



[torna al multiplayer](#)



nickname

Mcbeth

clan

gioco

Unreal

il mio pc

[intervista](#)

**LordAxl:** Chi si cela dietro le vesti di McBeth?

**Macbeth:** Tommaso Giorgio 'Macbeth' Piantanida, studente di economia che lavora part-time in NGI ...

**LordAxl:** Come mai questo nick?

**Macbeth:** Avevo un libro di Shakespeare affianco al pc la prima volta che ho provato il multi... non sapevo che nick usare e ho preso Macbeth, sai il solito assassino sanguinario... suona bene :)

**LordAxl:** In effetti...Sei uno degli Uters più conosciuti in Italia e so che anche in Europa si parla di te...sei onorato di tutto ciò?

**Macbeth:** Bhe... mi ricordo che quando avevo 12 anni e leggevo le riviste di VideoGames un po' gongolavo vagheggiando su una mia improbabile intervista su qualche testata. Oggi mi ritrovo quasi per caso ad essere conosciuto da molti gamers... e la cosa fa senz'altro piacere, anche se e' solo una conseguenza del "lavoro" che si e' fatto :)

**LordAxl:** Come mai hai scelto UT e non un altro FPS?

novità sul sito

pc

playstation

playstation 2

nintendo 64

dreamcast

gameboy

forum

mailing list

And ▾

cerca



Secondo voi, quale tra questi è il miglior gioco del 2000?

- FIFA 2001
- GP 3
- Collin MacRae Rally
- Shen Mue
- Deus Ex



[Risultati](#)

**Macbeth:** La prima vera scelta e' stato Unreal.

**LordAxl:** Allora...cosa ti ha affascinato di Unreal, che ti ha fatto innamorare del gioco della Epic?

**Macbeth:** La grafica inizialmente... poi la fisica... era quella piu evoluta tra gli fps del momento. Anche ora la fisica di UT resta quelle piu' "interessanti" per un FPS cosi dinamico. Poi ci sono alcune idee molto buone come l'asmd (quell'arma che spara sfere di plasma che possono essere fatte detonare colpendole al volo) e' un must. I migliori riescono a colpirle in volo spostandosi :)purtroppo con ut si sono commessi alcuni errori nel gameplay che rischiano di minarne la longevita'... ma obiettivamente e' stato senz'altro un passo in avanti da Unreal.

**LordAxl:** Cosa ruberesti a Quake per metterlo in UT?

**Macbeth:** L'engine e il netcode sono i migliori e poi voglio la Quake TV per UT (ndMac la Quake TV e' un mod server side che permette di guardare gli incontri dei Top match anche in 300... o più :) essenziale per le grandi competi-zioni). Del gameplay francamente non sono innamorato, ci sono alcune cose molto buone (rail , rocket con poco splash damage, rocket jump, in generale poco spam per la mappa) ma altre decisamente migliorabili (navigazione da criceti, rocket troppo veloci, niente air control, shape grossa come 3 armadi a 2 ante... ehm ok mi piace ut lo sapete). Quindi lasciamo le cose come stanno, niente miscugli strani, ne uscirebbero male entrambi i giochi.

**LordAxl:** Allora...da quello che si è potuto vedere, la community di UT è veramente ben salda e soprattutto molto attiva, al contrario di quella proQuake, ma stranamente il professionismo si sta affacciando solo per Quake, come mai?

**Macbeth:** Uhm ecco una domanda molto interessante. Ci sono 2 fondamentali motivi secondo me. Il primo e' l'estrema giovinezza dalla community di UT. Quake3 porta con se i giocatori di quake 1 e 2, gente che gioca gia da parecchio tempo e che aveva gia la mentalità giusta quando e' arrivata su Q3. Tutti i giocatori di Qk erano gia pronti... e' arrivato Quake e hanno detto : "ok giochiamo, codiamo etc".In UT il discorso e' molto diverso... molti giocatori vengono dal vecchio Unreal, ma la maggior parte viene da 0. UT ha tirato su un sacco di nuovi giocatori che prima probabilmente non giocavano online... Questi si sono dovuti fare da 0, crearsi l'organizzazione per i loro tornei, crearsi le regole, crearsi i siti di riferimento.. tutta roba che q3 aveva gia...

**LordAxl:** Diciamo che però UT alla lunga sta venendo fuori molto bene e forse adesso che Quake3 presenta qualche crepa, può affermarsi come professional game.. o no?

