



nexta.com  
giochi.it

# Il Maestro del Talk Show



**COMMUNITY NETWORK**

MY E-MAIL

NEWSLETTER

NEWSGROUP

MY HOMEPAGE

SHOPPING

VIRTUAL MALL

arte.it

cartoni.it

film.it

fumetto.it

moda.it

sport.it

televisione.it

turismo.it

videomusica.it

**magazine**

new games  
console  
speciale

magazine

SEARCH

giochi.it nexta.com

GO!

**news**

le ultime notizie  
notizie della settimana  
notizie del mese

**punto di vista**

editoriale  
guest editor  
insider

**piattaforma**

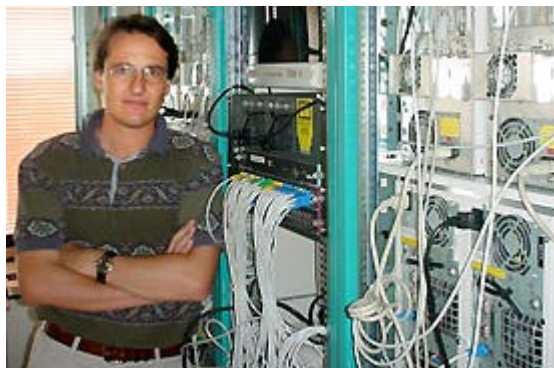
playstation  
playstation 2  
x-box  
dreamcast  
N64  
gamecube  
PC/Mac/Palmari  
portatili

**generi**

avventura  
azione  
arcade  
corse  
gdr  
picchiaduro  
simulazioni  
sparatutto  
altro

**videogames**

designer  
sviluppatori  
campioni



courtesy of © NGI

## CHACCHIERANDO CON NGI

di Francesca Romana Avesani

Crescono i giocatori on-line. Cresce la passione per la sfida in rete. Giochi.it ha deciso di chiedere a due esperti del settore le loro impressioni su questo fenomeno in aumento e sulle prossime evoluzioni tecnologiche a cui assisteremo.

Abbiamo incontrato Luca Spada alias Skyluke, CEO e Founder di Ngi, e Luca Cassia alias Adso, Content & Community Director e Founder. In questa prima intervista scambiamo due chiacchiere con Skyluke.



PARLA  
"ADSO"

Durante l'intervista a Skyluke abbiamo avuto la fortuna di scambiare quattro chiacchiere anche con Luca Cassia, Content & Community Director e Founder, alias "ADSO". A lui abbiamo rivolto qualche domanda più tecnica.



"GIOCARÈ" PER  
PROFESSIONE

NGI è un chiaro esempio di società di "appassionati per appassionati". Tutto è iniziato dall'amore per il gioco che avevano, ed hanno, i due fondatori Luca Spada e Luca Cassia, oggi meglio conosciuti come "Skyluke" ed "Adso".

Sono stati spesi 27mila miliardi nel 1999 tra l'Europa e il Nord America. La "videogiochi-mania" è scoppiata anche in Italia. Come si posiziona il gioco on-line?

Skyluke: "27 mila miliardi si riferiscono al valore globale del mercato dei videogiochi, che tra l'altro dicono abbia superato il valore del mercato cinematografico, valutato intorno ai 20 mila miliardi. La parte relativa al gioco on-line rappresenta ancora una piccola fetta. Per due ragioni principali. Per esempio, il primo gioco multiplayer è uscito 4 anni fa, ma era un titolo nato per essere giocato in single player. Naturalmente sto parlando di "Quake I". La possibilità di essere giocato multiplayer è stata scoperta prima da una piccola cerchia di disperati e poi pian piano si è allargato fino ad assumere, da un anno a questa parte, le dimensioni di un fenomeno di "ampie proporzioni". I ricavi generati da un gioco on-line dipendono esclusivamente dai soldi che l'acquirente versa per acquistare il gioco. Siamo stati abituati per come abbiamo vissuto l'evoluzione della rete a pensare che tutto quello che utilizziamo sulla rete è gratis. Questa mentalità sta cambiando, per fortuna. E' stata un'evoluzione economica. Se guardi quello che sta succedendo ai mercati finanziari, è un chiaro avvertimento di cambiamento. Quando è iniziata la corsa all'oro su internet tre anni fa, prima sul Nasdaq e poi nel resto del mondo si finanziava tutto ciò che era rete e le società stesse davano tutto gratis. Ora che sono passati 3-4 anni, gli investitori vogliono rientrare dei loro soldi e stanno facendo una scrematura delle aziende che non porteranno mai degli utili, e quelle che hanno, se non altro da poco, cominciato a dare dei risultati. Molte aziende che offrivano servizi gratuiti adesso cominciano ad essere parzialmente a pagamento. Le società non nascono per fare beneficenza. Prima o poi devono presentare dei bilanci in utile. Assisteremo nei prossimi mesi ad un numero sempre maggiore di servizi a pagamento. Anche Ngi parzialmente".

