

HULLHIT



Italian Advanced Squad Leader Magazine

La prima Rivista Amatoriale Italiana per ASL e SASL Player.

Numero 0

Indice

1	Presentazione di Vonfritz	1
2	VASL di Mario "Gheba" Nadalini	2
3	AAR - Racconti di Guerra Campagna RB CG I di Massimiliano Tuzzi	7
4	ASLGossip di Lorian "gruntpgm" Rampazzo	10
5	SASL Mon Amour di Vonfritz	11

1 Presentazione

di Vonfritz

Ebbene ci siamo, avete di fronte a voi la prima rivista italiana interamente dedica-

ta ad ASL...un bel passo non c'è che dire. L'idea è quella di riuscire a farne una rivista amatoriale con cadenza fissa, diciamo per ora bimestrale, ed essere un punto di riferimento e una voce per gli ASL player italiani.

Ma veniamo a noi. Mi presento: mi chiamo Giuseppe e mi piace definirmi un giocatore di nicchia. Sono un wargamer da più di 20 anni, ho giocato di tutto e di più e come la maggior parte di voi ho iniziato come SL player. Risiedo in una piccola cittadina e non ho mai avuto contatti con altri giocatori di ASL, un pò per pigrizia un pò perchè tutti coloro che ho cercato di convertire ben presto fuggivano. Ho giocato una sola volta FtF con uno sprovveduto che avevo convinto a provare il sistema poi, le mie partite si sono sempre svolte in solitario con un vantaggio...ero sempre io a vincere. Ho alternato anni di entusiasmo ad anni di pigrizia a volte mi toccava rileggere l'intero manuale per giocare qualche partita. Capirete che l'uscita di SASL per me ha significato un passaggio importante: la manna caduta dal cielo. Molti di voi storceranno il na-

so, SASL ? un giochino poco interessante. Beh posso dire che non sono d'accordo, ma questo è un altro discorso che affronteremo in seguito. Al di là dei miei titoli, come vedete ben pochi, posso dirvi che il rinato interesse per questo sistema mi viene dalle risorse ITALIANE che ho trovato in rete poco tempo fa...incredibile una comunità di ASL player. Caspita, era proprio ora. Non manca che questo passettino ora : una rivista tutta nostra. Non vedo l'ora di poter leggere i vostri AAR, i vostri articoli e le vostre idee.



2 VASL

di Mario "Gheba" Natalini



Inserisco questo articolo, ben fatto, per quanti di voi non lo avessero letto. L'articolo è anche scaricabile da www.OPENGROUND.it

ADVANCED SQUAD LEADER rende il massimo quando viene giocato a faccia a faccia¹, indubbiamente. Comunque, spesso la mancanza di giocatori nei paraggi, la mancanza di pomeriggi o sere liberi o la mancanza di 18 ore consecutive di tempo per giocare scenari come Hill 621 o Bloody Red Beach rendono il gioco postale (PBeM, Play By e-Mail) un obbligo. Questo articolo è dedicato a chi non conosce il gioco postale e vorrebbe intraprenderlo, ma soprattutto a chi ha diffidenza di questo metodo. Alcuni aspetti di ASL, infatti, sono particolarmente esaltati dal PBeM, a differenza del più tradizionale FtF. Vedremo alla fine dell'articolo quali, e voi potrete trarre le vostre conclusioni.

Mi scuso da subito se sembrerò prolisso e pignolo, ma sono convinto che le cose si capiscono meglio se si capisce la logica che fa loro da base, e questo è particolarmente vero per il PBeM.

Premessa: per giocare PBeM dovete avere installato sul vostro computer il programma VASL (Virtual ASL) di Rodney Kinney. Non è questa la sede per una guida all'installazione, vi rimando piuttosto al forum italiano di ASL all'indirizzo <http://www.freeforumzone.com/viewforum.aspx?f=33105>, nella cui sezione VASL troverete un'ottima guida redatta da Marco Merli, che desidero ringraziare per i molti suggerimenti e per l'incoraggiamento a scrivere questo pezzo (traduco: mi ha fatto muovere nonostante la mia proverbiale pigrizia...). Avvertenza! Prima di iniziare a creare

i vostri file per le partite postali dovete impostare VASL con queste due opzioni: andate in file\edit\preferences\general e selezionate "Let Opponent Unconceal My Units" ed "Auto Report Moves". Sono due impostazioni molto importanti: la prima permette al vostro avversario di rimuovere i vostri punti di domanda (serve come spiegato di seguito ad accelerare il gioco). La seconda è evidente di per sé: credete di ricordare cosa avete mosso dopo il 15 log di movimento? Io non ci riesco nemmeno nei FtF di Acheen Pall!

Ora, basta con gli indugi e buttiamoci nel vivo.



SONO SICURO che tutti voi avrete familiarità con il gioco degli scacchi, e sono altrettanto sicuro che saprete benissimo come giocarlo per posta. Semplice: pensate la vostra mossa, la scrivete su un foglio, la spedite al vostro avversario. Buona notizia: per ASL è esattamente la stessa cosa. Cattiva notizia: ASL è più complicato degli scacchi!²

Tanto per cominciare, non abbiamo a che fare con una singola mossa, ma con un insieme di azioni alle quali l'avversario può decidere o meno di rispondere, inoltre non vogliamo che il nostro avversario veda dove continueremo il movimento delle nostre unità (altrimenti potrebbe spararci alla migliore occasione possibile, inoltre non avremmo alcun effetto sorpresa con il movimento!). La soluzione a questi prob-

lemi è fornita da VASL. Esso ci permette di creare i cosiddetti Logfile, ossia dei file contenenti, passo dopo passo, le nostre mosse³. Tramite la funzione Begin Logfile dal menu File possiamo "accendere il registratore" di VASL: dopo aver scelto il nome al nostro file di mosse⁴, tutto quello che faremo sulla mappa o che digiteremo nella finestra di testo verrà trascritto nel file. Una volta ultimata la sequenza di mosse, con il comando End Logfile⁵ del menu File "spegneremo il registratore" di VASL. Abbiamo così creato il logfile da spedire al nostro avversario, tipicamente come allegato al messaggio di posta elettronica. Il nostro avversario potrà caricarlo tramite il comando Load Game dal menu File. Apparirà la situazione al momento del nostro Begin Logfile, e le nostre mosse e commenti saranno visualizzabili tramite il comando Step, che trovate sulla barra di VASL (ha la forma del comando play dei lettori CD o cassette). Ad ogni pressione di Step, apparirà la nostra mossa o il nostro testo digitato. Ad un certo punto, il nostro compagno vorrà replicare alle nostre azioni (per far fuoco sulle nostre unità, per commentare un nostro errore di calcolo, per inserire una salace battuta sulla nostra tattica...). Bene, dovrebbe essere chiaro come farà: Begin Logfile, inserimento di tiri/commenti/correzioni, End Logfile e poi... via alla e-mail!

Attimo di pausa, respiro profondo, magari one Moment. Tutto chiaro fin qui? Sì? Avanti allora!

LA COSA NOTEVOLE è che il nostro avversario, dopo aver cominciato un logfile, può ancora, tramite lo Step, scorrere le nostre azioni mentre sta "registrando" il logfile. Chiaro: non volete rovinare lo scorrere del gioco solo perché avete

¹Comunemente FtF, Face to Face, per noi maniaci delle abbreviazioni. Presumo che un francese direbbe VaV, Vis a Vis!

²Notare che ho scritto complicato (cioè con un maggior numero di opzioni/situazioni), non difficile! Non vorrei che qualche scacchista tra voi pensasse di linciarmi!

