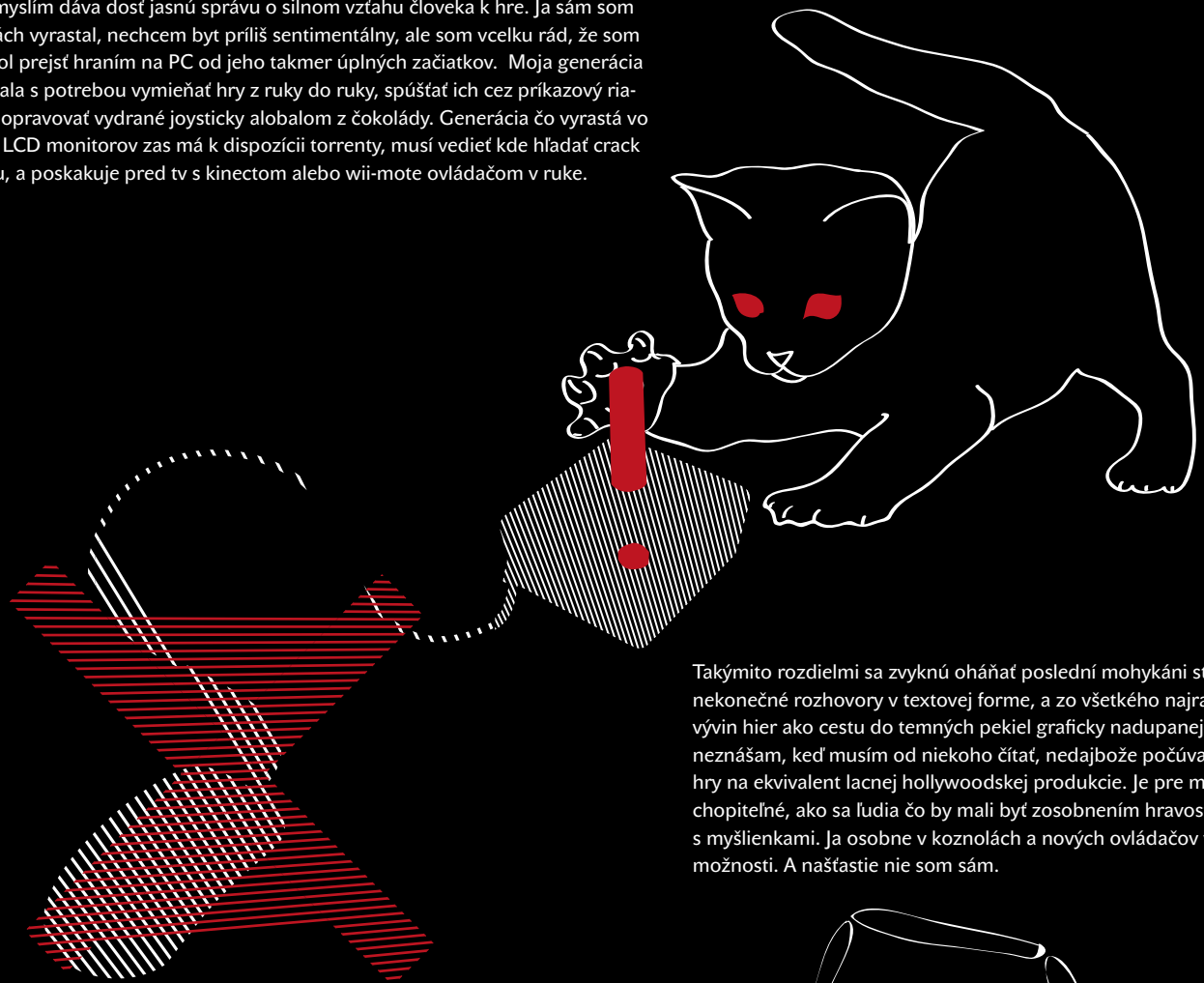


LUDIA A MAČKY MAJÚ OČIVIDNE NEPREKONATEĽNÚ CHUŤ SA HRÁŤ

PRI MAČKÁCH SA MÔŽTE O TOM PRESVEDČIŤ SAMI A TO ÚPLNE EMPIRICKÝM SPÔSOBOM, PRI LUDŔOCH SA MUSÍTE SPOLAHNÚŤ NA FAKT, ŽE ZISKY Z HERNÉHO PRIEMYSLU DOKÁZALI V USA PREDBEHNÚŤ V ROKU 2007 A 2008 HUDOBNÝ A FILMOVÝ PRIEMYSEL

