

Info  EUSKARAZKO JOKOAK

Gipuzkoa jostagai

'Gipuzkoa zure esku' jokoak aukera bikoitza eskaintzen du

Xabat Zabala

Durangoko liburu eta disko azokaren hitzordua gainera etorri zaigun honetan, bertan argitaratuko den produktu berri bat aztertzea gatz. Garaiak aldatzen doazen heinean, liburu eta diskoen artean nabaria da argitaratzen diren jokoetan ere informatikaren eragina. Durangon hiztegi eta bestelako CD-ROM formatuko multimedia produktuak izan badira ere, tarteak ateratzen diren jokoek hartzen dute gure arreta. Bidea luzea bada ere, euskarazko jokoaren artean aurrerapauso handiak egiten ari dira. Alor honetan, ESAITen eskutik, Euskal Selektzioarekin aritzeko jokoak ezagutu dugu duela gutxi. Kalitate handiko jokoak da, eta erabiltzaile askok gustuko duen akzio puntua du.

Ez da Euskal Selektzioaren hori gaur sakon aztertu nahi izan dugun jokoak. Aztergai hartu duguna Elhuyarrek Durangon aurkeztuko duen *Gipuzkoa zure esku* jokoak da. Egia esan, joko bat bainoago, bi direla esan daiteke, pakete berean tria bial motako mahai gaineko joko bat eta ordenagailuko jokoak barneratu baitituzte. Mahai gainekoan, *galdera-lasterketa* deiturikoan, eskualdez eskualde eta herriz herri, Gipuzkoan zehar mugitu ahal izango dugu gure fitxa; eta, bidean, eskualde eta herri bakoitzari buruzko galderak erantzun beharko ditugu. Hamar urtetik gorako gaztetxoek eta baita sendiko nagusienek ere jokatu ahal izateko jokoak dugu hau, eta Gipuzkoako eskualdeez gehiago ikasteko aukera ederra da.

Bestetik, *Gipuzkoa zure esku*:



Maju robot suntsitzaileren aurka zortzi eta hamabi urte bitarteko gaztetxoentzat pentsatua dago bereziki. Bideo joko honetan, Maju neskatxak Erots doktorearen aurka aritu beharko du. Erots doktoreak Gipuzkoako kostan uharte berri bat ezarri, eta robot maltzurak eraikitzearekin dio. Honen aurrean, Majuk Gipuzkoako herrietan robot maltzurak sortzen ari diren arazoak konpondu, eta, bertan aurkituko dituen tresnez baliatuz, herri batera edo bestera joateko aukerak sortuko zaizkio. Herri bakoitzeko leku aipagarrietatik ibili eta oztopoak gaindituta bakarrik bukatuko da jokoak; horretarako, Erots

doktoreari aurre egin beharko zaio. Modu horretara, herrietako ikur adierazgarrienak ezagutzeko aukera izango da.

Ordenagailu joko hau ez da egungo gazteenek gustuko duten etengabeko ekintza joko horietako bat. Ez da urrutiko kontrolagailuei etengabe eta irrikaz eragin behar zaien joko horietako bat. Joko honetan, bideak aukeratu, bateko tresnak besteko arazoekin lotu, eta

batetik besterako loturak ezartzen aritu behar da. Abentura grafiko motakoa dugu Majuk egin beharrekoa. Jokatzear gain eta Gipuzkoa ezagutzeko aukera ederra izateaz gain, erabiltzailearentzat astialdi aukera egokia da, beraz. Orain arte Gipuzkoako Foru Aldundiaren diru laguntzaz sortutako joko txukunena dela esan daiteke, informatika aldetik, behinik behin.

Bideo jokoak.

Elhuyar etxeak, besteak beste, ordenagailu joko bat argitaratu du; Gipuzkoa ezagutzeko aukera ematen du jolasaren bitartez.



Igorlea: Unai Bilbao

Inprimagailuak egun batetik bestera ondo funtzionatzeari utzi diezaioke? Tinta eta orriak falta zaizkiola esaten dit ordenagailuak, baina biak ditu.

