

Comme nous sommes à quelques semaines de la sortie de notre nouveau jeu Colosseum, nous profitons de l'occasion pour poser quelques questions aux auteurs et mieux vous les faire connaître.

Colosseum est le fruit d'une collaboration entre Wolfgang Kramer et Markus Lübke.

1) Pourriez-vous vous présenter ?

Wolfgang Kramer :

J'ai 64 ans, je suis marié à Ursula Kramer, et je réside à Korntal près de Stuttgart en Allemagne. Je crée des jeux depuis plus de 30 ans, et ce qui a commencé comme un loisir est un travail à plein temps depuis 1989.

Avant le jeu, j'étais responsable d'une équipe de 15 personnes dans le domaine informatique. Lorsque mes jeux ont commencé à bien se vendre, j'ai eu besoin d'y consacrer de plus en plus de temps et il est devenu impossible de faire cohabiter ma passion et mon travail. En accord avec ma femme, qui a toujours été une fervente supportrice, j'ai décidé d'en faire un travail à temps plein.

J'ai aujourd'hui publié plus de 150 jeux qui cumulent plus de 10 millions de copies vendues. Beaucoup de mes jeux ont été primés et j'ai notamment reçu le prestigieux « jeux de l'année » en Allemagne 5 fois.

Markus Lübke :

J'ai 44 ans, 2 enfants, Marius (4 ans) et Eneas (1 ½ ans), suis marié à Karin, photographe et nous vivons à Bad Dürkheim en Allemagne.

De 1983 à 1985 j'étais dans la marine nationale, déployé dans les Caraïbes, en mer Méditerranée et en Norvège. En 1987 j'ai fait des études dans la communication et l'information à Mannheim. Depuis 1989 je travaille en free-lance en tant que Cameraman TV, éditeur, Producteur TV, journaliste, avec des productions dans plus de 30 pays. Depuis 2002 je suis manager d'un studio à Berlin, le Studio 52 Unter den Linden. Depuis 2003 je continue à étudier dans le domaine des médias (cinéma, musique, gestion, science des médias).

De par mon travail éditorial dans le domaine de la télévision, j'ai eu la chance de voyager et j'ai pu apprendre beaucoup au contact des gens et des différentes cultures. Je suis heureux de pouvoir apporter cette connaissance dans mes jeux.

La musique est aussi une part importante de ma vie. Depuis 30 ans, je joue de la batterie dans un orchestre funk-soul.

Le fait d'être nouveau dans le jeu m'a donné envie d'apprendre à nouveau. Je m'intéresse à des nouvelles méthodes d'analyse, notamment sur les relations des choses entre elles. Ces expériences m'aident beaucoup dans le développement de jeux.

Avec la naissance de mes enfants, ma perspective a totalement changé. Voir les choses avec les yeux d'un enfant m'a permis d'approcher les jeux pour enfants différemment. J'ai en effet publié mon tout premier jeu cet automne, un jeu pour enfants, co-réalisé avec Wolfgang Kramer.

2) Il semblerait que ce soit la collaboration des extrêmes avec d'une part un auteur mondialement reconnu et d'autre part un tout nouvel auteur. Comment cela est-ce possible ?

Nous avons été mis en contact en 2001 par l'intermédiaire de la société Ravensburger qui a conseillé à Markus de prendre contact avec Wolfgang. Markus s'est donc rendu chez Wolfgang afin de lui présenter l'idée du jeu. Il s'agissait à l'époque d'un document de 2 pages intitulé « du pain et des jeux dans la Rome ancienne ». Le thème a immédiatement plu à Wolfgang qui a proposé 5 versions de mécaniques de jeu différentes. Nous sommes tombés d'accord sur une version. Markus a fait de profondes

recherches sur le thème, pendant que Wolfgang développait le concept de jeu. Les 2 auteurs ont travaillé ensemble sur la réalisation et les 2 années de développement qui ont suivi. Markus s'est occupé des illustrations, la fabrication des prototypes et du thème, Wolfgang restant responsable de la mécanique du jeu. La phase de test a été menée conjointement. Wolfgang s'est alors chargé des règles et des contacts avec les maisons d'édition.

