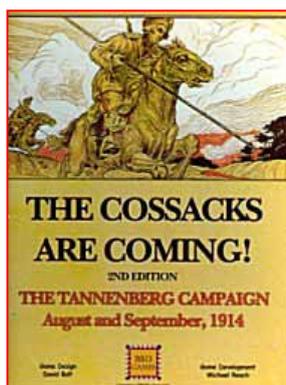




# Michael Resch un austriaco dell'Oregon LA STORIA SUI DADI

Michael Resch inizia come aiutante sviluppatore dei giochi di David Bolt (aveva acquistato nel 1982 *The Cossacks are Coming!* edizione People Wargames), anzi per la precisione come playtester alla *Moment in History games (MiH)*. Il gioco in playtest era *Lodz* che trovò estremamente contorto, anche se piacevole storicamente. Quel gioco ebbe la sfortuna di subire alcuni cambiamenti nelle regole al momento della pubblicazione ed uscì pertanto quasi non playtestato. Michael apprese la lezione e decise che eventuali suoi giochi futuri dovevano godere di adeguati tempi di playtest. Michael, solo giocatore e playtester sino al 2004, inizia a sviluppare i suoi progetti nell'ambito della *Bro Games*, una ditta amatoriale dell'Oregon. Il primo gioco ad uscire è la seconda edizione di *Cossacks are Coming!*, risistemato da Resch su input di David Bolt, con nuova grafica e regole semplificate. Getta anche le basi del suo gioco: *Clash of Eagles: The Battle for Galicia and Poland, 1914*, con un sistema analogo.



Il 28 marzo 2006 annuncia che la *Bro Games* cambia ragione sociale e diventa *Oregon ConSim Games*, spiegando che il nome deriva dalla volontà di produrre giochi storicamente fondati e dalla sede dell'azienda, Eugene in Oregon, vicina al Campus della celebre *University of Oregon*. Il suo design è moderno e rigorosamente attento alla simulazione storica, un progettista che si potrebbe definire di terza generazione (la prima è l'era dei giochi *Avalon* e *SPI*, la seconda è sotto lo scettro di

Re Richard Berg). Nel frattempo Michael diventa anche socio della *Society for Military History* e acquisisce l'interesse della *GMT games* al suo progetto. L'accordo è raggiunto in breve termine e il suo progetto *Clash of Eagles*, esce con il titolo *Twilight in the East*. Alla *Oregon ConSim Games LLC* nascono anche alcune iniziative collaterali: un gioco semplice ed introduttivo all'hobby in *DTP*, *Battle for Galicia, 1914 (BfG)* e una rivista di supporto, *Dispatches, the Oregon ConSim Journal*, in cui si trovano articoli di storia e scenari aggiuntivi per i giochi. Ha anche il suo sito web che invito a consultare: <http://www.consimgames.com>.

Per il futuro Michael ha in previsione ulteriori progetti:

- *1914: Offensive à outrance, The Western Front in WWI* è la campagna da Agosto a Novembre 1914 in Francia (prima battaglia della Marna) con gli scenari *Battle of the Marne, The Marne Campaign* e *Grand Campaign Game*. La mappa comprenderà l'intero Western Front dalla Manica sino alla frontiera svizzera. Il sistema sarà quello di *TITE* adattato.

- *Conrad's Gamble, the Battle of Lublin 1914* sarà un modello reggimentale dell'invasione Austro-ungarica in Polonia (agosto-settembre 1914) e sarà un sistema nuovo, più tattico, che approfondirà i diversi aspetti delle unità del 1914.

- *The Battle of Lodz, 1914* invece parlerà di novembre-dicembre 1914 e sarà un sistema semplice basato su quello di *Battle for Galicia, 1914*. Stessa scala e mappetta singola, *Lodz* potrebbe essere anche un *DTP*.

