

Guida(TOAW): La blitzkrieg

Da www.netwargamingitalia.net

(A cura di Paul Hasser)

Introduzione

Stalingrado, 31 gennaio 1943: il Feldmaresciallo Paulus firma la resa incondizionata della 6ª Armata tedesca. Si conclude così la più lunga e drammatica battaglia di annientamento mai combattuta. Il più grande disastro militare registrato fino a quel momento dalla Germania iniziò il 19 novembre 1942, quando la seconda offensiva di inverno russa sorprese le truppe tedesche ancora impegnate a conquistare le ultime case di Stalingrado. 22 divisioni annientate, cancellate; 270.000 soldati tedeschi, rumeni e italiani accerchiati, falciati dalle malattie, dai congelamenti, dalla fame e dai continui attacchi nemici. Durante il rastrellamento della città, i russi contarono 142.000 morti. Dei 91.000 prigionieri, solo 5.000 rientrarono in patria a guerra finita. Stalingrado, sicuramente, fu la più lunga e drammatica battaglia di accerchiamento combattuta, ma non fu certamente l'unica. Nei primi mesi dell'Operazione Barbarossa la Wehrmacht concluse battaglie che, per numero di prigionieri e di materiale distrutto, superarono di gran lunga quella Stalingrado. Solo per citarne alcune:

Bialistok-Minsk, 2 luglio '41, 4 armate sovietiche accerchiate, 45 divisioni annientate, 287.000 prigionieri.

16 luglio '41, Uman, 3 armate sovietiche accerchiate, 25 divisioni distrutte, 103.000 prigionieri.

Kiev, 26 settembre '41, 5 armate sovietiche semplicemente cancellate, un milione di soldati dell'armata rossa morti, feriti o prigionieri. I tedeschi fecero in quell'occasione 665.000 prigionieri.

Sono cifre da capogiro!!! Ce ne sono state moltissime altre, l'elenco potrebbe essere molto più lungo e certamente impressionante, ma tutte hanno in comune una cosa: lo stesso schema di attacco e la stessa condotta offensiva.

La Blitzkrieg

La blitzkrieg o guerra lampo fu un metodo rivoluzionario, per quell'epoca, di condurre un'offensiva e fu utilizzato per la prima volta dai Tedeschi in Polonia nel '39: fu un successo devastante. Questo tipo di azione offensiva si basa su uno schema di attacco, chiamato "Keil und Kessel", messo a punto e studiato nelle scuole di guerra prebelliche in Germania:

La linea difensiva nemica viene attaccata su tutto il fronte, in modo da bloccarla e costringerla a mantenere le posizioni.

In uno o più punti della linea difensiva si effettua uno sfondamento in cui si incuneano unità veloci e forti.

Queste penetrano dietro la linea di difesa nemica, si aprono a ventaglio e chiudono i difensori in una sacca, annientandole.

È interessante notare che questo schema di attacco non fu inventato dai tedeschi, ma bensì dai Cartaginesi molto tempo prima. A Cannae l'esercito cartaginese affrontò quello romano molto superiore numericamente e con questo sistema di attacco i romani furono sonoramente sconfitti.

La blitzkrieg è un'evoluzione di questo schema di attacco e un'operazione offensiva fatta con un esercito moderno e improntata su questo sistema si può sinteticamente dividere in sei fasi. Quelle qui descritte prendono in considerazione l'attacco classico tedesco operato con un solo gruppo motorizzato e supportato da gruppi minori di fanteria.

FASE UNO

L'aviazione entra nello spazio aereo nemico, attacca i centri di rifornimento, i comandi, sorvola le vie di comunicazione attaccando qualsiasi veicolo, distrugge le stazioni e le linee ferroviarie. In altri termini con la sua azione offensiva paralizza il sistema logistico nemico.

FASE DUE

Su tutto il fronte terrestre avanzano le fanterie e impegnano la linea difensiva nemica con attacchi intesi a bloccarne l'iniziativa; scopo secondario di questa fase è nascondere il punto esatto dove avverrà l'attacco principale.

FASE TRE

Le unità di fanteria preposte allo sfondamento attaccano la linea difensiva nemica e producono un varco.

FASE QUATTRO

Nel varco irrompono le unità celeri motorizzate che penetrano a tergo delle linee nemiche, aprendosi a ventaglio. Contemporaneamente in altri punti della linea difensiva si producono altri varchi più piccoli ad opera delle unità di fanteria.

