

U-BOOT



Manuale Tattico

SOMMARIO

1. **Introduzione**
 - * Contesto storico
 - * U-boat Tipo VIIC
 2. **Per iniziare**
 - * Tracciare una rotta
 - * Impostare rotta e velocità
 - * Preparazione Osservatori
 3. **In mare**
 - * In transito
 - * Evitare di essere individuati
 - * Batterie
 - * Visibilità
 - * Radar e HF/DF
 - * Mine
 4. **Unità amiche**
 - * Branchi di lupi
 - * Navi da rifornimento
 5. **Contatti nemici**
 - * Individuare
 - * Identificare
 - * Considerazioni sull'attacco
 6. **Affrontare le Scorte**
 - * In superficie
 - * In immersione
 - * Attaccare una Scorta
 7. **Affrontare le pattuglie aeree**
 - * Rimanere in superficie
 - * Immergersi
 8. **Come giocare**
 - * Il Capitano
 - * Il Primo Ufficiale
 - * L'Ufficiale di Rotta
 - * Il Direttore di Macchina
- Commenti conclusivi**

1. INTRODUZIONE

La funzione di questa guida è di accompagnarvi alla scoperta degli aspetti più essenziali della vita a bordo di un U-Boot. Si dà per scontato che siano già state lette e apprese le regole del gioco. Nel corso della spiegazione sul funzionamento del gioco, questa guida vi spiegherà come comportarvi nelle varie situazioni in cui è possibile trovarsi durante le partite. Questa guida fornisce inoltre un'introduzione storica utile a comprendere le meccaniche delle battaglie sottomarine avvenute nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

Contesto Storico

Anno 1940. La Germania sta per scatenare una sorprendente offensiva lungo il fronte occidentale. La Francia sta per capitolare e i migliori marinai di U-Boot stanno decimando gli impreparati mercantili britannici. Mentre la Kriegsmarine non può competere con la British Home Fleet e non riesce a vincere battaglie marittime decisive, le forze U-Boot godono di grandi successi, e si fanno carico con gioia di far finire tonnellate e tonnellate di risorse inglesi sul fondo dell'oceano.

Durante la Prima Guerra Mondiale, la Germania era quasi riuscita nel suo intento di interrompere le rotte che portavano rifornimenti alla Gran Bretagna e decide di adottare un approccio simile con una campagna U-Boot non appena scoppia la Seconda Guerra Mondiale. Lo scopo degli U-Boot è quello di affondare più imbarcazioni Alleate possibili e l'obiettivo primario sono i convogli

Alleati che portano rifornimenti alla Gran Bretagna durante il periodo della guerra. In un primo momento, gli Alleati mancano di equipaggiamenti adatti e di procedure adeguate per difendere le proprie merci, ma le cose cambiano velocemente quando vengono introdotti i convogli, nuove tecnologie belliche anti-sommergibile e il miglioramento nelle capacità della RAF.

Il momento di gloria degli U-Boot sta dunque per vedere una fine ed una nuova bufera sta per abbattersi sull'Atlantico. È in questo momento che entrate in gioco voi per prendere il comando di un U-Boot Tipo VIIC ed iniziare la vostra storia.

U-Boot Tipo VIIC

Prendete servizio a bordo di un iconico Tipo VIIC - la spina dorsale delle forze U-Boot tedesche. Veloce e agile, si tratta di un tipo di sottomarino che affondò molte imbarcazioni

Alleate e che fu prodotto in numero ben più ampio di altri modelli di U-Boot, con un conseguente numero maggiore di perdite. Si trattava di un sottomarino di gamma media che operava principalmente nel Mare del Nord e nel Nord Atlantico. Trasportava 14 siluri, un cannone da 88mm e un cannone antiaereo da 20mm. L'U-Boot Tipo VIIC poteva inoltre posizionare mine.

La cosa più sorprendente di questo modello di U-Boot era che si poteva considerare molto di più di un semplice sommergibile: era infatti un vero sottomarino, e nel senso moderno del termine. L'U-Boot VIIC poteva restare in immersione fino a un massimo di 18-20 ore e poteva ricaricare le batterie una volta riemerso. Tuttavia, benché la sua velocità massima fosse di 17 nodi, questa si dimezzava quando l'U-Boot si trovava in immersione (poiché si cambiava propulsione e si passava ai motori elettrici). Per questo motivo, gli U-Boot erano soliti inseguire il proprio bersaglio principalmente in superficie (quando

potevano fare affidamento sui motori diesel) e si immergevano solo per avvicinare i bersagli furtivamente o se minacciati dalla presenza di velivoli o di imbarcazioni di scorta.

L'U-Boot non aveva scampo negli scontri a fuoco in superficie contro le navi di scorta dei convogli ed era obbligato a immergersi quando ne identificava uno. Ciò dava alle scorte un vantaggio sostanziale di velocità e permetteva loro di concludere velocemente la caccia all'U-Boot grazie all'ASDIC (sonar attivo) e al conseguente lancio di cariche di profondità. Per questa ragione gli U-Boot dovevano cercare di non essere individuati per più tempo possibile, così da approfittare al massimo del proprio vantaggio.

Nei capitoli che seguono vi verrà spiegato come trasformare il vostro U-Boot Tipo VIIC in una macchina da guerra ben oliata. Leggete con attenzione e ricordate: la differenza fra cacciatore e preda risiede nella vostra capacità di agire nell'ombra.

2. PER INIZIARE

L'U-Boot inizia sempre la missione partendo dalla superficie, dal momento che i motori diesel sono il mezzo favorito di propulsione per transitare rapidamente. Per raggiungere le aree della missione, dovrete coprire lunghe distanze attraverso il mare. Questa operazione richiede una navigazione abile ed una grande consapevolezza di quel che accade intorno a voi.

In genere, ogni inizio di missione prevede:

- * tracciare una rotta
- * impostare rotta e velocità
- * preparazione Osservatori

Tracciare una rotta

Questa è la prima cosa da fare a inizio missione. Il Capitano domanda all'Ufficiale di Rotta di trovare una rotta per l'obiettivo di missione e può anche dargli specifiche istruzioni su quali quadrati della Mappa è bene attraversare o evitare. L'Ufficiale di Rotta traccia quindi una rotta di pattugliamento come descritto nel paragrafo "Navigazione Strategica" del Regolamento. Si raccomanda all'Ufficiale di Rotta di annotare la rotta tracciata poiché sarà un'informazione fondamentale da cui dipendono tutte le altre manovre.

Una volta in transito, l'Ufficiale di Rotta può tener traccia dei progressi fatti verso la destinazione. Per farlo, può usare sia il Sestante per confermare sulla Mappa il quadrante in cui si trova l'U-Boot sia

controllando i tempi e usando il Righello incluso nel gioco per misurare la distanza coperta approssimativamente. Sebbene conoscere la posizione dell'U-Boot sulla Mappa Strategica sia spesso essenziale per vincere, non sempre si sa dove ci si trova durante il gioco. Errori o inesattezze nella navigazione erano molto comuni durante la Seconda Guerra Mondiale e anche dopo, prima dell'invenzione del GPS, ed essere precisi era semplicemente impossibile.

È possibile (e succederà) che l'Ufficiale di Rotta si perda a causa delle intense manovre sottomarine o a causa del cattivo tempo (che rende il Sestante inutilizzabile). In questo caso, dovrete contare sul Righello e naturalmente non dovrete andare nel panico: prima o poi riuscirete a ritrovare la vostra posizione sulla Mappa.

Impostare rotta e velocità

Per poter cambiare rotta, è necessario impostarla sul timone. Quando l'Ufficiale di Rotta è sicuro della rotta da seguire, deve cambiare la rotta e impostare i motori alla

velocità designata. Non importa quale delle due azioni esegue per prima, tuttavia se intendete muovervi nella direzione stabilita è necessario eseguirle entrambe.

Preparazione Osservatori

Mandare gli Osservatori in Plancia e dar loro l'Ordine di controllare i propri settori è la terza cosa che il Capitano deve fare all'inizio di ogni missione

(dopo aver impostato la rotta e acceso i motori). Gli Osservatori sono gli occhi dell'U-Boot e devono quindi entrare in funzione ogni volta che l'U-Boot torna in superficie.

Un Capitano in gamba Mobilita tutti (addetti ai Motori, addetti alle Zavorre, timonieri e Osservatori) usando l'Ordine Mobilitazione una sola volta per non sprecare mosse.

3. IN MARE

In transito

Durante il transito, avrete parecchie cose di cui occuparvi a bordo del sottomarino. Riparazioni e manutenzione, preparazione dei pasti, cura dei malati e dei feriti e ben altro ancora. Tutte queste cose sono importanti, ma non lasciate che assorbano completamente la vostra attenzione. Ricordate sempre che ci sono dei nemici là fuori che non vedono loro di affondarvi. Tuttavia devono prima trovarvi per poterlo fare.

Evitare di essere individuati

Come sapete già, è più rapido viaggiare in superficie. Sfortunatamente però, è un luogo in cui l'U-Boot è più vulnerabile e più facile da individuare. Potreste essere visti da imbarcazioni in superficie, da velivoli o, nelle missioni più avanzate, potreste essere rintracciati dai radar o da HF/DF (di cui scoprirete di più andando avanti). In ogni caso, un Capitano attento saprà essere pronto a immergersi in caso di pericoli in superficie.

Quando siete in immersione, è possibile capire la vostra posizione tramite Sonar o Idrofono. Si tratta di strumenti molto efficienti se usati in un range di spazio ridotto (da medio a molto vicino) e sono difficili da evitare se il nemico è già a conoscenza della vostra presenza. L'U-Boot non è mai del tutto immune al rilevamento del nemico, ma le possibilità di essere individuati diminuiscono quando siete in immersione, specie se molto distanti dal nemico.

