

PERSONALITÀ LUDICHE

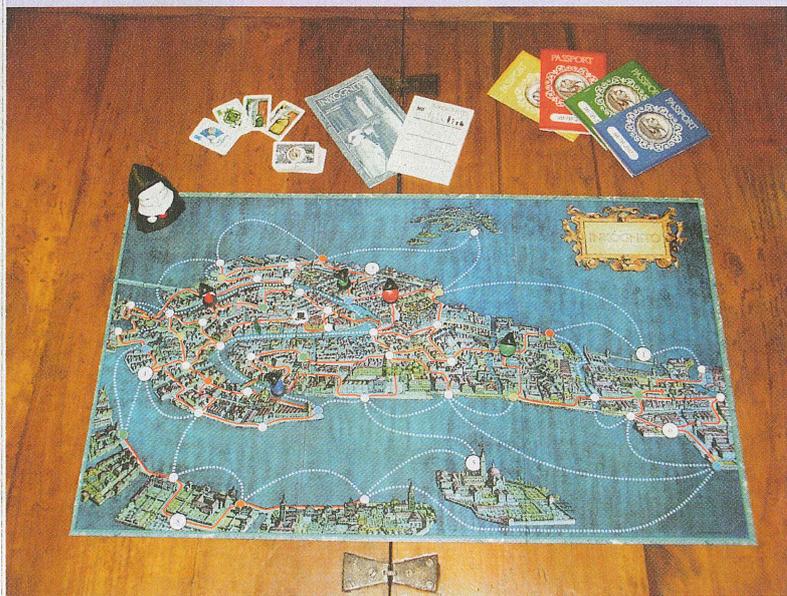
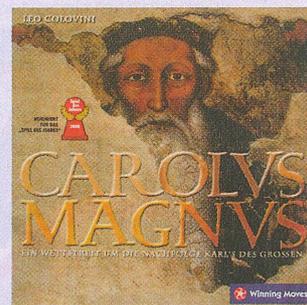


A TU PER TU CON LEO COLOVINI

Tra gli autori che possiamo considerare game designer a tempo pieno anche nel belpaese dobbiamo sicuramente riconoscere a Leo Colovini un ruolo da precursore. Leo infatti ha visto il suo primo gioco edito nel 1986 e da allora non si è più fermato, portando lustro alla firma autoriale italiana nel mercato internazionale (specialmente in quello tedesco). Leo Colovini in realtà sforna giochi anche da giovanissimo, galeotto fu l'incontro a soli 12 anni con il maestro Alex Randolph: il famoso autore di giochi si era trasferito a Venezia negli anni '90 dove, nel suo studio, mentre portava avanti la sua attività creativa veniva "disturbato" dal giovane Leo che non mancava di proporgli i suoi prototipi. Bisogna per l'appunto attendere il 1986 per realizzare, in coppia con il maestro, un titolo interessante per un editore, la Schmidt: si tratta di Drachenfels, gioco che

vede quattro cavalieri impegnati a trovare e liberare altrettante principesse sfruttando gli arcobaleni tridimensionali che prenderanno forma sul tabellone. Passano solo due anni e va alle stampe per Milton Bradley uno dei titoli più famosi della sua carriera: Inkognito, il gioco degli agenti segreti che, nel pieno del carnevale, si aggirano per Venezia cercando di identificare i propri compagni, realizzato sempre insieme a Randolph. Nel 1990 invece, firma il suo primo gioco da solista e inizia il legame con l'austriaca Piatnik, che pubblica il suo Die Magische Sieben. La produzione di Leo si fa incessante, al punto che nel 1993 abbandona il suo lavoro in banca per dedicarsi esclusivamente all'attività ludica. Nel 1995 dà vita all'etichetta editoriale Venice Connection assieme agli amici e colleghi Randolph e Dario De Toffoli, una realtà che darà luce a tanti piccoli gioielli (come Verba Volant o, per l'appunto, The Venice Connection) e porterà in Italia alcuni successi internazionali come Catan. Nel corso della sua carriera Leo pubblica oltre 90 titoli (tra i più famosi vanno citati sicuramente Cartagena, Clans, Carlo Magno, Leo va dal Barbiere, Atlantis e Think Str8!), si misura anche con il gioco di ruolo (Lex Arcana, assieme a De Toffoli, Maggi e Nepitello), finisce spesso nelle competizioni internazionali (è l'italiano più presente nelle nomination e nelle liste dei consigliati dello Spiel Des Jahres) e ne vince diverse come lo Spiel der Spiele (nel 2010, nel 2013 e nel 2016) e il Deutscher Kinderspiele Preis nel 2016. Nel 2006 è stato ospite di Lucca Comics & Games dove gli è stato conferito il Best of Show alla Carriera.