Toto myslím dáva dosť jasnú správu o silnom vzťahu človeka k hre. Ja sám som na hrách vyrastal, nechcem byť príliš sentimentálny, ale som vcelku rád, že som si stihol prejsť hraním na PC od jeho takmer úplných začiatkov. Moja generácia vyrastala s potrebou vymieňať hry z ruky do ruky, spúšťať ich cez príkazový riadok a opravovať vydrané joysticky alobalom z čokolády. Generácia čo vyrastá vo svetle LCD monitorov zas má k dispozícii torrenty, musí vedieť kde hľadať crack na hru, a poskakuje pred tv s kinectom alebo wii-mote ovládačom v ruke.



Takýmito rozdielmi sa zvyknú oháňať poslední mohykáni starých časov, milujú nekonečné rozhovory v textovej forme, a zo všetkého najradšej zhadzujú terajší vývin hier ako cestu do temných pekiel graficky nadupanej tupoty. Skutočne neznášam, keď musím od niekoho čítať, nedajbože počúvať ako konzoly menia hry na ekvivalent lacnej hollywoodskej produkcie. Je pre mňa totižto nepochopiteľné, ako sa ľudia čo by mali byť zosobnením hravosti nedokážu hrať s myšlienkami. Ja osobne v koznolách a nových ovládačov vidím v prvom rade možnosti. A našťastie nie som sám.

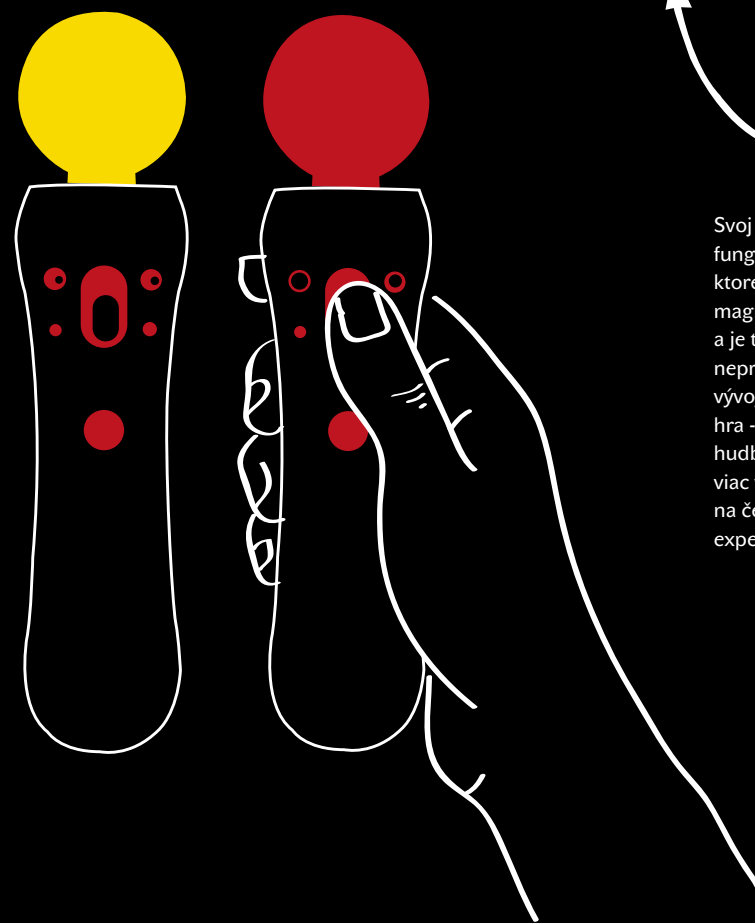
Akonáhle Microsoft vydal Kinect pre Xbox 360, všimli si ho umelci/programátori/hackeri. Ich nástrojom je software typu processing, vvv, PureData, etc., ktorý dovoľuje ľuďom pretaviť programovanie do zaujímavých art projektov. Keď na creativeapplications.com dáte do vyhľadávania tag Kinect, nájdete 4 strany predstavujúce hacking ovládaču určeného primárne na hry. Zvláštne je, že hry pre Kinect ho využívajú oveľa horšie než komunita ktorá sa točí okolo "zneužívania" tejto hračky na niečo kreatívne. Je možné ho použiť na motion tracking (to, prečo sa postavy v hrách nehýbu ako low budget animácia z Jesus campu), čo sa dá super využiť v interaktívnych prácach, alebo 3d scanner, z čoho napríklad už aj vzišlo niekoľko klipov. Mám pocit, že video od Moullinex - Catalina si môže hovoriť prvé hudobné video využívajúce Kinect.