Il movimento sott'acqua, ad ogni modo, non è tanto veloce o efficiente durante il transito o le manovre a scopo di attacco. In aggiunta, non potrete restare sott'acqua per sempre,

poiché si consuma l'energia delle batterie (che non durano mai quanto si vorrebbe).

Batterie

Il Tipo VIIC può muoversi sotto alla superficie dell'acqua per un massimo 18-20 ore, ovvero la carica massima delle batterie. Dopo lunghe immersioni, quando la batteria si sta scaricando, è necessario tornare in superficie per ricaricarle (un'operazione che può richiedere fino a 6 ore, a seconda della batteria rimasta). Cercate di non scaricare completamente le batterie, o vi ritroverete a dover tornare in superficie nei momenti meno opportuni. In linea di massima, ricaricate le batterie durante la notte, quando il nemico ha più difficoltà a vedere l'U-Boot a causa della scarsa visibilità. Sfortunatamente, i vostri nemici faranno altrettanto.

Visibilità

Il ciclo di giorno e notte, così come il meteo, influiscono sulla visibilità, sia per quanto riguarda i vostri Osservatori sia per quelli dei nemici. Inoltre, gli effetti della notte e delle condizioni meteorologiche sono cumulativi. In condizioni estreme, come durante una tempesta durante la notte, la vostra capacità di avvistare Contatti (e la capacità dei nemici) saranno duramente limitate. In questi casi, è consigliabile immergersi e affidarsi all'Idrofono per agganciare dei bersagli.

Se le condizioni meteorologiche rendono difficile l'attacco, è consigliabile continuare l'inseguimento fino a quando sarà possibile iniziare l'attacco. Quando il mare è mosso, è consigliabile anche transitare al di sotto della superficie, soprattutto perché il nemico può usare altri metodi, oltre alla vista, per individuare il vostro U-Boot.

Radar e HF/DF

Durante la guerra, gli Alleati svilupparono due tecnologie molto potenti: il Radar e il HF/DF (High Frequency Direction Finder, abbreviato 'huff-duff'). Il Radar emette delle onde radio e ne coglie l'eco che ritorna sbattendo contro gli oggetti a distanza, mentre il HF/DF è in grado di intercettare i segnali radio ad alta frequenza localizzandone con precisione la fonte.

Sebbene queste tecnologie non siano una minaccia durante le prime missioni, diventeranno sempre più pericolose nel corso della guerra, quando gli Alleati miglioreranno le proprie tecnologie. Nelle ultime missioni del gioco (vicino all'anno 1943), il nemico sarà in grado di individuare la vostra presenza dalla superficie usando strumenti ben al di là della mera capacità di vedervi, quindi anche in condizioni di visibilità limitata. Tenetelo a mente e non abbassate mai la guardia.

Mine

Le mine disseminate dal nemico costituiscono un pericolo micidiale per l'U-Boot e causeranno danni gravissimi se l'Equipaggio non sarà in grado di fronteggiarle rapidamente. Dovete mai incappare in un settore minato, fate in modo di uscirne il più velocemente possibile! La maggior parte delle volte sarete informati della presenza di mine durante il briefing o tramite aggiornamenti radio dal QG, dunque assicuratevi che l'Ufficiale di Rotta sia consapevole della loro posizione, così che possa tracciare rotte sicure.

D'altra parte, alcune missioni vi vedranno alle prese con la posa di mine. Si tratta di un compito particolarmente pericoloso, dal momento che le mine magnetiche vanno posate in acque basse, ove possano innescarsi efficacemente al passaggio di navi nemiche. La procedura di posa delle mine è molto simile a quella del lancio dei siluri, sebbene non richieda l'uso del TDC per agganciarsi a un bersaglio particolare: è sufficiente posare le mine quando ci si trova nel quadrante (o quadranti) indicato durante il briefing.

4. UNITÀ AMICHE

Può capitare che incontriate unità amiche durante una missione. Sarete sempre avvertiti in anticipo di tali incontri, durante il briefing di missione o attraverso dei messaggi radio.

Branchi di lupi

I Branchi di lupi sono gruppi di U-Boot che pattugliano e cacciano tutti insieme. Formano le cosiddette linee di pattugliamento/rilevamento per massimizzare la probabilità di individuare convogli nemici ed effettuare attacchi sincronizzati in grado di creare un effetto shock che confonda le scorte. Quando entrerete a far parte di un Branco di lupi, è fondamentale obbedire ai comandi della pattuglia, manovrando con massima precisione. Dopotutto l'idea alla base delle linee pattugliamento/rilevamento è quella di coprire un'area più vasta possibile dunque mantenere la propria posizione nella formazione è fondamentale.

Se individuate un bersaglio, dovrete immediatamente informare il Quartier Generale. Se un altro U-Boot individua un bersaglio, riceverete istruzioni via radio. Restate in contatto col Quartier Generale e attaccate il nemico quando se ne presenterà l'occasione.

Navi da rifornimento

Alcune missioni vi consentiranno di rifornirvi in mare. Ciò consentirà all'equipaggio di rifornire le proprie scorte, ma sottraendo tempo prezioso alla missione. Come sempre, spetta al Capitano decidere se rifornirvi o meno, sebbene - a volte - si rivelerà una scelta necessaria, specialmente in modalità Missioni Correlate. Il QG vi fornirà le coordinate indicative della nave da rifornimento - direttamente nel briefing di missione o tramite un messaggio radio dal QG, che rivelerà in quale quadrante della mappa potrete localizzare la nave da rifornimento. Dovrete quindi avvicinarvi alla nave e seguire le istruzioni sull'App per eseguire il rifornimento.

5. CONTATTI NEMICI

Le imbarcazioni nemiche che incontrerete possono essere sia Mercantili che Scorte. Le prime sono quello in cui dovete sperare, le seconde proveranno ad affondarvi non appena vi avranno individuato. Potreste anche incontrare imbarcazioni Mercantili armate, le quali, sebbene piuttosto rare, potrebbero trasformarsi in una vera minaccia se vi lascerete cogliere impreparati. State sempre attenti quando identificate un'imbarcazione nemica così da non cascare nei contrattacchi dei nemici.

Individuare

Ci sono molti modi di individuare dei Contatti. Quando vi trovate in superficie potrete fare affidamento sugli Osservatori in Plancia. Non appena individueranno un Contatto dovranno riferirlo al Primo Ufficiale (spunterà un messaggio nel Flusso Informazioni dell'app). Quattro Osservatori in Plancia è forse il numero perfetto, ma non sempre ne avrete a disposizione così tanti. Ad ogni modo, più marinai manderete in Osservazione più possibilità avrete di individuare i nemici prima che loro individuino voi. Ricordate che il range di visibilità degli Osservatori può essere limitato dalla notte o da cattive condizioni meteorologiche.

Quando l'U-Boot è in immersione, esistono due metodi di acquisire dei Contatti: il Periscopio e l'Idrofono. Mentre il Periscopio fornisce una migliore visuale sulla situazione (perché permette di identificare i tipi di imbarcazione nemica), l'Idrofono ha un miglio raggio d'azione e dà informazioni più precise sulla distanza e sulla rotta di un determinato Contatto.

L'Idrofono può inoltre essere usato a qualunque profondità, mentre il Periscopio può essere usato solo fino a 10 metri di profondità. Ultima informazione, ma non meno importante, il Periscopio può essere individuato! Naturalmente ciò accade solo se il nemico è vicino, ma vi consigliamo di tenerlo presente quando vi avvicinerete ad un bersaglio.

Identificare

Dopo aver individuato un potenziale bersaglio, dovete identificarlo. Il Primo Ufficiale usa lo Schema di Riconoscimento per determinare i bersagli più interessanti. Per capire di cosa si tratta, deve confrontare il profilo dell'imbarcazione individuata con quelle sullo Schema capendo così quale imbarcazione è meglio attaccare. Per fare questo, è

necessario usare la Visuale Periscopio o la Visuale Osservatore sull'App. Se possibile, cercate sempre di identificare un nemico prima di attaccarlo.

Le imbarcazioni che incontrerete si dividono generalmente in tre categorie: grandi, medie e piccole. Quelle grandi sono le più interessanti poiché le imbarcazioni Mercantili più grandi trasportano i beni che avete l'ordine di affondare. Le imbarcazioni medie sono e più pericolose perché sono Scorte, il cui principale obiettivo è quello di affondarvi o per lo meno di allontanarvi dalle imbarcazioni che stanno proteggendo. Le imbarcazioni piccole sono in genere le meno pericolose ma possono lo stesso farvi passare un brutto quarto d'ora. Sebbene infatti non siano equipaggiate con strumenti anti-sommersibile, alcune hanno sonar e bombe di profondità. Le piccole imbarcazioni, anche se disarmate, possono avvisare imbarcazioni più grandi della vostra presenza, quindi evitate di andargli incontro se non necessario.

Considerazioni sull'attacco

Quando individuate un contatto è necessario porsi alcune domande. Quanto GRT trasporta? Quante Scorte sono presenti? Vale la pena attaccare in questo momento? L'attacco non porterà il sottomarino troppo lontano dalla sua rotta? Ci sono siluri pronti al lancio? L'Equipaggio è abbastanza in forze per effettuare l'attacco? È notte o giorno? Che ore sono? Quanto manca al prossimo cambio del Turno di Guardia? Le batterie sono abbastanza cariche? Tutti questi sono fattori importanti sui i giocatori devono discutere prima di effettuare un attacco.

Quando la decisione è presa, l'attacco deve essere condotto come descritto nel paragrafo di questa Guida dedicato al Capitano. Quando giocate nel ruolo del Capitano assicuratevi di comprendere la procedura d'attacco o verrete inseguiti dalle Scorte ben prima che possiate dire "Ai siluri!".

