



# Diario di Guerra

**Numero 16 – 01.10.2004**

Salutoni a tutti!

Questo numero e il prossimo sono totalmente dedicati alle simulazioni aeree; sì, so che molti di voi non amano questo argomento, odiano gli aerei e non hanno mai volato su uno di loro, ma ho verso questi giochi un debito d'onore da saldare.

Le simulazioni aeree sono state il mio primo grande amore boardghemistico; ero così appassionato che oltre a dare una caccia spietata ai giochi che uscivano su questo tema per un breve tempo o accarezzato l'idea di conoscere e giocare solo questi...

Persino Diario di Guerra ha avuto come unico concorrente, l'idea di fare un sito dedicato solo ai giochi aerei; sfortunatamente trovare dei giocatori sulle simulazioni aeree e una cosa abbastanza difficile, alle convenzioni poi quando ne incontri uno, ci si abbraccia come dei reduci dell'AMIR dalla campagna di Russia

Due sono i problemi che ho dovuto affrontare per parlare di questi giochi, come classificarli e quali report battle da scegliere e inserire in queste pagine.

Molte simulazioni aeree sono complesse e vanno a gestire l'altitudine e i suoi problemi collegati; li ho classifica come simulazioni tridimensionali, poi abbiamo giochi stile Blue Max molto più semplici che ho chiamato bidimensionali.

Di battagli aeree ne fatte oltre 180, e la cosa interessante e che ho un ampio promemoria delle battaglie svolte, ovviamente ho fatto una selezione altrimenti DdG diventava Diario Aereo...

Ciao  
Fabio

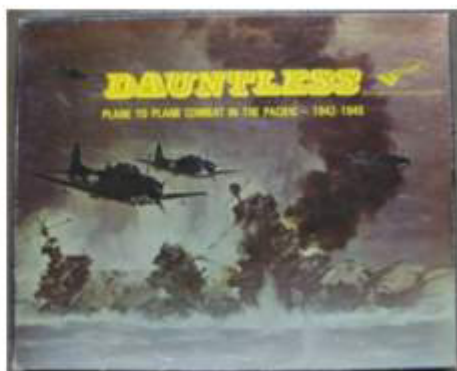


**AIR FORCE (AVALON HILL / BATTLELINE)**

**DAUNTLESS (AVALON HILL / BATTLELINE)**

**AIR FORCE/DAUNTLESS EXPANSION KIT (AH/BATTLELINE)**

**WINGS (YAQUINTO)**



Cover game Air Force / Dauntless – prima versione (AVALON HILL /BATTLELINE)

Non potevo che iniziare il primo articolo sulle simulazioni aeree che parlando di **Air Force**; è stato il mio terzo gioco acquistato attorno ai primi anni ottanta dopo East & West (Intenational Team) e WestWall (Spi); poi ho preso Squad Leader (Avalon Hill) e qui siete anche fortunati perchè poi non ricordo altro delle mie progressioni di acquisto...

Questa simulazione non mi ha mai deluso o stancato, è uno dei miei giochi preferiti, ma al di là delle mie preferenze ho scoperto, che questa **È** la simulazione aerea della II guerra mondiale. La sequenza di gioco è simultanea, ognuno si scrive il movimento del suo aereo / suoi aerei e poi ambedue i giocatori eseguono quello che hanno deciso di fare... Ovviamente ci appoggiamo alla scheda aerea del nostro modello di aereo per capire le sue potenzialità di manovra.

Il gioco esce attorno al 1976 ed era un gioco pubblicato dalla BattleLine, in seguito la Avalon lo acquisterà senza farci nulla a parte inserire il suo logo; la seconda versione uscita nel 1980 a tenuto l'ossatura del base gioco, e ha migliorato (si fa per dire) qualcosa a livello grafico; ho detto si fa per dire perchè se le schede aeree sono molto più curate graficamente le pedine hanno girato (per i colori che hanno scelto) verso l'orrido spinto ... Air force trattava degli aerei sul fronte Europeo, **Dauntles** ha aggiunto quelli del teatro del Pacifico e l' **Expansion Kit** (prima versione) ha implementao il tutto con gli aerei russi, francesi e italiani.

