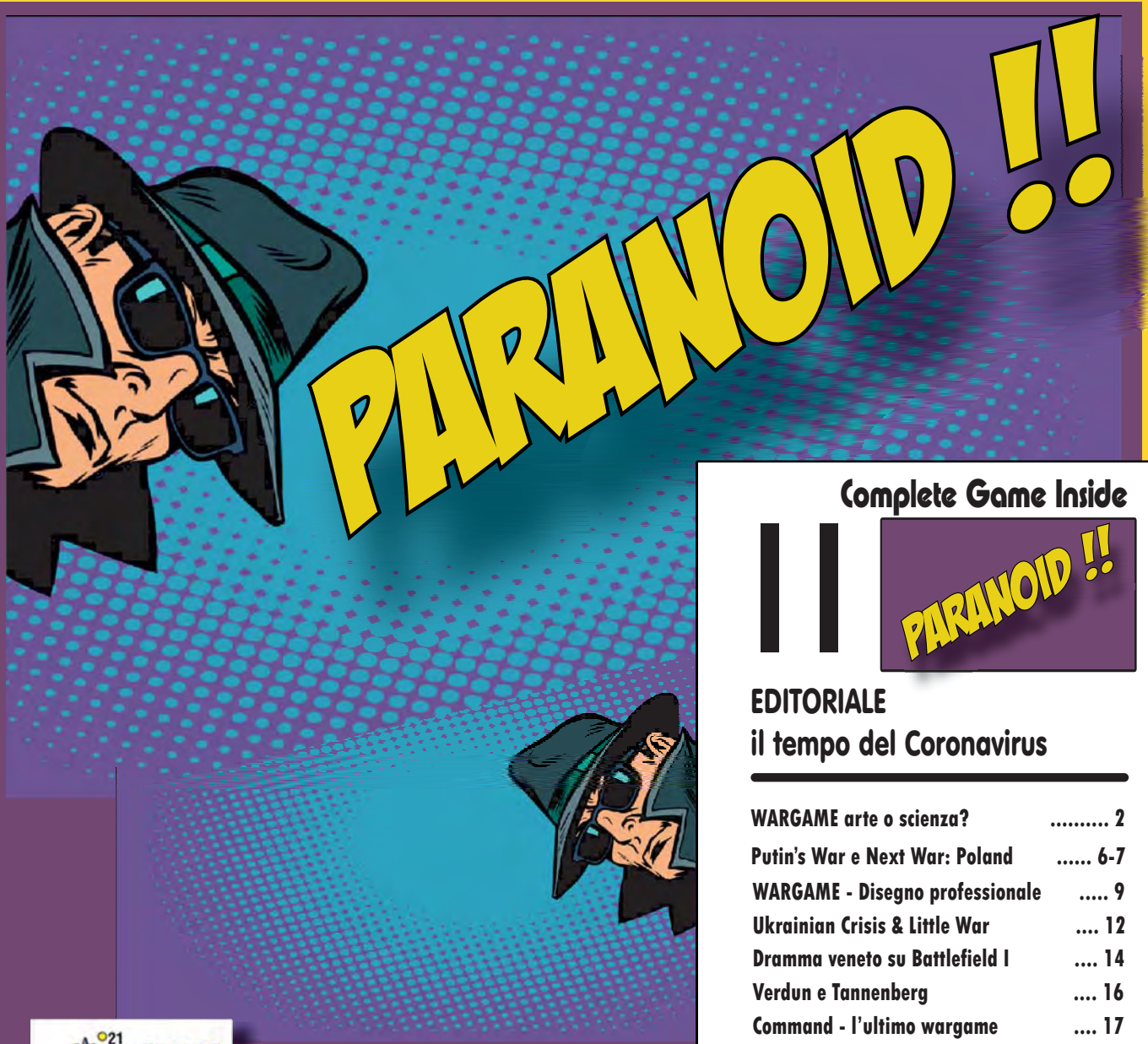


# NO TURKEYS!

Magazine del VALGAME club Valdagno



Complete Game Inside

**PARANOID !!**

## EDITORIALE

il tempo del Coronavirus

WARGAME arte o scienza? .....	2
Putin's War e Next War: Poland .....	6-7
WARGAME - Disegno professionale .....	9
Ukrainian Crisis & Little War .....	12
Dramma veneto su Battlefield I .....	14
Verdun e Tannenberg .....	16
Command - l'ultimo wargame .....	17
Storia: The Wargamer - tutte le riviste .....	19



## L'ERA DEL CORONA VIRUS

*Ammettiamo che il Coronavirus ci ha presi tutti alla sprovvista, anche se da decenni gli scienziati prevedevano la possibilità di un'epidemia. Fatta eccezione per i poveri malcapitati che sono entrati nel tunnel del virus, uscendone morti o comunque malconci, possiamo oggi dire che si è trattato di un'epidemia molto "mediatica".*

*Il fatto di non vedere la gente con i bubboni violacei dimenarsi agli angoli delle strade ha fatto sì che progressivamente, le gente comune, credesse sempre meno alla pericolosità di questo agente virale. Così siamo arrivati alla sfiducia nelle istituzioni, negli operatori sanitari (all'inizio celebrati come eroi) fino alle manifestazioni più becere ed idiote concepibili. La ciliegina finale sulla torta è stata la sfiducia nei media; e quando un popolo beota non si fida più nemmeno della TV si arriva sull'orlo del baratro.*

*Sono tutti scenari, però, previsti e studiati da chi si occupa di proiezioni sugli effetti delle catastrofi e delle epidemie (quest'ultime in grado di procurare molto stress perché perduranti nel tempo, in genere a tre ondate in un anno e mezzo). I risvolti economici, che hanno colpito soprattutto il settore commerciale, del turismo e dell'intrattenimento, non sembrano in grado di generare sommovimenti sociali, poiché molti lavoratori dipendenti hanno conservato il proprio reddito, pur con qualche difficoltà. Le proteste dei ceti medi, delle partite IVA (avvezze, a volte, ad accumulare guadagni grazie ad evasione fiscale o lavoro nero) non sembrano avere il potere di andare troppo oltre (pena una ritorsione del Fisco).*

*Chi rischia di fare il "Wargame" sulle strade italiane sono le masse dei lavoratori in nero, rimasti senza ammortizzatori sociali (a parte quelli indebitamente intascati). Chi è rimasto in casa si è adattato rapidamente ad una difficile condivisione di spazi e tempi con i familiari (mai tutti in casa nello stesso tempo). Queste "bombe" familiari hanno trovato sfogo sugli scarichi fognari dello stress, nel mondo esterno: i cosiddetti Social come Twitter o Facebook. L'uso di cellulari e PC non soltanto ha permesso di continuare una specie di didattica a distanza; soprattutto ha permesso di estraniarsi dalla condivisione di spazi familiari, evitando conflitti, litigi o peggio.*

*Scrivo questo "pistolotto" perché nei prossimi 5 anni tutti si dimenticheranno di quanto vissuto nel periodo 2020-2021, scordandosi anche di importanti insegnamenti. Il mondo tornerà a girare, nessuno farà prevenzione perché costa troppo e la gente che se ne frega non lo merita. Così la prossima epidemia, tra 10 anni, colpirà di nuovo un mondo più o meno (Italia) preparato; più l'umanità sarà in crescita più tali eventi si verificheranno.*

*L'Era del Coronavirus, tuttavia, coincide anche con l'esplosione di un fenomeno molto peculiare tra i "rinchiusi": la Paranoia (in gergo medico il delirio di qualcosa). Nel nostro caso quello che prima era sussurrato, ridendo al Bar, è diventato prima ossessione, poi delirio; ovvero Paranoia.*

*Ognuno di noi ha in sé i germi per essere un creatore di "falsi complotti", oppure, se parte di un centro di potere, può crearne di reali. Allo stesso tempo ognuno di noi è anche un "credulone" che, se non ha discreti collegamenti neurali, impianti non fatti con cultura televisiva e luoghi comuni, può cadere nella Paranoia del Complotto.*

*Così per ricordare ai posteri il tarlo che ha bacato le teste di molti di noi, nell'Era del Coronavirus, mi è venuto in mente di rispolverare una vecchia idea "free" di Brian Train (noto disegnatore anche di COIN), che si chiamava Paranoid Delusions del 2006, e di trasportarla nella realtà italiana. Ironia e sarcasmo, qui, hanno un sapore molto amaro. È il sapore di chi ha scoperto, dopo quasi 70 anni, di aver vissuto in un contesto di cialtroni (almeno per il 45%) e di chi ha buttato i migliori anno giovanili, pensando che la lotta politica potesse cambiare il mondo, mentre era la cultura che avrebbe dovuto farlo e farlo fare.*

*Ormai è andata così e godiamoci la Paranoia.*

**Paranoia:** psicosi caratterizzata da un delirio cronico, basato su un sistema di convinzioni, principalmente a tema persecutorio, non corrispondenti alla realtà. Questo sistema di convinzioni si manifesta sovente nel contesto di capacità cognitive e razionali altrimenti integre. La paranoia non è un disturbo d'ansia, bensì una **psicosi**. Si tratta, in sostanza, non di una sensazione di ansia o di paura, ma di disturbi di pensiero (giudizio distorto, sbagliato) di cui il paziente non ha coscienza.



## CONVENTION 2020: rapporto dal fronte

VenCon2020 a Mestre è stata l'unica occasione, per noi, di incontrare vecchi e nuovi amici. Ogni anno siamo sempre i soliti ma anche sempre diversi; chi ha qualche nuovo gioco di cui parlare e chi qualche nuovo acciaccio.

Per fortuna compagno alcuni giovanotti che, si spera, perpetueranno l'hobby. È stata una Convention familiare con tanto di maschere e distanziamento, più chiacchiere che tiri di dado (per me). Il lassismo che imperava in estate, inizio autunno, so che ha generato altre occasioni d'incontro in giro per l'Italia. Nulla d'indimenticabile, credo.

**IL WARGAME: un'ARTE o una SCIENZA?**

A marzo 2017, una commissione del Congresso americano impose un'audizione sulle pericolosità russe per l'Europa; da qui, forse, iniziava il proliferare di giochi sulla Terza guerra mondiale, retrospettivi solo apparentemente. Dall'intervento russo in Ucraina, 2014, le nazioni della NATO hanno studiato scenari simili, proiettati sulle repubbliche baltiche, Estonia, Lettonia e Lituania. Il Congresso americano sembrava davvero preoccupato di come le forze Nato potessero affrontare i Russi di Putin.

David Shlapak, allora ricercatore della famigerata RAND Corporation, diede un parere senza ipocrisie: *"La NATO non possiede deterrenti convenzionali per far fronte ad un attacco russo."* Secondo Shlapak, i Russi potevano sfondare le difese baltiche della NATO in 36-60 ore. Ci sarebbero volute almeno tre brigate pesanti in più (con carri, veicoli corazzati per fanteria, e artiglieria semovente) per poter rallentare un eventuale tentativo moscovita.

Ma com'era arrivata la RAND a queste previsioni ed alle soluzioni proposte? La risposta aveva qualcosa in comune con uno dei nostri passatempi: i giochi da tavolo. Il metodo di analisi di Shlapak consisteva in una serie di partite di wargame a livello operativo, giocati da rappresentanti di alleati della NATO e da membri della consulenza della Difesa e dell'Intelligence statunitensi.

Et voilà tornava di moda il "Wargaming". Sappiamo ormai tutti dell'uso estensivo praticato del Kriegsspiel, nel corso della storia sin da tempi remoti, e dall'applicazione dei comandi prussiani sul tema, quando il wargame tornava di moda, prima e durante la Seconda Guerra mondiale.

Oggi, considerando le tre maggiori potenze mondiali, Stati Uniti, Cina e Russia, e guardando alla competizione tra loro, molti ambienti militari hanno riconsiderato il proprio interesse nel "Wargaming", un nuovo attrezzo per studiare novità tattiche, strategiche e tecnologiche. Parallelamente si sono sviluppati, anche in Europa, studi sulle cosiddette crisi e guerre asimmetriche, sul terrorismo (La Francia ad esempio con FITNA).



Nel 2015, il Dipartimento della Difesa USA pubblicava un memoriale riguardante la necessità di rinviare ed investire nel "Wargaming". Due anni dopo, per quel progetto, il Pentagono fece richiesta di 525 milioni di dollari (in cinque anni). Oggi anche la Gran Bretagna sta seguendo le orme dei cugini. Il Ministro della Difesa ha organizzato un nuovo centro d'eccellenza per il "Wargaming" in grado di studiare e di esplorare le tecniche del

wargame. Allo stesso tempo, è emerso un nuovo pool di fornitori di wargame, appaltati dalla Difesa, esperti di *think tank* e ricercatori universitari - per soddisfare i responsabili di quelle politiche.

I funzionari della Difesa tornano, ancora, ad essere incuriositi dai giochi di guerra, perché quelle dinamiche da tavolo sembrano in grado di fornire informazioni per aree in cui, fortunatamente, non si possono avere prove empiriche (tipo la deterrenza nucleare e il riarmo). Nonostante la scarsità di dati, i pianificatori della Difesa e i funzionari governativi, sono spesso costretti a prendere rapide decisioni su come adattare strategia e atteggiamento, ad una nuova era di grande rivalità di poteri. Qui, il "Wargaming" ritorna e si riappropria del suo potenziale analitico.

Secondo quel promemoria del febbraio 2015, il Pentagono rilevava che i wargames, (attenzione quelli "fatti bene", professionali), potevano:

- accrescere *"la comprensione di ambienti complessi, incerti, nonché le mutazioni nei modi di fare la guerra,"*
- sottolineare *"l'impatto operative delle tendenze tecnologiche, delle sfide future e della competitività militare,"*
- creare *"forze più vincenti nei conflitti futuri"* attraverso lo *"sviluppo di nuove modalità"*, e *"concetti operativi ed organizzativi,"*
- *"identificare come poter sfruttare nuove opportunità, proteggersi dalle discontinuità e creare strategie competitive a lungo termine,"* e
- aiutare a distinguere tra decisioni *"sagge o imprudenti"* negli investimenti.

Ivanka Barzashka è fondatrice e co-direttrice del King's Wargaming Network presso il celebre King's College London.

Un recente lavoro di Ivanka Barzashka ci racconta che il vice capo dello staff della Difesa del Regno Unito descrive il "Wargaming" come potente protocollo, che *"può fornire una migliore comprensione e pensiero critico, lungimiranza, un processo decisionale, autenticamente informato, e innovazione."* Questo evidenzia il compito arduo, sottolineando la necessità di creare wargame nel modo più corretto possibile. La differenza sostanziale, nel 2020, è anche formale: il **wargame** è il prodotto di una metodica analitica, il cosiddetto **"Wargaming"** è, invece, uno strumento flessibile per poter produrre intuizioni credibili su argomenti di sicurezza nazionale.

Ma l'arte di creare i wargame, che tanto piaceva a Jim Dunnigan, sta forse diventando una materia scientifica?

**Wargaming: un arte?**

*The Art of Wargaming* è stato uno dei due libri di testo usati in un corso al King's College britannico, quello che doveva stabilire se il "Wargaming" era un'arte o una scienza. Peter P. Perla stava a cavalcioni tra le due ipote-

si. Chi ha avuto la fortuna di ascoltare Perla al King's sicuramente avrà molto più chiara questa intricata materia. Perla disse che il processo di interpretazione creativa degli eventi storici è lo stesso della narrativa, dello scrivere un racconto, uno *Storytelling*: dovevi identificare l'eroe, il cattivo e il conflitto. Progettare un wargame non è diverso, anche se il contenuto è quasi sempre più formale. Qualsiasi Designer deve prima decidere quale fosse il conflitto chiave all'epoca dei partecipanti, chi erano i protagonisti? La battaglia di Waterloo riguardava Napoleone o riguardava i suoi generali?

Perla sottolineava l'importanza di decidere su chi e su cosa concentrarsi, prima di iniziare il processo creativo. Dopo aver deciso quali erano i protagonisti e per cosa stavano combattendo, un Designer di wargame doveva decidere quale storia raccontare: economia politica, tensioni sociali, negoziati diplomatici o compromessi? Non c'è mai stata una regola generale per capire il contesto, ma, essendo il pane quotidiano di qualsiasi wargame, dovevano essere gli ingredienti base, da reperire dalle migliori fonti. Perla utilizzava l'acronimo **TREADS** per guidare qualsiasi nuovo progetto intrapreso. TREADS stava per: tempo, risorse, entità, azioni, dinamiche e spazio. Questi elementi erano i mattoni del wargame da ideare. Il modo in cui questi pezzi erano collegati assieme e come erano divulgati al pubblico, dovevano essere i mezzi per comunicare la storia che si stava cercando di raccontare.



Il Wargaming fino ad oggi, dunque, è stato un processo creativo, praticato più come un'arte che come una scienza. E i Designer professionisti progettano, conducono e analizzano i giochi in ambienti prevalentemente classificati. Questo approccio ha portato all'ampia accettazione del "Wargaming" come metodo d'addestramento e di sviluppo di concetti operativi nella Di-

fesa. Ha anche confinato la produzione di "wargames" in una ristretta comunità di professionisti e di esperti, che hanno affinato le proprie abilità attraverso un sistema di Gilda, Maestro-Apprendista.

The **Art of Wargaming** è un libro di Peter P. Perla del 1990. L'autore lo giustificava in questo modo: *"l'idea di trasformare la violenza della guerra in un gioco sembra contraddittoria, ma nonostante questa contraddizione fondamentale, o forse anche a causa di essa, i giochi sulla guerra continuano a crescere in popolarità."* Fino a quel momento, tuttavia, i libri sull'argomento si erano concentrati sia sul lato ricreativo sia sull'applicazione militare. Peter Perla tentava

una sintesi di entrambi gli aspetti, attingendo alle sue stesse esperienze di lunga data come appassionato di giochi e wargamer professionista (significa operatore della Difesa degli Stati Uniti). Il libro dava, forse, una delle più complete disamine sul "Wargaming". Evitando di cadere nella retorica e nel sensazionalismo superficiale di altri lavori sull'argomento, spiegava con cura la natura dello strumento - il Wargame (hardware) - e il suo processo di utilizzo - il Wargaming (software). Sosteneva che, per un migliore equilibrio tra la simulazione realistica professionale e la giocabilità dell'hobby, serviva una migliore diffusione tesa ad educare e illuminare gli utenti. Prima Perla affrontava la storia del "Wargaming" sia come hobby sia come attività professionistica. Soprattutto parlava del suo utilizzo presso il Naval War College, definendo, basandosi sull'esperienza storica, i principi fondamentali di cosa intendesse per "Wargaming" e cosa invece NON doveva essere.

Il libro, infine, esaminava le tendenze nel "Wargaming" dell'epoca (anni '90) presentando idee sugli sviluppi teorici e sui progetti per il futuro.

Ricordo che allora l'uso militare del Wargaming si stava decisamente spostando sulle simulazioni per computer.

Personalmente sono abbastanza d'accordo con Perla quando diceva che "le meccaniche di gioco" non erano gli strumenti di questo contesto - la vera "arte del wargaming" non era un semplice *toolkit*. Perla ribadiva che *"l'uso di moduli strumentali non creava il gioco"*. C'era una citazione che forse chiariva meglio il concetto espresso, dove l'arte non era rappresentata da un "toolkit", ma: "... (la capacità) di scavare in profondità CON il toolkit per trovare un modo per esaminare il problema ..."

È qui che entrava in gioco l'arte. Il processo di creazione di strumenti - metodi, meccaniche, ecc. - il mettere insieme questi componenti, in un'astrazione elegante e olistica, portava ad una sintesi che richiedeva ispirazione, intuizione e creatività. Porre eccessiva enfasi sul **PROCESSO** di assemblaggio, piuttosto che sul costruire un uso creativo delle parti - e farne un'esperienza -, portava verso un pendio scivoloso, lo stesso che, da un concetto di "scienza", porta allo "scientismo" - un'approvazione dogmatica della metodologia scientifica e la riduzione di tutta la conoscenza solo a ciò che è misurabile, eliminando la dimensione psicologica dell'esperienza.

