

SOMMARIO

PER INIZIARE	2
Installazione	2
CONFIGURAZIONE DEL GIOCO	3
Avviare il gioco	3
Usare i menu	3
Opzioni	3
MODALITÀ DI GIOCO	7
Modalità offline	7
Submarine School (Accademia navale)	7
Career (Carriera)	9
Quick Missions (Missioni rapide)	11
Single Patrols (Pattugliamenti singoli)	17
Museum (Museo)	18
Modalità online	18
COME GIOCARE	19
L'interfaccia di gioco	19
Le postazioni	26
MULTIGIOCATORE	49
Giocare online	49
Interfaccia multigiocatore	50
Modalità multigiocatore	55
Schede e ordini	55
APPENDICE	59
Comandi di base	59
Comandi di navigazione	59
Comandi di postazione	59
Comandi di attacco	60
Altri comandi	60
GARANZIA	TERZA DI COPERTINA
SUPPORTO TECNICO	TERZA DI COPERTINA

PER INIZIARE

Questa sezione ti spiegherà come giocare a Silent Hunter®: Wolves of the Pacific. Consigliamo di leggere questa sezione anche ai veterani delle precedenti edizioni di Silent Hunter, così da avere a disposizione informazioni aggiornate.

INSTALLAZIONE

INSTALLARE SILENT HUNTER®: WOLVES OF THE PACIFIC

Prima di giocare, occorre installare Silent Hunter: Wolves of the Pacific. Per installare, inserisci il primo CD di Silent Hunter: Wolves of the Pacific e attendi la comparsa della schermata di avvio.

Clicca su Install (Installa) e segui le istruzioni su schermo.

Se sul tuo computer la funzione di AutoPlay è disattivata, dovrai avviare il programma di installazione manualmente. Seleziona Esplora risorse dal sottomenu Programmi del menu Start di Windows, quindi seleziona l'icona del CD di Silent Hunter: Wolves of the Pacific per visualizzare i contenuti del CD e clicca due volte sul file Setup.exe.

RIMUOVERE SILENT HUNTER: WOLVES OF THE PACIFIC

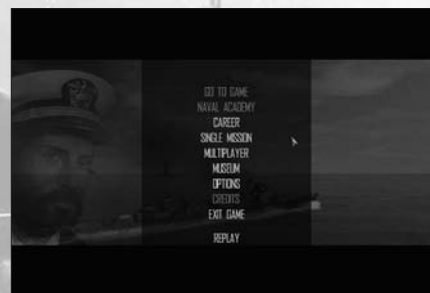
Per rimuovere il gioco, seleziona Uninstall (Rimuovi) dal sottomenu di Silent Hunter nel menu Start, oppure seleziona Impostazioni dal menu Start, quindi Pannello di controllo, Installazione applicazioni, clicca su Silent Hunter: Wolves of the Pacific e poi su Aggiungi/Rimuovi. Il gioco verrà rimosso insieme a tutte le sue componenti, salvo le partite salvate.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

AVVIARE IL GIOCO

Al termine dell'installazione, sul desktop apparirà un collegamento al gioco. Da questo momento in poi, puoi avviare il gioco cliccando sull'icona SH4.exe presente sul desktop, oppure apri il menu Start e seleziona Programmi/Ubisoft/Silent Hunter 4/Play Silent Hunter 4.

Quando il gioco viene avviato, appariranno il logo di Ubisoft e il filmato introduttivo di Silent Hunter 4, quindi verrà visualizzato il menu principale, attraverso il quale puoi accedere a tutte le caratteristiche del gioco. Per ulteriori informazioni, consulta le sezioni corrispondenti di questo manuale.



USARE I MENU

TASTIERA

Usa il tasto Esc per tornare alla schermata precedente.

MOUSE

Per visualizzare le informazioni, posiziona il puntatore del mouse sull'icona o sulla parte di testo desiderata. Per selezionare e confermare una scelta, clicca sull'icona o sulla parte di testo desiderata. Per tornare alla schermata precedente, clicca sul pulsante Back (Indietro).

OPZIONI

Le opzioni sono raggruppate in tre categorie:

- Sound (Audio)
- Graphics (Grafica)
- Gameplay (Gioco)

OPZIONI AUDIO

- **Master Volume (Volume complessivo)** permette di regolare il volume complessivo del gioco. Spunta il relativo riquadro per portare il volume complessivo a zero (modalità silenziosa).
- **Sound Volume (Volume effetti sonori)** permette di regolare il volume degli effetti sonori. Spunta il relativo riquadro per portare il volume a zero (modalità silenziosa).
- **Music Volume (Volume musica)** permette di regolare il volume della musica. Spunta il relativo riquadro per portare il volume a zero (modalità silenziosa).
- **Voice Volume (Volume dialoghi)** permette di regolare il volume dei dialoghi. Spunta il relativo riquadro per portare il volume a zero (modalità silenziosa).
- Per rendere effettive le modifiche clicca sul pulsante **Apply Changes (Applica modifiche)**.



OPZIONI GRAFICHE

Le opzioni grafiche possono essere modificate in due modi: puoi scegliere tra una delle tre configurazioni predefinite (Low, Medium, High - ossia Basso, Medio, Alto), che comporta la selezione o esclusione automatica di determinate opzioni grafiche in base al livello di dettaglio complessivo prescelto, oppure puoi modificare le singole opzioni manualmente, spuntando o no i corrispondenti riquadri. In questo caso, il livello di dettaglio complessivo verrà impostato su Custom (Personalizzato).

- **Game Resolution (Risoluzione):** puoi selezionare una tra le tante risoluzioni previste nel menu a discesa. In base alla scheda video usata, le prestazioni potrebbero risentire con risoluzioni molto elevate.
- **Ship 3D Damage (Danni 3D alle navi):** i danni alle navi possono essere visualizzati con tre livelli di dettaglio. Il livello massimo offre la migliore esperienza di gioco ma può influire negativamente sulle prestazioni.
- **Character Detail (Dettaglio personaggi):** abilita/disabilita la normale mappatura sui personaggi.
- **Particle Density (Densità particelle):** seleziona la densità delle particelle nel gioco. Maggiore è la densità, peggiori potrebbero essere le prestazioni.
- **Window Mode (Modalità finestra):** scegli se giocare in modalità finestra o a schermo intero.
- **Post-Process Filters (Filtri post-elaborazione):** seleziona l'opzione se vuoi applicare i filtri fotografici alle schermate.
- **Full Scene Glare (Bagliori solari):** seleziona l'opzione per abilitare i bagliori solari.
- **Light Shafts (Luce sott'acqua realistica):** seleziona l'opzione per abilitare il comportamento realistico della luce sott'acqua.

- **Environmental Effects (Effetti ambientali):** seleziona l'opzione per abilitare le nuvole, le ombre e la nebbia volumetrica.
- **3D Ship Wakes (Fenditura acqua 3D):** seleziona l'opzione per abilitare la fenditura dell'acqua da parte delle navi in 3D.
- **Detailed Wave Ripples (Incrispatura onde dettagliata):** seleziona l'opzione per rendere più fotorealistiche le onde.
- **Normal Ship Maps (Mappatura normale navi):** abilita/disabilita la normale mappatura sulle navi.
- **Ship Caustic Effects (Effetti solari sulle navi):** seleziona l'opzione per abilitare sulle navi gli effetti della luce solare riflessa sull'acqua.
- **Texture Quality (Qualità texture):** scegli tra texture di bassa o alta qualità.



OPZIONI DI GIOCO

Le impostazioni di gioco influenzano il realismo dell'esperienza di gioco. Al 100% di realismo, occorrerà conservare carburante a sufficienza per tornare entro un raggio di 25 km dal proprio porto, per poter tornare alla base (una volta all'interno del raggio dei 25 km, premi il tasto Esc e seleziona l'opzione Dock at Port (Attracca al porto)).

- **Limited Batteries (Batterie limitate):** selezionando l'opzione, le batterie che alimentano i motori elettrici del sottomarino saranno limitate. In questo modo il tempo totale di immersione risulterà limitato (aggiunge 5% al realismo).
- **Limited Compressed Air (Aria compressa limitata):** selezionando l'opzione, il sottomarino consumerà una certa quantità di aria compressa per emergere, incanalandola nelle casse di zavorra (ballast tanks). Terminata la scorta d'aria compressa, sarà molto difficile risalire. L'aria compressa viene rigenerata dal compressore quando il sottomarino naviga in superficie. Il compressore è dunque una componente essenziale del sottomarino (aggiunge 1% al realismo).
- **Limited O2 (Ossigeno limitato):** quando il sottomarino è in immersione, l'equipaggio consuma ossigeno e produce anidride carbonica (CO2). Col tempo, l'aria diventa irrespirabile, influenzando le prestazioni dell'equipaggio che rischia perfino la morte. Selezionando l'opzione, sarai costretto a riemergere di tanto in tanto per ricostituire la scorta di ossigeno (aggiunge 6% al realismo).
- **Limited Fuel (Carburante limitato):** selezionando l'opzione, avrai a disposizione una quantità di carburante, e quindi un'autonomia, limitate e sarai costretto a tornare alla base prima di esaurire il carburante. Nel gioco non esistono sottomarini di rifornimento. Durante i pattugliamenti riceverai un avviso dopo aver consumato il 50% del carburante (aggiunge 6% al realismo).

ARTILLERY TRAINING (CORSO DI ARTIGLIERIA)

Obiettivo 1: distruggi l'aereo.

I cannoni della contraerea (AA guns) e di coperta (deck guns) possono essere utilizzati solo in emersione e in situazioni climatiche favorevoli.

Per usare i cannoni della contraerea manualmente, seleziona la postazione contraerea (AA station) dal pannello delle postazioni oppure premi il tasto di scelta rapida F7.

Punta i cannoni spostando il mouse nella direzione desiderata, dopo aver cliccato nello spazio 3D per catturare il movimento del puntatore. Per zoomare sul bersaglio con il dispositivo di puntamento usa la rotellina del mouse o il tasto Tab.

Per sparare, premi la barra spaziatrice.

Obiettivo 2: distruggi la nave mercantile.

Le navi non corazzate di piccole dimensioni possono essere affrontate con i cannoni di coperta o con i più potenti cannoni della contraerea del tuo sottomarino, mentre non è saggio attaccare con l'artiglieria le navi più grosse, anche se ogni tanto potresti imbatterti in bersagli per i quali non vale la pena lanciare un siluro.

Per usare i cannoni di coperta manualmente, seleziona la postazione dei cannoni di coperta (Deck Gun station) dal pannello delle postazioni oppure premi il tasto di scelta rapida F6.

Per avere una migliore visuale del bersaglio, sfrutta il dispositivo di puntamento ottico del cannone usando la rotellina del mouse o premendo il tasto Tab. Sopra il dispositivo di puntamento ottico è indicato l'alzo del cannone in iarde (yards).

Muovi il mirino e punta il cannone a sinistra o a destra usando i tasti freccia sinistra o destra oppure il mouse.

Per sparare, premi la barra spaziatrice.

TORPEDO TRAINING (CORSO SUI SILURI)

Obiettivo: affonda l'incrociatore.

Il periscopio è il principale dispositivo di puntamento dei siluri durante le immersioni.

Puoi accedere al periscopio selezionando l'icona del periscopio nel pannello delle postazioni oppure premendo il tasto di scelta rapida F3.

Per alzare o abbassare il periscopio, clicca sugli ordini Raise Periscope (Alza periscopio) o Lower Periscope (Abbassa periscopio) nella barra degli ordini oppure premi i tasti PagSu o PagGiù.

Ruota il periscopio per cercare i bersagli premendo i tasti freccia sinistra o destra o cliccando sulla visuale circolare del periscopio (in questo modo leggerai il periscopio al mouse; per tornare al normale puntatore del mouse, clicca di nuovo).

Usa la rotellina o il tasto Tab per ingrandire la visuale.

Per puntare il bersaglio, portalo al centro del mirino. Nella modalità assistita (Assisted mode), sarà il computer a eseguire i calcoli necessari per sparare i siluri efficacemente.

Trovata la soluzione di fuoco che ti soddisfa, per sparare devi selezionare un tubo lanciasiluri carico.

Richiama il pannello dei tubi lanciasiluri dall'angolo destro dello schermo e clicca su un tubo lanciasiluri carico per selezionarlo. Clicca sul pulsante Fire (Fuoco) per lanciare il siluro.

SONAR AND RADAR TRAINING (CORSO RADAR E SONAR)

Obiettivo: rileva il convoglio nemico.

In questa missione imparerai a usare radar e sonar per intercettare un convoglio nemico.

CONVOY ATTACK TRAINING (CORSO DI ATTACCO A CONVOGLIO)

Obiettivo: affonda 10.000 tonnellate di navi mercantili!

In questa esercitazione dovrai attaccare un convoglio. Il nemico ti attaccherà a sua volta, per cui dovrai sfruttare al massimo le capacità del tuo sottomarino.

Il convoglio si sposterà lungo una rotta NNE e tu partirai da una posizione favorevole per l'attacco, a SE del convoglio. Siamo al tramonto.

