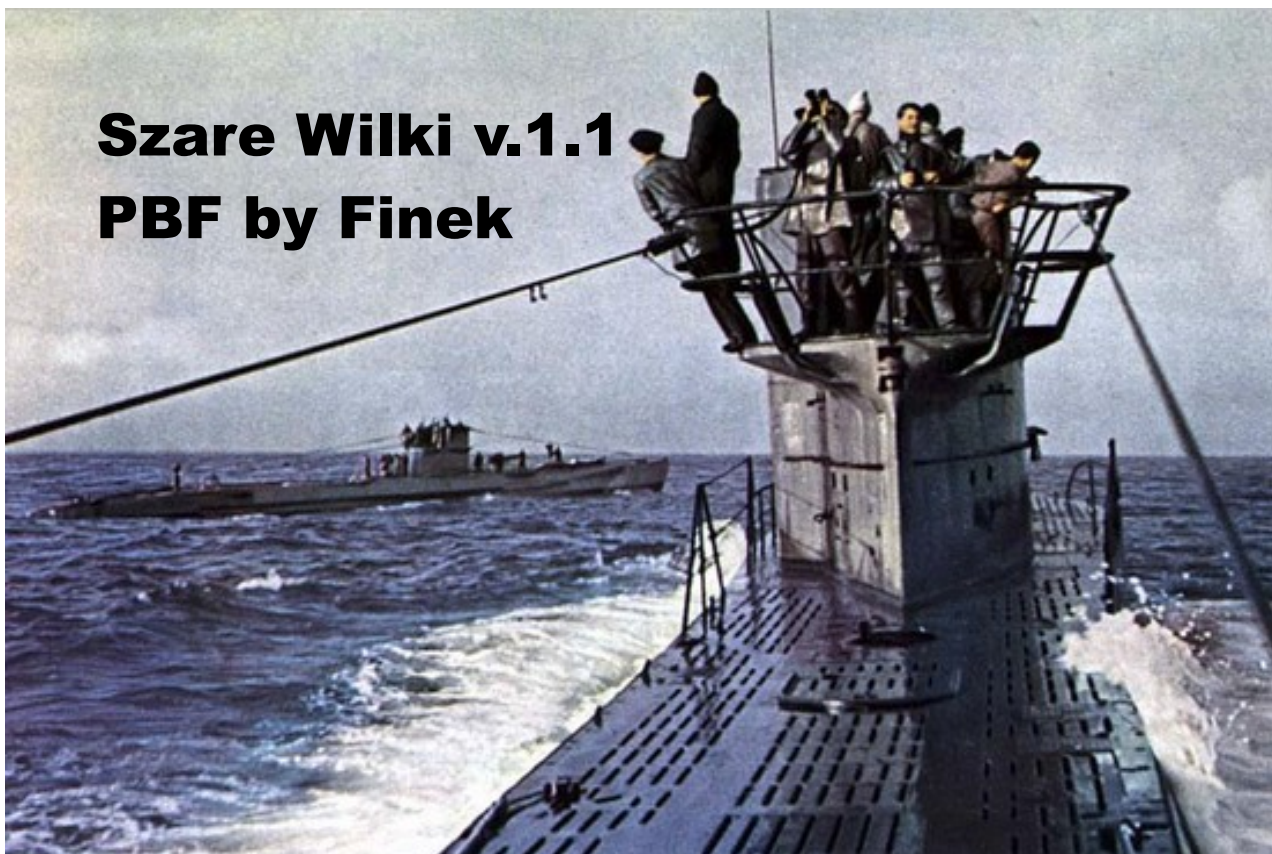


Szare Wilki v.1.1

PBF by Finek



1.0 Wstęp

Szare Wilki są grą forumową prowadzoną przez Finka, stworzoną dla klanu Polishseamen. Jest to gra o dowodzeniu U-Bootami, przedstawioną w poziomie taktycznym. Celem graczy jest zatopienie jak największego tonażu alianckich okrętów, jak to tylko możliwe.