## Intervista del tacchino, parte 1

**NOTURKEYS** – Resch è un cognome tedesco e so che la tua famiglia è viennese. Ci racconti qualcosa sulle tue origini e quando eventualmente hai lasciato l'Austria per l'Oregon?

**MICHAEL** : no, io sono nato in California nel 1963 (ho 45 anni). Fu mio padre ad emigrare negli Stati Uniti negli anni 1956-

58, grazie ad una *Borsa di studio Fulbright*. Fece ritorno ancora negli USA nel 1960 e ci rimase sino al 1995 quando fece ritorno a Vienna, dove adesso vive. Anche mia mamma (1940-2004), alla quale ho dedicato il mio gioco, era viennese.

**NOTURKEYS** – sei un designer della terza (moderna) generazione. Molti game designers provenivano dalla carriera militare o da ambienti connessi all'esercito. La tua storia è diversa? Come hai iniziato ad interessarti ai wargames?

**MICHAEL** : Fin da ragazzo mi piacevano la storia militare e la geografia. I *Wargames* storici combinano bene i due temi. Il mio amore per questi soggetti, in definitiva, nacque anche a causa dei miei numerosi viaggi in Europa, a Vienna ed in Carinzia in particolare. Mio padre e mio nonno (con i loro amici) spesso dibattevano di storia in mia presenza. Tutto questo mi affascinava. Ovviamente, per il background culturale della mia famiglia, i miei interessi storici e le mie conoscenze sono rimasti Euro-centrici.



In mezzo Michael Resch

**NOTURKEYS** – non conosco nulla di cosa fai nella vita e dei tuoi hobbies. Ci racconti qualcosa, dai ?

**MICHAEL**: dal 1986 sino al 2000 ho lavorato alla *Pacific Stock Exchange* (dal 1986 al 1989 come semplice impiegato, poi dal maggio 1989 sino a Luglio 2000 come investitore. Nel 2000 ho lasciato le operazioni finanziarie e mi sono quasi ritirato in pensione. Quasi perché ora gestisco un piccolo portfolio e a fine carriera sto portando avanti la mia piccola ditta d'investimenti finanziari, *DRZ Derivatives*.

I miei hobbies sono il wargaming, camminare in mezzo alla natura e lo sport (per il 35% il calcio, per il 40% il basket e per il resto allenare i calciatori). Tuttavia passo la maggior parte del tempo con i miei figli, anziché con le mie due figlie, Hana di 9 anni e Chloe di 6. Sono molto vivaci e indaffarate!

**NOTURKEYS** – il Net racconta che tu vivi ad Eugene, "la capitale anarchica degli USA", una cittadina davvero "open mind", come si dice. Io l'ho conosciuta per via del film (1978) "National Lampoon's Animal House" e so che Eugene è forse ancor più nota per la sua "inventiva di comunità" (oltre agli Hippies, pace e fiori). Tutta questa gente non considera il tuo design come troppo bellicoso?

**MICHAEL:** "Animal House" è il mio film preferito. Quanto a Eugene e ai suoi abitanti, quello che dici è vero solo in parte (anzi la parte più grande delle chiacchiere sono tutte balle). Ho visto di recente una t-shirt che aveva scritto: "Eugene, we're all here because we're not all there". (siamo qui perché non siamo tutti di là) dove il "tutti di là" significa letteralmente "fuori" ovvero poco intelligenti o con qualche carenza in testa.

**NOTURKEYS** – sono venuto a sapere che volevi giocare Napoleon at Bay di Kevin Zucker (Monstercon 2001) e, siccome qui da noi si pensa che ci vuole una mente acuta ed intellettualmente pronta, assieme ad un discreto background culturale, per apprezzare quel gioco OSG, siamo anche curiosi di sapere quale fu il gioco che ti ha fatto scoprire l'hobby.

