

Spis treści

Wstęp	1
Wprowadzenie	2
Wymagania systemowe	2
Instalacja gry	3
Odinstalowanie gry	3
Uruchomienie gry	4
Program konfiguracyjny	4
Konwencje	4
Menu główne	6
Rozgrywanie pojedynczych misji	6
„Menu pojedynczych misji”	6
„Rozpocznij nową misję”	6
„Utwórz misję”	9
„Wybierz zapisaną misję”	14
Powrót z misji	14
Kampania	15
Menu kampanii	15
„Rozpocznij nową kampanię”	15
„Wybierz istniejącą kampanię”	16
Interfejs misji z kampanii	16
Powrót z misji w trybie kampanii	17
Elementy kampanii	18
Wyjście i powrót do kampanii	19
Dowodzenie U-Bootem	20
Przemieszczanie się po pokładzie U-Bootu	20
Czas oraz kompresja czasu	21
Dziennik wiadomości	22

Przesuwane panele sterowania	23
Stanowisko peryskopu	26
Ekran nawigacyjny	29
Kontrola steru	38
System kontroli odpalania torped	45
Ekran stanu torped	53
Stanowisko UZO	60
Stanowisko mostka	61
Działo pokładowe	62
Karabiny przeciwlotnicze	64
Widok zewnętrzny	65
Kabina radiowa	66
Stanowisko hydrofonów	68
Stanowisko radarowe	71
Stanowisko kontroli uszkodzeń	73
Kajuta kapitana	77
Misje treningowe	80
Misja treningowa 1: Interfejs, ster i nawigacja	80
Misja treningowa 2: Ataki torpedowe	93
Misja treningowa 3: Broń i nawodne ataki torpedowe	102
Dane o uzbrojeniu	109
Wyposażenie torped	109
Działa pokładowe	113
Karabiny przeciwlotnicze	113
Muzeum	116
Opcje gry	118
Skróty klawiszowe	122
Twórcy gry	125

Informacja od polskiego zespołu lokalizacyjnego

Dziękujemy Państwu za zakup naszego produktu. Aby spełnić wszelkie Państwa oczekiwania postanowiliśmy umieścić na płycie z grą w katalogu „Filmy” oryginalne sekwencje filmowe z wypowiedziami Erich’a Topp’a. Ta fascynująca postać w sposób niezwykle barwny przekazuje swe odczucia związane z służbą na okrętach podwodnych w okresie II wojny światowej.

Lokalizacja tego tytułu sprawiła nam wiele radości. Mamy nadzieję że i Państwu Silent Hunter 2 zapewni wiele godzin wspaniałej, niezapomnianej rozrywki.

Życzymy pyjemnej zabawy oraz tylu samo wynurzeń co zanurzeń.

Zespół lokalizacyjny PLAY-IT

W walce przeciwko obcej żegludze towarowej, czyli w próbach zniszczenia systemu handlu morskiego wroga, szczególnego znaczenia nabiera łódź podwodna, której wykorzystywanie w akcjach bojowych pozwala rzucić wyzwanie nieprzyjacielskiej dominacji na morzach i oceanach. Oznacza to, że stałe używanie okrętów podwodnych w skutecznym eliminowaniu statków handlowych przeciwnika ma - ze strategicznego punktu widzenia - decydujący wpływ na losy wojny, bowiem dla wroga, który jest silnie uzależniony od handlu morskiego, utrata kontroli nad własną żeglugą towarową oznacza klęskę w prowadzonych działaniach zbrojnych.

Z podręcznika dowódcy
U-Boota (wydanie z roku 1943)

Witamy!

SILENT HUNTER II to długo oczekiwana kontynuacja gry Silent Hunter, najlepiej sprzedającego się symulatora łodzi podwodnej w historii gier komputerowych. W porównaniu z oryginałem nowa gra oferuje wiele ulepszeń, w tym środowiska renderowane w trybie trójwymiarowym, 32-bitową grafikę, wspaniałe dźwięki,

precyzyjne oddanie rzeczywistego zachowania się ciał stałych w wodzie oraz liczne usprawnienia interfejsu użytkownika.

SILENT HUNTER II przeniesie Cię na lodowate wody Północnego Atlantyku, gdzie w służbie niemieckiej Kriegsmarine obejmiesz dowództwo nad U-Bootem. W bitwie o Atlantyk zmierzysz się z siłami amerykańskim i brytyjskim, usiłując przerwać beczenny łańcuch dostaw zapasów i broni dla aliantów walczących na licznych frontach Europy.

Czy będziesz w stanie wygrać z historią i przetrwasz całą wojnę na stanowisku kapitana U-Boota? Czy dołączysz do grona największych bohaterów marynarki wojennej, czy też raczej powiększysz ponurą statystykę zgonów? Czy Twój mundur ozdobi Żelazny Krzyż, czy tylko kilka kępek wodorostów?

Przekonasz się, grając w SILENT HUNTER II!

Wprowadzenie

Informacje zawarte w tej części instrukcji mają za zadanie umożliwić początkującym graczom łatwe rozpoczęcie pracy z grą SILENT HUNTER II. Osoby, które dobrze opanowały tajniki gry w poprzednią część symulatora - Silent Hunter - również powinny się zapoznać z treścią niniejszego rozdziału, aby odświeżyć lub rozszerzyć swoją wiedzę na temat zasad prowadzenia rozgrywki.

Wymagania systemowe

Gra SILENT HUNTER II jest przeznaczona dla systemu Windows 95/98 oraz Windows ME.:

Pentium II 266 MHz lub szybszy,

64 MB pamięci RAM,

650 MB wolnego, nieskompresowanego miejsca na twardym dysku,

napęd CD-ROM x8 lub szybszy (albo DVD-ROM x1 lub szybszy),

biblioteki DirectX 8.0. lub nowsze (dostępne na płycie z grą),

karta graficzna z akceleratorem 3D z 16 MB pamięci wideo RAM (zgodna z Direct3D),

karta dźwiękowa zgodna z DirectSound,

program QuickTime 4.0. lub nowszy (dostępny na płycie z grą).

Konfiguracja zalecana:

Pentium II 600 MHz lub szybszy,

128 MB pamięci RAM,

karta graficzna z akceleratorem 3D z 32 MB pamięci wideo RAM,

karta dźwiękowa zgodna z DirectSound i obsługująca akcelerację DirectSound3D.

Instalacja gry

Aby rozpocząć pracę z programem, gra SILENT HUNTER II musi być najpierw zainstalowana. W tym celu umieść płytę z grą SILENT HUNTER II i zaczekaj, aż na monitorze pojawi się ekran powitalny. Kliknij na przycisku INSTALUJ, a następnie wykonuj polecenia, które będą wyświetlane na ekranie podczas procesu instalacji. Jeżeli funkcja autouruchamiania jest wyłączona, możesz ręcznie uruchomić program instalacyjny. Kliknij na przycisku START na pasku zadań, wybierz z listy pozycję „Programy”, a następnie otwórz ekran Eksploratora Windows. Kliknij na ikonie z grą SILENT HUNTER II - wyświetli się lista plików dostępnych na płycie. Aby uruchomić program instalacyjny, odśledź i kliknij dwukrotnie na ikonie „Setup.exe”.

Odinstalowanie gry

Aby odinstalować program, z menu gry SILENT HUNTER II wybierz pozycję „Odinstaluj”. Grę możesz odinstalować także ręcznie. Kliknij na przycisku START na pasku zadań, wybierz z listy pozycję „Ustawienia”, otwórz ekran Panelu sterowania, kliknij na ikonie „Dodaj/Usuń programy”, lewym przyciskiem myszy podświetl na liście grę SILENT HUNTER II, a następnie kliknij na przycisku DODAJ/USUŃ... - gra oraz wszystkie jej składniki, z wyjątkiem zapisanych w trakcie rozgrywki stanów gry, zostaną usunięte z systemu.

Uruchamianie gry

Kliknij na przycisku START na pasku zadań, wybierz z listy pozycję „Programy”, a następnie „Silent Hunter II” i ponownie „Silent Hunter II” - w ten sposób uruchomisz program konfiguracyjny (szczegóły poniżej). Jeżeli program się nie uruchomi, zostanie odtworzona powitalna sekwencja filmowa, po której pojawi się na ekranie menu główne. Z jego poziomu masz dostęp do wszystkich ważniejszych funkcji gry, których omówienie znajduje się w dalszej części niniejszej instrukcji.

Program konfiguracyjny

Zanim po raz pierwszy uruchomisz grę SILENT HUNTER II, musisz wskazać, jakie urządzenia audio i wideo ma ona wykorzystywać. Aby wybrać sprzęt, powinieneś skorzystać z rozwijanych menu, które znajdują się w oknie konfiguracji. W wypadku większości komputerów najlepiej sprawdzają się ustawienia: „Podstawowy sterownik ekranu” oraz „Podstawowy sterownik dźwięku”. Jeśli jednak pracujesz w systemie wielomonitowym albo korzystasz z wielu urządzeń obsługi dźwięku, otrzymasz możliwość wyboru spośród kilku dostępnych opcji. Program konfiguracyjny przedstawi Ci tylko takie ustawienia, które będą odpowiadać wymaganiom gry SILENT HUNTER II. Jeżeli w oknie konfiguracji nie pojawiają się żadne opcje urządzeń audio lub wideo, powinieneś się upewnić, że wszystkie sterowniki zostały zainstalowane prawidłowo, a Twój sprzęt komputerowy odpowiada specyfikacjom technicznym przedstawionym w części „Wymagania systemowe” (patrz wyżej). Należy zauważyć, że niektóre karty graficzne nie są w stanie obsłużyć renderowania w 32-bitowej paletce kolorów, natomiast wiele innych nie działa w rozdzielczości 800x600. Warto pamiętać, że wyższa rozdzielczość oraz bogatsza paleta kolorów oznaczają większe obciążenie pamięci komputera. Jeżeli wystąpią jakieś kłopoty z płynnością działania gry, zalecamy w pierwszej kolejności ograniczyć paletę kolorów, gdyż ma ona największy wpływ na możliwości przeliczeniowe procesora.

Konwencje

Gra SILENT HUNTER II została zaprojektowana do współpracy z myszą lub podobnym urządzeniem wskazującym, może być

także obsługiwana za pomocą klawiatury (skrótów klawiszowe zostały wymienione i opisane w dalszej części niniejszej instrukcji). Jeżeli symulator jest uruchomiony, naciśnięcie klawisza F1 spowoduje przywołanie listy dostępnych komend z klawiatury, natomiast użycie klawisza ESC - wyświetlenie listy celów misji.

W większości wypadków lewy przycisk myszy służy do wybierania poszczególnych pozycji z menu lub do przywołania interfejsu użytkownika, prawy klawisz zaś otwiera dostęp do niektórych elementów, na przykład aktywuje menu kontekstowe.

Jeżeli mysz lub inne urządzenie wskazujące jest wyposażone w kółko (lub podobny element), możesz za jego pomocą przewijać długie listy lub - alternatywnie - wywoływać niektóre opcje (więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części niniejszej instrukcji).

Gra SILENT HUNTER II nie została specjalnie przystosowana do obsługi za pomocą joysticka lub podobnych urządzeń, jeśli jednak dysponujesz programowalnym urządzeniem wejścia (a większość z nich daje się programować), możesz pomyśleć o przypisaniu mu kilku kluczowych komend. Na wielu ekranach gry część lub cały obszar zajmuje widok trójwymiarowy. W większości wypadków możesz zmieniać kąt widzenia za pomocą klawiszy kursora (ze strzałkami skierowanymi w górę, w dół, w prawo i w lewo) lub wykorzystać do tego celu mysz - kliknij prawym przyciskiem, aby włączyć lub wyłączyć kontrolę widoku przy użyciu myszy. Jeżeli kontrola widoku za pomocą myszy jest włączona, masz możliwość obracania, podnoszenia i opuszczania kąta widzenia, poruszając odpowiednio myszą. Niezależnie od tego, czy obracasz widok przy użyciu klawiszy kursora, czy też myszy, przytrzymując naciśnięty klawisz SHIFT możesz zmniejszyć tempo obrotu, aby precyzyjnie ustawić żądany widok. Ekran, na których da się korzystać z omawianych metod kontroli widoku, to: peryskop, UZO, mostek, przeciwlotnicze karabiny maszynowe oraz zewnętrzny widok trójwymiarowy.

Menu główne

Główne menu gry SILENT HUNTER II umożliwia dostęp do następujących menu: „Pojedyncza misja”, „Kampania”, „Konfiguracja”, „Muzeum” i „Wyjście”. Wybór ostatniej opcji spowoduje opuszczenie gry SILENT HUNTER II i powrót do pulpitu systemu Windows.

Rozgrywanie pojedynczych misji

Menu pojedynczych misji

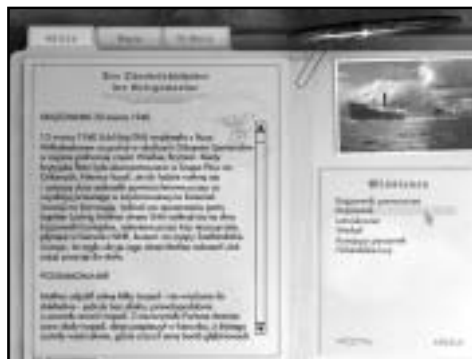
Z poziomu tego menu można wybrać pojedynczy scenariusz historyczny oraz aktywować funkcję tworzenia misji. Znajdują się tutaj następujące opcje:

- „Rozpocznij nową misję”,
- „Utwórz misję”,
- „Wybierz zapisaną misję”,
- „Menu główne”.

„Rozpocznij nową misję”

Opcja ta umożliwia wybór jednej z serii ćwiczebnych misji szkoleniowych lub dowolnego scenariusza historycznego, który odzwierciedla rzeczywiste, udokumentowane w dziejach II wojny światowej starcia między niemieckimi U-Bootami a siłami aliantów.

Ekran pojedynczych misji składa się z dwóch głównych części - w prawym dolnym rogu znajduje się lista, która przedstawia wszystkie dostępne misje, natomiast po lewej stronie pojawia się jedno z trzech pól odpowiadających zakładce wybranej uprzednio w górnej części ekranu.



Zakładka „Misja” zawiera opis misji oraz niezbędne informacje dodatkowe.



Zakładka „Mapa” zawiera widok mapy obszaru działań oraz punkty związane z celami misji.



Zakładka „U-Boot” prezentuje niektóre statystyki oraz informacje dotyczące U-Boota, którym będziesz dowodził w danej misji. Umożliwia także zmianę symboli zdobiących kiosk (wieżyczkę) okrętu i pozwala obejrzeć model U-Boota w trójwymiarowej perspektywie.

Symbole U-Boota (godła i inne znaki) są zaprezentowane nad tekstem opisującym okręt, natomiast w widoku trójwymiarowym - na samym U-Boocie. Klikając na polu symboli, które znajduje się nad tekstem, możesz je zmienić, wybierając określony znak z wyświetlanych kolejno dostępnych wzorów. Tekstury symboli są przechowywane w katalogu „SH2\Insignia”, natomiast ich wzory zostały tam zapisane w formacie .tga i mogą być dowolnie modyfikowane. Jeżeli w katalogu symboli umieścisz dodatkowe tekstury, staną się one dostępne przy kolejnym uruchomieniu gry. Jeżeli chcesz stworzyć własny wzór symboli, każdą teksturę musisz zapisywać jako 32-bitowy plik .tga z kanałem alfa w rozdzielczości 128x128. Górny segment, o wymiarach 128x64 piksele, zostanie umieszczony na przedniej części kiosku okrętu, natomiast dolna część symbolu będzie podzielona na dwa segmenty o wymiarach 64x64 piksele. Wzór z lewego segmentu znajdzie się na sterburcie kiosku (= prawa burta wieżyczki), a prawy segment -

na bakburcie (= lewa burta wieżyczki). Zwykle oba segmenty są identyczne, ale nie jest to warunek niezbędny. Jeśli chcesz obrócić trójwymiarowy model okrętu, kliknij prawym przyciskiem myszy w prawej górnej części ekranu i - nie zwalniając przycisku - poruszaj myszą. Możesz również przybliżyć lub oddalić widok modelu U-Boota, klikając lewym przyciskiem myszy i poruszając nią przy wciśniętym przycisku. Do kontroli przybliżenia widoku modelu można również użyć kółka myszy.

„Utwórz misję”

Opcja ta umożliwia dostęp do funkcji generatora misji. Za jego pomocą można samodzielnie opracować wiele różnych zadań dla U-Boota. Podczas tworzenia nowych scenariuszy zakładka misji przedstawia listę funkcji, które pozwalają zmienić podstawowe elementy tworzonej misji.



Aby zmienić dany element, wskaż go kursorem i kliknij lewym przyciskiem myszy. Jeśli chcesz zmienić typ pogody w zaprezentowanym wyżej przykładzie, wskaż kursorem słowo „Pogodnie” i kliknij lewym przyciskiem myszy. Kliknięcie na każdej pozycji spowoduje wyświetlenie kolejnych dostępnych ustawień danego elementu. Aby przełączać ustawienia opcji tworzonych misji w odwrotnej kolejności, wystarczy klikać prawym przyciskiem myszy.

Rodzaj misji

Opcja „Rodzaj misji” pozwala wybrać jedną z trzech następujących możliwości:

- „Starcie z konwojem”. W misji tego rodzaju będziesz toczył walkę z konwojem chroniącym statki handlowe.
- „Starcie z okrętem wojennym”. W misji tego rodzaju będziesz toczył walkę z różnymi okrętami wojennymi sił alianckich.
- „Starcie z okrętem podwodnym”. W misji tego rodzaju będziesz toczył walkę z jedną lub większą liczbą łodzi podwodnych wroga.

Okres

Opcja ta umożliwia określenie okresu II wojny światowej, w którym ma się rozgrywać tworzona właśnie misja. Masz do wyboru trzy możliwości:

- wczesny (lata 1939-1941),
- środkowy (lata 1942-1943),
- późny (lata 1944-1945).

Powyższe ustawienia mają wpływ na cechy wrogów, których możesz spotkać na szlaku bojowym, oraz poziom zaawansowania technologicznego obu stron. Misje z końca wojny są zazwyczaj bardziej wymagające, gdyż armie aliantów dysponowały wówczas znacznie lepszą aparaturą do wykrywania i niszczenia okrętów podwodnych, natomiast po wodach oceanicznych krążyła większa liczba statków przeznaczonych do zwalczania łodzi podwodnych.

Obszar patrolowania

Masz do dyspozycji siedem obszarów patrolowania, w których może się rozgrywać tworzony przez Ciebie scenariusz:

- Północny Atlantyk,
- Morze Śródziemne,
- wschodnie wybrzeże Stanów Zjednoczonych,
- Wyspy Karaibskie,
- Południowy Atlantyk,
- Morze Północne,
- Ocean Indyjski.

Obszar patrolowania określa nie tylko miejsce rozegrania scenariusza misji, ale także wrogie siły, z którymi będziesz walczył. Przykładowo: na wodach przy wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych, wokół Wysp Karaibskich oraz na Południowym Atlantyku napotkasz głównie jednostki amerykańskiej marynarki wojennej, natomiast na pozostałych obszarach Twoim głównym przeciwnikiem będą siły brytyjskie.

Pogoda

Scenariusz może się rozgrywać się w rozmaitych warunkach pogodowych. Do wyboru masz następujące możliwości:

- pogodnie,
- chmury wysoko,
- zachmurzenie,
- szkwał,
- mgła,
- sztorm.

Pora dnia

Za pomocą tej opcji możesz wybrać porę dnia, którą zastaniesz w miejscu starcia. Do wyboru masz następujące możliwości:

- świt,
- poranek,
- południe,
- popołudnie,
- zmierzch,
- noc.

Siły wroga

Opcja ta określa wielkość głównych sił wroga, które napotkasz:

- niewielkie,
- średnie,
- duże,

a także wpływa na liczbę napotkanych okrętów eskorty (o ile są w ogóle obecne).

Okręty eskorty

Opcja ta umożliwia określenie, czy jednostki wroga mają być eskortowane, czy też nie. Grupa okrętów konwojujących składa się zwykle z niszczycieli, eskortowców i korwet, a jej zadaniem jest walka z nieprzyjacielskimi okrętami podwodnymi, co czyni misję znacznie trudniejszą.

U-Boot

Opcja ta umożliwia wybór typu okrętu podwodnego U-Boot, którym będziesz dowodził w trakcie misji. Do wyboru są następujące możliwości:

- Typ IIA
- Typ IIB
- Typ IIC
- Typ IID
- Typ VIIB
- Typ VIIC
- Typ VIIC/41
- Typ IXA
- Typ IXB
- Typ IXC
- Typ IXC/40
- Typ XXI

Szczegółowe informacje o każdym typie okrętu są dostępne dzięki wbudowanej w grę funkcji przeglądania jednostek.

Pozycja

Opcja ta określa początkową pozycję dowodzonego przez Ciebie U-Boota względem sił wroga. Dostępne są następujące możliwości:

- „Z przodu”. Jest to idealna pozycja do ataku, ponieważ nieprzyjacielska jednostka jest zwrócona przodem do Twojego okrętu.
- „Na burcie”. Jest to dość dobra pozycja wyjściowa, szczególnie do ataków na duże konwoje.

• „Z tyłu”. Jest to pozycja najtrudniejsza, gdyż zanim będziesz mógł przeprowadzić atak, musisz prześcignąć cały konwój.

Rozpoczęcie misji

Jeżeli określiłeś już wszystkie opcje misji i chcesz rozpocząć rozgrywanie stworzonego scenariusza, kliknij na przycisku GRAJ, który znajduje się w prawym dolnym rogu ekranu.

„Wybierz zapisaną misję”

Gra SILENT HUNTER II umożliwia zapisywanie stanu gry podczas trwania misji. Opcja ta jest dostępna z poziomu symulatora (szczegółowe informacje na ten temat znajdują się w części „Zapisywanie misji”, w podrozdziale „Dowodzenie U-Bootem”), a dzięki niej możesz powrócić do dowolnej misji w miejscu, w którym ją zapisałeś. Pod wieloma względami znajdujący się tutaj interfejs przypomina panel dostępny w opcji „Rozpocznij nową misję” - główna różnica polega na tym, że lista misji zawiera spis uprzednio zapisanych stanów gry. Za pomocą zakładek interfejsu możesz przeczytać tekst odprawy, obejrzeć obszar działań oraz przyglądać się U-Bootowi, który został przeznaczony do udziału w danej misji. Aby wybrać zapisaną misję, wskaż kursoriem jej nazwę i kliknij lewym przyciskiem myszy. Kiedy będziesz gotowy do rozpoczęcia gry, kliknij na słowie „Graj”, które znajduje się pod spisem dostępnych misji.

Powrót z misji

Aby zakończyć misję (pojedynczą lub stanowiącą część kampanii), naciśnij klawisz ESC lub kliknij na przycisku KONIEC SCENARIUSZA, który znajduje się z prawej strony przesuwanego panelu. Na ekranie pojawi się tekst odprawy końcowej, zawierający ocenę Twoich dokonań, przygotowaną na podstawie stopnia realizacji wyznaczonych celów misji.

Kampania

Tryb kampanii pozwala Ci - jako dowódcy U-Bootu - przez cały okres trwania II wojny światowej podążać ścieżką kariery wojskowej. Będziesz miał więc okazję zmierzyć się z różnymi jednostkami marynarki wojennej aliantów w desperackich pojedynkach morskich, które zadecydują o losie bitwy o Atlantyk.

Menu kampanii

Wybór opcji „Kampania” z głównego menu gry przywołuje menu kampanii, które zawiera następujące elementy:

- „Rozpocznij nową kampanię”,
- „Wybierz istniejącą kampanię”,
- menu główne.

„Rozpocznij nową kampanię”

Wybór tej opcji przywołuje ekran rozpoczęcia kampanii. W polu edycji wpisz imię/nazwisko, jakiego będziesz używał w czasie kampanii (maksymalnie 28 znaków, wyłącznie litery i cyfry), a następnie kliknij na przycisku GRAJ, który znajduje się w dolnej części ekranu, aby przystąpić do działania. Zapisy stanów rozgrywanej kampanii są przechowywane w podkatalogu „Kampania” w folderze „Save”, który znajduje się w głównym katalogu gry SILENT HUNTER II. Nie trzeba chyba dodawać, że na wypadek awarii twardego dysku komputera warto co jakiś czas wykonać kopię zapasową takiego pliku.

Ustawienia poziomu realizmu kampanii

Następnie zostaniesz poproszony o wybór poziomu realizmu danej kampanii. Dostępne są trzy zdefiniowane poziomy trudności - łatwy, średni i trudny - ale jeśli zdecydujesz się samodzielnie ustawić poziom trudności, możesz skorzystać z wielu parametrów, które pozwalają obniżyć realizm gry (a co za tym idzie, także poziom trud-

ności). Trzeba jednak pamiętać, że podczas rozgrywania kampanii nie da się zmienić raz zdefiniowanego poziomu realizmu.

Rozpoczęcie kampanii

Rozpoczynając kampanię, otrzymujesz notatkę od swojego przełożonego - będą się one pojawiały także w momencie, gdy zostanie Ci przydzielony nowy U-Boot i/lub obszar działań. Notatki mają za zadaniem przygotować Cię do nowych zadań, które masz wypełnić. Na tablicy znajduje się lista najlepszych w historii dowódców U-Bootów, która jest tworzona w oparciu o łączny tonaż zatopionych przez nich statków. Jeżeli będziesz osiągał sukcesy wojenne, Twoje imię także się tutaj pojawi. Dzięki mapie możesz się zapoznać z tymi samymi danymi o mapie świata, które są używane w symulacji. Zawiera ona także wykaz wszystkich zatopionych przez Ciebie w trakcie kampanii okrętów w poszczególnych lokacjach. Plakietka, która znajduje się nad mapą, otwiera dostęp do szkatułki z Twoimi medalami. W tym miejscu pojawiają się wszystkie odznaczenia, jakie zdobędziesz podczas rozgrywania kampanii. Szafka do gromadzenia akt pozwala Ci sprawdzać zbiorcze statystyki każdej misji, którą ukończyłeś w trakcie kampanii. Niekiedy podczas rozgrywania kampanii otrzymasz zaopatrzenie na morzu i nie będziesz powracał do biura w bazie, aby wysłuchać odprawy. W takim wypadku nowe zadanie zostanie Ci przydzielone w kajucie kapitana.

„Wybierz istniejącą kampanię”

Ta opcja umożliwia powrót do rozgrywanej aktualnie kampanii. Lista istniejących plików kampanii znajduje się z lewej strony ekranu.

Interfejs misji z kampanii

- Zakładka „Misja” przedstawia odprawę dotyczącą aktualnie rozgrywanej misji - jej tekstowy opis ze szczegółami dotyczącymi celów głównych i drugorzędnych, a także charakterystyką warunków środowiskowych i obszaru działania.
- Zakładka „Mapa” przedstawia obszar, na którym będziesz pro-

wadzić działania związane z misją.

- Zakładka „U-Boot” prezentuje informacje o przydzielonym Ci okręcie podwodnym. Za każdym razem, kiedy zostaniesz przeniesiony na inny obszar działań, otrzymasz stanowisko dowódcy nowego U-Boota. Radzimy, abyś przed przystąpieniem do akcji uważnie przestudiował możliwości nowego sprzętu.

Podczas gdy interfejs pojedynczych misji przedstawiał listę dostępnych misji, w wypadku interfejsu kampanii odnajdziesz zestawienie wszystkich misji, które rozegrałeś dotąd w tym trybie. Są one wymienione w odwrotnym porządku chronologicznym, a więc ostatnia rozgrywana misja znajduje się na górze, natomiast pierwsza - na dole listy. Przy każdorazowym wywołaniu ekranu kampanii domyślnie jest zawsze wybierana ostatnia rozgrywana misja. W dowolnym momencie możesz się cofnąć i ponownie rozegrać dowolną misję - wystarczy wybrać ją z listy i kliknąć lewym przyciskiem myszy na przycisku GRAJ. Pamiętaj, że jeśli zdecydujesz się powtórzyć wcześniej rozgraną misję z kampanii, uzyskany wynik nie wpłynie na rozstrzygnięcie całej kampanii.

Powrót z misji w trybie kampanii

Kiedy misja zostanie zakończona, automatycznie powrócisz do ekranu interfejsu kampanii. Skuteczność Twoich działań w każdej kolejnej misji rozegranej w trakcie kampanii jest rejestrowana - jeśli dobrze się spisałeś, możesz oczekiwać przyznania medalu, choć zależy to od ustalonego wcześniej poziomu realizmu gry. Jeżeli zdecydowałeś się na mniej realistyczne ustawienie kampanii, prawdopodobieństwo otrzymania odznaczenia jest mniejsze. Jeżeli w trakcie misji zginiesz lub zostaniesz schwytany, musisz rozegrać ją ponownie. Większość misji wymaga osiągnięcia celów głównych i drugorzędnych. Jeżeli nie uda Ci się zrealizować choćby jednego celu głównego, będziesz musiał powtórzyć misję. Realizacja celów drugorzędnych nie jest konieczna do ukończenia misji z sukcesem, ale zwiększa prawdopodobieństwo otrzymania medalu i pochwał.

Elementy kampanii

Poniżej omówiono dodatkowe elementy, które wchodzą w skład rozgrywki prowadzonej w trybie kampanii.

