

'NAM

★ 1965 ~ 1975 ★

TM



ENGLISH ★ ITALIANO

THE ARTISTS



Matthew Stibbe

Matthew is a student of Modern History at Pembroke College, Oxford University. He has been interested in the Vietnam War for nearly five years. He programmed the Mac and PC versions.



Colin Boswell

Colin works for Domark. He wrote the ST and Amiga versions of the game.



John Kavanagh

John was 'Nam's project manager. He and Matthew Tims contrived to keep everyone else busy.



Janine Hodgson Jones

Janine created the graphics for 'Nam using an Apple Macintosh. She has since gone on to bigger and better things in the world of advertising.

TABLE OF CONTENTS

INTRODUCTION	3
HOW TO USE THIS MANUAL	4
INTRODUCTION TO PLAYING THE GAME	5
INSTALLATION & COMPATIBILITY	6
TUTORIAL	10
DESIGNER'S NOTES	20
REFERENCE SECTION	24
COOKBOOK SUGGESTIONS	29
HISTORICAL BACKGROUND	31
SCENARIOS	34
UNIT INFORMATION	36
GLOSSARY	46
BIBLIOGRAPHY	49

INTRODUCTION

This wargame simulates the war in Vietnam. It is designed to capture the unique characteristics of the war, its political character as much as its military one. In an age of limited wars, the one in Vietnam is a model of what can and cannot be done. I have tried to make this game realistic in as much as the player, as the Americans, has the same resources available, and the same restrictions as they did. How he or she uses them makes the game. The full game lasts for ten years, from 1965 to 1975, and this is the length of overt American involvement in Vietnam. Outright victory is difficult, but possible. The essence of victory is the right application of the right tools at the right time.

I must thank everyone involved in the project: the artist, and all round good egg, Janine Hodgson-Jones; the programmers who helped me and did all the difficult stuff, Colin Boswell, and Miles Dennis; the project manager, John Kavanagh; the top brass: Clare Edgeley and Matthew Tims; and, of course, my mother. An honourable mention must go to Apple for inventing the best computer that I have ever used. I must also thank the beta testers for their kind efforts, and imaginative suggestions. They were Frank Dunn, Peter Worlock, Ian Cottee, Peter Brooke, Gareth Morgan, Nigel Yeoh, Dr. Howard Oakley. Many volunteer, but only few are chosen!

Above all, this program is dedicated to all those who struggled and suffered in South East Asia.

HOW TO USE THIS MANUAL

The manual begins with a brief introduction to playing the game, followed by a tutorial showing how to play the game.

The "Designer's Notes" explain some of the considerations I took into account when writing the game, and explains how I converted vague reality into specific formulae. It might also help a player find out how the machine thinks, and so offer a little 'inside information!' There is a brief reference section that describes the main parts of the game.

There is a 'cookbook' of suggestions and approaches to the game, which should help you use the game to experiment with alternative histories.

There is a detailed description of each of the units that were present during the war, and that are represented in the game.

For those who are interested in the war, the "Historical Background" gives as detailed an account as my poor expression and the space available will allow. The bibliography contains some good books that have helped me to write this game, and the glossary should have some clues to what I am writing about for the uninitiated.

INTRODUCTION TO PLAYING THE GAME

The object of the game is to prevent South Vietnam falling to Communist powers. They strive to take over the country both by military means, using North Vietnamese regular troops, and Viet Cong guerillas, and by socio-political means, by winning over the population while working to topple the South Vietnamese government. These two aims work hand in hand, and part of the Communist philosophy involved the idea of popular revolution, to which end much of the fighting was aimed.

As President and Commander-in-Chief, you oppose this challenge to the government of South Vietnam, and the vested interests of the United States in it, through the use of military power and economic support. In this game you can control the level of commitment to South Vietnam, and how that commitment is used on the ground. You are not a free agent, because you are responsible to the people of the United States for your decisions, and the war can become enormously unpopular. Overcommit, or fare badly and you will lose the next election. Behave irresponsibly and you may face worse things than an election defeat.

INSTALLATION & COMPATIBILITY

APPLE MAC INSTALLATION INSTRUCTIONS

TO RUN THE GAME IN MONO FROM A FLOPPY DISK

Boot up your Mac in the normal way, and then insert 'disk one – programme' into the disc drive. Open up the disk icon and double click on the application icon called '**Nam 1965-1975**'. The game will then load and run.

TO INSTALL THE MONO VERSION OF THE GAME ONTO A HARD DISK

To install the game on a hard disk simply insert 'disk one – programme' into the disk drive, then drag the disk icon onto your hard disk. The computer will ask you if you want to copy the one disk onto the other as a new folder – click 'yes'. You can then open the 'Nam folder on your hard disk and run the application in the usual way by double clicking on the application icon called '**Nam 1965-1975**'.

TO INSTALL THE COLOUR VERSION ONTO A HARD DISK

Copy the disk called 'disk one – programme' as described above. Then insert 'disk two', open the disk icon by double clicking on it, and drag the file called 'pictures1.sea' into the folder called 'Nam on your hard disk. This file is a self-extracting compressed archive file. Once it has copied onto the hard disk double click on it so that it unpacks itself, creating a graphics folder. Once it has done this you can delete the original file called 'pictures1.sea'. Finally, insert disk three and copy the file called 'pictures2.sea' into the same 'Nam folder. This is already uncompressed, and does not need any further action. To run the game simply double click on the '**Nam 1965-1975** icon and the game will start automatically recognising the colour graphics files. If it starts in monochrome mode this means that it cannot find the files it needs, or

there is not enough memory to run the colour version, or for some other reason the colour version is incompatible with your system.

GENERAL NOTES FOR THE MAC VERSION

To run either version you will need at least a megabyte of memory and about the same amount of disk space. The colour version needs two megabytes of RAM. If you run it on a 1 megabyte machine in mono, or a 2 megabyte machine in colour you may have to run it under Finder, and not MultiFinder. If you run it under MultiFinder you will need a partition of at least 512k for mono and 1,500k for colour. Switching off the sound will reduce the amount of memory needed by about 50k. You need to set the monitor control panel device to allow for 256 colours for the colour version. The more memory you allocate the quicker the game will run.

GAME COMPATIBILITY FOR THE MAC VERSION

Requires 1 megabyte of RAM or more. 2 megabytes and a hard disk needed for colour version. Requires System 6.0.1 or later. Does not require floating point arithmetic unit.

IBM PC INSTALLATION INSTRUCTIONS

INSTALL ON HARD DISK EGA ONLY

- 1) Insert disk one (Program Disk)
- 2) Type: **a:\instega** – this will run a batch file to install the game
- 3) Insert other disks as prompted

INSTALL ON HARD DISK CGA ONLY

- 1) Insert disk one (Program Disk)
- 2) Type: **a:\instcga**
- 3) Insert other disks as prompted

To run the game type **namcga** – this runs a batch file which will run the game in cga mode, or type **namega** to run the game in ega mode. If you are running the game from floppy disks you may be prompted to insert another graphics disk. If you have 3.5 inch disks simply insert the disk marked 'disk two – ega graphics'. If you are running

on 5.25 inch disks in cga insert the disk marked 'disk two – cga graphics'. If you are running the game in ega mode from 5.25 inch disks there are two disks of graphics, which you will have to insert as requested. You will need to insert 'disk three – ega graphics 1' in the first instance, otherwise insert whichever ega graphics disk is not in the drive (there are only two). The program will only ask for you to insert a disk if it cannot find the file it is looking for on the current disk. If you have a large disk cache installed you can avoid this disk swapping, but it is better to install the game on hard disk

IBM PC KEYBOARD INSTRUCTIONS

alt-q =	quit
alt-v =	sound
alt-s =	save
alt-l =	load
alt-n =	news control
alt-u =	unit size toggle
alt-d =	show date
f1 =	pause
f2-f4 =	slow – fast
a,z =	mouse up and down, or use numeric keys
',' and '.' =	mouse left and right
space bar =	mouse down
alt-t =	show time

GAME COMPATIBILITY FOR THE PC VERSION

IBM PC/XT/AT, Tandy 1000/3000 and most compatibles. 640k RAM required. CGA and EGA compatible. VGA supported by EGA emulation. Hard disk recommended for EGA version. Mouse optional but recommended.

AMIGA AND ATARI ST LOADING INSTRUCTIONS

RESET the computer and insert the 'Nam boot disk. The game will load and run automatically.

GENERAL NOTES FOR AMIGA VERSION

Although this game runs on a 512k size machine, some of the features, such as audio, will be enhanced with extra memory.

TO LOAD AND SAVE THE GAME

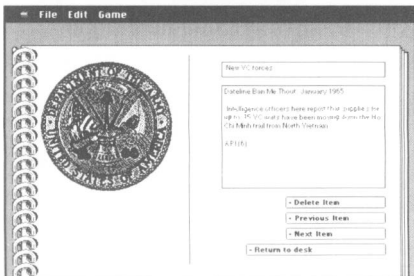
On the Macintosh, Amiga and Atari ST versions select the 'load' or 'save game' option from the FILE menu. This will bring up a standard file requester.

On the PC version use the 'load' or 'save' key commands and follow the screen prompts.

TUTORIAL

• GETTING STARTED

When the game starts you will be presented with a screen full of scenarios which you can play. See the section entitled 'scenarios' for more details. For now click on the 'Nixon' button with mouse to begin playing the scenario in which you play president Nixon. By the way, don't be put off if the pictures below do not correspond exactly to the image on your screen, as graphics vary between machines, but the contents of each screen do not.



When the president's office appears on the screen you have two choices. You can click with the mouse on either his newspaper, or the pile of reports on his desk.

For now, click on the newspaper. A news report screen will appear.

On it there are several buttons in which you can click – "• Next Item", "Previous Item", "Delete Item" etc. The bullet symbol ("•") and rounded boxes indicate that they are buttons. This screen lets you read the various news reports that your press office sends up to you. It is useful to find out how your

popularity stands and how the public perceive the war. Remember, that

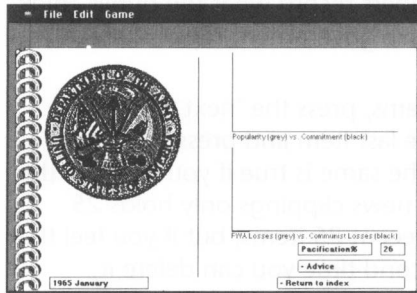
the papers often portray a view that is somewhat at odds with reality, so it is important to remember that the papers record what the public think of the war. For the 'official' view you have government reports which you will look at a little later.

To look at the different news items, press the 'next item' and 'previous item' buttons. If you reach the last item and press 'next item' the first item in the list will be shown, the same is true if you go from the first item back to the last. The folder of news clippings only holds 25 items. By default it will store the most recent 25 items, but if you feel that you do not want to read anything a second time you can delete it, making space for something newer, by pressing the "delete item" button.

When you feel happy with the news screen, press the "Return to desk" button. This will take you back to the president's office. Pressing the button in the bottom right of any screen such as this will always take you back to the previous screen. Once you are in the president's office, press on the reports on his desk. This will take you to an index of reports, show Maps, Troop Commitments, Withdraw Troops, Commit Reserves, Support South Vietnam, Commit Air Support, Show Summary Screen, and, of course, "return to main screen." Don't press any for a moment.

The Map button takes you to the map index. "Show summary screen" which is near the bottom of the list, shows you some basic information about the state of America's involvement in South East Asia. The next two allow you to commit or withdraw troops. The rest allow you to make decisions that affect the conduct of the war in Vietnam. They cause decisions and commitments to be made that actually come into effect at the end of the year. Think of all but these two decisions as budget proposals rather than immediate decisions. Working from the bottom up:

• PRESIDENTIAL DECISIONS



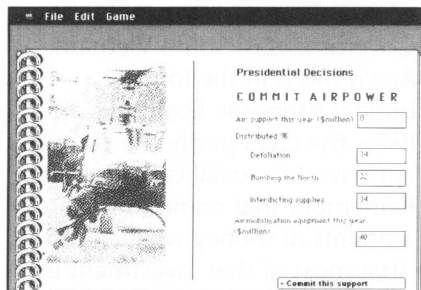
Press the 'Show summary Report button.' This takes you to a screen with two graphs on it.

In the bottom right hand corner is the usual "return to index button." In the bottom left hand corner is the current date (remember that all your decisions must be made by December, so

keep an eye on this). You can press the "advice" button to get some useful, and sometimes contentious advice. The pacification percentage shows you what percentage of South Vietnam's population is thought to be sympathetic to the American sponsored government of South Vietnam (GVN). The top most graph shows (retrospectively) the relationship between American commitment to the war in Vietnam (in terms of troops and expenditure) and your own popularity. You will come to note that as your commitment rises, so your popularity will decrease, unless you redeem yourself through military or political success. This graph is only updated at the end of every year to take account of the new year's commitment, and public reaction to it. The second graph shows, on the same scale, US and Allied losses vs. Communist losses. This is perhaps the ultimate, and most gruesome measure of the infamous "kill ratio." It is the thermometer of your military success in South Vietnam, and is continuously updated. It also allows you to see how the current year compares in losses and victories to previous years, your popularity and commitment (as shown on the graph above on the same horizontal scale). Come back to this screen when you have completed this tutorial, as it is the most important of the political screens. For now return to the index screen.

Next we shall use various screens to look at next year's projected commitment to South Vietnam, and to change some of the figures. Press

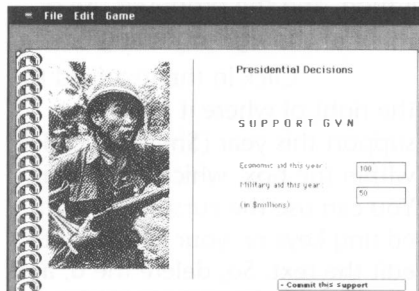
the “commit airpower” button. This will bring up a screen which contains the budget proposals for air power commitment to South Vietnam, including money for airmobilisation, and the proposed use of that airpower in support of ground forces or in strategic bombing.



Click in the text field to the right of where it says ‘Air support this year (\$million)’. Click within the box, which has 0 in it. You can use the cursor keys and editing keys on your keyboard to edit the text. So, delete the 0, and type 250. This indicates that you want to allocate 250 million dollars next year to the air war in

Vietnam. Remember that you can change your mind any time up till the end of the present year. The three text fields below the one you just typed in contain three percentage figures which indicate what proportion of airpower expenditure you want spent on defoliation and reconnaissance, on strategic bombing, and on close air support and interdiction of supplies in the combat zone. Close air support and interdiction indirectly helps your ground troops in combat. Strategic bombing reduces the number and quality of troops and equipment from North Vietnam. Defoliation and recce increases your chances of spotting enemy units while they are on the move (which is very useful). The last figure indicates the amount of money that is to be spent on helicopter support. 1 million dollars will airmobilise 100 men permanently, so you will need 30 million dollars to airmobilise a brigade-size unit. You can airmobilise ground troops on the troop commitment window when you come to it, but remember that it will take until December of the current year for that new commitment to be approved and to be available for airmobilising units. When you start the game you have enough airmobile points to airmobilise a small unit. Note that the 1st air cavalry units are ALREADY airmobile when the game starts. Now press the ‘Commit this support’ button which will store your proposed figures ready for the next

budget, and return you to the index screen. Once there, press the 'Support South Vietnam' button.



This takes you to the screen where you can commit economic and military aid to the Government of South Vietnam. Again this is in the form of a budget proposal. Economic aid helps the GVN pacify the country and invest in social infrastructure. Remember that committing large amounts of money while South

Vietnam is very unstable will guarantee that most of that investment is wasted in inefficiency and corruption, although it can sometimes reduce such instability in a process of buying time for real reform. Military commitment allows improvements to be made in the quantity and quality of South Vietnam's armies. You will need to feed in considerable amounts of military aid if you wish to commit large numbers of South Vietnamese units to the war. The default figures are reasonable amounts for committing about 1/3 of the units, given 50% stability and population control. You can increase or decrease these values more or less in proportion to your desired new commitment and success in the war.

Now return to the main index screen by pressing the 'commit this support' button, and click on the "commit reserves" button. This screen has a single field which lets you commit troops that will replace battle casualties during the next year. You start the game with 5000 reserves, and you will need to judge how many reserves to commit by monitoring your losses during the year, so leave this screen for the moment (but remember to come back and request reserves before the end of the year.)

Now you can get down to the real business by committing troops to South Vietnam and beginning the campaign there. When you commit troops to the war (or withdraw them from it) you act in your

capacity as commander-in-chief and so your orders are carried out more or less immediately. Click on the 'Troop commitment' button.



This will take you to a screen with a scrolling list, and several buttons in it. In the scrolling list is a list of all the American units that are available for commitment to South Vietnam, and a list of all the allied and South Vietnamese units available. You do not need to commit all the units present

(indeed this could be political suicide). Instead you will probably want to match the communist presence. At first, two or three American units per corps area, and about the same number of ARVN units should suffice.

If you click in the scrolling list on a unit name, its nationality, strength and current destination corps will be shown. Note that the corps areas were administrative divisions of South Vietnam, and are used in the game. The map below shows their locations.

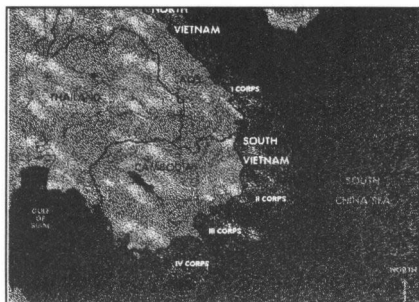
You can change the default destination of a unit by typing in a new corps number in the corps field of the unit commitment screen. Once you have typed in the new number you can either commit the unit, or select another unit in which case the destination will revert to the original default. Committing a unit to an invalid corps (ie; not 1,2,3 or 4) will result in the unit not being committed and a warning beep sounding. Note that you cannot airmobilise a unit that is already airmobilised.