**MICHAEL:** il mio primo gioco fu Tactics II, che ricevetti come regalo di Natale, penso nel 1975. Dopo di che ho giocato un sacco di partite a Russian Campaign, Napoleon at Leipzig, Conquistador, Terrible Swift Sword, Napoleon at Bay, molti giochi del sistema La Bataille, Squad Leader, Ukraine '43 e Killing Ground. Di recente ho giocato il vecchio Caesar (Alesia) parecchie volte. Divertentissimo, semplice e veloce (ma non troppo veloce!) Poi, per forza, ho giocato a Home Before the Leaves Fall e ho playtestato The Cossacks Are Coming! (troppe volte).

**NOTURKEYS** – ma alla fine, quale ti piace giocare più spesso degli altri?

**MICHAEL:** beh adesso mi sto godendo il mio 1914, Twilight in the East. Più lo gioco e più imparo cose nuove sul sistema.

**NOTURKEYS** – Nel 1982 ho comperato il Cossacks are Coming! di David Bolt (People Wargames) (su consiglio di Sandro. NdA). A mio avviso quello fu il mio primo (ed unico)

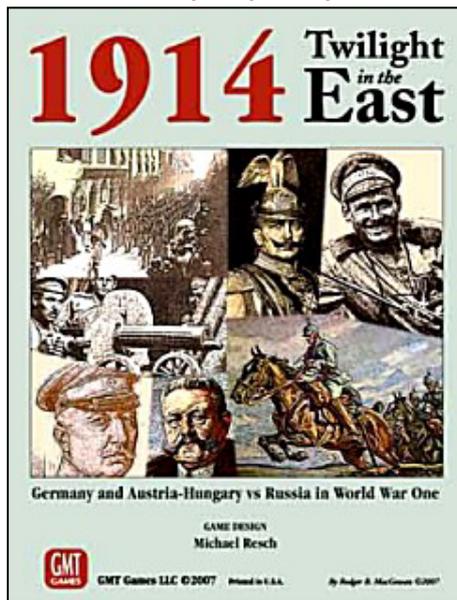
monstergame. Tu hai detto di essere stato un assiduo playtester del sistema di David, ma, a quel tempo, noi avevamo qualche difficoltà nel digerire le sue regole ed il modo con cui erano espresse. Ora quale fu il vero motivo che portò al rifacimento del gioco?



**MICHAEL:** quando vidi per la prima volta Home Before the Leaves Fall ne fui affascinato. Il gioco era stupendo e la storia descritta era interessante. Il designer, David Bolt, mi invitò ad aggregarmi al suo gruppo di giocatori e a playtestare i nuovi progetti assieme a lui. David voleva trasferire il suo sistema di HBLF sul fronte orientale. Così lo aiutai, come si può anche leggere nelle note iniziali del designer (paragrafo di Cossacks) a pag. 45 del libretto di 1914:TITE.

**NOTURKEYS** – Bene, allora ci puoi dire quale percentuali tu assegni alla storicità di un gioco e quale alla sua giocabilità? Pensi sia possibile ottenere un gioco rapido e divertente senza fare a pugni con la Storia?

**MICHAEL:** la storicità di un sistema è la cosa più importante. Detto questo, un gioco deve anche piacere ed essere semplice da fare. Bisogna trovare l'equilibrio. Ma è veramente difficile trovare quel tipo di equilibrio.



**NOTURKEYS** – una curiosità da Consim. Che volevi dire con "Clash of Giants è una mela, mentre TITE è per forza un'arancia? Te lo ricordi? Eh .. eh. (Nota dell'intervistatore:

avevo fatto un patto con Michael, cioè di non parlare di Ted Raicer, ma a volte chi esce dalla porta rientra dalla finestra...!).

**MICHAEL:** La risposta è: "i due giochi sono così nettamente diversi che non possono essere messi a confronto." La differenza principale è che CoG non è affatto una simulazione storica. Non c'è nulla della Grande Guerra in quel sistema. È soltanto un esercizio di base per imparare a tirare i dadi. (Può anche essere un bel gioco, ma se lo prendete a modello storico della campagna, allora è un pessimo modello.) Al tempo ritenevo che il gioco Galicia di Ted era così brutto che era necessario fornire ai giocatori una alternativa semplice. Così disegnai il mio DTP game, Battle for Galicia, 1914; per permettere un paragone e per far capire ai giocatori l'assurdità del gioco di Ted.



