

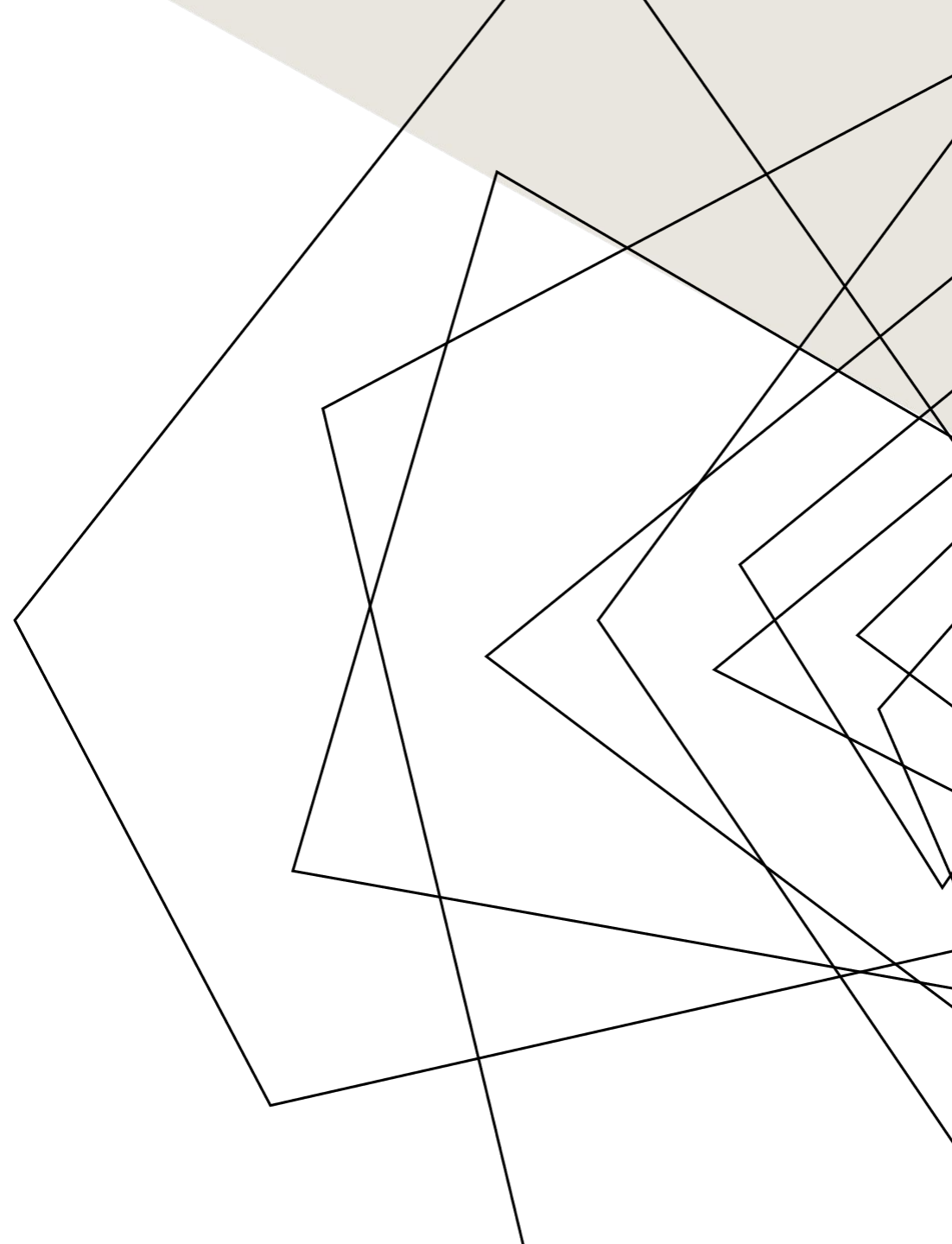
Abstract geometric lines in the top left corner of the image, consisting of several thin white lines forming a complex, overlapping pattern of polygons and triangles.

ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ
ΤΣΟΜΠΟΛΗΣ

SENIOR GAME DEVOPER – ROVOOX.COM

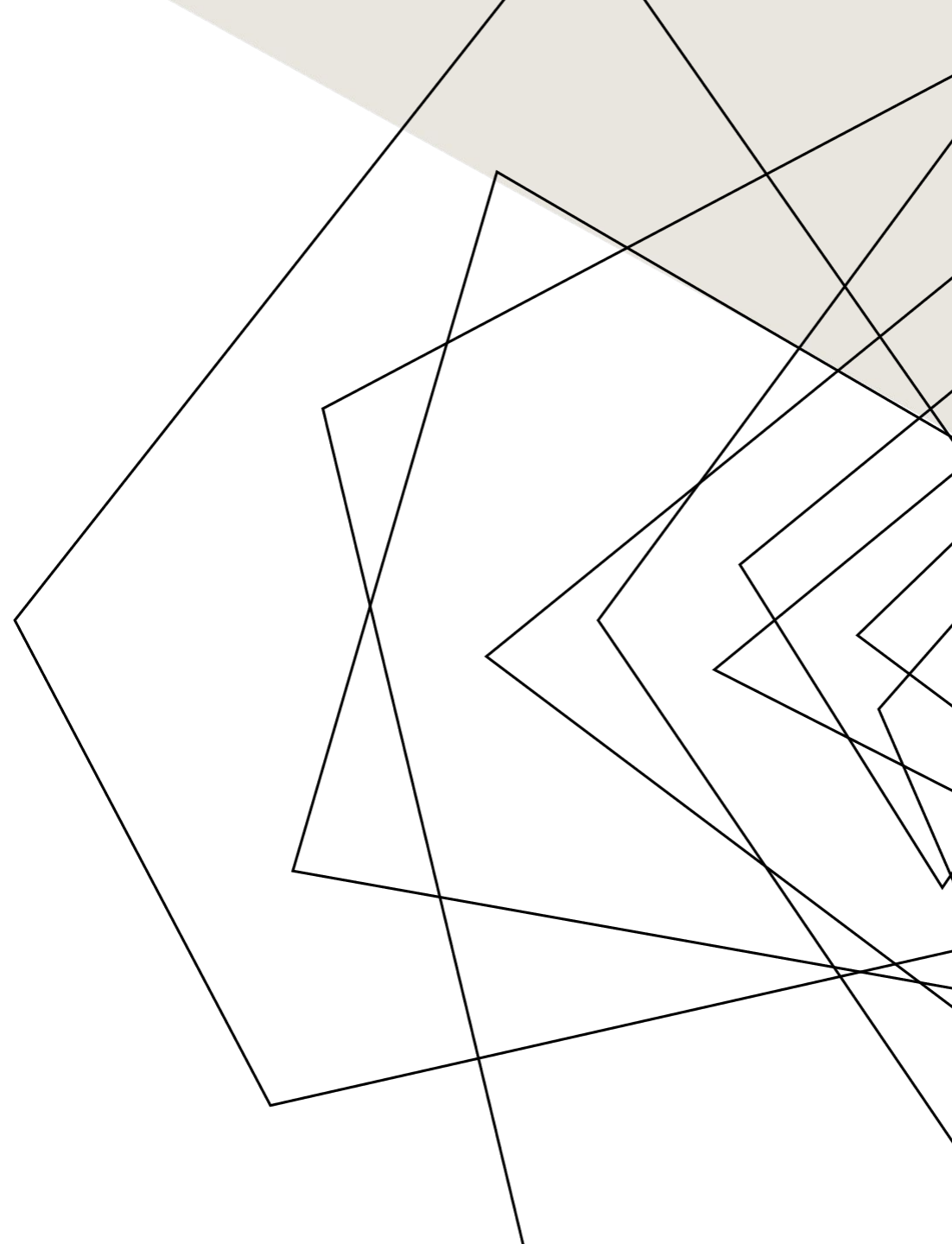
ABOUT ME

- Σπουδές
 - B.Sc. Πληροφορικής – Ιόνιο Πανεπιστήμιο (2007-2012)
 - M.Sc. Πληροφορικής – Ιόνιο Πανεπιστήμιο (2015-2017)
- Ερευνητικά/Αναπτυξιακά projects (2012-2016)
 - Εικονικός Κόσμος Ιονίων Νήσων - IIVW
 - ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΝ-21
- Επαγγελματική εμπειρία
 - Wargaming - RnD Developer (2018-2020)
 - Rovoox - Senior Games Developer (2020-present)



