

Manuales operativos de la 24 Flotilla Geweih Sección "Biblioteca"

Manual de Comandos del Submarino



Autores:

Bootsmann Funken, comandante del U 772
Bootsmann Kamikaze Joe, sin mando asignado

Fuentes: Libreto de instrucciones SHIII

Prólogo: Realizado por el Kommodore Cpt Morgan, comandante del U 573

Objetivos: Como comandante de submarinos de la 24 Flotilla se espera de ti que conozcas este simulador y las posibilidades que te ofrece.



Índice:

1. PRÓLOGO: Realizado por el Kommodore Cpt Morgan
2. LA INTERFAZ PRINCIPAL DEL USUARIO
 - a. Panel de Oficiales
 - i. Ingeniero Jefe
 - ii. Oficial de Derrota
 - iii. Oficial Armamento
 - iv. Hidrofonista
 - v. Radiotelegrafista
 - vi. Oficial de Guardia
 - b. Registro de Mensajes
 - c. Indicador de Detectabilidad
 - d. Controles del submarino
 - e. Controles de compresión de tiempo
3. MOVIÉNDOSE ALREDEDOR DEL SUBMARINO
 - a. Sala de Mando.
 - b. Torre de Mando.
 - c. Puente de Mando.
 - d. Sala de Radio.
4. OTRAS ESTACIONES
 - a. Gestión de Daños y tripulación
 - b. Gestión de Armamento



1.- PRÓLOGO

Siempre es una grata satisfacción prologar el surgimiento a la luz de una nueva obra, placer que se ve aumentado, bien si se percibe que la misma va a tener un cierto nivel de utilidad o interés para el público, bien si se trata de un autor o autores a los que tienes en gran estima y son garantes de una rigurosidad y claridad en sus planteamientos.

Muchos son los motivos que han llevado a los autores a engendrar y dar a luz estos textos en forma de manual. Compañerismo y dedicación podrían ser, quizás, los motivos más relevantes por el cual decidieron crear esta obra. El simulador Silent Hunter 3 nos apasionó desde mucho antes de su creación.

Desde su predecesor, soñábamos con tener lo que ya llevamos disfrutando algo mas de un año, un juego con las características gráficas y jugabilidad espectaculares de éste, que aguardamos como agua de mayo, que se hizo esperar, y que superó con creces nuestras expectativas. Aun con sus defectos, el SH3 lo merece, y más aun, los miembros de la 24 Flotilla "Geweih" lo merecen. Por y para ellos se redacta y conforma este manual.

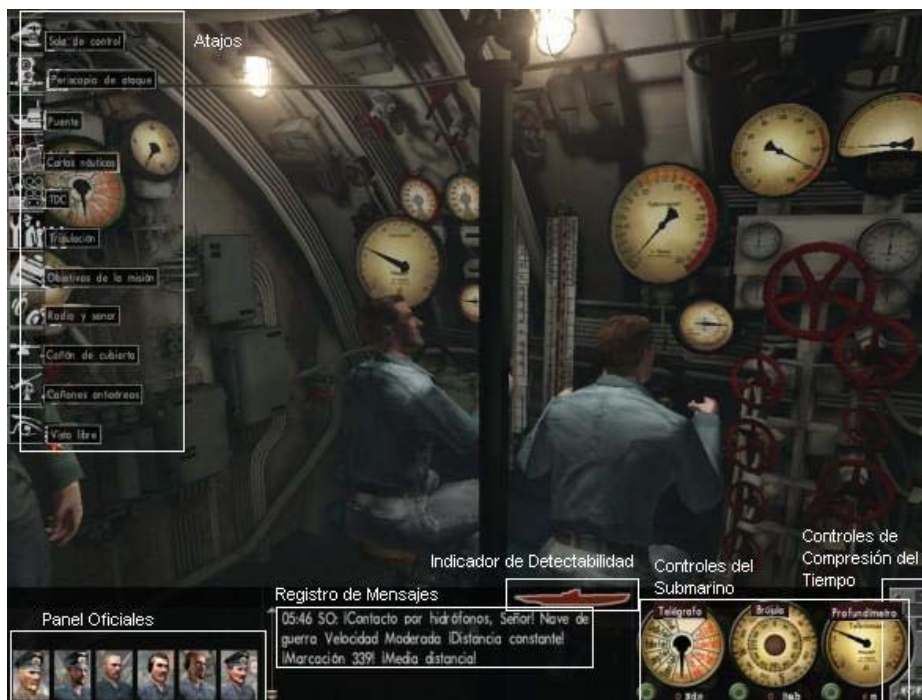
Sobra recordar la inversión y compromiso de los autores para con esta comunidad de amigos, de los que somos, los que han sido y los que están por llegar, a esos amigos desconocidos aun, esta mas orientada esta obra. No me queda más que agradecer a estos desinteresados compañeros, camaradas, AMIGOS... el esfuerzo puesto en ella.

Kommodore Cpt Morgan



2.- LA INTERFAZ PRINCIPAL DEL USUARIO

La interfaz principal del usuario está constituida por el panel rectangular que aparece en la parte inferior del monitor. Dicha interfaz integra todos y cada uno de los elementos necesarios para el correcto gobierno del sumergible y así tenerlos a nuestro alcance siempre que tengamos que realizar alguna acción en el mismo.



Para hacernos una idea, dicho panel es el resumen de la denominada "Sala de Control", o centro neurálgico del submarino, de ahí que aparezca en todas y cada una de las ventanas del juego, así el modo de acceso es inmediato.
Elementos del panel de control:

Mirando de izquierda a derecha, la interfaz principal se compone de los siguientes elementos.

- Panel de Oficiales
- Registro de Mensajes
- Indicador de Detectabilidad
- Controles del submarino
- Controles de compresión de tiempo

Es decir, con lo expuesto hasta aquí comprenderemos que dicho panel incluye todos los controles necesarios para



comandar el U-Boote.

Como ya hemos indicado antes, la interfaz principal siempre estará presente en las diferentes ventanas del simulador. No obstante, para aquellos que deseen hacerla desaparecer momentáneamente para capturar imágenes interesantes, basta pulsar la tecla punto "." del teclado numérico. Una vez realizadas las capturas, si deseamos volver a presentarla, bastará con volver a pulsar dicha tecla y todo se restablecerá a su estado inicial.



2.a - Panel de oficiales:

El panel de oficiales es la forma más inmediata de comunicarse y transmitir las órdenes necesarias para gobernar el submarino y reúne a aquellos integrantes de la tripulación que desempeñan funciones en puestos clave. De izquierda a derecha tenemos:

2.a.i - Ingeniero Jefe (CE Chief Engineer)

Después del Comandante del U-Boote o "Kaleun", es el inmediato responsable del gobierno del submarino, de ahí que también se le denomine "Segundo de Abordo". Es el encargado de dirigir y supervisar todos y cada uno de los elementos de gobierno de la nave, por lo cual asume las tareas más importantes dentro del submarino. Además, es el encargado de transmitir a la tripulación las órdenes que el Comandante indique.

Haciendo clic con el botón izquierdo sobre la silueta que lo representa, se desplegará un menú a través del cual podremos acceder a los siguientes controles que podemos observar en el siguiente gráfico y que describiremos correlativamente a continuación:



A- **Propulsión:** Desde aquí, podremos controlar la forma en la cual funcionarán los motores, bien propulsando la nave, o bien propulsando y recargando baterías -lo cual implica tener un motor funcionando como una dinamo y otro operando



como propulsor-.

Desde el menú que se despliega, también podremos ordenar el régimen de revoluciones del motor, pudiendo seleccionar bien navegación silenciosa (avante lento) -útil para aquellos casos en que nos esté acosando un destructor u otra nave enemiga armada-, bien navegación normal.

También podremos ordenar el izado o el descenso del Snorkel siempre y cuando estemos en una fecha tal que permita tener tal adelanto en el sumergible.

B- Maniobras: Este componente del menú del Ingeniero Jefe resultará de vital importancia cuando nos encontremos en situaciones realmente difíciles al ser detectados y hostigados por cualquier nave armada enemiga.

Al hacer uso de este apartado, se desplegará otro submenú de órdenes que comprenden una serie de maniobras evasivas realmente útiles a la hora de deshacerse de la persecución y hostigamiento al que nos veamos sometidos desde la superficie.

1. Giro 90° por estribor
2. Giro 180° por estribor
3. Giro 90° por babor
4. Giro 180° por babor
5. Contramedidas

C- Órdenes de Emergencia: Al pulsar en este elemento del menú del Ingeniero Jefe, se desplegará un submenú con dos órdenes vitales:

Inmersión de Emergencia (Crash Dive): Utilizaremos este elemento en casos de peligro inminente, lo cual hará que en poco tiempo el sumergible descienda aproximadamente a 70 metros de profundidad.

Emersión de Emergencia (Blow Ballast): Esta orden se utilizará para llevar rápidamente el submarino a la superficie mediante el vaciado de los tanques de lastre.

D- Profundidad de Periscopio: Pulsando sobre esta orden, haremos que el submarino se sumerja hasta los 12 metros aproximadamente (si estamos en superficie), o que emerja hasta dicha cota (si estamos sumergidos a más de 12 metros).

