

CAP.9 – SITUATIONAL AWARENESS

Questa parte è un adattamento ed una libera traduzione di “Bullethead Revised AW Training Pages (<http://people.delphiforums.com/jtweller/training/tactics.htm>)

L'articolo originale è stato alterato in parte in base a considerazioni personali. Nel leggere le note che seguono, tenete presente che molte di esse sono state scritte da un pilota abituato a volare con aerei dell'Asse, e quindi pesantemente armati e con maggiore potenza di motore rispetto ai principali aerei alleati. Ciò significa che sono considerazioni in qualche modo “perpendicolari” a chi è abituato a volare con aerei leggeri e maneggevoli. Le manovre descritte si applicano perfettamente alle tattiche di “Boom & Zooming”, un po' meno alle tattiche di “turn and burn” dei cosiddetti “stallfighter”. Ciò nonostante sono utili anche per chi vola su velivoli che hanno maggiore manovrabilità alle basse velocità, come il LAGG-3, il Buffalo, lo Zero, o lo Spitfire.

9.1. INTRODUZIONE: LE “CATEGORIE” DELLA S.A.

La Situational Awareness (da qui in poi abbreviata in SA) è la capacità più importante da acquisire per un pilota nel dogfighting. Senza SA puoi essere sorpreso dal nemico, cosa che in genere si rivela fatale.

La SA è un'arma. Se la tua SA è migliore di quella del nemico puoi facilmente iniziare un combattimento con un largo vantaggio, e quindi vincerlo più facilmente. **La SA è la conoscenza di tutte le informazioni rilevanti nell'area di combattimento, la capacità di elaborare queste informazioni, e di usarle a tuo vantaggio.**

La parola chiave è nell'aggettivo “rilevanti”: alcune informazioni non sono rilevanti, altre lo diventano per brevi periodi di tempo. Quindi le informazioni disponibili vanno selezionate. Quindi una buona SA non significa soltanto tenere d'occhio il bandito che hai ingaggiato!

Un buon modo per avere una buona SA è aggiornare frequentemente le informazioni disponibili. Utilizza l'intervallo tra un combattimento e l'altro per aggiornare la tua SA a medio e largo raggio, relativamente a tutti quelli con cui hai contatto visivo, verificando se qualcosa è cambiato rispetto alla situazione iniziale.

E' possibile suddividere la SA in diverse categorie, che ti aiutino ad avere in mente una sorta di **“checklist mentale”** per le diverse situazioni di combattimento, in modo tale da migliorare il modo in cui, durante un combattimento, selezioni ed organizzi le informazioni disponibili. Inizia a lavorare sulla tua checklist mentale quando arrivi in contatto visivo con il nemico, utilizzando le seguenti categorie di SA:

- INFORMAZIONI GENERALI
- INFORMAZIONI STRATEGICHE
- INFORMAZIONI DI CACCIA
- INFORMAZIONI DI ATTACCO
- APRIRE IL FUOCO

9.2. INFORMAZIONI GENERALI (sempre rilevanti)

Le informazioni generali costituiscono il tuo database principale. Queste informazioni sono sempre rilevanti.

La prima cosa fondamentale da conoscere è *che tipo di aerei hai di fronte* nell'area di combattimento, e *la loro posizione relativa* rispetto alla tua (altitudine, direzione, velocità). Questa informazione ti consente di conoscere chi ha il vantaggio iniziale. E' l'insieme delle informazioni tattiche di cui hai bisogno all'inizio di un combattimento.

Un secondo aspetto di questo primo punto è fare mente locale sulle conoscenze specifiche che possiedi sui piloti che hai di fronte, sulle loro abitudini, e sulle loro caratteristiche che hai potuto raccogliere negli incontri precedenti con loro. E' bene inoltre conoscere le caratteristiche dei tuoi compagni: quanto puoi contare su di loro, se hanno bisogno di aiuto, e se sono in grado di fornirtelo. L'unico modo per sviluppare questo tipo di SA è l'esperienza, cioè la pratica del combattimento online.

9.3. INFORMAZIONI STRATEGICHE (rilevanti a inizio missione)

La SA strategica è il livello di partenza di una missione. E' la conoscenza del quadro generale: chi è coinvolto, il tipo di aerei, il numero, lo scopo della missione. Mantieni questo tipo di "visione" all'inizio di una azione, ed utilizza i primi minuti di volo per memorizzare le informazioni rilevanti.