Rimani in immersione e dirigiti a NO, in direzione perpendicolare rispetto alla rotta stimata del convoglio. Avvicinati a esso a velocità Avanti piano (Ahead Slow) per evitare di essere rilevato dalle navi di scorta.

Gli idrofoni delle navi di scorta hanno una portata limitata. Evita di avvicinarti troppo e non verrai rilevato. Tieni anche a mente che le navi di scorta hanno più difficoltà a individuare sottomarini in immersione che siano alle loro spalle per via del rumore prodotto dalla propria navigazione: trovandoti in quella circostanza, dunque, potrai avvicinarti a velocità maggiore. Se una nave di scorta rileva il tuo sottomarino, immergiti a una profondità di sicurezza di almeno 50 m.

Quando una nave di scorta lancia cariche di profondità, ti conviene usare la velocità Avanti affiancato (Ahead Flank) e virare bruscamente da una parte o dall'altra. Dopo aver evitato l'attacco, torna alla velocità Avanti piano (Ahead Slow) ed evita di farti rilevare.

Superata la linea della scorta, il modo più sicuro per attaccare una nave mercantile con i siluri è evitare di essere rilevati e avvicinarsi entro i 900 metri restando al traverso rispetto al bersaglio.

CAREER (CARRIERA)

DESCRIZIONE

Nella modalità Carriera (o "campagna dinamica"), dovrai effettuare una serie di pattugliamenti nel corso della guerra. La lunghezza della carriera dipenderà dalla tua abilità. Un giocatore poco bravo potrebbe essere sollevato dal comando molto presto, mentre a un giocatore eccezionale potrebbe essere affidato il comando di un nuovo e migliore sottomarino e in seguito essere assegnato a un lavoro d'ufficio.

MENU CAREER (MENU CARRIERA)

Il menu Carriera ti permette di scegliere il nome, la data d'inizio della campagna, l'unità di cui inizialmente farai parte, il tipo di sottomarino, il livello di difficoltà della campagna e la notorietà iniziale. Diverse opzioni sono impostate su Random (Casuale), permettendoti di ricevere incarichi a sorpresa nel corso della campagna.



OBIETTIVI

Prima di ogni pattugliamento, ti verrà presentato un elenco di obiettivi dal comandante. Dato che missioni e obiettivi vengono generati dinamicamente, non potrai mai sapere in anticipo quale sarà il tuo prossimo incarico. Gli ordini, tuttavia, possono comprendere:

- il pattugliamento di una zona con affondamento delle navi nemiche;
- la ricognizione fotografica di installazioni nemiche;
- funzioni di difesa e salvataggio a supporto di operazioni aeree;
- la consegna di rifornimenti a forze amiche;
- il trasporto di agenti o di truppe alleati verso un'isola sotto il comando nemico;
- il raggiungimento di una base amica.

Raggiungere gli obiettivi non è obbligatorio per avanzare nel gioco. Come nella vita reale, a volte non è possibile completare una missione senza perdere il proprio sottomarino. Ricorda però che un comandante inefficace non verrà apprezzato, quindi cerca di raggiungere gli obiettivi e di mantenere integro il tuo sottomarino.

Sei libero di attaccare i bersagli nemici in cui ti imbattevi prima, durante e dopo il completamento della missione. Per concludere il pattugliamento dovrai tornare al porto.

PROGRESSI NELLA CARRIERA

Man mano che completerai i pattugliamenti assegnati al tuo sottomarino, potrai ricevere dei riconoscimenti.

Renown (Notorietà): si tratta di un indicatore della tua fama in qualità di capitano di sottomarino e della tua influenza presso i comandanti della flotta di sottomarini. Più successi conseguirai, maggiore sarà la tua notorietà. Puoi sfruttare la notorietà per accedere a determinate migliori tecnologie prima del resto della flotta e per circondarti di un equipaggio meglio addestrato.

La notorietà si guadagna:

- affondando navi nemiche;
- abbattendo aerei nemici;
- raggiungendo obiettivi;
- salvando piloti alleati abbattuti.

Loss of Renown (Perdita di notorietà): ovviamente è possibile anche perdere notorietà e quindi influenza presso i comandanti della flotta.

La notorietà si perde:

- affondando navi neutrali;
- affondando navi alleate;
- abbattendo aerei alleati;
- facendo ferire o morire i tuoi uomini;
- facendo danneggiare il tuo sottomarino.

Promotions (Promozioni): se risulterai particolarmente bravo, potrai anche assegnare promozioni ai membri del tuo equipaggio. Guadagnando sufficiente notorietà, potresti essere promosso tu stesso.

Medals (Medaglie): se risulterai particolarmente bravo, potrai anche assegnare medaglie ai membri del tuo equipaggio e potresti riceverne tu stesso.

Qualifications (Qualifiche): ogni volta che promuovi un membro dell'equipaggio a sottufficiale (Petty Officer), ti sarà richiesto di assegnargli una qualifica: in questo modo affinerà la sua abilità e incrementerà la sua efficienza a bordo del sottomarino. Per ottenere i risultati migliori, ti conviene assegnare ai tuoi uomini qualifiche che assecondino le loro doti naturali.

SALVATAGGIO, CARICAMENTO ED ELIMINAZIONE DELLE CARRIERE

Per salvare la carriera durante una missione, premi il tasto Esc per accedere al menu di salvataggio. Per caricare una carriera salvata, seleziona uno dei profili di carriera precedentemente creati. Al momento della selezione del salvataggio, un pannello mostrerà i dati più importanti relativi alle varie carriere. Poiché i salvataggi sono ordinati cronologicamente, quando carichi un salvataggio di una carriera vengono subito cancellati tutti i salvataggi successivi relativi a quella stessa carriera.

CONCLUDERE UN PATTUGLIAMENTO

Per concludere un pattugliamento, dovrai raggiungere la tua base. Quando sei sufficientemente vicino alla base, appare una finestra che chiede se desideri attraccare. Non sarai costretto a seguire l'ultimo miglio di navigazione e a far attraccare il sottomarino al molo, anche se è possibile farlo.

NOTORIETÀ E REALISMO

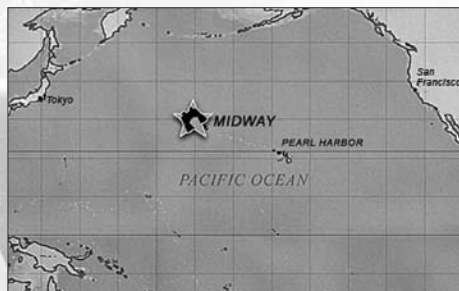
La notorietà guadagnata con l'affondamento delle navi nemiche è influenzata dal livello di realismo. Per esempio, con il 100% di realismo, riceverai la massima notorietà possibile per quel tipo di azione, mentre con lo 0% di realismo, riceverai il 25% della notorietà massima. Ovviamente, maggiore è il livello di realismo, più difficile è il gioco.

QUICK MISSION (MISSIONI RAPIDE)

DESCRIZIONE

Le missioni rapide ti permettono di partecipare subito a missioni contro il nemico della durata stimata di una o due ore. Anche se le missioni sono storicamente definite, potrai scegliere di parteciparvi con qualsiasi sottomarino disponibile in quel momento storico, come a sperimentare "cosa sarebbe successo se...".

Le missioni presentano degli obiettivi specifici che vanno raggiunti per completarle con successo.

MISSIONE 1 – BATTAGLIA DI MIDWAY, 1942

Introduzione: questa è la nostra possibilità di cambiare il corso della guerra del Pacifico in nostro favore. Decodificando le comunicazioni giapponesi, abbiamo trasformato una trappola che stavano tendendo alle nostre portaerei in una per le loro. Stamattina i nostri aerei da ricognizione hanno finalmente localizzato le portaerei nemiche. In questo stesso momento i velivoli a Midway Island e le nostre portaerei si stanno avvicinando all'unità operativa giapponese. Il tuo sottomarino, facente parte delle unità utilizzate a supporto dell'operazione, è l'unico vascello ad aver avuto effettivamente contatto col nemico. Hai la possibilità unica di affondare importanti unità giapponesi e contribuire allo sforzo bellico del tuo Paese.

Obiettivo primario: affonda le più importanti navi da guerra giapponesi.

MISSIONE 2 – IMBOSCATA NEL PASSAGGIO DI PALAWAN, 1944

Introduzione: il tuo sottomarino è stato inviato per intercettare le unità giapponesi in risposta agli sbarchi statunitensi a Leyte, nelle Filippine. Alle 4:51 di stamattina, il tuo operatore radar SJ ha rilevato un gruppo di contatti nemici in direzione 230. A quanto pare, i Giapponesi stanno davvero venendo da quella direzione. È ora di andare a dare un'occhiata.

Obiettivo primario: attacca le forze giapponesi.

MISSIONE 3 – MAR DEI CORALLI, 1942

Introduzione: informazioni attendibili ci dicono che i Giapponesi si stanno spingendo ancora una volta a sud, verso l'Australia, questa volta con l'intenzione di sbarcare a Port Arthur per conquistare la Nuova Guinea da sud. Le due portaerei disponibili della flotta USA verranno subito inviate per intralciare l'operazione nipponica, ma dato lo scarso tempo a disposizione per prepararsi, soltanto quattro dei nostri sottomarini sono riusciti a raggiungere l'area. Questo risulterà essere il primo scontro quasi esclusivamente tra portaerei, che farà presagire il declino delle navi da guerra e la crescente importanza delle forze aeree.

Obiettivo primario: affonda le portaerei giapponesi.

MISSIONE 4 – BATTAGLIA DEL MAR DELLE FILIPPINE, 1944

Introduzione: in risposta all'invasione USA delle Mariana Islands, la flotta giapponese si sta spostando in massa alla ricerca di una battaglia decisiva, ma questa volta la flotta statunitense è più che alla sua altezza. Il problema è piuttosto localizzare in tempo la flotta nipponica ed è proprio ciò che ha fatto il tuo sottomarino.

Obiettivo primario: affonda le portaerei e le navi da guerra giapponesi.

MISSIONE 5 – BATTAGLIA DI SAMAR, 1944

Introduzione: gli episodi decisivi della battaglia del golfo di Leyte hanno luogo proprio qui. La 3a flotta USA si dirige avanti tutta a nord per attaccare le portaerei di Ozawa e ha così aperto la strada alle potenti navi da guerra di Kurita, che ora può raggiungere le spiagge da sbarco americane senza problemi, se non fosse per due piccoli ostacoli: le portaerei di scorta a supporto delle spiagge e il tuo sottomarino. Dopo aver condotto in questa base il guardiamarina G.W. Rudolph per ricevere cure mediche più efficaci, ti trovi infatti in una buona posizione per attaccare la flotta giapponese. Se incontrassero una resistenza più forte del previsto, forse i Giapponesi rinuncerebbero a portare a termine l'assalto!

Obiettivo primario: proteggi la flotta delle portaerei.

MISSIONE 6 – RICOGNIZIONE FOTOGRAFICA, 1943

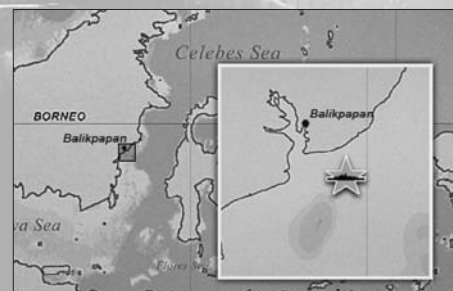
Introduzione: come unità impegnata nello sforzo bellico per contrastare l'impero giapponese, ti viene assegnato il pattugliamento della zona intorno allo stretto di Mindoro. Attacca le navi nemiche, dando la priorità alle navi cisterna. I servizi segreti ci hanno informati sulla possibilità che il nemico stia usando la baia di Batangas come area di preparazione per la sua flotta. Se si verificano le circostanze adatte, conduci anche una ricognizione fotografica del porto e riferisci sulla disposizione della flotta nemica.

Obiettivo primario: scatta foto alla flotta nemica.

MISSIONE 7 – CONVOGLIO TOKYO-Saipan, 1944

Introduzione: il 12 marzo, un grosso convoglio impegnato, tra le altre cose, nel trasporto di elementi della 43a divisione ha lasciato la baia di Tokyo per dirigersi verso Saipan, nelle Mariana Islands. Poco dopo aver lasciato il porto di Tokyo, il convoglio è stato raggiunto da un gruppo di navi di scorta guidate da un incrociatore leggero non identificato. Tre giorni dopo, al largo della costa occidentale di Aogashima, il convoglio è stato intercettato dalla USS Sandlance.

Obiettivo primario: attacca il convoglio giapponese diretto a Saipan.

MISSIONE 8 – BATTAGLIA DI BALIKPAPAN, 1945

Introduzione: il 2 gennaio, una missione di ricognizione aerea ha individuato un convoglio di 15 navi da trasporto truppe dirette a Balikpapan, un'importante zona petrolifera nel Borneo olandese sudorientale.

Obiettivo primario: attacca le forze d'invasione giapponesi dirette a Balikpapan.

