



Roda da Fortuna

Revista Eletrônica sobre Antiguidade e Medieval

Electronic Journal about Antiquity and Middle Ages

Actas del II Congreso Internacional de Jóvenes Medievalistas Ciudad de Cáceres

La Guerra en la Edad Media: fuentes y metodología, nuevas perspectivas, difusión y sociedad actual

Dario Testi¹

Medieval Total War II: veicolo della conoscenza dell'Arte della Guerra nelle nuove generazioni

Medieval Total War II: Vehicle of Diffusion of Knowledge of the Art of War among New Generations

Riassunto:

Medieval II: Total War è un videogioco di tipologia storico-militare che presenta alcuni tratti di realismo particolarmente sviluppati e approfonditi, se confrontati con la vera storia del nostro passato. Permette quindi allo storico di vivere virtualmente le vicende studiate nei libri e al giovane utente di ottenere un livello basico ma solido di conoscenze nel campo della strategia, della tattica e della diplomazia. Su questa base potrà poi intraprendere il suo eventuale e successivo cammino di avvicinamento alla disciplina storiografica, che sia in ambito universitario o per passione.

Parole chiave:

Strategia; Tattica; Gestione; Morale; Elefanti

Abstract:

Medieval II: Total War. This historical war game is notable for its realism and accuracy of detail, when compared to actual history. For the historian, it can bring to life events studied in books; for the younger user it provides a sound introduction to strategy, tactics and diplomacy on which to build if he/she decides to develop an interest in history, whether at university level or simply as a hobby.²

Keywords:

Strategy; Tactics; Organisation; Morale; Elephants

¹ Doctorando / Universidad de León.

² Ringrazio la professoressa Sharon Powell per la traduzione.

1. Introduzione

Vorremmo premettere che sarebbe stata nostra intenzione scrivere l'articolo in spagnolo, la lingua ufficiale della conferenza tenutasi nell'università di Cáceres. Purtroppo non disponiamo del videogioco nella versione in lingua castigliana e non c'è stato possibile reperire le traduzioni adeguate dei nomi delle singole unità e strutture, al fine di una corretta stesura in spagnolo. Speriamo quindi che i lettori della rivista possano intuire il significato dei nostri ragionamenti formulati in italiano; ricordiamo che "armata" è sinonimo di "ejército" e non di "armada", che in italiano si dice "flotta".

Per quanto riguarda il contenuto, ovviamente ci limiteremo a fornire un numero limitato di esempi significativi degli aspetti più interessanti di *Medieval II: Total War*, che maggior peso potrebbero avere nell'influenzare le conoscenze storiche delle nuove generazioni. Sarebbe impossibile, nello spazio messi a disposizione, e inutile, ai fini scientifici della rivista e della conferenza, descriverlo in tutti i suoi aspetti. Svilupperemo quindi i suddetti esempi a confronto con alcuni episodi o modalità della realtà storica del nostro passato, per verificare costantemente l'attendibilità e il livello di dettaglio raggiunto dalla ricostruzione videoludica in questione.

Nel corso della conferenza, inoltre, abbiamo avuto la conferma del fatto che *Medieval II: Total War* è un videogioco particolarmente apprezzato dai giovani storici spagnoli, esattamente come dai colleghi italiani. In ogni caso riteniamo sia opportuno presentarlo, seppur brevemente, per i lettori che non abbiano dimestichezza con le esperienze storiche virtuali in generale.

2. Medieval II: Total War

Medieval II: Total War è un videogioco per Pc di tema storico-militare, sviluppato dalla Creative Assembly e rilasciato dalla SEGA nel 2006. La sezione principale, prescindendo dalle modalità di gioco secondarie, è quella strategica per turni, la cosiddetta Gran Campagna, nella quale il giocatore dovrà occuparsi dello sviluppo di una fazione per 450 anni a partire dal 1080. Potrà sceglierla tra distinti regni europei, mediorientali e nordafricani; reimpostando alcuni *files* di sistema del videogioco potrà guidare persino il papato. Lo scenario o mappa strategica,

visualizzato dall'alto, va dal Portogallo all'Iraq, dalla parte meridionale della Scandinavia al Sahara, includendo parte dell'America Centrale a partire dal 1492.³

Nella sezione tattica in tempo reale, tridimensionale, il giocatore comanderà le truppe che ha arruolato e dislocato in quella strategica. Potrà quindi combattere nel campo di battaglia oppure assaltare le mura di un insediamento. Nel secondo caso disporrà di scale e macchine d'assedio quali arieti e torri mobili ("equipaggiamento d'assedio"), che vengono costruiti direttamente sul campo dai genieri che accompagnano l'esercito, oltre a trabucchi, catapulte, mangani e diversi tipi di bocche da fuoco, a seconda dell'anno in corso.

Immagine n. 1



Schermata di selezione della fazione della Gran Campagna. Da sinistra: papisti, inglesi, francesi, tedeschi, spagnoli, veneziani, siciliani, milanesi, scozzesi, bizantini, russi, mori, turchi, egiziani, danesi, portoghesi, polacchi, magiari.

Nel contesto della Gran Campagna l'utente dovrà occuparsi di insediamenti e castelli, gestendo le strutture di tipo economico-commerciale (porto, scalo mercantile, mercato, coltivazioni, miniere); logistico-militare (mura, strade, caserme, scuderie, campi di addestramento per gli arcieri, officine per le macchine d'assedio, fabbri, lizze per la giostra, scuole d'alchimia, armaioli); ricreativi, ludici e culturali, che permetteranno alla Chiesa e allo Stato di esercitare e mantenere il controllo sulla popolazione civile (chiesa,⁴ locanda, municipio). I suddetti edifici possono evolvere nel tempo (chiesetta, chiesa, abbazia, cattedrale, duomo), come risultato di una ricerca costante che comporterà l'evoluzione tecnica della fazione e la possibilità di arruolare truppe "tecnologicamente" più avanzate. Ogni fazione, inoltre, avrà a disposizione alcune strutture tipiche della sua cultura, è il caso del fabbricante di icone dei bizantini o della *plaza de toros* degli spagnoli. Gli edifici delle gilde, infine, permettono ai distinti insediamenti di produrre nuove unità o conferiscono alle vecchie dei bonus o delle abilità particolari, si veda la gilda degli assassini.

³ Tutto questo escludendo 1) l'espansione prodotta dalla stessa SEGA, *Medieval II: Total War Kingdoms*, che comprende le campagne con o contro i crociati in Terra Santa e nel Baltico, con o contro i *conquistadores* in America Centrale e coi popoli di Britannia; 2) le *mods* create dagli stessi utenti, che possono migliorare e/o trasformare l'intero videogioco, ambientandolo persino nella Terra di Mezzo del Signore degli Anelli.

⁴ Le fazioni mussulmane giocabili sono appena 3 e per motivi statistici ci riferiamo alle chiese e non alle moschee.

Dalla pergamena dei dettagli dell'insediamento è possibile consultare il numero di turni in cui la città può sopportare un assedio, determinato dalla quantità di scorte alimentari immagazzinate. Il nemico, infatti, può assediare un insediamento e cercare di prenderlo per fame, determinandone la resa per inedia degli abitanti e senza dover intervenire violentemente per assaltarlo. La spia potrebbe agire dall'interno delle mura della città e aprire le porte all'esercito invasore nel momento dell'attacco, evitandogli il sanguinoso assalto alle mura che costituisce la fase dell'assedio notoriamente più difficile per gli aggressori.

L'evoluzione delle città potrà comportare un'alterazione fisica del territorio circostante per cui, evolvendo le vie di comunicazione (strade battute, strade lastricate), il giocatore conferirà alle sue unità la capacità di compiere un tragitto maggiore ad ogni turno. Sappiamo infatti che i grandi imperi della storia hanno costruito arterie di comunicazione e intricati sistemi viari per trasportare i loro eserciti, in maniera rapida ed efficace, e schierarli dove fosse necessario nel minor tempo possibile, tanto per conquistare nuove terre come per difendere i confini o sedare rivolte interne.