If you have sufficient airmobile commitment you can airmobilise a foot unit by pressing the airmobilise button. If you airmobilise a non-foot unit, it will first convert to infantry and then become airmobilised. If you do not have enough points you will hear a warning beep and nothing will happen. If you can airmobilise the unit, it will have an asterisk placed after the name to indicate that it is not airmobile.

Once you have decided to airmobilise or change the destination of a unit (or even if you do not!) you can commit the unit to South Vietnam by pressing the 'commit unit' button. Press this a few times to send a few units to South Vietnam. Then press the 'exit' button to return to the index screen.

You can withdraw units from Vietnam using the 'withdraw units' screen. It works like the "commit units" screen, but in reverse, and is used to bring troops back from Vietnam to America when you are winning the war, or if the decline in your popularity requires it.

• MAPS SCREEN



Now press the 'maps' button. You will see a map of South East Asia.

If you click on the 'return to main screen' button in the bottom right hand corner it will take you back to the index. Do not do that yet. Each of the four corps areas has its own detailed map. This map is a kind

of index to those maps. Click the mouse within the region that is marked as 'I Corps' (that is the Northernmost of the four). You will then move into the I corps map. Maps of all the corps areas are given at the end of this manual. You will see a couple of units present (these are the little squares with crosses in them). These are the units you committed earlier. Communist units remain invisible until they fall into the sphere of operations of one of your units, or a town. Sometimes they will appear briefly which indicates a sighting from the air, or information from various intelligence sources.

• SPHERES OF INFLUENCE AND COMBAT

Note that the rectangle of a unit indicates approximately its sphere (or rectangle !) of influence. This is the area it is patrolling and investigating. The unit's commanders will shift forces around within that area according to his best judgement. This program concentrates on strategic aspects – location, control and pacification rather than the tactical aspects of combat. As units loose troops through combat, and if these troops are not replaced from the reserve pool, then the sphere of influence shrinks accordingly. This area is not absolute; sometimes advance parties from two moving units will clash before their spheres of influence intersect. For the most part though, combat takes place when two units overlap. When more than one unit of either side is involved in combat then it is resolved by a number of individual fights. While the ultimate winner will be the one that has the most troops engaged in a given area, each unit will take casualties as if it were being attacked by all those enemy units that it is engaged with (as you might expect).

• TROOP ORDERS

You can get information on a unit by clicking within its sphere of influence (ie; on the unit's symbol). This brings up a unit information panel. In it is the name, nationality, strength, efficiency and morale of the unit. Efficiency and morale are expressed as percentages. Morale is affected by combat, success and rest. Efficiency is fixed for American units, but variable for ARVN units. It determines the level of leadership and equipment in the unit. The ARVN's efficiency varies because of the stability of the government of South Vietnam. Pressing the OK button will get rid of the panel. Pressing the space bar will select the next unit in the corps. Pressing the tab button will move the panel to and fro so that you can see under it if necessary. Note that the selected unit is always shown topmost, and with a black square around the outside.

You can order a unit's commander to move his unit by selecting the unit, and then clicking on the map to give the unit one or a series of destinations. Select a unit, and when the info panel appears click down

on the map about 3 inches (on the screen) to the left of the unit. A black line will connect the unit and your selected destination. Click again a little to the North. Again a line will appear. If you press the 'Clear orders' button on the info panel this 'order path' will be cleared and you can set a new one. Press the 'OK' button and those orders will be transmitted to the unit. (It will not start moving until you set the game speed to something other than pause, which you will do in a few minutes).

You will want to move units to control an area of land, occupy a city or to attack an enemy unit. It is quite a useful tactic to keep some airmobile units in reserve, which you can then rapidly move in to support an infantry unit that has come under attack.

You can move up and down the map of Vietnam by clicking on, above and below the corps map you are looking at by clicking on the name of the corps map you wish to go to. For example in I Corps click on the word 'II corps' and that map will appear. Alternatively you can click on the 'Return to main map' button and select a new corps map from that. Note that you can move units between corps by ordering them onto the same place that you click to move between maps. They will move onto the area of the new corps, and then disappear from the corps map you are looking at only to reappear in the new corps map, which you can then move to if you wish.

• CONTROLLING GAME SPEED

When you have given all your units all the orders you want, you can make everything happen by using the 'Game' menu (on the Macintosh version) and selecting a speed. You can also pause the game again by selecting pause. On other machines the 0 key pauses the game, and the keys 1-4 set the speed where 1 is fastest.

On the Macintosh you can save the game by using the file menu commands 'save' and 'load game' which put up standard Macintosh file selection dialogs.

• THINGS TO REMEMBER

i) You can turn off all sounds using the game control menu. This will speed up the game considerably. You can also stop sounds temporarily by pressing the mouse button (on the Mac), for example this works while selecting a unit when combat is taking place.

ii) Pausing the game to give orders will make it much easier to give orders, and is the recommended way of doing so.

iii) Every commitment to Vietnam has a price both economic and political. If you overcommit you run the risk of a catastrophic decline in popularity. Note that withdrawing units can retrieve some of your lost popularity. You are always balancing commitment against popularity.

DESIGNER'S NOTES

The Vietnam war has always fascinated me. It seems to have marked a turn around for American foreign policy and indeed in America's view of the world. Napoleon said that "on the battlefield, the moral is to the physical as three is to one." In Vietnam the American army, which had previously never lost a war, was defeated by a physically inferior but arguably morally superior force. Moral can be interpreted as morale or moral in the philosophical sense, in both cases it applies to the Viet Cong guerillas and the North Vietnamese regulars.

It is very hard to simulate the moral side of war, indeed I think it is impossible. In this game I have used a number of devices to emulate the forces that were peculiar to the Vietnam war, and to emulate the effects of Napoleon's "moral" side of war.

The first was the inclusion of a U.S. political simulation, which draws on a large number of factors to become a thermometer of domestic reaction to American involvement in the war. The second a simulation of the 'pacification' program, which is used in this game to symbolise the efforts of both sides to win the "Hearts and Minds" of the Vietnamese people. Finally some of the complexity of the war lay in the fact that there were many different interested parties – the South Vietnamese Government, the Americans, the North Vietnamese, and the Viet Cong, all of which in this game have a degree of autonomy. In the case of the South Vietnamese government this autonomy even allows them to have coups. Stability is important for the SVN government and it has a knock on effect in American support for the war.

Outrages These are events that become more likely as US troops build up in South Vietnam – this echoes the My Lai incident, and reflects a historical trend of moral breakdown among troops in difficult conditions, and public reaction to it. The likelihood of an outrage occurring increases

exponentially in relation to the number of troops. It also increases by one when an invasion happens, the US bombs NVN, Laos, or Cambodia or defoliates jungle.

Population control This represents the amount of population under the say of the government of SVN and conversely, those under the control of the NLF. It is the gauge by which a player's performance is judged (assuming he does not lose the game politically along the way), and is expressed as a number between 1 and 210. 210 being the whole of the population. This figure also controls the amount of men each side can recruit from South Vietnam, and it has effects on both US and SVN morale. Each unit of population represents 100,000 (the population being around 21 million).

Patriotism This is the measure of US support for the war, although it also encompasses the 'silent majority' – those who by their silence tacitly approved of the war – and the role of congress in supporting or counteracting the president's power. Its range is large, reflecting the changeability of opinions and, more importantly, the inordinate effect of public opinion of government in the States. It ranges from a maximum of about a 1000 – representing wholehearted approval of vigorous prosecution of the war to about -1000, representing almost total rejection of US involvement in South East Asia.

Available US commitment This is the maximum acceptable level of US commitment, although it is possible to exceed the limit at a great cost in patriotism. The limit generally follows the trend of patriotism, though it incorporates the sort of government inertia that was shown during the Nixon administration, so that the fall in patriotism is only grudgingly reflected in actual maximum commitment.

Military Success This is a measure of the 'free world' forces' success in prosecuting the war. It is the balance of losses, and so reflects the Americans' preoccupation with bodycounts – in the model it ranges from about -100 to +100.

Economic Support This is a kind of commitment, and has a cost in commitment points, but it affects the stability and effectiveness of the

South Vietnamese government more directly than most US action, and it has a significant morale effect. One unit of economic support is approximately \$100 million.

Leader's popularity This is the effect of the personality of the leader of South Vietnam on public opinion – both in South Vietnam and in the USA. Vietnamese leaders were well known in America, and so their reputation, and respectability mattered a great deal. It ranges from -10 to +10, with a minus number representing an unpopular leader.

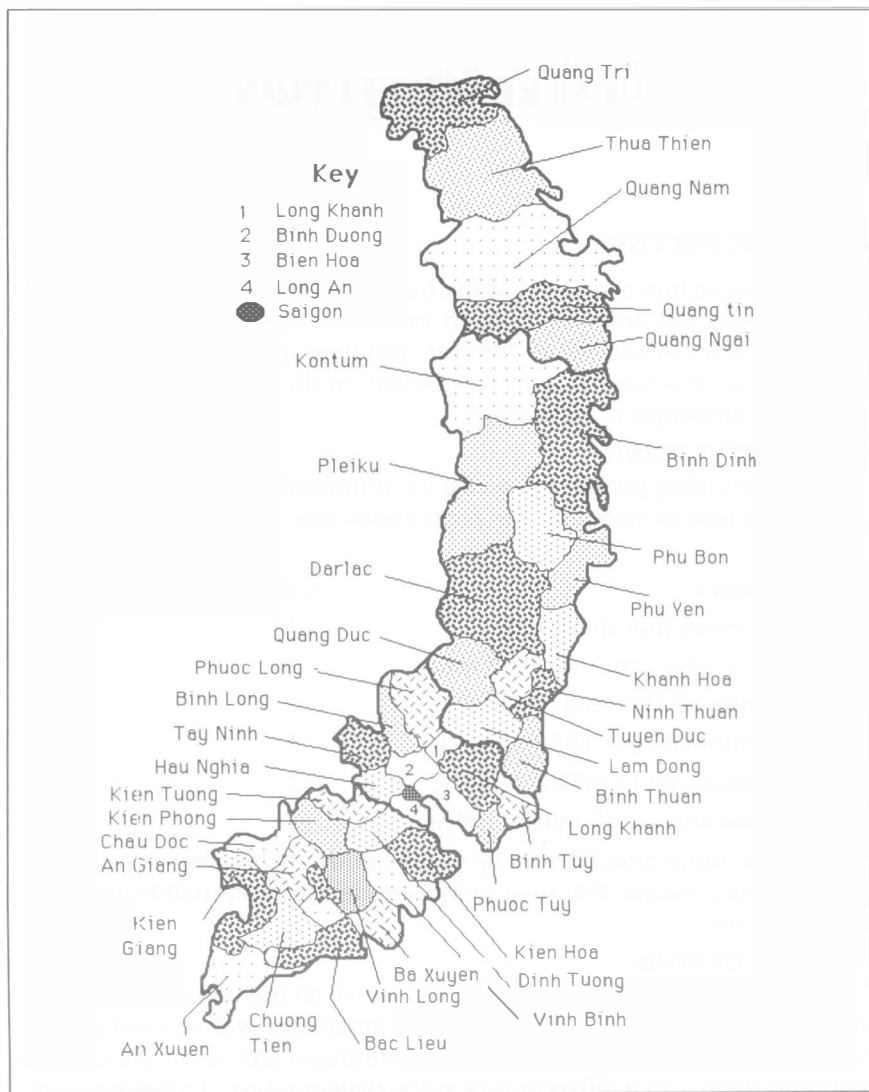
SVN Stability is the final measure of SVN politics and affects US morale. The higher the better.

Pacification is more difficult to pin down. In the end I used the provinces of Vietnam, to subdivide the population. This is a list of the various provinces and their political leanings and population. 'Initial%' represents who that province supports, the 'mod' is the general trend, and 'pop' gives an indication of how each province stands in relation to the others in terms of population.

All Vietnam is divided into four parts. These are artificial military regions, called "Corps" (pronounced "core"). The northernmost was "I Corps" (pronounced "eye core"), then there were II, III and IV corps. At a lower level Vietnam was divided up into provinces, which were like English counties. Each had a province capital. Some provinces were more populous than others, and some were more disposed to one side than the other. Each corps' population tends to one side or another, and this battle for hearts and minds was central to the war.

The final main area is the simulation of South Vietnamese politics. This is similar to America's system, except that the main variables are military and pacification success, and the level of US support for the war.

The South Vietnamese political simulator has a number of features that make it unstable, so that there is a tendency towards a coup. This is one of the inevitable background factors that I have made fixed in the game (like the inability to invade North Vietnam). Because of this it is important to remember that the SVN government has a short memory and a deep pocket – so be careful.



REFERENCE SECTION

POLITICAL SECTION

This section is entered at the beginning of every year. A series of formulae work out American support for the war, and from that how much America can commit to the war. You then use this available commitment to send new units to Vietnam, or do other things like bombing campaigns or defoliation.

COMMITMENT POINTS

Everything you do has a cost in commitment points. The cost varies from time to time, but the proportions stay similar to the table below.

Object	Cost
Reserves (per thousand)	1
New units (per thousand men)	3
Airpower (1 million dollars)	2
Airmobility (for 1000 troops)	2
Military aid (1 million dollars)	2
Economic aid (1 million dollars)	1

The same principles apply to the South Vietnamese commitments, except that their points are derived from points given by the Americans.

POLITICAL OPTIONS

Commit Unit This option allows the user to see all the units, represented by their icons and a short description in a small area with its own scroll bar, that can be committed to the war. The player can select the units by dragging them into a different box in the dialogue box. An 'adviser' will

give advice as to how the selection will go down with the public, but this will be the only gauge of the cost in commitment points.

In general withdrawals are popular and commitment unpopular. Note that bombing, defoliation, invasion etc. all carry some penalty.

Withdraw unit This allows a unit to be withdrawn, with the concomitant decrease in commitment points.

Reserves This opens a dialogue box into which you can type the number of reserve troops you want to have in the coming year.

Commit ARVN This deals with all commitments to the Government of South Vietnam, including expenditure on the ARVN, and economic aid, expressed in millions of Dollars, and again this is subject to advice.

\$1,000,000 equals one economic point and 12 ARVN commitment points (enough for a division). \$1,000,000 of economic aid costs 3 commitment points and military aid costs 5.

Commit Airpower Allows the player to commit airpoints, and airmobile points, with the appropriate cost in commitment points and with the relevant advice. Airpoints are divided between bombing North Vietnam, bombing the Ho Chi Minh Trail, and close air support for combat troops by percentage.

MILITARY SECTION

ORDER OF PLAY

The Communist forces will constantly find their targets and carry out their plans even if you do nothing, but always respond to any changes in the situation. Unless you select pause, the game proceeds at the rate of 1 day every few seconds (depending on the speed of your machine and the speed you select). Units move each day, if they have orders to, and combat may take place. Every year of game time your political decisions take effect. You can change these at any time prior to the end of the year. This means that if you order \$100 million to be spent on air support this gets carried out only at the end of the year, just as if you had entered it into a proposed budget, and congress had accepted it. You may at any time go to the map screens and give units orders, and

you may at any time commit new troops or withdraw troops from South Vietnam at the usual cost in commitment points.

MOVEMENT

A unit is either airmobile, foot, or mechanized. Different units of the same type move at different speeds, according to their efficiency rating and their equipment levels. Airmobile units move at a constant rate, foot troops move faster than mechanized troops in mountains, jungles and paddies. Everywhere else, mechanized troops move quicker.

UNDERSTANDING UNIT INFO

The unit icon that is displayed indicates the type of unit:

Free World Units			Communist Units				
Infantry			Marines	NVA Inf			VC Guerillas
Armour			Mech. Inf.	NVA Armour			NVA Mechanised Inf
Airmobile			Airborne				

Please note that units on colour machines may vary slightly. Notable examples are airmobile units which resemble airborne units upside down (the symbol at the top suggests rotor blades), and rangers appear to have crossed arrows instead of the standard infantry icon.

Communist units do not become visible unless they are in contact with FWA units, or they move in or near a major town or city. VC units often appear from nowhere within Vietnam, as befits a guerilla organisation. The NVA move down the Ho Chi Minh Trail from the North, and usually move into the country from the East. American units when committed appear in the selected corps, at a province capital or port, as logistics allow.

The unit info window contains the following information:

Name This is the name of the unit that is selected. Units are displayed in abbreviated military notation. 1/1/1 is (read from left to right) the 1st battalion of the 1st brigade of 1st Division. A battalion is about 500-1000 men, a brigade is three times the size of a battalion, and a division is typically made of three brigades. In this game there are only a handful of battalion sized units, the majority being brigade sized units. Any single number in this instance represents an independant brigade (eg; the 173rd, or 11th) not a division.

Strength This is the ration strength of the unit.

Morale and Efficiency These are factors that determine how well a unit fights (apart from its strength) – morale is affected by (for instance) losses and victories, efficiency by constant movement and rest. Generally, letting a unit rest is a good way of recovering lost points.

Type This shows what type a unit is – artillery, infantry, marines, airborne etc. This should be shown as an icon.

Combat Combat occurs when the areas of operation of two opposing units overlap. The unit icons give a good idea of this area of operations, but a unit may have advance parties out in front while moving, which results in a combat occuring when a unit is moving towards another. Note how unit icons shrink from losses to indicate a reducing area of operations. The size of an icon represents not an absolute strength, but the size of the unit at present compared to its establishment size. Two units with the same sized icon are not always the same strength.

Often American units on patrol would pass right through communist units, if they did not want to be seen, and so combat usually occured when the communists were ready for it.