E- Informes: Mediante esta orden solicitamos al Ingeniero Jefe que nos presente un informe sobre el fuel-oil que disponemos en los tanques de combustible, el nivel de carga/descarga de las baterías del submarino, sobre el nivel de aire comprimido (ballast) presente en los tanques de lastre y sobre el nivel de CO2 (dióxido de carbono) presente en el interior de la nave.

La información se presentará en pantalla mediante una columna de medición de fuel y tres manómetros (gauges).



2.a.ii - Oficial de Derrota (NA Navigation Officer):

En realidad, uno de los Oficiales vitales dentro de la tripulación, pues es el encargado del trazado y fijación del rumbo que tomará el sumergible. También es el encargado de establecer los patrones de navegación dentro de los cuadrantes de patrulla y de informar siempre que se le indique de la situación del U-Boote en relación al fondo marino y otra serie de valores y pronósticos.



Pulsando en la silueta que le representa, aparecerá un menú con cuatro opciones:

A - **Trazar Ruta:** Cuando pulsamos en esta opción, nos trasladaremos inmediatamente al pupitre donde se encuentran las cartas náuticas donde podremos trazar-modificar la ruta a seguir por el sumergible.

B - **Patrón de Búsqueda:** Esta opción resulta bastante útil una vez hayamos arribado a la cuadrícula designada por el BdU para ser patrullada. Mediante este comando, podremos ordenar al Oficial de Derrota que trace ciertos patrones de rumbo dentro de la cuadrícula para ser seguidos y así realizar un patrullaje correcto del área designada. Al pulsar dicha orden, se desplegará un menú con tres opciones de trazado:
Patrón de búsqueda en zigzag.



Patrón de búsqueda en equis (X).

Patrón de búsqueda en espiral.

Pulsando en cualquiera de los tres patrones, el Oficial de Derrota trazará en las cartas de navegación un rumbo siguiendo el modelo de búsqueda indicado.

Una vez trazado el patrón por el Oficial de Derrota, siempre podremos modificarlo a nuestra conveniencia haciendo uso de las herramientas del mapa.

C - Informes: Mediante este menú, solicitamos al Oficial de Derrota que nos proporcione información relevante sobre la situación de la nave respecto a los siguientes aspectos fundamentales. Información que se obtendrá a través de un menú con cinco importantísimas opciones:

1. Autonomía máxima a la velocidad actual: Mediante este comando, solicitaremos al Oficial de Derrota que nos proporcione un cálculo aproximado de la distancia máxima que podremos recorrer a la velocidad a la cual navega el sumergible en ese instante y dependiendo también del nivel de combustible presente en los tanques. La distancia obtenida nos será facilitada en kilómetros.

Nota: Esta orden sólo funcionará cuando naveguemos en superficie. De ordenar tal cálculo estando sumergidos, el Oficial de Derrota nos informará sobre la imposibilidad de facilitar dicha información.

2. Tiempo hasta el fin de ruta: Cuando ordenemos al Oficial de Derrota que nos facilite dicha información, éste nos devolverá el tiempo en horas que tardaremos en alcanzar el final de la ruta que hayamos trazado en las cartas náuticas, el cual irá en función de la velocidad de navegación.

Nota: Obviamente, el Oficial nos dará un valor u otro según estemos navegando en superficie o sumergidos.

3. Distancia hasta el fin de ruta: Cuando demos esta orden, el Oficial de Derrota nos facilitará una estimación de la distancia en kilómetros que resta hasta alcanzar el final de la ruta trazada en las cartas de navegación.

4. Profundidad bajo la quilla: Esta orden hará que el Oficial de Derrota haga uso del "Atlas Echelot" y nos transmita la distancia que media entre la quilla del U-Boote y el fondo marino expresada en metros.

Ni qué decir tiene que el uso de este comando quedará bastante restringido dado el alto poder revelador de dicho mecanismo, ya que el "Atlas Echelot" envía un "ping" de sonar desde la quilla al fondo, "ping" que bien podrá ser captado por cualquier navío armado enemigo y utilizado en nuestra contra, revelando



nuestra posición. Por tanto, su utilización queda a juicio del Comandante al mando.

5. Meteorología: Mediante esta orden, solicitamos al Oficial de Derrota el parte meteorológico en el momento actual. Parte que nos informará sobre el estado del cielo en cuanto a nubosidad, intensidad de precipitaciones (si las hay), niebla, velocidad del viento y componente del mismo.

A pesar de que algunos digan que a los submarinos no les afecta el tiempo exterior. A mi parecer, este parte resulta de vital importancia, pues realmente condiciona nuestro comportamiento a la hora de efectuar ataques y seguimientos de naves aisladas y convoyes.

Quizá esta opinión se pueda aplicar a los submarinos actuales, pero no a los U-Boote que manejamos.

D - Volver a la ruta establecida: Si pulsamos este comando, el Oficial de Derrota ordenará a los encargados de la navegación los ajustes necesarios para que el sumergible retome el rumbo establecido en las cartas náuticas.

2.a.iii - Oficial de Armamento (WE Weapon Engineer):

Se trata del responsable de todos los cálculos la hora de efectuar un ataque contra naves de superficie enemigas. Nota: Resulta conveniente indicar que, dependiendo del nivel de dificultad que hayamos elegido, es muy posible que este Oficial no figure a efectos operativos, pues utilizando el método manual de estimación y disparo de torpedos, todo lo aquí expuesto no se cumplirá.

Teniendo en cuenta lo anterior, consideraremos a este Oficial como el ayudante inmediato del Comandante a la hora de efectuar los cálculos y aproximaciones necesarias tendentes a llevar a cabo un ataque exitoso contra una nave de superficie enemiga. Y no es broma, es la "calculadora" del Kaleun.



Al pulsar sobre la silueta que lo representa, se desplegará un menú con cuatro opciones:

A - Ataque con torpedos: Cuando demos esta orden al Oficial de Armamento, se desplegará un segundo menú con tres elementos:

1. Identificar Objetivo: Una vez dada esta orden, el Oficial de Armamento hará uso de la información de que disponga -registros de sonar, visualización a través del periscopio de observación, etc.-, para identificar correctamente a nuestra futura presa.
2. Cálculo de Solución: Cuando demos dicha orden, el Oficial de Armamento calculará la solución óptima para el disparo del torpedo asignado al objetivo elegido haciendo uso de los valores sobre velocidad del objetivo, ángulo sobre la proa, distancia y demás elementos que serán explicados ampliamente en otra sección de este manual.
3. Disparar Torpedo: Tras la orden anterior y recibida la confirmación de nuestro Oficial de Armamento, daremos orden inmediata de disparo con los datos obtenidos anteriormente por el Oficial. A partir de este momento, sólo queda esperar y confiar en que todo transcurra según lo calculado.

B - Seleccionar Objetivo del Torpedo: Mediante este comando, ordenaremos al Oficial de Armamento que asigne el blanco al torpedo cuyo tubo hayamos activado. Es decir, dando esta orden, le indicaremos al Oficial el blanco elegido.



Pulsando el icono correspondiente a tal orden, se desplegará un menú con cuatro opciones:

1. Barco más cercano: El Oficial de Armamento seleccionará automáticamente como objetivo del torpedo al barco más cercano, con independencia de que se trate de un escolta o un mercante.
2. Buque de guerra más cercano: En este caso, el Oficial de Armamento seleccionará como objetivo del torpedo al buque de guerra más cercano.
3. Mercante más cercano: Lo mismo que en el caso anterior, pero ahora el Oficial de Armamento seleccionará como objetivo el mercante más cercano.
4. Objetivo recomendado: Mediante esta orden, el Kaleun solicita al Oficial de Armamento consejo sobre la nave más propicia para ser atacada.

C - Solución en el Mapa: Esta orden hará que el Oficial de Armamento nos presente el mapa de ataque con la solución de disparo en ese preciso instante.

D - Gestión de Armamento: Al solicitar dicho informe al Oficial de Armamento, se mostrará una ventana desde la cual podremos administrar el arsenal del U-Boote. Desde esta ventana podremos gestionar la carga de torpedos, el trasvase de los mismos desde las posiciones de reserva externas al interior del submarino, así como la gestión de la munición correspondiente al cañón de cubierta y al cañón antiaéreo (o cañones antiaéreos, dependiendo del tipo de U-Boote que estemos comandando).

Por otra parte, en este informe dispondremos de los datos relativos al tiempo restante de carga de torpedos y estado de tal proceso.

2.a.iv - Hidrofonia (SO Sound Operator):

Este componente de la tripulación es de capital importancia dentro del U-Boote, ya que él es el encargado de actuar como "los ojos y oídos del U-Boote" en inmersión. De ahí que siempre que podamos, habremos de disponer de un binomio en el sumergible con su especialización, independientemente de si ya hemos dado tal especialización a un Oficial.

Nota: Normalmente, suelo llevar a dos Suboficiales especializados en tal cometido y a un Oficial con el mismo grado de especialización para aumentar el rendimiento de un puesto tan vital.



Al pulsar sobre su silueta, aparecerá un menú con tres opciones que pasamos a explicar.

A - Informe: Mediante esta orden solicitaremos información al hidrofonia sobre los contactos que disponga. Tras esta orden, se desplegará un menú con tres opciones.