³Da adesso in poi userò liberamente le parole mossa - commento - azione. Sono da intendersi equivalenti ai fini delle meccaniche di VASL e del PBeM.

⁴Trovo che sia buona norma mantenere un certo standard per i nomi dei file: più avanti nel testo troverete alcuni protocolli di uso comune.

⁵Mi raccomando: NON usate Save Game per concludere un logfile, in questa maniera perdereste tutte le mosse e salvereste solamente lo status attuale delle pedine. Non vi dico quante volte mi sono sbagliato anch'io!

scritto "Che fortuna sfacciata!" dopo l'ennesimo 1,1 del vostro acerrimo nemico, volete andar avanti a vedere cosa vi ha combinato, senza costringerlo a rifare tutto da capo! Questa caratteristica risulta comodo anche in altre circostanze. Data la necessità di trovare delle scorciatoie per non far durare gli scenari in eterno, molte volte si scrive al proprio avversario una riga tipo: "Scorri pure le mie mosse anche se mi spari sulle prossime tre unità che si muovono, fermati e spediscimi indietro i risultati solo se ottieni un risultato di PIN o Broken o se muovo in un esagono di Residual FP".

Ecco che voi potete quindi iniziare un log, sparare al nemico, continuare con le mosse del vostro avversario e fermarvi solo quando vi viene richiesto di farlo.



Warning: boys, TRY it at home! Prendetevi il tempo di fare qualche prova, un salvataggio di un log, poi ricaricatelo, giocatelo un po'! In pochissimo capirete quello che la mia scarsa conoscenza della lingua italiana non vi ha trasmesso!

BENE, dopo questa panoramica andiamo a vedere come può svolgersi un tipico primo Player Turn con il PBeM. Non disperate se alcuni dettagli vi sfuggono, più avanti troverete un esempio della MPH.

Setup: Non avete in questo caso bisogno di attivare la funzione di LogFile, dovendo infatti salvare soltanto una situazione di gioco basterà il normale Save Game dal menù File. Normalmente avete bisogno di quattro e-mail (caso in cui attacco e difensore piazzano sulla mappa): setup del difensore, setup attaccante, guadagno dei ""?"" del difensore (ed eventuale rivelazione di Fortificazioni) e piazzamento del suo sniper, guadagno dei ""?"" e piazzamento dello sniper (più fortificazioni). A questo punto potete iniziare il vostro:

Primo logfile: setup dei reinforcements, WCDR, azioni della RPh (assumo

ora che il Defender non ne abbia, altrimenti egli potrà mandare un log con le sue azioni come ultimo file del suo setup), PF-Ph, MPH parziale. L'Attacker smetterà di muovere quando lo riterrà opportuno, eventualmente dando delle istruzioni al Defender su quando fermarsi (qui ci sono tutte le possibilità: dal fermarsi quando qualcuno spara, indipendentemente dall'effetto, a non fermarsi proprio per un certo periodo di movimenti indipendentemente dagli effetti nocivi), oppure si possono stabilire a priori delle "regole di ingaggio" per la partita, analizzeremo poi le più comuni.

Per la risoluzione dei fuochi, leggete quanto scritto dopo a proposito dell'Honor System.

Per quanto riguarda invece il movimento, è importante fare come se si fosse FtF: dopo ogni movimento di pedina dichiarate sempre la spesa di MF/MP: potreste infatti aver mosso la pedina per sbaglio, o averla messa al posto sbagliato. Inoltre potreste voler dichiarare una spesa di MP particolare, che potrebbe influenzare i DRM del fuoco nemico. Dichiarate in anticipo i movimenti d'assalto.

Secondo logfile: il Defender spara alle unità nemiche, o comunque reagisce agli attacchi in qualche maniera. Egli manda poi il file all'Attacker per continuare la MPH.

Terzo, quarto...logfile: si susseguono gli scambi tra i giocatori durante il proseguo della MPH. Questa, solitamente, è la parte costituita dal numero maggiore di e-mail di un Player Turn.

Quinto (o più) logfile: il Defender compie le ultime azioni durante la MPH e porta a termine la DFPh.

Sesto logfile: L'Attacker realizza la sua AFPh e la sua RtPh. Tipicamente scrive una riga al Defender del tipo: "Inserisci qui la tua RtPh", a meno che non abbia bisogno di sapere dove andrà a rintanarsi il nemico per pianificare la APh, nel qual caso manderà indietro il file a questo punto. Il Defender semplicemente inserirà le sue routs e continuerà, con lo Step, attraverso le altre azioni del turno. A volte potete anche farla voi per il vostro avversario, scrivendogli di correggerla se non gli va bene. La procedura di rotta, soprattutto con l'avvento della

seconda edizione, molte volte ha un solo esito possibile. Segue la APh e la CCPh.⁶ A questo punto, l'Attacker scriverà qualcosa tipo: "Ho finito il mio turno, inserisco qui le mie azioni per la prossima RPh". Il Defender farà partire un log, inserirà la sua RPh, userà Step per vedere la RPh nemica, e poi continuerà a giocare, ritornando in pratica al primo punto di questo schema di gioco.

Bene, questo è il momento per un altro analgesico (consiglio l'Unicum, tanto se non vi ha ucciso il mio modo di scrivere non avrete problemi ad ingollarne 5 o 6 di fila...)!



QUELLA che vi ho presentato è soltanto l'ossatura. Infatti, ci sono due aspetti fondamentali che non ho ancora esposto, per non appesantire la trattazione.

Primo e più importante: il PBeM si basa sull'Honor System, o Codice D'Onore, se preferite. Praticamente, dovete fidarvi del vostro avversario, così come lui deve fidarsi di voi. In molti casi, sarete voi a tirare i dadi per il vostro avversario: ad esempio, durante la MPH in cui siete il Defender, tirerete i dadi per i vari MC e PTC che infliggerete all'avversario: non è assolutamente pratico spedire indietro il file solo per far tirare i dadi una volta! La procedura di fuoco è, tutto sommato, automatica: se ti infliggo un NMC, non ha importanza chi lo tira, non vi è alcuna decisione da prendere.⁷

Altro atto di fede: voi potreste, in teoria, visionare tutto il file dell'avversario per vedere le migliori opportunità di fuoco e le migliori scelte difensive, prima di ricaricarlo ed effettuare i tiri di dado. Inoltre, potreste realizzare più logfile di risposta, e mandare quello con i tiri di dado migliori.

⁶La CCPh richiede un po' di buon senso (come tutto il PBeM, del resto) per essere svolta correttamente. La maggior parte delle volte l'Attacker può indovinare cosa farà il Defender (solitamente attaccare) ed agire in sua vece: male che vada, il Defender che voglia tentare qualcosa di diverso (esempio, mantenere il concealment senza attaccare o tentare di far prigionieri) inserirà le proprie intenzioni (prima di vedere i tiri di dado, of course!) al posto giusto, e poi apporrà le dovute correzioni.

⁷Se si spedisse un file per un singolo tiro di dado, il PBeM sarebbe stato dichiarato Reato Contro La Proliferazione Di ASL da molto tempo!

Il vostro avversario, come voi, deve essere corretto e fidarsi.⁸

Altro particolare: se il vostro avversario manda indietro il file per una qualsiasi ragione (ad esempio per segnalare un vostro errore, o perché con il vostro fuoco avete rivelato delle unità HIP), e dei vostri tiri risultano "persi" a seguito di questo, sappiate che quei tiri non sono mai avvenuti! Vanno ripetuti, nel bene e nel male.⁹

Per concludere, le parole di Rodney Kinney dal manuale di VASL: "Nevertheless, and needless to say, cheating on games like this is for losers. It's a game! Be cool and have fun!". Se qualcuno ha obiezioni, lì c'è la porta per uscire...