Combat does not usually result in victory – but simply losses to both sides. Sometimes the communists will withdraw, other times not. The winner then is the side that loses least men. The number of men lost depends on a complex formula that includes the strength, morale, equipment and missions of both sides. On the whole, greater numbers, efficiency and fire power result in greater losses inflicted on the enemy,

but cannot prevent casualties within your forces. Classical military theory suggests that you should i) apply the largest combination of your forces at the weakest of the enemy, and ii) never divide your forces in the face of a numerically superior enemy. Unfortunately, these two maxims are not always compatible with the peculiar nature of the Vietnam war with its characteristic dispersion of forces, and the ability of the Communists to avoid stand up fights in favour of hit and run.

VICTORY CONDITIONS

Put simply the communists will win if they hold Saigon for three months, or if they capture a large enough proportion of the south Vietnamese population (about two thirds). The Americans win by stopping them doing this for 10 years, or by capturing the same amount of population. The Americans can also win by completely smashing communist resistance (this is very difficult).

It has been said that 'all the communists had to do was not lose, the Americans could not however win', while this is not entirely true it does give some idea of the problems the Americans faced.

COOKBOOK OF SUGGESTIONS

The historical American strategy in Vietnam was a military one. Political aims were not very well articulated at the time, and socio-political policy on the ground in Vietnam can be best characterised as an “ad-hocracy” with numerous aid programs competing with one another, the military, the South Vietnamese Government, corruption and of course the Communists. Unfortunately for the Americans, Communist strategy worked on a political rather than a military level. Armed struggle was a means to an obvious and widely supported end. The aim of this section is to give a number of plausible alternative strategies that you can try out in the game. None of these alone is enough to win, you need to judge the strategy according to necessity.

• BLOOD AND IRON

The strategy is closest to the one that the Americans tried from 1965-9. To implement this strategy commit as many ground troops and reserves as you can get away with, support them with as much strategic bombing and interdiction as possible. Use ARVN and FWA troops in ‘liberated’ areas and try to smash the Communist infrastructure and military forces before your popularity goes through the floor.

• VIETNAMIZATION

This strategy was introduced under Nixon with the aim of letting Asian boys fight Asian wars, and easing the financial and human cost of the war on the American nation. It involved giving vast amounts of aid, both military and political to the South Vietnamese government, and building up the efficiency and strength of their armed forces. Optionally, such a strategy can be supported by massive use of US airpower to support the ARVN. Be aware that this strategy requires South Vietnam to

be relatively stable, otherwise its armies will grind to halt in a miasma of graft and incompetence, and all your investment will be wasted.

• **ECONOMIC WARFARE**

This involves trying to buy out the South Vietnamese population, while maintaining the smallest military presence possible. The money will be spent on pacification and social projects. This is, of itself, not an entirely successful strategy, but it is a useful tactic when your popularity decline forces you to withdraw units. It is also a useful plan if you have been successful in overwhelming the communists but not in achieving enough military success to win the game.

• **AIR-LAND BATTLE**

Airmobility was a relatively new concept in the '60s. Now it is forming a central plank of American and Nato strategy. You can try out the effect of airmobilization on a large scale in South Vietnam by airmobilizing large numbers of units and then committing them to South Vietnam. You should aim to use these troops more effectively than conventional troops so that this added efficiency compensates for the extra commitment cost. You should try to airmobilise the most efficient and powerful units, and consider such units elite troops. One interesting military tactic would be to use ARVN units as bait, and then when they are attacked move in an overwhelming number of high speed airmobile units and defeat the enemy.

• **STATIC DEFENCE**

Static defence means the defence of key strategic targets – ports and major cities – with the smallest possible commitment. This strategy requires a large commitment of reserves to replace the inevitable losses that such a strategy will cause. Importantly, this strategy does not require large airmobile, air power or unit commitment. It is, however, a strategy of last resort.

HISTORICAL BACKGROUND

Von Clauswitz said that war is an extension of politics, and its tool. In Vietnam this was especially true. Both the major contestants in the war – North Vietnam and America – had political aims in the war, and these were not compatible with WW II style destruction of the enemy on the field of battle. By the end both the minor players became exhausted with the war, the VC (Viet Cong) in the Tet offensive, and the ARVN in the offensives of 1972 and 1975. However, it never really was their war – their conflict was an insurgency. The real shooting war was between the North and America. The North was ostensibly supporting the Viet Cong in their struggle to unite Vietnam. This had been going on since the French left after the Paris settlement of 1954. This agreement had split Vietnam, like Korea into two halves. As had been the case in Germany and Korea, the West, especially America, was unwilling to see a free world ally 'go over' to the communists, and so shored up these countries, and accorded them respect as nations in their own right. In turn the Communist wanted to gather them into the fold.

The Americans saw involvement in Vietnam as part of a crusade against Communist encroachment. This was a policy of 'containment.' Kennedy inspired a generation to 'bear any burden' in the name of freedom. It is, however, not difficult to put oneself into the communists' shoes and see the policy of 'containment' as a policy of 'rolling up communism.'

Kennedy's words became action as large numbers of American advisors and special forces poured into Vietnam in the Early '60s. When Kennedy was assassinated in 1963, his successor Johnson continued the policy. However, in late 1964 the Gulf of Tonkin incident provoked congress into granting the president emergency war powers to punish North Vietnam for attacking American warships. Early in the next year,

operation 'Rolling Thunder' began, which was a bombing campaign of the North, and in March of that year, 2 battalions of US marines landed in Da Nang, to protect the airfield there. These were the tremors that preceeded the earthquake. Very soon the American presence in Vietnam had grown to nearly half a million men.

1965 and 1966 were given over to buildup of American forces in SE Asia. The Army was stretched to the limit to equip and train enough men to fight in the war without calling on its reserves – the National Guard, who were tasked to fill out the ranks of the army in war. They were not called upon until much later, and even then in limited numbers. In a way this typifies the American desire (for understandable reasons) to fight one war with half an army. The army that arrived was good and well equipped, but short on the numbers, and lacking the political backing to press home their attacks in a conventional way. Instead they relied on technical fixes and artificial measures of victory.

1967 was a year of big battles, and marked a major U.S. offensive in the South. However, the doctrine of area warfare, limited numbers, and the mobility of the enemy meant that the army had little to show for its efforts in terms of captured ground, or moral victory. Instead it had bodycounts, and captured stores and weapons. The American people were told that these meant victory.

In 1968, these myths were exploded by the Tet offensive. This was in many ways as ineffective as the American attacks made the year before. It was not so much the communists' abortive attempt to start a military assisted revolution in the South, but its ability to mount nationwide attacks in strength that astounded public opinion. In the end it was a military disaster for the communists. The V.C. ceased to be an effective fighting force and had to be bailed out by more and more NVN regulars. However, it was a great political, moral and propaganda victory. If the south Vietnamese did not rise in support of the Communists it was not because of their support for the Saigon government, but because of their resignation – there had been war in SE Asia since the beginning of the Second World War.

1969 marked a turnaround for the Americans. They began to look for a way to extract themselves from a war that was increasingly unpopular and expensive. Indeed, many were convinced by Tet that it was unwinnable. 1970 to 1972 marked the phased withdrawal of American ground forces, and the emphasis on Vietnamization, whereby the armed forces of the south were expanded and equipped, regardless of their chronic inability to fight. It was in effect a sell out by the Americans, and I believe that they knew that South Vietnam would not long outlast the Peace Treaty made in 1973. This, I think is borne out by the fact that no American assistance was forthcoming when South Vietnamese resistance crumbled when the North launched their final, victorious offensive against the South in 1975.

Of course you do not have to do what the Americans did in reality. In fact to do so would probably lose you the game. But it does give some idea of what went on.

SCENARIOS

PURPOSE OF SCENARIOS

Scenarios are included in the game to provide the option of playing a shorter game than the complete campaign version. It is also a useful way of getting used to the military side of things. Finally it provides a “get out” option for those not interested in the political aspects of the game.

The scenarios simulate three major battles or campaigns of the war – Tet, Khe Sanh and the 1975 Offensive. The descriptions below give an idea of the main points of each military scenario.

TET

This was a major offensive by the NLF in 1968. It involves a large number of US and South Vietnamese units, several free world allies, large numbers of VC and some NVA regulars. In the real campaign, the communists aimed to incite a nationwide revolution by invading and holding as many towns and cities in the South as possible. They failed militarily, but the sight of communist forces holding so many towns, albeit temporarily, was enough to make the war seem unwinnable to many people. It was a turning point in the war. The communists in the game will try to do the same thing, and the player must resist by defending towns and also by destroying communist forces.

KHE SANH

This battle takes place in I corps only. It involves several NVN divisions, and a variety of marine, army and South Vietnamese units. Airsupport is massive, but airmobility is limited. The marines are heavily

fortified on the Khe Sanh plateau. Victory is won for the NLF by occupying Khe Sanh, and for the US by decimating the enemy units.

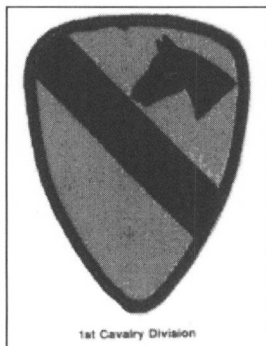
1975

This scenario is just like the 1973 Spring offensive, except that the US air strength is not present and ARVN reserves are minimal. Victory conditions for the NVN are fairly high, but the ease with which the North can roll over towns in the South means that it will be easy to clock up the points required.

UNIT INFORMATION

This is a list of some of the division sized units that were available for commitment to South Vietnam. There are some more represented in the program, and some fictional ones added in order to simulate the possible raising of new units. This information is included to give you a better idea of the structure histories of some of the most important units in South Vietnam.

1ST AIR CAVALRY DIVISION



Arrived Vietnam: 11 September 1965

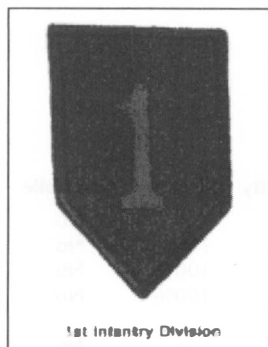
Departed Vietnam: 29th April 1971

This unit is the descendant both of the 1st Cavalry Division, first raised in 1921, and the 11th Air Assault Division (Test) which was raised in 1963. It was the first specifically heli-borne division in the American army and had a distinguished career in Vietnam fighting in II Corps until 1968 when it was ordered into I Corps.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 5th Cavalry	HQ	—	—	US	—	Yes
1st Battalion 5th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
2nd Battalion 5th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
5th Battalion 5th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
HQ 7th Cavalry	HQ	—	—	US	—	Yes
1st Battalion 7th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
5th Battalion 7th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes

HQ 8th Cavalry	HQ	—	—	US	—	Yes
1st Battalion 8th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
2nd Battalion 8th Cavalry	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
HQ 12th Cavalry	HQ	—	—	US	—	Yes
1st Battalion 12th Cav	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes
2nd Battalion 12th Cav	Inf	Bn	1000	US	100%	Yes

1ST INFANTRY DIVISION



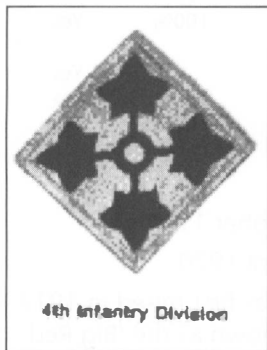
Arrived Vietnam: 2nd October 1965

Departed Vietnam: 15 April 1970

This unit was first raised in 1917 to fight in WW I. It was known as the 'Big Red One' after its shoulder patch.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 2nd Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 2nd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 2nd Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
HQ 16th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 16th Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 16th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 18th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 18th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 18th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 28th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 28th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 28th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No

4TH INFANTRY DIVISION



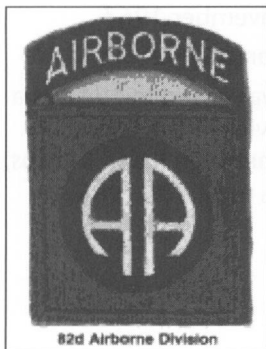
Arrived Vietnam: 25th September 1966

Departed Vietnam: 7th December 1970

The 4th was another unit first raised to fight in WW I. It fought in Vietnam mostly in II Corps.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 8th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 8th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 8th Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 8th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 12th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 12th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 12th Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 12th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 35th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 35th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 35th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 35th Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
HQ 39th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
6th Battalion 39th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 39th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 39th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No

82ND AIRBORNE DIVISION



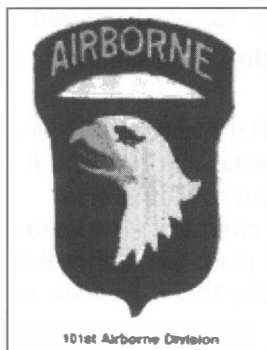
Arrived Vietnam (3rd Bde): 18 February 1968

Departed Vietnam (3rd Bde): 11 December 1969

Like the 101st Airborne division this unit was raised for special action in WW II. Only the third brigade went to Vietnam, in response to the 1968 Tet offensive. It was soon withdrawn. As there were plans to commit this unit to Vietnam in its entirety this is available in this program.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 1st Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 1st Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 1st Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 1st Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 12th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 2nd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 2nd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 2nd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 35th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Battalion 3rd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Battalion 3rd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
3rd Battalion 3rd Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No

101ST AIRBORNE DIVISION



Arrived Vietnam: 19th November 1967

Departed Vietnam: 10 March 1972

This unit was raised in 1942 as a parachute division for service in the liberation of Europe. At first spread between II and II corps, the unit moved to I Corps in March 1965.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 327th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 327th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Bn 327th Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
3rd Bn 327th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 12th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 501st Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Bn 501st Inf Bde	Mech	Bn	1000	US	100%	No
3rd Bn 501st Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
HQ 306th Inf Bde	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 306th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Bn 306th Inf Bde	Mech /	Bn	1000	US	100%	No
3rd Bn 306th Inf Bde	Inf	Bn	1000	US	100%	No

In addition to the above divisions there were a series of brigade sized units with the following composition:

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
HQ 11th Inf Bde (light)	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 11th Inf	Inf	Bn	1000	US	100%	No
2nd Bn 11th Inf	Inf	Bn	1000	US	100%	No
5th Bn 11th Inf	Inf	Bn	1000	US	100%	No

These units were:

173rd Airborne Bde
196th Infantry Bde (light)
198th Infantry Bde (light)
199th Infantry Bde (light)
and the above 11th Infantry Brigade (light)

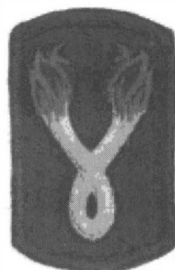
The last four units formed the 23rd Infantry Division (or 'Americal' Division).



11th Infantry Brigade (Light)



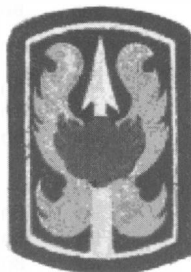
11th Armored
Cavalry Regiment



196th Infantry Brigade (Light)



198th Infantry Brigade (Light)



199th Infantry Brigade (Light)

1ST MARINE DIVISION

Arrived Vietnam: 23rd February 1966

Departed Vietnam: 14 April 1971

Since the 9th Marine Expeditionary Brigade landed near Da Nang airbase (and was greeted with Garlands as they waded in from their assault craft) the Marine presence in I Corps was strong. They were involved in heavy fighting throughout the war, and particularly during the battles for Huế during the Tet offensive.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
1st Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 1/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 1/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 1/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
5th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
7th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
26th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
27th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/1	Inf	Bn	2000	US	100%	No

3RD MARINE DIVISION

Arrived Vietnam: 6th May 1965

Departed Vietnam: 30 November 1969

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
3rd Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 1/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 1/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 1/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
4th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
9th Marine Regiment	HQ	—	—	US	—	No
1st Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
2nd Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No
3rd Bn 2/3	Inf	Bn	2000	US	100%	No

Units from different countries fought in Vietnam. They are listed below. They are: respectively, the Royal Australian Regiment, the Royal Thai Division, The Korean Capital, 9th Infantry, and 2nd Marine Divisions.

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
1st Bn RAR	Inf	Bn	1000	Australian	100%	No
2nd Bn RAR	Inf	Bn	1000	Australian	100%	No
3rd Bn RAR	Inf	Bn	1000	Australian	100%	No
Royal Thai Div	HQ	—	—	Thai	—	No
1st Bde	Inf	Bde	3000	Thai	60%	No
2nd Bde	Inf	Bde	3000	Thai	60%	No
3rd Bde	Inf	Bde	3000	Thai	60%	No
Capital Div	HQ		—	ROK		No
The Cavalry Regiment	Inf		3000	ROK	100%	No
1st Infantry Regiment	Inf		3000	ROK	100%	No
26th Infantry Regiment	Inf		3000	ROK	100%	No
9th Infantry Div	HQ		—	ROK	—	No
28th Infantry Regt	Inf		3000	ROK	100%	No
29th Infantry Regt	Inf		3000	ROK	100%	No
30th Infantry Regt	Inf		3000	ROK	100%	No
2nd Marine Div	HQ		—	ROK	—	No
1st Bde	Inf		3000	ROK	100%	No
2nd Bde	Inf		3000	ROK	100%	No
3rd Bde	Inf		3000	ROK	100%	No
5th Bde	Inf		3000	ROK	100%	No

The ARVN (Army of the Republic of Vietnam) was the American Sponsored South Vietnamese Army. It was American equipped and trained. It followed the American models, and when it could afford to, American styles of combat. There were some excellent units, but a majority were inefficient and often ineffective.

They were usually organised along the following pattern:

Name	Type	Size	Men	Nationality	Morale	Airmobile
ARVN Division	HQ	—	—	SVN	—	No
1st Bde	Inf	Bde	3000	SVN	50%	No
2nd Bde	Inf	Bde	3000	SVN	50%	No
3rd Bde	Inf	Bde	3000	SVN	50%	No

The following unit identifications were given to different ARVN units during the war.