1. Repetir último contacto: Al dar esta orden el hidrofonia repetirá el último parte de contacto expresando la categoría del navío de superficie detectado, la marcación actualizada, su velocidad y la actitud (acercamiento, alejamiento o distancia constante).
2. Informe sobre el contacto más cercano: En este caso, el hidrofonia nos informará del contacto más cercano al U-Boote con expresión de categoría, velocidad del mismo, actitud, marcación y distancia relativa. Un informe en toda regla, útil para los Oficiales al mando y que sin duda, nos ayudará a tomar las medidas oportunas en cuanto a ataque o evasión se refiere.
3. Informar del barco de guerra más cercano: Tras esta orden el hidrofonia nos presentará un parte sobre el navío de guerra registrado en el hidrófono y que esté más cercano al U-Boote. Dicho informe aparecerá expresado en el Registro de Mensajes con los siguientes detalles: Categoría (siempre "Nave de guerra"), velocidad relativa del mismo, actitud, marcación y distancia relativa.

B - Hidrófono: Con esta orden estamos indicando al operador que realice el barrido e investigación más o menos



detallado y especializado según la categoría del contacto y discriminando o no en función de ésta. Quizá la explicación de los submenús que se despliegan al dar la orden nos aclaren más el objetivo de tal comando.

Al dar esta orden, se despliega un nuevo menú con tres opciones u órdenes dirigidas al operador de sonido:

1. Búsqueda normal: En este caso, el operador realizará el barrido con el hidrófono siguiendo el patrón estándar. En este caso, el operador se limita a informar de los contactos que vaya obteniendo.
2. Rastrear contacto más cercano: Con esta orden estamos indicando al hidrofonista que nos informe constantemente sobre el buque o navío más cercano a nuestro U-Boote, independientemente de su categoría. En el informe que resulte, el hidrofonista detallará la categoría del contacto, su marcación, la velocidad relativa y su actitud.
3. Rastrear barco de guerra más cercano: Con esta orden, solicitamos al hidrofonista un informe constante acerca del navío de guerra más cercano al U-Boote. El informe que emite detalla la categoría del contacto, su marcación, la velocidad relativa y su actitud.

C - Sónar: Esta opción estará sólo disponible en aquellos U-Boote equipados con tal dispositivo.

Al dar tal orden, estamos solicitando al operador de sonido informes de sónar sobre los posibles objetivos en superficie. Disponemos de un submenú con dos opciones:

1. Distancia "estimada" al contacto: Mediante esta orden el operador de sonido nos informará de la distancia "aproximada" o relativa al objetivo.
2. Distancia "exacta" al contacto: En este caso, el operador al recibir esta orden, nos facilitará la distancia "exacta" al objetivo.

Nota: Al igual que he dicho cuando explicaba el "Atlas Echelot", no soy muy partidario de utilizar tales dispositivos, pues al lanzar "pings" de sónar, hacen flacos favores a los navíos de guerra enemigos en cuanto a detectar nuestra posición y profundidad. Siempre prefiero estimar las distancias y demás valores con la combinación de hidrófono y periscopio antes que hacer uso de este dispositivo.

2.a.v - Radiotelegrafista (RA Radio Operator):

Bien, aquí tenemos al integrante de la tripulación encargado de las comunicaciones con el exterior. Portador de buenas y malas noticias, el encargado del uso y



mantenimiento de la Máquina Enigma...

Es quien se encarga de enviar y recibir las comunicaciones al y del BdU. Otro elemento indispensable que necesita de un binomio igualmente acreditado para asegurar el perfecto fluir de la comunicación entre el remoto U-Boote y la distante base.



Al pulsar sobre su icono se desplegará un menú con tres opciones:

A - Informe: Esta orden hará que se despliegue un menú auxiliar con tres opciones:

1. Informe de contactos por radio: Al pulsar sobre esta orden, el operador de radio nos informará sobre el último mensaje recibido procedente del BdU o de cualquier nave del Eje.
2. Notificar contactos al BdU: Tras patrullar y encontrar un convoy, seguirle a distancia tal que asegure nuestra indetectabilidad, y seguir un proceso reglamentario, ésta es la orden que tendremos que dar al operador de radio para informar de tal contacto al BdU. Luego, tras emitir el informe, nos dispondremos a elaborar la estrategia de acercamiento, la paciente espera y, tras ella, asestar el golpe más dañino posible sobre el convoy.

Esta orden también se puede utilizar cuando, estando vacíos de torpedos, encontremos un convoy. En este caso, haremos de espía e informaremos convenientemente al BdU de nuestros contactos, así como también enviaremos el informe que seguidamente pasamos a detallar...



3. Informar estado al BdU: Orden mediante la cual haremos que el operador de radio emita un informe detallado al BdU con expresión de la fecha, hora de emisión, numeral del U-Boote, cuadrante en el que nos encontramos, torpedos en reserva, buques mercantes hundidos, navíos de guerra hundidos, aviones derribados y tonelaje total acumulado en esa misión o patrulla.

B - Radar: Opción sólo disponible en aquellos sumergibles que, dada la época de la contienda, dispongan de tal elemento.

Su uso es bien fácil, mediante ondas de radio, se emite un "ping" contra el objetivo y, a su vuelta, obtendremos un reflejo en la pantalla sobre su localización. No conviene abusar en su uso, pues es altamente revelador de nuestra presencia. Para reforzar tal afirmación, espera a utilizarlo allá por 1944-1945 y que topes con un destructor... ¡Vas a sudar tinta china!

Las órdenes de que disponemos se obtienen tras hacer clic con el botón izquierdo del ratón sobre el icono de radar y son:

1. Un barrido: Mediante esta orden, haremos que el operador de radio efectúe un único barrido de radar cubriendo 360° en busca de objetivos.
2. Barrido continuo: Tras dar esta orden, el operador de radio efectuará barridos radar de 360° constantes hasta que desactivemos dicha orden.
3. Desconexión: Esta orden resulta obvia, le indicamos al operador de radio que desactive el radar. (A mi juicio, la opción más válida).

C - Gramófono: Mediante esta orden, le indicaremos al operador de radio que conecte el gramófono y que nos pinche los últimos éxitos adquiridos para la tripulación. Al pulsar sobre el icono correspondiente a tal orden, se desplegará un menú con cuatro comandos:

- Reproducir: Al dar esta orden, el operador de radio pondrá secuencialmente todos los archivos musicales que tengamos almacenados en la siguiente ruta:
Unidad de disco duro:\Archivos de programa\Ubisoft\SilentHunterIII\data\Sound\Gramophone

Nota: Para tener un buen repertorio, es obligatorio que en esta ubicación pongáis archivos en MP3 (los hay muy buenos y de la época y en los foros de www.24flotilla.com hay información sobre dónde descargarlos).

Esto va a cuento de haceros ver que ahí dentro podéis poner los temas que más os gusten.



- Anterior: Sobran las explicaciones, al dar la orden correspondiente, el operador repetirá el tema que acabas de escuchar.
- Parar: Detiene la reproducción musical al instante.
- Siguiete: Orden bastante útil si te aburre el tema seleccionado por el operador de radio. Saltará al siguiente tema en la lista.

Nota: A mi juicio no conviene abusar de estas órdenes, pues aunque os parezca poco probable, pero el uso del gramófono puede revelar nuestra presencia a cualquier destructor o navío armado cuando menos os lo esperéis, y si os pillan allá por 1943-1945 daos por muertos si no caéis en el error.

2.a.vi - Oficial de Guardia (WO Watch Officer):

El Oficial de Guardia es el encargado de dirigir y coordinar a los componentes de la tripulación que desempeñan las tareas de observación y defensa en el puente de mando y cubierta cuando el submarino está navegando en superficie.

Como acabamos de indicar, las funciones del Oficial de Guardia no se limitan sólo a la mera observación y vigilancia del horizonte en busca de naves enemigas. También se encarga del correcto uso, coordinación y funcionamiento de los montajes de cubierta (cañón naval de cubierta) y wintergarten (cañones antiaéreos). También es importante señalar que, uno mismo puede efectuar manualmente todas las operaciones en cubierta que estén contempladas en el simulador, pero si contamos con la presencia del Oficial de Guardia en el puente de mando, podremos efectuar dichas operaciones de forma remota y con una mayor precisión.



Al pulsar sobre el icono que representa a dicho oficial, se desplegará un menú con seis elementos que pasamos a describir:

A - Seleccionar objetivo para cañón de cubierta: Esta orden le indica al Oficial de Guardia que se prepare para recibir órdenes sobre el objetivo a ser cañoneado y transmitirlas a los operadores del cañón.

Al pulsar sobre este comando, se desplegará un menú con cuatro funciones:

1. Barco más cercano: Al transmitir tal orden al Oficial de Guardia, éste elegirá el barco más cercano al U-Boote -con independencia de su categoría-, y lo seleccionará como objetivo para el cañón de cubierta. Desde ese mismo momento, los operadores del cañón se disponen a apuntar al objetivo.
2. Buque de guerra más cercano: En este caso, le ordenamos al Oficial de Guardia que designe el navío de guerra más cercano al U-Boote como objetivo a ser cañoneado y que pase tal información a los operadores del arma, los cuales se dispondrán a apuntar el cañón contra tal objetivo.
3. Mercante más cercano: Si pulsamos esta orden, comunicaremos al Oficial de Guardia que designe el buque mercante más cercano al sumergible como objetivo a ser atacado con el cañón de cubierta y que transmita a los operadores del arma dicha información, quienes apuntarán el cañón contra ese objetivo.