Immagine n. 2



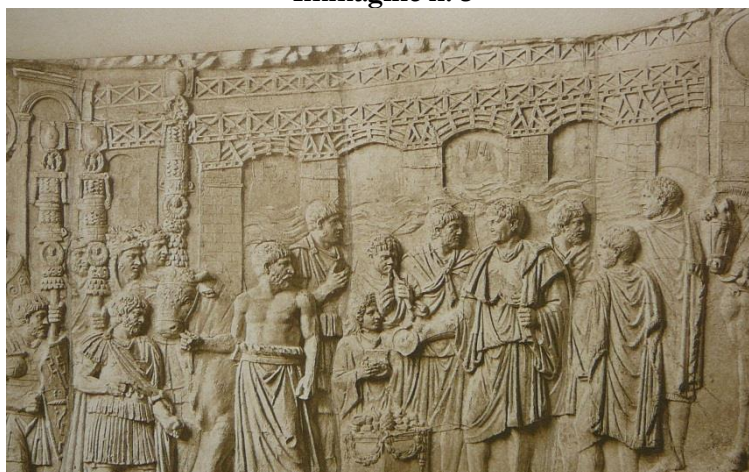
Da questo dettaglio della mappa strategica possiamo apprezzare come, dopo la costruzione delle strade battute e lastricate (destra), l'area percorribile dalle truppe stanziate a Toledo durante il turno in corso (evidenziata in verde) sia notevolmente aumentata rispetto all'immagine a sinistra.

Confrontando il videogioco con la realtà, possiamo ricordare ad esempio l'achemenide Dario I, che con la Via Reale di Persia collegò Susa e Sardi, per un totale di quasi di 2.700 km; o il doppio ponte di barche di suo figlio Serse, che unì le due sponde del Bosforo nel corso della Seconda Guerra Medica. Menzioniamo, inoltre, le arterie viarie tracciate dai romani come possiamo vedere, ad esempio, nella Tavola Peutingeriana e nei suoi 200.000 km di strade. Costruire, gestire e difendere un impero comporta infatti la necessità di esercitare un rigido controllo sul territorio, che risulterebbe infattibile in assenza della possibilità di spostare rapidamente le truppe. Tali movimenti sono resi possibili dalla deforestazione, dal deviazione di fiumi, dalla costruzione di dighe e ponti, dall'apertura di valichi tra le

montagne. Si tratta di un intervento meccanico sul territorio che presuppone tanto l'investimento di fondi come la disponibilità della conoscenza tecnica necessaria, di ingegneri specializzati e di manovalanza abbondante.

Dalla qualità e dalla quantità delle strade, tornando al videogioco, dipende anche la velocità degli spostamenti delle carovane commerciali, che uniscono tra di loro gli insediamenti della medesima fazione e con quelli dei regni coi quali hanno stabilito accordi commerciali, via mare e via terra. Lungo la rete viaria romana, infine, si diffuse il Cristianesimo nelle sue fasi iniziali; lungo le strade costruite dall'utente, allo stesso modo, si sposteranno i sacerdoti, che avranno il compito di evangelizzare le terre islamiche o ancora pagane.

Immagine n. 3



Dettaglio del fregio continuo della Colonna Traiana che rappresenta il ponte edificato da Apollodoro di Damasco sul corso del basso Danubio, nell'abito delle campagne di Dacia dell'imperatore Traiano.

3. Ordine pubblico e principi strategici e psicologici

Le città sono il cuore pulsante di ogni fazione del videogioco, il polmone economico e sociale che fornisce tributi, attraverso la tassazione delle attività economiche svolte dagli abitanti (commercio, fattorie e miniere), e truppe. Chi non dispone delle risorse economiche non ha eserciti da comandare e chi non ha eserciti da comandare non ha nemici da conquistare. Gestire una città, inoltre, non significa semplicemente occuparsi della sua componente fisica, delle strutture, della *polis*, ma anche dei suoi abitanti, dei cittadini, dei *cives*.

Ogni insediamento presenta un livello di ordine pubblico che è determinato da distinti fattori, ovvero la presenza di truppe e/o di ufficiali acquarterati all'interno

delle mura, che svolgano il ruolo di governatori; l'ampliamento della cinta muraria in relazione all'aumento della popolazione, o delle cinte murarie nel caso del castello; la costruzione degli edifici ludico-ricreativi di cui abbiamo già avuto modo di occuparci; il livello della tassazione e altri fattori minori come la distanza dalla capitale, la peste, la scomunica papale, lo squallore etc. Nel caso in cui l'insieme di questi fattori non dovesse essere sufficiente a mantenere alto il livello di ordine pubblico, la città sarà pervasa dal malcontento. Il colore del "volto" associato alla città nell'"etichetta", ovvero l'indicatore di ordine pubblico che mostra la felicità generale della popolazione dell'insediamento, cambierà da verde a giallo, poi a blu e a rosso.

Immagine n. 4

Indicatore	Sinistra (2383)	Destra (2116)
Introiti	2383	2116
Ordine pubblico	+150%	0%
Abitanti	27929	27929
Crescita demo.	+3%	-4%
Gestione automatica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Possiamo notare nella pergamena dell'insediamento come l'ordine pubblico mantenuto a Dublino scenda dal 150% (sinistra) allo 0% (destra) e come la crescita demografica cali dal 3% (sinistra) al -4% (destra). La riduzione della popolazione comporta un rallentamento nell'evoluzione della città, una diminuzione delle tasse riscuotibili e degli edifici costruibili e potenziabili.

Lo scontento religioso gioca inoltre un ruolo importante in questo senso. Inviando sacerdoti nel territorio controllato da una fazione mussulmana, ad esempio, e servendosi dell'assassino per sabotarne le moschee e gli altri edifici adibiti al controllo della felicità e della pace sociale, si può aumentare il malcontento degli abitanti e incitarne la ribellione.

Se l'utente non interverrà su un insediamento insoddisfatto abbassando la tassazione, stanziando un maggior numero di truppe o costruendo chiese, municipi o locande, la popolazione potrà insorgere, causando tumulti e, infine, la rivolta. Il giocatore perderà quindi il controllo dell'insediamento, che diventerà ribelle. Concretamente non potrà più arruolare truppe né riscuotere tributi e dovrà riconquistarlo per mezzo di un assedio e/o un assalto, trattandosi a tutti gli effetti di un insediamento nemico. Storicamente parlando sono talmente tanti i casi di città o regioni che si sono ribellate al dominio centrale, per motivi politici, ideologici, religiosi, economici e sociali, che sarebbe pleonastico citare nel dettaglio esempi concreti.

Immagine n. 5



Dublino si è sollevata; possiamo notare dal vessillo grigio con spade incrociate che è ora una città ribelle e qualsiasi fazione potrebbe conquistarla senza che l'azione comporti una dichiarazione di guerra verso il regno dell'utente.

Mantenendo il controllo di insediamenti e castelli, riscuotendo tasse e servendosene per arruolare truppe, l'utente dovrà accrescere la sua fazione conquistando le città vicine che, all'inizio della Gran Campagna, generalmente sono ribelli, per permettergli di costruire uno spazio vitale senza dover affrontare gli altri regni. Ricordiamo infatti che le milizie ribelli non hanno lo stesso potenziale bellico delle truppe regolari delle altre fazioni e conquistarle sarà meno complicato, anche perché tali eserciti non attaccano, non assediano, ma si aggirano in un'area limitata della mappa e possono tendere imboscate alle armate di passaggio. Storicamente parlando gli insorti, dai maccabei ai talebani, con le loro milizie costituite da truppe irregolari, generalmente non godono di un livello di organizzazione e di una preparazione tali da poter affrontare un esercito regolare in campo aperto. Si limitano quindi, salvo alcune eccezioni, a colpire dove l'avversario è più debole e su di un terreno dove non può dispiegare le sue truppe.