Lista najlepszych dowódców

Tablica prezentuje listę najwyżej ocenianych dowódców U-Bootów, a jest zestawiana w oparciu o łączny tonaż zatopionych przez nich okrętów wroga. Informacje na ten temat są pobierane ze wszystkich plików kampanii, jakie znajdują się w pamięci komputera, oraz z danych dotyczących dowódców wpisanych do „Galerii sławy” gry SILENT HUNTER II. Będziesz się musiał mocno starać, aby trafić na listę najlepszych dowódców, ale Twój upór i cierpliwość zostanie wynagrodzona.

Mapa kampanii

Mapa kampanii, która znajduje się w Twoim biurze obok listy najlepszych dowódców, otwiera dostęp do bazy danych o wszystkich zakątkach świata, jakie zostały wykreowane na potrzeby gry SILENT HUNTER II. Na ekranie nie widać całej mapy, ale możesz ją przewijać w poziomie za pomocą myszy - kliknij na miejscu, na którym mapa ma być wycelowana, a żądany widok pojawi się na ekranie. Ruchome okno oferuje dostęp do kilku dodatkowych funkcji mapy:



Kliknięcie na tym przycisku powoduje powiększenie lub przybliżenie widoku mapy tak, aby na ekranie były widoczne najmniejsze szczegóły.



Kliknięcie na tym przycisku powoduje pomniejszenie lub oddalenie widoku mapy tak, aby móc objąć wzrokiem większy obszar.



Klikanie na tym przycisku powoduje przełączanie następujących po sobie trybów siatki: kolejno, linie południków i równoleżników, linie siatki Kriegsmarine, brak siatki.



Kliknięcie na tym przycisku powoduje wycelowanie mapy na początkowej pozycji dowodzonego przez Ciebie U-Boota.

Miniaturka mapy, która znajduje się w ruchomym oknie, służy do centrowania dużej mapy na dowolnej lokacji - wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy na odpowiednim punkcie miniaturkowej mapy. Jeżeli mysz, której używasz, jest wyposażona w kółko, obracając nim możesz przybliżyć lub oddalić widok mapy. Mapa przedstawia bazy i miasta aliantów oraz państw Osi, a także miejsca, w których spoczywają na dnie okręty zatopione przez Ciebie podczas rozegranych do tej pory misji. Jeżeli wskażesz jeden z tych punktów kursorem myszy, na ekranie pojawią się dodatkowe informacje, m.in. data zatopienia, nazwa misji, w której zatopiłeś dany okręt, oraz współrzędne geograficzne miejsca walki.

Szkatułka z medalami

Kliknięcie na plakietce umieszczonej nad mapą kampanii otwiera dostęp do szkatułki z medalami. Znajdują się w niej wszystkie odznaczenia, które zdobyłeś podczas wykonywania powierzonych Ci zadań.

Wyjście i powrót do kampanii

Program automatycznie zapisuje plik kampanii w momencie wychodzenia z gry w tym trybie, dlatego kiedy powrócisz do rozgrywania danej kampanii, zostanie przywrócony jej stan poprzedzający wyjście.

Jeżeli wychodzisz z misji w trybie kampanii, a nie zrealizowałeś jeszcze celów głównych, gra automatycznie zapisze stan aktualnie rozgrywanego scenariusza (o ile jest on właśnie rozgrywany). Plik ten jest zapisywany na dysku wraz z plikiem kampanii.

W momencie, kiedy powrócisz do tej kampanii, program wykryje, że istnieje możliwość wczytania zapisanego stanu misji, ale i tak przenie-

sie Cię do interfejsu biura, gdzie przed powrotem do rozgrywanego scenariusza możesz się zapoznać z treścią odprawy oraz pozostałymi informacjami o kampanii.

Dowodzenie U-Bootem

W tej części instrukcji opisano serce gry SILENT HUNTER II - symulację okrętu podwodnego. Poniżej znajdziesz szczegółowe wyjaśnienie wszystkich tajników dowodzenia U-Bootem.

Niemieckie U-Booty z okresu II wojny światowej to właściwie skomplikowane wersje podwodnych magazynów uzbrojenia, które zaprojektowano z myślą o jednym celu - atakowaniu z ukrycia i skutecznym niszczeniu wrogiej floty.

Przemieszczanie się po pokładzie U-Boota

Jeżeli chcesz po mistrzowsku opanować grę SILENT HUNTER II, w pierwszej kolejności musisz się nauczyć, w jaki sposób najefektywniej wykorzystywać wszystkie stanowiska symulatora U-Boota. Każde z nich obejmuje inny aspekt działań okrętu podwodnego, w tym m.in. nawigację, czujniki, kontrolę ognia, łączność oraz funkcje inżynieryjne.

Dostęp do poszczególnych stanowisk możesz uzyskać za pomocą paska stanowisk, który znajduje się w dolnej części każdego ekranu:



Kliknięcie na dowolnym przycisku z tego paska spowoduje, że przeniesiesz się do odpowiedniego stanowiska.

Patrząc od lewej, na pasku znajdują się przyciski następujących stanowisk:

-  ekran pomocy
-  peryskop
-  ekran nawigacyjny

-  kontrola steru i wskaźniki
-  system kontroli odpalenia torped
-  działko pokładowe
-  karabiny przeciwlotnicze
-  stanowisko UZO
-  mostek
-  stanowisko kontroli uszkodzeń
-  ekran stanu torped
-  widok z zewnętrznej kamery
-  kabina radiowa
-  stanowisko hydrofonów
-  stanowisko radarowe
-  kajuta kapitana

Należy pamiętać, że w pewnych sytuacjach dane stanowiska mogą być niedostępne lub nie występować w typie U-Boota, którym aktualnie dowodzisz. Przykładowo: mostek, działko pokładowe, UZO oraz karabiny przeciwlotnicze nie są dostępne podczas załurzenia, natomiast U-Booty typu II oraz XXI nie dysponują działkami pokładowymi.

Czas oraz kompresja czasu

Inaczej niż w prawdziwym świecie, w SILENT HUNTER II gracz ma pełną kontrolę nad upływem czasu w symulacji.

W prawym dolnym rogu każdego ekranu znajduje się panel sterowania czasem, który wygląda następująco:



Górna część panelu sterowania czasem to chronometr okrętu - podaje on aktualną godzinę według czasu miejscowego, który obowiązuje w rejonie przebywania U-Bootu.

Poniżej, między dwoma przyciskami, znajduje się regulator kompresji czasu. Przycisk oznaczony strzałką skierowaną do góry powoduje większą kompresję czasu, natomiast przycisk oznaczony strzałką skierowaną w dół zmniejsza kompresję czasu.

W niektórych wypadkach gra automatycznie obniża kompresję czasu do poziomu x1. Dzieje się tak zwykle w sytuacji, gdy czujniki okrętu wykryją nowy kontakt lub nastąpi atak ze strony wrogiej jednostki.

Czasem symulator obniży wartość ustawienia kompresji czasu poniżej poziomu x2048. Kompresja zostanie ograniczona, jeżeli w zasięgu wzroku pojawią się inne jednostki - dzięki temu komputer będzie mógł wierniej symulować zachowania pobliskich okrętów i zmniejszy się prawdopodobieństwo wystąpienia nieszczęśliwych zdarzeń (na przykład kolizji), na które nie miałeś szansy zareagować.

Dziennik wiadomości



Dziennik wiadomości podaje informacje o rozmaitych wydarzeniach, które wystąpiły w trakcie misji, i rejestruje kolejne wydane przez Ciebie rozkazy; wiadomości i zdarzenia są przechowywane w porządku chronologicznym, dzięki czemu zapiski w dzienniku układają się w spójną relację z tego, co przydarzyło się podczas

misji.

Wiadomości są przedstawiane pojedynczo, a każda pozostaje na ekranie przez kilka sekund, abyś mógł się z nią zapoznać. Jeżeli wygenerowano już wiele wiadomości, może to prowadzić do „zapchania” dziennika. W miarę potrzeby możesz powiększyć dziennik wiadomości, klikając myszą w oknie dziennika. Ponowne kliknięcie w tym oknie spowoduje przywrócenie pierwotnych rozmiarów.

Klikając na przyciskach strzałek, które znajdują się obok okna, możesz przewijać dziennik wiadomości do przodu i do tyłu. Przycisk oznaczony strzałką skierowaną do góry umożliwia cofnięcie się do starszych zapisów z dziennika, podczas gdy przycisk ze strzałką skierowaną w dół powoduje przejście do nowszych wiadomości.

Jeżeli chcesz przeglądać wiadomości w wygodniejszej postaci albo dodać własne notatki, interfejs kajuty kapitana udostępnia dziennik pokładowy w znacznie większym formacie (więcej informacji o takiej możliwości znajdziesz niżej, w części omawiającej kajutę kapitana).

Przesuwane panele sterowania

Dostęp do wielu funkcji w grze umożliwiają przesuwane panele sterowania, które pojawiają się z lewej lub z prawej strony ekranu po dosunięciu kursora myszy do bocznej krawędzi ekranu. Każdy element panelu jest także dostępny za pośrednictwem skrótów klawiszowych. Jeżeli włączyłeś funkcję kontroli widoku za pomocą myszy, przesuwane panele sterowania nie będą dostępne.

Panel z lewej strony zawiera elementy umożliwiające manipulowanie trójwymiarowymi widokami, natomiast cztery zakładki w panelu z prawej strony pozwalają wybierać funkcje, do których

uzyskasz dostęp. Funkcje panelu pojawiającego z lewej strony ekranu są kontekstowe, tzn. będą działać tylko przy odpowiednim widoku (więcej informacji na ich temat znajdziesz w opisach wybranych stanowisk okrętu).



Warto również zwrócić uwagę na przycisk szpilki, który umieszczono w dolnej części obu przesuwanych paneli sterowania. Jeśli odsuniesz kursor myszy od panelu, przycisk zniknie, zwalniając miejsce dla innych elementów, jednak po kliknięciu na przycisku szpilki panel zostanie „przyszpilony” do danego miejsca i pozostanie tam tak długo, dopóki będzie Ci potrzebny. Aby ukryć panel, wystarczy ponownie kliknąć na przycisku szpilki.

Cztery zakładki panelu wielozadaniowego (z prawej strony) otwierają dostęp do następujących funkcji:



Panel kontroli steru. W tym miejscu określasz kurs łodzi, jej prędkość oraz głębokość zanurzenia. Możesz również ręcznie ustawić ster i sprawdzić aktualną prędkość łodzi.



Panel kontroli odpalenia torped. Służy do wystrzelenia torped w aktualnie wybrany cel lub do ręcznego określenia procedury odpalania torped.



Panel dowodzenia. Zawiera ogólne komendy, które możesz wydać załodze swojego U-Boota. Znajdują się tutaj następujące komendy:

- „Opróżnić zbiorniki balastowe!” - wynurzenie awaryjne.
- „Zanurzenie awaryjne!” - gwałtowne zanurzenie.
- „Głębokość peryskopowa!” - ustawienie okrętu na głębokości peryskopowej.
- „Powierzchnia!” - wynurzenie łodzi na powierzchnię.
- „Tryb cichego biegu!” - 1/3 mocy naprzód i ogranicze-

nie ryzyka wykrycia przez jednostki wroga (tylko w zanurzeniu).

- „Tryb czerwony!” - przejście na oświetlenie czerwone w trakcie działań nocnych.
- „Obsadzić działą pokładowe!” - nakazuje załodze obsadzić stanowisko działą pokładowego (musisz określić cel na ekranie nawigacyjnym).
- „Obsadzić karabiny przeciwlotnicze!” - nakazuje załodze obsadzić stanowisko karabinów przeciwlotniczych.
- „Opuścić okręt!” - jeżeli łódź jest ciężko uszkodzona, masz szansę ją opuścić, w przeciwnym wypadku możesz nie ująć cało z opresji.
- Opcja „Wyjście ze scenariusza” w wypadku misji poje dynczych i misji z kampanii umożliwia wyjście lub powrót do gry, natomiast przy rozgrywaniu pojedyn- czych misji pozwala także zapisać stan gry.



Panel identyfikacji jednostek. Umożliwia przejrzenie li- sty wszystkich statków i samolotów, jakie możesz napo- tknąć w grze, a także pozwala obracać model każdej jed- nostki i oglądać go pod różnymi kątami..

Szczegółowe wyjaśnienie funkcji wszystkich opisanych paneli znaj- duje się w dalszej części instrukcji (na przykład panel kontroli steru jest omówiony w podrozdziale „Kontrola steru”).

Kiedy zapoznasz się już z interfejsem gry, zauważysz, że przesuwane panele stanowią istotny element prostego i wygodnego sposobu sterowania wieloma aspektami dowodzonego przez Ciebie U-Boota.

Stanowisko peryskopu

Peryskop w grze SILENT HUNTER II to urządzenie o zasadniczym znaczeniu, umożliwia bowiem przygotowanie podwodnych ataków torpedowych. Zanim jednak wyruszysz w głębiny oceanów, musisz dokładnie poznać jego działanie.



Peryskop działa tylko wówczas, gdy okręt podwodny znajduje się na głębokości peryskopowej lub mniejszej. Głębokość peryskopowa wynosi około 10-12 metrów, co zależy od typu U-Bootu.

Peryskop przekazuje pełny widok w zakresie 360 stopni z miejsca, w którym znajduje się U-Boot. Aby skorzystać z peryskopu, musisz go najpierw wysunąć. Do podnoszenia (wysuwania) lub opuszczania (chowania) peryskopu służy dźwignia, która znajduje się pod jego lewym uchwytem. Uruchamia się ją kliknięciem przycisku myszy, ale do opuszczania i podnoszenia peryskopu można także wykorzystać klawisze PAGE UP i PAGE DOWN. Widok w peryskopie można obracać albo po uaktywnieniu trybu kontroli widoku myszą, czyli klikając prawym przyciskiem myszy, albo klikając na jednym z uchwytów peryskopu. Peryskop dysponuje dwiema wielkościami przybliżenia obrazu - x1 lub x4.

Wielkość przybliżenia możesz przełączać, wskazując kursorem myszy dźwignię, która znajduje się z prawej strony nad lewym

uchwytem peryskopu, albo wciskając klawisz Z.

Umieszczony w górnej części korpusu wskaźnik informuje o aktualnym kącie obrotu peryskopu (podawanym w stopniach). Należy pamiętać, że jest to kąt względny, liczony w stosunku do aktualnego położenia U-Bootu (czyli strony, w którą jest skierowany dziób okrętu). Znajdujący się w wizjerze peryskopu czerwony wskaźnik stopniowy przedstawia absolutne namiary kąta widzenia peryskopu, które są pobierane z wskazań kompasu.

W ograniczonym stopniu możesz również obracać soczewkę peryskopu w górę i w dół - aktualne ustawienie pionowe peryskopu podaje wskaźnik stopniowy, który znajduje się obok prawego uchwytu peryskopu.

Peryskop to jedno z trzech stanowisk, na których można dokonać wyboru celów dla torped (pozostałe stanowiska to ekran UZO oraz ekran nawigacyjny). Jeżeli w wizjerze peryskopu pojawi się cel, który można zaatakować, zauważysz pod nim migający czerwony trójkąt. Oznacza on, że wskazany obiekt jest aktualnie wybranym celem ataku, a torpedy wystrzelone przy użyciu automatycznej kontroli ognia przyjmą kurs właśnie na tę jednostkę. Czerwony przycisk na lewym uchwycie peryskopu ma specjalną funkcję. Zwykle po przełączeniu się na kolejne stanowisko lub skierowaniu peryskopu w inną stronę system kontroli ognia przestanie śledzić cel, który wybrałeś. Kliknięcie na czerwonym przycisku spowoduje „zablokowanie” śledzenia aktualnego celu tak, aby wszystkie dalsze działania były podejmowane przeciwko niemu. Jeżeli „zablokujesz” cel, trójkątny wskaźnik przestanie migać i będzie świecił światłem ciągłym, pozostając pod wybranym celem niezależnie od tego, w którą stronę skierujesz peryskop. Aby „odblokować” cel, wystarczy ponownie kliknąć na czerwonym przycisku, a system kontroli ognia powróci do pierwotnego trybu pracy. Jeżeli cel jest „zablokowany”, niewielka ikona torpedy, która znajduje się w prawym dolnym rogu pod oknem wiadomości, zaświeci się na czerwono. Naciśnięcie klawisza L również spowoduje „zablokowanie, /” odblokowanie, celu. W tym miejscu należy wyjaśnić zasady funkcjonowania panelu kontroli widoku,

bowiem dwa przyciski, które znajdują się w jego górnej części, mają funkcje związane także (choć nie wyłącznie) z działaniem peryskopu.



KURS DO WIDOKU. Przycisk ten nakazuje załodze zmienić pozycję okrętu tak, aby była ona zgodna z kierunkiem, w którym aktualnie patrzysz. Funkcja ta działa nie tylko w wypadku widoku z peryskopu, ale także przy widoku z mostka, UZO oraz widoku zewnętrznym.



WIDOK DO KURSU. Przycisk ten powoduje obrót aktualnego widoku tak, aby odpowiadał bieżącemu kursowi U-Bootu, czyli po prostu przywrócenie widoku do przodu. Funkcja ta działa w wypadku widoków z peryskopu, mostka, UZO, pokładu, karabinów przeciwlotniczych oraz przy widoku zewnętrznym.



WIDOK ZABLOKOWANY. Przycisk ten blokuje widok na aktualnie wybranym celu. Funkcja ta działa w wypadku widoków z peryskopu, mostka oraz UZO.

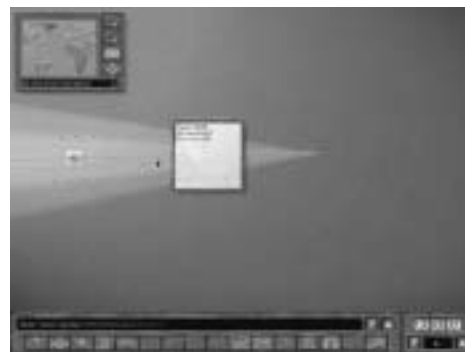


KAMERA TORPEDY. Przycisk ten powoduje przejście w tryb widoku z kamery na torpedzie (jeżeli w ustawieniach realizmu wyłączyłeś "Widoki zewnętrzne,, funkcja ta będzie nieaktywna). Ponowne kliknięcie na tym przycisku w momencie, kiedy widok torpedy jest włączony, powoduje przełączanie widoku między wszystkimi torpedami, które aktualnie znajdują się w wodzie.

Pozostałe przyciski umieszczone w tym panelu zostaną omówione w dalszej części niniejszej instrukcji..

Ekran nawigacyjny

U podstaw sukcesu działań bojowych okrętu podwodnego leży zawsze precyzyjna nawigacja, dzięki której U-Boot jest w stanie odszukać trasę konwoju i zaatakować cele wyznaczone przez dowódców.



Ekran nawigacyjny zawiera szczegółową mapę obszaru działań. W zależności od ustawienia poziomu realizmu gry znajdują się tam również:

- aktualna pozycja dowodzonego przez Ciebie U-Bootu,
- szacowane pozycje innych jednostek, które znajdują się w zasięgu czujników Twojego okrętu,
- kurs, prędkość oraz informacje o uszkodzeniach innych jednostek,
- raporty o kontaktach zebrane przez obserwatorów, zwiad lotniczy oraz inne U-Booty,
- położenie głównych baz, portów i miast,
- informacje o kącie biegu wystrzelonych torped,
- punkty nawigacyjne, które wyznaczyłeś swojemu U-Bootowi,
- linie siatki współrzędnych geograficznych (opcjonalne),

- siatka punktów nawigacyjnych Kriegsmarine (opcjonalne),
- położenie głównych celów misji.

Kilka dodatkowych funkcji udostępnia także ruchome okno. Są to:

- miniatura mapy, dzięki której możesz szybko przenosić się w wybrane miejsca,
- przyciski przybliżania/oddalania, które służą do powiększania mniejszych fragmentów mapy lub jej oddalania, aby na ekranie znalazła się większa część mapy,
- przełącznik siatki, który umożliwia wybór wyświetlania zwykłej siatki równoleżników i południków, siatki Kriegsmarine lub też pozwala wyłączyć siatkę,
- przycisk centrowania, który służy do natychmiastowego wycentrowania widoku mapy na dowodzonym przez Ciebie U-Boocie.

Ogólne elementy mapy

Dane nawigacyjne wykorzystywane w grze SILENT HUNTER II są oparte na najnowszych informacjach globalnych zebranych przez USGS (United States Geological Survey) oraz NOAA (National Oceanic & Atmospheric Administration) i cechują się dokładnością do 30 sekund kątowych rozdzielczości. Jest to ogromny zasób informacji, pozwalający z wielką dokładnością odtwarzać najdrobniejsze szczegóły przebiegu linii brzegowej, ukształtowania i głębokości dna.

Jeżeli uważnie przyjrzyj się mapie, zauważysz, że obszary oceanu są wyrenderowane w kolorze delikatnego beżu, natomiast lądy mają kolor brązowy. Odcienie kolorów podstawowych na mapie także przekazują ważne informacje - im jaśniejszy jest bowiem kolor oceanu, tym mniejszą głębokość ma dany obszar wód, a im jaśniejszy jest kolor lądu, tym bardziej jest on wyniesiony nad poziom morza.

Pole tekstowe w ruchomym oknie podaje bardziej szczegółowe informacje na temat głębokości dna, a także - podczas przesuwania kursorem myszy po mapie - dane o aktualnie wskazywanym miejscu, w tym:

- punkty nawigacyjne siatki zgodne ze współrzędnymi siatki Kriegsmarine,
- długość i szerokość geograficzną,
- głębokość (w metrach poniżej poziomu morza).

Ze względu na niewielką objętość bazy danych ilość zawartych w niej informacji jest ograniczona, dlatego wszystkie obszary oceanu o głębokości większej niż 480 metrów są oznaczane jako "I". Ponieważ jednak przy osiągnięciu takiego zanurzenia zgnięceniu uległby nawet U-Boot typu XXI, nie powinno to specjalnie zubożyć gry.

Przemieszczanie się po mapie

Jedną z pierwszych cech ekranu nawigacyjnego, jaką rzuca się w oczy, to fakt, że nawet przy najwyższej rozdzielczości, którą jest w stanie obsługiwać gra SILENT HUNTER II, nie można wyświetlić mapy w całości. Poza tym w wielu sytuacjach będziesz chciał obejrzeć większy fragment mapy (na przykład planując trasę rejsu), natomiast w innych zechcesz powiększyć widok niewielkiego fragmentu (na przykład planując atak).

Na szczęście istnieje wiele opcji umożliwiających przewijanie mapy oraz przybliżanie widoku tych obszarów, które najbardziej Cię interesują.

Przyciski przybliżania i oddalania, które znajdują się w ruchomym oknie, służą do:



Przybliżenia fragmentów mapy tak, aby obejrzeć nawet najdrobniejsze szczegóły.



Oddalania widoku dużych fragmentów mapy, aby uzyskać lepszy widok ogólny.

Można też skorzystać z prostszego i wygodniejszego sposobu. Jeżeli naciśniesz i przytrzymasz klawisz Z, kursor przybierze wygląd szkła powiększającego, a kliknięcie lewym przyciskiem myszy spowoduje przybliżenie widoku mapy oraz jej wycentrowanie na miejscu, w którym kliknąłeś. Aby oddalić widok mapy, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy. Po zwolnieniu klawisza Z szkło powiększające zniknie.

Naciśnięcie klawisza PAGE UP spowoduje powiększenie obrazu, nie zmieniając jego wycentrowania, natomiast naciśnięcie klawisza PAGE DOWN - oddalenie widoku.

Jeżeli chcesz zmienić pozycję mapy, ale bez jej przybliżenia, naciśnij i przytrzymaj klawisz SPACJI, który przywoła kursor ręczki. Widok zostanie wycentrowany na miejscu, w którym umieścisz ikonę ręczki i klikniesz.

Kółko, w które jest wyposażona mysz, można wykorzystywać zarówno do przybliżania mapy, jak i do zmiany jej położenia - ruch kółkiem zbliży lub oddali mapę, natomiast kliknięcie kółkiem spowoduje wycentrowanie mapy w miejscu wskazywanym przez kursor myszy.

Jeżeli mysz jest wyposażona w trzy przyciski, klikając środkowym przyciskiem można wycentrować mapę, choć w takim wypadku kółko myszy nie będzie przybliżać widoku mapy.

Odnalezienie danego miejsca na widoku ogólnym mapy może być niekiedy bardzo trudne. Pomocą służy wówczas miniaturka mapy, która znajduje się w ruchomym oknie - prezentuje ona położenie szukanego miejsca względem całego obszaru Atlantyku, a kliknięcie na niej powoduje natychmiastowe przeniesienie widoku dużej mapy do tego punktu, dzięki czemu możesz błyskawicznie przemieszczać widok mapy o tysiące mil.



Często przemieszczając widok mapy, łatwo stracić orientację co do miejsca położenia własnego U-Boota. Kliknięcie na przycisku centrowania, który znajduje się w ruchomym oknie, spowoduje wycentrowanie mapy na

aktualnej lokalizacji dowodzonego przez Ciebie U-Boota.

Kliknięcie prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu ekranu mapy spowoduje przywołanie dodatkowej listy komend, na której umieszczono następujące opcje:

- „Centruj” - zawiera wiele elementów związanych z centrowaniem widoku mapy.
- „Ustaw przybliżenie” - umożliwia określenie stopnia przybliżenia mapy (od x1 do x640).
- „Siatka” - włącza i wyłącza wyświetlanie siatki współrzędnych geograficznych lub siatki Kriegsmarine.

Jeżeli chcesz zmierzyć dystans między dwoma dowolnymi punktami na mapie, musisz skorzystać z narzędzia linijki. Aby je przywołać, kliknij lewym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu, oznaczając w ten sposób punkt zakotwiczenia, a następnie przeciągnij myszą, trzymając wciśnięty lewy przycisk - między punktem zakotwiczenia a aktualną pozycją kursora myszy pojawi się linia.

Podczas przeciągania myszą obok kursora pojawiają się liczby, z których górna oznacza odległość dzielącą dwa wybrane punkty. Jeżeli punkty znajdują się w odległości mniejszej niż 1000 metrów, to będzie ona podana w metrach, w przeciwnym wypadku - w kilometrach. Dolna liczba oznacza kurs od pierwszego punktu do bieżącej pozycji kursora myszy.

Współrzędne globalne oraz siatka Kriegsmarine

Większość map nawigacyjnych stosowanych na całym świecie w celu precyzyjnego określenia położenia dowolnego punktu opiera się na standardowych współrzędnych geograficznych.

Również gra SILENT HUNTER II operuje standardową siatką współrzędnych, ale dodatkowo korzysta ze specjalnego systemu odwzorowania terenu - opracowanej przez Niemców siatki

Kriegsmarine. Jeżeli otrzymasz drogą radiową informację o położeniu jakiegoś obiektu, będą one zwykle wyrażone jako współrzędne siatki Kriegsmarine, dlatego przed rozpoczęciem rozgrywki powinieneś poznać zasady tego systemu odwzorowania.



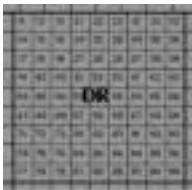
Na szczęście ekran nawigacyjny może wyświetlać zarówno standardowe linie równoleżników i południków, jak i siatkę Kriegsmarine. Przycisk wyboru siatki, który znajduje się w ruchomym oknie, umożliwia przełączanie między trzema różnymi trybami:

1. standardowej siatki południków i równoleżników,
2. siatki Kriegsmarine,
3. mapy bez siatki.

Współrzędne z siatki Kriegsmarine mają postać:

XXnp

gdzie XX określa obszar siatki, n wskazuje jeden z 9 sektorów wyznaczonych w tym obszarze, a p - jeden z 9 podsektorów wydzielonych w danym sektorze. Typowa siatka wygląda następująco:



Powtórzmy: siatka Kriegsmarine jest podzielona na 9 sektorów (rozmieszczonych na planie kwadratu 3x3), natomiast każdy z nich jest dodatkowo podzielony na 9 podsektorów (również rozmieszczonych na planie kwadratu 3x3). Jeżeli komunikat radiowy wspomina o sektorze DR75, to należy odszukać obszar oznaczony literami DR, następnie odnaleźć lewy dolny sektor (7), a wewnątrz niego podsektor 5, który znajduje się w samym środku.

Wprowadzanie punktów nawigacyjnych i określanie tras patrolowych

W wielu wypadkach będziesz chciał skierować U-Boot do konkretnego punktu lub wyznaczyć mu zadanie patrolowania określonego obszaru wodnego. Czynności te można wykonać w bardzo prosty sposób, korzystając z punktów nawigacyjnych.

Punkty nawigacyjne to miejsca na mapie, które oznaczają kolejne etapy rejsu dowodzonego przez Ciebie U-Boot. Jeżeli punkty zostaną odpowiednio uszeregowane, załoga Twojego okrętu będzie się starała, aby łódź po kolei docierała do wyznaczonych punktów nawigacyjnych, dopóki nie osiągnie ostatniego z nich.

Istnieje również możliwość stworzenia „pętli patrolowej” - w takiej sytuacji U-Boot będzie nieprzerwanie odwiedzał wszystkie punkty nawigacyjne, dopóki nie wydasz mu rozkazu objęcia innego kursu (albo nie skończy się zapas paliwa).