 Fenderer

Komerčný boj medzi spoločnosťami Microsoft, Sony a Nintendo nám teda prináša 3 rôzne cesty ovládania. Kým Microsoft vsadil na pohyb tela, bez potreby niečo držať v rukách (čo sa v niektorých prípadoch moc neuplatnilo - fakt nie je až taká sranda tváriť sa, že držíte v ruke volant ktorý vidíte na obrazovke). Nintendo a Sony šli po precíznejšom ovládaní. Z hracej konzole Wii sa stal skutočný trendsetter v oblasti ovládania. Hardware Wiička bude zachvíľu porovnateľný s tabletami alebo smartphonami. No hry a spôsob ovládania, cenová prístupnosť a rodinný charakter z neho spravili víťaznú konzolu čo sa týka predaja. Wii-mote nepriniesol žiadne technologické novinky, len dal už známe veci do super balíku. Bluetooth ovládač so senzormi na zrýchlenie a náklon, a infrared kamerou, ktorá dáva možnosť presne sledovať kam ukazuje Wiimote na obrazovke. Oh a taktiež môže spraviť z vášho televízora skôr okno do virtuálneho sveta ako plochú obrazovku - na čo samozrejme neprišlo Nintendo, ale sympaták menom John Lee, keď skúsíte pohľadať na Youtube - wiimote hack, bude rozhodne dominovať výsledky vyhľadávania.



Svoj podiel z celej tejto situácie sa Sony snaží dohnať s ovládačom Move, ktorý funguje práve s pomocou ich predchádzajúceho pokusu - eyetoy kamerou, ku ktorej sa pridávajú pohybové senzory ako má wiimote no navyše ešte v sebe skrýva magnetometer, ten merá orientáciu ovládaču oproti magnetickému polu zeme, a je tam len na presnejšiu kalibráciu pohybu ovládača. Keďže tento ovládač neprináša nič prevratné oproti svojej konkurencii a na trh dorazil ako posledný, vývojári sa až tak nehrabú do projektov s Move, no nedávno sa objavila super hra - Johann Sebastian Joust. Princíp je jednoduchý, držíte ovládač, hrá z neho hudba, pokiaľ ide pomaly, musíte sa hýbať opatrne, pokiaľ ide rýchlejšie - máte viac voľnosti. Cieľom je drgnúť do svojho spoluhráča aby mu zasvietil ovládač na červeno. Jednoduchý princíp no na verejnosti sa mení skoro na sociálny experiment.



Tak toto je len veľmi krátky náhľad do controllerov a ich využitia. Hry sú výborný nástroj na učenie, podporu kreativity a mimo iné dosť zábavné. Rodičia svojich ratolestí by mali prejsť od hľadania spôsobov ako svojmu dieťaťu obmedziť čas pri hrách, k hľadaniu spôsobov ako môžu využiť čas za PC alebo konzolou na niečo kreatívne. V školách by sa mohla začať vyučovať krátka história hier a ich základné technológie, atď. - aby mali decká predstavu čo vlastne hrajú. Slovo hack sa snáď konečne na Slovensku prestane používať ako nadávka, pretože jeho skutočný zmysel je v prenikaní do vecí, ich pochopenie a následného

vyžitia. Preto musím spomenúť hackerspace v Bratislave - progressbar, ktorý sa aktívne o túto tému zaujíma a vďaka workshopu ktorý sa v ňom uskutočnil som sa dostal ku Kinectu a k jeho hackovaniu. Vyzerá to tak, že časy sa menia. Mať rád hry už neznamená problém v puberte v oblasti partnerských vzťahov, byť nerdom je už skôr sexy a ja snáď dostanem priestor aby som sa rozpísal ešte o indie hrách a dôvodoch prečo je vhodné si vždy bezpečne uviazať wiimote o ruku. 🌱