Tornando alle città ribelli delle prime fasi di gioco ricordiamo che attaccare una città danese, per esempio, significherebbe dichiarare una guerra all'intera fazione. Gli eserciti di Danimarca potrebbero attaccare potenzialmente ogni città del giocatore da punti diversi, dalla terra e dal mare, imbarcando e trasportando truppe nelle flotte, potenzialità queste che non sono previste per i ribelli. Presto le città col vessillo grigio, che costituiscono degli stati cuscinetto tra i vari regni, saranno occupate e le fazioni entreranno in contatto tra loro. A quel punto il giocatore si servirà degli emissari, per intrecciare relazioni diplomatiche, o delle forze armate, per iniziare una guerra. Questa comporterebbe dispendio economico (esattamente come nella realtà, ogni unità ha un costo di reclutamento, di mantenimento, di riaddestramento), minacce per i confini e la possibilità di una scomunica papale in caso di conflitto con altre fazioni cattoliche, mentre le truppe prive di un generale potrebbero ammutinarsi nel corso degli spostamenti. Gli assassini nemici, inoltre, potrebbero danneggiare le strutture urbane e uccidere i "personaggi", che possono essere militari (generali, capofazione ed erede di fazione) oppure agenti, gli specialisti

che agiscono lontano dai campi di battaglia (emissari, sacerdoti, mercanti, spie, assassini, principesse).

Nonostante il titolo del videogioco, difatti, la guerra è un'opzione da non prendere alla leggera e dev'essere, stavolta come suggerisce il titolo, rapida ed efficace, totale, per poter concludere le operazioni, smobilitare gli eserciti e tornare ad occuparsi delle città, della loro evoluzione e dell'aumento demografico. Lo stesso manuale delle istruzioni suggerisce all'utente di servirsi della diplomazia e dei negoziati tra gli emissari per lo meno fin quando la sua fazione abbia raggiunto un determinato livello di stabilità economica e potenza tecnico-militare. Detti negoziati saranno aiutati o ostacolati dalla presenza di alleati o nemici in comune con la fazione in questione. È consigliabile, nell'ambito della guerra totale, identificare una nazione relativamente poco sviluppata, vicina e poco difesa, da eliminare rapidamente evitando decenni di attacchi e contrattacchi e la possibile scomunica papale. La storia ci insegna che le guerre possono protrarsi per decenni, persino secoli, il cui costo potrebbe essere insostenibile per l'utente. Nel caso in cui la fazione selezionata come obiettivo dovesse essere scomunicata, al contrario, sarebbe possibile indire una Crociata contro uno dei suoi insediamenti, dalla pergamena riassuntiva del papa, e godere di un bonus di movimento per le unità e della possibilità di arruolare truppe mercenarie crociate.

Il giocatore, inoltre, può impostare le sue manovre strategiche seguendo gli obiettivi di gioco o il senso logico-militare, tenendo sempre come punto di riferimento lo scopo di divenire l'impero dominante e conquistando aree facilmente difendibili per via della loro collocazione geografica. Per quanto riguarda quello che abbiamo definito "senso logico-militare" ricordiamo che l'impero germanico, ad esempio, confina con le fazioni danese, francese, milanese, veneziana, magiara e polacca, dovendo misurarsi in potenza con sei regni contemporaneamente. Gli inglesi, al contrario, confinano coi soli scozzesi, che controllano un solo insediamento, e il resto delle città dell'attuale Gran Bretagna è ribelle; la posizione insulare offre un ulteriore vantaggio per la difesa dei confini del regno. È quindi inevitabile che il livello di difficoltà del gioco sarà determinato anche dalla collocazione geografica della fazione selezionata, mentre la potenza dei regni confinanti e la morfologia del territorio influiranno sensibilmente sulle scelte dell'utente. Potrà conquistarsi facilmente uno spazio vitale se opererà per l'Inghilterra e mantenere lo stato d'allerta su tutti i fronti nel caso in cui scegliesse l'impero.

Immagine n. 6



In questo caso possiamo notare che i Pirenei costituiscono una straordinaria difesa naturale che separa Spagna (a sud-ovest) e Francia (a nord-est) e le truppe possono passare unicamente attraverso i valichi pirenaici (si veda l'area evidenziata in verde). Un forte costruito in un passo montano, ad esempio, bloccherebbe l'accesso a un esercito francese e ne rallenterebbe la marcia, concedendo agli spagnoli il tempo necessario per arruolare un contingente e inviarlo al fronte.

Fiumi, foreste e deserti rappresentano ostacoli analoghi, che influiscono sulle capacità di movimento delle truppe, tanto nella realtà come nell'esperienza videoludica.

Nel corso della storia reale, inoltre, due sono le opzioni diplomatiche possibili e plausibili nel caso in cui un regno dimostri di acquisire una potenza militare ed economica tale da poter ottenere una supremazia sul resto delle fazioni circostanti:

1) queste si uniscono tra di loro per cercare di bloccarne militarmente l'ascesa, è il caso delle alleanze che si costituivano nel corso delle Guerre d'Italia, dal finire del XV secolo alla prima metà del XVI, in funzione della cosiddetta "Politica della bilancia". Possiamo anche ricordare le coalizioni antinapoleoniche e, ancora, l'unione di stati, di ideologie opposte e contrapposte, in funzione antinazista negli anni 40 del secolo scorso;

2) queste decidono di collaborare con la potenza egemone, assicurandogli il loro appoggio e la loro alleanza, o addirittura una sottomissione a condizioni vantaggiose, pur di non dover soffrire un attacco violento e una sudditanza gravosa.

Nell'esperienza virtuale offerta da *Medieval II: Total War* si verifica generalmente la seconda opzione, per cui uno stato in difficoltà non troverà alleati, non riuscirà ad ottenere trattati di pace e, al contrario, subirà attacchi su tutti i fronti. Gli avversari, inoltre, potranno coalizzarsi tra di loro per coordinare gli assalti contro la fazione in difficoltà. Questo aspetto vale, generalmente, tanto per la civiltà controllata dall'utente come per quelle gestite dall'intelligenza artificiale. Il giocatore dovrà quindi saper essere uomo e animale, e quando sarà animale dovrà essere volpe e leone, come ricorda Machiavelli (Machiavelli, 2007: 72, 73). Non dovrà dichiarare una guerra senza un valido motivo e senza la consapevolezza di poterla portare a termine con successo, né mostrarsi remissivo a tal punto da evitare di rispondere alle offese subite. Magnanimo e virtuoso quindi, come l'uomo, forte, come il leone, e in

grado di evitare gli inganni del nemico, come la volpe. Approfittare quindi di una città di frontiera di una fazione modesta, ad esempio, la cui guarnigione risulti particolarmente esigua e sguarnita, è di gran lunga preferibile alle campagne prolungate. Queste sono costose e spesso impossibili da risolvere, soprattutto contro centri lontani nella mappa e ben difesi da truppe numerose e ben preparate, di regni poderosi e a capo di solidi sistemi di alleanze. Gli attacchi di frontiera rientrerebbero nell'ambito storico delle cavalcate, ovvero delle incursioni contro le aree di confine che si ripetevano, estate dopo estate, tra fazioni confinanti, mentre assedi e soprattutto battaglie campali erano eventi molto più rari.

Già da questa breve descrizione possiamo renderci conto del livello di complessità del videogioco, dato che l'utente dovrà gestire non soltanto diplomazia e guerra, economia e commercio, ma anche la psicologia dei cittadini e delle truppe. Se i cittadini possono insorgere, le truppe non si limitano ad ammutinarsi nel caso già descritto, ma possono anche fuggire dal campo di battaglia. La diserzione si verificherà nel caso in cui non siano forze veterane e dotate di esperienza, né comandate da un ufficiale. Fuggiranno, inoltre, se dovessero trovarsi in una condizione di schiacciante inferiorità tattica, abbiano subito gravi perdite e siano moralmente abbattute e fisicamente provate. Le truppe con armature pesanti si stancano prima, anche in relazione all'andatura e al tipo di terreno, mentre le unità nordiche sono più vulnerabili al clima desertico e viceversa. La morte dell'ufficiale superiore, la fuga delle truppe alleate, il fuoco con l'artiglieria da parte del nemico, l'attacco subito contro i fianchi e le retrovie e la carica da parte di "nemici spaventosi", come gli elefanti o gli avversari che praticano sacrifici umani, sono altri fattori che contribuiscono a determinare la caduta del morale delle truppe e ad incentivarne la fuga. Provocare simili condizioni nelle forze nemiche aiuterebbe le armate dell'utente a sopraffarle. Le situazioni opposte a quelle descritte, logicamente, risolleivano il morale delle unità e le motivano all'attacco, facilitando la vittoria. Sarà quindi tatticamente più che logico abbattere gli ufficiali avversari o cercare di circondare e/o colpire ai fianchi e nella retroguardia la formazione rivale. Nella vera battaglia di Otumba del 1520, ad esempio, alla morte di Cihuacoat, il generale azteco, l'intera formazione da battaglia si smonta e si dà alla fuga (Díaz del Castillo, 2006: 239). Lo stesso accade:

- 1) nella "battaglia storica" di Otumba della versione base del videogioco, anche se in questo caso i generali da abbattere sono tre;
- 2) nella Gran Campagna della versione base, a partire dalla scoperta dell'America;
- 3) nelle campagne delle Americhe dell'espansione.

