

In attesa dell'uscita di **Colosseum**, il nuovo gioco della Days Of Wonder, prevista per questa primavera, abbiamo voluto pubblicare questa intervista con i due ideatori del gioco, Markus Lübke e Wolfgang Kramer. Crediamo che questa intervista possa farvi conoscere aspetti unici dei due personaggi e della loro collaborazione nella creazione di Colosseum.

D1: Per cortesia, presentatevi e parlateci un po' di voi.

Wolfgang Kramer:

Ho 64 anni, sono residente in Germania, a Korntal, vicino Stoccarda, e sono sposato con Ursula Kramer.

Creo giochi da oltre 30 anni e quello che è iniziato come un hobby è diventato il mio lavoro a tempo pieno dal 1989.

In precedenza ero responsabile di un centro informatico formato da 15 persone.

Quando i miei giochi hanno cominciato ad avere successo ho avuto bisogno di dedicarvi sopra sempre più tempo, fino a non avere più la possibilità di combinare il mio hobby con il mio lavoro.

Quindi, con il consenso di mia moglie che da sempre mi ha supportato nella creazione dei miei giochi, ho deciso di dedicarmi a tempo pieno a questa passione.

In totale ho pubblicato più di 150 titoli per una distribuzione complessiva di più di 10 milioni di copie. Alcuni miei giochi sono stati anche fortunati al punto da vincere premi in diversi paesi. Nella sola Germania ho ricevuto il prestigioso "Spiel des Jahres" (Gioco dell'Anno) per ben cinque volte.

Markus Lübke:

Ho 44 anni, vivo in Germania a Bad Dürkheim, sono sposato con Karin (una fotografa) ed abbiamo 2 bambini, Marius (di 4 anni) ed Eneas (un anno e mezzo).

Da l 1983 al 1985 sono stato dislocato nei Carabi, nel Mar Mediterraneo ed in Norvegia per conto della Marina della Germania Federale.

Nel 1987 ho studiato Tecniche delle Informazioni e Comunicazioni in Mannheim.

Dal 1989 TV-cameraman per conto proprio, produttore TV, autore per giornali e produzioni in più di 30 paesi nel mondo.

Nel 2002 sono stato manager in uno studio TV in Berlino, lo Studio 52 Unter den Linden.

Dal 2003 studio Media Management (business management, scienza dei media, film, musica).

Grazie al mio lavoro come editore TV ho avuto la possibilità di viaggiare in molti paesi e scoprire le differenti culture dei vari popoli. Mi fa piacere ora avvalermi di questa esperienza nella creazione dei miei giochi.

La musica è sempre stata una parte importante della mia vita. Per 30 anni ho suonato la batteria in un gruppo funk-soul.

Quando sono entrato a far parte del mondo dei giochi da tavolo ho ripreso a studiare ed essere curioso. Imparo nuovi metodi di lavoro come strutturare ed analizzare cose in relazione tra loro. Queste nuove esperienze mi aiutano nella creazione dei miei giochi.

Con la nascita di mio figlio le mie prospettive sono cambiate radicalmente. Vedere le cose con gli occhi di un bambino mi ha dato un diverso approccio ai giochi per bambini.

Grazie a questo ho potuto pubblicare il mio primo gioco per bambini nell'autunno del 2006 ad Essen, insieme a Wolfgang Kramer.

D2: Sembra che questa sia una collaborazione da parte di due persone opposte – uno dei più grandi creatori di giochi insieme ad un principiante. Come è stata possibile questa collaborazione nella creazione del gioco Colosseum?

Nel 2001 ci siamo conosciuti tramite la Ravensburger, che ha raccomandato Wolfgang a Markus. Markus ha fatto visita a Wolfgang nel suo ufficio ed ha presentato la sua idea. Era riassunta in due pagine con un tema tipo “pane e giochi nell’antica Roma”. A Wolfgang è piaciuta l’idea ed ha cominciato a lavorare su 5 versioni di come l’idea potesse divenire un gioco vero e proprio. Abbiamo deciso per la versione che ci piaceva di più e Markus ha effettuato alcune ricerche per approfondire il tema.