Già Perla, insomma, aveva trasformato i creatori di wargame da scultori di modelli simili alla realtà (non erano poi così diversi da ingegneri dell'analisi scientifica). L'arte consisteva nell'essere scientificamente documentati e creativi, lasciando un margine all'intuizione e alla casualità. Avere un badile in un terreno roccioso non sarebbe servito a scavare; era più importante adattare il modello di scavo al terreno utilizzato.

Nel mondo professionale militare, oggi, i responsabili politici più anziani, invitati a partecipare, sempre più, ad esercizi di addestramento da tavolo, su crisi simulate, diffidano dei “Maestri del wargame”, quando questi promuovono il loro modelli, in grado di generare utili intuizioni analitiche, specialmente se queste intuizioni sfidano o contraddicono convinzioni esistenti.



King's College London held a series of strategic gaming events exploring NATO-Russia conflict dynamics. Credit: King's College London.

In effetti, l'ex alto funzionario, che aveva redatto la nota del Pentagono del 2015, aveva anche fatto notare che, il numero di persone che potevano creare “Wargaming” nel modo corretto, al Pentagono, era “estremamente scarso” e che “la maggior parte dei wargame soffriva di gravi carenze metodologiche che ne limitavano l'utilità”.

Sappiamo che le arti di approccio al “Wargaming” sono sempre state un ostacolo ad un'accettazione generalizzata presso circoli accademici. I docenti hanno estesamente rifiutato l'uso del wargame come un metodo di analisi credibile. Il professor Philip Sabin del King's College di Londra ha sudato sette camicie, per anni, per superare la riluttanza accademica di considerare i wargame come strumento didattico. Lui descrive proprio “un'incapacità del gioco di guerra, in sé, nell'ottenere qualche rispettabilità accademica rispetto ad approcci come i modelli matematici, la ricerca operativa e la teoria del gioco.”

Queste tendenze, tuttavia, stanno cambiando. Studiosi della Politica, che non sono “maestri di wargame”, stanno pubblicando nuovi articoli, impiegando un approccio più scientifico alle analisi dei wargame, anche in riviste serie come “International Security and Science”.

### Wargaming una scienza?

Il “Wargaming”, come metodo analitico, dovrebbe essere più simile a qualcosa di scientifico. Se gli strumenti del gioco di guerra sono analisi basata sull'evidenza, su dati, e se servono ad informare le politiche di sicurezza e difesa nazionale, i wargame dovrebbero essere più scientifici. I Designer professionali di wargame (non parlo di quelli delle nostre Convention) dovrebbero avere ben chiare sia la prassi di una buona analisi accademica sia una buona Intelligence.

L'ex presidente del National Intelligence Council, Tomingar, autore di “Reducing Uncertainty: Intelligence

Analysis and National Security”, affermava che: “lo standard per le prestazioni [nell'analisi dell'intelligence] non deve essere inferiore, anzi probabilmente deve essere superiore a quello delle discipline accademiche”. Lo stesso doveva valere per l'analisi con il “Wargaming”, un mezzo usato dall'Intelligence.

Anche all'interno di discipline consolidate, come le relazioni internazionali, gli studiosi divergono su quali pratiche siano scientifiche o meno. Tutti, però, riconoscono la necessità di distinguere tra scienza e non scienza, tra generazione di conoscenza fattuale e generazione di prospettive. Essere scientifici nella pratica del “Wargaming” diventa ancora più controverso.

Una volta si pensava che i wargame fossero scientifici per l'uso di formule, matrici (le tabelle) e calcolo della probabilità. In realtà i metodi del “Wargaming” possono impiegare tecniche di una vasta gamma di discipline, tra cui scienze politiche, psicologia, statistica e analisi decisionale. Il DNA della maggior parte dei wargamer professionisti li porta a concordare, in linea di principio, che il “Wargaming” è sia un'arte, sia una scienza; è possibile che molti si oppongano con forza a qualsiasi indirizzo che porti il “Wargaming” analitico, verso una scientificità ancora più spinta.

Tra alcuni wargamer, la semplice parola “scienza” evoca metodi di ricerca, eseguiti con operazioni matematiche, che, probabilmente, furono la causa che rese il “Wargaming” in gran parte obsoleto, dopo la Seconda Guerra mondiale. Questa opposizione, prevenuta, si basa su un'accezione ristretta della definizione di scienza – un concetto che molti dettagli si basano su test empirici all'interno d'ipotesi fasulle per una predizione del futuro. In effetti, ci sono molti modi di essere scientifici (il recente exploit dei virologi in TV lo manifesta). Un approccio scientifico al gioco di guerra dovrebbe comprendere metodi sia qualitativi, sia quantitativi, appartenenti ad una vasta gamma di discipline. E dovrebbe includere, anche, l'intera gamma delle scienze sociali.

Patrick T. Jackson, professore universitario americano (*The Conduct of Inquiry in International Relations: Philosophy of Science and Its Implications for the Study of World Politics* e anche *Civilizing the Enemy: German Reconstruction and the Invention of the West*), ci offre un'utile descrizione dell'approccio alla scienza delle relazioni internazionali, che può essere presa a modello al “Wargaming” analitico. Una scienza del “Wargaming” dovrebbe fondarsi su tre principi: dovrebbe essere “sistematica, pubblica e tesa a produrre una conoscenza globale.” Qualcosa che è caratterizzato da un modello o un metodo definito è definito **sistematico**, mentre qualcosa che è radicato in un sistema è definito sistemico (un protocollo diagnostico è sistemico, una malattia genetica è sistemica). Il termine pubblico si usa in antitesi a classificato o segreto; l'ultimo dei tre punti vuol dire scambio di informazioni.

Questi tre principi, forse, differenziano un “Wargaming” analitico credibile, perché diventa più standardizzato e condiviso dalla promozione individuale di un progetto, di un’idea e, quindi, dall’arte.

Il primo passo è identificare chiaramente gli scopi di un wargame. Ci sono **wargame analitici** che mirano a innovare e wargame non analitici (i nostri) che mirano a educare, sostenere o intrattenere. Se un wargame è analitico, cioè tende a raccogliere dati per produrre conoscenza globale, per forza segue principi scientifici.

I wargame analitici iniziano con una domanda, una tesi di ricerca, che ne guidano il design, la raccolta dei dati e le procedure di analisi. Al contrario, i wargame educativi iniziano solo con obiettivi di apprendimento; va precisato che, comunque, tutti i wargame analitici riescono ad essere anche educativi. Devono assolutamente seguire procedure di ricerca, appropriate nel design, per dare risultati credibili alle domande della tesi iniziale. Giochi che pretendono di essere analitici, ma i cui Designer conoscono già le conclusioni, prima dell’analisi dei dati, non sono scientifici e dovrebbero essere considerati uno strumento di mero supporto. È la stessa cosa che fa un programmatore quando scompone a pezzi un suo programma, verificando, magari con diagrammi di flusso, la congruità dei dati immessi.

Le analisi dei wargame dovrebbero collegare chiaramente le premesse alle conclusioni. In assenza di logiche chiare e coerenti, chi valuta queste analisi di wargame, potrà essere d’accordo o in disaccordo sulle conclusioni, essendo influenzato dalle proprie, preesistenti, convinzioni sull’argomento. Se l’approccio è sistematico c’è una logica chiara e coerente e nessun preconcetto. Uno dei principali progettisti di wargame, statunitense, ha osservato che l’analista di wargame dovrebbe essere un esperto della materia, che si immerge semplicemente nei dati.

Sono spesso pratiche devianti, che possono portare a una falsa valutazione anche in questioni di forte impatto, come l’uso del nucleare. Jackson scriveva che: *“I fatti ... sono accessibili a chiunque utilizzi le procedure appropriate per rivelarli, e non dipendono da rivelazioni o intuizioni, ma da dimostrazioni sistematiche e argomentazioni pubbliche, per quanto tecniche.”*

I wargame inoltre dovrebbero consentire la revisione *peer-to-peer*. In pratica, ciò significa dover descrivere la metodologia e presentare i dati per consentire ad altri esperti di giudicare la validità delle intuizioni derivate dal gioco e svilupparle in un proprio lavoro di valutazione; anche i wargame analitici classificati non dovrebbero essere esentati da questi requisiti fondamentali e le comunità di ricerca, quelle con le autorizzazioni appropriate, dovrebbero confrontare le loro conclusioni. Gli individui e le organizzazioni dovrebbero essere in grado di imparare gli uni dagli altri.

La fondamentale rivoluzione del sistema sta proprio qui. Un tempo si commissionava una simulazione ad un team o ad un Designer e poi la si applicava. In questo modo in vece la simulazione del Designer deve essere fatta girare, analizzata e verificata da altri team paritetici per poi giungere ad un sistema multi-controllato.

Un importante esperto statunitense di wargame osservava, durante un dibattito improvvisato, al King’s College di Londra, che i wargamer professionisti non avevano tempo per scrivere testi, modelli o regolamenti, né *“avevano desiderio di diventare wargame Designer”*. Ma per far progredire il “Wargaming”, tutti i Designer di wargame devono sempre fare riferimento a giochi precedenti, per capire quali meccaniche sono stati applicate e per quali scopi. Appare anche molto importante, è che i wargamer lascino un registro con annotazioni, che consentano ad altri di giudicare se il loro processo e la loro analisi, sono stati eseguiti correttamente.



Nel 2015, il Pentagono istituiva un “Classified Wargames’ Repository”, che al 2018 includeva 750 voci, giochi di guerra completati o futuribili. Questo archivio è stato visionato più di 14.000 volte, da più di 800 persone diverse, di 20 organizzazioni diverse (sempre del Dipartimento della Difesa, ovviamente). La Barzashka dice che non è chiaro fino a che punto questi “files” consentano l’auspicata revisione *peer-to-peer* o se siano utilizzati solo allo scopo di migliorare il “Wargaming”. Ad oggi, non esiste alcun archivio “non classificato”, dedicato al wargaming.

I wargame scientifici dovrebbero fornire punti di vista analitici ai problemi del mondo reale. Questo non è immediatamente ovvio, se abbiamo scenari di gioco astratti e set di regole semplificate. Ad esempio, il cybergioco della NATO, **Locked Shields**, è stato costruito attorno ad un avversario immaginario, Berylia, uno stato situato nel mezzo dell’Oceano Atlantico. Forse è necessaria un’accurata rappresentazione geografica e politica dell’avversario per comprendere le dinamiche di riarmo nel cyberspazio.

Se poi consideriamo un altro esempio, **World of Warcraft**, un enorme gioco di ruolo online multiplayer, la sua analisi delle dinamiche di conflitto, potrebbe essere

sia sistematica, sia pubblica, ma non sarebbe scientifica, in quanto non cercherebbe di rivelare l'evoluzione di un conflitto reale.



Ovviamente, è necessaria una semplificazione per dare un senso a un ambiente complesso. Ma i Designer di wargame devono fornire argomenti difendibili, sul fatto che stanno utilizzando modelli astratti con l'intento di produrre previsioni sul mondo reale.

Una pratica scientifica del "Wargaming" richiederà umiltà collaborativa da parte dei wargamer, volontà di migliorare gli strumenti per comprendere e affrontare le conseguenti sfide alla sicurezza. Per avanzare nella conoscenza, i Designer di wargame devono impegnarsi in un dialogo scientifico, con presentazioni pubbliche e sistematica dei metodi di "Wargaming" e delle loro scoperte circa i problemi del mondo reale. Dopo l'assunto di Shlapak, la NATO ha migliorato la sua difesa nel Baltico. Mentre alcuni sono rimasti "assai scettici sui principi sottolineati dalla RAND [wargames]", la discussione pubblica "think-tank" di quegli stessi principi, ha saputo generare un dibattito tra wargamer, docenti e politici, sul "come fare bene un wargame".

Il wargame come scienza, quindi, non è più inteso come un sistema dominato da matrici, tabelle ed algoritmi, come ai tempi di Dunnigan, ma come una procedura pubblica e testata da varie e diverse squadre. Evidentemente il concetto è passato solo in parte tra i Designer della vecchia guardia. Lo lascia trasparire un pensiero di Joseph Youst, celebre grafico di mappe. Secondo lui: "Non bisogna mai esagerare nel presentare la guerra solo come un esercizio di matematica e fisica. Quello che non va dimenticato è la fallibilità degli umani ed i loro comportamenti durante le crisi."

Il tempo in cui i militari usavano **Third World War** (GDW), per studiare le contromisure pare sfumare all'orizzonte, come una nave lontana.

**Putin's War**

Ty Bomba (2017)

Modern War Mag #29 (May/June 2017)

La preoccupazione di Shlapak e della Rand hanno generato un florilegio di giochi sulla futura Terza Guerra Mondiale o sulle guerre locali, chiaramente orientate verso un avversario russo. La Decision Games è responsabile di un modello di gioco, definito goliardicamente

BADASS ("cazzuto") che però sta per "Big And Dumb Armies Super System". La caratteristica che lo ha generato è che, l'esperienza di combattimento degli eserciti di quelli che in USA definiscono Primo Mondo, riguarda sempre più e soprattutto le Forze Speciali. Questo, ovviamente, aumenta ulteriormente il potere di combattimento relativo di tali armate. Ty Bomba è ovviamente il promoter di questo modello.



Il titolo Putin's War è un antico retaggio americano per cui la Storia non è fatta dai popoli, ma da chi li comanda o dagli eroi leggendari.

I componenti di gioco sono ottimi per tutta la serie; forse la mappa ha esagoni un po' grandi, che io definisco per "parkinsoniani" nel senso che anche

tremano le mani il counter ci finisce dentro lo stesso.



Le pedine sono molto carine (a parte la bandiera bielorusse che è una libera interpretazione).

Dicono sia un sistema molto interessante, con alcune idee uniche. Intanto mancano le ZOC, quindi si può gironzolare in mappa con facilità. Il sistema possiede nebbia di guerra e una dose di bluff (non sai mai quante azioni può intraprendere il tuo avversario o quante unità delle forze speciali sta impegnando in una determinata battaglia).

Dopo averne appreso le regole bene credo si possa giocare in un'ora e mezza. I soliti maligni dicono che sembra orientato verso una vittoria della NATO.

**Difetti riportati:**

1) l'assenza del Supply è ritenuta poco realistica. Si possono avere unità isolate per due turni di gioco senza effetti pratici. Magari il Designer aveva fatti altre valutazioni; mi viene in mente il "falso problema" dei Supply nella Grande Guerra.

2) Le Divisioni sembrano troppo potenti. In battaglie tra brigate contro divisioni le perdite delle brigate sono esagerate. Non posso commentare questo poiché sinceramente non vedo divisioni (armate, corpi, brigate ed anche reggimenti) ... non ho proprio visto divisioni dai simboli NATO.



3) Alla fine è un sistema bizzarro e casuale, o lo è in gran parte. In genere gli alleati vincono nella maggior parte dei turni, per i russi sembra essere dura.

#### Pregi

1) motore molto interessante, come detto non ha ZOC e si agisce ad impulsi determinati da punti azione segreti al "nemico". Veramente diverso dagli standard hex and counters.

2) Nessuna ZOC e piena libertà di muovere.

3) Le Forze Speciali si aggiungono al combattimento come shift di colonna sulla CRT. Ogni giocatore ha elementi per fare Bluff, li scelgono e rivelano assieme, il che risulta divertente.

4) Si agisce usando Punti Azione ottenuti con il tiro di 2d6. I tiri dei dadi qui sono segreti e nessuno vede cosa fa l'altro.

5) Il Russo sembra essere quello più in difficoltà e che abbisogna del giocatore più esperto. Deve catturare 4 VP di città per pareggiare e 6 VP per vincere, però deve anche difendere le proprie città. Senza le ZOC è veramente duro.

6) **il mistero della faccia di Putin.** C'è un counter che porta la faccia enigmatica di Vladimir Putin. Non si sa a cosa serve però.

7) il Supporto aereo. Ogni giocatore tira 2d6, il risultato inferiore è sottratto dal maggiore. La differenza segna il numero di markers aerei guadagnati dal vincitore del tiro. Sono usati per interdizione (penalizzano il suo movimento e combattimento).

Alla fine è divertente, anche se non tutti lo definiscono un vero wargame per la sua aleatorietà.

Il gioco è un concentrato per rivista che deriva dall'altro gioco di Ty Bomba **Putin Strikes** (nel senso che attacca non che sciopera). **Putin's War** è un trattamento strategi-

co (corpo d'armata a 55 miglia ovvero 90 km per esagono) con sfumature operative, mentre **Putin Strikes** è un trattamento a livello operativo con sfumature strategiche. Il sistema della **One Small Step** è meglio tagliato al combattimento moderno, in particolare rispondendo all'esigenza di ricreare il dibattito attorno al concetto di "brigading everything", più o meno le brigate pesanti citate nell'articolo precedente (con carri, veicoli corazzati per fanteria, e artiglieria semovente). In pratica la discussione verte sul fatto che le brigate sono elementi troppo ridotti per poter reggere l'urto di un'offensiva "face to face" e troppo grosse per poter essere usate in guerriglia urbana e non.

#### Next War Poland

##### Gene Billingsley – Mitchell Land (GMT 2017)

La serie **Next War** non è fatta di wargame introduttivi. Gli autori hanno voluto creare un sistema (e una serie) complesso, che, a loro detta consente uno studio dettato dalla guerra moderna, assieme ad un gioco coinvolgente. Detto questo, le regole standard non sono proibitive, anzi piuttosto "facile da imparare" da wargamer esperti. Nel gioco avanzato, invece, si ha un ritorno agli anni della **Victory Games**.

In avanzato c'è un maggior controllo dell'arma aerea che evidenzia meglio punti di forza e di debolezza di ciascuna parte. Per i giocatori che desiderano un'esperienza di "gioco mini-monster", giocare a scenari di campagna di gioco avanzati, con alcune o tutte le regole opzionali, sarà sicuramente "appagante".



**Next War Poland** è carino; ha componenti standard GMT con due mappe, di cui una è strategica, una bella idea. Graficamente il sistema è molto evoluto dai tempi di **Next War Taiwan**.

Il gioco è molto diverso dagli altri. In primo luogo, la densità delle unità terrestri non lascia momenti di pausa. Quando la NATO ottiene la superiorità aerea, l'altra parte entra in crisi e le atomiche iniziano a volare.

Molti ritengono **Poland** il migliore della serie **Next War**, anche se il meccanismo della *Sudden Death Victory*, un tiro casuale per vedere se si vince, dà certamente quel po' d'incertezza necessaria, ma in realtà toglie la vittoria dalle mani dei generali e la rimette, in gran parte, nelle mani dei diplomatici. Realistico sì, ma un po' frustrante.

Il bello del gioco sembra essere una straordinaria sinergia tra battaglie aeree e terrestri; anche in mare, se vogliamo,



soprattutto se il russo non è attento a difendere gli stati baltici, una volta invasi.

Le regole, tutto sommato, sono chiare, praticamente senza ripetizioni o riferimenti incrociati, tra regola e regola. Quest'assenza di rimandi è, tuttavia, un'arma a doppio taglio. O hai una memoria perfetta o sicuramente sbagli qualcosa di importante. Molti reputano questo insieme di regole, un po' troppo conciso. Allo stesso modo, si dice che ci vuol notevole applicazione per seguire le istruzioni di set-up, concise ma contorte. Il gioco potrebbe avere un voto alto se le regole fossero state scritte in maniera diversa, meno lapidaria, data la loro lunghezza e complessità.



Poland è il tipo di regolamento che non vorresti mai leggere. Devi letteralmente tenerlo tutto in memoria per capire ogni nuovo sviluppo, proprio a causa della mancanza di riferimenti incrociati tra le regole. Molti riferiscono anche di incompletezza nella scrittura e mancanza di dettagli sufficienti per fornire risposte definitive a tutte le domande. A volte, si rende necessario cercare "quella regola" rilevante, per una particolare azione, che esiste in una singola riga. Peccato.