Cosa c'entra **Wings (YAQUINTO)** in questa serie? la risposta è che questo gioco è stato fatto dallo stesso autore di Air force, stessa sequenza (anche se un turno non è di 10 secondi ma di 5 ) e tratta degli aerei della prima guerra mondiale; l'autore ha poi pubblicato la simulazione con una casa diversa



Cover game Air Force / Dauntless – seconda versione (AVALON HILL)



**CHECK SIX! (Close Simulations)**

Post -WWII jet combat game. Produced for U.S. Air Force under Project Warrior.

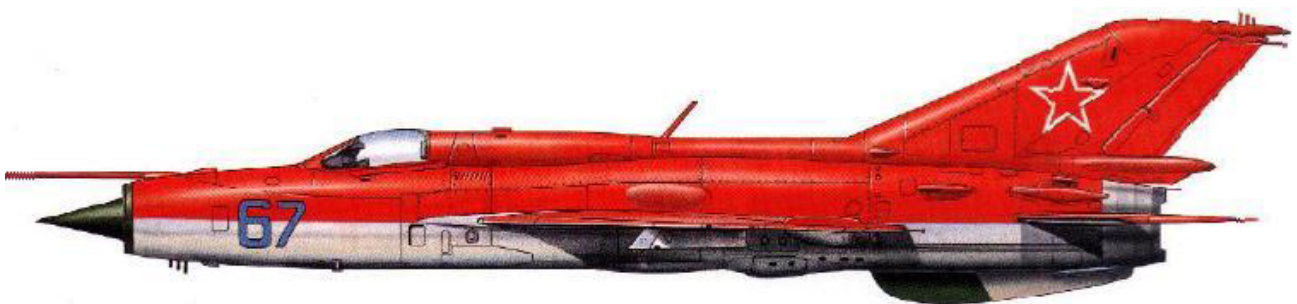
Later released by AH as Flight Leader.

**FLIGHT LEADER (AVALON HILL)**

Jet combat. A revision of Check Six!

Ho trovato queste due note su internet, su Check Six! non so nulla, in compenso ho visto, comprato, giocato e continuerò a giocare a Flight Leader della Avalon Hill; e il gioco ideale per introdurre nel magico mondo delle simulazioni aeree i nuovi giocatori. In cinque minuti potete spiegare le regole basi, in altri due minuti potete spiegare le regole su come cambiando l'altitudine dell'aereo aumenta la manovrabilità dell'aereo ed eccovi pronti a iniziare ...

La sequenza funziona con questa logica, si vede chi muove per primo, ognuno imposta la sua prima manovra & cambi di altitudine e poi via con dei movimenti sequenziali dei vari giocatori.



## Air Battle Report #1 – Air Force 1980? First Combat (solitario)

Accendo il motore del Daimier Benz, rullo sulla pista e spicco il volo, giro attorno all'aeroporto e poi mi azzardo a eseguire qualche manovra acrobatica (scoprirò più avanti che ho sbagliato interpretare alcune regole), prendo confidenza con l'aereo, e dopo un atterraggio al limite della perfezione, mi autocertifico pronto per le missioni di guerra ...

Qualche giorno dopo, con due Me109 attacco una formazione di B17, li abbiamo in posizione frontale, quindi manovro girandogli attorno per portarmi a ore 6 e attaccarli alle spalle, ma mi avvicino nel passaggio un pò troppo e il fuoco danneggia il primo, che si ritira, (la cosa più intelligente fatta in questa partita) ovviamente la mia prima missione non può finire senza sparato un solo colpo, quindi opto per un primo / veloce e ultimo passaggio; ma combatto contro il destino avverso e crudele e una sfiga incredibile; subisco tutto il fuoco difensivo concentrati sul motore che distruggono l'aereo; nessun problema, non ho subite ferite, quindi mi lancio tranquillo; sfortunatamente scopro (e poi dicono che i tedeschi non sono spiritosi) che hanno sostituito il mio zaino-paracadute con un zaini-portapatate; e con le patate che escono dal mio zaino faccio un buco di 12 metri nei dintorni di Magdeburg ...



