

# Guida(TOAW): Utilizzo della modalità reserve

Da [www.netwargamingitalia.net](http://www.netwargamingitalia.net)

(A cura di Darksky)

## Introduzione e meccaniche di funzionamento

Ritengo che l'utilizzo di unità come riserve sia uno degli aspetti più stimolanti della serie TOAW. Spesso molti scenari possono essere facilmente vinti con un abile uso di questa opzione che il buon Koger ha concesso a noi giocatori. Può essere possibile, fra le altre cose, mantenere una linea difensiva anche se in inferiorità numerica rispetto al nemico. Come tutti sapete, un'unità in riserva ( tattica o locale ) di solito viene posizionata nelle retrovie ed interviene "da sola" in aiuto di altre unità più avanzate quando queste subiscono un attacco. Le unità in riserva tattica ( Tactical Reserve ) intervengono a sostegno solo delle unità adiacenti, mentre quelle in riserva locale ( Local Reserve ) accorrono dovunque sia in corso uno scontro, compatibilmente con i punti movimento a disposizione.

## I tempi di intervento

I tempi di intervento in battaglia delle riserve dipendono dalla distanza di queste dal fronte ( nel caso delle Local ), dai punti movimento rimasti, dal territorio ( più o meno aspro, con o senza strade, etc.etc. ). L'efficacia di tale intervento è invece regolato, come già sapete, dal livello di cooperazione fra l'unità di rinforzo e quelle che vengono "aiutate" da tale unità. A volte l'intervento di riserve con scarso livello di cooperazione con le truppe coinvolte nella battaglia potrebbe addirittura provocare una prematura ritirata di queste lasciando la povera unità di rinforzo sola a fronteggiare il nemico. Più sopra, a proposito dei tempi d'intervento, citavo i punti movimento rimasti. Come molti di voi già sapranno, in TOAW uno scontro è costituito da un numero di round che può arrivare ad un massimo di 10. L'intervento di una unità in combattimento non avviene necessariamente sin dall'inizio, al primo round, e lo stesso vale per un'unità che piuttosto che partecipare all'attacco deve "rispondere" alla chiamata di aiuto, in quanto riserva. Ipotizziamo di avere una unità che muoviamo avanti immediatamente prima del fronte e ipotizziamo che per questo "bruci" il 50% dei propri punti movimento. Ora, dopo aver verificato che l'unità ha ancora punti movimento sufficienti per entrare in prima linea ( basta muovere il cursore sulla prima linea e vedere se continua ad essere presente il cursore tondeggiante ) decidiamo di dispiegarla come riserva tattica. Quando l'avversario attaccherà una delle caselle adiacenti la nostra riserva, come si comporterà quest'ultima ? Quando interverrà? Farà in tempo, prima che crolli la prima linea ? Bene, la nostra riserva interverrà più o meno intorno al round 5 e naturalmente interverrà solo se l'esagono di prima linea sarà in mani alleate fino a quel round. Intervenire nel round 5 significa intervenire nel mezzo del lasso di tempo rappresentato da un turno ( che questo sia una metà giornata, o un mese intero ). Se l'unità posta in riserva ha in un turno, che ipotizziamo rappresentare una giornata, 10 punti movimento significa che impiegherà metà giornata per utilizzare metà dei suoi punti, o anche necessiterà di un decimo di giornata per bruciare un punto movimento. E' chiaro quindi che se le unità ( non mosse nel turno in questione ) di una prima linea assaltata parteciperanno subito alla battaglia, la nostra unità in riserva riceverà l'ordine di intervenire solo a metà giornata ( 5° round della battaglia, ammesso che ci si arrivi ), poichè ha impiegato la prima metà per raggiungere le posizioni