## Intermezzo

Quando scelsi di intervistare Resch, lo ammetto, fu proprio per il fastidio che personalmente mi dava (e dà) il continuo pom-paggio dei giochi di Raicer (il quale per altro è tutt'altro che stupido, possiede una buona cultura e sembra una persona piacevole con la quale rapportarsi. Tuttavia, sarà perché allievo di Ty Bomba, sarà perché lui disegna per lavoro e non per hobby, quel continuo cedere al luogo comune, al "chrome" come dicono in America, per fare giochetti divertenti, commercialmente vendibili alle masse wikipediane, addirittura cercando di giustificare le regole (idiote) manipolando la storia a modo proprio, era ormai insostenibile. Sono convinto che gran parte degli Europei la pensa così. L'esempio è in Tannenberg (CoG I) dove l'impossibilità di dare ai Tedeschi il

riformimento ferroviario era giustificato non dagli Atti di un Congresso di storici sulla campagna, bensì da una chiacchierata con Ty Bomba. Ambedue i candidati designer avevano concluso che in Prussia nel 1914, a loro parere, i treni portavano solo passeggeri e non vettovaglie e munizioni. Michael è di un'altro pianeta, come lo sono i ragazzi dell'Hexasym in Francia e altri amici americani. Il Resch-pensiero appariva anche in alcuni suoi interventi in Consim. L'assunto base era (spiego) che la mela e l'arancia sono ambedue frutti buoni, ma totalmente diversi nel gusto e nel profumo.



"L'unica cosa che TitE e Clash of Giants Tannenbergh di Raicer hanno in comune è che le mappe sono in qualche modo simili a come era la Prussia nel 1914 e che qualche strength point portava la stessa designazione di unità che fecero quella campagna. Tempo fa giocai con un mio amico CoG parecchie volte e mi ero prefisso di non criticare il gioco prima di averlo giocato almeno due volte. Dopo di che, il mio amico (gran giocatore di Squad Leader) disse qualcosa del tipo: "Bene ora ci siamo fatti un'idea sulla campagna di Tannenbergh!" Io rimasi di stucco. Non riuscii a tenerlo per me e sbottai: "Ma no! Questo è tutto fuorché Tannenbergh. È stato un Napoleon at Waterloo giocato sulla mappa della Prussia". Vero Philipp, ora che hai giocato TitE, ti sei fatto un'idea migliore di come fu Tannenbergh?"

La sparata di Michael sul Forum suscitava una sdegnata reazione di qualche fan raiceriano costringendo il nostro designer a giustificarsi e a cercare di chiudere la falla. In realtà Michael affermava che non era sua intenzione di criticare il lavoro di un collega affermato, anzi gli dava credito dicendo che l'aver creato una serie di giochi di successo sulla Grande Guerra aveva rilanciato l'interesse su quel periodo storico e che sarebbe stato fiero che i propri giochi fossero paragonati in termini di "giocabilità e divertimento", a quelli di Raicer. Semplicemente Raicer non giocava con la storia come modello, mentre TitE sì. Poi

dipendeva dai gusti personali; a qualcuno piacevano più le mele, nessun problema! L'arancia ha senza dubbio più vitamine. Ora andiamo avanti.

## Parte seconda: progetti e giochi.

NOTURKEYS – la grafica dei tuoi giochi è notevole. Per quali motivi ti sei orientato verso questa (felice) scelta e chi fa la grafica di fatto?

MICHAEL: sono orgoglioso di dire che la grafica è quasi tutta mia. Ho soltanto arruolato uno studente "indigente" della Università dell'Oregon che ha messo tutto nel computer. Come ho già detto ho la passione per la geografia (e quindi per le mappe). Prima di diventare un investitore di Stock Options pensavo di fare l'architetto. Ho sempre amato disegnare e sto facendo del mio meglio per il mio prossimo disegno sul 1914 e spero sarà piacevole come per TitE.

