

Gestione di una partita

Da www.netwargamingitalia.net

Autore/i: Darksky

Pubblicato il: 27-10-2003

Ultimo agg.: 27-10-2003

Quanto vi apprestate a leggere è solo frutto di considerazioni ed esperienze del tutto personali. Non prendete tale guida come "vademecum" da seguire rigidamente ma considerate i suoi contenuti semplicemente come un'occasione per trarre spunti **personali**. Invito chiunque a collaborare all'aggiornamento di tale documento aggiungendo opinioni ed esperienze personali. Tale invito è rivolto particolarmente ai giocatori esperti (ed io sicuramente non lo sono) che vogliono condividere con quelli che lo sono meno le proprie conoscenze.

Primo turno

Il primo turno di ogni partita è sicuramente quello che richiede più tempo, più riflessione, più concentrazione. La prima cosa da fare è leggersi attentamente il briefing dello scenario, ovvero le informazioni che trovate nel pannello di destra quando andate a selezionare uno scenario dal relativo elenco. Se necessario annotatevi quanto ritenete importante come ad esempio coordinate di locazioni particolari (legate spesso all'attivazione di eventi), eventi, opzioni strategiche. In questo modo durante il gioco non dovrete tornare spesso al briefing per ricercare tali dati. Infine, sebbene possa sembrarvi ovvio, fate caso anche al periodo dell'anno in cui si svolgono i fatti ed al lasso di tempo rappresentato dallo scenario. Il primo particolare può servirvi per valutare le condizioni meteorologiche a cui andrete incontro: sono l'attaccante e quindi sarebbe meglio avere terreno non fangoso per una rapida offensiva, sono il difensore e la cosa che più desidero è vedere i carri nemici arrestarsi e sguazzare nel fango come grossi ippopotami di latta. Il secondo particolare invece, oltre che a darvi un'indicazione di quanti e quali periodi dell'anno lo scenario abbraccerà (la durata appunto) può anche segnalarvi la necessità di considerare nella guerra aerea (supporto di fuoco e anche di supply) l'alternarsi del giorno e della notte qualora ogni turno rappresenti piccoli lassi di tempo (mezza giornata o addirittura quarti di giornata). Sono noti a voi tutti infatti i bonus-malus da applicare alle missioni di attacco aereo ed alla distribuzione di supply per via aerea qualora queste abbiano luogo in turni "notturni". Fatto questo potete passare al briefing della situazione che, facendo volentieri a meno della mia traduzione maccheronica, sarebbe il - Situation Briefing - . Se siete il giocatore 2 dovrete invece prima subire la mossa dell'avversario. Date una rapida occhiata a tale briefing, soffermandovi su:

il livello globale delle supply e l'influenza che su questo ha il "transport asset sharing" e l'interdizione nemica

il totale dei punti trasporto a disposizione

la situazione di partenza dei "victory point"

il vostro livello di ricognizione sul teatro delle operazioni (Theater Reconnaissance)

Il "transport asset sharing" rappresenta quel bonus sul livello massimo di supply possibile conseguenza di uno scarso (o nullo) utilizzo dei "transport point" a disposizione della forza sotto il vostro controllo. A questo bonus contribuiscono anche le unità dotate di mezzi di trasporto (esempio i "truck") che non sono state mosse o che hanno un esubero di tali mezzi e che quindi per quel turno hanno impiegato tali risorse per trasportare supply (supply = rifornimenti).

