



CERCA
SCRIVI

● Oggi in edicola

● 25 marzo 2001

● 24 marzo 2001

● 23 marzo 2001

● 22 marzo 2001

● 21 marzo 2001

● 20 marzo 2001

● 19 marzo 2001

● 18 marzo 2001

● 17 marzo 2001

● 16 marzo 2001

● 15 marzo 2001

● 14 marzo 2001

● 13 marzo 2001

● 12 marzo 2001

Pagina 6

Si raduna il popolo dei videogiochi 1200 computer riuniti al Palasport

*Torna "Italian party" kermesse per giovani con tante novità per battaglie online
l'evento*

I più attesi sono «Tribes II», croce e delizia di chi ama la strategia, e il terzo capitolo della saga «Quake», uno shooter, ovvero spari a raffica contro tutto ciò che ti si para davanti. E poi «Gangsters 2», «Startopia», «Europa Universalis» mentre i maniaci dei quiz sono già in fibrillazione per «Chi vuol esser miliardario», ispirato all'omonima trasmissione di Jerry Scotti. Eccoli, i videogame protagonisti di «Italian party 2001», la seconda edizione del megaraduno dei videogiocatori che, l'anno scorso, portò parecchie migliaia di giovani al Teatro Tenda e che, dal 27 al 29 aprile, farà il suo ingresso trionfale al Palasport: sulla carta, il colpo d'occhio sarà suggestivo. 1200 computer collegati in rete dei quali ben 758 se li porteranno da casa gli iscritti ai vari tornei, che per adesso sono a quota 1048, ovvero già il doppio dell'anno scorso a più di un mese dall'evento: 16 quelli stranieri, provenienti da Russia, Slovenia, Germania, Svizzera. Ancora: 10 webcam che spieranno i tornei e li manderanno in diretta su Internet ma anche su 4 megaschermi, 2340 chilometri di cavi di connessione. E sono attese almeno 30 mila persone.

Uno spiegamento di mezzi in nome di una nuova idea di videogioco, che non è più sinonimo di isolamento, di solitudine né di faccia a faccia tra l'intelligenza umana e quella artificiale: il nuovo fenomeno si chiama multiplayer, la possibilità cioè di confrontarsi non più con i microchip ma con altri umanissimi giocatori collegati in rete. Recupero del senso della collettività è la parola d'ordine di «Italianparty», perché i videogiochi, assicurano quelli della Leader, la società di Varese che organizza l'evento, sono diventati una nuova forma di comunicazione: ne è dimostrazione il sito web Ngi, uno dei maggiori in materia di videogame, dove ogni giorno si ritrova una comunità di circa 4 mila persone per giocare in rete, per chattare, partecipare ai forum. Non più solo ragazzini, ma anche adulti se non famiglie intere, che hanno sostituito la tivù con la console: i genitori fanno team con i propri figli mentre,

COMMENTI

INTERNI

ESTERI

CRONACA

ECONOMIA

CULTURA

SPETTACOLI

SPORT

TORINO

MILANO

GENOVA

FIRENZE

ROMA

NAPOLI

PALERMO

BARI

BOLOGNA

TORNA A:



tanto per rendere l'idea, la stessa Leader si è inventata una squadra italiana di «Quake», i Tuls, che è arrivata ottava agli ultimi campionati del mondo. Perché uno degli obiettivi dei videogiocatori è quello di essere riconosciuti come sportivi a tutti gli effetti: ci sta pensando l'Anvi, l'Associazione nazionale videogiocatori italiani che ha sede a Siena, che al Palasport metterà a disposizione una serie di monitor a chi si porterà le basi del computer da casa (contengono le configurazioni che ogni giocatore fa in base alle proprie attitudini) e che in questi giorni sta formalizzando la propria affiliazione all'Uisp. Insomma, atleti della consolle, agonisti del joypad. O, più semplicemente, smanettoni, come vuole il gergo: per chi non è ancora entrato in questa casta sempre più grande, ma se ne sente attratto, al Palasport l'Anvi fornirà un servizio di «educazione al videogioco» con 30 trainer, oltre ai volontari che avranno il compito di sovrintendere ai tornei, di organizzare seminari sulla storia dei videogame e su come nasce un videogioco (con la partecipazione di «sviluppatori», come vengono chiamati coloro che li inventano e li realizzano), che monteranno e smonteranno gli allestimenti, comprese le pedane per skateboard installate per l'occasione. Informazioni e aggiornamenti in tempo reale sul sito www.ilp.it.
(f.p.)