## Air Battle Report #2 – Air Force 1980? Air Strike (solitario)

È uno degli scenari più semplici ma più avvincenti dell'intera serie, una serie di aeroporti(3) difesi ampiamenti dalla contraerea, che subiscono un attacco da 4 incursori; a terra negli aeroporti sono disponibili due aerei per la difesa che devono accendere i motori e decollare; si può giocare con qualsiasi nazionalità e qualsiasi aereo ...

4 Ju87 attaccano gli Inglesi, i tedeschi pianificano la missione con cura, entrano alla quota giusta e fanno tutta la missione in picchiata; questo per andare più veloci e dare poco tempo ai difensori per reagire ...

nel frattempo gli inglesi:

*red uno (Spitfire a terra) a torre cerco di decollare ...*

*red due (Spitfire a terra) a torre idem ...*

in pochi turni i tedeschi sono in prossimità del primo aeroporto ...

*red uno a torre ho acceso il motore! ora decollo ...*

*red due - dai! dai! dai! accenditi ...*

i tedeschi centrano con le bombe gli edifici, e colpiscono il primo Spitfire in rullaggio sulla pista, pochi colpi al motore; quanto basta per impedire il decollo nel frattempo ...

*red due - parti! parti! dai!!*

i tedeschi si disimpegnano, volando & sfrecciando a bassa quota; la contraerea intanto butta giù uno Stukas, nel frattempo ...

*red due – si, si si, ci siamo dai!!*

lo scenario finisce, coi tre aerei tedeschi, che escono dalla mappa, nel conteggio finale i tedeschi vincono senza problemi la partita

due ore dopo ...

*red due – dai! dai, si, coraggio, forse ci siamo !!*



Parliamo di un Sacco di cose ...

O meglio del Sacco; il Sacco è il cognome di un giocatore di Roma, che farà in questo torneo e negli anni successivi, cose favolose; ma andiamo con ordine, il Sacco di lavoro faceva proprio il pilota dell'Alitalia, e aveva all'epoca già al suo attivo oltre 300 partite ad AirForce / Dauntless, nel '84 arriverà a Verona alla finale di Flight Leader contro un giocatore delle mie parti (Oriano ex presidente del circolo Overlord di Padova), la finale era un andata e ritorno su uno scenario di fantasia.

Un reparto italiano è schierato nel golfo e viene coinvolto in uno scontro; 4 Tornado sono in missione strike e vengono intercettati da 4 Phantom Iraniani; poi arrivano altri iraniani (4 F5) e infine arriva il 7 cavalleggeri nella figura di 4 F104

Nella prima partita il Sacco ha gli Italiani; nella battaglia tra F104 e Phantom polverizza 4 aerei, e si fa abbattere (un colpo sfortunato, commenterà) un F104; l'Oriano vedendo lo svolgimento della partita, preferisce ignorare la rivincita "x manifesta inferiorità tattica"; tutto sommato fa bene perché il Sacco pacatamente spiega come spazzerà via gli Italiani (rivelando tutta la fragilità dello scenario)

- 1 – entrano i Tornado e dall'altra parte i Phantom, quest'ultimi accendono i post-bruciatori, si portano a full velocità e arrivano a muovere a 20 esg. per turno, questo significa che in due mosse possono percorrere tutta la mappa ...
- 2 – girare largo dietro i Tornado (appesantiti dalle bombe) lenti e maneggevoli come dei maiali e massacrarli ...
- 3 – sempre a piena velocità uscire dalla mappa; si certo, nel frattempo entrano gli F104, ma gli Apache hanno già gli scalpi dei coloni ...

Col tempo e con più esperienza, anch'io farò qualche ipotesi & variante al piano di Sacco:

- 1 – i Phantom arrivano sempre sparati (speed 20) e si dividono: un paio ingaggiano gli F104 che entrando a velocità di crociera (6) e sono nella peste più nera; quanto basta per metterli sulla difensiva (altro che aiutare i Tornado) ...
- 2 – gli altri due coi missili radar, possono (con calma) bersagliare i Tornado alle spalle

