FAQ

REGIA MARINA “ALFA TAU”
MODIFICA PER
SILENT HUNTER 2

1) Cos’è Regia Marina “Alfa Tau”?

Regia Marina “Alfa Tau” è una mod creata dalla sezione sperem del sito www.betasom.it. Questa importante modifica vi permette di giocare una campagna italiana con sommergibili italiani. Potrete ripercorrere le gesta eroiche di famosi comandanti come Todaro e Carlo Fecia di Cossato. Oltre a tutto questo nel pack troverete nuove musiche italiane, menù ispirati alle cartoline dell’epoca e missioni random con meteo variabile.

2) Devo pagare per avere Regia Marina?

No, Regia Marina è completamente gratis, ma puoi comunque aiutare la flottiglia dimostrando il tuo apprezzamento per il lavoro svolto con una donazione a Betasom. Per maggior informazioni su come fare una donazione vai a www.betasom.it

3)Preparazione all’installazione di Regia Marina

Per installare Regia Marina è consigliabile una nuova installazione di Silent Hunter 2 in quanto vengono soprascritte molte schermate e file esistenti. Per crearla è sufficiente prendere la cartella SSI che si trova solitamente in C:\Programmi, selezionarla, copiarla e incollarla. Così facendo avrete sdoppiato l’installazione di SH2.

ATTENZIONE!

Oltre a una nuova installazione di Silent Hunter 2 è obbligatorio avere installate sulla propria versione del gioco le patch 1.1 e PM 1.03, scaricabili dal sito www.sh2fleet.com nella sezione “downloads”.

4)Installazione di Regia Marina

Dopo aver scaricato la mod, apritela e seguite le istruzioni. Ricordate di indirizzare l'istallazione alla cartella che avete appositamente dedicato alla modifica. A fine installazione partirà un animazione in cui vengono mostrati i membri del progetto e verranno riassunte alcune caratteristiche dei sommergibili e dei più famosi comandanti italiani. Per rivedere la presentazione, andate nella cartella SSI/Silent Hunter 2/credits

5) Regia Marina funziona in risoluzione 1024?

Sì, se si ha già installato l' High Res pack di Subsim è possibile giocare con risoluzione 1024x748. Ricordatevi che Regia Marina non funziona con risoluzione 640.

6)Modifiche e novità di Regia Marina.

Il pack Regia Marina introduce alcune novità:
In alcuni sommergibili come la classe Cagni potrete disporre di 8 siluri a prua e 4 a poppa. Se proverete a lanciare un siluro dal tubo 1 vi accorgerete che l'indicatore del tubo rimane verde dopo il lancio invece di diventare rosso. E questo vale anche per gli altri tubi. Se ritornernerete sul tubo numero potete lanciare un altro siluro, dopodichè la spia apparirà rossa. In poche parole per simulare gli 8 tubi lanciasiluri di alcuni sommergibili italiani abbiamo fatto in modo che nel gioco ogni tubo possa lanciare 2 siluri. Attenzione, purtroppo il gioco ha un limite che è di 12 siluri in acqua contemporaneamente, se tenterete di lanciare il tredicesimo siluro il gioco andra in errore (janus error). Per questi motivi se ci sono 12 siluri in acqua prima di lanciare il 13° dovrete attendere che un siluro (di quelli lanciati prima) colpisca il bersaglio o muoia in acqua.

Inoltre sommergibili delle Classi Calvi e Cagni sono dotati di due cannoni, è possibile usarli tutti e due?

In manuale no, si può usare solo il cannone di prua.
In automatico invece potrete scatenare tutta la potenza di fuoco dei due pezzi. Per farlo seguite questa semplice procedura:
- Blocca il bersaglio, (con l'UZO, il periscopio inquadrando il bersaglio e cliccando il tasto "L" della tastiera oppure lo bloccate sulla mappa
- date il comando "uomini al pezzo di coperta" e adesso godetevi lo spettacolo che verrà scatenato della italiche artiglierie.
Vi ricordo che il Cagni è dotato di due pezzi da 100mm, mentre il Calvi da due pezzi da ben 120mm

7) Perchè nel museo alcune navi non sono visualizzate o sono visualizzate in modo errato?

Il Database delle unità di Regia Marina è stato creato tenendo conto delle unità già pronte ma anche di quelle che sono in stato avanzato di realizzazione e che per queste non potevao essere rilasciate in modo contemporaneo al pacchetto.
Quindi non si tratta di un Bug del pacchetto, ma semplicemente di una promessa per sviluppi futuri.

8) Ma nel pacchetto sono state inserite delle voci in italiano?

Si, sono state inserite, per poterle "ascoltare" dovete scegliere nel menù configurazioni realismol' opzione "Traduci Voci" su off
In caso contrario le voci saranno in inglese.

9) Perchè tra le voci in italiano, ogni tanto compare una voce tedesca?

Perchè allo stato attuale le voci sono state "tradotte" in italiano al 95%

10) Come si effettua il rifornimento, sono vicino alla nave cisterna, ma non succede nulla

Quando vi troverete in prossimità del punto indicato, (circa 5 miglia) dovrete lanciare il messaggio radio convenuto di richiesta rifornimento, quindi procedere in direzione del punto, fino all'avvistamento della nave cisterna o dell'unità predisposta. Dovrete accostarvi ad essa da poppa, procedendo a velocità molto ridotta, ed affiancandola alla sua destra, a non più di 10 metri, per quindi fermarvi, quando inizierà il rifornimento.
Dovrete mantenervi pressochè immobili, rispetto al rifornitore, procedendo, se necessario a brevi manovre a velocità minima, avanti od indietro, a seconda delle necessità, in modo tale da rimanere nella sagoma della nave.
Il rifornimento da anche rifornimento siluri e munizioni. .
Il rifornimento completo richiede molto tempo, con un rateo di circa il 10% ogni 40'.

APPENDICE

QUOTE MASSIME DEI BATTELLI

Classe	Serie o Nome Battello	Note	Quota
Classe 600	Acciao		**240-250**
	Ascianghi	Lievi – Danni Limitati	**260**
	Perla	Pesanti – Danni Scafo	**270**
	Sirena	Quota di Collasso	**280**
Calvi	Calvi		**280**
	Finzi	Lievi – Danni Limitati	**290-300**
	Tazzoli	Pesanti – Danni Scafo	**310**
		Quota di Collasso	**320**
Ammiragli	Cagni		**310**
		Lievi – Danni Limitati	**320**
		Pesanti – Danni Scafo	**320-328**
		Quota di Collasso	**330-350**
CB			**110**
		Pesanti – Danni Scafo	**120**
		Quota di Collasso	**125**

* Le quote sono puramente indicative e variabili da immersione a immersione, per fare un esempio il Cagni implode per la maggior parte delle volte a 330 metri, raramente è arrivato sino a 350 metri.

** In alcuni casi l'avviso accuso è accompagnato da una lieve falla

*** Per cercare di uniformare in qualche modo le prove di immersione, le quote sono state ottenute andando subito alla quota in verde con velocità di 2/3 e stato scafo al 100%, sembra che se il battello sia a motori fermi le profondità diminuiscono di circa dieci metri; ad esempio il Calvi a motori spenti implode tra i 310 e i 320 metri.

**** Se con il CB ci si spinge direttamente a 125 metri esso implode senza preavviso.

Faq a cura del **C.te Simone**: simonart@aliceposta.it

Appendice a cura del **C.te Leon X:** turboc@libero.it