

Libera traduzione ed adattamento in italiano di un articolo dell'utente *Vergilius* del forum *Axis & Allies Forumini*:

### Tipologie principali di flotte.

I principali tipi di flotte possono essere divisi in: "Swarm Builds", "Air Builds", "BB Builds", e "Mixed Builds".

Nel classificare un tipo di flotta si fa riferimento alla tipologia di unità predominante. In generale si può dire che una flotta è una BB Builds o una Air Builds quando il 50%, o più, delle sue unità sono destinate ad un particolare obiettivo strategico o ad un caratteristico tipo di unità. Una flotta mista ha generalmente due o tre tipi di unità prevalenti presenti in svariate unità. Ad esempio i 37 punti della *Caio Duilio* con un gruppo di incrociatori e cacciatorpediniere e qualche aereo danno una buona combinazione per una Mixed Builds che agisce però a livello operativo come una flotta Swarm Builds.

#### **Swarm Builds** (*basata su una moltitudine di unità*).

Una flotta di questo tipo si basa principalmente sul massimo numero di unità, per un dato tipo, come ad esempio cacciatorpediniere, sommergibili o aerei. L'obiettivo è semplicemente quello di sopraffare l'avversario con un numero di unità tale che egli non possa contrastare.

Una flottiglia di cacciatorpediniere con i loro siluri possono essere letali contro una corazzata in quanto si hanno un gran numero di unità che una nave da battaglia, con il suo armamento principale, secondario ed in alcuni casi terziario, non può ingaggiare contemporaneamente. I sommergibili richiedono capacità ASW (*anti submarine warfare*) per essere colpiti e, siccome le unità ASW sono piuttosto fragili, è possibile eliminarle facilmente e quindi lasciare campo libero ai sommergibili di agire, o semplicemente dislocare un numero maggiore di sommergibili rispetto ai cacciatorpediniere dislocati dal nostro avversario in modo che egli non riesca ad intercettarli tutti.

Alcune combinazioni di flotte di tipo Swarm.

1.A Destroyer/Cruiser swarm: un largo numero di cacciatorpediniere per sopravanzare in numero l'avversario con una aliquota di incrociatori fino a raggiungere il limite di punti stabilito per la partita. Questa costruzione si adatta a tutte le nazioni presenti in War at Sea. Flotte di tipo Swarm possono essere usate sia come "smoke fleet" (ossia con un certo numero di unità dotate della capacità di estendere cortine fumogene) nei casi in cui si perda l'iniziativa, oppure flotte dalle spiccate capacità di acquisire l'iniziativa se si schierano quegli incrociatori con abilità speciale Flottilla Leader.

1.B Long-Lance Swarm: questa configurazione è ad appannaggio del solo Giappone in quanto solo le sue unità godono della abilità speciale Long-Lance Torpedoes. Generalmente questa configurazione lavora meglio come flotta di iniziativa in quanto, muovendo per primi, si ha la possibilità di portare le proprie unità in posizione di lancio dei temibili siluri Long-Lance.

1.C UK/Commonwealth Torp Fleet: il Regno Unito e le altre nazioni del Commonwealth

## Varie tipologie di flotte in War at Sea

Scritto da Mimmo

Giovedì 21 Luglio 2011 08:13

---

dispongono di una gran quantità di incrociatori con capacità silurante 2-2-1. Una combinazione di questi incrociatori con gli eccellenti cacciatorpediniere inglesi consentono di fronteggiare al meglio flotte imperniate sulle corazzate. Dal momento che una flotta Swarm è normalmente debole contro una offesa portata dall'aria, il Regno Unito ha il beneficio dei buoni incrociatori classe *Dido*

(9 punti), e l'abilità speciale Close Escort del cacciatorpediniere

*Arunta*

. Questa configurazione può essere giocata sia come Smoke Fleet sia come flotta che predilige l'iniziativa.

1.D Objective Rush Fleet: una flotta di questo tipo è incentrata su quelle unità che hanno come abilità speciale tutte quelle abilità che danno punti extra movimento e quelle unità dotate della Establish Screen che consente di portare più facilmente altre unità in zona obiettivo. Queste unità si portano in zona obiettivo già al secondo turno piuttosto che al terzo. Questo costringe l'avversario a cedere l'obiettivo, oppure di procedere a tutta forza esponendosi ad eventuali contrattacchi. Dal momento che questo tipo di flotte sono basate su gruppi di unità siluranti, le navi nemiche sono ora nel raggio ideale di azione delle nostre unità senza che quelle avversarie abbiano un adeguato spazio di manovra, se non quello di allontanarsi rinunciando così all'obiettivo.

Se l'avversario rinuncia all'obiettivo esse saranno inoltre in posizione ideale di attacco al turno 3 di gioco. In altre parole, si tratta di una flotta molto importante, essa può essere incredibilmente efficace, soprattutto quando impostata su unità italiane e francesi, cosa che molti giocatori, e soprattutto i principianti, hanno la tendenza a sottovalutare.