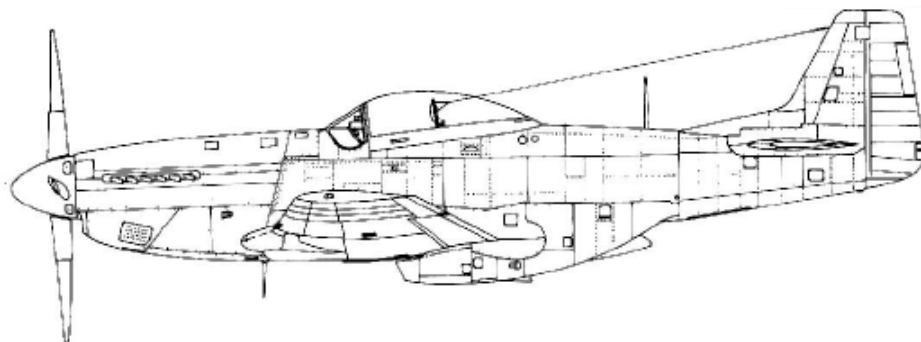
Comunque sia un bel massacro, con le dimissioni finali del ministro della difesa italiano





## Air Battle Report #4 – Air Force RomaCon88

Terrificante disfatta, 4 Spitfire (i miei) contro 4 Macchi 205, del socio di Sacco; piazzamento libero, e i miei 4 Spitfire sono in posizione di vantaggio, ma non sono preparato alle secche manovre aggressive dei Macchi del mio avversario; i miei aerei girano pigramente nel cielo senza idee, e nel giro di 10 turni, tre aerei vengono distrutti, il quarto capisce l'antifona e si butta in una picchiata vertiginosa, i quattro Macchi si scatenano in una feroce caccia, ma a dimostrazione che per ora valgo più in difesa che in attacco, sfruttando fino all'ultimo esagono riesco a sfuggire via ...



## Air Battle Report #5 – Air Force RomaCon88

Una delle più interessanti partite mai disputate, RomaCon88, giochiamo in 4 giocatori, due di Roma (Fw190 –Sacco e il socio), contro io in coppia con un Genovese (P51D), avanziamo, verso il centro mappa, io salgo di quota per entrare in battaglia a velocità di picchiata; i nostri avversari sanno a memoria cosa fare, avanzano da due direzioni, frontalmente e di fianco; coordinano il loro movimento in maniera da essere al contatto tutti insieme.

Contatto!!

Entrando a velocità di picchiata, pochi colpi alle ali disintegrano un mio aereo; il fuoco concentrato di tre aerei tedeschi, spazza un aereo del mio collega

Abbiamo perso al primo scontro a fuoco il 50% della nostra forza; capisco il messaggio, e col mio superstite, eseguo una brusca virata a destra, continuo a picchiare e mi ritiro...

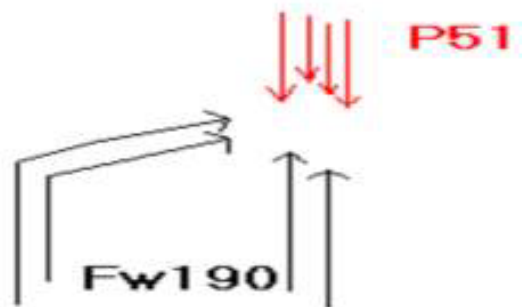
L'ultimo aereo alleato, non è messo poi male ha solo quattro aerei in coda; due hanno virato dal fianco, gli altri tra semicerchi e scivolate gli stanno dietro...

Il genovese preso dalla disperazione manda in stallo il suo aereo e si becca una mitica 'rampognà dal Sacco...

- Senti, toglimi una curiosità ma perchè sei entrato in vite?
- <parolaccia> ne ho quattro in <parolaccia> cosa devo fare?
- Perdere la testa è l'ultima delle cose da fare, e non ha nessun senso tattico il perdere il controllo del proprio aereo nel bel mezzo di una battaglia, se analizzi la situazione puoi scoprire, che uno a appena finito una virata e non ti da problemi, l'altro ha una inclinazione opposta alla tua ecc.."

Una vera lezione di volo che mi ha insegnato moltissimo...

