



## Homeni et Armi

*di lo Magnifico Signore Messere  
Michele de li Attendoli di Conti di Cotignola*

Storia, storie, arte e battaglie  
di una Compagnia di Ventura  
nell'Italia del Rinascimento

### **GAME DESIGN OPERATIVO**

Progetto a cura di



&



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

In copertina:  
Paolo Uccello, *Battaglia di San Romano*,  
Intervento decisivo a fianco dei fiorentini di Michele Attendolo,  
Museo del Louvre, Parigi.



Fabio Belsanti  
Game Designer, Analista & Consulente Strategico  
[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)  
Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

# Indice

1.0) Sintesi Strategica del Progetto-IP (Proprietà Intellettuale).....	4
1.1) Scheda del Primo Videogame.....	5
1.2) Struttura Fondamentale del Primo Videogame.....	7
1.3) Ricerca Storica (Storia) & “Alta Cultura” alla Base del Progetto.....	13
2.0) Analisi ed Esplicazione Gameplay per Blocchi Narrativi.....	17
2.1) Ambientazione Pugliese della Demo.....	18
3.0) Narrazioni Ludiche: Il Progetto nel Progetto.....	19
4.0) Storyline: Personaggi e Descrizione Dettagliata.....	20
XXX) Nota Biografica: Messere Michele Saggia Vita e Ingrata Morte di un Condottiero Dimenticato.....	21
XXX) Seconda Nota Biografica : Cola di Trani, Condottiero di Puglia, Vivere in Guerra e Morire per Nulla.....	23



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabioelsanti@gmail.com](mailto:fabioelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

## **1.0) Sintesi Strategica del Progetto-IP (Proprietà Intellettuale)**

Come definito in varie riunioni l'idea strategica principale è di creare una solida IP che possa essere direttamente proposta a vari sviluppatori/editori alla ricerca di una solida ambientazione storica, ricca di personaggi inediti (un dev in particolare è stato già individuato e non appena pronti proveremo un colloquio).

Per costruire questa IP sarà necessario creare un sito e una scheda progettuale che sia immediata, ma anche estremamente dettagliata e strutturata.

L'identificazione del "target" sarà cruciale in quanto dovremo riuscire a trovare lo sviluppatore/editore che in un dato momento sia alla ricerca della miniera in nostro possesso o, ancora più difficile, riuscire a indurre un determinato sviluppatore/editore a realizzare un progetto dopo aver compreso le enormi potenzialità della nostra miniera.

In concreto la IP è costituita e "vende":

- La ricerca più dettagliata al Mondo sulle Fonti Archivistiche Inedite del Quattrocento su una Compagnia di Ventura del Rinascimento Italiano;
- Un'appassionante ricostruzione storico-narrativa della vita e delle gesta del Condottiero Micheletto Attendolo, una figura dimenticata dalla "Grande Storia", ma meravigliosamente rappresentata in uno dei più famosi dipinti rinascimentali esistenti: *La Battaglia di San Romano* del poliedrico e misterioso artista Paolo Uccello;
- Un pool di studiosi e accademici di altissimo profilo che si sono incontrati durante il progetto Videogames & Alta Cultura;
- Narrative Design del Collettivo CyberScrivens operante all'interno della poliedrica realtà ludica di Age of Games.



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabioelsanti@gmail.com](mailto:fabioelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

## 1.1) Scheda del Primo Videogame

<b>Titolo</b>	Homeni et Armi
<b>Genere</b>	Sperimentale-Ibrido: “Avventura Storica Epistolare” con elementi Strategici-Gestionali-Rpg-Avventura-Narrativa
<b>Ambientazione Generale</b>	Penisola Italica nel Rinascimento
<b>Ambientazione Demo</b>	Puglia (Regno di Napoli)
<b>Piattaforme</b>	PC

Homeni et Armi è un progetto sperimentale che darà vita a una inedita “Avventura Epistolare”, un videogame che non sarà strettamente confinato all’interno di uno specifico “genere”, ma che per certo attingerà alle dinamiche dei grandi giochi strategici e gestionali basati su una dettagliata ambientazione storica e una forte componente di fascinazione narrativa. Il gioco sarà un viaggio “multiesperienziale” che farà (ri)vivere non solo le gesta di un nobile Signore al comando di un esercito mercenario rinascimentale, ma anche le storie dei tanti Homeni d’Arme e dei loro dimenticati servitori che appaiono nelle affascinanti pagine dei libri contabili da noi direttamente studiati e trascritti.

Grazie alle peculiari caratteristiche interattive dei videogame potremo muoverci agevolmente anche su più piani e livelli temporali e narrativi avendo la grande opportunità, ad esempio, di mostrare la meraviglia del mestiere dello storico in un archivio che, all’interno del nostro mondo virtuale, potrà davvero entrare, non solo con la mente, nell’universo raccontato da antichi documenti.

Il progetto è basato su cinque cardini fondamentali:

- Un’accurata ricerca storica su fonti inedite riguardanti la Compagnia di Ventura del Condottiero Rinascimentale Micheletto Attendolo (Ricerca Top 1% sul portale Academia.edu : <https://unisi.academia.edu/FabioBelsanti>);
- Lo studio e le riflessioni, realizzate con accademici di molteplici discipline e professionisti internazionali del mercato dell’intrattenimento digitale, dell’evoluzione e la maturazione in



forma “adulta” del settore videoludico che abbiamo intrapreso con il progetto “Videogames & Alta Cultura”;

- Il serrato confronto e la diretta consulenza di una grande società internazionale qual è Slitherine che ha sottoscritto sin dal concepimento di questo progetto una lettera di intenti per il supporto, la diffusione e la pubblicazione di questo progetto;
- Studio e ricostruzione della lingua italiana “volgare” con accademici di altissimo profilo.
- Narrative Design a cura del collettivo CyberScrivens, una realtà composta da veterani pluripremiati e con decine di progetti narrativi di successo alle spalle.

