

ISGAF CHỨNG KIẾN NHỮNG GAME VN ĐẦU TIÊN RA MẮT

Triển lãm quốc tế phần mềm và giải trí điện tử 2006 (ISGAF) khai mạc sáng nay tại Hà Nội mà không có nhiều doanh nghiệp nước ngoài độc lập tham gia. Tuy nhiên, sự góp mặt của các game trong nước, dù chỉ đang thử nghiệm, cũng được đánh giá là tín hiệu đáng mừng.

Triển lãm quốc tế phần mềm và giải trí điện tử 2006 (ISGAF) khai mạc sáng nay tại Hà Nội mà không có nhiều doanh nghiệp nước ngoài độc lập tham gia. Tuy nhiên, sự góp mặt của các game trong nước, dù chỉ đang thử nghiệm, cũng được đánh giá là tín hiệu đáng mừng.

Một góc của triển lãm ISGAF 2006. Ảnh: Hoàng Hà

Sau lễ cắt băng khai mạc kết thúc, nhiều khách tham quan bước vào khu triển lãm đã tỏ ra khá ngỡ ngàng khi nhà A1 của Trung tâm hội chợ Giảng Võ vẫn còn khá nhiều diện tích trống. Triển lãm quốc tế phần mềm và giải trí điện tử 2006 tập trung khoảng 20 gian bao gồm cả gian của nhà cung cấp game, các trung tâm giáo dục, đại học và giới thiệu báo chí... Có quá ít các doanh nghiệp phần mềm cũng như nhà sản xuất máy tính trong nước có mặt tại đây. Giải thích về việc hầu như không có doanh nghiệp game online nước ngoài nào giới thiệu và quảng bá độc lập tại ISGAF 2006, ông Nguyễn Đình Thuận, đại diện Ban tổ chức, cho biết: "Các tập đoàn trong lĩnh vực trò chơi trực tuyến như Kingsoft, KIPA... cũng đã có nhận lời tham gia với chúng tôi. Nhưng do thời gian quá gấp rút mà ban tổ chức lại không thể đăng ký địa điểm tổ chức vào một thời điểm khác trong năm". Hoàn cảnh và thu hút nhất vẫn là vị trí của các doanh nghiệp cung cấp game online hàng đầu tại Việt Nam như FPT Telecom với MU và sự kiện Công thành chiến, VinaGame triển lãm Võ lâm truyền kỳ, VDC giới thiệu Con đường tơ lụa (Silkroad)... Còn có hai game được sản xuất trong nước là Thời loạn và Titun mang nhãn hiệu FPT. Thời loạn là game online được xây dựng trên cốt truyện dựa theo những nhân vật và câu chuyện trong truyền thuyết của dân tộc như Sơn Tinh, Thủy Tinh... Còn Tintun là trò chơi bắn súng với những nhân vật có thiết kế trang phục theo phong cách cổ truyền của người Việt. Ông Nguyễn Mạnh Lân, Giám đốc một công ty tin học tại Hà Nội, đến triển lãm ISGAF vì say mê nhiều trò chơi trực tuyến song tỏ ra không mấy thỏa mãn với những gì chứng kiến. "Tôi hy vọng là có thể được xem trình diễn game với những hướng dẫn chi tiết để khi bước ra khỏi mỗi gian hàng tôi có thể nắm khá rõ về game đó. Nhưng các nhà cung cấp game chưa làm được điều này", ông Lân bày tỏ. Tuy nhiên, hầu hết khách tham quan triển lãm sáng nay đều là giới trẻ, học sinh, sinh viên. Nhiều người tỏ ra khá hào hứng. "Tôi thấy mọi thứ thật tuyệt vời. Lần đầu tiên mà tổ chức được thế này là rất tốt rồi. Tôi đã đăng ký tham gia thi đấu game và hy vọng là chiến thắng", Trần Việt Hưng, sinh viên Đại học dân lập Phương Đông, hồ hởi nói. Nguyễn Trí Dũng, sinh viên Học viện kỹ thuật quân sự, cũng đồng

tình: "Tôi rất thích. Tôi đã đến sớm để chờ vào cửa. Các gian hàng hoành tráng và vô cùng cuốn hút". Nhà tổ chức hy vọng sự kiện này sẽ tạo cầu nối cho các doanh nghiệp phần mềm và game trong nước, quốc tế gặp gỡ trao đổi kinh nghiệm, giúp thúc đẩy mạnh sự phát triển của hai ngành công nghiệp tiềm năng này, đồng thời ước tính có khoảng 15.000 người tham gia. Triển lãm ISGAF sẽ kéo dài đến hết ngày 29/5. Trong khuôn khổ chương trình sẽ có hoạt động trao giải VietGames 2006 vào tối 28/5. Nguyễn Hằng