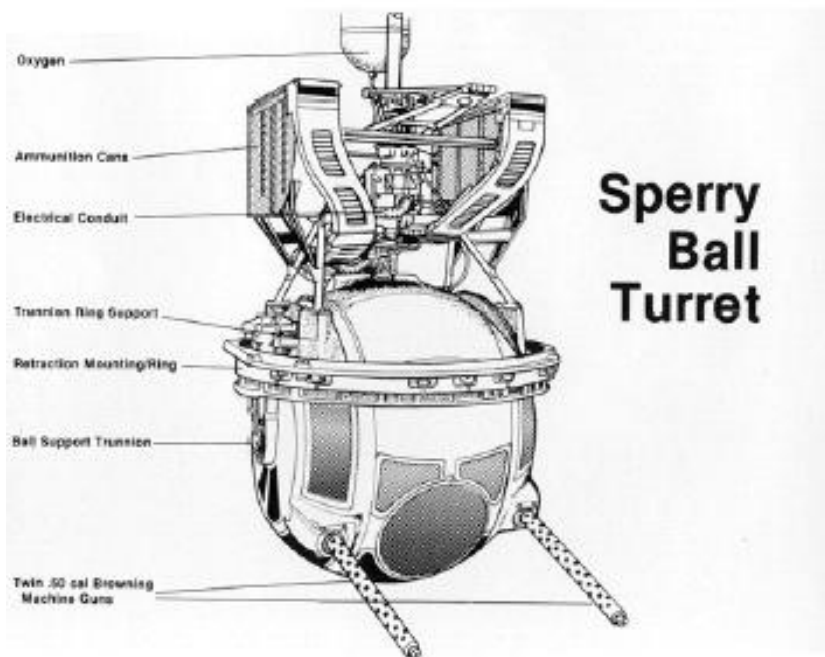
Controprova, l'aereo in vite prende una direzione che lo porta direttamente sulle canne di una mitragliatrice tedesca e li viene finito...



## Air Battle Report #6 – Air Force RomaCon88

La partita che fa intravedere la luce alla fine del tunnel, 4 Me 262 contro una formazione di B17, scortata da P47; il giocatore che gestisce i P47, non si dà alla caccia nel cielo ma si apposta vicino ai B17 x fronteggiare i caccia nemici; una vera close mission di scorta! Al di là di un paio di fortezze volanti polverizzate, mi resta l'impresa dell'ultimo turno, infatti il difficile di gestire i Me262 e che vanno come delle comete, e bisogna programmare 2/3 turni prima che cosa fare: questo per la verità vale anche per gli altri aerei, ma qui in special modo.

Morale calcolando al millimetro le mie mosse, riuscirò proprio all'ultimo turno a infilare un' ultima raffica su un B17 quando tutti già stavano per preparare le valige e sbaraccare ...



## Air Battle Report #7 – Fligh Leader 1990? Un russo tenace

Circolo Overlord, mi ingaggio con Stefano due (nota: ho conosciuto finora almeno dieci persone che hanno il nome Stefano, questo non ha nulla a che fare col Stefano T. con cui mi batto come nel film “I duellanti” da 15 e più anni ...)

Usiamo le regole basi, che non danno nessun beneficio nelle virate col cambio di altitudine, ho due Mig31 contro due Harrier inglesi.

Entro con i miei aerei da distanzi stellari, questo perchè voglio convergere a forte velocità da direzioni opposte sugli Harrier, dopo un turno capisco di aver fatto una stupidaggine, uno dei miei piloti e di livello basso, è ho problemi a gestirlo, figuriamoci a coordinarlo con l'altro più esperto; rinuncio a farlo entrare in battaglia e a farlo abbattere, e quindi lo ritiro ...

Con l'altro decido per un giro veloce, e poi di sganciarmi, ma gli inglesi in formazione ravvicinata e in posizione centrale ci mettono poco a schivare la mia puntata e a mettersi in coda, percorriamo due cerchi, io il più esterno ad alta velocità, gli Harrier uno più interno; sono messo male, ma ho il merito di sfruttare al limite delle possibilità l'alta velocità / la quota / e la gestione della potenza del motore per non farmi acquisire dai missili; per almeno una o due volte vengo puntato coi missili, ma il livello di acquisizione per l'inglese è quasi nullo ...