1st Inf Div
 2nd Inf Div
 3rd
 4th
 5th
 7th
 9th
 18th
 21st
 22nd
 23rd

GLOSSARY

<i>Airmobility</i>	The use of helicopters to move troops
<i>Airstrikes</i>	Airborne indirect firepower
<i>Arclight</i>	A strike by B52 bombers – 3 bombers could flatten an area of 5 square km's
<i>ARVN</i>	Army of the Republic of Vietnam, army of SVN
<i>B52's</i>	Strategic nuclear bombers converted to carry up to 82,000 lbs of bombs
<i>Battalion</i>	See division
<i>Brigade</i>	See division
<i>Commitment</i>	A measure of material commitment, and hence political commitment to the war by all sides
<i>Corps area</i>	Pronounced 'core', these were the military regions of South Vietnam, starting with I Corps (pronounced 'eye-core') in the North and IV Corps in the South.
<i>Division</i>	A division comprises 3 brigades, which in turn comprise three battalions. Each subordinate unit has its own HQ (NLF), in the case of the US HQ elements have been divided into their subordinate units. A name such as 1/2/12, would indicate the first battalion of the 2nd brigade of the 12 division.
<i>FWA</i>	Free World Allies, units of SEATO countries that fought in S. Vietnam
<i>Game turn</i>	The shortest game turn lasts one week.
<i>Ho Chi Minh</i>	The leader of NVN (trans (I think) "the one who enlightens")

<i>Ho Chi Minh Trail</i>	Supply lines through Laos and Cambodia to SVN, from SVN, from the North
<i>I Corps</i>	The northernmost military region (pronounced 'eye-core'!)
<i>II Corps</i>	The area containing the central highlands
<i>III Corps</i>	Area containing Saigon
<i>IV Corps</i>	The southernmost area of South Vietnam, mostly marsh, and rice paddies.
<i>Indirect firepower</i>	Firepower coming from outside the combat zone – from naval, air, or artillery gunfire
<i>IndoChina</i>	The area of SE Asia – includes Cambodia, Laos and the two Vietnams
<i>Khe Sanh</i>	US combat base, in the highlands of I Corps, also siege of Khe Sanh, in 1968
<i>My Lai</i>	Massacre of civilians, by US troops under Lt. Calley
<i>NVN</i>	North Vietnamese (the communists!), also their army
<i>Outrages</i>	Events that are unpopular, and probably immoral – like My Lai
<i>Pacification</i>	US and SVN program, to 'convert' the peasants – in the game the process of working out population control
<i>Rangers</i>	A type of US infantry unit
<i>RAR</i>	Royal Australian Regiment
<i>Regular VC</i>	These were the VC units that did most of the fighting, smaller VC units were confined to guerilla operations
<i>Reserves</i>	A pool of troops, raised like ordinary units, used to replace combat losses – a way of representing the political cost of casualties
<i>ROK</i>	Republic of Korea
<i>Scenario</i>	A set of data that will recreate the circumstances, in game turns, of a particular historical incident

<i>Search and Destroy</i>	Name of standard US military tactic – speaks for itself
<i>Stack</i>	A group of units operating together
<i>Strategic bombing</i>	Bombing of the North and the trail by both B52's and tactical bombers
<i>SVN</i>	South Vietnam also in this document the government of SVN
<i>Tet</i>	An offensive launched by the Communists, on the Tet holiday 1968
<i>Trail</i>	See Ho Chi Minh Trail
<i>Unit</i>	A military unit, in game terms the smallest is a battalion the largest a division.
<i>VC</i>	Viet Cong (trans:Vietnamese Communists) -SVN guerillas, sponsored by NVN

BIBLIOGRAPHY

This is a brief list of most of the books that I used to write this program.

HISTORICAL BOOKS

- "Nam, The Vietnam Experience 1965-75", Various, Hamlyn.
- "Vietnam Air Wars", R.J.Francillon, Temple Press.
- "Vietnam Order of Battle", S.L.Stanton, Galahad Books. This book was invaluable for the unit information.
- "Vietnam, A History", S.Karnov, Penguin.
- "The Rise and Fall of an American Army", S.L.Stanton, Dell Books.
- "Geopolitics in United States Strategic Planning 1890-1987", G.R.Sloan, Harvester Wheatsheaf.
- "Sideshow", William Shawcross, The Hogarth Press.
- "The Real War", J.Schell, Pantheon.
- "South East Asia", G.Hunter, OUP (1966).
- "Vietnam, Anatomy of a War 1940-1975", G.Kolko, Unwin.
- "Winners and Losers", G.Emerson, Penguin.
- "Ho Chi Minh and the Struggle for an Independant Vietnam", W.Warbey, Merlin.
- "Vietnam: the 10,000 day war", M.Maclear, Thames Methuen.

PERSONAL ACCOUNTS

- "Chickenhawk", Robert Mason, Corgi.
- "The Battle of Long Tan", L.MacAulay, Arrow Books.
- "Despatches", M.Herr, Picador.



PIRACY IS THEFT

WARNING
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071 240 6756.



PIRACY IS THEFT

COPYRIGHT NOTICE
This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240 6756.

GLI ARTISTI



Matthew Stibbe

Matthew è uno studente di storia moderna al Pembroke College, Università di Oxford. Il suo interesse per la guerra del Vietnam è iniziato circa cinque anni fa. Matthew ha progettato le versioni Mac e PC.



Colin Boswell

Colin lavora per la Domark, ed ha scritto le versioni del gioco per ST ed Amiga.



John Kavanagh

John è il direttore del progetto 'Nam: insieme a Matthew Tims ha cercato di creare un clima di costante alacrità.



Janine Hodgson Jones

Janine ha disegnato la grafica per 'Nam usando un Apple Macintosh. Da allora, ha sviluppato molti importanti progetti pubblicitari.

INDICE

INTRODUZIONE	53
COME USARE IL MANUALE	54
INTRODUZIONE AL GIOCO	55
INSTALLAZIONE E COMPATIBILITÀ	56
TUTORIAL (SPIEGAZIONE)	60
NOTE DEL DESIGNER	71
SUGGERIMENTI	82
CENNI STORICI	85
SCENARI	88
INFORMAZIONI SULLE UNITÀ	90
GLOSSARIO	100
BIBLIOGRAFIA	104

INTRODUZIONE

Questo wargame simula la guerra del Vietnam ed è progettato per rendere le caratteristiche peculiari della guerra, l'aspetto politico e quello militare. In un periodo "scarso" di guerre, quella del Vietnam costituisce quasi un modello a cui riferirsi. Ho cercato di rendere il gioco più realistico possibile, dando l'opportunità al giocatore di disporre degli stessi mezzi (e delle stesse restrizioni) dei soldati americani: l'uso che egli ne farà costituisce l'esito del gioco. L'intero gioco copre un periodo di dieci anni, dal 1965 al 1975, il periodo in cui gli americani furono coinvolti pubblicamente nel Vietnam. La vittoria completa è difficile, ma non impossibile: il segreto sta nell'impiegare le armi giuste al momento giusto.

Un ringraziamento particolare a tutte le persone coinvolte nel progetto: l'artista e tuttofare: Janine Hodgson-Jones; i programmatori, che mi hanno aiutato a svolgere il lavoro più difficile: Colin Boswell e Miles Dennis; il direttore del progetto: John Kavanagh; gli "alti ufficiali": Clare Edgeley e Matthew Tims; e naturalmente mia madre. Un grazie particolare alla Apple per aver inventato il miglior computer che abbia mai usato finora. Ringrazio inoltre i collaudatori beta per i loro sforzi e i loro fantasiosi suggerimenti: Frank Dunn, Peter Worlock, Ian Cottey, Peter Brooke, Gareth Morgan, Nigel Yeoh, Dr. Howard Oakley. Molti si sono offerti ma solo pochi sono stati scelti!

Questo programma è dedicato in special modo a tutti coloro che hanno lottato e sofferto nel Sud Est Asiatico.

COME USARE IL MANUALE

Il manuale inizia con una breve introduzione al gioco, seguita da una spiegazione.

Le “Note del Designer” spiegano alcune considerazioni prese in esame durante la creazione del gioco, e il modo in cui ho convertito la vaga realtà in formule specifiche. Può inoltre aiutare il giocatore a scoprire il funzionamento della macchina ed avere così “informazioni dall’interno”! Una breve sezione descrive inoltre le parti principali del gioco.

La “guida di riferimento” con suggerimenti ed approcci differenti, aiuterà a sperimentare, attraverso il gioco, differenti soluzioni al conflitto reale.

Ciascun reparto militare (presente nella guerra) è descritto dettagliatamente e rappresentato nel gioco.

Per chi sia interessato alla guerra, il “Background storico” offre un resoconto dettagliato (nei limiti dello spazio disponibile) su questo argomento; la bibliografia contiene i libri che mi hanno aiutato a scrivere il gioco, e il glossario fornisce indicazioni utili per i “profani”.

INTRODUZIONE AL GIOCO

Scopo del gioco è evitare che il Vietnam del Sud cada nelle mani dei comunisti; questi stanno lottando per prendere il controllo del paese, con mezzi sia militari (usando truppe regolari nordvietnamite e guerriglieri Viet Cong), che socio-politici, cercando di sollevare la popolazione, e tentando di rovesciare il governo sudvietnamita. Questi due obiettivi sono legati tra loro, poiché parte della filosofia comunista contempla proprio l'idea di una rivoluzione popolare (a cui erano rivolte in fondo le speranze della lotta).

Come Presidente e Comandante in capo, il giocatore deve opporsi alla minaccia fatta al governo sudvietnamita, e agli interessi degli Stati Uniti coinvolti nel conflitto, attraverso aiuti militari e sostegno economico. Si può decidere fino a che punto impegnarsi con il Vietnam del Sud, e in che modo l'impegno si esplica sul terreno, ma non si può agire secondo la propria volontà, perché si è responsabili per la popolazione degli Stati Uniti, e la guerra può anche diventare impopolare. Un coinvolgimento eccessivo o un esito negativo potrebbero compromettere le prossime elezioni, o causare cose ben peggiori.

INSTALLAZIONE E COMPATIBILITÀ

ISTRUZIONI D'INSTALLAZIONE PER APPLE MAC

COME LANCIARE IL GIOCO IN MONO DA UN FLOPPY DISK

Avviate il vostro Mac al solito modo, ed inserite il 'disco uno-programma' nell'unità del disco. Aprite l'icona del disco e fate un doppio click sull'icona dell'applicazione chiamata '**Nam 1965-1975**'. A questo punto il gioco si caricherà a girare.

COME INSTALLARE LA VERSIONE MONO DEL GIOCO SU UN HARD DISK

Per installare il gioco su hard disk, inserite semplicemente il 'disco uno-programma' nell'unità del disco, e trascinate quindi l'icona del disco sul vostro hard disk. Il computer vi chiederà se volete copiare il disco come nuovo folder – cliccate su 'yes' (sì). Potete dunque aprire il folder '**Nam**' sul vostro hard disk e lanciare l'applicazione nel solito modo facendo un doppio click sull'icona d'applicazione chiamata '**Nam 1965-1975**'.

COME INSTALLARE LA VERSIONE A COLORI SU UN HARD DISK

Copiate il disco chiamato 'disco uno – programma' come descritto sopra. Inserite dunque il 'disco due'; aprite l'icona del disco facendo un doppio click su di essa, e trascinate il file chiamato 'pictures1.sea' nel folder chiamato '**Nam**' sul vostro hard disk. Questo è un file d'archivio ad auto-decompressione. Una volta copiato sull'hard disk, fate click su di esso perché si apra e crei un disco grafico. Dopodiché potete cancellare il file originale chiamato 'pictures1.sea'. Inserite quindi il disco tre e copiate il file chiamato 'pictures2.sea' nello stesso folder '**Nam**'. Questo è già decompresso e non richiede azione ulteriore. Per lanciare il gioco fate semplicemente doppio click sull'icona '**Nam 1965-1975**', ed il gioco inizierà automaticamente dal momento che è in grado di riconoscere i file grafici. Se comincia in modalità monocromatica, significa che non riesce a trovare i file di cui ha bisogno, o che non c'è

abbastanza memoria per lanciare la versione a colori, o che per qualche altra ragione la versione a colori non è compatibile con il vostro sistema.

NOTE GENERALI PER LA VERSIONE MAC

Per far girare le due versioni avete bisogno di almeno un megabyte di memoria e di circa lo stesso spazio di disco. Per la versione a colori sono necessari due megabyte di RAM. Se state giocando su una macchina in mono da 1 megabyte, o a colori da 2 megabyte, potreste aver bisogno di farlo girare sotto Finder e non MultiFinder. Se lo fate girare sotto MultiFinder avrete bisogno di una partizione di almeno 512k per la mono e 1.500k per quella a colori. Eliminando il suono ridurrete la quantità di memoria richiesta da circa 50k. Dovete impostare il pannello di controllo del monitor su 256 colori per la versione a colori. Più memoria assegnate più velocemente il gioco girerà.

ETICHETTA DI COMPATIBILITÀ DEL GIOCO PER LA VERSIONE MAC

Requisiti: un megabyte o più di RAM; 2 megabyte e un hard disk per la versione a colori; sistema 6.0.1 o successivo. Un processore aritmetico in virgola mobile non è necessario.

ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE SU IBM PC

INSTALLAZIONE SU HARD DISK CON MONITOR EGA

- 1) Inserite il disco Uno (Disco del Programma)
- 2) Digitate: **a:\instega** – questo lancerà un file batch per installare il gioco
- 3) Inserite altri dischi come vi verrà richiesto

INSTALLAZIONE SU HARD DISK CON MONITOR CGA

- 1) Inserite il disco Uno (Disco del Programma)
- 2) Digitate: **a:\instcga**
- 3) Inserite altri dischi come vi verrà richiesto

Per lanciare il gioco digitate **namcga** – ciò fa partire un file batch, che farà girare il gioco in modalità cga, o digitate **namega** per far girare il gioco in modalità ega. Se state lanciando il gioco dal floppy disk vi verrà chiesto di inserire un altro disco grafico. Se avete dischi da 3.5" inserite

semplicemente il disco contrassegnato con 'disco due – ega grafica'. Se state utilizzando dischi da 5.25" in modalità cga, inserite il disco contrassegnato con 'disco due – cga grafica'. Per dischi da 5.25" in modalità ega vi verrà chiesto di inserire due dischi grafici. Dovrete inserire anche il 'disco tre – ega grafica 1' nel primo caso, o qualunque disco grafico ega che non sia nel drive (ce ne sono solo due). Il programma vi chiederà di inserire un disco soltanto se non riesce a trovare il file che sta cercando sul disco in corso. Se avete un disco cache potete evitare questo scambio, ma è meglio installare il gioco su un hard disk.

ISTRUZIONI PER TASTIERA SU IBM PC

alt-q =	abbandona
alt-v =	suono
alt-s =	salva
alt-l =	carica
alt-n =	nuovi controlli
alt-u =	per cambiare la grandezza delle unità
alt-d =	mostra la data
f1 =	pausa
f2-f4 =	lento – veloce
a,z =	mouse su e giù
	(si possono utilizzare anche i tasti numerici
',' e '.' =	mouse a sinistra e a destra
space bar =	mouse giù
alt-t =	mostra l'ora

ETICHETTA DI COMPATIBILITÀ DEL GIOCO PER LA VERSIONE PC

Requisiti per IBM PC/XT/AT, Tandy 1000/3000 e la maggior parte di compatibili: 640k di RAM, CGA o EGA compatibili, VGA supportata da un'emulazione EGA. Per la versione EGA si raccomanda un hard disk. L'uso del mouse è preferibile ma non indispensabile.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO PER AMIGA E ATARI ST

Reimpostate il computer ed inserite il boot disk 'Nam. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

NOTE GENERALI PER LA VERSIONE AMIGA

Sebbene questo gioco giri su macchine della capacità di 512k, alcune caratteristiche, come l'audio, saranno intensificate con memoria extra.

COME CARICARE E SALVARE IL GIOCO

Nelle versioni Macintosh, Amiga e Atari ST, selezionate le opzioni 'load' (caricare) o 'save game' (salvare il gioco) dal MENU file. Ciò farà apparire la lista standard dei file.

Nella versione PC, usate i tasti per i comandi 'load' e 'save' e seguite i prompt su schermo.

TUTORIAL (SPIEGAZIONE)

• AVVIO

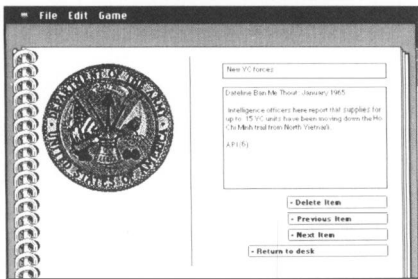
Quando il gioco inizia apparirà uno schermo pieno di scenari con cui giocare. (Riferirsi alla sezione intitolata 'scenari' per ulteriori informazioni). Per il momento fare click con il mouse sul pulsante 'Nixon' per iniziare a giocare con lo scenario nel quale si interpreta il presidente Nixon. Non bisogna preoccuparsi se l'immagine in basso non corrisponde esattamente all'immagine sulla propria schermata, poiché la grafica cambia da macchina a macchina, ma il contenuto di ogni schermata è sempre lo stesso.



Quando appare la schermata che visualizza l'ufficio del presidente, si può fare click con il mouse sul giornale o sulla pila di rapporti sulla sua scrivania.

Per ora fare click sul giornale: apparirà una schermata che riporta le notizie.

Vi sono vari pulsanti sui quali fare click - "• Next Item" (Elemento successivo), "Previous Item" (Elemento precedente), "Delete Item" (Cancella elemento). Il simbolo a forma di pallottola ('•') e i riquadri tondi indicano che sono dei pulsanti. Questa schermata permette di leggere i vari rapporti di notizie



spediti dall'ufficio stampa. E' molto utile per conoscere l'opinione della popolazione sulla guerra e l'indice di gradimento. E' importante ricordare che i giornali riportano l'opinione pubblica sulla guerra, ma spesso non riportano fedelmente i fatti. Per un'opinione "ufficiale" verranno presi in esame più avanti i rapporti governativi.