4. Objetivo recomendado: Por medio de esta orden, le indicamos al Oficial de Guardia que tome la iniciativa y que designe como objetivo la nave de superficie más adecuada para un ataque con cañón. Su elección será inmediatamente transmitida a los operadores del cañón, quienes procederán a apuntar el arma contra el objetivo designado por el Oficial.

B - Tripulación en cubierta: Orden principal para el Oficial de Guardia, pues con ella indicaremos lo que deseamos que ordene al personal presente en el puente de mando.

Al cursar dicha orden se desplegará un menú con cuatro opciones:

1. Usar el cañón de cubierta: Mediante esta orden, le indicamos al Oficial de Guardia que ordene a los miembros de la tripulación presentes en el puente de mando que se apresten a hacer uso del cañón de cubierta. A partir de ese momento, el Oficial de Guardia quedará solo en el puente de mando, enviando al resto de serviolas a atender el cañón, mientras que el Suboficial de Guardia se retirará a uno de los camarotes (si es que hay sitio libre, claro está). ¿La razón de ello? Una mera cuestión de economía de bajas si el ataque/defensa resulta desfavorable.
2. Usar las armas antiaéreas: Con este comando le indicamos al Oficial de Guardia que disponga un tripulante para el manejo del arma antiaérea (pueden ser más, dependiendo del modelo de U-Boote que comandemos). A partir de ese momento, el Oficial de Guardia quedará solo en el puente de mando, enviando al Suboficial y al resto de serviolas a los camarotes (si hay sitio disponible).
3. Usar el cañón de cubierta y las antiaéreas: Mediante esta orden, le indicamos al Oficial de Guardia que disponga la dotación necesaria para atender conjuntamente el cañón de cubierta y las armas antiaéreas de que disponga nuestro sumergible. El resto de tripulación sobrante en cubierta y en el puente será retirada a los camarotes.
4. Explorar el horizonte: Cuando le damos esta orden al Oficial de Guardia, éste comunicará a los miembros de la tripulación presentes en el Puente de Mando que se dispongan a otear el horizonte en busca de amenazas navales y aéreas y posibles objetivos mercantes.

C - Gestión de armamento: El Oficial de Guardia también tiene competencias en este importante aspecto. A través de este comando, se muestra una ventana -informe-, sobre el estado del arsenal disponible para el cañón de cubierta y



las antiaéreas, así como de los torpedos en tubos, en las reservas internas del U-Boote y en las reservas externas. Por medio de esta orden podemos indicarle al Oficial de Guardia la recarga y administración de tales elementos. Respecto del trasvase de torpedos desde las reservas externas al interior del sumergible, se recomienda hacerlo durante la noche, pues la realización de dichas maniobras obligan a permanecer en superficie durante un cierto tiempo más o menos prolongado.

D - Cañón de cubierta: Lejos de lo que pueda parecer al comandante poco experimentado, este complemento armamentístico que incorpora todo U-Boote, debería ser utilizado con prudencia, salvo en aquellos casos en los que, o bien nuestra presa no merezca un torpedo (remolcadores y barcos de pesca), o bien la presa haya sido tocada certeramente por un torpedo y deseemos darle el tiro de gracia y enviarla a pique de manera rápida. Las órdenes sobre este importante elemento son las siguientes:

1. Fuego a discreción: Mediante esta orden, indicamos al Oficial de Guardia que habilite a los servidores del cañón de cubierta a abrir fuego contra cualquier objetivo considerado como blanco.
2. Alto el fuego: Le ordenamos al Oficial de Guardia que transmita a los servidores del cañón de superficie la orden para cesar inmediatamente el fuego.
3. Fuego a Corto alcance: Mediante este comando, el Oficial de Guardia ordenará a los servidores del cañón de cubierta que sólo abran fuego contra aquellos objetivos que estén situados a una distancia máxima de 1.000 metros.
4. Fuego a Medio alcance: Transmitiendo esta orden al Oficial de Guardia, éste ordenará a los servidores del cañón de cubierta que sólo abran fuego contra aquellos objetivos que estén situados a una distancia máxima de 3.000 metros.
5. Fuego a Largo alcance: Transmitiendo esta orden al Oficial de Guardia, éste ordenará a los servidores del cañón de cubierta que sólo abran fuego contra aquellos objetivos que estén situados a una distancia máxima de 8.000 metros.
6. Apuntar a la cubierta de control: El Oficial de Guardia ordenará a los servidores del cañón de cubierta que apunten el cañón contra el puente de mando del objetivo seleccionado.
7. Apuntar a las armas: Tras pulsar esta orden, el Oficial de Guardia comunicará a los artilleros que apunten el cañón contra los montajes que disponga el objetivo. Una orden que tendremos que dar muy a menudo



a partir de 1942, cuando el más ridículo de los barquichuelos presenta un montaje con el cual acribillar nuestro U-Boote. Tras su oportuna eliminación, procederemos a dar la siguiente orden al Oficial de Guardia.

8. Apuntar a la línea de flotación: Con esta orden, le indicaremos al Oficial de Guardia que el cañón de cubierta debe actuar contra la línea de flotación del objetivo. En realidad, se trata de una orden tendente a mandar a pique el objetivo a la mayor brevedad posible.
9. Apuntar al casco: Una vez comunicada tal orden el Oficial de Guardia transmitirá a los artilleros la orden de abrir fuego contra el casco del objetivo. Realmente, no le encuentro ninguna utilidad a tal orden.

E - Cañón Antiaéreo: Dependiendo del modelo de U-Boote que comandemos, dispondremos de uno o varios montajes antiaéreos en cubierta.

A fe de los comentarios de acreditados Kaleuns y de la experiencia propia, un U-Boote no está realmente preparado para hacer frente a una amenaza aérea, salvo en caso extremo, donde haremos uso de todas nuestras fuerzas y recursos para repeler tan molesto inconveniente.

¿Cuándo puede surgir? Cuando menos lo esperemos, sobre todo en los períodos en que debemos hacer superficie para recargar las baterías. Además, a medida que avanza la contienda, el abanico de cobertura de las fuerzas aéreas aliadas se va incrementando, cosa que hará aún más dificultosa dicha función, a no ser que dispongamos de un Snorkel o de un Tipo-XXI en condiciones.

No obstante, siempre que tengamos que hacer superficie para cualquier operación -trasvase de torpedos a la luz del día, recarga de baterías o renovación urgente de aire en el interior del submarino-, tendremos que dar las órdenes oportunas al Oficial de Guardia para que preste la indispensable cobertura antiaérea.

Dicho esto, pasamos a comentar las opciones que tenemos para hacer frente a ataques aéreos:

1. Fuego a discreción: Mediante esta orden, indicamos al Oficial de Guardia que habilite al servidor del cañón antiaéreo a abrir fuego contra cualquier objetivo considerado como hostil.
2. Alto el fuego: Le ordenamos al Oficial de Guardia que transmita al servidor del cañón antiaéreo la orden para cesar inmediatamente el fuego.
3. Fuego a Corto alcance: Mediante este comando, el Oficial de Guardia ordenará al servidor del cañón antiaéreo que sólo abra fuego contra aquellos



- objetivos que estén situados a una distancia máxima de 500 metros.
4. Fuego a Medio alcance: Transmitiendo esta orden al Oficial de Guardia, éste ordenará al servidor del cañón antiaéreo que sólo abra fuego contra aquellos objetivos que estén situados a una distancia máxima de 1.000 metros.
 5. Fuego a Largo alcance: Transmitiendo esta orden al Oficial de Guardia, éste ordenará al servidor del cañón antiaéreo que sólo abra fuego contra aquellos objetivos que estén situados a una distancia máxima de 2.000 metros.
 6. Objetivo Cazas: Al transmitir esta orden, el Oficial de Guardia transmitirá al servidor de la antiaérea que abra fuego preferentemente contra aviones de caza enemigos.
 7. Objetivo Bombarderos: Al transmitir esta orden, el Oficial de Guardia transmitirá al servidor de la antiaérea que abra fuego preferentemente contra bombarderos enemigos.
 8. Tomar cualquier objetivo: En este caso, el Oficial de Guardia ordenará al servidor de la antiaérea que abra fuego contra cualquier avión enemigo, independientemente de su tipo.
 9. Disparar a los aviones acercándose: Cuando demos tal orden, habremos de ser conscientes que le indicamos al Oficial de Guardia que transmita al servidor de la antiaérea que abra fuego contra cualquier avión que se aproxime al U-Boote.
 10. Disparar a cualquier objetivo: Ahora le ordenamos al Oficial de Guardia que instruya al operador de antiaérea en cuanto a la adquisición de objetivos.
"Todo vale"

F - Contacto visual más cercano: Mediante esta orden, solicitamos al Oficial de Guardia que nos informe sobre el contacto visual más cercano al U-Boote. Si hay algún buque enemigo en las inmediaciones, el Oficial de Guardia nos informará de tal contacto, con expresión de la marcación y la distancia al objetivo.



