

15 August 2005

By: Anca Macovicuic, World and Business Editor



Jocurile electronice, de la hobby la industrializare cu aroma de sport

Minte sanatoasa in corp sanatos. De la Spacewar la War of Warcraft.

Una dintre cele mai aplaudate reclame din seria noptilor devoratorilor de publicitate aducea pe ecrane povestea unui super-razboi finalizat cu sloganul "traieste in lumea ta si joaca in lumea noastra". Amintindu-ne de "minte sanatoasa in corp sanatos", ne-am putea intreba cum au primit coreenii reclama cu pricina. Pentru asiatici s-ar putea face un manual sau un concurs special cu : "gasiti deosebiriile dintre gaming ca hobby, sport sau dependenta." Zilele trecute, un coreean de 28 de ani a murit dupa 50 de ore de StarCraft. Obosit, nemancat, fugit de la lucru pentru o batalie virtuala, "Lee" a suferit un infarct. Cazul mortii sale a fost catalogat in media drept urmare clara a un unei obsesii cauzate de fascinatia extrema fata de "viata in lumea virtuala". Aproape 30% din populatia coreeana se afla pe listele de gaming profesionist. Gaming. Un sport, si inca unul devenit mult mai popular decat multe altele in zona. Un sport sustinut de o industrie puternica. Si o natie care incearca acum sa-si domoleasca obsesiile. Nu e prima oara cand dependenta fata de jocurile pe computer aduce moartea, dar nici reversul medaliei nu e de ignorat. Specialistii au folosit jocurile electronice drept remediu in tratamentul chimioterapeutic, observand ca inlatura senzatia de durere, dar au amintit ca "terapia" se poate face doar sub stricta supraveghere medicala. Din nou minte sanatoasa in corp sanatos. Afectiune, educatie, evolutie, cariera dragoste, familie, mostenire, moarte. Parinti, prieteni, scoala, iubiti, munca si copii. Nimic n-ar fi la fel fara joc. Si fara poveste. Cand jocul are si o poveste captivanta, o alta lume, are toate calitatile sa devina un sport, un mod de viata sau o manie. Daca atunci cand afla ca va fi tatic, un barbat se gandeste cum si-ar putea intretine familia si viseaza un minut la primul meci de fotbal al pustiului sau la prima serbare a fetitei, peste putina vreme, tinerii parinti se vor gandi mai mult la castigurile financiare aducatoare de educatie si recreere oferite de computer. Tinerii intre 15 si 25 de ani care vor mai face colectie cu obiecte amintind de sportivii sau artistii lor preferati ar putea urmari la televizor adevarate batalii pe computer, incurajandu-si "sportivii" favoriti care-si vor perfectiona strategiile de apasare a tastelor si de manuire profesionista a mouse-ului. Termenul de sport desemneaza totalitatea de exercitii fizice si de jocuri practicate metodic si sistematic in vederea intaririi organismului, dezvoltarii voinpei si a obtinerii unor performante. In Dictionarul literaturii romane, sporturile sunt definite drept "un complex de exercitii fizice de jocuri practicate in mod metodic, cu scopul de a dezvolta, de a intari si de a educa vointa, curajul, initiativa si disciplina; fiecare dintre formele particulare, reglementate ale acestei activitati". Cine s-ar fi gandit ca de la "Spacewar", inventat in 1962 se va ajunge la organizatii profesioniste de gaming, la jucatori legitimatede adevarate cluburi de sporturi electronice? In lumea computerizata in care traim, jocurile electronice au devenit o industrie in plina dezvoltare. Daca pentru o echipa de fotbal sau de baschet de renume ar fi nevoie de o investitie in valoare de 10 miliarde de dolari, o "echipa" de gameri profesionisti are nevoie de sume cuprinse intre 500 de milioane si 2 miliarde de dolari. La ora actuala exista competitii importante in materie de sporturi electronice, jocuri si strategii noi, posturi de televiziune care transmit asemenea "meciuri", idoli si fani, si nu in ultimul rand antrenamente si castiguri importante. **Cyberathlete Professional League, Electronic Sports World Cup si World Cyber Games**, care pe langa alura de Olimpiada, mai ofera si o sectiune speciala pentru amatori, sunt cele mai cunoscute evenimente pe plan mondial. Fondata in 1997, **CPL** este o liga a profesionistilor in jocurile pe computer ce a intentionat sa acrediteze termenul de sport electronic si a organizat turnee si evenimente internationale oferind pana acum premii de aproape 3.000.000 de dolari. Jocurile incluse in competitie sunt : **Alien vs. Predator 2, Call**

