

SILENT WAR

(Guerra Silenziosa)

La Campagna sottomarina Statunitense contro il Giappone imperiale, 1941-45

Scenari

Tabella dei contenuti

[30.0] REGOLE SPECIALI

[31.0] I GIOCHI A CAMPAGNA

- [31.1] Campagna 1: La campagna sottomarina contro il Giappone
- [31.2] Campagna 2: Sol Levante
- [31.3] Campagna 3: Gira la marea
- [31.4] Campagna 4: L'assedio del Sol Levante
- [31.5] Campagna 5: La marina di MacArthur – La campagna sottomarina nel Sud-Ovest Pacifico
- [31.6] Campagna 6: L'iniziale vento dell'Est – Gli anni '30 (ipotetica)

[32.0] IL GIOCO DI PATTUGLIA

- [32.1] Vittoria nel gioco di Pattuglia
- [32.12] Lucius G. Chappell: La 5^a Pattuglia sello *Sculpin*
- [32.13] Dudley "Mush" Morton: La 4^a Pattuglia del *Wahoo*
- [32.14] Samuel D. Dealey: La 2^a Pattuglia sell' *Harder*
- [32.15] Richard H. O'Kane: La 3^a Pattuglia del *Tang*
- [32.16] Henry G. Munson: La 5^a Pattuglia del *Rasher*
- [32.17] George W. Grider: La 5^a Pattuglia del *Flasher*
- [32.18] George L. Street III: La 1^a Pattuglia del *Tirante*
- [32.19] Charles (Swede) Momsen: Il 1^o Branco

[33.0] REGOLE OPZIONALI

- [33.1] Sommergibili alleati
- [33.2] Carvel Adrianus Johannes Van Well Groeneveld: La 2^a pattuglia del *K-XIV*
- [33.3] *Surcouf*
- [33.4] *U-2513*
- [33.5] *Nautilus II*

[34.0] SCAGLIONAMENTO DI ARRIVI E RITIRI

NOTA DELL'AUTORE E RIFLESSIONI STORICHE

NOTE DELLO SVILUPPATORE

ESEMPIO DI GIOCO ESAURIENTE

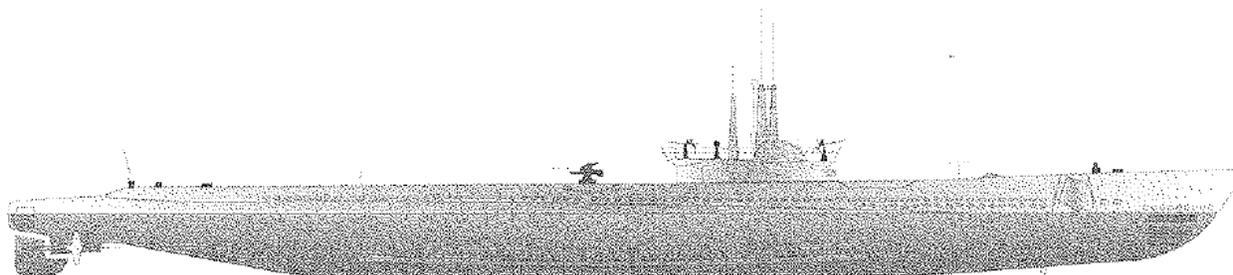
Nota del traduttore

La traduzione è stata effettuata integrando le "errata corrige" pubblicate al 17/2/2008 (30.2 – 31.01 – 31.42 – 31.63 – 32.14).

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



[30.0] REGOLE SPECIALI

Le regole speciali che seguono riflettono condizioni particolari non coperte dalle normali regole di gioco.

[30.1] Dottrina giapponese per le corazzate

Le corazzate giapponesi furono ammassate assieme dal Comando delle Flotte Combinate. Per rispecchiare con accuratezza l'impiego delle corazzate giapponesi, tutte le BB e BV che non siano della classe Kongo (BB 32t) e Yamato (BB 68t) possono apparire solo nelle zone "Empire Pacific", "Sea of Japan" ed "East China Sea". Nel Periodo di Guerra 3, possono anche apparire nella zona "North Philippine Sea". Se avviene un combattimento in un'area diversa da quelle sopra citate, qualsiasi corazzata che non sia una 32t o 68t che viene rivelata sulla tabella di combattimento viene riposta nel contenitore. Scoprire un'altra pedina in sostituzione.

[30.2] Entrata speciale per le navi giapponesi

9 navi giapponesi hanno date di entrata stampate sul segnalino. Queste non sono messe nei contenitori fino alla relativa data di entrata. Queste navi entrano alle date seguenti: BB Yamato (5/42), CV Taiho (3/44), CV Shinano (11/44), le BV (10/43) e le 5 DE classe Matsu (3/44).

[30.3] Sommergibili nemici

Per il combattimento tra sommergibili [14.6], consultare la tabella seguente per determinare le classi di sommergibili disponibili per la selezione e scegliere a caso un sommergibile. In caso di affondamento, il tonnellaggio è dato dal valore del sommergibile.

| Classe | Data disponibilità | Data ritiro | Ton |
|--------|--------------------|-------------|-----|
| L4 | 4/32 | 4/43 | 1t |
| KD4 | 4/32 | 7/44 | 2t |
| C1 | 12/41 | N/A | 3t |
| KD7 | 2/42 | N/A | 2t |
| K6 | 3/43 | N/A | 1t |
| IXC40* | 6/43 | 5/45 | 1t |
| Calvi* | 7/43 | 9/43 | 2t |
| IXD2* | 8*43 | 5/45 | 2t |

* i sommergibili Tedeschi ed Italiani sono disponibili solo se la OpArea è "Java Sea" o "South China sea 2".

[31.0] I GIOCHI "CAMPAGNA"

I giochi "campagna" di Silent war consentono al giocatore di esplorare in profondità i pieni aspetti operativi della conduzione di un'importante campagna sottomarina contro una grande potenza navale. Silent war presenta 5 giochi campagna standard: l'intera campagna, Sol Levante, Gira la Marea, L'assedio del Sol Levante, la Marina di MacArthur. È anche presente una campagna bonus ipotetica, ambientata 10 anni prima: Il primo vento dell'Est.

Indipendentemente dalla campagna scelta, considerare che è necessario molto tempo per giocare l'intera guerra. È preferibile iniziare con il gioco di pattuglia per familiarizzare con il meccanismo di gioco prima di affrontare i giochi campagna. Quando un giocatore inizia un gioco campagna, è consigliabile scegliere un posto che gli consenta di lasciarlo posizionato per lungo tempo.

[31.01] Elenco principale sommergibili di rinforzo

La Tabella che segue si usa per tutte le campagne eccetto la Marina di MacArthur, che ha la propria. L'elenco riporta tutti i sommergibili che entrano in guerra a partire dal Gennaio 1942 e le relative basi di partenza. L'elenco si consulta a partire dal mese seguente l'inizio della campagna che si sta conducendo. Se una base di arrivo non è ancora attiva, o è caduta, i sommergibili sono ricevuti a Pearl Harbor (eccezione: i sommergibili di Brisbane si ricevono a Fremantle se quest'ultima è attiva).

Tutti i sommergibili in arrivo sono posti nella casella "approntamento" della base. L'elenco contiene anche i sommergibili ritirati per riparazioni in California. Questi sono preceduti da "Ritirato" ("withdraw") e sono rimossi immediatamente dal gioco, anche se in mare e/o danneggiati, e posizionati nella casella "Costa Occidentale" (West Coast) sulla mappa. L'eventuale super comandante rimane con il battello, e si toglie l'eventuale segnalino danneggiato. Se il sommergibile è stato affondato (o è indicato come affondato ad inizio campagna), non viene sostituito da altri sommergibili. Mentre è in revisione, un sommergibile non può essere tolto dal gioco dal risultato "Destinato a compiti di addestramento" di un evento di Combattimento.

Dopo un certo numero di mesi, i sommergibili in revisione sono rimessi in servizio. Questi sono preceduti da "Ritorna" ("returns") nell'elenco. Tutti i sommergibili che ritornano sono messi nella casella approntamento di Pearl Harbor eccetto per i battelli Classe S, che sono posizionati a Dutch Harbor.

Gennaio 1942

Pearl Harbor: *Cuttlefish, Grayling, Tuna*

Febbraio 1942

Dutch Harbor: *S-18, S-23*

Pearl Harbor: *Gar, Grampus, Grayback, Grenadier*

Ritirare: *Dolphin, Argonaut, Plunger, Pompano, Tautog*

Marzo 1942

Nessuno

Aprile 1942

Dutch Harbor: *S-34, S-35*

Brisbane: *S-42, S-44, S-47*

Pearl Harbor: *Drum, Gato, Greenling, Silversides*

Maggio 1942: si aggiunge la BB Yamato al Mix

Dutch Harbor: *S-27, S-28*

Pearl Harbor: *Flying Fish, Grtouper, Growler, Nautilus, Trigger*

Ritorna: *Dolphin, Pompano, Tautog*

Brisbane: *S-43, S-45, S-46*

Giugno 1942

Dutch Harbor: *Grunion, Finback*

Ritirare: *Tarpon, Perch*

Ritorna: *Plunger*

Luglio 1942

Dutch Harbor: *S-31, S-32, S-33*

Pearl Harbor: *Haddock*

Ritirare: *Porpoise, Pike, Pollack, Shark*

Agosto 1942

Dutch Harbor: *S-30, Halibut*

Pearl Harbor: *Albacore, Guardfish, Wahoo*

Ritorna: *Argonaut*

Settembre 1942

Pearl Harbor: *Amberjack, Kingfish*

Ritirare: *Pickerel, Permit, Pompano, Narwahl*

Ottobre 1942

Pearl Harbor: *Whale*

Ritirare: *S-40, S-41, S-42, S-43, S-44, S-45, S-46, S-47*

Ritorna: *Tarpon, Pollack, Perch*

Novembre 1942

Pearl Harbor: *Sunfish*

Dicembre 1942

Ritirare: *Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf*

Ritorna: *Porpoise, Pike, Shark*

Gennaio 1943: I sommergibili sono equipaggiati con radar

Brisbane: *Peto*

Pearl Harbor: *Runner, Sawfish, Tunny*

Ritirare: *Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Sealion*

Ritorna: *Pompano*

Febbraio 1943

Ritirare: *Spearfish, Sailfish, Snapper*

Ritorna: *Pickrel, Permit*

Marzo 1943

Pearl Harbor: *Scamp*

Ritirare: *Swordfish, Searaven*

Aprile 1943

Pearl Harbor: *Pogy, Scorpion, Snook, Steelhead*

Ritirare: *Kingfish*

Ritorna: *Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf*

Maggio 1943

Pearl Harbor: *Hoe, Tinosa*

Ritorna: *Sealion, Sargo, Saury, Sculpin, Seafish, Sealion*

Ritorna a Dutch Harbor: *S-40, S-41, S-42, S-44, S-45, S-46, S-47, Narwahl, S-43*

Giugno 1943

Pearl Harbor: *Gunnel, Gurnard, Harder, Jack, Lapon, Mingo*

Ritirare: *Grayback, Gudgeon, Grenadier, Gato, Wahoo*

Ritorna: *Sturgeon, Spearfish, Searaven, Snapper*

Luglio 1943

Brisbane: *Balao, Pompon*

Pearl Harbor: *Paddle, Tullibee*

Ritirare: *Tautog, Gunnel*

Ritorna: *Kingfish, Swordfish*

Agosto 1943

Fremantle: *Billfish, Bowfin, Puffer*

Pearl Harbor: *Pargo, Seahorse*

Ritirare: *Thresher, Triton*

Ritorna: *Wahoo*

Settembre 1943

Brisbane: *Bluefish, Bonefish, Cisco, Rasher*

Pearl Harbor: *Barb, Cabrilla, Cero, Muskallunge, Shad, Skate*

Ritirare: *Gar, Grampus, Tambor, Whale, Finback, Tunny*

Ritorna: *Gudgeon, Grenadier, Gato, Grayback*

Ottobre 1943 si aggiungono al Mix le BV da 36t, si possono formare Branchi di Lupi