Nella rappresentazione videoludica del Vecchio Mondo, infatti, la morte dell'ufficiale superiore comporta l'abbassamento del morale delle truppe, che

possono tuttavia continuare a fronteggiare il nemico in caso di superiorità numerica, qualitativa o di un alto livello di preparazione. Le truppe azteche, al contrario, nelle medesime condizioni si danno immediatamente alla fuga in blocco e, se inseguite dalla cavalleria, possono fornire migliaia di prigionieri ad ogni battaglia.

Immagine n. 7



Dall'area di visualizzazione del pannello di riepilogo delle battaglie possiamo controllare le schede delle unità militari nel corso dello scontro, che ci illustrano la loro situazione in tempo reale. In questo caso i lancieri sono in rotta (bandiera bianca, in alto a sinistra) per aver perso l'ufficiale che li comandava, più del 50% degli effettivi (70 di 112) e per essere moralmente sfiancati anche se fisicamente ancora freschi. L'utente non potrà più esercitare il controllo sulle truppe in rotta, che abbandoneranno il campo di battaglia qualora il nemico non dovesse riuscire a farle prigioniere. Le unità nemiche che battono in ritirata, in ogni caso, potrebbero raggrupparsi e tornare a combattere, come fecero le truppe numide nella battaglia di Canne del 216 a.C., anche se in quel caso si trattava di una tattica predeterminata da Annibale (Livio, 1929: 357). Per questo motivo la cavalleria dell'utente, possibilmente leggera, dovrà inseguire e sterminare/catturare le unità nemiche in rotta, per evitare che possano tornare sul campo e minacciare il corretto svolgimento delle dinamiche del suo piano tattico.

Il videogioco mette quindi l'utente di fronte alla necessità di prendere delle decisioni in base anche a situazioni che vanno al di là delle sue capacità di controllo. Prescindendo dai fattori psicologici, infatti, le truppe, le flotte e gli insediamenti possono essere interessati da terremoti, inondazioni, tempeste in mare (generalmente meno violente nel caso di acque poco profonde), eruzioni vulcaniche e dalla peste nera del 1347, oltre che da epidemie occasionali e dalle invasioni barbariche di mongoli e timuridi.

Immagine n. 8

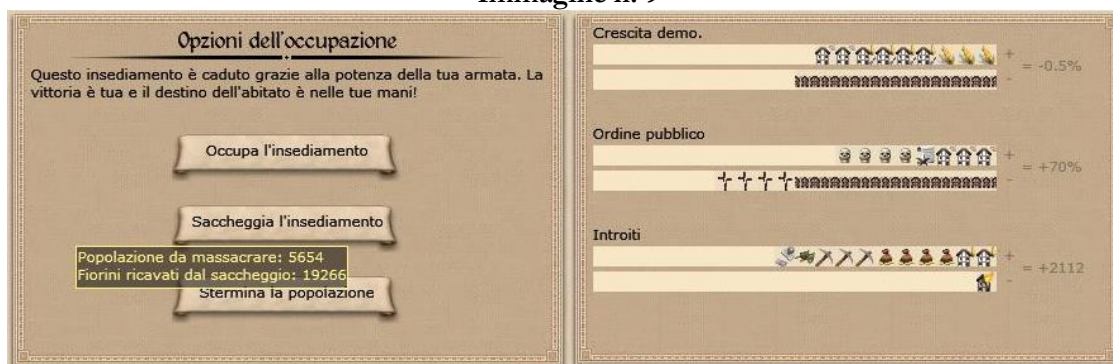


Dettaglio di una nave colpita da una tempesta, che ha causato la morte di 16 membri dell'equipaggio

4. Gestione di un insediamento nemico

Torniamo ancora una volta al livello di ordine pubblico di una città, questa volta in relazione a un assalto vittorioso contro un'urbe nemica. Una volta conquistato un insediamento avversario il giocatore visualizzerà una schermata che gli offrirà la possibilità di saccheggiarlo o di occuparlo, oppure di sterminarne la popolazione: in questo caso analizzeremo la prima e la terza opzione. Ad ogni scelta corrisponderanno introiti, livello demografico e percentuale di ordine pubblico differenti

Immagine n. 9



Saccheggiando l'insediamento (sinistra, pergamena centrale), si possono ricavare 19.266 fiorini uccidendo 5.654 persone. L'ordine pubblico scenderà al 70% (destra).



Sterminando la popolazione (sinistra, pergamena in basso), si possono ricavare appena 9.633 fiorini, uccidendo al contrario 18.437 persone, ciò significa che l'ordine pubblico salirà al 130%. Nella città resteranno pochi abitanti e, di conseguenza, pochi potenziali ribelli, che non avranno la forza per opporsi alla gestione dell'insediamento da parte dell'invasore. Possiamo notare le icone a forma di teschio (destra, sezione ordine pubblico della pergamena dei dettagli dell'insediamento), che corrispondono alla paura della popolazione verso gli occupanti e sono esattamente il doppio rispetto a quelli dell'insediamento saccheggiato. Diminuisce anche lo squallore (destra, sezione ordine pubblico, a destra rispetto ai crocifissi, e sezione crescita demografica), perché calando il numero della popolazione si riducono le quantità di rifiuti e il degrado e si rialza il tenore di vita dei sopravvissuti

Storicamente parlando, nella maggior parte dei casi la popolazione di un insediamento conquistato soffre un profondo malcontento dovuto all'occupazione da parte del nemico. *Vae victis*, ricordava Brenno ai romani sconfitti: le operazioni belliche di assedio e assalto comportano privazioni alimentari, la morte violenta degli uomini e di inedia del resto della popolazione. La sconfitta finale causa spesso le violenze perpetrate ai danni dei civili, per cui anziani uccisi, donne stuprate, bambini schiavizzati e torture ai danni dei prigionieri oltre alla depredazione dei beni materiali e alla perdita della libertà. Simili condizioni acuiscono l'odio dei soggiogati verso i dominatori e, nel caso in cui se ne presentasse l'occasione, i primi potrebbero essere ben disposti a cercare di sopraffare i secondi e liberarsi dal giogo al quale sono stati sottoposti. Se, ad esempio, l'esercito occupante è costretto a lasciare l'insediamento conquistato per tornare al fronte, oppure è assediato a sua volta, la popolazione civile può insorgere e cercare di sgominare la guarnigione, o più semplicemente aprire le porte all'esercito liberatore. Ricordiamo infatti che, tanto nel videogioco come nella realtà, le truppe assedianti subiscono tanto contrattacchi e sortite da parte degli assediati come incursioni da parte di truppe nemiche, che cercano di supportare la guarnigione dell'insediamento posto sotto assedio.

Per l'esercito occupante, al contrario, sarebbe economicamente più vantaggioso lasciare in vita gli sconfitti. Questi si occuperanno del funzionamento della città che gli invasori amministreranno, per cui artigiani e contadini continueranno a svolgere il loro lavoro, anche se a vantaggio dell'esercito occupante, nutrendolo ed equipaggiandolo, costretti e soggiogati col pugno di ferro affinché non covino sedizioni. Tuttavia, nel caso di città di confine, che sono più esposte al

contrattacco del nemico, oppure di popolazioni particolarmente difficili da assimilare, per esempio di fede diversa, la popolazione viene in parte massacrata, in parte espulsa dalla città e sostituita con coloni appartenenti allo stesso regno degli occupanti, alle truppe veterane o a fazioni alleate. In questo caso la perdita economica e i problemi logistici sofferti dagli occupanti sono importanti, perché l'attività della città e del contado vengono momentaneamente bloccate per essere rimpiazzate, ma sul lungo periodo si riscontrano i vantaggi dovuti alla fedeltà dell'insediamento.