2.b - Registro de mensajes:

Este panel situado en el centro de la Interfaz Principal del Usuario sirve para reflejar todos y cada uno de los informes, y precisiones realizadas por los tripulantes del sumergible, así como las respuestas de éstos a las órdenes que les hayamos dictado.

Todas las entradas que muestra tienen un formato determinado:

Hora en que se emite el informe o aviso

Procedencia del mensaje: Quién es el tripulante que se está poniendo en comunicación en ese momento. La indicación viene dada mediante las siglas distintivas:

CE - Chief Engineer: Ingeniero Jefe. NA
- Oficial de Derrota (Navegador).

WE - Weapon Engineer: Oficial de
Armamento.

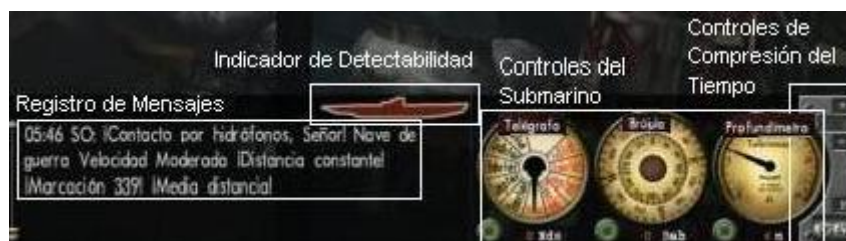
SO - Sound Operator: Hidrofonista.

RA - Radio Operator: Radiotelegrafista.

WO - Watch Officer: Oficial de Guardia.

Texto del mensaje.

Es decir, en este panel se recogerán todos y cada uno de los mensajes que emitan los citados elementos de la tripulación. Para facilitar la gestión de los mismos, en el lado izquierdo del panel de mensajes disponemos de una barra deslizante, con la cual podremos buscar informes anteriores.





2.c - Medidor de sigilo o indicador de detectabilidad:

Este indicador está situado justo encima y a la derecha del Registro de Mensajes. Está representado por la silueta de un submarino que va cambiando de color en función de cómo varía el grado de detectabilidad del U-Boote.

Este grado de detectabilidad se establece en función de varios factores:

- Velocidad del sumergible: Cuanto más rápido giren las hélices, mayor será el ruido que producen y, por consiguiente, será más fácil resultar detectado por los escoltas enemigos.
- Profundidad del sumergible: Cuanto menor sea la profundidad a la que te encuentres, más fácil será que te detecten. Por ejemplo, navegando a 7 metros de profundidad, sobresaldrá parte del puente de mando. También habrás de tener en cuenta si está izado alguno de los periscopios, pues es éste un factor que hace nuestro U-Boote detectable, tanto por la columna que sobresale del agua, como por la estela que deja.
- Estado de la mar y condiciones meteorológicas: Navegando con mar picada, será más difícil que te detecten, pues las olas grandes ocultarán en cierta medida tu submarino; la niebla y otros factores ayudarán a dificultar la detectabilidad.
- Luminosidad: En noche cerrada (luna nueva), será realmente difícil que se percaten de tu presencia, pero conviene tener en cuenta la presencia de luna, estado del cielo (raso o nublado), etc.

La interpretación de los colores es sencilla, Verde, tu grado de indetectabilidad es alto. Rojo, tu grado de indetectabilidad es nulo o casi nulo; será muy fácil que los buques en las cercanías te vean.

Entre estos dos estados extremos, hay distintas variaciones, que dependerán del mayor o menor grado de detección.

No obstante, habrás de tener en cuenta que, este indicador no te informará sobre si has sido o no detectado, sólo informa de un grado aproximado de indetectabilidad.

Si te detectan, ya te informará de ello el Operador de Sonar.



2.d - Controles del submarino

Este panel está situado inmediatamente a la derecha del Registro de Mensajes, y contiene seis instrumentos básicos para maniobrar el U-Boote.

En realidad, este panel sólo muestra tres instrumentos, pero como podrás observar, debajo y a la izquierda de cada uno de ellos, tenemos un botón utilizado para alternar entre los otros tres instrumentos.

Mediante los instrumentos de este panel podremos controlar tres factores de la navegación:

- Velocidad.
- Rumbo.
- Profundidad.

Conviene señalar que los tres instrumentos mostrados y los tres ocultos son complementarios entre sí, como ya explicaremos más adelante.

Los instrumentos que lo componen son los siguientes:

- *Telégrafo y medidor de velocidad*: Mediante este instrumento ordenaremos al Ingeniero Jefe que transmita a la Sala de máquinas el régimen de funcionamiento de los motores que seleccionemos. Los distintos regímenes que podemos establecer son:

- Stop (All Stop): Con ello indicamos que deben parar los motores y detener el submarino. De aquí hacia la izquierda tenemos:
- Ahead Slow: Avante lento.
- Ahead 1/3: Avante 1/3.
- Ahead Standard: Avante media.
- Ahead Full: Avante toda.
- Ahead Flank: Avante Flanco.

Partiendo de Stop hacia la derecha tenemos:

- Back Slow: Hacia atrás lento.
- Back Standard: Hacia atrás media.
- Back Full: Hacia atrás toda.
- Back Emergency: Hacia atrás muy rápido.

Otra cosa que conviene saber es que debajo de estos indicadores, se muestra la velocidad en nudos a la que viaja el U-Boote.

Medidor de Velocidad: Este instrumento opera de igual forma sobre los motores, pero en este caso sólo disponemos de indicación de la velocidad en nudos.

Para acceder a él basta con pulsar en el botón de alternar entre el telégrafo y el medidor de velocidad para que



aparezca en el panel.

También conviene tener en cuenta que, para cambiar el sentido del desplazamiento del submarino -hacia delante o hacia atrás-, habremos de hacerlo mediante el telégrafo, mientras que si deseamos afinar en cuanto a los nudos se refiere, usaremos el medidor de velocidad.

- *Brújula Magnética o Compás y timón:* Aparte de indicar el rumbo actual del sumergible, es el instrumento que utilizaremos para cambiar la dirección a la cual deseamos dirigirnos en un momento dado, indicándosela al Ingeniero Jefe, el cual pasará la orden al Navegante.

Si en vez de usar el compás deseamos efectuar un giro durante un momento, ya sea para maniobrar el submarino o para fijar un rumbo nuevo (no recomendable), podemos pulsar el botón de alternar entre Brújula y Timón.

Timón: Mediante el uso de este instrumento estamos operando directamente sobre los timones de dirección situados detrás de las hélices. Dependiendo del grado impuesto, el submarino girará en una u otra dirección; esto es, a babor o a estribor.

Si deseamos girar a babor, haremos uso de la parte izquierda del dial (parte roja). En cambio, si deseamos girar a estribor, usaremos la parte derecha del dial (parte negra). El cero "0" significa tener los timones centrados, con lo que el submarino navegará en línea recta.

Conviene saber que debajo de este dial se muestra el número de grados de giro y la dirección del giro seleccionada.

- *Controles de Profundidad:* Se utilizan para determinar y establecer la profundidad a la cual navegará el sumergible. Por defecto, el Panel Rápido de Controles muestra un primer profundímetro graduado de 0 (superficie total) a 25 metros de profundidad. No obstante, como estos indicadores muestran la profundidad de la quilla, por defecto, en superficie total marcarán cuatro metros.

Este primer indicador nos será útil para operar con las profundidades menores de 25 metros, como son superficie, profundidad de periscopio, profundidad de Snorkel o ir alternando entre diversas profundidades de baja cota (por ejemplo navegación a vela). Si pulsamos el botón de alternar profundímetro, tendremos acceso a un segundo indicador que será utilizado cuando deseemos ir a profundidades mayores de 25 metros, pues incluye una escala más amplia de valores.

Este segundo indicador presenta las diferentes profundidades que se pueden alcanzar, pero ojo, hay que tener en cuenta que está graduado en colores que van del verde al rojo.



- Verde: Comprende los valores de profundidad seguros para la integridad estructural del submarino.
- Amarillo: Estos niveles de profundidad se pueden considerar como moderados o peligrosos para la integridad del casco. Acercarse a la parte final de la zona amarilla supone arriesgarse a sufrir vías de agua, fallos en válvulas y daños en la estructura del casco.
- Rojo: No es recomendable mantener el sumergible mucho tiempo en esta zona, pues aquí la presión es excesiva y podemos sufrir un fallo de presurización, con lo cual estallaría la nave yéndonos inmediatamente a pique y finalizando la misión.

El manejo de estos dos elementos es sencillo, con el puntero del ratón señala el valor de la profundidad que deseas obtener y el Ingeniero Jefe hará el resto cursando la orden oportuna al encargado del manejo de los planos de inmersión.

Debajo de estos dos indicadores, se nos muestra la profundidad actual en metros.



2.e - Controles de compresión de tiempo

Reloj y compresión del tiempo:

Este conjunto de indicadores está situado en la parte derecha de la Interfaz principal del usuario.