MISSIONE 9 – CONTRO OGNI PRONOSTICO, 1942



Introduzione: il 22 agosto, mentre tornava a Brisbane, la USS Skipjack fu presa in trappola da navi da scorta giapponesi nelle acque basse al largo delle Camotes Islands. Circondata e in pesante inferiorità numerica, la nave cercò di raggiungere le acque profonde del Mar di Bohol.

Obiettivo primario: raggiungi le acque profonde del Mar di Bohol.

MISSIONE 10 – L'ULTIMO BERSAGLIO, 1945



Introduzione: due giorni fa un nostro velivolo di ricognizione ha individuato una grossa nave non identificata mentre entrava nella baia di Hiroshima. Ulteriori informazioni giunteci hanno confermato che l'enorme nave da guerra Yamato si trova ancorata per riparazioni nel porto di Kure. Cerca di infiltrare la base navale di Kure e di affondare la Yamato: affondare la loro nave ammiraglia costituirebbe un duro colpo per il morale dei Giapponesi, cui dimostreremmo che non c'è posto dove possano nascondersi.

Obiettivo primario: affonda la nave da guerra Yamato.

SINGLE PATROLS (PATTUGLIAMENTI SINGOLI)

DESCRIZIONE

Questa modalità di gioco costituisce una via di mezzo tra le brevi missioni rapide e la lunga campagna dinamica. In ciascun pattugliamento, il giocatore parte dalla propria base e deve portare a termine un pattugliamento concepito appositamente per portare a tutta una serie di incontri e scontri interessanti. Così come per le missioni rapide, vi sono degli obiettivi predefiniti da completare. Per raggiungerli tutti occorrerà molto tempo e di solito sarai costretto ad attraversare l'oceano alla ricerca di navi nemiche o per raggiungere le destinazioni designate. A causa della natura stessa della modalità, è assolutamente possibile che si verifichino incontri non previsti dagli stessi progettisti dei pattugliamenti, garantendo così l'unicità di ciascuna partita

MISSIONE 1 – CACCIA ALL'ORSO FERITO, 1942

Introduzione: dopo la battaglia del Mar dei Coralli, verificatasi a maggio, una delle più importanti portaerei giapponesi, la Shokaku, fu costretta a tornare in porto per essere riparata. Il nostro servizio di decrittazione ULTRA ha intercettato un messaggio secondo cui la Shokaku starebbe lasciando il porto di Rabaul per dirigersi verso il Mar di Celebes intercettando la nave prima che giunga a destinazione sferreremmo un duro colpo alla marina giapponese.

Obiettivo primario: intercetta e affonda la portaerei Shokaku a ogni costo.

MISSIONE 2 – ATTACCO ALLE FILIPPINE, 1941

Introduzione: le Filippine sono sotto assedio e la marina giapponese sta assaltando l'arcipelago da ogni direzione. Dobbiamo ritardare l'invasione delle forze nipponiche in modo da creare delle posizioni difensive. I nostri sottomarini formeranno una linea di pattugliamento, faranno rapporto sui movimenti della flotta nemica e attaccheranno le forze da sbarco.

Obiettivo primario: attacca le forze da sbarco giapponesi.

MISSIONE 3 – SALVATAGGIO, 1944

Introduzione: dopo l'invasione USA di Saipan, il contrattacco giapponese si dà per imminente. Ci aspettiamo grosse battaglie aeree e forse anche uno scontro tra la 5a flotta USA e la marina giapponese. I nostri sottomarini saranno perciò impegnati in operazioni di pattugliamento e di salvataggio nel Mar delle Filippine.

Obiettivo primario: missioni di ricognizione e salvataggio nell'area di Saipan.

MISSIONE 4 – CAPPA E SPADA, 1943

Introduzione: Singapore è uno dei porti più importanti del sud est asiatico. I nostri servizi segreti vogliono inviare laggiù un loro agente per spiare i traffici nemici al porto.

Obiettivo primario: trasporta un agente dei servizi segreti fino al porto di Singapore.

MISSIONE 5 – TRA LE MINE, 1944

Introduzione: con la nostra avanzata nelle Mariana Islands e con l'espansione della nostra copertura aerea, ormai le uniche acque sicure per i Giapponesi sono quelle del Mar del Giappone. Equipaggiati con sonar ultimo modello, i nostri sottomarini cercheranno di superare gli stretti brulicanti di mine intorno alle acque nazionali giapponesi fino a penetrare nel Mar del Giappone.

Obiettivo primario: penetrare nel Mar del Giappone e affondare le navi mercantili.

MUSEUM (MUSEO)

Questa opzione ti permette di vedere le navi, i sottomarini e i velivoli di ogni nazione impiegati nel gioco. Ti suggeriamo di visitare di tanto in tanto il museo, sia a fini educativi sia per addestrarti nell'arte del riconoscimento delle navi.



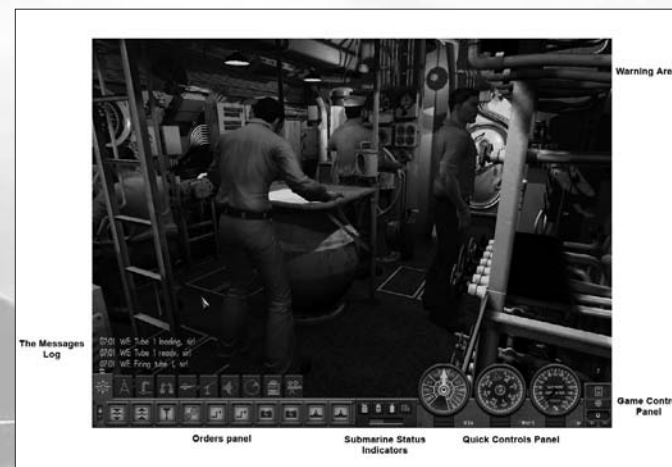
Spostando il puntatore del mouse sulla parte superiore dello schermo, richiamerai un menu a discesa attraverso il quale potrai visualizzare il mezzo desiderato: troverai tre riquadri combinati, con i quali potrai scegliere il paese, il tipo di unità e un mezzo specifico. Nell'angolo inferiore destro troverai il pulsante che richiama il Recognition Manual (Manuale di riconoscimento), mentre nell'angolo superiore destro troverai il pulsante Close (Chiudi), che ti permetterà di tornare al menu principale.



MODALITÀ ONLINE

Silent Hunter: Wolves of the Pacific prevede anche delle modalità di gioco multigiocatore attraverso una connessione LAN o una connessione Internet ai server dedicati di Ubisoft Matchmaking (per ulteriori informazioni, consulta la sezione Multigiocatore).

COME GIOCARE L'INTERFACCIA DI GIOCO



L'interfaccia è stata progettata per far sì che il giocatore abbia sempre a portata di mano tutti i comandi e gli strumenti necessari per la gestione del proprio sottomarino. Per questo motivo, quasi tutti i menu del gioco sono accessibili dalla schermata di gioco. I principali elementi dell'interfaccia sono:

- Quick Controls Panel (Pannello dei comandi rapidi)
- Game Control Panel (Pannello di controllo del gioco)
- Submarine Status Indicators (Indicatori di stato del sottomarino)
- Orders Panel (Pannello degli ordini)
- Messages Log (Registro messaggi)
- Warning Area (Area avvisi)

Di seguito troverai una rapida spiegazione di ciascun elemento.

QUICK CONTROLS PANEL (PANNELLO DEI COMANDI RAPIDI)

Qui trovi i comandi e gli strumenti usati più di frequente per effettuare manovre col sottomarino, relativi a velocità, direzione e profondità. Per ciascuna sezione puoi passare a visualizzare due strumenti aventi lo stesso scopo cliccando sul pulsante nell'angolo inferiore sinistro della sezione in questione.

SPEED (VELOCITÀ)

I comandi che regolano la velocità del sottomarino sono il telegrafo di macchina (engine telegraph), con il quale è possibile richiedere un determinato regime alla sala macchine, e l'indicatore di nodi (knotmeter), che permette di specificare la velocità di crociera. Ricorda però che alcune circostanze (l'utilizzo di motori elettrici, i danni subiti, un equipaggio numericamente insufficiente) potrebbero impedire alla squadra della sala macchine di soddisfare le tue richieste.

DIRECTION (DIREZIONE)

Puoi far virare il sottomarino in due modi: cliccare sull'indicatore del timone e orientare i timoni nella posizione desiderata, oppure richiedere una nuova rotta in relazione alla tua posizione attuale cliccando sulla bussola e lasciare che l'ufficiale di macchina faccia il resto.

Il primo metodo è utile quando si vuole effettuare una virata a una determinata velocità (dipendente dalla posizione dei timoni) per un tempo indefinito; il secondo invece va usato quando si desidera effettuare una virata di ampiezza e velocità (la massima permessa dalle circostanze) ben determinate.

In questa stessa sezione è presente una bussola magnetica nella parte superiore del pannello indicante la rotta attuale.

Suggerimento: per virare, il sottomarino deve procedere a una certa velocità minima, altrimenti i timoni non servono a nulla. Maggiore è la velocità di crociera, maggiore è la velocità di virata.

DEPTH CONTROL (PROFONDITÀ)

Per cambiare profondità di immersione occorre cliccare sull'indicatore di profondità, strumento del quale esistono due versioni. La versione dettagliata, con indicatori fino a 50 metri, è utile quando si richiedono modifiche di profondità vicino alla superficie per sbirciare col periscopio, per incamerare aria o per riemergere (queste profondità, tutte molto importanti, sono evidenziate sullo strumento).

Se ti fosse necessario scendere sotto i 50 metri, puoi usare la versione grezza dell'indicatore di profondità.

Entrambe le versioni misurano la profondità di immersione del sottomarino prendendo come riferimento la chiglia: per questo motivo la profondità minima indicata si attesta intorno ai 25 metri.

Suggerimento: anche se è possibile modificare la profondità d'immersione anche da fermi utilizzando le casse di zavorra e l'aria compressa, è sempre meglio farlo mentre il sottomarino è in movimento, in modo da sfruttare i timoni di profondità (dive planes).

Ogni volta che ordini una modifica della profondità d'immersione, ricorda che ciascun sottomarino ha un suo limite di profondità massima operativa, evidenziato in verde nell'indicatore di profondità. Immergersi oltre quella profondità è pericoloso, ma talvolta può essere utile per non farsi rilevare o per evitare le cariche di profondità; quando raggiungi la sezione rossa dell'indicatore, comunque, sappi che stai rischiando una falla allo scafo e il disastro.

GAME CONTROL PANEL (PANNELLO DI CONTROLLO DEL GIOCO)

TIME COMPRESSION AND CLOCK (COMPRESSIONE TEMPORALE E OROLOGIO)

Puoi impostare la compressione temporale da 1x a 1024x. Essa è assolutamente necessaria quando si coprono lunghe distanze per far passare il tempo più in fretta. Tuttavia ricorda che:

- non potrai impostare la compressione temporale a più di 32x tranne che nella Navigation Map station (postazione Mappa di navigazione);
- l'accelerazione temporale tornerà automaticamente a livelli più bassi in varie situazioni, come quando sei vicino ad altre navi o alla terraferma.

CAPTAIN'S PANEL BUTTON (PULSANTE DEL PANNELLO DEL CAPITANO)

Con questo pulsante richiamerai una finestra con tre schede: Objectives (Obiettivi), Radio Messages (Messaggi radio) e Captain's Log (Diario del capitano), le cui funzioni sono evidenti. Quando viene aggiunto un nuovo obiettivo o viene ricevuto un messaggio radio, il pulsante comincerà a lampeggiare.

GAME MENU BUTTON (PULSANTE DEL MENU DI GIOCO)

Con questo pulsante richiamerai la finestra del menu di gioco.

SUBMARINE STATUS INDICATORS (INDICATORI DI STATO DEL SOTTOMARINO)

Esistono quattro indicatori di importanza vitale: l'indicatore del carburante, l'indicatore di potenza, l'indicatore dell'aria compressa e l'indicatore dell'anidride carbonica (CO₂).