of Duty , Counter-Strike, Counter-Strike: Source , Day of Defeat, Descent III, Doom 3, Grand Prix 4, Serious Sam and Scrabble, Halo PC, Halo 2, Midtown Madness 2, Painkiller, Quake I, Quake II, Quake II Female, Quake III, Quake III Female, Quake III Team Deathmatch, Team Fortress Classic, Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament 2004 si Warcraft III. (wikipedia)Pentru finala ce va avea loc in luna decembrie la New York, 32 de jucatori se vor lupta pentru premii in valoare de 500,000 de dolari.In 1997, Total Entertainment Network anunta formarea **PGL**, o liga a gemerilor profesioniști ce-si puse in gand sa formeze o elita a jucatorilor profesioniști. In 2000, organizatia a fost cumparata de gamers.com si a incheiat o alianta cu cu AltqVista Network. Campionatele lor se bazeaza pe regulamente serioase iar finalele sunt de asemenea transmise pe internet.Europenii nu s-au lasat mai prejos si-au creat **Electronic Sports World Cup** un proiect conceput, produs si supravegheat de LIGARENA, o companie specializata in jocuri video si electronice. Pentru acest concurs, disciplinele oficiale sunt: **Counter-Strike, Warcraft III - TFT, Pro Evolution Soccer 4, CS Women, Quake III Arena, UT2K4, Gran Turismo 4**.Insa, cel mai cunoscut eveniment de profil este **World Cyber Games (WCG)**, un concurs aparut in anul 2000 in urma eforturilor companiei coreene International Cyber Marketing, sprijinite de Samsung, in calitate de sponsor principal.Primul mare eveniment a fost organizat in 2001, iar din 2004, organizatorii cauta cate o noua locatie in fiecare an. Anul acesta, **WCG** asteapta 800 de jucatori la concursul din Singapore pentru a se infrunta la **Counter-Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need For Speed: Underground 2, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Warhammer 40,000: Dawn of War, Dead or Alive Ultimate, si Halo 2**. Pentru editia din 2006, organizatorii invita gamerii la Monza, in Italia.In Romania, parteneriatul cu WCG dateaza din 2002 , iar cel cu ESWC din 2003. Organizatia care asigura aceasta conexiune la fluzul competitional extern este **PGL**, definita prin statut drept "o organizatie non-profit ce urmareste promovarea conceptului de "sport electronic" a jocurilor pe calculator privite ca o competitie sportiva, si recunoasterea acestora ca un fenomen cultural de mare importanta pentru generatia tanara din Romania." Totodata PGL este cel mai mare promotor si organizator de concursuri de jocuri pe calculator din Romania, avand sediul in Bucuresti si organizatii locale in alte 10 orase. Silviu Stroie, reprezentant al PGL, povesteste ca ideea a aparut in vara lui 2001, cand CS-ul a devenit manie nationala. Amator de jocuri pe calculator, fost redactor la revista Hobbit (1990-1992), redactor sef revista Ramtop (1994-1995), redactor sef revista Computer Games (1996-1998), Silviu Stroie este din 1998 editor www.computergames.ro si din 2002 presedinte PGL.In opinia sa, la capitolul organizare, *Romania sta de departe cel mai bine din toata Europa de Est, avand cea mai puternica liga, concursuri periodice, participari internationale, urmand un trend la nivel global*.Putini tineri mai sunt atrasi de sporturile conventionale, iar *gamerii sunt sclavii industriei in aceasi masura ca orice alt sport. Pur si simplu trecem intr-o noua era. In urmatorii 3-5 ani si in Europa se va ajunge la nivelul din Asia* precizeaza reprezentantul organizatiei care se afla din 2002 in spatele campionatului national de counter-strike.Peste 1000 de jucatori inscrisi, care joaca 46 de weekend-uri pe an, cateva sute de echipe, din peste 30 de orase, cu o forma de organizare asemanatoare celei de la campionatul de fotbal se infrunta in camionatul intern de CS. La cele 60 de cafeuri afiliate din toata tara se duc la "cantar" o multime de tineri, cum spun cu naduf unele domnisoare ingrijorate de mania iubitorilor.*Cand exista evenimente gen LAN (concursuri sau finale de competitii - gen finala preliminariilor pentru WCG 2005, care anul asta se desfasoara intre 2-4 septembrie, la Forte Cafe, Constanta, totul se desfasoara intr-o sala, foarte buna, unde participa cele mai bune echipe, spune Silviu. Daca pana anul trecut am avut participanti la toate jocurile de PC, anul asta se poate vorbi doar la CS si FIFA 2005; pentru restul nu exista sponsori sau o comunitate insemnata de jucatori. Cu toate acestea, ar trebui remarcat ca o tara cu un salariu mediu de 200\$ reuseste sa aiba reprezentanti la o competitie mondiala.Fiecare licenta costa intre 3000 si 10.000 euro /an, in functie de competitii; in cazul WCG poate ajunge si la 20.000 , daca am avea echipa completa*.Pentru rezultate bune, Silviu considera ca solutia ar fi atragerea atentiei