Sui materiali nulla di dire. Tipici materiali GMT, pedine robuste, player aids e regole. Le due mappe si stendono bene anche se un po' più sottili della media. I tempi di gioco sono variabili dalle 24 ore di uno scenario avanzato fino alle 40 ore della campagna. Ma quante ore avete speso per studiare le regole.

È curioso che, gli scenari, consentano un numero illimitato di unità russe nell'oblast di Kalinin, l'enclave della vecchia Königsberg, dove il movimento di un tale numero di truppe verso il centro dell'Europa sarebbe quasi certamente rilevato molto prima della fine della mobilitazione generale.

Sono americane la gran parte delle truppe NATO. Le unità statunitensi, ad arrivare per prime, provengono dalle portaerei nel mare del Nord, seguiti dall'USMC che sbarca su mezzi d'assalto anfibio.

Nelle battaglie terrestri, la NATO si giova molto della sua abbondanza di elicotteri d'attacco e della loro maggiore efficienza. Di fronte a loro hanno una schiacciante superiorità numerica di fanterie russe e bielorusse.

Il primo turno, di solito, consiste in uno scambio massiccio di missili per distruggere le basi aeree, mentre le truppe alleate russe irrompono attraverso i Paesi Baltici e attraverso la Polonia orientale. C'è poco che la NATO possa fare per fermarli.

La NATO deve gestire, con attenzione, le sue risorse ed evitare la battaglia senza perdere troppi VP, in attesa dell'arrivo dei suoi rinforzi. I russi si avvalgono del fatto che il giocatore della NATO ha la proibizione d'entrare in Russia o in Bielorussia. Se, però, la NATO riesce a creare un percorso di rifornimento, attraverso i paesi baltici, vince automaticamente la partita, perché così possono rafforzare qualsiasi parte dei paesi baltici. Dall'altra parte, invece, se il giocatore russo arriva a controllare quattro esagoni di città nella Polonia occidentale, vince automaticamente la partita.

Il bello è la corsa tra la schiacciante superiorità navale della NATO, soprattutto nel baltico, e la schiacciante superiorità di terra dei russi, lanciati alla conquista della Polonia.

Il brutto è che, ad una certa età, simili regolamenti si affidano ai ricordi del tempo dei trent'anni e che mancano le "celluline grigie" per star lì a faticarci sopra.



### Riflessioni sul disegno del Wargame Corsi per Designers

Poteva essere un disastro per la squadra del Comando Strategico degli Stati Uniti, in difficoltà, e per la nascente Forza spaziale americana. I negoziatori hanno lavorato duramente per mantenere compatta una coalizione internazionale, contro l'accelerazione del programma nucleare iraniano, sotto gli sguardi imperscrutabili del Comando Strategico degli Stati Uniti. Nel frattempo il National Reconnaissance Office tremava, quando detriti spaziali stavano ostacolando le comunicazioni della stazione di terra della Forza spaziale. Entrambe le squadre, tuttavia, hanno concluso la giornata a un pelo dalla vittoria.

Ma di cosa stiamo parlando? Sebbene fittizio, questo scenario rappresenta due potenziali wargame progettati dai cadetti della US Air Force Academy, durante il locale corso di wargame design (autunno 2018, titolo *Wargaming Air, Space, and Cyber Power*). Il corso, offerto dal Dipartimento di studi militari e strategici, promuove la formazione strutturata di wargame basici a circa quindici cadetti all'anno.

Recenti articoli in *War on the Rocks* (la piattaforma per analisi, commenti, dibattiti e contenuti multimediali su questioni di politica estera e sicurezza nazionale, valutati in un'ottica realista) lamentavano l'assenza di corsi per il Design di wargame intermedi e basici, con conoscenze del Design di wargame, in gran parte autodidatta, celata nelle menti degli esperti e tramandata come in maestro ed apprendista. L'obiettivo dei nuovi corsi era fornire la formazione, le linee guida e l'ambiente di apprendimento pratico per garantire che ogni cadetto completasse il corso, uscendo con le necessarie conoscenze al wargame Design, per produrre simulazioni, adatte alla pubblicazione.

Se parte del solido dibattito sul wargame si basa ancora sul dubbio di: *"a cosa servono i wargame?"*, i corsi, descritti in questo articolo, dovevano articolare il secondo dibattito: *"come si impara la progettazione dei wargame?"*

### Definizioni, obiettivi e condizioni di Vittoria

I corsi erano basati su tre pilastri fondamentali: delineare il wargame, design basato su obiettivi e apprendimento degli effetti post vittoria. Erano un mix tra James Dunnigan, John Curry e Peter Perla, Phil Sabin, oltre a spunti personali dei relatori con lo scopo di definire il "Wargaming" come *"un test per prendere decisioni sintetiche, in condizioni d'incertezza, contro avversari pensanti, il che potrebbe generare intuizioni, ma non risultati dimostrati, coinvolge tecniche d'apprendimento diverse e promuove la coesione di squadra in un ambiente esente da rischi."*

In secondo luogo, si sanciva il primato dell'obiettivo. In parole povere, senza un obiettivo non si avrà mai un gioco professionale. Sebbene si discutesse, brevemente,

anche di creazione di ambienti *sandbox*, per generare di idee in assenza di obiettivi, sebbene il "Design *sandbox*", nella migliore delle ipotesi, tende a smarrire la facilitazione di un insegnamento di gruppo (l'arbitraggio del gioco stesso è, anche, una forma di facilitazione), e nel peggiore dei casi consacrando inutili gruppi seduti attorno ad un tavolo (BOGSAT), poco strutturati e prolissi se valutati come legittimi strumenti di analisi.

*Sandbox* è un termine inglese con cui si indica il recinto della sabbia destinato ai giochi dei bambini (sabbioniaia o sabbiera); in ambito informatico identifica un ambiente di prova, spesso slegato dal normale flusso di ambienti predisposti per lo sviluppo e il test delle applicazioni.

Quella dei gatti è un'altra cosa.

BOGSAT = *bunch of guys sitting around a table* alla maniera di re Artù ma in maniera ciarlieria e improduttiva.

Alla fine poi, né il wargame del Comando strategico USA, né il wargame della National Reconnaissance includevano vincitori predeterminati. Sia nel primo test, sia nel secondo, si sono affrontati disastri incredibili, ogni volta che si sono seduti al tavolo. Il miglior apprendimento, in effetti, viene dalla comprensione del fallimento, dalla correzione degli errori e dalla revisione delle strategie, non dagli sponsor, che ti danno una pacca sulla spalla. Giocare con l'unico intento di vincere, allo scopo di dimostrare e sostenere idee è un falso esercizio di futura negoziazione con il mondo reale.

### Letteratura del "Wargaming"

Nel loro interessante nuovo volume *"Successful Professional Wargames: A Practitioner's Handbook"*, Longley-Brown, Curry, Perla e Marston sostengono che esistono pochi libri di testo, validi, per insegnare la progettazione di wargame. Questa loro valutazione può essere condivisibile, ma alcuni testi, a mio modo, sono comunque ottimi ed adatti allo scopo.



*"Simulating War"* di Phil Sabin e *"Wargame Design Handbook"* di Jim Dunnigan sono tutt'altro che sorpassati.

In USA ritengono molto valido anche il manuale della serie sulle strategie del "Wargaming" dell'US Army War College e il manuale del wargamer della Marina degli Stati Uniti; ambedue guide per wargamer professionisti. Va citato, ancora, "The Art of Wargaming" di John Curry e Peter Perla, chiaro e diretto, come un vecchio parroco di campagna. Il nuovo libro di Matt Caffrey "On Wargaming" rappresenta anch'esso una novità libraria molto stimolante; potete scaricarlo in web su <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43/>.

Sono tutti libri che riassumono le esperienze di esperti professionisti, formati da soli, negli anni, sui tavoli di gioco ed in ambienti militari. Tutti poi conoscono l'imperdibile "Zones of Control" di Harrigan e Kirschenbaum; magari aggiungete un pizzico di "Gametek. The Math and Science of Gaming: The First 10 Years" di Geoff Engelstein e vi ritrovate i testi per un corso accelerato sulla creazione del wargame.



Uno studioso di giochi deve per forza applicarsi anche alle radici psicologiche ed alle narrazioni sociologiche del gioco. I giochi sono più di una raccolta di meccaniche. Piuttosto, possiamo dire che, i buoni giochi, sono spazi rituali, all'interno dei quali la competizione o la collaborazione diventa reale per i partecipanti (o in altre parole, l'esperienza sintetica di Perla, o gli spazi liminali di Johann Huizinga, "Homo ludens"). Altri testi fondamentali sono "The Ambiguity of Play" di Brian Sutton-Smith, ovviamente "I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine" di Roger Caillois, "Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds" di Gary Alan Fine

Per inciso anche la letteratura italiana è piuttosto ricca di buoni testi: tra i molti scelgo "Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo" di Andrea Angiolino, utilissimo per imparare a concatenare i moduli, l'esperienza di una storica ditta in "Vite in gioco. Pensieri, persone ed opere di una casa editrice chiamata International Team" di Marco Donadoni ... ma potrei citarne molti altri.

La vera ragione per cui le persone ricordano i grandi giochi per decenni (Monopoli, nel mio caso personale Topoli) è che questi sono emozioni vere, visceralmente vissute, che possono imitare eventi reali ed aiutare nel loro apprendimento.

Mentre la letteratura sul design ci documenta le pratiche migliori per la produzione di giochi professionali, la parte culturale ci informa sul perché i giochi funzionano a livello cognitivo ed emotivo. Un gioco ben progettato dovrebbe evocare una tensione, un vero stress nei gioca-

tori; dovrebbe sottolineare che, una volta raggiunto l'obiettivo, l'apprendimento attraverso la pratica ne esce rafforzato. Ad esempio, volendo semplificare il solito stantio esempio di wargame sulla deterrenza nucleare, possiamo notare che, giocandolo, sia le squadre blu, sia quelle rosse sperimentavano, fisicamente ed emotivamente, lo stress angoscioso della pianificazione di un attacco nucleare. L'esito della guerra e le vittime passavano in secondo piano, tanto che nel testo che rievocava quell'esperienza (Tom Allen - War Games) il titolo del secondo capitolo era: "Come è difficile iniziare una guerra".

### Imparare il Design giocando

In un corso di Design si può progredire molto, indipendentemente dalla profondità delle conoscenze e abilità. Prendiamo come esempio quanto fatto da un docente in materia, letteralmente entrando in classe con un carretto di giochi. Per stare sui principi generali, l'insegnante fornisce giochi di tipologia molto diversa tra loro: dai semplici giochi di carte ai giochi da tavolo contemporanei. Lo scopo di questa "invasione" ludica è quello di formare gruppi di studenti che eseguano l'autopsia del gioco, per capire perché sono giochi di successo. Di seguito è riportato un elenco di giochi scelti dagli studenti per la loro ricerca circa le basi di un buon Design:

1- A Distant Plain	9- Dragonwood
2- One Deck Dungeon	10- Terraforming Mars
3- Castle Panic	11- Hero Realms
4- Pandemic	12- The Fox in the Forest
5- Descent	13- Memoir '44
6- Persian Incursion	14- The Grizzled
7- Dominion	15- Mice & Mystics
8- Starship Samurai	16- Twilight Struggle

In effetti qualcuno si sta domandando, credo, se quello fosse un corso per disegnare wargame. L'obiettivo del docente era istigare all'autopsia dei giochi, primo per incoraggiare gli studenti a imparare giocando e sintetizzare il motore del gioco con le sue meccaniche; in secondo luogo, per esporre agli studenti stessi un portfolio più ampio di tipi di giochi, generi e meccaniche, oltre ai tradizionali wargame hex-n-counters.



Tornando all'obiettivo primario del corso, ciascuna squadra ha usato la bibliografia e le meccaniche dei giochi per sviluppare un modello in sintonia con gli obiettivi dati. I cadetti della squadra ,detta del Comando Strategico, hanno creato una *Heatmap* (un grafico dove i dati sono esposti come colori) ispirata a *Persian Incursion* (CoA nell'immagine sopra) e delle carte decisionali prese da *A Distant Plain*, un mazzo di carte avversario preso da *Descent*, ed un'astrazione grafica presa da *Twilight Struggle* e definita come "motore di negoziato delle crisi". La squadra del National Reconnaissance Office ha sintetizzato le meccaniche di gioco di *Castle Panic*, *Pandemic*, e *The Grizzled* per creare un gioco "cooperativo di distribuzione risorse", aggiungendo poi una meccanica di interruzione basata su una carta ed il sistema d'interazioni di *Prowlers & Paragon* per mitigare l'impatto dei dadi.

## TWO: ACTION

### TAKING ACTION

The first thing we need to discuss is how you play the game. Once you understand the basic rules, you'll be able to focus on the important stuff: defeating black-hearted villains, thwarting their nefarious plots, protecting innocent civilians, and making sure your secret identity stays secret.

Your hero can automatically do anything a normal person can do. All you have to do is tell the GM that your hero is taking the action. But whenever your hero or any other character tries to perform an action whose outcome is uncertain, he has to make a trait roll to see who gets to describe what happens.

Characters have **traits** that represent their attributes, skills, and powers. To make a **trait roll**, roll a number of dice equal to the trait that applies to the attempted action. Every even number rolled counts as a success. If you roll a 6, you earn a success and you also get to roll that die again. Another even number earns you another success and, if you roll another 6, another roll. This continues as long as you keep rolling 6s. If you want to play it safe, you can always take 1 automatic success for every 2 dice you choose not to roll.

Total up your successes and then subtract the task's **Difficulty**, which reflects how hard it is to perform. The result determines who gets to describe what happens, as shown on the following table. As used below, the character attempting the action is called the actor and the one resisting it is called the target. If several characters are attempting the same action, whoever rolls the most successes gets to be the actor. In cases where the action doesn't really have a target, use the following rule: When a player is making the roll, the GM acts as the target; when the GM is making the roll, the players act as the target.

SUCCESSSES	RESULTS
Less than 0	Target describes
0	Target describes, Actor embellishes
1	Actor describes, Target embellishes
2 or more	Actor describes

*Prowlers & Paragon* o P&P è un RPG di Super Eroi ed è anche un sistema guidato dalla narrazione. Le regole in questo gioco non danno luogo ad azioni e, nella maggior parte, non ti dicono cosa succede. Invece, ti dicono chi può descrivere cosa succede. Questo è il bello di P&P: descrivere cosa succede. Sia i giocatori che il gamemaster (GM) narrano a turno gli eventi del gioco. Questo fa sembrare P&P più un esercizio di narrazione collaborativa, che un tipico gioco di ruolo. Tuttavia, P&P non è nemmeno totalmente libero e aperto. Ci sono regole che aiutano a determinare cosa possono fare i personaggi e come si confrontano tra loro, specialmente in combattimento! Ciò impedisce al gioco di trasformarsi in un dibattito senza fine su ciò che è e non è ragionevole.

Il corso poi è stato focalizzato sul disegno di un prototipo da tavolo sebbene fossero stati presentati e discussi metodi di creazione gratuita come CyberBoard, Vassal, e ZunTzu o software a pagamento come GameMaker 2 e Tabletop Simulator. Solo sei mesi di corso, tuttavia, sono stati ritenuti troppo pochi per coprire tutti i fondamentali della pratica del Design (anche se i programmi semplici e gratuiti suggerivano che le soluzioni software non dovevano essere complicate). In effetti, però, la sensazione tattile di maneggiare componenti come pezzi di gioco, tirare dadi, mescolare le carte, scorrere i regolamenti, definisce lo stato liminale e prepara i giocatori a esperienze di gioco ricettive.

### Valutazione di un corso di Game Design

Il corso del prof. James Fielder, detto "Piccione", era prevalentemente basato su progetti. La valutazione è stata fatta anche sulla comprensione della letteratura, da parte degli studenti, attraverso saggi di riflessione, ma soprattutto è stata fatta su un prototipo di medio termine e un wargame testato e stampato, finale, pronto per essere messo in vendita. Da buon prammatico, Fielder, trovava spiacevole, in ambito accademico, osservare che gli studenti riversavano il loro capitale intellettuale in progetti, che poi erano accantonati. Al contrario, poteva essere molto motivante sapere che, alla fine del percorso, reali e veri clienti avrebbero valutato quello sforzo.

La classe è stata divisa in due squadre di otto cadetti, una per il Comando Strategico degli Stati Uniti e una per il National Reconnaissance Office. Il docente (e gli sponsor) hanno avviato il dialogo, ma da quel momento i giochi sono stati interamente condotti dai cadetti. Le due squadre hanno intervistato gli sponsor sugli obiettivi, determinando in che modo misurarli, hanno creato il prototipo ed hanno testato i loro giochi, riuscendo, alla fine a fornire strumenti efficaci per soddisfare i requisiti richiesti dagli sponsor. Ovviamente i giochi hanno generato più domande, che risposte; per quel *target*, tuttavia, era meglio porre le domande al tavolo, prima di contattare un vero avversario o di lanciare una nuova offensiva militare.

Questo procedimento collaborativo e sponsorizzato ha quasi dato un voto top al corso. Infatti, la costante comunicazione con gli sponsor ha assicurato la qualità, anche se ha imposto un tremendo stress ai cadetti, che mettevano in gioco grado e reputazione. Gli studenti, tuttavia, erano stati sempre concordi sul fatto che, assecondando un cliente reale (lo sponsor che commissionava il lavoro) si agiva in modo da trarre il meglio dalla loro applicazione. La *performance* degli studenti cadetti e i loro riscontri (*feedback*) hanno confermato ancor più che, allo scopo di rafforzare l'insegnamento dei fondamentali del Game Design, serviva la conoscenza della letteratura in

materia, la scomposizione autoptica dei giochi ed un progetto reale da realizzare e finire.

**Educazione al wargame "entry-Level"**

Un nodo irrisolto dal corso è stato il problema del gioco grosso e del gioco piccolo. Gli studenti hanno suggerito di progettare diversi giochi più piccoli, piuttosto che un gioco estremamente articolato, per scopi di valutazione (un po' come avviene al King's College inglese). Il corso di 40 ore ne avrebbe certo tratto giovamento. Anche l'insegnante avrebbe optato per la produzione di piccoli giochi, ma questo approccio avrebbe limitato le opzioni degli sponsor. È stata quindi valutata la possibilità di dividere gli studenti in team più piccoli (di quattro studenti) per introdurre il metodo "a molti piccoli giochi", aumentando i contributi individuali di ogni studente.

Volume 51 Number 6 December 2020

**Contents**

**Editorial**

Vigorous writing in concise, research is rigorous  
Timothy C. Gapper 739

**Articles**

Assessing the Distinctive Contributions of Simulation & Gaming to the Literature, 1970-2019: A Bibliometric Review  
Uyen-Pheung Nguyen and Philip Hallinger 744

Implications of Subject Matter Expertise as a Requirement for Debriefing: A Randomized Control Trial  
Desiree A. Diaz, Laura Gonzalez, Mandi Anderson, Valerie Mackenzie, Erica Hoyt, and Peggy P. Hill 770

Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland  
Malgorzata Ciel and William T. Howe 785

Neurological Assessment Using a Physical-Virtual Patient (PVP)  
Laura Gonzalez, Solomon Doherty, and Greg Weisk 802

Gearing Up for the Future of Exercise  
Rory McGloin, Kimberly Embaden-Martin, Christine Gilbert, and Jay VanHess 819

Simulation Game Outcomes: A Multilevel Examination of Knowledge Sharing Norms, Transactive Memory Systems, and Individual Learning Goal Orientations  
Janice Francis Supar, Teresa K. Betts, Heath Koller, and Jay Roach Humphrey 830

Per quanto ne sappiamo, non ci sono lauree universitarie in progettazione di wargame da tavolo, o anche di giochi in generale; a parte i programmatori di videogiochi. Secondo gli autori di **War on the Rocks**, la maggior parte del Game Design è selvaggia e autodidatta. L'autore del corso si era, quindi, chiesto cosa era possibile fare per migliorare la formazione del Design "entry-level" (livello basilico). Il suo corso, in effetti, è stato in grado di creare almeno una dozzina di designer "entry-level", che non esistevano in precedenza.