Oggi Leo, assieme a tutta la squadra di Studiogiochi, collabora con riviste, pubblica libri, organizza eventi ludici e, ovviamente, crea giochi: ce ne sono di nuovi già programmati per la fine di quest'anno e per il prossimo!

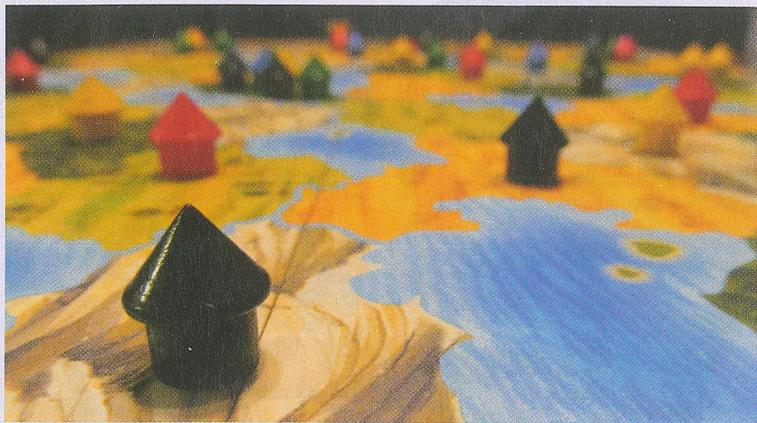


Per ovvi motivi i tuoi esordi sono stati nei mercati esteri. Negli anni '80 e '90 come venivano accolti i prototipi di un autore italiano da grandi editori come Schmidt o MB?

Io per mia fortuna non faccio testo perché ebbi la grandissima fortuna di essere introdotto da Alex Randolph. Ricordo una riunione a Monaco di Baviera con la dirigenza MB ai massimi livelli: il capo della filiale tedesca, della filiale Europea e il supercapo megagalattico. Peccato che distrutto da una notte di viaggio in treno e facendo fatica a seguire i discorsi in inglese, finii per addormentarmi!

La tua formazione di designer è passata per gli insegnamenti di uno dei primissimi maestri della categoria. Oggi chi si avvicina alla professione può contare su libri di testo, manuali e talvolta anche corsi universitari. Ti sei confrontato con le nuove metodologie di design che vengono insegnate? Anche tu hai aggiornato i tuoi metodi di lavoro?

Sinceramente no, rimango fedele a quanto mi ha insegnato Alex, anche se mi rendo conto che in questo mondo non sempre si può essere "alla moda", ma visto che la creazione di giochi dev'essere sì un lavoro, ma soprattutto una passione, non lo considero un grosso problema.



Negli ultimi anni sono nate parecchie nuove realtà editoriali in Italia. Pensi che siamo diventati competitivi su questo fronte?

