

Itsuentzako bideo-jokoa

Bideo-joko batek entzumen sustatzen du eta itsuei era normalean jokatzeko aukera ematen die

'Onae, la aventura de Zoe', bideo-jokoan neska gazte bat ia-ia iluntasunean mugitu behar da.

<http://www.elmundo.es/navegante/2007/08/06/tecnologia/1186419926.html>

EFE

MADRIL.-Abentura bideo-joko berri batek, itsuak eta itsuak ez direnak baldintza beretan lehiatzeko aukera emango du. Are gehiago: mundu fantastiko horren **barruan, ikusteko gaitasuna, abantaila baino, arazoa konpontzeko tranpa izango da.**

'Onae, la aventura de Zoe' abentura jokoa da eta ONCEk (Espainiako Itsuen Erakunde Nazionala) bost hizkuntzatan garatu du – gaztelania, katalana, galegoa, euskara eta ingelesa)- Vector Animadoren laborategietan.

Itsuentzat garatutako beste bideo-jokoekin alderatuta, honakoak duen berrikuntza, edozeinek joka dezakeela da, itsua izan ala ez izan. Hori guztia, erabiltzen duen hiru dimentsioko teknologiarri esker, Eugenio Perezek, Cidat-ONCEeko I+G-ko departamentu arduradunak, azaldu duen bezala.

"Zenbait anai-arrebek, batzuk itsuak eta besteak ez, jokoa partekatzeko aukera ematen du", dio Paco Vázquezek, proiektuaren sortzaileetarikoa batek.

Nahiz eta ordura arte 2D-an itsuentzako bideo-joko asko egon, bideo-joko horiek ikusmen minusbalotasuna zuten lagunak "beren fantasietan" ixtea eragiten zuten, Vázquezek iritzian.

'Onae, la aventura de Zoe' bideo-jokoan, geologiako ikasle neska gazte batek (Zoe), meategi batean egiten du lan laginak batzen. Lurrikara baten erdian, Zoek amildegian behera egin eta zibilizazio ezezagun baten munduan erortzen da. Leku horretatik alde egiteko, hainbat proba gainditu behar ditu. Bertan, ia-ia iluntasunean mugitu behar da, eta hormak eta ateak bezalako oztopoak gainditu behar ditu aurrera egin ahal izateko. Argi eskasa duen galeria horretan, soinuak funtsezko argibideak dira.

"Soinuen ohitura ezartzeari buruz doa. Jokalari itsuek txistua entzun, eta frekuentzia eta abiaduraren arabera badakite objektua non dagoen; horrez gain, soinuei esker jakin dezakete soinudun eskudeletara heldu arte dagoen distantzia zein den" dio sortzaileak.

Gainera, jokalaria non dagoen jakiteko, argibideak ematen dituzten laguntza teklak erabil daitezke. Vázquezek arabera, askotan, eszenatokia ikusi ahal izatea "ez da inorentzako abantaila; alderantziz, zenbait egoeratan itsua ez izateak korapilatu egiten zaitu".

ONCEk jokoa era esperimentalean ikusgai jarri du jada, eta udazkenean merkaturatzea aurreikusita dauka.