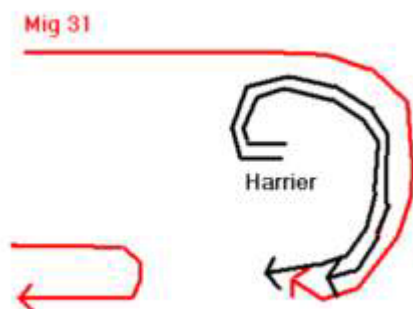


Finalmente riesco a girarmi, e ora ho solo da tirare dritto per sganciarmi; ed è qui che l'inglese fa l'unico errore della sua partita, con un Harrier cerca di anticiparmi, è una micro-finestra di opportunità, ma la sfrutto immediatamente, rallento la velocità, eseguo una virata al limite e con due cannonate lo abbatto ...

Poi evito i toni da tifoso laziale (che avrei voglia di esprimere) e con classe e signorilità annuncio: Bene, possiamo toglierlo dalla mappa ...

L'espressione dell'inglese (odio/rabbia/indignazione), meriterebbe di essere immortalata da un dipinto di Picasso; e un bel quadretto ma viene interrotto dall'ultimo Harrier che riesce a vendicarsi colpendo il mio aereo e riportando la partita in parità ...

Partita indimenticabile ...



## Air Battle Report #8 – Air Force 1990? Postale

Le (poche) partite postali che ho fatto hanno tutte una caratteristica comune, o il mio avversario piantava tutto di punto in bianco, o scompariva nel nulla dopo pochi turni...

Comunque nei pochi turni a disposizione, qualcosa di interessante si è visto ...

Un altro scenario accattivante: Francia '40 - 2 Me109E contro 3 Hurricane; ho i tedeschi, e il mio aereo preferito; personalmente ritengo lo scenario equilibrato, i tedeschi hanno il vantaggio della qualità, gli Inglesi quella della quantità.

Se i 109 sopravvivono ai 20 turni vincono automaticamente; questo fa pensare al mio avversario che manovrerò largo, invece con sua sorpresa mi faccio subito sotto e attacco frontalmente i suoi caccia; il mio avversario si è un pò sparpagliato e nel primo frontale un suo aereo danneggia uno mio, ma nella risposta i miei due caccia (in formazione strettissima) con due strepitosi lanci di dadi, gli distruggono il motore; ma non è finita nella selvaggia virata seguente mi porto di fianco ad un altro Inglese e calcolerò che nei prossimi turni grazie alla mia migliore manovrabilità, di riuscirlo a incastrarlo ...

Però, è non so come, gli Hurricane (e il mio avversario) scompaiono per sempre...



## Air Battle Report #9 – Air Force 1990? Postale

Altro ingaggio postale 2 Fw190A (del mio avversario), contro due Spitfire; se qualcuno a presente il potenziale di fuoco dei due aerei (20fattori contro 12 dello Spitfire); capisce che è una partita senza speranza; ma ho fatto passi da gigante dalla RomCon88, e da allora per principio accetto qualsiasi scontro in qualsiasi condizione (proverbio svedese:

E il vento del Nord che fa i Vikinghi ...)

Secondo me, il mio avversario voleva uno scenario a suo uso e consumo, comunque ...

La posizione iniziale mi vede coi due Fw190 a ore otto alle spalle; non perdo la testa, lancio i miei Spitfire a tutta velocità e in cabrata, e quando i Fw190 sono alla distanza ottimale eseguo letteralmente un cerchio nel cielo con due favolosi semicerchi; praticamente resto fermo mentre i due tedeschi mi sfilano davanti, non bastasse oltre alla posizione più vantaggiosa, il mio avversario vira pigramente verso sinistra, e nel turno successivo con una virata larga ne ingaggio uno, danni quanto basta, per mettere in difficoltà l'aereo tedesco; calcolo che entro due turni il crucco va giù ...

Però, è non so come, gli Fw190 (e il mio avversario) scompaiono per sempre...



## Air Battle Report #10 – Air Force 1992? Solitario

Test di simulazione, ci avrò fatto almeno 20 partite, funzionava così, si prendono due aerei di qualsiasi tipo li si mette a fianco a qualche esagono a direzioni inverse, dieci turni e go!

Consigliatissimo per tutti; scoprirò in seguito che mi hanno copiato l'idea in America, ma è argomento per il prossimo numero ...

