

Hry pro nevidomé

Obsah

- Hry na hrdiny
- Deskové hry
- Počítačové hry pro nevidomé

Hry na hrdiny (role playing)

- Vše hry pomocí dialogu a představivosti (<http://www.hrynahrdiny.cz/>)
- Princip hry: Jeden hráč (vypravěč, pán jeskyně) vypráví příběh, staví mezi ostatní situace, zbylí hráči se musí v dané situaci nějak zachovat, jejich rozhodnutí ovlivňují děj a vývoj příběhu. Neexistují žádná omezení.

Deskové (stolní) hry

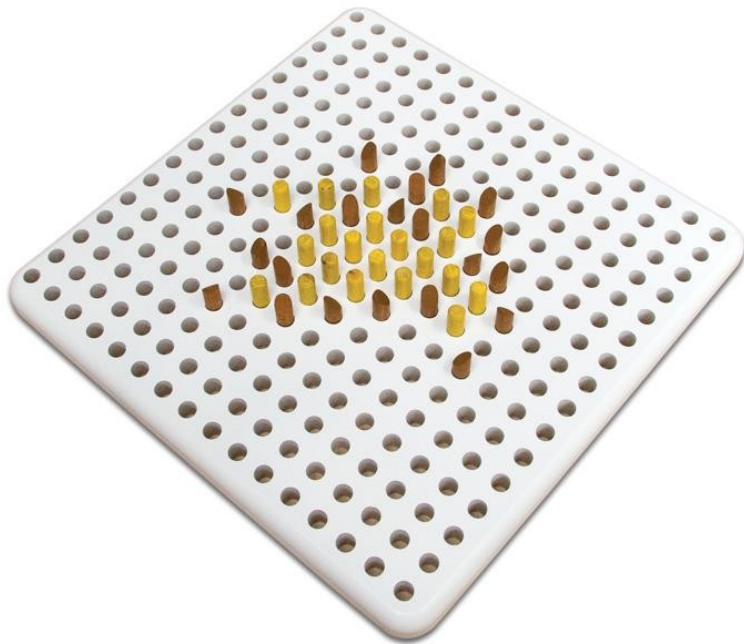
- Vše hmatové hry (<http://www.gerlich-odry.cz/cs/pomucky-pro-nevidome.php>, <http://www.independentliving.com>)
- Člověče nezlob se
- Piškvorky
- Hrací karty
- Puzzle
- Tekamo

Člověče nezlob se



- Pravidla stejné, jako u klasického člověče, figurky rozlišitelné hmatem.
- (669,-)
- <http://shop.gerlich-odry.cz/399-clovece-nezlob-se.html>

Piškvorcky



- Pravidla stejná, jako u klasických piškvorek. Kameny jsou snadno rozlišitelné hmatem (rovný a klopený)
- (669,-)
- <http://shop.gerlich-odry.cz/397-piskvorcky.html>

Hrací karty



- Každá karta má navrchu hodnotu a vzor napsaný braillovým písmem.
- (4.95 dolarů)
- <http://www.independentliving.com/prodinfo.asp?number=126725>

Puzzle



- Mapa spojených států, když vloží stát na správné místo ozve se hlas, který řekne název státu a jeho hlavní město.
- (22.95 dolarů)
- <http://www.independentliving.com/prodinfo.asp?number=363561>