ORDERS PANEL (PANNELLO DEGLI ORDINI)

Il pannello degli ordini contiene i seguenti pulsanti:

Command Room (Sala comando - F2)



1. Go to Command Room (Vai alla sala comando)



2. Crash Dive (Immersione rapida)



3. Emergency Surface (Emersione rapida)



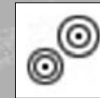
4. Depth Under Keel (Profondità sotto chiglia)



5. Evasive Manoeuvre (Manovra evasiva)



6. Deploy Decoys (Lancia ordigni civetta)



7. Recharge Batteries (Ricarica batterie)



8. Silent Running (Movimento silenzioso)



Navigation Map (Mappa di navigazione - F3)



1. Go to Navigation Map
(Vai alla Mappa di navigazione)



2. Go to Attack Map
(Vai alla Mappa d'attacco)



3. Set Course
(Imposta rotta)



4. Return to Course
(Torna alla rotta)



5. Patrol Course
(Rotte di pattugliamento)



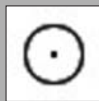
Periscope (Periscopio - F4)



1. Go to Attack Periscope
(Vai al Periscopio d'attacco)



2. Go to Observation Periscope
(Vai al Periscopio d'osservazione)



3. Raise Periscope
(Alza periscopio)



4. Lower Periscope
(Abbassa periscopio)



5. Target Information
(Informazioni sul bersaglio)



6. Recognition Manual
(Manuale di riconoscimento)



7. Chronometer
(Cronometro)



Bridge (Ponte - F5)



1. Go to Bridge
(Vai al ponte)



2. Go to TBT
(Vai al TBT)



3. Crew on Bridge
(Equipaggio sul ponte)



4. Target Information
(Informazioni sul bersaglio)



5. Recognition Manual
(Manuale di riconoscimento)



6. Chronometer
(Cronometro)



Deck Gun (Cannone di coperta - F6)



1. Go to Deck Gun
(Vai al cannone di coperta)



2. Man Deck Gun
(Arma il cannone di coperta)



3. Hold Fire
(Cessa il fuoco)



4. Short Range
(Distanza ravvicinata)



5. Long Range
(Distanza lunga)



6. Aim for Command Deck
(Mira al ponte di comando)



7. Aim for Weapons
(Mira alle armi)



8. Aim for Waterline
(Mira alla linea di galleggiamento)



AA Guns (Cannoni della contraerea - F7)



1. Go to Heavy AA
(Vai alla contraerea
pesante)



2. Go to Light AA (1st)
(Vai alla contraerea
leggera - A)



3. Go to Light AA (2nd)
(Vai alla contraerea
leggera - B)



4. Man AA Guns
(Arma la contraerea)



5. Hold Fire
(Cessa il fuoco)



6. Short Range
(Distanza ravvicinata)



7. Long Range
(Distanza lunga)



8. Engage Closing Targets
(Attacca i bersagli in
avvicinamento)



9. Engage Any Target
(Attacca qualsiasi
bersaglio)



Sonar (F8)



1. Go to Sonar
(Vai al sonar)



2. Follow Target
(Segui il bersaglio)



3. Range to Target
(Distanza dal bersaglio)



4. Report Contacts
(Segnala contatti)



5. Send Data to TBT
(Invia dati al TBT)



Radar (F9)



1. Go to Radar
(Vai al radar)



2. Search Mode
(Modalità ricerca)



3. One Sweep
(Giro di controllo)



4. Report Contacts
(Segnala contatti)



Sub Management (Gestione sottomarino - F10)



1. Go to Crew Management
(Vai alla gestione
dell'equipaggio)



2. Go to Damage Control
(Vai al controllo danni)



3. Go to Torpedo Control
(Vai al controllo siluri)



4. All Crew to Battle Stations
(Tutto l'equipaggio ai posti
di combattimento)



Camera (Visuale - F11)



1. External Camera
(Visuale esterna)



2. Free Camera
(Visuale libera)



3. Event Camera
(Visuale eventi)



4. Previous Unit
(Unità precedente)



5. Next Unit
(Unità successiva)



MESSAGES LOG (REGISTRO MESSAGGI)

I rapporti ricevuti dai tuoi ufficiali o dagli altri membri dell'equipaggio vengono raccolti nel Registro messaggi. Ciascuna voce contiene:

- l'ora del rapporto;
- la posizione di chi ha steso il rapporto;
- il testo del rapporto.

Quando selezioni un ufficiale dal pannello degli ufficiali, nel registro verranno evidenziati tutti i suoi rapporti.

WARNING AREA (AREA AVVISI)

L'area avvisi ospita tutti i messaggi importanti che richiedono la tua attenzione e un tuo pronto intervento affinché la situazione torni sotto controllo. Messaggi di questo tipo sono, per esempio, quelli che ti avvertono di un incendio a bordo o di un allagamento.

LE POSTAZIONI

COMMAND ROOM (SALA COMANDO)

ORDINI

- Standard Propulsion (Propulsione standard)
- Recharge Mode (Modalità ricarica)
- Rig for Silent Running (Prepararsi al movimento silenzioso)
- Secure from Silent Running (Cessare movimento silenzioso)
- Crash Dive (Immersione rapida)
- Blow Ballast (Emersione rapida)
- Deploy Decoys (Lancio ordigni civetta)

NAVIGATION MAP STATION (POSTAZIONE MAPPA DI NAVIGAZIONE)

Questa mappa è usata per la navigazione, per l'intercettazione dei convogli, ecc.



INFORMAZIONI SULLA MAPPA

Sulla mappa di navigazione sono mostrati i seguenti elementi:

Ports (Porti)

- Submarine bases (Basi navali per sottomarini)
 - Porti in cui è possibile rifornirsi di siluri e carburante, reclutare nuovi membri dell'equipaggio e riparare il sottomarino.
- Allied ports (Porti alleati)
 - Porti in cui è possibile rifornirsi di carburante e riparare il sottomarino.
- Neutral ports (Porti neutrali)
 - Porti in cui è possibile rifornirsi di carburante.
- Enemy ports (Porti nemici)

Contatti con gruppi di velivoli, navi o convogli. Per ciascun elemento sono disponibili le seguenti informazioni:

- Type (Tipo)
 - Warship (Nave da guerra) – rappresentato da un rombo.
 - Submarine (Sottomarino) – rappresentato da un cerchio.
 - Merchant (Nave mercantile) – rappresentato da un quadrato.
 - Aircraft (Velivolo) – rappresentato da un triangolo.
 - Size (Dimensioni)
 - Single (Solitario) – rappresentato da una icona piccola.
 - Convoy (Convoglio) – rappresentato da una icona grande.
 - Allegiance (Fazione)
 - Enemy (Nemica) – in rosso.
 - Allied (Alleata) – in blu.
 - Neutral (Neutrale) – in verde.
 - Unknown (Sconosciuta) – in grigio.
 - Player (Giocatore) – in nero.
 - Course (Rotta), indicata da una sottile linea la cui direzione è contraria a quella effettiva dello spostamento.
- Associata al contatto vi è una **contact tag (etichetta contatto)** che indica:
- Moment of last contact (Ora dell'ultimo contatto): HH:MM (solo quando il contatto col bersaglio è stato perduto).
 - Estimated speed (Velocità stimata).
 - Estimated heading (Direzione stimata).

Riferimenti geografici

- Sea (Mare)
- Islands (Isole)
- Gulfs (Golfi)
- Straits (Stretti)
- Canals (Canali)
- Physical features (Caratteristiche fisiche, come capi, promontori, ecc.)

Riferimenti di navigazione

- Lighthouses (Fari)
- Maximum depths (Profondità massime)
- Depth lines (Linee di profondità)

STRUMENTI MAPPA/ORDINI

MAP NOTES (ANNOTAZIONI SULLA MAPPA)

- Con questo strumento puoi posizionare annotazioni sulla mappa. Non appena viene posizionata, a ciascuna annotazione viene assegnato un nome generico (Mark 1, Mark 2, ecc).
- Successivamente puoi **modificare** questo nome (massimo 18 caratteri) e aggiungere una nota (54 caratteri, centrata, 18 caratteri per riga).
- È possibile anche cancellare le annotazioni.

RULER (RIGHELLO)

- Con questo strumento puoi misurare le distanze e tracciare linee sulla mappa.
- Al termine della linea sarà indicata la distanza totale. Tutte le distanze verranno indicate in chilometri arrotondati al primo decimale (centinaio di metri).
- Il margine di errore serve a evitare che la misura delle distanze tracciate sulla mappa possa essere utilizzata per le soluzioni di fuoco. Inoltre garantisce una maggiore immersione nel gioco, rappresentando la possibilità di un errore umano nelle stime effettuate tramite la mappa.

COMPASS (COMPASSO)

- Con questo strumento è possibile tracciare le portate (rappresentate da cerchi) intorno a una località o a un'unità selezionata. È possibile tracciare due tipi di portate.
 - Linked ranges (Portate relative) – portate legate a un'unità (l'unità è il centro della circonferenza).
 - Queste portate seguono l'unità nei suoi spostamenti.
 - Free ranges (Portate assolute) – portate relative a una località sulla mappa.
- Per entrambe le portate è indicata la misura del raggio.

WAYPOINTS (TAPPE)

- Questo strumento permette di impostare la rotta del sottomarino definendo delle

tappe intermedie.

- Il sistema contiene:
 - New course (Nuova rotta) – permette di posizionare nuove tappe sulla mappa. Dopo aver attivato lo strumento, clicca sulla mappa per posizionare la prima tappa, quindi clicca su un altro punto per posizionare la tappa successiva e così via. Clicca col pulsante destro per confermare la rotta e le sue tappe intermedie.
 - Add new waypoints (Aggiungi nuove tappe) – dopo aver attivato lo strumento, se una rotta è già stata tracciata, permette di aggiungere nuove tappe a partire dall'ultima della rotta attuale.
 - Insert new waypoints (Inserisci nuove tappe) – dopo aver attivato lo strumento, clicca su una tappa esistente per far proseguire la rotta da quel punto (le tappe pre-esistenti successive a quella selezionata verranno cancellate).
 - Modify current course (Modifica rotta attuale) – è possibile spostare una tappa selezionandola e trascinandola nel punto desiderato.
 - Delete waypoints (Cancella tappe) – cancella la tappa selezionata. La rotta verrà tracciata tenendo conto delle tappe rimanenti.
- Ogni tappa sarà contrassegnata da un'etichetta contenente:
 - la distanza dal sottomarino (in chilometri).
 - ETA – il tempo di arrivo stimato (tiene conto della rotta e della velocità attuali).

ERASER (GOMMA)

- Con questo strumento puoi cancellare dalla mappa annotazioni, linee, portate e tappe.
- Dopo aver selezionato la gomma, potrai cancellare ogni oggetto sulla mappa (annotazioni, linee, portate, tappe) selezionandolo e cliccando.

ZOOM IN (INGRANDISCI VISUALE)

ZOOM OUT (RIDUCI VISUALE)

PERISCOPE STATION (STAZIONE PERISCOPIO)



**ATTACK
PERISCOPE
(PERISCOPIO D'AT-
TACCO)**

ELEMENTI DEL PERISCOPIO

- Periscope view (Visuale periscopio)
- Periscope vertical position (Posizione verticale periscopio)
- Periscope horizontal position (Posizione orizzontale periscopio)
- Recognition manual (Manuale di riconoscimento)
- Chronometer (Cronometro)
 - Torpedo timer (Timer siluro)
- Target information (Informazioni sul bersaglio)
 - Ship type (Tipo di nave)
 - Ship class (Classe della nave)
 - Range (Distanza)
 - Angle on bow (Angolazione della prua)
 - Speed (Velocità)
- Torpedo fire control (Controllo fuoco siluri)
 - Tubes status (Stato tubi)
 - Fire button (Pulsante di fuoco)

INFORMAZIONI SUL BERSAGLIO

SELEZIONE

Quando il mirino al centro del periscopio passa sopra un bersaglio, nel pannello delle informazioni vengono visualizzate le seguenti informazioni.

	ASSISTITA	ESPERTO
Ship Type (Tipo di nave)	Sì	Sì
Range to target (Distanza dal bersaglio)	Sì	No
Angle on bow (Angolazione dalla prua)	Sì	No
Target speed (Velocità bersaglio)	Sì	No
Send data to TDC (Invia dati al TDC)	Sì	No

SHIP TYPE (TIPO DI NAVE)

- Expert mode (Modalità esperto): una volta identificato il tipo di nave, al posto del tipo verrà indicata la classe.
- Casual mode (Modalità assistita): la nave viene identificata automaticamente e viene indicata la classe.

SEND DATA TO TDC (INVIA DATI AL TDC)

- Expert mode (Modalità esperto): cliccando sull'icona Send Data to TDC (Invia dati al TDC)
 - verranno visualizzati distanza, angolazione dalla prua e velocità e inviati al TDC;
 - si attiverà la modalità inseguimento (Track mode) del TDC.
- Casual mode (Modalità assistita): ogni volta che il puntatore passa sopra un bersaglio, le informazioni verranno automaticamente inviate al TDC.

RESET DATA (AZZERA DATI)

- Expert mode (Modalità esperto): cliccando
 - cancellerai le informazioni presenti nel pannello delle informazioni e nel TDC;
 - si attiverà la modalità inseguimento (Track mode) del TDC.
- Casual mode (Modalità assistita): ogni volta che il puntatore non è sopra un bersaglio, lancerai il siluro nella direzione attuale.

LOCK TARGET (AGGANCIA BERSAGLIO)

Clicca sul pulsante Lock (Aggancia) nella visuale periscopio per seguire il bersaglio selezionato. Potrai spostare il periscopio a sinistra o a destra per centrare la visuale su un compartimento della nave.

SOLUTION (SOLUZIONE, SOLO PER LA MODALITÀ ASSISTITA)

Quando il mirino al centro del periscopio passa sopra una nave, sotto di essa apparirà un piccolo triangolo, il cui colore indica l'efficacia della soluzione.

- verde: eccellente;
- giallo: buona;
- rossa: scarsa.