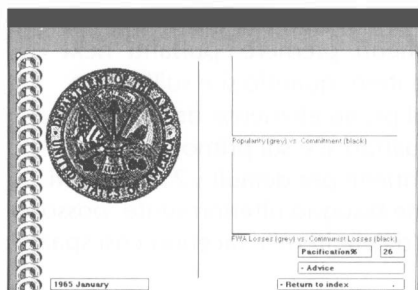
Per vedere nuovi, differenti elementi, premere i pulsanti 'next item' e 'previous item'. Premendo 'next item' quando si è sull'ultimo elemento, si ritorna automaticamente al primo elemento della lista, (e viceversa, se si preme 'previous item' quando si è sul primo). Ogni cartella di ritagli di giornali contiene per default i 25 elementi più recenti, ma se si ritiene di non averne bisogno ulteriormente, possono essere cancellati premendo il pulsante "delete item" e facendo così spazio per nuovi elementi.

Una volta completato con la schermata delle notizie premere il pulsante "Return to desk" (Ritorno alla scrivania) per ritornare all'ufficio del presidente. Premendo il pulsante nella parte in basso a destra di qualsiasi schermata, si ritornerà a quella precedente. Una volta nell'ufficio del presidente, fare click sui rapporti sulla scrivania. Ciò farà apparire un indice di rapporti, e visualizzerà Mappe (Maps), Impegna le truppe (Troop Commitments), Ritira le truppe (Withdraw Troops), Impegna le riserve (Commit Reserves), Aiuto al Vietnam del Sud (Support South Vietnam), Impegna Aviazione (Commit Air Support), Mostra Schermata Riassuntiva (Show Summary Screen) e naturalmente "return to main screen" (ritorna al menu principale). Per il momento non premere alcun tasto.

Il pulsante della Mappa riporta all'indice delle mappe. "Show summary screen" (Mostra Schermata Riassuntiva), nella parte bassa della lista, fornisce informazioni fondamentali sull'impegno degli Stati Uniti nel Sud Est Asiatico. I due successivi permettono di impegnare o ritirare truppe. Il resto permette di prendere decisioni che influenzano l'andamento della guerra in Vietnam. Le decisioni e gli impegni presi saranno effettivi dalla fine dell'anno. Considerare tutte le decisioni (a parte l'impegno o il ritiro di truppe), come proposte di bilancio

preventivo più che come decisioni immediate. Andando verso la parte della lista:

• LE DECISIONI DEL PRESIDENTE



Premere il tasto "Mostra Rapporto riassuntivo" (Show summary Report). Viene visualizzata una schermata con due grafici.

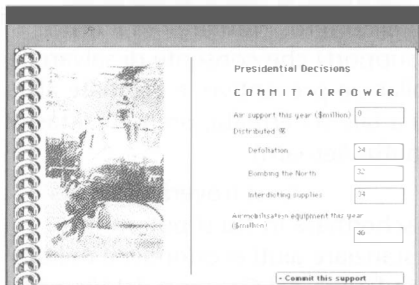
Nell'angolo in basso a destra si trova il solito tasto "ritorna all'indice" (return to index). Nell'angolo in basso a sinistra si trova la data attuale

(occorre ricordare che tutte le decisioni devono essere prese entro dicembre: fare attenzione a questo particolare). Per ottenere dei consigli, talvolta utili, talvolta un po' polemici, premere il tasto "consiglio" (advice). La percentuale di pacificazione (pacification) indica la percentuale della popolazione sud-vietnamita favorevole al governo, appoggiato dagli Stati Uniti, del Vietnam del Sud (GVN). Il grafico più in alto rappresenta (retrospettivamente) il rapporto tra l'impegno americano nella guerra in Vietnam (in termini di truppe e di spesa) e la popolarità del presidente (ovvero quella del giocatore).

Si potrà notare che nel momento in cui cresce l'impegno, diminuisce la popolarità, a meno che non si riesca a riacquistare popolarità mediante successi in campo politico o militare. Il grafico è aggiornato solamente al termine di ogni anno perché prende in considerazione l'impegno previsto per il nuovo anno e la reazione dell'opinione pubblica. Il secondo grafico, con la stessa scala, indica il rapporto tra le perdite degli Stati Uniti e delle forze alleate e quelle dei Comunisti. E' forse il metro più indicativo e brutale del famigerato "rapporto di morte". E' il termometro del successo militare del giocatore nel Vietnam del Sud e viene aggiornato in continuazione. Consente

inoltre di paragonare l'andamento dell'anno in corso, in termini di vittorie e perdite, con gli anni precedenti e di osservare i livelli di popolarità ed impegno (come indicato nel grafico in alto con la stessa scala delle ascisse). Una volta completato il Tutorial, è consigliabile ritornare a questa schermata, in quanto si tratta della più importante tra le schermate di carattere politico. Per il momento è sufficiente ritornare alla schermata dell'indice (index screen).

La prossima fase consiste nell'utilizzare alcune schermate per dare un'occhiata all'impegno previsto per il prossimo anno nel Vietnam del Sud e modificare alcune cifre. Premendo il tasto "impegna aviazione" (commit airpower), appare una schermata con le proposte del bilancio preventivo per l'impegno dell'aviazione nel Vietnam del Sud, tra cui i finanziamenti per l'elitransporto e l'uso suggerito dell'aviazione: come appoggio alle forze di terra o per bombardamenti strategici.

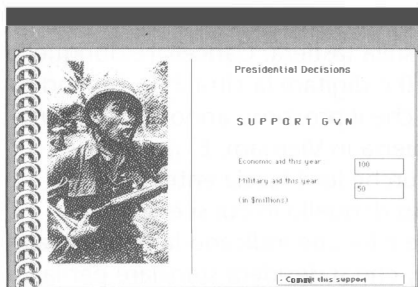


Presidential Decisions	
COMMIT AIRPOWER	
Air support this year (\$million)	0
Defoliation	24
Interdicting the North	25
Interdicting supplies	24
Air mobilization support this year (\$million)	40
[Commit this support]	

Fare click nel campo a destra del messaggio "Aiuti aerei anno in corso (\$million)" (Air support this year), all'interno della casella che ha lo 0. Per modificare il testo si possono utilizzare i tasti di movimento cursore e di editing sulla tastiera. Cancellare dunque lo 0 e digitare la cifra 250. Ciò indica che il prossimo anno si intendono

stanziare 250 milioni di dollari per la guerra in Vietnam. E' possibile cambiare idea in qualsiasi momento, purché lo si faccia entro la fine dell'anno in corso. I tre campi al di sotto di quello in cui si è appena effettuata la digitazione contengono tre cifre che indicano la percentuale dei finanziamenti destinati all'aviazione, che si desidera stanziare per la defogliazione e la ricognizione, per i bombardamenti strategici, per l'appoggio aereo ravvicinato e i tiri d'interdizione per impedire i rifornimenti nell'area di combattimento. L'appoggio aereo ravvicinato e i tiri d'interdizione aiutano indirettamente le proprie truppe di terra

impegnate nel combattimento. I bombardamenti strategici hanno lo scopo di ridurre il numero e la qualità delle truppe e dell'equipaggiamento provenienti dal Vietnam del Nord. Le azioni di defogliazione e ricognizione aumentano le possibilità di scoprire unità nemiche mentre si stanno muovendo (il che risulta sempre utile). L'ultima cifra indica l'importo che verrà stanziato per gli elicotteri. 1 milione di dollari consente di elitrasportare permanentemente 100 uomini, quindi per elitrasportare un'unità avente le dimensioni di una brigata occorreranno 30 milioni di dollari. Quando si è nella finestra dell'impegno delle truppe (troop commitment), è possibile elitrasportare truppe di terra, ma occorre rammentare che questo nuovo impegno può essere approvato solamente in dicembre dell'anno in corso e quindi l'elitrasto delle unità non può aver luogo prima di quella data. Quando si inizia il gioco, si hanno sufficienti punti per elitrasportare una piccola unità. Notare che, quando il gioco inizia, le prime unità aeree sono GIA' disponibili per il trasporto via elicottero. Premere ora il tasto "Impegna questo aiuto" (Commit this support) che consente di salvare le cifre proposte, pronte per il prossimo bilancio preventivo, e ritornare alla schermata dell'indice. Una volta tornati a tale schermata, premere il tasto "Aiuto al Vietnam del Sud" (Support South Vietnam).

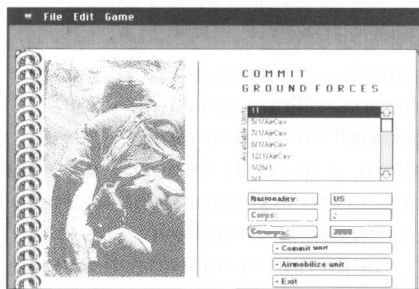


Ci si troverà ora nella schermata in cui si potranno stanziare aiuti economici e militari in favore del Governo del Vietnam del Sud. Anche in questo caso gli aiuti sono sotto forma di proposta di bilancio preventivo. Gli aiuti economici consentono al GVN di pacificare il paese ed investire in infrastrutture sociali. Occorre

ricordare che lo stanziamento di elevate somme di denaro mentre il Vietnam del Sud si trova in una situazione di forte instabilità non produrrà i risultati sperati a causa dell'inefficienza e della corruzione presenti, sebbene possa talvolta ridurre tale instabilità in quanto

impedisce che la situazione degeneri ulteriormente, in attesa di un vero processo di riforma.

L'impegno militare consente di apportare dei miglioramenti quantitativi e qualitativi all'esercito sud-vietnamita. Se si desidera impegnare in guerra un elevato numero di unità sud-vietnamite è necessario fornire aiuti militari molto consistenti. Le cifre di default rappresentano dei quantitativi ragionevoli per impegnare circa 1/3 delle unità, supponendo di avere 50% di stabilità e controllo sulla popolazione. E' possibile aumentare o diminuire questi valori in proporzione al nuovo impegno e successo in guerra desiderati.



Ritornare ora alla schermata principale dell'indice premendo il tasto "impegna questo aiuto" (commit this support) e fare click sul tasto "impegna le riserve" (commit reserves). Questa schermata ha un solo campo, tramite il quale si possono impegnare le truppe che sostituiranno le perdite sul campo

durante il prossimo anno. Si inizia il gioco con 5000 riserve e per valutare quante riserve impiegare è necessario tenere d'occhio le perdite durante l'anno in corso; per il momento si può dunque uscire da questa schermata (ma occorre ricordare di tornare e richiedere le riserve entro la fine dell'anno).

Ci si può ora mettere al lavoro, impegnando le truppe nel Vietnam del Sud ed iniziando la campagna. Quando si impegnano in guerra delle truppe (o le si ritirano) il giocatore agisce in qualità di comandante in capo e gli ordini vengono pertanto eseguiti più o meno immediatamente. Fare click sul tasto "impegna le truppe" (Troop commitment).

Si attiva così una schermata contenente diversi tasti e una lista che si può far scorrere sullo schermo. Nella lista scorrevole è riportato un

elenco di tutte le unità americane disponibili per l'impegno nel Vietnam del Sud ed un elenco di tutte le unità alleate e sud-vietnamite disponibili. Non è necessario impegnare tutte le unità presenti (anzi, potrebbe rivelarsi un vero e proprio suicidio politico). Probabilmente, si vorrà semplicemente eguagliare la presenza delle forze comuniste. All'inizio due o tre unità americane per zona militare e più o meno lo stesso numero di unità ARVN dovrebbero essere sufficienti.

Se si fa click sul nome di un'unità nella lista scorrevole, verranno visualizzati la sua nazionalità, la forza e l'attuale zona di destinazione. Le zone militari (corps) erano divisioni amministrative del Vietnam del Sud e sono utilizzate nel gioco. La cartina riportata di seguito indica le loro rispettive posizioni.

Se si desidera modificare la destinazione di default di un'unità è sufficiente digitare un nuovo numero di zona militare nel campo delle zone della schermata relativa all'impegno dell'unità (unit commitment screen). Una volta digitato il nuovo numero, è possibile impegnare l'unità oppure selezionare un'altra unità: in questo caso la destinazione ritornerà ad essere quella originale di default. Se si impegna un'unità in una zona non valida (che non sia cioè 1,2,3, o 4), l'unità non verrà impegnata e suonerà un beep di avvertimento. Tenere presente che non si può rendere elitrasportabile un'unità che è già elitrasportata.

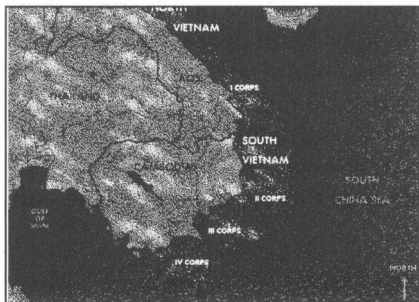
Se si ha un sufficiente impegno per l'elitrasporto di truppe, è possibile rendere un'unità di fanteria elitrasportata premendo il tasto per l'elitrasporto (airmobilise button). Se si trasporta un'unità non di fanteria, l'unità verrà prima trasformata in fanteria e quindi elitrasportata. Se non si hanno punti a sufficienza si sentirà un beep d'avvertimento e non accadrà nulla. Se si è in grado di elitrasportare l'unità, vicino al nome ci sarà un asterisco ad indicare che è disponibile per diventare elitrasportata.

Una volta deciso di elitrasportare o cambiare la destinazione di un'unità, (o anche se non lo si decide) è possibile impegnare l'unità nel Vietnam del Sud premendo il tasto "impegna l'unità" (commit unit). Per

inviare più unità nel Vietnam del Sud, premere il tasto più volte. Per ritornare alla schermata dell'indice, premere il tasto "uscita"(exit).

E' possibile ritirare truppe dal Vietnam mediante la schermata "ritiro di truppe" (withdraw units). Funziona allo stesso modo della schermata "impegna le unità" (commit units), ma all'opposto, e la si utilizza per far tornare truppe dal Vietnam in America quando, ad esempio, si sta vincendo la guerra, oppure quando un rapido declino in popolarità lo richiede.

• SCHERMATA DELLE CARTINE



Premere ora il tasto "mappe"(maps). Viene visualizzata una cartina dell'Asia sudorientale.

Se si fa click sul tasto "ritorna alla schermata principale"(return to main screen) nell'angolo in basso a destra, si ritorna all'indice. Per ora, non eseguire questa selezione. Ognuna delle quattro zone militari (corps)

ha una sua cartina dettagliata. La presente cartina è una specie di indice delle altre cartine. Fare click con il mouse all'interno della regione denominata "I Corps" (la zona più a nord delle quattro). Viene così visualizzata la cartina della zona militare chiamata I Corps. Le cartine di tutte le zone militari sono riportate alla fine del manuale. Si potrà notare la presenza di un paio di unità (le caselline con le crocette). Sono le unità che sono state impegnate in precedenza. Le unità comuniste rimangono invisibili finché non si trovano nella sfera d'influenza di una delle proprie unità o in una città. Talvolta saranno visibili per alcuni attimi: ciò significa che sono state avvistate da postazioni aeree o che vi sono informazioni provenienti dai servizi segreti.

• SFERE D'INFLUENZA E COMBATTIMENTO

Tenere presente che il rettangolo di un'unità indica approssimativamente la sua sfera (o rettangolo) d'influenza. E' la zona che l'unità sta pattugliando. Il comandante dell'unità muoverà le forze all'interno della zona a sua discrezione. Il programma si concentra su aspetti strategici – posizione, controllo, pacificazione piuttosto che su aspetti tattici del combattimento. Man mano che le unità perdono delle truppe negli scontri, e se le truppe perse non vengono sostituite da quelle del pool di riserva, la loro sfera d'influenza si riduce in proporzione a tali perdite. Questa sfera non è assoluta; talvolta i gruppi di punta di due unità in movimento entreranno in conflitto tra loro prima che le loro sfere d'influenza si intersechino. Nella maggior parte dei casi tuttavia, il combattimento avrà luogo solo quando due unità si sovrappongono. Quando nel combattimento sono coinvolte più unità per parte, esso verrà deciso da più scontri individuali. Mentre il vincitore finale sarà colui che ha il maggior numero di truppe impegnate in una data zona, ogni unità subirà delle perdite come se fosse attaccata da tutte le unità nemiche con le quali è impegnata.

• COME IMPARTIRE ORDINI ALLE TRUPPE

Si possono ottenere informazioni su una data unità è possibile ottenerle facendo click all'interno della sua sfera d'influenza (cioè sul simbolo dell'unità). Viene visualizzato in questo modo un pannello con informazioni relative all'unità. In esso sono riportati il nome, la nazionalità, la forza, l'efficienza ed il morale dell'unità. L'efficienza ed il morale sono espressi in forma di percentuali. Il morale è influenzato dal combattimento, dal successo e dal riposo. L'efficienza è un valore fisso per le truppe americane, ma variabile per le unità ARVN. Determina il livello di attitudine al comando ed equipaggiamento dell'unità. La variabilità dell'efficienza delle unità ARVN dipende dalla stabilità del governo sud-vietnamita. Premendo il tasto OK il pannello scompare. Premendo la barra spaziatrice si seleziona l'unità successiva presente nella zona militare. Premendo il tasto di tabulazione il pannello si sposta a

destra e sinistra in modo da lasciar vedere cosa vi è sotto di esso. Tenere presente che l'unità selezionata è sempre quella più in alto, evidenziata da una casella nera.

Per ordinare al comandante di un'unità di spostare la sua unità occorre selezionarla e quindi fare click sulla cartina per dare all'unità una o più destinazioni. Selezionare un'unità e quando appare il pannello delle informazioni, fare click sulla mappa ca. 7,5 cm (sullo schermo) a sinistra dell'unità. Una riga nera unirà l'unità e la destinazione selezionata. Fare nuovamente click leggermente più a Nord. Anche in questo caso apparirà una riga. Se si preme il tasto "Annulla gli ordini" ("Clear orders") nel pannello delle informazioni, questo "ordine di percorso" verrà annullato e sarà possibile impostarne un'altro. Se si preme il tasto ok, gli ordini verranno comunicati all'unità. (L'unità inizierà a muoversi solamente quando si imposta la velocità di gioco su un parametro diverso da pausa, cosa che faremo fra qualche istante).