Los elementos que lo componen son los siguientes:

- **Indicador del nivel de compresión del tiempo:** Este indicador te dará el valor numérico de la compresión de la simulación. Su valor oscila entre 1 y 1024.
- **Signo Más:** Empleado para aumentar la compresión del tiempo. Cuando estamos realizando largas travesías o campañas, puede resultar un poco tedioso navegar largas distancias en tiempo real. Pulsando en este indicador, podremos acelerar la simulación desde X1 (tiempo real) hasta x1024 (máxima aceleración). Este efecto puede conseguirse pulsando repetidamente la tecla suma (+) del teclado numérico.

Es importante tener en cuenta que, en las ventanas de gestión del U-Boote (Sala de Mando, Control de la Tripulación, etc...) , no se permiten compresiones de tiempo mayores que X32.

Asimismo, el valor de la compresión del tiempo puede variar dependiendo de diversos factores, como pueden ser la presencia de naves enemigas, aviones y un largo etcétera de situaciones.

- **Signo Menos:** Empleado para reducir la compresión del tiempo. Podemos reducir la compresión bien pulsando con el ratón sobre este símbolo o bien mediante la tecla resta (-) del teclado numérico. Ten en cuenta que el valor mínimo alcanzable es X0, lo cual indicará que el juego está en pausa.
- **P:** Indicador de juego pausado. Pulsando una vez sobre el símbolo P, la compresión de tiempo pasará a tomar el valor cero y se pausará el juego. Volviéndolo a pulsar, el valor de compresión se situará en X1 restableciendo el juego. Esto mismo lo podemos hacer mediante la tecla (Backspace) del teclado.
- **Reloj:** Poco se puede decir de este indicador, pues sólo nos informa de la hora en que nos encontramos. Hora relativa, pues es la de la simulación. Si dejamos el puntero del ratón sobre este indicador, en la parte superior derecha de la Interfaz podremos ver la fecha en la cual nos encontramos en la forma "Mes, día, año" y la hora local en la que nos encontramos.



3.- MOVIÉNDOSE ALREDEDOR DEL SUBMARINO (ESTACIONES)

Silent Hunter III no es un simulador típico de submarinos en el cual el usuario se limita a permanecer estático en una estación predeterminada del mismo a la espera de que le avisen de un contacto y actúe desde el periscopio de ataque.

Mejor que todo eso, este simulador nos permite desplazarnos e interactuar en varias estaciones del U-Boote tal como lo haría el Comandante del mismo.

Es por ello que hemos de asumir su rol. Las estaciones que podemos visitar, y actuar dentro de ellas, son las siguientes:

- o Sala de Mando.
- o Torre de Mando.
- o Sala de Radio.
- o Puente de Mando.

Dentro de estas estaciones tenemos diferentes puestos que podemos atender y que pasamos a detallar a continuación.

3.a - Sala de Mando:

Se trata del eje sobre el cual pivotan las demás estaciones. Nada más arrancar el simulador y seleccionar qué actividad deseamos desarrollar, nos situará en el centro de la Sala de Mando.

Desde ese mismo instante, podremos acceder a diversas estaciones. Antes de comenzar, conviene darse una vuelta en redondo por la misma con ayuda de las teclas de dirección.

En primer plano nos encontraremos a los tripulantes encargados de los planos de profundidad, del timón y, un poco más a la derecha con el responsable del manejo de válvulas. A nuestra izquierda tendremos al Ingeniero Jefe.



Siguiendo hacia la izquierda, nos encontraremos con el Navegante inclinado sobre el pupitre que contiene las cartas de navegación. A su lado izquierdo tendremos al Oficial de Armamento operando en el Mapa de Ataque. También podremos observar que tenemos acceso a otras secciones como la Sala de Radio, la Torre de Mando (arriba), el Puesto de Mando, Gestión de la Tripulación y Control de Daños, y el Periscopio de Observación.



Ni qué decir tiene que, en cualquier instante podemos interactuar con diversos elementos presentes en la sala. Para acceder a la Sala de Mando desde cualquier otra estación del sumergible basta con pulsar la tecla **F2**. Una vez descrita la Sala de Mando, pasamos a describir cada una de las estaciones accesibles desde ese puesto.

Estación del Ingeniero Jefe:

Desde la Sala de mando, si hacemos clic con el botón



derecho del ratón sobre el Ingeniero Jefe tendremos acceso a los elementos que éste controla, que son:



- Telégrafos correspondientes a los motores de estribor y de babor: En SHIII, basta con operar sobre uno cualquiera de los dos disponibles pues, a diferencia con SHII, este simulador no discrimina entre ambos motores.
- Indicador de velocidad actual: Utilizado para variar la velocidad de navegación.
- Indicador de posición del timón: Para variar la dirección y rumbo del submarino.
- Brújula o Compás: Para modificar el rumbo a seguir por el sumergible.
- Indicador de carga/descarga de baterías: Situado encima y a la izquierda de toda la serie anterior de indicadores. (Solo a efectos informativos, pues no podremos realizar cambios en este elemento).

Salvo éste último, el resto de indicadores son totalmente accesibles y podemos cambiar sus valores operando sobre ellos de igual forma a cuando lo hacemos desde la Interfaz Principal del Usuario.

Para salir de la vista de estos indicadores, bastará con que pulsemos con el botón derecho del ratón sobre cualquier elemento no variable de la vista para volver al estado centrado dentro de la Sala de Mando.

Estación del Oficial de Derrota:

Si hacemos clic con el botón derecho del ratón sobre el Oficial de Derrota, entraremos en su estación, pudiendo interactuar sobre los siguientes elementos:



- Cartas Náuticas: Haciendo clic con el botón izquierdo del ratón pasaremos a la ventana de las Cartas Náuticas para trazar rumbos, corregir los actuales, observar contactos y situaciones, realizar mediciones, etc. Accesible desde cualquier estación

del U-Boote mediante la tecla F5.

- Atlas Echelot: Instrumento mediante el cual podremos obtener la profundidad bajo la quilla. Es igual que cuando le damos orden al Oficial de Derrota para que nos informe de tal valor.

De igual forma, pero sin poder actuar con ellos, tenemos un medidor de profundidad y un reloj.

Estación del Oficial de Armamento:

Haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el Oficial de Armamento, tendremos acceso a todos los elementos que éste maneja habitualmente:



- Selectores de valores correspondientes al objetivo: Desde estos selectores podremos introducir valores correspondientes al objetivo designado para nuestros torpedos. Podemos actuar sobre Rumbo, distancia, ángulo sobre la proa y velocidad.
- Selectores de valores correspondientes al torpedo: Profundidad, velocidad, tipo de espoleta, salva o disparo

sencillo, ángulo del abanico, y ángulo de giro.

- Apertura / Cierre de compuertas de tubos: Desde aquí, podremos abrir y cerrar las compuertas de los



tubos lanzatorpedos haciendo clic sobre el conmutador apropiado.

- Mapa de ataque: Herramienta muy útil para realizar cálculos a la hora de atacar objetivos.

Todos estos elementos son igualmente accesibles desde cualquier otra estación del U-Boote pulsando la tecla **F6**.

Periscopio de Observación:

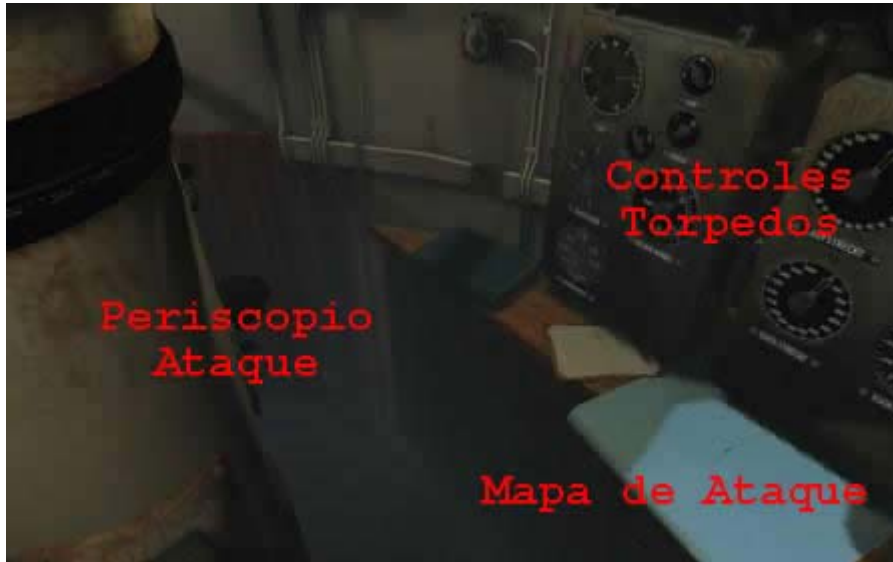
Situado un poco más alejado del centro de la Sala de Mando, tenemos el Periscopio de Observación, utilizado para realizar búsquedas de objetivos y búsqueda de amenazas aéreas en inmersión de periscopio. Esta posición también es accesible desde cualquier otra estación pulsando la tecla correspondiente a la letra "O".