Parentesi: da un colloquio con Peter Rogneholt ho scoperto che lo stesso Rodney Kinney ammette che vi possano essere dei PC (hardware+software) sui quali VASL non riesce a generare dei numeri in maniera sufficientemente casuale¹⁰: alcuni giocatori richiedono di non utilizzare i dadi di VASL, ma di digitare il risultato di un tiro di dai effettuato realmente dal giocatore. Per me, questo non è un problema: già devo fidarmi per un sacco di cose, figuriamoci se non mi fido per un tiro di dadi!¹¹

Secondo punto: quando fermarsi e spedire indietro durante la MPh del vostro avversario a seguito di fuoco difensivo od altre azioni? Normalmente come regola ormai comunemente accettata, a meno che il vostro avversario non dia istruzioni diverse, ci si ferma nella lettura del log, durante la MPh, dopo il primo piazzamento di un Residual FP (regola A8.2 - mai dimenticarsi!) o se causate qualche danno all'avversario (ad esempio un Pin o Broken), se rivelate una unità HIP, nonché ogni altra situazione che, cum grano salis, potrebbe avere effetti sul movimento del vostro avversario: rompete un Gun in una

posizione chiave, una vostra unità importante subisce il Cowering oppure diviene Broken a casa di FPF, rivelate del Wire o un Pillbox lungo una direttrice d'attacco... Per le vostre prima partite vi consiglio di seguire queste regolette. Poi, una volta smalziati, capirete al volo quando fermarvi. Consiglio: se prevedete che la probabilità di una risposta del vostro avversario sia molto alta (ad esempio muovete una bella squadra in terreno aperto in LOS di una 4-5-7 senza AM), non perdetevi tempo nel cercare di muovere tutte le pedine: normalmente è tempo perso! Altro suggerimento: in molti scenari vi è una netta divisione tra le forze, ad esempio se si attacca dai due lati opposti del campo di battaglia. In questo caso potreste dire al vostro avversario che alternerete i movimenti tra l'una e l'altra parte: in questa maniera il difensore non si fermerà al primo fuoco, ma potrà anche rispondere alle azioni di un'altra unità senza paura di diminuire le possibilità dell'attaccante, raddoppiando di fatto la velocità di gioco (fintanto che si avrà una simile distinzione di forze, ovviamente).¹²



Terzo punto: usate la vostra testa ed il buon senso! Forse sarebbe possibile scrivere un tomo di 200 pagine in cui inserire tutte le possibili situazioni ingarbugliate di ASL dal punto di vista del PBeM e la loro risoluzione, ma questo non avrebbe alcun senso. Dopo 5-6 log sarete in grado di districarvi nel 99% dei casi senza battere

ciglio, e nel restante 1% ve la caverete in mezzo secondo o poco più.

Bene, il vostro addestramento è sostanzialmente finito! Congratulazioni! Rileggete e cercate di capire quanto detto fin'ora, ma soprattutto andate a cercare un tipo paziente che abbia voglia di introdurvi al gioco postale. Prima di cominciare una partita vera e propria, vi consiglio caldamente di leggere quanto segue.

Innanzitutto, come trovare un avversario? Oltre ai soliti canali (persone conosciute, contatti vari), vi segnalo altri due sistemi. Primo, potete mettere un messaggio tipo "Game wanted" sulla VASL Message Board. Connessi ad internet, con VASL usate il pulsante Server (due frecce in verso opposto), poi Connect (stesso disegno ma sulla finestra Server), poi Post Message (busta con freccia uscente). Alternativamente, guardate che qualcuno non sia già in cerca di giocatori: invece di Post Message usate Check Messages (busta con freccia entrante) per vedere gli ultimi messaggi lasciati sul server di VASL. Sarà bene indicare nel messaggio varie cose: che preferenze avete, con che frequenza potrete rispondere alle e-mail dell'avversario (esempio "3 e-mail alla settimana", oppure "un giorno sì ed uno no", "tutti i giorni) e cosa vi piacerebbe giocare, naturalmente. Se è il vostro primo match postale, dichiaratelo: troverete sicuramente qualcuno disposto a farvi da mentore! Altra possibilità, mandate un messaggio alla ASL Mailing List (vi ci potete iscrivere dal sito della MMP, www.advancedsquadleader.com). Vale lo stesso identico discorso del server di VASL.

Bene, avete trovato un avversario, vorrete anche comportarvi bene con lui, o no? Attingo ora a piene mani da un articolo di Matt Romey sul PBeM, lo potete trovare su "Hit The Beach!", la newsletter del Southern California ASL Club (SoCalASL). An-

⁸Seramente: quali vantaggi vedete nel barare? Io non ne vedo alcuno. Se ne vedete qualcuno, ditemelo: prenderò nota del vostro nome e non giocherò mai con voi! Estratto dalla Footnote 1 del Chapter A di ASL: Ultimately, the only protection against a cheater is not to play him.. Parole sante!

⁹Esempio: con un mortaio sparate ad un esagono vuoto per assicurarvi che non ci sia nessuno: ottenete un NMC e mantenete la ROF. Decidete poi di sparare da un'altra parte, ottenete 1,1 e uccidete una unità nemica. Se il vostro avversario aveva degli HIP nel primo esagono, egli sicuramente interromperà il vostro file e spedirà indietro con le unità rivelate (ed eventualmente influenzate dall'NMC) prima di vedere il vostro tiro successivo. Il vostro 1,1 NON E' MAI AVVENUTO! Stessa identica cosa se fosse stato un 6,6 che rompeva il vostro prezioso MTR.

¹⁰Tanto per essere chiari, nessun computer genera numeri casuali nel senso che normalmente intendiamo noi: i dadi elettronici sono una cosa diversa dai nostri, ma in generale i risultati sono casuali al massimo grado.

¹¹Credo che, vista l'ultima fase di fuoco in cui un singolo pulcioso cannone inglese ha ucciso tre dei miei carri armati con una serie di ROF impressionante, ricorrerò anche io a questo sistema!

¹²Piccolo inconveniente: se sparate su un'unità prima che abbia finito il movimento causandole dei danni e poi fate step, VASL farà risorgere la pedina che, senza PIN o DM e sul lato Good Order, finirà il movimento pianificato dal possessore. Ergo, fate attenzione a ripristinare la giusta situazione prima di andare avanti a vedere il movimento dell'unità successiva, altrimenti vi troverete a giocare ad AZL, Advanced Zombie Leader, il gioco in cui i morti tornano a combattere! Ciò vale non solo nel caso appena visto, ma in tutti i casi in cui l'attaccante dica che si può proseguire indipendentemente dalla perdite subite dalle unità.

date al sito www.socalasl.com e scaricatevi la newsletter V6N3, contiene tra l'altro un bell'esempio di logfile. Beh, giocare per posta, dal punto di vista dell'etichetta, non è molto diverso dal FtF. Romey propone alcuni punti chiave, ecco una traduzione del suo pensiero (con delle mie piccole aggiunte o modifiche). La linea guida di comportamento è basata sul fatto che, innanzi tutto, non avete mai incontrato la persona con cui giocate, e forse non la incontrerete mai, secondo sulla semplice assunzione che ASL è un gioco, un passatempo, non deve diventare materia di litigio!

Decidete in anticipo quali regole speciali usare: IFT, IIFT, Interrogation... Questo è buona norma anche nel FtF, evita incomprensioni e dissapori. Siate indulgenti con le preferenze del vostro avversario e non avetene a male se non vuole usare la vostra regola opzionale preferita!