6. AFFRONTARE LE SCORTE

Al di là dei vostri sforzi di passare inosservati, prima o poi un nemico si accorgerà della vostra presenza. Quando questo accade, restate concentrati se volete salvarvi la pelle. Esistono diverse classi di navi da scorta, ciascuna delle quali con specifiche caratteristiche: alcune saranno molto agili o veloci, altre lanceranno attacchi devastanti.

In linea generale, navi più piccole saranno più agili, ma le loro cariche di profondità avranno un'area di efficacia più ridotta. Viceversa, i cacciatorpediniere sono molto più veloci e le loro cariche di profondità hanno un vastissimo raggio di azione, ma hanno un raggio di virata solitamente più ampio di quello dell'U-Boot. A prescindere dal vostro avversario, alcuni principi di base si applicheranno a qualsiasi scenario di combattimento.

In superficie

Se una Scorta vi attacca in superficie, immergetevi immediatamente! L'U-Boot subisce danni gravi se colpito in superficie e non avrete praticamente possibilità di sopravvivere durante uno scontro all'aperto. Inoltre, le navi scorta cercheranno di speronare il vostro U-Boot. Dovrete evitare ad ogni costo questa possibilità: se ciò succedesse, l'U-Boot verrebbe immediatamente distrutto.

In immersione

Siete al sicuro dai colpi delle Scorte se vi trovate sotto alla superficie dell'acqua. Tuttavia, una Scorta è molto più veloce di un U-Boot in immersione, dunque il nemico cercherà di individuare la vostra posizione tramite Sonar per lanciarvi addosso bombe di profondità. Provate ad evitare l'attacco facendo curve rapide e brusche o andando più a fondo prima che la Scorta si avvicini troppo a voi. Probabilmente sentirete il suono del Sonar "ping" qualche momento prima che l'attacco cominci. Se doveste sentirlo, significa che siete in guai seri e dovrete agire in fretta se volete salvarvi.

Se possibile, cercate di determinare la rotta d'avvicinamento della Scorta attraverso l'Idrofono. Conoscere la direzione da cui proviene il nemico vi permetterà di elaborare delle manovre evasive più efficaci. Se individuate un Contatto che si sta avvicinando a voi rapidamente, preparatevi a effettuare manovre brusche o a immergervi in

profondità prima che la Scorta passi sopra all'U-Boot rischiando di individuarvi.

Se girerete l'U-Boot troppo presto, la Scorta potrebbe ristabilire il contatto, fare un'inversione di rotta e raggiungervi nuovamente. Se girerete troppo tardi, potreste non avere il tempo di uscire dalla zona calda. Più sarete vicino all'epicentro dello sbarramento, più aumenterà la probabilità di ricevere un colpo diretto.

Tenete conto che la Scorta perderà il contatto col sonar appena prima di un attacco perché il sonar non sarà più in grado di captare l'U-Boot (il sonar funziona infatti in avanti e verso il basso e non coglie segnali quindi una volta che la Scorta supera il bersaglio). Inoltre, alcune navi scorta sono dotate di Sonar, mentre altre no. Quelle sprovviste di Sonar saranno decisamente meno precise nel lancio di cariche di profondità, ma senza udire il caratteristico "ping" del Sonar, il loro attacco vi coglierà di sorpresa (a meno che stiate usando l'Idrofono per individuarle). Se riuscite a sopravvivere all'attacco, cogliete l'occasione per fuggire velocemente in immersione o per tornare a sferrare un attacco (la Scorta ha infatti lasciato incustodito il gruppo di imbarcazioni che proteggeva per venirvi a cercare).

Un altro fattore importante riguarda l'Idrofono della Scorta. Esattamente come l'U-Boot, le Scorte usano l'Idrofono per sentire cosa accade sotto alla superficie del mare, quindi è molto importante non fare troppo rumore quando una Scorta si trova nelle vicinanze. Vi suggeriamo di muovervi Avanti Adagio o Avanti Mezza per ridurre il livello del rumore della propulsione dell'U-Boot e aumentare le vostre probabilità di sgattaiolare via senza essere notati. Se giocate col Rilevatore di Suoni attivato, è inoltre fondamentale fare meno rumore possibile al tavolo da gioco perché qualunque rumore potrebbe essere sentito dal nemico che potrà così localizzarvi e verosimilmente preparare una risposta aggressiva.

Altri due appunti sull'Idrofono del nemico: in primo luogo non può sentirvi quando le bombe di profondità iniziano ad esplodere; in secondo luogo una Scorta non può sentirvi se vi trovate alle sue spalle, questo a causa dei propulsori della stessa Scorta che impediscono all'Idrofono di percepire i rumori dietro alla poppa.

Ultimo, ma non meno importante, ricordate di cercare di evitare gli attacchi inabissandovi in profondità. Svoltare rapidamente per far perdere alla Scorta le vostre tracce uscendo dalla kill zone è una buona tattica ma un'immersione a più di 165 metri dalla superficie spesso vi permette di evitare i radar a corto raggio. Dall'altra parte, muoversi a tali profondità espone il sottomarino ad una pressione tremenda e può comportare falle o malfunzionamenti più seri (specie se ignorati a lungo). Combattere

contro una Scorta può essere un'esperienza snervante, ma se saprete rimanere al vostro posto, mantenendo calma e disciplina, farete sopravvivere l'Equipaggio e l'U-Boot ad un'altra terribile giornata.

Attaccare una Scorta

Eliminare una Scorta potrebbe sembrare una buona idea, ma sfortunatamente non è un compito facile. Le navi di scorta sono bersagli difficili per i siluri tedeschi per una serie di ragioni, tra cui dislocamento contenuto, la demagnetizzazione dello scafo e molte altre. Le spolette dei siluri tedeschi erano notoriamente poco precise, per cui affondare una (relativamente) piccola nave di scorta si traduceva in un'impresa di estrema difficoltà. Non dimenticatevene mai, dovesse venirvi in mente di attaccare una scorta.

7. AFFRONTARE LE PATTUGLIE AEREE

Quando sentite "*Flieger alaaarm!*", significa che un velivolo è stato avvistato. I primi aerei da guerra non erano efficienti contro gli U-Boot, ma incontri di questo tipo potevano ugualmente nascondere cattive sorprese. Anche se un aereo non attacca direttamente, è in grado di riferire la vostra posizione per allertare le Scorte vicine o i gruppi di navi contro cui pianificavate un attacco. Inoltre, i velivoli possono individuare il vostro periscopio per cui ricordatevi di nascondere per evitare di essere individuati quando vi trovate a profondità periscopio. Gli aerei diventeranno una minaccia sempre più grave nel corso delle partite.

Rimanere in superficie

Se avvistate un velivolo, restare in superficie non è consigliabile sebbene in alcuni casi non ci sia altra scelta. Potrebbe non esserci abbastanza tempo per reagire, o le Condizioni Tecniche del sottomarino potrebbero non permettervi di immergervi rapidamente. In casi simili è fondamentale presidiare immediatamente il cannone antiaereo da 20mm.

Immergervi

In caso di avvistamento di un velivolo questa è l'unica azione davvero raccomandabile e l'immersione deve essere tanto rapida da evitare sia di essere individuati che di essere attaccati. È proprio a causa dei velivoli che dovrete sempre essere pronti all'immersione quando navigate in superficie.



8. COME GIOCARE

Questo capitolo vi illustra come giocare ciascun ruolo poiché ognuno è differente e richiede un certo tipo di approccio e di predisposizione mentale. L'assegnazione dei ruoli è molto importante quindi discutetene e decidete con calma in modo che tutti sappiano cosa ci si aspetta da ciascuno e conoscano i propri compiti. Sfruttate le predisposizioni e le capacità di ciascun giocatore per trovare i ruoli più adatti al loro carattere. Quando diremo "voi", in questo capitolo, ci staremo riferendo al giocatore che gioca nel ruolo di cui si sta parlando.

IL CAPITANO

Adatto a: persone nate per il comando e capaci di prendere decisioni sotto pressione.

Siete responsabili di:

- * comandare il sottomarino
- * tenere traccia degli Ordini impartiti e del Morale dell'Equipaggio
- * mobilitare l'Equipaggio
- * impartire Ordini
- * eseguire attacchi coi siluri
- * rivolgersi all'Equipaggio

1. COMANDARE IL SOTTOMARINO

Essere Capitano significa molto più che dare ordini a chiunque, quindi siate preparati a testare la vostra attitudine al comando. Per essere un leader efficiente dovreste:

- * **Fare in modo che ognuno sia concentrato e organizzato.** Se non lo farete, sarà il caos a prendere il comando dell'U-Boot.
- * **Cercare di essere chiari.** Impartite un Ordine alla volta e assicuratevi che sia portato a termine dall'inizio alla fine.
- * **Pensare con anticipo alle conseguenze,** e dare ad ognuno il tempo per rispondere ai vostri Ordini.
- * Ricordare che **ogni Turno di Guardia ha diverse icone Specialità.** Ciò significa che dovreste riorganizzare l'Equipaggio ad ogni cambio Turno per far sì che le posizioni restino sempre coperte.
- * I vostri marinai si occupano quasi esclusivamente degli attacchi col siluro. In questo modo resterete concentrati sul quadro generale del sottomarino ma vi permette anche di **aiutare gli altri giocatori.** Quando i marinai degli altri iniziano ad avere meno spazi Attivazione a disposizione, assicuratevi di dare una mano usando i vostri. Lo stesso vale per gli Osservatori dell'Ufficiale di Rotte quando l'U-Boot si trova in immersione.
- * **Stabilire le priorità:** non tutti gli Ordini sono prioritari. Ad esempio, non

preoccupatevi delle Riparazioni minori se un nemico vi sta sfuggendo! Prima impostate la rotta per l'inseguimento, poi avrete tempo di fare tutte le altre cose.