Su queste basi Wolfgang ha sviluppato un dettagliato concetto di gioco ed entrambi gli autori hanno cominciato sulla sua realizzazione, durata per ben due anni. Markus era responsabile della grafica, della creazione dei prototipi e dell’ambientazione mentre Wolfgang si occupava delle meccaniche di gioco. Entrambi abbiamo testato il gioco. Wolfgang si è anche occupato delle regole ed ha presentato il gioco ad un editore.

D3: Markus cosa hai imparato lavorando con Wolfgang?

E’ un mix di giudizio realistico ed entusiasmo che rende Wolfgang così professionale. Quando spendi moltissimo tempo e lavoro su un gioco è inestimabile l’aiuto che qualcuno come Wolfgang Kramer riesce a darti individuando subito quali direzioni dello sviluppo portino ad un “punto morto”.

E’ una persona modesta, sempre precisa e puntuale sul lavoro. Anche le piccole cose, che non si integrano bene col gioco, possono farlo rallentare e fargli perdere fascino.

Wolfgang dedica ad ogni gioco il tempo necessario per il suo sviluppo, cosa che purtroppo a me non riesce lavorando nella televisione. Il tempo che passi solamente per decidere quale idea possa essere quella valida per un gioco è solamente il 2% del tempo totale per la sua realizzazione. Poi serve il tempo per il testing e per scrivere il regolamento, i cambiamenti, le modifiche, per aggiungere o togliere qualcosa.

Questa era una parte del lavoro nuova per me. Quando lavori per una produzione televisiva il tuo obiettivo è fissato rapidamente ed i contenuti devono essere pronti nel giro di qualche giorno o settimana.

Per Colosseum abbiamo lavorato diversi anni senza interruzioni. Ciò che abbiamo fatto è stato il soggiorno, non la destinazione.

D4: Wolfgang, come mai hai deciso di collaborare con un game designer sconosciuto e cosa ha comportato questo?

Dopo aver lavorato con diversi autori ho deciso di non creare più giochi in co-produzione. Ma la personalità di Mr. Lübke, il suo impegno ed il tema veramente bello mi hanno fatto decidere di cambiare idea. Probabilmente grazie alla sua professione, Markus Lübke ha un approccio al gioco più visivo, orientato più alle immagini. In più Markus è molto creativo e disegna molto bene, cosa che io non so fare. E’ stato un vero piacere lavorare con lui ed abbiamo instaurato un buon rapporto di amicizia.

D5: Markus, come ti è venuta l’idea per Colosseum?

Nell’autunno del 2000 io e mia moglie, assieme ad alcuni amici, abbiamo assistito ad uno show per la selezione dei cavalli, chiamato “FriesenKörung”. C’erano più di 5000 spettatori e l’atmosfera era indescrivibile. La folla urlava dagli spalti mentre questi impressionanti cavalli neri correvano per lo stadio montati da cavalieri vestiti in bianco.

Mi sono detto “quanto tempo ci sarà voluto per realizzare questo spettacolo in uno stadio?”

Ho filmato corse di cavalli e di motori, competizioni atletiche e partite di calcio, incontri di Thai Boxe e altri eventi sportivi, ma qui la gente oggi è veramente impazzita”

Ed è in quel momento che mi è venuta l'idea di un gioco che parlasse dell'organizzazione di uno spettacolo. Ho scritto il concetto del gioco e ho chiamato la Ravensburger. Loro mi hanno detto di contattare Wolfgang Kramer, che io non conoscevo – non avevo alcuna idea di come realizzare un gioco da tavolo. La nostra prima conversazione mi ha portato subito alla realtà “E' difficile realizzare un gioco...” è stato più o meno il succo della nostra lunga conversazione. Dopo diverse settimane ed email siamo riusciti a trovare un modo per poterlo creare. Da lì abbiamo cominciato a svilupparlo passo dopo passo.

D6: Ora spiegateci qualcosa di più sul gioco.

