SILENT SERVICE

Introducción

Silent Service es una simulación detallada de las misiones de los submarinos en el Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. Te pone en el lugar del capitán de un submarino, presentándote con la misma información, problemas y opciones disponibles a un auténtico capitán de submarino. Hay muchas situaciones, opciones y variaciones en el juego. Hay cinco pantallas detalladas de batalla, numerosos comandos, gráficos realistas y efectos de sonido que dan un fantástico nivel de realismo. Como se explica más adelante, los submarinos USA tuvieron un papel crítico a la hora de parar el imperialismo japonés y ganar la guerra en el Pacífico. La principal misión del Servicio Silencioso Americano era atacar a la Armada Japonesa en sus propias aguas y neutralizar la Marina Mercante Japonesa. Como comandante de submarino de esta fuerza de élite, serás evaluado según el número y tipos de barcos que hundes. El primer lote de escenarios recrea situaciones históricas auténticas y requieren una variedad de tácticas distintas. Son útiles para empezar a conocer la mecánica de esta simulación, practicar situaciones específicas o para hacer juegos rápidos. La auténtica prueba de la pericia del tripulante del submarino, sin embargo, son los escenarios de Patrulla. Aquí te encontrarás con una variedad casi infinita de situaciones al buscar y atacar convoyes enemigos. Con un número limitado de torpedos y combustible debes hundir el máximo tonelaje posible de barcos enemigos y volver a tu base con tu submarino intacto.

Al ser una simulación correcta de una situación de la vida real, hay muchos detalles, sutilezas y otros factores incluidos en esta simulación. El jugador principiante puede tranquilamente ignorar alguno de estos factores hasta haber jugado varias veces. La sección Juego Básico inmediatamente debajo de este párrafo permitirá a los jugadores sin experiencia poner el programa en marcha y poder jugar sin tener que leerse todas las instrucciones. Sin embargo, para disfrutar totalmente de esta simulación debes de leer con detenimiento el resto de las instrucciones.

Juego básico

Silent Service es una sofisticada simulación que se puede jugar a muchos niveles de dificultad. Sin embargo, como la mayoría de las personas, tendrás ganas de cargar este juego y ponerte en marcha. Ofrecemos aquí unas instrucciones resumidas para ponerte en marcha.

1. Busca la sección de carga y carga el programa en tu ordenador.
2. Revisa la explicación de las pantallas de Batalla para entender las opciones que tienes en cada una de ellas.
3. Mira los diagramas del joystick y de los comandos del teclado para que puedas acceder a las opciones disponibles en cada pantalla.
4. Elige Práctica de Torpedo/Cañón, o un escenario de Acción en Convoy. Quédate en los escenarios 1 ó 2 hasta que aprendas a maniobrar y atacar con tu submarino.
5. Elige el nivel de dificultad 1.
6. Apaga todos los factores del nivel de realidad.
7. ¡Buena suerte!

Práctica de identificación de blancos

Una cosa vital para cada capitán de submarino es la habilidad de reconocer e identificar barcos enemigos. Si seleccionas uno de los escenarios peligrosos de Misión de Patrulla, podrás practicar tu pericia de identificación de blancos. Busca el barco indicado (ejemplo: Japonés 1 Destructor) en este Manual de Operaciones. Determina cuál de las cuatro siluetas de barco que ves en la pantalla es la que ves en el Manual de Operaciones. Escribe el número de la silueta (1, 2, 3, 4). Si has identificado correctamente el barco, podrás seguir patrullando. Si no lo has hecho correctamente, te mandarán de nuevo a seguir un curso de entrenamiento y tendrás que ir a la isla Midway para hacer prácticas de Torpedo/Cañón.

Opciones

Una vez cargado el programa, podrás seleccionar el escenario, las opciones y los niveles de dificultad que quieras.

Escenarios

Hay tres tipos de escenarios:

«Prácticas Torpedo/Cañón»: Tienen lugar al lado de la Base Americana de la isla Midway. Cuatro viejos cargueros están anclados ahí, como blanco de prácticas de disparo de Torpedos/Cañones.

El segundo juego de escenarios, «Acciones en Convoy», recrean varios ataques reales de submarinos sobre un Convoy.

«Patrullas de Guerra» te permite estar al frente de una patrulla completa, empezando desde las bases submarinas de Midway, Brisbane o Fremantle, siguiendo con un número de acciones en convoy y terminando con la vuelta a la base.

Niveles de dificultad

Puedes seleccionar uno de cuatro niveles: ***Midshipman, Lieutenant, Commander*** o ***Captain.*** El nivel de dificultad afecta la exactitud de los torpedos, el daño causado por las cargas de profundidad, la pericia de los vigías enemigos y de los operadores de sonar, además de otros factores. El nivel «Midshipman» está diseñado para ser difícil a los jugadores novatos. El nivel «Commander» está diseñado para ser históricamente correcto. El nivel «Captain» va dirigido al experto. Pulsa 1, 2, 3 ó 4 para cambiar el nivel de dificultad.

Niveles de realidad

Además, puedes elegir varios «niveles de realidad». Cada nivel introduce un elemento que hace que la simulación sea más realista y más difícil. Para seleccionar el nivel de realidad usa el joystick para mover el asterisco parpadeante, y pulsa el botón de disparo para cambiar el indicador de YES/NO.

1. Visibilidad limitada

Si seleccionas este nivel, los barcos enemigos que están fuera del alcance del radar/sonar no aparecerán en el mapa. Los barcos enemigos que fueron detectados pero que han salido ya del alcance del radar, parpadearán lentamente en su última posición conocida. Si no seleccionas este nivel, todos los barcos enemigos aparecen en los mapas independientemente de su distancia o situación.

2. Zig-zags de Convoy

Si seleccionas este nivel, los convoyes enemigos cambiarán de rumbo en zig-zag a intervalos regulares. Si este nivel no se selecciona, los barcos mercantes navegarán en línea recta, salvo que sean atacados por torpedos o se encuentren con masas terrestres.

3. Torpedos defectuosos

Si seleccionas este nivel, alguno de tus torpedos pueden ser defectuosos, especialmente en el período 1942-1943. Los torpedos defectuosos pueden dar en el blanco enemigo, pero no explotarán. Se verá solamente la estela.

4. Reparación sólo en puerto

Si seleccionas este nivel, las reparaciones no se harán automáticamente durante la batalla o durante una patrulla. Una vez que se daña algún equipo importante, no podrá ser reparado.

5. Destructores expertos

Si seleccionas este nivel, ciertos convoyes enemigos serán escoltados por destructores «expertos». Estas escoltas son más persistentes, y tienen operadores de sonar mejor entrenados.

6. Búsqueda de convoyes

En este nivel, los convoyes no siempre aparecerán en el radar. Necesitarás buscarlos. Convoyes muy lejanos se buscan haciendo un giro de 360 grados con el periscopio a la altura del horizonte.