Analisi delle forze in campo

Per scenari molto grossi questa operazione, se fatta a dovere, porta via parecchio tempo ma vi garantisco che non è affatto tempo sprecato. La prima fase di questa operazione consiste nel determinare quali sono gli equipaggiamenti che costituiscono il cuore del vostro esercito, per ogni suo settore. In pratica si tratta di andare a vedere quali sono i carri armati più diffusi nei vostri reparti, quali gli aerei da guerra, quali i mezzi leggeri corazzati per trasporto truppe o con funzioni anticarro, quali i pezzi di artiglieria, e così via. Di solito per ogni settore del vostro esercito saranno riconoscibili 1 o 2 equipaggiamenti tipici e largamente diffusi affiancati da una parte più o meno piccola (a volte tanto piccola non lo è) costituita da equipaggiamenti che rispetto ai precedenti possono considerarsi "d'élite". Ora vi starete chiedendo : "E io come faccio a vedere tutto questo ???". Bene, la risposta è una sola : Inventory and Replacement (I&R). Accedendo all' I&R vi troverete davanti alla lista completa di tutto l'equipaggiamento in dotazione (o che lo sarà più avanti nello scenario) alla vostra forza. Tanto per non perdersi (non è un elenco breve) sappiate che di solito l'equipaggiamento è elencato secondo questo ordine :

Fanterie

Artiglierie varie (cannoni, mortai, obici)

Sistemi missilistici terra-terra (anticarro, artiglieria missilistica, etc.)

Contraerea

Mezzi leggeri corazzati per trasporto fanteria e/o con funzioni anticarro (i vari IFV, APC, ICV, etc.)

Carri armati

Mezzi Navali

Elicotteri

Mezzi aerei

Volendo, potete fare riferimento a questo elenco per riconoscere i diversi gruppi di equipaggiamento del vostro esercito ma tenete presente che a volte per ciascuna di queste categorie ci sono diversi sottogruppi (esempio : per gli aerei - caccia "puri" e bombardieri "puri"). Per ogni tipo di equipaggiamento, la quantità attualmente in dotazione alla vostra

forza è quella che potete leggere nella colonna Assigned. E' un valore che si aggiorna quasi ogni turno, perché ricalcola ogni volta il totale per ogni equipaggiamento. Nel 95% dei casi, tale valore vi da un esatta indicazione dell'equipaggiamento della vostra forza. In alcuni scenari, però, alcune unità hanno un certo ammontare di equipaggiamento autorizzato ma NON ASSEGNATO (nel pannello informativo dell'unità leggete ad esempio 0/40, che significa che quell'unità ha diritto a 40 di quei mezzi ma per ora ne possiede 0). Ciò significa che quell'unità, in futuro (per il verificarsi di un evento, o semplicemente perché è previsto in un determinato turno) potrebbe rinforzarsi acquisendo ancora altri mezzi. Visto che ci troviamo nel I&R diamo un'occhiata agli altri dati. A destra della colonna -Assigned-, trovate la colonna Lost nella quale sono indicati i quantitativi di equipaggiamento perso per sempre e che non verrà più reinserito nello scenario. Una piccola nota in proposito: non tutto l'equipaggiamento che nel report di una battaglia vedete nella colonna -Disabled- viene definitivamente perso e quindi aggiunto nella colonna -Lost-. Infatti una parte di tale equipaggiamento finisce nella colonna On Hand che rappresenta il quantitativo di mezzi pronto per essere redistribuito alla diverse unità presenti nello scenario. Considerate questo come uno stock di mezzi provenienti dalle officine che riparano l'equipaggiamento riparabile dopo un combattimento o anche proveniente dalle industrie belliche o da alleati più o meno segreti che per ogni turno rendono disponibile un certo quantitativo di mezzi. E con questo siamo arrivati alla colonna Rate. Personalmente ritengo che i dati forniti da questa colonna siano quelli più importanti del I&R. I valori indicati in tale colonna rappresentano il quantitativo di equipaggiamento che per ogni turno verrà riversato nella colonna -On Hand-, escludendo da questo valore quell'equipaggiamento che proviene dalla colonna -Disabled- (non tutto, eh !!) del rapporto post combattimento. Immediatamente a destra abbiamo la colonna Turns nella quale è indicato il turno in cui si attiverà il flusso di equipaggiamento quantizzato nella colonna -Rate-. In alcuni scenari per tale flusso è prevista l'interruzione in un dato turno. Facciamo alcuni esempi :

1+ : il flusso di equipaggiamento ha inizio sin dal primo turno e prosegue fino alla fine della partita