Tworzenie punktów nawigacyjnych nie jest skomplikowane:

1. Odszukaj pozycję swojego U-Boot na mapie.
2. Kliknij lewym przyciskiem myszy na etykietce z danymi okrętu. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągnij linię od swojego U-Boot do miejsca, w którym ma się znajdować pierwszy punkt nawigacyjny.
3. Zwolnij lewy przycisk myszy w miejscu, w którym ustanawiasz pierwszy punkt nawigacyjny.
4. Teraz możesz tworzyć następne punkty nawigacyjne, klikając na kolejnych miejscach na mapie, do których powinien udać się dowodzony przez Ciebie U-Boot. Punkty nawigacyjne są oznaczone kolejnymi numerami i połączone liniami, aby przedstawić trasę planowanego rejsu.
5. Kiedy skończysz ustanawianie punktów nawigacyjnych, kliknij prawym przyciskiem myszy.

Po ukończeniu rozmieszczania punktów nawigacyjnych załoga automatycznie skieruje U-Boot do pierwszego, a potem kolej-

nych wyznaczonych punktów.

Tworzenie „pętli patrolowej” jest równie prostą czynnością. Kiedy wyznaczysz ostatni punkt nawigacyjny, zamiast kliknąć prawym przyciskiem myszy, wskaż kursorem myszy pierwszy punkt nawigacyjny i kliknij lewym przyciskiem myszy. Jeżeli właściwie wskażesz punkt kursorem, zmieni się on we wskaźnik „pętli”.

Jeżeli ustanowiłeś punkty nawigacyjne, ale chcesz zmienić ich rozmieszczenie, możesz to uczynić bez większego problemu - kliknij lewym przyciskiem myszy na punkcie, który chcesz przenieść, a następnie przeciągnij go na nowe położenie. Punkty nawigacyjne można także usuwać, wystarczy wskazać punkt, który ma zostać usunięty, i nacisnąć klawisz DELETE.

Wykorzystanie ekranu nawigacji do zadań taktycznych

Ekran nawigacji to coś więcej, niż tylko narzędzie do prowadzenia okrętu podwodnego - w momencie, gdy czujniki wykryją obecność innego statku lub samolotu albo otrzymasz meldunek o kontakcie, na mapie pojawi się etykieta z opisującymi go danymi. Kształty przedstawione na znaczniku z danymi oznaczają następujące jednostki:



statek handlowy lub konwój



okręt lub grupa okrętów wojennych



łódź podwodna lub U-Boot



samolot



torpeda



bateria dział lub inna jednostka nabrzeżna

Także kolor znacznika danych ma znaczenie informacyjne

i oznacza:

- niebieski - jednostkę przyjazną,
- czerwony - jednostkę nieprzyjacielską,
- zielony - jednostkę neutralną,
- szary - jednostkę o nieznanym przynależności.

Należy pamiętać, że położenie jednostek to tylko dane szacunkowe oparte na odczytach z czujników dowodzonego przez Ciebie U-Boota. Radar oraz marynarze-obszernicy podają informacje najbardziej dokładne, natomiast hydrofony oraz wykrywacze radarów wskazują przybliżony zasięg i kursu celu. W poszczególnych okresach wojny Twój U-Boot będzie wyposażony w rozmaite czujniki, z czym wiąże się możliwość lepszego lub gorszego wykrywania i lokalizowania potencjalnych celów. Wokół znacznika z danymi może się pojawić lekko zaciemnione pole, które ma Ci ułatwić ocenę dokładności lokalizacji celu. Nazywa się je „obszarem niepewnym”. Obszar ten będzie się powiększał lub zmniejszał w zależności od stopnia aktualności i precyzji informacji odebranych przez czujniki w odniesieniu do danego kontaktu. Obszar niepewności obejmuje fragment otoczenia, w którego dowolnym punkcie może się znajdować inna jednostka, a jest obliczany w oparciu o informacje, jakimi aktualnie dysponujesz. Każdy znacznik z danymi może być zaopatrzone w „ogon” - krótką linię wskazującą kierunek ruchu lub pozycję dziobu danej jednostki pływającej. Warto pamiętać, że pozycja dziobu jednostki jest dokładnym przeciwieństwem kierunku wskazywanego przez „ogon” - innymi słowy: „ogon” znajduje się zawsze z tyłu jednostki, a jest widoczny tylko wówczas, gdy poznano kurs lub stronę, w którą dana jednostka skierowała swój dziób. W zależności od wybranego ustawienia poziomu realizmu gry, w momencie wskazania znacznika danych kursorem myszy na ekranie pojawi się małe okno z wszystkimi dostępnymi informacjami o danym kontakcie, w tym jego położenie, kurs, prędkość, skład oraz godzinę, kiedy został wykryty po raz ostatni. Treść pojawiająca się w oknie informacyjnym zależy od kontekstu, czyli rodzaju odnotowanego kontaktu. Ponieważ w momencie, kiedy widok mapy jest oddalony, jednostki mogą się znajdować bardzo bli-

sko siebie, ekran nawigacyjny będzie szeregowal jednostki w określone grupy i wyświetlał dla nich pojedyncze znaczniki z danymi, co pozwoli uniknąć chaosu informacyjnego na mapie. Przy najwyższych poziomach oddalenia widoku mapy znaczniki z danymi są zastępowane symbolicznymi rysunkami jednostek widzianych z góry, dzięki czemu uzyskujesz lepszy ogłód sytuacji. Każda jednostka pływająca zostawia także swój „ślód”, dzięki któremu możesz się zorientować, jakie manewry wykonywała w ostatnim czasie. Funkcja ta jest szczególnie przydatna, kiedy wystrzeliłeś torpedy i chcesz śledzić ich drogę do celu. Od ustawień poziomu realizmu zależy również to, czy możesz wybrać cel do ataku torpedowego po prostu umieszczając na nim kursor myszy i klikając. Jeżeli wybierzesz daną jednostkę jako cel, jej ikona zostanie otoczona czerwonym konturem. Cel wskazany w ten sposób jest traktowany jako „zablokowany”, a jeżeli przełączysz się na ekran peryskopu lub UZO, zostanie oznaczony czerwonym kursorem. Skoro cel został „zablokowany”, możesz przejść do stanowiska kontroli odpalania torped i spróbować go zatopić.

Kontrola steru



Podstawowa czynność, którą będzie wykonywał dowodzony przez Ciebie U-Boot, to przemieszczanie się w różne rejony świata gry. W tym celu musisz opanować sposoby kontrolowania steru okrętu.

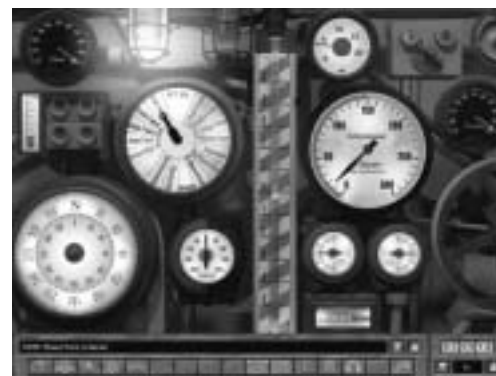
Do funkcji, które umożliwiają kontrolę steru, można dotrzeć z poziomu:

- ekranu steru i wskaźników (przywoływanego po kliknięciu na odpowiednim przycisku z paska stanowisk albo po naciśnięciu klawisza F4),
- panelu kontroli steru (przywoływanego po wyborze odpowiedniej zakładki na wielozadaniowym panelu przesuwanym lub po naciśnięciu klawisza Q).

Ekran steru i wskaźników zawiera następujące elementy:

1. wskaźnik kursu/tarczę kontrolną,

2. tablicę rozdzielczą,
3. wskaźnik steru/tarczę kontrolną,
4. licznik węzłów,
5. wskaźnik głębokości/tarczę kontrolną,
6. wskaźniki stateczników zanurzenia (dziobowy i rufowy),
7. poziomnicę zanurzenia,
8. wskaźnik poziomu paliwa,
9. kontrolki silników spalinowych (Diesla),
10. wskaźnik ładowania akumulatorów,
11. kontrolki chrap (montowane tylko w niektórych modelach U-Bootów),
12. wskaźnik sprężonego powietrza,
13. wskaźnik stężenia CO₂.



Panel kontroli steru powiela niektóre z tych elementów:

1. wskaźnik kursu/tarczę kontrolną,

2. tablicę rozdzielczą,
3. wskaźnik steru/tarczę kontrolną,
4. licznik węzłów,
5. wskaźnik głębokości/tarczę kontrolną.

Wskaźnik kursu/tarcza kontrolna



Okrągły wskaźnik, który podaje aktualny kurs U-Bootu według wskazań kompasu - należy go odczytać z górnego punktu tarczy. Można również wprowadzić nowy kurs, klikając na dowolnej wartości, wówczas na ekranie pojawi się czerwona linia wskazująca bieżący kurs okrętu, natomiast załoga rozpocznie wprowadzanie łodzi na wybrany przez Ciebie kurs. Jeżeli w trakcie wykonywania misji zboczysz z zaplanowanego kursu, na przykład po to, aby zbadać nowy kontakt, możesz powrócić

Tablica rozdzielcza



Tablica rozdzielcza umożliwia zmianę prędkości U-Bootu. Czarne nastawniki z lewej strony to (patrząc od dolnego): „wolno naprzód”, „1/3 naprzód”, „naprzód”, „cała naprzód”, „prędkość maksymalna”, natomiast czerwone nastawniki z prawej strony to (patrząc od dolnego): „wolno wstecz”, „wstecz”, „cała wstecz” oraz „awaryjna wstecz”.

Kliknięcie na znajdującej się w dolnej części ekranu pozycji „stop” spowoduje wyłączenie silników, ale nie oznacza natychmiastowego zatrzymania się U-Bootu.

Należy podkreślić, że długi czas eksploatacji silników przy dużych prędkościach oznacza ryzyko wystąpienia awarii mechanicznych.

Oprócz nastawników prędkości tablica zawiera również kilka innych opcji, jednak pozycje „Tauchen” („zanurzenie”), „Auftau-

chen” („wynurzenie”) oraz „Achtung” („uwaga”), choć odpowiadają prawdziwej historycznej, nie pełnią w grze żadnych funkcji i nie będą reagować na klikanie myszą.

Natomiast pozycje „Dieselmaschinen” („silniki Diesla”) oraz „E-Maschinen” („silniki elektryczne”) pozwalają wybrać rodzaj napędu, który ma być wykorzystywany podczas wynurzania okrętu.

Wskaźnik steru/tarcza kontrolna



Tarcza ta wskazuje aktualną pozycję steru, który służy do ustalania kierunku poruszania się U-Bootu, a także pozwala na ręczne określenie tempa wykonywania zwrotu, co w niektórych sytuacjach bywa bardzo przydatne.

Aby ustawić ster we właściwej pozycji, kliknij na wartości na tarczy, która odpowiada pozycji, jaką ma przyjąć ster. Jeżeli chcesz, aby U-Boot popłynął na wprost, wybierz wartość 0.

Licznik węzłów



Tarcza ta wskazuje prędkość ruchu U-Bootu, wyrażoną w milach na godzinę (węzłach).

Wskaźnik głębokości/tarcza kontrolna



Tarcza ta podaje głębokość, na jakiej znajduje się kil (dno okrętu), wyrażoną w metrach poniżej poziomu morza - dlatego głębokościomierz nigdy nie wskazuje wartości 0, tylko zawsze wartość przynajmniej niewiele przekraczającą 0 (na przykład około 5 metrów w wypadku U-Bootu typu VII). Głębokość wody pod kilem okrętu jest również podawana na tym wskaźniku i wyznacza ją szara strzałka.

Jeżeli chcesz, aby U-Boot się zanurzył, kliknij na danej wartości, a załoga postara się osiągnąć i utrzymać wybraną przez Ciebie głębokość zanurzenia okrętu. Przejście na nową głębokość spowoduje także przesunięcie czerwonej wskazówki na wskaźniku. Należy pamiętać, że zbyt głębokie zanurzenie może spowodować uszkodzenie struktury kadłuba okrętu, co wynika z ogromnego ciśnienia panującego na większych głębokościach. Każdy U-Boot ma określoną głębokość operacyjną, oznaczoną na wskaźniku głębokości kolorem zielonym. Sprowadzenie okrętu niżej pod wodę oznacza - postępujący z każdym metrem dodatkowego zanurzenia - wzrost ryzyka zniszczenia U-Boota. Załoga ostrzeże Cię również, jeżeli łódź wpłynie na płytkie wody, czyli takie, na których głębokość wody pod kilem będzie mniejsza niż 30 metrów. W rozległych zbiornikach wodnych występują warstwy wody o różnych temperaturach. Jeżeli okręt wejdzie w warstwę termiczną albo termoklinę, załoga przekaże Ci związane z tym ostrzeżenie. Warstwy termiczne odbijają fale dźwiękowe, które rozchodzą się wówczas bardzo daleko w wodzie, co powinno zmylić hydrofony lub aktywne sonary czyhających na Twój okręt niszczycieli wroga. Prowadzenie działań zbrojnych spod warstwy termicznej może zapewnić Ci w trakcie walki cenną osłonę.

Wskaźniki stateczników zanurzenia



Wskaźniki te przedstawiają pozycję stateczników zanurzenia Twojego okrętu - wskaźnik znajdujący się po lewej stronie prezentuje pozycję stateczników rufowych, natomiast znajdujący się po prawej - pozycję stateczników dziobowych. Stateczniki zanurzenia są kontrolowane automatycznie i ustawione w ten sposób, aby siła napędowa U-Boota „wtłaczała” go na żadaną głębokość.

Poziomnica zanurzenia

Poziomnica zanurzenia (libella) to pęcherzyk powietrza zamknięty w wypełnionej płynem rurce przy ekranie centralnym, który wskazuje aktualny kąt zanurzenia U-Boota. Pęcherzyka znajdu-

jący się powyżej linii 0 (linii zera) oznacza, że U-Boot jest zorientowany dziobem w dół, natomiast pęcherzyk znajdujący się poniżej linii 0 wskazuje, że dziób okrętu jest skierowany w górę.

Wskaźnik poziomu paliwa



Wskaźnik ten prezentuje znajdującą się aktualnie w zbiornikach ilość paliwa do silników spalinowych Diesla. Jeżeli płyniesz w daleki rejs, powinieneś często sprawdzać poziom zapasów paliwa.

Kontrolki silników spalinowych (Diesla)



Przyciski te służą do sprawdzania stanu oraz regulowania sposobu wykorzystania silników wysokoprężnych zainstalowanych na łodzi. Kontrolki z górnego rzędu dotyczą silnika Diesla umieszczonego przy bakburcie, natomiast dolny rząd kontrolki opisuje silnik mieszczący się przy sterburcie. Warto pamiętać, że kontrolki te są aktywne tylko podczas wynurzenia okrętu lub - jeśli U-Boot jest wyposażony w chrapy - kiedy łódź znajduje się na głębokości chrap. Świecący czerwony przycisk oznacza, że dany silnik jest używany do ładowania akumulatorów, natomiast jeśli świeci się zielony przycisk, to oznaczony w ten sposób silnik napędza łódź. Zgaszone oba przyciski wskazują, że w tej chwili silniki są wyłączone.

Wskaźnik ładowania akumulatorów



Wskaźnik ten przedstawia aktualny stan naładowania akumulatorów. Jeżeli łódź znajduje się w zanurzeniu i jest poruszana silnikami elektrycznymi, akumulatory będą się stopniowo wyczerpywać. Poruszanie się z dużą prędkością intensywniej wyczerpuje akumulator, dlatego podczas dłuższych rejsów podwodnych musisz pamiętać o właściwym ustawieniu dźwigni przepustnicy. Jedyną metodą doładowania akumulatorów jest skorzystanie z silników Diesla, postaraj się więc tak zaplanować trasę, aby w miarę często móc przez pewien czas pozostawać w wynurzeniu - ładowanie akumulatorów, które się znacz-

nie wyczerpały, może bowiem potrwać dość długo.

Kontrolki chrap



Niektóre U-Booty są wyposażone w chrapy, dzięki którym mogą uruchomić silniki Diesla w zanurzeniu (choć na bardzo małej głębokości). Jeżeli przełącznik chrap jest w pozycji zielonej, chrapy są wysunięte i możesz uruchomić silniki Diesla. Kiedy przełącznik znajduje się w pozycji czerwonej, chrapy są zablokowane i przed uruchomieniem silników Diesla musisz się wynurzyć. Gdy U-Boot zanurzy się poniżej głębokości wydechowej, chrapy zostaną automatycznie schowane. Podczas pracy z wysuniętymi chrapami Twój U-Boot może się poruszać wyłącznie do przodu i z prędkością nie większą niż 1/3 naprzód, niezależnie od głębokości, na jakiej się znajduje.

Wskaźnik sprężonego powietrza



U-Booty wykorzystują sprężone powietrze do opróżnienia zbiorników balastowych, dzięki czemu okręt jest w stanie się wynurzyć. W większości wypadków zużycie zapasu sprężonego powietrza nie stanowi ważnej kwestii. Jeśli jednak będziesz zbyt często korzystał z komendy „Opróżnić zbiorniki balastowe!”, która służy do szybkiego wynurzania U-Boota, możesz wyczerpać zapas sprężonego powietrza, co w pewnych sytuacjach oznacza, że nie będziesz w stanie wynurzyć U-Boota. Całkowite napełnienie zbiorników sprężonym powietrzem zajmuje zazwyczaj około dwóch godzin, przy czym przez cały ten czas okręt musi się znajdować na powierzchni.

Wskaźnik CO2

Podczas pływania w zanurzeniu załoga będzie w stałym tempie zużywać tlen. W miarę wdychania tlenu, organizmy członków załogi przetwarzają go na dwutlenek węgla (CO2). W normalnych

warunkach zapas tlenu wystarcza na około 48 godzin, zanim okręt będzie musiał ponownie się wynurzyć. Zapas tlenu jest odnawiany, kiedy U-Boot znajduje się na powierzchni.

System kontroli odpalania torped

Torpedy z okresu II wojny światowej to w większości wypadków niekierowalne pociski poruszające się w linii prostej i utrzymujące stabilność dzięki wewnętrznemu żyroskopowi. Określenie takiego kursu torpedy, aby trafiła w ruchomy cel, to problem, który należy rozwiązać, jeśli przeprowadzany atak ma być skuteczny.

Ekran kontroli odpalania torped oraz panel kontroli odpalania torped to podstawowe interfejsy systemu uzbrojenia okrętu podwodnego, które pozwalają wystrzelić torpedę do celu w trybie automatycznym albo ręcznie ustawić wszystkie dźwignie, korzystając z danych podawanych przez odpowiednie wskaźniki.

Tryb automatyczny

Domyślny (i zalecany) tryb automatyczny sprawdza się w większości sytuacji bojowych na morzu. Aby skorzystać w tym trybie z kalkulatora torpedowego, upewnij się, że przełącznik „Auto” znajduje się w pozycji „Włączony”.

Zanim będziesz mógł skorzystać z ekranu kontroli odpalania torped, musisz „zablokować” cel na stanowisku peryskopu, UZO lub z poziomu ekranu nawigacyjnego. Dzięki temu system kontroli ognia będzie w stanie monitorować wskazany kontakt i zebrać informacje niezbędne do prawidłowego wycelowania torped.



Ograniczenia te nie istnieją w wypadku panelu kontroli odpalania torped, gdyż można go wywołać na każdym z wymienionych stanowisk. Dzięki panelowi kontroli możesz strzelać do dowolnego celu, który znajduje się w zasięgu wzroku i jest od dołu oznaczony trójkącikiem (znakiem wybranego celu).

Jeżeli „zablokowałeś” cel, wskaźniki kontroli odpalania torped będą prezentować najnowsze dane pochodzące z czujników U-Boota, czyli:

1. Pozycję celu. Wskaźnik ten podaje zarówno względny kurs do celu (określany również jako „kąt od dziobu”) oraz kierunek jego podążania, obliczany w stosunku do pozycji Twojego U-Boota. Zewnętrzna wskazówka pokazuje kurs względny, natomiast wewnętrzna - kurs, jakim podąża cel. Oba te parametry to wartości względne, gdyż są kalkulowane według pozycji dowodzonego przez Ciebie okrętu. Gdyby więc cel znajdował się tuż za Tobą i zmierzał w przeciwnym kierunku, obie wskazówki podałyby wartość 180.
2. Odchylenie kąta wybranego dla torpedy. Zazwyczaj jego wartość wynosi 0, ale możesz wprowadzić niewielką korektę kursu torpedy, wybierając za pomocą tego wskaźnika odchylenie na bakburtę lub sterburtę. Opcja ta jest szczególnie przydatna w sytuacji, gdy odpalasz jednocześnie kilka torped.

3. Prędkość celu oraz prędkość wybranej torpedy (szczegółowe informacje na temat wybierania prędkości torpedy znajdują się w podrozdziale „Ekran stanu torped”).
4. Szacowana odległość do celu (podawana w setkach metrów, czyli w hektometrach). Jeżeli wskaźnik na tej skali prezentuje wartość 10, oznacza to, że cel znajduje się w odległości 1000 metrów.
5. Ustawienie żyroskopu rufowego. Jest to kąt żyroskopu określany dla torped odpalanych z wyrzutni rufowych.
6. Ustawienie żyroskopu dziobowego. Jest to kąt żyroskopu określany dla torped odpalanych z wyrzutni dziobowych. Ustawienie żyroskopu to ważny parametr. W wypadku wczesnych torped kąt żyroskopu musiał się mieścić w zakresie ± 90 stopni, w późniejszych latach wojny kąt ten wzrósł do ± 135 stopni. Jeżeli będziesz próbował wystrzelić torpedę z ustawieniem przekraczającym tę wartość, zostaniesz ostrzeżony o błędzie. Kiedy tak się stanie, masz do wyboru albo obrócić okręt o tyle, aby ustawienie kąta żyroskopu mieściło się w dopuszczalnych granicach, albo odpalić torpedy z wyrzutni rufowej (o ile taka istnieje).
7. Aktualny kurs U-Boota.
8. Aktualne nastawniki służące do odpalenia torpedy w wybrany cel. Ich precyzja będzie wzrastać wraz z gromadzeniem coraz dokładniejszych informacji o celu. Jeżeli z jakiegoś powodu zakończysz obserwację celu - na przykład okręt zanurzy się, peryskop zostanie opuszczony lub uszkodzony - precyzja nastawników może się zmniejszyć.
9. Czas potrzebny torpedzie na dotarcie i uderzenie w cel (w minutach). W momencie odpalenia torped na tym samym wskaźniku pojawia się czerwona wskazówka, która opisuje ruch danej torpedy. Kiedy wskazówka osiągnie punkt 0 (zero), torpeda powinna trafić w cel.

Oprócz wskaźników na ekranie znajdują się dodatkowo światełka

kontrolne dla każdej wyrzutni torped (maksymalnie sześć wyrzutni w U-Bootach typu IX oraz XXI). Kontrolki zmieniają kolor, aby wskazać zmianę stanu wyrzutni:

- kolor zielony oznacza, że wyrzutnia jest załadowana i gotowa do odpalenia torpedy,
- kolor czerwony oznacza, że wyrzutnia jest właśnie przeładowywana,
- kolor szary oznacza, że wyrzutnia jest uszkodzona lub nie ma już torped, które można by do niej załadować.

Odpalenie torpedy to niezwykle prosta czynność - wystarczy za pomocą narzędzia wyboru wyrzutni (10) wskazać wyrzutnię torpedy i kliknąć na czerwonym przycisku strzału (11), który znajduje się obok wskaźnika nastawników (8).

U-Booty typu II są wyposażone tylko w trzy wyrzutnie torped - wszystkie strzelające do przodu. W U-Bootach typu VII i IX wyrzutnie od pierwszej do czwartej strzelają do przodu, natomiast wyrzutnia piąta (w typie VII i IX) oraz szósta (tylko w typie IX) strzelają do tyłu, a w U-Bootach typu XXI wszystkie sześć wyrzutni strzela do przodu.

Korzystanie z panelu kontroli odpalenia torped

Panel kontroli oferuje wiele narzędzi występujących na ekranie kontroli odpalenia torped, ale ma tę przewagę, że można z niego wygodnie korzystać z poziomu ekranu peryskopu lub UZO (patrz ilustracja).



Zaletą panelu kontrolnego jest też to, że nie trzeba pamiętać o “zablokowaniu” celu do automatycznego śledzenia, lecz wystarczy trzymać go na celowniku tak, aby pozostał jako wybrany (tzn. żeby znajdował się pod nim trójkąt), a panel kontroli będzie go również śledził. Warto korzystać z tej techniki, aby szybko przenosić uwagę z jednego celu na drugi, co może się przydać szczególnie w czasie starć z konwojami.

Korzystanie z trybu automatycznego do przeprowadzania ataków torpedowych

Prowadzenie ataków torpedowych w trybie automatycznym można w zasadzie określić jako “wyceluj i odpal”. Najprostszy sposób ataku polega na przejściu do ekranu peryskopu i wyszukania celu tak, aby zabłysnął pod nim migający czerwony trójkącik.

Wywołaj przesuwany panel kontrolny z prawej strony i wybierz drugą zakładkę, która przedstawia panel kontroli odpalenia torpedy. Upewnij się, że przełącznik oznaczony literami MZ/AZ jest ustawiony na pozycji AZ, co oznacza, że chcesz skorzystać z trybu automatycznego.

Za pomocą narzędzia wyboru wyrzutni znajdującego się w górnej części ekranu wybierz wyrzutnię torped, z której chcesz sko-

rzystać. Wystarczy, że klikniesz na numerze dowolnej wyrzutni, a tarcza pokaże Twój wybór.

Wybierając torpedę, powinieneś pamiętać o kilku zasadach. Po pierwsze, wybierz taką wyrzutnię, której kontrolka świeci się na zielono, informując, że torpeda jest gotowa do odpalenia.

Po drugie, nie zapominaj o kursie do celu. Jeżeli względny kurs torpedy do celu jest mniejszy niż 90 stopni lub większy niż 270 stopni (możesz odczytać tę wartość ze wskaźnika kąta, który znajduje się w górnej części peryskopu), powinieneś bez większych problemów skorzystać z wyrzutni dziobowych. Kiedy jednak kąt ten jest większy niż 90 stopni i mniejszy niż 270 stopni, możesz wykonać jedną z następujących czynności:

- wybrać rufową wyrzutnię torped (o ile taka jest),
- obrócić U-Boot, aż cel znajdzie się w zakresie rażenia dziobowych wyrzutni torped.

Kiedy wybierzesz odpowiednią wyrzutnię, możesz w dowolnym momencie odpalić torpedę. Jeżeli wykorzystasz z torped o prostym torze biegu, szanse trafienia znacznie wzrastają, gdy atakujesz z odległości mniejszej niż 2000 metrów. Wielu dowódców U-Boatów decydowało się na ataki przy ekstremalnie krótkich dystansach, nawet poniżej 600 metrów.

Korzystaj ze wskaźnika nastawników, aby określić prawdopodobieństwo trafienia torpedy w cel. Jeżeli podaje on wartość mniejszą niż 75%, dobrze zrobisz, podpływając bliżej celu.

Korzystanie z ręcznego trybu celowania

Z trybu ręcznego celowania do jednostek pływających powinni korzystać jedynie najbardziej zaawansowani gracze, gdyż wymaga to dobrej znajomości problematyki kontroli torped.

Aby ręcznie określić nastawniki odpalania, musisz zgromadzić kilka podstawowych danych:

- względny kurs w stosunku do celu,

- względny kurs celu w stosunku do pozycji Twojego U-Boota,
- prędkość celu,
- odległość do celu.

Jednym ze sposobów zdobycia tych informacji jest odczytanie z czujników szacunkowych danych, które są podawane na ekranie nawigacyjnym. Odszukaj na mapie dany obiekt i wskaż go kursorem myszy, aby przywołać okno informacyjne. Należy zauważyć, że niekiedy informacje te nie będą dostępne, gdyż czujniki nie zdołają zebrać szczegółowych namiarów celu.

Kurs względny w stosunku do celu można łatwo określić, korzystając z peryskopu lub UZO.

Nieco trudniej jest ustalić za pomocą obserwacji wzrokowej względnego kursu, jakim płynie cel. Najlepsze wyjście polega na skorzystaniu z panelu identyfikacji jednostek, który jest częścią wielozadaniowego panelu kontrolnego. Odszukaj obserwowany statek w panelu identyfikacji jednostek, a następnie obracaj go tak długo, aż przyjmie identyczny wygląd jak śledzony cel. Wartość kąta wyświetlona w panelu identyfikacji jednostek będzie w przybliżeniu określać względny kurs, jakim podąża cel.

Dystans do celu można z dużą dokładnością odczytać ze stnowiska radaru - w przeciwnym wypadku należy ocenić odległość na podstawie obserwacji lub za pomocą narzędzia linijki na ekranie nawigacyjnym. Ekran peryskopu oraz ekran UZO są wyposażone w podziałki, które ułatwiają ocenę odległości. Podziałki odpowiadają stopniom kątowym - jedna podziałka to 0,5 stopnia przy normalnym przybliżeniu oraz 0,25 stopnia przy największym przybliżeniu.