2.0 Jak grać

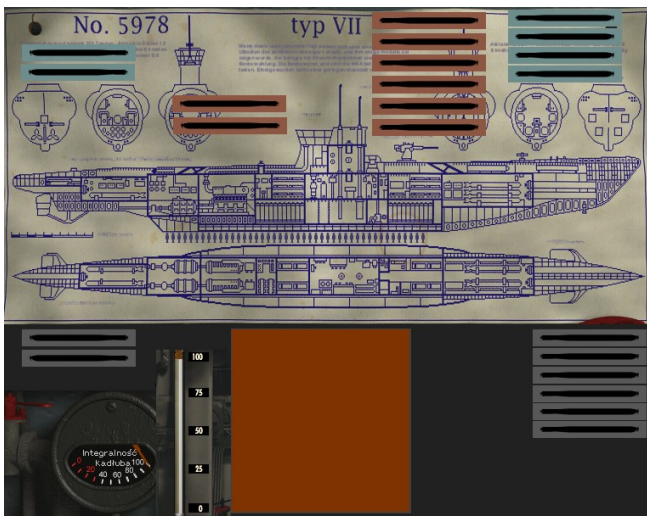
Celem gry jest przeprowadzenie patroli jako dowódca Niemieckiego U-Boota. Miara sukcesu patrolu, oznaczoną zatopionym tonażem są awanse, otrzymywanie cennych odznaczeń i coraz lepszych okrętów. Każda kariera kończy się śmiercią kapitana, wzięciem go do niewoli lub po zakończeniu największych bitew konwojowych w 1943. Aby wziąć udział w grze należy podjąć następujące kroki:

- 1) Zgłosić się do PL_CMDR Blue R'a (zwanego dalej Finkiem) z chęcią udziału oraz nazwiskiem kapitana, którego odgrywamy.
- 2) Finek wyznaczy graczowi U-Boota, którym gracz będzie dowodził, wraz z numerem oraz termin pierwszego patrolu (rundę) oraz zadanie. Gracz może dokonać pewnych zmian, opisanych dalej [patrz. 3.0]
- 3) Gracz uczestniczy w kolejnych rundach (każda ma podany termin wydania rozkazów) podczas których U-Boot bierze udział w patrolu lub stoi w remoncie w bazie [patrz 4.0 oraz 3.0]
- 4) W przypadku rezygnacji z gry *savoir-vire* wymaga, aby zgłosić to do Finka, a najlepiej dokończyć też aktualny patrol, aby nie uprzykrzać gry innym graczom.

3.0 U-Boot i baza

Gdy okręt spoczywa w bazie (przed pierwszym patrolem lub pomiędzy patrolami) gracz otrzymuje wiadomość, kiedy wyrusza w następny patrol i dokąd. Gracz może dokonać zmian w ładowanych torpedach lub też starać się o nowszy model U-Boota, jeżeli posiada taką możliwość.

Jeżeli gracz nie posiada U-Boota (pierwszy patrol lub uszkodzenia, które wymagały złomowania poprzedniego) gracz otrzymuje losowo nowy okręt spośród dostępnych w danym roku. Okręt i jego numer przekazuje Finek.



Gracz przed patrolem otrzymuje domyślny ładunek torped oraz informację ile torped może wymienić na pokładzie.

Torpedy parogazowe są (zwłaszcza w pierwszym okresie wojny) skuteczniejsze podczas ataków, ale mogą zdradzić pozycje gracza podczas ataków za dnia i tym samym ułatwić aliantom atak. W późniejszym okresie torpedy elektryczne zrównują się osiąganiami z parogazowymi.

Pociski do działa składowane są w paczkach (około 25 pocisków na paczkę).

Torpedy mogą być składowane w magazynach wewnętrznych oraz zewnętrznych.

Z lewej: Panel U-Boota gracza z ładunkiem pocisków.