1.E Smoke Fleet: l'uso delle cortine fumogene può essere utilizzato da diversi tipi di flotte al fine di creare una certa efficacia, è anche possibile dedicare una certa porzione della flotta ad unità che dispongono della abilità Lay Smoke Screen e Sharpshooter. La maggior parte delle volte questa flotta funzionerà come una Swarm, ma, ad esempio, includendo la italiana

*Littorio*

o la sovietica

*Sovyetskiy Soyuz*

essa si avvicinerà molto ad una flotta di tipo BB builds. L'Italia, il Regno Unito e gli Stati Uniti sono nazioni molto efficaci in questo tipo di flotte ma tutte le altre nazioni hanno anch'esse almeno un cacciatorpediniere dotato della Lay Smoke Screen.

2.A Sub swarm: utilizzare un gran numero di sommergibili per sopraffare il nemico.

2.B Kondor/Sub Swarm: una configurazione disponibile solo per il giocatore tedesco. Consiste in una flotta impostata principalmente su un largo numero di *FW 200*

*Kondor*

associati ad una flottiglia di sommergibili al fine di eliminare gli eventuali cacciatorpediniere avversari utilizzando l'abilità Antiship Missile del Kondor, lasciando così campo libero ai nostri sommergibili che vengono ulteriormente potenziati in attacco dalla abilità del Kondor Pinpointer.

3. PT Boat Swarm: le americane *PT Boat*, le tedesche *S-Boat*, e le sovrapprezzate italiane *Mot*

### *or Torpedo Boat*

(i famosi MAS) possono essere utilizzate in gran numero per sopraffare l'avversario. Questo tipo di battelli si muovono rapidamente (3 zone di mare), possono entrare in zone di mare insulari e possono facilmente tendere imboscate al naviglio nemico. Come negli altri tipi di flotte Swarm vengono, in questo modo, presentati numerosi bersagli all'avversario. Questo tipo di imbarcazioni causano inoltre un 33% di salve a vuoto da parte dell'avversario grazie alla abilità speciale High-Speed Evasion. Di contro i loro siluri possono essere evitati dalle navi avversarie ed esse sono molto vulnerabili contro gli attacchi aerei dei bombardieri a tuffo o di pattuglia (Patrol Bomber).

### **Air Builds.**

Le flotte incentrate su di una massiccia componente aerea sono più diversificate rispetto ai tipi visti precedentemente.

Si può dire che si possono suddividere principalmente secondo le seguenti tipologie.

1. Carrier + Land Swarm: massimizzare la base a terra ed includere qualche portaerei. L'idea è semplicemente quella di portare così tanti aerei che da sopravanzare in numero la difesa antiaerea dell'avversario e evitare la sua principale difesa da caccia. Questa flotta è estremamente leggera per quanto riguarda le unità di superficie, al massimo una nave di scorta per ogni portaerei. L'obiettivo è di solito a distruggere la flotta nemica di superficie e cogliere un unico obiettivo, difficilmente si riuscirà a fare qualcosa di più. Dato che i velivoli di base a terra devono stare fermi un turno per il riarmo dopo ogni missione, le capacità di attacco andranno massimizzate durante il primo, terzo e quinto turno.
2. Carrier Main Force: questo tipo di flotta al suo perno sulle portaerei i cui aerei sono più efficaci rispetto a quelli di base a terra e sono sempre operativi ad ogni turno senza dover restare fermi per il riarmo. Le portaerei in questo caso dovranno avere la massima scorta possibile in base ai punti rimanenti a disposizione. Nel caso in cui poi una portaerei venga affondata gli eventuali aerei superstiti potranno essere riassegnati alla base a terra.
3. Air Support: praticamente una flotta mista "Mixed Build" con una componente aerea di base a terra da impiegare come supporto al grosso della flotta. Il massimo di questa configurazione sarebbe quella di avere due aerei dello stesso tipo dislocati a terra in modo da averli alternativamente disponibili, uno per ogni turno, mentre l'altro resta a terra per il riarmo.

### **BB Builds.**

Le corazzate come il cuore della flotta. Anche in questo caso si hanno diverse opzioni, è possibile dislocare navi da battaglia molto potenti o costose oppure un numero maggiore di corazzate di seconda linea perché meno costose. Ad esempio dove due *Musashi* costano ben 132 punti o due

*Iowa*

costano 136, la

*Tennessee*

con l'

## Varie tipologie di flotte in War at Sea

Scritto da Mimmo  
Giovedì 21 Luglio 2011 08:13

---

*Arizona*

e la

*West Virginia*

costano 134 punti, due

*Dunkerque*

ed una

*Richelieu*

costano “solo” 126 punti. A seguire, con i punti rimanenti, andranno schierate unità di scorta in quanto il compito offensivo principale è già assegnato alla squadra da battaglia.