

Operação Tridente

Duas visões do mesmo jogo

Como frequentemente acontece nos combates reais, os mesmos eventos podem ser vistos pelos opositores de forma diferente. Nos jogos de guerra, por vezes, sucede exactamente o mesmo.

Por essa razão tenho todo o prazer em apresentar estes dois textos, resultado do jogo #1 do grupo de jogos “Operação Tridente”. As duas visões, sendo ambas verdadeiras, complementam-se, derivando daí o seu interesse.

03/FEV/2009

FM

Exército Vermelho Soviético

Fizemos 8 jogadas. Em estrada os BMP andam 20cm. O meu movimento máximo durante o jogo seria 160cm. Mesmo SE houvesse uma estrada num diagonal perfeita, nunca lá teria conseguido chegar no tempo dum jogo.

A minha coluna estava organizada exactamente como o Vitor diz: Reconhecimento, (o dito), Vanguarda (um pelotão de infantaria) Grupo de manobra (2 pelotões de infantaria) Guarda de Retaguarda (os T62)

O Reconhecimento recebeu tiro de ATGW ineficaz a longa distancia e avançou rapidamente para perceber se se tratava de um elemento isolado ou de forças mais substanciais, apoiado imediatamente pela Vanguarda. Se a oposição fosse simbólica (um único pelotão de cavalaria, por ex) ela seria empurrada por estas forças combinadas, se fosse mais substancial, o Reconhecimento e a Vanguarda teriam força suficiente para se aguentarem durante algum tempo, o que me permitia tomar opções.

Os elementos inimigos revelaram-se em maior número, mas mão com força suficiente para poder resistir ao meu comando. Dado o facto de estarem em contacto muito próximo, não poderiam retirar facilmente e assim estava criada uma oportunidade de causar facilmente baixas ao inimigo, que ele não poderia recuperar.

Por isso o Grupo de Manobra lançou o seu peso no ataque e o de Retaguarda, colocou-se na orla do bosque para, numa primeira fase impedir reforços ás unidades inimigas no bosque e, numa segunda fase, apoiar o avanço uma vez limpo o bosque.

Relembro que a doutrina soviética coloca a ênfase na destruição das forças inimigas, através da ofensiva profunda, sendo os objectivos geográficos apenas marcas de direcções ofensivas e não objectivos finais em si mesmo. Foi o que fiz, á escala de companhia, ao flanquear pela direita deles os elementos inimigos com o Reconhecimento, ao assaltar frontalmente com a Vanguarda (rompendo a frente imediatamente) e posteriormente ao fazer o cerco, perseguição e destruição das forças em fuga com o Grupo de Manobra. A Guarda de Retaguarda impedira que outras forças inimigas fossem lançadas no combate, contribuindo assim para o resultado final.

João Especial

Exército Norte-Americano

As minhas forças emboscadas tinham por missão atrasar ao máximo a progressão do IN (o que conseguiram), mau grado a ineficácia do seu tiro, o que muito lamento.

O comprometimento sucessivo de pequenas forças, apesar do risco, permitiu reter as forças atacantes e, melhor que isso, concentrou-as num só ponto, muito exposto, onde poderiam ser alvo de tiro directo de morteiros ou dos carros, que foi o que aconteceu. Contava com o encobrimento dado pelo bosque para proteger os meus elementos mais pesados da detecção IN (algo que o Game Master entendeu não ser assim, mas que a lógica e bom senso dos jogadores determinou claramente).

Infelizmente os meus elementos da infantaria não conseguiram disparar com eficácia - creio que só destruíram um veículo, o que é pouco dado o seu potencial AC aquela distância - e não retiraram a tempo. Isso deveu-se à interpretação dada pelo GM de que os veículos na estrada só eram detectados a 17cm, o que, obviamente, me surpreendeu, pois isso reduziu imenso o tempo de reacção das minhas forças.

No final, os objectivos não foram totalmente alcançados mas mesmo assim pude atrasar a ofensiva e “desmontar” um pelotão inteiro inimigo, o que não é mau. Perdi 7 pontos (2x M113 + 2x T2 + 1x T1 + 1x Dragon) contra 16 pontos (1x PT-76 + 3x BMP1 + 1x T1) perdidos pelo meu adversário.

Poderia ter sido melhor, mas salvei o grosso da minha força.

Filipe Martins