Ponieważ torpedy elektryczne wymagają częstego serwisowania, aby zacząć patrol z taką torpedą w wyrzutni, należy zostawić jedno wolne miejsce w magazynach wewnętrznych, dla wyładowania i serwisowania torpedy.

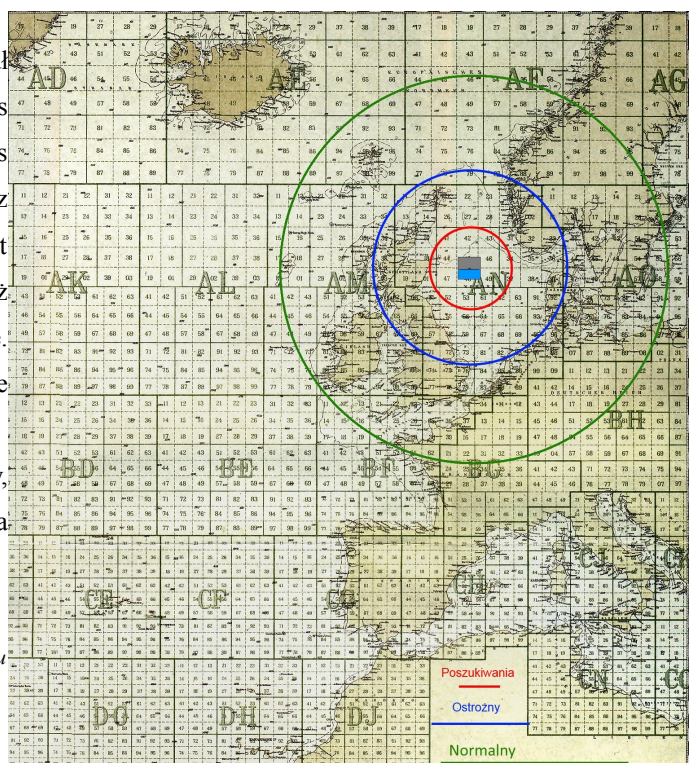
Wyżsi rangą kapitanowie czasami dostają możliwość wysłania prośby o udanie się w rejs na konkretny patrol i może wówczas skorzystać z prawa wyboru rodzaju następnego patrolu.

Po powrocie do bazy z patrolu U-Boot trafia do doku, gdzie jest tankowany i naprawiany. Czas postoju w doku zależy od stopnia uszkodzeń. Jeżeli stopień uszkodzeń nie pozwala na naprawę okrętu gracz zostaje przeniesiony wraz z załogą na nowy okręt. Jeżeli patrol był udany, gracz może dostać odznaczenia, a załoga oraz oficerowie mogą zwiększyć swoje doświadczenie. Jeżeli 1 oficer na pokładzie jest doświadczonym oficerem może zostać przeniesiony na swój własny okręt. Gracz również może zdobywać doświadczenie, zdobywając coraz większe możliwości działania.

4.0 Patrol

U-Boot będący na patrolu bierze udział w określonej liczbie rund (trwających 3 dni) podczas których ma szansę na spotkanie z wrogiem. Podczas każdej rundy gracz bierze udział w spotkaniach [patrz 4.1], po których gracz wybiera, gdzie kieruje się U-Boot oraz czy porusza się ostrożnie, z normalnie, czy też poszukuje wroga podczas poruszania się po mapie. Pozycje U-Bootów graczy są przedstawiane na mapie taktycznej w każdej turze.

Gracz w każdej turze jest informowany, jak daleko może oddalić się od bazy, aby paliwa wystarczyło na powrót.



