



šport, tehnologija & zabava

SPORTECH UPRAVIČIL ZAMISEL O DIGITALNO-ŠPORTNEM SPEKTAKLU, KOT GA V SLOVENIJI ŠE NI BILO!:

Zadnji septembrski konec tedna je po vsej Sloveniji prežet s športimi in rekreacijskimi prireditvami, a takšne kot sta jo sinoči (v petek, 28. septembra) pripravila mlada, podjetna Gorenjca Tanej Junež in Denis Pivač, gotovo ne bo nikjer. V kranjskogorski dvorani Vitranc se je kar iskriko od obilja mladostne zagnanosti in energije. V zraku je bilo toliko pozitivnih vibracij in elektronike kot že dolgo ne. Organizatorji so dokazali, da je mogoče! Uspelo jim je združiti sodobno tehnologijo in fizično gibanje, pri čemer ni bilo treba nikomur umakniti oči s priljubljenega in nepogrešljivega elektronskega zaslona. Za piko na i pa so se obiskovalci, mladi in starejši, močno zabavali. Kako se ne bi, saj je oder s svojimi veličastnimi mišicami in nasmehom do ušes za nekaj časa zavzel sam Denis Porčič - Chorchyp, vzdušje pa sta mu pomagala ustvarjati mlada glasbeno nadarjena domačina Anzhe in Lara.



Osrednje prizorišče je bilo namenjeno tekmovanju v virtualni kolesarski dirki 'po Logarski dolini'. (Foto Janja Junež)

No, pojdemo po vrsti! Nenehno poslušamo, da mladi danes veliko preveč časa prežijo priključeni na pametne telefone in računalnike, brez slabe vesti pa lahko potrdimo, da tudi s starejšo generacijo ni nič drugače. Prav ta gordijski vozec sta želela presekatati najstniška podjetnika iz Kranjske Gore, Tanej Junež in Denis Pivač, ki sta se že v začetku letošnjega leta začela ukvarjati z organizacijo virtualno-športnih dogodkov po gorenjskih šolah, kar si želita v okviru Zavoda Sportech početi tudi v prihodnje. Tokrat sta poskrbela za digitalno športno prireditev, ki je napetost ves čas držala na vrhuncu. Tega je občutil tudi Blaž Veber, direktor javnega zavoda Turizem Kranjska Gora, ki je povedal:

»Tanej in Denis sta opravila ogromno delo in na prireditvev pritegnili množico ljudi. Po današnjih vtisih lahko sklepam, da bo virtualno-športni dogodek v Kranjski Gori postal tradicija, česar sem neizmerno vesel.«

Obiskovalci so si naredili virtualna očala in se zagnali v digitalne športne atrakcije, ki jih je bilo mogoče hkrati spremljati tudi na ekranih po vsej dvorani. Preizkusili so, kako se vrtijo nova virtualna kolesa, sedli na digitalno motorno kolo, se pomerili v dance dance točkah, virtualnem tenisu, se potopili v playstation, elektronski kickbox ... Seveda nista manjkala niti dobri stari namizni hokej in ročni nogomet in še marsikaj drugega.



Simon Zorman, državni prvak v ročnem nogometu, se je z veseljem pomeril z obiskovalci. (Foto Janja Junež)

Elektronska vreča za kickbox je novost, navdušuje pa zlasti tiste, ki jih je strah morebitnih poškodb, ki jih zlahka staknejo pri borbi s sotekmovalcem. Najbolj je pritegnila najmlajše obiskovalce, tako dekčke kot deklice, seveda pa so bili fantje v najljubnjem rdečih lučk, ki so se prižigale in ugašale na vreči, precej bolj vztrajni in tudi bolj uspešni. Osemletni **Nejc** je udarjal zbrano in silovito, v odmerjenem času je zabeležil 32 točk. Videti je enostavno, pa ni. »Kar težko je, udariti moraš natančno v sredino lučke,« je povedala sedemletna **Neja**, ki je nabrala 16 točk, potem pa hitro odbrzela naprej. »Elektronska vreča meri reakcijski čas, kar pomeni, da je bolj primerno udarjati hitro, ni pomembno kako močno,« je delovanje vreče razložil **Aljaž Benko**, ki je še pred nedavnim aktivno treniral kickbox, zdaj pa očetu **Emilu Benku**, ki elektronske vreče proizvaja, pomaga v podjetju.