Dichiarate la vostra probabile frequenza di risposta alle mail, e cercate di esservi fedeli. Non lasciate il vostro avversario con la bava alla bocca perché avevate detto che avreste mandato tre log al giorno! Prima o poi, comunque la vita reale si metterà tra voi ed il giusto annientamento delle armate avversarie: il lavoro incalza, la famiglia si allarga, le ferie... Non abbiate paura: dite al vostro avversario come stanno le cose e basta. Tom, per le prossime due settimane rallenterò a causa del lavoro. Volete sapere al 99% cosa risponderà Tom? Non preoccuparti, prenditela con i tempi giusti e metti le cose importanti al primo posto. Quante volte mi hanno scritto Mario, don't sweat on the delay!! Devo dire che tutti i miei avversari sono sempre stati dei signori, nessuna eccezione!

Decidete in anticipo una convenzione per i nomi dei file. Qui blocco il buon Matt e vi dico cosa va per la maggiore adesso (aprile 2004). Mettete i file della partita in una directory apposita, ed usate questo tipo di nome: NomeScenario-Txa-XX. Dove x è il numero del turno attuale, a se gioca il primo giocatore a muovere, b se il secondo, XX è il numero progressivo del log del tale Player Turn (usate sempre due cifre: 01, 02, 03... così si mantiene l'ordine alfabetico). In questa maniera l'ordine temporale dei file sarà uguale a quello alfabetico, una comodità per cercare l'ultimo file che dovete

spedire nella cartella! Inoltre è facile da aggiornare. Una alternativa, invece di XX, è mettere la fase in cui ci si trova: MPh, DF-Ph... Però dovrete numerare i file lo stesso (soprattutto per le MPh inframmezzate da risposte: MPh01, MPh02...) e perderete l'ordine alfabetico (a meno che non diciate che a è la RPh, b la PFPh...). Come ultima raffinatezza potete mettere una lettera alla fine che indichi chi ha spedito il file (es. l'iniziale del nome), tanto da essere sicuri sulla natura del file, per sapere se dovete spedirlo o se dovete rispondervi. Pare una cosa stupida, ma quando vi farete prendere la mano ed inizierete 5-6 partite alla volta vi tornerà utile!

Comunicare sempre nella maniera più esplicita possibile: dichiarate sempre AM, CX, armored assault prima di muovere le unità. Dichiarate la spesa di MF/MP, come spiegato prima. Indicate sempre se volete che l'avversario faccia qualcosa, ad esempio "queste sono le mie azioni della RPh, metti prima le tue".

Usate le abbreviazioni e gli acronimi il più possibile. Molti sono tipici di ASL, altri su misura per il PBeM. Ad esempio "1MC ttb" significa "tiro gli 1MC Top To Bottom" (dalla cima al fondo dello stack). AM per Assault Movement, NAM per Non AM.

Rispettate le regole per il Right Of Inspection. Con VASL è facile sbagliarsi ed andare a vedere negli stack avversari con un semplice click. Altra cosa che sembra stupida a dirsi, ma molte volte ci si sbaglia. Mi è capitato di dover far rifare un setup al mio socio per la mia leggerezza: non è bello!

Indicate possibili anomalie appena le vedete: a volta un file si corrompe, ed ecco che unità con "?" non lo hanno più o cose simili. Inoltre, come nel FtF, ci si possono dimenticare pedine in giro!

Siate sportivi! Non lamentatevi dei dati di VASL, ci sono studi statistici che ne dimostrano la bontà! Quella nota di Rodney Kinney cui mi riferivo prima è vera, ma succede una volta ogni fantastilione di PC!

Se succede il peggio ed il vostro avversario deve abbandonare una partita a causa di accadimenti della vita, accettate la sua decisione con grazia. Intendo dire, dai, è un gioco eccezionale! Similmente, se dovete rinunciare non fate una sviolate all'avversario perché vi sentite colpevoli. Siate uo-

mini, affrontate la vita. Capirà di certo, vedrete!

Beh, Matt, grazie per la panoramica!

A questo punto, dopo circa 3.165 parole (!), tutto potrà sembrarvi complicato e difficoltoso da afferrare nell'insieme. Ebbene, vi giuro sulla mia collezione di ASL che non è così! Qualcuno potrebbe, lecitamente, chiedersi se il gioco postale valga la candela.

Il gioco postale presenta degli ENORMI vantaggi se dovete imparare delle regole nuove. Nel FtF non vi mettereste mai a tirar fuori il regolamento ogni mossa che fate. Per posta, potete prendervi tutto il tempo che volete. La prima volta che ho giocato uno scenario con i giapponesi ed il PTO avevo una fifa cane di sbagliare e fare la figura del pirla, ma me la sono presa comoda e non ho sfigurato, anzi ho addirittura vinto! Aggiungete alla cosa le comodità offerte da VASL stesso: unità HIP e gestione del terreno su tutte. La cosa torna comoda soprattutto per il PTO, gli scenari notturni e le Caves. Inoltre, impostando il Verbose LOS Mode potrete esercitarvi ad "indovinare" le LOS in casi particolari.¹³

Dal punto di vista strategico/tattico, il gioco postale vi permette di fare il vostro gioco migliore. Avendo magari a disposizione 15 minuti per fare quello che in un FtF fareste in uno, potrete realmente "entrare" nello scenario, considerare tattiche che non avreste mai preso in esame e prendervi il tempo di verificarne le implicazioni. Vi troverete più coinvolti negli scenari per posta che in quelli FtF!

Inoltre, potrete trovare in tutti i periodi dell'anno il tempo di giocare uno scenario! Credo che, negli ultimi dodici mesi, ho giocato tanti scenari per posta quanti ne ho giocati dal vivo: vi pare poco? Aggiungo che il mio usuale avversario abita a 20 METRI da me, non abbiamo problemi a trovarci! Anche nei periodi di lavoro più strani (es. i cuochi durante la stagione turistica, che lavorano tutti i giorni), nei quali non avete 4 ore di fila per giocare FtF, potrete giocare uno scenario. UNO?!? Anche 5 alla volta! Con 10 minuti di tempo per fare un log, e calcolando di rispondere un giorno sì ed uno no ai vostri avversari,

¹³Dalla versione 4.1.2 VASL gestisce automaticamente la LOS anche nel caso di terreni modificati, come appunto il PTO. In questa versione non è ancora stata implementata la gestione della LOS per gli Overlays, purtroppo: VASL legge soltanto il terreno sotto all'overlay.

con 30 minuti al giorno spalmati nel corso della giornata potrete giocare 6 partite contemporaneamente senza problemi!¹⁴



Cito ora un passo del libro di Nicholas Palmer "I giochi di simulazione strategica", ed. Mursia, 1981: "La seconda maniera per acquisire esperienza al di fuori della solita cerchia di amici, è il gioco per posta. Dato che c'è più tempo per ogni mossa (e per di più non si devono avere a disposizione 4 o 5 ore di seguito per una partita a faccia a faccia), e dato che si possono incontrare avversari di ogni valore, l'abilità aumenta velocemente.

L'inconveniente è che il gioco richiede molto tempo prima della fine (un anno, o anche di più, è fatto comune) e la mappa dev'essere mantenuta sempre aggiornata e lontana da parenti e animali domestici, oppure deve essere rifatta ogni volta. Per molti versi il gioco postale è più divertente di quello a faccia a faccia. Potete dedicare ad esso tutto il tempo che volete, mettervi a studiare le mosse quando ne avete tempo

e voglia, non essere assillati da un avversario impaziente che deve prendere l'ultimo autobus per tornare a casa, non sopportare un avversario del tipo lasciarmi-controllare-ancora-una-volta e in più potete diventare parte di una specie di confraternita internazionale di giocatori. Ovunque voi siate o viaggiate, potete trovare altri giocatori locali, magari gente con cui avete già giocato per posta; probabilmente vorranno anche offrirvi un letto per la notte, magari a condizione che non lo usiate e impieghiate quel tempo prezioso per giocare con loro!". Merita delle precisazioni: la durata del gioco non è di un anno (allora si andava per posta ordinaria, non e-mail!), in un paio di mesi finite uno scenario di dimensioni medio-piccole. Magari per i più grandi ce ne vogliono 4. Inoltre, la cartina "a prova di gatto" non sussiste più: VASL risolve il problema alla radice, eliminando la cartina! Poi, se avete un portatile, non dovete nemmeno essere a casa per giocare: penso ai pendolari sulla corriera o sul treno, ai rappresentanti che viaggiano molto ed a quando siete in ferie.