Di seguito dettagliamo questi quattro elementi che contribuiranno a realizzare un’opera unica e di grande rilevanza per un settore in continua ascesa e trasformazione che può finalmente aspirare a una seria riflessione per dar vita a produzioni non solo orientate all’intrattenimento, ma anche all’arricchimento dell’esperienza psico-emotiva-culturale umana.



Fabio Belsanti

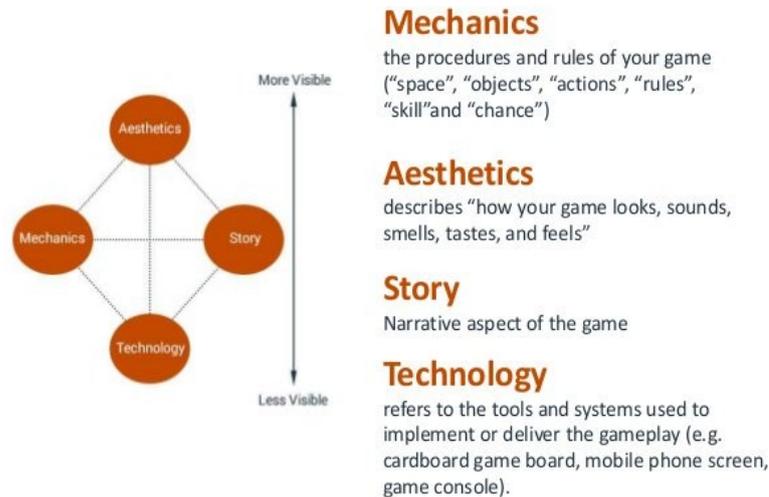
Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

## 1.2) Struttura Fondamentale del Primo Videogame

### Game theory - the Elemental Tetrad (Schell 2008)



Il primo videogame, come sopraccennato, sarà una "Avventura Epistolare". Definizione "innovativa e cool" a parte questo significa da un punto di vista pratico che realizzeremo un gioco incentrato su un gameplay che si svolge primariamente su interfacce (Pergamene Ricostruite) che possano sfruttare al massimo i principali punti di forza estetici e narrativi alla base del progetto, ovvero:

- Le FONTI ARCHIVISTICHE che ho studiato da giovane studente di storia alla fine del XX secolo;
- Il dipinto di Paolo Uccello "La Battaglia di San Romano";
- Arte, Storia e Storie del Rinascimento italiano.

### **Estetica**

Il giocatore dovrà principalmente avere la sensazione di stare innanzi a lettere e pergamene del Quattrocento, immerso e sospeso tra la una realtà epistolare e una artistica eternata nella Battaglia di San Romano. Interagirà anche con carte geografiche, che dovranno sempre avere un



“sapore” antico (su questo la ricostruzione a livello “scientifico” sarà probabilmente poco accurata) e varie interfacce per la gestione economica e militare della sua piccola compagnia di ventura. Le icone di rappresentazione di personaggi, noti o sconosciuti, saranno ispirate, quando non tratte, alla perennemente citata Battaglia di San Romano o dipinti simili dello stesso periodo.

NOTA di Design da determinare: Possibili Interazioni con altri Dipinti Famosi dell’epoca?

## **Meccaniche**

Le meccaniche di gioco muteranno in base alla fase in cui si trova il protagonista, ma seguiranno una macro-logica narrativa che porterà il giocatore ad affrontare vari momenti cruciali della vita del protagonista. Le varie scelte ludico-strategiche, i fallimenti o eventi casuali non cambieranno il punto finale d’arrivo del gioco, ma creeranno un percorso esperienziale unico (ad esempio si avrà o non si avrà un determinato “rapporto” con la storia di un determinato Homo d’Arme se si decide di reclutarlo oppure no).

Riassumendo in generale le attività del giocatore saranno:

- 1) Epistolari-Narrative: Ricevere e Inviare Lettere di Vario Genere in cui poter selezionare
- 2) alcune parole anziché altre nelle risposte (le scelte influenzano il gameplay delle successive risposte a qualche livello)
- 3) Economico-Militari: Gestione economica delle paghe, degli arruolamenti, dei licenziamenti
- 4) Strategico-Militari: Pianificazione ed Esecuzione di Missioni e Battaglie

Ci saranno quindi regole specifiche di gestione dei singoli Homeni d’Arme che seguiranno delle classiche statistiche RPG, dalla selezione delle abilità da acquisire durante il “passaggio del livello” al tipo di equipaggiamento da acquistare e far indossare.

Ma ci saranno regole specifiche anche per la pianificazione di Missioni (in cui decidere quali accettare o rifiutare da vari committenti) e, soprattutto, di Battaglie (che saranno più che altro simulazioni di piccoli scontri) che saranno gestite come fossero un gioco da tavolo con tabellone schematico rappresentativo delle 3 macro-aree di un campo di battaglia: fianco sinistro, centro, fianco destro.