La proliferazione di editori italiani è segno della estrema vitalità del nostro Paese, soprattutto in tutti i campi creativi. In questi anni la situazione dei mercati ha subito trasformazioni enormi. Quando ho iniziato io la Germania da sola costituiva più del 50% del mercato mondiale, quindi ciò che contava era trovare un buon editore tedesco come Ravensburger o Schmidt Spiele o realtà allora emergenti come Kosmos e Amigo. Oggi la situazione è molto cambiata perché il gioco come lo intendiamo noi si è diffuso un po' ovunque, quindi anche un piccolo editore italiano, con buoni contatti può fare numeri paragonabili a quelli di una Ravensburger che è certamente più forte in Germania (che rimane un mercato importante), ma che magari si sbatte meno alla ricerca del piccolo editore Slovacco.



TOP 5 DI LEO

1 Inkognito

Non è in realtà uno dei miei titoli preferiti, ma non posso non mettere nella lista il gioco che con il suo milione di copie vendute, rimane il mio bestseller.

2 Cartagena

Per la sua longevità e per il suo rapporto tra profondità strategica e complessità.

3 Carolus Magnus

Fu il mio primo vero successo senza Alex e la mia prima nomination allo SdJ.

4 Clans

Un altro gioco con bassa complessità e buon livello strategico che fruttò la mia seconda nomination allo SdJ.

5 Leo va dal Barbiere

Vincitore del KDSP e nominato per il KSdJ è un gioco che amo molto e che mi consente di raccontare una storia curiosa: riuscì a trovare l'editore senza nemmeno dover spedire il prototipo. Abacus mi propose il contratto prima che avessi avuto il tempo di stamparlo.

VARIANTE PER CAROLUS MAGNUS

Questa variante cambia il modo in cui vengono ripristinati i paladini in Carolus Magnus. È una regola che viene utilizzata a volte in sede di torneo. Attenzione: questa opzione è valida solo con la versione originale di Carolus Magnus, in Eriantys di Cranio Creations (che ne reimplementerà le meccaniche) il sistema di refill sarà del tutto nuovo.

La fase azione del giocatore di turno cambia come segue:

- 1) Tira i dadi. Il risultato dei dadi indica i paladini con cui potrai, alla fine del tuo turno ricostituire la tua riserva.
- 2) Metti in gioco 3 paladini dalla tua riserva (nella corte o nei territori/regioni).
- 3) Muovi l'Imperatore.
- 4) Ripristina la tua riserva con i paladini dei colori dei dadi lanciati a inizio turno.

Le riedizioni di alcuni tuoi titoli (Vabanque, Lex Arcana e presto Think Str8!) sono passati per Kickstarter. Che opinione hai del crowdfunding? In futuro sarà possibile vedere un tuo titolo inedito lanciato su queste piattaforme?

Sinceramente non penso che queste piattaforme siano molto adatte al tipo di giochi che creo io. Kickstarter è più adatto ai giochi con miniature e altre amenità che possono rendere il pledge appetibile anche se non sai se poi il gioco sarà davvero buono o meno, oppure può funzionare bene nel mondo dei giochi di ruolo o per i "cinghialoni" che hanno un mercato ristretto ma molto convinto. Vedo più difficile che possa funzionare per un Cartagena o per Leo va dal Barbiere.

Quali sono le principali sfide con cui deve vedersela un autore in questa nuova "età dell'oro" del gioco da tavolo?

Dal punto di vista creativo la più grande sfida è secondo me quella di conservare l'aspirazione all'originalità. Oggi purtroppo l'originalità non paga più di tanto e in certi casi può risultare perfino spiacevole e quindi dannosa. C'è la tendenza a seguire le strade già battute, creando tanti piccoli Frankenstein, un meccanismo di questo tipo, associato ad un alto di quest'altro, ecc...

Dal punto di vista della aspirazione al successo il problema maggiore è costituito dall'eccessiva proliferazione di titoli. Diventa sempre più difficile far arrivare al pubblico i propri giochi perché ne escono troppi e anche i giocatori più appassionati non possono acquistare migliaia di giochi nuovi ogni anno. Quindi c'è il forte rischio che alcune perle rimangano sepolte dalla massa. 