- * **Discutere le possibili soluzioni con gli altri giocatori.** Non reprimete le iniziative degli altri: qualcuno potrebbe essersi accorto di qualcosa che vi è sfuggito. Assicuratevi che tutti sappiano di poter richiedere ordini che voi impartirete, per esempio dicendo "Capitano, permesso di iniziare le riparazioni?"; il Capitano potrebbe rispondere con "permesso accordato" (e poi pagare l'Ordine)
- * **Mantenere l'iniziativa nei combattimenti.** Non fatevi individuare e agite in fretta o il nemico avrà la meglio! Se non prenderete decisione rapide, invece di combattere, vi troverete a lottare per la vostra sopravvivenza.
- * **Usare il ciclo della notte e del giorno a vostro favore.** Nelle battaglie contro i Convogli, è particolarmente importante, poiché vi troverete a seguire i nemici per lunghi periodi mentre si effettuano ripetuti attacchi. Tornate in superficie durante la notte per ricaricare le batterie e ricordate di immergervi o di aumentare la distanza fra voi e il nemico prima che sorga il sole per evitare di essere individuati.

2. TENERE TRACCIA DEGLI ORDINI IMPARTITI E DEL MORALE DELL'EQUIPAGGIO

- * **Non dimenticate di avanzare sul Tracciato Ordine e sul Tracciato Morale ogni volta che impartite un Ordine o che Mobilitate l'Equipaggio.** È buona abitudine mettere una mano sul Gettone Ordine ogni volta che state per comandare qualcosa all'Equipaggio.
- * **Fate sì che gli Ordini non vadano sprecati,** o ne pagherete presto il prezzo sul Tracciato Morale. Non è comunque la fine del mondo, ma la situazione rischia di farsi più dura.

- * **Provate a limitare le vostre ambizioni di comando: assecondate le abilità dell'Equipaggio.** Non attaccate se i vostri marinai faticano a reggersi in piedi. Farete guadagnare loro tempo se inseguirete per qualche tempo il bersaglio invece di attaccarlo immediatamente. Attaccate quando gli uomini sono pronti e riposati: avrete più possibilità di successo.
- * Non dimenticatevi di **aggiornare il Tracciato Ordini quando sentite la campanella.** È fondamentale per mantenere alta la vostra capacità di comando, prestatevi attenzione!
- * **Provate a sincronizzare i vostri Ordini con i cambi del Turno di Guardia.** Non dimenticate di consultare regolarmente il Primo Ufficiale sullo stato del Turno di Guardia in servizio - in questo modo potrete agire di conseguenza e realizzare i vostri obiettivi a lungo termine.
- * Non è troppo grave se accedete alla zona arancione del Tracciato Morale ma la zona rossa in genere indica grossi guai in vista. **Ricordate di usare le vostre Carte del Capitano** per alleviare lo stress dell'Equipaggio e migliorare il Morale quando necessario.
- * **Non è consigliabile, tuttavia, giocare le Carte mentre pagate dei costi sul Tracciato Morale.** Le Carte sono più efficaci se giocate mentre pagate i costi sul Tracciato Ordine. Cercate di non trovarvi nella situazione di dover usare le Carte quando pagate i costi sul Tracciato Morale o i bonus della Carta saranno duramente limitati.
- * **Se dovete avanzare sul Tracciato Morale oltre l'ultimo spazio, l'Equipaggio andrà nel panico e tutti saranno spacciati.** Qualunque cosa facciate, evitate di essere attaccati quando l'Equipaggio è del tutto esausto: potrebbe davvero essere la fine.

3. MOBILITARE L'EQUIPAGGIO

Quando annunciate una Mobilitazione, comunicate sempre quali Ordini volete che vengano eseguiti alla fine del movimento, così che i marinai raggiungano le giuste posizioni. Più spostamenti riuscirete a fare con una sola Mobilitazione e meglio sarà. Provate sempre a pensare con due o tre mosse d'anticipo, in modo da sfruttare al massimo ciascuna Mobilitazione.

Inoltre, assieme al vostro Equipaggio, potrete sviluppare un sistema di

comunicazione più efficiente per rendere le procedure più rapide. Per esempio, al posto di dire "Pronti per la Mobilitazione. Timone, motore diesel, casse compenso, osservatori, tenersi pronti!" potreste semplicemente dire "Tutti ai posti di manovra!".

4. IMPARTIRE ORDINI

Una volta che i marinai sono nella giusta posizione, potete impartire determinati Ordini. **È raccomandabile impartire un Ordine alla volta** ed assicurarsi che vengano eseguiti in modo completo. Dare ai giocatori più Ordini alla volta rende difficile tenere traccia di tutto e può creare confusione tra l'Equipaggio.

5. ESEGUIRE ATTACCHI COI SILURI

Lanciare un siluro avviene attraverso una procedura in più fasi. Ne vale la pena, comunque, perché permette di usare una delle armi sottomarine più potenti. Per lanciare un siluro, avrete bisogno di individuare il bersaglio, avvicinarlo con abilità, programmare il computer di lancio e infine lanciare. L'Ufficiale di Rotte e il Primo Ufficiale saranno del tutto coinvolti nei preparativi ma alla fine, saranno i vostri marinai i responsabili dell'attacco.

La regola d'oro per un attacco di successo è restare nell'ombra, anche quando il bersaglio sembra una preda facile. È consigliabile quindi avvicinare il bersaglio restando in immersione, preferibilmente a profondità periscopio (se attaccate di giorno). Restate più lontano possibile dalle Scorte. Gli attacchi notturni possono essere effettuati in superficie, dal momento che l'U-Boot è difficile da individuare di notte (anche se distante solo qualche centinaio di metri dal bersaglio!). Usate questo fattore a vostro vantaggio e attaccate di notte quando ne avete la possibilità.

Procedura

Di seguito le fasi per il lancio di siluri:

- * acquisire il bersaglio
- * spostarsi in posizione d'attacco
- * calcolare la rotta di intercettazione
- * avvicinarsi al bersaglio
- * presidiare i posti di combattimento
- * programmare il TDC
- * allagare i tubi lanciasiluri
- * fare fuoco

Acquisire il bersaglio

È possibile farlo sia attraverso il Periscopio, sia con l'Idrofono o attraverso il binocolo degli Osservatori. Fate identificare il bersaglio o i bersagli al Primo Ufficiale il prima possibile e discutete le vostre idee di manovra con l'Ufficiale di Rotte in modo che possano lavorare insieme per un approccio ottimale. Tutto questo servirà ad ottenere il migliore dei risultati alla fine dell'attacco.

Spostarsi in posizione d'attacco

La posizione di approccio ideale è di fronte al bersaglio o dal lato. Il modo più facile per raggiungere queste posizioni è seguire la stessa rotta del bersaglio e provare a sopraffarlo in superficie mantenendosi fuori dal suo campo visivo. In questo modo potrete avvicinarvi secondo una linea perpendicolare alla sua rotta come spiegato in seguito. Il momento migliore per girare è quando il nemico è di tre quarti del lato posteriore, ovvero rilevamento a circa 225 o 135 (sempre considerando che l'U-Boot stia seguendo la stessa rotta).

Calcolare la rotta di intercettazione

L'Ufficiale di Rotte deve trovare rotta di intercettazione corretta, ovvero l'angolo di approccio. L'approccio migliore sarebbe perpendicolare al bersaglio, a 90 gradi precisi rispetto alla sua rotta. Questo tipo di approccio espone il lato lungo del bersaglio e aumenta dunque le probabilità di colpirlo. Più il vettore di intercettazione si allontana dai 90 gradi, più diminuiscono le probabilità di colpire il bersaglio. Attaccare un'imbarcazione direttamente da davanti o dal retro funziona solo per bersagli molto piccoli poichè avrà quasi sicuramente dei siluri a corto raggio.

Avvicinarsi al bersaglio

Una volta calcolato il vettore di intercettazione, comincia l'approccio. Se è giorno, dovete immergervi per evitare di essere individuati. Se è notte, il nemico in genere non può vedervi, perfino nel proprio raggio di lancio dei siluri (meno di un miglio). A prescindere comunque, monitorate la posizione del nemico per tutta la durata dell'approccio. Idrofono, Osservatori o Periscopio possono essere usati per tenere traccia dei movimenti del nemico in modo che

si possano effettuare in fretta dei cambi di rotta o di velocità del vostro U-Boot. In generale, la velocità di un sottomarino Tipo VIIC non è diversa dalla tipica velocità di un Convoglio. Se l'Ufficiale di Rotte ha letto correttamente il Regolo d'Attacco, con un po' di pratica le correzioni saranno minime.

Presidiare i posti di combattimento

Non appena la rotta è stata corretta per l'approccio finale, portate la squadra addetta ai siluri in posizione. Non aspettate fino all'ultimo minuto e cercate di avere una squadra riposata nella sala di lancio dei siluri. Lanciare un'intera salva di siluri e ricaricare richiede molta fatica, per questo è meglio che i marinai siano in forma o potrebbero aver bisogno dell'aiuto degli altri giocatori.

Programmare il TDC

Questo dispositivo serve a puntare i siluri ed è necessario inserirvi le informazioni appropriate prima di poter lanciare i siluri. Assicuratevi di essere distanti più di 300 metri dal bersaglio e meno di 1 miglio o non sarà possibile effettuare l'attacco.

Allagare i tubi lanciasiluri

Dopo aver "programmato" i tubi tramite TDC, dovete allagarli. Dopo averlo fatto, i siluri saranno pronti per il lancio.