Bene, credo di aver detto tutto quello che potevo dire, nel modo migliore che sono riuscito a concepire. Se vi restano dubbi o se volete segnalarmi un errore, o un modo di rendere migliore questo pezzo, scrivetemi ad aslgheba@libero.it.

Segue in appendice un esempio di gioco. (ancora da mettere!)

Beh, che aspettate ancora? Prendete i vostri PC ed andate a giocare, subito!

Mario "Con tutte le e-mail che mando sono azionista di Telecom" Nadalini

Mario "Gheba" Nadalini

ndr: l'esempio di gioco citato dal "Gheba" può essere scaricato da www.openground.it



Ivan Vassilj Popovic

Consigli Tattici per Sprovveduti e Non "SKULKING"

LA tattica dello skulking è fondamentale per ogni buon ASL player, questa ti permette di evitare perdite in situazioni difensive. Mi spiego meglio. L'idea è quella di tenere la linea difensiva in posizioni che danno copertura. Nella propria fase di movimento le unità si portano fuori LOS per evitare il fuoco difensivo nemico e nella propria fase di avanzata si ritorna a riprendere la posizione e ... il gioco è fatto!

LINKS

Alcuni interessanti Links per ASL player.

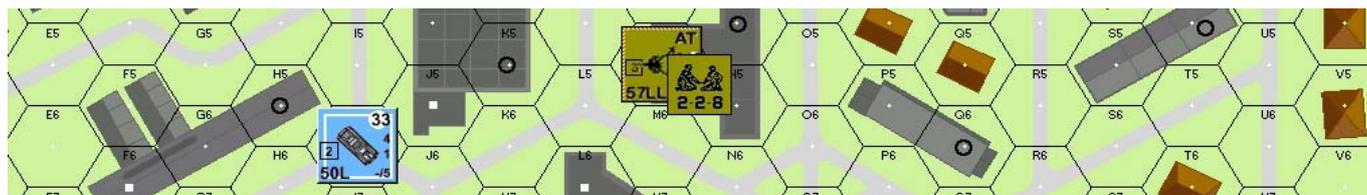
www.vims.edu/~jeff/asl/asl.htm
www.criticalhit.com
www.desperationmorale.com
www.uni.edu/~licari/asl.html
www.multimanpublishing.com/ASL/asl.php
<http://members.aol.com/adsquadldr/>
<http://members.optusnet.com.au/~mmjml/pbasl.html>
www.vftt.co.uk/
<http://ns1.myphphost.net/~cotel664/>
www.dconscripts.org/
www.fischers-design.de/asl/asl.htm#data
<http://underworld.fortunecity.com/postal/598/index.html>
<http://hem.passagen.se/klamal/asl.html>

www.socalasl.com/
www.mindspring.com/~tqr/
www.vasl.org/
www.warfarehq.com/asl/asl_hq.shtml
www.jrvdev.com/ROAR/VER1/default.asp
www.selfrally.org/
www.singlemanpublishing.com/
www.heatofbattle.com/

SASL LINKS

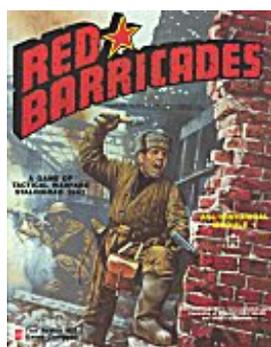
<http://showcase.netins.net/web/lubbensite/gsasl.htm>
<http://lgrb.sasl.info/>
<http://easyweb.easynet.co.uk/petewenman/>
www.geocities.com/hmielants/ASL
<http://pub84.ezboard.com/bsaslforum>
www.nafcon.dircon.co.uk/sasl.html

¹⁴Subirete anche voi l'angoscia da setup: perché fare un setup e metterci 45 minuti, quando nello stesso tempo potrete rispondere a 5 partite diverse? Ovviamente, se dovete fare un setup fate uno sforzo e concentratevi su quello per permettere al vostro avversario di cominciare a giocare!



3 AAR - Racconti di Guerra Campagna RB CG I

di Massimiliano Tuzzi



Russo (Sergio)

Obiettivo generale della campagna:

Resistere all'attacco tedesco cercando di causare sempre un numero di perdite vicino ad un rapporto 1,5:1 cosa che permette, da esperienze precedenti, di sopravvivere all'attacco tedesco e vincere la campagna:

17/10/1942

Obiettivo scenario: attendere l'attacco tedesco, sicuramente ci sarà un barrage di fumo, cercando di impedire qualsiasi avanzata di grande importanza verso le fabbriche dal lato Ovest ed impedire lo sfondamento su lato Nord.

Acquisti: Con gli 8 CCP non c'è molto da scialare il -1 permetterebbe di comprare fino a 3 compagnie di fanteria ma quello che ci si può permettere è una Rifle Coy alla quale ho affiancato una Mtr OBA e l'aumento del cecchino. Rimane così un punto che ho conservato per il prossimo scenario, non ho voluto comprare altri 40 FPP sicuramente serviranno in seguito. Tutte le compagnie entrano Full e l'OBA Normal. 1x 9-2, 4x 9-1 ed 1x 8-0 non sono male come leader per i russi.

Posizionamento: I tedeschi possono entrare fra A9 e U1 e bisogna piazzarsi a 2 esagoni dal bordo mappa, ciò impedisce di difendere le prime case e permette l'entrata dei tedeschi sul lato Ovest, lo schieramento è perciò molto esteso con alcuni finti sui primi piani di F5 e L5 per attrarre il fuoco ma anche un gruppo con un 9-2 una media ed una pesante in N5 che copre l'angolo nord-ovest e tutto il fronte nord. Altri punti di resistenza sono in B12 (una media) ed in F11 (media + pesante ed un 9-1). Un mortaio è sul tetto della fabbrica P8, precisamente in O6 e copre sia ad ovest che a nord, la fanteria è dispersa ed inframezzata da finti per impedire al tedesco una facile entrata.

AAR : i tedeschi hanno iniziato ad attaccare le fabbriche avanzando sotto la copertura di un barrage di fumo posto nella fila G e centrato sull'esagono G5; mentre altre truppe si inoltravano nella case ad ovest della mappa. Sul lato nord invece non si muoveva niente.

Vedi foto

La battaglia è andata avanti ad alterne vicende con i crucchi che sul long range avevano effetto per la superiorità delle loro MGs, mentre i russi si distinguevano nel combattimento corpo a corpo riuscendo o ad evitare l'ambush nemico o ad eliminare il nemico.

Il fuoco russo anche se coperto dal fumo, ha rallentato l'attacco dei tedeschi ma nel terzo turno essa ha iniziato a conquistare posizioni importanti (la casa in F5) e da lì la presenza di due killer stack entrati in azione alla scomparsa del fumo ha ridotto le nostre possibilità difensive ed ha permesso ai

tedeschi guidati da un 10-2 di conquistare la casa B12.