- Fai mente locale sulle capacità dei piloti che hai di fronte (se hai questa informazione disponibile) oltre che sul loro numero. La capacità è spesso più importante del numero.
- Assicurati che TeamSpeak funzioni correttamente una volta in volo. Annuncia la tua presenza "airborne" ai tuoi compagni
- Controlla immediatamente la posizione relativa dei tuoi compagni. (prima della partenza della missione dovresti aver determinato il ruolo di ognuno: chi è wingman e chi è leader). Cerca di assumere il più velocemente possibile la posizione in formazione.
- Cerca di guadagnare altitudine non appena possibile
- Chiedi frequentemente rapporti sulla situazione se sei il wing leader.
- Controlla frequentemente che non ci siano banditi in giro. Controlla nuovamente prima di ingaggiare il combattimento. Potrebbe esserci un bandito in avvicinamento a ore 6, o qualcuno in arrivo dalla parte del sole. L'aereo che ti abatterà è quello che non hai visto. (La paranoia è un elemento essenziale per la sopravvivenza in combattimento, quindi è bene cominciare a diventare paranoici nel momento stesso in cui stacchi le ruote dalla pista...)

9.4. INFORMAZIONI DI CACCIA

Una volta raggiunte quote e velocità desiderate, è il momento di passare alla fase di ricerca attiva del target. L'obiettivo è trovare un target da attaccare partendo da una posizione di vantaggio, cercando di evitare nel contempo che qualcosa di simile accada a te. Quindi non buttarti immediatamente sul bandito, ma prova invece a vedere la situazione da una prospettiva differente. Dai una occhiata in giro, e ricordati di dare una occhiata alla situazione complessiva di tanto in tanto (ricerca visuale).

Ricordati: la paranoia è la modalità migliore di iniziare un attacco...

Se ti sei adeguatamente dotato di informazioni strategiche, avrai a disposizione una buona dose di informazioni rilevanti sulla zona di operazioni: presenza di aerei nemici ed amici, la loro localizzazione ed il loro numero, posizione relativa (*E-state*: velocità e quota), munizioni rimaste, qualità dei piloti nemici, livello di organizzazione delle due formazioni, obiettivi perseguiti. Inoltre dovresti essere riuscito raggiungere la posizione di attacco più vantaggiosa per te.

Ci sono tuttavia delle variabili che possono sfuggire al tuo controllo, in funzione del possibile cambio di velocità e quota dei nemici, del fatto che gli altri membri del tuo gruppo potrebbero avere ingaggiato un combattimento, o potrebbero essere per qualsiasi motivo impossibilitati a comunicare. Inoltre potresti avere di fronte nemici preparati almeno quanto te, o forse di più, che nel frattempo hanno ricercato una posizione relativa di vantaggio nei tuoi confronti, e ti stanno nel frattempo arrivando a ore 6... (inutile ricordarti l'importanza di un frequente "Check Six" nel corso dell'azione...) Guardati intorno in continuazione, alla tua stessa quota e sopra di te. Poi gira l'aereo al contrario e guarda anche di sotto...

Quando ingaggi, ricorda di comunicare agli altri quello che stai facendo, con frasi concise e precise. Fai sapere ai "tuoi" dove sei, direzione, quota, cosa stai facendo.

Contribuire ad una elevata SA anche per i tuoi compagni è quasi altrettanto importante che tenere la tua SA aggiornata, specialmente perché anche tu dipendi dagli altri piloti per la tua stessa SA.

Utilizza i comandi di visuale. Programmane il più possibile sui comandi di head-up del joystick. Il dogfighting è una azione in 3D, che richiede quindi una visione 3D.

(NOTA: Una variabile sottostimata ma fondamentale per una buona SA è la programmazione delle visuali del tuo Hat Switch.

Nel tuo simulatore di volo ci sono un gran numero di possibili visuali: 7 orizzontali, 8 angolate verso l'alto, 8 angolate verso il basso, una verso l'alto ed una verso il basso. Prova a pensare quante volte ti sei salvato il c...solo perché hai individuato un nemico più in basso di te ad ore 6... In funzione del numero limitato di preset dell'Hat Switch, un sacco di gente non ha programmato la visuale low-6, o altre visuali angolate verso il basso, ed è estremamente raro che qualcuno abbia programmato la visuale up-corner sopra la spalla destra e sinistra. Programma dunque sul tuo Joystick le posizioni nelle quali guardi più frequentemente, o dalla quale ti aspetti che più frequentemente arrivi il pericolo di un attacco.)