L'idea per il futuro è di portare i corsi direttamente alle unità periferiche. Quel corso di 40 ore durato un semestre, potrebbe essere replicato dalla "The Military Operations Research Society" con un corso intensivo di 40 ore di una settimana. Sicuramente, il venerdì, alla 39a ora, qualcuno strabuzzerà gli occhi davanti ad un esagono; tuttavia potrebbe essere un investimento produttivo, in assenza di un addestramento formale.

In alternativa è necessario leggere, giocare, poi leggere ancora, e progettare idee. Bisognerebbe introdurre i gruppi di giocatori non solo a sfide bonarie e in pieno cameratismo, ma anche alla scansione e riflessione sulle regole. Bisognerebbe essere di casa in BoardGameGeek e

**PAXSims**, scaricare dal web l'ultima versione di **Simulation & Gaming** nella libreria personale.

- <https://paxsims.wordpress.com/>
- <https://journals.sagepub.com/loi/sag>
- <https://warontherocks.com/>

Alla fine si può rischiare e pubblicare i progetti in Wargame Vault e The Game Crafter. Partecipa alla discussione e unisciti ai ranghi degli autodidatti. E, naturalmente, è sempre utile leggere **War on the Rocks**.



**Tactical Reconnaissance – A Soviet View**

Posted by Stephen Downes-Martin on 29/11/2020

I've added "Tactical Reconnaissance" (No. 23 of the Soviet Military Thought series) to the earlier post of books 1 – 22 in that series. Maybe of use to anyone interested in Cold War wargaming, or on how Soviet Military Thought has evolved into the current day.

Does anyone know of volumes after No. 23?

(For info to books.google.com, click on the gear wheel top right of the screen and select "Download PDF" for a clean text-searchable PDF.)

**WAR ON THE ROCKS** National security. For insiders. By insiders.

EDUCATING THE FORCE ABOUT SIGN IN BECOME A F

**LATEST PODCASTS**

REFLECTIONS ON A LIFETIME IN INTELLIGENCE  
JOHN SELWYAR, ADM. (RET.) WILLIAM MCRAVES, AND STEPHEN SUGA  
HOURS OF A DECADE NOV 27

LOST AT SEA  
IAN GREEN, MARTHA VANDERBIL, AND GUYE  
HOURS NOV 27

A STUDY IN POWER: THE LIFE OF JAMES A. BAKER III  
PHYLLIS BARK, SUSAN GREEN, ROBERT CHENEY, AND WILLIAM UNDERHILL  
HOURS OF A DECADE NOV 30

THE NEXT NATIONAL DEFENSE STRATEGY

**Ukrainian Crisis & The Little War**

**Brian Train – Hollandspiele (2017)**

**HOLLANDSPIELE**

VOL. II – Hex No. 9 THURSDAY, FEBRUARY 20, 2014 Hollandspiele LLC

**UKRAINIAN CRISIS & "THE LITTLE WAR"**

Two Games in one Box

By BRIAN TRAIN

In a shocking turn of events, publisher Hollandspiele and designer Brian Train have conspired to release two of Mr. Train's designs in a single package for one low price. Typical of Mr. Train's work, the games use clever mechanisms to simulate under-gamed conflicts. *Ukrainian Crisis* explores the intervention of the Russian Federation into Ukraine in 2014, a political and military conflict that is still ongoing. Double-blind commitment of Resource Point chips drive the ebb-and-flow of the struggle. The second game, *The Little War*, looks at the March 1939 Slovak-Hungarian Border War. This game utilizes an ordinary deck of playing cards.

(CONTINUED ON PAGE A-1)

Ukrainian Crisis è un gioco di Brian Train che l'autore lasciò in DTP pubblico, per anni, fino alla pubblicazione per i loghi di Hollandspiele.

Dal momento che si tratta di Brian Train questo affascinante piccolo gioco non può mancare di un aspetto di asimmetria. All'inizio vi può sembrare "sballinato" e casuale, ma subito chiaramente appare che, entrambe le

parti, hanno molte opzioni da perseguire, scelte da fare: tutto questo genera quella tensione di cui parlavo riferendomi ad un buon game. Se un giocatore sta perdendo, ci sono cose che può fare per bloccare le azioni, attendendo tempi migliori. Cercare di forzare una vittoria anticipata può spesso ritorcersi contro.

**Ukrainian Crisis** simula l'intervento russo in Ucraina nel 2014. Diplomazia, propaganda e prestigio internazionale giocano un ruolo importante nelle meccaniche, tanto quanto fa la forza militare; è addirittura possibile che la situazione non si traduca mai in conflitti armati. Le carte Evento offrono l'opportunità di trasformare alcuni aspetti a vantaggio o di scatenare guai. Il gioco è guidato dall'assegnazione di pedine Punti Risorsa. Queste pedine sono divise in tre categorie che forniscono ciascuna un intervallo casuale di Punti Risorsa: Minimo (1-4), Medio (2-5) e Massimo (2-12, tendente al 7). Ogni giocatore ha un numero finito di ogni tipo di pedina.

Questo non solo significa non solo che è importante impegnare le pedine in diverse attività, all'interno di un dato turno, ma anche che, man mano che il gioco progredisce, scelte fatte nei turni precedenti limitano la gamma di opzioni disponibili per il finale del gioco. Sebbene le decisioni siano ricche di sfumature, il motore di gioco è relativamente semplice, rendendolo un'ottima introduzione al gioco "pol-mil" (politico-militare).



I giocatori tirano 1d6 o 2d6 per vedere con quanti Punti Risorsa possono giocare. I chit Risorsa per Minor Effort danno 1-4 punti ma normalmente 2

o 3; i chit Moderati danno 2-5 PR, ma normalmente 3 o 4; e i chit Maximum Effort danno 2d6 (ma se fai un doppio becchi un evento casuale o Critical Incident).

Le carte evento, invece, fanno una serie di cose come aggiungere o sottrarre unità dal gioco, determinare gli atteggiamenti dei paesi stranieri o risolvere lo stato dei paesi minori vicini, come Moldova o Bielorussia. Ci sono due carte evento bellissime: **"United for Ukraine"** dove il portavoce del Dipartimento di Stato USA invia un selfie con un messaggio di sostegno per l'Ucraina su Twitter; e nessun effetto di gioco!

**"Fanculo l'EU"** dice: ogni paese dell'EU, nelle tracce di supporto o intervento, muove una casella verso la neutralità. Sic transit Gloria Mundi.

Esistono tre tipi di combattimento: simbolico, asimmetrico e cinetico. Il giocatore che sta attaccando in un'area organizza le unità di entrambe le parti, presenti, come desidera. Il tipo di combattimento si sceglie in dipenden-

za dal fatto che sia composto da unità regolari o irregolari. Se uno stack sta attaccando uno stack dello stesso tipo, può usare il combattimento simbolico o cinetico; in caso contrario, solo simbolico o asimmetrico. I giocatori lanciano un numero di d6 pari al totale dei Valori di Combattimento coinvolti e colpiscono con 5 o 6.

I colpi subiti nel combattimento simbolico, influenzano solo il prestigio del nemico; i colpi subiti nel combattimento asimmetrico, influenzano il prestigio (se inflitto da un gruppo irregolare) o neutralizzano le unità nemiche (se inflitti da un gruppo regolare); colpi in combattimento cinetico neutralizzano o eliminano le unità nemiche. La valuta principale del gioco è il **prestigio**, una sorta di concetto universale che racchiude il dominio, la stabilità, la determinazione o il livello morale di una parte.

**The Little War** è un gioco più piccolo su un conflitto minore: la guerra di confine del 1939 (una settimana) tra Ungheria e Slovacchia. Questo è più un impegno militare, ma ciò non significa che sia meno interessante, intelligente o innovativo. Little War è condotta usando un normale mazzo di carte da gioco (che dovrete avere in casa). Ad ogni turno, vengono pescate sei carte dal mazzo. Un giocatore riceve i cuori (movimento) e i quadri (combattimento), l'altro le picche (movimento) e i fiori (combattimento). Può essere che la fortuna in un turno privilegi un giocatore, ma nel turno successivo, il suo avversario avrà maggiori probabilità di essere lui il favorito.

Il giocatore ungherese usa i semi rossi, lo slovacco quelli neri. Usano le carte per muovere le unità e combattono con esse durante il turno. Le figure vengono fornite ai giocatori all'inizio del gioco e queste possono



essere utilizzate, a discrezione del giocatore, per: ricostituire le unità danneggiate e distrutte; fare una mossa di reazione; o saccheggiare gli aeroporti della retrovia del nemico. I jolly vengono lasciati nel mazzo e rappresentano eventi casuali. Il gioco ha solo 30 pedine. Le unità di terra sono equivalenti a un battaglione di 300-500 uomini, ad eccezione di un'unità corazzata leggera che rappresenta 12-15 veicoli corazzati. I marker aerei sono 9-10 aerei ciascuno.



### Italia 2016- Drama veneto per Battlefield I

Il nuovo sparatutto di Electronic Arts abbandona il futuro per tornare a inizio novecento: tra sangue, fango e proiettili, è il racconto di chi ha vissuto l'incubo del conflitto mondiale. E tra le ambientazioni c'è anche l'Italia dei Savoia. Va subito premesso che la storicità del gioco è veramente ridicola; tutti che sparano con mitragliatori più simili a quelli di Doom che a quelli del 1917, addirittura autoblinda austriache che trasportano truppa, pura fantasia, uso dei lanciafiamme in difesa per non dire altro.

Battlefield I è uno "sparatutto" in prima persona. Tu sei un soldato armato con armi diverse e fai missioni. Dagli anni '90 a oggi, gli "sparatutto" come Doom, Wolfenstein, Medal of Honor, Verdun e Call of Duty, tanto per citare i più famosi, nascono quasi tutti come simulazioni della Seconda guerra mondiale. Alcuni sconfinano nel Fantasy, altri passano, episodio dopo episodio, al Vietnam e successivamente al futuro. Battlefield 1, ultima fatica dello studio svedese DICE, oggi arriva anche su Steam oltre che su Playstation 4, Xbox One.



La nuova versione uno si ambienta durante una Prima guerra mondiale hollywoodiana, dove accanto ai fucili e alle mitragliatrici d'ogni tipo (tra cui una specie di Parabellum) arrivano lanciafiamme in quantità industriale, blindati e carri armati. Il cannone da 149 in cupola girevole merita però un citazione: la ricostruzione è perfetta anche se, assurdamente, è un singolo pezzo e non una batteria, com'era.

La cosa grave è che, per dare una ventata di novità alla serie, hanno pensato di utilizzare il gioco, nella modalità storia, "per far rivivere ai giocatori gli orrori di una guerra che molti, al di là dei libri di storia, non conoscono affatto"; e che non conosceranno mai se leggono i libri davvero. Così, invece di un lungo *storytelling* che segue vicende di un eroe, la campagna di Battlefield 1 si divide in tante piccole miniserie, brevi episodi che narrano, in maniera stucchevole, storie di squadre di soldati in diversi teatri di guerra: Francia, Inghilterra, Lawrence d'Arabia, il Tirolo italiano: nei panni di un ardito, corazzato come un cavaliere del 1500, e armato con una mitragliera da corazzata navale. Una scelta narrativa audace, che penso piacerà ai ragazzi che si divertono a fare cataste di morti, ma che

delude in maniera evidente l'appassionato di storia dell'epoca. Il bello di Battlefield 1 è comunque la riuscita unione del gioco a spezzoni cinematografici. Gli sviluppatori non hanno censurato o annacquato gli aspetti più brutali del combattimento, ma il risultato fa francamente ridere. Soldati colpiti da obici da 305 che se la cavano con un semplice "aargh", ustionati dai lanciafiamme che continuano a sparare all'infinito. L'atmosfera è esattamente quella della pellicola "Fury", grottesca. Poi, quando l'eroe si è preso la 420ª ferita, finalmente muore ed appare l'epitaffio con nome, data di nascita e data di morte. "La vostra sopravvivenza non è contemplata", avvisa la scritta all'inizio del gioco. Sticazzi dico io ... vorrei sopravvivere in questo modo anche nella vita normale. Potrei finire sotto un TIR ed alzarmi con un "Umpf" oppure cadere da IV piano con un semplice ematoma sui glutei. Ridicolo! L'unica cosa che merita è che ha storie ad obiettivi intermedi da raggiungere; il macello che si fa per strada è solo incidentale.



Battlefield è ovviamente anche un multiplayer online, con mappe pensate per match fino a 64 giocatori; ha un sottosistema a squadre che consente, scontro dopo scontro, di far restare assieme anche giocatori casuali, che non si conoscono. Al lancio il gioco mostra nove mappe e sei modalità, tra cui la nuova "War Pigeons": i feroci soldati dovranno contendersi dei piccioni viaggiatori, utilizzabili per succulenti piatti oppure anche per richieste d'artiglieria in appoggio; si vede che i telefoni da campo non erano previsti. Ogni giocatore, come in un Dungeons and Dragons, potrà scegliere e personalizzare otto diverse classi di soldato, ognuna col suo aspetto, spesso ai margini del Fantasy, ed equipaggiamento.

Va ammesso che il gioco ha una grafica spettacolare, grazie al motore Frostbite, lo stesso utilizzato da Star Wars: Battlefront. I campi di battaglia sono resi con un realismo senza pari e ben disegnati: la parte tirolese sembra l'altopiano d'Asiago con i suoi mughi e spuntoni rocciosi. Il gioco ha una forte dinamicità, si muove in modo molto fluido pur tra i dettagli minuziosi del paesaggio.

L'altra novità è che, per la prima volta, l'esercito italiano del 1915 entra, in grande stile, nell'universo dei video giochi. In Battlefield 1, vi potete immedesimare in un Ardito, super eroe, protagonista del quarto episodio (tra i cinque disponibili), uno scenario bellico alpino. In multiplayer, gli utenti potranno indossare il grigioverde anche in altre due missioni: la prima ambientata sul fronte Adriatico e la seconda durante la battaglia del Grappa (non si sa quale delle tre però).



Quest'ultima ambientazione ha però suscitato polemiche, in Veneto, dove il presidente della regione Luca Zaia e il consigliere Sergio Berlato (FdI) hanno protestato: "È estremamente irrispettoso" – ha dichiarato Zaia – "utilizzare, per un videogioco, il Monte Grappa che è stato, nella realtà, un teatro di morte e di sofferenza, dove caddero circa 23.000 uomini". A parte le cifre, sempre discutibili, non si capisce perché si possono far morire nei videogames i soldati di tutti i paesi, a parte gli Alpini. Infatti anche Raffaele Panno, presidente dell'Associazione Nazionale Alpini di Treviso ha commentato: "Aspetto di vedere direttamente il gioco, ma da quello che mi hanno riferito è violento e oltraggioso". Come se Putin s'incazzasse per un videogame su Stalingrado.

Videogiochi "sparatutto" ambientati nella Seconda guerra mondiale, risalgono addirittura al 1999 e, fin da subito, hanno riproposto scenari e ambientazioni storiche come lo sbarco in Normandia, la battaglia di Stalingrado; in qualche caso avvalendosi perfino di sceneggiature di Steven Spielberg. Protagonisti rimanevano quasi sempre solo americani, inglesi, tedeschi, russi, ma ci furono anche episodi con italiani nelle isole greche o in Nordfrica.

Sui social network, gli appassionati di storia e di videogame italiani hanno salutato Battlefield favorevolmente, perché hanno notato il riconoscimento di una produzione hollywoodiana, al fronte italiano della Grande Guerra, argomento molto poco trattato anche nel "Wargaming"; decine di milioni di dollari finalmente investiti anche nella storia d'Italia.

Per altri (non certo per me), questo gioco può far conoscere il ruolo svolto dal nostro Paese nella Grande Guerra, soprattutto agli adolescenti dato che, troppo spesso, a scuola, si sorvola su questa pagina di storia. Infatti è bello vedere il fronte Trentino sul PC ma quella

non è proprio Storia. È meglio che gli adolescenti rimangano "somari".



"Un prodotto ludico del genere, per i ragazzi" ha chiosato, in assenza di virologi, lo psicologo dell'età evolutiva Giulio Casini "può essere un richiamo di interesse per un'operazione educativa, a condizione che ad esso si accompagni la lettura di testi e la visita di luoghi storici e musei che consentano di scoprire i lati più drammaticamente umani della Grande Guerra, qui oscurati dal crudo realismo dei combattimenti". Il parere è sensato. Se Battlefield è un punto di partenza per letture ed escursioni ben venga; speriamo sarà così. Le premesse ci sono e vari giocatori si sono detti commossi, per aver vissuto la simulazione di un conflitto al quale i propri bisnonni avevano partecipato. Ci sono state anche forme di "pellegrinaggio" ed un gruppo di Youtube ha organizzato una gita storica sul monte Grappa, scoprendo, per la prima volta, trincee e gallerie.



Il gioco, con questo motore grafico all'avanguardia, pur proponendo equipaggiamenti e situazioni poco verosimili, ha il pregio di mettere in luce, finalmente, anche un soldato italiano. Poi pazienza se il nostro Ardito, di nome Matteo, indossa la corazza Farina, che serviva a tagliare i reticolati, muovendosi molto lentamente per il peso, e salta come uno stambecco sparacchiando con una MG15, fatta passare per l'inutile mitragliatrice Villar Perosa e gira con la dinamite nello zaino. Finalmente ci siamo anche noi nei giochi, eroici o meno, senza i luoghi comuni a pizza, spaghetti e mandolino che trovate in film



di produzione nostrana o straniera. Ta Pum, Ta Pum!

### Verdun

Dopo aver detto di Battlefield I viene spontaneo il paragone con Verdun, il primo sparattutto multiplayer in prima persona ambientato in una ricostruzione realistica dello scenario della Prima Guerra Mondiale. Prodotto da una ditta di software polacca, mi sembra, al contrario del suo gemello con gli italiani, questo gioco è storicamente ineccepibile quanto a studio di equipaggiamenti ed ambientazioni.



Il gioco Verdun si svolge sul fronte occidentale fra il 1914 e il 1918, in uno dei conflitti più sanguinosi della storia mondiale. Gli sviluppatori, sicuramente ispirati alla Battaglia di Verdun del 1916, hanno persino ricreato fedelmente uno spaccato del forte di Douaumont.

La Storia, qui, difetta nelle 4 distinte modalità di gioco: linee del fronte (plausibile), logoramento (un po' fiction), scontro mortale con fucile (gioco ridicolo per ragazzetti) e difesa del plotone (una troiata). Si vede che alla fin fine l'aspetto ludico a prevalso sulle ottime premesse storiche. La modalità Linee del fronte è storicamente unica, grazie alla sua complessità tattica. L'Intesa e le Potenze Centrali fanno ogni sforzo possibile per ottenere il controllo dei settori del fronte. La battaglia prevede fasi di attacco, portate a squadre, ripiegamenti e contrattacchi, molto simili a quanto avveniva in realtà in quella guerra di logoramento.



Ogni giocatore può scegliere di far parte di uno dei numerosi tipi di squadra presenti nel gioco, ognuna delle quali è formata da tre soldati ed un sottufficiale.

Collaborando con amici in squadra, puoi guadagnare esperienza, che aumenta la potenza e l'efficacia della tua squadra. Il ruolo di sottufficiale permette di chiamare i tiri di artiglieria, i tiri a gas o fumogeni, la ricognizione aerea. Inoltre, guadagnando esperienza grazie ai combattimenti e salendo di grado, puoi guadagnare Punti Carriera che puoi usare per sbloccare specializzazioni, armi ed equipaggiamento. Il gioco, secondo me, ha due potenti talloni d'Achille:

- 1- un uso ridicolo dell'artiglieria chiamata a colpire settori in cui si trovano anche i propri soldati (il fuoco amico qui da 10 punti di penalità e basta);
- 2- la tolleranza fastidiosa per ogni tipo di "cheater" ed "hacker" che ti fa passare la voglia di giocare e che non ha alcun controllo da parte dei progettisti. Ti viene il dubbio che i maggiori "hacker" siano proprio loro.