Lanciare i siluri

È il momento che tutti aspettano con ansia! Lanciate i siluri ed effettuate subito una manovra evasiva perchè, nel caso siano presenti delle Scorte, queste saranno allertate non appena sentiranno le esplosioni dei siluri.

Tipi di siluro

Siete dotati di due tipi di siluro: il siluro G7a (propulsione a vapore) e il G7e (propulsione elettrica). Ciascuno ha vantaggi e svantaggi. I siluri a vapore sono più affidabili e più veloci di quelli elettrici, tuttavia i G7a lasciano una scia visibile in superficie, e possono quindi essere individuati dagli Osservatori dei nemici, specialmente durante il giorno. Per questo motivo, è meglio usare i G7a durante la notte e a distanze ridotte. I siluri elettrici sono talvolta inaffidabili, danno

problemi, in alcuni casi non esplodono affatto o esplodono in anticipo rivelando la vostra posizione al nemico! Eppure, i siluri G7e sono più difficili da individuare e possono quindi essere usati più facilmente durante le operazioni di notte ma anche di giorno (ammesso che non falliscano).

6. RIVOLGERSI ALL'EQUIPAGGIO

Dare questo Ordine vi permette di giocare le Carte del Capitano. Ne potete guadagnare di nuove grazie al mazzo Eventi. Usatele con saggezza: sono l'unica arma a vostra disposizione per risollevare il Morale, se non si considera l'affondamento delle imbarcazioni nemiche.

IL PRIMO UFFICIALE

Adatto a: persone con una solida capacità di comunicazione e familiarità con dispositivi elettronici

Siete responsabili di:

- * usare l'App sul dispositivo
- * gestire il Timone
- * prestare il Primo Soccorso
- * identificare navi nemiche
- * ricevere e inviare messaggi radio
- * eseguire attacchi con il cannone da 88mm

1. USARE L'APP SUL DISPOSITIVO

L'App è parte integrante del gioco ed essere il Primo Ufficiale vi permette di gestire i migliori "giocattoli" a bordo dell'U-Boot: l'Idrofono, l'Enigma, i siluri e molto altro! Siete inoltre incaricati di riportare informazioni agli altri giocatori (come eventi in vista, attività dei nemici ecc.) e di inserire nell'App gli Ordini del Capitano. Di seguito trovate alcuni suggerimenti per cominciare:

- * **Riferite tutto quello che accade nel Flusso Informazioni.** Gli altri giocatori contano su di voi perché facciate loro un resoconto tempestivo della situazione – in alcuni casi essere tempestivi sarà questione di vita o di morte!
- * **Quando il Capitano impartisce un Ordine, inseritelo rapidamente,** ma assicuratevi sempre che l'Equipaggio sia in posizione prima di premere "OK".
- * **Il suono di una campanella indica un cambio del Turno di Guardia,** il che permette al Capitano di riposizionare

il Tracciato Ordine. Assicuratevi che il Capitano recepisca questa informazione.

- * **Prestate attenzione a ciò che viene detto, specialmente dal Capitano.** Monitorare la comunicazione è una caratteristica essenziale per un Primo Ufficiale poiché perdersi dei messaggi importanti può comportare dure conseguenze per tutto l'Equipaggio.
- * Allo stesso modo, un bravo Primo Ufficiale, deve **assicurarsi che tutti i giocatori sentano e comprendano le informazioni che riporta.**

2. GESTIRE IL TIMONE

Per far girare il sottomarino avete bisogno di due timonieri nella Sala Controllo. Si tratta del compito più importante dei vostri marinai quindi assicuratevi che i vostri timonieri siano in posizione in ogni momento. Gli altri marinai sotto al vostro controllo sono generalmente richiesti negli Alloggi degli Ufficiali quindi assicuratevi di riposizionare i vostri uomini non appena ne avrete la possibilità.

3. PRESTARE IL PRIMO SOCCORSO

Quando deciderete di curare le ferite dei marinai, assicuratevi che sia assolutamente necessario, poiché **i medicinali scarseggiano e in genere non possono essere ricaricati.** La vostra priorità devono essere i marinai con Gettoni Ferita nei propri spazi Attivazione, perché un ulteriore Gettone Ferita li ucciderebbe. È una buona idea raggruppare più Marinai feriti o malati in una sola sezione, così da riuscire a curarli in modo più efficiente.

4. IDENTIFICARE NAVI NEMICHE

L'identificazione dei nemici è una grossa responsabilità per il Primo Ufficiale. Innanzitutto, cercate di distinguere i Mercantili dalle Scorte, poi determinate quanto GRT potrebbe valere un determinato bersaglio. È meglio affondare le imbarcazioni più pesanti quindi prendetevi il tempo di scegliere i bersagli invece di lanciare siluri al primo avvistamento.

La lista sulla Scheda di Riconoscimento mostra diversi profili di imbarcazioni e il valore GRT approssimativo. Alcuni tipi di imbarcazione sono difficili da distinguere quindi se avete difficoltà a decidervi su un bersaglio provate a confrontare il numero e la posizione delle ciminiere e degli alberi oltre ad altri piccoli dettagli (come la

forma della prua o della poppa). È anche importante capire se un Mercantile che state avvicinando è armato oppure no.

Con un po' di pratica, imparerete a riconoscere le imbarcazioni più pesanti e i bersagli migliori perfino senza usare la Scheda di Riconoscimento.

5. RICEVERE E INVIARE MESSAGGI RADIO

Questo decodificatore è necessario per inviare e per ricevere messaggi al e dal Quartier Generale. Riceverete nuovi obiettivi secondari o vi verranno riferite minacce imminenti. Questi messaggi offrono in genere delle opportunità di alzare il vostro punteggio e portano spesso a cambiare la strategia dell'intera missione. Gli avvisi possono rivelarvi delle mine vicine o dei cambiamenti nelle attività del nemico. A volte si tratta di messaggi di poco valore, che vi avvisano di episodi avvenuti a miglia e miglia da voi ma è sempre bene restare informati e mantenere aperte le opzioni.

In ogni caso, decifrare e leggere i messaggi del Quartier Generale è strategicamente importante e deve essere fatto appena ne avete l'occasione. Inviare messaggi, inoltre, vi permetterà di fare altri punti Fama poiché starete informando gli altri lupi d'acciaio delle vostre attività.

6. ESEGUIRE ATTACCHI CON IL CANNONE DA 88mm

Quando incontrate un Mercantile isolato, è il momento di usare il cannone da 88mm. Si tratta di un modo davvero conveniente di affondare un nemico quindi usatelo non appena ne avete occasione. Controllate che i Mercantili non siano armati a loro volta, alcuni infatti hanno più di un cannone e possono tendervi delle trappole.

L'UFFICIALE DI ROTTA

Adatto a: persone con un buon senso dell'orientamento o precedenti esperienze di navigazione

Siete responsabili di:

- * navigazione (Strategica e Tattica)
- * gestire gli Osservatori in Plancia
- * preparare i pasti
- * eseguire attacchi con il cannone da 20mm

1. NAVIGAZIONE

Il ruolo dell'Ufficiale di Rotta è più semplice di quanto possa sembrare all'inizio e offre forse l'esperienza di gioco più soddisfacente. Richiede una conoscenza di pochi concetti chiave ma, fortunatamente, è necessaria poca matematica. Di seguito trovate alcuni punti per aiutarvi a impersonare al meglio l'Ufficiale di Rotta di bordo:

* **La precisione è importante ma non dovete strafare.** La Seconda Guerra Mondiale ebbe luogo prima che fosse inventato il GPS e i marinai facevano quindi affidamento al Sestante, al sole e alle stelle per orientarsi. Sebbene si trattasse di sistemi piuttosto precisi, spesso non erano in grado di determinare la posizione in condizioni meteorologiche non favorevoli e ci si ritrovava solo a miglia e miglia dal punto in cui si pensava di essere. Fa parte dell'esperienza, non conoscere con esattezza la posizione dell'U-Boot: non è troppo importante e vi accadrà molto spesso!

* **Il gioco prevede una Navigazione Strategica ed una Tattica.** La Navigazione Strategica vi permette di determinare la rotta per gli obiettivi e la vostra posizione sulla Mappa Strategica. Potete controllarla usando il Sestante o il Righello. È bene annotare le informazioni cruciali della missione sulla Mappa (come la rotta corrente, o data e ora dell'inizio della missione). La Navigazione Tattica, invece, è usata nei combattimenti. Per la Navigazione Tattica si fa riferimento alla Mappa Tattica che vi permette di determinare la posizione dell'U-Boot in rapporto a quella delle imbarcazioni che vi circondano. Questa è l'abilità più importante del vostro ruolo: in caso di errori o distrazioni, l'intero piano d'attacco potrebbe fallire. Per fortuna avete un'arma molto potente a disposizione: il Regolo d'Attacco che vi fornisce le soluzioni di cui avete bisogno, ammesso che sappiate come usarlo. Per questa ragione, **assicuratevi di familiarizzare con il Regolo d'Attacco prima di cominciare la vostra prima missione!**

* **In U-BOOT le direzioni vengono indicate in secondo un sistema di 360 gradi**, ovvero così come gli aviatori erano soliti riferirsi alle direzioni: a ore 12 ad esempio significa dritto davanti, a ore 3 significa a destra, a ore 6 alle spalle ecc. Lo schema di 360

gradi funziona allo stesso modo: 0/360 gradi significa Nord (o dritto davanti) 90 gradi è l'Est (o a destra), 180 gradi è il Sud (o alle spalle) e 270 gradi è l'Ovest (o sinistra). 0 e 360 gradi sono la stessa direzione. Se avete mai usato un compasso probabilmente avrete chiaro il concetto.