dietro il fronte. Per le riserve locali, di solito piazzate ancora più lontane dal fronte vale lo stesso discorso, solo che questa volta dopo aver ricevuto l'ordine di muoversi in appoggio, queste devono percorrere un cammino e bruciare più punti movimento ( temporizzando l'azione e il movimento con i round della battaglia ). ATTENZIONE !! Tutto quanto detto vale nel caso in cui voi siate il giocatore numero 1 del turno in questione, ovvero chi muove per primo all'interno del turno. Il lato positivo dell'utilizzo delle riserve come giocatore uno è che nel turno successivo tali unità anche se mosse in supporto ( bruciando quindi punti movimento ) iniziano il nuovo turno con tutti i punti movimento al massimo ( come è giusto che sia, essendo iniziato un nuovo turno). Il lato negativo ? Se l'unità posta in riserva è stata mossa precedentemente nello stesso turno, questa avrà meno mobilità nell'espletamento del suo compito di riserva/rinforzo. Nel caso voi foste il giocatore numero 2 del turno, allora le cose cambiano. Infatti le vostre unità di riserva si troveranno ad espletare la loro funzione nel turno successivo : quindi unità poste in riserva con capacità di movimento limitate, avranno nel nuovo turno tutti i punti movimento al massimo. Aspetto positivo : altissima mobilità, utilizzo i punti movimento del mio turno per proiettare il più vicino possibile al fronte le mie riserve, che poi si muoveranno da sole se richieste sempre sfruttando il massimo dei punti movimento a disposizione. Aspetto negativo : all'inizio del turno successivo, le riserve , se precedentemente mobilitatesi, avranno bruciato una buona parte dei loro punti movimento per quel turno.

### **Tactical Reserve**

Abbiamo già spiegato come funzionano, ma quali unità sono ideali per questo compito ? Ho letto in giro che spesso viene consigliato l'uso di unità anticarro ( specie per scenari ambientati nella prima metà del nostro secolo ) o altre unità più leggere. Io invece penso che prima di tutto un'unità in riserva tattica debba essere di una certa consistenza sia di numero che di equipaggiamento. L'intervento dell'unità di rinforzo deve essere tale da modificare sensibilmente i "numeri" della battaglia.

### **Tenere una linea in condizioni di inferiorità numerica**

Se il vostro problema è quello di mantenere una linea contro attacchi di una forza dotata di molte più unità-tank delle vostre allora sarà bene ottimizzare l'uso delle vostre poche ( molto probabilmente ) unità corazzate disponendo la maggior parte di queste lungo tutta la linea delle retrovie, lasciando tank in prima linea solo nei punti focali del fronte. Sto supponendo infatti che si sia creato un fronte con due schieramenti opposti. Il numero delle unità in riserva tattica, di qualunque tipo esse siano, dovrà essere maggiore per quegli esagoni della prima linea che sono più esposti, ad esempio esposti ad attacchi che potrebbero venire anche da tre differenti esagoni. In questo caso è sempre meglio utilizzare la fanteria in prima linea, fortificata e non come riserva : un'unità di fanteria fortificata è più efficace di una che si presenta in combattimento dalle retrovie. Fate attenzione però ! Non ho detto che le unità di fanteria non devono assolutamente essere utilizzate come riserve. Se si hanno a disposizione unità di fanteria meccanizzata o corazzata potrete utilizzare queste insieme ai vostri tank in riserva tattica. Evitate però l'uso di unità di fanteria con alta proficiency ( di solito sono le truppe speciali, i parà, commando , e così via ) nel ruolo di riserva. L'alto valore della proficiency le rende ideali per il mantenimento della prima linea : grazie alla loro alta

proficiency possono restare più a lungo in combattimento dando così più tempo ai rinforzi di intervenire. Certo, il vostro problema potrebbe non essere solo di qualità ( pochi corazzati , solo fanteria ) ma anche di quantità, ovvero poco di tutto. Anche in questo caso sarà bene cercare di organizzare una linea difensiva, schierando sul fronte poche ( a volte anche una per esagono se il nemico non è numeroso ) ma ottime ( le migliori che avete ) unità, cercando di fortificare il fronte al 100% al più presto possibile. Nel fare questo mobilitate temporaneamente unità di supporto come gli HQ, il genio ( Engineer ), l'artiglieria : spostate queste in prima linea e nello stesso turno gli date l'ordine di fortificarsi, e dopo nel turno successivo le rispedite indietro. Fatto questo piazzate le vostre riserve tattiche, iniziando col coprire i punti critici e più minacciati del fronte. Forse non riuscirete a coprire tutte le retrovie ( come non di rado accade ) ed allora conservate qualche unità per dispiegarla come riserva locale ( vedi il prossimo capitolo ). Per darvi un'idea posso suggerirvi di riservare alla Local reserve una unità per ogni 4-5 esagoni di fronte, ma questa è una indicazione puramente teorica : siete voi quelli che meglio di qualunque guida possono valutare una situazione ed agire di conseguenza.