## Storia

La storia in questo progetto è l'elemento centrale che regge l'intera struttura ludica. Il senso, il significato e le motivazioni che spingeranno il giocatore ad andare avanti si fondano sull'esplorazione narrativa della storia principale e di quelle secondarie.

La struttura narrativa seguirà lo schema archetipico del "Viaggio dell'Eroe" pragmaticamente delineata da Vogler e sarà suddivisa in 3 Atti, più prologo ed epilogo.

Ogni "Blocco Narrativo" si comporrà di determinate "Opzioni-Meccaniche" di gameplay strettamente correlate al momento in cui fisseremo lo svolgimento della storia.

Sfrutteremo al meglio la miniera narrativa a nostra disposizione creando una storia fittizia plausibile che seguirà l'intera vita di un cavaliere appartenente alla declinante nobiltà feudale del Quattrocento. Agganceremo le singole storie reali, presenti nelle fonti archivistiche, a questa storia principale che attraverserà per intero la penisola italiana e ci darà l'opportunità di interagire con personaggi grandi e piccoli del Rinascimento italiano.

A grandi linee la storia (e quindi l'intero gioco) si svolgerà così:

### PROLOGO

Nota tecnico Artistica: Introduzione con Video 2D/Artworks

Immagine della Battaglia di San Romano. Inquadrature varie sulle tre scene e poi zoom sul cavaliere con il becco di corvo. Voce narrante "Ricordi". Dalla battaglia si passa alla prima "lettera" del nostro cavaliere che scrive e descrive i suoi ricordi a un caro amico, un vero Homo d'Arme come lui...

Da questa prima lettera entriamo nel viaggio del tempo rivivendo le gesta del nostro Cavaliere...

**Elementi Interattivi di Gameplay:** In alcuni punti del dipinto sarebbe bello inserire dei brevissimi flussi di coscienza di altri Homeni d'Arme. Si potranno ascoltare con un semplice click su alcuni di loro. In questa sintetica e rapida introduzione il "gioco" consiste solo nel comprendere le interazioni di base e trovare il modo di proseguire (potremmo inserire delle "luci/luminosità" cliccabili). Ci sarebbe da pensare a un "bonus" se si completano tutte le possibili interazioni e non solo quella/quelle principali.



## ATTO I

Il Cavaliere inizialmente non è un cavaliere ma un giovanissimo ragazzo avviato alla vita ecclesiastica in quanto secondo (o terzo) genito di una famiglia della piccolissima nobiltà italiana in piena decadenza. TEMA CENTRALE: In tutta l'opera vogliamo trattare della metamorfosi del CAVALIERE "romantico" in MERCENARIO e quindi "SOLDATO" (al soldo). Da tener ben presente che una realtà storica studiata è la metamorfosi del Condottiero nel vicino Trecento che divenne da Brigante Spietato un Eroe Rinascimentale (sempre nell'inquadramento socio-culturale ereditato e poi consolidato in "letteratura"). L'elemento centrale romantico su cui mi voglio soffermare, semplificando, sarà la "Fine del Sogno Cavalleresco Arturiano" (mai esistito o applicato in realtà, ma percepito con sofferenza reale nel mondo interiore del protagonista che non è uno sciocco e vede quante differenze, rispetto al sogno, vi sono nell'esercizio effettivo delle armi) che l'avvento dei primi "Borghesi-Schifosi-Commercianti" sta spazzando via per sempre per instaurare una lurida, disperata e disperante società materialistica incentrata sull'uomo e non su Dio. Il Cavaliere sarà invitato in principio da un amico a divenire Homo d'Arme, ma rifiuterà (Prima Lettera).

Tuttavia una incursione di "Demoni TURCHI" devasterà il monastero e porterà il nostro eroe a intraprendere la gioiosa vita militare.

Inizierà quindi il suo percorso da scudiero e in quanto tale avrà un vecchio Homo D'arme (non cavaliere) come suo mentore.

Il cavaliere crescerà e diventerà alla fine di questa fase un vero Homo d'Armi.

Nel divenire un vero guerriero il cavaliere sarà "fatto homo d'armi" con gli equipaggiamenti del mentore (pratica spesso citata nelle fonti) che morirà in battaglia per salvargli la vita

### **Elementi Interattivi di Gameplay:**

Inizio del gioco delle lettere. Interazione con le lettere e vari possibilità di risposta alle lettere che il giocatore riceve. In pratica alla fine della lettura di una lettera il giocatore dovrà anzitutto scegliere, se possibile, una "macrodirezione" (Esempio: Risposta del tutto positiva, Risposta del tutto negativa a un lettera che impone una decisione o pone una domanda) e poi nella lettera specifica di risposta potrà decidere di utilizzare alcuni termini anziché altri. Tali scelte influenzeranno alcuni aspetti che riguardano le risposte successive degli interlocutori.



Possibili Interazioni con “mappa” o “artwork/dipinto” del Monastero.

Possibili dialoghi con “faccine” di vari frati.

Momento dell’attacco dei Turchi: Avventura grafico-testuale con vari bivi e decisioni da prendere, ma con finale sempre in una determinata direzione. Tramite le decisioni magari si possono avere dei bonus, come riuscire a sopravvivere con più o meno monete d’oro, ma niente di più di questo.

DA VALUTARE: Un primissimo “combattimento” a turni, con dadi, statistiche e scelta del “tipo di colpo da sferrare” 1 contro 1 che viene risolto dall’intervento di un monaco un tempo guerriero.

Fade out-fade in...

Inizio della vita militare.