Beste behin ere erantzun genuen antzeko galdera bat. Horrelakotan, eta, benetan fisikoki ezer aldatu ez bada, normalean ordenagailuko driverren bat aldatu edo matxuratu dela pentsa daiteke. Hala ere, lehen gauza kableak ondo gainbegiratzea da. Hori egin ostean, aurreko batean esan bezala, egokiena driverrak kendu eta berriro ezartzea da. Horretarako, kontrol paneletara jo, eta inprimagailuari dagokion softwarea kentzea aukeratu behar da. Hor softwarerik ez badago edo horrekin nahikoa ez bada, inprimagailuen karpetatik inprimagailuari dagokion lotura ere kendu. Horren ostean, ordengailua berriz abiarazi, eta softwarea eta driverrak ezarri beharko dira berriz. Horrekin arazoa konpondu ez bada, orduan eta soilik orduan, pentsatu behar da inprimagailuari zerbait gertatzen zaiola.

Programak sortzeko tresnarik egokiena zein da?

Edozein programa aukeratzeko orduan gertatzen den bezala, kasu honetan ere, beharren eta jakintzaren arabera da erantzuna. Egun, arrakasta duten tresna eta inguruneen artean, ezjakintzat edo hasiberrientzat egokienak ikuste-ingurune ahaltsua dutenak dira. Errazena seguruen Visual Basic edo Office tresnekin datorren aplikazioentzako Visual Basic da. Java eta C inguruneak ahaltsuagoak dira, edo, behinik behin, programatzaileen aldetik estimu handiagoa dute. Hauen artean, aukera handiak daude: Microsoft, Borland... Hauen guztien inguruan, Interneten bertan informazio handia aurki daiteke.

Danel Solabarrieta - Elhuyar

(Jokoaren garapenaren koordinatzailea)

■ Nola ikusten duzu bideo jokoaren mundua?

Egun hainbat joko mota daude merkatuan, eta gehienak adin eta interes jakin batzuk dituzten gaztetxoek daude zuzenduta. Merkatuan aurkitzen ditugun bideo joko gehienak industria handiek egiten dituzte, eta, lehia dela eta, ahal dutenik eta jokorik *dibertigarrienak* egiten saiatzen dira. Orain dela gutxira arte, teknologiarik aurreratuena zuen jokoak zen onena, baina, egun, horretaz gain, jokorik onenak gidoi on bat eduki eta *jolasgarria* izan behar du. Adin horietako gazteen interes-puntuak misterioa, abentura, beldurra eta umorea dira, eta puntu horiek garatzeko lasterketa horretan mota askotako emaitzak lortzen dira. Batzuek jokoak bete behar duten funtzioa betetzen dute; hau da, heldutasunerako entrenamendu izateaz gain, buruestimuekin, antsietatearekin eta emozioekin lotutako beste aspektu batzuk garatzen dituzte; beste batzuek, berriz, ez dituzte funtzio horiek betetzen. Bideo joko bat aukeratzeko orduan, beste mota batzuetako jokoak aztertzeke egiten ditugun galdera berak egin di-

tzakegu: Zenbat denbora eskaintzen dio haurrak? Pozik ibiltzen da? Erilaxatu egiten da? Beste mota batzuetako jokoekin ere ibiltzen da? Beste gauzak egin gabe uzten ditu horrekin ibiltzeagatik?

■ Eta euskara bideo jokoetan?

Aspaldian, gero eta gehiagotan irakurtzen dugu joko berri bat kaleratu dutela euskaraz. Bideo jokoaren merkatua zabaltzen doan heinean, euskarazko bideo jokoak ere gero eta gehiago ari dira merkatuan sartzen, eta hori beti da pozgarria. Denok dakigu gazteak gustura ibiltzen direla bideo jokoekin, eta, orain dela gutxi arte, beste hizkuntza batzuetan ibiltzen ziren. Orain agertu diren joko hauekin gazteen inguruko esparru bat betetzen dugu, eta horregatik uste dut dela garrantzitsua, hurbilekoa dutelako. Etorkizunari begira, bideo jokoetan, Interneten eta, oro har, teknologia berrietan euskararen erabilera bultzatzea beharrezkoa dela uste dut, horiek baitira gaztetxoek egunero erabiliko dituzten tresnak.