Brisbane: *Blackfish*

Fremantle: *Capelin, Cod, Crevalle*

Pearl Harbor: *Dace*

Ritirare: *Grayling, Trout, Jack, Greenling, Grouper*

Ritorna: *Tautog*

Novembre 1943

Brisbane: *Raton, Ray*

Pearl Harbor: *Apogon, Aspro, Corvina*

Ritirare: *Stingray, Hoe, Paddle, Growler, Grunion*

Ritorna: *Triton, Thresher, Gunnel*

Dicembre 1943

Pearl Harbor: *Archerfish, Batfish, Darter, Haddo, Hake, Herring*

Ritirare: *Drum, Pargo, harder, Mingo, Shad, Tuna*

Ritorna: *Greenling, Whale, Finback, Gar, Grampus*

Gennaio 1944

Fremantle: *Redfin*

Pearl Harbor: *Angler, Flasher, Robalo, Tang*

Ritirare: *Gurnard*

Ritorna: *Jack, Tambor*

Febbraio 1944 Pearl Harbor: *Burrfish, Picuda, Rock, Sandlance*

Ritorna: *Growler, Grayling, Hoe, Lapon, Mingo, Trout, Tunny*

Marzo 1944: si aggiungono al Mix la CV Taiho e 5 DE Matsu

Pearl Harbor: *Bang, Golet, Pampanito, Parche*

Ritirare: *Muskallunge, Guardfish, Albacore, Barb, Amberjack*

Ritorna: *Paddle, Pargo, Harder, Grouper, Grunion, Stingray*

Aprile 1944

Brisbane: *Bashaw, Bluegill, Flounder*

Pearl Harbor: *Gabilan, Guavina, Perch II, Tilefish*

Ritorna: *Drum, Gurnard, Muskallunge, Tuna*

Maggio 1944

Pearl Harbor: *Flier, Guitarro, Pilotfish, Pintado, Pipefish, Shark II*

Ritirare: *Trigger, Skipjack*

Ritorna: *Albacore, Barb*

Giugno 1944

Brisbane: *Bream*

Pearl Harbor: *Cavalla, Cobia, Hammerhead, Piranha, Plaice, Pomfret, Sealion II*

Ritirare: *Halibut, Herring, Silversides, Pogy, Kingfish, Sargo, Spearfish*

Ritorna: *Guardfish, Amberjack*

Luglio 1944

Pearl Harbor: *Barbel, Croaker, Hardhead, Redfish, Ronquil, Spadefish, Sterlet*

Ritirare: *Peto*

Agosto 1944

Pearl Harbor: *barbero, Baya, Hawkbill, Queenfish,*

Razorback, Scabbardfish, Segundo

Ritirare: *Tinosa, Tullibee*

Settembre 1944

Pearl Harbor: *Bergall, Besugo, Escolar, Icefish, Sea Devil, Sea Dog, Trepang*

Ritirare: *Pompon, Puffer, Rasher, Scorpion, Steelhead,*

Sandlance, Tautog

Ritorna: *Shad, Silversides, Trigger*

Ottobre 1944

Pearl Harbor: *Atule, Jallao, Kete, Sea Cat, Sea Fox, Blackfin*

Ritorna: *Peto, Pogy, Skipjack, Kingfish, Sargo, Spearfish,*

Halibut

Novembre 1944: si aggiunge la CV Shinano al Mix

Pearl Harbor: *Blenny, Caiman, Dragonet, Sea Owl, Sea*

Poacher, Sea Robin, Spikefish

Ritirare: *Flying Fish*

Dicembre 1944

Pearl Harbor: *Blueback, Boarfish, Charr, Devilfish, Kraken, Spot, Threadfin*

Ritirare: *Cod, Cero, Corvina, Darter, Raton, Ray*

Ritorna: *Tinosa, Tullibee, Tautog*

Gennaio 1945

Pearl Harbor: *Blower, Brill, Lagarto, Piper, Sennet*

Ritirare: *Haddo, Redfin, Robalo*

Ritorna: *Pompon, Rasher*

Febbraio 1945

Pearl Harbor: *Bugara, Chub, Lamprey, Springer, Tench*

Ritirare: *Angler, Dace, Whale*

Ritorna: *Puffer, Scorpion*

Marzo 1945

Pearl Harbor: *Hackleback, Tigrone, Tirante, Trutta, Bullhead*

Ritirare: *Hake, Snook*

Ritorna: *Cod, Cero*

Aprile 1945

Pearl Harbor: *Bumper, Lionfish, Lizardfish, Toro, Torsk*

Ritirare: *Flasher, Flounder*

Ritorna: *Corvina, Darter, Raton, Ray, Sandlance*

Maggio 1945

Pearl Harbor: *Cabazon, Capitaine, Carbonero, Dentuda,*

Loggerhead, Manta, Quillback

Ritirare: *Rock, Runner, Sawfish, Scamp, Sunfish*

Ritorna: *Haddo, Dace, Flying Fish, Steelhead*

Giugno 1945

Pearl Harbor: *Carp, Moray, Runner II, Thornback, Argonaut II*

Ritirare: *Bream*

Ritorna: *Whale, Angler, Redfin, Robalo*

Luglio 1945

Pearl Harbor: *Catfish, Entemedor, Macabi*

Ritorna: *Hake, Snook*

Agosto 1945

Pearl Harbor: *Cutlass, Stickleback*

Ritorna: *Flasher, Flounder*

Settembre 1945

Ritorna: *Bream, Rock, Sawfish, Sunfish*

[31.1] GIOCO CAMPAGNA 1: LA CAMPAGNA SOTTOMARINA CONTRO IL GIAPPONE

Prima dell'attacco Giapponese a Pearl Harbor del 7

Dicembre 1941, che spinse gli Stati Uniti nella guerra del Pacifico contro il Giappone, Gli Stati Uniti avevano preso una forte posizione morale, protestando strenuamente contro la guerra sottomarina Tedesca senza restrizioni. Indicando incidenti come l'affondamento del Lusitania durante la 1^a guerra mondiale, vari trattati navali e l'accordo di Londra, gli Stati Uniti furono in grado di spingere la Germania, anche se solo in minima parte, verso un utilizzo più "ristretto" dei suoi sommergibili. La morale di fondo era stata difesa. Poi, solo 6 ore dopo che bombardamenti e siluri azzopparono la maggior parte della flotta del Pacifico a Pearl Harbor, il seguente comunicato fu emesso a tutte le forze navali:

“EFFETTUARE GUERRA AEREA E SOTTOMARINA SENZA RESTRIZIONI CONTRO IL GIAPPONE”

L'innocenza navale Americana era terminata: gli umiliati iniziano quella che sarebbe stata la maggiore campagna sottomarina mai condotta.

[31.11] DURATA DEL GIOCO

L'intero gioco campagna di Silent war inizia nel Dicembre 1941 e dura sino al termine della guerra come da tabella dei periodi di guerra. Alla fine del gioco, il giocatore somma il tonnellaggio e le navi affondate ed il numero di sommergibili persi. Le condizioni di vittoria si determinano secondo [31.14].

Inizio del gioco: settimana 2, Dicembre 1941

Termine del gioco: storicamente settimana 3, Agosto 1945

Durata: storicamente 178 turni

Nel primo turno della campagna, si salta il Segmento Strategico. Non si effettuano i controlli per gli Eventi di Combattimento, Miglioramento dei Siluri, o aree ULTRA.

[31.12] LONGEVITÀ DELLA CARRIERA (PERFORMANCE MINIMA)

È chiaro che guardando a posteriori la reale capacità industriale degli Stati Uniti, gli Americani avrebbero dovuto attendere le nuove navi e sommergibili prima di attaccare l'Impero Giapponese. Questo però non sarebbe stato accettabile per chi stava guardando le navi bruciare a Pearl Harbor nel 1941.

La prosecuzione della guerra contro i Giapponesi era cruciale non solo dal punto di vista strategico ma anche per il morale del paese. Ci fu inoltre la necessità militare di impedire che i Giapponesi consolidassero solide teste di ponte nelle lontane isole del Pacifico.

Il giocatore prende il ruolo del Comandante dei sommergibili del Pacifico (COMSUBPAC). Se il giocatore fallisce l'ottenimento di un certo numero di tonnellate affondate al termine dei primi 6 trimestri di guerra, il giocatore è congedato da parte del Comandante in capo del Pacifico (CINPAC), dietro richiesta del Capo delle Operazioni Navali e perde la partita.

Alla fine dell'ultima settimana dei mesi sotto indicati, il giocatore consulta la tabella del tonnellaggio affondato. Se il totale è ≤ alla performance minima di tonnellaggio affondato, il giocatore è rilevato dal comando ed assegnato alla Sussistenza, dove verrà eventualmente biasimato per i fallimenti dei siluri, della campagna e persino della guerra. La partita è finita.

| Mese | Data | Tonnellaggio affondato |
|------|--------|------------------------|
| 3 | Feb 42 | 90.000 |
| 6 | Mag 42 | 220.000 |
| 9 | Ago 42 | 360.000 |
| 12 | Nov 42 | 620.000 |
| 15 | Feb 43 | 720.000 |
| 18 | Mag 43 | 980.000 |

A partire dal Giugno 1943 il giocatore continua la partita fino alla fine senza il rischio di interruzione prematura.

[31.13] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERGIBILI

La seguente lista riporta i sommergibili che iniziano la guerra nel Dicembre 1941. Tutti i sommergibili sono considerati pronti per il mare se non indicato diversamente.

Piazzamento alla base sommergibili di Manila

Perch, Permit, Pickerel, Pike, Porpoise, S-37, S-40, S-41, Sailfish, Salmon, Sargo, Saury, Sculpin, Seal, Searaven, Seawolf, Shark, Skipjack, Snapper, Spearfish, Stingray, Sturgeon, Swordfish, Tarpon.

Casella Riparazione 1

Sealion, Seadragon

Piazzamento nella SMZ nel Golfo di Lingaven

(Questo sommergibile non può fare il movimento di pattuglia, e deve fare RTB a Manila nella fase di movimento di transito del primo turno. Vengono usati solo i contatti con risultato TF): S-36.

Piazzamento alla base sommergibili di Pearl Harbor

Dolphin, Tautog

Casella Riparazione 3

Narwahl, Cachalot

Piazzamento nella OpArea delle Isole Hawaii

(Questi sommergibili non possono fare il movimento di pattuglia, e devono fare RTB a Pearl Harbor nella fase di movimento di transito del primo turno. Vengono usati solo i contatti con risultato TF): *Gudgeon, Plunger, Pollack, Pompano, Thresher.*

Piazzamento nella SMZ di Midway

(Questi sommergibili devono rimanere nella SMZ di Midway per due turni, dopodiché devono fare RTB a Pearl Harbor. Non si lancia sulla tabella Autonomia. Vengono usati solo i contatti con risultato TF): *Argonaut, Trout.*

Piazzamento nella SMZ di Wake

(Questi sommergibili devono rimanere nella SMZ di Wake per due turni, dopodiché devono fare RTB a Pearl Harbor. Non si lancia sulla Tabella Autonomia. Vengono usati solo i contatti con risultato TF): *Tambor, Triton.*

[31.14] CONDIZIONI DI VITTORIA

NOTA STORICA - COMMENTO

La vittoria finale, la sconfitta dell'Impero Giapponese, è un dato di fatto in Silent war. Armato di conoscenza storica ed applicando un piano metodico, il giocatore dovrebbe essere in grado di replicare la vittoria Americana. La reale sfida in Silent war è di superare questi successi e di portare la fine della guerra a prima dell'Agosto del 1945. Più navi e tonnellaggio vengono affondati, più facilmente la fine della guerra arriverà prima e, alla fine, quando tutto è detto e fatto, questo è il risultato finale di ogni operazione militare.

La guerra termina quando il tonnellaggio affondato supera le 5.500.000 tonnellate. Il livello di vittoria si determina dalla data alla quale questo avviene:

| | |
|-------------|-------------------|
| Pre-1945: | Vittoria Totale |
| Gen-Mar '45 | Vittoria Decisiva |
| Apr-Giu '45 | Vittoria Migliore |
| Lug-Ago '45 | Vittoria Storica |
| Set '45 | Pareggio |
| Ott-Dic '45 | Fallimento |

Questi sono i livelli base di vittoria. Il giocatore deve ora modificare questi livelli con il numero totale di sommergibili persi secondo la tabella che segue:

| <u>Sommergibili persi</u> | <u>Risultato</u> |
|---------------------------|--------------------------------|
| Da 0 a 20 | Aumentare di 2 livelli |
| Da 21 a 40 | Aumentare di 1 livello |
| Da 41 a 60 | Nessuna modifica (storico 49*) |
| Da 61 a 80 | Diminuire di 1 livello |
| 81 o più | Diminuire di 2 livelli |

* Gli Stati Uniti persero 52 sommergibili durante la guerra, 3 dei quali furono persi nell'Atlantico.

[31.2] GIOCO CAMPAGNA 2: SOL LEVANTE

Questo è il gioco campagna più breve, ma il più difficoltoso. Ci sono pochi sommergibili con i quali fermare l'assalto Giapponese.

[31.21] DURATA DEL GIOCO

Il gioco campagna inizia nel Dicembre 1941 e dura sino all'ultimo turno del Dicembre 1942. Alla fine del gioco, il giocatore somma il tonnellaggio e le navi affondate ed il numero di sommergibili persi. Le condizioni di vittoria si determinano secondo [31.24].

Inizio del gioco: settimana 2, dicembre 1941
Termine del gioco: ultimo turno, dicembre 1942
Durata: 51 turni

Nel primo turno della campagna, si salta il Segmento Strategico. Non si effettuano i controlli per gli Eventi di Combattimento, Miglioramento dei Siluri, o aree ULTRA.

[31.22] LONGEVITÀ DELLA CARRIERA (PERFORMANCE MINIMA)

Si applicano le regole di longevità della carriera della Campagna 1 [vedi 31.12]. L'ultimo controllo è effettuato a Novembre 1942.

[31.23] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERGIBILI

Si applica lo stesso ordine di battaglia della Campagna 1 [vedi 31.13]. L'ultimo sommergibile ricevuto corrisponde al piazzamento del Sunfish nel Novembre 1942.

[31.24] CONDIZIONI DI VITTORIA

NOTA STORICA - COMMENTO

I risultati del 1° anno di guerra furono molto differenti da quelli ottenuti più tardi. Inizialmente ci fu una grande fiducia nel siluro MkXIV con la sua arma segreta, l'innesco magnetico. Si sperava che i sommergibili potessero arrestare l'espansione Giapponese e far pagare un pesante pedaggio alla marina Giapponese.

Nelle parole del Comandante di squadra sommergibili Stuart "Sunshine" Murray a Manila l'8 Dicembre 1941: "I sommergibili sono tutto ciò che abbiamo lasciato".

Alla fine di Dicembre 1942 il giocatore somma i suoi risultati di tonnellaggio:

| <u>Tonnellate affondate</u> | <u>Livello di vittoria</u> |
|-----------------------------|----------------------------|
| > 800.000 | Vittoria Decisiva |
| > 780.000 | Vittoria Sostanziale |
| > 750.000 | Pareggio |
| > 720.000 | Sconfitta |
| < 720.000 | Fallimento |

Questo è il livello base di vittoria. Il giocatore deve ora modificare questi livelli con il numero delle navi Giapponesi principali affondate (CA – BB – CV) affondate dai sommergibili ed il # di sommergibili persi:

≥ 4 navi principali affondate – aumentare di 2 livelli

3 navi principali affondate – aumentare di 1 livello

1-2 navi principali affondate – nessuna modifica (storicamente 1)

0 navi principali affondate – diminuire di 1 livello

>12 sommergibili persi – diminuire di 1 livello (storicamente 7)

[31.3] GIOCO CAMPAGNA 3: GIRA LA MAREA

Questo gioco campagna affronta il risorgere della forza dei sommergibili del Pacifico. Può essere giocato fino alla fine del periodo di guerra 3 o continuato fino alla fine della guerra.

[31.31] DURATA DEL GIOCO

Il gioco campagna inizia nell'Aprile 1943 e dura sino alla transizione al Periodo di Guerra 4 o alla fine della guerra, a discrezione del giocatore. Pertanto non c'è una durata specificata.

| | |
|---|--|
| Data: | Settimana 1, Aprile 1943 |
| Periodo di Guerra | 3 |
| Navi affondate | 233 |
| Tonnellaggio affondato | 977.000 |
| Stato dei Siluri | -1 |
| Sommergibili persi | 12 (<i>Sealion, S-36, S-26, Shark, Perch, S-27, S-39, Grunion, Argonaut, Amberjack, Grampus, Triton</i>) |
| Sommergibili che sono stati ritirati in modo permanente per addestramento o per operazioni speciali: <i>Cachalot, Cuttlefish, S-18, S-37, S-38, S-43, Dolphin, Narwahl, Nautilus.</i> | |

[31.32] LONGEVITÀ DELLA CARRIERA (PERFORMANCE MINIMA)

Le regole di longevità della carriera non sono usate per questa campagna.

[31.33] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERGIBILI

Tutti i sommergibili in mare sono di Pattuglia a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i sommergibili in porto iniziano nella casella Approntamento della loro base a meno che non sia indicato diversamente. Consultare l'elenco principale dei sommergibili di rinforzo a partire da Maggio 1943. Nota: alcuni sommergibili che appaiono nell'elenco per ritiro o per ritorno possono essere già stati persi. Il riferimento a questi sommergibili deve essere ignorato.

