

Regala Internet
e VINCI...



NEWS ANTEPRIME DOWNLOAD SHOP RECENSIONI HARDWARE MULTIPLAYER SPECIALI TRUCCHI & SOLUZIONI



torna al multiplayer

novità sul sito

pc

playstation

playstation 2

nintendo 64

dreamcast

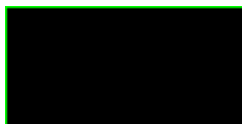
gameboy

forum

mailing list

And

cerca



nickname

XmaN

clan

MaD

gioco

Quake

il mio pc

intervista

Lord Axl: Ok...cominciamo con una presentazione di X.man, chi sei e cosa fai nella vita?

X-Man: Dietro a xmaN c'e' Michele Meggiolaro, un ragazzo che compie 20 anni tra un mese e abita a Brescia. Ho finito l'anno scorso il liceo scientifico, ho tentato un approccio con l'università, infatti mi sono iscritto a ingegneria gestionale qui a brescia, ma purtroppo non mi ha mai preso molto bene l'ambiente universitario di ingegneria e ho già deciso di mollare. Da oltre un anno lavoro come server admin per NGI, e a breve mi dedicherò a NGI a tempo pieno, abbandonando definitivamente il mio rapporto con il mondo della scuola :)

Lord Axl: Nel periodo di quakeworld eri considerato uno dei migliori giocatori europei e, stranamente, non hai migrato a quake3..come mai?

X-Man: Dunque, ai tempi in cui e' uscito il q3test io giocavo ancora a QuakeWorld. Per poter trovare qualcuno con cui giocare avevo dovuto abbandonare la scena italiana e andare all'estero. Sono entrato nel clan inglese dei 4K, costituito da ragazzi a me coetanei tutti veramente simpaticissimi e disponibilissimi. Con loro ho giocato a QW per qualche mese, ho vinto la lega teamplay UKCL e sono arrivato 3° al torneo UK Duel. Il Q3Test non mi aveva dato

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

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



[Risultati](#)

nessuna emozione, pensavo però che la versione "test" fosse solo una piccola parte di quello che si sarebbe poi visto nella versione definitiva del gioco. Invece poi mi accorgo che era praticamente lo stadio finale del gioco (basti vedere che q3tourney2 e' stata una delle mappe più giocate nei tornei duel). Sicuramente sono sempre stato poco avvantaggiato dall'hardware non troppo performante per apprezzare Q3 a pieno, ma c'e' anche da dire che ormai dopo aver giocato a QuakeWorld, la iD aveva veramente ben poche possibilita' per stupirmi, ormai il TeamPlay e il Duel di QuakeWorld erano il tempio perfetto per il ProGaming, e Carmack lo sapeva bene e ha simpaticamente deciso di rilasciare i sorgenti di Quake1 così da distruggere il gioco online dando il via alla produzione di Aimbot, Radars e ogni cheat possibile e immaginabile. Q3 non mi dava niente di nuovo, a parte il motore grafico sicuramente eccezionale, il Duel e il TeamPlay erano sicuramente un passo indietro rispetto a Quake1: infatti tutto risulta decisamente più lento. Io sono per definizione uno a cui piacciono le cose veloci (a parte il sesso che più dura meglio e' :) e adrenaliniche. Quake3 non risponde di certo a questi miei gusti.

Lord Axl: Quindi credi sia stata una mossa commerciale per spingere al massimo q3 obbligando i giocatori a lasciarsi alle spalle Quakworld?

X-Man: Si nell'ambiente ProGaming si e' sempre saputo, poi e' lampante che Carmack non guarda in faccia nessuno, crea e distrugge le scene a piacimento, licenzia i suoi dipendenti più validi (American McGee... il mapper di DM2 e DM4) e Zoid, l'inventore ,non dimentichiamocelo, di CTF e primo in assoluto a creare il porting per Linux dei server dedicati per i giochi della iD. Lasciare QuakeWorld allo stato in cui era arrivato avrebbe decisamente splittato in due la scena del ProGaming, soprattutto nelle zone del Nord-Est europeo dove le connessioni ad alta banda costano pochissimo ma dove l'hardware costa veramente un occhio della testa, QuakeWorld sarebbe rimasto il gioco #1

Lord Axl: Parliamo di ProGaming..come si sta evolvendo questo nuovo aspetto dei videogames?