#### **Difendere un esagono pesantemente minacciato evitando ammassamenti**

Spesso, lungo il fronte, è facile che si creino sporgenze o rientranze che portano ad avere un esagono proteso all'interno della linea nemica e quindi minacciato da più lati/direzioni. In una situazione del genere, viene naturale rafforzare le difese in quell'esagono ma spesso questo porta a pericolosi ammassamenti di truppe ( in alcuni scenari si raggiunge facilmente il pallino rosso ) che rendono il vostro esagono il luogo ideale per una mattanza : sia chiaro...i tonni saranno le vostre unità non certo quelle del nemico. Ciò che succede infatti è che il nemico ha a disposizione 2-3-4 esagoni da cui attaccare : quindi attaccherà in forze senza necessariamente ammassare in maniera spropositata truppe negli esagoni da cui partirà l'attacco. Voi invece avrete il vostro bravo branco di tonni ammucchiati, che forse reggerà al primo assalto ( magari facendo anche "male" al nemico ) , ma le eccessive perdite saranno tali da non permettere di reggere un secondo assalto. Le vostre unità molto probabilmente avranno subito il malus dell'eccessivo ammassamento truppe al contrario degli attaccanti che erano meglio distribuiti sul territorio. Meglio quindi lasciare in prima linea solo parte delle vostre truppe che avete intenzione di usare a difesa di quell'esagono : cercate, se è possibile , di non arrivare al pallino arancione. Il resto della guarnigione lasciatelo dietro, TUTTO in tactical reserve : interverrà non dal primo round, evitando così che le unità in prima linea soffrano sin dall'inizio il malus di cui facevo cenno sopra, senza contare poi che tali unità di riserva interverranno quando le unità alle quali stanno portando aiuto avranno i propri ranghi già abbondantemente "sfoltiti" nei primissimi round della battaglia. Potrebbe però accadere che le riserve delegate, secondo i nostri piani, a supportare il fatidico esagono intervengano in aiuto delle altre unità adiacenti. Tale ipotesi è molto remota visto che di solito una sporgenza del fronte è affiancata da due "insenature" e molto difficilmente l'avversario vorrà insinuarsi in tali "insenature" del vostro fronte per attaccare gli esagoni adiacenti l'esagono sporgente.

#### **Attirare l'attacco su un falso punto debole**

Un avversario più o meno intelligente non cascherà più di una volta in questa trappola, il computer forse sì. Si tratta semplicemente di lasciare in un esagono del fronte o del campo di battaglia poche unità, non molto potenti ma con una proficiency più alta possibile per avere

maggiori probabilità che queste tengano il campo fino all'arrivo dei rinforzi. Già, i rinforzi. Infatti dietro questa/e unità piazzerebbe il grosso delle vostre truppe che avete dislocato in quell'area ( per area intendo una piccola manciata di esagoni ). L'avversario cercherà di sfondare attaccando proprio il vostro punto "debole", e magari lo farà senza utilizzare il grosso delle proprie truppe, ritenendo l'obiettivo di facile conquista. Ora è bene precisare una cosa : molto probabilmente ( a meno di non avere un livello di ricognizione molto basso ) la vostra massa inferocita di unità in riserva sarà visibile all'avversario, che questo sia un umano o un computer. E' molto improbabile però che l'avversario possa anche vedere i valori che caratterizzano le vostre unità ( attacco, difesa, anticarro, condizione, etc. ). Affinchè il tranello riesca è consigliabile dislocare in riserva poche ma poderose unità, che siano queste di fanteria o corazzate. Se tutto va come previsto il nemico dovrebbe attaccare, forse anche con settaggio IGNORE LOSSES visto che il suo nemico è in palese inferiorità. Le vostre unità di riserva interverranno a difesa e di colpo il vostro avversario si troverà a fronteggiare una forza che non si aspettava di trovare. Tale trappola spesso serve ad indebolire per qualche turno parti del fronte nemico che rappresentano, data la loro poderosità, una costante minaccia.