Medieval II: Total War semplifica molto le cose, perché resta pur sempre un videogioco e vecchio di quasi 9 anni, per cui sviluppato per esse compatibile con processori ormai obsoleti. La popolazione può essere massacrata o saccheggiata, quando un esercito invasore, nella realtà, può fare entrambe le cose. In ogni caso saccheggiare la popolazione significa mantenerla *in situ*, che corrisponde a una città altamente popolata e altrettanto instabile, il cui ordine pubblico è dovuto unicamente alla presenza dell'esercito occupante. Se la popolazione fosse sterminata si eliminerebbe alla base qualsiasi possibilità di sedizione e i nuovi abitanti nascerebbero sotto il dominio di quello che da invasore si sarebbe trasformato in esercito proprio. Per cui se gli spagnoli conquistano Tolosa e la saccheggiano, la popolazione resta francese e resta propensa alla rivolta per via del malcontento verso la dominazione forestiera. Se gli spagnoli conquistano Tolosa e sterminano la popolazione, i nuovi abitanti che vi nascono saranno spagnoli, protetti da una guarnigione spagnola. L'insediamento godrà di decine di turni di felicità e ordine pubblico elevati, il cui calo successivo dipenderebbe da motivi economici e sociali, non dall'occupazione stessa.

Possiamo quindi ricordare due esempi reali di città che sono state conquistate e occupate, le cui dinamiche di gestione rispetto alla popolazione civile sono state diametralmente opposte, come nei due casi virtuali spiegati. Tra il 21 e 22 agosto del 1415 un esercito portoghese, comandato da re Giovanni I d'Aviz e tre dei suoi figli, attacca, assalta, saccheggia e occupa la città di Ceuta, nella sponda marocchina dello stretto di Gibilterra. Sappiamo bene che ad ogni azione di guerra corrisponde potenzialmente un contrattacco da parte del nemico e l'assalto dei lusitani è particolarmente rischioso. Da Ceuta, infatti, i mussulmani avevano lanciato la campagna di conquista della penisola iberica nel 711 e da Ceuta avrebbero potuto contrattaccare lo stesso Portogallo, qualora l'operazione lusitana fosse fallita.

Gomes Eanes de Zurara e Matheus de Pisano sono i due autori che maggiormente ci aiutano a ricostruire i fatti d'arme di quelle concitate giornate e spiegano che, quando l'assalto alla città è ancora in corso, le truppe iniziano a dedicarsi al saccheggio, tanto aggressive nella loro furia devastatrice da distruggere persino parte dei beni preziosi che avrebbero potuto depredare. Parte degli abitanti vengono massacrati nel corso delle operazioni e un'altra buona fetta della popolazione civile, mussulmana, abbandona Ceuta nelle fasi immediatamente

successive alla conquista portoghese. Facendo un paragone con *Medieval II: Total War*, quindi, possiamo considerare che la popolazione è stata massacrata e ignorare il saccheggio. Il risultato è strategicamente positivo per gli occupanti, che non devono gestire un insediamento mussulmano in terra mussulmana, ma non è tutto, perché numerosi sono i fattori strategici che contribuiscono a concretare il successo portoghese sul lungo periodo. Ceuta è una città relativamente piccola, completamente circondata da una muraglia e situata a pochi chilometri dalle frontiere portoghesi. Questo significa che una guarnigione numericamente ridotta poteva occuparsi del controllo della città in tempo di pace e che, in caso di contrattacco marocchino, un contingente avrebbe potuto essere inviato direttamente dal Portogallo per soccorrere le truppe assediate. Giovanni I e il suo consiglio di guerra, tuttavia, già prima della conquista sapevano che la gestione della città non sarebbe stata facile e che avrebbe comportato una serie di interventi onerosi per le casse del regno: “foi um grande falamento acerca da guarda desta cidade, no qual foram desvairadas opiniões.” (Zurara, 1992: 277). L'insieme dei fattori, in ogni caso, risultò essere vantaggioso e le truppe lusitane riuscirono a difenderla dai contrattacchi successivi del sultano di Fez, in assenza di una numerosa popolazione civile che potesse aiutare gli assediati a sbarazzarsi delle truppe portoghesi. Ciò che i lusitani non poterono evitare di perdere, quindi, furono ingenti somme di denaro, che risultarono necessarie ad arruolare, equipaggiare, vettovagliare, trasportare e mantenere le truppe che dovevano occuparsi della difesa della città, che perse qualsiasi valore economico ma mantenne quello strategico.

Lo stesso *Medieval II: Total War* mette il giocatore di fronte alla scelta strategica tra:

1) impossessarsi di un insediamento, sterminare la popolazione e mantenerne il controllo, affrontando quindi il costo della riparazione degli edifici danneggiati (bombardando un insediamento si danneggiano le strutture e l'esercito occupante dovrà occuparsi della loro riparazione per assicurarne il funzionamento), della costruzione di nuovi e del mantenimento di entrambi, oltre che della guarnigione;

2) saccheggiarlo, vendere gli edifici e abbandonarlo, cedendolo a una fazione alleata o lasciando che si ribelli. In questo caso potrebbe costituire uno stato cuscinetto tra le frontiere della fazione dell'utente e quelle di un regno rivale confinante.

Immagine n. 10

	Introiti	Spese
Agricoltura	4475	
Miniere	2902	
Commercio	0	
Commercio dei mercanti	16	
Tasse	7582	
Salari		5800
Costo di mantenimento		17958
Reclutamento		6570
Costruzione	0	4832
Tesoro reale	1500	
Diplomazia/Tributi	0	0
Corruzione e altro	969	573
Proiezione totali	17444	35733
Profitti previsti	-18289	
Proiezione tesoro totale	208256	

Ad ogni turno della Gran Campagna corrisponde un bilancio di spese e ricavi che determinano la proiezione del tesoro, ovvero il netto del quale il giocatore disporrà nel turno successivo per arruolare, costruire e mantenere. Tra le voci di spesa, visualizzabili dalla pergamena della situazione finanziaria, figura anche il costo di mantenimento delle unità e delle strutture, che è tanto più elevato quante maggiori saranno le città controllate dall'utente e le truppe arruolate. In questo caso notiamo che gli introiti totali corrispondono a 17.444 fiorini a turno, cifra inferiore già alla sola voce corrispondente al costo di mantenimento, ovvero 17.958, ai quali si aggiungono 5.800 fiorini per i salari, 6.570 per il reclutamento e 4.832 per la costruzione di nuovi edifici. Giovanni I di Portogallo, nonostante il trionfo militare e la capacità di mantenere il controllo di Ceuta, dovette misurarsi con simili problemi economici, analoghi a quelli affrontati dagli utenti del videogioco. Tali problemi si manifestano nel momento in cui il costo di mantenimento delle truppe necessarie a preservare il controllo di un centro urbano sono maggiori rispetto all'utile ricavabile dal centro stesso.

Completamente distinto rispetto alla conquista di Ceuta, che è stato un successo strategico anche se non economico, è il caso dell'occupazione di Tenochtitlan, la capitale del Messico degli aztechi, da parte dei *conquistadores* di Hernán Cortés, a cavallo tra il 1519 e il 1520. Tenochtitlan è situata a migliaia di chilometri dalla metropoli, la Castiglia, e dal nucleo del potere pubblico e militare castigliano in America, Santo Domingo. Tenochtitlan è costruita in un'isola che sorge nel lago Texcoco ed è collegata alla terra ferma attraverso alcune strade rialzate, per cui è particolarmente difficile tanto entrare come uscire senza il consenso della guarnigione. Fino alla nascita dell'aviazione e all'invenzione dei missili balistici, le città insulari sono state obiettivi particolarmente difficili da conquistare, per via della collocazione strategicamente forte grazie alla morfologia del territorio, è il caso di Venezia. Tenochtitlan viene occupata dagli spagnoli quasi senza colpo ferire, cioè senza aver affrontato nel campo di battaglia, sconfitto e massacrato l'esercito azteco, e senza aver proceduto a un sistematico massacro, espulsione o soggiogamento della popolazione civile, che in questo caso conta

centinaia di migliaia di abitanti. Il drappello di castigliani, che non è costituito da decine di migliaia di uomini come l'armata di portoghesi che attaccarono Ceuta, è invitato nella città da Moctezuma, il quale è catturato da Cortés. Questi riesce progressivamente a esautorarlo dei suoi poteri e ad assumere un controllo "legalizzato" della città. Il capitano di Medellín ha compiuto un colpo di stato non violento, per cui si è trovato isolato nel centro di un lago, al comando di poche centinaia di uomini e circondato da centinaia di migliaia di aztechi fortemente scontenti per via dei soprusi subiti.