Panel identyfikacji jednostek podaje również wysokość masztów wszystkich statków.

Najbardziej konserwatywni fanatycy ręcznego sterowania mogą skorzystać z poniższego wzoru, który pozwala przeliczać wyso-

kość masztu statku-celu na odległość dzielącą od niego okręt podwodny:

Punkt, w którym znajduje się obserwator, położenie statku oraz wysokość masztu tworzą trójkąt, stąd:



Z prostej zasady trygonometrycznej wiemy, że:

$$\operatorname{tg} A = M/D$$

Aby znaleźć D, trzeba przekształcić równanie:

$$D = M/\operatorname{tg} A$$

Wartość A można odczytać z peryskopu lub UZO. Krzyżyk celownika obecny w obu tych urządzeniach ma odpowiednie znaczniki, które pozwalają odczytać wartość kąta opartego na dowolnym obiekcie znajdującym się w polu widzenia (na przykład maszt statku). Największe oznaczenia symbolizują pełne stopnie, natomiast oznaczenia ułamkowe wskazują wartości do _ stopnia.

W wypadku większości statków wartość M można odczytać z ekranu identyfikacji jednostek.

Pamiętaj, że osiągane wyniki są tylko danymi szacunkowymi. Przy słabej widoczności i dużych odległościach trudno będzie precyzyjnie zmierzyć wartość A, a jakość pomiarów ma przecież bezpośredni wpływ na dokładność wyników.

Równie trudne może być określenie prędkości celu. Niezbędne będą tu cierpliwe obserwacje, doświadczenie oraz znajomość możliwości technicznych śledzonej jednostki. Jeżeli rozpoznasz wizualnie rodzaj statku, który wybrałeś jako cel, będziesz mógł odczytać jego prędkość maksymalną w panelu identyfikacji jednostek.

Kiedy zgromadzisz wszystkie niezbędne informacje, możesz

wprowadzić je do systemu kontroli ognia i określić kąt żyroskopu w swoich torpedach.

Skorzystaj ze wskaźnika pozycji celu, aby określić względny kurs wobec celu i kurs, którym płynie okręt. Zewnętrzna wskazówka wskaźnika oznacza kurs względny dowodzonego przez Ciebie U-Bootu. Kliknij na zewnętrznym pierścieniu wskaźnika, przesuwając wskazówkę na nową wartość, albo przeciągnij wskazówkę tak, aby wskazywała żadaną wartość.

Względny kurs celu należy wprowadzić w podobny sposób, ale przy użyciu wewnętrznej wskazówki wskaźnika pozycji celu. Podobnie jak poprzednio, kliknij na żądanej wartości albo przeciągnij na nią wskazówkę - podczas przesuwania wskazówki kursor myszy powinien pozostać wewnątrz okręgu wyznaczanego przez pierścień zewnętrzny.

Prędkość celu należy podać za pomocą wskaźnika prędkości. Kliknij lub przeciągnij wskazówkę tak, aby podawała szacowaną prędkość celu.

Odległość do celu ustawia się w podobny sposób, ale przy użyciu wskaźnika odległości.

Kiedy wprowadzisz poprawnie wszystkie omówione powyżej ustawienia, możesz odpalić torpedę.

Jeżeli wprowadzasz ręcznie ustawienia dla torpedy FaT-I, która wykorzystuje wzorec toru ataku, musisz również w ten sam sposób określić ustawienia tego wzorca (więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Ustawienia torped”, w podrozdziale „Ekran stanu torped” poniżej).

Ekran stanu torped



Ekran ten uzupełnia ekran kontroli odpalania torped i oferuje trzy dodatkowe funkcje kontrolne oraz informacyjne:

- Przedstawia stan załadowania wszystkich wyrzutni tor-

ped i umożliwia wybór typu torpedy, która ma być załadowana do każdej z nich, dzięki czemu możesz przygotować właściwy zestaw uzbrojenia na każdą okazję.

- Pozwala przenosić torpedy z magazynów zewnętrznych do przedziałów torpedowych.
- Umożliwia regulację szczegółowych nastawień torpedy - prędkości i głębokości.



Stan załadowania torped

Lewa część ekranu przedstawia informacje o załadunku. Na początku misji każda wyrzutnia jest załadowana jedną torpedą określonego typu.

Część ekranu poświęcona stanowi załadunku może być podzielona na dwa mniejsze segmenty, w zależności od tego, czy okręt dysponuje jednym, czy dwoma przedziałami torpedowymi. U-Booty typu VII i IX mają rufowe przedziały torpedowe, natomiast U-Booty typu II i XXI - nie.

Każda część ekranu przedstawia stan poszczególnych wyrzutni torpedowych. Znajdują się tutaj informacje dotyczące aktualnego stanu załadunku („załadowana”, „rozładowana”, „pusta”, „uszkodzona”), typ załadowanej torpedy oraz ilość czasu do zakończenia operacji aktualnie wykonywanej w danej wyrzutni.

Wszystkie przedziały torpedowe przechowują również rezerwowe

torpedy do poszczególnych wyrzutni. W większości wypadków każda wyrzutnia jest zaopatrzona w jedną torpedę zapasową. Wyjątek stanowi U-Boot typu XXI, w którego przedziałach przechowuje się 17 torped zapasowych do sześciu wyrzutni, jakimi dysponuje okręt.

Część ekranu poświęcona rezerwom przedstawia liczbę zapasowych torped każdego typu mieszczących się w danym przedziale torpedowym.

Po wybraniu wyrzutni możesz zmienić typ torpedy do załadunku, wybierając ją z części rezerwowej, która znajduje się poniżej części ekranu poświęconej stanowi wyrzutni.

Wyrzutnia zostanie załadowana torpedą wskazanego typu, ale dopiero po odpaleniu znajdującej się w niej aktualnie torpedy. Jeżeli chcesz od razu zmienić torpedę w wyrzutni, kliknij na przycisku ŁADUJ, który umieszczono w dolnej części schowka. Należy wspomnieć, że zabiera to więcej czasu, niż ponowne załadunek wyrzutni, z której wystrzelono torpedę, gdyż załoga musi najpierw opróżnić wyrzutnię. W warunkach akcji zbrojnej prawdopodobnie lepiej będzie wystrzelić torpedę załadowaną do wyrzutni, niezależnie od jej typu, niż oczekiwać na długie przeładunek.

Przeładunek jednej torpedy trwa zazwyczaj około 20 minut, a w niektórych sytuacjach nawet dłużej. U-Boot typu XXI jest wyposażony w specjalną przekładnię samoladującą, która zasadniczo skraca czas tej operacji.

Zdarza się niekiedy, że wyrzutnia torped jest uszkodzona, ale nadal znajduje się w niej torpeda. Jeżeli zewnętrzna kłapa wyrzutni nie jest uszkodzona, być może uda Ci się wyladować torpedę i umieścić ją w sprawnej wyrzutni.

W tym celu wybierz wyrzutnię i kliknij na przycisku ROZŁADUJ, który znajduje się w dolnej części schowka.

W grze SILENT HUNTER II udostępniono siedem różnych typów torped do U-Boota:

T-I (G7a.). Torpeda o prostym torze biegu, będąca standardowym wyposażeniem U-Bootów na początku wojny. Silnik jest napędzany parą, a torpeda zostawia za sobą widoczny z daleka ślad z pęcherzyków powietrza, dzięki czemu obserwatorzy na powierzchni mogą ją wypatrzeć z dużej odległości. Można wybrać jedną z trzech prędkości tej torpedy: „wolno” (30 węzłów), przy której może dotrzeć na odległość 12 500 metrów, „średnio” (40 węzłów), przy której może dotrzeć na odległość 7500 metrów, oraz „szybko” (44 węzły), przy której jej zasięg wynosi tylko 5000 metrów. Najczęściej wykorzystuje się ustawienie „średnio”.

T-II (G7e.). Torpeda o prostym torze biegu, tych samych wymiarach i wyposażona w tę samą głowicę co T-I, ale wykorzystująca elektryczny system napędu, przez co nie pozostawia za sobą śladu na wodzie, a także jest tańsza w produkcji. Jedyne ustawienie prędkości wynosi 30 węzłów, natomiast efektywny zasięg - 5000 metrów.

T-III (G7e.). Elektryczna torpeda o prostym torze biegu, zasięgu 5000 metrów i prędkości 30 węzłów. Choć pod wieloma względami przypomina T-II, jest wyposażona w mniej zawodny zapalnik głowicy, który wprowadzono do użytku pod koniec roku 1942.

T-I FaT-I (G7a.). Torpeda pływająca po zadanym torze, wzorowana na T-I i wprowadzona pod koniec roku 1942. Zasięg 12 500 metrów przy prędkości 30 węzłów. Po przebyciu zdefiniowanego odcinka może przemierzać obszar zygzakiem w 800- lub 1600-metrowych odcinkach (więcej informacji na ten temat znajduje się w części „Ustawienia torped”). Najlepiej nadaje się do ataków przeciwko ciasno zorganizowanym konwojom. Torpedy FaT były niemal zawsze ustawiane na najwolniejszą prędkość 30 węzłów, przy której mogły przebyć dystans 12 500 metrów.

T-III FaT-II (G7e.). Kolejna torpeda pływająca po zadanym kursie, oparta na torpedzie elektrycznej T-III, po raz pierwszy użyta w roku 1943. Zadane wzorce są identyczne jak w wypadku torpedy T-I FaT-I. Z uwagi na niewielki zasięg (5000 metrów przy prędkości 30 węzłów) torpeda ta była przeznaczona do wyrzutni rufowych i wykorzystywana przeciwko okrętom eskorty

ścigającym U-Boota.

T-IIIa FaT-II (G7e.). Torpeda ta, będąca kolejną udoskonaloną wersją FaT-II, korzysta z większej baterii, dzięki czemu jej zasięg maksymalny wynosi 7500 metrów.

T-V (G7es.). Torpeda naprowadzana akustycznie, oparta na modelu T-II, wprowadzona pod koniec roku 1943 z myślą o zwalczaniu alianckich okrętów eskorty. Zasięg wynosi 5700 metrów przy prędkości 24 węzłów. Czujnik akustyczny usiłuje zlokalizować cel, ale do jego zadziałania niezbędny jest stosunkowo silny sygnał. Czujnik nie jest zbyt precyzyjny i istnieje niebezpieczeństwo, że torpeda trafi w U-Boota, który ją odpalił. Zwyczajowa procedura przy odpaleniu tej torpedy to albo zanurzenie na odpowiednią głębokość albo odpłynięcie od niej na powierzchnię.

Składy torped

Dwie zakładki w dolnej części schowka - oznaczone jako „Wyrzutnie” i „Składy” - umożliwiają łatwe zarządzanie rozmieszczeniem torped na okręcie. Po wskazaniu zakładki „Składy”, część ekranu stanu załadowania przejdzie w tryb składowania.

Układ elementów przypomina zakładkę wyrzutni, ale pola stanu wyrzutni torped są zastąpione listą załadunkową dla każdego przedziału torpedowego. Jeżeli w przedziale torpedowym jest wolne miejsce na torpedy, lista będzie zawierać pozycje oznaczone jako „Dostępne”. Jedyne sposoby usunięcia torped z przedziału torpedowego to ich wystrzelenie, tak więc zanim przeniesiesz torpedy z zewnętrznych składów, dokładnie przemyśl, z jakiego typu torped chcesz korzystać (o ile w ogóle masz możliwość wyboru).

Dolna część ekranu przedstawia stan Twojego składu zewnętrznego. Każda pozycja na tej liście oznacza konkretny typ torpedy oraz liczbę torped tego typu przechowywanych w składzie zewnętrznym. Każdej pozycji towarzyszą również dwa przyciski, oznaczone jako DZB oraz RUF. Aby przenieść torpedę danego typu do dziobowego przedziału torpedowego, kliknij na przyci-

sku DZB, natomiast chcąc dostarczyć ją do przedziału rufowego, kliknij na przycisku RUF.

Po wydaniu rozkazu przeniesienia w pozycji „Dostępne” na liście danego przedziału torpedowego wyświetli się nowy typ torpedy oraz szacowany czas pozostały do zakończenia wykonywanej operacji.

Obok każdej pozycji znajduje się również pole do zaznaczania, dzięki czemu możesz wybierać je grupowo.

I jeszcze jedna sprawa - załoga ma dostęp do torped zewnętrznych tylko wówczas, kiedy U-Boot jest wynurzony!

Ustawienia torped

Wszystkie torpedy występujące w grze SILENT HUNTER II mają odpowiednie ustawienia, które można regulować, aby bardziej efektywnie wykorzystać zalety tej broni. Prawa część ekranu stanu torped służy właśnie tym ustawieniom.

Zanim przystąpisz do regulacji ustawień torpedy, musisz wybrać wyrzutnię torped, w której znajduje się torpeda wymagająca modyfikacji. Po wybraniu wyrzutni kontrolki regulacyjne danej torpedy zostaną uaktywnione.

Wszystkie torpedy mają własną głębokość biegu, którą można regulować przy użyciu tarczy głębokościomierza znajdującego się w górnej części ekranu. Kliknij na żądanej głębokości lub przeciągnij wskazówkę tak, aby wskazywała głębokość, na której ma płynąć torpeda.

Ogólnie rzecz biorąc, głębokość biegu do celu powinna być dość duża, zwłaszcza jeżeli celem jest okręt wojenny zaopatrzonego w pas pancerza przeciwtorpedowego. Cele o mniejszym zanurzeniu, takie jak eskortowce, wymagają ustawienia mniejszej głębokości biegu.

Możesz również zadać torpedzie większą głębokość biegu, na przykład w sytuacji, kiedy chcesz, aby torpeda przepłynęła pod interweniującymi okrętami eskorty i trafiła w znajdujące się dalej

statki handlowe.

Należy pamiętać, że zakres dostępnych ustawień głębokości biegu na wskaźniku jest ograniczony możliwościami mechanizmu kontroli głębokości zawartego w torpedzie. Głębokość biegu większości torped wykorzystywanych w czasie II wojny światowej była ograniczona do 15 metrów.

Torpedy T-I mają trzy ustawienia prędkości. Jeżeli wybrana wyrzutnia zawiera torpedę T-I, na ekranie pojawi się także narzędzie wyboru jej prędkości. Wyższe prędkości zazwyczaj oznaczają większą precyzję strzału, gdyż maleje wówczas prawdopodobieństwo znoszenia torpedy z kursu przez prądy morskie i załazszowania wskazań żyroskopu. Należy jednak pamiętać, że większa prędkość torpedy oznacza równocześnie zmniejszenie jej zasięgu - trzeba wziąć to pod uwagę, określając prędkość torpedy. Torpedy typu FaT-I mają również dodatkowe ustawienia, które umożliwiają określenie wzorca wyszukiwania torpedy. Jeżeli wybierzesz wyrzutnię załadowaną torpedą FaT-I, na ekranie pojawią się dodatkowe kontrolki:

- Długość biegu początkowego. Większa zewnętrzna tarcza na kontrolce torpedy FaT-I służy do regulowania tego parametru. Wzorec biegu torpedy zaczyna być realizowany dopiero w momencie, kiedy torpeda odpłynie od okrętu na określony w tym miejscu dystans. Ogólnie rzecz biorąc, parametr ten powinien wskazywać punkt przypadający co najmniej kilkaset metrów przed celem, aby cel znalazł się już na trasie biegu torpedy według wzorca
- Kierunek skrętu początkowego. Wzorec poszukiwania celu to drabinka, która rozpoczyna się od odcinka prowadzącego pod pewnym kątem od kierunku biegu początkowego. Z tego względu torpedy FaT najlepiej jest odpalać z pozycji bezpośrednio na burtę celu. Parametr ten reguluje kierunek przepłynięcia drabinki przeszukiwania, a podczas jego regulacji należy wziąć pod uwagę względny kierunek poruszania się celu. Jeżeli w stosunku do Twojego U-Boota cel płynie z lewej w prawo, skręt początkowy powinien być wykonany na sterburtę. Jeżeli cel poru-

sza się z prawej w lewo, skręt początkowy należy wykonać na bakburtę torpedy.

- Długość odcinka przeszukiwania. Ten parametr służy do określenia długości każdego ze „szczebli drabinki”. Wartość ta może wynosić 800 lub 1600 metrów, natomiast mniejsza będzie oznaczała szybsze przeszukiwanie i powinna być używana w sytuacjach, gdy cel ma dość dużą prędkość (ponad 4 węzły). Jeżeli cel płynie wolniej, należy korzystać z większej wartości.

Stanowisko UZO



Tak jak w wypadku peryskopu, główną funkcją stanowiska UZO (Uboot Zieloptik) jest ułatwianie ataków torpedowych. Stanowisko UZO, które umieszczono na mostku, jest dostępne tylko wówczas, kiedy okręt znajduje się na powierzchni. Z tego względu jest ono najczęściej wykorzystywane po zmroku.



UZO oferuje mocno powiększony obraz, dzięki któremu możesz precyzyjnie odczytać względny kurs swojego okrętu w stosunku do celu oraz obserwować różne szczegóły z wielkich odległości. Widok jest stabilizowany, dzięki czemu nawet przy silnie wzburzonym morzu można wygodnie obserwować obiekty znajdujące się w dużym oddaleniu.

Korzystając z funkcji kontrolowania widoku za pomocą myszy, można obracać widok UZO - kliknij prawym przyciskiem myszy i poruszaj nią w lewo i w prawo. Możesz również w pewnym stopniu podnosić lub opuszczać kąt patrzenia, aby móc lepiej obserwować obiekty na horyzoncie. Do zmiany kąta widoku można również wykorzystywać klawisze kursora.

Należy zwrócić uwagę na okrągłą podziałkę stopniową, która znajduje się w dolnej części instrumentu UZO i pozwala określić względny kurs do celu, czyli tzw. „kąt od dziobu”. Wartość tę można wykorzystać do ręcznego przygotowania ustawień dla odpalanych torped. W zależności od wybranego poziomu realizmu odległość do aktualnie śledzonego celu może być wyświetlona w prawej dolnej części UZO.

Kiedy cel znajduje się w wizjerze UZO, można dokonać wyboru oraz „zablokować” go w taki sam sposób, jak w wypadku peryskopu.

Powtórmy raz jeszcze: migający trójkąt pod daną jednostką oznacza, że jest ona wybrana jako cel dla torped. Aby przeprowadzić atak, możesz skorzystać z panelu kontroli odpalania torped w trybie automatycznym albo „zablokować” cel, przez co zostanie on wybrany nawet wówczas, gdy zmienisz stanowisko.

Stanowisko mostka



Mostek to przede wszystkim stanowisko obserwacyjne, z którego możesz śledzić rozwój sytuacji w otoczeniu tak, jak zrobiłby to oficer obserwacyjny na prawdziwym U-Boocie. Mostek jest dostępny tylko wówczas, gdy U-Boot znajduje się na powierzchni.

Widok z mostka jest uzupełniony wskaźnikami stopniowymi, które umieszczono w górnej i w prawej części ekranu. Wskaźnik na górze podaje rzeczywisty namiar z kompasu, określający kierunek, w którym patrzysz. Wskaźnik po prawej stronie podaje kąt pionowy między horyzontem a punktem, na który patrzysz. Wskaźniki stopniowe znajdują się również na stanowiskach

UZO, działa pokładowego, karabinów przeciwlotniczych oraz widoku zewnętrznego.

Widok z mostka można obracać w lewo i prawo, włączając w tym celu kontrolę widoku za pomocą myszy lub korzystając z klawiszy kursora. Klawiszem Z możesz również włączyć widok przez lornetę.

Bardzo przydatne są tutaj niektóre opcje dostępne w lewym panelu kontrolnym:



KURS DO WIDOKU. Przycisk ten nakazuje załodze zmienić aktualne ustawienie okrętu tak, aby pokrywało się ono z kierunkiem, w którym w danej chwili patrzysz.



WIDOK DO KURSU. Przycisk ten obraca aktualny widok tak, aby pokrywał się on z aktualnym ustawieniem dziobu U-Boota.



Włącza i wyłącza wskazania kompasu.



Włącza i wyłącza wskaźnik kąta wzniesienia.

Działo pokładowe



U-Booty typu VII i IX były fabrycznie wyposażone w działo pokładowe kaliber 88 lub 105 mm, pomyślane jako broń pomocnicza. Ponieważ U-Boot jest mniej odporny i słabiej uzbrojony, niż większość jednostek przeciwnika, warto wybrać sobie taki cel, który nie odpowie na atak ogniem!

Działo pokładowe może być automatycznie obsługiwane przez załogę, kiedy wydasz komendę „Obsadzić działo pokładowe!”, które jest dostępne na panelu dowodzenia - w trzeciej zakładce prawego, wielozadaniowego, przesuwanego panelu kontrolnego.

Działo pokładowe może być również obsługiwane w trybie widoku z pozycji pierwszej osoby, kiedy przeniesiesz się na stanowisko działu pokładowego.



Działo pokładowe można obracać przy użyciu myszy lub wciskając klawisze kursora ze strzałkami skierowanymi w lewo i w prawo. Aby wystrzelić do celu, trzymaj go w celowniku tak długo, aż pojawi się błyskająca czerwona strzałka wskazująca wybór celu. Masz możliwość regulacji zasięgu strzału. Działo jest domyślnie ustawione do pracy w trybie automatycznym. Aby zmienić tryby, kliknij na słowie „Auto”, które znajduje się w prawym dolnym rogu, co spowoduje jego zastąpienie słowem „Ręcznie”.

Kiedy namierzysz cel, naciśnij klawisz SPACJA, aby wypalić z działu pokładowego. Po wystrzale załoga musi ponownie załadować działo - w tym czasie na ekranie pojawi się komunikat „Przeładowywanie”.

Jeżeli spudłujesz, zobaczysz pocisk lądujący w morzu w miejscu, w które rzeczywiście wycelowaleś. Strzelając w trybie ręcznego podawania odległości i trafiając za daleko lub za blisko celu, możesz wyregulować zasięg strzału. W tym celu skorzystaj z klawiszy kursora ze strzałkami skierowanymi w górę i w dół - pierwszy zwiększa zasięg strzału, drugi zmniejsza drogę lotu pocisku.

Warto zwrócić uwagę na przesuwaną skalę, która znajduje się z prawej strony wizjera i wskazuje zakres dokonywanej regulacji odległości. Ogólnie rzecz biorąc, jeżeli raz poprawnie wprowadzisz odległość, będziesz w stanie kilka razy z rzędu celnie wypalić do atakowanego obiektu.

Jak na działa morskie, działo pokładowe na U-Boocie jest raczej niewielkie, tak więc próba zatopienia celu za jego pomocą może oznaczać konieczność prowadzenia długiego ostrzału. Dlatego broń ta nadaje się najlepiej tylko do zadawania ostatecznego ciosu statkom, które zostały już poważnie uszkodzone wybuchami torped.

Karabiny przeciwlotnicze

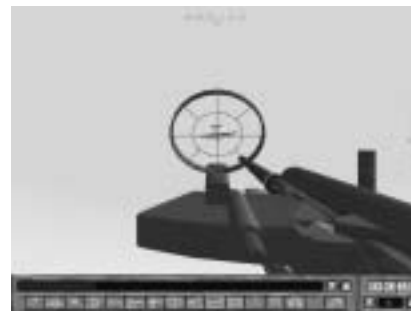


Wśród wielu niebezpieczeństw, jakie czyhały na załogi U-Bootów, największym były samoloty. Z tego powodu U-Booty zawsze wyposażano w jeden lub kilka przeciwlotniczych karabinów maszynowych.

Można nakazać załodze obsługę karabinów przeciwlotniczych, wydając rozkaz „Obsadzić karabiny przeciwlotnicze!”, który jest dostępny na panelu dowodzenia.

Jeżeli przeniesiesz się na stanowisko karabinów przeciwlotniczych, możesz również ręcznie operować karabinem przeciwlotniczym.

Karabin przeciwlotniczy najwygodniej jest kontrolować za pomocą myszy. Kiedy znajdziesz się przy stanowisku ogniowym, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby przejść do trybu obsługi karabinu - od tej chwili broń będzie reagowała na każde poruszenie myszą, dzięki czemu możesz precyzyjnie celować do nieprzyjacielskich samolotów. Karabiny przeciwlotnicze można również kontrolować za pomocą klawiszy kursora.



Aby otworzyć ogień z karabinów, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy w momencie, gdy atakowany obiekt znajdzie się w celowniku. W zależności od ustawionego poziomu realizmu na ekranie może się pojawić czerwony wskaźnik celu, który ułatwia jego wybór, oraz dane na temat odległości do celu i stanu uszkodzeń. Należy pamiętać, że karabin przeciwlotniczy będzie strzelał tak długo, dopóki lewy przycisk myszy będzie naciśnięty. W pewnym momencie wyczerpie się też amunicja i trzeba będzie ponownie załadować broń. Opuszczając stanowisko karabinów przeciwlotniczych, kliknij prawym przyciskiem myszy, a przestaniesz kontrolować karabin przeciwlotniczy. U-Booty typu IX i XXI mają kilka karabinów przeciwlotniczych i można obsługiwać dowolny z nich. Do przełączania się między kolejnymi stanowiskami karabinów służą klawisze < oraz >, natomiast aby przybliżyć widok w celowniku, należy nacisnąć klawisz Z.

Widok zewnętrzny



Widok zewnętrzny pozwala obserwować działania z lotu ptaka, dzięki czemu możesz kontrolować, w jaki sposób U-Boot wykonuje Twoje rozkazy.

Kamera w widoku zewnętrznym jest związana z U-Bootem i śledzi okręt podczas całego rejsu przez ocean. Możesz kontrolować kierunek widoku, włączając za pomocą myszy tryb swobodnej kontroli widoku. Klawisze kursora ze strzałkami skierowanymi

w lewo i w prawo pełnią tę samą funkcję, natomiast klawisze kursora ze strzałkami skierowanymi w górę i w dół pozwalają zmieniać wysokość punktu obserwacji. Podobnie jak w wypadku kilku innych stanowisk, w widoku zewnętrznym w górnej części pojawia się wskaźnik kursu, natomiast przy prawej krawędzi ekranu wskaźnik wzniesienia. Dodatkowo możesz przenieść punkt widzenia na inne statki, które znajdują się w zasięgu wzroku od dowodzonego przez Ciebie U-Boota. Nie możesz tego zrobić, jeśli danej jednostki nie można dostrzec z pokładu Twojego okrętu. Do zmiany obserwowanego celu służą przyciski, które umieszczono na panelu kontroli widoku:



Zmiana widoku na kolejny statek.



Zmiana widoku na poprzednio obserwowany statek.



Powrót widoku do Twojego U-Boota.

Kabina radiowa



Główną funkcją tego stanowiska jest odbiór komunikatów nadchodzących drogą radiową oraz przekazywanie wiadomości do bazy.

Podczas wypełniania zadań często będziesz otrzymywał wiadomości przez radio. Część z nich to specjalne rozkazy z kwatery głównej (lub B.d.U.), pozostałe to zwykłe meldunki o kontaktach. Misje, w których działasz jako członek „wilczego stada”, wiążą się zazwyczaj ze sporym ruchem w eterze.

Kiedy wiadomość radiowa zostaje odebrana, w dzienniku wiadomości, który znajduje się w dolnej części ekranu, pojawia się informacja na ten temat, a członek załogi zgłasza odbiór nowego przekazu. W takiej sytuacji powinieneś przy



Najnowsza wiadomość zostanie wyświetlona na dużej kartce papieru umieszczonej na środku ekranu. Sterta papierów leżąca po prawej stronie zawiera listę wszystkich starszych wiadomości - możesz przywołać dowolny komunikat, klikając na jego nagłówek, który widnieje na tej liście.

Należy pamiętać, że wiadomości są odbierane tylko wówczas, gdy U-Boot jest wynurzony. Jeżeli przez dłuższy czas pozostajesz pod wodą, mogą Cię ominąć ważne informacje, które mają duże znaczenie taktyczne.

Aby wysłać komunikat radiowy, należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na przycisku wysyłania, który znajduje się na sterce papierów w prawej części ekranu.

W scenariuszach rozgrywających się w późniejszych latach wojny istnieje możliwość włączenia wyszukiwania obcych jednostek przy użyciu radiowego urządzenia wysokiej częstotliwości, które służy do wykrywania kierunku sygnału (zwanego HF/DF).

Możesz wysłać jeden z czterech rodzajów komunikatów radiowych: meldunek o pogodzie, meldunek o kontaktach, żądanie dostarczenia zapasów oraz sygnał SOS (mayday).



Meldunki o pogodzie. Zwyczajowym zadaniem U-Bootów było dostarczanie do bazy informacji o aktualnym stanie pogody. Masz możliwość włączenia automatycznej obsługi tego procesu, aby meldunek był samoczynnie wysyłany co 4 godziny.

Meldunki o kontaktach. Jeżeli działasz jako członek „wilczego stada”, pierwsza łódź, która dostrzeże wrogie jednostki, przejmuje zadanie śledzenia okrętu nieprzyjaciela i wysyła meldunki o jego położeniu. Dysponujesz opcją, która nakazuje automatyczne wysyłanie takiego meldunku co godzinę.

Żądanie dostarczenia zapasów. Aby zainicjować operację odnowienia zapasów, podpłyn do burty statku lub U-Boota z zaopatrzeniem, a transfer paliwa i amunicji rozpocznie się automatycznie.