#### **Avanzamento con copertura**

Fin'ora abbiamo preso in considerazioni casi in cui si era costretti a difendersi da attacchi nemici su media-larga scala, che spesso ci vedevano in inferiorità numerica. Ma la riserva tattica può essere utilizzata anche durante una penetrazione in territorio nemico. Infatti, a volte, è preferibile avanzare non con tutte le unità in prima linea ma procedendo con 2/3 unità avanti ed una dietro queste, da lasciare in tactical reserve alla fine del turno. Premetto subito che tale uso delle riserve tattiche si rivela molto più efficace se si è il giocatore numero 2 del turno ; i motivi li potete trovare andando a rilegervi la parte finale del paragrafo "Tempi di intervento". Se non si è il giocatore numero 2 allora si può ovviare all'inconveniente della scarsa mobilità, scegliendo come riserva tattica una unità sempre più veloce delle altre e riducendo la velocità di avanzamento, magari non utilizzando tutti i punti movimento delle unità di prima linea. In questo modo le vostre retrovie forniranno copertura alle avanscoperte e nello stesso tempo vi permetteranno di portare immediatamente dietro la prima linea avanzante, le unità HQ : queste si troveranno esattamente dove si troveranno le riserve e quindi godranno di maggiore protezione contro eventuali attacchi a sorpresa dalle retrovie o dai fianchi.

Local ReserveNon c'è molto da dire sulle Local Reserve a causa proprio del funzionamento stesso di tale opzione. E' difficile "teorizzare" su un qualcosa di così poco controllabile se paragonato alle Tactical Reserve. L'unica cosa possibile è dare delle indicazioni molto generali con l'obbligo da parte vostra di adattarle al vostro gioco, alla situazione che affrontate, e ad altre mille variabili. Iniziamo dal tipo di unità da usare : nel 95% dei casi è preferibile utilizzare una unità corazzata o meccanizzata o comunque dotata di altissima mobilità sul campo. Un dispiegamento rado dietro tutto il fronte ( da 2 a 4 esagoni indietro ) in Local Reserve di un pugno di unità corazzate può essere utile nel caso siate a corto di unità capaci di resistere a tank. Nella guerra moderna, ho trovato ideali per questa situazione, le unità di cavalleria : hanno l'icona tipica della ricognizione corazzata e sono dotate di mezzi blindati leggeri equipaggiati con potentissimi sistemi d'arma anticarro ( per non parlare di quelli anti-uomo ). Avrete sicuramente visto tali unità in molti scenari : i mezzi di cui sono dotate possono essere BMP, Bradley ( letale l'M3 Bradley ), Warrior MCV-TOW, solo per fare alcuni

esempi. Indipendentemente dalle vostre necessità sul campo e dalla tipologia di unità dispiegate in local reserve, è buona norma piazzare tali unità su strade o almeno in pianura, in modo da garantire sempre la massima mobilità. Una riserva locale in teoria potrebbe essere utilizzata come una guarnigione delle retrovie che però si proietta verso la prima linea ( magari senza raggiungerla ) quando questa è sotto attacco. Si tratta quindi di unità sempre pronte a coprire improvvisi buchi nel fronte evitando così che il nemico dilaghi troppo facilmente e rapidamente nelle retrovie prendendo alle spalle il resto della linea difensiva.

#### **Utilizzo combinato di riserva tattica e locale**

Questo è il modo più frequente in cui utilizzo le riserve locali. Ipotezziamo di avere una zona "calda" del fronte o del campo di battaglia. In tale zona il nemico riesce di solito a portare più di un attacco nello stesso turno e contro la stessa parte del fronte. E' chiaro quindi che nel primo attacco tutte le unità in riserva tattica sono state impegnate e ora si trovano in prima linea. Dietro non è rimasto più nessuno. Quello che di solito faccio è assegnare una formazione ad una area ben precisa del fronte in modo che tutte le unità che si trovano in quell'area abbiano cooperazione massima. Di queste unità la maggior parte è schierata in prima linea, senza però infoltire troppo quest'ultima. Ora, visto che di solito non mi trovo mai ad avere unità in esubero ( ^\_^ ) prendo per ogni 2 esagoni di fronte una unità di un certo peso ( sempre appartenente alla formazione ), la divido in due sub-unità e posiziono una di queste in tactical reserve dietro i due esagoni di fronte considerato e l'altra in local reserve un po' più indietro lungo la linea che passa per il fronte e l'unità in riserva tattica. In questo modo al primo attacco, la riserva tattica entrerà in prima linea mentre quella locale dovrebbe avanzare sino forse a posizionarsi addirittura nell'esagono precedentemente occupato dalla riserva tattica. Nell'attacco successivo, sarà la riserva locale a fare le veci di una riserva tattica, assicurando così un continuo supporto alla prima linea. Tale dispiegamento di forze deve però essere adattato alle dimensioni delle formazioni in nostro possesso. Ad esempio si possono avere formazioni costituite da 3 reggimenti più l'HQ e l'artiglieria ( tipico di una brigata occidentale ) : in questo caso se il nemico non è particolarmente numeroso e forte si piazzano due unità in due esagoni adiacenti in prima linea e si sdoppia la terza. Ripeto, non si può "teorizzare" molto facilmente sulle Local Reserve.

