

GENERAL

HOME
FORUM
MAILING LIST
SPECIALI
HOSTING
STAFF

PC GAMES

CONSOLE GAMES

HARDWARE

MULTIPLAYER



F4 Ngi Flat (Pag. 1/2)

Ho un PC. Per svariati motivi devo essere connesso a Internet. Fino a qualche tempo fa sarei stato costretto a connettermi ad un normale provider, pagando la telefonata urbana di connessione alla Telecom. Ma ora non più: sono nate le FLAT, ovvero degli abbonamenti Internet che mi permettono di stare connesso (tramite numero verde) anche tutto il giorno, pagando una cifra forfettaria mensile o annuale. Non è scopo di questa recensione discutere la convenienza di questo tipo di contratto col provider, in quanto io la do per scontata.

In Italia ci sono varie FLAT attualmente, la maggior parte offrono una connessione FULL-TIME (connessione 24 ore su 24) di tipo medio-scadente, ovvero la banda per ogni utente è ridottissima, quindi ci si trova ad essere completamente rallentati qualsiasi applicazione di rete si intraprenda. Ora parleremo di un'eccezione in questo rattristante panorama italiano: NGI F4. NGI F4 è una connessione a Internet FULL-TIME, è disponibile per modem ISDN, sia a 64k che a 128k (utilizzo contemporaneo di 2 linee). Tra breve sarà disponibile anche per modem analogici. Io userò come termine di paragone per questa connessione la FLAT Galactica ISDN 64k, che tra le altre in Italia si può definire una delle migliori.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Collegamento ISDN 64k o 128k

Banda garantita: 100% nazionale - 90% estero

Rapporto utenti/linee entranti: 4/1

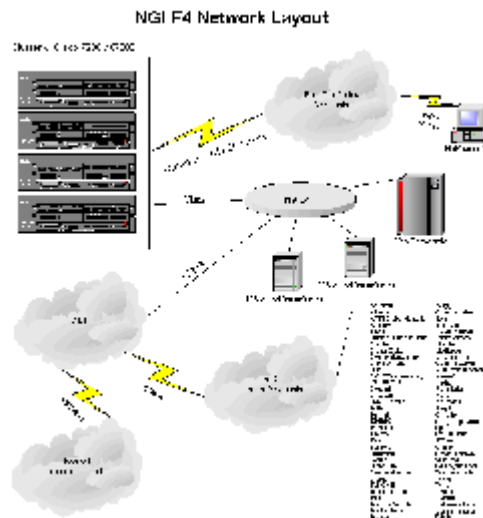
1 HOP dai server di gioco: quando vi connettete a NGI, e' come se foste in collegamento direttamente col PC su cui sta il server in cui giocate!

Priorità assegnata ai pacchetti UDP (giochi) che consente di avere ottime prestazioni anche in fase di download

1 GBs sul MIX (internet nazionale)

1 GBs con I.NET (internet internazionale)

schema della connessione NGI F4 (vedi sotto)



TRUCCHI PER MIGLIORARNE LE PRESTAZIONI

NGI F4 fornisce una serie di tips&tricks per migliorare le prestazioni, che trovate [qua](#).

E' il primo ISP in Italia che utilizza la compressione dei dati, che velocizza il trasferimento in Internet.

Sia che abbiate F4 a 64k che a 128k dovete abilitare il Multilink PPP, che, con la tecnologia di NGI di interleaving dei pacchetti, vi conferisce prestazioni ancora più elevate anche a 64k. Sempre nella pagina dei tips di NGI trovate anche una sezione in cui i migliori esperti di giochi multiplayer forniscono una configurazione personalizzata per sfruttare al meglio la potenza della connessione, diminuendo ping e lag, e facendo scendere a zero i PL (packet loss).

TEST PER UTENTE NAVIGATORE NORMALE

La velocità di NGI F4, nel navigare nei siti, è davvero elevata: ho fatto un test con Galactica in siti italiani ed esteri, e il risultato è stato il medesimo. NGI F4 64k ha una velocità di navigazione che doppia quasi quella di Galactica 64k. Mentre NGI F4 128k conferisce una velocità incredibile, che mi ricorda vagamente l'adsl. Navigare in questo modo fa risparmiare davvero un sacco di tempo! Si riesce a muoversi molto dinamicamente nei vari siti, senza dover stare ad aspettare lunghi tempi di caricamento delle immagini, filmati o applet Java.