### Tannenberg

Tannenberg è il fratello di Verdun ambientato sui fronti est. Qui i protagonisti sono i Russi, Tedeschi ed Austro-ungarici (ma anche Bulgari e Rumeni). La modalità line del fronte è senza dubbio la più frequentata. Solo così, infatti, è possibile trovare mitragliatrici fisse ai parapetti delle trincee ed inondare il nemico di piombo. Contrariamente a Verdun dove è possibile usare le mitragliatrici, singolarmente, qui si usano solo fucili, pistole, granate, coltelli e vanghette.

Anche Tannenberg, come Verdun, comprende una AI abbastanza "scafata". State sicuri che se vi appostate con una Lewis dietro un cespuglio, qualche BOT infame, dal nome generico tipo Fritz Müller, vi tirerà addosso con i Minenwerfer, facendovi andare al Creatore; la morte per altro è solo un evento temporaneo in quanto qui le vite sono infinite.

La modalità line del fronte, in Tannenberg, si chiama "Maneuver game mode" che si può giocare in multiplayer su mappe molto grandi (fino a 64 utenti) con obiettivi molto realistici. Anche in questo secondo gioco l'ambientazione è rigorosamente realistica soprattutto nelle foreste della Prussia Orientale.



I soldati, in Verdun e Tannenberg, parlano, con dialoghi abbastanza credibili; qualche volta anche fuori luogo, come quando ti nascondi per fare un agguato, e ti

scappa un “Gott mit uns” che allerta il nemico, oppure come quando senti un “Coprimi che ricarico” e sai che puoi uscire e sparare al malcapitato in fase di ricarica dell’arma. In Tannenberg poi l’esperienza di parlare in ungherese, mentre corri tra i boschi, è irripetibile. Anche in Tannenberg soldati, divise e armamenti sono assolutamente fedeli alla realtà e tratti da modelli 3D reali.



I due giochi M2H e Blackmill Games hanno anche cammei molto carini che riportano alla mente leggende o fatti veri collegati alla Grande Guerra. In Verdun oltre ai barrage d’artiglieria e ai tiri di gas venefico (molte volte non avrete il tempo di indossare la maschera), da due anni, arriva la tregua di Natale, dove troverete cori e fraternizzazione e dove, durante una partita di pallone su un campetto gelato, si combatte a palle di neve. Tannenberg invece presenta l’attacco dei lupi; in un attimo dovette dimenticare il nemico ed iniziare a sparare su ringhianti cagnacci che mirano alle vostre terga.

Si tratta di un ambiente vivo ed in continua evoluzione, molto eccitante se non ci fosse il “popolame delle consolle TV” con trucchi ed i citati “hacker” per i quali è importante vincere più di divertirsi. Forse non hanno capito che vincere barando è una condizione da perdenti cronici.

### Command”, l’ultimo war game

Esiste un luogo comune abbastanza diffuso che vede, nei videogiochi, un’espressione evidente dell’accelerazione dei linguaggi e delle esperienze individuali dei “nostri tempi”. Questi “nostri tempi”

- A) non si sa bene cosa siano, e
- B) sembrano accelerare da sempre.

Ma non fa niente. Così a fronte del caos della Grande Guerra nei due giochi presentati qui sopra sappiamo che si gioca molto anche a *Red Dead Redemption 2*, che è tutt’altro che caotico: gran parte del lunghissimo tempo di gioco si svolge tranquillamente a cavallo nel West.

Il mondo dei videogiochi nella sua forma più originale ha sempre avuto tre azioni base: correre, saltare e sparare. Sparare a qualcosa è stato, nel linguaggio ludico, una delle azioni più disponibili. D’altronde anche al cinema non c’è film in cui non si spari.

Ma lo sparo dei videogames è una questione tecnica, si avvicina al tiro con l’arco, al tiro al piattello. Nelle simulazioni militari, invece, sparare è soltanto una delle moltissime azioni disponibili, uno dei moduli, appartenenti ad una serie di procedure, da svolgere non nella confusione delle trincee, ma in saloni dove sui tavoli ci sono mappe e dove i generali decidono le sorti degli eserciti.



Chi ha almeno trentacinque anni ricorderà il film *War Games*, dove si trattava il tema della guerra fredda e della minaccia nucleare. Il film ed il tema trattato non si poteva dire un monumento all’azione.

Le simulazioni di guerra nel mondo reale, forse, sono ancora più noiose di quelle cinematografiche. Si spingono in un terreno che varia dai software gestionali o database, fino ai giochi di guerra da tavolo, con il vantaggio di avere mappe potenzialmente infinite, e con una complessità talmente elevata che solo un computer riesce a gestire.

Alla fine del vecchio millennio fu di moda *Harpoon*. Il gioco aveva mappe e menu, si giocava con i sommergibili; nulla di spettacolare. *Harpoon*, cedeva la poltrona, all’inizio del nuovo millennio, al suo successore *Command*. Finalmente, nel 2014 usciva *Command: Modern Air / Naval Operations*, definibile come il nuovo standard di simulazioni militari di guerra.

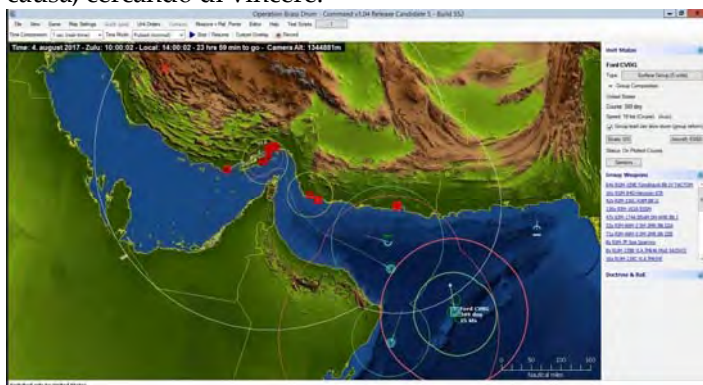


L’editore di *Command* MANO era (ed è) la Slitherine, la casa della lucertola, con sede a Epsom, nel Surrey, circa 20 chilometri a sud-est di Londra. La Slitherine è celebre anche per aver prodotto e per continuare a produrre centinaia di simulazioni militari, sfruttando diverse software house fagocitate negli anni. Un caso clamoroso è il gioco *Battle of the Bulge* degli studi Shenandoah, affiliata Sli-

therine nato direttamente come videogame, ma creato da John H. Butterfield, che, ovviamente, tutti i wargamer conoscono. Da videogioco diverrà un gioco Compass con il nuovo nome *WWII Commander, Volume One: Battle of the Bulge*, un sistema semplice rapido e a zone. Davvero la Compass sta raschiando il fondo del barile pur di aggredire il mercato.



Command MANO ha cinque anni, ma si vende ancora a prezzo pieno, circa 80 €. Il gioco ha un suo pubblico dedicato, un nucleo stabile di appassionati e propone un interessante modello economico. Command MANO offre espansioni di notevole durata, dal costo di circa 19€, che affermano di garantire mesi di gioco. Sono in pratica waragame costruiti sul motore originale. Chi conosce il wargame li definisce scenari, più che espansioni (sa di Euro) da giocare ricoprendo il ruolo delle varie parti in causa, cercando di vincere.



Il gioco, inoltre, ha anche scenari minori detti Command LIVE (*"play history as it happens"*), che altro non sono se non i classici *"what if"*, ben noti ai wargamer, lo studio dell'evoluzione di una tensione reale dei giorni nostri. Questi piccoli scenari, del costo di pochi euro, sono introdotti da video che simulano un'edizione speciale di un telegiornale. (c'è anche la Brexit). Troviamo la guerra tra Russia e Crimea, la Corea del Nord e non c'è ambientazione che Command MANO non possa vivisezionare.

Non dovrebbe stupire nessuno il fatto che questo gioco così articolato sia diventato il principale strumento militare di analisi, preso le unità operative. L'unico altro caso in cui ricordiamo l'uso diretto dei videogames commerciali in contesti professionali era quello dei simulatori di volo, prima, e sportive, poi, che i piloti in addestramento studiavano ed usavano per far pratica.



Qui siamo però in un contesto diverso. Non è un wargame progettato dalla Rand, studiato dai cadetti di West Point o dal King's College di Londra: è un comune videogame. Lo potete usare voi per studiare scenari possibili ... ma lo può fare anche Putin, con il suo sorriso beffardo. Eliminando circa un milione di fans che adoravo giocare *Command*, pare che i militari siano davvero orientati a farne un uso esteso, soppiantando i vecchi metodi di analisi.

Pensate che, i militari in genere, fino a qualche anno fa, per sviluppare strategie e studiare gli scenari per le esercitazioni usavano un noto software: PowerPoint. Forse erano motivi di sicurezza, forse era colpa della proverbiale lentezza dei vecchi e polverosi uffici delle forze armate, ma si preferiva usare un software, già popolare in tutti i contesti aziendali. L'idea di evitare la noiosa lettura di un testo, scorrendo rapidamente quelle che una volta erano dette Diapositive, oggi slide, piaceva di più.

Tra l'altro, oggi, quasi tutto, anche quanto non si deve presentare pubblicamente, è richiesto in formato PowerPoint; per questo nelle relazioni tra tecnici e dirigenti quel software inizia ad essere detestato. Negli ambienti militari, inoltre, dove non arrivavano i computer, si ricorreva ai celebri "lucidi" da proiezione: mappe e schemi potevano essere visti a muro in modo chiaro. Ad un certo punto, però, sembra che i militari avessero contattato prima la Matrix Games (per la quale collaborai alla stesura di un gioco anche io), poi, quando la Matrix fu "mangiata" dalla Slitherine, nel 2010, la stessa ditta della "lucertola", per poter utilizzare Command MANO come software in un contesto professionale militare. Nasceva così *Command Professional Edition*, appendice del gioco commerciale, estesa per diventare, appunto, professionale.

Riguardando gli ambienti militari, su Command PE non si possono avere molte informazioni: ragioni di riservatezza. Sappiamo che il "gioco" è usato da diversi corpi e agenzie nazionali (US Navy, US Air Force, Luftwaffe), così come anche da gruppi privati nel comparto bellico (Lockheed Martin e BAE Systems). Il futuro sembra essere suo e sicuramente, prima o poi altri paesi o altri gruppi industriali, lo adotteranno.



Potrebbe essere una sensazione molto riduttiva, tuttavia se esistono ragioni per un'esistenza operativa militare forse è meglio se si esercitano con uno strumento di questa portata, piuttosto che con i "lucidi" e PowerPoint.

#### COMMAND PE

**obiettivi:** Operazioni aeree, navali, nel vicino spazio, strategiche e terrestri (limitate)

Scala tattica / operativa: i fattori tecnici, tattici e umani contano, ma lo sono anche l'intelligenza, la dottrina, il sostegno, la logistica e la pianificazione a lungo termine

**Range:** dagli scontri tattici 1 contro 1 fino ai conflitti teatrali e globali.

**Database:** database open source senza pari di aerei, navi, sottomarini, unità di terra, satelliti e relativi sottosistemi e componenti. Tutte le principali forze militari dal 1946 al prossimo futuro.

Cinematica basata sulla fisica e sugli effetti, sensori, armi / testate / danni e altri modelli

Elevata priorità alla precisione e ai dettagli

**Utilizzo:** costruire uno scenario semplice in pochi minuti e automatizza la costruzione di blocchi sempre più grandi fino alla configurazione di monstergames

Interfaccia Windows standard, hardware per PC standard con disponibili numerose opzioni di formazione e supporto.

**Interazioni:** numerose opzioni per l'interoperabilità e l'esportazione e lo scambio di dati. Dirette connessioni alla simulazione in esecuzione dal sistema esterno tramite TCP / IP e Lua. Collaborazione fine-grained: delega a CPE tutto il lavoro che desideri. Supporto DIS (HLA in fase di sviluppo).

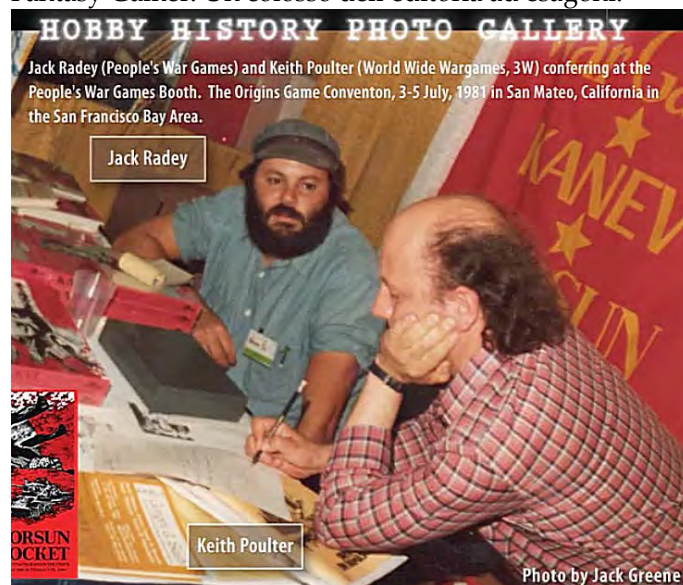
Dati di simulazione separati dal motore principale. Editor di database potente e integrato e strumenti correlati. Può creare una nuova variante di piattaforma o di un componente esistente in pochi minuti oppure crea da zero. Terreno e ambiente personalizzabili. Sostituzioni meccaniche configurabili: modifica il funzionamento degli interni della simulazione: rendendola più semplice, più complessa o integrata con il tuo materiale sensibile / di proprietà.

#### Storia – The Wargamer

Un ricordo alla rivista che ci faceva sperare, gioire e poi anche vomitare. The Wargamer, nacque in Inghilterra grazie a Keith Poulter (emigrerà in California a Cambria - la seconda capitale del wargame secondo Jack Greene).

Poulter fondava la rivista nel 1977 pubblicandola con World Wide Wargames (3W). Poulter, un insegnante di scienze politiche in una scuola inglese, fu coinvolto nel wargaming nel 1975 e iniziò la rivista come hobby. A partire dal numero 13, la rivista fu stampata ad Hong Kong con conseguenti "famigerate difficoltà." Poulter si licenziò dalla sua scuola e decise di fare dell'industria del wargaming la sua carriera definitiva. Nel 1986 aveva cinque dipendenti a tempo pieno, con un totale di 12 persone coinvolte nella pubblicazione della rivista oltre ai giochi in scatola di 3W. In un'intervista del 1986, Poulter predisse che, nel giro di 10 anni, non avrebbe più seguito il wargaming, indicando che gli sarebbe piaciuto dedicarsi alla scrittura di fiction.

Quando la 3W acquisiva la proprietà di Strategy & Tactics, in seguito alla vendita della SPI, non c'era bisogno di avere due riviste concorrenti e The Wargamer chiuse la sua prima edizione (con gioco) al numero 62. Nel numero di maggio / giugno 1988, la 3W aveva anche annunciato di aver acquisito la Diverse Talents Inc., che pubblicava Fire & Movement, Battleplan e Space Gamer / Fantasy Gamer. Un colosso dell'editoria ad esagoni!



Poulter, tuttavia, voleva una rivista che continuasse a supportare S&T, fornendo recensioni sui wargame e notizie e informazioni generali sugli hobby. Christopher Cummins, sapendo che 3W aveva acquisito Moves, espresse il suo interesse a restituire quella rivista alla stampa. Poulter nominò Cummins Assistant Editor, coordinando vari articoli di analisi e strategia. Cummins però, riteneva che il vecchio pubblico di The Wargamer simpatizzasse più per il revival di quel titolo, e nel 1988, iniziò a offrire "recensioni in tempo reale" sotto la sigla

di The Wargamer - Volume 2. Entro la fine dell'anno, Poulter offriva Fire & Movement a Cummins, che a quel tempo era la rivista principale, per i lettori, e competeva con The Wargamer. Cummins acconsentì e nel 1989 riportò F&M a un programma regolare di pubblicazioni.

Nel 1990, Cummins e il suo staff ebbero la percezione che "The Wargamer, Volume 2" soffriva di una doppia personalità; aveva recensioni uguali a quelle di F&M e articoli di strategia o scenari, come nel vecchio titolo Moves. La decisione finale fu assunta nel giugno 1990, allo scopo di reintrodurre la rivista Moves. The Wargamer cessò la pubblicazione con il numero 25 del volume 2 nell'inverno del 1990.

The Wargamer fu insignito del Charles S. Roberts Award come "Best Professional Boardgaming Magazine of 1984".



#### Wargamer n. 1: Battle of the Ring - 1977

Nasce in Inghilterra come la Rivista degli UK Wargamers con un gioco sul Signore degli Anelli di Tolkien .... chi la ricorda? Frank Dunn rammentava : "Direi che tutti i numeri stampati ad Hong Kong erano i migliori insieme con la prima della serie inglese, the Battle of the Ring del numero 1". Gioco di Martin Edwards, quasi un DTP dell'epoca con DUE pagine di regole. Dicevano che ci voleva più Birra che salatini per giocarlo. Voto 4.

#### Wargamer n. 2: Battle of Eylau

Eylau (ristampato in S&T 138) non era male per i fanatici dei sistemi facili (Napoleon at War NAW/ Napoleon Last Battle NLB), e aveva un gran spazio-mappa per muovere le pedine. Detto che era una mappa ricoperta di neve si poteva perdonare alcune brutture epocali.

Ebbe il pregio di aggiungere regole del comando e del recupero delle perdite alle vecchie regole NAW. Ideale per il PBEM (gioco postale). Fu ristampato con mappa migliore in S&T (Strategy & Tactics) ma conservò gli orribili counters alla Poulter (con le sagome dei gobetti deformi). Non ebbe gran seguito ma costituisce ancor oggi una valida opzione per i neofiti. Voto 6, nella versione ristampata.

PGF (commenti d'epoca di Federico Piergennaro) La prima versione aveva seri problemi nelle regole (i Russi potevano spingere i rinforzi francesi verso il bordo mappa e distruggerli ad esempio) poi emendati in S&T. Era duro vincere con i francesi secondo Consim.

#### Wargamer n. 3: Africa

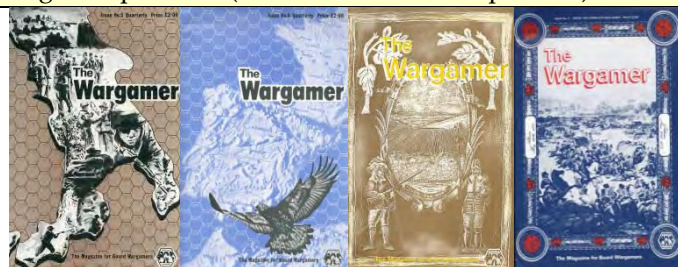
Kim Meints lo considerava un vero Turkey. Gioco di Martin Edwards come il numero uno, parlava della politica delle superpotenze in Africa. Ebbe un discreto successo nella conversione per PC Amiga e per fortuna rimase sui deboli hard disk del tempo. Voto: ingiudicabile.

PGF. Io non solo possiedo questo gioco, ma ci avevamo anche giocato più di una volta (in 4) e ci piaceva molto

#### Wargamer n.4: Blenheim 1778

Chi lo giocava riferiva che difficilmente c'era in giro una simulazione più stupida del comportamento francese contro Marlborough. Per cui era facilmente vinto dagli inglesi ... e su una mappa ridottissima. Gioco di Jim Hind. Voto: 2

PGF Questo lo possiedo, ma la sola vista fa passare ogni voglia di provarlo (e infatti non l'ho mai provato)



#### Wargamer n. 5: Kesselring

"Anzio is far far better" il commento trovato su Consim. Era un gioco strano con una mappa molto meridionale (per la Campagna d'Italia del 1943), sotto Roma per capirsi. Aveva un curioso sistema di comando dove si giravano i Leader su un lato per muovere e sull'altro per combattere. Grafica allucinante ma non proprio da buttare. Carine le regole sul movimento segreto. Gioco di Bob Heller. Voto : 6.