7. Entrada del «ángulo sobre la proa»

En este nivel, el ordenador ya no calculará este ángulo para el tiro de torpedos. Debes de marcar el ángulo tú mismo, basado en las observaciones por el periscopio. Asegúrate de que entiendas cómo funciona el ordenador de datos del torpedo antes de intentar usar este nivel. Sólo recomendado para los más expertos.

Niveles de dificultad

El nivel de dificultad y de realidad que selecciones, producen conjuntamente un factor de dificultad del 1 al 9.

Una vez completada la carga del programa, aparecerás en la torreta de control o en el mapa de navegación en patrulla, si has seleccionado esa modalidad.

Una vez estés de acuerdo con los niveles seleccionados, pulsa F7 (C-64), SHIFT7 (SPECTRUM) o F7 (AMSTRAD).

Pantallas de puestos de combate

Silent Service contiene varias pantallas de puestos de combate. En cada pantalla se obtiene distinta información, y hay distintos comandos que pueden ser ordenados. Los puestos de combate representan las principales armas del capitán para dirigir la batalla.

Puestos de combate: torreta de control

La torreta de control es el principal puesto de combate del capitán en la batalla. La torreta contiene el periscopio de ataque, el mapa, diales importantes y los controles del submarino. Durante la batalla, el capitán manda la nave desde este puesto. Esta pantalla actúa como pantalla de menú: desde esta pantalla puedes seleccionar culquiera de las cinco pantallas detalladas de puestos de combate que se describen a continuación. Usa el joystick o el teclado para poner el capitán en el puesto de combate deseado, y pulsa el botón de disparo.

Centro: Periscopio.
Arriba: Puente.
Izquierda: Instrumentos y diales.
Derecha: Mapas.
Abajo: Informes de daños.

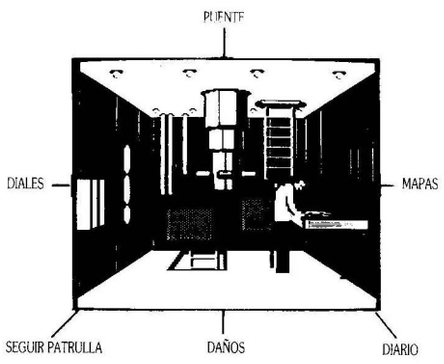
Para llegar al puesto de combate de prismáticos debes ir primero al puente, luego vuelve a pulsar el botón de disparo. Puedes volver a la torreta desde estas pantallas pulsando el botón de disparo.

También puedes seleccionar dos modalidades especiales desde esta pantalla. Si has seleccionado el escenario de Patrulla de Guerra, la función «Continue Patrol» (continúa en patrulla), funciona llevando el joystick hacia abajo, y a la izquierda, termina la batalla en curso y te devuelve a la pantalla de patrulla. No se te permitirá parar la batalla si estás siendo seguido por escoltas enemigas, tienes los torpedos activos o inmediatamente después de hundir a un barco enemigo. Si seleccionaste un escenario de Acción en Convoy, la función de Fin de Juego, bajando el joystick hacia abajo y hacia la izquierda, terminará tu misión.

La opción «Diario del Contramaestre» (joystick abajo e izquierda) se utiliza para revisar lo que has hecho hasta ahora durante esta patrulla.

Si prefiere, puedes utilizar comando de tecla para hacer estas selecciones. (Lee la sección correspondiente.) Todos los demás comandos de teclado se ignoran hasta que seleccionas un puesto de combate.

Cuando estás en la pantalla de la Torreta de Control, la simulación está en pausa. Ten en cuenta que ciertas selecciones no están disponibles bajo ciertas condiciones; por ejemplo: el puente si estás bajo el agua, etc.

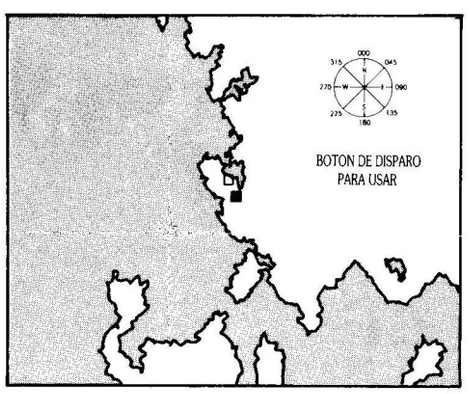


Puesto de combate: Mapa de navegación en patrulla

(Sólo en escenarios de Patrulla en Guerra.)

La pantalla de Patrulla simula el tiempo necesario para llegar desde y hasta tu base a las aguas controladas por el enemigo, además de la actividad de Patrullas entre batallas. Una Patrulla típica duraba hasta dos meses. Esta pantalla te muestra un mapa de la parte oeste del océano Pacífico. Puedes explorar cualquier área del mapa. Usa el joystick para mover tu submarino (punto negro) a las zonas en las que quieres patrullar. El borde de la pantalla cambiará de azul claro en horas de día a azul oscuro durante la noche.

Cuando un convoy es avistado, el borde de la pantalla se volverá rojo. Puedes atacar al convoy pulsando el botón de disparo, o puedes seguir de patrulla. Ten en cuenta que los barcos enemigos generalmente se encuentran en las rutas de convoy con mucho tráfico (ver mapa central) y cerca de la tierra. Los convoyes interesantes de buques tanque y transporte de tropas se encuentran lo más probablemente cerca del Japón.



Las bases submarinas de Midway Island, Fremantle y Brisbane están indicadas por puntos parpadeantes. Cuando has llegado a tu base y el borde de la pantalla se vuelve verde, puedes terminar la patrulla pulsando el botón de disparo. Si tienes ganas de explorar una zona en particular del mapa, puedes hacerlo, incluso si no se han visto convoyes y no estás en tu base. Simplemente pulsa el botón de disparo.

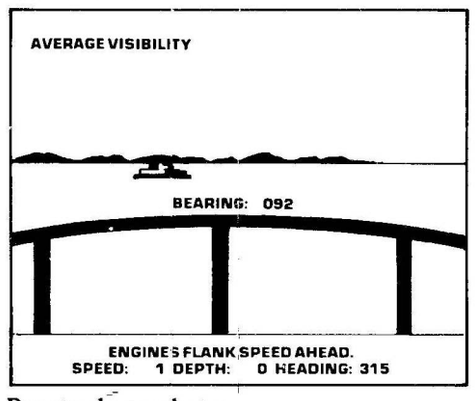
Puesto de combate y mapas

La pantalla de mapas muestra la información disponible proporcionada por el navegador y los operadores de radar, etc. En esta pantalla se combinan la información del mapa, de radar, de sonar e incluso lo que se pueda haber visto por el periscopio, para mostrar la situación del submarino, los torpedos y todos los buques enemigos conocidos. Tu submarino es un punto negro, los torpedos y los buques enemigos son puntos blancos, las zonas verdes representan tierra e islas. Puedes hacer que el mapa sea más grande o más pequeño, hasta cuatro niveles de detalle, usando las teclas Z y X. El mapa inicial muestra la parte occidental del Pacífico. El mapa siguiente mostrará una zona de 500 por 300 millas. Sigue bajando y verás el mapa de navegación que muestra una zona de 60 millas por 40. El mapa más detallado, el del ataque, muestra una zona de 8 millas por 5. En este último, los barcos se muestran con pequeñas colas, que indican la dirección en la que se mueve cada uno. Si un barco enemigo ya no está a una distancia en la que se le pueda ver, un punto parpadeará lentamente en su última posición conocida.

