

Abbiamo intervistato Carlo Streit, un informatico che gestisce un sito con più di 20'000 iscritti. L'argomento è uno sport molto diffuso in Europa e negli Stati Uniti, amato dai ticinesi a causa degli innumerevoli derby che costringono molti di noi a sopportare lunghe serate al freddo e al gelo: l'hockey. Ecco a voi il curatore di "Hockey Manager".



Dove ha studiato?

Dopo le scuole medie di Tesserete, ho frequentato la Scuola Arti e Mestieri a Bellinzona e poi ho studiato informatica per tre anni e mezzo a Yverdon, alla Scuola Universitaria Professionale.

Qual è la sua professione?

Sono informatico e lavoro presso la Tilogics Media SA; per l'80%-90% del mio tempo professionale mi occupo di sviluppare siti internet; la nostra società gestisce circa 100 siti internet, tra i più famosi ci sono: Codoro, Yes or No, ed i giochi come Hockey Manager, Serie A Manager...

Parliamo di Hockey Manager: da quanto lo gestisce e quanto tempo gli dedica?

Il sito esiste da cinque anni, io ci lavoro da uno. In estate, quando il campionato è fermo, occupo il tempo che ho a disposizione, circa un paio di mesi, con la preparazione delle squadre e di tutto quanto ruota attorno al gioco virtuale, riferendomi in continuazione a ciò che succede nel mondo reale; durante l'anno gli dedico circa mezza giornata a settimana.

In cosa consiste Hockey Manager?

È il fantacalcio dell'hockey: l'utente può comprare dei giocatori e formare delle squadre. In base ai risultati reali delle partite della National League, a chi realizza le reti o fa gli assist, ai gol subito e ad altri indicatori, la sua squadra guadagna dei punti e occupa un determinato posto in classifica. Inoltre ci sono anche delle aree riservate, in cui i navigatori possono creare delle leghe private fra di loro: possono così stabilire il miglior allenatore fra amici o conoscenti. La particolarità del gioco è quella di far sì che, per esempio, un tifoso dell'Ambrì compri giocatori del Lugano e viceversa. È insomma un gioco che favorisce il fair play!

Come è nata l'idea di creare questo sito e chi l'ha avuta? Come si procede per realizzare un progetto simile?

L'ha inventato un mio collega, appassionato di hockey; aveva appena finito l'università e non sapeva che cosa fare, così si è detto: "Ma perché non inventare un gioco del genere?". In seguito l'ha proposto al mio capo, che lavorava già da tempo nel settore e che gli ha risposto: "Sì, facciamo questo investimento e vediamo

come va!". Il gioco ha preso piede, hanno trovato tanti sponsor e la mia ditta ha potuto investire per il suo sviluppo. Dapprima ci vuole dunque una buona idea, poi si stabilisce nel dettaglio come dovranno essere il gioco e le sue regole, in seguito si crea un design. Da ultimo subentra l'informatico, che costruisce il sito.

Perché è stato scelto proprio l'hockey?

Il mio collega che ha inventato il gioco era appassionato di hockey e non di calcio. Inoltre per il calcio ci sono già troppi giochi di questo tipo. Infatti Serie A Manager, che abbiamo tentato di far partire, non funziona. Non va da ultimo dimenticato che il calcio svizzero non è così seguito come l'hockey.

Lei gestisce il sito da solo o ha dei collaboratori?

Ci sono i miei capi che gestiscono la parte finanziaria, poi c'è una grafica che mi aiuta nella fase di sviluppo del design e un paio di ragazzi che si occupano di verificare se ci sono giocatori infortunati nel campionato reale.



Ogni giocatore che l'allenatore virtuale mette in squadra ha un prezzo. Come fate a stabilirne il valore?

Abbiamo una formula che prende in considerazione l'andamento medio dei giocatori durante la stagione. All'inizio del campionato ci basiamo sui risultati della stagione precedente.

Cosa succede quando un giocatore è infortunato?

Quando un giocatore si fa male, notifichiamo il tipo di infortunio in un'apposita rubrica sul sito. Sta poi al manager sostituirlo con un giocatore che ha in panchina o addirittura decidere di acquistarne un altro.