#### Wargamer n. 6: Condor

Da dimenticare. La liberazione della Spagna di Ken Broadhurst, ovvero cosa sarebbe successo se la Spagna entrava a combattere nella Seconda Guerra Mondiale. Invasione tedesca nel 1942 e sbarco alleato nel 1943. Eppure qualcuno ancora lo gioca. Voto: 4.

PGF. Altro gioco di cui ho piacevoli ricordi (sarò malato?)

#### Wargamer n. 7: Marston Moor

1644 in Inghilterra con le Teste Tonde della Guerra Civile, disegnato da Bob Pollard (celebre per i suoi markers girevoli). Grafica e mappa decenti ma topic poco europeo. Voto: 6

#### Wargamer n. 8: Albuera/Vittoria - 1979

Roberto Chiavini lo definì come "una coppia di giochi napoleonici semplici, buoni in solitario, con regole

appena un po' più complesse di NLB." Per anni ho avuto la versione boxed e non era malaccio. Gioco di Bob Latter. Voto: 6 ½ (l'ho giocato).



### Wargamer n. 9: Bloody Buna

"Bloody Buna era un piccolo gioco carino su una situazione scarsamente simulata. Soffriva di una pessima organizzazione delle regole ma che si potevano sistemare con un piccolo sforzo." Markus Stumpfner lo definì addirittura bello da giocare. Era un gioco di Bob Latter sulla campagna del 1942 in Nuova Guinea. Per chi amava i giapponesi nella giungla. Fu la prima delle shit-colored maps della 3W ma in ogni caso era una novità grafica. Voto: 7 di stima.

### Wargamer n. 10: Chinese Civil War

Altro gioco ben visto dai gamers nonostante l'argomento ... giallo. Bob Fowler ci fece conoscere il Kuomintang, Mao e la rivoluzione cinese 1946-1949. Mappa finalmente carina per l'epoca e counters con le scritte in cinese! Voto: 6 (per il topic).

### Wargamer n. 11: Simon de Montfort

Martin Edwards ripropose una bella mappa ma un sistema di gioco poco allettante. Eravamo nel 1215 all'epoca della rivolta del Parlamento contro il Re (più o meno al tempo di Robin Hood). I counters erano artistici e stilizzati ma orrendamente bianchi. Voto: 5

**PGF.** Gioco pallosissimo sulla rivolta dei Baroni (1263-65). Se ben ricordo il turno era: tiro un dado per ogni città sulla mappa (30/40) per vedere se arriva o meno il rinforzo, muovo un paio di stack forse faccio un combattimento, fine del turno

### Wargamer n. 12: Aces High 1980

Qui siamo di fronte al primo vero pezzo da novanta della 3W. Una simulazione dei Dogfights aerei della Grande Guerra con ben 72 tipi di aeroplani diversi. Una bella mappa esagonale sulla falsariga di Richtofen's War (Avalon Hill) e molte regole interessanti tra cui alcune peculiari. Ad esempio nel gioco, dove ogni pilota doveva progettare una serie di manovre, gli assi avevano l'opzione di lasciar finire la mossa agli altri e poi progettare il gran finale non in simultanea. Fu uno dei giochi che mi fecero interessare all'hobby anche se la partenza per la naja mi bloccò la verve iniziale. Voto: 7.

**PGF** Dopo avere giocato il bellissimo Air war (SPI), il brutto Knights of the air (AH) e Air force (AH) sono giunto alla conclusione che i giochi aerei complessi non mi piacciono. Questo Wargamer mi fu regalato e non mi è mai venuta voglia di leggerne le regole



### Wargamer n. 13: Forward to Richmond

Fu il primo piede inglese (Keith Poulter con Bob Polard) nel territorio americano della Guerra Civile e quindi "atteso al varco". Era una First Bull Run diversa da quelle precedenti se non altro perché il tiro di attivazione rendeva incerta e rigiocabile ogni situazione.

Il sistema era pure strano con unità a 16 steps che però potevano sciogliersi per una serie di fallimenti nel morale. Era ritenuto semplice e divertente anche se utilizzava il sistema a schede (roster) per tenere conto delle perdite (allora di moda) ed era difficile da seguire nella catena dei comandi per l'assenza di differenze nei colori dei counters. Voto: 5.

### Wargamer n. 14: Assault on Leningrad

Un gioco che viene ancora ricordato con piacere e fatto dalla coppia Any Bagley e Perry Moore. Si parlava ovviamente del 1941. Mappa non bellissima ma funzionale, counter rossi e verdi (finalmente) con SS nere. Voto: 6 ½

### Wargamer n. 15: Drive on Damascus 1981

Un gioco del giovane Vance Von Borries (che pare non fu nemmeno pagato). Capostipite di una serie fortunata, il gioco era un falso point-to-point movement (in realtà i punti erano il centro di esagoni virtuali) ambientato in Siria nel 1941. Discreti i counters marroni, gialli e beige (che si confondevano sulla mappa). Ricordo una CRT che aveva un Exchange anche con il 4:1 ... terrore per gli sfig-dadi. Voto : 7 per il designer.

**PGF** . Gran bel gioco con una grafica che a me piaceva molto ma poco funzionale (potevano utilizzare dei colori meno simili per le pedine)

### Wargamer n. 16: Carrier Strike

Poulter ora entrava in marina grazie ai designers Ian Lewins e Meic Harries. Parlava delle battaglie del Mar dei Coralli, della Salomone orientali e di Santa Cruz. Aveva un sistema di ricerca navale molto facile e poco elettrizzante, mappa esagonale con Mega Esagoni per la ricerca stessa, counter con ombre di sagome (molte navi USA ricordavano le supposte). Qualcuno disse anche

“Tanta fatica per poco .. aka molto fumo e poco arrosto”.

Voto: 5



### Wargamer n. 17: Napoleon at Austerlitz

Questo in effetti fu un vero caso (se non altro perché Sandro ed io avemmo l'incarico di farne la traduzione). Jim Hind e Keith Poulter partorirono qui un sistema che finalmente si staccava dalla routine dei facili regolamenti SPI-AH e dalle paranoie della Marshall Enterprises. Ma la mappa ... ah la mappa .... nella prima versione era stata fatta da un artista che aveva steso letame su un tagliere di polenta (da incorniciare!). Counters con gli incredibili “gobbetti” della 3W e i celebri Pollard markers a segnare le perdite, orientando la cifra desiderata in direzione facing (erano i precursori degli attuali giochi a cubetti di legno). Ebbe una seconda edizione con la mappa (ovviamente) rifatta e molto più carina. Aveva un difetto imperdonabile: il morale fisso. Per questo nessuna unità si demoralizzava nemmeno se ridotta ad un 5 % degli effettivi e il tutto si riduceva in un tiro a segno. Voto: 4 la prima (grafica), 5 ½ la seconda edizione.

### Wargamer n. 18: Birth of a Nation 1922

Secondo omaggio agli USA di Poulter con nientemeno che Richard Acca Berg ... e Peter Hatton in una Freeman's Farm (Saratoga) a livello di compagnie. Mappa moderatamente ugly, gobbetti decisamente migliorati, anche Irochesi, ombre e sagome come le regole. Chissà se Berg fu pagato dal marpione. Voto: 5 ½.

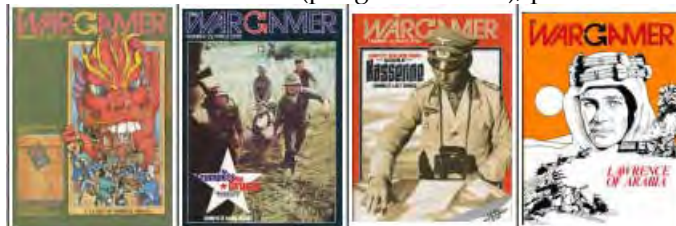
### Wargamer n. 19: Sturm Nach Osten

Un gioco rimpianto ancor oggi, nonostante la grafica rivoltante (ricordo la Crimea simile a un fallo con testicoli e i brutti counters con sfumature che andavano dal rosa al verde pisello), e fatto da Lou Coatney (che avrà intricatissime vicende con la 3W). Ricordo aveva esempi di gioco più complicati delle regole che cercava di spiegare. Voto: personalmente 5 (non amo il fronte russo WW2) ma a Sandro piaceva molto.

### Wargamer n. 20: Little Round Top

Di David Martin (e probabilmente Leo Millman), LRT era un gradino inferiore ai successivi lavori degli stessi autori: OSG/AH Little Round Top/20th Maine e Devil's Den che miglioravano il sistema di comando. Strani counters con i fanti visti da sopra e i cavalli di lato, e una mappa non orribile con esagoni extra-large che prevedevano unità con faccia al lato d'esagono, situazione che

generava particolari regole e casi curiosi. Immane Pollard markers. Voto: 6 (per gli americani), per me 5.



### Wargamer n. 21: Siege at Peking

Finalmente una bella mappa e discreti counters con anche gli Italiani (immane verdini). Qui gli europei potevano sempre ritirarsi di un esagono prima del combattimento per cui ci voleva davvero una pazienza cinese per i Boxers (nulla a che vedere con l'intimo). Il designer era tale Dan Campagna. Naturalmente non il massimo come soggetto. Voto: 5 per il topic.

PGF Ricordo di avere giocato una partita molto divertente con un mio amico (il proprietario del gioco).

### Wargamer n. 22: No Trumpets, no Drums

Altra perla del variopinto mondo delle contraddizioni 3W. Mark McLaughlin e T. Larry Tuohy regalarono un sistema semplice e divertente sulla guerra in Vietnam che includeva anche abbozzi di varianti politiche. I counters erano anche passabili, sopra lo standard ma la mappa era davvero brutta (con il mare ad onde se ricordo bene). Gli scenari erano davvero piacevoli mentre la campagna dicevano essere impossibile da vincere per i Viet. Voto: 6. La nuova versione della One Small Step sarà fantastica.

### Wargamer n. 23: Decision at Kasserine 1943

Probabilmente fu la perla della raccolta. Mappa semplice ma bella, counter direi perfetti, set up su display e regole di Vance Von Borries derivate da Drive on Damascus, il nonno della serie Battles for North Africa (BNA) di cui DAK fu il padre. Consensi unanimi su Consim per questo gioco sulla Tunisia 1943. Voto: decisamente 7 ½-8.

PGF Un bel sistema e una situazione interessante, forse ormai è superato da altri sistemi. Con i tedeschi presi una delle peggiori batoste della mia carriera (colpa dei dadi ovviamente ;-)

### Wargamer n.24: Lawrence of Arabia

Roger Nord e Keith Poulter furono i padri di questo discusso gioco sull'offensiva autunnale del 1918 in Palestina. Noto anche per il disegno ottenuto riciclando l'attore Peter O'Toole, ulteriormente riciclato nel 2008 dall'autore (Rodger MacGowan) per la sequel di Path of Glory (GMT), presentava regole mal organizzate e confuse, con una CRT nota per essere sanguinosa. Mappa così così (a me non piaceva), ma bei counters per l'epoca (sulla via di GMT/Vae Victis per capirsi).

Voto: 6 perché della 1WW (non lo giocai mai perché Blucher mi aveva raccontato che Lawrence era Orecchione).

**PGF** Un giocone! Mi piaceva tantissimo. Superiore sia come gioco che come grafica a No Prisoner (S&T 237) sullo stesso argomento, ma uscito 20 anni più tardi.



**Wargamer n. 25: Never call retreat**

Di George Schandel, raccontava il primo giorno di Gettysburg. Mappa brutta e sciatta, counters di un passo indietro con il ritorno delle patologie (guariti i gobbeti, arrivavano gli anoressici). Regole con qualche spunto ma anche con immense troiate (tirando 2 con il dado si otteneva lo stesso risultato in qualsiasi colonna di rapporto di forza sulla CRT). Non lasciò gran ricordi. Voto : 4.

**Wargamer n. 26: Race to the Meuse**

Devo dire che RTM di Bob McWilliams mi piaceva abbastanza. La mappa non era granché, compressa in un corridoio obliquo, ma i counters erano carini (per la prima volta con le bande colorate). Come da titolo il tema era la corsa tedesca della 5a Panzer fino alla Mosa durante la battaglia del Bulge. Aveva un sistema carino che integrava movimento e combattimento. Se ben ricordo si muoveva un MP alla volta rendendo pesante la registrazione delle operazioni, ma la corsa era divertente. Non ebbe comunque seguito. Voto: 6

**Wargamer n. 27: Peter the Great**

Peter Englund ci portava a Poltava con l'altro Peter (il Grande). Mappa e counters di media qualità, gelidi. Le regole erano copiate da Napoleon at War (SPI) con qualche variante avanzata e qualche amenità (le unità in comando non erano tenute a rispettare le ZOC nemiche). Comunque giocabile, medio ma non mediocre. Voto: 6 ½.

**PGF** Altra simulazione giocata tantissimo ai tempi.

**Wargamer n. 28: Port Stanley 1984**

Ovvero Battle for the Falklands, era un gioco di Albert C. E. Parker, Jim Hind e Roger Nord di chiaro stampo mediatico sull'onda della cosiddetta guerra delle Falkland. Mappa brutta, counters mediocri (ancora con gli inglesi rossi), Argentini destinati a perdere per assenza di Maradona. Simulava le battaglie (?) terrestri della campagna. Da NON portare sulla classica isola deserta. Voto: 5 ½.



**Wargamer n. 29: Lodz: Blitzkrieg in the East**

Fu il gioco che mi fece interrompere l'abbonamento a The Wargamer. La cosa che fece incazzare fu l'incorporo dei Pollard markers direttamente sui counters. Una schifezza. Credo che counter peggiori non siano mai stati non solo prodotti ma nemmeno pensati ... La mappa era passabile, forse anche bella. Per il resto il gioco di David Bolt non era male anche se si vedeva lo sforzo di collassare un gioco in scatola (Lodz) entro i limiti di una rivista. Ce l'ho ancora comunque. Voto: personalmente 4 (troppo brutte le pedine).

**PGF** Questo gioco era molto bello (per l'epoca), ma le pedine facevano passare ogni voglia di giocarci (solo il set up era un incubo). Quello uscito per la Moment in History era un gioco dello stesso autore sullo stesso argomento e con delle pedine umane, ma con un regolamento mooolto più complesso.

**Wargamer n. 30: Lesnaja**

Con due giochi Lesnaja-September 29, 1708 la madre di Poltava, un gioco di Andy Bagley, Keith Poulter e Peter Englund, stesse regole di Peter the Great con qualche advanced rule. La mappa era un po' un pugno nell'occhio ma non era inguardabile. L'altro gioco era Stars and Bars un orrido della Guerra Civile (Perryville) fatto da Vance Von Borries, durante un'epidemia debilitante credo. I counters avevano gli stessi colori di Lesnaja cosicché accadeva di mescolarli e far marciare Svedesi in Kentucky a Wilson's Creek. Voto: 5.

**PGF** Ho cercato molto questo numero quando ho saputo che c'era un'altra battaglia con il sistema di Poltava, quando finalmente l'ho trovato non ci ho mai giocato :-(. L'altra battaglia (Stars and Bars) l'ho regalata ad un mio amico appassionato della Guerra Civile Americana

**Entriamo nelle Golden Series**

**Wargamer n. 31: Clash of Steel 1984**

Lou Coatney ci regalò l'unico – credo – sistema a doppio cieco sul fronte Russo della 2WW. Nulla di dire sulle regole, mappa discreta, counters passabili. Però non fu memorabile. Voto: 6.

**Wargamer n. 32: Napoleon at Lutzen**

Il gioco di Bob McWilliams ebbe la sfortuna di uscire



quasi in contemporanea con S&T Thunder at Lutzen, dal quale fu surclassato. Mappa decisamente frigida ma passabile, counters nella norma. Era comunque un buon gioco e challenging per i Francesi. Voto: personale 7.



### Wargamer n.33: Holy Roman Empire

Qui entriamo nello State-of-the Art. Fu il **primo Card Driven** da rivista con tanto di mappa ad area, bruttina ma affascinante per il tono storico. Era un'idea di Mark McLaughlin, azzardata, ma che si rivelò vincente poiché fu accolto molto bene. Era anche un multiplayer game sulla guerra dei 30 anni con un sistema di movimento/combattimento ricalcato da House Divided ma l'aspetto diplomatico era unico e originale. Aveva però meno counters di quanti ne servivano, per cui ci si doveva arrangiare in casa. Ebbe anche un'edizione giapponese traslucida e sicuramente andava ristampato con una grafica migliorata. - Voto: paragonato a DAK = 7 ½ - personalmente = 8 ½.

**PGF Wargamer n.33: Holy Roman Empire**  
Questo gioco sembrava geniale (e a detta di molti lo è), ma io l'ho trovato terribile: il regolamento era assolutamente impossibile da interpretare e la traduzione in Italiano rendeva ancora più complicato il tutto (non masticcavo ancora l'inglese con la padronanza della lingua che oggi mi contraddistingue, obviously). Dovrei riprovarlo con tutte le errata che sono uscite in seguito.

### Wargamer n.34: Khiber Rifles

Se non avessimo mandato là i nostri Alpini, chi saprebbe cos'è il Khiber Pass in Afghanistan. Fu detto essere un gioco per appassionati lettori di Kipling. Edgar Furey ci consegnò una mappa bruttina (sembrava pianura invece di Afghanistan), counters carini (a parte gli Afgani colti nell'atto di defecare) e un regolamento tattico e confuso: una specie di ASL pecoreccio. Voto: 5.

**PGF Wargamer n.34: Khiber Rifles** - Comprato, non sembrava male ma non l'ho mai giocato e non ho voglia di farlo.

### Wargamer n. 35: West Wall

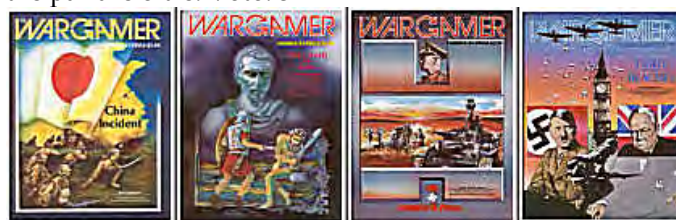
Rappresentò l'esordio di uno dei famosi Cambriani, Ty Bomba uomo che farà molto parlare di sé in futuro. La genialità fu quella di copiare di sana pianta il doppio cieco di Clash of Steel pare con il benessere di Coatney. La mappa – per me – era brutta, una sorta di Catalano-map (\*) con esagoni colorati pieni, mentre i counters erano passabili. Come tutti i giochi del Bomba ebbe Errata su-

periori alle pagine di regole assieme a condizioni di vittoria ridicole ed impossibili. Da scordare. Voto : 4.

(\*) nota: Larry Catalano grafico e designer SPI faceva mappe dai toni caldi ed autunnali alternando secchiate di giallo, ocra e marrone con qualche tocco di rosso. Vedere Wellington's Victory ad esempio.

### Wargamer n. 36: Unconditional Surrender

Un'occasione storicamente perduta: l'unica simulazione della resa di fort Donelson e dell'inizio del calvario del generale Floyd, il peggior generale americano della Guerra Civile. E si che era di Jon Southard, non male come designer. I materiali erano standard ma le regole !! Probabilmente fu costretto ad uscire senza play tests. Inutile parlare oltre. Voto: 3



### Wargamer n. 37: China Incident 1985

Topic oscuro di Laurel Cochran sulla guerra Sino-Giapponese del 1937. Ci fu una disputa su chi dovesse avere i counters Gialli ... ! Poi toccò ai giapponesi, mentre i cinesi vestirono il celeste del loro ex Celeste Impero. Brutta mappa, gioco proibito ai miopi, necessità di bookkeeping sui rosters fuori mappa. Insomma da vendere su E-bay. Voto: 4 ½.