BRIDGE STATION (PONTE)

BINOCULARS (BINOCOLO)

Quando usi il binocolo, puoi impartire due ordini:

- Lock target (Aggancia bersaglio)
- Engage target (Attacca bersaglio)

ENGAGE TARGET (ATTACCA BERSAGLIO)

Quando impartisci l'ordine Attacca bersaglio, il computer sceglierà se attaccare con (a seconda del tipo di bersaglio):

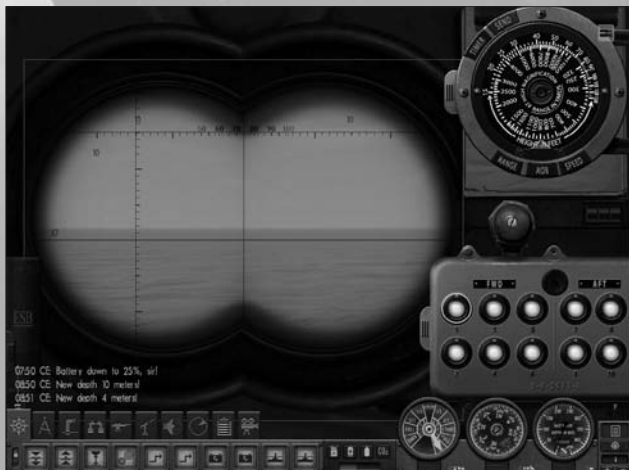
- Deck gun (Cannone di coperta): bersaglio di superficie;
- Flak guns (Cannoni di contraerea): bersagli aerei.

TBT STATION (POSTAZIONE TBT)

Il Torpedo Bearing Transmitter (TBT) è un dispositivo simile a un grande binocolo fissato a uno speciale palo sul ponte dei sottomarini USA. Fu introdotto nel 1943 per ottenere informazioni più precise su direzione e distanza del bersaglio durante gli attacchi con siluri in emersione. Nel gioco, il TBT sarà disponibile sin dall'inizio della guerra, simulando la capacità dell'equipaggio di trasmettere gli ordini verbalmente invece che automaticamente attraverso il palo rotante del TBT.

Al TBT è possibile accedere in due modalità. Nella modalità 3D, vai al ponte (tasto di scelta rapida: F5) e clicca sul grande binocolo che vedi montato al centro, oppure premi il tasto U per raggiungere istantaneamente il TBT.

NOTA: a questa postazione, così come al ponte, è possibile accedere soltanto dopo essere emersi. La sua funzione è paragonabile a quella dei due periscopi, salvo per il fatto che al meccanismo di misurazione della distanza manca la funzione di divisione dell'immagine. Per ulteriori informazioni, consulta la descrizione del periscopio e il capitolo sugli attacchi con i siluri.



TDC STATION (POSTAZIONE TDC)



ATTACCARE CON I SILURI

È davvero impossibile sopravvalutare l'importanza dell'addestramento all'utilizzo dei siluri per un ufficiale di sottomarino. Citando un libro di testo della marina USA, così come approvato dal ComSubPac nel febbraio del 1944:

Gli obiettivi primari di un sottomarino sono le navi nemiche. Le armi primarie di un sottomarino sono i siluri; le armi secondarie sono le mine e i cannoni.

Un efficace attacco con siluri si compone di diversi passi. È tuo dovere, in qualità di capitano, assicurarti che ciascun passo venga compiuto in modo corretto.

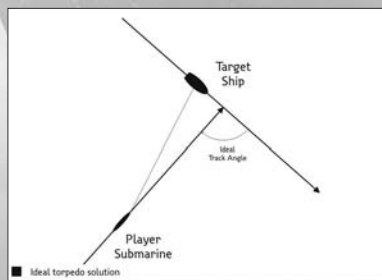
I passi sono:

1. Avvicinamento e posizionamento
2. Raccolta dati
3. Invio dati al TDC
4. Selezione tubi lanciasiluri
5. Attacco

1. AVVICINAMENTO E POSIZIONAMENTO

I siluri non sono armi molto affidabili o facili da usare. Prima di attaccare, porta il tuo sottomarino il più vicino possibile al bersaglio (entro i 900 metri, per un risultato ottimale).

A breve distanza, anche se tu o i tuoi siluri venite immediatamente rilevati e il bersaglio inizia manovre evasive, sarà troppo tardi per lui. Però la distanza non è l'unica cosa importante: la posizione del sottomarino rispetto al bersaglio è altrettanto importante. In generale, la migliore posizione iniziale dovrebbe essere "a proravia di traverso", ossia a 45° rispetto alla rotta del bersaglio, su uno dei due lati. Da questa posizione, dovresti avere tutto il tempo per raccogliere i dati necessari per attaccare ed essere ancora ben posizionato per un colpo alla prua o al traverso.



2. RACCOLTA DATI

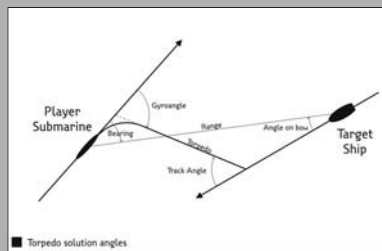
Far collidere i siluri con il bersaglio non è compito facile. Ogni attacco è un complesso problema trigonometrico che richiede una soluzione.

Fortunatamente, la maggior parte dei sottomarini della Seconda Guerra Mondiale era equipaggiata con un Torpedo Data

Computer, un calcolatore elettromeccanico in grado di risolvere equazioni relative a oggetti in movimento e di fornire i dati necessari per lanciare l'attacco.

A differenza dei TDC a bordo dei sottomarini degli altri Paesi, quello statunitense fa in realtà molto di più, ma di questo parleremo più tardi.

IL PROBLEMA DEL CONTROLLO DEL FUOCO DEI SILURI



Data una situazione iniziale (una nave bersaglio in movimento con velocità costante V lungo una rotta in linea retta R) occorre calcolare la rotta RS lungo la quale un siluro con Velocità VS deve viaggiare per raggiungere il punto X contemporaneamente al bersaglio.

La meccanica dei siluri è tale che, dopo essere stati espulsi dai tubi lanciasiluri, essi percorrono una certa distanza in linea retta (la cosiddetta "portata dei siluri") prima di eseguire una virata secondo "l'angolo giroscopico" (Gyro Angle) impostato per raggiungere la RS.

L'angolo giroscopico è calcolato dal Risolutore angoli (Angle Solver) del TDC, ma prima occorre raccogliere i seguenti dati:

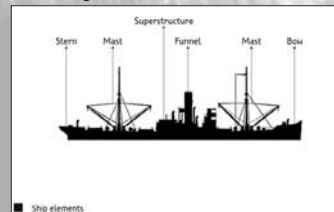
- direzione del bersaglio;
- distanza dal bersaglio;
- angolazione dalla prua;
- velocità del bersaglio.

Per acquisire questi dati dovrai usare una delle due principali postazioni d'attacco: il periscopio (strumento ottico usato per gli attacchi sottomarini) o il Target Bearing Transmitter (binocolo usato per gli attacchi in superficie). Entrambe sono equipaggiate con gli strumenti necessari a questo compito. È possibile ottenere distanza e direzione del bersaglio anche dal sonar e da una ricerca in superficie tramite radar (Surface Search Radar).

Con i livelli di difficoltà più bassi, tutti i dati verranno acquisiti automaticamente dal gioco ogni volta che il mirino passa su un bersaglio attaccabile. Con l'impostazione Historical (Realtà storica), però, ogni passo dovrà essere eseguito da te.

Misurare la distanza

Determinare la distanza di un bersaglio di altezza nota è un problema semplice, quindi il primo passo di qualsiasi attacco è l'identificazione del bersaglio. Apri il Manuale di riconoscimento (tasto di scelta rapida: M) e sfoglialo finché non trovi il bersaglio osservato con gli strumenti ottici. Non è un compito facile, ma se ti concentri sugli elementi caratteristici di una nave (forma della prua e della poppa, numero e disposizione degli alberi, numero di torrette) dovresti riuscirci con relativa sicurezza.



Quando sei soddisfatto, metti un segno di spunta nella casella vuota della corrispondente pagina del manuale; in questo modo identificherai la nave in questione e inserirai automaticamente l'altezza dell'albero (l'oggetto più alto della nave) nello stadiometro.

Suggerimento: è più facile identificare una nave quando la si osserva al traverso (a 90° rispetto alla fiancata) poiché così è possibile vederla esattamente di profilo proprio come viene rappresentata nel manuale.



Clicca sull'icona dello strumento dei dati di attacco, attivandone così la modalità corretta.

Ora che dal manuale hai tratto l'altezza del bersaglio, devi solo leggere l'altezza apparente (come angolazione α) dal periscopio o dal TBT. Entrambi gli strumenti sono dotati di reticoli progettati per questo scopo. Il periscopio è equipaggiato anche con uno stadiometro a immagine divisa che la misura automaticamente, mentre il TBT simula soltanto la misurazione con l'aiuto di una linea mobile.

Nella tabella qui sotto viene spiegato come leggere i segni del reticolo:

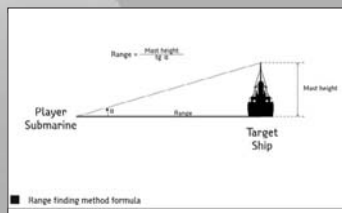
Strumento usato (Ingrandimento)	Segni piccoli	Segni grandi
Periscopio (Ingrandimento piccolo)	1°	4°
Periscopio (Ingrandimento elevato)	0.25° (0°15')	1°
TBT (7x)	0.2° (0°12')	1°



Per usare lo stadiometro, innanzitutto aggancia il bersaglio, poi clicca sull'icona nella parte superiore sinistra dello strumento dei dati di attacco. Il puntatore del mouse ora servirà (spostando il mouse verticalmente) a collocare una seconda immagine del bersaglio. Sollevala fino a farle toccare l'estremità superiore dell'immagine originale. In altre parole, dovrai far toccare la linea di galleggiamento della nave della seconda immagine con la testa d'albero della nave della prima immagine.

Nel corso di questo procedimento lo stadiometro calcolerà automaticamente la distanza dal bersaglio sulla base dell'angolo formato dalle due immagini. Quando sei soddisfatto del risultato, clicca per salvare la distanza. A questo punto puoi cliccare sul pulsante Send to TDC (Invia al TDC) o impostare i dati del bersaglio.

Se preferisci calcolare da solo la distanza, la formula da utilizzare è la seguente:



quando non sono disponibili le informazioni sul bersaglio o non è possibile identificare con certezza una nave, devi stimare l'altezza della testa d'albero o di un'altra caratteristica significativa della sovrastruttura:

- conta il numero di ponti sopra quello principale;
- aggiungi il numero di ponti che coprirebbero il bordo libero visibile;
- moltiplica il numero ottenuto per 8, che è l'altezza media (in piedi) di un ponte.

Il risultato dovrebbe essere l'altezza del punto più alto sulla struttura del ponte: puoi utilizzarlo come metro per calcolare approssimativamente l'altezza della testa d'albero (che in media equivale a 2,1 volte la cifra ottenuta. Se la testa d'albero sembra meno alta, moltiplica per 1,7 o 1,8).

Facendo pratica con bersagli dall'altezza nota dovresti essere in grado di ottenere delle approssimazioni sufficientemente buone per una soluzione di fuoco.

ANGOLAZIONE DALLA PRUA

L'angolazione dalla prua (Angle on Bow o AOB) è, in breve, la posizione da cui la nave bersaglio osserverebbe il tuo sottomarino. È più facile da stimare in relazione al tuo vascello ed è usata per stabilire la rotta della nave bersaglio rispetto alla tua.



Per inserire l'AOB del tuo bersaglio, attiva la sezione appropriata dello strumento dei dati di attacco cliccando sull'icona. Per inserire il valore desiderato è sufficiente trascinare il cerchio esterno del quadrante (che rappresenta la nave bersaglio) nella posizione corretta rispetto al tuo sottomarino, rappresentato dal segno fisso nella posizione "ore 6". Ma la domanda è: quale dovrebbe essere il valore desiderato?



Ci sono diversi sistemi per valutare l'AOB di un bersaglio. Il metodo più rapido è l'osservazione visiva. Ovviamente essa è abbastanza imprecisa, ma la pagina sull'AOB del Manuale di riconoscimento può esserti utile per arrivare velocemente a una valutazione ragionevole.

Un sistema più lento e difficile (ma anche più accurato) consiste nel regolare la tua direzione finché la distanza laterale tra i due vascelli è costante vi state dirigendo entrambi nella stessa direzione. A questo punto ti sei "adeguato alla rotta del bersaglio": in altre parole, state viaggiando su rotte parallele. A questo punto è facile determinare l'AOB, usando la seguente formula.

$$AOB = 180^\circ - \text{posizione}$$

VELOCITÀ

Uno dei passi più critici nell'equazione di fuoco è la determinazione della velocità del bersaglio. Nel gioco è possibile farlo in due modi.

Il metodo più semplice consiste semplicemente nello stimare il valore osservando il bersaglio, la fenditura dell'acqua e le informazioni fornite dal Manuale di riconoscimento. Anche le stime dall'Ufficiale Sonar possono tornarti utili.

