



Despre JOCURI și alți DEMONI

Titlul editorialului este inspirat din cel al romanului *Despre dragoste și alți demoni*, scris de celebrul autor columbian, *Gabriel Garcia Marquez*. Dacă nu ați citit cartea, v-o recomand. Mai trebuie să scăpați și voi puțin de programare... Am auzit că e o carte excelentă, deși nu am avut timp să o citesc până acum.

Revenind la titlul editorialului (și la "fuga" de programare) nimeni nu poate spune că există persoane care nu se mai joacă puțin dacă au acces la un calculator. Mai sunt și excepții, dar cam puține... Așadar, cel puțin un *FreeCell* sau un *Solitaire* se cam joacă toată lumea. Este perfect normal să beneficiezi de cât mai multe dintre facilitățile oferite de calculator. Nu voi mai repeta ceea ce s-a tot scris în revistele de specialitate (și nu numai). Știți deja povestea... e periculos dacă se exagerază.

Problema e cu pauzele... care ar trebui să fie de programare. Din nefericire, acum când liceele au fost dotate cu calculatoare performante, se face programare în pauzele de jocuri. În recreații pasionații de "informatică" discută despre noi strategii pentru *Warcraft III*, tactici pentru *Counter-Strike*, se laudă cu obiectele magice pe care le-au găsit prin *Dungeon Siege*, *Neverwinter Nights*, *Morrowind* etc. Când eram eu în liceu se mai discuta și despre cum se desenează obiecte tridimensionale sau cum se găsesc numele tuturor fișierelor dintr-un director folosind funcțiile *unit*-ului *DOS* din *Borland Pascal*. Sunt vremuri de mult apuse... Aveam și noi jocuri interesante cum ar fi *Scorch*, *Bomber Man* etc., dar parcă ne jucam mai rar. Unii dintre noi creau jocuri noi și apăreau

competiții între colegi. Îmi aduc aminte când am creat un "joc" care avea ca scop dezvoltarea dexterității în scrierea textelor. Timp de câteva săptămâni pe majoritatea monitoarelor calculatoarelor din laboratoare apărea jocul meu. Să vedeți cum se lăuda câte unul că a intrat în primii zece! Mai participau și profesori... Era parcă altceva... Acum elevii să laudă că au cel mai mare *Strength*, că i-au depășit la *frag*-uri pe ceilalți etc.

Trebuie să recunosc că mă joc destul de des. Poate mai mult decât ar trebui. Poate mai exagerez câte o dată... mai ales cu jocurile din seria *Heroes of Might and Magic*.

Recent am primit jocul *Medal of Honour: Allied Assault*. Nu vă impacientați că nu l-am cumpărat. L-am câștigat și eu la un fel de tombolă. Încă nu îmi pot permite să plătesc aproape un milion de lei pe un joc (care, pe deasupra, nici nu-mi place).

Ceea ce m-a impresionat cel mai mult a fost prima pagină a manualului de utilizare. Aici erau "instrucțiunile de protecția muncii". Prima dintre ele (scrisă cu litere de o șchioapă) conținea un avertisment. Se spunea că jocul poate provoca crize de epilepsie chiar dacă *gamer*-ul nu a mai suferit astfel de crize înainte. Este evident faptul că avertismentul este scris doar pentru a evita viitoarele procese care ar avea loc dacă vreun jucător ar suferi astfel de crize, dar parcă îți cam taie pofta de joc.

Se mai spunea că nu este recomandat să se folosească ecrane mari în timpul jocului, că încăperea trebuie să fie perfect luminată, că după fiecare 45 de minute de joc trebuie făcută o pauză de cel puțin un sfert de oră etc. Cam

multe avertismente, nu credeți?

Voi aborda în continuare un subiect care nu convine deloc *gamer*-ilor. **Jocurile costă!** Din nefericire, liceele românești încurajează pirateria prin faptul că este permisă instalarea jocurilor obținute ilegal. Se spune că este inadmisibil ca un joc să coste cât un sfert din salariul mediu pe economie și așa este! Totuși, puțini spun că nu prea e frumos **să furi**.

Dacă s-ar face un clasament cu numărul de jocuri deținute legal de români cred că aș fi printre primii cu cele 20 ale mele. E adevărat că doar pe unul l-am cumpărat (*Heroes III*), celelalte fiind cadouri primite cu diferite ocazii. Totuși, este inadmisibil să fie încurajată pirateria. E oarecum normal să o tolerăm (și marii producători de *software* o fac), dar nu să ajutăm la dezvoltarea ei.

Cam atât despre jocuri (de data aceasta)... Voi trece acum la ceilalți "demoni". Cel mai înspăimântător dintre ei mi se pare *IRC*-ul. Unii elevi "se dau pe *mIRC*" de dimineața până seara. Ce discută ei pe-acolo nu prea îmi pot imagina, dar efectele se văd destul de repede. Dificultatea de integrare în societatea "reală" este doar unul dintre ele. Mai sunt și altele, la fel de grave, cum ar fi reducerea capacității de concentrare, probleme de vedere etc.

În fine, mai sunt și alți "demoni"; au nume interesante: *WWW*, *Video-CD*, *DVD* etc.

Nu pot să închei decât urându-vă *Distracție plăcută în fața monitorului* și exprimându-mi speranța că nu veți exagera.

Mihai Scorțaru