L'OBA russa si è rilevata assolutamente inefficiente per problemi di contatto telefonico (due rossi), qualche sabotatore deve avere tagliato le linee.

In lontananza si sentiva uno sferragliare di carri ma di essi non se ne è vista la presenza fino quasi al pomeriggio (5 turno) quando sono intervenuti in appoggio alla conquista della casa in F8; fortunatamente gli artiglieri russi posizionati al secondo piano della casa in J21 hanno eliminato il carro di testa appena hanno avuto l'occasione.

Questo a reso i crucchi più prudenti e non sono riusciti ad espandere la loro invasione oltre i rubble in G6, G7, G10, H8, H9; e solo a mettere un piede (F11) Nella casa F11-F12. Sul lato nord l'unica conquista è stato il rubble in U1.

vuoi collaborare ?
bene, scrivimi all'indirizzo
mtwml@tin.it



Questa rivista ha carattere amatoriale.

Advanced Squad Leader è un marchio registrato della AVALON HILL GAMES, Inc affiliata della HASBRO. Advanced Squad Leader is a trademark of Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate.



Figura 1: fine del primo turno del secondo giorno

Tedeschi (Massimiliano)

Obiettivo generale della campagna:

l'obiettivo previsto dalla campagna è la conquista di quasi tutte le fabbriche sulla mappa e come tutti gli obiettivi geografici è ingannevole, soprattutto in un gioco campagna. In RB infatti ho visto il giocatore tedesco avanzare, anche bene nei primi scenari ma se il rateo di perdite non era vicino almeno al 2:1 si è inevitabilmente arenato e subito il contrattacco russo. Quest'ultimo infatti ha la possibilità di acquistare più fanteria del tedesco. Perciò ritengo più opportuno cercare di distruggere quanta più fanteria russa possibile, anche a costo di perdere alcuni singoli scenari.

17/10/1942

Obiettivo scenario: devo prendere 15 locazioni di edificio di pietra, perciò, considerando quanto sopra decido di concentrare le mie forze nell'angolo a sud-ovest.

Acquisti: spendo i miei 15 con 1 rifle coy (7 p.), una seconda OBA da 80 mm (2 p.) ed il plotone armi pesanti (6 p.) per dare sostanza alla mia fanteria sia quantitativamente che per il fuoco d'appoggio.

Posizionamento: piazza le mie forze iniziali fra A9 e A1.

AAR: piazza subito un barrage di fumo in G5 per ostacolare il fuoco dalla zona a nord del russo ed entro con prudenza con le 2 compagnie iniziali, in particolare le Sturm nella zona sud e la Rifle nella zona

d'angolo.



La mia intenzione sarebbe di prendere di mira con la rifle la casa in F5/G6, perno della difesa d'angolo del russo e uno dei probabili punti in cui piazzare i 45L anti-carro (dipende se il russo cerca da subito di far perdite), motivo per cui anche evito di far entrare i miei PzIII. Nel secondo turno faccio entrare i rinforzi, le armi pesanti nella zona dei miei 10-2 per formare dei killer stack ed un po' di altra fanteria nell'angolo, lascio qualcosa fuori mappa per sfruttare eventuali spostamenti di forze russe verso l'angolo dove si è accesa la battaglia.



Figura 2: fine del primo turno del secondo giorno

Ho cercato di avanzare con prudenza per evitare forti perdite, ed infatti là dove sono avanzato con eccessiva baldanza sono stato punito con il ferimento di un leader 10-2 ed un po' di sturm rotte! Appurato che non ci sono cannoni anticarro nella casa in F5/G6 entro con i carri, cerco di tenerli al riparo dall'unico altro punto intelligente dove il russo potrebbe aver piazzato uno dei suoi AT ed infatti sbaglio e ne piazza uno a tiro dalla casa in I21! Vengo subito punito con la distruzione del carro, magra consolazione si salva l'equipaggio. Lo scenario finisce con una mia vittoria ma non mi sento soddisfatto, non sono riuscito a fargli molte perdite ed è riuscito a ritirarsi in modo abbastanza ordinato. I VP sono 25 per me e 19 per Sergio con le perdite così distribuite:

Russi			
237	447	226	227
7	6	5	1

Tedeschi					
247	548	237	238	467	Lead
3	3	1	1	13	Carri PzIII

Dal mio punto di vista l'analisi delle perdite evidenzia luci ed ombre. A ben vedere i VP di sola fanteria posso dirmi quasi soddisfatto, siamo a 25 a 13, quel 2:1 che cercavo, però ho perso 3 squadre d'élite. Fuori da questo calcolo poi c'è un leader eccezionale. Insomma, uno scenario decisamente interlocutorio.

... continua

Massimiliano Tuzzi



4 ASLGossip

di Loriano "gruntpgm" Rampazzo

Se piangi, se ridi... 15

ASL è un gioco in cui si tirano molti dadi. Per quanto l'abilità di un giocatore dipenda da fattori strategico-tattici, dalla conoscenza del regolamento e dalla capacità di rischiare al momento giusto, quando i dadi non ti girano in maniera adeguata (e quindi lo fanno per l'avversario) ne nascono due posizioni psicologiche opposte: la lamentela e l'esultanza. E dato che in ASL si tirano molti dadi, le probabilità di avere lamentele ed esultanze sono elevatissime.

Non è vero che i risultati favorevoli e contrari si compensano statisticamente, forse ciò accade solo se si considerano tutte le partite giocate sul nostro pianeta dal momento in cui fu aperta la prima scatola di Beyond Valour. Specialmente a livello di singola partita i risultati non sono mai compensati, anche perché spesso richiedono eventi combinati: infatti se è vero che l'avversario ci fa quasi sicuramente male con uno "snake eyes" su una risoluzione di fuoco, avere SAN 2 non garantisce una vendetta automatica, serve un ulteriore "1" con lo Sniper perché il danno si possa restituire in maniera adeguata.

Così ho pensato di scrivere un breve regolamento che consenta di legittimare in qualche modo il comportamento di chi si lagna e contenere quello di chi esulta, e di valutare se effettivamente il dio dei dadi ci ha protetto o maledetto in una partita.

Naturalmente pur essendo un qualcosa di matematico non si tratta di una cosa seria, però è vero che molti giocatori hanno il loro sistema razionale (ad esempio registrare tutti i 2 e 12 tirati dall'una e dall'altra parte) per farsi un'idea dell'andamento della partita. Il meccanismo proposto sembra solo un po' più preciso, salvo smentite, e non molto farraginoso. Dei sistemi basati sulla propria sensibilità (sfigometro & C.) non parlo perché decisamente faziosi.

Ultima nota, l'ho chiamato "Capitolo Omega" perché ormai tutte le regole serie del gioco sono già state tutte scritte...

Ω. Lagnanze ed Esultanze

Ω1. Calcolo della Sfortuna: ogni giocatore ha, in qualsiasi momento del gioco, un proprio numero di Punti Lagna (PL).

Ω1.1 All'inizio di una partita, prima di scegliere le parti con cui giocare, i giocatori, possono stabilire per accordo il numero iniziale di PL per ciascuno degli schieramenti. Tale calcolo è basato sulla presunta sofferenza del giocatore che guida l'una o l'altra parte, in vista della situazione materiale (preponderanza di uno schieramento), morale (truppe di Elite o nazionalità deboli) e tattica (posizione difficilmente attaccabile o difendibile). Per uno scenario bilanciato i PL iniziali dovrebbero essere zero per entrambi, e comunque mai superiori a 3.

Ω1.2 I giocatori possono calcolare la Sfortuna di Scenario (SS) sommando a parte progressivamente i PL guadagnati indipendentemente dal loro consumo, in modo da avere a fine partita un valore indicativo dell'andamento globale della propria Sfortuna nel gioco. Ovviamente, la Sfortuna di Campagna (SC) si ottiene sommando le SS delle partite giocate.