sponsorilor. Din fondurile de pana acum, *la toate participarile internationale PGL a finantat in totalitate calatoria, cazarea, participarea la concurs.* Jucatorii si echipele isi obtin sponsorizari singuri, sperand la un cadru de antrenament care ar aduce PC-uri mai performante si conexiune la internet de mare viteza. Cu toate acestea, *in 2003 Romania a obtinut locul 3 la warcraft 3 si locul 4 la counter-strike, deci avem jucatori foarte buni.* Conform unor studii recente care au aratat ca tinerii barbati intre 15 si 35 de ani au inceput sa nu se mai uite la TV, preferand computerul, Silviu crede ca *in 2007 vor exista mai multi gameri decat jucatori de fotbal.* Tinand cont ca un jucator profesionist de **StarCraft** castiga minim 100.000\$ /an si e destul de mediatizat, el devine o adevarata vedeta, cu fani etc PGL spera ca in 2012-2015 sa organizeze si in Romania o competitie internationala, dar pentru asa ceva e nevoie de vreo 10 milioane de dolari...Pana atunci, gamerii romani au la dispozitie *liga de CS, liga de FIFA, liga de WAR3, plus calificarile anuale WCG si ESWC, plus diverse competii offline (in LAN) organizate pe parcursul anului.* Privind cu incredere catre viitorul sporturilor electronice, Silviu e convins ca *meciurile de cs/war3 sau ce jocuri vor fi in voga la acea vreme vor fi televizate la ore de maxima audienta, in salile sau stadioanele care vor atrage cu siguranta un numar impresionant de spectatori.* Reprezentantul Ligii gamerilor profesioniști, dupa cum este inregistrata la OSIM, spera ca in 6-9 luni de zile sa obtina *oficializarea sportului electronic in Romania, dupa care clanurile cele mai mari sa se poate organiza in cluburi sportive, toate acestea dupa depunerea unei documentatii complexe la ministerul sportului, si urmarirea activitatilor noastre intr-un interval de timp.* Daca in strainatate, clanurile mari *si-au infiintat companii, care discuta direct cu sponsorii, si in Romania acesta activitate trebuie reglementata cumva.* Cele mai cunoscute clanuri romanesti, TeG, Eq, q, activante in Divizia A s-ar putea organiza in cluburi sau asociatii independente, si vor avea un reprezentant in consiliul director PGL. Nu ne ramane decat sa le uram succes in indeplinirea planurilor actuale, sperand ca PGL-ul nu va deveni un fel de liga profesionista de fotbal, cu reprezentanti gen "Mitica de la Liga", cu deturnari de fonduri si excursii pentru prieteni pe banii WCG, cum gurile rele nu se abtin sa comenteze ca s-ar fi facut, iar cluburile nu vor fi dominate de politici si injuraturi becaliene, ci vor avea grija ca pustii cu adevarat talentati sa nu ajunga sa-si ia cate o slujba deprimanta de la care sa chiuleasca pentru a face infarct la un meci War of Warcraft...Daca merita? Sunt multi pustani talentati pentru care un joc/ disciplina competitionala inseamna cu adevarat un sport pentru care investesc timp, bani, pasiune. Ucs s-a intalnit pentru prima oara cu jocurile pe calculator prin 1994-1995 cand a incercat doom, quake 1, dune, warcraft1, de care facuse rost de la un prieten. *Era printre primele jocuri de strategie care le-am jucat si mi se parea foarte interesant. Controlam unitati si faceam diverse tactici. Ce putea sa fie mai interesant pentru un copil de 7 ani?,* ne spune jucatorul in varsta de 18 ani. *Cel mai mult imi placea ca se putea juca in retea. Era un RTS cap coada cu doua rase (oameni si orci) si in principiu trebuia sa distrugi tot ce nu era al tau. Jucam, cu fratele meu.* Acum, Ucs considera ca *un jucator nu poate ramane doar la un singur tip.* Cand a auzit de WCG si de faptul ca jocul sau preferat de atunci, Unreal Tournament 1999, era in lista disciplinelor oficiale la aceasta competitie s-a inregistrat in 2002 la preliminariile din Romania. Trecand granita dintre hobby si sport, Ucs intareste ideea ca *e foarte important sa ai un calculator performant sa poti sa te antrenezi la standardele de la concurs. Mai nou trebuie sa investesti sume destul de importante in calculator pentru jocurile care de abia au aparut. Multi probabil ca nu stiu dar FPS-urile (frames per second) care le scoate calculatorul tau intr-un joc sunt foarte importante. Nu trebuie neaparat sa fie o suma care sa sperie lumea ca sa faci ceva in domeniul asta. Mie imi plac jocurile care imi testeaza mintea si reflexele si... adrenalina unui meci de 1v1.. .care sa antrenat mai mult ? cine va castiga ? care e mai bun ? Inainte de un concurs ma antrenez cat pot si cat vreau. De la 4 ore la 8 ore. Cel mai important e sa ai un prieten de nivelul tau cu care sa te antrenezi. Si satisfactiile nu intarzie sa apara atunci cand perseverezi. Satisfactiile sunt faptul ca esti in top si ca ai sanse la locul 1 sau faptul ca interactionezi cu oamenii, ca faci ceea ce iti place. Daca iti place jocul te joci, e simplu, si cand vezi ca ai devenit bun e normal sa incerci mai mult, spune Ucs. La*