Piazzamento alla base sommergibili di Fremantle

Gar, Thresher

Piazzamento nella OpArea "North Philippine Sea"

Grayling

Piazzamento nella OpArea "South Philippine Sea"

Tambor

Piazzamento nella OpArea "South China Sea 2"

Tautog, Trout

Piazzamento nella OpArea “Java Sea”

Gudgeon, Grenadier

Piazzamento alla base sommergibili di Brisbane

Albacore, Grayback, Grouper, Growler, Peto

Piazzamento nella OpArea “Solomone”

Greenling, Guardfish, Tuna

Piazzamento nella OpArea “Bismarck Sea”

Haddock, Halibut

Piazzamento in Rotta di Trasferimento da OpArea

(Tutti i sommergibili sono in transito e stanno RTB. Il *Gato* deve fare RTB a Pearl Harbor mentre gli *S-31* e *Drum* a Brisbane)

Gato, S-31, Drum

Piazzamento alla base sommergibili di Pearl Harbor

Permit, Plunger, Pogy, Runner, Salmon, Sawfish, Scamp, Scorpion, Seal, Seawolf, Skipjack, Snook, Steelhead, Stingray, Sunfish

Casella riparazione 3

Silversides

Piazzamento alla base sommergibili di Midway

Nave appoggio *Sperry*

Trigger, Wahoo (con super comandante Morton +1)

Piazzamento nella OpArea “Empire Pacific”

Flying Fish, Pickerel, Pompano

Piazzamento nella OpArea “South China Sea”

Kingfish

Piazzamento nella OpArea “Caroline”

Pike, Tarpon, Tunny

Piazzamento nella SMZ di Truk

(Questi sommergibili devono RTB nella fase di movimento di transito del primo turno. La base è a scelta del giocatore).
Finback, Porpoise

Piazzamento nella OpArea “Marshall”

Pollack

Piazzamento nella OpArea “Marianas”

Whale

Piazzamento alla base sommergibili Dutch Harbor

S-30, S-33, S-34

Casella Riparazione 2

S-28, S-35

Piazzamento nella OpArea “Aleutians”

S-23, S-32

Piazzamento nella casella di Revisione in USA

S-40, S-41, S-42, S-44, S-45, S-46, S-47, Snapper, Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Spearfish, Sailfish, Swordfish, Searaven.

[31.34] CONDIZIONI DI VITTORIA

Se il giocatore prosegue la campagna fino alla fine della guerra, usare le condizioni di vittoria del Gioco Campagna 1 [31.14]. Se il giocatore termina il gioco con la transizione al Periodo di Guerra 4, usare la tabella seguente per determinare le condizioni di vittoria:

| | |
|-------------------|----------------------|
| Giugno '44 | Vittoria Decisiva |
| Lug – Ago '44 | Vittoria Consistente |
| Settembre '44 | Storico (pareggio) |
| Ott – Nov '44 | Fallimento parziale |
| Dic '44 – Gen '45 | Fallimento Totale |

Questo è il livello base di vittoria. Se il tonnellaggio affondato supera le 4.300.000 Ton aumentare di un livello. Modificare il livello con i risultati dei sommergibili persi:

| | |
|--------------------|-------------------------------|
| Sommergibili persi | Risultato |
| Da 0 a 23 | Aumentare di 2 livelli |
| Da 24 a 29 | Aumentare di 1 livello |
| Da 30 a 36 | Nessuna modifica (storico 33) |
| Da 37 a 42 | Diminuire di 1 livello |
| >43 | Diminuire di 2 livelli |

[31.4] GIOCO CAMPAGNA 4: L'ASSEDIO DEL SOL LEVANTE

Questo gioco campagna copre l'anno finale della guerra, quando i bersagli diventeranno scarsi, così come le unità anti sommergibili Giapponesi.

[31.41] DURATA DEL GIOCO

La campagna termina quando si superano i 5.000.000 di tonnellaggio affondato.

| | |
|------------------------|--|
| Data: | Settimana 1, Settembre 1944 |
| Periodo di Guerra | 4 |
| Navi affondate | 918 |
| Tonnellaggio affondato | 3.986.000 |
| Stato dei Siluri | +1 |
| Mix | CV <i>Taiho</i> e <i>Shokaku</i> affondate. Non aggiungerle al Mix. |

| | |
|-----------------------|--|
| Esperienza in Branco | 10 |
| Sommergibili persi | 33 (<i>Sealion, S-36, S-26, Shark, Perch, S-27, S-39, Grunion, Argonaut, Amberjack, Grampus, Triton, Pickerel, Grenadier, Runner, Grayling, Pompano, Cisco, S-44, Wahoo, Corvina, Sculpin, Capelin, Scorpion, Grayback, Trout, Tullibee, Gudgeon, Herring, Golet, S-28, Robalo, Flier, Harder</i>) |
| Sommergibili ritirati | 27 (<i>Cachalot, Cuttlefish, S-18, S-23, S-30, S-31, S-32, S-33, S-34, S-35, S-37, S-38, S-43, Dolphin, Narwahl, Nautilus, Porpoise, Pike, S-40, S-41, S-42, S-43, S-45, S-46, S-47, Sturgeon, Pollack</i>). |

[31.42] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERGIBILI

Tutti i sommergibili in mare sono di Pattuglia a meno che non sia indicato diversamente. Se messi sul lato transito con un segnalino RTB, la scelta della base a cui tornare è del giocatore, a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i sommergibili in porto iniziano nella casella Approntamento della loro base a meno che non sia indicato diversamente. Consultare l'elenco principale dei sommergibili di rinforzo a partire da Ottobre 1944. Nota: i sommergibili che appaiono nell'elenco per ritiro o per ritorno che sono andati perduti durante il gioco vengono ignorati.

Piazzamento alla base sommergibili di Pearl Harbor

Apogon, Barbel, Bergall, Besugo, Burrfish, Cobia, Croaker, Drum, Escolar, Gabilan, Icefish, Parche, Perch II, Pomfret, Rock, Ronquil, Salmon, Saury, Sawfish, Sea Devil, Sea Dog, Seadragon, Shark II, Silversides (Coye +1), Skate, Snapper, Snook, Sterlet, Tilefish, Trepang, Trigger, Balckfin.

Casella Riparazione 2

Flying Fish, Bluefish

Casella Riparazione 3

Haddock, Scamp, Swordfish

Piazzamento alla base sommergibili di Fremantle

Angler, Aspro, Bluegill (Barr +1), Bonefish, Cabrilla, Cod, Crevalle, Flasher (Whitaker +1), Hammerhead, Hoe, Lapon, Pargo, Ray, Barbero, Batfish, Cavalla, Hawkbill, Baya, Becuna, Hardhead.

Piazzamento alla base sommergibili di Brisbane

Stingray, Cero, Dace, Darter, Permit, Gar, Seawolf

Piazzamento alla base sommergibili di Midway

Nave appoggio *Bushnell*

Piazzamento alla base sommergibili di Majuro

Nave appoggio *Sperry*

Piazzamento alla base sommergibili di Mios Woendi

Nave appoggio *Orion*

Piazzamento alla base sommergibili di Guam

Nave appoggio *Holland*

Piazzamento alla base sommergibili di Saipan

Nave appoggio *Fulton*

Branco di lupi: *Picuda*, *Spadefish* (Underwood +1), *Redfish*

Piazzamento nella OpArea “Kuriles”

Sea, *Searaven*, *Tambor*

Piazzamento nella OpArea “Empire Pacific”

Albacore, *Archerfish*, *Bang*, *Pipefish*, *Plaice*, *Scabbardfish*, *Shad*

Piazzamento nella OpArea “East China Sea”

Guardfish, *Sunfish*, *Thresher*, *Pintado*

Piazzamento nella OpArea “Bonins”

Finback, *Gato*, *Pilotfish*

Piazzamento nella SMZ di Davao

Bashaw, *Flounder*, *Guavina*

Piazzamento nella SMZ di Palau

Grouper

Piazzamento nella SMZ di Truk

Tarpon, *Plunger*

Piazzamento nella OpArea “North Philippine Sea”

Seahorse (Cutter +1)

Branco di lupi: *Billfish*, *Sailfish*, *Greenling*

Branco di lupi: *Barb* (Fluckey +1), *Queenfish*, *Tunny*

Branco di lupi: *Growler*, *Pampanito*, *Sealion II*

Piazzamento nella OpArea “South Philippine Sea”

Piranha, *Razorback*, *Segundo*, *Whale*, *Redfin*

Piazzamento nella OpArea “South China Sea 1”

Muskallunge, *Paddle*

Piazzamento nella OpArea “South China Sea 2”

Haddo, *Hake*, *Jack*, *Mingo*

Piazzamento nella OpArea “Java Sea”

Guitarro, *Gunnel* (entrambi sul lato Transito, con segnalino RTB)

Piazzamento nella OpArea “Banda Sea”

Gurnard, *Raton* (entrambi sul lato Transito, con segnalino RTB)

Piazzamento nella OpArea “Bismarck Sea”

Bream (sul lato Transito, con segnalino RTB)

Piazzamento nella OpArea “North Pacific”

Tuna, *Bowfin*, *Tang* (O’Kane +1) tutti sul lato Transito, con segnalino RTB a Pearl Harbor. *Snapper* (sul lato Transito, è in uscita)

Piazzamento nella OpArea “Carolines”

Balao (sul lato Transito, con segnalino RTB)

Piazzare nella casella revisione della Costa Ovest

Halibut, *Tinosa*, *Pompon*, *Puffer*, *Rasher* (Munson +1), *Steelhead*, *Peto*, *Pogy*, *Sandlance*, *Tautog*, *Skipjack*, *Kingfish*, *Sargo*, *Spearfish*

[31.43] CONDIZIONI DI VITTORIA

Usare le condizioni di vittoria del gioco Campagna 1 [31.14].

31.5] GIOCO CAMPAGNA 5: LA MARINA DI MACARTHUR – LA CAMPAGNA SOTTOMARINA NEL SUD-OVEST PACIFICO

Questa campagna si focalizza sulle aree sotto il controllo operativo del comando del generale MacArthur, usando le principali basi di Manila, Fremantle, Brisbane e Subic Bay.

Variazioni rispetto al gioco campagna completo

A. Aree operative I sommergibili sono limitati alle seguenti

OpArea:

“South China Sea 1”

“South China Sea 2”

“Java Sea”

“North Philippine Sea”

“South Philippine Sea”

“Banda Sea”

“Bismarck Sea”

“Solomons”

“Coral Sea”

Tutte le SMZ adiacenti a queste Aree sono giocabili, eccetto Guam. Le basi avanzate possono essere posizionate solo a Surabaya e Mios Woendi. Quando Subic Bay diviene attiva, può essere usata.

Eccezione: un sommergibile che deve essere ritirato nel mese successivo può pattugliare nelle Isole Gilbert, Caroline, o Marianne. Se questi subisce un risultato RTB, effettua il movimento di transito verso Pearl Harbor. Se sopravvive in quel turno, viene immediatamente ritirato (andando sotto il controllo operativo del comando di Pearl Harbor).

B. Eventi di guerra La tabella Eventi di guerra si usa normalmente, con le seguenti eccezioni:

1. Gli eventi relativi ad OpArea e SMZ non in gioco sono trattati come nessun evento.
2. Il risultato di “destinato a compiti di addestramento” comporta il ritiro di un solo sommergibile, indipendentemente da quanti sono stati persi.

C. Aree ULTRA le Aree ULTRA si determinano normalmente, sebbene i sommergibili non possano rispondere in Aree diverse da quelle sopra elencate.

D. Miglioramento siluri e avanzamento della guerra dato che queste sono principalmente legate alla efficienza del comando di Pearl Harbor, le tabelle per questi meccanismi non vengono usate. Lo status dei siluri e il periodo di guerra seguono l’avanzamento previsto dalla lista di rinforzo sommergibili.

[31.51] DURATA DEL GIOCO

Questa campagna inizia nel Dicembre 1941 e dura fino alla fine della guerra. Alla fine del gioco, il giocatore somma il tonnellaggio e le navi Giapponesi affondate ed il numero di sommergibili persi e determina le condizioni di vittoria secondo [31.55].

Inizio del gioco: settimana 2, Dicembre 1941

Termine del gioco: settimana 3 circa, Agosto 1945

Durata: circa 178 turni

Nel primo turno della campagna, si salta il Segmento Strategico. Non si effettuano i controlli per gli Eventi di Guerra o aree ULTRA.

[31.52] LONGEVITÀ DELLA CARRIERA (PERFORMANCE MINIMA)

Le regole di longevità della carriera [28.12] si usano, utilizzando la tavola seguente per il Sud-Ovest Pacifico:

| Mese | Data | Tonnellaggio affondato |
|------|--------|------------------------|
| 3 | Feb 42 | 40.000 |
| 6 | Mag 42 | 100.000 |
| 9 | Ago 42 | 160.000 |
| 12 | Nov 42 | 200.000 |
| 15 | Feb 43 | 300.000 |
| 18 | Mag 43 | 410.000 |

A partire da Giugno 1943 il giocatore continua la partita fino alla fine senza rischio di interruzione anticipata.

[31.53] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERSIBILI

Tutti i sommergibili sono considerati pronti per il mare se non indicato diversamente.

Piazzamento alla base sommergibili di Manila

Perch, Permit, Pickerel, Pike, Porpoise, S-37, S-38, S-39, S-40, S-41, Sailfish, Salmon, Sargo, Saury, Sculpin, Seal, Searaven, Seawolf, Shark, Skipjack, Snapper, Spearfish, Stingray, Sturgeon, Swordfish, Tarpon.

Casella Riparazione 1

Sealion, Seadragon

Piazzamento nella SMZ "Lingaven gulf"

(Questo sommergibile non può fare il movimento di Pattuglia, e deve RTB a Manila nella Fase di Movimento di Transito del primo turno. Sono usati solo i contatti con risultato TF): S-36.

[31.54] ELENCO DEI SOMMERSIBILI DI RINFORZO SUD-OVEST PACIFICO

La seguente tabella riporta i sommergibili che entrano in guerra a partire dal Gennaio 1942 e le relative basi di partenza. L'elenco si consulta a partire dal mese seguente l'inizio della campagna. Se una base di arrivo non è ancora attiva o è caduta, i sommergibili arrivano a Fremantle. Tutti i sommergibili che arrivano sono messi nella casella Approntamento della base ricevente. Alcuni arrivano con un super comandante +1 già in comando. Se il *Silversides* ha già un super comandante, questo si usa al posto di John Coye. L'elenco contiene anche tutti i sommergibili che sono ritirati per la revisione in California o sono stati trasferiti a Pearl Harbor. Questi sono preceduti da "Withdraw" (ritirare) e sono rimossi immediatamente dal gioco, anche se in mare e/o danneggiati, e messi nella casella "Costa Occidentale" (West Coast) sulla mappa. L'eventuale super comandante rimane con il battello e si rimuove l'eventuale segnalino danneggiato. Se il sommergibile è stato affondato, non viene sostituito da un altro sommergibile. Mentre è in revisione, un sommergibile non può essere rimosso dal gioco a causa del risultato "destinato a compiti di addestramento" di un Evento di Guerra. Questi sommergibili possono essere ricevuti ancora come rinforzi.