Sygnal SOS. Masz tylko niewielki procent szansy, że prośba o pomoc (SOS, mayday) zostanie odebrana. Przed wysłaniem takiego sygnału musisz zerwać kontakt z jednostkami wroga i wynurzyć się na powierzchnię.

Stanowisko hydrofonów



Stanowisko to otwiera dostęp do przedziału hydrofonów na pokładzie Twojego U-Boota, gdzie znajdują się urządzenia służące do wykrywania dźwięków pochodzących z innych statków oraz łodzi podwodnych.

Główną zaletą hydrofonów jest ich niewykrywalność. W przeciwieństwie do radaru czy sonaru aktywnego, hydrofony są bowiem urządzeniami pasywnymi, czyli nie emitują żadnych sygnałów, które mogłyby zostać wykryte przez przeciwnika. Co więcej - hydrofony nie pozostawiają także zdradliwego śladu, jaki zostaje na powierzchni wody po użyciu peryskopu.

Ich wadą jest to, że wykryty dźwięk może służyć wyłącznie do określania kursu (a nie odległości) do celu, a uzyskany namiar nie zawsze jest precyzyjny. Z tego względu czujniki dźwiękowe, choć dobrze sprawdzają się podczas wykrywania jednostek, nie są w stanie samodzielnie dostarczyć wszystkich danych potrzebnych do ustawienia kursu torped (choć torpedy naprowadzane akustycznie, takie jak T-V, można nawet odpalać na oślep, licząc na to, że jednak trafią w cel).

Stanowisko hydrofonów jest zwykle obsadzone automatycznie przez jednego z członków załogi, natomiast odkryte kontakty dźwiękowe pojawiają się na ekranie nawigacyjnym. Możesz również osobiście udać się na to stanowisko i ręcznie obsługiwać hydrofony.



Po uaktywnieniu urządzenia zaświeci się główna tarcza, a tryb audio ulegnie zmianie, abyś słyszał w głośnikach to, co odbierają hydrofony - poczujesz się tak, jakbyś założył słuchawki operatora tych urządzeń.

Znajdujące się w dolnej części ekranu kółko służy do kontroli obrotu głowicy dźwiękowej, czyli kierunku, z którego nasłuchujesz. Należy zwrócić uwagę, że duża wskazówka na tarczy obraca się wraz z ruchem kółka. Możesz ustawiać prędkość obrotu tarczy w zależności od tego, jak daleko przesuniesz mysz w lewo lub w prawo.

W miarę obrotu głowicy dźwiękowej docierające do Ciebie dźwięki będą się zmieniać, gdyż hydrofony odbierają sygnały z bardzo wąskiego i ukierunkowanego zakresu. Dźwięki silników i urządzeń napędowych statków są z dużej odległości ledwie słyszalne, ale moc sygnału wzrasta wraz ze zbliżaniem się do jego źródła. Konwój statków tworzy całą kakofonię dźwięków, słyszalną z dużych odległości.

Rozróżnienie statków handlowych od okrętów wojennych jest w grze SILENT HUNTER II dość proste. Okręty wojenne mają bowiem szybkoobrotowe śruby, które są głośniejsze i wirują znacznie szybciej, niż wolniejsze śruby statków handlowych. Dźwięki wydawane przez łodzie podwodne są również charakterystyczne, choć znacznie słabiej słyszalne. Jeżeli usłyszałeś inny okręt podwodny, to zapewne jego załoga usłyszała również Twojego U-Boota.

Jeżeli głowica dźwiękowa zostanie obrócona w pobliże wartości 180 stopni, utracisz sygnał dźwiękowy, gdyż hydrofony U-Boota nie są przystosowane do nasłuchiwanie dźwięków za łodzią - z uwagi na hałas wydawany przez silniki Twojego okrętu i tak nie dotarłby do urządzeń żaden obcy dźwięk.

Należy pamiętać, że system wykrywania dźwięków staje się znacznie mniej skuteczny wówczas, gdy U-Boot jest wynurzony lub płynie napędzany silnikami Diesla.

Notatnik sygnałowy, który znajduje się po prawej stronie głównej tarczy, odnotowuje wszystkie wykryte kontakty dźwiękowe w miarę ich gromadzenia, a następnie, przy każdym kolejnym kontakcie z tym samym źródłem sygnału, uaktualnia namiary na dany obiekt. Kontakty te pojawiają się również na ekranie nawi-

gacyjnym.

Stanowisko radarowe



Radary weszły w skład wyposażenia U-Bootów dość późno, ale pod koniec wojny były już zainstalowane na większości sprawnych okrętów.

W grze SILENT HUNTER II występuje zestaw radarowy modelu FuMo-30, który był montowany w U-Bootach od połowy roku 1942.

Radar modelu FuMo-30 dysponuje zasięgiem około 7500 metrów w odniesieniu do okrętów nawodnych oraz do 15 000 metrów, jeśli chodzi o samoloty.

W normalnych warunkach operator obsługuje zestaw radarowy, natomiast kontakty wykryte przez urządzenie są prezentowane na ekranie nawigacyjnym. W ustawieniu domyślnym radar zostaje automatycznie aktywowany przy każdorazowym wynurzeniu U-Boota. Należy pamiętać, że radar nie działa, kiedy okręt znajduje się pod wodą.



Za pomocą wyłącznika umieszczonego pod wyświetlaczem radaru można wyłączyć system radarowy.

Należy zwrócić uwagę na zieloną linię biegnącą pionowo przez wyświetlacz radaru - tzw. ślad sygnałowy. Jest on płaski, dopóki

echo radaru powraca bez zakłóceń, kiedy jednak napotka przeszkodę, ślad zaczyna wykazywać ostre wahania. Szerokość wahań świadczy o sile sygnału, co może dać ogólne pojęcie o wielkości obiektu, który został właśnie wykryty.

Pionowe ustawienie wahań świadczy o bliskiej odległości do celu. Skala odległości ma porządek logarytmiczny, dlatego mniejsze odległości zajmują na wyświetlaczu więcej miejsca, niż dalsze.

Przy okazji warto wspomnieć, że zestaw radarowy oferuje dwa ustawienia zasięgu, które, ogólnie rzecz biorąc, zmieniają zakres, jaki obejmuje kreślony sygnał. Przełącznik w prawej górnej części urządzenia służy do ustawienia zakresu zasięgu radaru. W lewej pozycji zasięg wynosi 4,5 km, natomiast w prawej - 15 km. Przy pierwszym ustawieniu największy zasięg, jaki może być odczytany na wyświetlaczu, wynosi 4,5 kilometra czyli 4500 metrów, przy drugim - 15 kilometrów, czyli 15 000 metrów.

Warto zauważyć, że podziałka po prawej stronie wyświetlacza jest inna, niż podziałka po lewej stronie - tu znajduje się bowiem skala do 4500 metrów, podczas gdy prawa podziałka jest skali-browana do zasięgu 15 000 metrów. Trzeba o tym pamiętać, odczytując odległości do celu. Jeżeli dokonasz odczytu na niewłaściwej skali, możesz zostać znienacka zaatakowany przez wrogi bombowiec, który znajdował się znacznie bliżej, niż przypuszczałeś!

Odległość można również odczytać z wyświetlacza cyfrowego, który znajduje się obok włącznika urządzenia. Trzeba pamiętać, że jeżeli radar wykrywa wiele kontaktów, wyświetlacz cyfrowy będzie podawał odległość wyłącznie do najbliższego z nich.

Zastanawiasz się prawdopodobnie, w jaki sposób można odczytać kurs do celu. Wyświetlacz cyfrowy umieszczony pod dużą gałką z prawej strony podaje pozycję anteny radaru w trakcie badania (omiatania sygnałem) okolicy.

Kiedy fale radarowe nieustannie omiatają okolice, ślady sygnału są dość ulotne. Wahania linii oznaczające kontakt pojawiają się

tylko wówczas, gdy antena radaru wskazuje cel. Może się zdarzyć, że podczas omiatania sygnałem okolicy trudno będzie odczytać właściwy kurs z radaru.

W takiej sytuacji niezwykle przydatny staje się przycisk OMIA-TANIE/PUNKTOWO. Jeżeli chcesz precyzyjnie odczytać kurs, możesz tym przełącznikiem zatrzymać ruch omiatający i przejść w tryb punktowy.

W trybie punktowym uzyskujesz ręczną kontrolę nad kierunkiem wskazywania anteny. Służy do tego duża gałka umieszczona nad wskaźnikiem kursu.

Kliknij na gałce kursorem myszy i ciągnij ją za pomocą myszki w górę i w dół. Spowoduje to obrót gałki, a w konsekwencji także anteny radaru, w kierunku lub przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

Podczas obracania uważnie obserwuj wahania na wyświetlaczu radaru. Kiedy wahanie jest najszerwsze, antena radaru wskazuje dokładnie w cel. Możesz teraz odczytać właściwy namiar ze wskaźnika kursu.

Uwaga taktyczna. Po ukończeniu tej czynności należy ponownie przełączyć radar w tryb omiatania, aby urządzenie mogło skutecznie przeszukiwać horyzont w poszukiwaniu nowych kontaktów.

Stanowisko kontroli uszkodzeń



U-Booty, choć są okrętami wojennymi, nie otrzymały konstrukcji, która dawałaby im dużą odporność na ciężkie uszkodzenia. Kiedy łódź ulegnie awarii lub zostanie uszkodzona, możesz być pewien, że Twoja załoga zrobi wszystko, aby naprawić okręt - w końcu od tego zależy także życie marynarzy.

Stanowisko kontroli uszkodzeń spełnia dwie podstawowe funkcje:

- krótko informuje, które systemy zostały uszkodzone i jaki jest ich aktualny stan,
- umożliwia określenie priorytetów napraw poszczególnych systemów.

W górnej części ekranu kontroli uszkodzeń znajduje się schemat budowy U-Boota, na którym jest przedstawiony stan każdego pojedynczego systemu. Jeżeli wszystko działa poprawnie, schemat będzie pusty. Kiedy jednak jakiś system jest uszkodzony, zostanie podświetlony kolorowym wskaźnikiem, który symbolizuje jego aktualny stan techniczny. Poszczególne kolory oznaczają:

- zielony - system sprawny,
- żółty - system uszkodzony,
- czerwony - system niesprawny,
- czarny - system zniszczony, bez szans na naprawę



W normalnych warunkach kolor zielony, który oznacza, że systemy są sprawne, nie jest wyświetlany. Jeżeli jednak naciśniesz i przytrzymasz klawisz SPACJI, wszystkie systemy zostaną podświetlone niezależnie od stopnia uszkodzeń. Funkcja ta może być przydatna, gdy zechcesz się zapoznać z budową U-Boota oraz rozmieszczeniem poszczególnych systemów. Wskazując myszą podświetlenia możesz się przekonać, w jaki sposób są symbolizowane poszczególne systemy.

Systemy, które mogą ulegać awariom:

- silniki Diesla,
- silniki elektryczne,
- sprężarki powietrza,
- ster,
- stateczniki zanurzenia,
- akumulatory,
- radiostacja,
- radar,
- hydrofony.
- detektory radarowe,
- wyrzutnie torped,
- peryskop,
- chrapy,
- działko pokładowe,
- karabiny przeciwlotnicze

Każdy system może być zreperowany, o ile nie uzyskał statusu „zniszczony” - taki system może być naprawiony dopiero po powrocie U-Boota do portu. Oczywiście jeśli zniszczeniu ulegną silniki Twojej łodzi, nie uda Ci się powrócić do bazy.

Trzeba pamiętać, że systemy mające status „niesprawny” muszą zostać zreperowane, zanim będzie można ponownie je wykorzystać.

Jeżeli kilka systemów zostało uszkodzonych, zasoby naprawcze będą w równym stopniu rozdzielane do każdego z nich. Możesz jednak nadać niektórym systemom - na przykład silnikom i statecznikom zanurzeniowym - wyższy priorytet naprawiania, niż

innym systemom.

W tym celu kliknij na podświetleniu odpowiadającym danemu systemowi, a na wywołanej tabliczce priorytetów naprawczych nadaj mu najwyższy priorytet. Na tabliczce znajduje się pięć najważniejszych systemów, które są aktualnie naprawiane - zostanie im przyporządkowana większa część Twoich zasobów naprawczych, przy czym najczęściej uwagi załoga poświęci pierwszemu systemowi z listy. Możesz przesunąć na najwyższe miejsce system, który już znajduje się na tabliczce, klikając na nim myszą. Warto pamiętać, że jeżeli okręt płynie z prędkością większą, niż 1/3 naprzód, naprawa silnika Diesla nie może być przeprowadzona.

Należy podkreślić, że gdy łódź płonie lub jest zalewana, takie wypadki automatycznie uzyskują najwyższy priorytet. Jeżeli chcesz zmienić priorytet jakiejś pozycji na liście, kliknij na niej lewym przyciskiem myszy, co spowoduje przesunięcie jej na szczyt listy. Kliknięcie prawym przyciskiem myszy służy do usunięcia pozycji z listy.

Jeżeli chcesz schować tabliczkę, kliknij w tym celu prawym przyciskiem myszy.

Wskaźniki znajdujące się w dolnej części ekranu kontroli uszkodzeń dostarczają dodatkowych informacji na temat stanu dowodzonego przez Ciebie U-Bootu. Patrząc od lewej do prawej, są to:

Stan uszkodzenia kadłuba ciśnieniowego. Kiedy integralność kadłuba ciśnieniowego osiągnie 0%, U-Bootu uważa się za zniszczonego i odnosisz porażkę w danej misji.

Poziom pożaru. Wskaźnik ten prezentuje stopień intensywności pożarów na pokładzie U-Bootu.

Aktualny poziom CO₂. . Jeżeli U-Boot pozostaje w zanurzeniu przez wiele godzin, stężenie dwutlenku węgla w powietrzu może osiągnąć niebezpieczny poziom.

Aktualny poziom zalania. Wskaźnik ten przedstawia łączną obje-

tość wody, która wdarła się do wnętrza kadłuba okrętu.

Tempo zalewania. Wskaźnik ten przedstawia tempo, w jakim woda wdziera się do wnętrza kadłuba U-Bootu.

Dodatkowo zliczane są także ofiary śmiertelne pośród członków załogi. Na schemacie - w rzędzie między rzutami U-Bootu - znajduje się zbiór ikon przedstawiających poszczególnych marynarzy. W chwili, gdy dany członek załogi traci zdolność wykonywania zadań, jego ikona zmienia kolor na czerwony. Zmniejszanie się stanu załogi wpływa na spadek tempa przeładowywania torped oraz usuwania uszkodzeń. Dodatkowo groźne zmiany w składzie powietrza wewnątrz U-Bootu (w tym m.in. wzrost stężenia CO₂ oraz wycieki chloru) mogą zabić całą załogę, mimo że okręt będzie w nienaruszonym stanie.

Uwaga taktyczna. Jeżeli nie jesteś w stanie zapanować nad tempem zalewania U-Bootu lub okręt jest poważnie uszkodzony, najlepszą decyzją będzie wynurzenie i wydanie komendy „Opuścić okręt!”. Kiedy w pobliżu miejsca wynurzenia okrętu nie znajdują się żadne wrogie jednostki, istnieje szansa, że zostaniesz uratowany i będziesz mógł kontynuować kampanię.

Kajuta kapitana



Ekran kajuty kapitana udostępnia dwie cenne funkcje informacyjne:

- kalendarz,
- dziennik.

Kalendarz można przywołać, klikając na przedstawiającym go obrazku, który znajduje się w środkowej części ekranu. Spowoduje to wyświetlenie standardowego kalendarza na bieżący miesiąc, przy czym wszystkie dni, które już upłynęły, będą odpowiednio zaznaczone. Poza tym są tu też zawarte informacje o fa-

zach księżyca - wskazanie dowolnego dnia kursorem myszy spowoduje wyświetlenie godziny wschodu i zachodu słońca oraz księżyca.



Dziennik otwiera w szerszym stopniu dostęp do dziennika pokładowego U-Bootu, który pojawia się jako miniaturka w dolnej części ekranu każdego stanowiska. Dziennik rejestruje ogromną liczbę zdarzeń i wydawanych przez Ciebie komend, łącznie z dokładną godziną, kiedy wystąpiło dane wydarzenie lub został wydany rozkaz. Dziennik można przywołać, klikając na jego wizerunku, który znajduje się pod kalendarzem.

Możesz również uzupełniać dziennik o własne adnotacje, dzięki czemu nadasz mu bardziej indywidualny charakter, a także wprowadzać notatki, które będą pomocne w prowadzenie dalszych działań.



Aby wprowadzić adnotację, kliknij na linii, przed którą ma się ona znaleźć. Niewielki wskaźnik w kształcie strzałki poinformuje Cię, że dana linia jest aktualnie wybrana. Kliknij w polu wprowadzania tekstu w dolnej części dziennika i wpisz swój tekst. Aby wprowadzić własny wpis do dziennika, kliknij na przycisku **WSTAW**. Adnotacje są oznaczone w dzienniku niebieską czcionką, przez co można łatwo odróżnić je od zwykłych wiadomości.

Istnieje również możliwość usunięcia adnotacji. W tym celu wybierz wpis, który ma być wykasowany, i kliknij na przycisku **KASUJ** znajdującym się w prawym dolnym rogu.

Kiedy opuszczasz program, dziennik jest zapisywany w pliku tekstowym (*.txt), dzięki czemu możesz go później przeredagować albo pokazać przyjacielom. Pliki dziennika są przechowywane w katalogu „Logs” w głównym folderze gry **SILENT HUNTER II**. Za każdym razem, kiedy rozgrywasz misję, tworzony jest nowy plik dziennika, po pewnym czasie wspomniany katalog może więc być zaśmiecony wieloma zbędnymi plikami.

Misje treningowe

Poniżej zamieszczono zbiór instrukcji, które krok po kroku wprowadzą Cię w realia gry SILENT HUNTER II.

Samouczek podzielono na trzy części, z których każda opisuje jedną misję szkoleniową:

- Misja treningowa 1: Interfejs, ster i nawigacja.
- Misja treningowa 2: Ataki torpedowe.
- Misja treningowa 3: Broń i nawodne ataki torpedowe.

Aby uzyskać dostęp do misji treningowych, należy wskazać w menu głównym pozycję „Pojedyncza misja”, następnie - już w menu pojedynczych misji - opcję „Rozpocznij nową misję”, a później wybrać z listy jedną z trzech misji treningowych.

Misja treningowa 1: Interfejs, ster i nawigacja

Pierwsza misja zapozna Cię z podstawowymi zasadami korzystania z interfejsu, który umożliwia dowodzenie U-Bootem. Skuteczne prowadzenie okrętu podwodnego wymaga doskonałej znajomości sprzętu i wszystkich jego możliwości. Na pokładzie dowodzonego przez Ciebie U-Boota typ II znajduje się kilka stanowisk, w których możesz podejmować różne działania - omówimy je kolejno w trakcie rozwoju wydarzeń w misjach treningowych.



Dostęp do stanowisk U-Boota

Przyjrzyj się rzędowi przycisków w dolnej części ekranu - to jest właśnie pasek stanowisk, gdzie znajduje się 16 przycisków, z których każdy po kliknięciu na nim myślarz może przenieść Cię do innego stanowiska na U-Boocie.

Innym sposobem na uzyskanie dostępu do stanowisk jest użycie jednego z klawiszy funkcyjnych, które znajdują się w górnej części klawiatury.

Należy pamiętać, że niektóre stanowiska mogą być niedostępne, kiedy U-Boot znajduje się pod wodą, zostaną jednak udostępnione po wynurzeniu się okrętu. Musisz też wiedzieć, że U-Booty typ II nie są wyposażone w zestaw radarowy ani działo pokładowego, dlatego oba te stanowiska będą niedostępne w ciągu całej misji treningowej.

Odwiedź wszystkie stanowiska! Dokładne zapoznanie się z układem interfejsu dowodzenia pozwoli Ci szybko dotrzeć do wszystkich stanowisk podczas wykonywania zadań na morzu.

Korzystanie ze sterowania czasem

W tej chwili symulacja w grze jest zatrzymana. W niewielkim polu w prawym dolnym rogu ekranu znajdują się kontrolki czasu. Wartość 0x wyświetlona na czarnym tle wskazuje aktualne ustawienie kompresji czasu. Aby włączyć upływ czasu, kliknij na przycisku oznaczonym symbolem strzałki skierowanej w górę, który znajduje się obok ustawienia kompresji czasu - spowoduje to podniesienie kompresji do poziomu 1x, co oznacza, że czas w grze jest zgodny z czasem rzeczywistym. Każde kolejne kliknięcie na przycisku strzałki skierowanej w górę oznacza podwojenie stopnia kompresji. Maksymalna wartość kompresji czasu wynosi 2048x. Naciśnij teraz klawisz BACKSPACE - zauważysz, że kompresja czasu spadła do wartości 0x i gra jest ponownie zatrzymana. Możesz traktować ten klawisz jako ostatnią deskę ratunku i naciskać go w chwili, kiedy sytuacja w grze będzie Cię przytłaczać nadmiarem wydarzeń.

Odbieranie komunikatów radiowych

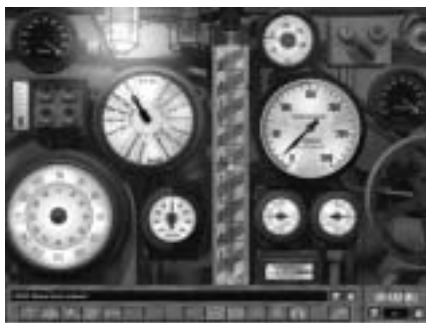
Od czasu do czasu otrzymasz wiadomości z bazy, które zawierają nowe rozkazy lub meldunki o wykryciu wroga. Powinieneś odczytywać je tak szybko, jak to tylko będzie możliwe, gdyż mogą one wpłynąć na przebieg i wyniki Twojej misji.



Wkrótce po rozpoczęciu misji treningowej otrzymasz wiadomość radiową - zapoznaj się z nią. W tym celu najpierw udaj się do kabiny radiowej, klikając na odpowiadającym jej przycisku z paska stanowisk, albo naciśnij klawisz PRINT SCREEN na klawiaturze.

Musisz pamiętać, że wszystkie wiadomości odebrane w trakcie aktualnie realizowanej misji pojawiają się na liście, która znajduje się z prawej strony tekstu ostatnio otrzymanego komunikatu. Klikając na tytule dowolnej wiadomości, możesz ją ponownie wyświetlić na ekranie. Zauważysz także, że obok pliku wiadomości znajduje się zakładka wysyłania - w niektórych misjach Twoim obowiązkiem będzie regularne przekazywanie meldunków drogą radiową. Za chwilę otrzymasz drugi komunikat radiowy - rozkaz wyruszenia w morze - i nauczysz się, w jaki sposób kierować U-Bootem, aby wypełnić polecenie dowództwa.

Podstawy kontroli steru



Zasadniczo masz do dyspozycji dwa sposoby na skierowanie

okrętu podwodnego do wyznaczonego celu. W tej części zajmemy się ręcznym prowadzeniem U-Boota za pomocą kontroli prędkości oraz położenia steru.

Przede wszystkim ustaw kompresję czasu na wartość 1x, aby zrównać czas rzeczywisty z czasem gry.

Następnie przywołaj ekran steru i wskaźników, klikając na właściwym przycisku z paska zadań lub naciskając klawisz F4.

Po lewej stronie ekranu znajdują się kontrolki silników oraz regulatory kierunku, natomiast w lewym dolnym rogu ekranu umieszczono kompas, który wskazuje aktualny kurs U-Boota.

Nieco wyżej z prawej strony mieści się tablica rozdzielcza z telegrafem okrętowym, który służy do przekazywania rozkazów dotyczących zmiany prędkości do maszynowni.

Kliknij z lewej strony telegrafu okrętowego na komendzie „Halbe Fahrt”, która po niemiecku oznacza „pół mocy”.

Zwróć uwagę, że główny mechanik okrętowy potwierdzi odbiór rozkazu, podobnie będzie z wieloma innymi wydawanymi przez Ciebie komendami. Powinieneś usłyszeć teraz pracujące silniki.

Okrągły wskaźnik w prawej górnej części ekranu to licznik węzłów, który podaje, z jaką prędkością (w węzłach, czyli milach morskich na godzinę) płynie dowodzony przez Ciebie okręt. Wskazówka na tym wskaźniku powinna stopniowo się podnosić, aż osiągnie poziom siedmiu węzłów.

Ustawienia powyżej „Halbe Fahrt” powodują wzrost prędkości U-Boota, natomiast ustawienia poniżej tej komendy - spadek tempa poruszania się okrętu. Przy najszybszym ustawieniu U-Boot typ II popłynie z prędkością około jedenastu węzłów, przy najniższym ustawieniu zaś będzie się włókł w tempie poniżej dwóch węzłów.

Teraz spróbuj błyskawicznie zatrzymać swojego U-Boota - kliknij na czerwonej wersji komendy, która znajduje się po prawej

stronie tablicy z telegrafem okrętowym. Spowoduje to przestawienie silników na bieg wsteczny i szybkie wyhamowanie U-Boota.

Jeżeli jednak pozostawisz pracujące silniki w trybie wstecznym, po chwili okręt zacznie płynąć do tyłu.

Ponownie ustaw silniki w zwykłym trybie pracy, a kiedy licznik węzłów będzie wskazywał 0 (zero), kliknij na słowie „Stop”, które znajduje się w dolnej części telegrafu okrętowego. Twój U-Boot powinien się zatrzymać.

Teraz nauczymy się manewrować okrętem, dlatego znowu ustaw silniki w tryb pracy do przodu.

Należy pamiętać, że silnikom eksploatowanym przez dłuższy czas na wysokich prędkościach grozi większe ryzyko wystąpienia awarii mechanicznych.

Kompas, który znajduje się w lewym dolnym rogu ekranu, to urządzenie bardziej przydatne, niż mogłoby się to na pierwszy rzut oka wydawać. Aktualnie nasz kurs powinien oscylować w okolicach 180 stopni. Za chwilę dowiesz się, w jaki sposób można wykonać manewr przechodzenia na inny kurs.

Wskaż myszą znaczek 90 stopni na zewnętrznym pierścieniu kompasu i kliknij lewym przyciskiem myszy. Zwróć uwagę, że główny mechanik potwierdził odbiór rozkazu i zaczyna kierować okręt na nowy kurs, natomiast na pierścieniu kompasu pojawiła się czerwona wskazówka, która oznacza ostatni rozkaz zmiany kursu.

Obserwuj wskazania kompasu. Zawrócenie U-Boota pod kątem 90 stopni zabiera kilkadziesiąt sekund - powinieneś o tym zawsze pamiętać, bo choć okręty te należą do najbardziej zwrotnych morskich jednostek bojowych, to wykonanie ostrych manewrów wymaga pewnego przygotowania.

Kiedy obserwowałeś kompas, mogłeś dostrzec zmiany ustawienia wskaźnika steru, który znajduje się z prawej strony kompasu

i oznacza aktualną pozycję steru. Wskaźnik ten pozwala na ręczne sterowanie pozycją steru, dzięki czemu uzyskujesz większą kontrolę nad mechanizmami sterującymi U-Boota.

Wskaż kursorem myszy podziałkę oznaczającą 20 stopni, która znajduje się po lewej stronie wskaźnika steru, i kliknij lewym przyciskiem myszy. Zwróć uwagę, ile czasu zajmują mu tak proste manewry. Teraz ponownie kliknij z lewej strony, ale na podziałce oznaczającej 40 stopni. Jest to najszybszy sposób wprowadzenia U-Boota w dany zakres - i należy o tym zawsze pamiętać.

Oczekaj, aż kompas powróci do punktu oznaczającego 90 stopni i kliknij na wartości 0 (zero) na wskaźniku steru. Powinieneś z powrotem znaleźć się na kursie 90 stopni.

Do kontroli steru możesz również wykorzystać klawiaturę. Jeżeli chcesz natychmiast przekręcić ster do oporu w lewo lub w prawo, przytrzymaj wciśnięty klawisz CTRL i naciśnij klawisz [lub]. Funkcja ta może się okazać przydatna, kiedy będziesz zmuszony wykonać manewr ostrego skrętu.

Poeksperymentuj z urządzeniami kontroli steru, co pozwoli Ci zobaczyć, jak zwrotnym okrętem jest dowodzony przez Ciebie U-Boot. Kiedy skończysz, wróć na kurs 90 stopni.

Podstawy nawigacji



Być może zacząłeś się już zastanawiać, gdzie tak naprawdę się znajdujesz. Aby się o tym przekonać, przejdź do ekranu nawigacyjnego - kliknij na przycisku oznaczającym ekran nawigacyjny z paska stanowisk lub naciśnij klawisz F3 na klawiaturze.

Na początku misji Twój okręt znajduje się w okolicach bazy U-Bootów w Wilhelmshaven - w zatoce otwierającej się na Morze Północne, na zachód od wybrzeży Danii. Wyjaśnimy Ci, w jaki sposób skierować okręt na Morze Północne i jeszcze dalej.

Początkowo mapa będzie pokazywana w dużym oddaleniu, aby zaprezentować dużą część północnej Europy. Najbardziej interesuje nas obszar wód wokół Wilhelmshaven w północnych Niemczech. Widoczna na mapie ikona Twojego U-Boota nieprzypadkowo znajduje się właśnie w tym rejonie - przybliż widok mapy tego obszaru.