**Macbeth:** Qui veniamo al punto 2... il gameplay. Per come e' strutturato UT puo' senz'altro essere un gioco da Torneo, soprattutto per quello che riguar-da le modalità di squadra. Il TDM e il CTF di UT potrebbero veramente essere giocati ad altissimi livelli, meno il duel che e' troppo legato a variabili aleatorie per poter assomigliare anche vagamente a quello di q3 (veramente un gran bel duel tra parentesi) ma anche qui ci sono dei problemi. Allo stato attuale l'unica vera modalità che ha intrapreso una strada "PRO" e' il TDM. Grazie anche ad alcuni ex quaker (che hanno imposto settaggi PRO, WS OFF E TeamDamage ON) le CW tra

clan si giocano a livelli veramente alti. Sfide tra OCR e MTW come la finale di clanbase dell'anno scorso non hanno nulla da invidiare alle piu' blasonate (e sponsorizzate) sfide di clan di Q3. IL CTF sebbene sia la modalita' piu' giocata di ut sui server free fatica a trovare un orientamento agonistico degno di tal nome. La scelta pressoché totale da parte dei clan di giocarlo con Team-Damge OFF e con altri settaggi discutibili porta le CW di CTF ad essere giocate di espedienti. Ad esempio su alcune mappe per difendere il punteggio ci si chiude a catenaccio in difesa, nulla di male, ma e' qualcosa che una competizione agonistica non deve permettere facilmente (ricordate come avete sofferto contro l'olanda agli europei ?), ed e' qui il punto.. per come e' giocato il CTF su certe mappe e' troppo facile una volta andati in vantaggio barricarsi e difendere il punteggio. Questo e' solo un esempio. Ci sono altri problemi, ma se la mentalità del CTF non cambiera' in fretta difficilmente verrà giocato ai livelli del TDM. Non a caso i clan top dell'online gaming giocano TDM: OCR, MTW, e altri nomi illustri hanno una squadra di TDM ma non di ctf...ed e' un vero peccato questo perche' obiettivamente il CTF di UT e' ben fatto.

**LordAxl:** Ho visto con estremo piacere che gli uters italiani sono veramente molto attivi...Nazionale, telecronache...parlaci di questi progetti

**Macbeth:** E' vero ! Ed e' questo il lato piu' bello della comunita di UT ! La presenza di un sacco di gente che voglia fare qualcosa per UT, la disponibilita' a dedicare 1 oretta alla settimana per far crescere il nostro gruppo di giocatori :) Oltre la nazionale (che tra l'altro questo week end inizierà ad allenarsi seriamente in vista del prossimo torneo a nazioni) e la radio (ragazzi cerchiamo persone che vogliano trasmettere se siete interessati contattate [lt.yoyo@ngi.it](mailto:lt.yoyo@ngi.it)), che tra l'altro e' nata proprio per commentare i match delle nazionale, nella comunita' c'e' gente che sta formando team di sviluppo per fare MOD, che ti aiuta quando hai qualche dubbio tecnico etc... che organizzano lan-party (una posto dove si mangia e beve parecchio... non pensate a un gruppo di 70 "pro" gamers chiusi in una stanza a fare CW ) come quello dei Magic... insomma difficile qui raccontare tutto quello che gira attorno a UT... ma posso assicurarvi che spesso il gioco e' solo un pretesto per beccarsi online e fare 4 chiacchiere o per vedersi di persona a cene , eventi etc... dovrete partecipare a uno di questi per capire :)

**LordAxl:** Quali sono i clan o i giocatori + forti in Italia?

**Macbeth:** uhm... TDM : SQR aNC Elite, non sono in ordine CTF: NBF LT ... altri c'e' cmq da dire che sebbene questi siano chiaramente i migliori, non esiste il divario che c'e' in altri giochi, dove un solo clan domina la scena. Questo e' un bene e spero permetta ai clan minori di rimboccarsi le maniche e cre-scere parecchio.Per quanto riguarda i giocatori non saprei. Ryo Saeba e' il pri-mo giocatore di duel in Italia, ma molti ritengono il più completo Milio, 00Mauro lo segue da vicino... a livello di individualità sicuramente il discorso e' molto aperto

**LordAxl:** Come pensi che si possano posizionare i giocatori o i team italiani nello scenario europeo?

**Macbeth:** i clan di TDM sono probabilmente alla pari... aNc fa abitualmente training con MTW, OCR, -X- riuscendo anche a strappare alcune mappe. SQR hanno giocato UTI Europe (Unreal Tournament Invitational), una selezione dei 16 migliori clan europei, non so molto degli Elite

che per quanto ne so non hanno ancora partecipato a nessuna competizione ufficiale ma saranno sicuramente presenti a UTI2 come aNc e SQR. I clan italiani sono molto indietro, giocano poco, non giocano tra loro... francamente credo che abbiano potenzialità ma siano ancora troppo chiusi nel bozzolo

**LordAxl:** ok...come vedi il futuro del multiplayer?

**Macbeth:** per il TDM sicuramente roseo... i clan sono allenati e all'UTI2 i top clan venderanno cara la pelle. Inoltre anche in ambito nazionale probabilmente il primo torneo per CW che si terrà all'itp (italian party :) ) dimostrerà che anche gli altri clan TDM italiani non sono lì per fare da semplici bersagli. Per il CTF è difficile dirlo... e' cmq tutta la scena del CTF ad essere poco agonistica... forse la nazionale potrà dare qualcosa in più ai nostri ragazzi incrociamo le dita... :)