NOTA STORICA - COMMENTO

I sommergibili venivano comunemente spostati tra i comandi di Pearl Harbor e Australiano, normalmente per effettuare le riparazioni minori presso i più capienti cantieri di Pearl Harbor. Molte revisioni sostanziali vennero effettuate presso la costa Ovest ed il ritiro dei sommergibili coprì entrambi gli eventi. Non tutti i sommergibili revisionati fecero ritorno nel Sud-Ovest Pacifico.

Gennaio 1942

Nessuno

Febbraio 1942

Nessuno

Marzo 1942

Nessuno

Aprile 1942

Brisbane: S-42, S-44, S-47

Ritirare: *Tarpoon*

Maggio 1942: si aggiunge la BB Yamato al Mix

Fremantle: *Gar, Grampus*

Brisbane: S-43, S-45, S-46

Giugno 1942

Fremantle: *Greyback, Tautog*

Ritirare: *Stingray, Perch*

Luglio 1942: inizia il Periodo di Guerra 2

Fremantle: *Thresher*

Ritirare: *Porpoise, Pike, Shark*

Agosto 1942: il valore del Siluro Mk XIV diventa -1

Fremantle: *Grenadier, Gudgeon, Tambor*

Settembre 1942

Ritirare: *Pickerel, Permit*

Ottobre 1942

Brisbane: *Amberjack*

Ritirare: S-37, S-38, S-39, S40, S-41, S-42, S-43, S-44, S-45, S-46, S-47

Novembre 1942

Fremantle: *Grayling*

Brisbane: *Flying Fish, Growler, Plunger, Silversides*

Dicembre 1942

Brisbane: *Albacore, Gato, Grouper, Tuna, Wahoo*

Ritirare: *Salmon, Seal, Skipjack, Seawolf, Sailfish, Plunger*

Gennaio 1943: i sommergibili sono equipaggiati con radar

Brisbane: *Peto, Argonaut, Greenling, Guardfish, Nautilus, Triton*

Ritirare: *Silversides, Sturgeon, Sargo, Saury, Sculpin, Seadragon, Sealion*

Febbraio 1943

Ritirare: *Spearfish, Snapper, Flying Fish*

Marzo 1943

Ritirare: *Swordfish, Searaven, Argonaut, Nautilus*

Aprile 1943: inizia il Periodo di Guerra 3

Brisbane: S-31, *Drum*

Maggio 1943

Brisbane: *Scamp*

Giugno 1943

Brisbane: *Silversides*

Ritirare: *Grayback, Gudgeon, Grenadier, Gato, Wahoo*

Luglio 1943

Brisbane: *Balao, Pompon, Stingray, S-38*

Ritirare: *Tautog*

Agosto 1943: il valore del Siluro Mk XIV diventa 0

Fremantle: *Kingfish, Billfish, Bowfin, Puffer*

Ritirare: *Grayling, Thresher, Triton*

Settembre 1943

Brisbane: *Bluefish, Bonefish, Cisco, Rasher*

Ritirare: *Gar, Grampus, Tambor*

Ottobre 1943: si aggiungono al Mix le BV da 36t, si possono formare Branchi di Lupi

Brisbane: *Blackfish, Gato*

Fremantle: *Capelin, Cod, Crevalle, Cabrilla*

Ritirare: *Greenling, Grouper*

Novembre 1943

Brisbane: *Raton, Ray*

Fremantle: *Tinosa*

Ritirare: *Stingray, Growler, Silversides*

Dicembre 1943

Ritirare: *Drum, Tuna, S-31, S-36, S-38*

Gennaio 1944: il valore del Siluro Mk XIV diventa +1

Fremantle: *Redfin, Haddo, Hake*

Brisbane: *Cero*

Ritirare: *Kingfish*

Febbraio 1944

Fremantle: *Flasher, Hoe, Jack, Robalo*

Brisbane: *Dace, Darter*

Ritirare: *Tinosa*

Marzo 1944: si aggiungono al Mix la CV Taiho e 5 DE Matsu

Fremantle: *Angler, Gunnel, Lapon, Silversides* (Coye +1)

Brisbane: *Mingo, Tunny*

Ritirare: *Guardfish, Albacore, Amberjack, Pompon, Balao*

Aprile 1944

Brisbane: *Bashaw, Bluegill, Flounder, Seahorse* (Cutter +1)

Fremantle: *Paddle, Pargo, Harder* (Dealey +1)

Maggio 1944

Fremantle: *Aspro, Gurnard, Muskallunge, Sandlance*

Ritirare: *Blackfish, Scamp, Tunny*

Giugno 1944

Brisbane: *Flying Fish, Bream*

Fremantle: *Flier, Guitarro*

Ritirare: *Bowfin, Billfish, Silversides*

Luglio 1944

Brisbane: *Hammerhead, Rock, Guavina, Permit*

Ritirare: *Seahorse, Peto*

Agosto 1944

Brisbane: *Pollack, Seawolf*

Fremantle: *Hardhead*

Ritirare: *Cabrilla, Tullibee*

Settembre 1944: inizia il Periodo di Guerra 4

Fremantle: *Barbero, Batfish, Cavalla, Growler, Hawkbill, Baya, Becuna*

Brisbane: *Gar*

Ritirare: *Bluefish, Puffer, Rasher, Sandlance*

Ottobre 1944

Fremantle: *Bergall, Cobia*

Novembre 1944: si aggiunge la CV Shinano al Mix

Brisbane: *Pintado, Tuna, Tullibee*

Fremantle: *Barbel, Blackfin, Pampanito*

Ritirare: *Flying Fish, Cisco, Crevalle*

Dicembre 1944

Fremantle: *Besugo, Blenny, Caiman, Sea Robin*

Ritirare: *Aspro, Batfish, Gunnel, Jack, Muskallunge, Bonefish, Cod, Cero, Permit, Darter, Raton, Ray*

Gennaio 1945: il valore del Siluro Mk XIV diventa +2

Fremantle: *Blueback, Boarfish* (Gross +1), *Charr, Croaker, Perch II, Sealion II, Gabilan*

Ritirare: *Haddo, Redfin, Robalo, Gar, Lapon, Paddle*

Febbraio 1945

Fremantle: *Blower, Brill, Lagarto, Kraken*

Ritirare: *Angler, Dace, Harder*

Marzo 1945

Fremantle: *Bugara, Chub, Lamprey, Puffer*

Ritirare: *Hake, Pargo, Pintado, Hoe, Mingo, Sea Robin*

Aprile 1945

Fremantle: *Bullhead, Cod, Sculpin*

Ritirare: *Gabilan, Gurnard, Flasher, Flounder*

Maggio 1945

Fremantle: *Herring, Bluefish, Bumper, Lizardfish*

Ritirare: *Rock, Blackfin, Barbero, Bashaw*

Giugno 1945

Fremantle: *Capitaine, Carbonero, Icefish, Loggerhead*

Ritirare: *Bream, Cavalla, Perch II*

Luglio 1945

Fremantle: *Cabrilla, Rasher, Raton*

Ritirare: *Bluegill*

Agosto 1945

Fremantle: *Ray*

[31.55] CONDIZIONI DI VITTORIA

La guerra termina quando il tonnellaggio affondato supera 1.900.000 tonnellate. Il livello di vittoria si determina dalla data alla quale avviene:

| | |
|-------------|-------------------|
| Pre-1945: | Vittoria Totale |
| Gen-Mar '45 | Vittoria Decisiva |
| Apr-Giu '45 | Vittoria Netta |
| Lug-Ago '45 | Vittoria Storica |
| Set '45 | Pareggio |
| Ott-Dic '45 | Fallimento |

Questo è il livello base di vittoria. Il giocatore deve ora modificare questo livello con i risultati dei sommergibili persi durante la guerra, come da tabella seguente:

| Sommergibili persi | Risultato |
|--------------------|-------------------------------|
| Da 0 a 12 | Aumentare di 2 livelli |
| Da 13 a 20 | Aumentare di 1 livello |
| Da 21 a 25 | Nessuna modifica (storico 23) |
| Da 26 a 34 | Diminuire di 1 livello |
| >35 | Diminuire di 2 livelli |

[31.6] GIOCO CAMPAGNA 6: L'INIZIALE VENTO DELL'EST – GLI ANNI '30 (IPOTETICA)

Una guerra navale tra gli Stati Uniti ed il Giappone veniva considerata già da prima della fine della 1^ guerra mondiale. La presenza Americana nelle Filippine e l'acquisizione da parte del Giappone delle colonie Tedesche nel Pacifico crearono frizioni politiche che furono esacerbate dall'inizio della penuria di risorse naturali in Giappone, cosa che ne vincolava l'economia. In questo gioco campagna, con gli effetti della grande depressione pienamente in atto, il Giappone comincia a guardare a sud, verso l'Indonesia e le Filippine. In risposta all'attacco Giapponese, gli Stati Uniti attuano il piano Arancio, una azione nelle Filippine, in attesa che la flotta del Pacifico si prepari ed attraversi l'Oceano per una battaglia campale con la flotta Imperiale. Il lavoro del Comandante dei sommergibili del Pacifico è prevenire sbarchi nelle Filippine e di ridurre la forza della flotta Giapponese prima di questa battaglia. Egli deve fare il possibile per far pendere la bilancia in favore della flotta di superficie Americana.

[31.61] VARIAZIONI DALLE REGOLE STANDARD

A. OpArea: Tutte le OpArea sono disponibili per il transito, ma per la pattuglia i sommergibili sono limitati alle seguenti OpArea:

“South China Sea 1”
“South China Sea 2”
“North Philippine Sea”
“South Philippine Sea”
“Kuriles”
“Empire Pacific”
“Yellow Sea”
“East China Sea”
“Bonins”
“Marianas”
“Carolines”

Tutte le SMZ sono giocabili. Solo Pearl Harbor e Manila sono attive all'inizio. Tutte le tabelle attività dell'area usano il valore del periodo di guerra 1. Il Valore ASW generale è 0. Tutti gli eventi di guerra sono utilizzabili, ma al posto del bombardiere Betty (GM4), c'è l'aerosilurante Mitsubishi B1M.

B. Aree ULTRA: Le Aree ULTRA sono determinate solo se indicato dalla tabella Eventi di Guerra.

C. Miglioramento siluri ed Avanzamento della Guerra:

L'attivatore magnetico del Mark VI non è stato ancora sviluppato, per cui il valore del siluro inizia a -1. I siluri possono migliorare a 0 normalmente usando la colonna da -2 a -1, ma non oltre. Non vi è Fase di Avanzamento della Guerra in questo gioco campagna.

D. War mix: Il War mix si determina come da relativa tabella [3.1], con le seguenti eccezioni:

1. La CV 10t è considerata in corsivo. Se viene affondata (nave *Hosho*), viene tolta definitivamente dal War mix.
2. Si usano solo i DD 2 Ton con valore di difesa 6. Il DD 6-3 è considerato come Scorta Diligente a tutti gli effetti.

E. Dottrina giapponese per le corazzate: Le corazzate giapponesi (incluse le BB 32 Ton) possono apparire solo nel "North Philippine Sea" e "South China Sea 1" e nelle OpArea elencate al punto [30.1].

[31.62] DURATA DEL GIOCO

Questa campagna inizia nell'Aprile 1932 e dura sino al termine del Dicembre 1932. Alla fine del gioco, il giocatore somma il tonnellaggio Giapponese e le navi affondate ed il numero di sommergibili persi, e confronta il totale con le condizioni di vittoria per determinare il livello di vittoria ottenuto. Non si usa il segnalino dell'Anno.

Inizio del gioco: settimana 3, Aprile 1932

Termine del gioco: settimana 4, Dicembre 1932

Durata: 34 turni

Nel primo turno della campagna, si salta il Segmento strategico. Non si effettuano i controlli per gli eventi di guerra o aree ULTRA.

[31.63] ORDINE DI BATTAGLIA DEI SOMMERGIBILI

Tutti i sommergibili sono considerati pronti per il mare a meno che non sia diversamente indicato.

Piazzamento alla base sommergibili di Manila:

S-2, S-30, S-31, S-32, S-35, S-36, S-38, S-39, S-40, S-41
Casella di Riparazione 1:

S-33

Piazzamento nella SMZ nel Golfo di Lingayen: (Non è consentito alcun Movimento di Pattuglia per questo sommergibile, e deve fare RTB a Manila nella fase di movimento di transito del primo turno. Si usano solo i contatti con risultati TF):

S-37

Piazzamento nella SMZ di Formosa: (Il sommergibile inizia nel porto neutrale di Tsingtao. Non può fare attacchi, e deve fare RTB a Manila nella fase di movimento di transito del primo turno):

S-34

Piazzamento alla base sommergibili di Pearl Harbor:

S-1, S-18, S-19, S-23, S-26, S-28, S-42, S-43, S-44
Casella di Riparazione 3:

S-27

[31.64] ELENCO DEI RINFORZI

La seguente lista riporta i sommergibili che entrano in guerra a partire dal Maggio 1932. L'elenco si consulta a partire dal turno della Settimana 1, Maggio 1932. Tutti i sommergibili sono messi nella casella approntamento a Pearl Harbor.

Maggio 1932

Bass, Bonita

Giugno 1932

Barracuda, Narwahl, S-47, S-48, Leviathan

Luglio 1932

Argonaut, S-45, S-46

Agosto 1932

Nautilus

Settembre 1932

Dolphin

[31.65] IL LEVIATHAN

NOTA STORICA - COMMENTO

Sulla base dei successi Tedeschi ottenuti nella 1^ Guerra mondiale, la marina Americana iniziò a considerare una classe di sommergibili da crociera a partire dal 1918. Il comando generale definì una serie di richieste, specificando velocità, resistenza, cannoni e siluri che definivano come l'ufficio Costruzioni e Riparazioni della marina (C&R) avrebbe dovuto approcciarne lo studio. Con ogni studio, la distanza di crociera e l'armamento aumentarono, con conseguente aumento delle dimensioni e della stazza. Entro il 1922, una serie di progetti competitivi raggiunsero i propri limiti con lo sviluppo di un sommergibile a vapore da 20.000 Ton – i motori diesel del periodo non avevano la potenza necessaria per generare la grande quantità di cavalli vapore richiesti. Fu a questo punto che il Congresso, realizzando l'inutilità del progetto risultante, bocciò il programma. Comunque, se la scoperta chiave nello sviluppo di motori diesel fosse avvenuta prima, anziché dopo il 1922, la marina sicuramente avrebbe proseguito con il budget e la benedizione del Congresso.