Incontro con il Mentore: dialogo e alcune decisioni.

Primissima fase di equipaggiamento personale con primo budget a disposizione.

Interazione per la prima volta con la “Scheda del Personaggio”.

Primo ingaggio a fianco nel mentore all’interno di una compagnia di ventura abbastanza strutturata.

Interazioni vari nell’accampamento fortificato.

Prima “battagliola” amichevole e di addestramento nell’accampamento fortificato.

Possibilità di piccole missioni all’esterno con scelte tattiche molto limitate.

Prima battaglia campale, sempre con scelte limitate ma schema completo, in cui alla fine muore il mentore.

Celebrazione morte del condottiero.

Chiusura con cerimonia di investitura a Homo d’Armi.

## ATTO II

Questa parte inizia a distanza almeno di 10 anni dalla precedente.

Scopriremo il Cavaliere molto più maturo leggendo subito una sua lettera “Organizzativa” della sua piccola compagnia di ventura. Metteremo subito il giocatore innanzi a varie scelte, come chi ingaggiare e chi no per espandere la compagnia.

In questa fase il Cavaliere conoscerà Micheletto e altri grandi condottieri, ma farà soprattutto missioni da solo con il suo piccolo esercito in piena espansione.

Il giocatore avrà a che fare con molteplici lettere e situazioni riguardanticondottieri e signori di grandi città o potenze territoriali come Napoli, Milano e Venezia.

Faremo culminare questa fase con un’altra Battaglia



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

## Elementi Interattivi di Gameplay:

...

### ATTO III

A questo punto ci troveremo nella fase della piena maturità, l'inizio della vecchiaia e il crescente peso delle sue origini di aristocratico sognatore e decadente.

Ci sarà un intreccio più stretto con Micheletto...

Parte più riflessiva e filosofica in generale.

### Epilogo

Tragica Morte nell'ultima battaglia che Micheletto perse in quanto fu obbligato da i messi di Venezia a combatterla (Micheletto non morì in battaglia e potremmo inventarci che fu il nostro cavaliere a salvarlo)

### **Tecnologia**

Per lo sviluppo utilizzeremo Unreal Engine e dovremo trovare un modo per gestire al meglio l'enorme quantità di testi e immagini 2D.

### Note Sparse di Design Work in Progress:

In ogni fase/atto, strettamente collegata all'età, l'esperienza e l'avanzamento del nostro condottiero, ci saranno delle novità di gameplay. All'inizio, ad esempio, non si avrà accesso a complessi equipaggiamenti, ma si avranno degli equipaggiamenti basilari. In principio inoltre non si potranno prendere decisioni specifiche sulle abilità degli uomini sotto al nostro comando, mentre più avanti sì. Da giovani cavalieri si sarà coinvolti perlopiù "passivamente" in battaglia e si potranno prendere decisioni non troppo rilevanti per l'esito complessivo dello scontro, poi man mano si arriverà a essere il comandante in campo che decide tutto. In ogni blocco ludico-narrativo ci saranno inoltre diverse tipologie di interazioni, dialoghi etc. Solo raggiungendo una certa percentuale di "cose da fare" si potrà andare al blocco narrativo successivo. Solo facendo il 100% delle possibili interazioni si otterrà qualcosa di "speciale".



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

### 1.3) Ricerca Storica (Storia) & “Alta Cultura” alla Base del Progetto



Nell'immagine di copertina di questo progetto, che come sopracitato riporta una scena della Battaglia di San Romano del celebre trittico dell'artista rinascimentale Paolo Uccello, vediamo un cavaliere che a me piace definire il “mio condottiero”. Quest'uomo, che nel mezzo di una feroce battaglia sembra insolitamente sereno, è Michele Attendolo, un capitano di ventura considerato un personaggio storico minore del Rinascimento italiano.

Ma nonostante questo guerriero sia stato quasi del tutto ignorato dai “grandi” libri di storia, Michele Attendolo, detto anche Micheletto per la sua bassa statura, in quella faticosa giornata, grazie alle sue doti tattiche, utilizzando la cavalleria in carica nel punto e nel momento giusto, determinò la vittoria dell'esercito di Firenze su quello di Siena.

Più di venti anni fa scelsi questa immagine come doveroso punto di partenza estetico della mia tesi sperimentale di laurea in Storia Medievale.

Verso la fine dello scorso millennio ho avuto infatti l'enorme privilegio di studiare Storia, presso la meravigliosa università di Siena, e di realizzare la suddetta tesi di ricerca, consultando e digitalizzando gli inediti libri contabili di un esercito mercenario del Rinascimento italiano.

Quel periodo della mia vita, grazie alle persone, i testi, le classi, i luoghi, i profumi, i cibi e i vini che ho conosciuto e frequentato, con cui ho dialogato, è stato intellettualmente il più stimolante della mia vita. Studiavo, discutevo, facevo boxe, ammiravo la bellezza del medioevo toscano dalla finestra di una piccola casa adagiata tra i colli del piccolo paesino Ville di Corsano.

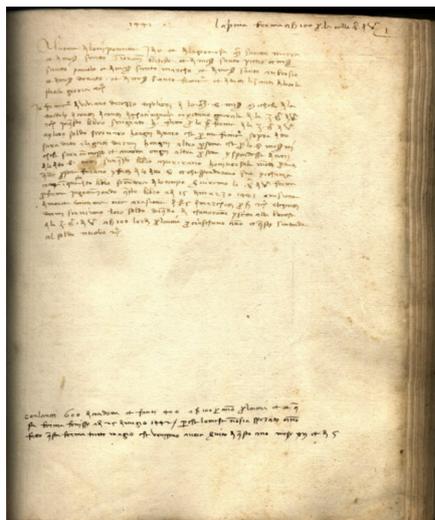
All'epoca in Italia la suddetta tesi rappresentava uno dei primi esperimenti di digitalizzazione delle ricchissime fonti archivistiche del nostro paese.



