



e-tech

[Newsletters](#)
[News](#)
[Glossario](#)
[Fw top 10](#)

[Net imprenditore](#)
[Comunità](#)
[Forum](#)
[Chat](#)

[e-lettera](#)
[FW indice B2B](#)
[FW indice broadband](#)
[FW indice wireless](#)

[Per i nuovi investi](#)
[www.FINANZA](#)
 Comunità ▾



Intervista a Luca Spada, amministratore delegato di NGI

[In Pri](#)
[Il supe](#)
[il busii](#)

[NGI](#) punta a una fascia di giocatori assidui, proponendo l'organizzazione di tornei e classifiche destinati ai netgamer professionisti. La società, controllata al 51% da [I.Net](#) e che ha tra i suoi azionisti al 15% [Leader](#), assicura capacità di banda e tecnologia adeguata per poter giocare in maniera fluida attraverso Internet.

[Inoltr](#)
[e-tecl](#)

[Videog](#)
[Intern](#)

[Interv](#)
[Vaglia](#)
[delega](#)

[Interv](#)
[ammir](#)
[NGI](#)

[Allarm](#)
["mogli](#)

[Usa_a](#)
[domin](#)

Come si sta sviluppando il videogioco on line?

Il mondo dei giochi on line è iniziato molto in sordina circa quattro anni fa, con l'uscita dei primi giochi che avevano la possibilità di sfide in rete, primo fra tutti Quake che ha aperto un po' questo filone. Agli inizi è stato un fenomeno per superappassionati, ma si è lentamente evoluto a vero e proprio sport con l'aumento dei titoli e la creazione di specialità affrontate da un sempre maggior numero di giocatori. Questo spirito di competizione è stato anche uno dei motivi della nascita di NGI.

Il limite, finora, è stata la tecnologia: connessioni lente che non permettevano una interazione efficace fra i giocatori.

Come sono stati risolti questi problemi?

Il gioco on line non richiede, per fortuna, una elevatissima larghezza di banda, ma la cosa più importante è che ci sia una latenza bassa, ovvero un tempo di risposta dei server più breve possibile. I due computer remoti che stanno giocando tra di loro inviano e ricevono i dati attraverso il server di gioco, e se io ricevo le coordinate di spostamento del mio avversario in ritardo, non posso mai essere certo del suo reale posizionamento all'interno della stanza di gioco. L'avvento delle connessioni digitali (isdn), che hanno permesso di avere una latenza decisamente più bassa rispetto ai modem analogici, ha incrementato il numero di giocatori in rete.

NGI punta sull'aspetto competitivo del gioco on line. E' davvero questo l'aspetto più importante per i giocatori on line?

Siamo passati da una fase di sperimentazione del gioco on line a un utilizzo della rete più efficace e coinvolgente. Gli utenti si organizzano, scelgono il proprio nickname, adattano le configurazioni dei pc, poi trovano il loro gioco e affrontano le sfide con spirito sportivo. In questa ottica, si allenano e



affrontano le sfide proprio come se fossero incontri di tennis o di calcio. In Europa e negli Stati Uniti stanno nascendo delle vere e proprie leghe, sorte di federazioni del gioco on line, che organizzano le competizioni con le varie discipline attraverso eventi e tornei, anche a livello mondiale, in cui i giocatori si riuniscono su una rete locale e si sfidano per eleggere il migliore di loro.

Per quanto riguarda l'Europa e l'Italia, voi proponete la creazione di una "ladder". Di cosa si tratta?

La ladder è una classifica simile all'ATP del tennis, aggiornata costantemente e che in ogni momento segnala il migliore specialista di un determinato gioco. Ogni incontro tra i giocatori che sono in graduatoria, assegna un determinato punteggio al vincitore facendogli guadagnare posizioni. Le ladder sono numerose: una per ogni gioco, oppure una per ogni specialità di ogni singolo gioco, quando cioè sono possibili sfide singole, a squadre, death match oppure CTF (capture the flag - cattura la bandiera), dove l'obiettivo è conquistare il campo avversario.

Giocare on line ha un certo costo. Se poi la sfida è appassionante si rischiano salate bollette telefoniche. La vostra proposta è una flat rate dedicata al videogioco...

L'idea è di fornire un collegamento di alta qualità, con le caratteristiche che abbiamo visto prima, e che salvaguardi il portafoglio. La creazione di un accesso diretto ai nostri server di gioco arriva proprio dalle richieste dei videogiocatori. Questo accesso è anche un accesso a Internet, basato sul modello flat rate tramite un numero verde attraverso un concentratore collegato direttamente ai server NGI: le prestazioni sono ottimali e senza alcun rallentamento. La tariffa fissa mensile, permette di giocare senza l'angoscia degli scatti che salgono.

Quali sono gli scenari per il futuro del gioco on line, per quanto vi riguarda?

Nei prossimi anni ci aspettano notevoli sfide in termini di crescita di utenza. Siamo in attesa di due grossi eventi: lo sviluppo delle consolle con accesso a Internet e l'arrivo dei telefonini UMTS. Per il primo caso, è ormai accertato che la maggior parte dei giocatori utilizza le consolle. Se giocare in rete necessita di un pc decisamente potente, questo limite sarà superato dalle consolle, perché gli sviluppatori lavorano per sfruttare fino in fondo le possibilità della macchina. La nuova generazione di consolle potranno accedere alla Rete, aumentando gli utenti del gioco on line.

Gli apparecchi UMTS disporranno di uno schermo a colori e di una connessione veloce: anche con i telefonini si potrà giocare on line, naturalmente non ha giochi frenetici, ma ai classici di ruolo o di strategia.

(7 marzo 2001 - 18:33)