Un altro metodo, più preciso ma più lento, consiste nell'effettuare più avvistamenti (annotando distanza e direzione) dello stesso bersaglio nel tempo. Usando questi dati insieme a quelli della tua velocità e della tua rotta, puoi determinare la velocità del bersaglio. Nel gioco è presente il calcolo automatico.



Per avviare il procedimento, clicca sullo strumento dei dati di attacco.

In questo modo procederai col primo avvistamento e verrà avviato il cronometro. In questa fase è meglio avere il bersaglio agganciato. Quando pensi che sia trascorso abbastanza tempo (più ne è trascorso, meglio è), clicca di nuovo per concludere la misurazione e visualizzare il risultato. Come sempre, controlla se l'approssimazione ottenuta è soddisfacente.

Suggerimento: l'uso di questo metodo per trovare la velocità del bersaglio dipende molto dall'accuratezza della tua stima sulla distanza. Se ottieni risultati improbabili, ricontrolla la distanza.



Un altro sistema per valutare la velocità del bersaglio consiste nell'adequarsi alla rotta e alla velocità del bersaglio. Ciò è simile alla tecnica spiegata prima nella sezione AOB: regola la tua rotta e la tua velocità finché la posizione e la distanza dal bersaglio rimangono costanti. A questo punto dovresti viaggiare su rotte parallele e alla stessa velocità. Puoi inserire nel TDC direttamente questa velocità.

3. INVIO DATI AL TDC

Quando hai tutti i dati relativi al bersaglio, devi inserirli nel TDC. Nei livelli di difficoltà più bassi questo viene fatto automaticamente con la raccolta dei dati, quando il mirino passa sopra il bersaglio.

Nel livello di difficoltà Historical (Realtà storica), invece, ti verrà richiesto di inviare i dati confermandoli sullo strumento dei dati di attacco.

NOTA: puoi azzerare il TDC e i dati selezionando l'icona X sul blocco note. Ciò, tra le altre cose, imposterà a 0 il quadrante "target speed" (velocità bersaglio) del TDC, il che essenzialmente trasformerà i tuoi strumenti ottici in un dispositivo punta-e-spara. Finché non verranno inseriti nuovi dati, i siluri spareranno nella direzione in cui stai puntando lo strumento ottico attualmente in uso.

Nella maggior parte dei casi, i dati raccolti su un bersaglio cambiano rapidamente: con il passare del tempo l'AOB e la distanza cambiano anche per i bersagli che non eseguono manovre. Ma non temere: è proprio per risolvere questo problema che è stata inclusa la funzione Position Keeper (Mantenimento posizione) nel TDC.

SPRUTTARE LA FUNZIONE MANTENIMENTO POSIZIONE



Il grande vantaggio che i TDC statunitensi avevano rispetto a quelli degli altri Paesi era proprio il Position Keeper (PK). Questo dispositivo esclusivo stima continuamente i dati sul bersaglio sulla base dei valori inseriti dall'utente. Esso perciò calcola il movimento del bersaglio in relazione al tuo sottomarino, prendendo in considerazione gli spostamenti del tuo stesso vascello.

Il risultato fornito dal Position Keeper è ottimo per valutare la situazione tattica ed è anche automaticamente inserito nel Risolutore angoli (Angle Solver). In teoria, nel caso di un bersaglio che non effettua manovre, una volta compiuto l'agganciamento è possibile abbassare il periscopio e attendere risultato del PK per decidere quando attaccare.

Il problema è dato dal fatto che la bontà del risultato fornito dal PK dipende dalla bontà dei dati inseriti inizialmente, quindi verificare di tanto in tanto i dati inseriti è una buona idea.

Raccogli nuovamente distanza e direzione e comparale con il risultato fornito dal PK. Se non combaciano, inserisci i nuovi dati nel TDC e riprova più tardi.

Se le nuove misurazioni e il risultato del PK combaciano ragionevolmente, puoi essere abbastanza sicuro del fatto che i dati sul bersaglio inseriti fossero corretti. Ora sei pronto ad attaccare. A questo punto, i giocatori più esperti dovrebbero anche preoccuparsi di alcune ulteriori impostazioni.

PROFONDITÀ DI CORSA DEL SILURO

Essa dovrebbe essere impostata in base al metodo di detonazione desiderato (vedi sotto). Per le detonazioni magnetiche, è meglio che il siluro passi direttamente sotto la chiglia del bersaglio. In questo caso, vai alla voce Draft (Pescaggio) del Manuale di riconoscimento e aggiungi 1 o 2 metri. Ricorda che le onde grandi possono modificare notevolmente il pescaggio di una nave e che con un'eccessiva distanza è possibile che il detonatore non rilevi il campo magnetico della nave.

Per le detonazioni a impatto, è meglio che il siluro colpisca il bersaglio sotto la cintura corazzata protettiva. In assenza di specifiche informazioni sulla protezione del bersaglio, è bene usare le seguenti impostazioni:

Bersaglio	Distanza
Nave da guerra	6 metri
Incrociatori pesanti, portaerei, grandi navi mercantili	4 metri
Incrociatori leggeri, piccole navi mercantili, sottomarini	3 metri
Cacciatorpediniere	2 metri



METODO DI DETONAZIONE DEL SILURO

I siluri usati dai sottomarini USA all'inizio del loro coinvolgimento nella Seconda Guerra Mondiale usavano detonatori che potevano essere fatti esplodere sia dall'impatto frontale con un oggetto solido sia dal rilevamento del campo magnetico di una nave al di sopra. Come nella vita reale, i detonatori dei tuoi siluri avranno due possibili impostazioni:



Contact Only (Solo impatto) e Magnetic Influence + Contact (Magnetico + impatto). Quando l'esplosione avviene sotto la chiglia della nave, l'intera forza dell'esplosione viene diretta all'interno della nave, danneggiandola enormemente. Un colpo simile può essere sufficiente ad affondare anche una nave da guerra. Ma le detonazioni magnetiche hanno anche degli svantaggi, primo fra tutti la scarsa affidabilità, che si manifesta con esplosioni premature. Per ulteriori informazioni consulta la sezione Torpedo Armament (Armamento siluri).

VELOCITÀ DI CORSA DEL SILURO

I siluri a vapore Mark 14 possono essere impostati su diverse velocità, cosa che influenza anche la loro portata. Per ulteriori informazioni consulta la sezione Torpedo Armament (Armamento siluri).

Setting	Velocità (nodi al secondo)	Portata (metri)
Lenta	31	8.200
Veloce	46	4.100

La migliore dottrina consiglia, per i sottomarini statunitensi, l'utilizzo della velocità di corsa maggiore che permetta comunque al siluro stesso di raggiungere il bersaglio.



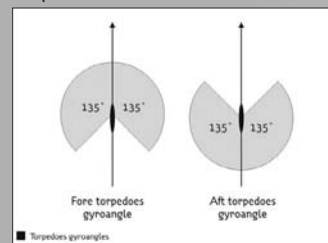
L'elevata velocità è essenziale per il siluro: essa riduce infatti il tempo necessario per coprire la distanza tra il sottomarino e il bersaglio e quest'ultimo ha meno tempo per effettuare una manovra evasiva.

La velocità lenta va usata quando le circostanze impediscono l'avvicinamento al bersaglio a una distanza tale da permettere la velocità più elevata. Per mantenere alte le probabilità di impatto, questi colpi dalla lunga distanza andrebbero tentati solo contro obiettivi immobili (per esempio stazionati in un porto) o contro un gruppo numeroso di navi nemiche.

4. SELEZIONE TUBI LANCIASILURI

Questo passo può essere effettuato in qualsiasi momento dell'attacco, poiché consiste semplicemente nel selezionare il tubo lanciasiluri da usare per l'attacco. Dovresti rivolgere a te stesso le seguenti domande:

- **Dovrei colpire a prua o a poppa?** Se tutti i fattori si equivalgono, è meglio che le curve dell'angolazione giroscopica (gyro angle) seguite dai siluri siano più piccole possibile. Esistono anche dei limiti a come si può impostare l'angolazione giroscopica: 135° a babordo o a tribordo.



- **Quale siluro dovrei usare?** Ricaricare un siluro prima dell'attacco vero e proprio è poco pratico, perché è un processo che richiede tempo. Quindi la scelta del tubo dovrebbe essere guidata dall'attuale stato di carico dei vari tubi lanciasiluri. Controlla il pannello Weapons Status (Stato armi) per avere informazioni sui siluri caricati.
- **Mi serve più di un siluro per questo bersaglio?** La migliore dottrina statunitense consiglia di utilizzare uno o più siluri a seconda del tipo di bersaglio. Usa come guida la seguente tabella storica:

Bersaglio	Vita (colpi da siluro sopportati)	Numero di siluri richiesti per assicurare l'affondamento. 50% dei colpi a segno con intervallo	Volume di fuoco raccomandato con intervallo
Nave da guerra	7	14	10
Grande portaerei	5	10	10
Portaerei da scorta	3	6	6
Incrociatore pesante	3	6	6
Incrociatore leggero, nave mercantile, Navi d'appoggio per idrovolanti	2	4	3 o 4
Cacciatorpediniere	1	2	3
Sottomarino	1	2	3

Nei sottomarini statunitensi, una salva è costituita da una sequenza di spari singoli. È bene allenarsi a puntare ciascun siluro contro una parte diversa del bersaglio (sotto l'albero, ai fumaioli o in quello che ritieni un punto debole). Puoi ottenere questo risultato posizionando il mirino dello strumento ottico sul punto d'impatto desiderato e correggendo la posizione del bersaglio prima di lanciare ciascun siluro. Il TDC è uno strumento semplice che considererà l'attuale posizione ricevuta come bersaglio e ciò consente colpi molto precisi.

Un altro metodo consiste nel mantenere la posizione del bersaglio impostata su Middle of Target (Parte centrale del bersaglio) e impostare l'intervallo corretto (che in realtà non fa altro che aggiungere o sottrarre il valore nel calcolo dell'angolazione giroscopica).



Una salva può essere una buona soluzione anche se vuoi essere sicuro di colpire il bersaglio, indipendentemente dalle sue manovre prima dell'impatto. L'angolo coperto dalla salva di siluri dovrebbe essere impostato in modo da coprire tutte le possibili rotte che può seguire il bersaglio. Tieni presente la spinta in avanti del bersaglio come fattore della sua capacità di manovrare.

5. ATTACCO

A questo punto sei pronto a lanciare il siluro. Per velocizzare il processo ed evitare improvvisi cambiamenti nei dati sul bersaglio che possono rovinare il tiro, inizia ad aprire i tubi lanciasiluri prima di acquisire i dati.

Prima di far fuoco dovresti fare una valutazione finale della situazione. Tieni a mente i seguenti consigli:

- a parità di fattori, minore è la distanza, meglio è (posto che siano raggiunte le distanze di ingaggio);
- maggiore è la velocità del siluro, minori sono le possibilità che il bersaglio riesca a evitarlo;
- più la posizione del bersaglio è vicina a 0° (o a 180° per i colpi con i tubi di poppa), meno influiscono gli errori sulla valutazione della distanza;
- è meglio attaccare dal traverso (AOB ~ 90°).

DECK GUN STATION (POSTAZIONE CANNONE DI COPERTA)

- Normale (postazione in 3D).
- Visuale ingrandita (postazione in 2D).

INTERFACCIA

Spostando il puntatore ai bordi dello schermo muoverai la visuale nella direzione corrispondente.

PER RUOTARE LA VISUALE DEL CANNONE DI COPERTA:

- **Con il mouse:** clicca e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse per muovere la visuale del cannone di coperta in tutte le direzioni. Il cannone seguirà la visuale a una velocità di rotazione ridotta.
- **Con la tastiera:**
 - **Tasto freccia sinistra:** ruota la visuale e il cannone di coperta a sinistra.
 - **Tasto freccia destra:** ruota la visuale e il cannone di coperta a destra.
 - **Tasto freccia su:** alza la visuale e il cannone di coperta.
 - **Tasto freccia giù:** abbassa la visuale e il cannone di coperta.

PER SPARARE:

- **Con la tastiera:** barra spaziatrice.

PER CAMBIARE MUNIZIONI:

- **Con il mouse:** clicca sull'icona delle munizioni.

PER ATTIVARE IL SISTEMA DI PUNTAMENTO:

- **Con il mouse:** clicca col pulsante destro per accedere al sistema.

MODALITÀ PUNTAMENTO

PER RUOTARE IL CANNONE:

- **Con il mouse:** clicca e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse per muovere il cannone di coperta in tutte le direzioni. La visuale si sposterà contemporaneamente al cannone.

• **Con la tastiera:**

- **Tasto freccia sinistra:** ruota la visuale e il cannone di coperta a sinistra.
- **Tasto freccia destra:** ruota la visuale e il cannone di coperta a destra.
- **Tasto freccia su:** alza la visuale e il cannone di coperta.
- **Tasto freccia giù:** abbassa la visuale e il cannone di coperta.

PER SPARARE:

- **Con la tastiera:** premi la barra spaziatrice per il fuoco normale.

PER CAMBIARE MUNIZIONI:

- **Con il mouse:** clicca sull'icona delle munizioni.

