

Home > Notícias > Notícias > Inovaworks e Oikos desenvolvem videojogo português para a Comissão Europeia

# Inovaworks e Oikos desenvolvem videojogo português para a Comissão Europeia



Escrito por CiênciaPT  
 07-FEB-2012

9 de Fevereiro será a apresentação oficial do jogo, no Fórum Picoas, em Lisboa pelas 18h30

A Inovaworks, a produtora tecnológica responsável em 2009 pelo lançamento de um dos primeiros jogos portugueses para iPhone - o Dropoly - apresenta em conjunto com a Oikos - cooperação e desenvolvimento, no dia 9 de Fevereiro no Anfiteatro 1, o videojogo Energy 4 Life, uma aventura interactiva e educativa criada para a Comissão Europeia com o objectivo de educar e consciencializar os jovens em Portugal, Espanha, Itália, Alemanha e Malta para o impacto que as suas escolhas do dia-a-dia podem ter no futuro energético da sua sociedade, de forma autónoma e divertida.



O Energy 4 Life começa no ano de 2032, tendo o personagem do jogador acabado de tomar posse como governante, enfrentando, com 36 anos e completamente despreparado, o desafio de gerir um país com forte dependência energética, e lamentando não ter lido o cuidado de dedicar muita atenção a esses temas na sua juventude. Rodeado de pessoas impacientes por decisões e com a responsabilidade de gerir pressões internas e externas, não se afigura que esta venha a ser uma governação muito longa ou bem sucedida.

Todavia, por um artifício do destino, é dada ao jogador uma oportunidade impar: a de rectificar o seu próprio passado, quando vivia em casa dos pais e tinha apenas 16 anos, num dos últimos Verões antes de começarem os grandes desafios energéticos que marcaram as segunda e terceira décadas do Séc. XXI.

Ao jogar simultaneamente no tempo da sua adolescência (que decorre aproximadamente em 2012) e da sua idade adulta, o jogador tem a oportunidade de ver as fragilidades do seu personagem adulto (este não aparenta ter respostas inteligentes ou válidas para os problemas colocados pelos seus ministros, imprensa ou representantes de outros países), e de "voltar atrás" no tempo para as evitar e melhorar a sua performance na governação.

Para isso, terá que enfrentar os problemas que sempre decidiu convenientemente ignorar na sua adolescência: uma família desorientada sem preocupações de racionamento energético, com pouca sensibilidade social e que desperdiça despreocupadamente recursos e tempo, e descobrir como as lições a aprender numa economia doméstica têm um claro paralelo na formação de um indivíduo com responsabilidades para com a sociedade, e que, assim que as descobre, magicamente, o(a) capacitam a tornar-se um melhor governante - finalmente com as respostas correctas e os conhecimentos adequados para ajudar o seu país a sair da crise energética que se agudizou nos 2020's.

Para ilustrar esta história e os seus desafios, a Inovaworks desenvolveu um complexo jogo de aventura no estilo "point and click", no qual o jogador guia os seus personagens construindo uma teia de interacções com outros personagens e objectos de forma a aprender - e ensinar - as importantes lições transmitidas.

Ao contrário do Dropoly, que teve um ciclo de desenvolvimento bastante curto - aproximadamente 6 a 8 semanas - o desenvolvimento do Energy 4 Life começou em 2010 e estendeu-se até final de 2011, com metas e detalhes de produção bem mais ambiciosos - de facto, este novo jogo português utiliza ambientes 3D, técnicas de captura de movimentos para os personagens, e um visual no estilo cartoon, com exageros estilísticos para evidenciar a natureza de fábula do arco da história.

Segundo Hugo José Pinto, CEO da Inovaworks, "este foi o nosso mais longo desenvolvimento de um videojogo, e o resultado é visível - num mundo aparentemente pequeno (uma casa no passado e um gabinete no futuro) conseguimos encaixar um número de desafios recorde, e criar um ambiente envolvente de experimentação sobre a temática energética".

Segundo José Luis Monteiro, da Oikos, "a Inovaworks foi o parceiro ideal para esta aventura, tendo conseguir elevar a qualidade final do jogo para níveis nunca antes conseguidos num jogo educativo em Portugal".

O Energy for Life está disponível para download de forma gratuita em <http://energy4life-game.com> é apresentado em versões para Windows, Mac OSX, e jogo directo no Web Browser.

ACTUALIZADO EM ( 07-FEB-2012 )

## Pesquisa CienciaPT - 2003 - 2011

...120 000 Conteúdos

## Facebook - CienciaPT

### Find us on Facebook

Educação, Ciência, Tecnologia e Inovação



## inquérito

### A Rede de Ensino Superior está bem estruturada e prepara o País para o futuro?

- Sim. Nos últimos 10 anos tem sido efectuado um esforço significativo neste âmbito.
- Não. De todo. Quase tudo está ainda por fazer neste domínio.
- Nem sim, nem Não. Estamos a meio de uma longa caminhada nestes domínios.

Votar Ver

### Existe uma Visão Estratégica para a Educação e Ciência em Portugal?

- Sim. Os resultados obtidos nos últimos 35 anos são favoráveis e em parte comprovam isso.
- Não. De todo. Em 35 anos não foi possível concretizar de forma satisfatória uma tal visão.
- Nem sim, nem não. As estratégias são deambulantes e sem uma visão suficientemente sustentada a longo prazo (35 anos).

Votar Ver

## Motor de Pesquisa - Ciência em Portugal (5 Milhões de Páginas Indexadas na Internet)



## Parceiros CienciaPT - 6 Anos de Inovação (Online desde 23 de Setembro de 2003)



## Subscrever o CienciaPT

Pode subscrever o CienciaPT e obter diariamente as notícias, oportunidades de financiamento e emprego da Educação, Ciência, Tecnologia e Inovação em Português. Arquivo de 50.000 Investigadores, 100.000 Conteúdos, Directório Ciência