Si hay más barcos, torpedos, etc., activos, que puedan ser controlados por los operadores de los equipos, los objetos más distantes desaparecen del mapa. Al igual que la mayoría de las pantallas, la parte inferior de la pantalla muestra mensajes de la tripulación y la velocidad, profundidad y dirección del submarino.

Puesto de combate: Puente

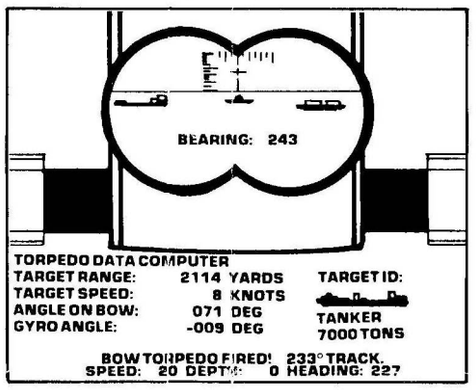
La pantalla del puente da una vista de gran ángulo de los barcos cercanos, las islas y la costa. Esta pantalla también muestra las actuales condiciones de visibilidad (buena, mediana o pobre). Sólo puedes seleccionar esta pantalla si tu submarino está en la superficie. Para mirar a izquierda o derecha, pulsa el joystick en esa dirección. Ten en cuenta que la dirección cambia según giras. La dirección (Bearing) en la que miras está expresada en grados del compás. Bearing 000 indica que miras al Norte, 090 al Este, 180 al Sur y 270 al Oeste. Si mantienes el botón de disparo pulsado incrementarás la velocidad de rotación. Ten en cuenta que el joystick no cambia la dirección en la que va el submarino, sólo la dirección en la que estás mirando. Utiliza los comandos de teclado para controlar el submarino mientras estés en el puente.



Puesto de combate: Periscopio/Prismáticos

Esta pantalla muestra la vista a través del periscopio de ataque, durante el día, al atardecer y al amanecer, y la vista desde el puente, a través de los prismáticos de transmisión del Bearing del blanco. El periscopio de ataque no tiene suficiente luz para su utilización nocturna. Esta pantalla muestra una imagen ampliada de los barcos y de la tierra que son visibles. El periscopio se puede girar utilizando el joystick (mantén el botón pulsado para girar más rápido). Cuando el punto de mira se pone blanco, el ordenador de datos del torpedo se activa y podrás ver el seguimiento del punto de blanco.

Puedes disparar un torpedo pulsando la T, disparar el cañón exterior pulsando la G, o pedir información sobre el blanco pulsando la I. El ordenador de datos del torpedo muestra la distancia hasta el blanco, la velocidad del blanco y el ángulo sobre la proa, que es el ángulo necesario para acertar el tiro, y la dirección que lleva el enemigo. Esta última información no estará disponible si has seleccionado el nivel de realidad en el cual tú mismo metes el ángulo sobre la proa. Esta pantalla puede ser seleccionada cuando el submarino está en la superficie, o a una profundidad de periscopio durante el día de 44 pies o menos.



Instrumentos y diales

Esta pantalla muestra información muy importante. La posición hacia arriba de todos los diales representa un valor 0, y los valores se incrementan hacia la derecha. Los principales instrumentos son:

A) *Nivel de Batería:* Un dial que indica la cantidad de electricidad que queda en la batería. La batería se utiliza para navegar debajo del agua y se carga gradualmente cuando navegas en superficie. Si tu batería está descargada, no podrás moverte debajo del agua. Una batería con plena carga permitirá una hora de maniobras debajo del agua a alta velocidad, y cinco o seis horas a baja velocidad.

B) *Luz de Carga de Batería:* Indica que la batería está siendo cargada.

C) *Luz de Batería en uso:* Indica que la batería está siendo descargada.

D) *Velocidad:* Un dial que indica la velocidad del submarino en el agua. La velocidad máxima en superficie es de 20 nudos, y bajo el agua de 10 nudos.

E) *Profundidad:* Muestra la profundidad actual debajo de la superficie. La profundidad de periscopio es de 44 pies o menos. Ten en cuenta que la profundidad se mide en pies debajo de la superficie. Una profundidad de 0 te indica que el submarino está en la superficie.

F) *Indicador de Periscopio (C-64):* Este indicador en la parte superior izquierda de la cajita de status de torpedos, estará blanco si el periscopio está subido, y negro si está bajado (Spectrum/Amstrad). Si el periscopio está subido, aparecerá un indicador.

G) *Indicador de Torpedos dispuestos:* Una serie de luces que indican cuáles de los tubos de torpedos delanteros y traseros están listos para ser disparados. La verde indica que el torpedo está listo y la negra que el torpedo está vacío. La carga de nuevos torpedos tiene lugar automáticamente, y necesita unos diez minutos de juego por tubo. El número verde debajo de cada columna de torpedos indica cuántos torpedos de proa y popa quedan, además de los que ya hay en los tubos. El número rojo encima del indicador indica cuántas balas quedan para el cañón de superficie.

H) *Combustible:* Tres tubos verticales te muestran el nivel de fuel de diesel en los tres tanques principales. El diesel flota en el agua. Los tubos muestran la cantidad de fuel (negro) y agua (blanco) en cada tanque. Los tanques llenos permiten unos 50 ó 60 días de navegación.

I) *Profundidad debajo de la quilla:* Un dial que muestra la profundidad desde tu submarino al fondo del océano. Cuando este dial muestra 0 embarrancarás. Se permite una profundidad máxima de 500 pies.

J) *Temperatura del agua:* Un dial te muestra la temperatura del agua en el exterior del submarino. Una manilla azul te indica que el submarino está debajo de una termal.

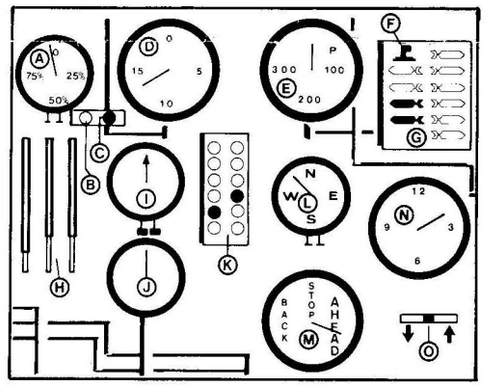
K) *«Arbol de Navidad»:* Una luz que indica el status de todas las aperturas en el casco. El verde indica cerrado, el rojo abierto. Las aperturas del casco se cierran automáticamente cuando das la orden de inmersión.

L) *Compás:* Indica la dirección en la que se dirige el submarino.