Quali sono le entrate di Ngi?

Skyluke: "I nostri ricavi arrivano parzialmente dalla pubblicità, ma non è sufficiente. Il resto delle entrate proviene dalla vendita di collegamenti Internet, come ad esempio l'ultimo servizio lanciato che si chiama F4 e che offre un accesso diretto ai nostri server di gioco e alla rete su modello Flat rate. Altra fonte di reddito è il nostro shop virtuale dove vendiamo hardware e software per i giocatori on-line. Chi gioca in rete per esprimere al meglio le sue doti utilizza particolari accessori, mouse inconsueti, tappetini con superfici ruvide, e così via. Infine c'è una nuova fonte di guadagno che racchiude diversi aspetti: server di gioco a pagamento, alla profilazione degli utenti, fino all'organizzazione di veri e propri tornei e competizioni on-line".

Cosa si può fare oggi on-line e cosa si potrà fare tecnicamente nel futuro?

Skyluke: "C'è sicuramente ancora molto da fare. Adesso siamo alla frontiera, quello che si può fare on-line riferito all'online gaming si sta scoprendo giorno per giorno. Noi ci impegnamo per valorizzare di più l'esperienza di gioco on-line. Questo tipo di conoscenza è stata fatta due anni fa, e oggi coloro che giocano per divertirsi vogliono passare ad una fase più agonistica, esattamente come un qualsiasi sport. Abbiamo infatti modificato il nostro "play-off" da "NGI a place to play" in "NGI the e.sport Xperience". Sono gli stessi utenti a chiederci di organizzare delle gare per cui loro possano ricevere dei riconoscimenti della loro bravura. Per esempio negli Stati Uniti esistono già delle vere leghe che organizzano tornei a livello mondiale. La più famosa si chiama CPL (Cyber Professional League) è una sorta di Coni del game on-line. Questa è la direzione dove oltretutto c'è il business. E' l'evoluzione naturale di un'attività come la nostra".

Segue...



nexta.com  
giochi.it



# OLIMPIADI DEI DOPATI?

COMMUNITY  
NETWORK

MY E-MAIL

NEWSLETTER

NEWSGROUP

MY HOMEPAGE

SHOPPING

VIRTUAL MALL

arte.it

cartoni.it

film.it

fumetto.it

moda.it

sport.it

televisione.it

turismo.it

videomusica.it

magazine

new games  
console  
speciale

news

le ultime notizie  
notizie della  
settimana  
notizie del mese

punto di vista

editoriale  
guest editor  
insider

piattaforma

playstation  
playstation 2  
x-box  
dreamcast  
N64  
gamecube  
PC/Mac/Palmari  
portatili

generi

avventura  
azione  
arcade  
corse  
gdr  
picchiaduro  
simulazioni  
sparatutto  
altro

videogames

designer  
sviluppatori  
campioni

# articolo

SEARCH

giochi.it  nexta.com

GO!

## INTERVISTA A SKYLUKE - 2° PARTE di Francesca Romana Avesani

[...indietro](#)

Cosa ne pensi del gioco on-line con la console. Credi che possa avere successo?