Tekamo

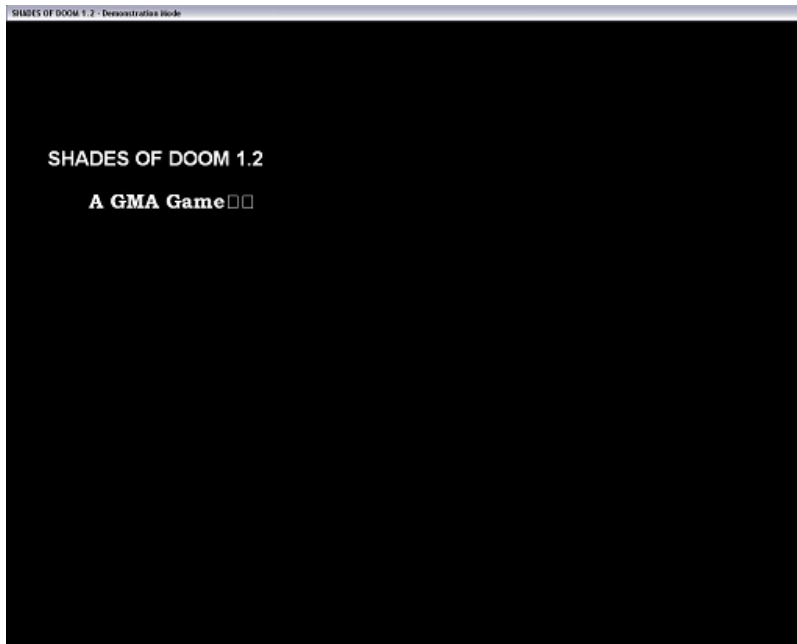


- Autor Jaroslava Juřica
- Vznikal u příležitosti doprovodné Akce Design do tmy
- Princip pexesa, každý z hráčů si vybere jeden motiv a poté ten samý hledá v 20 ti místném hracím poli, pole je promíchatelné aby se hra dala hrát stále dokola. Bodovací lišta je zapuštěná, aby nezavazela při hře, a zároveň, aby se body nedali rozsypat
- Stále se nenašel výrobce

Počítačové hry pro nevidomé

- Vše zvukové hry. (www.audiogames.net)
- Shades of doom
- Sudo-san
- Demor
- Quake
- (Brice Mellen)

Shades of Doom



- Střílečka pro nevidomé.
- Hráč se orientuje v prostoru pomocí zvuků, prostor nějaké základny, Chrčící nepřátelé, musí je po zvuku zamířit, hráč slyší svoje kroky, při nárazu do zdi se ozve vzdech. Pípaní značí dveře.
- <http://www.gmagames.com/sod120dl.html>

Sudo-san

Sudo-San
accessible Sudoku!

	5	1				7	7	
			7	9		1		5
7	5	1		8	4			3
1			5	7			8	
5	6		4	3	1			9
		7	9			5	3	1
	9	4		2			5	8
2	1	5	8				6	7
	7			5	5	2		

AudioGames.net

click here for more information

generate new Sudoku
toggle difficulty: EASY
toggle music: ON
toggle voice: ON
toggle sound effects: ON

move cursor
enter number
delete number
toggle candidate

hear row
hear column
hear square
hear candidates
hear orientation

- Sudoku pro nevidomé.
- Hra říká na kterém políčku kurzor je a jakou má hodnotu. Tempo doprovodné hudby roste s tím, kolik už je vyplněných políček.
- Dobré i jako trénink pro vidomé fandy sudoku.
- <http://www.audiogames.net/sudosan/>

Demor



- 3d audio střílečka provozovaná v reálném prostředí (doporučuje se hrát např. na fotbalových hřištích)
- autory 7 studentů z Utrechtu.
- Hráč se koordinuje pomocí zvuků (podobný princip jako Shades of doom), headtracker snímá polohu jeho hlavy, zatímco GPS snímá jeho polohu v prostoru.
- http://student-kmt.hku.nl/~g7/site/index_.html

Quake



- Projekt AGRIP (Accessible Gaming Rendering Independence Possible)
- Autoři 2 britové: Matthew Tylee Atkinson a Sabahattin Gucukoglu
- **Accessible Quake** – přidává do hry zvukové prvky, aby bylo umožněno hrát i nevidomým
- **Audio Quake** – přidává 3D zvukové technologie a efekty, má umožnit rovnocenné soupeření vidomých a nevidomých hráčů.
- <http://www.agrip.org.uk/>

Brice Mellen



- Hraje od svých 7 let. Naučil se poslepu hrát bojové hry jako Soul Calibur, nebo Mortal Kombat
- Srpen 2005 porazil ve hře Mortal Kombat: Shaolin Monks jednoho z jejich tvůrců Eda Boona
- Únor 2006 se zúčastnil japonského turnaje v Mortal Kombatu. Skóre **22:3**.
- <http://www.bing.com/videos/watch/video/hea-euro-s-a-video-game-wizarda-euro-and-hea-euro-s-blind/64t3oqt>

Děkuji za pozornost