- * Dovete comprendere la differenza fra i due parametri principali di navigazione: rotta e rilevamento. Una **rotta** è calcolata in termini di punti cardinali. 0/360 gradi è sempre il Nord, 90 è l'Est, 180 è il Sud e 270 è l'Ovest. Tuttavia quando si parla di **rilevamento, i gradi si riferiscono alla Prua (il davanti) dell'U-Boot**. La Prua rappresenta i 0/360 gradi. Quindi se il Primo Ufficiale annuncia "rilevamento nemico 090 gradi", significa che il nemico si trova alla destra diretta dell'U-Boot, non a Est: la cosa è molto diversa! Per questo motivo, non dovete mai confondere, sul Regolo d'Attacco, il disco verde (rilevamento) con il disco bianco (rotta). Se li confonderete, continuerete a fare errori.
- * **Tenetevi lontani dalla costa**. Se vi avvicinerete troppo alla terra, il Primo Ufficiale vedrà una notifica sull'App per avvertirvi della scarsa profondità delle acque. Se ignorerete l'avviso, l'U-Boot potrebbe arenarsi. Se questo accade, la missione è immediatamente interrotta e i giocatori perdono la partita!
- * **Avvicinarsi alle coste della Gran Bretagna è pericoloso per diversi motivi**. Vi potreste imbattere in pattugliatori, mine e una forte concentrazione di pattuglie aeree. Non dimenticate, inoltre, che il raggio operativo e l'efficacia anti-sommersibile degli aerei nemici aumenterà col protrarsi della guerra.

Usare il Regolo d'Attacco e la Mappa Tattica

Se avete letto il Regolamento, saprete già come funziona il Regolo d'Attacco. Non è uno strumento difficile da usare, infatti potreste anche comprendere la situazione e immaginarla nella vostra mente senza necessariamente usare il Regolo d'Attacco. Tuttavia, per molte persone è più facile tenere traccia dei dati di navigazione e il Regolo d'Attacco si comporta come una specie di "traduttore": converte le cifre in direzioni per cui se lo userete in modo corretto, muovere i pezzi sulla Mappa Tattica sarà piuttosto semplice.

Un altro mezzo interessante è il Binocolo. Gli Osservatori sono sotto al vostro controllo quindi potrete sempre chiedere al Primo Ufficiale di darvi il dispositivo su cui è in funzione l'App se desiderate scrutare la situazione dal punto di vista degli Osservatori. In questo modo potete avere un'idea più chiara di come muovere i pezzi sulla Mappa Tattica.

L'Ufficiale di Rotta a livello "Difficile"

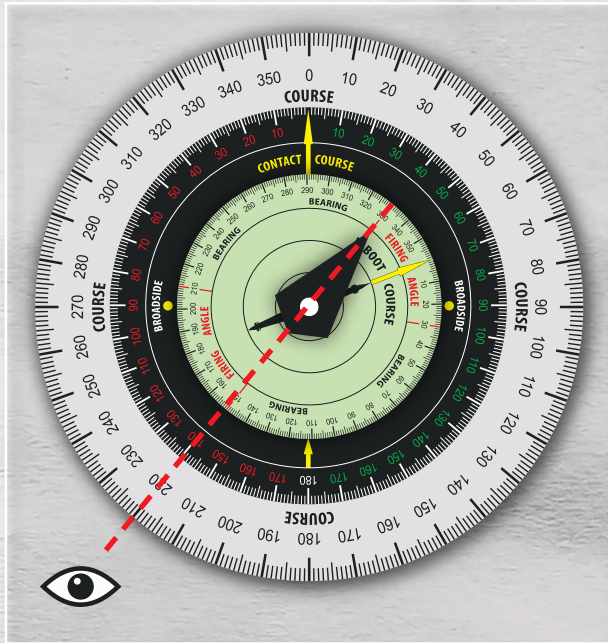
NOTA DEI CREATORI:

potete saltare questo paragrafo e andare direttamente a "Preparare l'Attacco" se non avete intenzione di giocare a livello "Difficile".

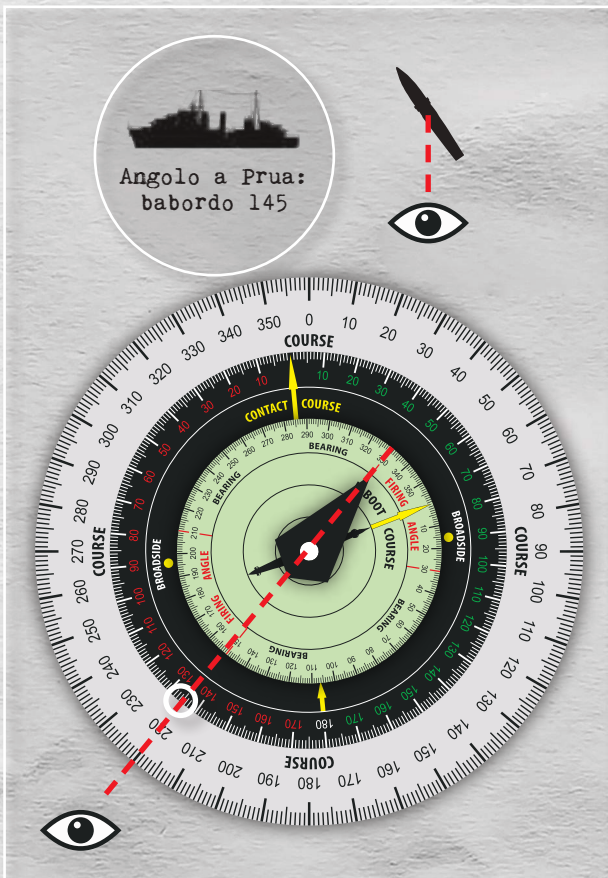
A livello Difficile è particolarmente importante saper utilizzare il Binocolo, dal momento che l'App non fornirà automaticamente la rotta dei nemici al Primo Ufficiale. In questa modalità dovrete capire da soli questa informazione, interpolando i dati di rilevamento di contatti nemici o utilizzando il lato avanzato del disco nero del Regolo d'Attacco.

Il lato coi numeri in rosso e verde vi aiuterà a calcolare la rotta del bersaglio tramite identificazione visiva. Per farlo dovrete determinare il cosiddetto "Angolo a Prua" (o Angle on the Bow, AoB) del bersaglio. ovvero l'angolo da cui lo state osservando. Se state osservando il lato sinistro del bersaglio (babordo), allora ne state osservando il lato "rosso". Viceversa, se state osservando il lato destro del bersaglio (tribordo), ne state osservando il lato "verde".

Osservate attentamente la sagoma del bersaglio e confrontatela con quelle riportate nella Scheda di Riconoscimento. In questo modo dovrete riuscire a ottenere una stima abbastanza veritiera del valore di AoB del bersaglio. per esempio, se state guardando il quarto posteriore sinistro del bersaglio, il corrispondente AoB dovrebbe essere intorno a "Babordo 135" (ovvero "Rosso" 135).



Una volta dedotto l'AoB approssimativo, potrete cercare di determinare la rotta del contatto. Per prima cosa, impostate la rotta dell'U-Boot e il rilevamento del bersaglio, quindi immaginate che la freccia rappresentante il rilevamento si estenda da una parte all'altra del Regolo d'Attacco. Ora guardate il disco nero traguardando il bordo esterno dell'intero disco, dalla parte opposta al verso della freccia.



Questa è la prospettiva da cui dovrete osservare il disco nero (il nemico); fate molta attenzione al corrispondente punto proiettato sul disco bianco! Una volta individuato, ruotate il disco nero finché il valore di AoB su tale disco si allinei col vostro punto di vista sul disco bianco. A questo punto dovrete essere in grado di leggere la rotta approssimativa del nemico, leggendo il valore indicato dalla freccia gialla sul disco nero.

Preparare l'attacco

Per portare a termine un attacco di successo dovete tracciare una rotta particolare: il vettore di intercettazione. Guardate la Mappa Tattica e discutete le manovre necessarie con il Capitano. Ci sono alcuni fattori da tenere in considerazione: la rotta del bersaglio in relazione a quella dell'U-Boot, la distanza, la velocità ecc. Idealmente, le manovre dovrebbero portare l'U-Boot di fronte al bersaglio, perpendicolarmente alla rotta del bersaglio e a portata di siluri.

Rotta di inseguimento

Se il bersaglio si allontana, è bene seguire la sua rotta per inseguirlo, mantenendo però l'U-Boot a alla distanza necessaria per non essere individuato. È anche bene inseguire il bersaglio in superficie, perché si guadagna significativamente in velocità. Potrebbe essere necessario cambiare la rotta, aprendo o chiudendo la "V", per aumentare o chiudere lo spazio fra l'U-Boot e il suo bersaglio.

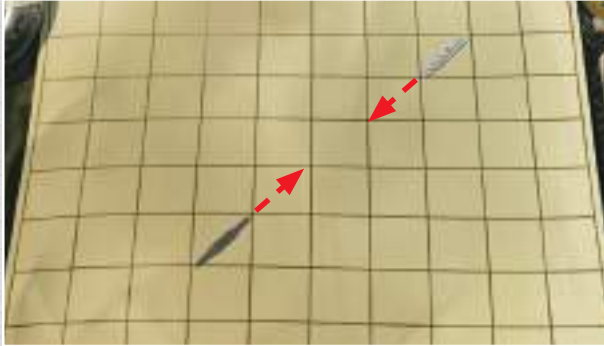
Vettore di intercettazione

Dopo aver superato il nemico, l'Equipaggio deve prepararsi a far girare l'U-Boot secondo un vettore di intercettazione a 90 gradi durante l'immersione per evitare di essere individuato. L'Equipaggio deve restare concentrato mentre avvicina il bersaglio perché spesso si rendono utili delle correzioni di rotta o di velocità. Osservate il bersaglio con il Periscopio o usate l'Idrofono per assicurarvi di effettuare un approccio preciso.