Gestión de Averías y Tripulación:

Desde esta estación podremos dirigir la gestión de averías del submarino, así como la gestión de la tripulación a la hora de distribuirla entre las diferentes estaciones, realizar los cambios de turno, etc. Esta estación es accesible desde cualquier otra pulsando la tecla **F7**.



3.b - Torre de Mando:



Partiendo de la posición de inicio en la Sala de Mando, si miramos hacia arriba veremos un tubo, que constituye el acceso a la Torre de Mando, conteniendo los siguientes elementos:

- Controles de torpedos.
- Mapa de ataque.
- Indicadores de rumbo, dirección, velocidad, profundidad y revoluciones de los motores.
- Periscopio de Ataque.



Respecto de este último elemento, accesible desde cualquier otra estación pulsando la tecla **F3**, su propio nombre nos indica su utilidad. Es el elemento idóneo para realizar ataques a naves en superficie.

Si pulsamos sobre este elemento, nos encontraremos frente a él pudiendo observar la mirilla para la vista de periscopio, el indicador Pappenberg, el cronómetro, los controles de las compuertas de tubos lanzatorpedos y el disparador de torpedos.



Si hacemos clic sobre el visor, empezaremos a manejar el periscopio en sí, cosa que también podemos hacer desde cualquier otra estación pulsando **F3**.

Desde la posición de la Torre de Mando, si miramos hacia arriba, al lado derecho de la bombilla veremos una escotilla, que da acceso directo al Puente de Mando si pulsamos con el botón izquierdo del ratón sobre ella, siempre y cuando estemos en superficie, claro está.



3.c - Puente de Mando:

Accesible desde cualquier otra estación y siempre que estemos navegando en superficie con sólo pulsar la tecla **F4**.

Una vez situados allí, tendremos una vista del exterior, y acceso a los siguientes elementos:

- **Oficial de Guardia:** Siempre que esté presente en el Puente de Mando (cosa que nunca hace de motu proprio).
- **UZO:** Elemento indispensable para efectuar ataques nocturnos a naves enemigas en superficie (y para seguir correctamente al buque guía en la salida del puerto al inicio de cada misión de campaña). Se accede a tal elemento pulsando la tecla U.
- **Prismáticos:** Herramienta indispensable para buscar elementos hostiles en el exterior o efectuar observación directa. Accesible en superficie pulsando la tecla B.



Cabe decir que, en esta estación no es posible interactuar con el Oficial de Guardia pulsando sobre él con el botón derecho del ratón, pues automáticamente apareceremos en la Sala de Mando. No obstante, podremos dar órdenes a este oficial siempre y cuando pulsemos sobre él con el botón izquierdo del ratón.

Además de estos elementos, siempre y cuando demos las órdenes previas oportunas al Oficial de Guardia, podremos acceder a las siguientes posiciones:

- **Cañón de cubierta:** Si desde el puente, o desde otro punto del sumergible pulsamos la tecla F10, accederemos al cañón. Si hemos ordenado al Oficial de Guardia que disponga tripulación para atenderlo, podremos operar con él



para efectuar ataques. Si no hemos dado tal orden sólo obtendremos la vista desde dicho elemento.

- Cañón Antiaéreo: Si desde el puente, o desde otro punto del sumergible pulsamos la tecla F, accederemos al Flak principal.
Si hemos ordenado al Oficial de Guardia que disponga tripulación para atenderlo, podremos operar con él para efectuar ataques. Si no hemos dado tal orden sólo obtendremos la vista desde dicho elemento.

Dependiendo del modelo de U-Boote que estemos manejando, tendremos más o menos montajes antiaéreos, pudiéndose llegar a dar el caso de tener hasta tres montajes, que se manejarían de la siguiente forma:

1. Flak principal: Tecla F11.
2. Flak 1 secundario: Tecla F.
3. Flak 2 secundario: Tecla G.



3.d - Sala de Radio:

Esta sala comprende dos importantes estaciones:

- Sala de Radio: Donde se encuentra el Radiotelegrafista y el gramófono. Accesible desde cualquier otra estación pulsando la tecla R.
- Sala de Hidrófono: Donde se encuentra el Operador de Hidrófono. Accesible desde cualquier otra estación pulsando la tecla H.



Otras estaciones:

Finalmente, quedan otras estaciones, como pueden ser:

- Camarote del Capitán: El lugar donde puede retirarse a descansar el Comandante de la nave.
- Diario del Capitán: Un cuaderno de bitácora donde se irán anotando cronológicamente los hundimientos que vayamos realizando. Este libro es accesible mediante la pulsación de la tecla K.
- Ordenes de la misión: Un recordatorio perfecto para saber los objetivos de la misión y si los hemos cumplido o no. Accesible mediante la tecla F8.
- Libro de mensajes de radio: Se trata de un registro desde el cual poder consultar los mensajes de radio entrantes y salientes. Es accesible mediante la pulsación de la tecla M.

Después de todo lo indicado, también podemos señalar que, en cualquier estación que te encuentres, si desplazas el cursor del ratón hacia la izquierda, se desplegará un menú con once opciones, diez de ellas correspondientes a otras tantas estaciones ya explicadas y que, en orden descendente te presentamos:

- Sala de Mando.
- Periscopio de Ataque.



- Puente de Mando.
- Cartas Náuticas.
- Mapa de Ataque y Controles de Torpedos.
- Gestión de Daños y Tripulación.
- Objetivos de la Misión Actual.
- Sala de Radio/Sonar.
- Cañón de Cubierta.
- Antiaéreas.
- Vista libre (No es una estación en sí).



4.- OTRAS ESTACIONES

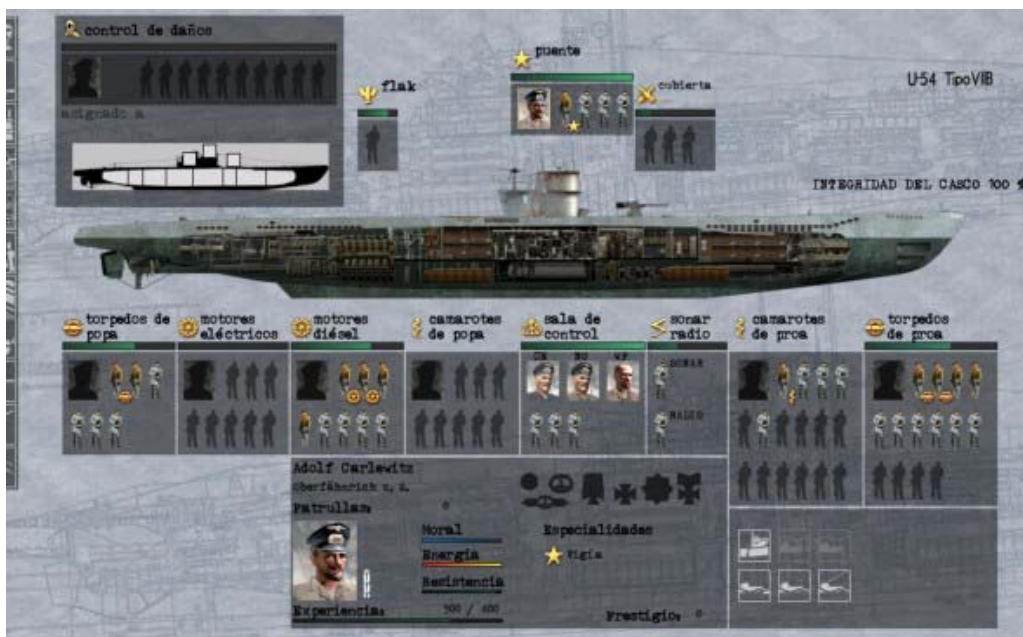
Muchas de estas estaciones ya se han explicado en este manual o se explicará su funcionamiento en otros manuales. Es por ello que no volveremos a realizar la explicación de las mismas.

A continuación pasamos a la explicación de dos estaciones de importancia capital y que no serán tratadas en ningún otro manual. Se trata de las estaciones de Gestión de Daños y Tripulación y la de Gestión de Armamento.

4.a - Gestión de Daños y Tripulación

Una de las mayores innovaciones de SHIII con respecto a sus predecesores fue el modelo de gestión de la tripulación, mediante el cual debemos asignar los miembros de la tripulación a cada compartimiento para que se puedan llevar a cabo las acciones propias de esa estación, por primera vez en un simulador de submarinos las máquinas no funcionan solas, ni los torpedos se cargan por arte de magia, veamos ahora como sucede todo esto.

La gestión de la tripulación se realiza desde la pantalla de gestión de averías y de la tripulación, (tecla de atajo del teclado: F7)





Es importante tener en cuenta que no todos los tripulantes son iguales, hay tres clases que, a su vez, tienen distintas graduaciones dentro de la misma clase:

- Oficiales:
 - o Guardiamarina
 - o Alférez
 - o Teniente
- Suboficiales:
 - o Suboficial
 - o Suboficial senior
 - o Suboficial primero
- Marineros:
 - o Marinero
 - o Marinero de primera
 - o Contraмаestre

Todos los tripulantes pueden ser ascendidos en puerto cuando adquieran la experiencia necesaria, los Suboficiales pueden estar en posesión de una especialidad y los Oficiales de tres especialidades. La asignación del personal adecuado a los distintos compartimientos hará que éstos funcionen con mayor eficacia. También pueden ser condecorados. Tanto las condecoraciones, como los cursos de especialidad afectan positivamente al comportamiento y moral de la tripulación.