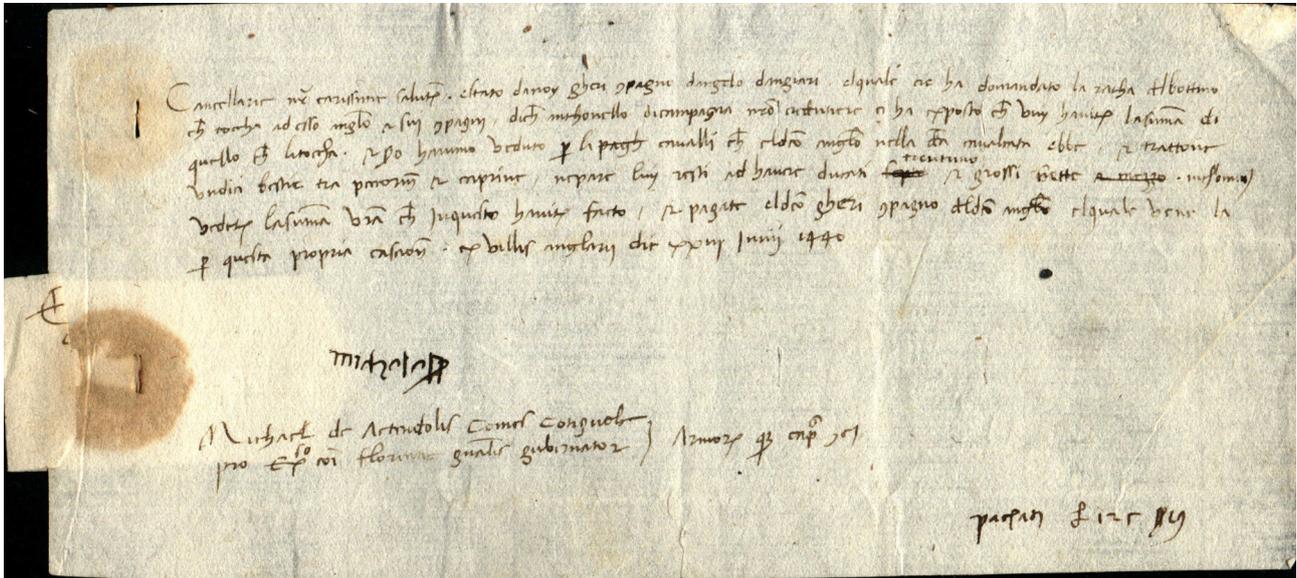
Quelle che riporto di seguito sono solo alcune pagine di quegli affascinanti libri.



Questa qui in alto è la copertina di uno dei libri mastri, mentre quella in basso è la scansione della prima pagina del primo libro in cui il tesoriere, Francesco di Viviano d'Arezzo, dopo aver ritualmente invocato la Madonna (consuetudine con cui si aprivano tutti i più importanti documenti dell'epoca), dava inizio alla puntuale trascrizione dei conti, delle paghe, degli acquisti e delle vendite che riguardavano ogni singolo uomo che faceva parte della compagnia.



Dalla studio dei conti dei piccoli e grandi condottieri che appaiono nei libri contabili di questo esercito mercenario, emerge un elemento ludico fondamentale: il disperato bisogno narrativo del tesoriere Francesco di Viviano che spesso, a margine dei conti, annotava gli eventi che interessavano ciascun guerriero della compagnia.



Documento con la Firma del Condottiero Michele Attendolo

Da queste note scopriamo molteplici storie che riguardano i singoli componenti di un variegato esercito itinerante fatto da cavalieri, dame di corte, homeni d'arme, fanti (tra cui i primissimi archibugieri), servi e prostitute. Ci sono storie di tradimenti e di fughe, ma anche di lealtà e onore, come quelle di semplici soldati che divennero Homeni d'Arme grazie ai loro meriti sul campo di battaglia. Ma ci sono anche storie tragi-comiche, come quelle del veterano Cola Di Trani, che dopo aver combattuto per vent'anni nelle più importanti battaglie della penisola italiana, morì una mattina nel fiume Oglio dopo un disperato tentativo di catturare un'anguilla dimenticandosi prima di togliersi la pesante armatura di piastre.

Ci sono nomi, come quello di Scarcalasino da Scarcalasino, che ci narrano la realtà di alcuni destini ferocemente determinati dalla storia del classismo. Quest'uomo nella compagnia lavorava, ovviamente, come mulattiere.

Per brevità mi fermo qui.

Ho parlato di questo mio lavoro e delle narrazioni in esso racchiuse perché, sin dall'epoca in cui lo scrissi mi sarebbe piaciuto utilizzare queste fonti anche per sviluppare un videogioco.



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

[fabioelsanti@gmail.com](mailto:fabioelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

Per molti anni questo desiderio è rimasto in sospeso. Fino a quando non ho incontrato il mio vecchio professore Duccio Balestracci, che mi ha spinto a lavorare di nuovo sulla tesi, che alla fine ho deciso di pubblicare con successo sul portale Academia.edu.

