

VIETGAMES KHÔNG RÚT GIẢI THƯỞNG NÀO CỦA "THỜI LOẠN"!

"Các thiếu sót mà nhóm tác giả phạm phải là không cơ bản, chưa đến mức phải

"Các thiếu sót mà nhóm tác giả phạm phải là không cơ bản, chưa đến mức phải thu hồi giải thưởng và hoàn toàn có thể khắc phục trong quá trình hoàn thiện sản phẩm". Nhóm chuyên gia tư vấn, thẩm định các vấn đề liên quan đến game "Thời loạn" đã kết luận như vậy sau khi đưa ra ý kiến chính thức bằng văn bản về số phận game "Thời loạn". BTC cho rằng, về đồ hoạ, các nhân vật người cổ trong phiên bản dự thi do nhóm tác giả tự thiết kế (chứ không phải có hình của, cá... lấy từ game khác) Trên cơ sở đó, Hội đồng Bình chọn VietGames 2006 đã đưa ra kết luận sau khi tiến hành bỏ phiếu kín về việc giữ hay rút lại các giải thưởng dành cho game "Thời loạn" với 4 giải thưởng.

BTC cho rằng, về đồ hoạ, các nhân vật người cổ trong phiên bản dự thi do nhóm tác giả tự thiết kế (chứ không phải có hình của, cá... lấy từ game khác)

Kết quả cụ thể cả 4 giải vẫn thuộc về "Thời loạn", trong đó chỉ có giải "Game online Việt Nam hay nhất" được "chỉnh" lại thành "Game online Việt Nam chưa hoàn thiện hay nhất". Theo BTC, cách thay tên giải này có 11/11 phiếu của Hội đồng Bình chọn đồng ý giữ nguyên, không rút giải. Trong đó 01 phiếu đề nghị ghi rõ là giải thưởng cho "game chưa hoàn thiện" và điều này đã được thông qua. 3 giải còn lại vẫn đạt đa số phiếu quyết định giữ lại giải thưởng, đó là các giải: Giải thưởng "Thiết kế đồ hoạ nhân vật game ấn tượng nhất", "Âm thanh game ấn tượng" và "Game có công nghệ xuất sắc". BTC cho biết, kết luận như trên hoàn toàn dựa vào ý kiến bằng văn bản của Nhóm chuyên gia tư vấn bao gồm: ông Nguyễn Trọng đường, Vụ Công nghiệp CNTT, Bộ BC-VT; ông Hoàng Anh Tú, Văn phòng CNTT, bộ KH-CN; ông Đặng Minh Tuấn, trưởng phòng Tích hợp hệ thống, Viện Tự động hoá, trưởng nhóm Vietkey Group và luật sư Phạm Thành Long, giám đốc Công ty Luật Gia Phạm. Theo đó, ý kiến Nhóm chuyên gia nói trên đưa ra sau khi thẩm định game "Thời loạn" cho rằng: "Game "Thời loạn" là dạng game đối kháng trực tuyến dựa trên hệ thống phát triển kỹ năng khắc chế nhau, không dựa trên các kỹ năng bắn súng như game Quake III. Âm thanh hoàn toàn do nhóm tác giả tự sáng tạo. Về đồ hoạ, game này có quá

trình sáng tác khá công phu, đã chỉnh sửa, hoàn thiện qua nhiều giai đoạn, tại phiên bản dự thi không phát hiện thấy có sự copy các nhân vật trong game "Thời loạn" từ các game Quake III, World of Warcraft; sự khác biệt so với Quake III khá dễ nhận biết (bằng đối sánh hình ảnh, dung lượng cho thấy nhất là thế giới của Quake III theo phong cách viễn tưởng hiện đại, còn thế giới của "Thời loạn" là cổ đại). Về công nghệ, việc nhóm làm chủ được các công cụ làm game của Quake III đã là một thành công đáng trân trọng, trong bối cảnh ngành công nghiệp game của Việt Nam mới ở giai đoạn đầu của sự phát triển...". Về tổng thể, Nhóm chuyên gia cho rằng, dù là game gần hoàn thiện, nhưng so với các game dự thi VietGames 2006, game "Thời loạn" được thiết kế hay nhất, đầu tư công phu, khi hoàn thiện có khả năng chơi tốt trên mạng. So với trình độ sản xuất game của Việt Nam hiện nay, game "Thời loạn" là một kết quả có nhiều cố gắng, sáng tạo kỹ thuật đáng biểu dương. Riêng về vấn đề mã nguồn mở, ngày 4/6/2006, nhóm chuyên gia đã tiếp cận và trực tiếp thẩm định mã nguồn của phiên bản Game "Thời loạn" dự thi và đưa ý kiến, về cơ bản, phiên bản dự thi của Game "Thời loạn" là bản đang tiếp tục hoàn thiện, chưa chuyển giao nên chưa vi phạm các quy định trong giấy phép GPL. Các thiếu sót của game "Thời loạn", nhóm chuyên gia đưa ra chỉ là 2 vấn đề: Thứ nhất, mặc dù chưa khai báo sử dụng mã nguồn mở theo GPL, nhưng trên giao diện của game đến nay vẫn thiếu thông báo về sản phẩm được phát triển theo giấy phép GPL, dựa trên ứng dụng gốc Quake III Arena và nguồn để người dùng có thể copy được bản gốc. Thứ hai, khi thay đổi mã nguồn nhóm chưa ghi đầy đủ các thông tin ngày giờ, nội dung thay đổi, tên người thay đổi. Về vấn đề này, nhóm làm game "Thời loạn" đã cung cấp chứng cứ rằng họ đã thực hiện việc này, tuy nhiên họ chưa đề cập nhật hoàn chỉnh trong phiên bản dự thi. Được biết, nhóm tác giả đã công nhận các thiếu sót trên vì chưa hiểu hết các quy định của GPL, đồng thời nhóm tác giả khẳng định sẽ khắc phục những thiếu sót này trong quá trình hoàn thiện sản phẩm trước khi chính thức phát hành ra công chúng. Như vậy, số phận game "Thời loạn" có kết cục giống như kịch bản được nhiều người dự đoán trước. Điều này khó tránh khỏi những "ấm ức" cho những nghi ngờ vốn đã xôn xao trên mạng về việc "đạo phần mềm", không xứng đáng đoạt giải của "Thời loạn". Tuy nhiên, "đường xa mới biết ngựa hay", nói đến số phận của "Thời loạn" thì đến đây vẫn chưa phải đã hết, vấn đề là khi "hoàn thiện", game này có xứng đáng được công chúng coi là game hay nhất? Về phía BTC, đây rõ ràng là bài học về cách thức tổ chức, hình thức chấm giải, trao giải của VietGames 2006. Công bố về trách nhiệm của mình trước công luận, BTC chỉ nhắc đến việc "những năm tới nên xem xét việc có quy định riêng cho các sản phẩm mã nguồn mở dự thi, có những định nghĩa cụ thể hơn về các loại hình dự thi như sản phẩm hoàn thiện, chưa hoàn thiện, ý tưởng...". B.D