

Introduzione agli americani

Da NWiki.

Autore/i: Amadeus

Pubblicato il: 25-10-2003 Ultimo agg.: 25-10-2003

www.netwargamingitalia.net

Tiger panic! Quando nel Giugno 1944 gli americani si trovarono a combattere nel difficile terreno della Normandia contro le truppe tedesche, si resero presto conto che la superiorità, nel combattimento carro contro carro, della Panzertruppe oramai combinava la tradizionale eccellenza nell'addestramento e l'inventiva tattica, con dei mezzi corazzati tecnologicamente superiori, mezzi che per la prima volta iniziavano ad essere disponibili in quantità significative (almeno per quanto riguarda i fronti occidentale/mediterraneo).

Le forze corazzate americane erano sbarcate in Francia soltanto con Sherman armati del 'vecchio' 75mm corto. I pochi cannoni da 76mm montati su veicoli corazzati erano quelli dei cacciacarri M10 ed M18. In teoria il cannone da 3" M7 (montato sul cacciacarri M10) poteva perforare una lastra di acciaio omogeneo di 103mm di spessore a 1000m, dal momento che la piastra frontale sullo scafo di un carro Tigre era di 102mm (inclinata di 9° dalla verticale) ci si aspettava che alle distanze sotto il chilometro l'M10 si rivelasse un perfetto Tiger killer. Immaginate quindi lo stupore degli alleati quando il combattimento reale mostrò che la distanza massima alla quale si ottenevano penetrazioni era di sole 50 iarde! Questo risultato era dovuto alla cattiva qualità del munizionamento in acciaio dolce che, ad alte velocità tendeva a frantumarsi, quando urtava contro piastre di corazzatura sufficientemente spesse, pur avendo in teoria sufficiente energia per una penetrazione totale.

Nel corso del 1944 la situazione non migliorò molto per gli alleati, è vero che i cannoni da 76mm diventarono sempre più presenti (anche a bordo dei nuovi modelli di Sherman) e che nuove munizioni perforanti con nocciolo in carburo di tungsteno iniziarono a fare una prima timida apparizione (HVAP - Hyper Velocity Armor Piercing), ma i tedeschi misero in campo altri veicoli corazzati ancora più temibili, e c'è comunque da tener presente che, fino all'inizio del 1945, in pratica qualsiasi cannone controcarro tedesco dal calibro 75mm in su, aveva un potere perforante tale da spaccare qualunque veicolo statunitense come una mela cotta. I grossi punti a sfavore dei supercorazzati germanici erano il loro esiguo numero e la scarsa affidabilità meccanica. Questi fattori, uniti con la pressoché totale superiorità aerea alleata e la scarsità di carburante da parte tedesca, riducevano grandemente le possibilità di

intervento dell'arma corazzata tedesca. Quindi l'unità alleata media (quasi sempre all'offensiva, in questo periodo della guerra) si trovava generalmente a fronteggiare unità di fanteria poco mobili e sotto organico: ergo il pericolo principale per i carri alleati era costituito dai cannoni e dai lanciarazzi controcarro, ed eccezionalmente da qualche StuG-III o qualche Hetzer, più che dalle orde di carri e cacciacarri pesanti di cui sopra.

Dal momento che in Combat Mission (d'ora in poi identificato semplicemente come CM) la maggior parte dei PBEM è costituita non da scenari storici ma da scenari Quick Battle in cui i contendenti 'comprano' le unità a loro disposizione con un sistema a punti, il giocatore alleato si troverà spesso a fronteggiare i temibili 'felini' tedeschi più frequentemente della sua controparte storica di mezzo secolo fa. Se aggiungiamo all'inferiorità 'corazzata' il fatto che le squadre di fanteria americane, pur armate dell'ottimo fucile semiautomatico M1 Garand, decisamente superiore al tedesco Kar.98k a ripetizione manuale, non riescono ad eguagliare il potere di fuoco, a lunga distanza, della fanteria tedesca armata della superba mitragliatrice MG42 viene proprio da chiedersi: "ma come hanno fatto gli Alleati a vincere la guerra" o quantomeno: "ma come farò io a vincere questa partita!". Don't panic! Ciò che ha funzionato per i soldati alleati, che quasi sessant'anni orsono hanno liberato l'Europa occidentale dall'occupazione nazista, funzionerà, in piccolo, anche per il giocatore di CM. Non è un segreto che gli americani abbiano vinto le loro battaglie (non solo in Europa e non solo durante il secondo conflitto mondiale) sfruttando al massimo la loro capacità di concentrare una potenza di fuoco devastante. Al fante americano non è richiesto di aprirsi la strada a fucilate e bombe a mano, ma di occupare un territorio da cui il nemico è già stato snidato e reso inoffensivo dall'impiego di aviazione, artiglieria e armi pesanti.

