# LALEADERSHIP

Chiamatelo "comandante supremo", se vi piace, oppure "condottiero". Tecnicamente, è il faction leader, figura che nelle mil-sim ha il compito di coordinare una fazione, cioè un intero "esercito", formazione piramidale composta da compagnie, plotoni, squadre e relativi comandi. Un ruolo semplice e complesso al tempo stesso

TERZA PARTE

## di Kadmillos

E siamo finalmente giunti in cima alla piramide gerarchica delle grandi formazioni di gioco del soft air: il faction leader, ovvero il comandante di fazione, colui che ha l'arduo e (quasi sempre) ingrato compito di comandare un intero "esercito" con tutte le unità che ne dipendono

Diciamo subito che questa figura la incontrerete solo nell'ambito di certe mil-sim, nelle quali la forte impronta strategica delle manovre, il realismo tattico delle azioni e un numero molto elevato di partecipanti (diverse centinaia, se non addirittura migliaia) formano un mix potente che rende necessario un coordinamento spiccatamente verticistico delle forze in campo affinché si raggiunga lo scopo di qualsiasi game: il divertimento comune. Sì, perché anche se in ciascuno di noi si nasconde un piccolo Conan il Barbaro che sogna di trionfare sul nemico, il fine di qualsiasi mil-sim resta sempre e comunque il divertimento. Per tutti. Ci tengo molto a sottolineare questo aspetto, perché la buona esecuzione di un game simulativo dipende in maniera direttamente proporzionale dalla capacità dei due (o più) faction leader di condurre il gioco in maniera equilibrata e non a discapito l'uno dell'altro. È inutile, anzi dannoso, schiacciare l'avversario, perché, se poi esso sparisce, noi restiamo soli sul campo e il divertimento è finito. Perciò è importante che, quando un faction leader si sente troppo pressato, contatti il comandante avversario e studi con lui un modo per uscire dall'impasse. Questo ovviamente non toglie che ciascuno cerchi di condurre la partita in maniera vincente.

Per certi versi, il ruolo di faction leader è uno dei più semplici da affrontare, a condizione di possedere poche ma importanti qualità ed essere disposti ad accettare eventuali critiche da parte della ristretta (ma non troppo) comunity degli appassionati di

### **ABILITÀ STRATEGICA**

L'abilità strategica è forse la dote più importante che un faction leader deve possedere. Fermo restando quanto detto sulla necessità di condurre il gioco in maniera equilibrata, il comandante di fazione dev'essere in grado di perseguire i propri obiettivi impedendo allo stratega avversario di fare altrettanto. A tal fine, egli dovrà prendere l'iniziativa e non perderla mai, costringendo il rivale a reagire alle sue mosse.

Se mai vi capiterà di comandare una fazione, siate realisti: avrete a che fare sempre e comunque con giocatori che hanno esigenze e capacità diverse; si sentiranno tutti operatori delle forze speciali, ma poi anche loro dovranno riposare, mangiare,

bere, ed è indispensabile che lo facciano. Ho visto, in passato, più di una strategia andare in pezzi dopo qualche ora dal via a causa delle defezioni dei singoli *players*, spinti oltre il limite dell'umana resistenza da ordini troppo azzardati.

Nonostante rivesta uno dei ruoli più solitari immaginabili nel soft air, il vero comandante di fazione è colui che sa lavorare con successo all'interno di un team, riconoscendo le capacità e le potenzialità di ogni singolo elemento dello stato maggiore e della catena di comando e affidando i compiti a ciascun ufficiale secondo le sue attitudini Sembra semplice – e forse lo è anche, quando lo

vorare insieme, ma secondo le precise indicazioni di un leader. E quello siete voi.

Il lavoro – quello vero – del faction leader non si svolge sul campo di gioco: questa fase non è altro che lo sviluppo della strategia che avrete costruito nelle settimane precedenti il game. Studiatevi bene le mosse, e molto in anticipo. Stabilite le maglie radio (se non lo fa l'organizzazione), la turnazione delle squadre (tenendo conto che il softgunner italiano tende a supervalutare le proprie capacità e preparatevi alle defezioni dell'ultimo minuto. Costruitevi, quindi, un castello di opzioni in base alle possibili variabili, in modo che poi, una volta sul campo, sarete in grado di passare rapidamente da una scelta all'altra a seconda della situazione che vi troverete ad affrontare.

SAPER DELEGARE
Un comandante di fazione dev'essere capace di delegare i compiti minori ai suoi subalterni. Non potete pensare di controllare tutto, non potete pretendere di comandare efficacemente la fazione se siete impegnati a interrogare un prigioniero, o a dirigere una QRF (quick reaction force), o a spostare un bivacco perché impedisce l'uscita di un reparto e altre millemila piccole variabili. Delegate questi compiti ai comandanti di compagnia o di plotone e restate concentrati sulle missioni che la crew organizzatrice vi fornisce, stabilendo di volta in volta quale sia l'unità più indicata a svolgerle e, se necessario, non abbiate il timore di chiedere l'intervento della DE (direzione evento).

Siate chiari, senza dilungarvi, nell'esporre gli obiettivi che volete conquistare. Non spetterà a voi scegliere la tattica da usare su di essi: a tale scopo, esistono i comandanti di reparto. Quello che dovrete fare voi è chiarire in maniera cristallina ai vostri ufficiali perchè volete prendere quell'obj e, soprattutto, cosa dovranno fare le truppe una volta preso. Sarete voi ad avere la visione completa quanto conquisterete o perderete durante il game. I comandanti dei singoli reparti vedranno solo una porzione dell'area operativa, difficilmente avranno un contatto diretto con la crew organizzatrice, e questa visione parziale della situazione potrebbe portarli a compiere scelte sbagliate. Quindi sarete voi e soltanto voi che potrete – e dovrete – chiarire loro cosa vi aspettate che conquistino e quanto

## OBIETTIVITÀ E SINCERITÀ

Il ruolo di faction leader può mettere di fronte a decisioni drammaticamente difficili e dilemmi laceranti, soprattutto se si è alle prime esperienze. Dalle vostre scelte dipenderà il gioco e il divertimento di un sacco di gente: il vostro, quello delle truppe che comandate, ma anche degli avversari. Come ho accennato all'inizio, se una delle fazioni in lizza prende il sopravvento in maniera schiacciante, il game rischia di degenerare, portando ben presto alla defezione degli schieramenti in défaillance; di conseguenza, se sul campo non vi sono più avversari, il gioco finisce. Mi è capitato, al mio primo incarico di faction leader, di ritrovarmi nel giro di poche ore padrone assoluto della situazione: le missioni assegnatemi erano ormai inutili, i miei reparti potevano manovrare senza più alcuna





soni... take it easy!

il vostro diretto rivale – per concordare un