Jeżeli wykonałeś wszystkie podane wcześniej wskazówki, Twój U-Boot powinien zmierzać na wschód. Na północ od swojej pozycji dostrzeżesz ikonę przypominającą cztery diamenty ułożone na planie krzyża. Jeżeli jej nie widzisz, spróbuj przemieścić mapę, aż ikona pojawi się w polu widzenia.

Naciśnij i przytrzymaj klawisz SPACJI i kliknij prawym przyciskiem myszy w punkcie, na którym powinna zostać wycentrowana mapa. Jeżeli masz mysz z kółkiem lub mysz z trzema przyciskami, aby wycentrować mapę wystarczy kliknąć kółkiem lub środkowym przyciskiem myszy.

Wspomniana ikona to punkt celu. W niektórych misjach otrzymasz rozkaz udania się do określonego punktu i wykonania tam pewnych działań. Punkt celu jest wizualnym oznaczeniem miejsca, do którego masz dotrzeć. Możesz poprowadzić tam okręt ręcznie, ale istnieje lepszy sposób.

Kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonie swojego U-Boota i - nie zwalniając przycisku - przesuвай mysz, aż między U-Boatem a kursorem myszy pojawi się linia. Jest to linia punktu nawigacyjnego. Cursor powinien przybrać formę krzyżyka, sygnalizując tym samym, że korzystasz z narzędzia punktu nawigacyjnego.

Teraz, nadal trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przesuń kursor tak, aby wskazywał punkt celu i zwolnij przycisk myszy.

Właśnie stworzyłeś pierwszy punkt nawigacyjny. Twój U-Boot nie zmieni jednak jeszcze kursu, ponieważ narzędzie punktów nawigacyjnych jest nadal aktywne. Możesz dodać nowe punkty nawigacyjne, wskazując odpowiednie miejsca myszą i klikając jej

lewym przyciskiem.

Dodajmy kolejny punkt nawigacyjny. Przesuń kursor myszy daleko na północ od punktu celu i kliknij jej lewym przyciskiem - na mapie pojawi się nowy znacznik punktu nawigacyjnego, oznaczony cyfrą 2 i połączony linią z poprzednim punktem nawigacyjnym.

Czas zakończyć proces rozstawiania punktów nawigacyjnych - aby to uczynić, kliknij prawym przyciskiem myszy. W tym momencie U-Boot obierze kurs do pierwszego punktu nawigacyjnego.

Jeśli po ukończeniu rozmieszczania punktów nawigacyjnych jakiegokolwiek część wytyczonej trasy przecina ląd, będziesz musiał wprowadzić poprawki, aby uniknąć wejścia łodzi na brzeg. Może to oznaczać konieczność dodania jednego lub kilku punktów nawigacyjnych, które pozwolą ominąć ląd.

Jak najbardziej przybliż widok ikony punktu celu. Zwróć uwagę, że umieszczony przez Ciebie punkt nawigacyjny może się nie pokrywać dokładnie z punktem celu - teraz możesz precyzyjniej dopasować jego położenie.

W tym celu kliknij najpierw lewym przyciskiem myszy na ikonie punktu nawigacyjnego, aby go wybrać. Wokół wybranego punktu nawigacyjnego pojawi się kwadratowy kontur. Teraz ponownie kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonie punktu nawigacyjnego i przesuń mysz, cały czas trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy. Ikona punktu nawigacyjnego powinna przesuwać się zgodnie z ruchami myszy. Ustaw kursor w samym środku punktu celu i zwolnij przycisk myszy.

Możesz korzystać z tego sposobu w dowolnym momencie, aby dokładnie określać położenie każdego punktu nawigacyjnego. Ma to szczególne znaczenie w misjach, które wymagają dotarcia do określonego punktu celu, gdyż musisz wówczas bardzo precyzyjnie dopłynąć do wskazanego miejsca, aby misja mogła być uznana za zrealizowaną.

Jest to dobry moment, aby zwiększyć kompresję czasu, gdyż dotarcie do wyznaczonych punktów nawigacyjnych przy wartości kompresji 1x mogłoby potrwać zbyt długo.

Oficer pełniący wachtę poinformuje Cię, kiedy U-Boot dotrze do punktu celu, a także oznajmi, że łódź osiągnęła punkt nawigacyjny. W momencie, gdy U-Boot osiągnie punkt nawigacyjny, automatycznie skieruje się do kolejnego punktu. Okręt będzie płynął, dopóki nie dotrze do ostatniego punktu nawigacyjnego, chyba że w trakcie rejsu wydasz mu inne rozkazy.

Przed przejściem dalszej części szkolenia pozwól U-Bootowi dotrzeć do ostatniego punktu nawigacyjnego, zatrzymaj grę i przeczytaj poniższe informacje.

Korzystanie z panelu kontroli steru

Jak dotąd wykonywaliśmy wszystkie manewry bez badania sytuacji w świecie zewnętrznym. Teraz nauczysz się, w jaki sposób można kontrolować ster z każdego stanowiska na okręcie.

Przed wszystkim ponownie ustaw kompresję czasu na 1x, o ile jeszcze tego nie zrobiłeś.



Udajmy się teraz na mostek. Kliknij na przycisku mostka z paska stanowisk lub naciśnij klawisz F9 na klawiaturze.

Doskonale! Z mostka obserwujesz całe otoczenie okrętu - pamiętaj, że za pomocą klawiszy kursora możesz zmieniać widok.

Spójrz na czerwony wskaźnik umieszczony w górnej części ekranu - to kompas wskazujący kierunek, w którym patrzysz. Wskaźnik ten pojawi się także przy kilku innych stanowiskach. Prowadząc działania bojowe przeciwko flocie wroga, przekonasz się, że orientacja w tym zakresie będzie niezwykle istotną umiejętnością.

Teraz przywołaj panel kontroli steru - przesunij kursor myszy do

prawej krawędzi ekranu, mniej więcej w połowie wysokości, a powinien się pojawić panel kontrolny.

Po odsunięciu myszy od krawędzi ekranu panel kontrolny zazwyczaj znika. Przycisk „szpilki”, który znajduje się w prawym dolnym rogu panelu kontrolnego, służy do „przyszpilenia” panelu kontrolnego w danym miejscu. Zablokuj panel - kliknij lewym przyciskiem myszy na przycisku „szpilki”, a panel kontrolny pozostanie na ekranie tak długo, dopóki będziesz z niego korzystał.



Upewnij się, że wybrałeś zakładkę „Ster/Wskaźniki”, która znajduje się skrajnie z lewej strony panelu kontrolnego.

Skróty klawiszowe są alternatywnym sposobem przywoływania panelu kontrolnego. Jeżeli wciśniesz klawisz Q, pojawi się panel kontroli steru/wskaźników, który pozostanie na ekranie dotąd, aż powtórnie nie naciśniesz klawisza Q.

W tym momencie powinieneś płynąć kursem około 0 stopni, czyli prosto na północ. Skorzystaj z kompasu na panelu kontrolnym i ustaw kierunek tak, aby kurs wynosił dokładnie 0 stopni. Pamiętaj, że w celu zmiany kursu należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na zewnętrznym pierścieniu kompasu.

Poświęć nieco czasu na dokładniejsze zapoznanie się z funkcjami panelu kontroli steru.

Zanurzanie i wynurzanie

Zasadnicza przewaga taktyczna U-Boota polega na umiejętności przemieszczania się w sposób, który praktycznie uniemożliwia zauważenie okrętu. Aby skorzystać z tej cennej cechy, musisz się jednak nauczyć kierowania łodzią pod wodą, zanurzania jej w głębiny i wynurzania na powierzchnię. W tej części dowiesz się, jak należy przeprowadzać te działania.



Przejdź do peryskopu, klikając na odpowiednim przycisku z paska stanowisk lub naciskając klawisz F2. Na początku misji treningowej peryskop jest opuszczony - wysuń go, naciskając klawisz PAGE UP lub klikając myszą na odpowiedniej dźwigni.

Peryskop można obracać, klikając lewym przyciskiem myszy na prawym lub lewym uchwycie, które znajdują się w dolnej części ekranu. Kliknięcie na lewym uchwycie powoduje obrót peryskopu w lewo, natomiast kliknięcie na prawym uchwycie - obrót w prawo. Możesz również zmieniać widok na osi góra-dół, klikając na wskaźniku kąta patrzenia umieszczonym w prawym uchwycie peryskopu.

Podobnie jak w wypadku widoku z mostka, łatwiej jest obracać peryskop za pomocą myszy.

Obraz w peryskopie może być również czterokrotnie przybliżony - aby włączyć tę funkcję, naciśnij klawisz Z lub uaktywnij małą dźwignię, która znajduje się nad lewym uchwytem peryskopu.

Czarny wskaźnik na szczycie peryskopu to wskaźnik poziomego kąta widoku, przedstawiający kąt, pod jakim obróciłeś peryskop w stosunku do aktualnego położenia dziobu U-Bootu. Dlatego właśnie kąt 0 oznacza, że patrzysz w przód przez dziób U-Bootu, natomiast kąt 180 oznacza, że patrzysz w tył przez rufę okrętu. Poza tym kąt 90 wskazuje widok po prawej stronie, czyli na sterburcie okrętu, a kąt 270 oznacza widok po lewej stronie, czyli na bakburcie okrętu.

Dobra orientacja w kierunku patrzenia jest niezwykle ważna, aby móc skutecznie korzystać z peryskopu.

Zanurzymy U-Bootu. Wskaźnik po lewej stronie panelu kontrolnego oznaczony jako „Tiefenmesser” to głębokościomierz, który pokazuje głębokość, na jakiej aktualnie znajduje się Twój U-Boot. Wartość ta powinna wynosić nieco ponad 0.

Wskaźnik ten służy również do zanurzania łodzi. Wskaż kurso-rem myszy pierwszy zielony znaczek nad zerem na głębokościomierzu i kliknij lewym przyciskiem myszy. Spowoduje to przejście U-Bootu na głębokość około 10 metrów. Nie próbuj wprowadzać U-Bootu niżej pod wodę - ta część Morza Północnego jest dość płytka i przy próbie większego zanurzenia okręt może uderzyć w dno.

Choć okręt znajduje się na głębokości peryskopowej, obiektyw peryskopu może nie wystawać nad powierzchnię wody. Ponieważ peryskop jest mało przydatny w czasie zanurzenia łodzi, musisz wiedzieć, w jaki sposób poruszać peryskopem w górę i w dół.

Dźwignia nad lewym uchwytem peryskopu służy do poruszania nim w górę i w dół. Umieść kursor myszy nad dźwignią i przytrzymaj lewy przycisk myszy, aby wysunąć peryskop. Możesz również opuścić peryskop, umieszczając kursor pod dźwignią i wykonując tę samą czynność.

Zwróć uwagę na czerwony wskaźnik w górnej części obrazu widzianego przez peryskop. Podobnie jak w wypadku widoku z mostka, jest to wskaźnik kompasu, podający kierunek, w którym aktualnie patrzysz. W tym momencie odczyt kompasu nie powinien zbytnio się różnić od odczytu ze wskaźnika poziomego kąta widoku.

Obracaj widok peryskopu, aż zielony wskaźnik kompasu będzie wskazywał wartość 90 stopni. Zdradzimy Ci teraz prosty i szybki sposób sterowania U-Bootem.

Tym razem skorzystamy z innego panelu kontrolnego - dosuń kursor myszy do lewej krawędzi ekranu, mniej więcej w połowie jej wysokości, a powinien się pojawić lewy panel kontrolny.

Panel ten zawiera kilka przycisków, które służą do sterowania bieżącymi ustawieniami widoku. Najbardziej interesuje nas przy-

cisk KURS DO WIDOKU umieszczony na górze panelu. Wskaż ten przycisk kursorem i kliknij lewym przyciskiem myszy.

Właśnie wydałeś załodze rozkaz dostosowania kursu okrętu do kierunku, w którym aktualnie patrzysz. Alternatywnie możesz użyć klawisza H - służy on do wydawania tej samej komendy. Funkcja ta działa również na każdym stanowisku znajdującym się na zewnątrz U-Bootu.

Kiedy łódź wejdzie na nowy kurs, spróbujemy się wynurzyć. W tym celu udaj się do ekranu wskaźników lub przywołaj panel kontroli steru, naciskając klawisz Q. Umieść cursor myszy nad wartością 0 na głębokościomierzu - na panelu kontroli steru lub na ekranie stanowiska steru - i kliknij lewym przyciskiem myszy. Aby nakazać załodze wynurzenie okrętu, możesz też w dowolnym momencie nacisnąć klawisz S.

Koniec pierwszej misji treningowej.

Gratulacje, ukończyłeś pierwsze zadanie treningowe! Pozostała Ci jeszcze jedno zadanie - powrócić do bazy.

Jeśli chcesz, możesz popłynąć z powrotem do portu w Wilhelmshaven - potraktuj to jako zadanie do samodzielnego wykonania. Kiedy zbliżysz się w okolice bazy, misja zostanie automatycznie zakończona.

Jeżeli nie możesz się doczekać dalszego ciągu, oto inne rozwiązanie.



Przywołaj panel dowodzenia, wybierając odpowiednią zakładkę na prawym panelu kontrolnym (trzecia od lewej) lub naciskając klawisz E.

W dolnej części panelu dowodzenia znajduje się przycisk komendy ZAKOŃCZ SCENARIUSZ. Kliknij na nim, aby opuścić scenariusz. Misja zostanie zakończona ze skutkiem natychmiastowym. Musisz jednak wiedzieć, że gra sprawdza wówczas kilka ważnych elementów, aby ustalić, czy masz szansę dotrzeć do bazy. Kontrola podlega aktualny stan uszkodzeń okrętu, zapas pali-

wa, odległość do jednostek wroga oraz dystans dzielący Cię od najbliższej bazy. Jeżeli ocena szans powrotu do bazy wypadnie negatywnie, załoga powiadomi Cię, dlaczego powinieneś się poważnie zastanowić nad wysłaniem w eter komunikatu radiowego SOS.

Misja treningowa 2: Ataki torpedowe

Ta misja treningowa ma za zadanie zapoznać Cię z podstawowymi zasadami przeprowadzania ataków torpedowych. Torpedy to główny oręż U-Bootu, tak więc powinieneś poświęcić tej części samouczka szczególną uwagę.

Podchody

Pierwsza kwestia, od której zależy skuteczny atak torpedowy, to możliwość zbliżenia się do celu na odległość optymalną do strzału - około 2000 metrów (lub mniej w wypadku torped z pierwszych lat wojny).

Pamiętaj, że łodzie podwodne służą do przeprowadzania ataków zniwastacji. Choć w tej misji cele są nieuzbrojone, to większość wrogich jednostek w grze będzie eskortowana lub nawet uzbrojona. Poza tym wczesne wykrycie obecności U-Bootu umożliwia nieprzyjacielowi podjęcie różnych działań obronnych, przez co ataki torpedowe mogą być później bezskuteczne. Z tych właśnie względów powinieneś się starać, aby Twój okręt jak najdłużej pozostał niewykryty.

Zobaczmy, co na nas czeka. Ustaw kompresję czasu na 1x lub kliknij na OK. Po kilku sekundach załoga powinna zgłosić wykrycie na północy jakiegoś kontaktu.

Skieruj widok na północ (0 stopni) i szukaj statków. Po kilku sekundach powinieneś dostrzec migającą czerwoną strzałkę, która wskazuje obecność potencjalnego celu.

Wrogi konwój składa się z dwóch statków płynących w kolumnie na zachód, z prędkością około ośmiu węzłów. Zauważ, że kiedy obracasz wizjerem UZO w lewo i w prawo, migająca strzałka bę-

dzie wskazywać zawsze ten statek, który jest bliżej środka Twojego pola widzenia. Dzięki temu możesz łatwiej wybrać cel dla swojej broni.

Oficer odpowiedzialny za ataki torpedowe będzie śledził cel oznaczony migającą czerwoną strzałką. Jeżeli przejdziesz do widoku z peryskopu, na ekranie pojawi się również szacowana odległość do wybranego celu. W tym wypadku odległość powinna wynosić od 10 000 do 12 000 metrów. Choć teoretycznie torpeda T-I napędzana parą potrafi przebyć taki dystans, to prawdopodobieństwo trafienia w cel jest minimalne. Jeżeli chcesz mieć szansę zniszczenia tych statków, to przed odpaleniem pocisków musisz się do nich bardziej zbliżyć.

Problem polega na tym, w jaki sposób najlepiej skradać się do celu. Aby ćwiczenie nie było zbyt proste, umieściliśmy cele w dość trudnym - z Twojego punktu widzenia - położeniu.

Najlepsza do ataku jest pozycja na burcie (z boku) lub przed konwojem - wówczas cele będą się zbliżać do Twojej pozycji i będziesz miał okazję wystrzelić torpedy bezpośrednio w boki kadłubów, gdzie powierzchnia do trafienia jest największa, a celne uderzenie może wyrządzić najdotkliwsze szkody. Ponieważ statki płynące na wprost lub oddalające się od Ciebie są - biorąc pod uwagę ich powierzchnie boczne - stosunkowo wąskimi celami, zazwyczaj nie strzela się do tak ustawionych jednostek, jeżeli tylko istnieje inna ewentualność ataku.

Naszym pierwszym krokiem będzie więc próba wyprzedzenia konwoju. Ustaw prędkość okrętu na poziomie „prędkość maksymalna”, naciskając klawisz 5 lub wybierając pozycję „Aufll Kraft” na tablicy telegrafu okrętowego w panelu kontroli steru lub na ekranie kontroli steru i wskaźników.

Teraz skręć na kurs 270 stopni. Jak pamiętasz, do wybierania kursu dla U-Bootu służy kompas na ekranie kontroli steru/wskaźników oraz panelu kontrolnym. Możesz również ręcznie naprowadzić łódź na właściwy kierunek, korzystając z funkcji kontroli steru.

Wyprzedzenie statków handlowych zajmie trochę czasu nawet przy największej prędkości. W najlepszym wypadku U-Boot typ

II rozwija na morzu prędkość jedenastu lub dwunastu węzłów, podczas gdy konwój porusza się z prędkością mniej więcej ośmiu węzłów. Ponadto utrzymywanie najwyższej prędkości przez dłuższy czas stanowi poważne obciążenie dla silników. Jeżeli wysoka prędkość będzie utrzymywana zbyt długo, może się to skończyć awarią silnika.

W tym momencie możesz skorzystać z kompresji czasu, aby przyspieszyć przebieg wydarzeń. Ustaw kompresję czasu na 16x lub nawet 32x. Mniej więcej po półtorej godzinie żeglugi z tą prędkością (o godzinie 12.30 na chronometrze) powinieneś na tyle wyprzedzić konwój, aby mieć dość miejsca do ataku. Zmniejsz kompresję czasu do poziomu 1x, aby wydarzenia następowały teraz w rozsądnym tempie.

Zanurz U-Bootu na głębokość peryskopową i wysuń peryskop tak, abyś mógł obserwować konwój.

Po zanurzeniu łodzi wprowadź ją na kurs 315 stopni. Zmniejsz prędkość do standardowej („Halbe Fahrt”), aby oszczędzać akumulatory. W tym momencie powinieneś być w doskonałej pozycji do przechwycenia konwoju. Nie kłopotz się, jeżeli na jakiś czas utracisz kontrakt wzrokowy ze statkami - jeżeli będą one dalej płynąć swoim kursem (a będą), to wkrótce znowu pojawią Ci się przed oczyma.

Teraz zmniejszymy dystans do prowadzącego statku i otworzymy ogień, kiedy znajdzie się on w odległości mniejszej niż 2000 metrów. Może to zabrać trochę czasu, aby więc przyspieszyć tempo akcji, spróbuj skorzystać z kompresji czasu. Kiedy statek prowadzący znajdzie się w odległości 2000 metrów od U-Bootu, zmień kompresję na 0x i czytaj dalej.

Przeprowadzanie ataku

Przeprowadzenie ataku torpedowego jest niezwykle prostą czynnością i ogranicza się do wybrania celu za pomocą peryskopu i kliknięcia na przycisku strzału. Dzieje się tak, kiedy system kontroli odpalania torped pracuje w trybie automatycznym. Choć można korzystać z panelu i ekranu kontroli odpalania torped

w trybie ręcznym, opcję tę należy zarezerwować wyłącznie dla bardziej zaawansowanych graczy.

Otwórz panel kontroli odpalania torped, naciskając klawisz W lub dosuwając kursor myszy do prawej krawędzi ekranu, aż pojawi się tam panel kontroli, a następnie klikając w nim na zakładce „Torpedy” (druga od lewej).

W górnej części panelu kontrolnego znajduje się tarcza wyboru torped. Ponieważ dowodzisz U-Bootem typ II, na tarczy są dostępne tylko trzy pozycje, które odpowiadają wyrzutniom torped typu I, II i III, strzelającym do przodu. Oznacza to, że są one w stanie trafić wyłącznie w taki cel, który znajduje się w promieniu ± 90 stopni od dziobu (przodu) U-Boota. Aby móc odpalić torpedy z tych wyrzutni, U-Boot powinien więc mniej więcej celować w atakowany obiekt dziobem.

Ponieważ w U-Boocie typ II mamy tylko trzy wyrzutnie torpedowe, odpalimy po jednej torpedzie w każdy z trzech statków w konwoju.

Po prawej stronie tarczy wyboru wyrzutni znajduje się wskaźnik, który prezentuje ocenę precyzji zadanych ustawień celowniczych w odniesieniu do wybranego celu. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiłeś, ustaw kompresję czasu na 1x. Teraz śledź w peryskopie prowadzący statek, aż pojawi się pod nim migająca strzałka.

Jeżeli cel został wybrany, tarcze na panelu kontroli odpalania torped wskażą znane namiary na niego - najważniejsze to odległość i kurs. Wskaźnik odległości powtarza wartość wyświetlaną w widoku peryskopu.

Tarcza kursu jest nieco bardziej skomplikowana. Zewnętrzna wskazówka przedstawia względny kurs od Twojego U-Boota do celu. Jeżeli wskazówka ta znajduje się w zakresie od -90 do +90 stopni, cel może zostać zaatakowany za pomocą torped wyrzeliwanych z wyrzutni dziobowych. Mniejsza wskazówka podaje kierunek (czyli kurs), jakim płynie atakowany statek w odniesieniu do dowodzonego przez Ciebie U-Boota. W sytuacji wzorco-

wej, aby atak mógł się powieść, wskazówka powinna podawać wartość między 45 a 135 stopniem w dowolną stronę. Oznacza to, iż cel przecina Twój kurs, ale nie zbliża się ani nie oddala od Ciebie na wprost.

Jeżeli podawane ustawienia spełniają opisane powyżej warunki, jesteś gotowy do oddania strzału. Jeżeli nie, pokieruj łódź w stronę statku prowadzącego konwój. Powinno to dać Ci lepszą pozycję do strzału.

Jeżeli w peryskopie został wybrany statek prowadzący, wskaźnik ustawień powinien podawać wartość zbliżoną do 100%. Jeżeli tak jest, możesz otwierać ogień. Czerwony przycisk znajdujący się nad wskaźnikiem ustawień służy do odpalenia torpedy z wybranej wyrzutni. W celu odpalenia torpedy kliknij na nim lub naciśnij klawisz ENTER.

Zanim torpeda uderzy w statek prowadzący, minie około dwóch minut. W tym czasie spróbujmy wystrzelić pozostałe torpedy w dwa kolejne statki. Obróć peryskop w stronę następnego statku, aż zostanie on wybrany. Kiedy wskaźnik ustawień zbliży się do wartości 100%, wystrzel kolejną torpedę.

Przy ostatniej torpedzie przeprowadzimy nieco inną procedurę. Obróć peryskop w stronę ostatniego statku. Kiedy zostanie on wybrany, kliknij na czerwonym przycisku znajdującym się na lewym uchwycie peryskopu lub naciśnij klawisz L. Spowoduje to „zablokowanie” wybranego celu. Kiedy statek zostanie „zablokowany”, wywołaj ekran kontroli odpalania torped, naciskając klawisz F5 lub klikając na piątym przycisku od lewej z paska stanowisk w dolnej części ekranu. Zamknij panel kontroli odpalania torped, klikając na przycisku „szpilki” lub naciskając klawisz W. Dzięki temu będziesz mógł obejrzeć cały ekran kontroli odpalania torped.

Ustaw kompresję czasu na wartość 0x, abyś mógł przeczytać dodatkowe informacje, zanim zrobi się naprawdę gorąco.

Śledzenie torped



Spójrz na zegar torpedowy, który znajduje się po lewej stronie panelu kontroli torped lub w prawym dolnym rogu ekranu kontroli odpalania torped.

Każdej wyrzuconej torpedzie odpowiada czerwona wskazówka na zegarze. W miarę jak torpeda zbliża się do celu, wskazówki poruszają się w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. W momencie, kiedy torpeda uderza w cel, czerwona wskazówka osiąga „dwunastą” na tarczy. Jeżeli czerwona wskazówka minęła ten punkt, a torpeda nie uderzyła w cel, istnieje możliwość, że strzał był niecelny.

Powinieneś również zwrócić uwagę na tarczę „Kąt rozrzutu”. Jest ona powtórzona w dolnej części panelu kontroli odpalania torped, a umożliwia odchylenie kursu torpedy o pewien kąt w lewo lub w prawo od kursu podstawowego. Pozwala to strzelać „wiązką” torped - z możliwości tej korzysta się w wypadku szczególnie ważnych celów, aby zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia. Jeśli chcesz skorzystać z tej funkcji, przed wyrzuceniem torpedy kliknij lewym przyciskiem myszy na żądanej wartości kąta odchylenia.

Czas wyrzucić ostatnią torpedę z poziomu głównego ekranu kontroli odpalania torped. Jeżeli właściwie „zablokowałeś” cel

w peryskopie, wszystkie ustawienia torpedy powinny odpowiadać uzyskanym wcześniej namiarom na cel.

Ponownie ustaw kompresję czasu na wartość 1x. Wskaźnik ustawień po prawej stronie powinien pokazywać wartość bliską 100%. Jeżeli tak jest, kliknij na czerwonym przycisku, który znajduje się nieco wyżej, aby wyrzucić ostatnią torpedę. Na zegarze torpedowym pojawi się nowa czerwona wskazówka podająca czas pozostały do trafienia w cel przez nowo wyrzuconą torpedę.

W tym momencie wskazówka odpowiadająca pierwszej torpedzie powinna się znajdować w pobliżu „dwunastej”, o ile już nie trafiła w cel. Jeżeli torpeda jest bliska trafienia, możesz przejść do peryskopu, aby pooglądać fajerwerki.

Możesz również śledzić losy swoich torped na ekranie nawigacyjnym, dokąd udasz się, naciskając klawisz F3 lub klikając na trzecim przycisku od lewej z paska stanowisk w dolnej części ekranu.

Jeżeli zdecydujesz się na ten krok, skorzystaj z menu przywoływanego kliknięciem prawym przyciskiem myszy, aby wycentrować mapę na obszarze starcia, a następnie przybliż widok mapy za pomocą klawisza PAGE UP (lub obrotu kółka myszy). Przybliżenie musi być tak duże, aby na mapie widoczne były poszczególne statki i ich ślady.

Torpedy, które wyrzuciłeś, pojawiają się na mapie w miejscach, gdzie, według szacunków, właśnie się znajdują. Funkcja ta może okazać się bardzo przydatna w sytuacji, jeżeli dopiero uczysz się kontrolowania torped - tutaj możesz jak na dłoni obserwować kurs, który obierają, aby uderzyć w cel. Oczywiście jest, że torpeda musi wyprzedzać cel o pewien kąt, gdyż cel się porusza. Obliczenie tego kąta to główny problem podczas procesu wyrzucania torped.

W trybie automatycznym system kontroli odpalania torped oblicza ten kąt bez Twojego udziału, zbierając namiary na cel z różnych czujników i sam podaje ustawienia odpalanej torpedy.

W trybie ręcznym większość tarcz na ekranie kontroli odpalania torped oraz na panelu kontrolnym przybiera postać urządzeń do wprowadzania namiarów, które musisz własnoręcznie odnaleźć, aby móc oddać celny strzał. Omówienie zawiłości trybu ręcznego dalece wykracza poza zakres niniejszego samouczka. Jeżeli jesteś tym zainteresowany, więcej informacji znajdziesz w części „Korzystanie z ręcznego trybu celowania” w podrozdziale „System kontroli odpalania torped” niniejszej instrukcji.

Przeładowanie torped

W tym momencie, jeżeli pozostawiłeś kompresję czasu na poziomie 1x, większość wystrzelonych przez Ciebie torped albo trafiła w cel, albo chybiła. Jeżeli wszystkie trafiły - gratulacje! Jeżeli nie, możesz spróbować po raz kolejny zaatakować cele, które Ci się wymknęły.

Niestety, przeładowanie wyrzutni torpedowych zabiera nieco czasu - mniej więcej dwadzieścia do trzydziestu minut.



Przejdźmy do ekranu stanu torped i sprawdźmy torpedy zapasowe. Naciśnij klawisz F11 lub kliknij na przycisku stanu torped z paska stanowisk.