Sulla costa atlantica sbarca un capitano castigliano per privarlo del comando, per ordine del governatore di Cuba, e Cortés deve abbandonare la città con parte del suo già ridotto contingente. Sconfigge Pánfilo de Narváez, torna vittorioso a Tenochtitlan alla testa degli uomini, suoi e del suo rivale, ma la trova in completa rivolta contro Pedro de Alvarado. Il luogotenente che ha lasciato a capo della guarnigione cittadina, nel frattempo, ha compiuto un massacro ai danni dell'altissima nobiltà locale, provocando la sommossa generale degli aztechi. Cortés penetra nella metropoli con la speranza di ristabilire l'ordine, ma il suo esercito è assediato nei suoi stessi quartieri. Dopo alcuni giorni di resistenza cerca di fuggire nella notte ma è intercettato dalle guarnigioni azteche e, nonostante il fatto che riesca a ripiegare verso la alleata Tlaxcala, soffre perdite molto elevate, nella cosiddetta *Noche Triste*. Fray Bernardino de Sahagún, nella sua *Historia general de las cosas de la Nueva España*, descrive quindi i "cuerpos muy blancos" delle centinaia di soldati castigliani massacrati dalla furia degli aztechi, abbandonati "para que allí los comiesen las aves y los perros" (Sahagún, 2001: 1097, 1098).

Abbiamo visto, quindi, che a premesse strategiche e modalità della conquista e della gestione differenti corrispondono risultati completamente diversi, tanto nella storia reale come nella realtà virtuale videoludica, come possiamo apprezzare in *Medieval II: Total War*.

5. Fanteria pesante contro cavalleria, sezione tattica

Ogni storico che si avvicina alle cronache militari impara molto presto che, nella millenaria sfida tra cavalleria e fanteria, i centauri godono di straordinari vantaggi tattici in determinate circostanze: principalmente contro i fanti che hanno rotto la formazione e in presenza di terreno asciutto, pianeggiante e privo di ostacoli naturali e artificiali. Lo stesso manuale delle istruzioni del videogioco, infatti, suggerisce all'utente di "avere varie unità di cavalleria per poter inseguire più facilmente i nemici in rotta". Tanto nella realtà come nel videogioco una formazione di fanti serrata, con scudi e lance, o meglio ancora picche, al contrario, gode di buone possibilità di riuscire a opporre una difesa efficace contro il nemico montato e persino di sconfiggerlo e umiliarlo. Le speranze di esito sono ampliate dal

supporto di fanteria leggera e tiratori e dalla possibilità di valersi di una posizione difensiva forte, approfittando della morfologia del campo di battaglia, in stretta collaborazione con le altre unità. Le truppe montate, allo stesso tempo, dovranno selezionare con cura il bersaglio da affrontare, onde evitare di andare incontro a una sconfitta ignominiosa.

Abbiamo provato quindi una serie di scontri tra le stesse unità ma in condizioni diverse. Abbiamo potuto sperimentare direttamente sul campo di battaglia virtuale quei dati che possiamo ricavare dalle cronache delle imprese belliche del passato.

Immagine n. 11



In questo caso abbiamo disposto un'unità di arcieri protetti da pali acuminati piantati nel terreno (centro) e una di lancieri, in prima linea (destra), entrambe al di sopra di una scarpata (sinistra) lungo la quale un'unità di cavalleria pesante francese ha tentato di aprirsi un varco. Cavalcando in salita e sul terreno irregolare, i centauri non hanno potuto accumulare la velocità che si sarebbe convertita in forza d'urto al momento dell'impatto col nemico, mentre le salve di frecce hanno aperto dei vuoti nei ranghi e le lance della fanteria hanno completato l'opera.

Esito della battaglia				
	Uomini Schierate	Uomini Perduti	Uomini Rimaste	Nemici Uccisi
 Capitano Tostig	203	0	203	56 (0)
 Capitano Jaquob	61	56	5	0 (0)

Dal pannello con le informazioni sull'esito della battaglia notiamo che la cavalleria corazzata francese ha perso 56 effettivi su 61, mentre la fanteria inglese è rimasta praticamente inviolata. Il risultato finale è dovuto principalmente alla conformazione del terreno, perché la medesima battaglia combattuta su suolo pianeggiante ha avuto risultati disastrosi per la fanteria.



Abbiamo infatti provato ad affrontare la cavalleria pesante inglese con uno *schiltron* scozzese, in campo aperto, ma è stato sconfitto nonostante la formazione serrata, circolare, e la selva di lance dietro un muro di scudi.

Esito della battaglia				
	Uomini Schierate	Uomini Perduti	Uomini Rimaste	Nemici Uccisi
Capitano Alexander	113	50	63	41 (1)
Capitano Guglielmo	61	42	19	59 (0)

Successivamente abbiamo ripetuto lo stesso scontro, disponendo gli scozzesi nella medesima collina precedentemente occupata dalla fanteria inglese e stavolta la cavalleria è stata sgominata, lasciando sul campo 42 uomini su 61, anche se gli scozzesi hanno sofferto perdite non indifferenti.

Dobbiamo comunque tener presente che in un videogioco ogni guerriero dispone di determinati punti ferita, per cui un colpo di lancia non uccide un uomo ma lo ferisce e gli consente comunque di continuare a combattere, il che contribuisce a alterare il risultato finale rispetto alle dinamiche della realtà.

Uno dei primi scontri tra fanteria pesante e cavalleria, ben documentato da una cronaca occidentale, è quello che si consuma nel 479 a.C. nel campo di battaglia di Platea, tra gli opliti spartani e la cavalleria persiana, comandata da Mardonio. In questo caso si tratta di cavalleria leggera che, a differenza di quella pesante, scarica salve di frecce e altre armi da lancio contro il nemico prima di caricarlo eventualmente all'arma bianca, ma le modalità sono analoghe a quelle fino ad ora descritte. Gli spartani, racconta Erodoto (Erodoto, 1999: 896), forti del loro duro addestramento restano immobili, protetti dai pesanti scudi di bronzo circolari dalla pioggia di frecce che li investe, finché gli auspici sono favorevoli alla carica. A quel punto si lanciano contro la fanteria nemica, con una corsa controllata, e nello scontro che ne deriva viene coinvolta la cavalleria persiana, il cui comandante è ucciso dal lancio di una pietra e la cui morte determina la caduta dell'intera ala sinistra achemenide. Erodoto descrive un terreno irregolare, che si sviluppa sulla fiancata di una collina, che ostacola gli agili movimenti dei centauri di Persia, mentre circa 40.000 iloti supportano gli spartani lacedemoni scagliando giavellotti e pietre contro il nemico.

L'utente, nel videogioco, dovrà quindi selezionare il punto della mappa strategica dove affrontare il nemico, in base alla quantità, al tipo e alla qualità delle truppe proprie e dell'avversario. Nella sezione tattica dovrà disporre le unità a seconda, di nuovo, del tipo di forze di cui dispone il nemico, ma anche del terreno. I tiratori saranno particolarmente efficaci in presenza di rilievi o corsi d'acqua e la cavalleria in terreno pianeggiante e in assenza di fanteria pesante o di arcieri a cavallo. Grandi quantità di truppe avranno bisogno di ampi margini di manovra, mentre contingenti ridotti potrebbero schierarsi in gole o altri valichi naturali, o su di un ponte, e tentare di riprodurre le stesse condizioni della battaglia delle Termopili, a patto di essere ben addestrate, disciplinate e comandate da un generale abile e fedele. Caricare in salita, inoltre, costituisce una condizione di svantaggio rispetto all'avversario che, dovuto alla conformazione del suolo del campo di battaglia, può farlo in discesa. La pioggia e la presenza di terreni boschivi diminuiscono la precisione dei tiratori, il calore incide sulla resistenza fisica delle truppe pesanti e la nebbia consente alle unità di nascondersi al campo visivo dell'avversario.