FASE CINQUE

Incontro di parte del gruppo motorizzato con i gruppi di fanteria che hanno operato gli sfondamenti minori ai lati e chiusura della sacca, mentre altre formazioni, incuranti della protezione sui fianchi proseguono penetrando a fondo nelle retrovie puntando sui centri vitali, come ponti, città chiave. Questi punti vitali vengono presi d'assalto e occupati. In questo modo, a titolo di esempio, il 26 giugno 1941, il quarto giorno cioè dell'Operazione Barbarossa, l'8ª divisione corazzata tedesca occupò con un colpo di mano la città di Dvinsk, con tutti i ponti sul fiume Dvina, primo grande ostacolo naturale per il G.A.N., intatti e transitabili. Tutto questo avvenne dopo una pazzesca corsa alla massima velocità permessa dai veicoli della divisione, che portò questa grande unità ad oltre 100 km dalle più vicine unità tedesche.

FASE SEI

Annientamento delle forze nemiche accerchiate.

La Blitzkrieg in TOAW

Vediamo ora come applicare la Blitzkrieg in TOAW.

FASE UNO

È indispensabile ottenere la supremazia aerea, se non assoluta, almeno nello spazio aereo che copre la zona dove è stata pianificata l'azione offensiva. In TOAW le operazioni aeree, come quelle navali del resto, sono gestite in modo alquanto approssimativo. Nel manuale di istruzioni del gioco si dice che "alla lunga l'efficacia delle unità aeree è direttamente proporzionale a quanto queste meno si vedono sul teatro dello scenario". Ed è verissimo. Effettuare attacchi diretti con le unità aeree porta ad un eccessivo logoramento rispetto ai risultati ottenuti. Non c'è niente di più sbagliato che attaccare le basi aeree nemiche: i caccia di scorta devono superare un test prima del loro impiego e il risultato dipende dalla distanza che devono compiere. Più distante è il bersaglio e meno probabilità ci sono che i nostri caccia intervengano, mentre gli intercettori nemici presenti nella base decollano sempre per difendersi. Una delle strategie utilizzate dall'esercito tedesco nella 2° Guerra Mondiale, era quella dei centri di gravità: tutte le forze offensive devono gravitare intorno ad un punto ben preciso in modo, che in quel punto, vi sia una concentrazione di forze tale da diventare incontenibile. In pratica si tratta di posizionare il maggior numero possibile di unità aeree da caccia il più vicino possibile al fronte, anche sguarnendo senza tanti riguardi altre zone e metterle tutte in superiorità aerea. Fatto questo prendete un'unità da bombardamento e fatele attaccare un'unità nemica debole e vicina alle vostre basi da caccia. Non attaccate le basi aeree soprattutto se sono basi di caccia e se sono presidiate da unità terrestri. State pur certi che i caccia nemici, decollati per intercettare la vostra incursione, saranno fatti a pezzi dai vostri caccia molto più numerosi. Tutto questo va pianificato ed eseguito uno o due turni prima di iniziare l'offensiva terrestre. E cercate di tenere nascoste le vostre vere intenzioni il più possibile. Quando inizierete l'offensiva terrestre portate tutte le vostre unità aeree da bombardamento in basi il più possibile avanzate nella zona dell'operazione, ma senza togliere i caccia, e mettetele in modalità interdizione. Non mettetele assolutamente in modalità di supporto. Durante questa fase dovrete fare un'altro paio di cose. Ammassare, nelle retrovie del fronte dove avete pianificato lo sfondamento, le unità d'urto, quelle che cioè dovranno materialmente sfondare il fronte. Se avete unità di artiglieria concentratele insieme alla forza d'urto e quando le userete non usatele in supporto, ma con attacchi diretti, contro specifici bersagli.

FASE DUE

Su tutto il fronte, non solo nella zona prevista per lo sfondamento, avvicinate le fanterie alle unità del nemico e attaccatele con attacchi limitati e con enfasi minime perdite (NdR: minimize losses). Su tutto il fronte ricordate! In questo modo il nemico non avrà idea di dove verrà sferrato l'attacco principale, consumerà dei preziosi rifornimenti, ma soprattutto non potrà disimpegnare le sue forze senza penalità. Dietro la linea delle unità d'urto, ammassate le unità veloci che dovranno entrare in territorio nemico. In questo modo, nel punto previsto

per lo sfondamento, avrete tre ondate di attacco. La prima quella del fronte che contribuirà a spezzare la difesa nemica, dietro le unità d'urto e dopo le unità celeri.

