

# Perché le navi e i siluri muovono 2 o 3 cm.



## Movimento delle navi

Uno Zero ed un F4F Wildcat avevano la stessa velocità massima di circa 533 Km./h, per semplicità di calcolo considero 500 Km/h quella continuativa, la freccia di alta velocità sulle loro carte movimento è lunga 4,9 cm. che arrotondo 5 cm.

Ne consegue che 1cm. È pari a 100 km/h.

La velocità massima (raramente poi raggiunta dalla nave in condizioni di impiego normali) era di 31,25 nodi (57,88 Km./h) per l'Akagi e di 32,5 nodi (60,2 Km./h) per le portaerei americane. Incrociatori e cacciatorpediniere arrivavano ad un po' di più, 35-37 nodi.

Se dovessimo rispettare queste proporzioni, ne consegue che la "carta movimento" per le navi dovrebbe avere una freccia nell'ordine dei millimetri, per la Yorktown sarebbe di 6 mm.

Mi sembra una misura improponibile per essere maneggiata agevolmente durante uno scenario di questo genere.

Per questo mi sembrerebbe che muovere le navi di 2 cm. per fase dovrebbe dare un buon rapporto visivo con la velocità degli aerei, mantenendole comunque più lente, ma diventando una misura facilmente gestibile. Se la nave deve virare, deve avanzare dritta di 1 cm. e poi ruotare, facendo perno sulla prua, di 20° per le unità maggiori e di 35° per le minori.

Se si considera che il "deck I" con cui muovono gli aerei più lenti (Val, Dauntless e aerosiluranti vari) ha una freccia di velocità massima lunga 3,3 cm., questi rimangono comunque più veloci delle navi.

Considerando la lunghezza del tavolo della flotta che è di 180 cm. si ha, dividendo per 2 cm. a mossa, un totale di 90 mosse. Se nei 15' di turno si giocano 5 carte movimento (in questo caso vorrebbe dire avere 3' per pianificare, muovere, sparare) occorrono 18 turni per arrivare a fine tavolo. L'intero scenario è su 20 turni, quindi direi il movimento delle navi di 2 cm. dovrebbe essere ben proporzionato e sufficiente con tutte le esigenze del gioco e dello scenario.

## Siluri degli aerosiluranti

Queste sono le caratteristiche dei siluri usati da americani e giapponesi:

| <i>MODELLO</i>                   | <i>VELOCITA' MAX</i> | <i>RAGGIO DI AZIONE</i> |
|----------------------------------|----------------------|-------------------------|
| Siluro USA Mk. 13                | 33,5 nodi (62 Km./h) | 6300 yards (5.800 mt)   |
| Siluro giapponese Type 91 mod. 3 | 42 nodi (78 Km./h)   | 2000 yards (2.187 mt.)  |

Per similitudine con il movimento delle navi i siluri avranno le seguenti caratteristiche:

**Siluro USA Mk. 13:** velocità a mossa 2 cm, rimane in gioco per 18 mosse

**Siluro Giapponese Type 91 mod.3:** velocità a mossa 3 cm, rimane in gioco per 4 mosse

Una volta lanciati i siluri devono proseguire in linea retta nella direzione di lancio fino a colpire il bersaglio o esaurire il loro raggio di azione.

Per quanto sopra il siluro americano ha una distanza massima di lancio di 36 cm. contro i 12 cm. del giapponese.

Ovviamente se l'americano lancia a distanze troppo lunghe, sarà al riparo dal tiro AA, ma darà tutto il tempo alla nave bersaglio di virare ed evitare il siluro.