Z prawej: Mapa taktyczna wraz z zasięgiem ruchu

U-Boota z trzema prędkościami:

Podczas poszukiwań (czerwony)

Podczas ostrożnego ruchu (niebieski)

Podczas normalnego ruchu (zielony)

4.1 Spotkania

Na każdym spotkaniu gracz otrzymuje informację, co spotkał, porę dnia oraz czy on jest atakowany lub też, czy może zaatakować. W przypadku ataku na gracza, gracz decyduje jaką taktykę powstrzymania wroga chce przyjąć (podane w opisie wydarzenia), a w przypadku możliwości ataku, gracz decyduje, jaki cel i w jaki sposób zaatakować. Jeżeli spotkanie nastąpi podczas dnia i celem nie jest okręt wojenny, gracz może próbować śledzić cel do zapadnięcia zmroku, ale ryzykuje (33% szans), że zgubi cel. Za dnia gracz może zaatakować z działa nieeskortowane statki lub też zaatakować z peryskopowej. W nocy gracz może zaatakować torpedami z zanurzenia lub na powierzchni oraz zaatakować z działa nieeskortowane statki.

W każdym ataku gracz może zużyć wszystkie torpedy, jakie ma w wyrzutniach oraz do 2 ładunków pocisków. Po ataku gracza następuje próba kontratak eskorty. Jeżeli U-Boot przetrwa kontratak (lub ten w ogóle nie wystąpił), załoga stara się prowizorycznie naprawić uszkodzenia (jeżeli występują) i gracz może próbować kontynuować atak, jeżeli podczas spotkania nie zatopi wszystkich jednostek.

Gracz może zdecydować się na pościg, który jest rozstrzygany jako nowe spotkanie. Jeżeli cel nie został uszkodzony, pościg ma 33% szans porażki. Konwój jest traktowany zawsze jako nieuszkodzony, ale pojedyncze statki konwoju, które wypadną z konwoju na skutek uszkodzeń mogą być śledzone ze 100% skutecznością, za cenę utraty kontaktu z konwojem.

Podczas pościgu gracz może dowolnie przeładować torpedy z magazynów wewnętrznych do wyrzutni, po czym znów zaatakować. Ścigane jednostki mogą jednak ściągnąć eskortę i nawet jeżeli wcześniej płynęły bez eskorty przed drugim atakiem mogą otrzymać osłonę.

Jeżeli gracz znajduje się w zasięgu ruchu w trybie poszukiwania od gracza, który znalazł konwój, gracz może dołączyć do pościgu na tych samych zasadach, co gracz śledzący konwój. Jeżeli ten jednak zgubi konwój, szanse na porażkę pościgu dołączającego gracza wzrastają do 66%.

Gdy spotkanie zostanie zakończone, gracz kontynuuje swój patrol. Jeżeli spotkanie nie jest atakiem na gracza, gracz może z niego dobrowolnie zrezygnować i kontynuować patrol.

4.2 Walka

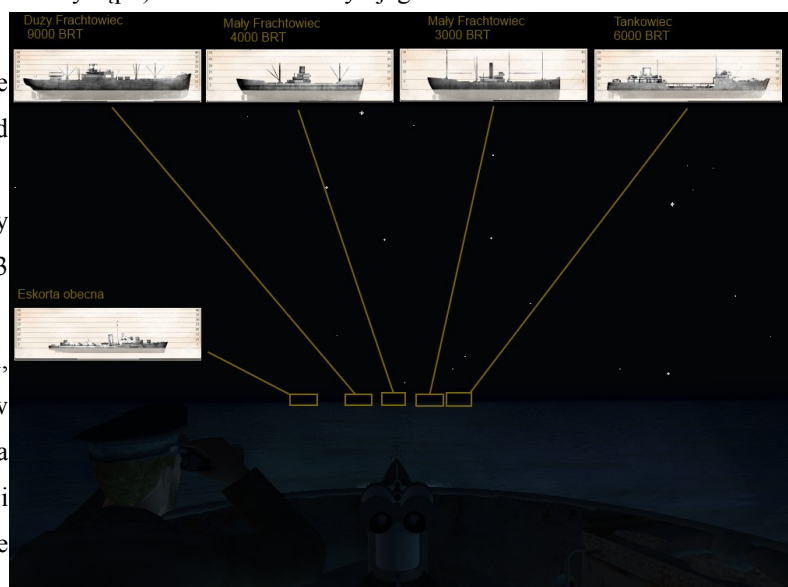
Gracz decyduje w jaki sposób chce zaatakować cel, po czym następuje atak U-Boota, po którym następuje próba wykrycia U-Boota przez eskortę (jeżeli występuje) oraz atak eskorty (jeżeli U-Boot został wykryty). Gracz zostaje po ataku poinformowany o wyniku ataku oraz (jeżeli wystąpił) kontratak eskorty i jego skuteczności.