X-Man: Al momento attuale secondo me il ProGaming ha ancora tanta strada da fare. Vivere giocando a Quake3 non e' ancora possibile, però possiamo vedere realtà di persone che hanno sfruttato la loro notorietà come gamers per aprire siti molto validi dal punto di vista dei contenuti, e parlo di Firingsquad (thresh) e di XSReality (clan9). Queste persone hanno capito che anche un ragazzino molto giovane può dare del filo da torcere ad un campione di vecchia data (ci ricordiamo tutti Thresh vs Immortal) e soprattutto che non si può vincere sempre. Al momento quindi il ProGaming lo vedo solo come una sorta di sponsorizzazione per Hardware e viaggi per andare a giocare i tornei in giro per il mondo, ma se si vogliono fare i soldi bisogna trasformare la propria notorietà come players e dedicarsi ad altro. Trasformare la propria notorietà e fama come gamer in un testimonial o garanzia per offrire contenuti o servizi che ricordino il talento che si ha come giocatori. Per il resto vedo sempre un interesse molto basso verso l'aspetto agonistico del Gaming, sono pochi i clan che hanno una organizzazione veramente seria, che vada al di là dell'organizzazione delle tattiche di una mappa ma che abbracci anche aspetti di pubbliche relazioni tra il clan e le infrastrutture che girano intorno alla vita di un clan.

Lord Axl: Come ci hai detto ti stai dedicando sempre di più al progetto Ngi, come credi si stia sviluppando il netgaming in Italia?

X-Man: In Italia la scena Quake3 e' molto piatta, e egemonizzata da TuLLs e Lag su tutti, che fanno il bello e cattivo tempo. Molto viva e' invece la scena UT, che sta crescendo veramente tanto, grandi possibilita' avrebbe CStrike, che raccoglie il più grande numero di giocatori nel mondo, ma purtroppo, forse per i Cheat forse per altro, e' poco apprezzato per le clanwar di alto livello tra clan e si preferisce il just for fun.

Lord Axl: Qual'è al momento il giocatore straniero e quello italiano che maggiormente ti impressiona?

X-Man: Tra i giocatori stranieri metto al primo posto sicuramente Kane. Ai tempi di QuakeWorld lo ritenevo sicuramente il #1 al mondo, indipendentemente dai risultati ottenuti. Anche come persona e' veramente ok, ho vissuto a casa Sk per una settimana assieme a Kane, Griff, Burke, Hakeem, Genie, Speed, Kila, Ramses e ai miei compagni di viaggio: Katarn (TuLLs) e Mudda (ormai dedito solo alla grafica). A Quake3 ho visto che gioca ancora veramente bene.

Lord Axl: Prendiamo per esempio Hakeem...un ottimo giocatore sia qw che su q2 e ha cominciato molto bene su q3, ma poi sembra che il successo gli abbia dato alla testa...così com'è successo a tutti i 9,.....che sia il pegno del successo?

X-Man: Hakeem io lo ho conosciuto di persona una settimana prima della sua vittoria al Frag3... era un giocatore normale di Q3A... niente di fenomenale. Sinceramente dopo la vittoria ha solo sfruttato l'evento per trovare sponsors e altro, non mi pare che nessuno di loro si sia montato la testa. Conosco bene Sujoy e Xenon e sono sempre stati molto disponibili anche dopo la loro "rinascita" economica.

Lord Axl: Capito...ma sai...sono tutti giovanissimi e si sa che spesso i soldi fanno molto male.