Skyluke: "Noi aspettiamo l'introduzione delle console con grande ardore, perché l'ostacolo più grosso che c'è adesso per giocare con il Pc è la difficoltà. Per giocare ci vuole un computer con grosse prestazioni. Ci vuole tanta RAM, una Cpu veloce, una scheda video buona. Un Pc ti costa dai 3 ai 5 milioni. Poi c'è bisogno di un'ottima connessione a Internet, e soprattutto di molta dimestichezza. Non è che comprando il gioco è tutto finito. Bisogna poi scaricare i continui aggiornamenti, le patch, capire in che server entrare, e quindi essere abbastanza esperti. Nel caso fosse la prima volta è importante avere un aiuto da qualcuno che già conosce il settore. Inoltre i Pc risultano obsoleti dopo poco tempo. Dopo solo 6 mesi è già necessario cambiare qualche componente. Le console dovrebbero risolvere in parte questo problema. Diventano difficilmente obsolete. Basti pensare alla PlayStation con la quale dopo cinque anni non c'è bisogno di acquistare nessun nuovo componente per giocare con i titoli più recenti. Poi la console per come è strutturata si presuppone sia molto più semplice da usare. Una volta che l'ho accesa inserisco il cd e inizio a giocare. Siamo molto interessati al GameCube e X-Box. Hanno fatto diversi annunci affermando che i giochi che usciranno per queste console gireranno anche sui server di gioco per Pc. Ad esempio "Quake III" sul Dreamcast permette a un giocatore di sfidarne in rete un altro che ha la versione su Pc. In particolare X-Box ha il grande vantaggio di essere stata progettata intorno a una

“architettura Pc” e il sistema operativo che gli gira sotto è Windows 2000. Questo renderà la conversione dei giochi semplicissima e farà sì che quando la console sarà sul mercato ci sarà già una grande quantità di titoli disponibili”.

Come si crea un server di gioco? Quali sono le tappe essenziali per farlo?

Skyluke: “Innanzitutto ci vuole uno spazio fisico dove mettere le macchine. Le nostre ad esempio sono 110 macchine e sono ospitate presso la webfarm di I.Net a Milano. Devono essere degli spazi con dei condizionatori, a norme antincendio, energia elettrica continua e devono essere connessi a una banda molto ampia. I server di gioco utilizzano molta banda rispetto a un normale server web. Le pagine dei giochi creano un traffico discontinuo. Quando cerchi generi banda, ma una volta trovato quello che t’interessa si presuppone che tu ti fermi per leggerne il contenuto. Per i server di gioco è diverso. Quando un utente è connesso a un server, il suo Pc dialoga continuamente con il server per lo scambio di coordinate. Due ore di collegamento equivalgono a due ore di utilizzo della banda. Hanno inoltre bisogno di tanta potenza Cpu per l’elaborazione dei dati nel minor tempo possibile. I nostri sono doppi processori, mezzo giga di Ram, sistema operativo basato su Unix. E’ più stabile. Poi bisogna costantemente aggiornare i giochi, le nuove patch e fare attenzione ai “cheat” che vengono scoperti, tipo passare attraverso i muri, correre più velocemente. Bisogna di conseguenza installare degli anti-cheat. Insomma è un lavoro molto complesso. Questo naturalmente se parliamo di un server non a livello amatoriale”.

Cosa si può fare per migliorare la velocità del gioco in rete?

Skyluke: “Per giocare bene in rete non serve avere una grande banda, ma serve avere una latenza bassa. La qualità di un collegamento ad Internet dipende da due fattori. La larghezza di banda e l’utilizzo che gli utenti ne fanno. Quanti dati, in un determinato spazio temporale, riesco a far transitare. Facendo un paragone con una strada è un po’ come quante corsie hai in una autostrada che ti consentono in un secondo di far transitare un certo numero di macchine. Per noi queste macchine sono i bit che passano. Invece la latenza è il tempo che ci mette un tuo bit ad andare dal tuo Pc al server. Quando giochi on-line il tuo PC on-line non farà altro che mandare delle coordinate, che sono tre numeri, i tre assi, ovvero non molto. Tanto è che per giocare bene bastano 30 kb, per cui la metà di un Isdn, però conta molto la latenza perché se tu hai un collegamento di bassa qualità i tuoi “pacchetti” fanno dei giri strani e arrivano 30 secondi dopo al server. Questo fa sì che mentre giochi e vedi un tuo avversario pensando di volergli sparare, in realtà lo stai vedendo mezzo secondo dopo, per cui quando gli spari probabilmente non lo colpirai. Tra i netgamer il collegamento che va

per la maggiore è Isdn. L'analogico avrebbe abbastanza banda, ma soffre della doppia conversione analogico digitale che deve fare, perché ovviamente il computer parla in digitale con il modem il quale traduce in analogico sulla linea. Dall'altra parte c'è un altro modem che fa il processo inverso. Infatti un modem analogico a 56k ha una latenza minima che va dai 130/150 millisecondi, un Isdn di buona qualità ha una valenza che scende ai 30/35, mentre Adsl benché abbia una banda molto ampia ha delle valenze molto alte intorno agli 80/100 millisecondi. Questo perché Adsl di Telecom transita su una rete a pacchetto. Praticamente fa dei giri enormi".

