

[Torna indietro](#)

Tutto su NGI.LAN 02, la fiera dei videogiocatori

16/09/2002 - Si è aperta il 13 e si è conclusa ieri, al Fila Forum di Assago, la tre giorni in cui circa mille giocatori hanno dato vita a una sfida "virtuale" in multiplayer ... a colpi di mouse!

di Luca Figini



La coda all'entrata è di quelle che si vedono solo ai concerti e agli eventi di maggiore rilievo: i cyber-atleti stanno per entrare nell'arena che durante i prossimi tre giorni ospiterà l'NGI LAN 02. Il Fila Forum di Milano, dove si svolge l'evento, è però già gremito di persone pronte a sfidarsi in multiplayer a Counter-Strike, Day of

Defeat, Quake III Arena, Return to Castle Wolfenstein, Unreal Tournament, Ghost Recon e Warcraft III.

L'evento, oltre a offrire un'occasione di divertimento e un momento di incontro per appassionati e specialisti del videogioco, una sorta di Woodstock multimediale che inizia al mattino e termina la sera tardi senza sosta davanti al monitor del computer per evitare di essere "fraggati" (cioè uccisi dall'avversario), permetterà di effettuare le selezioni della formazione azzurra che rappresenterà l'Italia ai World Cyber Games. Il team infatti parteciperà alle olimpiadi del videogioco organizzate da Samsung e che giungono alla seconda edizione internazionale, la terza se si considera l'esperimento dove si sono scontrate solo un numero limitato di paesi, e che già l'anno scorso ha ospitato gli azzurri.

Si apre oggi quindi l'happening dei clan (gruppi di giocatori) che animeranno l'evento fino a domenica, giorno di chiusura e presentazione degli azzurri, aperto a chiunque voglia assaporare dal vivo questa nuova disciplina opportunamente chiamata "e-sport". PC World Online è presente per raccontare in tempo reale cosa sta accadendo all'NGI LAN 02.

Curiosità dall'NGI LAN 02

Passeggiando tra i corridoi e i tavoli dell'arena dove si sta tenendo l'NGI LAN 02 si sentono più dialetti confusi tra loro, ma non solo.

Inglese e tedeschi sono arrivati fino a Milano per partecipare alla tre giorni dedicata ai netgamer. La cosa più caratteristica però sono i computer: ciascuno si è portato il proprio pc, i tavoli infatti permettono solo di connettere in rete il sistema e alimentarlo insieme al monitor di proprietà del giocatore. Ragazzi e ragazze si preparano quindi al torneo, attualmente in corso c'è quello di Quake III Arena, ma nella zona dedicata a Unreal Tournament e Counterstrike i partecipanti si stanno già sfidando per riscaldarsi. Al loro tavolo gli arbitri che gestiscono l'evento stanno sfogliando fogli, statistiche e tabelle per decidere chi deve giocare e per stabilire la classifica tra i clan. Passeggiando si possono provare le sensazioni di attesa frenetica che precedono una vera esperienza sportiva. I clan sono tutti raggruppati per decidere come affrontare gli avversari, ma li conoscono perciò sono pronti a scambiarsi consigli, tattiche, trucchi e suggerimenti per configurare il sistema affinché funzioni al meglio. Quindi sport, anzi e-sport: mani sul mouse e sulla tastiera pronti a regire a quello che vedono gli occhi fissi sul monitor. I colpi arrivano da qualche parte, muore il personaggio della giocatrice e un punto viene assegnato alla squadra avversaria. "Mi hanno fraggato" esclama la ragazza, pronta a rivalersi nella prossima partita.

Alcuni team con le magliette personalizzate lavorano animatamente sui computer modificati mediante modding, cioè con il case modellato secondo le proprie preferenze. La preparazione richiede un po': è necessario controllare i tempi di risposta della rete, le impostazioni di risoluzione per evitare inutili rallentamenti che potrebbero rivelarsi fastidiosi e si provano le cuffie per vedere se la comunicazione con il microfono integrato funziona e permette di dialogare con gli altri membri del team.