X-Man: Non e' il successo che ha fatto sì che se la tirassero al punto tale da non farli giocare più... hanno solo capito che nessuno li avrebbe mai pagati per giocare e basta... non ci sono ancora sponsors abbastanza grossi ne' tanto meno una scena abbastanza grande. Hanno trovato un modo per campare sempre nell'ambito del progaming, ma guardandolo e analizzandolo dall'esterno. Ottima scelta, forse l'unica che li fara' guadagnare qualche soldo. Mah giovanissimi non penso, Sujoy, Inglese lavorava a New York City in una Software House, e non e' proprio un ragazzino, ha i suoi 25-26 anni al momento, Hakeem anche lui ha quell'eta' all'incirca, viveva a Londra, si e' trasferito in Svezia per lavorare in una software house... e' gente abituata a viaggiare per lavoro. L'unico ragazzino e' Xenon, ma ha una grande testa, non vedo in cosa abbiano sbagliato, forse dovresti essere più chiaro.

Lord Axl: No...volevo solo dire, in generale, che i soldi modificano le persone...ma tu li conosci e sicuramente sai se questo è successo o no

X-Man: I soldi non hanno modificato il clan9, hanno solo capito che Quake non e' abbastanza per vivere... e i "vecchietti" del clan 9 hanno abbandonato la scena Pro attiva e sono passati a quella passiva, con reviews, coverage, demos. Insomma grandi contenuti... di grande qualita'

a mio parere.

Si senza dubbio, anche perché i membri dell'ex clan9 non hanno trovato lavoro perché erano i numeri 1 di Quake3, erano dei modesti giocatori di Q3 ma erano veramente bravi nel produrre contenuti, quindi in Italia non è detto che il primo clan con un bilancio in attivo sarà per forza il clan più forte, ma forse quello più bravo a sfruttare la propria immagine per creare un sito o un'attività di successo.

Lord Axl: Una tua opinione sulla piaga dei cheats :)

X-Man: Eh... purtroppo mi spiace dirlo.. ma la iD ha toppato anche su questo. Pure server, CD-KEY, netcode criptato.... niente ferma la produzione dei cheats :) Purtroppo saranno compagni del netgaming ancora per un bel po' mi sa.

Lord Axl: Tu che sei uno dello "zoccolo duro" della comunità italiana..pensi che essere un quaker sia solo una semplice etichetta o anche una specie di corrente di pensiero?

X-Man: Per quanto riguarda la mia esperienza un quaker è solo una etichetta. Io personalmente conosco 'quakers' che sono persone normalissime, hanno una fidanzata/moglie, studiano o lavorano, vivono come tutti gli altri. Poi ovviamente ci sono gli eccessi come in tutte le cose, ma personalmente io non ho mai vissuto solo per Quake. Lo dimostra il fatto che ai lan-party ci andassi praticamente solo per rivedere cari amici.

Lord Axl: X-man...l'origine del tuo nick da dove arriva?

X-Man: Praticamente non ha origine, non leggevo il fumetto degli x-men, però adoro X-Files... non so come mi sia venuto... ho iniziato a giocare così... quasi per sbaglio e lo ho tenuto :)

Lord Axl: ho capito....i tuoi progetti futuri?

X-Man: A breve cambio PC, quindi penso che ridarò un'occhiata a Quake3. Intanto i 4K, in finale all'eurocup di Q3 dopo aver battuto gli Sk, hanno riaperto la squadra di QuakeWorld e ovviamente ci siamo iscritti allo SmackDown, il torneo organizzato dal network Challenge.

Lord Axl: Quindi rientri in gioco? Come pensi sia la tua skill attualmente?

X-Man: A QuakeWorld ho decisamente perso la mano dopo quasi un anno di inattività, però la sto riprendendo velocemente. A Quake3 non mi trovo male, anche se devo fare i conti con l'hardware un po' datato, soprattutto machinegun, railgun e shotgun sono difficili da usare quando fai 40fps, ma mi diverto ugualmente.

Lord Axl: Ma Adso è veramente un rompipalle come si mormora in giro? :)

X-Man: E' una domanda vera ? :)

Lord Axl: Ma no....è solo uno scherzo :)

X-Man: Ok allora ti rispondo simpaticamente. Anche io sono molto antipatico... forse lo siamo tutti... Adso è antipatico perché ha la 100Mb io perché avevo lo scooter con la marmittazza!