M) *Motores:* Hay cuatro posiciones que son: parado, 1/3, 2/3, a toda marcha adelante y a toda marcha hacia atrás. Son de 0 a 4 en C-64, de 1 a 5 en Spectrum y Amstrad.

N) *Reloj:* Muestra la hora. La manilla que se mueve muestra los minutos y el número impreso debajo es la hora de 0 a 24. El atardecer en el Pacífico es hacia las 7:00 de la tarde (hora 19:00). El amanecer es entre las 5:00 y las 6:00 de la mañana.

O) *Burbuja de inmersión:* Un tubo horizontal que muestra si el submarino está en la superficie o está en inmersión.



Pantalla de informe de daños

Esta pantalla indica la naturaleza de los daños causados al submarino. Los daños pueden ser causados por ataques de cargas de profundidad, o fuego enemigo. Los tipos de daño incluyen:

Daños por topedos en proa o popa: Esto indica que las puertas de los tubos de torpedos han sido dañados. Los torpedos no podrán ser disparados.

Daños al periscopio: Ha sufrido daños el tubo que contiene el periscopio. El periscopio no podrá ser ni subido ni bajado.

Daños a los estabilizadores: Los estabilizadores de popa y de proa han sido dañados. El submarino sólo podrá hacer inmersión o subir a la superficie a la mitad de la velocidad normal.

Salida de combustible: Los tanques de combustible exterior están dañados. El fuel será consumido al doble de la velocidad normal. Además, la subida del fuel a la superficie hará que el submarino se pueda detectar fácilmente por los destructores enemigos.

Daño en motores: Los motores principales diesel están dañados. Las velocidades en superficie se reducen a la mitad.

Daños a maquinaria: Las bombas y motores internos están dañados. El ruido extra que hacen facilitan la labor de búsqueda del sonar enemigo.

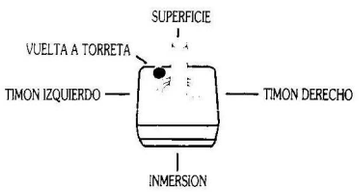
Daños a la batería: Las baterías se utilan hasta el doble de la velocidad normal en inmersión. Si no seleccionas el nivel de realidad reparaciones sólo en puerto, las reparaciones se harán automáticamente por la tripulación.

Si está entrando agua en tu submarino, te indicará el nivel de agua entrante en galones por segundo (GPS). Muchas veces tendrás que bajar a causa del agua, aunque puede ser que los estabilizadores contrarresten esta inmersión. Esta información se puede ver en la parte superior derecha de la pantalla de informe de daños.

Diagrama de control de submarino y área de status

Las dos líneas inferiores de la mayoría de las pantallas contienen el diagrama de control de submarino, y el área del status. El diagrama de control de submarino a la izquierda es una vista trasera de tu submarino con los puntos actuales en los que tienes puestos el motor, el estabilizador y el timón. Flechas a derecha e izquierda indican que el timón está a derecha o izquierda, flechas arriba y abajo indican estabilizadores arriba o abajo, y un número de 0 a 4 muestra la situación del motor. La línea inferior te da la velocidad actual en nudos, la profundidad en pies y la dirección en grados. La línea superior te mantendrá informado con mensajes de la tripulación.

CONTROLES MAPAS, DIALES, DAÑOS



CONTROLES PUENTE Y PERISCOPIO

Utilizando el joystick (C-64 y Amstrad, solamente)

Muchos comandos, tales como la selección de puestos de combate o el control del submarino, pueden ser hechos por joystick o por teclado. Si giras el joystick a derecha o izquierda, hará girar el periscopio o las vistas desde el puente, y también se usa para afinar la puntería de los torpedos y el cañón. Puedes acelerar esta rotación pulsando el botón de disparo. En las demás pantallas puedes controlar el submarino utilizando el joystick. Mueve el joystick a derecha o izquierda para controlar el timón, hacia arriba o hacia abajo para afectar a los estabilizadores. Pulsando sólo el botón de disparo sin mover nada, te devolverá a la pantalla de la torreta de control.

Spectrum: Puedes simular los movimientos del joystick con las teclas siguientes:

O-Q: Izquierda-Derecha.
Y, H: Arriba, Abajo.
M: Disparo.

Fin de misión, puntuación y ranking

Las misiones de acción de convoy terminan cuando seleccionas la opción fin de juego. Las misiones de patrulla de guerra terminan cuando vuelves a una de tus bases. Cualquiera de las dos terminan si te hunden o embarrancas. En todos los casos verás un display en la pantalla que te dirá qué barcos has hundido y tu ranking final.

Muchas patrullas no lograron hundir barco enemigo alguno, mientras que los capitanes que tuvieron éxito lograron conseguir más de 15.000 toneladas. Tu misión es la de hundir el máximo de tonelaje posible sin perder tu submarino. Esta simulación llevará automáticamente la cuenta de los hundimientos. Tu ranking dependerá del tonelaje hundido, nivel de dificultad y nivel de realidad elegidos. A mayor nivel,

mayor valor tiene tu tonelaje. Todos los jugadores tendrán un rango como mínimo de Ensign. Los niveles siguientes serán: Lieutenant JG, Lieutenant, Lieutenant Commander, Commander, Captain, Vice-Admiral, Admiral, Fleet Admiral y por último WGSC (mejor capitán de submarinos del mundo).

Pulsa F7 (C-64), o SPACE (Spectrum y Amstrad) para comenzar una nueva misión.

Mensajes y sonidos

En cualquier momento puedes recibir mensajes de varios miembros de la tripulación. Ordenes de periscopio, aceleración y timón tendrán su respuesta. También oirás ruidos de tus propios motores, otros barcos cercanos y de los torpedos. Además, hay mensajes y sonidos que tienen significado especial:

Sonar informa que se acercan destructores (sonido «ping»): el sonar informa que el submarino ha sido localizado por el sonar del enemigo. [Sonar Reports Destroyers Closing].

Sonar informa de lanzamiento de cargas de profundidad [Depth Charges Dropped] (sonido «splash»): Informan que un destructor ha soltado cargas de profundidad encima del submarino.

Explosión cargas de profundidad (sonido de «explosión») [Depth Charges Exploding].

Vigía informa destructores disparando (sonido «cañón»): los vigías en el puente informa que los destructores enemigos están cerca y disparan al submarino [Lookouts Report Destroyers Firing].

Golpe mortero, submarino dañado (sonido de «explosión» y «silbato»): tu submarino ha sido dañado por el mortero del destructor. Ha habido daños [Shell Hit! Sub Damaged].

Torpedo proa (popa) disparado dirección 135 (propulsión del torpedo, ruidos «torpedo»): Uno de tus torpedos ha sido disparado en la dirección indicada [Bow/Aft Torpedo Fired 135 Track].

Cañón de superficie disparado (ruido de «cañón»): Has disparado tu cañón de superficie en la dirección indicada [Deck Gun Fired].

Sonar informa de explosiones distantes (ruido de «explosiones distantes»): El sonar informa de un acierto con el torpedo o con el cañón [Sonar Reports Distant Explosions].