3) Markus, qu'avez-vous appris avec Wolfgang ?

C'est un mélange de jugements réalistes et d'enthousiasme pour le design de jeux qui fait de Wolfgang quelqu'un de si professionnel. On met tellement de temps et d'énergie dans le développement d'un jeu, qu'il est inestimable d'avoir l'aide de Wolfgang Kramer, qui est capable d'identifier les voies sans issues parmi la multitude de pistes auxquelles on est confronté.

C'est sa modestie qui le rend si chaleureux, tout en étant toujours précis et exact quand il s'agit de travail. Des petits détails se révèlent souvent d'une grande importance et contribuent à une bonne mécanique.

Wolfgang donne au jeu du temps pour qu'il se développe, un processus qui manque cruellement dans les métiers de la télévision. Lorsque vous avez statué sur une idée de jeu, seulement 2% du travail est accompli. Viennent ensuite les tests, l'écriture des règles, les changements, améliorations, remises en cause et raffinements.

Pour Colosseum il nous a fallu plusieurs années avec des interruptions. Ce n'est pas la destination qui compte mais le voyage.

4) Wolfgang, pourquoi avoir choisi de travailler avec un auteur inconnu et qu'est ce que cela change ?

J'ai déjà travaillé avec plusieurs co-auteurs dans le passé, et je n'avais pas l'intention de le refaire. Cependant la personnalité de Markus, sa motivation et le thème passionnant m'ont fait changer d'avis. Probablement par déformation professionnelle, Markus a une approche du jeu plutôt par le thème ou l'image. De plus Markus dispose de talents créatifs que je n'ai pas. Ce fut très plaisant de travailler ensemble et nous avons développé une relation amicale.

5) Markus, d'où vient l'idée du jeu ?

A l'automne 2000 ma femme et moi même sommes allés rendre visite à des amis, afin de voir un spectacle de chevaux, le « FriesenKörung ». Il y avait environ 5000 visiteurs dans le hall. L'atmosphère était indescriptible. La foule criait, pendant que des majestueux chevaux noirs étaient dirigés par des écuyers habillés en blanc. Je me suis alors demandé quelle somme de travail était nécessaire pour réaliser un spectacle dans un stade. J'avais déjà filmé des chevaux, des courses de voitures, du football, des compétitions d'athlétisme, de la boxe thai ainsi que d'autres compétitions sportives, mais là les gens étaient fous.

C'est ainsi que l'idée m'est venue de faire de l'organisation d'événements le thème central du jeu. J'ai écrit le concept du jeu et contacté Ravensburger. Ils m'ont conseillé de me rapprocher de Wolfgang Kramer que je ne connaissais pas à l'époque puisque je n'avais aucune connaissance sur la réalisation de jeux. Cependant ma première rencontre avec Wolfgang Kramer m'a vite ramené à la réalité. Sa conclusion, à l'issue d'une longue conversation, a été sans appel : « Ceci n'est pas un jeu ». Plusieurs semaines après nous avons trouvé le moyen d'en faire un jeu. Nous avons alors progressé étape par étape.

6) Dites-nous en un peu plus sur le jeu

Dans Colosseum, les joueurs sont des impresarios romains qui organisent des spectacles. Chaque joueur dispose d'une arène dans laquelle ses spectacles ont lieu. Ils disposent d'éléments de spectacles comme des gladiateurs, des lions, des chars, des prêtres ou des torches. Il faut les acheter ou les négocier. Ces éléments permettent de construire un spectacle. Plus grand est le spectacle, plus il y a d'efforts de préparation. Plus le spectacle est ambitieux plus il y aura de spectateurs. Chaque spectacle crée des revenus qui seront réinvestis afin de développer son arène et ainsi de pouvoir proposer des performances encore plus extraordinaires. Faire venir un sénateur, un consul ou même l'empereur contribuera aussi à la grandeur du spectacle.