PER INGRANDIRE/RIDURRE LA VISUALE:

- **Con la rotellina:** scorri per passare in rassegna i vari stadi di ingrandimento.
- **Con il mouse:** clicca col pulsante destro per uscire dal sistema di puntamento e tornare alla postazione.
- **Con la tastiera:** premi il tasto Tab per passare in rassegna i vari stadi di ingrandimento.

Nota: ai livelli di ingrandimento più alti, la velocità di rotazione della visuale sarà minore.

AA GUN STATION (POSTAZIONE CANNONI DI CONTRAEREA)

INTERFACCIA CONTRAEREA LEGGERA

PER RUOTARE IL CANNONE:

- **Con il mouse:** muovi il mouse per spostare la visuale del cannone di contraerea in tutte le direzioni. Il cannone seguirà la visuale a una velocità di rotazione ridotta.
- **Con la tastiera:**
 - **Tasto freccia sinistra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a sinistra.
 - **Tasto freccia destra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a destra.
 - **Tasto freccia su:** alza la visuale e il cannone di contraerea.
 - **Tasto freccia giù:** abbassa la visuale e il cannone di contraerea.

PER SPARARE:

- **Con la tastiera:**
 - **Barra spaziatrice:** fuoco normale.
 - **Barra spaziatrice (tenuta premuta):** fuoco continuo.

PER ATTIVARE IL SISTEMA DI PUNTAMENTO:

- **Con il mouse:** clicca col pulsante destro per passare in rassegna i vari stadi di ingrandimento.

Nota: ai livelli di ingrandimento più alti, la velocità di rotazione della visuale sarà minore.

INTERFACCIA CONTRAEREA PESANTE

PER RUOTARE IL CANNONE:

- **Con il mouse:** muovi il mouse per spostare la visuale del cannone di contraerea in tutte le direzioni. Il cannone seguirà la visuale a una velocità di rotazione ridotta.
- **Con la tastiera:**
 - **Tasto freccia sinistra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a sinistra.
 - **Tasto freccia destra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a destra.
 - **Tasto freccia su:** alza la visuale e il cannone di contraerea.
 - **Tasto freccia giù:** abbassa la visuale e il cannone di contraerea.

PER SPARARE:

- **Con la tastiera:**
 - **Barra spaziatrice:** fuoco normale.
 - **Barra spaziatrice (tenuta premuta):** fuoco continuo.

PER ATTIVARE IL SISTEMA DI PUNTAMENTO:

- **Con il mouse:** clicca col pulsante destro per accedere al sistema.

MODALITÀ DI PUNTAMENTO

PER RUOTARE IL CANNONE:

- **Con il mouse:** muovi il mouse per spostare la visuale del cannone di contraerea in tutte le direzioni. Il cannone seguirà la visuale a una velocità di rotazione ridotta.
- **Con la tastiera:**
 - **Tasto freccia sinistra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a sinistra.
 - **Tasto freccia destra:** ruota la visuale e il cannone di contraerea a destra.
 - **Tasto freccia su:** alza la visuale e il cannone di contraerea.
 - **Tasto freccia giù:** abbassa la visuale e il cannone di contraerea.

PER SPARARE:

- **Con la tastiera:**
 - **Barra spaziatrice:** fuoco normale.
 - **Barra spaziatrice (tenuta premuta):** fuoco continuo.

PER CAMBIARE TIPO DI FUOCO:

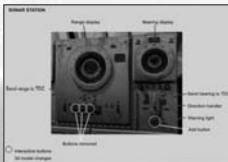
- **Con il mouse:** clicca col pulsante sinistro per cambiare tipo di fuoco.

PER INGRANDIRE/RIDURRE LA VISUALE:

- **Con la rotellina:** scorri per passare in rassegna i vari stadi di ingrandimento.
- **Con il mouse:** clicca col pulsante destro per uscire dal sistema di puntamento e tornare alla postazione.
- **Con la tastiera:** premi il tasto Tab per passare in rassegna i vari stadi di ingrandimento.

Nota: ai livelli di ingrandimento più alti, la velocità di rotazione della visuale sarà minore.

SONAR STATION (POSTAZIONE SONAR)



COMPONENTI DELL'IDROFONO/SONAR

- **Direction handler (Direzionatore):** clicca sul direzionatore per cambiare direzione d'ascolto.
- **Bearing (Direzione):** viene inserita automaticamente e corrisponde alla direzione verso cui è puntato l'idrofono.
- **Range (Distanza, solo per il sonar):** mostra la distanza dal bersaglio.
- **Send information to TDC/map (Invia informazioni al TDC/alla mappa).**
- **Hydrophone volume (Volume idrofono).**
- **Warning light (Spia di avviso).**

Il suono intercettato dall'idrofono dev'essere facilmente distinguibile se si vuole determinare:

- **Contact type (Tipo di contatto):** nave solitaria o convoglio.
- **Ship type (Tipo di nave):** mercantile o da guerra.
- **Range to ship (Distanza dalla nave):** breve (sotto i 1.000 metri), media (tra i 1.000 metri e i 5.000 metri) o lunga (oltre 5.000 metri).
- **Position relative to submarine (Movimento in relazione al sottomarino):** in avvicinamento (Closing in) o in allontanamento (Moving away).

RADAR STATION (POSTAZIONE RADAR)



- **Per il radar esistono due modalità operative:**
 - Oscilloscope mode (Modalità oscilloscopio).
 - PPI mode (Modalità PPI).
- **Clicca col pulsante sinistro per accendere/spgnere il radar.**
- **Sweep/focus (Giri continui/concentrata):**
 - Clicca col pulsante sinistro per passare dalla modalità a giri continui a quella concentrata e viceversa.
 - Nella modalità concentrata, il radar è controllato tramite l'apposito timone.
- **Range scale (Raggio d'azione):** clicca col pulsante sinistro per passare dalla breve alla lunga distanza e viceversa.
- **Radar display (Schermo radar):** il punto/picco verde mostra l'intensità del segnale.

SUBMARINE MANAGEMENT STATION (POSTAZIONE GESTIONE SOTTOMARINO)



Senza equipaggio, un sottomarino è solo una carcassa di metallo; insieme, tuttavia, costituiscono una letale macchina da guerra. È compito tuo, in qualità di capitano, gestire l'equipaggio.

La schermata di gestione dell'equipaggio ti permette di controllare lo stato di ogni membro dell'equipaggio e di quest'ultimo nel suo complesso. L'impostazione predefinita prevede che l'equipaggio venga scelto per te dagli ufficiali e dal comandante del vascello; il tuo compito consiste esclusivamente nell'ottimizzare l'efficienza dei tuoi uomini e nell'intervenire in caso di eventi critici (per esempio, feriti a bordo).

Il modo in cui funziona l'equipaggio in Silent Hunter: Wolves of the Pacific è ispirato alla realtà. Nel corso della normale routine di pattugliamento, i membri fanno a turno per coprire le postazioni vitali del sottomarino.

Ciascun turno dura quattro ore. Terminato il proprio turno, a ciascun membro sono assegnate otto ore di tempo ufficialmente non in servizio da dedicare a piccole riparazioni, allo studio teorico dei sottomarini e infine al riposo.

I turni di guardia si susseguono automaticamente per tutto il giorno, senza che tu debba intervenire. Tuttavia puoi scegliere a quale ruolo assegnare all'interno del sottomarino e a quale turno di guardia deve partecipare ciascun membro.

All'inizio dei combattimenti, è bene ordinare subito all'equipaggio di andare alle postazioni di combattimento (Battle Stations), cosa che assicura la maggior efficienza per la situazione in questione. Evita però di sfruttare troppo questo ordine, perché col tempo l'equipaggio potrebbe stancarsi eccessivamente, impedendoti di effettuare attacchi nei giorni successivi.

Ciascun membro dell'equipaggio è un individuo unico con una serie di abilità sia innate sia acquisite attraverso l'addestramento. Quando un membro è assegnato a una postazione, la sua efficienza è determinata dalle sue abilità e dalle caratteristiche della postazione (per "postazione" s'intende il compartimento in cui si trova), dunque i membri dell'equipaggio saranno più o meno efficienti a seconda dell'area del sottomarino sotto il loro controllo.

I membri dell'equipaggio non agiscono di propria volontà, ma fanno parte della squadra del compartimento in cui si trovano. Tieni poi a mente che, anzitutto, ciascun membro riceverà un bonus in efficienza dal capo del compartimento; e poi che tutti coloro che sono a bordo possono ricevere un ulteriore bonus dal capo presente nella sala comando, l'ufficiale sul ponte (Officer on deck).

GESTIONE DEI DANNI

Prima o poi nel sottomarino si verificherà un guasto, dovuto ai danni subiti o all'incuria da parte dell'equipaggio. Come accade in ogni equipaggio ben addestrato, anche i tuoi uomini si dedicheranno alla riparazione dei danni nella propria area di competenza non appena possibile.

Inoltre puoi ordinare a una speciale squadra di riparazione (damage control team) di occuparsi delle riparazioni più complicate. Per stabilire le priorità dei loro interventi, è sufficiente trascinare il guasto sulla coda delle riparazioni della squadra.



GESTIONE DEI SILURI

L'arma principale del sottomarino è il siluro e il capitano deve assicurarsi che i tubi lanciasiluri siano sempre carichi e pronti per il combattimento. L'impostazione predefinita prevede che l'equipaggio ricarichi il tubo lanciasiluri non appena abbia sparato. Puoi ordinare all'equipaggio di attendere un tuo ordine prima di ricaricare, e questo al fine di conservare preziose energie per altre operazioni a bordo o per motivi tattici.

Per ordinare il caricamento di un siluro, trascina il siluro sul tubo lanciasiluri che desideri caricare. L'unico limite è qui rappresentato dal fatto che i tubi di prua possono essere caricati solo dalla sala siluri a prua e quelli a poppa solo dalla sala siluri a poppa.

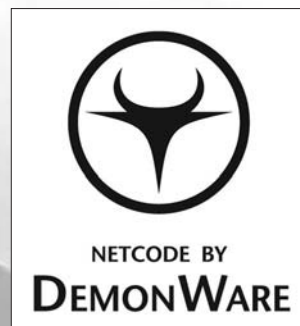
Il caricamento dei siluri è un'operazione non solo stancante, ma anche rumorosa, ragion per cui è sempre sospesa quando il sottomarino si sposta in modalità silenziosa.



MULTIGIOCATORE

GIOCARE ONLINE

Il gioco utilizza MatchMaking+, Copyright © 2006 DemonWare Ltd.



Il nome e il logo di DemonWare sono copyright di DemonWare Ltd. 2006

La modalità multigiocatore di Silent Hunter: Wolves of the Pacific ti permette di giocare partite online sui server di Ubisoft Matchmaking o in una rete LAN.

Per poter giocare online con Silent Hunter: Wolves of the Pacific devono essere aperte le seguenti porte TCP e UDP:

Direzione	Protocollo	Porta remota	Host remoti	Porta locale	Commento
Outbound (in uscita)	TCP	3074	test.lsg.agora.mmp. demonware.net	qualsiasi	server di sala
Outbound (in uscita)	TCP	3074	gsdev#.gsdev.mdc. ubisoft.com	qualsiasi	sviluppo server di autenticazione
Outbound (in uscita)	TCP	3074	agora-as#.gs.mdc. ubisoft.com	qualsiasi	produzione server di autenticazione
Outbound (in uscita)	UDP	qualsiasi	qualsiasi	3074-3174	peer to peer
Inbound (in entrata)	UDP	qualsiasi	qualsiasi	3074-3174	peer to peer
Outbound (in uscita)	TCP	80	gconnect.ubi.com	qualsiasi	servizio

Oltre alle porte per Matchmaking, occorre che siano aperte anche queste altre porte:

Porta TCP 19.000

Porta UDP 19.001

Porta UDP 19.002

INTERFACCIA MULTIGIOCATTORE

MENU MULTIGIOCATTORE

Dal menu multigiocatore (Multiplayer menu), puoi scegliere se giocare una partita in rete LAN o su Internet. Compiuta la scelta, accederai alla schermata dei profili.

Seleziona Back (Indietro) per tornare alla schermata precedente.



PROFILE PAGE (PAGINA PROFILI)

LAN GAME (PARTITA IN LAN)

Nella schermata dei profili, riempi il campo Username (Nome utente) e clicca su Next (Avanti), per accedere alla schermata di sessione.

Seleziona Back (Indietro) per tornare alla schermata precedente.

ONLINE GAME (PARTITA ONLINE)

Nella schermata dei profili, riempi il campo Username (Nome utente), il campo Password e il campo CD-KEY (Codice CD), quindi clicca su Next (Avanti) per accedere alla schermata di sessione. Puoi anche creare un nuovo profilo selezionando il pulsante Create Profile (Crea profilo): si aprirà una finestra che ti porterà su www.ubi.com. Segui le istruzioni su schermo per creare un account valido. A questo punto puoi usare i nuovi nome utente e password per autenticarti.

Seleziona Back (Indietro) per tornare alla schermata precedente.