Precaución, profundidad establecida superada (ruido de «crujido de casco»): Has excedido la profundidad establecida para el submarino. Empiezan pequeñas vías de agua. Mira la pantalla de daños [Warning: Test Depth Exceeded].

Hemos embarrancado (ruido apropiado): Tu submarino está en el fondo. No podrás seguir hasta que te eleves de allí [We Have Run Aground].

Reparaciones terminadas: informan que han terminado de reparar la pieza dañada. Mira la pantalla de informe de daños [Repairs completed].

Vaciado tanque de emergencia (sonido de «alarma»): El tanque de emergencia ha sido vaciado [Blow Emergency Tank].

Abordaje de barco enemigo (ruido apropiado): Has sido abordado por un barco enemigo y vas a empezar a hundirte. Esto habitualmente es el final [Rammed by Enemy Ship].

Escala de tiempo

Para conseguir exactitud, todos los movimientos de barcos, torpedos, inmersiones y avistamientos se recalculan cada dos segundos de tiempo de juego. Sin embargo, normalmente se quiere acelerar algo la acción. Normalmente la simulación funciona a cuatro veces el tiempo real: un minuto de tiempo de juego equivale a cuatro minutos de tiempo real. Si pulsas la tecla F, la escala de tiempo se dobla. Si sigues pulsando, incrementarás el escalado hasta un máximo de 32 veces el tiempo real (por ejemplo: una hora de tiempo real equivaldrá a dos minutos de juego. Cuando pulsas la techa N, o eres detectado por el enemigo o se disparan los torpedos, la escala del tiempo vueive a la normalidad.

Capacidades

La flota submarina de la Segunda Guerra Mundial era un arma potente. Con 200 toneladas de combustible diesel y por tanto unas posibilidades de cubrir 12.000 millas sin parar, no había zona del Pacífico en la que se pudieran esconder los barcos enemigos. Los cuatro motores Diesel producían 6.400 caballos de potencia y una velocidad máxima en superficie de 20 nudos. Los motores eléctricos impulsados por baterías daban hasta 10 nudos bajo el agua durante cortos períodos. La profundidad máxima indicada de los primeros submarinos era de 300 pies, mientras que los posteriores submarinos podían llegar hasta más de 400 pies. Ambos podían llegar algo más bajo en condiciones de emergencia.

Equipo stándard

Los submarinos tenían una variedad de instrumentos de navegación, detección y control de incendios.

El periscopio se podía usar para observar visualmente hasta una profundidad de 44 pies.

El radar de superficie se podía usar en la superficie o hasta la profundidad de periscopio. Tenía un alcance de hasta 16.000 yardas.

El sonar pasivo era la principal fuente de información en inmersión. Operadores experimentados de sonar podían determinar la velocidad, dirección y distancia de un barco hasta quizás seis kilómetros.

Cañón de superficie

El cañón sólo puede ser disparado cuando el submarino está en la superficie. Utiliza el punto de mira del periscopio o de los anteojos para dirigir el tiro. La distancia es automáticamente calculada por el ordenador de datos de torpedos. Utiliza las teclas + o — para añadir o restar distancia de éste estimado. Ejemplo: un destructor que viene directamente hacia ti a 18 nudos desde una distancia de 4.000 metros, se acercará más de 200 metros en el tiempo que tarda la bala del cañón en llegar allí. Por tanto, debes de usar la tecla — para rebajar la distancia en 200 metros antes de disparar el cañón. A 2.000 metros, la bala tardará sólo la mitad en llegar a su destino, por lo que deberás reducir la distancia en 100 metros. Puedes tener más de una bala lanzada a la vez. Verás una explosión en el agua cuando la bala caiga. Salvo si ha dado en el barco, en cuyo caso verás y oirás la explosión. Tienes 80 balas en tu cañón.

Sugerencias

Hay muchos libros escritos sobre la guerra submarina durante la Segunda Guerra Mundial. Si lees uno o dos de ellos, verás de lo que se trataba de verdad. Esta simulación ha sido diseñada para que te enfrentes con las mismas situaciones, y poder usar las mismas tácticas que se usaron entonces.

Asegúrate de que entiendes el papel del ordenador de datos de torpedo. La mayoría de los tiros de torpedo deben de ser hechos con el punto de mira del periscopio directamente sobre tu blanco. Si de verdad quieres adelantarte al blanco, selecciona el nivel de realidad de «ángulo sobre proa», y deja el ángulo de giroscopio a 0. Ahora ya tus torpedos siempre irán en la dirección en la que apunta tu periscopio. Ahora deberás apuntar y disparar los torpedos como una pistola, es decir, debes estimar la distancia que recorrerá el blanco en el tiempo desde que disparas el torpedo hasta que éste llega cerca de su destino. Tendrás entonces que desviar el punto de mira por esa cantidad estimada. Normalmente el TDC lo hará automáticamente.

Durante la guerra el capitán no sólo tenía que tener en cuenta la dirección y la distancia, sino también estimar el ángulo sobre la proa. Aunque en esta simulación el TDC calcula este ángulo, puedes tú mismo hacerlo utilizando la tecla A y el joystick. Mira la sección correspondiente para una explicación más detallada. Sin embargo, una buena manera de estimar este ángulo es usando el método del «capitán enemigo». Imagínate a ti mismo en el puente del barco enemigo mirando hacia delante. El ángulo a derecha o izquierda desde la proe de ese barco enemigo donde el capitán enemigo media tu submarino, es el ángulo sobre la proa. Por ejemplo: si el capitán enemigo veía tu submarino a 45 grados a babor de su barco, como capitán del submarino, pulsarías A y moverías tu joystick a la izquierda a 45 grados. Como ves, esto sólo es una simple estimación. Es difícil conseguirlo, pero si quieres intentarlo, ¡buena suerte!

Asegúrate de que entiendes la distinción entre Bearing (dirección) y Heading (también dirección). Bearing es la dirección en la que miran tus prismáticos o periscopio. Hearing es la dirección en la que va tu submarino. Ten en cuenta que es generalmente mucho más rápido y más fácil dirigir tus torpedos y cañón girando el periscopio (cambiando tu bearing) más que intentando cambiar la dirección del submarino (cambiando el heading). En general, debes de hacer planes para atacar en inmersión durante el día, y en la superficie de noche. Durante el amanecer y el atardecer puedes intentar ambas posibilidades. Los submarinos no fueron diseñados para extensos combates con cañón, y por tanto no tenían incorporados al cañón exterior ningún tipo de corrección de tiro. La mejor idea es intentar conseguir una posición de tiro directamente al lado de tu blanco, lo que te permite no usar ninguna corrección de tiro. Si no fuera posible, intenta varios tiros a distintas distancias. Una vez que ya des en el blanco con un tiro de ensayo, empieza con el fuego rápido.

Lo más importante es anticiparse a las maniobras de tu enemigo. En general, tú sabrás más su posición, dirección, velocidad, etc., que él sabe sobre la tuya. Utiliza esta ventaja para planificar y llevar a cabo las acciones más destructivas y menos peligrosas que puedas concebir.