24+ : il flusso di equipaggiamento ha inizio dal 24esimo turno e prosegue fino alla fine della partita

-- : non sono previsti rinforzi

2-25 : il flusso di equipaggiamento ha inizio nel secondo turno e termina nel 25esimo turno

Come detto in precedenza la colonna -Rate- è forse quella più importante. Grazie all'analisi dei valori riportati in questa colonna è possibile capire ad esempio quale equipaggiamento è più facilmente rimpiazzabile e quindi quali unità possono essere utilizzate in combattimenti piuttosto "feroci" senza poi rimanere a corto di effettivi per parecchi turni. In alcuni scenari (specie quelli in cui ogni turno rappresenta un piccolo lasso di tempo) non è previsto nessun flusso di equipaggiamento. E' bene controllare anche questo, in modo da non sacrificare in inutili scontri di attrito il proprio equipaggiamento. Infine, sempre ad inizio turno, date un'occhiata attenta all'equipaggiamento -On Hand- : in alcuni scenari, sebbene non sia contemplato un flusso di mezzi di rinforzo, è comunque previsto uno stockpile di partenza piuttosto corposo che servirà a rimpiazzare, almeno all'inizio, le perdite accusate dalle vostre unità. Per quanto riguarda le unità aeree il mio consiglio è di analizzare le caratteristiche di

ogni singolo mezzo (non dovrebbero essere così tanti, a meno che non comandiate una forza multinazionale).

Fatto questo si passa subito all'analisi del proprio OOB (Order Of Battle), ovvero dell'insieme delle vostre unità schierate sul teatro di guerra. Questa operazione porterà via parecchio tempo, specialmente se lo scenario è molto vasto e le unità sono eterogenee fra loro. L'importante è procedere con ordine ed individuare subito gli schemi che si ripetono. Date una rapida occhiata alle unità sparse sulla mappa per farvi un'idea generale della vostra forza e magari ogni tanto cliccate con il tasto destro del mouse sulla finestra -Unità corrente- per curiosare più a fondo in qualche unità. Dopo passate all'analisi accurata. Io di solito inizio con lo scorrere la mia forza, formazione per formazione: cliccate su una unità a caso con il tasto destro del mouse, selezionate -Show Formation Report- e il gioco è fatto. Se l'OOB è abbastanza vasto, vi consiglio di annotarvi lo schema di base di questo, segnandovi su foglio il nome di ogni formazione e le unità da cui questa è composta. Per formazioni molto folte evitate di prendere nota di ogni singola unità. Per esempio, se ogni vostra formazione rappresenta un corpo d'armata, significa che questo sarà costituito da qualche grossa unità di appoggio (elicotteri d'assalto, artiglieria, etc) e da diverse divisioni ognuna costituita da un certo numero di unità sparse sulla mappa. Bene, visto che di solito ogni divisione avrà una sua caratterizzazione (di solito, div. corazzata o div. di fanteria) sarà sufficiente annotarsi solo i nomi e la tipologia di ogni singola divisione. La divisione costituisce un raggruppamento di unità, ma tale può essere anche una brigata o un reggimento, dipende tutto dalla scala dello scenario. A questo punto, prima di passare alla formazione che segue, analizzate con cura un solo raggruppamento per ogni tipologia. Di solito ogni raggruppamento ha uno schema che si ripete anche nelle altre formazioni : una divisione di corazzati sarà costituita dallo stesso tipo e numero di unità anche in altre formazioni, al massimo ci saranno solo piccole eccezioni o varianti. Di solito scorrendo le prime 2-3 formazioni avrete avuto modo di scovare quasi tutte le tipologie di raggruppamenti. Una volta analizzati accuratamente, memorizzate i valori di -Strength- e -Move- che leggete a destra nell'elenco. Quando passerete in rassegna le altre formazioni potrete verificare la coincidenza con i raggruppamenti da voi analizzati semplicemente leggendo i valori di -Strength- e -Move-(ed aiutandovi anche col nome dell'unità che di solito da una indicazione sulla sua tipologia). Quando trovate valori diversi potete fermarvi per controllare e magari segnarvi la particolarità di una certa unità, altrimenti potrete procedere spediti annotandovi solo i nomi di formazioni e raggruppamenti (diventa quindi un'analisi solo quantitativa del vostro OOB). Scorrendo ogni formazione avrete modo di conoscere anche il Livello di Cooperazione delle unità appartenenti ad essa. Un particolare sicuramente non da trascurare. Infine, sappiate che di solito la -Proficiency- segnata per la Formazione non si discosta di molto da quella posseduta dalle unità costituenti la formazione stessa.