I motivi per cui si può voler muovere le unità sono molteplici: per controllare un'area, occupare una città oppure attaccare un'unità nemica. Una tattica utile consiste nel tenere di riserva unità elitrasportate, che possono essere spostate rapidamente in soccorso, ad esempio, di un'unità di fanteria venutasi a trovare sotto il fuoco nemico.

Ci si può spostare su e giù sulla cartina del Vietnam facendo click, sopra e sotto la cartina della zona militare (corps) che si sta osservando e facendo click sul nome della cartina della zona sulla quale ci si desidera spostare. Ad esempio, se ci si trova in I Corps, fare click sulla parola "II Corps": verrà visualizzata la cartina relativa a quella zona. Oppure è possibile fare click sul tasto "ritorna alla carta principale" (Return to main map) e selezionare la cartina di una nuova zona dalla carta principale. Tenere presente che si possono spostare unità da una zona all'altra, ordinando loro di portarsi nella posizione sulla quale si fa click per spostarsi tra cartine. Tali unità scompariranno dalla cartina della zona che si stava osservando per apparire nella cartina della nuova zona militare, dove il giocatore stesso potrà andare, se lo desidera.

• COME CONTROLLARE LA VELOCITÀ DEL GIOCO

Una volta impartiti alle truppe gli ordini desiderati, li si potrà trasformare in azione utilizzando il menu "Game" (nella versione per Macintosh) e selezionando una velocità. Se inoltre si desidera mettere il gioco in pausa, lo si può fare selezionando pause. Sulle altre macchine, è il tasto 0 che mette in pausa il gioco, mentre la velocità viene impostata mediante i tasti 1 – 4, dove 1 rappresenta il valore più veloce.

Su Macintosh si può salvare il gioco utilizzando i comandi del menu file "save" (salvare) e "load game" (caricare) che attivano le finestre di dialogo standard di Macintosh.

• DA RICORDARE

- i) E' possibile disattivare tutti i suoni mediante il menu game control (di controllo del gioco). Così facendo il gioco verrà notevolmente velocizzato. E' inoltre possibile disattivare temporaneamente i suoni premendo il pulsante del mouse (sul Mac), ad esempio questo funziona quando si seleziona un'unità mentre è in corso un combattimento.
- ii) Quando si impartiscono gli ordini si consiglia di farlo, anche perché ciò risulta più facile, con il gioco in pausa.
- 2iii) Qualsiasi impegno in Vietnam ha il suo costo economico e politico. Se l'impegno è eccessivo, si rischia un drammatico calo in popolarità. Vale la pena ricordare che il ritiro di truppe consente di riconquistare parte della popolarità perduta. E' sempre questione di mantenere un equilibrio tra impegno e popolarità.

NOTE DEL DESIGNER

La guerra del Vietnam mi ha sempre affascinato. Sembra aver segnato una svolta decisiva nella politica estera statunitense e, dal punto di vista degli americani, del mondo intero. Napoleone affermò che "sul campo di battaglia il fattore morale è tre volte più importante del fattore fisico". L'esercito americano, che non aveva mai perso una guerra prima d'allora, fu sconfitto in Vietnam da una forza fisicamente inferiore, ma, come si discute, moralmente superiore. Il fattore morale può essere interpretato sia come il morale o la morale in senso filosofico; in entrambi i casi riguardava sia i guerriglieri Viet Cong sia l'esercito regolare nord-vietnamita.

E' molto difficile, anzi credo impossibile, simulare l'aspetto morale della guerra. Nel gioco ho utilizzato diversi accorgimenti per emulare le forze che furono caratteristiche della guerra del Vietnam e per emulare gli effetti dell'aspetto "morale" della guerra, come inteso da Napoleone.

Il primo fu quello di includere una simulazione della politica americana che, basandosi su diversi fattori, diviene il termometro della reazione dell'opinione pubblica americana al coinvolgimento statunitense nella guerra. Il secondo consiste nella simulazione del programma di "pacificazione", che in questo gioco simboleggia gli sforzi compiuti da entrambe le parti per vincere i "Cuori e le Menti" della popolazione vietnamita. Infine, parte della complessità della guerra è dovuta al fatto che vi furono molte parti interessate – il Governo del Vietnam del Sud, gli americani, i nord-vietnamiti ed i Viet Cong, e nel gioco tutti hanno un certo livello di autonomia. Nel caso del governo sud-vietnamita questa autonomia consente persino dei colpi di stato. La stabilità è importante per il governo SVN ed ha un effetto direttamente proporzionale sull'appoggio americano alla guerra.

Outrages (Oltraggi) Si tratta di azioni che diventano più probabili con l'aumentare del numero delle truppe americane nel Vietnam del Sud – quali ad esempio l'incidente di My Lai, e riflettono la tendenza storica ad un crollo morale delle truppe in condizioni difficili e la reazione dell'opinione pubblica a tali azioni. La probabilità che venga compiuta un'azione oltraggiosa aumenta in modo esponenziale con l'aumentare del numero delle truppe. Inoltre aumenta di uno, quando ha luogo un'invasione, quando gli americani bombardano il NVN, il Laos o la Cambogia oppure defogliano la giungla.

Population Control (Controllo della popolazione) Rappresenta la percentuale di popolazione sotto il controllo del governo del SVN e quella sotto il controllo dell'NLF. E' il criterio che permette di valutare la performance del giocatore (sempre che non perda il gioco a livello politico) ed è rappresentato da un numero compreso tra 1 e 210. 210 indica l'intera popolazione. Questa cifra controlla inoltre il numero di uomini che ciascuna parte può arruolare nei propri ranghi dal Vietnam del Sud e produce un effetto sul morale sia degli americani sia dei sud-vietnamiti. Ogni unità di popolazione rappresenta 100,000 (la popolazione totale è di circa 21 milioni).

Patriotism (Patriottismo) E' il grado di sostegno degli americani alla guerra, sebbene comprenda anche "la maggioranza silenziosa", ovvero coloro che con il loro silenzio approvarono tacitamente la guerra ed il ruolo del congresso nel sostenere o contrapporsi ai poteri del presidente. Il suo raggio d'azione è vasto in quanto riflette la mutevolezza delle opinioni e, cosa ancora più importante, l'eccessiva influenza dell'opinione pubblica sul governo degli Stati Uniti. Può andare da un massimo di 1000 – che rappresenta l'approvazione incondizionata ad un energico intervento bellico fino a – 1000, che rappresenta il rifiuto quasi totale a qualsiasi coinvolgimento americano nell'Asia sudorientale.

Available USA Commitment (Impegno americano disponibile) Si tratta del massimo livello accettabile di impegno americano, sebbene sia possibile superare il limite a scapito del patriottismo. Questo limite segue generalmente la tendenza del patriottismo, quantunque comprenda

quella specie di inerzia governativa manifestata durante l'amministrazione Nixon, con la conseguenza che una riduzione di patriottismo si riflette in una diminuzione ritardata e graduale dell'impegno massimo effettivo.

Military Success (Successo militare) E' l'indicatore del successo delle forze del "mondo libero" nel proseguimento della guerra. E' la misura delle perdite e riflette pertanto la preoccupazione americana per il numero delle vittime – nel modello è compreso tra -100 e +100.

Economic Support (Sostegno economico) E' una sorta di impegno ed ha un suo costo in punti di impegno; influisce però direttamente, più di qualsiasi altra azione americana, sulla stabilità ed efficienza del governo del Vietnam del Sud; ha inoltre un notevole effetto sul morale. Un'unità di sostegno economico corrisponde a circa \$ 100 milioni.

Leader's Popularity (Popolarità del leader) E' l'effetto della personalità del leader del Vietnam del Sud sull'opinione pubblica – sia nel Vietnam del Sud che negli USA. I leader vietnamiti erano noti in America: la loro reputazione e rispettabilità giocavano dunque un ruolo importante. Va da -10 a +10; i numeri negativi rappresentano un leader impopolare.

SVN Stability (Stabilità SVN) E' l'indicatore finale della politica del Vietnam del Sud ed influisce sul morale americano. Quanto più elevato è questo valore, tanto meglio.

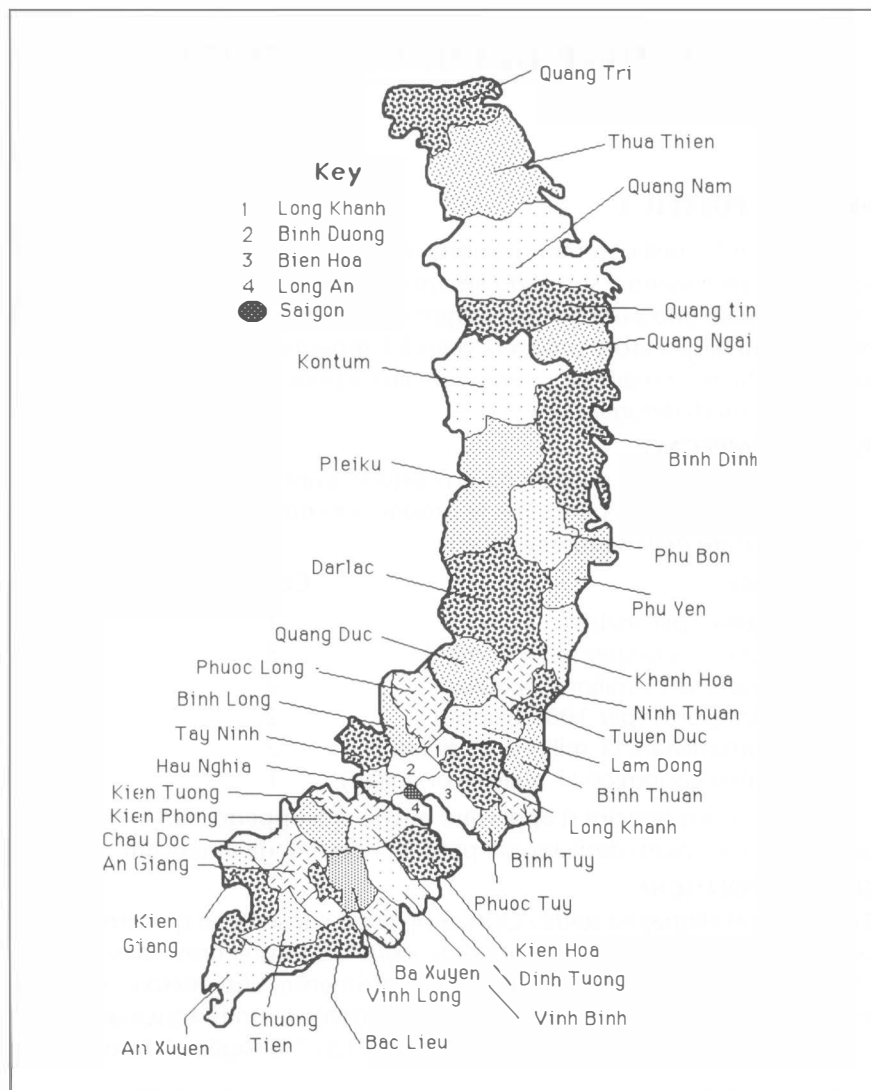
E' più difficile definire con chiarezza cosa si intenda per pacificazione. Alla fine ho usato le province del Vietnam per suddividere la popolazione. Viene riportata di seguito una lista delle varie province con relativa popolazione e tendenze politiche. "Initial%" indica a chi va il favore di quella particolare provincia, "mod" è la tendenza generale e "pop" offre un'indicazione del rapporto di ogni singola provincia nei confronti delle altre in termini di popolazione.

Il Vietnam è suddiviso in quattro parti. Si tratta di zone militari artificiali chiamate "Corps" (si pronuncia "core"). La regione più a nord era chiamata "I Corps" (la pronuncia è "eye core"), vi erano quindi le altre regioni, chiamate II, III e IV Corps. Il Vietnam era ulteriormente suddiviso in province, simili alle contee inglesi ed ognuna aveva la sua capitale. Alcune erano più popolate di altre, ed alcune erano più ben

disposte verso una parte che l'altra. La popolazione di ciascuna di queste zone militari mostrava un certo sostegno per una parte o l'altra, e proprio questa lotta per conquistare i cuori e le menti della gente fu cruciale nello svolgimento della guerra.

La parte finale del programma è la simulazione della politica sud-vietnamita. E' simile al sistema americano, se si eccettua il fatto che le variabili principali sono costituite dal successo militare e di pacificazione e dal livello di sostegno americano alla guerra.

Il simulatore della politica sud-vietnamita presenta diverse caratteristiche che rendono la situazione instabile, con la tendenza ad un colpo di stato. Questo è uno degli inevitabili fattori di fondo che ho reso costante nel gioco (come l'incapacità di invadere il Vietnam del Nord). E' importante rammentare che il governo SVN ha la memoria corta ed un fabbisogno cronico di investimenti – occorre dunque fare molta attenzione.



SEZIONE DI CONSULTAZIONE

SEZIONE POLITICA

Si entra nella presente sezione all'inizio di ogni anno. Una serie di formule determinano il sostegno americano alla guerra e da questo ricavano quale può essere il coinvolgimento e l'impegno statunitense nella guerra. Il giocatore utilizzerà quindi l'impegno disponibile per inviare unità in Vietnam e per eseguire altre azioni, quali bombardamenti ed operazioni di defogliazione.

PUNTI DI IMPEGNO

Qualsiasi cosa si faccia ha un costo in punti di impegno. Il costo può variare di tanto in tanto, ma le proporzioni rimangono molto simili a quelle riportate nella seguente tabella.

Voce	Costo
Riserve (per mille)	1
Nuove unità (per mille uomini)	3
Aviazione (1 milione di dollari)	2
Elitrasporto (per 1000 truppe)	2
Aiuto militare (1 milione di dollari)	2
Aiuto economico (1 milione di dollari)	1

Gli stessi principi si applicano anche agli impegni sud-vietnamiti, salvo che i loro punti derivano da punti concessi dagli americani.

OPZIONI POLITICHE

Commit Unit (Impegna unità) Questa opzione consente al giocatore di vedere tutte le unità, rappresentate da icone e con una breve descrizione in una piccola zona con la sua barra di scorrimento, che possono essere impegnate in guerra. Il giocatore può selezionare le unità trascinandole in un riquadro diverso nella finestra di dialogo. Un "consigliere" fornirà dei

consigli su come tale selezione verrà accolta dall'opinione pubblica e ciò costituisce l'unica indicazione del costo di tale azione in termini di punti di impegno.

In genere, i ritiri di truppe sono popolari, mentre le azioni di impegno sono impopolari. Occorre tenere presente che bombardamenti, defogliazioni, invasioni, comportano tutti una certa penalizzazione.

Withdraw unit (Ritira unità) L'opzione permette di ritirare un'unità, con concomitante diminuzione dei punti di impegno.

Reserves (Riserve) L'opzione fa aprire una finestra di dialogo nella quale si può digitare il numero delle truppe di riserva che si desidera avere per l'anno successivo.

Commit ARVN (Impegna ARVN) Questa opzione riguarda tutti gli impegni nei confronti del Governo del Vietnam del Sud e comprende le spese per l'ARVN e l'aiuto economico, espresso in milioni di dollari; anche in questo caso si ricevono dei consigli. \$1.000.000 corrisponde ad un punto economico e a 12 punti di impegno per ARVN (sufficienti per una divisione). \$1.000.000 di aiuto economico costa 3 punti di impegno, di aiuto militare ne costa 5.

Commit Airpower (Impegna l'Aviazione) Consente al giocatore di impegnare punti per l'aviazione e punti per l'elitransporto di truppe, con relativo costo in punti di impegno e consigli attinenti. I punti dell'aviazione sono distribuiti, in forma di percentuale, tra bombardamento del Vietnam del Nord, bombardamento della Rotta di Ho Chi Minh ed appoggio aereo ravvicinato per le truppe da combattimento.

SEZIONE MILITARE

NOTE DI GIOCO

Le forze comuniste trovano sempre i loro bersagli ed eseguono i loro piani anche se il giocatore non fa assolutamente nulla, tuttavia reagiscono sempre a qualsiasi mutamento della situazione. Se non si mette in pausa il gioco, esso procede alla velocità di 1 giorno ogni due, tre secondi (a seconda della velocità del computer e dalla velocità

selezionata). Le unità, se viene loro ordinato, si spostano ogni giorno e possono aver luogo dei combattimenti. Ogni anno di gioco entrano in vigore le decisioni politiche prese. E' possibile modificarle in qualsiasi momento prima della fine dell'anno in corso. Ciò significa che se, ad esempio, si ordina lo stanziamento di 100 milioni di dollari per l'appoggio aereo, tale decisione verrà eseguita solo alla fine dell'anno, proprio come se si fosse inserita in un bilancio preventivo ed il congresso l'avesse accettata. E' possibile passare, in qualunque momento, alle schermate delle cartine ed impartire ordini alle truppe, così come è sempre possibile impegnare o ritirare truppe dal Vietnam del Sud al solito costo in punti di impegno.

MOVIMENTI

Un'unità può essere di elitransporto, di fanteria o motorizzata. Unità diverse dello stesso tipo si muovono a velocità diverse, a seconda del loro grado di efficienza e del livello d'equipaggiamento. Le unità di elitransporto si muovono ad una velocità costante, le truppe di fanteria si muovono più velocemente delle truppe motorizzate in montagna, nella giungla e nelle risaie. In qualunque altro luogo le truppe motorizzate sono più veloci.

