



## TLAČOVÁ SPRÁVA

Košice, 26. apríl 2016

### Hlavné ceny v súťaži IHRA na UPJŠ si odniesli súťažiaci z Nových Zámkov a Košíc

Súťaž v programovaní počítačových hier IHRA na Univerzite Pavla Jozefa Šafárika v Košiciach priťahla tento rok najväčší počet účastníkov v jej päťročnej histórii.

V rámci takmer päťhodinovej záverečnej prehliadky, ktorá sa konala 20. apríla 2016 na Ústave informatiky Prírodovedeckej fakulty (PF) UPJŠ v Košiciach počas Študentskej vedeckej konferencie, svoje súťažné projekty predstavilo takmer 50 súťažiacich v 27 tímoch nielen z Košíc, ale aj z Trenčína, Spišskej Starej Vsi, Nových Zámkov, Prešova, Moldavy nad Bodvou, či z okresu Michalovce. Každý tím v krátkej prezentácii zhrnul hlavnú myšlienku svojej hry, jej hrateľnosť a najväčšie ťažkosti pri jej tvorbe.

**„K tejto súťaži sme sa dostali prostredníctvom internetovej stránky vašej univerzity, ktorú pravidelne sledujeme, keďže niektorí členovia nášho tímu majú záujem u vás študovať. Stretli sme sa na krúžku, vtedy nás bolo ešte šesť, dali všetky hlavy dohromady a začali sme rozmýšľať, o čom vôbec hra bude. Po niekoľkých stovkách nevydarených návrhov, keď sme si mysleli, že nám nič nenapadne, niekto navrhol, aby sme spravili hru o Indiánoch“,** vyjadril svoje začiatky najpočetnejší – päťčlenný tím zo Spišskej Starej Vsi, ktorý získal cenu za najlepšie navrhnutú mapu hry.

Vítaz v kategórii základné školy Dušan Havlík (15 rokov) zhrnul svoju hru nasledovne: **„Vytvoril som 2D skákačku, v ktorej je desať levelov obtiažnosti s rôznymi prostrediami: les, snežné hory, jaskyne a hrad. S grafikou mi pomáhal môj kamarát Bálint Szabó a so zvukom môj nórsky kamarát, ktorého celé meno poriadne neviem vysloviť, ale volám ho Lasse.“** Denis Pikla z SOŠ Ostrovskeho v Košiciach, ktorý sa stal víťazom kategórie stredné školy, opísal svoje postrehy týmito slovami: **„Som veľmi rád, že som tu mohol získať kontakty na herných vývojárov z praxe, keďže tvorbe hier by som sa chcel venovať aj naďalej. Moju hru Remember som naprogramoval sám v**



## TLAČOVÁ SPRÁVA

programovacím jazyku C++. Obsahuje 20 klasických a jeden extrémny level. Cieľom hráča je dostať sa do otvorených dverí, ktoré si niekedy nedokáže otvoriť sám a preto mu v tom vie pomôcť jeho duch.“

Hry hodnotili zástupcovia Ústavu informatiky PF UPJŠ v Košiciach ako aj lídri významných IT spoločností zameraných na vývoj hier, ktorí venovali aj ceny do súťaže.

„Z hľadiska prezentačných zručností nás najviac zaujali najmladší súťažiaci v tomto ročníku – tím troch žiakov štvrtého ročníka Základnej školy na Kubranského ulici v Trenčíne, za čo od nás získali špeciálnu cenu“, dodal iniciátor a zakladateľ tejto súťaže Stanislav Krajčí z Ústavu informatiky PF UPJŠ v Košiciach. „Viacero hier poskytovalo možnosť výberu z anglického a slovenského jazyka. Už aj žiaci základných škôl však používajú vyššie programovacie jazyky, aj keď zatiaľ možno len na úrovni konzolových hier, čo je veľmi potešujúce“, doplnil jeho kolega Ľubomír Šnajder. „Obľúbeným nástrojom súťažiacich je multiplatformový vývojový nástroj Unity 3D“, dodal absolvent univerzity Ferdinand Majerech, ktorý zabezpečuje tvorbu webovej stránky súťaže.

Peter Nagy, spoluzakladateľ a vývojový líder košickej spoločnosti GamesFarm (<http://www.games-farm.com/>): „Prekvapilo ma, že na prehliadke sa objavilo aj pár hier, ktoré by sa pokojne mohli zaradiť do komerčného predaja. Jeden súťažiaci dokonca priznal už zárobok, ktorý je zatiaľ symbolický, ale môže naznačovať sľubne rozvíjajúcu sa kariéru. Prácu v Blenderi a s 3D grafikou už títo súťažiaci zvládajú na pomerne vysokej úrovni.“

Matúš Kirchmayer, ktorý je vývojovým lídrom medzinárodnej spoločnosti Perihelion Interactive a zakladateľom košickej IT spoločnosti Matsuko: „Prepojenie jednej prezentovanej hry s virtuálnou realitou prostredníctvom Kinectu poukazuje na trendy, ktoré v súčasnosti vystupujú do popredia nielen v hernom priemysle. Vysoko hodnotím aj zručnosti študentov univerzity v programovacom prostredí Java, v ktorom prebieha aj výučba základov programovania na univerzite.“



## TLAČOVÁ SPRÁVA

### Výsledné poradie účastníkov v kategórii U (študenti PF UPJŠ)

1. miesto: Patrik Bak, študent 1. ročníka bakalárskeho štúdia Matematika
2. miesto: Patrícia Szepesiová, študentka 1. ročníka bakalárskeho štúdia Aplikovaná informatika
3. miesto: Michal Mižák, študent 1. ročníka bakalárskeho štúdia Informatika

### Výsledné poradie účastníkov v kategórii Z (základné školy)

1. miesto: Dušan Havlík, ZŠ Devínska 12, Nové Zámky
2. miesto: Jakub Lukáč, Filip Tumidalský, Gymnázium Alejová 1, Košice
3. miesto: Stanislav Gribushin, Základná škola Park Angelinum 8, Košice

### Výsledné poradie účastníkov v kategórii S (stredné školy)

1. miesto: Denis Pikla, SOŠ Ostrovského 1, Košice
2. miesto: Filip Farkaš, SPŠ elektrotechnická, Plzenská 1, Prešov
3. miesto: Marek Košť, SPŠ elektrotechnická, Plzenská 1, Prešov

### V prípade záujmu o podrobnejšie informácie kontaktujte:

doc. RNDr. Stanislav Krajčí, PhD.

e-mail: [stanislav.krajci@upjs.sk](mailto:stanislav.krajci@upjs.sk)

Ďalšie informácie: <http://ics.upjs.sk/ihra>

**Príloha:** fotografie

**Poznámka:** Tlačovú správu nájdete archivovanú na [www.upjs.sk](http://www.upjs.sk) v časti Verejnosť a médiá <http://www.upjs.sk/verejnost-media/>.

Mgr. Mária Hrehová, PhD.

Tlačový referent a hovorca UPJŠ v Košiciach

## TLAČOVÁ SPRÁVA



Prezentácia nápadu v kategórii základné školy



Nálada v publiku



Najmladší súťažiaci pri prezentácii