

Il Gioco

Admiral è un wargame navale di tipo “a campo libero”, ossia i cui spostamenti e meccaniche di gioco non sottostanno ad una griglia prestabilita (a quadrati o esagoni): i modellini di navi “agiscono” su un tavolo che simula la distesa marina e vengono fatti muovere mediante un comune metro di metallo, accostando secondo un metodo semplice e preciso, e attaccando con cannoni e siluri mediante lancio di appositi dadi (a sei, otto, dieci e dodici facce) e poche semplici tabelle.

Perchè un nuovo gioco navale

Nell’ambito degli wargames, quello navale è sempre stato considerato un gioco “di nicchia”, non per la mancanza di potenziale interesse, quanto per la difficoltà insita nel rendere in modo verosimile le particolari situazioni da rappresentare.

I regolamenti attualmente più diffusi, infatti, o sono estremamente semplici, magari tatticamente validi ma poco avvincenti, o sono talmente complessi da essere considerati più un esercizio di progettazione che qualcosa di veramente fruibile e giocabile.

Admiral si colloca “nel mezzo”: le meccaniche di gioco sono facili da imparare e veloci da applicare senza nulla togliere alla veridicità storico-tecnica delle situazioni rappresentate. L’uso di dadi e di semplici tabelle deriva infatti da una consapevole e calibrata sintesi dei vari aspetti dell’attacco e della manovra.

Promozione

Attualmente stiamo promuovendo Admiral su tre fronti: quello della rete, quello della presenza sul territorio e quello delle pubblicazioni di settore.

In rete, abbiamo allestito un sito internet, in lingua italiana e inglese, con varie sezioni fra cui una sezione di regole scaricabili, consigli modellistici e possibilità di acquisto on-line, oltre ad avere un gruppo su Facebook.

La presenza sul territorio si concretizza partecipando a varie fiere e convention di settore (Milano, Genova, Livorno, San Marino, ecc.), manifestazioni ludiche e inviti da club esterni.

La presenza su pubblicazioni si esplica con articoli sulla rivista di settore Dadi & Piombo, unica rivista italiana di wargames attualmente sul mercato.

Gradimento

Da quando abbiamo cominciato a diffondere il gioco le persone interessate stanno gradualmente aumentando, grazie anche all’azione dei club che lo hanno comprato e che contribuiscono a diffonderlo fra i loro componenti e i loro amici.

Il gioco è apprezzato perché consente un accattivante grado di dettaglio (le navi si vedono nei particolari e hanno caratteristiche peculiari), manovre complesse ed avvincenti e la possibilità di giocare vere e proprie battaglie in tempi non biblici.

Presente e futuro

Attualmente il gioco consta di una confezione base, dotata di ricca dotazione di elementi di cartone, di un’espansione per gli scontri nel Mediterraneo e di una nel Pacifico.

Le potenzialità del gioco però non finiscono qui: è in cantiere una terza espansione, Branchi di Lupi, interamente dedicata ai sommergibili, che costituirà un nuovo gioco a sé, perfettamente integrabile con il gioco base Admiral.

Sono previsti, poi, altri due progetti: Admiral Campaign, che prenderà in considerazione il viaggio delle unità fin dai porti di partenza e abbraccerà interi mari e oceani, e Admiral Corsair, gioco di tipo gestionale che vedrà i protagonisti affrontare le possibili difficoltà nel comandare una nave (rifornimenti carburante, approvvigionamento munizioni, ecc.).

Abbiamo provveduto, poi alla traduzione inglese della confezione base: questa nostra scelta è dovuta al notevole numero di accessi al nostro sito da paesi stranieri fin da prima che quest’ultimo fosse tradotto, accessi con tempi prolungati e con interi download di materiale.

Stiamo valutando anche una riduzione della scala del gioco, portandola dall’attuale 1:1850 alla più agevole 1:3000, cosa che renderebbe il gioco più appetibile anche a chi non dispone dello spazio necessario in casa e non fa parte di un club che gli consenta di usufruirne.