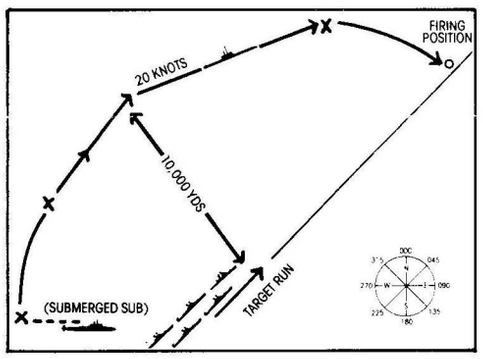
Típicas situaciones

Los diagrams que vienen a continuación te darán una idea de las situaciones de combater a los que se enfrentan los capitanes de los submarinos. No son todas las situaciones que podrás encontrar, pero sí son ejemplos de tácticas de la vida real.

Situación 1

Estás a la profundidad de periscopio y acabas de ver un convoy que va a 10 nudos y 0,90 grados (hacia el Este). Averiguas que la dirección principal del enemigo es de 0,45 grados (Noreste). Es hacia el mediodía: quedan siete horas de luz diurna. El convoy está escoltado como mínimo por un destructor. Tienes los tubos de los torpedos completos y tu batería a plena carga. ¿Cuál es tu plan?

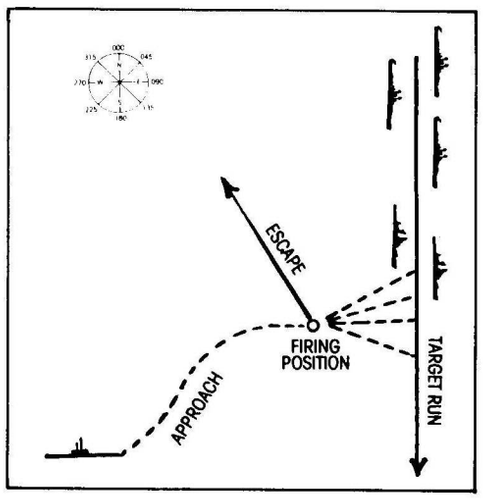
Esta es una situación difícil. El convoy va demasiado rápido para perseguirles en inmersión. Un capitán cauto podría dejar este convoy en paz y marcharse a otro sitio. Un capitán temerario puede atacar directamente en superficie desde la popa, pero un submarino en superficie no puede resistirse a un destructor en horas diurnas. Un capitán experimentado probablemente intentará la táctica de dar la vuelta. Gira y vete en inmersión en dirección contraria a la del convoy hasta que estés fuera de su visión directa (unos diez kilómetros dependiendo de la visibilidad). Sube a la superficie y usa la máxima velocidad para llegar a una posición por delante del convoy, teniendo en cuenta de quedarte siempre fuera de la distancia de visibilidad. Mantén el convoy controlado por el radar según avanzas. Si una escolta se marcha del convoy y viene hacia ti, probablemente te han visto: sumérgete inmediatamente. Esta maniobra puede llevar algún tiempo, por lo que puedes usar la modalidad de cambio de tiempo para acelerar la simulación. Una vez que hayas llegado delante del convoy, baja a profundidad periscopio y espera que el convoy llegue hasta ti. ¡Haz que se noten tus torpedos!



Situación 2

Patrullas en la superficie cuando el radar nota que hay un convoy que va a 0,45 grados (Noreste). Es una noche oscura y hermosa. El radar determina que la dirección básica del enemigo es de 180 grados (Sur) a ocho nudos. Dos escoltas están delante del convoy. ¿Qué haces?

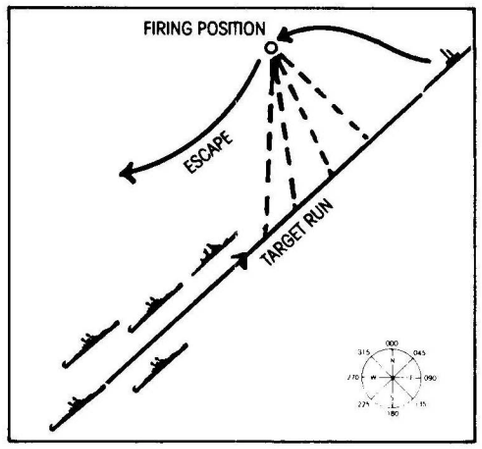
Esta es una situación excelente. Estás delante del convoy y la visibilidad es pobre. Tu principal consideración es la de evitar que las escoltas te detecten según te acercas al convoy. Usa una velocidad moderada y mantén la proa en direción a los escoltas lo más cerca posible. Esto hará que sólo presentes un pequeño blanco visual a los vigías enemigos. Deberías poder llegar a una posición ideal de disparo en un lateral del convoy y a una distancia de 1.000 ó 2.000 metros. Si lo haces bien y atacas cuando las escoltas están del otro lado del convoy, puede quizás incluso escapar en la superficie. Los escoltas llegan sólo a 18 nudos.



Situación 3

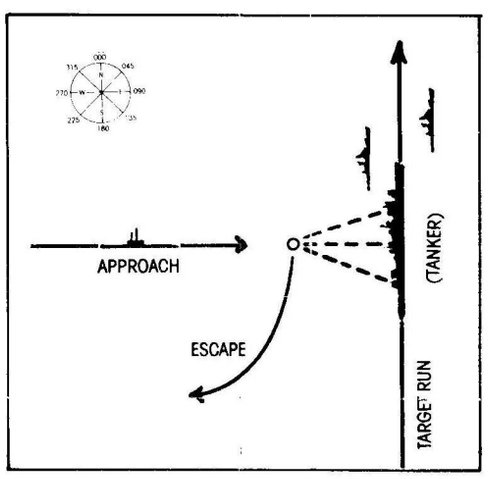
Durante una observación por periscopio rutinaria durante el día ves que un convoy viene directamente hacia ti: ¡están a 4.000 metros! Llevan una escolta delante y detrás vienen cuatro cargueros colocados en forma de diamante. Actúa rápidamente.

Debes inmediatamente dirigirte de forma perpendicular a la dirección del convoy, para ponerte en una posición favorable de disparo lateral. Puesto que estarás girando lateralmente frente al enemigo, debes de hacer inmersión para reducir la posibilidad de contacto por sonar. Una vez en la posición de disparo, espérate hasta que los dos cargueros centrales te den un blanco solapado. Los torpedos que no den en el barco más cercano tendrán entonces una buena posibilidad de dar en el barco más lejano.