Η ΠΟΡΕΙΑ ΜΟΥ ΣΤΟ INDUSTRY

- Gaming
- Προγραμματισμός (μαθηματικά, φυσική, τέχνη)
- Μάθημα γραφικά γνωριμία με openGL
- Προγραμματισμος με visual interactions
- Καθηγητής με background στο industry
- Πρακτική & Ερευνητικά projects
- Industry (Games, simulations, VR/AR, mobile)



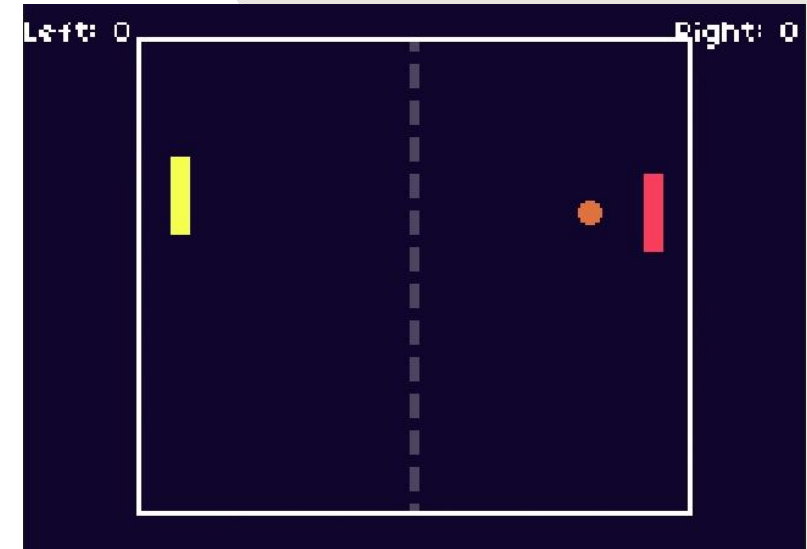
ΕΡΓΑΛΕΙΑ – GAME ENGINES

- **Unity3d:** C#, μεγάλη κοινότητα, απείρα resources online, multi-platform mobile/VR friendly, huge asset store, wide-range engine για 2D & 3D projects.
- **Godot:** open-source, light-weight, scripting με GDScript (python-like), εξαιρετικό για indie και student projects, 2D κυρίως αλλά και 3D
- **Unreal Engine:** C++, visual scripting (Blueprints), κορυφαίο σε AAA γραφικά
- **Others:** Game Maker Studio, Web-based engines (Three.js, PlayCanvas)
- Μεγάλες εταιρίες έχουν custom engines με C++



ΠΩΣ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

- **Start small:** Υπερβολικά απλά games. Αντιμετώπιση challenges που υπάρχουν σε όλα τα games
- **Σίγουρα όχι AAA games**, απαιτούν τεράστιο team και expertise
- **Pong** – δύο ρακέτες, μία μπάλα: physics, movement, collisions, score UI. (Hello World του game dev)
- **Breakout / Arkanoid** – paddle, bricks, power-ups: object spawning, game state, level-design, more advanced UI



MORE EXAMPLES

- **Flappy Bird clone** – απλό tap για jump, endless scrolling: gravity, scrolling background, hit detection
- **Top-down shooter game:** player movement, collisions, modern game systems and mechanics, particle effects, shaders scripting



ΡΟΛΟΙ ΣΤΟ GAME INDUSTRY

- Gameplay developer
- Rendering engineer
- Network engineer
- QA Tester
- Marketing
- Data analyst
- Server developer
- VFX artist
- Game/UX designer
- Και πολλά ακόμα

RESOURCES & OPPORTUNITIES

- **Tutorials & YouTube channels:** Brackeys, CodeMonkey, Game Maker's Toolkit
- **AI tools** για code, art πολύ χρήσιμα
- **Game jams** (π.χ. Global Game Jam, Ludum Dare)
- **Portfolio** → Itch.io, GitHub
- **Κοινότητες** → Discord, Reddit, τοπικά meetups.

Q&A - ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Ερωτήσεις;
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/alexandrostsompolis/>
- atsompolis@gmail.com
- [FortuneGo on AppStore](#)
- [FortuneGO on Play Store](#)