Infine date un'attenta occhiata al pannello Expected Reinforcements per capire se avrete rinforzi, quanti saranno, e quando arriveranno. Sarà utile accedere nuovamente a tale pannello durante lo studio della propria strategia.

Dopo aver valutato le proprie forze è venuto il momento di cercare di valutare quelle nemiche. Per quanto riguarda le unità nemiche visibili è di un certo aiuto il tipo di icona 3D che appare nel riquadro -Current Unit- quando selezionate un'unità. Quando un reggimento corazzato è rappresentato dalla tipica icona del Leopard II o dell'Abrams, potete essere certi

che in quella unità ci saranno tali tipi di carri armati. Un riconoscimento dell'equipaggiamento nemico fatto in questo modo, oltre che essere sempre approssimativo necessita anche di una certa dose di esperienza che permetta subito di associare una particolare icona 3D ad un determinato carro. C'è da dire inoltre che tale metodo è utile solo per unità corazzate ed in parte per unità aeree e artiglierie, mentre si può rivelare inefficace per tutte le unità di fanteria. Un secondo modo di spiare le unità nemiche viene offerto dal gioco : basterà attaccare limitatamente in "minimize losses" con piccole unità da ricognizione (per una seguente meno difficile fuga) le unità nemiche di prima linea, mentre si potrà bombardare con aerei quelle più indietro. Dopo ogni attacco non resterà che leggere il report della battaglia e prendere visione dell'equipaggiamento in dotazione a ciascuna unità nemica. Lanciate tali attacchi solo quando iniziate a muovere le vostre unità e non in questa fase di studio. Effettivamente qui siamo al limite del "cheat". Mi sono sempre domandato perchè il rapporto post-combattimento debba essere così esauriente per quanto riguarda gli effettivi e le perdite nemiche, quando in realtà non dovrebbe essere così semplice quantizzare con tale precisione qualunque cosa riguardi il nemico. C'è anche da ammettere che un simile utilizzo degli attacchi viene comunque "punito" : attaccare con una piccola unità da ricognizione un reggimento carri significa avere il 60% di probabilità di perdere tale unità nel turno seguente, mentre ordinare un attacco aereo diretto su unità nemiche arretrate (e quindi nel cuore dello spazio aereo nemico) significa perdere un alto numero di caccia, visto che a quelle distanze difficilmente si può avere l'appoggio della totalità dei veivoli posti in superiorità aerea. Ma questa è solo un'analisi qualitativa delle forze nemiche. Purtroppo è molto difficile ottenere una buona analisi quantitativa visto che il numero di unità nemiche (non a contatto con le vostre) che sono a voi visibili dipende, specie nel primo turno, dal livello di ricognizione della vostra forza (-Theater Reconnaissance-).