Questo lavoro, ampiamente citato e consultato quotidianamente da altri studiosi, è stato tra i cosiddetti documenti “top 1%” sul portale accademico Academia.edu, ove è a tutt’oggi disponibile per dare un piccolo contributo alla ricerca storica internazionale (<https://unisi.academia.edu/FabioBelsanti>).

Oltre a ottenere questo riconoscimento in ambito accademico questo rinnovato studio, realizzato dopo aver fondato nel 2001 una società di sviluppo di videogames che ha creato svariati progetti nel settore culturale, ha provocato la scintilla che ha dato al progetto “Videogames e Alta Cultura” grazie a cui è stato poi possibile realizzare un primo game concept.

Dopo essermi confrontato con Game Designer europei e nordamericani, dopo molteplici riflessioni con artisti, giornalisti e professionisti del settore videoludico, dopo un serrato confronto con storici e teorici della letteratura, ho compreso che il gioco avrebbe dovuto comprendere per intero quella che possiamo definire come “aura” attorno all’intera esperienza di questa pluriennale ricerca.

Con il videogioco “Homeni et Armi”, e in particolare la progettualità attorno alla costruzione del prodotto finale, tenderemo, dando centralità assoluta a delle fonti specifiche su una vicenda rinascimentale ben definita, di creare un viaggio totale nelle vite che compongono l’Universo della Storia, attraverso i suoi attori “principali”, le “comparse”, gli “spettatori” e i “registi” più o meno consapevoli di questa materia così densa di significati: gli storici.



## **2.0) Analisi ed Esplicazione Gameplay per Blocchi Narrativi**



## **2.1) Ambientazione Pugliese della Demo**

L'ambientazione principale di partenza del gioco sarà la Puglia nel Quattrocento, nel Regno di Napoli, al principio del turbolento periodo bellico che giungerà all'equilibrio della pace di Lodi.



### **3.0) Narrazioni Ludiche: Il Progetto nel Progetto**

Il videogame Homeni et Armi nasce dal desiderio, e la percepita opportunità, di creare un progetto che possa segnare, al fianco di produzioni di grande valore artistico come “What Remains of Edith Finch”, un nuovo percorso autoriale all’interno del grande settore videoludico.

Per questo motivo il progetto è nato solo dopo approfondite riflessioni e confronti sia con Game Designer affermati come Marta Fijak, Lead Game Designer di 11 bit studios e del gioco “Frost Punk” (videogame fondato su scelte etiche che ha venduto 1,5 Milioni di copie), sia con studiosi e intellettuali come Roberto Talamo, docente e teorico della letteratura, sia con il pragmatico e competente Marketing Director della società Slitherine, Marco Minoli.

Dai confronti diretti e gli incontri avvenuti con molteplici personalità durante le tavole rotonde, in Italia e all’estero, del nostro progetto “Videogames & Alta Cultura”, abbiamo compreso che per riuscire in quest’ambiziosa impresa è necessario creare una “Storia delle Storie”.

Sin dal primo giorno di lavorazione della Demo realizzeremo una serie di filmati che racconteranno tutto il percorso del progetto, dai primi studi alla fine del secondo millennio, alle riflessioni e domande più recenti durante la realizzazione dei singoli elementi di un’opera senza costrizioni “mainstream”.

Vogliamo simbolicamente ripetere il viaggio che dalla Puglia ci portò in Toscana, nel meraviglioso Archivio storico della Fraternita dei Laici di Arezzo, e andare oltre, raggiungere Colonia in Germania, dagli amici del devcom, dove riprenderemo a discutere di cosa possa significare oggi “Alta Cultura” in generale, e nei videogiochi di domani in particolare. Filmeremo dialoghi, paesaggi, imprimendo e comunicando le idee e le emozioni di un eterogeneo gruppo di professionisti e artisti che contribuiranno in vario modo a questo esperimento.

La costruzione di questo dettagliato “making of” non sarà solo una grande occasione di promozione e visibilità del videogioco in fase di sviluppo, ma un vero e proprio progetto parallelo che farà parte della costruzione dell’esperienza complessiva che vogliamo far vivere alla community che deciderà di seguirci e supportarci.

Il confine tra gioco e realtà sarà quindi, una volta di più, reso quasi invisibile e le narrazioni s’incroceranno per confluire infine in una campagna di crowdfunding con cui tutti coloro che avranno fatto un pezzo del viaggio con noi potranno contribuire a completarlo nel migliore dei modi.



## **4.0) Storyline: Personaggi e Descrizione Dettagliata**



## **XXX) Nota Biografica: Messere Micheletto Saggia Vita e Ingrata**

### **Morte di un Condottiero Dimenticato**

Il Magnifico Signor Messer Michele de li Attendoli di Contti di Cotignola (così come lo appellava il suo fido tesoriere Francesco di Viviano, mercante lanaiolo aretino) è oggi de facto, nonostante la sua significativa vita e opera sui campi di battaglia dell'Italia del primo Rinascimento, un condottiero dimenticato e “sbiadito” sulle pagine del grande Libro della Storia.

Esponente della nobile famiglia “feudale” degli Attendoli di Cotignola(Emilia), cugino del celebre Muzio Attendolo (Primo Maestro, in parallelo e contrapposizione a Braccio da Montone, della “scuola” della tattica guerresca del Quattrocento Italiano), e zio dell'ancor più noto Francesco Sforza (Duca di Milano 1454), Micheletto, così soprannominato per la sua statura, fu il prototipo del saggio condottiero professionista; del cavaliere, dell'homo d'armi dedito al suo mestiere guerresco ma poco interessato al potere politico.