Ω2. Variazioni dei PL: nel corso di una partita la quantità di PL posseduta da ciascuno subirà delle modifiche. Ciascun giocatore ha la possibilità di usare i suoi PL in qualsiasi momento della partita, spendendone 1 ogni volta che un giocatore esulta o si lamenta. Di conseguenza, ciascun giocatore ha la possibilità di lagnarsi della sua sfortuna o sghignazzare in faccia all'avversario una volta per ciascun PL che possiede.

Ω2.1 Guadagno: i PL aumentano di 1 per il giocatore che subisce un evento negativo. La Tabella Ω mostra alcuni degli eventi che aumentano il numero di PL.

Ω2.2 Lagnanze: il giocatore può spendere 1 PL e lagnarsi di un evento di gioco sfortunato.

Ω2.3 Esultanze: il giocatore può spendere 1 PL ed esultare per un evento di gioco fortunato.

Ω2.3 Lagnarsi o esultare non è mai elegante ma alle volte non ci sono santi (ah, ASL, gioco dalle emozioni forti!).

Ω3. Uso eccessivo dei PL: Quando un giocatore arriva a PL zero può continuare a lagnarsi o ad esultare, ma non perderà ulter-

riori PL ed il totale dei suoi PL non scenderà sotto zero. Tuttavia un giocatore che si lamenta o esulta quando ha PL zero o meno è veramente poco elegante.

Ω3.1 È possibile introdurre una vera e propria penalità di gioco per chi vuole lagnarsi o esultare nonostante abbia raggiunto PL zero: ogni volta che un giocatore vuole spendere 1 PL che non possiede consente all'avversario un'immediata Attivazione del Cecchino.

Tabella Ω - Eventi che fanno guadagnare 1 Punto Lagna

L'avversario ottiene un "2" come colpo critico
L'avversario ottiene più "2" nello stesso turno (1 PL supplementare per ogni "2" dopo il primo)
L'avversario recupera un'unità DM con un "2" (Heat of Battle)
L'avversario recupera due unità DM (MMC non Equipaggio) in una fase di Rally
L'avversario mantiene la ROF con la stessa arma per un numero di tiri pari alla stessa ROF+1 (es. ROF 1 mantenuta per 2 volte, ROF 2 per 3 volte e ROF 3 per 4 volte)
L'avversario tira per 4 volte consecutive un risultato DR minore di 7.
Il giocatore ottiene un "12" sulla risoluzione di un Heat of Battle e l'unità si arrende
Il giocatore rompe un'arma al primo tentativo di sparo (conveniva non averla)
Il giocatore effettua una Random Selection ed il risultato va applicato a più unità

PS: Questa Tabella è decisamente incompleta ed attende il contributo di partite giocate. Ringraziamo sin da ora i contributori perché ogni esperienza personale che possa essere aggiunta nascerà dalla sofferenza.

Loriano "gruntpgm" Rampazzo

¹⁵da una canzone di Bobby Solo

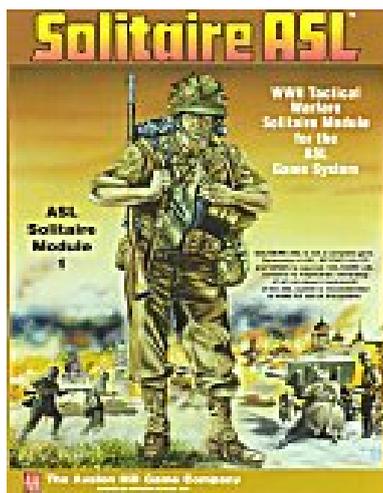


Ivan Vassilj Popovic consigli per le reclute:

visitate il sito di Tom Repetti, www.mindspring.com/~tqr/, e scaricatevi gli esempi di gioco (XOP). Questi vi aiuteranno a capire non solo i meccanismi del sistema ma vi daranno un'idea anche delle tattiche di gioco. Cosa aspettate muovetevi!!

5 SASL Mon Amour

di Vonfritz

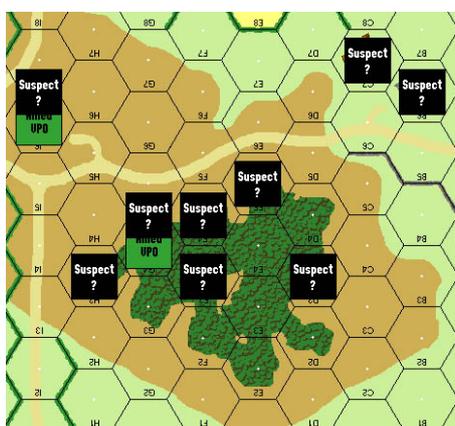


COME avrete certamente letto nella mia presentazione, sono un vecchio wargamer, vecchio nel senso che gioco da molto tempo, e mi sono avvicinato, un po' come tutti voi, a ASL. Per vari motivi, che non vi illustrerò per non tediarvi, ho giocato pochissimo FtF e quindi ho sempre avuto un approccio "solitario" al sistema. Ora cio', vi confesso, ha i suoi lati positivi ma ha anche imbarazzanti lati negativi come quello di non accorgersi di interpretazioni errate del regolamento o approcci tattici del tutto errati e mai puniti. Beh, in un modo e nell'altro mi divertivo, fine ultimo fondamentale si direbbe. Capirete tutti che l'avvento di SASL per me fu particolarmente importante, ricordo ancora la presentazione del prodotto sulla rivista General che manco a dirlo mi entusiasmò... inutile dirvi che mi precipitai ad acquistarlo. Siamo intorno al 1995. Per coloro che non conoscono SASL (Solitaire Advanced Squad Leader) non si tratta altro che di un manuale, o meglio, una serie di regole che ti permette di giocare ASL in solitario, ma con alcune varianti. E' bene dire subito, per non ingannare il lettore, che non è possibile giocare gli scenari standard con

le regole di SASL (ho alcune idee anche per questo), ma vengono giocati scenari leggermente diversi, scenari che potrei definire "dinamici", ma di questo parleremo tra po'. Tutte le regole di ASL sono applicabili al sistema, le piccole variazioni presenti ti permettono comunque un approccio strategico-tattico simile. Fondamentalmente 3 sono i nuovi aspetti introdotti da SASL: i ?S (Suspect Counter), il Command Control i Random Event (RE). I Suspect Counter, d' ora in poi indicati con ?S, altro non fanno che simulare la possibile presenza del nemico sul campo, counter come da figura,



vengono piazzati sulla mappa e indicano i possibili "nascondigli" del nemico. Dal punto di vista della pura simulazione possiamo immaginare le posizioni segnate sulla mappa, come le indicazioni forniteci dai nostri scout o dovute alle segnalazioni che i ricognitori aerei ci hanno fornito. I ?S vengono posizionati sulla mappa secondo regole ben precise a seconda degli scenari scelti.