Ob napravi, ki so jo izumitelj poimenovali **Mash Machine**, se je privalo šest deklet, ki so se s svetlikajočimi se slušalkami na glavi prav odlično zabavale. Očitno so se povsem potopile v dogajanje. »Vsaka kocka ima vgrajen določen zvok in ko ga položimo na svetlobno podlago, zaigra. Zvoki se tako sestavijo in nastane melodija. Z zvočnimi kockami lahko sami ustvarimo glasbo, ki nam je všeč,« je delovanje digitalne novotarije, ki prihaja iz Estonije, razložil **Matej Brunšek** iz podjetja Promotiva. Vsak 'igralec' ima na glavi slušalke, glasbeni mišmaš pa se nenehno spreminja. »Tako narejen 'komad' si lahko tudi posname in shranimo na telefon, denimo. »Ja, za zvonjenje bi bil kar primeren, zdaj ko je spet šola, potem zjutraj ne bi nikoli zaspala,« se je pošalila **Anja**, ena od punc, ki se kar niso moge odtrgati od digitalne glasbene skrinjice. »Res, ves čas imamo gužvo,« je dodal Matej.

Ob velikem zaslonu je sedela četica punc in fantov različnih starosti. Vsi so čakali, da pridejo na vrsto za tako imenovane **VR igre**, ali drugače povedano, da si nadenejo virtualna očala in skozi njih vstopijo v svet virtualne resničnosti. Na voljo je bila cela vrsta igrice – zgodbe, dogodivščin in situacij, v katere lahko zaplavaš s pomočjo elektronskih očal, ne da bi pri tem moral sam utrpeti kakšen udarec ali rano kot liki na zaslonu. »Komaj čakam, da to poizkusim,« je dejala **Nina**, medtem ko smo na zaslonu spremljali prizor uličnega boja med dvema nepridipravoma. »Na izbiro je vse mogoče, ampak hoteli so nekaj strašnega,« je povedal **Marcel**, dijak iz Bohinja.



Najboljši trije v virtualnem kolesarjenju v družbi organizatorjev Taneja Juneža in Denisa Pivača. (Foto Janja Junež)

Na eni strani ulični pretep, na drugi pa klasika – dirke z avtomobili. Fantje so se posedli za volane, punc tokrat niso pustili blizu, in se spet nadedli virtualna očala. »Z njih imajo občutek, kot da čisto zares sedijo v dirkalniku, in ti vedno poskušas kar najhitreje in najbolj varno prevoziti progo. Vedno je zabavno,« je povedal **Matic**, ki je pravkar odvozil eno vožnjo in volan takoj predal prijatelju. »Proge in avtomobile sicer lahko zamenjamo, ampak je toliko zanimanja, da bi nam te nastavitve vzele preveč časa. Ko eden konča, za volan že sede drugi in šibamo naprej,« je povedal animator Nejc, zadolžen, da so stvari gladko tekle in da kdo od mladoletnih šoferjev 'ne bi zgrmel s ceste'.

Wii je digitalna športna igra za enega ali dva tekmovalca. Stojite pred zaslonom, v rokah držite daljinski upravljalnik in se trudite, da bi kar najbolj odigrali na primer partijo tenisa z računalniško. Pri tem uparjate z daljincem levo in desno, tako da čim večkrat zadeneš žogico, ki leti proti vam. Izbirate lahko med petimi športi, poleg tenisa so to še bowling, boks, golf in baseball. »V resnici ni tako enostavno, kot je videti, ker elektronske žogice ne moreš najbolje nadzirati. Lahko si dober v teh igrah na igrišču, pa ti nič ne pomaga, ker je tu sistem čisto drugačen. Meni se zdi težje kot v resničnosti, pa veliko igrar, občutek je drugačen,« je pojasnil **Gašper** iz Lancovega.