COME INTERPRETARE LE INFORMAZIONI SULLE UNITÀ

Le seguenti icone rappresentano i vari tipi di unità:

<u>Unità del Mondo Libero</u>			<u>Unità Comuniste</u>		
Fanteria		Marines	Fanteria NVA		Guerriglieri VC
Unità corazzate		Fanteria motorizzata	Unità corazzate NVA		Fanteria motorizzata NVA
Unità di elitransporto		Unità di avio-transporto			

Si tenga presente che le icone delle unità possono variare leggermente sui computer a colori. Ad esempio, le unità di elitransporto assomigliano ad unità di aviotrasporto rovesciate (il simbolo in alto ricorda i rotori) ed i rangers hanno delle frecce incrociate al posto dell'icona standard della fanteria.

Le unità comuniste non sono visibili finché non entrano in contatto con unità FWA, o non entrano o si trovano vicino ad una città principale. Le unità VC appaiono spesso dal nulla all'interno dei confini del Vietnam, come si conviene ad un'organizzazione di guerriglieri. L'esercito nord-vietnamita (NVA) scende da Nord lungo la rotta Ho Chi Minh e di solito entra nel paese da Est. Le unità americane, una volta impegnate, appaiono nelle zone militari selezionate, presso le capitali delle province o nei porti, a seconda di ciò che la capacità logistica consente di fare.

La finestra delle informazioni sulle unità contiene le informazioni seguenti:

Name (Nome) E' il nome dell'unità selezionata. Le unità sono visualizzate con la nomenclatura militare abbreviata. 1/1/1 significa (leggendo da sinistra a destra) 1° Battaglione della 1° Brigata della 1° Divisione. Un battaglione è composto da circa 500 – 1000 uomini, una brigata è formata da tre battaglioni ed una divisione è di solito formata da tre brigate. Nel gioco vi sono solo alcune unità aventi le dimensioni di battaglione; la maggior parte sono unità aventi dimensioni di brigata. I numeri singoli rappresentano in questo caso una brigata (ad esempio la 173a o l'11a) non una divisione.

Strength (Forza) E' la capacità di resistenza dell'unità.

Morale and Efficiency (Morale ed Efficienza) Sono fattori che determinano il modo in cui un'unità è in grado di combattere (forza a parte) – sul morale influiscono, ad esempio, le perdite e le vittorie, sull'efficienza il movimento costante ed il riposo. Generalmente un buon sistema per recuperare dei punti perduti consiste nel lasciar riposare un'unità.

Tipo (Tipo) Indica di che tipo di unità si tratta – artiglieria, fanteria, marines, di aviotrasporto, ecc. E' mostrato sotto forma di icona.

Combat (Combattimento) I combattimenti hanno luogo quando le aree d'operazione di unità avversarie si sovrappongono. Le icone delle unità consentono di farsi una buona idea di queste aree d'operazione; un'unità può tuttavia avere dei gruppi di punta in avanscoperta mentre si sta muovendo, il che può risultare nello scoppio di ostilità anche solo quando un'unità si sta muovendo verso un'altra. Osservare come le icone delle unità si rimpiccioliscono in proporzione alle perdite subite, per indicare che anche l'area d'operazione si è ridotta. Le dimensioni delle icone non rappresentano un valore assoluto di forza, bensì le dimensioni attuali dell'unità paragonate a quelle originali. Due unità con l'icona delle stesse dimensioni non sempre hanno la stessa forza.

Le unità americane in pattugliamento spesso passavano oltre le unità comuniste, se queste ultime non volevano essere viste e pertanto il combattimento veniva ingaggiato solamente quando i comunisti erano pronti.

I combattimenti di solito non portano alla vittoria – ma risultano semplicemente in perdite per entrambe le parti. Talvolta le forze comuniste si ritirano, talvolta no. Il vincitore in questo caso è la parte che subisce meno perdite. Il numero di uomini persi dipende da una complessa formula che prende in considerazione la forza, il morale, l'equipaggiamento e la missione di entrambe le parti. Come regola generale, un numero più elevato di uomini, una maggior efficienza ed una maggior potenza di fuoco infliggono perdite maggiori al nemico, ma non possono evitare perdite nei propri ranghi. Le teorie militari classiche suggeriscono i) di impiegare la miglior combinazione possibile delle proprie forze contro quella più debole del nemico e ii) di non dividere mai le proprie forze davanti ad un nemico numericamente superiore. Purtroppo queste due massime non sono sempre compatibili con la natura del tutto particolare della guerra in Vietnam, con la sua caratteristica dispersione di forze e l'abilità dei comunisti di evitare scontri diretti, in favore di azioni di guerriglia.

CONDIZIONI PER LA VITTORIA

In parole povere, i comunisti vinceranno se riescono a tenere Saigon per tre mesi o se catturano una percentuale sufficientemente

elevata della popolazione sud-vietnamita (circa due terzi). La vittoria arriderà agli americani se riescono ad impedire ai comunisti di raggiungere i loro obiettivi per 10 anni oppure se catturano la stessa percentuale della popolazione. Gli americani potranno inoltre vincere se riescono ad annientare la resistenza comunista (il che è estremamente difficile).

Si è detto che "tutto quello che i comunisti dovevano fare era di non perdere; gli americani non potevano vincere comunque"; se ciò non corrisponde del tutto a verità, è sintomatico dei problemi che gli americani dovettero affrontare.

SUGGERIMENTI

La strategia americana in Vietnam fu militare. Gli obiettivi politici non furono allora articolati molto bene e la linea di condotta socio-politica tenuta in Vietnam può essere meglio definita come una “ad-hocrazia”, con numerosi programmi d’aiuto in concorrenza fra loro e che dovevano fare i conti con le forze armate, il Governo del Vietnam del Sud, la corruzione e naturalmente i comunisti. Purtroppo per gli americani, la strategia comunista si articolava più su un piano politico che militare. La lotta armata rappresentava il mezzo per un fine ovvio e che godeva di ampio sostegno. Lo scopo della presente sezione è quello di presentare diverse strategie plausibili che possono essere provate nel gioco. Nessuna di queste è sufficiente da sola a garantire la vittoria; è necessario valutare la strategia a seconda delle necessità.

• FERRO E FUOCO

Questa strategia è simile a quella adottata dagli americani nel periodo tra il 1965 e il 1969. Per realizzare questa strategia, è necessario impegnare il maggior numero possibile di truppe di terra e di riserve, e sostenerle con il maggior numero possibile di bombardamenti strategici e fuoco di interdizione. Occorre utilizzare truppe ARVN e FWA nelle zone “liberate” e cercare di annientare le infrastrutture e le forze militari comuniste prima che la propria popolarità tocchi il fondo.

• VIETNAMIZZAZIONE

Questa strategia fu introdotta dall’amministrazione Nixon allo scopo di lasciare che le guerre asiatiche fossero combattute dagli asiatici, riducendo così il costo economico ed umano della guerra a carico della nazione americana. Si articolava in aiuti molto consistenti, sia di natura militare che politica, al governo del Vietnam del Sud, allo scopo di

rafforzare l'efficienza ed il potenziale delle forze armate sud-vietnamite. Se lo si desidera, questa strategia può essere integrata da un impiego massiccio dell'aviazione americana a sostegno dell'ARVN. Occorre fare attenzione al fatto che questa strategia richiede una certa stabilità nel Vietnam del Sud; in caso contrario il suo esercito si paralizzerà in un miasma di corruzione ed incompetenza e tutti gli investimenti saranno sprecati.

• GUERRA ECONOMICA

Questa strategia implica il tentativo di "comperare" la popolazione sud-vietnamita mantenendo una ridotta presenza militare. Il denaro verrà speso in progetti sociali e per la pacificazione. Di per sé, non si tratta di una strategia interamente di successo, ma rappresenta una tattica molto utile quando il calo in popolarità costringe il giocatore a ritirare unità. Si rivela un piano utile anche quando si è riusciti a sopraffare i comunisti, ma il successo militare non è sufficiente per vincere il gioco.

• COMBATTIMENTO ARIA-TERRA

Il concetto di elitrasportabilità era relativamente nuovo negli anni '60. Ora rappresenta il fulcro della strategia americana e della Nato. Si può vedere l'effetto dell'elitrasporto di truppe su grande scala in Vietnam, trasportando un elevato numero di unità e quindi impegnandole nel Vietnam del Sud. Lo scopo è quello di impiegare queste truppe in maniera più efficiente delle truppe convenzionali, in modo che questa maggior efficienza compensi il sovraccosto per il loro impegno. Si dovrebbe cercare di elitrasportare le truppe più efficienti e più potenti considerandole come delle vere e proprie truppe d'élite. Una tattica militare interessante è quella di utilizzare unità ARVN come esca, e quando queste vengono a trovarsi sotto il fuoco nemico, attaccare rapidamente con un numero schiacciante di truppe elitrasportate e sconfiggere il nemico.

• DIFESA STATICA

Difesa statica significa la difesa di obiettivi chiave strategici – porti e città principali – con il minor impegno possibile. Questa strategia richiede un vasto impegno di riserve che rimpiazzino le inevitabili perdite causate da una strategia di questo tipo. La strategia, fattore questo importante, non richiede un elevato impegno di elicotteri, dell'aviazione o di unità.

CENNI STORICI

Von Clauswitz dichiarò che la guerra è un proseguimento della politica e suo strumento. Ciò fu particolarmente vero in Vietnam. I due principali contendenti – il Vietnam del Nord e l'America – avevano entrambi obiettivi politici nella guerra, e tali obiettivi non erano compatibili con i sistemi di distruzione del nemico sul campo di battaglia della Seconda Guerra Mondiale. Alla fine, entrambe le parti minori furono sfinite dalla guerra, i VC (Viet Cong) nell'offensiva di Tet e l'esercito sud-vietnamita nelle offensive del 1972 e 1975. Tuttavia, questa non era mai stata la loro guerra – il loro conflitto consisteva in un'insurrezione. I veri scontri a fuoco ebbero luogo tra il Nord e gli Stati Uniti. Il Nord appoggiava apertamente i Viet Cong nella loro lotta per l'unificazione del Vietnam. Era una situazione che si protraeva da quando i francesi avevano lasciato il paese, in ottemperanza all'accordo di Parigi del 1954. Tale accordo aveva diviso il Vietnam, come la Corea, in due metà. Come nel caso della Germania e della Corea, l'Occidente, ed in particolare l'America, non vedevano di buon occhio il passaggio di un alleato del mondo libero al mondo comunista e pertanto appoggiarono questi paesi e li riconobbero come nazioni a tutti gli effetti. I comunisti, da parte loro, volevano farli ritornare all'ovile.

Gli americani considerarono il loro coinvolgimento in Vietnam come parte di una crociata contro l'usurpazione comunista. Divenne una politica di "contenimento". Kennedy ispirò una generazione ad "affrontare qualsiasi sacrificio" in nome della libertà. Non è tuttavia difficile mettersi nei panni dei comunisti e considerare la politica di "contenimento" come una politica di "graduale eliminazione del comunismo".

Le parole di Kennedy si trasformarono in azione quando, agli inizi degli anni '60, numerosi consiglieri e forze speciali americani si

riversarono in Vietnam. Quando Kennedy fu assassinato nel 1963, il suo successore Johnson continuò a perseguire la stessa politica. Alla fine del 1964, tuttavia, l'incidente nel Golfo di Tonkin spinse il congresso ad accordare al presidente i poteri straordinari di guerra per punire l'attacco sferrato dal Vietnam del Nord a navi da guerra americane. All'inizio dell'anno successivo iniziò l'operazione "Rolling Thunder" (Tuono rombante) che consistette in una campagna di bombardamenti sul Vietnam del Nord e nel marzo dello stesso anno 2 battaglioni di marines americani sbarcarono a Da Nang, allo scopo di proteggerne il campo d'aviazione. Questi movimenti non furono altro che le prime scosse di un terremoto di ben più vaste proporzioni. Entro breve tempo, la presenza americana in Vietnam era salita a circa mezzo milione di uomini.

Il 1965 e 1966 furono anni dedicati al concentramento delle forze americane nell'Asia sudorientale. L'esercito si adoperò al massimo per equipaggiare ed addestrare un numero sufficiente di uomini da impiegare in guerra senza dover fare ricorso alle riserve – la Guardia Nazionale, che ebbe il compito di rafforzare le forze impegnate in guerra. Il loro intervento fu chiesto solo molto più tardi e comunque fu sempre molto limitato. In un certo senso questo atteggiamento rappresentava il desiderio americano (del resto comprensibile) di combattere una guerra con metà dell'esercito. Le forze che arrivarono in Vietnam erano ottime e ben equipaggiate, ma non sufficientemente numerose e prive dell'appoggio politico per spingere a fondo i loro attacchi in modo convenzionale. Al contrario, si affidarono ad espedienti tecnici e a misure artificiali di vittoria.

Il 1967 fu l'anno dei grandi scontri e fu caratterizzato da un'importante offensiva americana nel Sud. Tuttavia la dottrina della guerra zonale, il numero limitato di soldati, e la mobilità del nemico fecero sì che l'esercito avesse ben pochi risultati da mostrare, a coronamento dei suoi sforzi, in termini di terra conquistata o vittorie morali. Dovette invece fare i conti con il numero sempre crescente di morti, con armi e magazzini catturati. Al popolo americano fu detto che la vittoria significava tutto questo.

Questi miti furono distrutti nel 1968 dall'offensiva di Tet. Per molti aspetti, si rivelò inefficace come gli attacchi americani sferrati l'anno precedente. Ciò che sbalordì l'opinione pubblica non fu tanto il tentativo fallito dei comunisti di scatenare nel Sud una rivoluzione appoggiata dalle forze militari, quanto la loro capacità di organizzare in tutta la nazione attacchi in forza. Alla fine la situazione si dimostrò un disastro militare per i comunisti. I Viet Cong cessarono di essere un'effettiva forza combattente e dovettero essere sostenuti in modo sempre più consistente dalle forze regolari del NVN. Fu tuttavia un'immensa vittoria politica, morale e di propaganda. Se i sud-vietnamiti non si sollevarono in favore dei comunisti, non fu certo per il loro appoggio al governo di Saigon, ma per la loro rassegnazione – nell'Asia sudorientale si era combattuto fin dall'inizio della seconda guerra mondiale.

Il 1969 segnò una svolta per gli americani. Essi iniziarono a cercare il modo per uscire da una guerra che stava diventando sempre più impopolare e costosa. Molti infatti, furono convinti dall'offensiva di Tet che si trattava di una guerra che non poteva essere vinta. Gli anni dal 1970 al 1972 videro il graduale ritiro delle forze di terra americane e la politica di Vietnamizzazione, secondo la quale si cercò di rafforzare ed equipaggiare le forze militari del Vietnam del Sud, senza tener conto della loro incapacità cronica a combattere. Si trattò in effetti di un abbandono da parte degli americani e sono convinto che sapessero che il Vietnam del Sud non sarebbe sopravvissuto a lungo al Trattato di Pace del 1973. Questa convinzione è surrogata dal fatto che nessun aiuto americano fu messo a disposizione della resistenza sud-vietnamita quando quest'ultima traballò per poi frantumarsi sotto i vittoriosi attacchi finali lanciati dal Nord contro il Sud nel 1975.

Il giocatore non deve ovviamente ripetere quello che gli americani fecero in realtà. Se si seguisse la loro esperienza, probabilmente si perderebbe il gioco. Ma si può avere un'idea di quello che accadde.

SCENARI

SCOPO DEGLI SCENARI

Nel gioco sono compresi alcuni scenari per dare la possibilità di giocare un gioco più breve della versione completa. E' anche un buon metodo per familiarizzare con gli aspetti militari della situazione; infine offre una scappatoia a coloro che non sono interessati agli aspetti politici del gioco.

Gli scenari simulano tre battaglie o campagne principali della guerra – Tet, Khe Sanh e l'Offensiva del 1975. Le descrizioni riportate di seguito danno un'idea dei punti principali di ognuna di esse.

TET

Fu un'importante offensiva lanciata dall'NLF nel 1968. Coinvolge un numero elevato di unità americane e sud-vietnamite, diversi alleati del mondo libero, un elevato numero di VC ed alcune unità regolari del Vietnam del Nord. Nella campagna realmente avvenuta, lo scopo dei comunisti fu quello di scatenare una rivoluzione in tutto il paese invadendo e tenendo sotto controllo il maggior numero possibile di città e paesi del Sud. Da un punto di vista militare fu un fallimento, ma il fatto che le forze comuniste riuscissero a controllare così tante città, anche se provvisoriamente, fu sufficiente a far credere a molti che la guerra non poteva essere vinta. Rappresentò una svolta decisa nella guerra. Nel gioco comunisti cercheranno di fare la stessa cosa ed il giocatore deve resistere difendendo le città e distruggendo le forze comuniste.

KHE SANH

Questa battaglia ha luogo esclusivamente nella zona militare I Corps. Coinvolge diverse divisioni NVN ed una moltitudine di unità della

marina, dell'esercito e del Vietnam del Sud. L'appoggio aereo è massiccio, ma l'elitransporto di truppe è limitato. I marines si sono fortificati sull'altipiano di Khe Sanh. Le forze NLF saranno vittoriose se riescono ad occupare Khe Sanh, gli americani se decidono le unità nemiche.

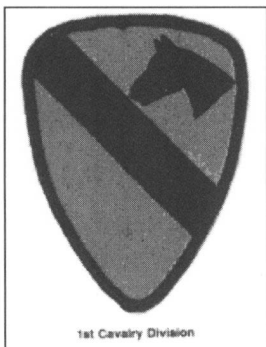
1975

Lo scenario è del tutto simile all'offensiva di Primavera del 1973, salvo che l'aviazione statunitense non è presente e le riserve ARVN sono minime. Le possibilità di vittoria per il NVN sono considerevolmente elevate, ma la facilità con cui il Nord riesce a conquistare le città nel Sud significa che sarà facile ottenere i punti richiesti.

