλπασε σε τέτοιο βαθμό που ανάγκασε τους διεθνείς οργανισμούς (Π.Ο.Υ) να μιλήσουν για ψυχική νόσο (gaming disorder) που γνωρίζει πρωτοφανή αύξηση στις μικρές κυρίως ηλικίες.

Ο Αντώνης Παπαθεοδούλου, ωστόσο, δεν διαβαίνει την εύκολη ηθικοδιδασκτική οδό του “παίξε λιγότερο, η ζωή είναι έξω και είναι ωραία”. Αντιθέτως, εμψυχώνει τους

χαρακτήρες ενός βιντεοπαιχνιδιού, τους αυτονομεί από τους δημιουργούς τους (τα παιδιά που τους έφτιαξαν μπροστά σε κάποια οθόνη), τους δίνει βούληση και γράφει μια εξαιρετικά πρωτότυπη ιστορία φιλίας και fair play, μιας διαδικτυακής δικαιοσύνης και εν-συναίσθησης που ως συστατικό μοιάζει να φθίνει στα σύγχρονα παιχνίδια. Το περιβάλλον της ιστορίας βρίσκεται εξ' ολοκλήρου εντός των πίξελ ενός βιντεοπαιχνιδιού, ενώ το βραχύ κείμενο συνδιαλέγεται έξοχα με την εικονογράφηση, ενίοτε παραλείποντας πράγματα για χάρη της δικής της δύναμης.

Η Ίριδα Σαμαρτζή εικονογραφεί με τα εικονοστοιχεία (pixel) των videogames να ορίζουν το ύφος και την αρχιτεκτονική της, δίνοντας αυτήν την αίσθηση της ψηφιδωτής αναπαράστασης μορφών και αντικειμένων και αποτυπώνοντας εν τέλει καταπληκτικά το αιρετικό -για picture book- περιβάλλον εξέλιξης της ιστορίας.

Σε μια εποχή όπου οι δημιουργοί αναζητούν πρωτότυπα θέματα και περιβάλλοντα και προσπαθούν να ανιχνεύσουν τις νέες τάσεις, οι δύο δημιουργοί βρήκαν στην τεχνολογία ένα πεδίο δημιουργίας, την οποία αντιμετώπισαν ως ένα οικείο πλέον στα παιδιά περιβάλλον για την δημιουργία μιας ευρηματικής ιστορίας συναισθημάτων και όχι παροχής συμβουλών.

Ανάμεσα σε τόσα και τόσα, βραβείο πρωτότυπης ιστορίας θα έπρεπε να υπάρξει κάποτε.

Εκδόσεις Παπαδόπουλος.

Συνέχεια στη σελίδα του βιβλίου: <https://goo.gl/D2DPGW>