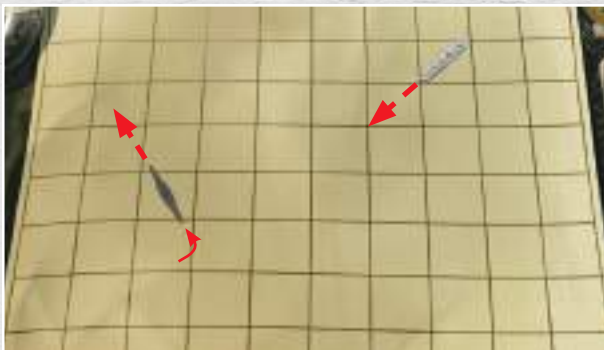


Esempi di manovra:

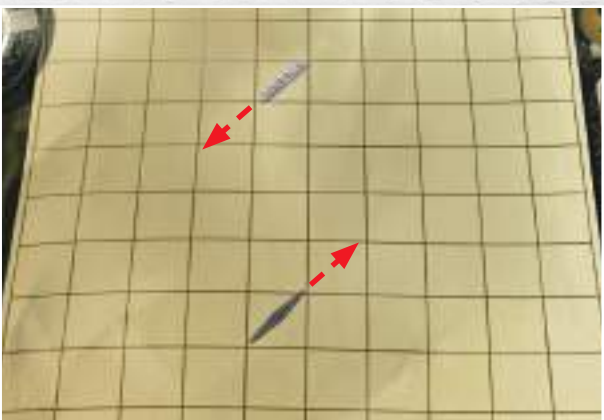
Ecco alcuni esempi utili. Si dà per scontato che l'U-Boot sia in superficie e che non sia stato individuato dal nemico.



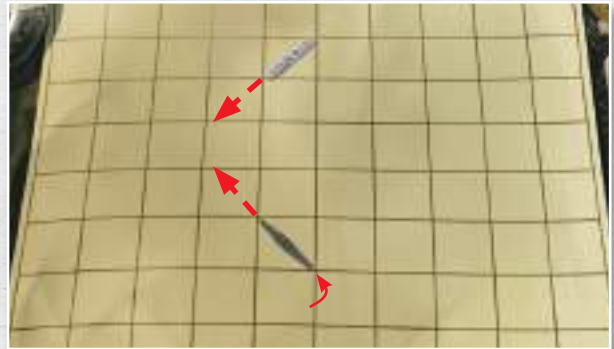
Durante una rotta di collisione col nemico, non è mai consigliato continuare a muoversi - le velocità dell'U-Boot e del nemico si sommano e accorceranno le distanze più velocemente di quanto immaginate.



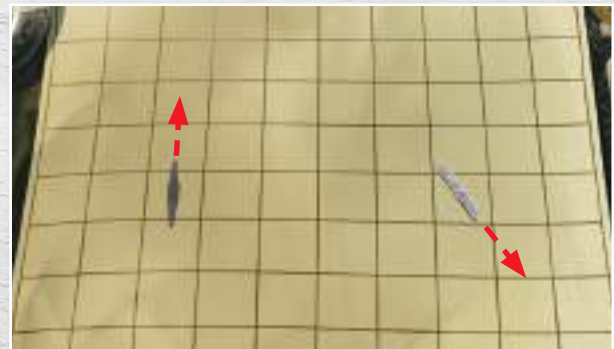
Immergersi sembra una buona idea ma è meglio girare l'U-Boot, prima di immergersi. Se ci sono Scorte nel gruppo, infatti, sarete verosimilmente individuati con il sonar.



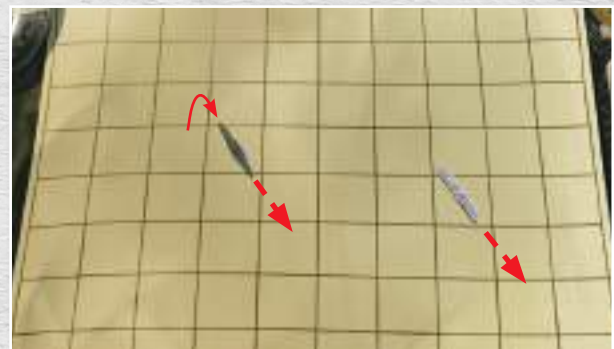
Su rotte parallele sarà sufficiente immergersi per mantenersi in sicurezza.



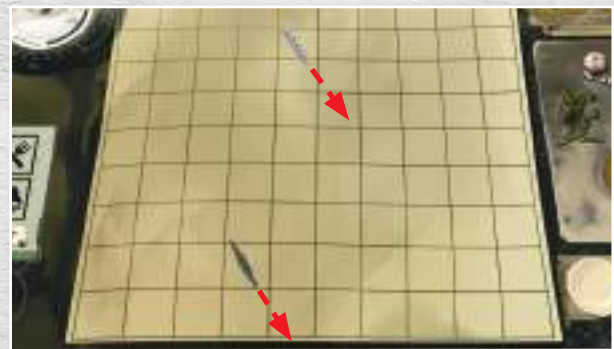
Se, tuttavia, decidete di attaccare, dovrete impostare un approccio laterale per attaccare il nemico.



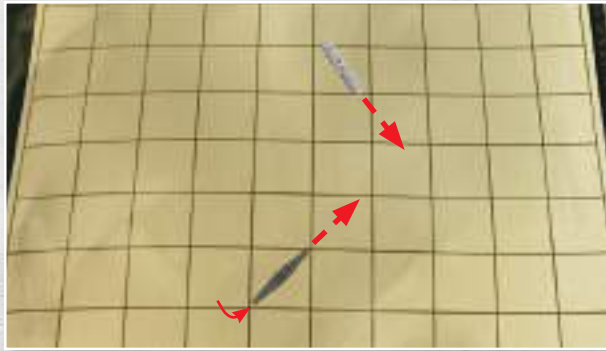
Se il nemico si allontana e desiderate raggiungerlo...



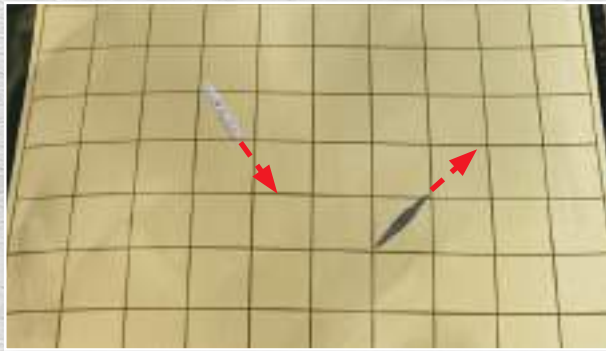
...è meglio impostare una rotta di inseguimento (ovvero quella del nemico) cercando di evitare il contatto visivo.



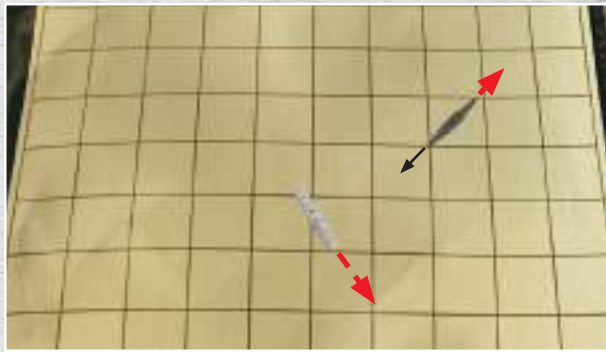
Quando usate i Motori Diesel Avanti Tutta, l'U-Boot è più veloce della maggior parte dei Mercantili, e li potrete recuperare in poche ore (del tempo del gioco).



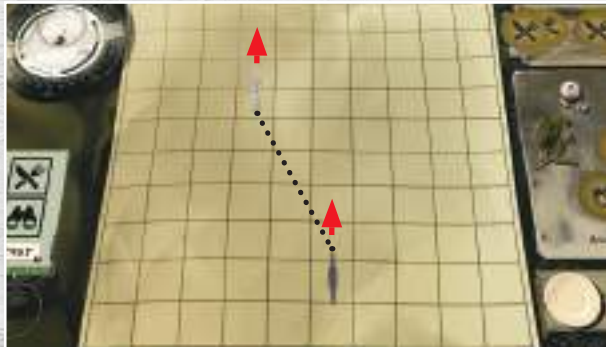
Una volta superato il bersaglio, girate il vettore di intercettazione per avvicinare il nemico dal lato e immergetevi. A questo punto usate l'Idrofono e/o il Periscopio per correggere rotta e velocità.



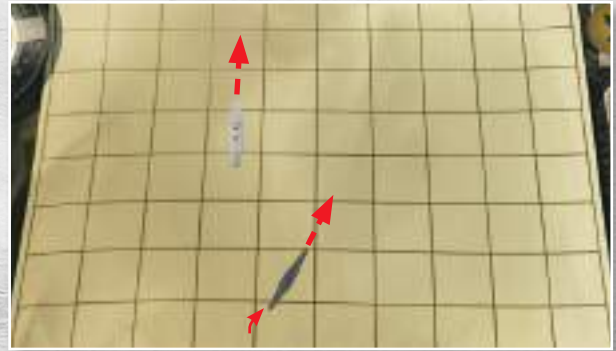
Se mai il nemico si trovasse alle vostre spalle...