Capitano Generale degli eserciti Pontifici, Angioini, Fiorentini e Veneziani, al pari di altri condottieri famosi quali il suddetto Sforza, o il Piccinino o il Gattamelata o altri ancora, Micheletto comandò grandi formazioni militari di oltre 10.000 uomini ed ebbe sotto il suo diretto controllo ben più di 1500 cavalieri.

Oculato stratega e ottimo imprenditore militare Messer Michele lavorò e guerreggiò con il suo esercito mercenario, per tutta l'Italia, per oltre 25 anni. Presente in almeno quattro grandi battaglie dell'epoca: L'Aquila(1424), San Romano (1432), Anghiari (1440), Casalmaggiore(1446), Micheletto in questi scontri si distinse sempre per prudenza e decisiva saggezza. All' 'Aquila soccorse, con perfetto tempismo, le schiere, scompigliate dai bracceschi, di Giacomo Caldora; a San Romano (raffigurata magistralmente da Paolo Uccello nella sua celebre Opera pittorica) colpì il nemico alle spalle salvando l'avventato alleato Nicolò da Tolentino che aveva caricato direttamente gli avversari; ad Anghiari sventò un attacco a sorpresa del Piccinino; a Casalmaggiore organizzò un perfetto attacco ad una fortificazione campale senza subire alcuna perdita di uomini.

Ma allora perché nessuno, o quasi, parla di questo condottiero?

Forse perché non fu mai uno spregiudicato “Eroe” pronto a buttarsi nella mischia senza pensare, o forse perché non ebbe mai, come sopraccennato, mire politiche come il suo ambizioso nipote Francesco, o forse infine anche perché la sua lunga carriera fu stroncata fatalmente dalla sua



Fabio Belsanti

Game Designer, Analista & Consulente Strategico

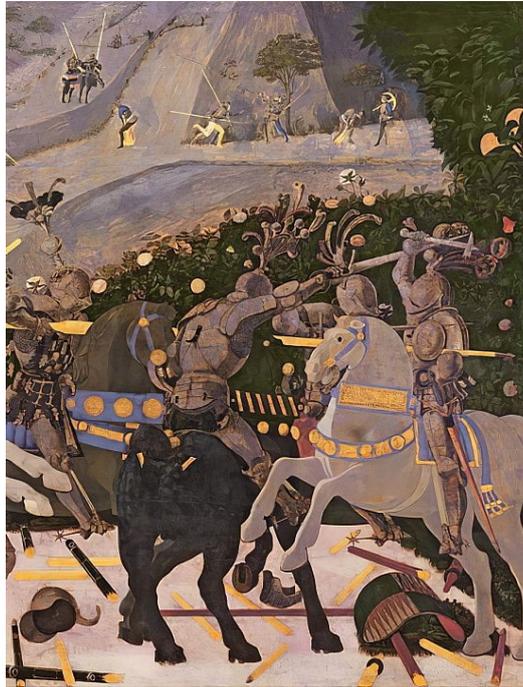
[fabiofelsanti@gmail.com](mailto:fabiofelsanti@gmail.com)

Homeni et Armi Copyright © Fabio Belsanti.-All Rights Reserved

ultima battaglia a Caravaggio(1448). Una battaglia che Micheletto non avrebbe voluto combattere ma che gli fu imposto di condurre. Messer Michele quindi combatté e perse,. e questa sua unica sconfitta fece sì che Venezia, presso cui era all'epoca impiegato, ingiustamente lo licenziasse e confinasse, nonostante il suo lucente passato, presso Castelfranco ove morì, vieppiù dimenticato, nel 1451.



## XXX) Seconda Nota Biografica : Cola di Trani, Condottiero di Puglia, Vivere in Guerra e Morire per Nulla



Scintillante e robusta armatura, elmo misterioso, in cima ad un grande cavallo bianco da guerra, pronto a colpire mortalmente con il suo “becco di corvo” l’avversario: questa è l’immagine del nostro cavaliere dell’antica Terra di Bari.

O meglio, questa è l’immagine, tratta dalla celebre opera pittorica Battaglia di San Romano di Paolo Uccello, che probabilmente più si avvicina al poco noto Condottiero quattrocentesco Nicola di Trani.

Nato per l’appunto a Trani in una data a noi non nota (ma quasi sicuramente non troppo anteriore al 1400), tra le antiche case del centro storico su cui troneggia la bianca Cattedrale romanica, Nicola di Trani è il tipico esempio del piccolo condottiero mercenario dell’Italia del primo Rinascimento.

Uomo di origini non nobili, con buone probabilità da principio piccolo possidente terriero o semplice soldato “servo” di un cavaliere più ricco e importante di lui, Nicola di Trani ci è noto grazie alle scarse notizie che su di lui appaiono tra le carte degli antichi libri contabili della



Compagnia di Ventura(esercito mercenario) del condottiero Micheletto Attendolo, zio del celebre Francesco Sforza Duca di Milano(1454).

Iniziato all'arte della guerra sin da piccolo, seguito nella sua formazione da un saggio guerriero ricco di esperienza, Nicola (detto Cola), intraprese probabilmente la sua carriera di cavaliere errante mercenario sin da giovanissimo.