Na drugi strani dvorane so štiri punce poizkušale ujeti ravno prave plesne korake na napravi, ki slihi na ime **DDR** oziroma **Dance Dance Revolution**. Na zaslonu pred teboj se prikazujejo puščice, ki ti povedo ali katero nogo moraš tapniti na digitalno kovinsko tipko na tleh – levo ali desno, naprej ali nazaj, medtem pa naprava šteje koliko 'pravilnih' korakov si naredil. Vse skupaj je videti kot nekakšen tetris na tleh. Puščice lahko tečejo počasi ali pa hitro, odvisno od nastavitve. Videti je bilo zelo zahtevno, in mnogi so hitro obupali, plesalci so se kar naprej menjali. Se pa preizkusa ni ustrašila šestnajstletna **Ana**, ki si je pri plesu pomagala kar z berglami. Zaradi nepravilno raščenega kolenskega sklepa je pred časom prestala operacijo. »Zelo rada plešem in tudi doma imam DDR, samo da so tipke iz blaga. Zelo sem ga pogrešala zadnje mesece,« je dejala.

Če se ob vseh teh elektronskih novotarijah morda kdo sprašuje, kje je gibanje, naj ne skrbi. Vse omenjene igre so narejene tako, da je treba kljub virtualnim očalom ali ročkam v rokah pošteno migati s telesom, če hočeš loviti ritem igre in nabrati čim več točk. Prav za te, no pa tudi za privlačne denarne nagrade so se borili tudi **virtualni kolesarji** na osrednjem ekranu, na katerem so obiskovalci lahko spremljali napredovanje tekmovalcev. Z google earth so vzeli virtualno pot skozi Logarsko dolino in kdor je hitreje gonil pedala na kolesu, je v petih minutah opravil daljšo pot. Tanej in Denis sta se zahvalila izvirne podrobnosti: z virtualnimi občestnimi tablam ob tej poti sta se zahvalila vsem sponzorjem, tako da sta nanje 'prilepila' njihove logotipe. S pedali se je spopadlo 18 tekmovalcev, v več krogih so slabši izpadali, najboljši trije so se pomerili v finalu. Na koncu je slavil **Tim Ivancevič**, ki je domov odnesel kar 500 evrov težko denarno nagrado.



Prireditev je z raperskim nastopom popestril tudi samurajski domačin Denis Porčič - Chorchyp. (Foto Janja Junež)

Kot že rečeno, je vzdušje v dvorani dodatno zakuril zaprižen športnik, izvrsten tekmovalec v šovu Zvezde plešejo in priljubljen gorenjski raper **Denis Porčič - Chorchyp**, ki o sebi pravi, da živi in deluje po samurajskih načelih. »*Nam švic ne kaplja, bolečina je prijateljica, vse se obrestuje, človek napreduje ...*« je repal Chorchyp, pod odrom pa sta veščine, ki sta se jih naučila med sebojnega spoštovanja in pozitivne energije je bil večkrat omenjen v njegovem nastopu, tega pa sinoči v Vitrancu res ni manjkalo. Starejši so se pomešali med mlade in najmlajše ter pod odrom družno peslali dolgo v noč.



Finale (Foto Janja Junež)

Podrobnosti o dogodku in podjetju Sportech ter video posnetke s prireditve najdete na spletni strani www.sportech.si

Za dodatne informacije, pojasnila, izjave in pogovore smo vam na voljo na spodnjih kontaktih. Hvaležni bomo za vašo medijsko pozornost.

SPORTTECH
povezujemo tehnologijo s športom
Tanej Junež, direktor
elektronski nastop: www.facebook.com/sporttech.si
telefon: 030 332 290

v sodelovanju z

IMPRESS

kommunikacije in odnosi z javnostmi
elektronski nastop: www.facebook.com/impres.si
telefon: 041 690 450