Schówek po lewej stronie ekranu prezentuje stan wszystkich wyrzutni w dziobowym przedziale torpedowym. Jeżeli dany U-Boot ma rufowy przedział torpedowy, jego wyrzutnie również będą tu opisane.

W schowku możesz sprawdzić aktualny stan każdej wyrzutni, rodzaj załadowanej (lub właśnie ładowanej) torpedy oraz ilość czasu pozostałą do zakończenia operacji ładowania.

Pierwsza wyrzutnia będzie miała najprawdopodobniej status „Ładowanie”, natomiast pozostałe będą oznaczone jako „Puste”. Kolumna czasu symbolizuje liczbę minut pozostałych do zakończenia ładowania wyrzutni.

Powinieneś zwracać baczną uwagę na typ torpedy. Początkowo w wyrzutniach Twojego okrętu będą się znajdować torpedy T-I, ale dysponujesz także torpedami zapasowymi typu T-III. Różnice między nimi są znaczne.

Torpedy T-I są napędzane parą i mają większy zasięg, niż T-III. Jednak torpedy napędzane parą pozostawiają na powierzchni wody wyraźny ślad, który może być dostrzeżony z pokładu okrętów eskorty i poprowadzić je wprost do strzelającego U-Boota. Torpedy elektryczne nie mają tej wady, ale oferują znacznie mniejszą prędkość i zasięg.

Skoro znaleźliśmy się już na tym stanowisku, przeanalizujmy kilka pozostałych elementów ekranu służących do regulacji ustawień samych torped.

Przełącznik w prawym górnym rogu kontroluje, czy ustawienia torpedy są dokonywane automatycznie, czy też mogą być zmienione ręcznie przez dowódcę. Na potrzeby samouczka przełącz go w tryb ręczny (MZ), abyś mógł wypróbować niektóre ustawienia.

Obrotowy przełącznik, który znajduje się po prawej stronie w połowie wysokości, steruje prędkością torpedy. Torpedy elektryczne mają tylko jedno ustawienie prędkości (30 węzłów), ale torpedy parowe oferują aż trzy możliwe ustawienia: „wolno”, „średnio” i „szybko” (odpowiednio: 30, 40 oraz 44 węzły). Wybrana prędkość torpedy pojawia się na tarczy na lewo od przełącznika trybu automatycznego. Wewnętrzna tarcza przedstawia wybraną prędkość.

Zewnętrzna tarcza podaje wybraną głębokość biegu torpedy (wyrażoną w metrach) którą możesz zmienić, klikając na dowolnej wartości oznaczonej na zewnętrznej części tarczy.

Po co jednak miałbyś to robić? Poszczególne jednostki nawodne mają różny poziom zanurzenia (czyli głębokość, na jakiej znajduje się dolna część kadłuba). Ogólnie rzecz biorąc, statki towarowe oraz wielkie okręty wojenne mają dość duże zanurzenie - pięć do dziesięciu metrów lub więcej, natomiast statki eskorty - poniżej pięciu metrów.

Torpeda, która trafia niżej, ma większe szanse na wyrządzenie celowi katastrofalnych zniszczeń, przez co okręt będzie zalewany szybciej, a załoga nie nadaży z wypompowywaniem wody. Domyślnie w trybie automatycznym jest dobierana możliwie duża głębokość ataku, ale możesz własnoręcznie zmienić tę wartość.

Skoro poruszamy ten temat, warto przypomnieć, że jeżeli chcesz poznać zanurzenie celu, skorzystaj z panelu identyfikacji jednostek (czwarta zakładka na panelu kontrolnym, możesz ją także przywołać, naciskając klawisz R). Odszukaj odpowiedni statek za pomocą menu panelu, a między wyczerpującymi danymi znajdziesz również jego zanurzenie.

Likwidowanie niedobitków

Jeżeli jakieś statki z konwoju wymknęły się z Twojej zasadzki, możesz spróbować rozpocząć pościg. Ponieważ mogą one płynąć z większą prędkością, niż Twoja łódź potrafi rozwinąć pod wodą, prawdopodobnie będziesz musiał się wynurzyć, aby je wyprzedzić.

W ramach ćwiczeń proponujemy, abyś spróbował oddalić się od konwoju przed wynurzeniem. Ustaw kurs rozbieżny z kursem konwoju na północ lub na południe i wynurz się dopiero wówczas, gdy oddalisz się co najmniej 10 000 metrów. Z tej odległości powinieneś jeszcze dostrzec przeciwnika, natomiast istnieją małe szanse, że on będzie w stanie zauważyć Twój okręt. Skorzystaj z silnika Diesla, aby ponownie wyprzedzić ścigany konwój, i ponów opisaną wyżej procedurę ustawiania się do strzału. Zanim dotrzesz na miejsce, wyrzutnie torped powinny być już w pełni załadowane.

Koniec drugiej misji treningowej.

Gratulacje! Powinieneś już znać wszystkie podstawowe czynności, dzięki którym możesz prowadzić bitwy z jednostkami nawodnymi aliantów. Musisz się jednak jeszcze wiele nauczyć...

Misja treningowa 3: Broń i nawodne ataki torpedowe

Poniżej omówiono pozostałe elementy uzbrojenia U-Bootu - działo pokładowe oraz karabiny przeciwlotnicze, a także strategię przeprowadzania ataków torpedowych na powierzchni. Naj-

pierw unieruchomisz statek handlowy, odpalając torpedę w stanie wynurzenia okrętu, a następnie zatopisz go z działu pokładowego. Po wykonaniu tego zadania będziesz miał okazję poćwiczyć strzelanie do wrogiego samolotu.

Ataki torpedowe na powierzchni

Ataki torpedowe na powierzchni stanowiły ulubioną metodę walki większości dowódców U-Bootów, bowiem lepsza widoczność i orientacja w sytuacji na morzu pozwalały bardziej skutecznie przygotowywać atak. Niski kontur wynurzonego U-Bootu był trudny do zauważenia, zwłaszcza w ciemnościach, nie mówiąc już o nocach bezksiężycowych. Przy atakach na powierzchni U-Booty mogły też korzystać z napędu silników Diesla, co zapewniało im większą prędkość i zwrotność.

W drugiej misji treningowej opanowałeś zawiłości systemu kontroli odpalania torped oraz ekranu stanu torped. Te umiejętności przydadzą Ci się również w tej misji. W zasadzie jedyne, co różni wystrzeliwanie torpedy z powierzchni i z zanurzenia, jest urządzenie optyczne używane do celowania. UZO, bo o nim mowa, zapewnia mocno przybliżony widok okolicy oraz możliwość precyzyjnego odczytania kursu do celu i obserwacji drobnych szczegółów z dużych odległości. Widok w UZO jest stabilizowany, dzięki czemu nawet na wzburzonym morzu możesz z łatwością obserwować odległe obiekty.

Przy użyciu funkcji kontroli widoku za pomocą myszy możesz obracać widok UZO. Kliknij prawym przyciskiem myszy w celu włączenia trybu kierowania widokiem za jej pomocą i poruszaj myszą w lewo i w prawo, aby obracać widok. Możesz również w pewnym stopniu podnosić lub opuszczać kąt patrzenia, aby wygodniej obserwować obiekty na horyzoncie. Klawisze kursora również mogą służyć do zmiany kąta patrzenia.

Zwróć uwagę na okrągłą skalę stopniową, która znajduje się u podstawy instrumentu UZO. Informuje Cię ona o względnym kursie do celu, czyli tzw. „kacie od dziobu”, który może posłużyć

do przygotowywania ręcznych ustawień dla odpalanych torped. W zależności od wybranego poziomu realizmu gry odległość do aktualnie wybranego celu będzie lub nie będzie wyświetlana w prawej dolnej części UZO.

Kiedy wrogi statek znajduje się w wizjerze UZO, można dokonać wyboru oraz „zablokowania” celu w taki sam sposób, jak w wypadku peryskopu.

Przypomnijmy: migający trójkąt który znajduje się pod jednostką, oznacza, że jest ona wybrana jako cel dla ognia torped. Aby przeprowadzić atak, możesz skorzystać z panelu kontroli odpalania torped w trybie automatycznym. Możesz również „zablokować” cel, aby pozostał wybrany nawet wówczas, kiedy zmienisz stanowisko. Naciśnięcie klawisza L powoduje „zablokowanie” celu, a jego ponowne naciśnięcie odblokowuje cel.

Zwiększ kompresję czasu do poziomu 1x, klikając na OK, lub skorzystaj z dowolnej opcji kontroli czasu. Załoga wkrótce zgłosi nowy kontakt. Przeszukaj horyzont, a odnajdziesz trzy tankowce uformowane w kolumnę i płynące na zachód z prędkością około 4 węzłów.

Przy użyciu przesuwanego panelu lub kontroli steru zwiększ prędkość do poziomu „naprzód od skrzydła”, naciskając klawisz 5 lub klikając na pozycji „Auf! Kraft” na tablicy telegrafu okrętowego na przesuwanym panelu kontroli steru lub na ekranie steru/wskaźników.

Obierz kurs 340 stopni, aby przechwycić konwój.

Zwróć uwagę na pozycję wschodzącego słońca. Trzeba starać się tak przygotowywać atak, aby źródło światła znajdowało się za wrogiem. Dzięki temu ciemne kształty wrogich statków będą wyraźnie odcinały się na horyzoncie i łatwiej będzie do nich celować.

Przełącz się na widok z mostka (F9) i zorientuj w układzie jego elementów, a także rozejrzyj się po okolicy. Zbadaj horyzont

w poszukiwaniu zgłoszonych kontaktów. Naciskając klawisz Z, możesz włączyć tryb widoku przez lunetę.

Przejdź do ekranu UZO (F8) i za pomocą myszy lub klawiatury wycentruj widok na statku prowadzącym. Kiedy zbliżysz się do pierwszej jednostki w konwoju na odległość 3000 metrów, zmniejsz prędkość. Czerwony migający trójkąt będzie wskazywał, że statek ten jest aktualnie wybranym celem. Zwróć uwagę na szacowany dystans, który pojawi się w prawym dolnym rogu - przy 3000 metrów statek jest nadal poza zasięgiem przyzwoitego strzału. Spójrz na podziałkę pod urządzeniem optycznym UZO, na której odczytuje się względny kurs celu. Wskaźnik w górnej części ekranu przedstawia bezwzględny kurs do celu.

Kiedy znajdziesz się już w odpowiedniej odległości (poniżej 2000 metrów) i na właściwej pozycji, wystrzel jedną torpedę do okrętu prowadzącego. Jeżeli chcesz, zaatakuj też pozostałe okręty w konwoju. Możesz pozostawić jeden statek w stanie nienaruszonym i spróbować zaatakować go później działem pokładowym, aby przekonać się, ile salw trzeba oddać, aby zatopić za jego pomocą statek. Możesz przejść do kolejnej części tej misji treningowej. Ustaw kompresję czasu na 0x i zapoznaj się z opisem działła pokładowego.

Działło pokładowe

Działło pokładowe służyło zasadniczo do zatapiania wrogich statków, które zostały unieruchomione przez torpedy.

Działło pokładowe może pracować w trybie ręcznym lub automatycznym.

Domyślnie działło jest ustawione w tryb automatyczny. Aby przełączać się między trybami, należy kliknąć na słowie „Auto” umieszczonym w prawej dolnej części ekranu. Pojawi się tam wówczas słowo „Ręcznie”, które sygnalizuje, że włączyłeś tryb ręczny.

Ustaw kompresję czasu na 1x i przełącz się na stanowisko działła

pokładowego (F6). Pamiętaj, że do sterowania działem musisz korzystać z klawiszy kursora, gdyż działo ma ograniczoną prędkość obrotową. Złap i trzymaj unieruchomiony statek na celowniku, dopóki na ekranie nie pojawi się migająca czerwona strzałka, która symbolizuje wybór celu. Kiedy statek handlowy znajduje się w krzyżyku celownika, wciśnij klawisz SPACJI, aby wystrzelić z działu. Po wystrzale załoga potrzebuje czasu na przeładowanie działu, a na ekranie pojawia się komunikat „Przeładowanie”.

Kiedy spudłujesz, zobaczysz jak pocisk wpada do oceanu przed lub za unieruchomionym statkiem handlowym. Jeżeli ciągle nie możesz ustawić dystansu, możesz to wyregulować. W tym celu naciskaj klawisze kursora ze strzałkami skierowanymi w górę i w dół (aby odpowiednio zwiększyć lub zmniejszyć zasięg strzału). Przesuwana skala po prawej stronie wizjera wskazuje zakres wprowadzonych przez Ciebie zmian. Jeżeli raz poprawnie wprowadzisz odległość, to pociski z dział będą już stale trafiać w cel.

Strzelaj tak długo, aż nauczysz się operować działem pokładowym. Kiedy będziesz gotów, ustaw kompresję czasu na 0x, a następnie zapoznaj się z poniższym opisem działania karabinów przeciwlotniczych.

Karabiny przeciwlotnicze

W miarę rozwoju działań wojennych najpoważniejszym zagrożeniem dla U-Bootów stała się coraz większa dominacja lotnictwa alianckiego. Wyposażone w radary samoloty armii Sprzymierzonych były w stanie wykrywać U-Booty znajdujące się na powierzchni z wielkich odległości, także w nocy lub w warunkach złej widoczności.

Zwiększ kompresję czasu i udaj się do kolejnego punktu celu (nauczyłeś się tego w czasie pierwszej misji treningowej), oznaczonego na Twojej mapie taktycznej. Punkt celu leży dość daleko, być

może będziesz musiał skorzystać z jednego z wyższych ustawień kompresji czasu. Kiedy okręt zbliży się do celu, załoga powiadomi Cię o obecności wrogiego samolotu w okolicy.

Samoloty nieprzyjacielskie patrolują morza po trasach w kształcie pętli, dzięki czemu będziesz mógł spróbować ostrzelać je z kilku różnych kątów.

Z mostka szukaj na niebie nieprzyjacielskich samolotów - luneta ułatwi Ci odnalezienie celów. Kiedy już zlokalizujesz cel, przełącz się na stanowisko karabinów przeciwlotniczych (F7). Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby włączyć tryb kontroli broni za pomocą myszy. W zależności od przyjętych ustawień realizmu gry przy karabinie pojawi się czerwony wskaźnik celu, który ułatwia wybór celów. Na ekranie będą też wyświetlane informacje o odległości do celu oraz stanie uszkodzeń.

Od bakburty (z lewej strony) do Twojego U-Boota będzie się zbliżać grupa trzech samolotów. Pamiętaj, że poruszają się one z ogromną prędkością, tak więc musisz uważnie śledzić cel. Umieść prowadzący samolot w celowniku i wprowadź korektę, aby celować tuż przed nim. Strzelaj krótkimi seriami, klikając lewym przyciskiem myszy. Opierając się na śladach pocisków smugowych wystrzeliwanych przez swój karabin, wprowadź dalszą korektę celowania. Możesz również nacisnąć klawisz Z, aby włączyć tryb przybliżenia, co powinno Ci ułatwić śledzenie celu.

Po dłuższym ostrzale należy przeładować karabin. Podczas tej czynności na ekranie pojawia się komunikat „Przeładowywanie”. Naciskając klawisze < i > możesz też przełączać się między poszczególnymi karabinami przeciwlotniczymi, dzięki czemu zawsze znajdziesz karabin, który będzie załadowany i gotowy do otwarcia ognia. Aby ułatwić celowanie, możesz również włączyć przybliżenie widoku, naciskając klawisz Z.

Jeżeli dobrze wycelowaleś, w momencie trafienia pocisków w samolot zobaczysz błysk. Jeśli uszkodziłeś samolot wystarczająco poważnie, złamie on szyk i spadnie do oceanu. Ostrzeliwuj formację tak długo, aż zestrzelisz wszystkie samoloty. Zestrzelenie

samolotu przy jego pierwszym przelocie nad łodzią jest bardzo trudne, ale nie ma się co martwić - samoloty wykonają manewr nawrotu i powrócą nad Twojego U-Bootu.

W późniejszych latach wojny U-Booty mogą być wyposażone w dwa rodzaje karabinów przeciwlotniczych - kaliber 20 i 37 mm. Karabin kaliber 37 mm ma nieco inną optykę celowniczą i strzela wolniej (choć wyrządza większe szkody), niż karabin kaliber 20 mm. Na łodziach wyposażonych w kilka karabinów możesz się przełączać między poszczególnymi karabinami za pomocą klawiszy < i >.

Na prawdziwym polu walki dowódca U-Bootu stał przed trudną decyzją, jeżeli chodzi o obronę przed samolotami. Mógł usiłować odeprzeć ich ataki na powierzchni lub zejść pod wodę i odczekać, aż odlecą. Większość dowódców, jeżeli w ogóle była taka możliwość, wybierała zanurzenie okrętu. Niestety, U-Boot jest najbardziej wrażliwy na ataki w momencie, kiedy się zanurza, dlatego pamiętaj, aby jak najdłużej utrzymywać obsadę karabinów przeciwlotniczych na posterunku.

Koniec trzeciej misji treningowej.

Gratulacje, kapitanie! Skoro ukończyłeś już tę część samouczka, Twoje szkolenie dobiegło końca. Jesteś gotów, aby przemierzać oceany w poszukiwaniu wroga i sprawdzić nabyte właśnie umiejętności. Pamiętaj, że każdy patrol dostarcza Ci wiele nowych doświadczeń, których nie zdobędziesz nawet na najlepszym szkoleniu. Bądź czujny - Twoje życie i los załogi spoczywa w Twoich rękach.

Dane o uzbrojeniu

Wyposażenie torped

Początkowo torpedy produkowane w niemieckich fabrykach broni przypominały pod względem konstrukcyjnym większość pocisków podwodnych używanych przez armie głównych mocarstw walczących na frontach II wojnie światowej. Jednak ze względu na desperackie próby zniszczenia łańcucha konwojów alianckich, a także w obliczu coraz skuteczniejszych metod zwalczania okrętów podwodnych, Niemcy byli zmuszeni do rozszerzenia prac nad skonstruowaniem nowych, jeszcze lepszych pod względem bojowym wariantów tej broni..

Torpedy z pierwszych lat wojny

W chwili wybuchu wojny jednostki niemieckiej floty okrętów podwodnych dysponowały dwoma podstawowymi typami torped:

T-I (model G7a) - napędzana silnikiem parowym torpeda średnicy 533 milimetrów, o maksymalnym zasięgu 12 500 metrów przy najmniejszej prędkości wynoszącej 30 węzłów. Przy średniej prędkości - 40 węzłów - zasięg spadał do 7500 metrów, natomiast przy prędkości maksymalnej - 44 węzłów - wynosił 5000 metrów. Z powodu widocznego z dużej odległości śladu, który pozostawiała torpeda tego typu, dowództwo niemieckiej marynarki wojennej zalecało, aby - o ile tylko istniała taka możliwość - korzystać z nich wyłącznie w nocy.

T-III (model G7e) - torpeda elektryczna o zasięgu 5000 metrów przy prędkości 30 węzłów. Dzięki napędowi elektrycznemu torpedy te praktycznie nie zostawiały za sobą śladu, ale jeżeli miały osiągnąć maksymalny zasięg, ich akumulatory musiały być przed wystrzeleniem odpowiednio podgrzane. W roku 1942 pojawiła się ulepszona wersja tej torpedy, T-IIIA, której zasięg wynosił 7500 metrów przy prędkości 30 węzłów.

System naprowadzania obu torped składał się z mechanicznego

urządzenia do utrzymywania głębokości oraz żyroskopu i teoretycznie umożliwiał utrzymywanie kursu na wprost na ustalonej głębokości, aż do momentu uderzenia w cel lub wyczerpania zapasu paliwa.

Niemieckie pociski podwodne dysponowały zarówno zapalnikami zderzeniowymi, jak i magnetycznymi. Zapalniki magnetyczne miały umożliwiać torpedzie podpłynięcie pod kil okrętu w momencie detonacji, aby wyrządzić wrogiej jednostce nieodwracalne zniszczenia konstrukcji kadłuba.

Ulepszony system naprowadzania

W miarę rozwoju działań wojennych na Atlantyku coraz trudniej było dowódcom U-Bootów na tyle zbliżyć się do konwoju, aby móc skorzystać z podstawowego wyposażenia, czyli torped o prostym torze biegu. Alianckie okręty do zwalczania łodzi podwodnych działały już bowiem tak skutecznie, że były w stanie odpędzić U-Booty na większą odległość.

Kriegsmarine szukała więc sposobu, aby zwiększyć prawdopodobieństwo trafienia w cel z dużej odległości i dać U-Bootom szansę prowadzenia skutecznej walki. Zaowocowało to licznymi ulepszeniami technicznymi, które wprowadzono do systemu naprowadzania, dzięki czemu torpedy zachowywały się w sposób bardziej inteligentny.

Wysiłki konstruktorów zmierzały w dwóch kierunkach:

- torpedy, które byłyby w stanie pływać po z góry zaprogramowanych torach, miałyby większe prawdopodobieństwo trafienia, gdyż mogłyby „wyszukiwać” cele wzdłuż trasy konwoju,
- torpedy naprowadzane akustycznie mogłyby orientować się w kierunku źródła dźwięku, jakim są silniki statku, uniemożliwiając tym samym celom wykonanie uniku przed nadpływającymi torpedami.

Torpedy pływające po zadanym torze

Jedną z przyjętych koncepcji zakładała budowę torpedy, która początkowo płynęłaby po prostym torze, a następnie, o ile nie trafi w żaden cel, przechodziła w tryb wyszukiwania i mogła krążyć wzdłuż trasy konwoju, a przy nadarzającej się sposobności - trafić w jakiś cel.

Jedną z najbardziej udanych konstrukcji tego typu był Federaparat Torpedo, w skrócie zwany FaT, montowany zarówno w torpedach T-I, jak i T-III.

System naprowadzania FaT-I można było w ograniczonym stopniu programować. Żyroskop kierował torpedę wzdłuż toru początkowego na odcinku, który był skalkulowany tak, aby wprowadzić torpedę w sam środek konwoju. Oficer odpowiedzialny za odpalanie torped miał możliwość określenia długości tego odcinka.

Jeżeli na odcinku początkowym torpeda nie trafiła w żaden cel, wykonywała zwrot o 180 stopni przez sterburtę lub bakburtę - co można było wcześniej zdefiniować - i płynąć z powrotem w poszukiwaniu celu.

Jeżeli pocisk nie trafił w żaden cel, po przepłynięciu dystansu 800 lub 1600 metrów - co również mógł określić oficer odpowiedzialny za odpalanie torped - wykonywał kolejny zwrot o 180 stopni, tyle że w przeciwnym kierunku. Cykl powtarzał się tak długo, aż torpeda trafiła w cel lub skończył się jej zapas paliwa.

System naprowadzania zmuszał torpedę do płynięcia po torze przeszukiwania przypominającym kolejne szczeble drabiny, dzięki czemu pocisk w stałym tempie penetrował okolice szlaku, którym płynął konwój.

Aby wyznaczyć pociskowi idealny tor przeszukiwania, dowódca U-Bootu powinien ustawić okręt bezpośrednio z boku konwoju i strzelać torpedami w poprzek jego szlaku.

Korzystano też z innych wersji torped pływających po zadanym

torze.

Torpeda LuT miała za zadanie zrekompensować wady torpedy FaT-I, łącznie z tym, że wykorzystywała napęd elektryczny, nie pozostawiając za sobą śladu. System naprowadzania LuT był trudniejszy do zaprogramowania, zawierał m.in. drugi żyroskop, dzięki któremu torpeda uzyskiwała większe możliwości wybierania torów biegu. Wyprodukowano tylko około 70 sztuk tych torped.

Torpeda FaT-II była również napędzana elektrycznie, a skonstruowano ją z myślą o obronie przed ścigającymi okrętami eskorty - po przebyciu odcinka początkowego miała przechodzić w ruch po okręgu i poszukiwać celów.

Torpedy naprowadzane akustycznie

W miarę jak alianci doskonalili taktykę i rozwijali technologicznie sprzęt służący do zwalczania łodzi podwodnych, niemieckie U-Booty coraz częściej padały ofiarą okrętów eskorty. Niezbędna była więc broń, która odciągałaby uwagę eskortowców i zwiększała szanse U-Bootów w walkach na Atlantyku.

W tym celu skonstruowano - opartą na elektrycznej torpedzie T-III i naprowadzaną akustycznie - torpedę T-V, której prędkość maksymalna została ograniczona do 24,5 węzła, aby zmniejszyć poziom „hałasu własnego” - największego problemu przy budowie systemów naprowadzania akustycznego.

Spowodowało to korzyści uboczne w postaci zwiększenia zasięgu do 5750 metrów.

Technologia naprowadzania akustycznego narzucała jeszcze inne ograniczenia, bowiem czujnik uwzględniał wyłącznie stosunkowo silne źródła sygnałów, przez co celami torpedy mogły być wyłącznie te jednostki, które poruszały się z prędkością od 12 do 15 węzłów lub szybciej.

Poza tym istniało prawdopodobieństwo, że czujnik obierze sobie

za cel U-Bootu, który odpalił torpedę, dlatego powszechną praktyką po wystrzeleniu T-V było zanurzenie okrętu na większą głębokość. Tak czy inaczej - rzeczywista skuteczność modelu T-V wynosiła zaledwie około 30%, przez co broń tę można uznać za konstrukcję ciekawą, aczkolwiek niezbyt udaną.

Działa pokładowe

Na U-Bootach typ VII i IX montowano, w charakterze broni uzupełniającej, działa kaliber 88 mm oraz 105 mm. W najbardziej optymistycznych założeniach broń ta mogła służyć wyłącznie do kończenia dzieła zniszczenia celów, które zostały storpedowane lub osłabione w inny sposób.

Praktyka montowania dział na pokładach łodzi podwodnych utrzymała się przez większą część wojny, a zaczęła zanikać dopiero w momencie, kiedy potwierdzono, że stanowią wyłącznie dodatkowe obciążenie, natomiast ich wkład w siłę bojową okrętu jest niewielki. Konstrukcja najbardziej zaawansowanych U-Bootów typu XXI w ogóle nie zakładała obecności dział pokładowego, dzięki czemu model ten zyskał na osiągnięciach.

Działa pokładowe kaliber 88 mm

Działa te niemal przez całą wojnę były montowane na U-Bootach typu VII. Nic - poza identycznym kalibrem - nie łączy tych armat ze słynnymi działami przeciwlotniczymi kaliber 88 mm, z których z wielkim powodzeniem korzystał na lądzie Wehrmacht.

Działa pokładowe kaliber 105 mm

Były to większe działa montowane na U-Bootach typu IX.

Karabiny przeciwlotnicze

Największym zagrożeniem, które czyhało na U-Booty w trakcie II wojny światowej, było alianckie lotnictwo. Patrolowce typu „Catalina”, „Sunderland” i „Liberator” - wyposażone w radary

emitujące fale ultrakrótkie (centymetryczne) oraz dwie bomby głębinowe - uczyniły z Zatoki Biskajskiej w drugiej połowie wojny strefę nie do przebycia dla U-Bootów.

Przed opracowaniem wynalazku chrap U-Booty musiały przez większość długich i niebezpiecznych rejsów na szlaki konwojów podróżować na powierzchni i zanurzać się tylko wtedy, kiedy zostały zaatakowane.

Już na etapie projektowania większości typów U-Bootów uwzględniano konieczność montażu karabinów przeciwlotniczych, które umożliwiałyby odparcie ataku z powietrza. Zazwyczaj był to pojedynczy karabin przeciwlotniczy kaliber 20 mm.

U-Booty typu IX, uważane za bardziej podatne na ataki z powietrza z uwagi na większe wymiary kadłuba, były zazwyczaj wyposażane - oprócz standardowego karabinu kaliber 20 mm - także w pojedynczy karabin kaliber 37 mm, ciężką broń o niewielkiej szybkostrzelności, która przy trafieniu zadawała jednak poważne uszkodzenia. Od czasu do czasu używano ich nawet, z pewnymi sukcesami, przeciwko wrogim jednostkom pływającym.

Ogólnie rzecz biorąc, liczba gniazd karabinów przeciwlotniczych na U-Bootach rosła w miarę upływu czasu. W wielu wypadkach pojedyncze karabiny kaliber 20 mm zastępowano podwójnymi. Jedna z serii U-Bootów typu VII została specjalnie wyposażona w poczwórny karabin kaliber 20 mm - okręty te miały za zadanie eskortować grupy innych U-Bootów przez Zatokę Biskajską. Łodzie z tej serii, zwane „U-Flak” (U-przeciwlotniczy), nie były jednak w stanie z powodzeniem wykonywać powierzonych im zadań.

Karabiny przeciwlotnicze kaliber 20 mm

Niemieckie przeciwlotnicze karabiny maszynowe 20 mm/65 - C/30 oraz C/38 - były produkowane przez firmę Rheinmetall jako wersja rozwojowa wcześniejszego modelu ST-5, stworzonego przez Solothurn. Oba modele były w pełni automatyczne. Model

C/30 wykazywał skłonność do zacinania się i korzystał ze stosunkowo niewielkiego magazynka (20 serii), co oznaczało konieczność dokonywania częstych przerw na przeładowanie broni. Późniejszy model, C/38, stanowił konstrukcję znacznie ulepszoną, wyposażoną w magazynek na 40 serii.