Altro fattore importante, che abbiamo appena accennato nel caso degli spartani di Platea, è costituito dall'esperienza. Partecipando a battaglie e assedi, e soprattutto alle Crociate, le truppe virtuali maturano esperienza che determina una maggiore resistenza sul campo di battaglia, in tutte le condizioni, una minore tendenza a darsi alla fuga e una maggiore capacità di attacco contro l'avversario che non gode della stessa preparazione. In questo caso si tratta di esperienza cumulata sul campo di battaglia e in parte nella città. Sviluppando il fabbro si possono dotare le truppe di armature sempre migliori, mentre la gilda degli spadai perfeziona le "armi da mischia con lama" e aumenta quindi il danno inferto nello scontro. La conseguenza dell'evoluzione descritta è che le truppe veterane altomedievali, con armature sviluppate ed esperienza maturata sul campo, risultano molto più tenaci e preparate che le unità tardomedievali, completamente corazzate ma prive della medesima esperienza.

Immagine n. 12

Soldati	112	Soldati	112
Esperienza	0	Esperienza	9
Attacca	5	Attacca	9
Bonus di carica	2	Bonus di carica	2
Tipo di arma	Lama	Tipo di arma	Lama
Totale difese	7	Totale difese	13
Armatura	0	Armatura	3
Abil. di difesa	1	Abil. di difesa	4
Scudo	6	Scudo	6
Punti ferita	1	Punti ferita	1
Costo reclutam.	310	Costo reclutam.	310
Mantenimento	125	Mantenimento	125

Confrontando le due schede tecniche possiamo notare la differenza tra un'unità di lancieri della milizia priva di potenziamenti (sinistra) e una con 9 punti di esperienza, armatura e armi da mischia potenziate dal fabbro e dalla gilda degli spadai (destra). I punti di attacco sono aumentati da 5 a 9 e quelli di difesa da 7 a 13, ovvero quasi del 100%, che corrispondono a un rendimento completamente diverso sul campo di battaglia, mentre il costo di mantenimento è rimasto inalterato.

Anche gli ufficiali possono seguire un cammino di perfezionamento, maturato tanto sul campo di battaglia come in città, acquisendo:

1) seguito, ovvero una serie di personaggi o oggetti che lo accompagnano in battaglia o nella gestione del regno, dalla “Corona di spine” di Cristo a “San Francesco d’Assisi”;

2) tratti, positivi o negativi, da “pazzo pericoloso” a “feroce in battaglia”;

3) quattro caratteristiche, ovvero: capacità di comando, terrore o cavalleria, autorità, rappresentata logicamente come un pugno di ferro, e devozione. Per cui il capofazione che giustizierà i prigionieri, che sterminerà la popolazione di un insediamento conquistato e che opprimerà il popolo con una tassazione eccessiva acquisirà punti terrore, rappresentati nell'indicatore di livello della pergamena informativa del personaggio da un'icona a forma di teschio; in caso contrario punti cavalleria, rappresentati da un'icona a forma di celata (come ovvio riferimento alla cavalleria). È necessario sottolineare che rilasciare i prigionieri, dietro pagamento di riscatto da parte dell'avversario o meno, determinerà che questi torneranno a costituire un'armata che dovrà essere nuovamente affrontata sul campo di battaglia, per questo il manuale delle istruzioni lo definisce un “atto cavalleresco, sebbene non sempre saggio.”

Truppe particolarmente motivate a farsi massacrare sul campo di battaglia pur di non perdere un centimetro di terreno, poi, sono quelle più vincolate al potere pubblico, che oggi definiremmo “ideologizzate”, come potrebbero essere le *Waffen SS* o le legioni di camicie nere durante la Seconda Guerra Mondiale, oppure a quello religioso. Ricordiamo nel videogioco le forze che difendono il carroccio milanese e gli uomini di medicina delle tribù Apache dell'espansione americana. La pergamena delle informazioni delle unità spiega che il primo è “difeso da un'unità scelta, che lo protegge a rischio della vita” e i secondi “infondono coraggio nei guerrieri che li circondano” in quanto “rappresentano il tramite tra il mondo fisico e quello spirituale”. Nel caso di truppe che partecipano a una Crociata o un Jihad, inoltre, spiega il manuale delle istruzioni del gioco che “i soldati si spingono ben oltre le loro normali capacità” dovuto al fervore religioso che pervade l'armata di cui fanno parte. Nel caso in cui l'ufficiale che comanda un esercito crociato dovesse abbandonare la missione, inoltre, le truppe inizierebbero a disertare per potervi prendere parte a prescindere dagli ordini del generale, dovuto alla loro fedeltà alla causa comune dell'ecumene cristiano.

Immagine n. 13



6. Elefanti da battaglia

I pachidermi sono animali straordinariamente pericolosi per via della loro stazza, del peso e della velocità. Un elefante indiano maschio raggiunge le 5t di peso, sfiora i 4mt al garrese e i 24kmh. Sono inoltre dotati di lunghe zanne e di una proboscide prensile, che può essere usata tanto per colpire come fosse una mazza

come per afferrare un essere umano e scagliarlo via. I signori della guerra del passato non potevano non approfittare di simili vantaggi per piegarli allo sforzo militare, intervenendo inoltre per ampliarne il potenziale bellico. Aumentarono la resistenza della spessa pelle dell'animale coprendola con corazze di vario tipo; accrebbero la capacità di penetrazione delle zanne applicando delle armi da taglio sulle punte; sfruttarono l'altezza della groppa del pachiderma per montarvi una torre di legno e disporvi arcieri o giavellottisti, in grado di colpire il nemico restando generalmente al di fuori della portata delle sue armi bianche. Ma l'azione dell'uomo non si limitò al potenziamento delle capacità offensive dell'animale e selezionò la razza più idonea all'utilizzo in battaglia. L'elefante africano (*Loxodonta africana*) è la razza più grande delle tre attualmente esistenti, ma non è addomesticabile dall'uomo. L'elefante africano delle foreste (*Loxodonta cyclotis*) è addomesticabile, ma è di stazza minore rispetto all'elefante asiatico (*Elephas maximus indicus*), che risulta essere la specie più idonea per l'impiego in battaglia.

L'origine dell'uso bellico del pachiderma è asiatica, per cui il primo contatto documentato degli europei con gli elefanti sul campo di battaglia è quello di Alessandro Magno a Gaugamela (331 a.C.) e successivamente a Idaspe (326 a.C.). Dopo la morte di Alessandro gli animali furono impiegati dai regni governati dai suoi diadochi e da altre zone sottomesse all'influenza culturale ellenistica. Ricordiamo Pirro II, re dell'Epiro, che invase la penisola italica tra il 280 e il 275 a.C.; Annibale Barca, che si servì degli elefanti tanto sul suolo italico come nella battaglia di Zama del 202 a.C.; Tolomeo VI Filometore e Antioco IV Epifane, che si affrontarono nel 170 a.C. coi pachidermi in uno scontro riportato nel primo libro dei Maccabei (Bibbia, 1988: 543); Lucio Emilio Paolo, che schierò gli elefanti nel campo di battaglia di Pidna nel 168 a.C. nel corso della Terza Guerra Macedonica. Ricordiamo infine la battaglia di Beth-zachariah del 164 a.C. tra i seleucidi di Antioco IV e le truppe irregolari di Giuda Maccabeo, il Martello di Dio di biblica memoria. L'episodio è celebre per il sacrificio di Eleazaro, che ferisce un pachiderma all'addome e questi gli si accascia sopra privo di vita, schiacciandolo (Bibbia, 1988: 554).