NOTURKEYS – quale fu la comune sorte (se ci fu) per la quale la GMT arruolò te e Raicer sotto la stessa tenda? Questo ci sembra strano.

MICHAEL: nessun comune destino. Uio decisi di sentire la GMT perché pensavo fosse la miglior strada per distribuire in giro per il mondo il mio gioco. Ero fiducioso nel fatto che una volta che i giocatori avessero toccato con mano il mio lavoro, sarei stato ancor più in grado di interessarli ulteriormente.

NOTURKEYS – fino ad ora tu hai fatto progetti sul 1914, un'epoca in cui le armate marciavano e si montava anche a cavallo. Ho letto di un progetto sulla Marna 1914 (attenzione ai forum Francesi). Vero?

MICHAEL: verissimo. Sono a metà del progetto del mio gioco sul 1914 (Western Front). da quello che vedo sinora nessuno ha prodotto un buon modello di quella campagna. Spero di essere il primo. (Ma di questo potremo parlare in un'intervista a parte, magari più avanti).

NOTURKEYS – ti cito due riflessioni da Consim: "Michael: per favore considera il fronte italiano! Se c'è un fronte dimenticato come la Galizia è proprio quello italiano." E poi "Penso che il problema del fronte italiano sia quello della staticità. Il mio sistema mette in evidenza soprattutto le fasi mobili delle campagne." Caporetto, tuttavia, fu un affare anche troppo mobile. Ma è così impor-

tante perpetuare questo mito della mobilità (assieme all'altro mito: quello delle Stosstruppen).

MICHAEL : il fronte italiano causa grosse difficoltà a un designer. Come hai puntualizzato i giochi necessitano di movimento (anche se in realtà è una parvenza di movimento). La creazione del movimento sul fronte italiano abbisogna di una scala molto particolare e dedicata. Penso che, a parte forse Caporetto, il mio sistema 1914 divenga poco interessante da giocare sui fronti italiani.

NOTURKEYS – il tuo sistema è il primo nel quale ho trovato il concetto di "Area of attachment" (dipendenza tattica) che fu la base delle operazioni della Prima Guerra Mondiale. Questo ha cancellato (e bacchettami le dita se dico una stupidaggine) le regole, obsolete e stupide, della Leadership e dei Comandi con i loro "ranges" in esagoni, in tempi di telefoni, telegrafi e poi radio. Ci dici qualcosa in merito e ... dicci anche se si può trovare un'alternativa alle striscioline di carta poste sulla mappa per delimitare le aree di competenza dei Corpi.

MICHAEL: l'idea dell'"Area of Attachment" mi venne a mente guardando gli atlanti militari. Se tu hai presente si vedono sempre linee che delimitano i settori di competenza delle Grandi Unità (armate o corpi). Quella regola fu di gran beneficio e permise di eliminare quegli stupidi regolamenti di "command control", spesso arbitrari, e permise anche di eliminare gli inutili counters di HQ.



NOTURKEYS – ciò che ha fatto Zucker (OSG) con Napoleone (giochi + storia) appare anche nei tuoi giochi sulla Grande Guerra. Ci sai dire qualcosa sulla rivista Dispatches ? Non ha un passo troppo lento ?

MICHAEL: lo scopo della mia Dispatches magazine sarà quello di aggiungere nuova storia e nuovi scenari ipotetici, assieme ad articoli che miglioreranno la conoscenza del 1914 tra i giocatori. Ovviamente anche negli scenari ipotetici sarà particolarmente curata l'aderenza alla storia, vale a dire che questi "what if" saranno del tutto storicamente plausibili (nessun scenario con free set up, li considero stupidi.)