Chi usa programmi di CHAT si consideri in paradiso, la velocità anche in questo caso la fa da padrona: ICQ, che molte volte impiega tempi elevatissimi a connettersi o a mandare messaggi, è una scheggia, praticamente istantaneo! IRC è veloce quanto, se non più di ICQ, sia se ci si colleghi alla rete di TIN, TISCALI che alla QUAKENET, dove davvero ha prestazioni incredibili dato che irc.ngi.it si collega direttamente alla quakenet.

Anche la gestione della posta elettronica è piuttosto veloce. Ma ora passiamo all'argomento fulcro della questione: FTP! Ovvero la velocità nello scaricamento di programmi, dati, filmati, musica, etc. etc.

Con NGI F4 64k se stiamo scaricando da un server che non sia rallentato di per sé, andiamo ad una velocità media che varia tra gli 8-10 kb/sec. Se invece siamo a 128k arriviamo a punte anche di 20 kb/sec, con una media di 13-15 kb/sec. Niente male no ?! Napster sembra essere molto contento di questa connessione, infatti prendendo mp3 da persone che abbiano una connessione decente si



lancia in download a tutta velocità: siamo sugli 8 kb/sec in 64k e sui 14-15 kb/sec in doppia.



TEST PER SISTEMISTA/PROGRAMMATORE

Diciamo che questa sezione è quella che interesserà la minor parte dei lettori, ma ho voluto inserirla poiché io stesso ho commesso un grossissimo errore di valutazione: avevo un pregiudizio, ovvero pensavo che NGI F4 fosse una connessione per un NetGamer, che andasse bene solo per giocare con bassi tempi di latenza, ma mi sbagliavo di grosso! E' una connessione che io non esito a definire la migliore in circolazione, poiché offre le migliori prestazioni in tutti i campi. Nel nostro caso, ho fatto una serie di test sulla velocità e affidabilità di TELNET, SSH, SSH2. In tutte queste tipologie di programma, sia sotto Windows che sotto linux, ho riscontrato una ottimizzazione della connessione, una velocità davvero spaventosa. Ho anche provato una serie di programmi utilizzando socket, sempre in entrambi i sistemi operativi, sia con protocollo TCP/IP che UDP, e i risultati sono senza dubbio migliori di qualsiasi altro test fatto con altre FLAT.

{ [Pagina successiva >>>](#) }

GENERAL

HOME
 FORUM
 MAILING LIST
 SPECIALI
 HOSTING
 STAFF

PC GAMES

CONSOLE GAMES

HARDWARE

MULTIPLAYER



F4 Ngi Flat (Pag. 2/2)

TEST PER NETGAMER

Eccoci finalmente alla sezione che penso la maggior parte di voi leggerà con maggiore entusiasmo! Per prima cosa ribadisco il concetto espresso in precedenza: quando ci connettiamo ad NGI, praticamente è come se fossimo direttamente connessi ai server in cui stanno i vari server dei giochi (Quake3, Quake II, UT, HL, CS ... etc. etc.), in poche parole abbiamo un solo HOP dai server di gioco di NGI.

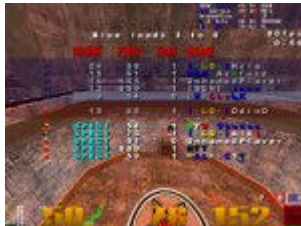
Come scoprirete tra poco, gli altri server di gioco non NGI, sia italiani che esteri, godono di ping davvero bassi rispetto a qualsiasi altra connessione internet! Quale è la prima cosa che facciamo quando vogliamo lanciarcì in una bella sfida online? Lanciamo il nostro amato GameSpy, e facciamo un bel refresh dei servers. La prima volta che mi son connesso con NGI F4 e ho fatto un refresh ho pensato che il mio GameSpy fosse impazzito: dopo circa 3 secondi aveva già refreshato tutto (con NGI F4 64k). Allora ho provato a 128k e sono rimasto praticamente scioccato: non son riuscito a contare quanto ci mette, perché la velocità con cui pinga i server è straordinaria, e non parlo solo dei server di NGI, ma ho provato anche GR e BarrySworld, con risultati leggermente più lenti, ma sicuramente molto migliori di quelli ottenuti con Galactica.