Prima di spiegarvi come e quando i ?S si "attivano" e bene dire che questi possono simulare l'attitudine del nemico sul campo di battaglia : in difesa o in avanzata. L'attitudine del nemico rappresenta, quindi, il modo in cui le unità nemiche interagiscono sul campo: in difesa (ATTITUDINE: HOLD) il nemico tende a mantenere le posizioni difensive; in avanzata (ATTITUDINE: ADVANCE) il nemico è in movimento verso le posizioni avversarie. L'attitudine è prevista dallo scenario anche se poi particolari meccanismi durante il gioco potrebbero cambiare le cose. Quanto illustrato fino ad ora vi dà solo un'idea di ciò che succede realmente, l'attitudine da uno "scopo" alle unità generate dai ?S ma anche ai ?S stessi, infatti con l'attitudine "Advance" i ?S si muovono simulando il movimento "nascosto" nemico. Sembra tutto complesso, ma non lo è. Semplificando, i ?S in attitudine hold si attivano quando le proprie forze si avvicinano ad essi, in attitudine advance i ?S si attiveranno, in movimento, con l'approssimarsi alle nostre posizioni. Come avrete certo compreso l'attivazione dei ?S avviene con l'avvicinarsi ai counter stessi secondo tabelle distinte per nazioni, un esempio ci viene dalla figura di seguito che rappresenta la tabella di attivazione Russa.(figura 3)



Russian Generation Tables

RI: ACTIVATION CHECK (AC) (5.1)

Russian-ENEMY S? rolls for Activation if:

- A) FRIENDLY Infantry is in LOS within 8 hexes with a Final IFT DRM of ≤ -2
- B) FRIENDLY Infantry is in LOS within 6 hexes with a Final IFT DRM of ≤ -1
- C) FRIENDLY Infantry is in LOS within 4 hexes with a Final IFT DRM of ≤ 0
- D) FRIENDLY Infantry/Unarmored vehicle is in LOS within 3 hexes with a Final IFT DRM of ≤ 1
- E) FRIENDLY Infantry/Unarmored vehicle/CE AFV is in LOS within 2 hexes with a Final IFT DRM of ≤ 2
- F) Any FRIENDLY unit is ADJACENT

Figura 3: Tavola di attivazione Russa

Una cosa che non ho detto è che l'attivazione delle unità da ?S avviene, in particolari circostanze, con un AC dr (Activation Check dr), AC stabilito dallo scenario stesso. L'AC è un numero da 2 a 6, un $dr \leq$ dell'AC genererà unità nemiche. Dalla tabelle si evince che, ad esempio, un'unità che si porta in LOS di un ?S all'interno di 8 esagoni e con un Final IFT $drm \leq -2$ comporterà un AC dr ed un eventuale generazione di unità nemiche. Probabilmente il mio confusionario tentativo di spiegare il tutto con la lingua italiana fa sembrare il tutto più complesso di quanto lo sia in realtà ma vi assicuro che non lo è. Semplificando possiamo dire che: i ?S vengono posti sulla mappa, i movimenti verso questi provocano dei AC, vengono generate le unità vere e proprie che occuperanno le locazioni già occupate dal ?S. Chiaro? A questo punto vi basta solo sapere che la generazione delle unità avviene con un DR e con la consultazione di alcune tabelle.



L'altro aspetto importante introdotto in SASL è il Command Control (CMD). Il

command control rappresenta, in termini di simulazione, la coesione delle unità sul campo di battaglia, un'idea non del tutto nuova per un wargamer, ma una novità per ASL. La cosa è presto detta, le unità per poter agire, nel proprio turno, ed evitare il panico (PANIC), devono sottostare ad un $CMD DR \leq$ del proprio Command Number (CMD#). Il CMD# è pari al valore del morale dell'unità se trattasi di squad/HS, al valore del morale+1 se trattasi di Leader/crew o veicoli. Unità amiche all'interno del raggio di comando di un leader (2 esagoni) usufruiscono del CMD# di quest'ultimo per il proprio check. Regole molto semplici, come si nota, ma che tuttavia introducono aspetti tattico-strategici importanti, aspetti che è necessario investigare e pianificare prima di imbarcarsi in una qualsiasi azione... vi assicuro che è spiacevole pianificare un attacco e ritrovarsi poi le unità in panico o peggio trovarsi sotto attacco con la tua MMG bene appostata che non apre il fuoco perché quei maledetti cacasotto sono andati in panico.



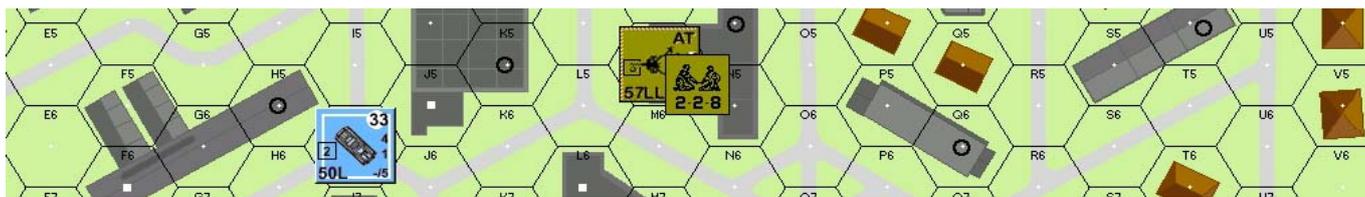
La terza novità è rappresentata dai Random Event cioè eventi casuali che vengono generati dal WCDR all'inizio del turno. Gli scenari di SASL prevedono per entrambe le forze in campo dei Random Event Number

(RE#) che generano eventi in conformità a tabelle specifiche per le varie nazioni. Gli eventi sono di vario tipo: rinforzi in arrivo, OBA, attacchi aerei, cambio di condizioni atmosferiche, campi minati, filo spinato etc... tutte cose comunque già viste in ASL.

CON questo articolo ho evidenziato in particolar modo gli aspetti nuovi introdotti da SASL in ASL evitando di parlarvi del sistema vero e proprio di gioco. Ho evitato di parlarvi di come le unità nemiche compiono azioni durante le varie fasi e di come queste si integrano nel gioco... sarà, il tutto, argomento di un altro articolo. Abbiate pazienza.

Nei prossimi articoli vi parlerò, oltre che del sistema vero e proprio, anche di campagne e magari, anzi sicuramente, vi racconterò della mia "vergognosa" prima missione... una autentica disfatta. Vi assicuro che il gioco funziona e che il divertimento è assicurato, SASL non è un giochino per "intimisti" ho un brutto surrogato di ASL, SASL è un nuovo modo di giocare.

Un'ultima cosa, SASL è stato ripubblicato dalla MMP nel 2000, il prodotto non è cambiato se non l'aggiunta di nuovo materiale: nuove missioni e nuove tabelle... neanche a dirlo... lo ricomprato! Alla prossima.



Voglio ritornare sull'argomento rivista più volte da me affrontato nel forum. L'idea della rivista è quella di dar vita a un progetto amatoriale che possa essere, insieme con le risorse in rete, un punto di riferimento per la comunità ASL italiana. E' chiaro che questo progetto potrà solo andare avanti con l'aiuto di tutti. Entrando nello specifico merito della rivista, voglio ringraziare quanti di voi, scrivendomi direttamente o semplicemente disquisendo nel forum hanno voluto darmi consigli: sull'impaginazione, sul titolo, sulla lingua da usare, sulle rubriche e quant'altro. Le idee, le decisioni prese a qualcuno piaceranno, a altri meno... pazienza era necessario fare delle scelte. Permettetemi solo di dire che ho cercato, pur non essendo un grafico, di dare un decente aspetto alla rivista e che l'aspetto estetico tenderà a migliorare senz'altro con i prossimi numeri. Spero che tutti, comunque apprezzerete, il mio sforzo di dar vita alla rivista che avrete fra le mani. Un ultima cosa. E' necessario che mi aiutate, ho bisogno di redattori per le varie rubriche, di articolisti che possano farmi avere il materiale da pubblicare, vorrei evitare per il prossimo numero di pubblicare articoli pescati qua e là in rete. Infine, grazie a coloro che hanno voluto partecipare inviandomi articoli quando ancora l'idea era un progetto. Grazie.

Giuseppe "Vonfritz" Leo