Analisi della mappa

Per prima cosa prendete visione di tutti gli obiettivi e del loro valore in VP (Victory Point). Tenendo presente tali obiettivi, gli eventi probabili (Esempio : conquisto un esagono e mi arrivano rinforzi, perdo un esagono e diminuisce il mio livello max di supply), il territorio (vie di comunicazioni utili per rapide avanzate e per trasporto supply, montagne utili per difesa, passaggi obbligati, etc etc) e l'entità delle vostre forze elaborate subito un piano di massima che potrete poi modificare a seconda dello svolgersi del gioco. Cercate sempre di valutare quali sono gli obiettivi che potete concretamente e realmente raggiungere, indipendentemente dal fatto che questi poi vi portino, ad esempio, non ad una overwhelming victory ma ad una marginal victory o addirittura una marginal defeat. Elaborate un piano, anche se a posteriori si rivelerà pessimo : meglio avere un pessimo piano che non averlo proprio (questa frase l'ho sentita, l'avevo in testa, ma non chiedetemi di chi è perchè non me lo ricordo...sicuramente non è mia ^^). Nell'elaborazione della vostra strategia ricordatevi sempre questo: in territorio amico vi muovete sempre più velocemente di quanto possa fare il nemico, e viceversa. Può sembrare un'ovvietà ma è bene tenerlo presente se state pensando ad una rapida penetrazione in territorio nemico o ad una veloce ritirata strategica su posizioni più facilmente difendibili. Identificate da subito i passaggi obbligati, le arterie stradali principali e tutto quanto debba essere :

difeso per evitare che il nemico avanzi facilmente nei vostri territori

preso rapidamente per non vedere bloccata la propria avanzata

Lo studio della mappa si conclude con l'analisi della rete di distribuzione dei rifornimenti ("Supply net"), vostra e del nemico. Il modo più facile per ostacolare l'arrivo dei rifornimenti al nemico è quello di attaccare dall'aria i ponti. L'uso di truppe (specie di quelle aviotrasportate) per bloccare le retrovie nemiche è consigliato solo per pochi turni e se tali turni coincidono con l'attacco alle linee nemiche in questione. E' chiaro quindi che in questo primo turno il vostro obiettivo per quanto concerne la "guerra del supply" sarà quello di identificare tutti i ponti in territorio nemico e selezionare quelli la cui distruzione vada ad influire sul livello max di supply portato alle unità nemiche al fronte. Facciamo un esempio pratico considerando lo scenario Red Thunder '88 nella versione per TOAW 2. Bombardando contemporaneamente le seguenti località i sovietici subiscono un brusco calo del supply in prima linea : 52,16---48,32---43,40---39,27. E bombardando poi i restanti ponti (quelli più ad ovest) il calo del supply diventa ancora più pesante. Altro esempio nello scenario Middle East 2000. Distruggendo contemporaneamente i ponti nelle seguenti località le unità israeliane fortificate sul Golan subiscono un calo nella distribuzione supply che va dal 30% al 50% : 48,11---48,15. Certo, poi come riuscire a distruggere i Merkava III di tali unità con dei semplici T-72...questo è un altro problema, ma intanto siete riusciti comunque a danneggiare tali unità limitandone i rifornimenti. Infine consideriamo lo scenario Luzon '41-'42 dalla parte delle truppe USA. Ognuno lo avrà giocato seguendo una propria strategia. La mia era quella di ritirarsi nel cuore dell'isola e creare un cinto difensivo nei dintorni (ed anche un po' più a nord) di Manila : si trattava quindi di arretrare, raggiungere e fortificare tali posizioni ed aspettare il nemico. La mia ritirata era sicuramente più veloce dell'avanzata del nemico per quanto spiegato sopra. Inoltre mentre ritiravo verso sud le mie truppe ordinavo ogni volta all'ultima unità che doveva oltrepassare un dato ponte di farlo saltare. Credo che in quello scenario io abbia fatto saltare più di 15 ponti ed i risultati si sono visti nei turni successivi, quando le unità giapponesi arrivavano esauste (crocette gialle o arancioni) a contatto della mia linea fortificata. E questo senza aver ingaggiato battaglia o subito attacchi di interdizione aerea, ma solo per essersi mosse senza avere un adeguato livello di rifornimenti. Certo, tutti sanno che quello scenario per TOAW 1 ha un AI decisamente mediocre ed è facile ottenere una overwhelming victory con gli americani ma l'esempio è comunque utile per capire l'importanza del supply e del "supply net".

