

## L'Intervista



## La vita in 5 date

1986 Nasce a Roma.

1991 Per la prima volta videogioca, col fratello, su un'Amiga 600 che ancora conserva gelosamente.

2001 Vince il primo torneo nazionale italiano di Rainbow Six su Xbox ed incomincia la carriera da Progamer.

2006 Entra a far parte dei RoS (Reapers of Souls), un dream team composto da tutti i più forti giocatori italiani di Gears of War, e gioca più di 130 partite in un anno vincendone 126. Viene votato giocatore più forte del gioco nel panorama italiano su un sondaggio tra i Progamer del gioco.

2007 Con iRoS dapprima vince gli assoluti italiani LAN a Milano, diventando nazionale italiano ed ottenendo una sponsorizzazione per partecipare ai WCG di Seattle (olimpiadi dei videogiochi) dello stesso anno, dove successivamente scala il ranking mondiale di Gears of War, classificandosi quinto del mondo e portando l'Italia nella top10 delle nazioni più forti al gioco, uno dei migliori risultati mai ottenuti dall'Italia.

# Sono Lord Ravenloft e provate a battermi

**LAPO MATTEONI** alias Lord Ravenloft, è campione italiano di Gears of War - uno dei videogiochi più famosi - e 5° ai campionati mondiali di Seattle nel 2007.

**Come hai iniziato a giocare ai videogame?**

Ho iniziato a giocare con mio fratello, davanti alla storica Amiga 600, all'età di 4 anni. I primissimi giochi ai quali giocavo erano Kick-Off, International Karaté + e Sim City. I primi due sempre e rigorosamente con mio fratello il quale mi insegnava cose che un bimbo di 4 anni, normalmente non poteva, ma in un mio caso, devo dire che mettevo in difficoltà i più grandi anche da bambino. Successivamente ho anche giocato sul PC, ma non è mai stata la mia piattaforma preferita.

**In un'intervista hai dichiarato di giocare 2 ore al giorno, ma a noi puoi dire la verità....**

Confermo 1-2 ore al giorno per i periodi off-season; quando devo prepararmi ad una gara di livello internazionale questo tempo si dilata fino a 4/5 ore. Come lo sportivo si deve allenare di più sotto gara anche noi player dobbiamo fare lo stesso

per rendere al meglio durante la competizione. Niente di eccessivo al punto che ne risenta il mio stile di vita comunque. **Perché ti fai chiamare Lord Ravenloft?** Il nome l'ho scelto a 15 anni, e non l'ho mai cambiato. Ravenloft è il nome di un vampiro, forse speravo di incutere timore negli avversari al solo leggere la mia tag ;). Beh se non gli fa paura la tag, dovrebbero vedere come gioco. Ahaha **Che cosa ti piace di Gears of War, a detta di molti, il miglior videogioco "sparatutto" mai realizzato?**

È il più complesso, ha dinamiche di attività e passività nello scontro che tutti gli altri giochi non hanno, ha dinamiche che generalmente negli altri sparatutto non vengono giocate (come la copertura e l'arica). È sicuramente il gioco più innovativo ed efficace di questi anni per la sua categoria. Poi i gusti sono gusti, c'è chi preferisce Call of Duty 4 o chi preferisce Halo 3; e io rispetto entrambe le posizioni perché piacciono anche a me, pure se poco di meno.

**Però Gears of War è stato bandito in Germania perché troppo violento. Non pensi che soprattutto in questo periodo, giochi come questo possano incrementare i fenomeni di bullismo?**

Ritengo, come in tutte le cose, che il proibizionismo non faccia altro che ali-

mentare la volontà della gente di avere quel particolare prodotto, creando un mercato nero non regolarizzato. E vi confermo, vedendolo in rete con i miei occhi che ci sono minorenni tedeschi che giocano a Gear of War 1 e 2 tutt'ora. Non si ottiene nulla, ma si arricchisce il mercato nero, per un'apparenza ipocrita di dire "Noi siamo contro la violenza", e magari per qualche voto in più. Sarebbe meglio regolare in altro modo la questione e pensare ad altre leggi che abbiano un senso, ma soprattutto, un'utilità sociale un po' più elevata. Stiamo parlando di leggi sui videogiochi e ci sono persone che muoiono di fame o che si fanno la guerra ogni giorno.

**A che punto siamo nello sviluppo dell'intelligenza artificiale nei videogiochi?**

L'AI (Artificial Intelligence) sta facendo passi da gigante, ma per un gioco così complesso come Gears of War sarà difficile che un AI al massimo livello di difficoltà possa battere un Progamer. Ci sono cose che il cervello umano elabora che al nostro attuale livello tecnologico non siamo ancora in grado di trasformare in algoritmo. Sicuramente la modalità più avanzata e con più competizione è quella multiplayer sia in rete su internet che in LAN (che personalmente preferisco).

**Avolte è possibile diventare "giocatore**

**di professione" ad esempio facendo il tester delle case produttrici di videogiochi. Ti piacerebbe questa eventualità?**

Fare il beta tester come professione... Sinceramente no... mi sentirei spreco, qualora dovesse tornare ad essere una professione per me vorrei competere di nuovo con i player più forti del Mondo, per montepremi che superano di molto l'immaginario del player normale.

**Hai mai sfidato a Gears of War Cliff Bleszinski, ideatore del gioco?**

No, purtroppo no. Dubito che qualcuno alla Epic, lui compreso, sia molto forte nel gioco soprattutto perché nel secondo titolo hanno fatto vedere cose non rendendosi bene conto di come i player forti le avrebbero utilizzate.

**Chi volesse provare a batterti a Gears of War come può fare?**

Gears of War 1 è ora mai un gioco "spento" essendo uscito il secondo titolo. Quindi la comunità è "migrata" sul secondo titolo. Personalmente non sto giocando al livello alto in questo periodo, soprattutto perché GoW 2 non mi ha soddisfatto tantissimo. Comunque la mia tag sul Live dell' Xbox 360 è Lord Ravenloft, per chi volesse basta mandarmi un messaggio, che ci facciamo "due spari".

Federico Bastiani

**"Ho cominciato con i videogame a quattro anni. In media gioco almeno due ore al giorno"**

**"Vietare un videogioco perché è violento è una mossa ipocrita e inutile"**