Le but est donc d'organiser le spectacle qui attirera le plus de spectateurs. Plus facile à dire qu'à faire, car la compétition est rude et chaque arène propose un programme de choix.

7) Comment situer le jeu ? A quel type de joueurs s'adresse-t-il ?

Colosseum est un jeu où le hasard, la tactique, la stratégie et la négociation participent à un équilibre. C'est un jeu sophistiqué tant au niveau du matériel qu'au niveau des règles, cependant il reste facile à jouer en proposant beaucoup d'options pour influencer le cours de la partie. C'est parfait pour les joueurs qui souhaitent plonger dans un univers incroyable, plein d'aventures. C'est avant tout un jeu pour des joueurs qui sont amateurs de jeux familiaux avancés mais qui ne sont pas forcément friands de jeux stratégiques complexes.

8) Wolfgang, on reconnaît votre style dans Colosseum, duquel de vos jeux se rapproche-t-il le plus ?

Colosseum ressemble aux Princes de Florence, bien qu'il soit plus simple que ce dernier, qu'il présente un aspect négociation et peut-être une part de hasard plus importante.

9) L'industrie du jeu est très active, il devient de plus en plus difficile de choisir un jeu. Qu'est ce qui rend Colosseum unique, pourquoi y jouer ?

Wolfgang Kramer :

Colosseum dispose d'un matériel attractif qui sert bien un thème fort, permettant aux joueurs de s'immerger dans le thème pour une heure ou deux. Le jeu propose des stratégies différentes et met les joueurs au défi de trouver à chaque partie un moyen de battre le record de spectateurs.

Markus Lübke :

Dans Colosseum les joueurs ressentent la tension d'être un organisateur de spectacle. L'atmosphère de la Rome antique, ses arènes, l'Empereur, vous font revivre un monde qui n'existe plus que dans notre imaginaire.

10) Une fois le jeu inventé combien vous a-t-il fallu de temps pour trouver un éditeur ? Donnez nous une idée du parcours.

Comme Ravensburger a été à l'initiative de notre rencontre, nous leur avons présenté le jeu en premier. Ils l'ont apprécié et l'ont testé pendant 6 mois. En fin de compte ils n'ont pas retenu le jeu car les coûts de production étaient trop élevés. Pour la même raison, un autre éditeur a décliné l'offre. Quand Pierre Gaubil est venu rendre visite à Wolfgang Kramer en mars 2005, Wolfgang ne pensait pas lui montrer le jeu, le croyant trop compliqué pour Days of Wonder. A cette époque, ni « les Chevaliers de la table ronde », ni « Cléopâtre » ni « BattleLore » n'avaient été publiés. Cependant Pierre a

immédiatement aimé le thème et le prototype. Comme les auteurs souhaitaient changer quelques détails, ce n'est qu'à Essen, en octobre 2005, que le prototype final a été remis par Wolfgang Kramer à l'éditeur.

11) C'est pour chacun de vous une première collaboration avec Days of Wonder. Qu'en attendez-vous ?

Wolfgang Kramer :

J'espère que Days of Wonder en fera un jeu magnifique. Pour le reste, nous verrons ! Je serai néanmoins ravi si beaucoup de joueurs trouvent du plaisir à jouer à Colosseum.

Markus Lübke :

Je pense que l'association de Colosseum et de Days of Wonder est parfaite. Le jeu s'inscrit parfaitement dans leur ligne de produits. Le thème et le matériel développés par Days of Wonder sont comme on l'a imaginé. Je fais confiance à Days of Wonder pour que le jeu apparaisse au public comme un spectacle digne d'être présenté à l'Empereur.