Quali sono le connessioni che stanno aspettando i netgamer?

Skyluke: "Sono quelle a banda larga, a fibra ottica. A Milano c'è molta attesa per Fastweb. Ti tirano un cavo a fibra ottica che va da casa tua direttamente al loro centro consentendoti di avere una latenza nell'ordine dei 4/5 millisecondi, ovvero la stessa latenza di una Lan, una rete di ufficio. Purtroppo però a parte questo, la scena italiana è abbastanza triste. Molte società hanno detto di voler cablare l'Italia però per il momento di fatto se vuoi metterti una fibra ottica in casa non c'è nessuno che te la può offrire. Per questo dovremmo aspettare 2 o 3 anni almeno. D'altronde un grosso problema che ancora abbiamo e speriamo si risolva quest'anno è "l'unbundling" dell'ultimo miglio. Telecom non ha più sulla carta il monopolio, ma lo ha ancora di fatto. Tutti i fili di rame che vanno da casa degli utenti alle centrali telefoniche sono di Telecom Italia e per cui un nuovo operatore telefonico che arriva non ha la possibilità di installare le sue apparecchiature direttamente sui cavi delle linee telefoniche. Non potrà mai fare concorrenza a Telecom. Speriamo che quest'anno le cose cambino".

[indietro](#)

[map](#)

[write us](#)

[contacts](#)

[credits](#)

[tech](#)

## PARLA "ADSO" di Francesca Romana Avesani



courtesy of © NGI

Durante l'intervista a Skyluke abbiamo avuto la fortuna di scambiare quattro chiacchiere anche con Luca Cassia, Content & Community Director e Founder, alias "ADSO". A lui abbiamo rivolto qualche domanda più tecnica.

Il titolo e la tipologia di gioco, più "amata" al momento?

"I giochi che vanno on-line sono di quattro categorie: sparatutto, simulazioni, strategia e giochi di ruolo. Tendenzialmente quelli che vanno di più sono gli sparatutto, anche perché per loro natura sono più immediati e più facili da giocare online. Nella loro modalità base tutto sommato tutto ciò che devi fare è entrare in una mappa e sparare a

tutto quello che si muove. Al di là del fatto che poi si possono aprire altre modalità di gioco come quella team a squadre. Come genere direi sicuramente lo sparatutto. In questo momento quelli che stanno andando di più sono "Counter Strike" e "Unreal Tournament". Il primo è una modifica di "Half-life" basata su due squadre: quella dei terroristi e quella dei poliziotti. Tra l'altro è solo grazie a questa modifica, scaricabile gratuitamente dalla rete, che un titolo come "Half-life" è riuscito a sopravvivere. Questa è infatti una delle belle cose dell'online gaming: dare nuova vita a giochi apparentemente già invecchiati o che magari nella versione multiplayer non erano riusciti a sfondare".

L'importanza della Community in un sito come NGI?

"NGI è la community al servizio della ... community. Con questo intendo dire che gran parte delle news e delle recensioni sono il risultato della passione delle persone che frequentano il sito, che hanno il piacere di condividere con gli altri le loro idee e le informazioni che sono riusciti ad apprendere. Uno dei nostri slogan recita: "dai giocatori per i giocatori". Non dobbiamo dimenticare infatti che anche noi siamo dei giocatori, pur non avendo più molto tempo a disposizione. E' tutto partito per passione, per gioco. Tutti i nostri collaboratori sia i più assidui che non, lo fanno per passione. Stiamo cercando di debellare l'immagine di alienazione legata per definizione sia a Internet che al computer. Vogliamo offrire un'immagine positiva. E' il web ed è una tua scelta. In rete ad esempio, si può passare il tempo organizzando dei tornei, delle squadre. Alcune per essere preparate hanno bisogno di una settimana. Si gioca in dodici e la strategia è complessa. L'età media di coloro che giocano è alta: 30 anni circa. Quello che cerchiamo di fare è promuovere un'immagine positiva del gioco. C'è una gran differenza tra "installo il gioco nella mia stanza e gioco per ore ed ore da solo", e "Internet utilizzata come mezzo", come divertimento, come sano agonismo".

Qual'è il desiderio degli utenti, il gioco in sé o l'interazione con gli altri?