Qual è stato il giocatore più comperato nel campionato 2009-2010?

I più utilizzati sono stati Damien Brunner dello Zugo e Thomas Deruns del Ginevra.

Sapete se ci sono giocatori o allenatori che giocano all'Hockey Manager?

Non lo sappiamo con certezza, per questioni di privacy comunque non potremmo rivelarlo senza il loro consenso.

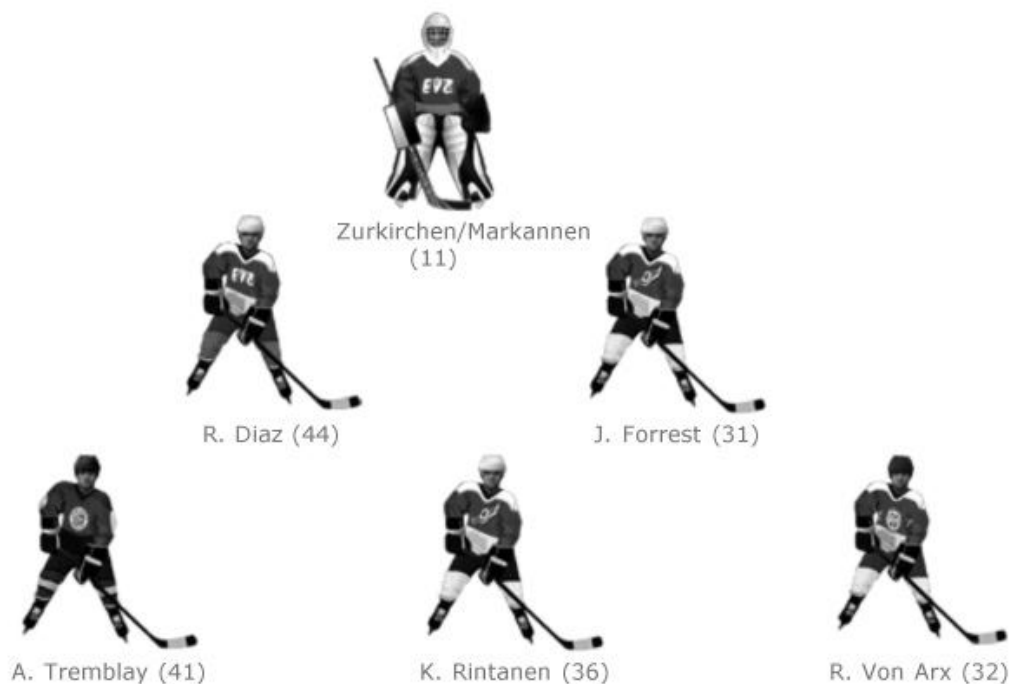
Quanti contatti giornalieri avete?

Ogni stagione abbiamo circa 24'000 squadre. I picchi di contatto giornalieri avvengono principalmente nel mese di settembre e possono arrivare fino a 10'000 al giorno.

In quale regione della Svizzera avete il maggior numero di giocatori?

Le regioni più coinvolte sono Ticino, Berna e Friburgo.





Le spese sono soltanto per il sito o anche per poter utilizzare i nomi dei giocatori?

In realtà esistono solo i costi dello sviluppo e del design: per esempio, se c'è una nuova squadra che arriva oppure un'altra che cambia la maglia, bisogna creare nuovi disegni. Per quanto riguarda i nomi, abbiamo un contratto con tutte le squadre che ci dà la possibilità di utilizzare i nomi dei giocatori e i vari loghi.

Allora le squadre della National League sponsorizzano il sito?

Le squadre sponsorizzano il sito non con denaro, ma offrendo i premi.

In cosa consistono questi premi?

Tra i premi ci sono: bastoni da hockey, magliette, cappellini, giubbotti e altro che potete andare a vedere direttamente sul sito.

Avete progetti per il futuro?

Sì, abbiamo molti progetti, tra cui quello di rendere il gioco accessibile anche per altri supporti, come ad esempio i cellulari.

Lei gioca a hockey?

No, gioco a calcio e faccio snowboard con lo Sci Club Capriasca.

Almeno ci dica per quale squadra di hockey fa il tifo...

Per il Lugano.