Come abbiamo già detto in una Quick Battle ci si troverà, mediamente, di fronte ad una situazione più bilanciata rispetto a quanto ci si potrebbe aspettare nel 1944-45, ma l'esercito statunitense mantiene comunque degli importanti assi nella manica. Infatti è vero che i punti che ogni giocatore ha a disposizione per 'acquistare' le sue unità sono determinati solo dalla postura offensiva o difensiva scelta e non riflettono una intrinseca superiorità numerica e di mezzi delle truppe alleate, ma ci sono dei piccoli particolari che vale la pena di analizzare più da vicino. Supponiamo di dover acquistare truppe per uno scenario di meeting engagement a 1000 punti, US Army contro Wehrmacht (Heer). Sembrerebbe che, dato il presunto vantaggio tecnologico dei tedeschi, non ci sia verso per il giocatore alleato di avere alcuna superiorità di numeri e mezzi, a parità di punti da spendere. Eppure non è così: se abbiamo selezionato combined arms come composizione tipica delle due forze vediamo che le quote massime di punteggio spendibili dai due contendenti nelle varie categorie di truppe disponibili (cioè: fanteria, supporto, veicoli, corazzati, artiglieria, fortificazioni) sono ben diverse.

Prendiamo i veicoli corazzati ad esempio: il giocatore tedesco potrà spendere solo un massimo di 200 (dei suoi 1000 punti) nell'acquisto di carri armati, semoventi, cacciacarri e simili. Dal momento che un singolo Panther costa ben 199 punti (d'ora in poi i costi indicati saranno riferiti ad unità con classificazione di esperienza 'regolare', se non diversamente specificato) e che l'impiego di carri isolati è tatticamente erraneo, vediamo che tra le scelte più bilanciate e meno rischiose, spicca quella di acquistare un paio di cannoni d'assalto StuG-III. Niente da temere molto per i vostri Sherman o i vostri tank destroyers (cacciacarri, quali l'M10, l'M18 e l'M36). Se poi doveste incontrare qualche carro pesante, considerate che in generale avrete la superiorità numerica e che, a meno di situazioni particolari, il terreno avrà abbastanza vegetazione e rilievi per permettervi di pianificare un'avanzata esponendovi al micidiale tiro dei cannoni lunghi tedeschi solo per pochi secondi. E se riuscite ad aggredire un Tigre con due/tre Sherman da direzioni diverse a meno di 100m, ebbene, si prospettano situazioni tragiche per il giocatore teutonico. In alcuni scenari possono rivelarsi un'insidia grave per i vostri veicoli corazzati cannoni controcarro nascosti in agguato: possono essere numerosi e, quel che è peggio, sparare due tre colpi (o più) prima di essere individuati. Per questo motivo la procedura più utile (ma ricordate che non esistono ricette segrete o formule a prova d'idiota: solo la vostra sagacia potrà regalarvi la vittoria) è: esplorare con la fanteria, in modo da individuare le posizioni difensive nemiche (cannoni controcarro compresi), eliminare cannoni e mortai nemici con la propria artiglieria (ed a questo scopo sono utilissimi i mortai su mappa, purché abbiano un comando che possa agire da osservatore avanzato) individuare le posizioni dei carri e cacciacarri tedeschi e, tenerli a bada se si trovano lontani dalla zona dove volete concentrare il vostro attacco, oppure eliminarli con rapide puntate, aggiramenti ed agguati sul retro (non provate mai a stare fermi a combattere fronte a fronte come in un duello, soprattutto alle medie-lunghe distanze: è la ricetta per essere spazati via, anche se avete dei Pershing!).

Una volta eliminato il pericolo dato dai corazzati e dai controcarro nemici, fatevi avanti con i vostri Sherman e spazzate via le posizioni difensive della fanteria tedesca. Gli Sherman, anche quelli col cannone da 75, sono ideali contro la fanteria: hanno tre mitragliatrici (di cui una da 12,7mm) ed una riserva di munizioni HE per il cannone che non vi lascerà mai a secco durante la battaglia. Piazzatevi a 150-200mm (giusto per evitare qualche colpo indesiderato di Panzerfaust) e, per usare un'espressione colorita, unleash hell! Ovviamente non è così banale e lineare vincere una partita, neppure contro il computer. Ma state pur certi che gli eserciti Alleati hanno più di un asso nella manica, soprattutto se impiegati per come sono stati organizzati e non pensando hollywoodianamente che qualsiasi scontro si debba risolvere in un duello frontale tra carri armati.