

## Počítačové hry nielen hrali, ale aj vymysleli

**Hovoríme o žiakoch a študentoch, ktorí sa nedávno predstavili na celoslovenskej súťaži IHRA 2019. Ich úlohou bolo vytvoriť počítačovú hru a privedieť ju do hrateľného stavu.**

Po siedmykrát mohli žiaci základných škôl, ale aj stredoškólači spojiť príjemné s užitočným. Ak si ale chceli zahrať nejakú tú počítačovú hru, museli si ju naprogramovať. Ako im to išlo preverilo minulotýždňové celoslovenské kolo súťaže v tvorbe počítačových hier **IHRA 2019**.

*„IHRA má pomerne voľné pravidlá bez obmedzenia času, témy alebo nástrojov. Súťaž sa koná raz ročne. Hry sa odosielajú na jar a prezentujú počas Študentskej vedeckej konferencie na Prírodovedeckej fakulte UPJŠ v Košiciach. Chceme žiakov a študentov motivovať, aby vytvorili niečo čo ich zaujíma. Súťažné hry môžu byť ľubovoľného žánru a môžu byť zamerané na ľubovoľnú tému. Na programovanie je možné použiť obľúbený programovací jazyk, herný engine alebo ich kombináciu,“* uvádza Róbert Hajduk z UPJŠ.

Tento rok sa zapojilo do súťaže 60 tímov. Počet súťažných hier prevyšoval počet možných vystúpení. Komisia tak na súťažnú prehliadku vybrala 14 hier v kategórii Z (základné školy) a 18 hier v kategórii S (stredné školy). Vybrané hry z offline postupového kola boli zverejnené až v deň konania prehliadky, a tak sa mohli v Košiciach stretnúť všetci tvorcovia hier, ktorí sa do súťaže zapojili.

Počas finálovej prehliadky vybraných hier pred odbornou komisiou, ostatnými súťažiacimi, hosťami a divákmi si komisia všimla viacero parametrov hry. Dôležitý bol nápad, jeho spracovanie, a samozrejme hrateľnosť, ale aj technická náročnosť programovania. Rovnako záležalo na grafickom spracovaní a celkovom estetickom efekte. Vylepšiť celkový dojem už potom mohli len prezentačné schopnosti autorov hier a forma prezentácie.

**Eduard Fekete** z Gymnázia Alejová v Košiciach sa stal víťazom kategórie Z (základné školy). Ako hovorí svoj hru **EdArena** vytvoril z jednoduchého dôvodu. Aby mohol súperiť s kamarátom, ktorí z nich dosiahne vyšší level, a zároveň aby sa zabavili. *„Hráča sprevádza kráľ arény, ktorý mu poskytuje rady pre úspešné zvládnutie levelu. Hra je v angličtine, keďže jej vylepšenú verziu by som chcel ešte rozšíriť,“* dopĺňa Eduard.

Už 7. ročník súťaže v tvorbe počítačových hier IHRA 2019 sa uskutočnil 24. 4. 2019 na pôde Prírodovedeckej fakulty Univerzity Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach. Súťaž je súčasťou aktivít národného projektu IT AKADÉMIA - **vzdelávanie pre 21.storočie**.

Viac informácií o cieľoch, prebiehajúcich aktivitách, výstupoch a výsledkoch národného projektu je k dispozícii na <http://itakademia.sk>. Tento projekt sa realizuje vďaka podpore z Európskeho sociálneho fondu v rámci Operačného programu Ľudské zdroje.

**Kontakt pre médiá – Komunikačný odbor Ministerstva školstva, vedy, výskumu a športu SR:**

[tlacove@minedu.sk](mailto:tlacove@minedu.sk)

**Kontakt pre médiá – Centrum vedecko-technických informácií SR:**

Eva Vašková, 02/ 69 253 113, [eva.vaskova@cvtisr.sk](mailto:eva.vaskova@cvtisr.sk)

**Manažér publicity projektu IT AKADÉMIA – vzdelávanie pre 21. storočie:**

Ing. Eva Kaluzáková, 0918 888 697, [eva.kaluzakova@cvtisr.sk](mailto:eva.kaluzakova@cvtisr.sk)