Spada, scudo, armatura e lancia, ritto sul suo cavallo pronto a partire, così ci possiamo immaginare Cola nel giorno in cui salutò la sua città natia in cerca d'avventura e buoni bottini. E in un'epoca in cui in Italia, dal Nord a Sud, i nascenti stati regionali si guerreggiavano aspramente, non fu difficile al nostro cavaliere, trovare lavoro, ricchezze e possibilità d'ascesa.

Nella prima metà del Quattrocento, nel "Primo Rinascimento", in tutta la penisola Italica, con le dovute distinzioni e particolarità locali, era difatti in atto una generale e profonda riorganizzazione politica, giurisdizionale e territoriale che si definì dinamicamente con la guerra. Vecchie e nuove rivalità di potere, come quella tra Milano e Venezia a nord, gli Angioini e gli Aragonesi a sud, in questo primo cinquantennio del XV secolo, destinato a chiudersi con la "quasi" stabile Pace di Lodi (1454), sfociarono in lunghe e costosissime guerre combattute da un gran numero di guerrieri professionisti di cui era spesso indispensabile l'apporto per la vittoria. Il "nostro" Cola era uno di questi guerrieri.

Il primo segno indelebile nel grande libro della storia, della presenza di questo condottiero è datato 1438. In tale data troviamo infatti Cola al servizio del sopracitato Micheletto, come comandante di un piccolo gruppo di cavalieri. In questo anno Cola aveva sotto di sé ben tre cavalieri armati di tutto punto, tre cavalieri armati alla "leggera" e tre servitori. Tali numeri ci potrebbero sembrare oggi assai piccoli, ma non lo sono se si considera che all'epoca i Grandi Condottieri comandavano direttamente non più di 200-300 cavalieri e che le battaglie campali più importanti erano numericamente molto più ridotte delle attuali.

Piccolo, ma ben organizzato, condottiero Cola, dicevamo, ci appare chiaramente nel 1438 quando con le sue insegne, le sue "bandiere", era nel Regno di Napoli, e precisamente in Calabria, a svolgere funzioni di controllo e presidio del territorio minacciato dagli Aragonesi.

Nel 1440, sempre come fedele homo d'armi (così si chiamavano allora i guerrieri a cavallo non nobili) di Micheletto, Cola si diresse nell'Italia settentrionale per partecipare alle guerre che lì infiammavano in particolare tra Venezia e Milano.



E' in quest'anno che Cola in un rovente pomeriggio estivo (29 giugno) salvò, con i suoi compagni d'arme al servizio di Micheletto, le sorti dell'importante battaglia d'Anghiari, sventando il tentativo di un attacco a sorpresa del nemico alle spalle.

Tali eventi si svolsero all'incirca così: era una domenica di cinquecento anni fa e gli eserciti mercenari al servizio di Firenze erano stanchi, assetati e affamati. Il territorio intorno ad essi era verde, collinoso e faticoso da percorrere. I condottieri Maggiori, tra cui vi era il sopracitato Micheletto, decisero di sostare e fare campo vicino ad un fiume per far bere e mangiare con comodo uomini e cavalli. La maggior parte dei soldati, spossati da ore e ore di marcia sulle colline, si tolse la pesante armatura, si disarmò e rifocillò comodamente. La maggior parte, dicevamo, ma non tutti, non gli uomini di Micheletto, non Cola di Trani, che, cauti ed esperti professionisti della guerra quali erano, rimasero a vegliare in armi il campo, il quale, d'improvviso, fu attaccato dall'esercito nemico milanese comandato dal celebre condottiero Piccinino. Cola e i suoi compagni si affrettarono a difendere i guadi del fiume dietro i quali era situato il campo e, con eroico sforzo, non fecero passare il nemico che, poco dopo, quando ormai aveva perso il suo slancio offensivo, dovette affrontare l'intero esercito fiorentino rimessosi in armi. Tempra e coraggio d'acciaio in quel frangente fecero sì che anche Cola fosse un protagonista, le sue armi e i suoi colpi contribuirono alla vittoria.

Subito dopo questa battaglia Cola acquistò ricchezza e importanza, ampliando di ben 3 uomini il suo seguito e giungendo così da 9 a 12 uomini sotto il suo comando.

Sempre ben pagato (Cola da solo guadagnava annualmente quasi tre volte il reddito annuo di un'intera famiglia contadina), con al seguito quasi sicuramente, oltre che i suoi uomini, un buon numero di donne solite all'amore mercenario, Cola continuò quindi a lavorare presso Micheletto, nei territori di Venezia, per i successivi 5 anni. In questo periodo di relativa calma Cola probabilmente combatté solo in piccole scaramucce e svolse soprattutto un ruolo di presidio e controllo del territorio, continuando a guadagnare e a migliorare la propria condizione di mercenario in ascesa. Di lì a poca la situazione a nord si sarebbe infiammata di nuovo ma destino volle che Cola non potesse avvantaggiarsi più dai futuri eventi bellici.

Il 7 giugno, di domenica mattina, il prode condottiero Cola, probabilmente in crisi d'astinenza del buon pesce della sua casa sul mare, si spinse troppo oltre nel fiume Oglio nel tentativo di catturare un'anguilla e, presa una scivolata, a causa della corrente e della pesante armatura, morì annegato.



La vita è strana e crudele anche con chi se la rischia quasi tutto il tempo in battaglia. E chissà se Cola oggi avesse una lapide forse così potremmo scrivere: “Qui giace Cola di Trani, Prode Condottiero di Puglia, Visse Pugnando e Morì per Nulla”.