In Colosseum i giocatori assumono il ruolo di Impresari Romani per l'organizzazione di spettacoli. Ogni giocatore ha una propria arena nella quale rappresenta i propri spettacoli. Per questo, ad esempio, avrà bisogno di: gladiatori, artisti, leoni, bighe, sacerdoti o torce a sua disposizione. Dovrà comprarli o negoziarli. Con queste persone ed animali egli sarà in grado di organizzare gli spettacoli. Più lo spettacolo è grande, maggiore sarà lo sforzo per organizzarlo. Si avrà bisogno di più persone, più animali e più scenografia, ma verranno attratti anche più spettatori. In questo modo le entrate saranno proporzionate alla grandezza dello spettacolo rappresentato, così come il numero di spettatori accorsi, che potrà essere ulteriormente incrementato dalla presenza nella propria arena dell'Imperatore o di altri membri della nobiltà.

Lo scopo del gioco è di organizzare uno spettacolo in grado di attirare il maggior numero di spettatori nella propria arena. Più facile a dirsi che a farsi, perché la competizione è alta e ovviamente altri magnifici spettacoli vengono rappresentati nelle altre arene....

D7: Quale posizione date a questo gioco e a quali tipi di giocatori potrà piacere secondo voi?

Colosseum è un gioco dove fortuna, tattica, strategia e negoziazioni sono ben bilanciati. E' un gioco sofisticato nel regolamento e nei materiali ma facile da giocare. I giocatori avranno molta influenza sull'andamento della partita. E' perfetto per giocatori che vogliono immedesimarsi in un mondo di fantastiche avventure. E' soprattutto rivolto ai giocatori cui piacciono giochi di tipo “family-game” senza troppe strategie complesse.

D8: Wolfgang, a quale dei tuoi giochi può somigliare Colosseum?

Essendo un gioco molto semplice con molta fortuna ed un'aggiunta di negoziazione, Colosseum potrebbe essere simile a “Princes of Florence”.

D9: L'industria ludica è piena di giochi, ed è diventato veramente difficile sceglierne uno. Cosa rende Colosseum unico, perché dovrei giocarlo?

Wolfgang Kramer: Colosseum ha ottimi materiali ed una splendida ambientazione in cui immedesimarsi per una o due ore. Il gioco offre strategie differenti e l'opportunità di giocare ogni volta per battere un record di spettatori.

Markus Lübke: In Colosseum i giocatori avvertono la tensione di un organizzatore che prepara il proprio spettacolo. L'atmosfera dell'antica Roma – le arene, l'Imperatore, ecc... - ti rende parte di un mondo che esiste solo nella tua immaginazione.

**D10: Una volta creato il gioco quanto avete aspettato per trovare un editore?
Ci potete dare un'idea del processo che avete attraversato?**

Abbiamo presentato il gioco alla Ravensburger, dal momento che erano stati loro a metterci in contatto. Lo hanno provato nella propria sede per circa sei mesi. A loro piaceva molto ma avrebbe comportato alti costi di produzione ed hanno dovuto declinare, così come ha fatto anche un altro editore. Quando il Sig. Pierre Gaubil della Days Of Wonder ha fatto visita a Wolfgang Kramer nella sua abitazione, nell'estate del 2005, Wolfgang non pensava di voler mostrare il gioco a Pierre, supponendo che per la Days Of Wonder fosse troppo complicato da realizzare. A quel tempo non conosceva i loro giochi "Shadows Over Camelot", "Cleopatra" o "BattleLore". Ma Pierre si mostrò subito entusiasta dell'ambientazione e del prototipo. Gli autori hanno richiesto di ampliare alcuni dettagli, così la Days Of Wonder ha chiesto a Wolfgang Kramer di presentare un prototipo finale alla successiva fiera di Essen.

D11: Per entrambi questo è il primo titolo con la Days Of Wonder. Cosa vi aspettate?

Wolfgang Kramer: Spero che la Days Of Wonder avrà successo con la realizzazione di questo gioco. Per ogni altra cosa aspetterò e vedrò!

Sarei veramente felice se molti giocatori trovassero parecchio divertente giocare a Colosseum.

Markus Lübke: Penso che Colosseum e la Days Of Wonder siano una buona accoppiata. Il gioco rientra esattamente nella categoria dei loro prodotti. Ambientazione e materiali sono stati sviluppati dalla Days Of Wonder esattamente come noi li avevamo immaginati. Sono sicuro che la Days Of Wonder presenterà questo gioco sul mercato allo stesso modo come un Imperatore avrebbe voluto vedere uno spettacolo nel Colosseo.