9.5. INFORMAZIONI DI ATTACCO

Con le informazioni di caccia hai scelto la scena del delitto. Ora devi decidere la vittima all'interno della formazione nemica.

Attacco, non difesa! Quando ti trovi in una posizione di difesa è perché qualcosa che non sei riuscito a prevedere è accaduto in precedenza, e quindi devi farvi fronte con le necessarie contromisure. In questo caso devi in qualche modo ricostruire la SA (se ti hanno sorpreso con un attacco significa che la tua SA non era completa o non era aggiornata).

Se invece sei in una posizione di attacco, prima di iniziare dovresti avere a disposizione tutte le informazioni necessarie su come, dove, e da quale altezza procedere all'attacco. E dovresti avere il vantaggio della quota. Tutta la strategia di SA è finalizzata a cercare di ottenere un vantaggio prima che l'attacco cominci. Allora cerca di utilizzare al meglio questo vantaggio.

Tutte le informazioni raccolte devono ora essere utilizzate ai fini tattici. Il nemico che vuoi attaccare si trova da qualche parte sotto di te, e ne hai il contatto visivo. Individua il bersaglio che puoi neutralizzare il più velocemente possibile, mantenendo il tuo vantaggio di energia. Seleziona l'obiettivo, comunica alla squadra il tuo target, manovra in posizione favorevole di attacco, e inizia l'attacco vero e proprio.

Quale target ingaggiare è la decisione chiave in un combattimento. Ma prima di attaccare, assicurati di poterlo fare in modo sicuro.

Attaccare un bandito dall'alto è il modo più frequente di entrare in un combattimento. E così è sempre possibile che qualcuno dei banditi, più in alto di te, abbia avuto la stessa idea con te come obiettivo...quindi prima di attaccare, controlla sempre alla tua stessa altitudine e più in alto la eventuale presenza di banditi. Se ne vedi qualcuno, aspetta conservando la tua posizione, per capire le sue intenzioni. Non preoccuparti del nemico più in basso: non è una minaccia. Se il nemico alla tua stessa quota comincia ad attaccare, rivolgiti verso di lui, e cerca di trovare una posizione di vantaggio. Probabilmente ne hai ancora il tempo...

Se invece nessuno è in vista, puoi cominciare la tua manovra di attacco verso il nemico più in basso. *Seleziona il tuo target in base alla differenza di energia; seleziona quello con la maggiore energia, in quanto è quello più pericoloso.*

Adesso che hai selezionato il target, dai un'ultima occhiata a ore 6, e vai in attacco.

E non dimenticarti la visione complessiva. Non fissarti mai esclusivamente sul tuo target! Tieni un occhio sul resto della situazione intorno a te. E questo comprende continuare a dare rapide occhiate a ore 6 anche durante l'attacco. Solo quando sarai nella migliore posizione per aprire il fuoco, consenti che tutta la tua attenzione si fissi solo sul bersaglio.

9.6. APRIRE IL FUOCO

Concentrati sul target. In realtà è quasi il contrario della SA, quindi cerca di ridurre al minimo il tempo dedicato a questa fase. Spara, e torna in modalità “informazioni di attacco” non appena hai terminato il passaggio. Ma, solo per qualche secondo, concentrati su velocità relativa rispetto al target, angolo di deflessione, distanza dal target, la durata del passaggio.

A questo punto, dopo avere aperto il fuoco, o avrai un altro “*confirmed kill*”, oppure il bandito tenterà una manovra evasiva. Devi immediatamente decidere se vuoi seguirlo nella sua manovra, e quindi ingaggiare un turnfight o se vuoi proseguire per mantenere il tuo vantaggio energetico, e per fare un altro B&Z. Nel farlo ricordati sempre delle caratteristiche del tuo aereo!

In ogni caso, non appena la opportunità di fuoco viene a cessare, cambia immediatamente la rotta del tuo aereo, e guardati in giro alla ricerca di possibili nuove minacce.

Gli aerei tedeschi (Me 109, FW190) che utilizzano la tattica boom and zoom, passano la maggior parte del tempo lontani dal loro target, studiandone le mosse, e costruendo una buona SA, cercando il migliore angolo di attacco. Chi combatte con aerei più agili nel girare è fatalmente portato a concentrarsi sul target per un tempo maggiore del semplice passaggio per aprire il fuoco. Attento quindi a non cadere nella trappola!