La USS Leviathan si basa sullo studio "tipo 5" della marina del 23 Ottobre 1920, per un sommergibile da crociera da 18.500 Ton a vapore-elettrico, con 8 cannoni da 8". Capace di una profondità di 200 piedi, esso vantava una velocità massima di progetto superiore ai 20 nodi. Come per molti progetti, sarebbe stato un compromesso tra tecnologia e richieste e, a partire dal progetto originario, il Leviathan sarebbe terminato con 4 cannoni da 10" in cupole emisferiche per resistere alla pressione dell'acqua, motori diesel e piastre corazzate da 3", tutti elementi provenienti dagli altri progetti proposti. Dato il progresso dell'aviazione nel 1922, sarebbe stato incluso anche un hangar sganciabile. Questo è il progetto finale presente nel gioco. Certamente, considerando tutti gli strani progetti di navi da guerra del 20° secolo, a parte alcuni sviluppi chiave nella tecnologia dei motori, è probabile che almeno uno di questi sommergibili sarebbe stato costruito. Il nome Leviathan è comunque a puro titolo speculativo.

ABILITÀ NELL'UTILIZZO DEI CANNONI

Se non vi è nessun evento di guerra associato all'attacco del *Leviathan*, e non vi sono unità IJN rivelate (scorte "bianche", CL, BB, ecc.), il giocatore può volontariamente applicare l'Evento di Guerra #1 "Cannoneggiamento di Superficie".

[31.66] CONDIZIONI DI VITTORIA

Il gioco campagna termina con il Capodanno 1933, quando le flotte Americana e Giapponese si scontrano per il controllo dei mari delle Filippine. Il vincitore controllerà eventualmente il Sud-Ovest Pacifico. La vittoria sottomarina dipende dal tonnellaggio affondato prima della fine del turno di Dicembre 1932. Il tonnellaggio delle navi principali (CV, BB, AR, AC, CA) è raddoppiato per le condizioni di vittoria se affondate, e conta normalmente se danneggiate, in quanto le navi danneggiate non partecipano alla battaglia campale.

Tonnellaggio affondato

>500.000

>400.000

>300.000

>250.000

<200.000

Livello di vittoria

Vittoria Decisiva

Vittoria

Pareggio

Sconfitta

Sconfitta catastrofica

Questo è il livello base di vittoria. Il giocatore deve ora modificare questo livello in base alla tabella seguente:

| <u>Sommersgibili persi</u> | <u>Risultato</u> |
|----------------------------------|--------------------------|
| <6 sommersgibili persi | aumentare di un livello |
| >15 sommersgibili persi | diminuire di un livello |
| >20 sommersgibili persi | diminuire di 2 livelli |
| Per BB e CV Giapponesi affondate | aumentare di un livello. |

[32.0] IL GIOCO DI PATTUGLIA

Il gioco di pattuglia consente ad un giocatore di utilizzare un singolo sommersgibile in una pattuglia avvenuta storicamente tentando di migliorare il risultato effettivo. Il gioco di pattuglia usa lo stesso sistema di gioco della campagna, ma riguarda una sola pattuglia, dalla partenza dalla base fino al suo rientro. Nel gioco di pattuglia non si usano i super comandanti. Voi siete il comandante e voi state provando a migliorare il risultato ottenuto storicamente dalla pattuglia. Non ci sono gli eventi di guerra e non ci sono cambi al Periodo di Guerra e al valore del siluro Mk-XIV.

[32.1] VITTORIA NEL GIOCO DI PATTUGLIA

Vi sono tre “statistiche di vittoria” nel gioco di Pattuglia: il numero di *navi* affondate, l’ammontare del *tonnellaggio* affondato e la durata della Pattuglia. Migliorando il numero o il tonnellaggio di navi affondate potete considerarvi un **buon** comandante. Migliorando entrambi sarete un **grande** comandante. Se poi lo fate in tempo minore, sarete un comandante **leggendario**. Perdere il sommersgibile diminuisce il risultato di un livello.

LE PATTUGLIE

Di seguito gli scenari pattuglia nel gioco:

7^ pattuglia dello S-38, Henry G. Munson:

1 nave, 5.600 Tons

5^ pattuglia dello Sculpin, Lucius Chappel:

2 navi, 6.600 Tons

4^ pattuglia del Wahoo, Dudley W. Morton:

9 navi, 20.000 Tons

2^ pattuglia del Harders, Samuel D. Dealey:

5 navi, 15.200 Tons

3^ pattuglia del Tang, Richard H. O’Kane:

10 navi, 39.100 Tons

5^ pattuglia del Flasher, George W. Grider:

6 navi, 42.800 Tons

5^ pattuglia del Rasher, Henry G. Munson:

5 navi, 52.000 Tons

1^ pattuglia del Tirante, George L. Street:

6 navi, 12.600 Tons

Il 1° branco di lupi, Charles Momsen:

3 navi, 23.500 Tons

[32.11] HENRY G. MUSON: LA 7^ PATTUGLIA DEL S-38

Le pattuglie nei vecchi battelli serie “S” furono dure per gli equipaggi. Esse furono scomode, pericolose e frustranti, con pochi bersagli affondati. Lo S-38 era di pattuglia nelle Salomone verso la mezzanotte dell’8 Agosto 1942, quando incontrò un piccolo convoglio di trasporto truppe mandato velocemente a rinforzare Guadalcanal a seguito dello sbarco Americano. Il comandante Tenente Henry Munson effettuò l’avvicinamento in immersione, passando al di sotto di un Cacciatorpediniere di scorta, quindi lanciò i siluri sulla base dei rilevamenti sonar, da immersione profonda. Con un colpo di fortuna, due siluri fecero esplodere la *Meiyo Maru* che trasportava le armi pesanti ed il Quartier-generale dei rinforzi. Con le forze di terra “decapitate”, il convoglio fece ritorno a Rabaul, dando ai Marines la possibilità di consolidare la propria testa di ponte.

| | |
|------------------------|-----------------------------------|
| Sommersgibile | U.S.S. S-38 SS-143, Classe S-1 |
| Base di partenza | Brisbane |
| Data di partenza | Luglio 1942 (Periodo di Guerra 2) |
| Destinazione | Salomone |
| Stato dei Siluri | -1 |
| Navi affondate | 1 |
| Tonnellaggio affondato | 5.600 |
| Durata della pattuglia | 3 settimane |

[32.12] LUCIUS G. CHAPPELL: LA 5^ PATTUGLIA DELLO SCULPIN

La guerra era stata difficile per lo USS Sculpin. Fu cacciato via da Manila e poi da Surabaya. Lucius Chappel fece molteplici attacchi in buona posizione, ottenendo solo che i siluri passassero al di sotto dei bersagli o colpissero senza esplodere. Chappel mise per iscritto i suoi reclami riguardo le prestazioni dei siluri e ricevette una “lavata di capo” per il suo “disfattismo” relativo alle armi. All’inizio della campagna di Guadalcanal, lo Sculpin fu trasferito a Brisbane per l’interdizione della zona di “New Britain” alle navi Giapponesi. In acque delimitate, con alta pressione ASW, egli fu in grado di affondare due “Maru” e di danneggiare l’incrociatore leggero *Yura*.

| | |
|------------------------|---|
| Sommersgibile | U.S.S. <i>Sculpin</i> SS-191, nuova classe S2 |
| Base di partenza | Brisbane |
| Data di partenza | Settembre 1942 (Periodo di guerra 2) |
| Destinazione | Salomone |
| Stato dei Siluri | -1 |
| Navi affondate | 2 |
| Tonnellaggio affondato | 6.600 |
| Durata della pattuglia | 7 settimane |

[32.13] DUDLEY “MUSH” MORTON: LA 4^ PATTUGLIA DEL WAHOO

Il *Wahoo*, famoso dalla 1^ pattuglia di Mush Morton per avere ingaggiato 2 Cacciatorpediniere, uno con “un colpo in gola” (che danneggiò il DD) e un altro in un duello di superficie, prende il mare un’altra volta. Prima di Morton, il *Wahoo* aveva una scarsa reputazione; ora era la stella dei sommersgibili della guerra del Pacifico e Morton era un comandante controverso. Nella pattuglia precedente, bruciando d’odio verso i Giapponesi per Pearl Harbor, Morton ordinò il mitragliamento in acqua di varie migliaia di soldati Giapponesi sulle navi da trasporto e la distruzione di navi usando il cannone di coperta. Egli ritornò in porto con un gagliardetto al vento che riportava “colpite le puttane Sunza!” e riportò l’episodio sul giornale di bordo. Il rapporto fu accettato senza commenti, ma Morton fu premiato con la Croce della Marina per il pattugliamento, cosa che fu interpretata da molti comandanti come una tacita approvazione del massacro. Per la sua 4^ pattuglia, il *Wahoo* si diresse verso la parte nord del Mar Giallo, dove la profondità media era solo di 120 piedi. Insistendo aggressivamente sia con attacchi con siluri, sia con attacchi di superficie, Morton spazzò il Mar Giallo. Le intercettazioni ULTRA indicarono che i Giapponesi erano convinti che fosse stato sguinzagliato un branco di lupi. La pattuglia di Morton affondò 9 navi e 20.000 Tons, un record per l’epoca.

| | |
|------------------------|---|
| Sommersgibile | U.S.S. <i>Wahoo</i> SS-212, Classe Gato |
| Base di partenza | Pearl Harbor |
| Data di partenza | Febbraio 1943 (periodo di guerra 2) |
| Destinazione | East China Sea |
| Stato dei Siluri | -1 |
| Navi affondate | 9 |
| Tonnellaggio affondato | 20.000 |
| Durata della pattuglia | 6 settimane |

[32.14] SAMUEL D. DEALEY: LA 2^ PATTUGLIA DELL'HARDER

Sam Dealey non fu un ufficiale di marina di successo. Quasi cacciato dall'accademia per cattiva votazione, non eccelse nell'ambiente politico della marina in tempo di pace. Fu in comando di un vecchio classe S fuori servizio e non si aspettava alcun avanzamento quando la guerra scoppiò. A causa della scarsità di comandanti qualificati, ottenne il comando dello USS *Harder*. Dopo aver condotto la sua 1^ azione di pattuglia al largo della costa di Honsu, l'ufficiale di navigazione dell'*Harder* commentò: "La sua immaginazione dipingeva le situazioni in modo così vivido e gli scenari erano fotografati nella sua mente in modo tale che veramente non aveva bisogno delle soluzioni TDC". Nella 2^ pattuglia, Dealey ottenne una delle migliori prestazioni registrate in 9 attacchi separati. Egli divenne un pioniere delle tattiche dei branchi di lupi e divenne famoso per i "siluri in gola" alle cacciatorpediniere attaccanti. Il punteggio di Dealey aveva raggiunto le 16 navi per complessive 54.000 Tons quando l'*Harder* fu affondato da un Dragamine Giapponese nell'Agosto 1944. La perdita di Dealey sciocò l'intera comunità dei sommergibilisti.

| | |
|------------------------|--|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Harder</i> SS-238, classe Gato |
| Base di partenza | Pearl Harbor |
| Data di partenza | Agosto 1943 (Periodo di Guerra 3) |
| Destinazione | Empire Pacific |
| Stato dei Siluri | 0 |
| Navi affondate | 5 |
| Tonnellaggio affondato | 15.200 |
| Durata della pattuglia | 6 settimane |

[32.15] RICHARD H. O'KANE: LA 3^ PATTUGLIA DEL TANG

Alla fine dei conti, questa fu la migliore pattuglia di guerra di sempre da parte di un sommergibile, macchiata però dalla perdita del battello. O' Kane portò il Tang al largo di Nagasaki, dove affondò 4 navi di un convoglio, per 16.000 Tons. Di seguito O' Kane andò a Nord-Est nel Mar Giallo, al largo della Corea, dove affondò le rimanenti 6. 5 mesi più tardi il Tang fu colpito nella camera siluri da un proprio siluro a corsa circolare. Dick O' Kane e la plancia vennero gettati in acqua, mentre il Tang inizialmente sbandava di poppa, affondando poi rapidamente. Tredici uomini tentarono di usare i respiratori subacquei "Momsen Lung" e uscire mediante le casse di emergenza. Cinque uomini sopravvissero alla risalita attraverso 180 piedi d'acqua. Essi vennero presi dai Giapponesi e picchiati pesantemente. In tutto 8 uomini, incluso O' Kane, sopravvissero alla guerra.

| | |
|------------------------|---|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Tang</i> SS-306, Classe Balao |
| Base di partenza | Pearl Harbor |
| Data di partenza | Maggio 1944 (Periodo di Guerra 3) |
| Destinazione | East China Sea |
| Stato dei Siluri | +1 |
| Navi affondate | 10 |
| Tonnellaggio affondato | 39.100 |
| Durata della pattuglia | 5 settimane |

[32.16] HENRY G. MUNSON: LA 5^ PATTUGLIA DEL RASHER

Hank Munson fu promosso dal S-38 ora ritirato, allo USS *Rasher*. Sulla base dei rapporti di contatto, Munson si diresse verso Sud per intercettare il convoglio HI-71, una missione di rinforzo ai Giapponesi che affrontavano MacArthur nelle Filippine. Una notte piena di pioggia, nera come la pece, diede l'opportunità perfetta di colpire il convoglio.

Lo HI-71 consisteva in 15 navi scortate da un veterano sopravvissuto agli attacchi sottomarini, la portaerei leggera *Taiyo*. Munson effettuò un lancio sparso di siluri, ma si fermò prima di attaccare una seconda volta, pensando che il suo giroscopio fosse disallineato. Navigando lungo il fianco del convoglio egli osservò "un'esplosione sconvolgente" che pensò essere dovuta ad una petroliera. Non era così. Era la portaerei *Taiyo*, spezzata in due dall'esplosione dei suoi serbatoi pieni di carburante per aerei. Munson terminò la notte con un secondo attacco rimanendo senza siluri ed affondando 5 navi, per un totale di 52.600 Tons.

| | |
|------------------------|--|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Rasher</i> SS-269, Classe Gato |
| Base di partenza | Fremantle |
| Data di partenza | Luglio 1944 (Periodo di Guerra 3) |
| Destinazione | Pearl Harbor |
| Stato dei Siluri | +1 |
| Navi affondate | 5 |
| Tonnellaggio affondato | 52.600 |
| Durata della pattuglia | 6 settimane |

[32.17] GEORGE W. GRIDER: LA 5^ PATTUGLIA DEL FLASHER

Gorge Grider, un tipo contemplativo e pieno di riguardi, era preoccupato sia per come avrebbe affrontato la sua prima pattuglia, sia per il gusto del comando in combattimento. Lasciando l'Australia nel Novembre 1944, si diresse ad Ovest di Mindoro come parte di un branco di lupi. Contattando un convoglio nella pioggia, Grider affondò 2 Cacciatorpediniere da 2.000 Tons ed una petroliera, con un attacco a fondo feroce e ripetuto durante l'ingaggio. Due settimane più tardi Grider si piazzò in acque poco profonde tra la riva ed un altro convoglio e con abilità, prima con i tubi lancia siluri di prua, quindi con quelli di poppa affondò 3 petroliere, due da 9.000 ed una da 10.000 Tons. Fu la terza miglior pattuglia della guerra.

| | |
|------------------------|---|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Flasher</i> SS-249, classe Gato |
| Base di partenza | Fremantle |
| Data di partenza | Novembre 1944 (periodo di guerra 4) |
| Destinazione | South China Sea |
| Stato dei Siluri | +1 |
| Navi affondate | 6 |
| Tonnellaggio affondato | 42.800 |
| Durata della pattuglia | 7 settimane |

[32.18] GEORGE L. STREET III: LA 1^ PATTUGLIA DEL TIRANTE

Gorge Street condusse una pattuglia aggressiva con il suo nuovo battello classe Tench, pensando a quel tempo che i bersagli disponibili stessero diventando scarsi. Dopo aver preso un piccolo trasporto ed una petroliera, il *Tirante* affondò un trasporto truppe che stava riportando i soldati in Giappone da Shanghai. Non contento dei suoi risultati, Street entrò nel porto Coreano di Cheju Do in soli 60 piedi d'acqua. Lanciò 6 siluri affondando un trasporto e due fregate ASW. Per questa azione Street ricevette la medaglia d'onore ed il suo ufficiale esecutivo, Ned Beach, ricevette una Croce della Marina.

| | |
|------------------------|--|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Tirante</i> SS-420, Classe Tench |
| Base di partenza | Saipan |
| Data di partenza | Marzo 1945 (Periodo di Guerra 4) |
| Destinazione | East China Sea |
| Stato dei Siluri | +2 |
| Navi affondate | 6 |
| Tonnellaggio affondato | 12.600 |
| Durata della pattuglia | 7 settimane |

[32.19] CHARLES (SWEDE) MOMSEN: IL 1° BRANCO

Sebbene i Tedeschi stessero conducendo operazioni “a branco di lupo” da più di tre anni, il comando Statunitense fu esitante ad adottarne la pratica. C’era la paura che sommergibili operanti in stretto contatto gli uni agli altri potessero attirare una maggiore attenzione ASW su se stessi, così come effettuare attacchi accidentali gli uni agli altri. Il primo esperimento di gruppo fu comandato dal Comandante Swede Momsen, che issava la sua bandiera sullo USS *Cero*. Le operazioni coordinate furono afflitte da problemi di navigazione e di comunicazione, che inasprirono molti comandanti nei confronti del concetto del gruppo. Il rapporto di Momsen fu che il coordinamento in mare era troppo difficoltoso e che i branchi sarebbero dovuti essere controllati da terra, come l’ammiraglio Tedesco Doenitz faceva da anni.

| | |
|------------------------|---|
| Sommergibile | U.S.S. <i>Shad</i> SS-235, Classe Gato U.S.S. <i>Cero</i> SS-225, Classe Gato U.S.S. <i>Grayback</i> SS-208, Classe T |
| Base di partenza | Pearl Harbor |
| Data di partenza | Settembre 1943 (periodo di guerra 3) |
| Destinazione | East China Sea |
| Stato dei Siluri | 0 |
| Navi affondate | 3 |
| Tonnellaggio affondato | 23.500 |
| Durata della pattuglia | 7 settimane |

[33.0] REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole possono essere utilizzate a scelta del giocatore.

[33.1] SOMMERGIBILI ALLEATI

NOTA STORICA - COMMENTO

Benché la guerra sottomarina del Pacifico fosse prevalentemente un affare Americano (gli Americani affondarono il 97% di tutto il tonnellaggio Giapponese perso a causa dei sommergibili), i sommergibili della Marina Reale Olandese giocarono un ruolo importante dei Comandi ABDA (Americano-Britannico-Olandese-Australiano) di difesa delle Indie Orientali. Per qualche tempo, l’ammiraglio Olandese Helfrich ebbe il controllo operativo di tutti i sommergibili Americani della flotta Asiatica (quella formalmente di base a Manila). Nel Marzo del 1942 fu deciso che i sommergibili Olandesi avrebbero difeso l’India, semplificando la situazione rifornimenti per la più grande e capace flotta Americana di battelli nell’Australia isolata. Quando la guerra navale nelle acque Europee praticamente scomparve, i sommergibili Olandesi e Britannici vennero spediti in India. Alla fine, alcuni sommergibili Olandesi e Britannici vennero aggregati a comando Americano della 7^a flotta a Fremantle.

I sommergibili Alleati possono essere integrati in qualsiasi gioco campagna. Navi e tonnellaggio affondati da parte dei sommergibili Alleati dovranno essere contati separatamente, in quanto non influenzano la longevità della carriera, il miglioramento dei siluri o le variazioni al Periodo di Guerra. Influenzano invece il termine della guerra e le perdite di sommergibili, che influenzano il livello di vittoria. Sono disponibili un segnalino super comandante Olandese (Groeneveld) ed uno Inglese (Hezlet), se necessario. Se ne vengono creati altri, usare un segnalino Americano.

[33.11] RESTRIZIONI

I sommergibili Olandesi possono solo fare base e RTB a Surabaya sino a quando non cade quella base, dopodiché questi (ed i sommergibili Inglese) possono fare base solo a Fremantle e Subic Bay ed usare la base avanzata di Mios Woendi. Non possono essere rimossi dal gioco per l’evento “Destinati a compiti di addestramento”. Non possono fare parte di un branco di lupi.

I sommergibili Olandesi non possono essere spostati nella Casella “attesa” di Surabaya per fare posto ai sommergibili Americani, sebbene questi ultimi possano essere riparati a Surabaya.

[33.12] TECNOLOGIA ALLEATA

Gli Olandesi usarono una varietà di siluri Olandesi, Tedeschi, Inglese ed Americani. Tutti gli attacchi Olandesi nel 1941-42 hanno un valore di siluri di -1. Nel 1943-45, tutti gli attacchi Olandesi ed Inglese si calcolano considerando il valore corrente del siluro Mk-XIV. I sommergibili Olandesi e Inglese nel 1943-45 sono equipaggiati con il radar.

[33.13] RITIRATA OLANDESE

A partire dalla 2^a settimana del Marzo 1942, tutti i sommergibili Olandesi che RTB o che completano le riparazioni sono rimossi dalla mappa (inviati a Ceylon o negli USA per la revisione) se Surabaya è caduta. Questa rimozione non conta per il numero di sommergibili persi. Se Surabaya non è caduta, sono rimossi all’inizio della settimana successiva alla caduta della base, o quando il Periodo di Guerra passa a 2.

[33.14] UNITA’ ALLEATE

Surabaya inizia la partita attiva, con la nave appoggio *Zuiderkruis* posizionata nella SMZ Surabaya per identificarla come tale. Se Surabaya cade, i rinforzi vengono ricevuti a Fremantle.

Ad inizio guerra (tutte le unità sono Olandesi)

Piazzamento alla base sommergibili di Surabaya:

Casella Riparazione 2

K-VIII, K-X

Piazzamento nella OpArea Mar di Java:

(Questo sommergibile non può fare il movimento di Pattuglia, e deve RTB a Surabaya nella fase movimento di transito del primo turno. Vengono usati solo i contatti con risultati TF).
K-XIV

Piazzamento nella zona di mare dello stretto di Makassar

(Questi sommergibili non possono fare il movimento di Pattuglia. Vengono usati solo i contatti con risultati TF. Questi sommergibili devono rimanere nella SMZ sino a quando non sono avvistati, danneggiati, affondati, o si ottiene un risultato RTB con il combattimento o con controllo autonomia).

K-XV, K-XVI

Aggiunta alla lista principale di rinforzo dei sommergibili

(Tutti i sommergibili in arrivo sono posizionati nella casella Approntamento della base [Fremantle se Surabaya è caduta]).

| | |
|-----------------------|--|
| Gennaio 1942 | Surabaya: <i>K-XVIII</i> (Olandese) |
| Febbraio 1942 | Surabaya: <i>K-XI, K-XII, O-19</i> (Olandesi) |
| Marzo 1942 | A partire dalla Settimana 2, determinare la ritirata degli Olandesi [33.13] |
| Settembre 1943 | Fremantle: <i>O-21</i> (Olandese) |
| Novembre 1943 | Ritirare: <i>O-21</i> (Olandese) |
| Febbraio 1944 | Fremantle: <i>K-XV*</i> (Olandese) |
| Aprile 1944 | Fremantle: <i>K-XIV*</i> (Olandese) |
| Settembre 1944 | Fremantle: <i>O-19, Zwaardvisch</i> (Olandesi) |
| Ottobre 1944 | Fremantle: <i>Telemachus, Tantivy, Spiteful, Sea Rover, Sturdy, Sirdar, Stoic</i> (Britannici) |
| Novembre 1944 | Fremantle: <i>Tantalus</i> (Britannico) |
| Dicembre 1944 | Ritirare: <i>Stoic</i> (Britannico) |
| Gennaio 1945 | Fremantle: <i>Tradewind, Spark</i> (Britannici) Ritirare: <i>Sea Rover</i> (Britannico) |
| Febbraio 1945 | Ritirare: <i>Telemachus</i> (Britannico) |
| Marzo 1945 | Fremantle: <i>Tudor</i> (Britannico) Ritirare: <i>Tantivy, Sirdar</i> (Britannici) |
| Aprile 1945 | Fremantle: <i>O-24</i> (Olandese), <i>Sea Scout, Stygian</i> (Britannici) Ritirare: <i>Spiteful</i> (Britannico) |
| Maggio 1945 | Fremantle: <i>Trenchant, Tiptoe, Taciturn, Supreme</i> (Britannici) Ritornano: <i>Telemachus, Tantivy, Taciturn, Spiteful e Sirdar</i> a Fremantle† (Britannici) (Vedi nota sotto) anche se affondati in precedenza. Ritorna: <i>O-21</i> (Olandese) a Fremantle |
| Giugno 1945 | Ritirare: <i>Zwaardvisch</i> (Olandese) |

* *NOTA: se il K-XIV e/o il K-XV sono stati affondati in precedenza, possono essere rimpiazzati dal K-XVI e/o K-XVIII se questi due sommergibili sono sopravvissuti. Se sono andati perduti anch'essi, non si riceve alcun sommergibile.*

Sommergibile opzionale Olandese

Quando la vecchia classe di sommergibili K-XIV iniziò ad essere revisionata a Filadelfia, la Marina Americana propose di ritirarne due e formarne gli equipaggi combinando uomini di sommergibili della nuova classe Balao con alcuni tecnici Americani. L'idea fu abbandonata a causa delle obiezioni di Londra, ma avrebbe diminuito le difficoltà che le forze sottomarine Statunitensi stavano avendo per mettere in servizio vascelli di nuova costruzione con la competizione della flotta di superficie per marinai qualificati.

Se vuole, il giocatore può rimuovere i sommergibili *Hawkbill, K-XIV* e *K-XV* dall'elenco principale dei rinforzi di questa campagna e sostituirli con il sommergibile Olandese *Zeeleeuw*, che arriva a Fremantle nel Novembre 1944.

Postscript: nel 1953 due sommergibili classe Balao (Hawkbill e Icefish) furono trasferiti alla Reale Marina Olandese come Zeeleuw e Walrus.

† *Nota: I britannici spostarono la 8ª flottiglia dal comando Americano della 7ª flotta al comando Britannico dell'estremo Oriente. A causa delle limitazioni nel countermix, i sommergibili ricevuti nel 1945 rappresentano altri sommergibili della stessa classe. Questi sommergibili vengono ricevuti, anche se gli originali sono affondati prima del loro ritiro.*

[33.15] VARIAZIONI ALLE CAMPAGNE

Gioco Campagna 1: la campagna sottomarina contro il Giappone

Nel Gennaio 1943 sottrarre 63.000 tons dal tonnellaggio affondato, ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati. Sottrarre 4 dal numero di sommergibili persi ed aggiungere il numero di sommergibili Alleati persi.

Gioco Campagna 2: Sol Levante

Nel Dicembre 1942 sottrarre 24.000 tons dal tonnellaggio affondato ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati. Sottrarre 2 dal numero di sommergibili persi ed aggiungere il numero di sommergibili Alleati persi.

Gioco Campagna 3: cambia la marea

Se si termina la campagna arrivando al Periodo di Guerra 4, sottrarre 1.000 tons dal tonnellaggio affondato ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati nel Gennaio 1944. Aggiungere anche il numero di sommergibili Alleati persi. Se si termina la campagna alla fine della guerra, sottrarre 39.000 tons dal tonnellaggio affondato, ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati. Sottrarre 2 dal numero di sommergibili persi ed aggiungere il numero di sommergibili Alleati persi.

Gioco Campagna 4: l'assedio del Sol Levante

All'inizio i sommergibili Olandesi *K-XV, O-19* e *Zwaardvisch* sono nella casella Approntamento a Fremantle. Il *K-XIV* è nella casella Riparazione 3 a Fremantle. Nel Gennaio 1945 sottrarre 38.000 tons dal tonnellaggio affondato, ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati. Sottrarre 2 dal numero di sommergibili persi ed aggiungere il numero di sommergibili Alleati persi.

Gioco Campagna 5: la marina di MacArthur

Nel Gennaio 1945 sottrarre 63.000 tons dal tonnellaggio affondato, ed aggiungere quanto ottenuto dai sommergibili Alleati. Sottrarre 4 dal numero di sommergibili persi ed aggiungere il numero di sommergibili Alleati persi.

[33.2] CARVEL ADRIANUS JOHANNES VAN WELL GROENEVELD: LA 2ª PATTUGLIA DEL K-XIV

I sommergibili erano generalmente inefficaci se usati come opposizione ad assalti anfibi, a causa dell'alto livello di scorta. Una eccezione fu la 2ª pattuglia di guerra dello HNLMS *K-XIV*. Il tenente van Well Groeneveld era al largo della costa Nord del Borneo quando i Giapponesi iniziarono il loro sbarco a Sarawak. Diretto sul posto da un idrovolante Olandese Dornier, il *K-XIV* fece un attacco notturno in superficie, mancando un Cacciatorpediniere con un tiro di poppa, ma affondando due trasporti. Van Well Groeneveld ricaricò ed effettuò un altro attacco, danneggiando un trasporto truppe così gravemente che la nave non fu in grado di lasciare il porto per nove mesi. Finiti i siluri, il sommergibile fece ritorno a Surabaya.

| | |
|------------------------|-------------------------------------|
| Sommergibile | H.NL.M.S. <i>K-XIV</i> Classe KXIV |
| Base di partenza | Surabaya |
| Data di partenza | Dicembre 1941 (periodo di guerra 1) |
| Destinazione | South China Sea 2 |
| Stato dei Siluri | -1 |
| Navi affondate | 2 |
| Tonnellaggio affondato | 14.000 |
| Durata della pattuglia | 2 settimane |

[33.3] SURCOUF

L'incrociatore sommergibile della Francia libera *Surcouf* può essere aggiunto al gioco come opzione non storica. Viene ricevuto a Pearl Harbor nel Maggio 1942 e viene rimosso dal gioco nel Gennaio 1943 (usato per operazioni speciali).

