



Port Royale 2 IMPERO e PIRATI

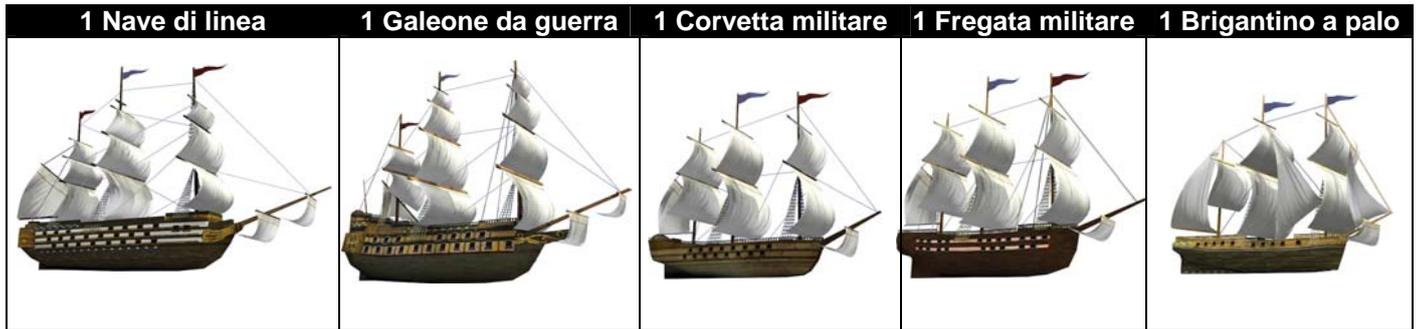


Guida alla battaglia navale

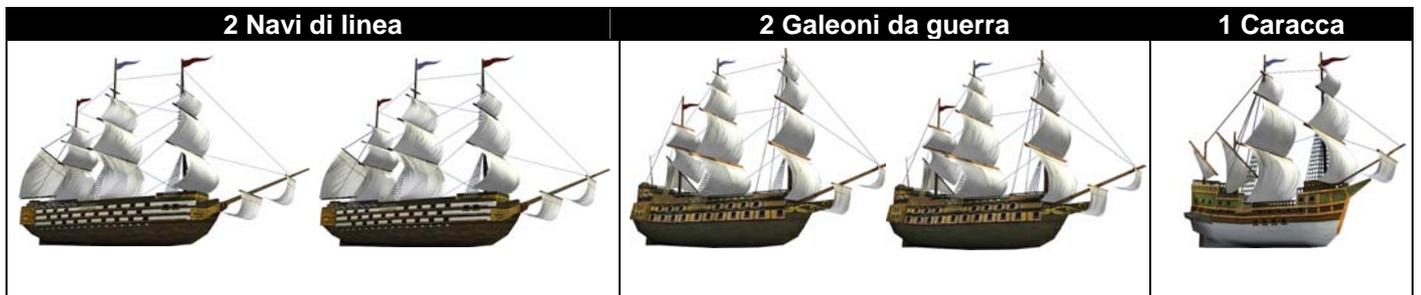
INTRODUZIONE

L'obiettivo di questa guida è far conoscere al giocatore i principi fondamentali della battaglia navale in Port Royale 2. Attraverso una simulazione di combattimento, passeremo in rassegna gli aspetti di cui deve tener conto un vero lupo di mare prima di iniziare una battaglia: i diversi tipi di navi, i loro punti di forza e le loro debolezze, la munizione utilizzata, i vari tipi e la loro utilità, l'orientamento della nave, la forza e la direzione del vento, l'abbordaggio... Naturalmente si tratta solo di un punto di partenza. Diventare il padrone del Mar dei Caraibi dipende solo da te.

NAVI CHE COMPONGONO LA MIA FLOTTA



NAVI CHE COMPONGONO LA FLOTTA NEMICA



Sarà una battaglia di indebolimento. Il nemico dispone di una flotta molto superiore alla nostra (5 navi pesanti contro 2 pesanti, 1 media e 2 leggere). Il nostro obiettivo sarà ridurre la potenza di fuoco e la manovrabilità della flotta nemica per ridurre il loro vantaggio.



Daremo inizio alla battaglia con la nave di linea. Si tratta di una nave molto potente, con una grande potenza di fuoco e che, grazie al numero elevato del suo equipaggio, resisterà più a lungo senza timore di essere abbordati dal nemico.

Dopo aver situato la nave di linea di fronte ai nostri avversari, la nostra prima manovra consisterà nell'orientare la nave col vento a favore e sparare la prima raffica su una delle sue navi da linea o, meglio ancora, su tutte e due.



La miglior manovra possibile consiste nel passare tra due navi nemiche e fare fuoco con palle di cannone da babordo e tribordo simultaneamente.

Quando passiamo tra due navi, impediamo che possano fare in tempo a girare per intercettarci. Inoltre, dato che la battaglia è appena iniziata, il nostro equipaggio sarà ancora troppo numeroso e il nemico non oserà abbordarci, per cui possiamo avvicinarci senza timore alle navi avversarie; situandoci col vento a favore porteremo la nave di linea al massimo della velocità e potremo adottare la posizione più vantaggiosa in una manovra rapida.