SESSION PAGE (PAGINA SESSIONE)

Qui puoi creare una nuova partita selezionando il pulsante Create Game (Crea partita) o unirti a una partita esistente selezionando il pulsante Join Game (Unisciti alla partita). Seleziona il pulsante Leave (Esci) per tornare al menu principale.

Nella schermata di sessione sono presenti i seguenti campi:

- **Session (Sessione):** il nome della sessione.
- **Map (Mappa):** il nome della mappa.
- **Mode (Modalità):** il tipo di partita (Co-op, cooperativa, o Adversarial, competitiva).
- **Players/Max (Giocatori/Max):** il numero di giocatori della sessione e il numero massimo di giocatori ammessi.
- **Latency (Latenza).**

L'elenco delle sessioni può essere ordinato per:

- **Session (Sessione).**
- **Map (Mappa).**
- **Mode (Modalità).**
- **Players (Giocatori).**
- **Maximum number of players (Numero massimo di giocatori).**
- **Latency (Latenza).**



CREARE UNA NUOVA PARTITA

Per creare una nuova partita, occorre digitare il nome della sessione nell'apposito campo. Impostare una password di sessione è facoltativo, mentre è obbligatorio fissare il numero massimo di giocatori ammessi (da due a otto giocatori). Inoltre occorre scegliere tra la modalità di gioco cooperativa (Co-op) o competitiva (Adversarial).

Vi sono inoltre due riquadri: Submarine Selection (Selezione sottomarino) e Crew Selection (Selezione equipaggio). Metti un segno di spunta su ciascuno per permettere ai giocatori rispettivamente di scegliere il tipo di sottomarino e l'abilità dell'equipaggio (altrimenti sarà il server a compiere queste scelte per tutti).

Seleziona il pulsante Create (Crea) per accedere alla sala d'attesa. Seleziona il pulsante Back (Indietro) per tornare alla schermata precedente.



LOBBY PAGE (PAGINA SALA D'ATTESA)

Questa schermata contiene l'elenco di tutti i posti ancora disponibili e dei giocatori connessi, il tipo di sottomarino e di equipaggio di ogni giocatore e la latenza. Accanto a ciascun giocatore vi è un'icona (un segno di spunta) che ne indica lo stato. L'host della partita vedrà, accanto ai segni di spunta, anche una X, che gli permetterà di espellere i giocatori dalla partita.

Nella parte destra dello schermo si trova una finestra nella quale è possibile scegliere la missione da un elenco a discesa.

Quando viene una missione, sotto l'elenco a discesa appare una sua breve descrizione.



LIST OF PLAYERS (ELENCO GIOCATORI, MASSIMO 8)

- Player's name (nome del giocatore)
- Player's submarine type (Tipo di sottomarino del giocatore)
 - Permette di scegliere il tipo di sottomarino
- Players crew experience level (Livello di esperienza dell'equipaggio del giocatore)
 - Permette di scegliere il livello di esperienza dell'equipaggio
- Latency (Latenza)
- Ready icon (Pronto)
- Kick icon (Espelli, solo per l'host)

CHAT OPTION (OPZIONI CHAT)

- To all (A tutti)
- To allies (Agli alleati)

REALISM (REALISMO)

- Easy (Facile)
- Normal (Normale)
- Hard (Difficile)
- Very hard (Molto difficile)

IN-GAME CHAT (CHAT DI GIOCO)

- Radio (Radio)
- Normal (Normale)



MAP SELECTION (SELEZIONA MAPPA)

- Single-player mission (Missione giocatore singolo)
- Random mission (Missione casuale)
 - Mission period (Periodo di missione)
 - Mission time (Durata di missione)
 - Convoy type (Tipo di convoglio)
 - Convoy size (Dimensioni del convoglio)
 - Escort size (Dimensioni della scorta)
 - Escort experience (Esperienza della scorta)
 - Air cover (Supporto aereo)
 - Distance to convoy (Distanza dal convoglio)

LEAVE (ESCI)

READY (PRONTO, PER IL CLIENT)/START (AVVIA, PER L'HOST)

SCHERMATA DEI RISULTATI MULTIGIOCATTORE

Name	Sub	Merchants	Warships	Tonnage	Points	Status
Player1	Sub	20	22	20000	20000	Killed
Player2	Sub	7	7	7000	7000	
Player3	Sub	10	10	10000	10000	Killed
Player4	Sub	7	7	7000	7000	
Player5	Sub	25	25	25000	25000	
Player6	Sub	8	8	8000	8000	
Player7	Sub	20	20	20000	20000	
Player8	Sub	10	10	10000	10000	

OBJECTIVES

Objective 1	Completed
Objective 2	Failed
Objective 3	Completed

KILL

PLAYERS SCORE LIST (PUNTEGGI GIOCATTORE)

- Player name (Nome del giocatore)
- Sub type (Tipo di sottomarino)
- Number of Merchants sunk (Navi mercantili affondate)
- Number of Warships sunk (Navi da guerra affondate)
- Total tonnage sunk (Tonnellaggio affondato)
- Renown won (Notorietà acquisita)
- Status (Stato)
 - Killed (Ucciso)

OBJECTIVES STATUS (STATO OBIETTIVI)

- Objective name (Nome obiettivo)
- Objective status (Stato obiettivo)

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE

COOPERATIVE MODE (MODALITÀ COOPERATIVA)

Nella modalità cooperativa un massimo di 4 giocatori (su Internet) o di 8 giocatori (in LAN), ciascuno al comando di un sottomarino, devono cooperare per completare una serie di obiettivi. Le navi nemiche sono controllate dal computer.

L'obiettivo principale dei giocatori è affondare una determinata quantità di tonnellaggio di navi nemiche, ma ciascuna missione può comprendere altri obiettivi.

ADVERSARIAL MODE (MODALITÀ COMPETITIVA)

La modalità competitiva è simile a quella cooperativa salvo per il fatto che un giocatore (l'host) controlla le navi di scorta presenti nella missione. Il suo obiettivo è impedire ai giocatori di raggiungere i loro obiettivi nel tempo limite impostato per la missione servendosi dei sensori e delle armi a bordo delle navi di scorta, localizzando, attaccando, respingendo e magari anche affondando i sottomarini nemici.

SCHEDE E ORDINI

ESCORT CONTROL TAB (SCHEDE COMANDI SCORTA)

- Centre camera view (Centra la visuale, sulla nave di scorta selezionata).
- Defensive/aggressive mode (Modalità aggressiva/difensiva).
 - **Defensive (Difensiva, modalità predefinita):** la nave di scorta attacca i sottomarini solo nella propria area di pattugliamento.
 - **Aggressive (Aggressiva):** la nave di scorta attacca qualsiasi sottomarino con cui sia venuta a contatto.
- Search on/off mode (Modalità ricerca ON/OFF, valore predefinito: OFF).
 - Quando la modalità ricerca è attivata, la nave di scorta effettua ricerche nella propria area di pattugliamento.
- Attack with side ASW (Attacca con AAS laterali):
 - La nave di scorta spara con le armi anti-sottomarino laterali (sinistra e destra).
- Attack with aft ASW (Attacca con AAS di poppa):
 - La nave di scorta spara con le armi anti-sottomarino di poppa.



QUICK SELECTION PANEL (PANNELLO DI SELEZIONE RAPIDA, SOLO NEL PANNELLO DELLA SCHEDA SCORTA)

Questo pannello permette al giocatori di selezionare una qualsiasi nave di scorta tramite il riquadro a combinazione, che appare solo nel pannello della scheda Escort (Scorta).

ESCORT CONTROL DIALS (QUADRANTI SCORTA)

Questi quadranti appaiono solo quando si seleziona una nave di scorta.

• Engine telegraph (Interfono motori)

– Tramite questo pannello il giocatore può impostare la velocità della nave.



• Escort course (Rotta scorta)

– Tramite questo pannello il giocatore può impostare la rotta della nave.

• Escort position (Posizione scorta)



– Fore (Prua)

- Cerchio interno (1-4 km intorno al convoglio)
- Cerchio esterno (5-9 km intorno al convoglio)

– Aft (Poppa)

- Cerchio interno (1-4 km intorno al convoglio)
- Cerchio esterno (5-9 km intorno al convoglio)

– Left (Sinistra)

- Cerchio interno (1-4 km intorno al convoglio)
- Cerchio esterno (5-9 km intorno al convoglio)

– Right (Destra)

- Cerchio interno (1-4 km intorno al convoglio)
- Cerchio esterno (5-9 km intorno al convoglio)

Le aree di pattugliamento delle navi di scorta (i cerchi interni ed esterni) cambiano a seconda della forma del convoglio, ma la loro posizione rimane costante:

- 3-5 km per la linea difensiva interna
- 5-9 km per la linea difensiva esterna



CONVOY (CONVOGLIO)

Questo pannello permette di controllare il convoglio (non le navi di scorta).

- **Zigzagging (Zig-zag):** il convoglio procederà zigzagando.
- **Slow/Fast (Lento/Veloce):** procedi a velocità due terzi o massima.

MAP (MAPPA)

Questo pannello ti permette di accedere alla mappa di navigazione.

- **Go to Map Station (Vai alla postazione Mappa).**
- **Set Course (Imposta la rotta):** tramite la mappa di navigazione il comandante del convoglio può selezionare le navi di scorta (non il convoglio) e impostarne la rotta.

Ricorda che ogni tua decisione (nuova rotta, attacco con cariche di profondità, ecc.) prenderà il sopravvento rispetto all'azione che l'IA stava conducendo in quel momento.

UNIT SELECTION (SELEZIONE UNITÀ)

Puoi selezionare le navi della scorta sulla mappa di navigazione. Per impostare una rotta o impartire ordini alle navi di scorta usa il pannello o i quadranti della Scorta.



CAMERA CONTROL (CONTROLLO VISUALE)

Questo pannello permette al giocatore di controllare la visuale.

- **Free camera (Visuale libera)**
- **View next escort (Vedi nave di scorta successiva)**
- **View previous escort (Vedi nave di scorta precedente)**
- **View next convoy ship (Vedi nave mercantile successiva)**
- **View previous convoy ship (Vedi nave mercantile precedente)**

La visuale libera controllata dal comandante del convoglio non può andare sott'acqua e non può allontanarsi troppo dalle unità amiche.

UNIT SELECTION (SELEZIONE UNITÀ)

Puoi selezionare le navi di scorta anche con la visuale libera. Clicca col pulsante sinistro per selezionare e col pulsante destro per annullare la selezione.



APPENDICE

COMANDI DI BASE

F1 Guida
Esc Menu

COMANDI DI NAVIGAZIONE

VELOCITÀ

- \ Ferma tutto
- 1 Avanti piano
- 2 Avanti a 1/3
- 3 Avanti normale
- 4 Avanti tutta
- 5 Avanti affiancato
- 6 Indietro piano
- 7 Indietro a 1/3
- 8 Indietro normale
- 9 Indietro (emergenza)

DIREZIONE

- è Virata d'emergenza a babordo (sinistra)
- + Virata d'emergenza a tribordo (destra)
- à Timone a mezza nave

PROFONDITÀ

- E Emersione rapida
- P Profondità periscopio
- A Mantenere la profondità
- S Emersione
- D Immersione
- C Immersione rapida

COMANDI DI POSTAZIONE

- F2 Sala comando
- F3 Mappa di navigazione
- F4 Periscopio d'attacco
- F5 Ponte
- F6 Cannone di coperta
- F7 Cannone contraerea
- F8 Sonar
- F9 Radar
- F10 Gestione sottomarino
- F11 Visuale esterna
- F12 Pannello del capitano
- T Gestione siluri
- Y Gestione danni
- U TBT (Torpedo Bearing Transmitter)
- O Periscopio d'osservazione
- K Diario del capitano
- M Messaggi radio

COMANDI DI ATTACCO

Invio	Fuoco
Barra spaziatrice	Fuoco
Tab	Ingrandimento visuale
Q	Apri/Chiudi il portello del tubo lanciasiluri selezionato
W	Passa in rassegna i tubi lanciasiluri
L	Aggancia il bersaglio
J	Lancia ordigni civetta
Z	Attiva/Disattiva il movimento silenzioso

ALTRI COMANDI

N	Manuale di riconoscimento
X	Cronometro

COMPRESSIONE TEMPORALE

TastNum -	Diminuisce la compressione temporale
TastNum +	Incrementa la compressione temporale
Indietro	Pausa

VISUALE EVENTI

V	Ingrandisci/Riduci la finestra della visuale esterna
-	Disattiva la visuale esterna
,	Unità precedente
.	Unità successiva

PERISCOPIO

Ins	Periscopio d'osservazione su
Canc	Periscopio d'osservazione giù
PagSu	Alza periscopio d'attacco
PagGiù	Abbassa periscopio d'attacco

VISUALE LIBERA

Freccia su	Muovi visuale in avanti
Freccia giù	Muovi visuale all'indietro
Freccia sinistra	Muovi visuale a sinistra
Freccia destra	Muovi visuale a destra
Maiusc + Freccia	Movimento veloce della visuale
Ctrl + Freccia	Movimento lento della visuale
Pulsante sinistro del mouse	Seleziona
Pulsante destro del mouse	Torna alla visuale precedente