mine e alegerea. La coreeni e dependenta, completeaza jucatorul. Singura mare frustrare ar fi aceea ca in Romania concursurile sunt destul de rare. Sunt 2 pe an si asta depinde daca PGL alege toate jocurile care le alege si WCG-ul. In America sunt sute, vin o multime de oameni din alte state, special pentru concursuri. Daca in 2002 a fost al treilea si nu a ajuns la WCG pentru ca doar primele doua locuri merg in finala, Ucs a perseverat si a ajuns in 2004 printre cei mai buni jucatori romani, petrecandu-si 2 saptamani la WCG, unde se calificase pentru UT 2004. Competitia a fost acerba. Era foarte multa lume si fiecare avea o strategie diferita, fiecare se antrenase pe stiluri diferite si e destul de greu sa te acomodezi cu oamenii cu care nu ai mai jucat pentru ca sunt imprezibibili. Oamenii erau prieteni si ne-am inteles foarte bine si cu americanii si cu ceilalti jucatori. Atmosfera era placuta. Fiecare avea prieteni sau favoriti in fiecare grupa, dar urmareau toate jocurile. Erau tot felul de televiziuni de peste tot acolo care ne-au filmat cu steagul Romaniei, ne-au cerut interviuri... Multi gameri sunt dezamagiti ca alte jocuri care sunt incluse in lista WCG sunt uitate in Romania. Poate in curand vor exista destui jucatori profesionisti de Warcraft3, Starcraft, NFS Underground 2, Warhammer, Dead or alive ultimate (la XBOX), sau Halo 2 (la XBOX), iar problema banilor va fi rezolvata prin atragerea unor sponsori interesati. Jocurile pe computer au destui adepti in Romania, fie la nivel de hobby, fie ca sunt practicate ca sport, in ambitia de a ajunge la profesionism, si din nefericire exista si destule cazuri maladive de-a dreptul, in tratarea carora parem destul de nepregatiti. Insa mai trist ar fi ca organizatia pe care unii tineri o vad drept o rampa de lansare catre concursurile in strainatate sa-i dezamageasca, urmarindu-si propriile interese financiare in defavoarea promovarii adevaratelor talente in domeniu.