Dopo questo attacco iniziale, la strategia è chiara:

1. **Continuare a danneggiare lo scafo delle navi nemiche con palle di cannone.** Sceglieremo le palle di cannone considerando che lottiamo contro 5 navi molto equipaggiate: per ridurre i rischi al minimo, l'ideale è attaccare con questo tipo di munizione fino ad affondare il più velocemente possibile alcune navi nemiche.



2. **Evitare che ci abbordino.**

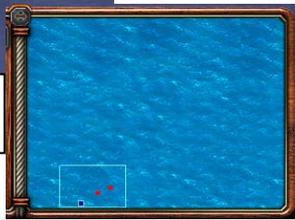
Nel corso di tutta questa fase bisognerà evitare di situarsi controvento, dato che la nave di linea è troppo lenta in queste condizioni e potremmo essere abbordati dal nemico..



Intanto è probabile che le navi rivali usino mitraglia o palle incatenate per ridurre il nostro equipaggio e la nostra manovrabilità. Per evitarlo dobbiamo cercare una posizione vicina al limite dell'area di battaglia, in modo che, quando restiamo con pochi membri dell'equipaggio o se ci hanno danneggiato eccessivamente lo scafo, la nostra nave possa scappare dalla zona di battaglia e possiamo farla sostituire da una nuova. Nel caso in cui non fosse possibile scappare, è meglio lasciarsi abbordare (o effettuare noi l'abbordaggio) che farsi affondare: se vinciamo la battaglia recupereremo la nave.



Il nemico inizia a seguire la nostra nave, seriamente danneggiata.



Per scappare all'assalto, orientiamo la nave verso il limite della zona di combattimento.



La nostra nave riesce a scappare. Senza perdere un secondo, usiamo la nostra prossima nave e attacchiamo il nemico con una nave in perfetto stato e l'equipaggio al completo. L'inseguitore diventa la preda.



Se la nostra nave ha subito importanti danni ed è stata costretta a scappare o è stata affondata, è il momento di usare il nostro galeone da guerra (se siamo stati abbordati possiamo usare il galeone prima che l'abbordaggio finisca).

Con questa nave la strategia sarà la stessa della nave di linea, ma con un'eccezione... Ora dobbiamo andare controvento perché né le navi di linea né i galeoni nemici possono mantenere la stessa velocità del galeone controvento. Solo la caracca nemica sarà alla sua altezza.



A questo punto della battaglia, è possibile che abbiamo affondato o inutilizzato almeno tre delle navi nemiche. Anche le altre avranno subito qualche danno; è giunto il momento di sfruttare al massimo le nostre navi più piccole e, dopo aver ritirato il galeone da guerra, sarà il turno della fregata militare.

Si tratta di una nave più piccola delle sue rivali; ciononostante possiede una potenza di fuoco equivalente, ed è inoltre molto più agile. Realizza passaggi rapidi vicino al nemico e lancia raffiche di palle incatenate. In breve tempo entrambe le navi avranno le vele seriamente danneggiate e il loro movimento sarà quasi nullo. Anche se cercano di fuggire non ci dobbiamo preoccupare, senza le vele non potranno andare molto lontano.

In questo momento dobbiamo caricare i nostri cannoni con mitraglia per ridurre il loro equipaggio. Quando avranno circa la metà dei nostri uomini, sarà il momento di abbordarli.



Se necessario, possiamo lanciare un nuovo attacco usando la stessa tecnica con la nostra corvetta.



E se le cose sono andate storte all'inizio? E la nostra nave di linea e il nostro galeone da guerra sono riuscite ad affondare solo una o due navi nemiche? Non c'è comunque da preoccuparsi. L'unica cosa che possiamo perdere è la nostra capacità di abbordare senza complicazioni le ultime due navi. Quindi, invece di usare palle incatenate o mitraglia con la fregata militare, useremo palle di cannone per affondare altre navi nemiche. La grande manovrabilità di questa nave ti permette di danneggiare gravemente navi nemiche di gran tonnellaggio e poca manovrabilità, come le navi di linea. Questo cambiamento di strategia ci permetterà comunque di danneggiare la flotta nemica e di ridurla a due o tre navi.

La nostra corvetta militare, la più veloce di tutte le navi che percorrono i Caraibi e una delle più agili, potrà fare strage con i suoi 32 cannoni e non sarà difficile danneggiare il nemico fino a lasciarlo con una sola nave, molto danneggiata, di fronte alla nostra ultima nave: un brigantino a palo.



Questa piccola nave può sembrare un rivale senza speranze contro una nave pesante, ma in realtà a questo punto della battaglia la nave nemica sarà gravemente danneggiata e senza alcun appoggio. I 16 cannoni del brigantino a palo forse sono pochi, ma l'elevata manovrabilità di questa nave ci permette di tracciare cerchi intorno al nemico, danneggiandone lo scafo con vari attacchi della nostra artiglieria. Il nemico non avrà nessuna possibilità contro di noi.