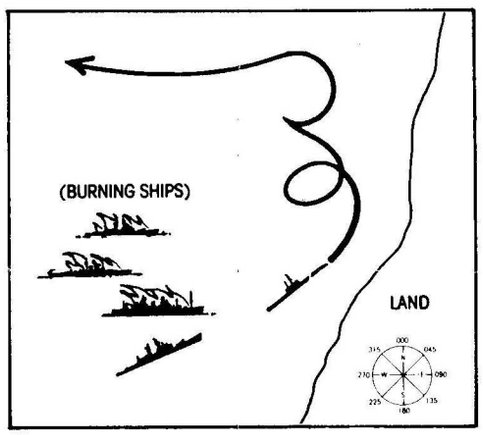
Situación 4

Acabas de tirar tres torpedos de vapor hacia un buque cisterna. Los dos destructores de escolta no han detectado tu presencia. Estás a profundidad de periscopio durante las horas de luz. Es extremadamente tentador mirar cómo tus torpedos van llegando hacia el blanco. ¡Pero sólo lo harás una vez! En cuanto tus torpedos lleguen a su destino, la estela de burbujas dará inmediatamente cuenta de la procedencia de los torpedos. A 26 nudos, los destructores estarán allí rapidísimamente. Debes salir de allí a toda velocidad. Haz una inmersión lo más profunda posible, alejándote de los destructores a máxima velocidad. Si los destructores llegan cerca de ti, aminora tu velocidad para reducir el ruido. Dos escoltas pueden ser muy peligrosos, puesto que es normalmente imposible presentar un perfil de sonar mínimo hacia ambos.



Situación 5

Estás en peligro; detrás de ti hay tres cargueros que están en llamas a causa de tus torpedos. Pero un escolta enfurecido viene hacia ti. El «Ping» constante no deja la menor duda de que te han detectado. Además, estás cerca de la playa con menos de 30 metros de agua. ¿Ahora qué? Probablemente vas a tener una tarde muy larga. A esta profundidad un ataque con cargas de profundidad será probablemente el último. La mejor idea es utilizar constantemente el círculo de giro muy cerrado que tiene tu submarino, para evitar que la escolta se quede posicionada directamente encima de tu submarino. Síguele en el mapa de ataque; intenta anticiparte a sus maniobras. Utiliza las velocidades adelante y atrás al máximo para intentar esquivarle. En cuanto tengas la posibilidad, dirígete hacia aguas más profundas, ya que es el único medio de escapar.



Situaciones de patrulla

Las situaciones de patrulla son la auténtica prueba de la pericia de un submarinista. Tu misión es ir por las zonas donde circulan los convoyes japoneses, encontrar, atacar y hundir el máximo tonelaje de barcos enemigos. Ten en cuenta que cada submarino está equipado distintamente y tus tácticas deben de tener en cuenta los puntos fuertes y los puntos débiles de cada submarino.

USS TANG. Patrulla Midway: El «Uss Tang» fue el segundo submarino en hundimientos, con 24 confirmados entre el 17 de febrero de 1944 y el 25 de octubre del mismo año. El «Tang» estaba equipado con radar de superficie, un casco permitiendo inmersión profunda, torpedos eléctricos y detonadores mejorados. La tercera patrulla del «Tang» la llevó directamente al mar Amarillo controlado por lo japoneses; en tan solo 14 días hundió 14 cargueros enemigos, ¡incluyendo cuatro en un solo día¡

USS BOWFIN. Patrulla Brisbane: El «Bowfin», basado en Australia, hundió 16 barcos japoneses bajo cuatro capitanes distintos. Estaba equipado con radar de superficie, un caso de inmersión profunda, torpedos de vapor y detonadores antiguos. La segunda patrulla la llevó desde Australia, a través del estrecho de Makassar, hasta las Filipinas. Después de patrullar sin éxito cerca de Filipinas, «Bowfin» cruzó el sur del mar de China hasta las aguas costeras de Indochina. Allí se encontró con dos convoyes y hundió cinco barcos durante tres días, a pesar de problemas con los torpedos.

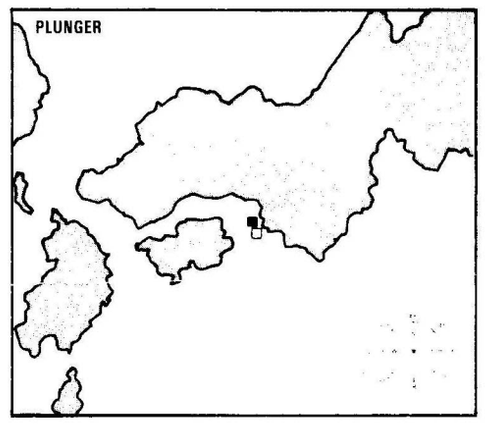
USS GROWLER. Segunda patrulla: Uno de los primeros submarinos de su tipo en entrar en guerra; el «Growler» sólo tenía radar de superficie. Fue famoso por el heroísmo de su capitán H. W. Gilmore. Después de colisionar con una patrullera japonesa, Gilmore ordenó una inmersión inmediata a pesar de que estaba malherido en el puente, sacrificando por tanto su vida para salvar su nave. La segunda patrulla de «Growler» empezó en Brisbane. Cerca de la costa de Formosa hundió más de 15.000 toneladas.

USS SEAWOLF: Otro pionero en el Pacífico, el «Uss Seawolf» acabó siendo uno de los submarinos de mayor éxito en la guerra. Su segunda patrulla incluyó una memorable batalla contra una fuerza naval japonesa cerca de la isla de Navidad. El «Seawolf» tenía radar y torpedos de vapor de un modelo primitivo.

USS SPADEFISH: El «Spadefish» entró en guerra a finales de 1944. Estaba equipado con radar de superficie, casco de inmersión profunda y torpedos eléctricos con detonadores mejorados. En este momento de la guerra, la mayoría de los escoltas japoneses estaban equipados con radar. A pesar de que llegó tarde, el «Spadefish» hundió 21 barcos con más de 88.000 toneladas. En su segunda patrulla a dos semanas de puerto, el «Spadefish» encontró un convoy en el mar de China fuertemente escoltado. Después de perseguirles, el «Spadefish» hundió el principal barco del convoy: el portaviones de escolta de 20.000 tonelas, «Jinya».

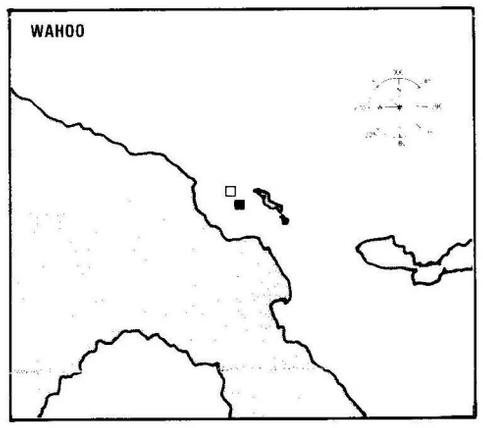
Situaciones de convoy

Las situaciones de convoy son situaciones más cortas en las que podrás conocer mejor todo lo que tiene que dar de sí esta simulación, practicar tácticas específicas o cuando tienes poco tiempo.



PLUNGER (D. C. White):
18 enero 1942, día sumergido.
Latitud, 33.30 N; longitud, 135.00 E.

