

DEMOS



Nelson Zagalo & Rui Prada (eds.)
Actas da Conferência ZON | Digital Games 2008
www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/zongames08/
 Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade
 Instituto de Ciências Sociais
 Universidade do Minho
 ISBN: 978-989-95500-2-5

A Granja do Venâncio: jogos para PC em interacção com o comando da Wii

Luz Castro¹

¹ imaxin|software, Santiago de Compostela, Galiza

Abstract. Apresentação de um projecto de zona lúdica com 3 pontos de jogo onde se utiliza como interface o comando da consola Nintendo Wii©.

Keywords: interface, interacção, jogabilidade, Wii.

1 Introdução

Xuventude Galiza Net é um encontro informático dirigido à mocidade de entre 16 e 30 anos, interessada no mundo das novas tecnologias.

O objectivo é dar-lhes a possibilidade de ter um ponto de referência sobre estas tecnologias onde, além disso, possam desenvolver a sua criatividade em temas como programação, design gráfico ou multimédia.

Para a edição de 2007, celebrada entre 30 de Março e 1 de Abril, e que contou com mais de 1.500 participantes, apresentámos uma zona lúdica composta por três pontos de jogo.

2 Descrição dos jogos

Este espaço lúdico conforma-se como uma zona de lazer alternativo, onde durante um minuto as jogadoras e jogadores têm a oportunidade de mostrar as suas habilidades em jogos de destreza. É um espaço divertido para brincar de uma forma diferente e mais dinâmica, com a novidade da interacção mediante comandos sem fios como os da consola *Nintendo Wii*©.

Cada ponto de jogo dispõe de um computador, um ecrã de plasma de 42 polegadas e um comando *Wii*©.

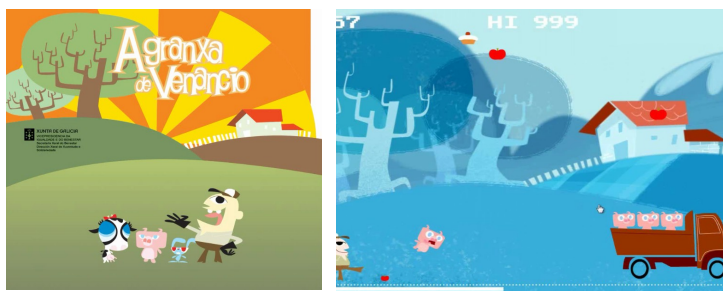


Fig. 1. Design “A granja do Venâncio” e exemplo de míni-jogo.

Sinopse: “A granja do Venâncio” é uma série de 3 míni-jogos onde a missão dos jogadores será ajudar Venâncio Portela nos trabalhos da quinta:

- Dar de comer à vaca para produzir mais leite.
- Engordar os coelhos com cenouras.
- Carregar os porcos para o matadouro.

Cada um dos jogos tem uma duração de 60 segundos, evitando-se assim que os jogadores ocupem muito tempo o ponto com a conseguinte formação de filas.

Cada jogo dispõe do seu próprio ranking, onde só os 10 melhores jogadores podem escrever o seu nome.



Fig. 2. Imagem de jogo.