#### **Considerazioni generali**

Nella mia personale esperienza di gioco ho notato che le unità in riserva che intervenivano nella battaglia sembravano quasi "stroncare" il nemico inducendolo alla ritirata con gravi perdite. La stessa cosa NON accadeva se concentravo DA SUBITO nello stesso esagono in prima linea tutto il potenziale militare precedentemente suddiviso in prima linea e riserva. Anzi, spesso la battaglia terminava con una sonante sconfitta da parte mia. Un esempio di quanto descritto si può avere con lo scenario ( dalla parte degli americani/sudcoreani ) che riproduce la guerra di Corea immediatamente dopo la 2° Guerra Mondiale.

E' assolutamente inutile utilizzare riserve se il fronte presenta eccessive asperità che rallentano i movimenti delle unità. Rischiereste di perdere terreno o aprire varchi nel vostro fronte. Tale discorso è ancora più valido nella guerra moderna, in cui di solito le battaglie hanno una durata minore data la maggiore potenza degli armamenti. Ad esempio, nello

scenario ME2000 è praticamente impossibile utilizzare tactical reserve da parte degli arabi, specie dei siriani.

Quando il vostro avversario inizia ad utilizzare armi nucleari evitate ASSOLUTAMENTE l'uso di riserve, specie se il raggio di azione/contaminazione delle armi è di almeno un esagono. Infatti, di solito, il vostro avversario cercherà di evitare il rilascio di armi nucleari sulla prima linea nemica perchè potrebbe danneggiare la propria prima linea. E' più logico quindi bombardare le retrovie nemiche danneggiando la prima linea grazie al raggio di azione esteso delle testate atomiche. Ora, non dovete assolutamente dare questa possibilità al nostro avversario : se deciderà di utilizzare armi nucleari , dovrà farlo sulla nostra prima linea a costo di danneggiare la sua. Quindi, spostate sul fronte TUTTE le unità che fino ad allora avevate lasciato dietro : HQ, artiglieria, riserve, antiaerea, genio, etc. etc..

Se giocate contro un umano, una strenua difesa delle proprie posizioni difensive può avere in alcuni casi un effetto psicologico sull'avversario, che potrebbe iniziare a sopravvalutare, localmente sul fronte, le vostre forze, dirigendo i propri attacchi in altre zone della mappa che, a torto, riterrà più facilmente espugnabili. L'utilizzo delle riserve può darvi una grossa mano nel creare una difesa che non ceda terreno all'avversario.

Ci sono delle contromisure che l'avversario può prendere per "ingannare" le vostre riserve. La più classica è quella di ordinare attacchi "esca", col solo scopo di forzare le riserve a muoversi nell'esagono o nella direzione in cui sta avvenendo l'attacco. Tale attacco può essere condotto anche da una singola, debole unità in minimize losses : anzi è preferibile che l'unità sia debole, in modo da sganciarsi dal combattimento il più presto possibile. Il pericolo di questa tattica, infatti, è quello di far passare troppo tempo per l'attacco "esca" e di non averne poi abbastanza per il vero e proprio attacco da dirigere su un altro esagono. Questo vale anche se ordinate i due attacchi, quello esca e quello vero, insieme nello stesso turno nello stesso momento. E' vero che l'attacco esca sarà il primo ad essere "risolto" ( poichè sono le battaglie più "semplici" e meno articolate ad essere risolte per prime ), è vero che il secondo VERO attacco avrà luogo, ma è anche vero che le unità coinvolte in quest'ultimo potrebbero non avere tempo a sufficienza per rimanere in battaglia o muoversi nell'esagono appena conquistato.