

# REPUBLIC F-84F THUNDERSTREAK

Il "tuono" di Sim Skunk Works

Angelo Moneta



L'F-84F fu un aeromobile sviluppato nel secondo dopoguerra dalla statunitense Republic Aviation Company, già famosa per altri riusciti progetti come il P-47 Thunderbolt, con l'intento di partecipare ad alcune gare promosse dall'USAF per la realizzazione di velivoli con capacità superiori e nuove tecnologie, in particolare con l'introduzione dell'ala a freccia. In sede di gara una serie di problemi economici fecero optare l'USAF per il modello Republic, nell'intento di "economizzare" tramite la rivalorizzazione del modello precedente: l'F-84E.

Quest'ultimo, però, non disponeva di ali a freccia e ci si rese conto, in breve, che si potevano riutilizzare solo in minima parte le componenti e le attrezzature della versione precedente, rendendo esiguo il risparmio.

Ci furono, inoltre, diverse problematiche da superare nella fase di sviluppo che obbligarono a nuove scelte in fatto di motori e di materiali a causa della poca disponibilità di alluminio e della necessità di ridisegnare l'area di coda per adattarla alle esigenze delle alte velocità. Queste vicende permisero l'ingresso in servizio degli esemplari non prima del 1954. Nel 1955, tuttavia, dopo aver stabilito un record di velocità tra New York e Los Angeles (tre ore e 33 minuti) ebbe inizio, nell'ambito del programma di assistenza militare denominato MAP (Military Assistance Program), la distribuzione dei velivoli ai Paesi NATO, tra cui la Francia, il Belgio, la Grecia, la Turchia, la Norvegia, la Germania e l'Italia.

L'Aeronautica Militare si dotò di poco meno di 200 esemplari del nuovo e brillante aviogetto e ne equipaggiò i suoi reparti obbligando, in taluni casi, alla ristrutturazione delle unità operative in entità più grandi, le aerobrigate, in grado

di accentrare le capacità addestrative e logistico-manutentive sia per i piloti che dovevano assimilare le nuove tecniche, sia per gli specialisti che necessitavano di ulteriori conoscenze e professionalità. L'entusiasmo del personale, l'impegnativo addestramento, l'intensa attività per adeguarsi agli standard NATO con tutte le nuove macchine favorì, tra l'altro, lo sviluppo dell'Aeronautica Militare nell'era dei jet.

L'F-84 ha accompagnato l'Arma Azzurra fino agli anni Sessanta, periodo nel quale, con l'avvicinarsi dei limiti di fatica dei velivoli e la revisione dei concetti dottrinari della NATO, si diede inizio all'era dell'F-104, con nuovi criteri e progressi tecnologici.

Negli anni Sessanta fu anche creata permanentemente la Pattuglia Acrobatica Nazionale, prima istituita a rotazione nei vari reparti. La storia della Forza Armata ricorda due prestigiose pattuglie formate da F-84F: in particolare "I Diavoli Rossi", che si esibirono in Europa e Stati Uniti e i "Getti Tonanti" che ultimarono il turno delle pattuglie prima della creazione delle "Frecce Tricolori".

L'SSW (Sim Skunk Works), già nota per la creazione di eccellenti add-on per Flight Simulator, continua la produzione di aeroplani significativi per la storia dell'aviazione e, in particolare, per quella italiana. Così, è ora disponibile su [www.vaafse.org/simskunkworks/](http://www.vaafse.org/simskunkworks/) il nuovo, sfavillante modello dell'F-84F Super Hog, messo in rete con le consuete modalità previste da SSW, che prevedono il download, previa registrazione, e la completa funzionalità per un periodo limitato di tempo al termine del quale si potrà procedere all'acquisto tramite il sito di pagamenti Paypal.

Nelle diverse sezioni del sito SSW e a corredo dei file sono



disponibili le istruzioni chiare e dettagliate per l'acquisto, l'installazione e l'attivazione di ogni prodotto. L'F-84 viene distribuito in diverse livree, a rappresentare i modelli più interessanti dei Paesi che lo hanno avuto in dotazione. Queste livree, realizzate con tecniche particolari, sono di fortissimo impatto visivo e contribuiscono in modo determinante alla qualità complessiva del progetto. Dettaggiate, con sfumature e tonalità di colori, comprendono ogni più piccolo particolare come i pannelli, le viti, i ribattini e i segni di usura, e non si limitano agli stemmi e agli emblemi essenziali, ma includono anche tutta una serie di scritte e di segnaletiche con una risoluzione tale da resistere a ogni ingrandimento senza quasi sgranare. Il cockpit, realizzato interamente in 3D, non è da meno e include la funzionalità della quasi totalità dei sistemi disponibili con una grafica calda e accattivante in grado di riprodurre una sensazione di realismo.

Tramite i file PDF allegati, nei quali è riportata la checklist derivata dai manuali originali, si potranno effettuare tutti i cicli di operazioni essenziali alle varie fasi del volo in modo pratico e funzionale, fino a raggiungere una sicura consapevolezza e un livello tale da far dimenticare spesso che stiamo operando un software e non un aeroplano vero. Poche parole sul modello tridimensionale che è in linea con gli altri elementi sopra descritti e offre la migliore base possibile per livree e colorazioni. L'aeroplano è completato da alcuni gadget che appaiono solo in certe situazioni, come la scaletta e il compressore, e accompagnato da effetti visivi e acustici.

Abbiamo analizzato fin qui un lavoro che ci ricorda da vicino, per fattura e dettaglio, le migliori realizzazioni dei modellisti, in grado di sorprenderci con sempre nuovi particolari ma, come ben noto a tutti gli appassionati, Flight Simulator non è solo questo, è soprattutto movimento e azione: due elementi imprescindibili che possono fare la fortuna o la sfortuna di un software, anche se eccellente in altri settori.

Pronti all'azione, "carichiamo" quindi l'aeroplano e veniamo accolti da una suadente voce femminile che ci comunica che l'inizializzazione del software è avvenuta correttamente e, contestualmente, da un menù di configurazione che ci consente di scegliere la combinazione preferita di carichi esterni.

Procediamo, quindi, a chiudere il canopy e a predisporre l'aeromobile, secondo checklist, per un corretto avvio e per la messa in moto. Tale procedura, anche se più complessa della tipica combinazione di tasti di FS, è sicuramente abbordabile da ogni utente e completa l'esperienza con l'F-84 ripagandoci con una sensazione di pieno controllo.

Il decollo avviene senza particolari problemi, assicurando una corsa sufficientemente lunga da giustificare la fama di "mangiatore di piste" del velivolo, mentre il comportamento in volo è maneggevole e brillante. Nella cartella dell'aeromobile è, inoltre, disponibile un file di configurazione, da utilizzare con parsimonia e prudenza da utenti un po' più esperti, che permette di abilitare/disabilitare alcuni sistemi di bordo e alcune altre funzioni che, anche se non storicamente accurate, sono utili per l'impiego in FS.

Sim Skunk Works ci offre ancora una volta un prodotto da cui traspare grande passione, dedizione e competenza e che, senza ombra di dubbio, spicca nel panorama di quanto ora disponibile per Flight Simulator. Preciso e sofisticato al punto giusto per essere gradevolmente fruibile senza risultare "angosciante", rappresenta al meglio lo "stato dell'arte" di FSX e non potrà non soddisfare ogni tipo di utente. □