INFORMAZIONI SULLE UNITÀ

Segue un elenco di alcune delle unità, dalle dimensioni di divisione, disponibili per l'impegno nel Vietnam del Sud. Ve ne sono altre nel programma e ne sono state aggiunte alcune fittizie per simulare la possibile creazione di nuove unità. Queste informazioni hanno lo scopo di fornire al giocatore un'idea più completa delle origini storiche di alcune delle più importanti unità presenti nel Vietnam del Sud.

1A DIVISIONE "AIR CAVALRY" (CAVALLERIA AEREA)



Arrivo in Vietnam: 11 settembre 1965

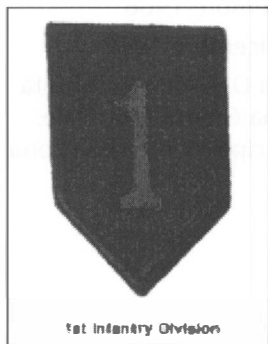
Partenza dal Vietnam: 29 aprile 1971

Questa unità discende dalla 1a Divisione di Cavalleria, creata nel 1921 e dalla 11a Divisione d'Assalto Aereo (Test), istituita nel 1963. Fu la prima divisione elitrasportata dell'esercito americano ed ebbe una brillante carriera in Vietnam, combattendo nella zona II Corps fino al 1968, quando fu trasferita nel I Corps.

Nome	Tipo Dimensioni Uomini			Nazionalità	Morale	Elitrasportata
quinta cavalleria QC	QC			USA	—	Sì
Primo battaglio- ne quinta cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
secondo battaglio- ne quinta cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
quinto battaglio- ne quinta cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì

settima cavalleria QG	QG	—	—	USA	—	Sì
Primo battaglio- ne settima cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
quinto battaglio- ne settima cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
ottava cavalleria QG	QG	—	—	USA	—	Sì
Primo battaglio- ne ottava cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
secondo battaglio- ne ottava cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
dodicesi-ma cavalleria QG	QG	—	—	USA	—	Sì
Primo battaglio- ne dodicesi-ma cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì
secondo battaglio- ne dodicesi-ma cavalleria	Fan	Bn	1000	USA	100%	Sì

1MA DIVISIONE DI FANTERIA



Arrivo in Vietnam: 2 ottobre 1965

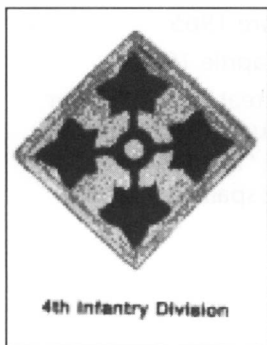
Partenza dal Vietnam: 15 aprile 1970

L'unità fu creata nel 1917 per combattere nella Prima Guerra Mondiale. Era conosciuta con il nome di "Grande Rossa" per la mostrina applicata sulle spalle dei soldati.

Nome	Tipo Dimensioni Uomini Nazionalità Morale Elitrasporta-ta					
2 Brig Fan QG	QG			USA	—	No
Primo battaglio- ne 2 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 2 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No

16 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio-						
ne 16 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
Secondo battaglio-						
ne 16 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
18 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio-						
ne 18 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio-						
ne 18 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
28 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio-						
ne 28 Brig Fan	Inf	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio-						
ne 28 Brig Fan	Inf	Bn	1000	USA	100%	No

4A DIVISIONE DI FANTERIA



Arrivo in Vietnam: 25 settembre 1966

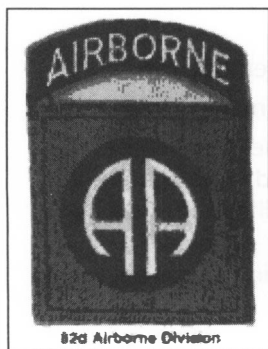
Partenza dal Vietnam: 7 dicembre 1970

Anche la 4a Divisione fu istituita per combattere nella Prima Guerra Mondiale. In Vietnam combatté principalmente nella zona militare II Corps.

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasportata
8 Brig Fan QG	QG			USA	–	No
Primo battaglio-						
ne 8 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio-						
ne 8 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
Terzo battaglio-						
ne 8 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No

12 Brig Fan QG	QG	—	—	USA	—	No
Primo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 12 Brig Fan						
secondo battaglio-	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
ne 12 Brig Fan						
Terzo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 12 Brig Fan						
35 Brig Fan QG	QG	—	—	USA	—	No
Primo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 35 Brig Fan						
secondo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 35 Brig Fan						
Terzo battaglio-	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
ne 35 Brig Fan						
39 Brig Fan QG	QG	—	—	USA	—	No
Sesto battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 39 Brig Fan						
secondo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 39 Brig Fan						
Terzo battaglio-	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
ne 39 Brig Fan						

82A DIVISIONE DI AVIOSTRASPORTO



Arrivo in Vietnam (3a Brigata): 18 febbraio 1968

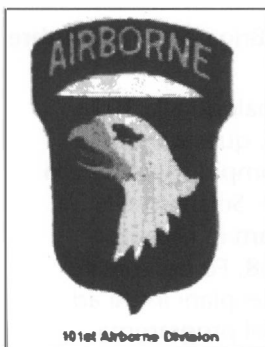
Partenza dal Vietnam (3a Brigata): 11 dicembre 1969

In modo analogo alla 101a Divisione di Aviotrasporto, questa unità fu creata per adempiere a compiti speciali nella Seconda Guerra Mondiale. Solamente la 3a brigata fu inviata in Vietnam in risposta all'offensiva di Tet del 1968. Fu ben presto ritirata. Poiché vi furono dei piani intesi ad

impiegare l'intera unità in Vietnam, è stata inclusa nel programma.

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasportata
Prima Brig QG	QG			USA	–	No
Primo battaglio- ne Prima Brig	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne Prima Brig	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
Terzo battaglio- ne Prima Brig	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
12 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio- ne 2° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 2° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
Terzo battaglio- ne 2° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
35 Brig Fan QG	QG			USA		No
Primo battaglio- ne 3° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 3° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
terzo battaglio- ne 3° Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No

101A DIVISIONE DI AVIOTRASPORTO



Arrivo in Vietnam: 19 novembre 1967

Partenza dal Vietnam: 10 marzo 1972

L'unità fu istituita nel 1942 come divisione di paracadutisti da impiegare per la liberazione dell'Europa. All'inizio fu suddivisa tra le zone I e II Corps per poi essere definitivamente trasferita in I Corps nel marzo del 1965.

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasportata
327 Brig Fan QG	QG			USA	–	No
Primo battaglio- ne 327 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 327 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
terzo battaglio- ne 327 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
12 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio- ne 50 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 50 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
terzo battaglio- ne 50 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
306 Brig Fan QG	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio- ne 306 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No
secondo battaglio- ne 306 Brig Fan	Mot.	Bn	1000	USA	100%	No
Terzo battaglio- ne 306 Brig Fan	Fan	Bn	1000	USA	100%	No

In aggiunta alle divisioni sopramenzionate, furono impiegate anche alcune unità dalle dimensioni di brigata, così composte:

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasporta-ta
11° Brig Fan QG (leggera)	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglio- ne 11° Fan	Fan	Bn	1000	USA	100 %	No
secondo battaglio- ne 11° Fan	Fan	Bn	1000	USA	100 %	No
quinto battaglio- ne 11° Fan	Fan	Bn	1000	USA	100 %	No

Tali unità erano le seguenti:

173a Brigata di Aviotrasporto

196a Brigata di Fanteria (leggera)

198a Brigata di Fanteria (leggera)

199a Brigata di Fanteria (leggera)

e la sopramenzionata 11a Brigata di Fanteria (leggera)

Le ultime quattro unità formavano la 23a Divisione di Fanteria (nota anche col nome di "Americal Division").



11th Infantry Brigade (Light)



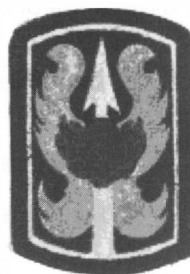
11th Armored
Cavalry Regiment



196th Infantry Brigade (Light)



198th Infantry Brigade (Light)



199th Infantry Brigade (Light)

1A DIVISIONE DELLA MARINA

Arrivo in Vietnam: 23 febbraio 1966

Partenza dal Vietnam: 14 aprile 1971

Dopo lo sbarco della 9a Brigata del Corpo di Spedizione della Marina vicino alla base aerea di Da Nang, (in quell'occasione i militari furono accolti con ghirlande quando scesero dalle loro unità anfibia d'assalto) la presenza dei Marines fu molto consistente nella zona I Corps. Parteciparono a violenti scontri a fuoco durante tutta la guerra ed in particolare nelle battaglie di Hué durante l'offensiva di Tet.

Nome	Tipo Dimensioni Uomini Nazionalità Morale Elitrasportata					
1° Regg. Marina	QG			USA	–	No
Primo battaglione 1/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglione 1/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglione 1/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
5° Regg. Marina	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
7° Regg. Marina	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
26° Regg. Marina	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
27° Regg. Marina	QG	–	–	USA	–	No
Primo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglione 2/1	Fan	Bn	2000	USA	100%	No

3A DIVISIONE DELLA MARINA

Arrivo in Vietnam: 6 maggio 1965

Partenza dal Vietnam: 30 novembre 1969

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasportata
3° Rgg. Marina	QG			USA	—	No
Primo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
4° Rgg. Marina	QG	—	—	USA	—	No
Primo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
9° Rgg. Marina	QG	—	—	USA	—	No
Primo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Secondo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No
Terzo battaglio-ne 1/3	Fan	Bn	2000	USA	100%	No

Alla guerra in Vietnam presero parte anche diverse unità di altri paesi, elencate di seguito. Si tratta rispettivamente di: Royal Australian Regiment, Royal Thai Division, The Korean Capital, la 9a Divisione di Fanteria e le 2e Divisioni della Marina.

Nome	Tipo	Dimensioni	Uomini	Nazionalità	Morale	Elitrasportata
Primo battaglione RAR	Fan	Bn	1000	Australiano	100 %	No
secondo battaglione RAR	Fan	Bn	1000	Australiano	100 %	No
3° battaglione RAR	Fan	Bn	1000	Australiano	100 %	No
Div. Reale Tail.	QG	—	—	Tailandese	—	No
Prima Brig.	Fan	Brig	3000	Tailandese	60 %	No
2° Brig	Fan	Brig	3000	Tailandese	60 %	No
3° Brig	Fan	Brig	3000	Tailandese	60 %	No

Princ. Div	QC	—	Coreano	—	No
Regg. di Cavalleria	Fan	3000	Coreano	60 %	No
Primo Regg. di Fanteria	Fan	3000	Coreano	100 %	
26° Regg. di Fanteria	Fan	3000	Coreano	100 %	No
9° Div di Fan	QC	—	Coreano		No
28°a regg. di Fan	Fan	3000	Coreano	100 %	No
29° regg. di Fan	Fan	3000	Coreano	100 %	No
30° regg. di Fan	Fan	3000	Coreano	100 %	No
seconda div Marina	QC	—	Coreano		No
1° Brig.	Fan	3000	Coreano	100 %	No
2° Brig	Fan	3000	Coreano	100 %	No
3ème Brig	Fan	3000	Coreano	100 %	No
5° Brig.	Fan	3000	Coreano	100 %	No

L'ARVN (Esercito della Repubblica del Vietnam) era l'esercito sud-vietnamita finanziato dagli americani. Era equipaggiato ed addestrato dagli americani. Seguiva i modelli americani e, quando poteva permetterselo, anche lo stile americano di combattimento. Alcune delle sue unità erano ottime, ma la maggioranza erano inefficienti e spesso inefficaci.

Erano normalmente organizzate nel seguente modo:

Nome	Tipo	Dimensioni		Brig.	Nazionalità		Morale
Elitrasportata							
Divisione ARVN	QG	Brig.	3000	SVN	50%	No	
Prima Brig.	Fan	Brig.	3000	SVN	50%	No	
Seconda Brig.	Fan	Brig.	3000	SVN	50%	No	
Terza Brigata	Fan	Brig.	3000	SVN	50%	No	

Le seguenti identificazioni di unità furono assegnate a diverse unità ARVN durante la guerra.

1a Div. Fanteria			2a Div. Fanteria		3a	4a	5a
7a	9a	18a	21a	22a	23a		

GLOSSARIO

Arclight

Attacco mediante i bombardieri B52 – 3 bombardieri sono in grado di distruggere un'area di 5 km quadrati

ARVN

Army of the Republic of Vietnam – Esercito della Repubblica del Vietnam, esercito dell'SVN

Attacchi aerei

Fuoco indiretto da apparecchi in volo

B52

Bombardieri strategici nucleari convertiti per il trasporto fino a 37.200 kg di

bombe

Battaglione

Vedi divisione

Bombardamento strategico

Bombardamento del Nord e della rotta ad opera di B52 e bombardieri tattici

Brigata

Vedi divisione

Cerca e Distruggi

Dall'inglese Search and Destroy – Nome dato ad una tattica militare americana standard – non ha bisogno di spiegazioni

Corps (Zone militari)

La pronuncia inglese è "core". Si tratta di regioni militari del Vietnam del Sud, con la zona I Corps (pronunciato "eye-core") situata nel nord e la zona IV Corps nel Sud.

Elitrasporto

L'uso di elicotteri per il trasporto di truppe

Divisione

Una divisione è composta da 3 brigate, che a loro volta sono composte da tre battaglioni. Ogni unità subordinata ha il

suo HQ (NLF); per gli americani, gli elementi HQ sono stati suddivisi in unità subordinate. Ad esempio la nomenclatura 1/2/12 indica il primo battaglione della 2a brigata della 12a divisione.

Fuoco indiretto

Fuoco proveniente da unità navali, aree o di artiglieria al di fuori della zona di combattimento

FWA

Free World Allies (Alleati del mondo libero); unità dei paesi SEATO che combatterono in Vietnam del Sud

Ho Chi Minh

Il leader del NVN (traduzione (credo): "colui che illumina")

I Corps

La regione militare più a Nord – pronuncia "eye-core"

II Corps

La zona che comprende gli altipiani centrali

III Corps

La zona comprendente Saigon

IV Corps

La zona più a sud del Vietnam del Sud, per lo più paludi e campi di riso

Impegno

La misura dell'impegno materiale e quindi politico nella guerra da parte di tutti i contendenti

Indocina

L'area dell'Asia sudorientale comprendente la Cambogia, il Laos e i due Vietnam

Khe Sanh

Base di combattimento americana, sugli altipiani della zona I Corps; anche l'assedio di Khe Sanh nel 1968

My Lai

Massacro di civili ad opera delle truppe statunitensi agli ordini del Ten. Calley

<i>NVN</i>	North Vietnamese – nord-vietnamita (i comunisti!), anche il loro esercito
<i>Oltraggi</i>	Azioni impopolari e probabilmente immorali – come ad esempio My Lai
<i>Pacificazione</i>	Programma americano e sud-vietnamita per “convertire” i contadini – nel gioco il processo per attuare il controllo della popolazione
<i>Rangers</i>	Un tipo di unità della fanteria americana
<i>RAR</i>	Royal Australian Regiment (Reggimento Reale Australiano)
<i>Riserve</i>	Un pool di truppe, istituite come le truppe regolari, utilizzate per sostituire le perdite in combattimento – un modo per rappresentare il costo politico delle perdite
<i>ROK</i>	Republic of Korea – Repubblica della Corea
<i>Rotta</i>	vedi Rotta Ho Chi Minh
<i>Rotta Ho Chi Minh</i>	Linee di rifornimento attraverso il Laos e la Cambogia al SVN dal Nord.
<i>Scenario</i>	Un insieme di dati che ricreano le circostanze, in turni di gioco, di un particolare avvenimento storico
<i>Soldati Regolari VC</i>	Erano le unità VC che parteciparono alla maggior parte dei combattimenti; unità più piccole di VC si limitavano ad azioni di guerriglia
<i>SVN</i>	South Vietnam, Vietnam del Sud; in questo documento anche il governo del SVN
<i>Stack</i>	Un gruppo di unità che operano insieme
<i>Tet</i>	Un’offensiva lanciata dai comunisti, nella giornata festiva di Tet nel 1968

Turno di gioco

Il turno di gioco più breve dura una settimana

Unità

Un'unità militare; nei termini di gioco la più piccola è un battaglione, la più grande una divisione

VC

Viet Cong (significato: Comunisti Vietnamiti) guerriglieri del SVN, finanziati dal NVN

BIBLIOGRAFIA

Segue un breve elenco dei libri da me consultati per scrivere questo programma.

FONTI STORICHE

- "Nam, The Vietnam Experience 1965-75", Various, Hamlyn.
- "Vietnam Air Wars", R.J. Francillon, Temple Press.
- "Vietnam Order of Battle", S.L. Stanton, Galahad Books. Questo libro è stato preziosissimo per le Fanormazioni relative alle unità.
- "Vietnam, A History", S. Karnov, Penguin.
- "The Rise and Fall of an American Army", S.L. Stanton, Dell Books.
- "Geopolitics in United States Strategic Planning 1890-1987", G.R. Sloan, Harvester Wheatsheaf.
- "Sideshow", William Shawcross, The Hogarth Press.
- "The Real War", J. Schell, Pantheon.
- "South East Asia", G. Hunter, OUP (1966).
- "Vietnam, Anatomy of a War 1940-1975", G. Kolko, Unwin.
- "Winners and Losers", G. Emerson, Penguin.
- "Ho Chi Minh and the Struggle for an Independant Vietnam", W. Warbey, Merlin.
- "Vietnam: the 10,000 day war", M. Maclear, Thames Methuen.

RESOCONTI AUTOBIOGRAFICI

- "Chickenhawk", Robert Mason, Corgi.
- "The Battle of Long Tan", L. MacAulay, Arrow Books.
- "Despatches", M. Herr, Picador.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240 6756.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 071-240 6756.

DOMARK