Come dicevo ho provato un pò di tutto, molto simpatici gli scenari tra i Me109G e P51D sopravvivere col tedesco tentando il combattimento manovrato contro l'agilità da cobra del P51D era come estrarre la spada Escalibur dalla roccia ...

Ma tutto questo ha avuto la sua ricompensa, in una partita tra me (Me109G) e Stefano (P51D) volutamente chiesta da me all'epoca, con la tattica giusta sono riuscito persino a sopravvivere e ha finire la partita in parità ...

Statistiche fai da te, e quindi da prendere con le pinze; decenni fa feci due cose interessanti: il totale degli aerei prodotti dalle varie nazioni sommando i valori che mi dava “La guida agli aereoplani di tutto il mondo – seconda guerra mondiale” Arnoldo Mondadori Editore e un confronto “significativo-comparativa” ...

Traduzione: Si supponga che tutta la produzione aerea italiana della II GM rappresenti un singolo aereo; con questa logica avremo **5 aerei** per il Giappone; e già qui possiamo fare qualche considerazione (dolorosa) per noi italiani; il potenziale di produzione industriale Italia - Giappone era quasi uguale; e qui ci sta tutto su l' Italia disorganizzata, burocratica, che tre italiani fanno quattro opinioni ecc..

A essere pignoli la produzione italiana si aggira attorno a due / due e mezzo di aerei, perchè un aereo è riferito al periodo 1939-1943, poi l'Italia a chiuso, ma le sue fabbriche nel nord sotto occupazione tedesca hanno continuato a produrre qualcosa fino al 45; comunque questo calcolo da una buona idea delle potenzialità sprecate ...

**7 aerei** , Russia, considerando che i russi non si sono fatti coinvolgere nella guerra strategica sopra la Germania e che la Luftwaffe dal 44 in poi a dovuto rischierarsi e battersi sopra il proprio paese, possiamo scopriamo facilmente che i russi dal 44/45 hanno avuto senza problemi la superiorità aerea sui loro fronti ...

**9 aerei** , Germania, ricordo che in queste statistiche la qualità degli aerei è ignorato e valida la seguente formula matematica: 1 B17 = 1 CR42 = 1 Me262 = 1 Gladiator

**11 aerei** , Gran Bretagna, una vera sorpresa, ma pensandoci bene abbastanza logico, gli inglesi con un piccolo esercito usato solo dal 44 in poi a piena potenza, potevano concentrarsi su navi e aerei ...

Restata solo gli americani; cosa hanno prodotto?

13 aerei, 15 aerei 18 aerei? la risposta giusta è **25 aerei** due + cinque; forse una delle cifre che più mi stupì sulla seconda guerra mondiale e quando ho scoperto che gli americani a piena potenza industriale producevano un aereo ogni 5 minuti e una nave al giorno Conclusione (mia), analizzando la prima volta queste cifre, ho pensato che se invece di 36 milioni di Italiani (in Italia) ci fossero stati 36 milioni di Giapponesi o 36 milioni di Svizzeri, il risultato finale per l'Italia e l'Asse non sarebbe cambiato ...

Questi i numeri duri e crudi, ma per avere un valore più reale sul potenziale aereo delle varie nazioni, io introdurrei due fattori quali, la qualità aerea e l'addestramento dei piloti; il tutto lo gestirei con dei coefficienti

### Qualità & Tecnologia degli aerei

Italia - x1 fino a metà del 42, x2 in seguito

UK - x3

Japan - x3 fino a metà del 42, x2 in seguito

Russia - x1 fino al 42, x2 in seguito

Usa - x2 fino a metà del 42, x3 in seguito

Germany - x3



### **Addestramento & Abilità Piloti**

Italia - x3 (pochi aerei = sempre i soliti a pilotare = buon livello)

UK - x3

Japan - x3 fino a metà del 42, x2 fino al 43, x1 in seguito

Russia - x1 fino al 42, x2 in seguito

Usa - x2 fino a metà del 42, x3 in seguito

Germany - x3

Ovviamente qualsiasi valore è suscettibile di ampio dibattito, ma resta pur sempre una buona base di partenza sul potenziale aereo delle varie nazioni

## **Diario di Guerra**