[33.31] ABILITÀ NELL'UTILIZZO DEI CANNONI

Se non vi è nessun evento di guerra associato all'attacco del *Surcouf*, e non vi sono unità IJN rivelate (aerei "bianchi", scorte, CL, BB, ecc., o Scorta Diligente), il giocatore può volontariamente applicare l'Evento di Guerra #1 "Cannoneggiamento di Superficie".

[33.32] SILURI

Il *Surcouf* usa il valore corrente del siluro Mk-XIV.

[33.33] LOUIS BLAISON: LA 1° PATTUGLIA DEL *SURCOUF*

Lo FNS *Surcouf* fu il più grande sommergibile al mondo. Costruito nel 1929 come incrociatore sommergibile, era armato con una torretta gemellata da 8 pollici con una gittata di sette miglia (doppia se il suo idrovolante MB-411 effettuava ricognizioni per il *Surcouf*). Quando la Francia venne occupata, era in fase di ristrutturazione a Brest, ma riuscì a raggiungere l'Inghilterra con un solo motore. I Britannici confiscarono il battello durante l'operazione Catapulta e lo restituirono alla Francia libera. Fu ristrutturato negli Stati Uniti e successivamente "liberò" le isole della Francia di Vichy di St. Pierre e di Michelon al largo delle coste Canadesi. Troppo grosso per le operazioni nelle acque Europee e mancando della fiducia dei Britannici che sospettavano potesse attaccare i convogli alleati, la Francia libera decise di mandarlo nel teatro del Pacifico. Durante il viaggio verso il canale di Panama, venne perduto in una collisione con la nave da carico Americana *Thompson Lykes* il 18 Febbraio del 1942. Si assume che questa sia la pattuglia che il *Surcouf* avrebbe effettuato nel Pacifico. Senza dati storici per comparazione, la pattuglia è semplicemente per vedere quanto di meglio potete fare.

| | |
|------------------|---|
| Sommergibile | F.F.S. <i>Surcouf</i> , classe <i>Surcouf</i> |
| Base di partenza | Pearl Harbor |
| Data di partenza | Maggio 1942 (periodo di guerra 1) |
| Destinazione | a discrezione del giocatore |
| Stato dei Siluri | -2 |

[33.4] U-2513

L'U-boat tipo XXI fu il primo sommergibile progettato per operare interamente sott'acqua, semplicemente immergendosi nel caso fosse stato attaccato. Chiamato "Elektro-boat" per l'enorme capacità delle sue batterie, esso aveva una velocità in immersione ed un raggio d'azione più che doppi rispetto agli altri sommergibili, così come una maggiore capacità di immersione. Lo *U-2513*, al comando del super comandante Tedesco di terza classe Erich Topp, si arrese in Norvegia alla fine della guerra in Europa. Assegnato agli Americani come preda di guerra, fu utilizzato per prove e influenzò significativamente la progettazione dei sommergibili del dopoguerra, prima di essere usato come bersaglio nel corso di un test di razzi al largo di Key West nel 1951. Questa opzione presuppone che gli Statunitensi decidano di effettuare delle prove delle sue capacità in zona di guerra, così come di testare le capacità dell'avanzato siluro acustico Tedesco a pelo d'acqua.

[33.41] DISPONIBILITÀ

L'*U-2513* è disponibile a Pearl Harbor nel Luglio 1945.

Viene rimosso dal gioco alla conclusione della prima pattuglia durante la quale viene danneggiato. Non si può decidere di tenerlo in mare se danneggiato.

[33.42] SILURI

Lo *U-2513* usa un valore dei siluri +2, indipendentemente dal valore del siluro Mk-XIV.

[33.5] NAUTILUS II

Gli "Schema 17" avrebbero dovuto essere la generazione successiva di battelli della flotta Americana, pianificati per succedere ai classe Tench. Essi non furono mai costruiti, dato che la cattura delle attrezzature sommergibili Tedesche portò prontamente alla riconversione della flotta di battelli esistente in "GUPpies" (Greater Underwater Propulsion – maggiore propulsione sottomarina) e, più tardi, ogni nuovo progetto si avvantaggiò della più avanzata tecnologia Tedesca. Questo consente al giocatore di utilizzare un prototipo dello "Schema 17" come test. Il nome *Nautilus II* è puramente speculativo.

[33.51] DISPONIBILITÀ

Il *Nautilus II* è disponibile a Pearl Harbor nel Luglio 1945.

Viene rimosso dal gioco alla conclusione della prima pattuglia durante la quale viene danneggiato. Non si può decidere di tenerlo in mare se danneggiato.

[33.52] SILURI

Il *Nautilus II* usa il valore corrente del siluro Mk-XIV.

[34.0] SCAGLIONAMENTO DI ARRIVI E RITIRI

Se si desidera un flusso più continuo di sommergibili in arrivo e partenza, si può usare questa opzione. Per ogni sommergibile di rinforzo, ritirato per revisione o che torna dalla revisione, lanciare sulla tabella che segue. Invece di arrivare automaticamente nella Settimana 1, il sommergibile si riceve o viene rimosso nella settimana indicata. Il giocatore dovrà tenere conto della settimana per ogni sommergibile

| Tiro di dado | Settimana |
|--------------|-----------|
| 0-2 | 1 |
| 3-4 | 2 |
| 5-7 | 3 |
| 8-9 | 4 |

NOTE DELL'AUTORE E RIFLESSIONI STORICHE

Alla fine, la resa formale che mise fine alla guerra sarebbe dovuta essere firmata a bordo dello USS *Gato*, non della corazzata *Missouri*, dato che, nell'intera storia dei conflitti navali, nessun tipo di nave da guerra ha decimato il nemico più del sommergibile e nessuna classe di sommergibili ha contribuito maggiormente alla vittoria, della classe *Gato/Balao*. Poche persone, perfino oggi, a sessant'anni dalla fine della guerra, sono arrivate a comprendere pienamente il ruolo decisivo giocato dall'arma sottomarina Americana nel mandare all'inferno i Giapponesi ed ancora meno hanno compreso che non furono né il trionfo di eroi senza paura, né la tecnologia in se stessa, ma piuttosto un freddo e calcolato approccio alla cruda certezza matematica che, alla fine, definì una campagna sottomarina senza restrizioni.

Solo tre volte nella storia è stata condotta una campagna simile, ed ogni volta questa fredda strategia ha inflitto perdite immense alla nazione nemica. Ma solo una volta questo tipo di battaglia è stata condotta fino a completo successo. Perché? *Silent war* tenta di rispondere a questa domanda mediante una simulazione interattiva di un conflitto. Le sue origini si collocano in due lavori iniziali che cercarono di definire queste risposte da due punti di vista distinti. Stanco del mito degli U-boat e della verità rimandata per anni dopo la guerra a causa del blackout da parte dei servizi segreti, Claire Blair Jr. scrisse *Silent Victory* nel 1975, dettagliando la storia della non celebrata campagna sottomarina del Pacifico. Attraverso una meticolosa documentazione e con una dedizione scrupolosa alla verità, Blair tracciò l'intero schema della guerra – dai primi giorni della prima pattuglia fatta con i capelli dritti di paura a causa del nauseante scandalo della gestione negligente dei siluri – ai giorni felici dei sommergibili che pattugliavano lungamente mari senza nemici, fino a scovarli ed a mandarli a picco.

Nessun lavoro sui sommergibili è così onesto, così completo e, nella sua totalità, così rivelatore di una chiara verità – una verità che va contro l’inclinazione Americana di avvolgersi su se stessa nel mito auto-gonfiato del coraggioso individuo che eroicamente affronta il destino a mani nude – che la vittoria Americana non fu dovuta al coraggio né all’eroismo, ma alla magistrale esecuzione di un piano chiaro, formulato da pochi comandanti calcolatori.

Comunque durante la guerra ci furono vari episodi di coraggio ed eroismo. Howard Gilmore, ferito ed intrappolato sul ponte dello USS Growler, dimostrò il suo eroismo ordinando l’immersione – ma non fu l’eroismo che affondò milioni di tonnellate di navi. La cruda realtà rimane che una campagna sottomarina è una guerra di freddi numeri intrapresa con un implacabile ritmo di pattuglie.

Ancora, nel dopoguerra, la storia dei risultati dei sommergibili sembra perduta, un pittoresco anacronismo in un’era dominata da un nuovo tipo di guerra, una guerra di freddi matematici che si spingono sull’orlo del conflitto – l’era nucleare – l’età della assoluta incertezza. Ma dal risultato delle analisi di base del nucleare arrivò la più chiara comprensione dei risultati ottenuti dai sommergibili – un lavoro per lo più passato inosservato chiamato semplicemente *The attack submarine*. Scritto da R.E.Kuenne nel 1965 come uno studio economico della Yale University Press, *The attack submarine* mise in cifre la determinazione e l’audacia che Blair documentò in *Silent Victory*. Questo lavoro, più di ogni altro, valida la vittoria degli Americani ed il fallimento dei Tedeschi. I duri numeri evidenziarono la verità chiave e, tra i due lavori, è nata l’idea di esplorare la campagna sottomarina in una simulazione di conflitto.

Affrontare *Silent war* fu un’opera colossale. Il quantitativo di dati grezzi, tipo le navi affondate, il tonnellaggio perduto, la lunghezza delle pattuglie, le caratteristiche dei sommergibili e una moltitudine di altri piccoli particolari tecnici dovettero essere fusi all’interno del più grande complesso storico che fu la guerra del Pacifico. La decisione chiave fu la comprensione iniziale che la simulazione doveva essere un’esperienza in solitario; una gara tra una massa amorfa di navi nemiche in movimento e l’intelligenza e volontà del giocatore per orchestrare una campagna che potrebbe andare dal caos del 1941 ad un piano di attacco sostenuto e calcolato contro di essa.

Una volta che questa realizzazione fu ben chiara, la sfida stette nel cercare un modo grafico di rappresentare l’enormità dei dati di navigazione con i quali il giocatore può operare e contro i quali il giocatore può ottenere risultati storici. I diagrammi attività delle aree, assieme con le tavole avvicinamento/attacco ed il “war mix”, furono la soluzione, permettendo la manipolazione di molteplici informazioni, dai più attuali AAC alle procedure di avvicinamento/attacco ed infine al più storicamente riconoscibile “war mix”.

Silent war beneficiò molto dell’arrivo di Stephen Jackson come sviluppatore. Tra le prime cose che mise sul tavolo, fu la questione che, come esplorazione di guerra sottomarina, il sistema poteva essere in grado di supportare la campagna Tedesca? Solo facendo questo avrebbe potuto essere un valido strumento per l’investigazione delle strategie sottomarine. Come risultato, un intero anno fu votato alla ricerca sulla campagna Tedesca e alla fine, con alcune modifiche introdotte, il sistema di base resse bene e si moltiplicò nei progetti preliminari di *Steel Wolves* e *Kaiser’s Coffins*; rispettivamente la campagna Tedesca della 2^a e della 1^a guerra mondiale.

Tutto ciò che rimaneva da fare era testarlo con un occhio di riguardo alla valutazione dei dati dei 4 anni di guerra presentati nel gioco.

Probabilmente pochi giochi sono stati testati completamente quanto *Silent war*. Quasi tre anni interi sono stati impiegati a testarlo. I primi test furono mirati alla validazione del sistema, mentre gli ultimi alla validazione dei dati. Il livello di play test ricevuto da *Silent war* è stato allo stesso livello di un complesso gioco per computer e ci furono ancora dettagli che sfuggirono e che richiesero ulteriori valutazioni. Coloro che hanno dedicato tempo ed energie a questo gioco sono giocatori eccezionali e sono loro che hanno creato *Silent war* più di chiunque altro.

“Uomo avvisato mezzo salvato” per quelli che vogliono “giocarlo”: così come accadde storicamente, anche il gioco dell’intera campagna sottomarina non è per giocatori occasionali che vogliono “colpire e affondare”. Non si tratta di un gioco “spara e dimentica” da sala giochi, che ricompensa il giocatore con una serie irrealistica di vivide esplosioni. Non è un’impresa per il tipo di eroe che si getta spavalidamente nel combattimento – è un combattimento che si addice più alla persona calma – il tipo “mastermind” una persona che aspira a diventare il responsabile finanziario dello spietato mietitore, che sa calcolare il prezzo del “conto del macellaio” per la totalità della guerra, ciò che furono King, Christie, Lockwood e Doenitz, spietati mietitori in termini di numeri e strateghi su scala tattica.

Alla fine quindi *Silent war* non è tanto un gioco quanto una simulazione, nel vero senso del termine: uno strumento per l’esplorazione di alcune sfaccettature del mondo. In questo caso è una campagna militare storica; uno sforzo intenso che premia la mente paziente e calcolatrice, che può afferrare piccoli dettagli, mentre osserva il quadro complessivo. È inverosimile che chi firmò la resa nella baia di Tokyo fosse in grado di prevedere i potenti sommergibili nucleari odierni – ma i successori dei battelli classe “S” e “Gato” sono diventati, come le corazzate, Leviatani in un mare senza nemici – un anacronismo nell’età del terrore. È più che verosimile, data la natura del mondo odierno ed il futuro che preannuncia, che campagne sottomarine massicce come quelle che Tedeschi ed Americani condussero tra il 1939 ed il 1945 non si vedranno più. Ma più che con ogni altro strumento, *Silent war* permette ad un giocatore di esplorare il passato e fare paragoni con le verità che vengono applicate alla guerra a partire dalle origini fino ad un lontano futuro.

E di questo siamo molto orgogliosi.