FASE TRE

Nel turno successivo, o anche nella fase di movimento successiva al primo attacco nello stesso turno effettuate lo sfondamento. Lo scopo è produrre un varco nelle difese nemiche, grande almeno tre esagoni per non avere penalità sul movimento. Le unità d'urto attaccano con attacchi normali anche con l'enfasi di ignorare le perdite. Le unità di artiglieria colpiscono con tiro diretto gli stessi esagoni bersaglio. Più artiglieria avete e meglio è. L'importante è la concentrazione di forze: se necessario sguarnite altre zone del fronte. Il nemico sarà troppo occupato per approfittarne.

FASE QUATTRO

Nel varco che si è aperto nelle linee nemiche (e se avete fatto le cose per bene il varco si apre!), gettate le vostre unità mobili e corazzate. Aprite dei varchi secondari più piccoli in altre zone del fronte e dirigete le vostre unità celeri verso il varco principale. Ricordate sempre i centri di gravità, cioè concentrate le vostre forze.

FASE CINQUE

Se ne avete la possibilità e se siete abbastanza spavaldi, potete tentare di fare quello che fece la citata 8° divisione corazzata tedesca. Potete spingere a fondo le vostre unità corazzate e occupare punti vitali. Guderian, il grande condottiero dei mezzi corazzati diceva: "Un'unità corazzata in territorio nemico è al sicuro finché rimane in movimento."

FASE SEI

Quando le unità nemiche sono isolate e non hanno una valida linea di rifornimento, sono destinate a dissolversi. Ma se non vengono aidate in questo, il processo è molto lento. Per annientarle con relativamente poche perdite (del resto ogni cosa ha il suo prezzo) usate il metodo di seguito esposto. Inizialmente mantenete delle unità forti a guardia della sacca e fatele attaccare con attacchi limitati a perdite minime. Questo farà consumare i preziosi rifornimenti alle unità accerchiate. Poi sostituite le unità forti con unità più deboli, di seconda linea, e proseguite con attacchi limitati a perdite minime. Passando il cursore del mouse sopra le unità nemiche potrete avere un'idea di quanto siano in forma osservando il colore dell'indicatore di salute, nell'angolo in alto a destra dell'icona delle unità. Se è verde o giallo, stanno abbastanza bene, ma se diventa rosso allora è il momento di dare loro il colpo di grazia. Portate qualche forte unità ed iniziate attacchi risoluti contro le unità accerchiate. Cominceranno ad evaporare in modo veramente.....stupendo!!

Questa in sintesi è la Blitzkrieg e come sia possibile attuarla in TOAW. Certo è che occorre una corretta pianificazione e occorre farla molto prima di scatenare l'attacco. Tutto deve essere previsto. Dovete calcolare i tempi che occorrono alle unità per raggiungere le posizioni di partenza, dovete predisporre unità antiaeree nelle basi che avrete scelto, dovete raggruppare le artiglierie, trovare i punti deboli dell'avversario, dovete organizzare delle riserve, ma soprattutto non dovete far capire che intenzioni avete.

E il vostro avversario? Che può fare per arginare il fiume in piena che gli mandate o per limitare i danni? Se avrete lavorato bene, può fare ben poco. Ho giocato molte partite pbem, e quando sono riuscito a usare questa tecnica, vi assicuro che non c'è stato modo di fermarmi. I ponti fatti saltare in aria, piccole unità messe a scacchiera, incroci stradali presidiati: venivano semplicemente scavalcati. L'unico modo per fermare le mie unità era di attaccare i loro fianchi con massicce forze, ma se l'attacco era stato pianificato bene, queste forze non c'erano perché erano da un'altra parte, là dove il mio avversario credeva che io avessi attaccato. Ricordate: supremazia aerea, centri di gravità, concentrazione di forze e acceleratore al massimo.

In conclusione queste note, scritte pensando a scenari con unità a livello di divisione, ma valide per qualunque altro livello, non hanno certamente la pretesa di insegnarvi a vincere una partita a TOAW, ma vogliono solo darvi un'infarinatura su alcune tecniche offensive moderne, nella speranza che possano esservi utili nei vostri match.