

FIUMICINO TOTAL WAR

Ormai da diversi anni, entrando nell'ufficio del dirigente, si può immancabilmente osservare sullo schermo del pc una cartina geografica; uno sprovveduto potrebbe pensare che si tratti di una planimetria del sedime aeroportuale, o comunque qualcosa di inerente la gravosa attività lavorativa che il dirigente è quotidianamente tenuto a svolgere:..... no!!! E' la mappa tattica di un bellissimo videogioco di strategia militare chiamato Rom total war.

Ambientato al tempo della Antica Roma, il gioco consiste nel governare logisticamente e militarmente le province di una delle tre famiglie nobili che si spartiscono l'intero territorio sotto l'egida di Roma: i Giulii, i Claudii e Cornelii . il giocatore, scelta la fazione, dovrà costruire nelle varie città le strutture economiche che permetteranno loro di prosperare, e le strutture militari per approntare legioni capaci di ampliarne i domini conquistando nuove regioni. A complicare le cose ci si mette la volontà di Roma che di volta in volta assegnerà al giocatore delle missioni da compiere. In caso di svariati fallimenti, la stima di Roma verso il giocatore capofazione subirà una flessione fino a decretarne la morte mediante suicidio.

Le unità militari sono molteplici e variegate, ci sono gli arcieri, i cavalieri, i legionari e le macchine da guerra. Il giocatore, per vincere le battaglie, dovrà schierare tra le fila del proprio esercito queste specialità,, tenendole tutte in debito conto, poiché ciascuna può risultare determinante a seconda del campo di battaglia. Per avere un esercito efficiente e versatile, quindi, bisogna realizzare una serie di strutture capaci di reclutare, equipaggiare e addestrare le truppe; bisogna dotarle di strumenti adeguati; non si può infatti espugnare una città ben difesa senza disporre di onagri, arieti e torri d'assedio; dopo una battaglia, quando il nr degli effettivi risulterà ridotto, bisogna reintegrare gli organici tramite nuovi reclutamenti. Durante uno scontro armato, poi, non si possono pretendere dai milites prestazioni al di sopra delle loro possibilità, ad es. se il giocatore costringe una coorte a correre per troppo tempo, dopo un po' questa non risponde più ai comandi e appare la dicitura "esausti", se invece la si getta nella mischia in maniera scriteriata, i soldati si deprimono; anche in questo caso non rispondono ai comandi e appare la dicitura "scossi".

Si può dire che in maniera molto realistica il videogame non chiede al giocatore di arruolare e schierare ottusamente e indistintamente i soldati (magari con un addestramento di sole 3 settimane per vigilare sui limes), ma di utilizzarli con accortezza, secondo le attitudini e le specialità, chiede di rispettarli, di considerarne i limiti e gli stati d'animo, preoccupandosi del loro benessere psicofisico e facendo in modo che abbiano voglia di combattere. Minacciare, ricattare, e disprezzare ad ogni occasione, non aiuta certo a creare empatia tra il generale e le sue legioni, al contrario, il bravo condottiero sapeva bene quanto importante fosse la stima dei suoi uomini; per ottenerla, pur nella ferrea disciplina, li lusingava, li premiava ed esaudiva le richieste tese al miglioramento delle condizioni di vita e di efficienza bellica conquistandone così la lealtà.

Non si potrebbe trasferire il buonsenso che gli ideatori del gioco hanno dimostrato di avere, dalla finzione ludica alla sconsolante realtà??

A meno che la missione assegnata da Roma non sia quella di "perdere la guerra".....

ALIENA VITIA IN OCULIS HABEMUS, A TERGO NOSTRA SUNT

(abbiamo davanti agli occhi i vizi degli altri, mentre i nostri ci stanno dietro)

Seneca

Augusto Pilia
Delegato Silp Cgil Polaria Fiumicino