Brien J Miller

Sommergibili presenti nella baia di Tokyo il 2 Settembre 1945

USS *Gato* (SS-212)
USS *Cavalla* (SS-244)
USS *Haddo* (SS-255)
USS *Hake* (SS-256)
USS *Muskallunge* (SS-262)
USS *Archerfish* (SS-311)
USS *Pilotfish* (SS-386)
USS *Razorback* (SS-394)
USS *Segundo* (SS-398)
USS *Sea Cat* (SS-399)
USS *Tigrone* (SS-419)
USS *Runner* (SS-476)

NOTE DELLO SVILUPPATORE

Brien Miller ha uno stile di design differente dal mio. Il suo obiettivo è un modello che funziona accuratamente quando fornito di dati corretti. Questo è molto più difficile che progettare per risultato ed effetto, come tendevo a fare io. Non avrei mai potuto progettare Silent war, ma sono onorato di aver dato una mano a rifinirlo. Il semplice quantitativo di dati messi nel motore di Silent war è incredibile ed i risultati sono sorprendentemente accurati e storici. Per esempio, nei test iniziali abbiamo trovato che il tonnellaggio e le navi affondate erano il 10% in più di quanto avrebbero dovuto essere: continuammo ad andare avanti e indietro nello sforzo di capire il perché. Alla fine si trattò di qualcosa di semplice: non avevamo considerato il ritiro a rotazione dei sommergibili verso la costa Ovest per le maggiori manutenzioni. Questo ha sempre corrisposto al 10% della forza di sommergibili. Questo “errore” e la relativa correzione, più di ogni altra cosa, ha validato il progetto – validazione che fu effettuata alla fine da un gruppo dedicato di playtester che ci misero innumerevoli ore di sforzo e che effettuarono inoltre un accurato esame delle regole e dei pezzi del gioco. Il prodotto finale è più il risultato della loro cura di quanto non lo sia del progetto e dello sviluppo.

Giocando Silent war, spesso conoscerete la frustrazione di vedere attacchi condotti con accuratezza che non portano nessun risultato. Questa frustrazione non può paragonarsi a quella dei comandanti di sommergibili che condussero i loro battelli con i loro valorosi equipaggi in acque nemiche, ed attaccarono con audacia i convogli Giapponesi solo per vedere i siluri persi perché viaggiavano a maggiore profondità di quanto settato (spesso andando a destra sotto il bersaglio), o peggio, vederli colpire e non esplodere a causa degli inneschi difettosi. Il colmo per questi comandanti era il tornare in porto e vedersi scartare i propri rapporti sulle prestazioni dei siluri come un tentativo di evitare il biasimo per un utilizzo improprio delle armi.

Per chi è curioso riguardo l'evoluzione dei siluri Statunitensi, -2 rappresenta il siluro come certificato dall'Ufficio Sussistenza, mentre -1 rappresenta la correzione del difetto di profondità (11 piedi più profondo di quanto settato), 0 rappresenta la risoluzione dei problemi legati all'innesco a contatto, +1 rappresenta lo spegnimento degli inneschi magnetici e +2 l'effetto cumulativo della risoluzione dei problemi dell'innesco magnetico, il siluro elettrico ed il siluro a ricerca acustica.

Quando ci fu l'opportunità di aggiungere più segnalini, la scelta naturale fu per i sommergibili alleati sotto il comando Americano. In particolare, gli Olandesi affrontarono pesanti scontri nel corso della prima parte della guerra. I Britannici spostarono la loro intera flotta orientale nel Mediterraneo nel 1940. Separati dalla propria patria occupata dai Nazisti e a corto di rifornimenti e di ricambi, gli Olandesi comunque mandarono la maggioranza dei propri sommergibili moderni a difendere Singapore nel 1941.

Questi sommergibili parteciparono sia all'inseguimento della corazzata tascabile Tedesca *Admiral Scheer*, sia alla difesa di Malaya. Nell'assalto fulminante di Malaya, gli Olandesi combatterono aggressivamente, perdendo i sommergibili *O-16*, *O-20*, *K-XVII* contro le forze Giapponesi, mentre il *K-XIII* fu danneggiato così gravemente che dovette essere ritirato. Queste perdite resero ancora più difficile per i rimanenti sommergibili a Surabaya l'arginare il massacro in seguito al rapido collasso Americano nelle Filippine.

Siamo fortemente debitori nei confronti dello staff del sito www.dutchsubmarines.com per l'assistenza nella nostra ricerca.

Stephen Jackson

ESEMPIO DI GIOCO ESAURIENTE

| | |
|-------------------|--------------------------------------|
| Sommergibile | Seawolf, nuova classe S2 |
| Base di partenza | Casella approntamento base di Manila |
| Periodo di guerra | 1 |
| Stato dei Siluri | -2 |

Settimana 1 – Gennaio 1942

I. SEGMENTO STRATEGICO

5.0 Fase Eventi di guerra: il giocatore lancia e ottiene 6, il cui risultato è nessun lancio sulla tavola eventi di guerra.

6.0 Fase miglioramento siluri: non si può fare un tentativo di migliorare i siluri fino all'ottenimento di 70 navi affondate, cosa che non è ancora accaduta.

7.0 Fase ULTRA: il giocatore lancia e ottiene 7, il cui risultato consiste nel piazzare i segnalini ULTRA nelle Caroline e nelle Aleutine.

II. SEGMENTO TRIPLA “R” (Rinforzo, pRonto, Riparazione)

8.0 Fase Rinforzo sommergibili: il giocatore consulta la tavola rinforzi e piazza i sommergibili Cuttlefish, Grayling e Tuna nella casella approntamento di Pearl Harbor.

9.0 Fase sommergibili pronti (presso le basi e le navi appoggio): il *Seawolf* ha un valore di prontezza di “4”. Il giocatore deve lanciare un valore \leq a questo numero. Il risultato è 3, e il *Seawolf* si sposta nella casella pronto per il mare.

10.0 Fase riparazione sommergibili: nessuna attività.

11.0 Fase preparazione per le operazioni: nessuna attività.

III. SEGMENTO OPERAZIONI (individuale per ogni sommergibile)

12.0 Fase movimento pattuglia: nessuna attività.

13.0 Fase ricerca e contatto: nessuna attività.

14.0 Fase combattimento: nessuna attività.

15.0 Fase movimento di transito: Il *Seawolf* parte dalla base sommergibili di Manila attraverso la OpArea “South China sea 1”, verso la OpArea “East China sea”. Viene effettuato un lancio per gli eventi di transito, basato sulla OpArea “East China sea” (le caselle rosse partono dal 6, mentre per il “South China sea 1” partono dal 7). Il lancio è 8, modificato a 7 (-1, essendo il *Seawolf* sul lato transito), che corrisponde ad una casella rossa, perciò accade un evento di transito. Il giocatore lancia due volte per determinare il risultato dell'evento; il primo lancio è 8, che indica l'utilizzo della riga di mezzo. Il secondo lancio è 5, che indica che il *Seawolf* è individuato. Un segnalino individuato viene messo sul *Seawolf*. Il giocatore mette il *Seawolf* nella sezione “done” della OpArea e lo gira sul lato pattuglia, dato che il *Seawolf* è intenzionato a pattugliare lì durante il prossimo turno. Se il giocatore avesse voluto spostarlo nuovamente usando il movimento di transito, lo avrebbe lasciato sul lato transito.

IV. SEGMENTO FINE TURNO (dopo che ogni sommergibile ha effettuato movimento e combattimento)

16.0 Fase conclusione del turno: il Seawolf controlla se il segnalino individuato viene tolto (è necessario da 0 a 6). Il risultato è 8, così il Seawolf rimane individuato. I segnalini ULTRA vengono tolti e il segnalino turno viene fatto avanzare.

17.0 Fase avanzamento periodo di guerra: nessuna attività, in quanto il primo momento in cui il periodo di guerra può avanzare è a Marzo 1942.

Settimana 2 – Gennaio 1942

I. SEGMENTO STRATEGICO (saltato per questo esempio)

II. SEGMENTO TRIPLA “R” (saltato per questo esempio)

III. SEGMENTO OPERAZIONI (individuale per ogni sommergibile)

12.0 Fase movimento pattuglia: il Seawolf rimane nella OpArea “East China sea”.

13.0 Fase ricerca e contatto: il Seawolf lancia sulla riga WP1 del diagramma attività dell’area, per vedere se c’è qualche avvistamento questa settimana. Il risultato è 5 e la casella blu indica una densità moderata di incontri. Viene fatto un’altro lancio (risultato 2) e verificato sulla tavola contatti per il periodo di guerra 1. Il risultato è C1, un piccolo convoglio. Il giocatore quindi incrocia un piccolo convoglio con densità moderata sulla tavola ingaggio per determinare l’estrazione dal war mix. Il convoglio è definito mediante l’estrazione di quattro navi dal contenitore A (quattro navi mercantili) e tre navi dal contenitore B (una nave mercantile e due navi da guerra).

14.0 Fase combattimento

14.1 Primo turno di attacco: Il Seawolf si posiziona sulla colonna A. Il Seawolf gira le 4 navi mercantili nella colonna A, rivelando un mercantile M da 3 Tons 2-0, mercantile M da 1 Ton 2-0, un mercantile M da 1 Ton 1-0 ed una petroliera AO da 8 Tons 3-0. Il Seawolf estrae 4 segnalini TDC (il suo valore tattico) e li posiziona uno dopo l’altro sulle navi scoperte nella colonna A. I segnalini TDC vengono girati rivelando: un -2 per il mercantile M da 3 Tons 2-0, uno 0 per il mercantile M da 1 Ton 2-0, un +2 per il mercantile M da 1 Ton 1-0 e un +2 per la petroliera AO da 8 Tons 3-0.

Nota: il giocatore avrebbe potuto scegliere di rivelare le navi e piazzare i segnalini TDC nella colonna B, se avesse voluto.

Il Seawolf decide di attaccare il mercantile M da 3 Tons 2-0 con tutto il suo valore di attacco; il valore di attacco è 6 (valore di attacco del Seawolf) -2 (valore corrente del siluro), per un totale di 4. Il valore di difesa per il mercantile è 3 (valore di difesa della nave) + 0 (valore ASW delle navi rivelate) -2 (valore TDC), per un totale di 0. Il valore di difesa è sottratto al valore di attacco per individuare il numero necessario per colpire il bersaglio (4-0=4). Il Seawolf lancia il dado ed ottiene 3, colpendo il mercantile. Il Seawolf lancia un altro dado, modificato dal valore corrente del siluro e consulta la tavola risultato attacco per determinare il danneggiamento del bersaglio. Il lancio del dado è 5-2 (valore corrente del siluro) =3, incrociato sulla riga 1-4 (per il mercantile da 3 Tons); il risultato è affondato. Avanzare il segnalino navi affondate di uno ed il segnalino tonnellaggio affondato di tre.

14.2 Turno di contrattacco: Il Giapponese ora contrattacca il Seawolf. Il valore di attacco del Giapponese è 0 (valore ASW delle navi rivelate) +4 (numero di caselle rosse nel diagramma attività della OpArea “East China sea”) +0 (valore ASW del periodo di guerra 1) =4. Il valore di difesa del Seawolf è 3. Il valore di difesa viene sottratto dal valore di attacco per individuare la riga usata sulla tavola contrattacco (4-3=1). Il lancio del contrattacco è 4 +1 (dato che il Seawolf è individuato) =5, senza effetti.

14.3 Ritirata (andare a 14.4 o 14.5): Nessuna ritirata, in quanto verrà condotto un altro attacco (scelta del giocatore).

14.4 Turno di ri-attacco: (facoltativo, seguito dalla ritirata): I segnalini TDC vengono tolti dalla tabella combattimento, il Seawolf rimane nella colonna A. Il Seawolf scopre le 2 navi da guerra nella colonna B, un cacciatorpediniere DD 2 Tons 7-1 e un cacciatorpediniere DD 2 Tons 7-2, e la nave mercantile, che è un mercantile M da 20 Tons 4-0. Il Seawolf estrae 4 segnalini TDC (il suo valore tattico) e ne posiziona 3 sulle navi scoperte della colonna A e uno sul mercantile M da 20 Tons 4-0 della colonna B. I segnalini TDC vengono girati rivelando: un -1 per il mercantile M da 1 Ton 2-0, un -3 per il mercantile M da 1 Ton 1-0, un +2 per la petroliera AO da 8 Tons 3-0 e un +1 per il mercantile M da 20 Tons 4-0 nella colonna B.

Il Seawolf decide di attaccare il mercantile M da 1 Ton con il segnalino TDC da -3, con tutto il suo valore di attacco; il valore di attacco è 6 (valore di attacco del Seawolf) -2 (valore corrente del siluro), per un totale di 4. Il valore di difesa per il mercantile è 1 (valore di difesa della nave) + 3 (valore ASW delle navi rivelate) -3 (valore TDC), per un totale di 1. Il valore di difesa è sottratto al valore di attacco per individuare il numero necessario per colpire il bersaglio (4-1=3). Il Seawolf lancia il dado ed ottiene 2, colpendo il mercantile. Il Seawolf lancia un altro dado, modificato dal valore corrente del siluro e consulta la tavola risultato attacco per determinare il danneggiamento del bersaglio. Il lancio del dado è 3-2 (valore corrente del siluro) =1. Il risultato viene incrociato sulla riga 1-4 (per il mercantile da 1 Ton); il risultato è danneggiato ed un segnalino danneggiato viene messo sul mercantile, cosa che non ha alcun effetto, non essendoci più ulteriori turni di combattimento.

14.5 Turno contrattacco: Il Giapponese contrattacca nuovamente il Seawolf. Il valore di attacco del Giapponese è 3 (valore ASW delle navi rivelate) +4 (numero di caselle rosse nel diagramma attività della OpArea “East China sea”) +0 (valore ASW del periodo di guerra 1) =7. Il valore di difesa del Seawolf è 3. Il valore di difesa viene sottratto dal valore di attacco per individuare la riga usata sulla tavola contrattacco (7-3=4). Il lancio del contrattacco è 6 +1 (dato che è il contrattacco sul ri-attacco, +1 (dato che il Seawolf è individuato), per un totale di 8, che ha come risultato “Danneggiato”. Il Seawolf viene messo nella sezione “done” della OpArea, con un segnalino “danneggiato” su di esso.

14.6 Determinazione del Super comandante: Il Seawolf non ha affondato navi a sufficienza per guadagnarsi un Super comandante.

14.7 Controllo autonomia: Anche danneggiato, il Seawolf vuole tentare di rimanere in mare ed effettua il controllo sulla tavola autonomia. Il valore di autonomia del Seawolf è "B" e, incrociandolo con il valore dei siluri -2, il risultato è che il Seawolf deve lanciare un 3 modificato (o meno) per rimanere in mare. Il lancio è 6+1 dato che il Seawolf è danneggiato. Il Seawolf ha fallito il controllo e viene girato sul lato transito ed un segnalino RTB viene messo su di esso.

15.0 Fase movimento di transito: Il Seawolf torna verso la base sommergibili di Manila attraverso la OpArea "South China sea 1". Viene effettuato un lancio per gli eventi di transito, basato sulla OpArea "South China sea 1" (che ha un valore di 7). Il lancio è 5, quindi non c'è nessun evento ed il Seawolf entra nella baia di Manila. Dato che il Seawolf era danneggiato, viene effettuato un lancio sulla tabella Sommergibile danneggiato per determinare l'entità del danno. Il lancio è 5, danno leggero, così il Seawolf viene messo nella casella riparazione 1 della base sommergibili di Manila.