Wyjątki:

Podczas ataku na bliskim zasięgu, wykrycie i kontratak eskorty może nastąpić przed atakiem

Podczas ataku na samotny, nieeskortowany cel, gracz może w 1 spotkaniu wykonać 3 ataki:

zaatakować dziobowymi wyrzutniami, rufowymi wyrzutniami i/lub z działa w dowolnej kolejności i decydować się na kolejny atak po poznaniu skuteczności wcześniejszego ataku. Ataki takie są zawsze traktowane jako ataki z bliskiego zasięgu.



Gracz przystępując do ataku wybiera formę ataku oraz odległość z której chce atakować (blisko, średnio daleko, z maksymalnego zasięgu torped) (im bliżej, tym większe szanse). Ataki są łatwiejsze jeżeli:

- a) gracz atakuje torpedami nocą na powierzchni
- b) gracz jest doświadczony w atakach

Ataki są mniej skuteczne, jeżeli:

- a) załoga jest niewyszkolona
- b) dowódca jest ranny
- c) większość załogi jest ciężko ranna lub zabita
- d) U-Boot jednocześnie atakuje z dziobowych i rufowych wyrzutni torpedowych
- e) Atak jest wykonywany torpedami elektrycznymi na średnio daleki dystans lub maksymalny zasięg torped.

Każda torpeda, która trafi w cel, jest testowana przez Finka na niewypał, a te, które wybuchną zadają 1-4 obrażeń. Jedna paczka amunicji zadaje 1-2 obrażenia (większe szanse na 2 obrażenia dla działa 105mm na IX). Aby zatopić okręt wojenny (krążownik, lotniskowiec, pancernik), należy zadać mu trafienia za 6 punktów obrażeń. Statki powyżej 10 000 BRT zatoną, jeżeli otrzymają 4 punkty obrażeń, statki pomiędzy 5000, a 9999 BRT zatoną, jak otrzymają 3 punkty obrażeń, a mniejsze jak otrzymają 2 punkty obrażeń.

Po każdym ataku w obecności eskorty (lub przed atakiem w przypadku ataku na bliski dystans), eskorta próbuje odnaleźć U-Boota. Skuteczność detekcji rośnie wraz z latami wojny.

U-Boota trudniej znaleźć jeżeli:

- a) Atakowany jest konwój, a eskorta jest skupiona na innym U-Boocie
- b) Dowódca jest doświadczony w ucieczce przed eskortowcami
- c) atak nastąpił z maksymalnego zasięgu torped.

U-Boota jest łatwiej znaleźć jeżeli:

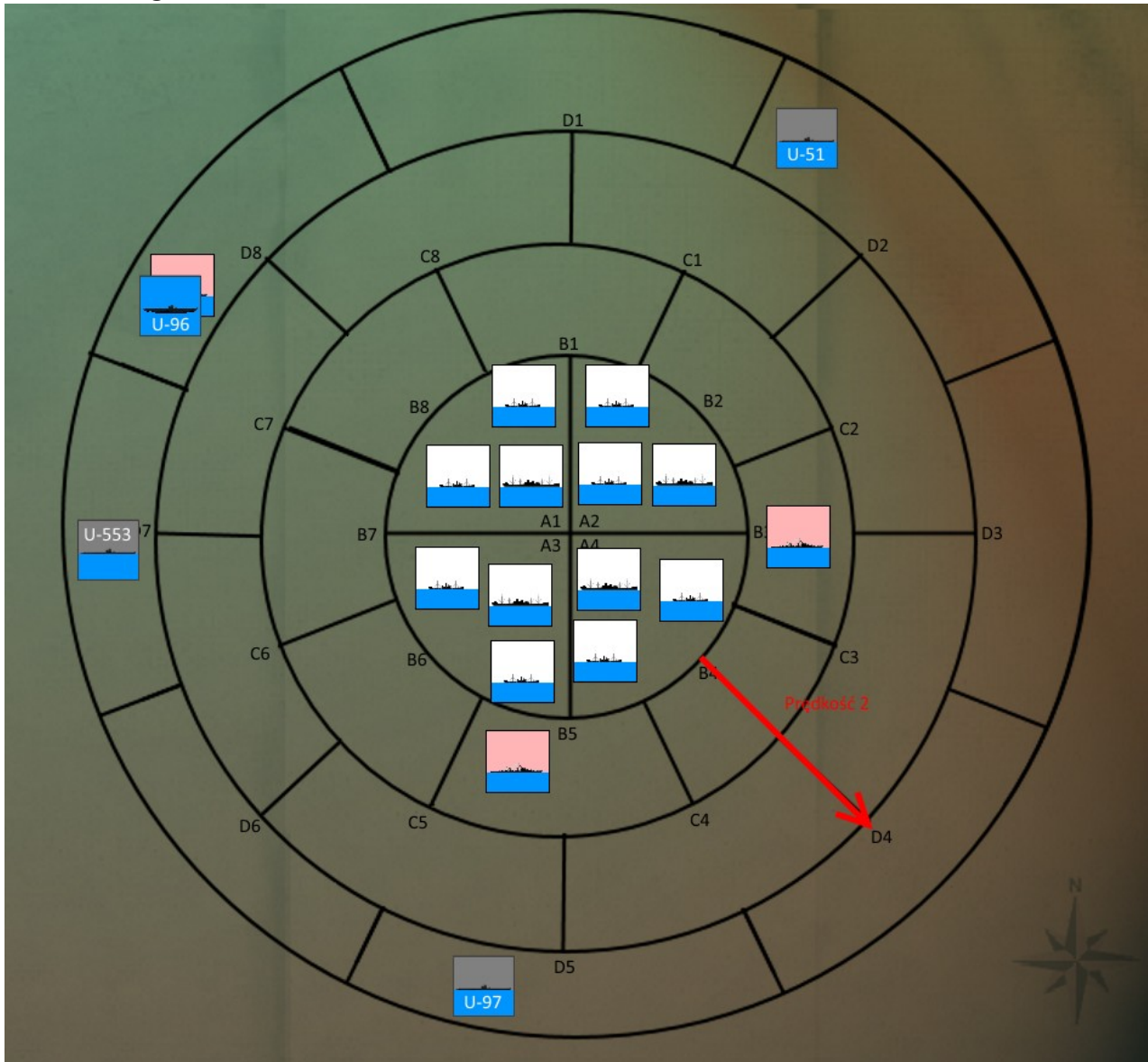
- a) dowódca jest ranny
- b) pierwszy oficer jest ranny
- c) uszkodzone są zbiorniki paliwa
- d) gracz próbował zaatakować okręt wojenny (eszkorta jest lepiej wyszkolona)
- e) Atakowano za dnia torpedami parogazowymi
- f) atakowano na bliski dystans
- g) atakowano w nocy na powierzchni, a eskorta wyposażona jest w radar
- f) dużo manewrowano, aby wystrzelić zarówno z dziobowych, jak i rufowych wyrzutni torpedowych

Po wykryciu U-Boot jest atakowany, a obrażenia są zwiększane jeżeli:

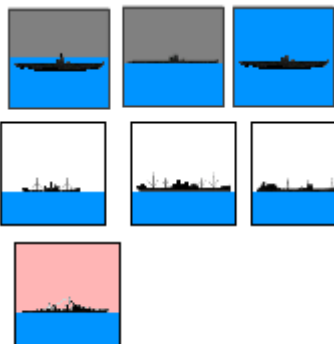
- a) uszkodzone są zbiorniki paliwa (ah, ta plama ropy na powierzchni)
- b) okręt jest pozbawiony hydrofonów
- c) okręt ma uszkodzone baterie lub silniki elektryczne
- d) okręt atakował na powierzchni

Po zadaniu obrażeń (także ranienia załogi) następuje kolejna próba wykrycia U-Boota, w której pomijamy wpływ ataku na powierzchni i wystrzelonych torped. Jeżeli U-Boot zgubił prześladowców, Finek przedstawia opis spotkania i rezultat ataku oraz poszukiwań przez eskortę oraz możliwą kontynuację spotkania (jeżeli występuje).

5.0 Atak wilczego stada



Atak wilczym stadem różni się od standardowej procedury ataku. Zanim gracz otrzyma ekran spotkania, U-Boot musi zająć pozycję do ataku na mapie taktycznej. Mapa taktyczna jest podzielona na pola rozłożone w okręgu względem konwoju oraz pole zewnętrzne (poza konwojem). Na ekranie znajdują się:



U-Booty (od lewej: na głębokości peryskopowej, wynurzony, zanurzony głęboko).

Pozycja U-Boota wpływa na jego prędkość i zdolność do wykrywania i ataków.

Statki handlowe (od lewej: mały statek handlowy (do 5000 BRT), duży statek handlowy (powyżej 5000 BRT) oraz tankowiec). Ich wielkość jest przybliżona.

Po dokładnym rozpoznaniu może okazać się, że cel ma inny tonaż. Nie są to wszystkie statki w konwoju, a tylko te, biorące udział w aktualnej rundzie ataku.

Eskortowce (od korwet do niszczycieli), które będą próbowały obronić konwój przed aktualnym atakiem. Nie jest to cała eskorta konwoju, a tylko te jednostki, które biorą udział w aktualnej rundzie walki.

Na ekranie znajduje się też strzałka wskazująca na kurs i prędkość konwoju. Prędkość jednostek jest następująca:

0-1 węzeł – prędkość 0 [osiągana przez U-Booty idące na cichym biegu]

2-3 węzły – prędkość 1, 4-6 węzłów – prędkość 2 [osiągana przez zanurzone U-Booty]

7-9 węzłów – prędkość 3, 10-12 węzłów prędkość 4

13-15 węzłów – prędkość 5 [osiągana przez wynurzone U-Booty], itd. (co 3 węzły)

Eskorta może wykrywać wynurzonego U-Boot na 2 pola, zanurzonego na 1 pole. U-Boot na cichym biegu może być wykryty tylko na polu eskortowca, o ile temu powiedzie się test azdyka. Jeżeli eskortowiec wykryje wynurzonego, wcześniej niewykrytego U-Boot na swoim polu, może natychmiast zaatakować (przed turą ataku).

Gracz wybiera sposób poruszania się U-Boot i porusza go maksymalnie o osiąganą prędkość. Następnie wszystkie cele są znoszone do tyłu (względem kursu konwoju) o ilość pól równą prędkości konwoju minus prędkość własna przekazana do „dogadniania”. Np. U-Boot idzie na powierzchni 5 pól, konwój 3 pola. Gracz może przesunąć się o 2 pola, po czym musi „przekazać” 3 pola ruchu, aby utrzymać pole. Jeżeli gracz chce, może przekazać mniej pól na doganianie, wówczas zostaje znoszony przeciwnie do kursu konwoju o liczbę brakujących pól (np. aby wychodząc przed konwój „wdryfować” między frachtowce)