**PGF Wargamer n. 37: China Incident 1985.** Comprato, mai giocato, ma questo non mi dispiacerebbe provarlo prima o poi.

### Wargamer n. 38: Hell Hath No Fury

I pareri su questo gioco di Robert Hulston e Thomas Sundell furono contrastanti. Molto amato dagli Antichisti, snobbato dalla massa. Parlava della rivolta di Boudicca (degli Icen) contro i Romani in Bretagna a livello strategico. La mappa a zone era bruttina e i counters facevano ridere con legioni e barbari con simboli NATO. Era interessante il suo meccanismo (detto Bandwagon o Musica in piazza): gli Icen per sconfiggere i Romani dovevano reclutare tribù neutrali e per convincere costoro dovevano sconfiggere alcuni Romani (mandando la Banda in piazza a celebrare le vittorie per convincere futuri alleati.). bah ... Voto: 5 ½.

**PGF Wargamer n. 38: Hell Hath No Fury.** Questo gioco mi piaceva molto (sarò un antichista). La mappa era orribile, ma quando iniziavi a giocare finivi quasi per apprezzarla. I counters Nato per l'antico adesso sembrano un'eresia, ma venivano utilizzati in quel periodo anche dai giochi AH. Unico problema del gioco: l'incredibile

moria di leaders per i giocatori sfigati con i dadi (dopo ogni battaglia si doveva tirare per tutti i leaders coinvolti)

**Wargamer n. 39: Hellfire Pass**

Secondo episodio della serie BNA di Vance Von Borries. Nonostante qualche confusione sulla mappa (non male), counters con inglesi rossi (probabilmente eritema da sole del deserto) e italiani verdini (.. fifa?), e la solita poca organizzazione delle regole era giocabile. In particolare consiglio i due scenari Brevity e Battleaxe che si giocano in una serata. Divertente e da ristampare. Voto: 7.

**Wargamer n. 40: Fight on the Beaches**

John Lambshead e Robert Sandell ci diedero una versione dell'invasione dell'Inghilterra (Sealion) ipotetica del 1940. Anche qui Inglesi tassativamente rossi (calore dei bombardamenti?) e mappa verde ecologica. Gioco semplice e veloce da qualcuno apprezzato. Voto: 5.

Gli anni della maturità ... a Cambria in California si concentrano le teste "fine" (metafora anatomica) Keith Poulter il marpione, Ty Bomba lo sciupafemmine e Ted Raicer "mentevasta". Ted Raicer leggendo fumetti al cesso scopre che avevano fatto anche una Prima Guerra Mondiale (per il mondo dei wargamers l'evento è pari all'11 settembre in quanto a conseguenze postume).



**Wargamer n. 41: O'Connor's Offensive 1985**

Un'altra piccola gemma di Vance Von Borries serie BNA. Mappa bella e soliti counters (rossi e verdini) ma tonnellate di deboli Italiani. Si parla infatti dell'Offensiva britannica contro l'Italia in Libia. Il trucco sta nell'abbandonare territorio e concentrare le difese in un fronte ristretto, ma è dura battere gli inglesi. Voto: 7.

PGF Il primo gioco americano in cui gli Italiani sono da soli e non fanno da spalla dei tedeschi (perlomeno il primo che ho comprato, forse Beda Fomm era uscito prima?). Gran bel gioco e che soddisfazione ogni volta che davi uno step di perdita agli inglesi

**Wargamer n. 42: End of the Iron Dream**

Rappresenta l'esordio (non ufficiale - vedi West Wall) della carriera di Ty Bomba con uno strategico sugli ultimi anni della WW2 (tutti i fronti europei). Mappa gradevole, counters standard 3W (scritte fini) con un'amena armata bulgara di Alpini. Solita confusione nelle regole. Qualcuno disse che era il migliore sistema di

Supply della Seconda Guerra Mondiale e a Dean Essig fischiarono le orecchie. Voto: personale 6.

**Wargamer n.43: Wellington vs Massena**

Di Paul Dangel, parlava della guerra di Spagna 1811 (Fuentes de Onoro). Mappa classica SPI che mi piaceva, Counters buoni (qui era giusto il rosso per gli inglesi), ma regole confuse e ... udite, udite stampato senza la CRT per cui ingiocabile. Fu giudicato "awful" su Consim ma, raccolte le Errata, rintracciata la CRT non era malvagio. Aveva regole tipo NLB ma prevedeva l'utilizzo di Action Points per attivare le unità - Voto: 6 1/2.

**Wargamer n.44: MacArthur: Road to Bataan**

Mamma ... mamma !! Di questo ricordo con terrore le montagne rosse (forse inglesi?). Era il prototipo dei giochi "under-developed" cioè non testati. Parlava dell'attacco all'isola di Luzon (Filippine) del 1941-1942 ed il nostro amicissimo Jack Greene credo volesse più tempo per rifinirlo, ma vivendo allora in Cambria sarà sicuramente stato marcato stretto dal frenetico Poulter. I counters erano buoni ma la mappa very ugly. Voto: 5.



**Wargamer n. 45: Custer's Luck**

Nella fervida immaginazione di Wayne C. Close gli Indiani (forse ubriachi) muovevano random con effetti esilaranti tipo Sioux che abbandonavano la mappa. Era uno strano design dove il nemico erano i rivali di Custer con gli Indiani che danzavano intorno. Regolamento pieno di falle ma emendabile e passabile resa in solitario. I counters erano passabili (belli anche i mussi - leggere muli), la mappa scarsa. Voto: sinceramente solo 4.

**Wargamer n. 46: Rise of the House of Sa'ud**

Credo sia l'unico game della storia su questo topic. Mark Seaman e Robert G. Markham (errore di gioventù) proposero un sistema alla House Divided sull'Arabia Saudita nel 1920. Mappa oscena, counters scadenti ma con il fascino dei cammelli. Esotico. Voto: 3

PGF - La mappa è sicuramente nella mia top 5 della più brutta mappa della storia del wargame. Il gioco era interessante, ma rovinato dalle regole sul movimento e da diverse altre cose. Solo per fanatici dell'epopea Saudita.

**Wargamer n. 47: Struggle for Stalingrad**

Nessuno sa chi fosse il designer di questo Turkey (qui sarò contestato) sul Sett-Dic 1942. Molti affermarono

che fosse divertente e ricco di buoni spunti di gioco, a parte una mappa inguardabile. Voto: per me 5.

**Wargamer n.48: Red Baron**

Uno dei capostipiti dei giochi aerei sulla Grande Guerra (di Jim Hind, come il vecchio Aces High, il designer che poi creò l'interessante Blue Max). Si ricorda per aver riproposto la mappa a quadratini (Aces High aveva esagoni) e per il movimento che incrementava i MP come velocità in Miglia per ora, per differenziare i vari velivoli. Voto: 6 era meglio il vecchio Aces High.



**Wargamer n. 49: Napoleon & the Archduke Charles 1806**

La battaglia di Aspern (1809) vista da Poulter come autore. Considerato un buon napoleonico introduttivo aveva la sua forza nei roster fuori mappa che consentivano una totale Fog of War. La mappa era appena decente ma purtroppo sanciva il clamoroso ritorno dei Gobbetti di Poulter con colori da arcobaleno. Voto: 4. Se lo giocate con la variante Stumpfner e rifate le pedine diventa un 6 1/2

**Wargamer n. 50: Knights of Justice**

Anche qui un topic unico. Turchi contro i Cavalieri di Malta in un sistema di Colin Bruce. Mappa battistiana (o mare nero, mare nero ecc.) ma non male, Turchi in rosso ingaggiati ad assediare Malta (1565). Sistema lento e noioso (da assedio) con rapporti di forza Turchi/Maltesi talora a 15:1. Voto: 4 per assenza dei Veneziani e presenza di counters di rematori (??).

PGF Un gioco noioso con una brutta grafica (in questo caso sono le pedine la parte peggiore) su di un argomento interessante. L'ultima volta che ci ho giocato (c'era ancora il Patto di Varsavia) ricordo che i turchi non sono arrivati in Sicilia solo perchè a fermarli c'era il mare (e la fine della mappa), non certo i Cavalieri Ospitalieri del Sovrano Militare Ordine di Malta.

**Gli anni del declino e del business ... La rivista si arrestava al numero 62, quando Poulter comperava Strategy & Tactics. Più avanti la separazione con Bomba e la nascita di Command Magazine ... ma queste sono altre storie**

**Wargamer n. 51: Duel in the Desert 1986**

Bob Faulkner ed Eric Faust (il titolare del Turkey del secolo) ripresero qui il vecchio sistema doppio-cieco di

Clash of Steel, adattato a Rommel 1941-1942. La grafica finalmente soddisfacente invogliava al gioco. Regole senza troppi errata, veloce, divertente ma ricco di decisioni importanti da prendere. Voto: 7.

**Wargamer n. 52: Glory Road**

Design di Keith Poulter sulla prima Bull Run, il primo di una serie di giochi che doveva chiamarsi "North & South" come la futura rivista di Poulter. Un sistema molto napoleonico dotato di roster (vedi Wellington Vs Massena) ma con mappa a chiazze di vomito e counters insipidi. Voto: 6 di stima.



**Wargamer n.53: Dynamo: Dunkirk 1940**

Un primo Ty Bomba, da alcuni considerato una vera gemma, sulla battaglia di Dunkerque. Bilanciato e incerto ma anche veloce e furioso negli scontri. Mappa artistica e counters con il BEF nel classico rosso della 3W. Voto:6 .

**Wargamer n.54: Condottieri**

Ovvero la battaglia di Castagnaro (1387) di Thomas Sundell. Mappa frigida e pastellata con toni di rosa anche sui counters (il retro dei rossi). Roberto Chiavini lo definiva come interessante - per le molte variabili legate alle diversi unità ed armi trecentesche - ma lento e noioso da giocare. Gli americani invece lo trovarono un buon solitario. Voto: 6.

PGF Questo gioco è caratterizzato da una brutta grafica, un soggetto praticamente sconosciuto (ai più), una situazione non molto eccitante, una ripetitività non molto alta e una ricerca storica che si basa praticamente solo sul libro di Oman; ciononostante a me piaceva molto e ritengo che tutt'ora abbia un sistema che permette di simulare le battaglie del '300 meglio di altri più rinomati (p.e. Man of Iron di R. Berg). Purtroppo le scarsissime vendite hanno fatto sì che Condottieri sia rimasto un unicum.

**Wargamer n. 55: Okinawa**

Gioco di Roger Nord ovviamente ristampato in Giappone. Carina la mappa dell'isola attaccata nel 1945 e belli i counters (della versione nipponica). Comunque non un gioco semplice da maneggiare, quasi un minimonster. Da provare. Voto :6 1/2 .

**Wargamer n. 56: First Team: Vietnam**

Un gioco con le palle ... nel senso che la mappa ad area point-to-point presentava un sacco di cerchi attraverso i quali muovere. Mike Joslyn qui proponeva un so-

litaro sulla campagna della 1a Air Cavalry alla vallata di Ia Drang in Ottobre 1965. Un buon Solo game. Voto: 6 ½ .



**Wargamer n. 57: Race for Tunis**

David Bolt e Gary Helmer presero in mano il sistema BNA di Von Borries, dopo l'emergere di alcune incongruenze con Poulter, rendendolo ingiocabile per i molteplici errori di mappa, OoB e regole. Una bella rivincita per Vance. E nonostante la comparsa di alcune errata rimane ancora ingiocabile. Mappa decente, alla Catalano e counters funzionali. Voto: 5.

**Wargamer n.58: Clash of Empires: August 1914**

Di Kerry Anderson (futuro Microgame Design), faceva il verso a Gun of August della AH usando una mappa point-to-point. Aveva interessanti what-if (tipo Russi sul fronte francese) e counters passabili (a parte i francesi con scritte nere su sfondo blu scuro). Fu molto apprezzato all'epoca assieme al coevo Reinforce the Right (S&T). Segno che Kerry ne fece una versione DTP con grafica buona. Voto: 6.

PGF. Da buon patito della Prima potevo non comprare e giocare subito questo gioco? Potevo :-), potevo :-(. Infatti lo possiedo da una vita e non l'ho mai giocato

**Wargamer n. 59: Bloody Keren**

L'invasione dell'Etiopia del 1941 con il rientro di Von Borries dalla finestra. Bella mappa e counters interessanti per la presenza degli Italiani. Non ebbe particolari entusiasmi ma Van Borries ne garantiva la giocabilità. Voto: 6 ½ .

PGF Secondo me un gioco in rivista dovrebbe avere: Buona grafica; regolamento semplice e che funziona; argomento interessante, ma originale; nessuna errata e condizioni di vittoria bilanciate (queste ultime due cose frutto di molto playtesting). Questo gioco ha tutte queste caratteristiche.

**Wargamer n. 60: Anvil-Dragoon: Southwall 1944**

Gioco di Laurel Cochran, quello di China Incident. Parla del dopo Overlord e dell'invasione della Francia meridionale del 1944. Mappa algida e counter medi. Non ha lasciato segni grazie alle numerose errata richieste. Voto: 5.



**Wargamer n. 61 Campaigns of Marlborough 1987**

Una grafica non da buttare di Allan Poindexter e W.P. Guthrie con mappa in stile seicentesco, non eccezionale ma carina, sulla Guerra di Successione Spagnola 1702-1714.. Fu ben accolto grazie alla possibilità di scindere la campagna in vari scenari e di gioco delle battaglie celebri. Poco noto ma da ristampare con grafica migliorata. Voto: 7.

PGF Un gioco molto interessante, sicuramente superiore alla media degli S&T usciti nei mesi successivi dai "cervelli" di Cambria

**Wargamer n. 62: Fallen Eagle**

Era un vecchio gioco (1984) di Perry Moore sviluppato assieme a Marion Bates (una donna ?). Il tema è la battaglia di Khe Sanh 1968 in Vietnam. Ma mancava una tabella e le regole del combattimento non erano spiegate. La fine ingloriosa della storica rivista. Voto: 4.



Il volume 2 di The Wargamer ebbe il merito di lanciare giochi di una varietà di editori e di stampare una serie di antologie delle varie categorie di wargame, dando uno sguardo storico allo sviluppo dell'hobby del wargaming attraverso la lente collettiva dei lavori pubblicati.



# PARANOID !!

UN GIOCO NOTTURKEYS!  
DA UN'IDEA DI  
BRIAN TRAIN

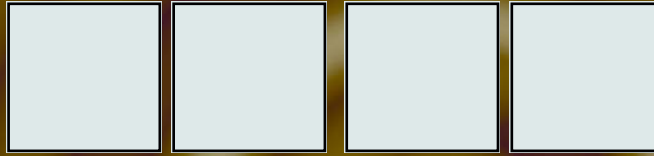


## COMLOTTO



(GRUPPI)

## GIOCATORE IN FAKE-COSPIRAZIONE



(PROTOCOLLI)



(OBIETTIVO)



### RISERVA DI COSPIRAZIONE

(limite massimo = numero di counter nascosti nel Complotto)



## ACCUSE



(GRUPPI)

## GIOCATORE IN PARANOIA



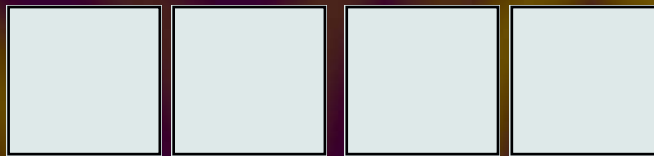
(PROTOCOLLI)



(OBIETTIVO)



(GRUPPI)



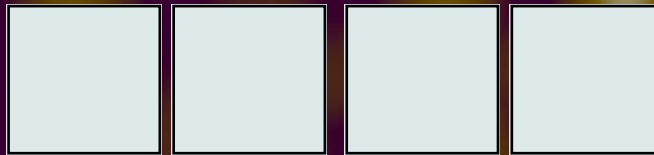
(PROTOCOLLI)



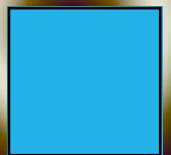
(OBIETTIVO)



(GRUPPI)



(PROTOCOLLI)

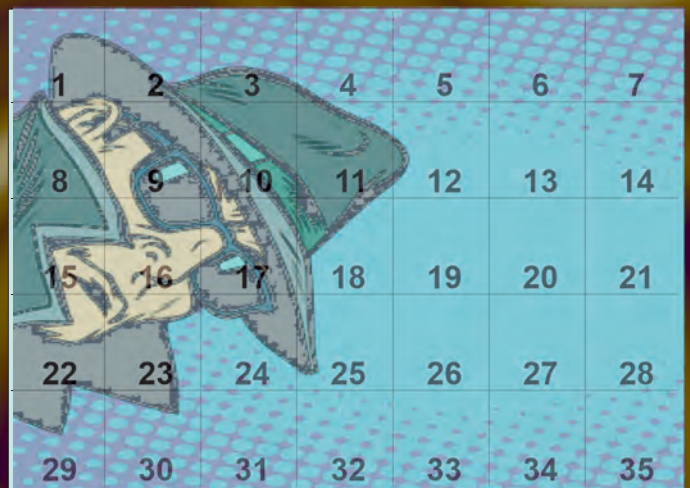


(OBIETTIVO)

## SALUTE MENTALE

### RISERVA GENERALE

(nessun limite)



AZIONE	1a	2a	3a	4a	5a	6a	7a	8a
COSTO	0	1	1	2	3	5	8	13

# PARANOIDI

Version 1.0, 25 Nov 2020

gioco per 2 o più persone di Enrico Acerbi



## 1.0 INTRODUZIONE

“Citazioni Paranoiche:

- *Non arriverai mai al Gran Maestro ma puoi fare il solletico ai suoi dipendenti.*
- *Nasconditi pure, ti cercheranno.*
- *E' raro che i capitalisti si riuniscano se non per cospirare contro i lavoratori e il Mercato!” Paolo Barnard*
- *“Dovunque e comunque si manifesti l'eccellenza subito la generale mediocrità si allea e congiura per soffocarla.”*

**Arthur Schopenhauer**

- *“L'elezione di Bergoglio è l'espressione di un grande “patto segreto” tra la massoneria e potentati come Opus Dei e CL.”*

**Ferruccio Pinotti**

- *“- Carbonaro: Parola d'ordine?-  
- Cornacchia: A' 'mbecilli!”*

**Nino Manfredi**

- *“Ho perduto la mia donna perché non poteva aiutarmi con la mente. La gente pensa che sia pazzo perché aggroto sempre le sopracciglia .*

*Tutto il giorno penso a cose ma nulla sembra soddisfarmi.*

*Penso che perderò la testa se non trovo qualcosa per pacificarmi. Puoi aiutarmi ad occupare il mio cervello? Oh yeah*

**Black Sabbath (Paranoid)**

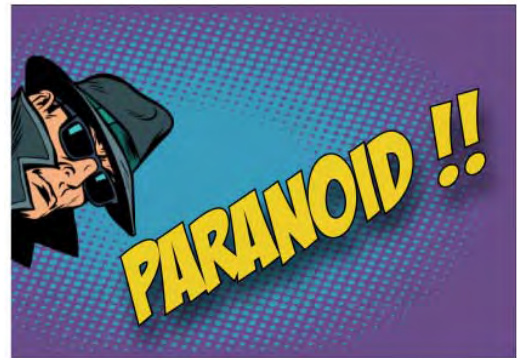
- *“La paranoia della cospirazione universale non finirà mai e non puoi stanarla perché non sai mai cosa c'è dietro. È una tentazione psicologica della nostra specie. Berlusconi ha passato tutte le sue campagne elettorali a parlare di doppia cospirazione, dei giudici e dei comunisti. E non ci sono più comunisti in circolazione, nemmeno a cercarli col lanterno.” Umberto Eco*

Nel libro *Social Darwinism in American Thought*, 1860-1915 (pubblicato nel 1944), Richard Hofstadter criticò il capitalismo americano del secondo Ottocento puntando l'indice sulla feroce competizione che opponeva i cittadini americani, gli uni contro gli altri. Tra gli anni Cinquanta e gli anni Sessanta, Hofstadter abbandonò le posizioni iniziali vicine alla sinistra. In particolare, rifiutò l'interpretazione della storia come successione di conflitti socio-economici di classe. Nel saggio *The Paranoid Style in American Politics* del 1964 sostenne che la **paranoia** e la convinzione dell'esistenza di complotti hanno caratterizzato la storia degli Stati Uniti d'America fin dalla rivoluzione americana. Così da questa vecchia idea di Brian Train mi è venuta l'idea di farne una versione italiana, anche perché mi sembra molto attuale.