Impartire i primi ordini

La prima cosa da fare è assegnare le missioni alle vostre unità aeree : se avete bisogno di più superiorità aerea ma tutte le unità sembrano già impegnate nelle loro missioni, non esitate ad analizzare ogni singola unità aerea per cercare quelle che, pur avendo velocità che si difendono bene in missioni di Air Superiority, sono messe per default in Interdiction o Combat Support. Inoltre verificate che le vostre unità aeree (specie quelle in Air Superiority) siano disposte seguendo quanto più possibile contemporaneamente i seguenti criteri :

Distribuzione equilibrata su tutti gli aeroporti disponibili. In questo modo si evitano assembramenti che in caso di attacco nemico possono portare ad un alto numero di perdite.

Il vostro ombrello aereo è il più compatto possibile. Evitate di portare poche unità aeree in aeroporti periferici e decisamente isolati. In caso di ingaggio con unità nemiche potrebbero

non godere del pieno e completo supporto della vostra aviazione.

Le vostre unità aeree sono collocate in esagoni che godono del max livello di supply.

Se la vostra situazione aerea è disastrosa è bene rivedere il piano precedentemente elaborato. A questo punto... tocca a voi, fate la vostra prima mossa!

Turni successivi

Se state giocando contro un avversario umano allora la prima cosa da fare è vedere la registrazione delle mosse di questo. A seconda dello scenario, tale registrazione può essere più o meno lunga, ma è bene visionarla sempre per intero. Per capire quello che sta succedendo può essere utile anche fare riferimento ai suoni : attacco, spostamento di unità aeree, spostamento di unità di fanteria o corazzate, spostamento via mare o via cielo, e così via. Se è necessario vedete le mosse ad una ad una cliccando rapidamente con il mouse. Se volete essere perfezionisti consiglio di vederlo 3 volte : prima in play normale, poi una mossa alla volta e poi di nuovo in play normale. Vederlo in play è utile per capire dove il nemico sta muovendo le proprie forze, in pratica permette di analizzare il flusso di forze nemiche. Vedere una mossa/evento per volta serve per verificare quanti attacchi d'interdizione si sono avuti e per localizzare con precisione le zone dove si è stati attaccati per porre poi rimedio (esempio far ritornare in seconda linea le riserve, cambiare aereoporto per aerei eccessivamente colpiti).

Fatto questo passate a visionare il Situation Briefing. Qui vi verrà naturale controllare la variazione di punteggio : fate sempre attenzione ai punti di malus/bonus dovuti alle perdite. Se giocate scenari che prevedono turni diurni (AM) e notturni (PM) verificate in quale delle due situazioni avrà luogo il turno che vi appresterete a giocare: vi ricordo infatti che la presenza o meno del sole influenza le missioni aeree e la distribuzione per via aerea del supply. Date una controllatina alla percentuale di supply che l'interdizione nemica vi toglie dal max disponibile : se tale percentuale inizia a diventare consistente e danneggia eccessivamente l'afflusso di rifornimenti, sarà bene correre ai ripari (attacchi diretti su basi aeree, aumento di unità in superiorità aerea, e così via). Infine un trucchetto per ricordarsi di avere unità imbarcate sui treni : controllate semplicemente se state utilizzando dei Rail Transport Point.

Si passa poi alle News. Niente da dire se non di ricordarvi che tale pannello viene sempre mostrato all'inizio del turno, anche se in realtà non ci sono nuove news (in basso viene mostrata sempre l'ultima notizia).

A questo punto tocca a voi muovere. Prima di farlo io di solito procedo così:

Controllo airbriefing

Controllo ponti e supply net

Controllo (senza muoverli per ora) dei rinforzi

Controllo delle zone in cui si è subito un attacco. Se si ha una linea difensiva con delle riserve e si ha intenzione di mantenerla anche per il turno in corso provvedere a ricostituire la config.

precedente l'attacco (ovvero riportare dietro le linee le riserve).

Controllo della situazione meteorologica. Un'idea di massima cliccando sull'apposito tasto ed osservando la mappa piccola in basso a destra.

Eventuale rielaborazione del proprio piano

Eventuale spostamento unità aeree

Dopo questo, passo a muovere le mie unità

.