Chiaramente nel sito della F4 trovate tutti i settaggi per tutti i giochi che vi permettono di migliorare il ping e diminuire il lag! Non dovete fare altro che copiarli nelle vostre cfg dei vari giochi, e siete pronti a lanciarsi in gioco.

Quando si entra in una partita, che sia Quake (II o III), HF, CS, UT, i risultati sono praticamente gli stessi: sia a 64k che a 128k abbiamo ping che non sale mai sopra i 65, con media di 50. Ma la cosa più sbalorditiva non è questa, bensì i PL che vanno a zero totale, la fluidità del gioco ricorda totalmente quella che si ha in LAN! Le laggate sono praticamente un caso più unico che raro! Se ci connettiamo a 128k, grazie alla genialità di Tagliaerbe che ha messo a punto la tecnica di interleaving dei pacchetti, abbiamo un ping totalmente costante, e la fluidità aumenta ancora!

Possiamo anche tranquillamente fare un download e giocare contemporaneamente, con ping 80-90, ma chiaramente senza PL! In poche parole siamo in una connessione completamente preferenziale che ci permette davvero di giocare alla grande! La mia recensione doveva uscire circa una settimana fa, ma lascio intuire a voi il motivo del mio ritardo !!!

Ecco una serie di shots e demo Quake3 che dimostrano le mie asserzioni:



In ClanArena, quando si gioca in molti, il ping tende a salire, e comunque sia si è soggetti a laggate improvvise, e perdita di fluidità... scordatevi tutto ciò: con NGI F4 giocate sempre allo stesso modo, con totale fluidità, sia che siano 2 giocatori, sia che ce ne siano 11!

Di solito quando usiamo il Plasma, siamo soggetti al cosiddetto plasma-lag, ovvero un maledetto aumento del ritardo e della perdita di pacchetti (dato che ogni plasmino sparato è un'entità separata che il server deve tracciare...), con NGI F4 ciò non accade, mi è capitato spesso di trovarmi di fronte un nemico e tirarlo giù completamente col plasma, cosa che credo sia quasi impossibile con una connessione normale.



Ecco uno shot che mostra il ping su uno dei server stranieri più importanti, BarrySworld. Il ping sta sugli 80-

90, i PL chiaramente salgono e scendono, ma sono relativamente bassi rispetto alle altre connessioni. La giocabilità aumenta notevolmente!

Una demo di una mia partita in ClanArena (non guardate come gioco io che sono scarsissimo...) che mostra chiaramente la fluidità del gioco e l'assenza di PL.

[Scarica Demo!](#)

CONCLUSIONE

In conclusione, voglio ripetere ciò che ho già anticipato prima: comprarsi la FLAT di NGI non è uno sfizio puramente ludico, bensì secondo me è una scelta giusta, a mio parere la scelta migliore che si possa fare in questo momento. Con NGI ho avuto un aumento delle prestazioni in tutti i campi, tenete poi conto che i miei confronti sono fatti in relazione a Galactica, che in questo momento è davvero una tra le migliori connessioni in circolazione. Io penso che l'unica cosa che possiate fare è comprarvi una bella settimana di prova con NGI F4, configurarvi la connessione seguendo le dettagliatissime informazioni che vi vengono fornite, e provare un pochetto come vi pare. Penso che sarà difficile trovare qualcuno che mi dia torto sulle precedenti considerazioni! Ho chiesto a Tagliaerbe se con l'aumento dell'utenza c'è il rischio che la connessione peggiori, la risposta è stata chiara ed esaustiva: no problem, la rete di NGI è pronta ad accontentare un grandissimo numero di utenti grazie alla larga banda utilizzata. A questo punto non mi resta che dire GG NGI! Vi saluto e torno a giocare.

Carlo "[K]Chulk" Medas

Copyright [Nipogames](#), 2001.

Copyright Nicola "[Nikito](#)" Pisano, 2000.

Tutti i marchi registrati sono dei rispettivi proprietari.

E' vietata la riproduzione dei contenuti grafici e testuali del sito.

Tutti i marchi registrati sono dei rispettivi proprietari.
E' vietata la riproduzione dei contenuti grafici e testuali del sito.