Lo stile “paranoide” coniato da Richard Hofstadter nel 1964, è ormai una caratteristica intrinseca della nostra attuale cultura mentale. Le cospirazioni, che esistano o meno, sono soggette a continue indagini e rivelazioni da parte dei paranoici, che hanno a loro volta Cospiratore reali o irreali.

E come diceva Brian Train “*Allora perché non farci un gioco?*” Nel gioco, ogni giocatore adotta simultaneamente due ruoli: il “Paranoide”, che rappresenta un solitario fanatico della cospirazione, che deve lottare contro l'oscurità, i vaccini, i complotti sanitari, le macchinazioni esterne e ostili e che deve smascherare le trame dell'altro giocatore o giocatori; il secondo ruolo è il “Fake Cospiratore”, che rappresenta uno che si diverte a inventare rete di gruppi (reali o immaginari) che nascondono un nefasto segreto. La prima cosa che il “Paranoide” deve capire è cosa stia accadendo.

Nel frattempo, i “Cospiratore” fanno del loro meglio per fuorviare i “Paranoidi”, tradirli da cospiratori o semplicemente farli impazzire. Non ci sono veri e propri turni definiti. Il turno è quando tutti hanno fatto la propria azione e si va avanti fino alla vittoria di qualcuno.



## 2.0 COMPONENTI DI GIOCO

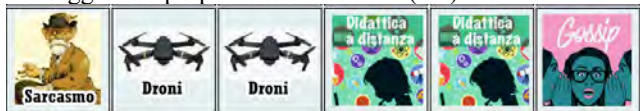
Il gioco contiene un foglio di 150 pedine, il regolamento e un Player Aid. Dal momento che il gioco si basa sul nascondere informazioni è opportuno che i giocatori si dotino di uno schermo, anche se fatto in casa. Usate un d10 e cubetti di legno di colore diverso per ogni giocatore.

### 2.1 Counters

Ci sono quattro tipi di counters:

- **Gruppi.** Sono in tutto 46 (2 per ciascun gruppo o 23 varianti). Rappresentano gruppi o assembramenti di individui con interessi che a un “Paranoide” potrebbero sembrare mirati a qualcosa. Sono di colore rosa e di vario tipo:
  - **Sette politiche (4)** – Prima gl'Itagliani, Gesù era rosso, Ambientalismo, Populismo.
  - **Corporazioni (6)** – Big Pharma, Microsoft, GazProm, Sky e TV, Banca Mondiale, Amazon.
  - **Gruppi sociali (12)** – anarchici, spacciatori, terrapiattisti, no vax, scienziati, massoni, vegani, fascisti, haters, negazionisti, mafia, covidioti.
  - **Disillusione (1)** disillusione
- **Protocolli.** Che mondo sarebbe senza protocolli? Sono 82 (due x 41). Questi counter bianchi rappresentano i vari modi nei quali i gruppi tenteranno di raggiungere i propri scopi. Undici di essi sono segnati da un (-1). I Protocolli

possono essere usati da qualsiasi Paranoide per formalizzare un'Accusa (6.0), ma, così facendo, possono anche danneggiare la propria Salute Mentale (7.0).



- **Obiettivi.** Ce ne sono 22 (2 x 11). Hanno un colore azzurro. Gli obiettivi sono le mete finali dei Complotti dei giocatori "Cospiratore", anche se non sono in relazione con la vittoria nel gioco (vedere 8.0, Vittoria).



### 3.0 SET UP DEL GIOCO

#### 3.1 Setup dei giocatori

Anche se non ci sono limiti al possibile numero di giocatori, il numero ideale varia da 2 a 4 (giocare in più di 4 significherebbe un altro foglio di pedine da aggiungere). All'inizio del gioco ogni giocatore riceve un Player Aid (la pagina deve essere fotocopiata). Poi devono eseguire le seguenti operazioni nell'ordine dato:

- mettete l'indice di Salute Mentale a 35;
- Creare un Complotto ;
- riempire la riserva con counters pescati dal Pool a caso.

#### 3.11 Creazione di Trame e Complotti (fakes)

Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore sceglie, a partire dal più giovane, tra i counters, **DUE** gruppi, **QUATTRO** protocolli e **UN SOLO** obiettivo per costruire il suo complotto. Il giocatore non potrà mai aggiungere counters al suo Complotto, durante il gioco, e potrà essere costretto a svelare i suoi counters (nel complotto) attraverso Accuse riuscite da parte di altri giocatori, Paranoidi. Quando tutti i segnalini della sua trama sono stati scoperti, il giocatore è "eliminato", ma non è fuori dal gioco, a condizione che non sia ancora impazzito nel suo lato Paranoide. Quando l'ultima trama è stata completamente svelata, il gioco finisce.

**Nota:** *i complotti dovrebbero avere una logica che potrebbe essere richiesta in sede di discussione, da altri giocatori in cerca di indizi.*

Una trama o Complotto è composta da:

- 1- **uno o due gruppi** diversi,
- 2- da **uno a quattro** protocolli o metodi diversi e
- 3- da un **obiettivo**.

I counters vanno tenuti nascosti agli altri giocatori durante il gioco, tenendoli a faccia in giù nell'area designata sul Player Aid al giocatore o dietro un piccolo schermo. I giocatori devono tenere questi segnalini Complotto ben separati dalle loro due Riserve.

#### 3.12 Ricostituire Riserve.

Tutti i counters rimanenti, non scelti per i Complotti, sono posti in una tazza comune opaca (chiamata Pool). Dopo aver scelto ed organizzato il suo complotto, ogni giocatore pesca quindi un numero di counters, a caso, dalla tazza, pari al numero di segnalini non rivelati del suo Complotto (all'inizio tutti).

Con questi forma la sua **Riserva di Cospiratore** che è diversa dalla riserva generale.



### 4.0 SEQUENZA DI GIOCO

#### 4.1 Sequenza d'azioni del giocatore

I giocatori procedono in ordine, iniziando dal complotto con meno componenti fino al più grande (definito dal numero di counters non svelati – spareggiando con un dado eventualmente). Ogni giocatore eseguirà una serie di azioni **PRIMA** come **Paranoide**, quindi (e solo quando ha finito di agire come Paranoide) come **Cospiratore**.

#### 4.2 Sequenza di fine turno

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito una sequenza di azioni, il turno è finito. A questo punto, alcuni giocatori potrebbero avere troppi counters nella loro Riserva di Cospiratore, più di quanti ne siano consentiti. Devono trasferire questi counters in eccesso (a loro scelta) alla loro Riserva Generale, senza alcun costo per la Salute Mentale.

### 5.0 AZIONI

#### 5.1 Cosa s'intende per Azione?

Un'Azione è una delle seguenti:

#### 5.11 Giocatore che agisce come Paranoide

P1 • Prendere un counter a caso dalla Riserva di Cospirazione e trasferirlo alla Riserva generale o ad un'accusa già esistente sul foglio delle Accuse;

P2 • Prendere un counter dalla sua Riserva Generale e aggiungerlo a un'accusa già esistente, o iniziare una nuova Accusa;

P3 • Spostare un counter da un'accusa all'altra per tentare di costruire il modello di un complotto, o riportarlo alla Riserva Generale.

P4 • Proporre un'Accusa.

P5 • Chiedere un web-dibattito ad un giocatore il quale è tenuto a spiegare, dando ovviamente indizi generici, su un gruppo, protocollo o obiettivo (solo su uno per tipo) del suo complotto. Gli indizi possono essere fuorvianti ma devono richiamare una certa logica per quel tipo di complotto. Al dibattito partecipano tutti i giocatori (come in una chat) ed ognuno può chiedere lumi su una delle tipologie di cui sopra.

Un web dibattito può essere scatenato al massimo una volta per turno da un qualsiasi giocatore. Il giocatore che lo promuove perde 1 punto di Sanità Mentale.

**Nota:** *il dibattito è un'arma a doppio taglio perché allerta tutti i giocatori se siete in più di due.*

#### 5.12 Giocatore che agisce come Cospiratore

C1 • Prendere un counter, a caso, dalla Riserva generale ed aggiungerlo alla sua Riserva di Cospiratore;



C2 • Spostare un counter dalla sua Riserva di Cospiratore alla Riserva Generale sua o di un altro giocatore.

### 5.13 Posizionamento di segnalini nelle riserve

I counters posseduti da un giocatore, che non sono parte né d'un Complotto, né d'un'Accusa restano nelle due Riserve: Generale o di Cospiratore. Questi counters si tengono separati dai Complotto o da qualsiasi Accusa e nascosti agli altri giocatori.

Un giocatore può avere tanti segnalini nella sua Riserva di Cospiratore quanti sono i segnalini non svelati nel suo Complotto (se scopre di averne troppi alla fine del turno, deve trasferirli nella sua Riserva Generale). La Riserva Generale non ha limiti (creatività umana!).

Per spostare counters alla Riserva generale di un avversario bisogna che quel counter sia nella Riserva di Cospiratore del giocatore che vuole spostarlo.

Se un giocatore pesca o riceve un counter uguale ad uno presente nel suo Complotto, non lo può tenere nella sua Riserva di Cospiratore. Lo deve mettere nella sua Riserva Generale per poi passarlo a quella di altri giocatori (azione C2) alla prima opportunità (ovviamente senza far menzione di cosa sia).

### 5.2 Quante azioni si possono fare?

Chi gioca da Paranoide può fare più di un'Azione a turno, tuttavia pagando un costo in Salute Mentale che cresce secondo una classica sequenza di Fibonacci (cosa c'entra Fibonacci scopritelo da soli):

Azione	1 <sup>a</sup>	2 <sup>a</sup>	3 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>	5 <sup>a</sup>	6 <sup>a</sup>	7 <sup>a</sup>	8 <sup>a</sup>
Costo	0	1	1	2	3	5	8	13

Chi gioca da Cospiratore può fare un numero di azioni che al massimo sia pari al numero di counter, non svelati, nel suo complotto. Se per caso non fa alcuna azione può ridurre la Salute Mentale di altri giocatori di 1 punto (il che è assai divertente).

## 6.0 ACCUSE SUI SOCIAL

### 6.1 Procedura di Accusa

Un giocatore che agisce come Paranoide costruisce accuse durante la sua sequenza d'azione. Un'accusa completa è simile ad un Complotto, in quanto è una raccolta separata di counters composta da **uno o due gruppi**, da **uno a quattro protocolli** e un **obiettivo** da porre sul Player's Aid. Un Paranoide può:

- a)- formulare un'Accusa al massimo per azione;
- b)- avere un numero qualsiasi di accuse complete o incomplete in gioco durante la partita (ci sono caselle sul Player Aid del giocatore per facilitare a mantenere le cose in ordine). I counter d'Accusa sono ovviamente tenuti nascosti agli altri giocatori.

### 6.2 Proposta d'accusa

Dopo che un Paranoide ha costruito e ritiene di avere completato una sua Accusa, lui può puntare il dito verso qualunque altro Cospiratore, con lo scopo di rivelare parte o tutto il Complotto. Proporre un'Accusa conta come un'azione.

Il giocatore indica il gruppo di counter che formano l'Accusa e dice (negli anni '90 si sarebbe aggiunto "con voce stentorea"): *"So che il/i Gruppi (xy) stanno usando questi (protocolli) per arrivare a (obiettivo)."*

Tutti i giocatori (incluso chi ha formulato l'Accusa) esaminano i propri Complotti e se trovano counter che sono stati citati dall'Accusa (appena fatta dal Paranoide) li DEVONO svelare a tutti i giocatori.

Il giocatore accusatore, Paranoide, registra il numero di counter così svelati su un foglietto o usando un marker "Mi Piace", a parte, (cubetto colorato) sulla traccia della Salute. I counters svelati dal Paranoide nell'Accusa non saranno più usati nel gioco e possono essere messi da parte. Se fanno parte di un Complotto, invece, restano al loro posto, svelati.

### 6.3 L'attestato di credibilità

Prima di registrare i counter svelati, e per ciascuno di essi, va fatto un controllo (un tiro d10) sulla tabella di credibilità che indica se il counter è approvato (rivelato) o respinto (resta rivelato ma non è segnato come conquista del giocatore). La credibilità è accordata da celebri Influencer in diversi ambienti social o economici.

Prima verificate **dove si controlla la veridicità**:

Media					
D10	Verifica	DRM	D10	Verifica	DRM
1-2	Nielsen Exit Gall	0	7-8	WazzApp - Facebook	+3
3-4-5	TwHitler	+2	9	Pinkedin	-2
6	Cruddville	-1	0	Radio Maria	-4

Il tiro successivo presenta i seguenti **ulteriori DRM** che devono essere aggiunti a quelli sopra indicati (dal primo tiro):

- 3 se tre o più counter sono rivelati nello stesso Complotto
- 2 se due counter dello stesso Complotto sono rivelati
- 1 se due counter sono rivelati in complotti diversi.

Risposta di credibilità			
1	Agnelli – confermo le voci	6	G. Conte – non saprei, ritirate il dado
2	Grisanti – tutto vero	7	Corriere – sono fake news
3	Francesco – è verità fratelli	8	Meloni – smentisco assolutamente
4	Salvini – OK ma chiudete i porti	9	Di Maio – sono tutte balle
5	Libero – tutta sacrosanta verità	0	Medjugorje – è luce vera!

I counter non approvati non danno punteggio e sono eliminati.

## 7.0 INDICE DI SALUTE MENTALE

All'inizio del gioco, si considera che la mente di ogni Paranoide possa funzionare come quella di chiunque altro. Ciò si riflette in un iniziale **indice di sanità mentale di 35**. Ogni giocatore usa un marker (un cubetto o altro) per tenerne traccia. Le tensioni mentali e fisiche per cercare prove, capire connessioni e relazioni, e gli assalti di cospiratori reali e irreali presto mineranno questa salute e l'aggancio del Paranoide alla realtà inizierà a scemare. Giusto per chiarire, l'indice di sanità mentale scende sempre, mai sale, anche se il Paranoide si prende qualche giorno di riposo. Quando l'indice di salute mentale raggiunge lo zero, la parte Paranoide di quel giocatore collassa mentalmente e non è più una minaccia per nessuno (tranne for-

se per se stesso); non potrà intraprendere ulteriori azioni. Quando l'ultimo Paranoide impazzisce, il gioco finisce.

### 7.1 Cosa modifica la Salute mentale?

- Eseguire più di un'azione in una sequenza di azioni costa un numero variabile di Punti Salute, vedere 5.2 e la scheda Player Aid del giocatore.
- Promuovere un dibattito
- Alcuni protocolli disponibili aggravano la sanità mentale del Paranoide (ad esempio caffè o manifestare). Sottrai un punto dall'indice di sanità mentale del giocatore se inserisce uno di questi metodi in una sua Accusa. I counters hanno un -1.
- Se un giocatore che agisce come Cospiratore, in grado di intraprendere azioni durante il suo turno, decide di non farlo, può ridurre l'indice di sanità mentale di qualsiasi Paranoide avversario di un punto.

### 7.2 Limiti alla sanità mentale

Un giocatore che agisce come Paranoide non può intraprendere un'azione se il suo costo in punti Salute lo porta ad impazzire (cioè riduce il suo Indice di Sanità a zero o meno).

## 8.0 VITTORIA

Il gioco finisce quando l'ultimo indice di Salute mentale Paranoide raggiunge lo zero (vittoria da Cospiratore), o quando l'ultimo Complotto dei Cospiratori è stato rivelato (vittoria da Paranoide).

### 8.1 Vittoria da Cospiratore

In caso di vittoria da Cospiratore vince il giocatore che ha il numero più alto di counters non rivelati nel suo Complotto (un pareggio determina un ex aequo).

### 8.2 Vittoria da Paranoide

In caso di vittoria Paranoide vince il giocatore che ha rivelato più counters nei complotti (segnati su un foglio o da un marker sulla traccia della Salute) (in caso di pareggio vince chi ha il livello di Salute mentale più elevata).

## 9.0 REGOLE OPZIONALI

Dopo aver provato alcune partite, se non avete già deciso di buttarlo nella pattumiera, potrebbe essere utile incorporare alcune regole opzionali per rendere le partite più imprevedibili, per una parte o per l'altra, e per variare il gioco.

### 9.1 Caratteristiche speciali dei Gruppi

#### 9.11 Sette politiche in obiettivo A

Poiché la Politica in genere se ne frega di molti vincoli del nostro mondo sociale, un giocatore che ha, nel suo Complotto, uno o più di questi gruppi politici, non rivelati, può cambiare, a patto di esaurire tutte le azioni durante quella sequenza, uno dei suoi counters rivelati da qualche Accusa (gruppi politici inclusi).

Il counter rivelato torna alla Riserva Generale e il suo omologo, usato dall'accusatore è riciclato tornando disponibile per Accuse successive.

Tuttavia, bisogna che gli obiettivi di quel Complotto (dove si cambia la pedina) siano scelti SOLO tra i seguenti: **domina-**

**zione globale, riscaldamento globale, contestazione sul web, influenza indebita con fake news, globalizzazione, immigrazione.** (Questi sono contrassegnati con una piccola A o AC sul counter obiettivo)

#### 9.12 Corporazioni ed obiettivi C

I fondi Neri consentono a un giocatore, con una o più Corporazioni non rivelate nel proprio Complotto, di compiere un'Azione aggiuntiva, oltre a quella consentita dalla dimensione attuale del proprio Complotto (counter non svelati). Tuttavia, potrà scegliere solo tra i seguenti obiettivi: **dominazione globale, riscaldamento globale, monopolio, profitti osceni, riciclaggio denaro, influenza indebita con fake news.** (Questi sono contrassegnati con una piccola C o AC sul counter.)

#### 9.13 Disillusione

Il giocatore che sceglie questo Gruppo può avere solo questo SINGOLO gruppo (non 2) nel suo Complotto. Se l'ultimo Paranoide impazzisce e la Disillusione rimane ancora nascosta, il giocatore **vince automaticamente.** Dato che non è un reale protocollo, il giocatore non può MAI passare questo counter ad altri giocatori, durante il gioco (però lo può trasferire alla sua Riserva Generale). Può tentare di inserirlo nel complotto se le condizioni della regola 9.11 di verificano come gruppo o come obiettivo. Questo counter non pone limiti agli obiettivi.

#### 9.14 Equilibrare il gioco

La difficoltà del gioco si può variare:

- Riducendo il numero dei counters usati— rimuoverli a gruppi di sette in ragione di un obiettivo, due gruppi e Quattro protocolli.
- Riaggiustando l'indice di salute mentale in più o in meno.
- Come detto in 2.1 ci sono due copie dello stesso counter all'inizio del gioco (ad un certo punto si ottiene un effetto Memory). Si possono scambiare counters doppi, all'inizio, con altri giocatori. I giocatori che creano il proprio complotto prendono entrambe le copie, una la mettono, nascosta, nel Complotto e l'altra la mettono, nascosta, in un set cui altri giocatori possono attingere, sostituendo la pedina che prendono con un'altra propria e doppia.

OBIETTIVI	
A	contestazione sul web, globalizzazione, immigrazione
AC	dominazione globale, riscaldamento globale, influenza indebita con fake news
C	monopolio, racket rifiuti, riciclaggio denaro, disordine pubblico, finanziare terrorismo

#### Markers (4 giocatori)