En la pantalla de gestión de averías y de la tripulación podemos ver arriba a la izquierda el compartimiento del equipo de reparaciones y debajo una silueta reducida del submarino dividida en los compartimientos susceptibles de ser reparados. Cuando uno de esos compartimientos sufra averías, pulsando sobre él, el equipo de reparaciones se dirigirá allí y comenzará las reparaciones.

Debajo, y ocupando todo el ancho de pantalla, tendremos una silueta del submarino, pulsando sobre las distintas partes, aparecerá un recuadro de texto facilitando una explicación somera de su cometido, así como de su estado: operacional, averiado, en reparación o destruido.

Debajo de la silueta del submarino se encuentran los recuadros que representan los distintos compartimientos y en los que podemos ver quien "está" en cada compartimiento. Un submarino del tipo VII está dividido en 8 compartimientos que son de proa a popa:

1. Sala de torpedos de proa.
2. Camarote de la tripulación.
3. Sala de radio y sonar.
4. Sala de mando.
5. Camarote de suboficiales.



6. Sala de motores diesel.
7. Sala de motores eléctricos.
8. Sala de torpedos de popa.

Distintos modelos de submarino tienen distintas configuraciones internas. Cada sala tiene una capacidad máxima de tripulantes que no se puede exceder. Asimismo en cada sala puede haber un solo oficial, salvo en la central que puede haber tres, mientras que en la sala de radio, no hay ninguno.

Cuando el submarino está en superficie aparecen nuevos espacios habitables, la torre de vigilancia, donde se colocan los serviolas y los espacios para los sirvientes junto a las piezas de artillería, tanto antiaéreas, como de superficie. Cada vez que el submarino emerge, el programa asigna de forma automática cuatro tripulantes para cubrir los puestos de vigía en la torre, siempre que haya tripulantes disponibles en los camarotes. Cuando se cubran los puestos de artillería, los vigías bajaran a los camarotes de forma automática y volverán una vez que bajen los artilleros.

Los tripulantes se fatigan si los mantienes de guardia durante mucho tiempo, por lo que es necesario cambiarlos periódicamente. Si un tripulante está fatigado, junto al icono que lo representa aparecerá un signo de admiración y su rendimiento caerá. Para que se recupere será necesario mandarlo a descansar a alguno de los camarotes hasta que se recupere. Una tripulación fatigada puede que no sea capaz de realizar las órdenes, por lo que éste es un aspecto muy importante, además conviene tener en cuenta que el mal estado de la mar afecta negativamente en la fatiga. Y en compresiones de tiempo superiores a x64 no se recuperan. Sólo es necesario mantener un tipo de motor con la tripulación necesaria para que funcione, los diesel si es en superficie y los eléctricos si es en inmersión, la tripulación cambiará automáticamente de uno a otro al sumergirnos o al emerger.

En la parte inferior derecha de la pantalla, se encuentran los iconos de atajo, pulsando sobre ellos la tripulación adoptara distintas configuraciones para situaciones de combate en superficie, navegación etc.

En la parte superior de cada compartimiento hay una barra horizontal que señala la eficiencia del compartimiento, cuanto más se desplace hacia la derecha el color verde, tanto más eficaz será la tripulación asignada allí. Los factores que afectan a la eficiencia son: numero de tripulantes asignados, cuantos más, mayor eficiencia. El numero de suboficiales y sus especialidades también afecta al rendimiento, así como la presencia o no de un oficial que tenga la especialidad necesaria para el funcionamiento



de ese compartimiento. Un ejemplo: La torre ocupada por un oficial que tenga la especialidad de vigía y cuatro marineros, debería tener un alto grado de eficacia, que se puede conseguir igualmente con dos suboficiales con especialidad de vigía y dos marineros.

Los puestos que siempre deben estar cubiertos en todo momento son:

- Los vigías de la torre, navegando en superficie.
- Los puestos de hidrófono/sonar y radio/radar.
- La Sala de mando.
- Los motores.

Las salas de torpedos deben estar cubiertas en caso de ataque, tanto en inmersión como en superficie, y los puestos del grupo de reparaciones deben estar cubiertos siempre que se pueda esperar contacto con el enemigo, ya sea aéreo o de superficie.

Las reparaciones

Desde esta pantalla se gestionan las distintas reparaciones en caso de ser necesaria. El equipo de reparaciones comenzará a trabajar en el compartimiento que le asignemos. Para ello pulsaremos sobre ese compartimiento en la pequeña silueta de submarino que se encuentra debajo del equipo de reparaciones.

Es importante recordar que el equipo de reparaciones solo actúa dónde y cuándo nosotros le ordenemos, si no le damos ninguna orden, no trabajarán. El orden lógico de las reparaciones debería ser:

1. Inundaciones.
2. Propulsión. (Motores y baterías)
3. Sensores.
4. Armas.

Si en un compartimiento donde se localicen averías hay tripulantes, estos iniciarán las reparaciones en la medida de sus posibilidades, sin esperar al equipo de reparaciones.

Los daños en el exterior del submarino (artillería, antenas) sólo se podrán reparar en la superficie.



4.b - Gestión de armamento

A la estación de gestión de armamento se puede acceder desde cualquier estación, tanto en la superficie como sumergidos, con tan solo pulsar la tecla "I". Desde ella y de un vistazo, podemos comprobar el estado de todas nuestras armas y de la munición de la que disponemos.



Así podremos saber el estado de los tubos lanzatorpedos, si están operativos o se encuentran dañados y fuera de uso. Si estos están cargados o se encuentran en proceso de recarga. Si tenemos torpedos de reserva en los paños, o en los almacenes exteriores y el estado del proceso de transferencia de éstos.

La estación, se compone en realidad de dos pantallas. Una primera que nos muestra los torpedos y una segunda que nos muestra las armas de superficie.



Ambas están dominadas por la silueta de nuestra nave. En la primera encontramos una representación gráfica de todos los tubos lanzatorpedos, así como de los pañoles y almacenes con los torpedos de reserva, que hay en la nave.

Encima de la silueta y en sus extremos (tipos VII y IX) o solamente en el extremo de proa (tipos II y XXI) están los iconos que representan a los tubos lanzatorpedos. Las luces que tienen a su lado, tienen el mismo significado que las que vemos en las estaciones de UZO, TDC o de los periscopios.

También podemos observar que cada tipo de torpedo se presenta de una manera diferente. Por los colores del cuerpo del torpedo y de su cabeza podremos saber de que tipo de torpedo se trata.



También encontramos dos pequeños iconos. Uno arriba a la izquierda, que es el botón de carga automática. Si está seleccionado la tripulación ejecutara de forma automática la carga de los torpedos en siempre que haya un tubo vacío y quede algún torpedo en el interior. Si la desmarcamos,



pulsando sobre ella con el ratón, la tripulación no actuara hasta que nosotros no demos la orden de cargar. La forma de hacerlo consiste en pinchar un torpedo de reserva y arrastrarlo al tubo que deseemos cargar.

El segundo icono se utiliza para pasar de la pantalla de los torpedos a la de las armas de superficie y viceversa. Para cargar un tubo lanzatorpedos con un torpedo en concreto basta con pinchar con el ratón en el torpedo y arrastrarlo hasta el tubo deseado. Los torpedos que se están cargando aparecen como una silueta que se va completando poco a poco dentro del tubo. Si pasamos el ratón por encima de éste, se nos muestra el tiempo restante para la finalización de la recarga.

Pasar un torpedo de un almacenamiento externo al interior de la nave, es algo que solo podemos hacer nosotros. No se puede realizar en modo automático como la recarga de los tubos. También es necesario que la nave se encuentre en superficie y tener, al menos, un almacenamiento interno vacío.

Los torpedos no pueden pasar directamente del almacenaje exterior a un tubo lanzatorpedos, deben pasar primero por el almacenaje interior.

Si estamos realizando la carga de torpedos externos y por algún motivo debemos sumergirnos, la carga se suspenderá automáticamente. Es por ello que es muy aconsejable realizar este trasvase de torpedos de noche cuando ningún avión nos puede sorprender. O durante el día, pero fuera de las zonas de patrullaje aéreo del enemigo.

Otra acción que podemos realizar es el cambio de un torpedo en un tubo. Para ello necesitamos tener un sitio libre en el almacenaje interior. Primero eliminamos la recarga automática. Luego clicamos sobre el torpedo que se encuentra en el tubo que deseamos cambiar y lo arrastramos hasta el sitio libre, una vez hemos vaciado el tubo arrastramos hasta él el torpedo que deseamos recargar y esperamos a que finalice la recarga.

No se pueden cargar torpedos almacenados en la proa en los tubos de popa y viceversa, ni tampoco transferir un torpedo almacenado en la reserva externa de popa a las de proa y viceversa. Es decir, los torpedos situados en proa, serán sólo para la proa, e igual sucede con los de popa.

En la pantalla de las armas de superficie encontramos una información similar pero referida a las armas de superficie. El estado de nuestro cañón o de las armas antiaéreas y de cuanta munición y de qué tipo disponemos en nuestros paños de munición.