Eskortowce ruszają się równocześnie z graczami. Jeżeli ścigają U-Boot, pozostają z nim, jeżeli zgubiły U-Boot wracają do pierścienia eskorty (pola B), jeżeli są na pierścieniu eskorty istnieje 33% szans, że zostaną na polu, przemieszczają się jedno pole zgodnie lub przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Jeżeli eskortowiec wejdzie na pole wykrytego, wynurzonego U-Boot (ruszając do ataku) U-Boot może dokonać awaryjnego zanurzenia, jako reakcja, a eskortowiec, o ile wykryje U-Boot może zaatakować.

Jednostki które wyjdą na pole zewnętrzne obszaru taktycznego opuszczają pole walki (U-Booty wycofują się z ataku, frachtowce stają się maruderami).

Po ruchu następuje atak przebiegający podobnie do spotkania (gracze również dostaną o ile są w odpowiedniej odległości ekrany celów) Pierwsze atakują U-Booty, następnie atakuje eskorta (U-Booty na powierzchni mają szansę na wykonanie awaryjnego zanurzenia, ale prowadzi to do przerwania ataku). U-Boot wynurzony może atakować za pomocą dział i/lub torped. U-Boot zanurzony na peryskopową może atakować za pomocą torped. U-Boot zanurzony głęboko nie może atakować.

Atak może być przeprowadzony na zasięgu 0 (pole na którym znajduje się U-Boot), określanym jako bliski zasięg (mniej niż 1km), na zasięgu 1, określanym jako zasięg średni (do 3km) oraz na 2 pola, określane jako zasięg daleki (ok. 3-6km)

Gracze atakujący z dalekiego dystansu lub dalekiego i średniego w nocy lub z głębokości peryskopowej oraz atakujący w nocy z użyciem peryskopu (o ile jest źródło światła pozwalające na atak), nie dostają żadnych dodatkowych informacji względem celów

Gracze atakujący z średniego dystansu lub bliskiego w nocy lub z głębokości peryskopowej (ale nie w nocy) dostają informacje o przybliżonej wielkości celów.

Gracze atakujący na bliskim zasięgu za dnia z wynurzenia dostają pełne informacje o nazwie i wielkości celu.

Warunki pogodowe, techniczne i pora dnia mogą ograniczać pole widzenia. Jeżeli cel nie znajduje się w polu widzenia, nie może zostać zaatakowany. Np. Wystąpi mgła ograniczająca widoczność na 1 pole (do około 2km). Gracz nie może atakować celów odległych na 2 pola, ale i sam nie może na takim dystansie zostać zaatakowany.

Eskortowce mogą obrzucać bombami głębinowymi tylko U-Boot znajdującego się na ich polu.

Eskortowce mogą strzelać do wynurzonego U-Boot na zasięgu 0-2 pól. W nocy ich zasięg widzenia spada do 1 pola.

Płatki śniegu (flary) i radary mogą negować kary za warunki pogodowe i widoczność.

Runda ataku wilczego stada kończy się, gdy ostatni U-Boot wycofa się na zewnętrzne pole ekranu taktycznego. Nastąpi wówczas przeładowanie torped i istnieje szansa na kolejną rundę ataku.

6.0 Śmierć gracza

Gdy kapitan gracza polegnie, gracz może zacząć nową karierę, nowym kapitanem, postępując podobnie do punktu 2.0. Zmarły kapitan jest zapisywany na liście chwały wraz z oceną jego działań.

7.0 Kto wygrywa grę?

Eeeee. Nikt. Gramy dla przyjemności. Ale możemy uznać, że osoba, która do końca bitew konwojowych zatopi w 1 karierze największy tonaż i nie wyda niezatopionego U-Boota na pastwę wroga.

8.0 Coś jeszcze?

Eeeeeee.... Jakby co zasady pisane w opisach rund mają pierwszeństwo nad tą instrukcją. I będę starał się je sukcesywnie dopisywać.