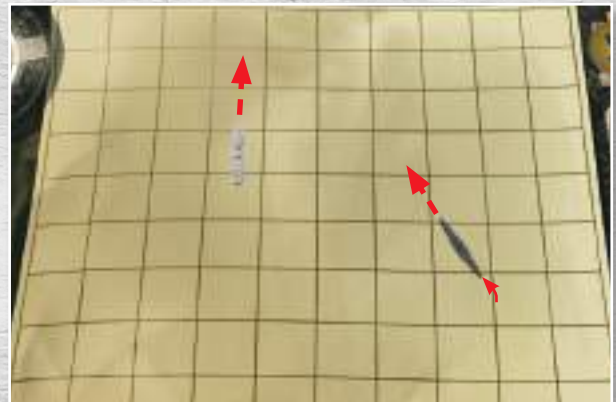
...allora non dimenticate che avete un lanciasiluri di poppa!



Quando vi avvicinate al bersaglio ma la distanza si sta accorciando pericolosamente...



Dovete cambiare la rotta per "aprire la V" e spostarvi un po'.



Se, invece, volete accorciare le distanze, potete fare leggere correzioni verso il bersaglio per far convergere le rotte.

2. GESTIRE GLI OSSERVATORI IN PLANCIA

Durante la Mobilitazione manderete probabilmente gli Osservatori in Plancia. L'U-Boot passa molto tempo in superficie e il vostro Equipaggio deve controllare la situazione dalla Plancia quando vi trovate fuori dall'acqua. Non dimenticate di farli tornare all'interno dell'U-Boot quando il Capitano dà l'Ordine di immersione! Quando il sottomarino torna sott'acqua, gli Osservatori non avranno molto da fare, dunque possono aiutare gli altri giocatori, specie se i loro marinai iniziano ad essere a corto di Gettoni Attivazione.

3. PREPARARE I PASTI

Un'altra delle vostre responsabilità è preparare i pasti per tutto l'Equipaggio. Dovete preparare i pasti una volta al giorno. Il menù può influenzare il Morale dell'Equipaggio. Se avete la possibilità di effettuare più combinazioni, non preparate subito la migliore se il Morale è già alto. Meglio cucinare pasti deliziosi quando il Morale inizia ad abbassarsi.

4. ESEGUIRE ATTACCHI CON IL CANNONE DA 20mm

Il cannone antiaereo (AA) rappresenta l'ultima spiaggia nel caso una pattuglia aerea dovesse avvistarvi mentre siete in superficie. Se vedete il nemico avvicinarsi e non avete la possibilità di immergervi, potrebbe rivelarsi una buona idea fare fuoco sul velivolo in un tentativo disperato di allontanarlo (o addirittura di abbatterlo).

IL DIRETTORE DI MACCHINA

Adatto a: persone con molta resistenza allo stress e abilità nel distinguere le priorità.

Siete responsabili di:

- * riparazioni
- * comandare addetti a Motori e Zavorre
- * aggiornare il Profondimetro e il Telegrafo della Sala Motori
- * monitorare la Visuale Tecnica

1. RIPARAZIONI

Il vostro è un ruolo molto importante a bordo dell'U-Boot. Essere incaricati delle Riparazioni e occuparsi per la maggior parte dei compiti che riguardano le manovre significa che il successo della missione dipende ampiamente da voi. Avete inoltre la responsabilità di neutralizzare le Condizioni Ambientali pericolose e di salvare l'U-Boot da un destino tragico in caso di danni molto seri! Prima che le cose raggiungono quel livello però, sarete incaricati di svolgere i lavori di manutenzione di routine: non sottovalutateli perché possono peggiorare col tempo e trasformarsi in problemi seri. Ecco qualche suggerimento per cominciare:

- * **Segnate immediatamente sulla Visuale Tecnica tutte le Condizioni Tecniche e Ambientali che vi vengono riportate.** Il Primo Ufficiale vi riferirà tutte quello che dovete sapere quindi fate attenzione quando parla.
- * Il Primo Ufficiale riporterà sempre a voi qualsiasi problematica tecnica, **prestate dunque molta attenzione** a quello che vi dice.
- * **Quando il Primo Ufficiale vi riferisce di Condizioni Tecniche a bordo, potete chiedergli di verificare quanto siano seri i danni.** Dopo qualche partita vi farete un'idea del numero di marinai preferibile

per svolgere ciascuna Riparazione ma anche allora, assicuratevi sempre della gravità dei danni.

- * **Di tanto in tanto, domandate agli altri giocatori di aiutarvi con le Riparazioni.** La vostra squadra è sempre molto impegnata durante le manovre e non va bene lasciare i Motori o le Zavorre incustoditi. Per questo motivo, in quanto Ufficiale incaricato delle Riparazioni, richiedete che i marinai degli altri giocatori vadano a Riparare il più possibile.
- * Assicuratevi che i marinai abbiano il giusto equipaggiamento per occuparsi di determinate Condizioni Ambientali. **Tenete traccia di dove si trovano i Gettoni Strumento**, in modo da non sprecare movimenti e da non richiedere ulteriori Ordini Mobilitazione.
- * Lo stesso discorso vale per le Casette degli Attrezzi. **Imparate a ottimizzare i processi di Riparazione usando le Carte**, in modo che venga Attivato e Impiegato il minor numero di marinai possibile.
- * Se il numero di marinai che effettua una Riparazione cambia nel corso della Riparazione, dovete riferirlo immediatamente al Primo Ufficiale che deve riportare il nuovo dato sull'App.

Breccie nello Scafo

Quando una carica di profondità esplose molto vicino all'U-Boot, si possono verificare seri danni, inclusa una Breccia nello Scafo. Se dovesse succedere, siete incaricati di salvare il sottomarino dall'affondamento. In caso di Breccia nello Scafo, mantenete la calma e agite più in fretta possibile.

Innanzitutto dovete capire quale Sezione presenta la Breccia. Non prendete il puzzle freneticamente perché dovete prima riunire la squadra di Riparazione nella Sezione in cui è presente la Breccia e subito dopo Attivarli. SOLO ALLORA potrete occuparvi del Puzzle Tecnico.

In secondo luogo, non andate nel panico. Se riuscirete a riunire rapidamente la squadra di Riparazione avrete molto tempo per risolvere il Puzzle. Quando lo starete risolvendo, provate ad eliminare i pezzi di cui non avete certamente bisogno. Ad esempio, se si apre una Breccia nello Scafo nella Sezione 1, potete escludere subito pezzi riguardanti il Motore Diesel o la Cambusa (dopotutto si trovano dall'altra parte dell'U-Boot).

Se vi accorgete che il tempo sta per finire e che non ce la farete a risolvere il Puzzle in tempo, allora è fondamentale evacuare la Sezione prima che si allaghi e venga chiusa a tenuta stagna. Chiedete al Capitano di Mobilitare l'Equipaggio e uscite, portando con voi tutte le risorse che sono presenti in quella Sezione.

2. COMANDARE ADDETTI A MOTORI E ZAVORRE

Tutti e quattro i membri del vostro equipaggio partecipano alle manovre, quindi sarà meglio tenerli pronti per tutta la durata del gioco. Ciò significa anche che dovrete riposizionare i vostri uomini ad ogni Turno di Guardia, quindi fate buon uso di ogni Mobilitazione (o richiedetene una al Capitano, se necessario).

3. AGGIORNARE IL PROFONDIMETRO E IL TELEGRAFO DELLA SALA MOTORI

I due Misuratori che vedete sulla vostra Plancia sono il Profondimetro (a sinistra) e

il Telegrafo della Sala Motori. Aggiornateli quando i loro valori cambiano. Sebbene non siano fondamentali, si tratta di due strumenti molto utili per visualizzare velocemente informazioni importanti per voi e per gli altri giocatori che vi permetteranno di risparmiare tempo piuttosto che chiedere le stesse cose al Primo Ufficiale (che potrebbe avere questioni più impellenti da sbrigare).

4. MONITORARE LA VISUALE TECNICA

In quanto Direttore di Macchina, dovrete sempre essere consapevoli della situazione sulla Visuale Tecnica. Dovrete monitorare la posizione degli Strumenti, delle Condizioni Tecniche e (ben più importante) delle Condizioni Ambientali, che rappresentano le minacce più gravi per l'Equipaggio. Quando avviene una Condizione Ambientale, fate presente agli altri giocatori la presenza di Sezioni Pericolose e ricordate loro di risolvere i Danni all'Equipaggio durante la Mobilitazione e durante il cambio del Turno di Guardia.



Commenti conclusivi

Ci auguriamo con tutto il cuore che questa breve guida vi fornisca un aiuto per preparare la vostra prima missione. Conoscete ora come cominciare, come prepararsi per un attacco e cosa fare in caso di avvistamento da parte del nemico. È tempo di passare dalla teoria alla pratica. Non appena inizierete a giocare scoprirete che il sistema di gioco è più facile da capire di quanto sembri e che a vera sfida di questo gioco consiste nell'essere sempre consapevoli della situazione, nel saper organizzare le priorità e nel portare a termine i comandi in modo ottimale. Probabilmente non padroneggerete bene tutti gli strumenti in una sera, ma speriamo che questa Guida Tattica vi accompagni nel vostro cammino per diventare il più famoso equipaggio U-Boot della storia.

Ancora mille grazie per aver accettato la sfida di U-BOOT e buona caccia!

Artur Salwarowski & Bartosz Pluta



Cranio Creations s.r.l.
Via del Caravaggio 21, 20144
Milano, Italia
www.craniocreations.it



PHALANX

PHALANX CO. LTD
Craven House, 40-44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk



Iron Wolf Studio S.A.
Ul. Mickiewicza 18/6, 40-092
Katowice, Poland
www.ironwolfstudio.com
www.uboottheboardgame.com