"Essere un netgamer è assolutamente indipendente dal tipo di gioco a cui si gioca. E' un modo di essere online. Incontrare in rete delle persone che hanno la tua stessa passione nell'impossibilità di trovarle vicino a dove vivi. Una condivisione che va oltre la partita, e che arriva fino alla discussione dei propri interessi. In NGI adesso non abbiamo più solamente i forum, ma anche delle sezioni dedicate ai libri, musica, cinema, e così via. Abbiamo dovuto istituirle perché ci siamo resi conto che le persone amavano ritrovarsi su NGI per condividere non solo il gioco, ma diversi altri aspetti della loro vita".



nexta.com  
giochi.it



COMMUNITY  
NETWORK

MY E-MAIL

NEWSLETTER

NEWSGROUP

MY HOMEPAGE

SHOPPING

VIRTUAL MALL

arte.it

cartoni.it

film.it

fumetto.it

moda.it

sport.it

televisione.it

turismo.it

videomusica.it

magazine

new games  
console  
speciale

news

le ultime notizie  
notizie della  
settimana  
notizie del mese

punto di vista

editoriale  
guest editor  
insider

piattaforma

playstation  
playstation 2  
x-box  
dreamcast  
N64  
gamecube  
PC/Mac/Palmari  
portatili

generi

avventura  
azione  
arcade  
corse  
gdr  
picchiaduro  
simulazioni  
sparatutto  
altro

videogames

designer  
sviluppatori  
campioni

articolo

SEARCH

giochi.it  nexta.com

GO!

## II PARTE: L'INTERVISTA di Francesca Romana Avesani

[...indietro](#)

Parlare del gioco online nell'editoria non sta dando grandi risultati. Chi gioca non legge? O chi gioca sa usare Internet per leggere?

"La seconda che hai detto. In un segmento così particolare come quello della tecnologia, del gioco, dell'informatica, dove le cose si susseguono a un ritmo frenetico, pensare di utilizzare il supporto cartaceo per divulgarle è un po' limitato. La carta ha un suo vantaggio. Non c'è bisogno di accendere un PC per consultarla. Puoi farlo in treno, in aereo.... Io credo che bisogna trovare un tipo di rapporto nuovo, soprattutto in questo settore hi-tech"

I progetti futuri di NGI. Anteprime?

"A giorni NGI avrà una nuova veste grafica, creata per aiutare anche gli "yuppie", i più giovani. All'inizio abbiamo voluto "privilegiare" i più esperti. Oggi invece con l'arrivo delle console e l'ampliamento del mercato, stiamo cercando di dare modo a tutti di entrare in NGI e sperimentare il gioco online. Secondo fattore importante per noi è l'Italian LAN Party a Firenze. Più di 1.000 PC collegati in rete. Prevediamo un'affluenza di circa 10.000 persone. Come progetti futuri, il più importante è senza dubbio lo spostamento tra "NGI a place to play" a "NGI e.sport Xperience", ovvero l'agonismo sportivo. Ci stiamo trasformando e organizzando sempre di più, in modo più

## area download

demo  
videogames  
filmati

## HOW TO

hints & tips  
guide giochi

completo. Creeremo delle strutture automatizzate per permettere a chi gioca saltuariamente di conoscere ed interessarsi all'agonismo. Dopo l'estate aprirà NGI Europe. Il gioco è un fenomeno "mondiale", chi gioca non deve essere nello stesso stato. Abbiamo 400 server di gioco, utilizzabili da un italiano, come da un austriaco. Quando si collega qualcuno dall'estero, ci sono delle difficoltà oggettive per comprendere il nostro sito, così come i siti satellite, che, ad oggi, sono completamente in italiano. Visto che abbiamo un parco d'utenza folto, stiamo per varare la versione alla Risiko, armiamo i carrarmati nel nord-Europa partendo con una versione in lingua inglese. Partiamo dalle basi, come le news per poi continuare la crescita. Se noi oggi installiamo una nuova patch il giocatore straniero non riuscirà più ad entrarci, e non avrà la possibilità di capire cosa è successo. Andiamo a prendere un'utenza che abbiamo già, dobbiamo soltanto dirgli che abbiamo reso più semplice il tutto".

[indietro](#)

[map](#)

[write us](#)

[contacts](#)

[credits](#)

[tech](#)

©2000,2001 nexta.com®