Gli elefanti, in quanto corazzati *ante litteram*, hanno una straordinaria capacità di incassare i colpi, dovuto tanto alla loro struttura fisica come allo spessore della pelle e alla corazza con la quale vengono blindati prima di essere lanciati sul campo di battaglia. Tuttavia possono perdere il controllo in caso di ferite multiple, o di situazioni che li spaventano, e scagliarsi contro la loro stessa formazione. È successo sul campo di battaglia di Zama (Livio, 1949: 435). È successo a Malacca nel 1511, quando un contingente capitanato da Afonso de Albuquerque assalta la città e respinge con le lance il sultano locale che carica a groppa di elefante (Goes, 1910: 70). In entrambi i casi i pachidermi, vessati dalla fanteria, si scagliano contro il loro esercito e finiscono con l'aiutare involontariamente le truppe avversarie, tanto la fanteria repubblicana romana come i *conquistadores* portoghesi.

Nella storia virtuale di *Medieval II: Total War* gli elefanti da battaglia irrompono nella mappa strategica della Gran Campagna attorno al 1365 assieme ai timuridi, che nel gioco vengono erroneamente definiti “tartari”. Esistono due tipi di unità di pachidermi, ovvero quelli che trasportano archibugieri, chiamati semplicemente “elefanti”, e quelli che trasportano un pezzo d’artiglieria, chiamati “artiglieria su elefante”; immettendo un trucco nella *chat* di gioco è possibile manovrarne un terzo tipo, che trasporta un lanciarazzi ed è chiamato “elefanti armati”. Il giocatore può servirsi dei pachidermi nella sezione tattica, come anticipato, usando i trucchi, oppure arruolandoli come truppe mercenarie o, infine, combattendo una battaglia personalizzata, decontestualizzata dalla Gran Campagna. Il potenziale bellico delle unità è straordinario, tuttavia l’artiglieria, le macchine d’assedio o la schiacciante superiorità numerica di truppe avversarie pesantemente corazzate possono far perdere il controllo delle bestie, esattamente come nella realtà, e l’utente dovrà sopprimerle per impedire loro di scagliarsi contro il resto delle sue truppe.

Immagine n. 14



Dal pannello di controllo della battaglia si possono gestire i comandi delle unità e di gruppo. Possiamo notare il pulsante dedicato all’abilità speciale dell’unità (a sinistra rispetto alla mano aperta), che consente il lancio di frecce infuocate agli arcieri, di carcasse putrefatte ai trabucchi, di munizionamento esplosivo alle bocche da fuoco etc.. In questo caso rappresenta la testa di un elefante e permette all’utente di sopprimere le bestie delle quali ha perso il controllo.

7. Conclusioni

Tirando le somme di questo ragionamento, a cavallo tra realtà e finzione videoludica, possiamo sottolineare alcuni straordinari vantaggi che *Medieval II: Total War* offrirebbe, secondo la nostra personale interpretazione, all’utente, dovuto ai suoi straordinari picchi di realismo. Sul finire del Medio Evo gli intellettuali europei iniziano a prendere coscienza del fatto che il sapere, derivato principalmente dallo studio delle opere degli autori classici, dev’essere coadiuvato dall’esperienza, maturata direttamente sul campo. Lo storico non può vivere personalmente l’esperienza di partecipare a una battaglia antica, medievale o moderna, per cui apprende tutto quello che sa dai libri, tanto dalle cronache degli autori

contemporanei agli eventi narrati come dai documenti e dalle opere degli storici dei secoli successivi. Quello che viene a mancare alla sua formazione è il contatto diretto con la realtà, ovvero la possibilità di approfondire le sue conoscenze e di testare sul campo l'attendibilità dei relati storiografici, a prescindere dai vantaggi offerti dal lavoro degli archeologi sperimentali. Dovuto allo straordinario livello di attendibilità e precisione raggiunto in alcuni suoi aspetti, *Medieval II: Total War* potrebbe essere per lo storico l'equivalente di un simulatore di volo per un pilota. Gli mette a disposizione la realtà virtuale videoludica per testare tutto quello che ha imparato sui libri e gestire direttamente tanto gli aspetti strategici, diplomatici, economici e sociali come le manovre tattiche sul campo di battaglia.

Probabilmente, in ogni caso, non imparerà nulla di nuovo rispetto alle conoscenze previamente acquisite. Per questo riteniamo che *Medieval II: Total War* possa rivelare la sua importanza per il lavoro delle nuove leve di futuri storici più che per chi ormai ha raggiunto un livello di formazione elevato nel campo della storia, non soltanto militare. Ogni esperto del passato storiografico è il risultato di un lungo studio, accademico, scientifico, che procede per tappe e c'è stato un punto di partenza che, dovuto all'elementarità dei manuali del liceo, identificheremmo con gli studi universitari. All'università abbiamo dovuto imparare *ex nihilo* quasi tutto quello che ora sappiamo sulla storia militare e sulla gestione di un regno. Supponiamo che l'uso *cum grano salis* del videogioco possa offrire al giovane utente delle basi concrete che gli possano facilitare la comprensione delle difficili cronache e di alcuni passaggi importanti della strategia e della tattica del passato. Per questo abbiamo descritto il videogioco, nel titolo del nostro intervento alla conferenza, come un "veicolo di conoscenze dell'Arte della Guerra nelle nuove generazioni". *Medieval II: Total War* associa quindi una componente pedagogica a quella ludica, istruendo allo stesso tempo in cui diverte, permettendo all'utente di meccanizzare dinamiche che altrimenti sarebbero acquisibili solo dopo ore di studio su vecchi e polverosi manuali. L'uno non esclude l'altro, bensì lo coadiuva. Riteniamo quindi che uno studente che inizia il percorso universitario in ambito storico, magari dopo un decennio di fruizione della realtà virtuale di *Medieval II: Total War*, goda di un livello di conoscenza basico superiore a un collega che non abbia avuto la medesima opportunità.

Nella nostra infanzia, ad esempio, abbiamo potuto misurarci con *Age of Empires II*, prodotto nel 1999 e quindi progettato per essere supportato da processori ormai terribilmente obsoleti. È quindi un videogioco molto datato e dalle potenzialità estremamente limitate. Per trattarsi di un gioco di strategia in tempo reale non distingue tra la sezione strategica e quella tattica per cui, ad esempio, l'utente potrà arruolare truppe nel corso della battaglia. Non esistono assedi, non è rispettato il rapporto di forza tra i distinti corpi che costituiscono l'esercito, non sono tenuti in considerazione i caratteri psicologici di cittadini e truppe e le unità militari non hanno un costo di mantenimento. L'utente esperto del gioco conoscerà quindi nomi astrusi come gli *cho ko nu* o le *kobukson* di Yi Sun Sin, truppe e

imbarcazioni che probabilmente la maggior parte dei docenti universitari che non si occupa della guerra medievale dell'Estremo Oriente ignora del tutto. In ogni caso le sue conoscenze relative alla gestione di un impero, e quindi la sua capacità di comprendere e assimilare quelle dinamiche con le quali dovrà confrontarsi all'università, o nei suoi studi successivi dovuti alla semplice passione per la storia, saranno totalmente imprecise e appena sbazzate, non paragonabili a quelle fornite da *Medieval II: Total War*.

Referencias

Bibliografía

Díaz del Castillo, B. (2006). *La conquista del Messico*, a cura di Marengo, F. Milano: Tea.

Díaz del Castillo, B. (2011). *Historia verdadera de la Conquista de la Nueva España*, edición de Serés, G. Madrid: Real Academia española

Goes, D. De. (1910). *Chronica d'El-Rei D. Manuel*, vol. VI. Lisboa: Escriptorio.

Heródoto (1999). *Historia*, edición de Balasch, M. Madrid: Cátedra.

Livy (1929). Vol. V, books XXI-XXII, translated by Foster, B. O. Cambridge: Harvard University Press.

Livy (1949). Vol. VIII, books XXVIII-XXX, translated by Moore, F. G. Cambridge: Harvard University Press.

Machiavelli, N. (2007). *Il Principe*, a cura di Capata, A. Roma: Grandi tascabili economici Newton.

Sahagún, B. de (2001). *Historia general de las cosas de la Nueva España*, edición de Temprano, J. C. Madrid: Dastin.

La Santa Biblia (1988). Edición de Nieto, E. M. Madrid: San Pablo.

Zurara, G. E. de (1992). *Crónica da tomada de Ceuta*, edição de Brasil, R. Portugal: Publicações Europa-América.