Gli addetti portano panini e bibite e il sito interno riporta le statistiche e le informazioni sugli appuntamenti previsti. I netgamers ora si stanno preparando, stanno ultimando le verifiche e hanno già iniziato la fase di riscaldamento. Manca poco, "vietato fumare" rimbomba la voce

dell'arbitro che parla al microfono, ma i protagonisti della prossima gara non l'ascoltano, bevono e mangiano l'ultimo boccone in attesa del via. In un'altra zona qualcuno urla qualcosa a un amico, un

altro si alza a salutare un conoscente che non vede da tempo e che tra poco diventerà suo avversario. Alcuni tavoli sono completamente vuoti, sono quelli delle competizioni che si terranno nei prossimi giorni o che devono ancora iniziare e in fondo c'è lo spazio dedicato ai World Cyber Games. Lì durante il week end si terranno le selezioni finali del team azzurro che sfiderà gli altri paesi alle olimpiadi del videogioco.

Salendo le scale si perde un po' la sensazione che si vive nell'arena, qualcuno urla il motto del proprio clan, dall'altro però arriva solo il brusio laborioso e concitato dei netgamers. Non si possono più sentire gli spezzoni di parole e di frasi in gergo, quasi difficili da interpretare, ma si sentono solo gli spari di qualcuno che non ha ancora collegato le cuffie al pc e un miscuglio di voci indistinte, ma che danno la sensazione palpabile dell'eccitazione che preannuncia l'inizio. E' ora della gara, tutto è a posto e agli spettatori non resta che godersi dalla tribuna lo spettacolo dei quasi 500 partecipanti che ora occupano l'arena: i netgamers stanno iniziando la loro specialità, apparentemente tranquilli come semplici lavoratori davanti al computer, ma tesi e pronti alla sfida come veri sportivi. (l.f.)

Samsung e Logitech in prima fila

Anche quest'anno i World Cyber Games hanno alle spalle Samsung in qualità di sponsor, che li considera il momento ideale per coniugare sport e tecnologia. Anche gli NGI LAN 02 hanno visto la partecipazione del gigante coreano, anche in virtù del fatto che durante la tre giorni è stato selezionato il team italiano che parteciperà alle olimpiadi del videogioco. Nell'edizione 2002 in Italia sono stati coinvolti oltre tremila netgamer e le finali si terranno dal 29 ottobre al 3 novembre con discipline che comprendono Fifa 2002, Half Life Counter Strike, Quake III, Unreal Tournament, Age of Empires e Starcraft Broodwar.



Logitech fa parte dell'organizzazione dell'evento milanese. "Il nostro obiettivo è quello di proporre periferiche per tutte le più importanti piattaforme e consentire alle persone di lavorare, giocare e comunicare nel mondo digitale indipendentemente da dove si trovano". Questa strategia si coniuga perfettamente alla filosofia dei World Cyber Games 2002 dove appassionati di gioco di tutto il mondo si incontrano per divertirsi, sfidarsi e condividere emozioni e culture diverse, ha spiegato Guerrino De Luca CEO di Logitech. tra le recenti periferiche presentate dalla società figurano il joystick Freedom 2.4 Cordless che dialoga con il pc mediante una tecnologia radio operante nella banda dei 2,4 GHz e può comunicare fino a sei metri di distanza. Il

dispositivo è a forma di cloche e dispone di 10 pulsanti programmabili e il movimento viene gestito mediante uno switch a otto vie. Rumblepad è invece il joypad wireless con capacità di operare fino a tre metri dal ricevitore. La periferica dispone di undici pulsanti programmabili e un tasto permette di selezionare tra i profili "sport" e "simulatore di volo" per ottenere una maggiore precisione di gioco. Entrambe le periferiche sono disponibili a 79,95 euro (IVA inclusa). La collezione di volanti comprende la versione Momo con copertura in pelle e il modello Force Feedback che consente di ottenere il ritorno di forza, cioè movimenti simili a quelli di un volante reale di automobile.

E Intel ha fornito i processori Pentium 4

Anche Intel ha partecipato all'NGI LAN 02 in qualità di sponsor e di fornitore delle soluzioni tecnologiche e di rete utilizzate per realizzare l'evento. I finalisti del World Cyber Games che si sono giocati il posto in finale e la partecipazione alle olimpiadi in Corea si sono sfidati su computer dotati del Pentium 4 a 2,8 GHz e la LAN è stata realizzata mediante i dispositivi della società di Santa Clara. All'interno dell'arena sono stati dislocati infatti gli hub di gestione della rete e delle partite in multiplayer, mentre nella sala stampa si trova l'access point Wi-fi 2011/b che consente di gestire le schede wireless compatibili con lo standard IEEE 802.11b.

Infine, ai vincitori del torneo andranno cinque processori Pentium 4 a 2,53 GHz e cinque CPU a 2,2 GHz entrambi corredati da scheda madre con chipset 845D.