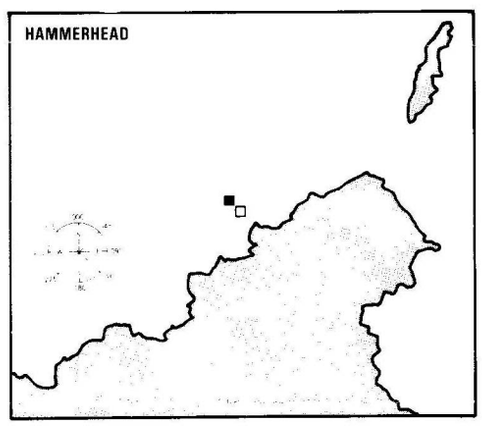
El «Uss Plunger», patrullando en la costa sur del Japón, ve un carguero escoltado que va hacia el Este a alta velocidad. Esta situación te da la oportunidad de resolver el problema de enviar un torpedo hacia un barco que se mueve. Recuerda que aunque el ordenador de datos de torpedo calcula el ángulo correcto para dar en el blanco, normalmente es buena idea disparar varios torpedos en caso de que tu blanco cambie inesperadamente de rumbo.



WAHOO (M. Morton):
26 enero 1943, día superficie.
Latitud, 2.37 N; longitud, 139.42 E.

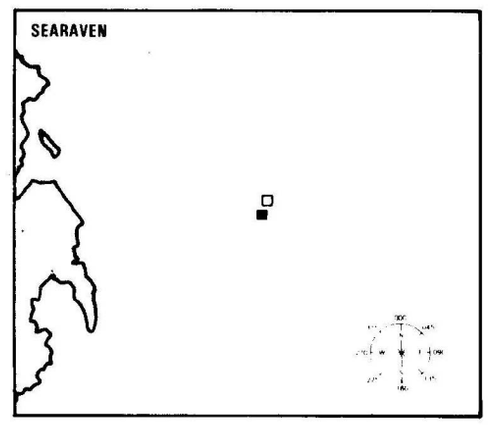
Cerca de la costa de Nueva Guinea, «Uss Wahoo» ve un pequeño convoy japonés. Es la situación ideal de un submarinista: un convoy sin escolta que incluye un transporte de tropas y un gran buque cisterna. Sin embargo, el convoy ha pedido ayuda ¡y viene un destructor!

Tu objetivo es dar el golpe rápidamente y causar el mayor daño posible. Asegúrate de utilizar tus torpedos de popa, si los de proa están vacíos.



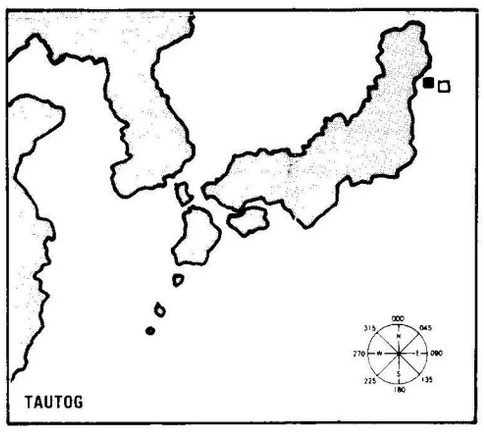
HAMMERHEAD (J. C. Martin):
1 octubre 1944, noche/radar.
Latitud, 6.30 N; longitud, 116.11 E.

El radar encuentra un gran convoy escoltado cerca de la costa norte de Borneo. El buque cisterna, uno de los pocos que le quedan ya al Japón en esta época de la guerra, debe ser tu principal blanco. Esta situación permite practicar el combate nocturno contra un convoy escoltado. Debes evitar ser visto el mayor tiempo posible. Usa una velocidad moderada, mantén el mínimo perfil posible hacia la escolta, e intenta hacer tu ataque de manera que la escolta esté del otro lado del convoy.



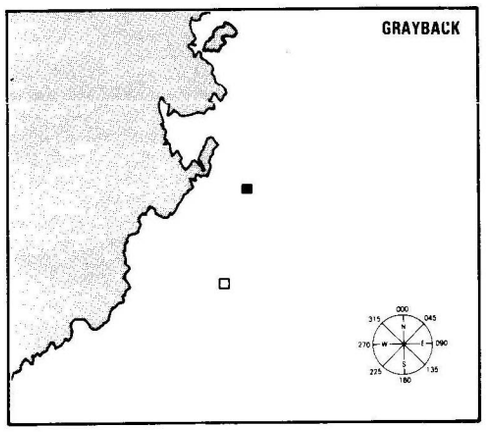
SEARAVEN (H. Cassedy):
13 enero 1943.
Latitud, 9.12 N; longitud, 130.38 E.

En algún sitio entre las Filipinas y la base naval japonesa de Truk, «Uss Searaven» encuentra un convoy que se dirige hacia el norte. Estás en mala posición: detrás de un convoy, a la luz del día. Hace falta una maniobra de rodeo. Asegúrate que usas la modalidad de escalado de tiempo, para acelerar tu gran giro alrededor del convoy.



TAUTOG (Sieglaff):
16 marzo 1944, radar/visual nocturno.
Latitud, 42.25 N; longitud, 144.55 E.

Cerca de la costa Este del Japón, el «Tautog» encuentra un convoy japonés. Los ataques nocturnos dependían mucho de la visibilidad disponible. Con poca visibilidad un submarino podía normalmente acercarse bastante a su blanco en la superficie. Con buena visibilidad hacía falta más precaución.



GRAYBACK (J. A. Moore):
21 octubre 1944, sumergido/radar.
Latitud, 26.48 N; longitud, 124.56 E.

Una situación muy difícil: tres escoltas equipados con radar, están guardando el convoy. Tu mejor posibilidad es un ataque a nivel de periscopio al anochecer o al amanecer.

Varios

1. Debido a la carga rápida de este juego, la pantalla inicial se estropeará al poco tiempo. Esto, sin embargo, no afecta al juego.
2. Este juego está contenido en su totalidad en la cara 1; la cara 2 es una copia adicional.
3. Los barcos deben de ser identificados con las instrucciones de identificación adiuntas, puesto que esto forma parte integral de la protección del programa. Si no se siguen las instrucciones correctamente, el juego pudiera no funcionar bien.

CARGA COMMODORE 64: Antes de cargar, enchufa tu joystick en el portal 2. Pulsa las teclas SHIF y RUN/STOP simultáneamente y luego pulsa PLAY en el cassette.

CARGA SPECTRUM: LOAD "".

CARGA AMSTRAD: CTRL + ENTER.

© 1985 BY MICROPROSE SOFTWARE, INC ALL RIGHTS RESERVED.

ERBE garantiza la alta calidad de fabricación en sus productos.
Todos los programas se encuentran grabados en ambas caras del cassette, para una mayor seguridad de carga.
No obstante, si se diera el caso que algún juego **no cargara** por ninguna de sus caras, le rogamos nos remita la cassette (sin el estuche) a ERBE SOFTWARE, Santa Engracia, 17, 28010 Madrid. Le sería cambiada a vuelta de correo por otra igual en perfectas condiciones.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

U. S. GOLD
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid