

ACEE Report 02-02-2005

por Jaerder Sousa (aka Jae686^Volumetric Illusions)

jaerder@videmogroup.org

Este report é apenas um ponto de vista *parcial* da minha parte sobre o evento. Caso haja alguma incoerencia neste pequeno report, favor me contactar pelo e-mail acima indicado. As minhas desculpas se descurei algum facto que algum visitante possa considerar importante, caso isso se verifique, faça uso do e-mail.

Introdução:

A ACEE (Amateur Computer Entertainment Expo) é um evento organizado no Departamento de Engenharia Informatica de Coimbra, instalada no Polo 2 desta mesma Universidade.

Este evento ja conta na sua 2º edição, tendo sido esta realizada no passado dia 4 de Abril de 2005.

Esta é a primeira vez que participo num evento do genero, logo não posso dar uma opinião objectiva desta edição relativamente a edição anterior.



O Polo 2 da Universidade de Coimbra, onde se encontra instalado o Dptº de Engª Informatica , tem uma infraestrutura enorme!

<http://acee.dei.uc.pt/>

Chegar as instalações onde se realizou a ACEE não foi difícil, embora, devido ao facto de não conhecermos bem a cidade, nos tenhamos perguntado sobre qual a paragem onde deveríamos apanhar o autocarro nº 38.

Mas em pouco tempo e após um passeio de ida e volta as margens do rio, demos com a dita paragem de autocarro e o autocarro em questão.

Em menos de 10 Minutos depois estávamos nas instalações onde estava instalada a ACEE.

Uma vez na ACEE, tínhamos um balcão de recepção, onde era confirmado o nosso registo, e éramos postos a par do calendário das diversas actividades que integravam a ACEE.



Balcão de Recepção da ACEE.

Os organizadores e a staff envolvida na gestão do evento deixaram uma impressão extremamente positiva

Dept. de Engenharia Informática
Universidade de Coimbra



amateur

comp

A ACEE decorreu no 4º Piso do Departamento de Engenharia Informática (o Balcão de recepção era no 1º), sendo 1 auditório reservado as palestras, assim como 3 salas com os jogos em exposição, com os nomes dos seus autores devidamente assinalados.

O museu do Dptº também estava aberto e com várias máquinas disponíveis para os visitantes satisfazerem a sua curiosidade, como os ZX Spectrum, Comodore Amiga, entre outro hardware exótico.



Formação Transdisciplinar para
Contextos de Mediação

IGDA - International Game
Developers Association
Alaney Dória

<http://acee.dei.uc.pt/>

Uma das preciosidades em exposição, no hall de entrada do Dptº.

Entre as Palestras tínhamos tempo suficiente para nos deslocarmos as salas onde os jogos estavam em exposição.

3 salas foram reservadas para a exposição de jogos dos participantes, disponíveis para todos aqueles que quisessem experimentar os mesmos. Dado o facto de cada jogo estar instalado pelo menos em 2 computadores, evitava ainda que parcialmente, que as salas ficassem demasiado cheias de visitantes.



Filipe Amin (aka Filami), da Vollumetric Illusions, dar uma entrevista para a Antena 1, sobre o nosso jogo.

Alem dos jogos, foram apresentados um Trailer de um Mod do Max Payne (Mission: Impossible - New Dawn), e um BOT para o Return to Castle Wolfenstein : Enemy Territory.



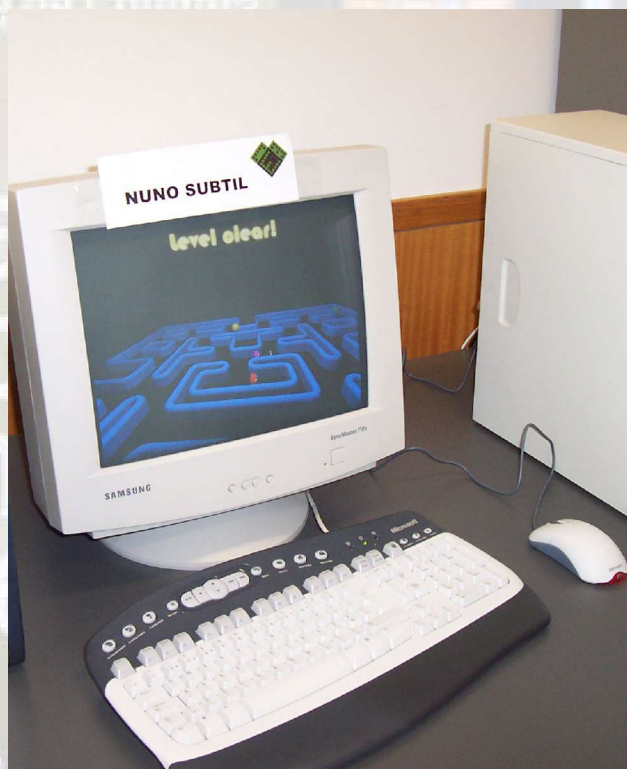
Helder Pinto (aka [HP] a apresentar o trailer do Mission: Impossible - New Dawn)

<http://acee.dei.uc.pt/>

Dept. de Engenharia Informática
Universidade de Coimbra

Acerca dos jogos apresentados da ACEE, estes iam desde um jogo em "pac man" like em 2d até um pac man em 3d , passando por um Vertical Scrolling Shooter que fazia uso de Pixel Shaders 2.0 (o VIGDP 1).

Os jogos expostos chegaram para manter os visitantes ocupados :P .



Um remake do pac man em 3d, por Nuno Subtil



VIGDP 1 , por Jaerder Sousa e Filipe Amin (Volumetric Illusions demogroup)

BitBang:
3D Complexos

Foi muito gratificante ver outras pessoas jogarem o nosso jogo e ver boas reações por parte dos visitantes, como também ter conhecimento do trabalho de outros autores.

Este genero de eventos, sem sombra de duvida, acabam por serem motivadores para os *gamedevelopers* amadores.

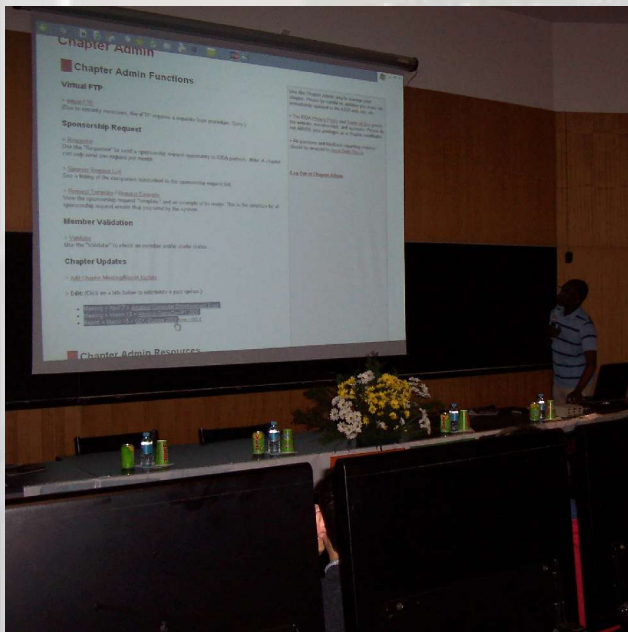
As Palestras

Na minha opinião, as palestras foram o ponto forte da ACEE, e sem dúvida, de elevado interesse.

Eu pessoalmente preferia palestras mais técnicas, mas as palestras realizadas tinham a vantagem de não requerer muito conhecimento prévio por parte da audiência.



Clemens Pecinovskiy (peci^scoopex) – Palestra sobre “Professional Game development, trends, effects and strategies.”



Alaney Dória - International Game Development Association (IGDA)

O calendario da ACEE previu 4 palestras

- sistemas evoluídos (I.A.),
- sobre a IGDA e a sua importancia como fonte de divulgação e de possíveis apoios a comunidade gamedev portuguesa
- Desenvolvimento Profisional de jogos, tendencias, efeitos e estrategias
- Formação Transdisciplinar para contextos de mediação tecnologica

<http://acee.dei.uc.pt/>