NOTURKEYS – parliamo di assets di artiglieria. Tu hai scelto di rappresentare le artiglierie in mappa ed è una scelta possibile

per le operazioni mobili del 1914. Ovviamente questo genera molti più counters da maneggiare. Perché hai scelto di fare così invece di (ad esempio) mettere valri di artiglieria su counters tipo HQ-Supplies, disegnando un sottosistema di markers di artiglieria? Nota che anche questo produce più counters in mappa, ma consente di gestire anche le artiglierie non mobili (guerra di trincea).

**MICHAEL:** la maggioranza degli assets di artiglieria pesante, a livello di corpo, sono distribuiti alle divisioni. Tuttavia ci sono assets d'artiglieria che arrivano come rinforzi o che sovente cambiano di aggregazione. Ho fatto counters separati per questi tipi di assets. Separando l'artiglieria dagli HQ, si poteva eliminare i counters HQ (assieme a tutte le regole pertinenti agli HQ) e separando l'artiglieria dai Supply mi hanno consentito di usare i counters Supply (e le regole annesse) soltanto per la sezione del rifornimento. Ho anche pensato ad eliminare i counters di artiglieria dalla mappa, ma notavo che piacevano ai playtesters e che in



stro-tedesca (idee chiare e nessun compromesso) con un solo rammarrico: per ogni gioc brillantemente prodotto da Michael Resch ci sarà sempre un Raicer che ne farà altri 10. Così va la vita. Quanto a noi, caro Michel, siamo stati felici di ospitarti sulla nostra fanzine e speriamo comunque di entrare in gioco anche con la Oregon Sims. Il fatto è che, Michael, nel 1914 noi italiani eravamo "neutrali" ...



fondo si potevano fare regole specifiche senza alterare troppo il fluire del gioco.

**NOTURKEYS** – come andrà con l'attuale crisi economica ? (io penso ci sarà una drastica riduzione delle pubblicazioni) Ma se credi sarà diverso quale potrebbe essere il prossimo gioco che pubblicherai (a parte la Marina 1914 e il semplice Lodz)?

**MICHAEL:** facciamo un passo alla volta: prima il n. 1 di Dispatches, poi 1914: Offensive à outrance o Dispatches 2. Poi ??? Dispatches 3 o Serbia o un gioco a livello reggimentale sulla Grande Guerra, chissà. Grazie per le domande e se ce ne saranno ancora sarò felice di rispondere?

Bene, salutiamo il nostro amico dell'Oregon, la cui determinazione sul 1914 è molto au-

## 1914: Twilight in the East

The Eastern Front in World War One

Scala: le unità sono soprattutto divisioni o brigate. Le supply units rappresentano HQ di corpo o armata. Ogni turno rappresentano dai 2 ai 3 giorni di campagna. Esagoni sono di 5 miglia. Tempo medio : 4-8 ore per gli scenari piccoli e più di 25 ore per la campagna.

Materiale di gioco : 8 Counter Sheets - 5 mappe - 2 Player Aid Cards (x2) - 9 Army Organizational Charts - 1 Game Turn Record Track- Regolamento - libretto del Giocatore - 4 dadi da sei facce.

## Dispatches n. 1

- Austria-Hungary's Botched Deployment in 1914
- Austro-Hungarian Deployment Plan as of Winter 1913/14 Scenario Special Rules & Set-Up
- Oberst Dragoni's Hypothetical Solution for Austria-Hungary's Mobilization and Deployment debacle in 1914
- Oberst Dragoni's Hypothetical Deployment and Operational Plan for Victory in 1914 Scenario Special Rules & Set-Up
- The Battle of Ivangorod
- The Battle of Ivangorod Scenario Special Rules & Set-Up
- The Battles of Lodz & Krakau: Hindenburg and Ludendorff seek the Operational Initiative
- The Lodz Campaign Scenario Special Rules & Set-Up
- Player's Notes
- Game System Analysis
- ½ Counter Sheet (140 counters)
- 2 Player's Aid Charts (Summer and Autumn)