Szczególnie udaną odmianą tej broni był karabin Flak 35 - zespół złożony z czterech pojedynczych karabinów C/38. W roku 1944 wprowadzono też trójwymiarowe stabilizowane mocowanie morskie. Karabin C/38 był również produkowany w wersji z wyjątkowo zaawansowanym mocowaniem bliźniaczym, przeznaczonym specjalnie dla U-Bootów, wytrzymując zanurzenie do głębokości 550 stóp (200 metrów).\

Karabin przeciwlotniczy kaliber 37 mm

Karabin kaliber 37 mm typu L83 był używany na każdej ważniejszej jednostce bojowej wchodzącej w skład niemieckiej marynarki wojennej. Unikalną cechą tej broni była trzecia oś ruchu, służąca do stabilizacji łożyska karabinu w momencie, kiedy okręt chwiał się na falach. Dzięki temu strzelec mógł bez przerwy śledzić samolot, w czym nie przeszkadzały mu ruchy statku. Problemy, jakie często występowały z tym typem mocowania, sprawiły jednak, że zarzucono je w kolejnych wersjach karabinów kaliber 37 mm.

Broń tę szeroko wykorzystywano do samego końca wojny, była ona jednak w stanie prowadzić wyłącznie ogień półautomatyczny (każdy kolejny nabój był ładowany osobno), a więc charakteryzowała się wyjątkowo niską szybkostrzelnością jak na karabiny przeciwlotnicze, oddając zaledwie około 30 strzałów na minutę.

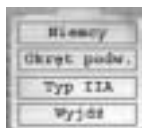
Muzeum

Opcja „Muzeum” w menu głównym umożliwia wybranie jednego z trzech elementów informacyjnych: przeglądarki jednostek, wycieczki po U-Boocie oraz wywiadu z Erichem Toppem.

Przeglądarka jednostek



Gra SILENT HUNTER II pozwala przeglądać okręty, łodzie podwodne oraz samoloty z arsenału wszystkich ważniejszych mocarstw, które pojawiają się w czasie rozgrywki. Możesz od czasu do czasu zajrzeć tutaj, aby powiększyć swoją wiedzę dotyczącą wyglądu oraz względnych mocnych i słabych punktów jednostek, które napotkasz na polu bitwy.



W dolnym lewym rogu przeglądarki znajdują się kontrolki umożliwiające wybór jednostki, którą chcesz obejrzeć. Dostępne opcje, patrząc od góry, to: kraj pochodzenia, rodzaj jednostki i jej klasa. Kliknij lewym przyciskiem myszy na odpowiedniej opcji, aby wybrać spośród dostępnych krajów, jednostek i klas.



Okno w środkowej części przeglądarki zawiera informacje opisujące jednostkę, którą właśnie oglądasz.



W prawej części okna przeglądarki znajdują się funkcje kontroli widoku. Klikając na przyciskach strzałek, możesz zmieniać kąt, pod jakim jest wyświetlany wizerunek jednostki. Strzałki skierowane w lewo i w prawo powodują poziomy obrót punktu widzenia wokół całej jednostki, natomiast strzałki skierowane w górę i w dół podnoszą lub obniżają wysokość widoku. Możesz również kliknąć i przytrzymać prawy przycisk myszy, aby kontrolować obracanie obiektu za jej pomocą.



Dolna część okna zawiera przyciski sterujące przybliżeniem. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na symbolach + oraz - powoduje, odpowiednio, powiększenie lub zmniejszenie wymiarów jednostki. Jeżeli chcesz kontrolować poziom przybliżenia za pomocą myszy, kliknij lewym przyciskiem i poruszaj myszą.

Wywiad z Erichem Toppem

Wybór opcji „Wywiad z Erichem Toppem” pozwala obejrzeć dowolny z ośmiu odcinków wywiadu, w którym admirał Topp opowiada o swoich przeżyciach na stanowisku dowódcy U-Boota.



Aby obejrzeć odcinek wywiadu, wskaż kursorem myszy jeden z ośmiu przycisków umieszczonych w dolnej części okna. Wskazywane przyciski będą podświetlone. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na podświetlonym przycisku spowoduje odtworzenie danego odcinka wywiadu.

Opcje gry

Gra SILENT HUNTER II została stworzona tak, aby sprawnie działać na komputerach o rozmaitych konfiguracjach.

Realizm

Gra umożliwia regulację licznych ustawień realizmu, dzięki czemu rozgrywka może być trudniejsza lub łatwiejsza. Ustawienie domyślne tych parametrów odpowiada umiarkowanie trudnemu poziomowi gry. Jeżeli włączysz wszystkie opcje, rozgrywka może się okazać niezwykle skomplikowana. Musisz pamiętać, że spośród wielu dzielnych mężczyzn, którzy wyruszyli w czasie II wojny światowej na morze na pokładach U-Bootów, 75% nigdy nie powróciło do domów.

Istnieją też trzy z góry określone poziomy trudności, między którymi możesz wybierać, aby w szybki i prosty sposób określić poziom skomplikowania rozgrywki:

Łatwy - wyłącza większość opcji, umożliwiając początkującym graczom zdobycie cennych pierwszych doświadczeń.

Średni - proponuje mieszane ustawienia trudności, co stanowi już pewne wyzwanie.

Trudny - wszystkie opcje są włączone. Najtrudniejszy poziom gry.

Jeżeli chcesz samodzielnie wyregulować grę, możesz się zdecydować na dowolną kombinację poniższych ustawień:

Ograniczona amunicja. Wyłączenie tej opcji da Ci nieograniczoną liczbę torped oraz amunicji do działa pokładowego i karabinów przeciwlotniczych.

Ograniczone paliwo. Wyłączenie tej opcji da Ci nieskończoną ilość paliwa do spalinowego silnika Diesla.

Wadliwe torpedy. Podobnie jak w wypadku wielu amerykańskich łodzi podwodnych, załogi U-Bootów miały we wczesnych latach wojny mnóstwo problemów z powodu wysokiej awaryjności torped. Wyłączenie tej opcji oznacza, że torpedy będą zawsze sprawne.

Ograniczone akumulatory. Wyłączenie tej opcji da Ci nieskończoną ilość prądu na potrzeby działań podwodnych.

Ograniczona widzialność. Jeżeli opcja ta zostanie włączona, na stanowisku nawigacyjnym pokazywane będą tylko te jednostki, które są w zasięgu wzroku od U-Boota. W momencie zanurzenia łodzi, przy opuszczonym peryskopie, na ekranie nawigacyjnym znajdą się tylko oznaczenia miejsc, w których ostatni raz dostrzeżono dany kontakt. Wyłączenie tej opcji spowoduje, że na ekranie nawigacyjnym widoczne będą wszystkie jednostki istniejące w świetle gry.

Ograniczona głębokość. Wyłączenie tej opcji umożliwia Ci zanurzenie łodzi na dowolną głębokość. Dane o głębokości nadal będą się pojawiać na miniaturowej mapie, ale z głębokościomierza

zniknie szary wskaźnik głębokości wody pod kilem.

Realistyczne przeładowanie. Wyłączenie tej opcji w zasadniczy sposób skróci czas przeładowania wyrzutni torped.

Podatność na uszkodzenia. Wyłączenie tej opcji spowoduje, że Twój U-Boot będzie niewrażliwy na różne uszkodzenia.

Poziom wrażliwości na uszkodzenia. Jeżeli opcja podatności na uszkodzenia została włączona, funkcja ta umożliwi Ci regulowanie podatności U-Boota na zadawane mu uszkodzenia: 0% = niepodatny, 100% = całkowicie podatny.

Wpadnięcie na ląd. Wyłączenie tej opcji sprawi, że Twój U-Boot będzie mógł bez żadnych konsekwencji zderzać się ze stałym lądem lub dnem morskim.

Widok zewnętrzny. Wyłączenie tej opcji spowoduje blokadę funkcji oglądania okrętu i jego otoczenia z zewnątrz w trakcie gry.

Realistyczna żegluga. Wyłączenie tej opcji oznacza przyjęcie mniej realistycznego modelu fizycznego zachowania się U-Boota oraz całego środowiska oceanu.

Ograniczone dane o celu. Włączenie tej opcji powoduje usunięcie danych o odległości, typie oraz stanie uszkodzeń celu, ogranicza liczbę danych podawanych w oknie informacyjnym jednostki nawigacyjnej, wyłącza komunikaty „cel zniszczony” podawane przez załogę oraz wyłącza możliwość wyboru celów z poziomu ekranu nawigacyjnego.

Tłumaczenie rozmów załogi. Parametr ten służy do określenia, czy głosy członków załogi docierające do Ciebie w trakcie gry mają być w języku angielskim (pozycja „włączone”), czy niemieckim (pozycja „wyłączone”). Ustawienie to nie ma wpływu na poziom realizmu.

Poziom realizmu. Jest to sumaryczna wartość ustawień różnych parametrów realizmu, które wybrałeś. Wartość ta może się wahać

od 100% (najtrudniej) do 0% (najłatwiej).

Grafika

Opcje grafiki umożliwiają zmianę rozdzielczości ekranu gry oraz kontrolę ogólnego poziomu detali wizualnych. Jeżeli gra działa dość wolno, możesz spróbować regulować poniższe opcje, co powinno poprawić jej płynność, ale za cenę realizmu wirtualnych środowisk gry.

Dźwięk

W grze SILENT HUNTER II występuje ogromna ilość dźwięków i głosów, które stanowią o jej niepowtarzalnej atmosferze i pozwolą Ci w pełni zanurzyć się w świat gry.

Niektóre dźwięki i ostrzeżenia pełnią w grze niesłychanie ważną rolę, a ich brak może oznaczać dla Ciebie poważne utrudnienie - w końcu dla dowódcy zanurzonej łodzi podwodnej uszy znaczą więcej, niż oczy.

Suwaki odpowiadające poszczególnym opcjom umożliwiają regulację żadanego poziomu głośności - od wyłączenia dźwięku (lewy koniec skali) do poziomu maksymalnego (prawy koniec skali).

Skróty klawiszowe:

Esc wyjście z symulatora

Stanowiska w grze

F1 pomoc
 F2 peryskop
 F3 nawigacja
 F4 ster i wskaźniki
 F5 kontrola odpalania torped
 F6 działo pokładowe
 F7 karabin przeciwlotniczy
 F8 UZO
 F9 mostek
 F10 kontrola uszkodzeń
 F11 stan torped
 F12 widok zewnętrzny
 PrtScn kabina radiowa
 Scroll Lock kabina hydrofonów
 Pause/Break radar
 NumLock kajuta kapitana
 Q panel kontrolny nawigacji
 W panel kontrolny odpalania torped
 E panel dowodzenia
 R panel identyfikacji jednostek

Kontrola widoku

strzałka w lewo obróć widok w lewo
 strzałka w prawo obróć widok w prawo
 strzałka w górę obniż widok
 strzałka w dół podnieś widok
 H kurs do widoku
 V widok do kursu
 X włącz blokadę widoku
 Z przybliżenie widoku (wyłącznie na mostku, przy peryskopie i karabinach przeciwlotniczych)

J powrót do ustawionego kursu
 Home wycentruj na własnym U-Boocie (tylko na ekranie nawigacyjnym)
 < poprzedni statek (tylko w widoku zewnętrznym)
 > następny statek (tylko w widoku zewnętrznym)

Kontrola kompresji czasu

- zmniejsz kompresję czasu
 + powiększ kompresję czasu
 \ ustaw kompresję czasu na poziomie 1x
 Backspace pauza (kompresja czasu 0x)

Kontrola steru

~ stop
 1 wolno naprzód
 2 1/3 naprzód
 3 naprzód (prędkość standardowa)
 4 cała naprzód
 5 prędkość maksymalna
 6 wolno wstecz
 7 1/3 wstecz
 8 wstecz (prędkość standardowa)
 9 awaryjnie wstecz
 [ster w lewo (co 5 stopni)
] ster w prawo (co 5 stopni)
 ‘ wyprostuj ster
 Ctrl-[ster całkowicie w lewo
 Ctrl-] ster całkowicie w prawo
 S wynurzenie okrętu
 P głębokość peryskopowa
 D głębokość dla chrap
 F podnieś/opuść chrapy
 C zanurzenie awaryjne
 B opróżnić zbiorniki balastowe

Kontrola broni/celów

L	„blokada” wybranego celu
T	przełączanie wybranej wyrzutni torpedowej
Enter	wystrzel z aktualnie wybranej wyrzutni torpedowej
<	poprzedni karabin (tylko w wypadku karabinów przeciwlotniczych)
>	następny karabin (tylko w wypadku karabinów przeciwlotniczych)
strzałka w górę	zmniejsz zasięg (wyłącznie karabiny przeciwlotnicze/działo pokładowe)
strzałka w dół	powiększ zasięg (wyłącznie karabiny przeciwlotnicze/działo pokładowe)
strzałka w prawo	skieruj w prawo (wyłącznie karabiny przeciwlotnicze/działo pokładowe)
strzałka w lewo	skieruj w lewo (wyłącznie karabiny przeciwlotnicze/działo pokładowe)
SPACJA	wystrzał z działła (wyłącznie działło pokładowe/karabiny przeciwlotnicze)

Różne

Ctrl+PrtScn	nagrywanie ekranu (plik zostaje zapisany w katalogu głównym gry)
-------------	--

Twórcy gry**Gra stworzona przez: Ultimotion Inc.**

Dyrektor	Troy Heere
Inżynierowie	Dave Bringhurst Steve Cox Scott Daley Darrel Dearing Dave Farquharson Dave Foster Steven Fischer Lincoln Barr Dan Guerra David Twist Sy West Brian Tuohy Mark Kundering Bev Tuohy Michael Bennighof Guy Usario Nathaniel Hunter Kevin Manthei Charles de Vries Multimedia www.voicegroup.com Al Johnson admiral Erich Topp Kim Biscoe Scott Kramer Ricky Chung Erick Gravel
Dyrektor artystyczny	
Graficy	
Media	
Producent towarzyszący	
Den Mother	
Projekt kampanii	
Instrukcja/teksty	
Film wprowadzający	
Muzyka	
Nagrania głosów	
Inżynier dźwięku	
Pomoc techniczna	
Pozostałe prace plastyczne	

Gra wydana przez SSI/Ubi Soft Entertainment, S.A.

Producent	Shawn Storc
Producent wykonawczy	Carl Norman
Starszy producent	Rick Martinez
Programowanie instalatora	Deirdra Hendricks
Zapewnienie jakości	Marc Fish
Asystent ds. zapewnienia jakości	Timothy Saluzzo
Testerzy	Thadd Abernathy Eric Andreassen Aaron Baxter Elizabeth Gordon

	Dustin Hendricks Todd Johnsen Jason Leek Tyler Ludlow Kyle Minchokovich Ness Salonga Derek Williams Mark Williams John Bendel Aleksandr Ganzburg Delwin Hinkle Frank Kulick Gordon Shenkle Ray Hayden Ed Kettler Neal Stevens Bill Waldheim
Testerzy zewnętrzni	
Dodatkowa pomoc przy scenariuszu	zespół symulacji walki morskiej www.navalwarfare.net
Koordynacja międzynarodowa	Alexis Godard Anne Blondel
Kierownik lokalizacji	Coralie Martin
Koordynator lokalizacji	Joerg Becker
Kierownik ds. treści	Fabrice Pierre-Elie
Wiceprezes ds. rozwoju produktu	Bret Berry
Kierownik marketingu	Tena Lawry
Wsparcie/obecność w sieci	Kerry Branter
Szczególne podziękowania dla:	Fernando Cuervo Douglas Reilly Sarah Taylor Matt Wagner Subsim Review (www.subsim.com) Wolfpack League (www.sh2fleet.com) Eagle League www.uboard.net

Wersja polska

Kierownik redakcji gier	Andrzej Grygierzec
Koordynator projektu	Jacek Kielaszek
Programowanie	Arek Trząski
Tłumaczenia	Andrzej „Crolick” Bartelski
	Maciej Prykowski
	Tomasz „poZZie” Poznański
	Messem
Redakcja tekstów	„Amadeusz” Studio nagrań
Nagrania	dźwiękowych
	Jacek Lecznar
Lektor	Bogdan Kliš
Testowanie	Miłosz Sabuda
	Tomasz Poznański
	Wojtek Zadora
	Zespół Play-it
Współpraca	Render Studio
Skład komputerowy	Arkadiusz Radecki
i przygotowanie do druku	Artur Król
	Kamil Kacperak
	Karol Dziurkowski

© 2001 Ubi Soft Entertainment, S.A. i jej licencjobiorcy. © 2001 Ultimatum Inc. Ubi Soft Entertainment oraz logo Ubi Soft stanowią zarejestrowane znaki handlowe firmy Ubi Soft Entertainment S.A. Ultimatum oraz logo Ultimatum stanowią zarejestrowane znaki handlowe firmy Ultimatum, Inc. Windows oraz Win stanowią zarejestrowane znaki handlowe lub znaki handlowe należące do Microsoft Corporation na terytorium Stanów Zjednoczonych i innych państw. Pentium stanowi zarejestrowany znak handlowy lub znak handlowy należący do Intel na terytorium Stanów Zjednoczonych i innych państw. QuickTime oraz logo QuickTime stanowią znaki handlowe wykorzystane na mocy licencji. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli.

Zanim zdecydujesz się skorzystać z naszej pomocy technicznej, powinieneś (powinnaś) poczynić niezbędne przygotowania. Jeśli mamy ci szybko i skutecznie pomóc, będziemy potrzebowali jak najwięcej informacji o konfiguracji twojego komputera i naturze samego problemu. Poniżej odnajdziesz listę podstawowych danych, które powinieneś nam dostarczyć. Jeżeli nie jesteś w stanie zgromadzić ich samodzielnie, skontaktuj się z działem pomocy technicznej firmy, w której zakupiłeś swój komputer. Zanim wykreślisz numer do działu pomocy technicznej, skompletuj wszystkie poniższe informacje; bez nich nie będziemy potrafili ci pomóc.

Szczegóły dotyczące kontaktu z Tobą:

- Twoje imię i nazwisko
- Adres e-mail oraz nr telefonu, pod którym można cię zastać w ciągu dnia

Szczegóły dotyczące sprzętu:

- Typ i model komputera
- System operacyjny (n.p. Windows 98, Windows ME, itd.)
- Szybkość taktowania i rodzaj procesora
- Łączny rozmiar pamięci systemowej RAM
- Typ i model karty graficznej / akceleratora 3D oraz rozmiar pamięci Video RAM na karcie
- Typ i model karty dźwiękowej
- Dane nt. myszy i jej sterownika

UWAGA: PROSIMY NIE KONTAKTOWAĆ SIĘ Z PRACOWNIKAMI DZIAŁU POMOCY TECHNICZNEJ FIRMY PLAYIT Z PROŚBĄ O PORADY DOTYCZĄCE SAMEGO SPOSOBU GRANIA. Z PRZYKROŚCIĄ INFORMUJEMY, ŻE NIE UDZIELAMY TEGO TYPU PORAD.

Adres pocztowy: Dział Pomocy Technicznej
Onet.pl, Oddział OPM w Bielsku-Białej
43-300 ul. Wyspiańskiego 10

Telefon: 033 8119180

Pomoc techniczna dostępna jest w godzinach: 8.00-16.00

Faks: 033 8123141

E-mail: pomoc@playit.pl

Wirtualny sklep - realne korzyści - www.mig.pl - multimedia i gry

Dział handlowy: tel: 033 8118729, 35 e-mail: handlowy@opm.pl

Ten program jest przeznaczony do indywidualnego użytku i może być odtwarzany tylko na jednym ekranie podczas każdej projekcji. Programu nie wolno wypożyczać, wynajmować ani wykorzystywać dla celów publicznych.

UMOWA LICENCYJNA UBI SOFT

PRODUKTY PRZEZNACZONE DLA POJEDYNCZEGO UŻYTKOWNIKA NINIEJSZY [DOKUMENT] STANOWI UMOWĘ PRAWNĄ MIĘDZY UŻYTKOWNIKIEM [OSOBA FIZYCZNĄ LUB PRAWNĄ] A UBI SOFT ENTERTAINMENT S.A. ORAZ JEJ SPÓŁKAMI ZALEŻNYMI I STOWARZYSZONYMI (ZWANYMI DALEJ „UBI SOFT”). REALIZACJĄ NINIEJSZEJ UMOWY RZĄDZĄ WEWNĘTRZNE PRZEPISY PRAWA MATERIALNEGO STANU KALIFORNIA (A NIE KONWENCJA ORGANIZACJI NARODÓW ZJEDNOCZONYCH Z ROKU 1980 O KONTRAKTACH NA MIĘDZYNARODOWĄ SPRZEDAŻ TOWARÓW [1980 UNITED NATIONS CONVENTION ON CONTRACTS FOR THE INTERNATIONAL SALE OF GOODS] Z PÓŹNIEJSZYMI ZMIANAMI). POPRZECZ ZAINSTALOWANIE LUB WYKORZYSTYWANIE NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA UŻYTKOWNIK WYRAŻA ZGODĘ NA TO, BY WARUNKI NINIEJSZEJ UMOWY STAŁY SIĘ DLA NIEGO WIĄŻĄCE. JEŻELI UŻYTKOWNIK NIE WYRAŻA ZGODY NA WARUNKI NINIEJSZEJ UMOWY, JEST ZOBOWIĄZANY DO USUNIĘCIA PRODUKTU Z TWARDEGO DYSKU [SWOJEGO KOMPUTERA] ORAZ DO TRWAŁEGO USUNIĘCIA WSZYSTKICH EGZEMPLARZY PRODUKTU. JEŻELI UŻYTKOWNIK JEST PIERWOTNYM INSTALATOREM OPROGRAMOWANIA MOŻE BEZZWŁOCZNIE ZWRÓCIĆ OPROGRAMOWANIE (W TYM MATERIAŁY DRUKOWANE) WRAZ Z DOWODEM ZAKUPU DO MIEJSCA, W KTÓRYM JE NABYŁ, W CELU UZYSKANIA ZWROTU ZAŁĄCZONEJ KWOTY W PEŁNEJ WYSOKOŚCI.

UMOWA NA OPROGRAMOWANIE UBI SOFT

PRZYZNANIE PRAW. Niniejsza Umowa zezwala Użytkownikowi na wykorzystywanie jednego egzemplarza oprogramowania Ubi Soft (zwanego dalej „Oprogramowaniem”), które może obejmować dokumentację elektroniczną na pojedynczym komputerze/stanowisku. Oprogramowanie jest „w użyciu” na komputerze w momencie, gdy zostanie załadowane do pamięci tymczasowej (tj., RAM lub Cache) lub zainstalowane w pamięci trwałej (np. na twardym dysku, w napędzie CD-ROM lub w innym urządzeniu do przechowywania informacji danego komputera). Niniejsza Licencja nie stanowi [aktu] sprzedaży i nie upoważnia do sprzedaży Oprogramowania ani żadnego produktu opracowanego na podstawie Oprogramowania. Wszelka własność intelektualna (z uwzględnieniem praw autorskich [copyright], praw do znaku towarowego i patentu) dotycząca niniejszego Oprogramowania z uwzględnieniem wszystkich animacji, elementów dźwiękowych, obrazów, map, muzyki, fotografii, filmów video i tekstu zawartych w niniejszym Oprogramowaniu stanowi własność UBI SOFT, jej spółek stowarzyszonych, dostawców i licencjodawców i jest chroniona przepisami praw Stanów Zjednoczonych oraz postanowieniami traktatów międzynarodowych. Ubi Soft oraz jej spółki stowarzyszone, dostawcy i licencjodawcy zachowują wszelkie prawa, które nie zostały jednoznacznie udzielone. Użytkownik jest zobowiązany do traktowania niniejszego Oprogramowania tak, jak dowolnego materiału chronionego prawem autorskim, z wyjątkiem faktu, iż jest uprawniony do wykonania jednej kopii Oprogramowania wyłącznie w charakterze kopii zapasowej i do celów archiwalnych. Użytkownik może dokonać trwałej cesji praw na mocy niniejszej Umowy przy założeniu, że dokonuje cesji licencji udzielonej na mocy niniejszej umowy oraz przekazuje Oprogramowanie oraz wszystkie dotyczące go materiały pisemne, jak również nie zachowa żadnych kopii, a otrzymujący

wyraża zgodę na wszystkie warunki niniejszej Umowy.

* Użytkownik nie może wykorzystywać oprogramowania w sieci lub przy jej pomocy, jak również przy pomocy żadnego innego urządzenia do przesyłania [transfer device] (z uwzględnieniem Internetu), z wyjątkiem wykorzystywania funkcji sieciowych i on-line zawartych w Oprogramowaniu, jeżeli takie występują. Wykorzystanie Oprogramowania na więcej niż jednym komputerze stanowi naruszenie praw autorskich i może podlegać karze z powództwa cywilnego lub publicznego za przestępstwa kryminalne lub obu.

* Użytkownik nie może wynajmować ani dzierżawić Oprogramowania, lecz szkoły i biblioteki mogą wypożyczać Oprogramowanie stronom trzecim, przy spełnieniu warunku, że Oprogramowanie jest w formie CD, a każdy z użytkowników końcowych otrzyma egzemplarz niniejszej Umowy Licencyjnej, która reguluje zasady użytkowania niniejszego Oprogramowania.

* Użytkownik nie może modyfikować, tłumaczyć, dokonywać analizy kodu programu metodą „reverse engineer”, dekompilować lub rozdzielać niniejszego Oprogramowania, z wyjątkiem sytuacji i w takim zakresie, w jakim niniejsze ograniczenie jest wyraźnie zabronione obowiązującym prawem.

* Użytkownik nie może usuwać żadnych napisów firmowych ani etykiet z Oprogramowania.

* Użytkownik nie może kopiować żadnych materiałów drukowanych towarzyszących Oprogramowaniu i prowadzić dystrybucji egzemplarzy żadnych elementów dokumentacji użytkownika udostępnionych w formie elektronicznej.

* Użytkownik nie może wykorzystywać Oprogramowania do ce-

łów publicznych ani wystawiać go publicznie. Powyższe ograniczenia dotyczą w równym stopniu CD-ROM-ów hybrydowych mogących zawierać zwielokrotnione wersje Oprogramowania do użytku na innych systemach operacyjnych. Bez względu na rodzaj nośnika, który otrzyma Użytkownik, może on wykorzystywać jedynie tę część, która jest przeznaczona do wykorzystywania na indywidualnym komputerze / stanowisku. W przypadku nieprzestrzegania przez Użytkownika dowolnego z warunków niniejszej licencji, prawa Użytkownika do niniejszego Oprogramowania wygasną, użytkownik będzie zobowiązany do zaprzestania użytkowania Oprogramowania, usunięcia Oprogramowania ze swojego komputera oraz trwałego usunięcia wszystkich egzemplarzy Oprogramowania. Użytkownik nie może eksportować ani reeksploatować Oprogramowania ani żadnych dotyczących go informacji lub technologii, a wyjątkiem sytuacji, gdy jest to w pełni zgodne z wszelkimi obowiązującymi prawami i przepisami Stanów Zjednoczonych i innymi obowiązującymi prawami i przepisami.

OGRANICZONA GWARANCJA

OGRANICZONA GWARANCJA. Ubi Soft oraz jej spółki stowarzyszone, dostawcy i licencjodawcy udzielają pierwotnemu instalatorowi gwarancji na okres dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu, że nośniki, na których dostarcza się Oprogramowanie są zasadniczo wolne od wad w zakresie materiałów i wykonawstwa. JEDNOZNACZNIE NIE PRZYJMUJE SIĘ ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU ŻADNYCH INNYCH GWARANCJI DOROZUMIANYCH W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA ORAZ TOWARZYSZĄCYCH MU MATERIAŁÓW PISEMNYCH, Z UWZGLĘDNIENIEM, MIĘDZY INNYMI, GWARANCJI PRZYDATNOŚCI DO UŻYTKU ZGODNIE Z PRZEZNACZENIEM ORAZ PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU.

ZADOŚĆCZYNienie. Wyłącznym zadośćuczynieniem będzie, zgodnie z wyborem Ubi Soft, (a) zwrot kwoty zapłaconej przez użyt-

tkownika za Oprogramowanie lub (b) dokonanie naprawy lub wymiany Oprogramowania, przy założeniu, że wadliwe Oprogramowanie zostało zwrócone Ubi Soft (na adres Ubi Soft Entertainment S.A., 2000 Aerial Center, Suite 110, Morrisville, NC 27560. tel. : (919) 460-9778) wraz z dowodem daty zakupu w ciągu dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu. Niniejsza Ograniczona Gwarancja nie obowiązuje, w przypadku, gdy usterka Oprogramowania wynika z wypadku, zniszczenia, zaniedbania lub niewłaściwego użytkowania. Wszelkie wymienione Oprogramowania będzie objęte gwarancją na okres obowiązujący do wygaśnięcia gwarancji oryginalnej lub trzydziestu (30) dni, w zależności od tego, który z nich będzie dłuższy. Z wyjątkiem powyższych stwierdzeń, Oprogramowanie sprzedawane jest w stanie „takim, jakim jest”, bez żadnej wyrażonej lub dorozumianej gwarancji jakiegokolwiek rodzaju.

OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. W ŻADNYM WYPADKU UBI SOFT LUB JEJ SPÓŁKI AFILIOWANE, DOSTAWCY LUB LICENCJODAWCY NIE BĘDĄ PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU JAKIEGOKOLWIEK ODSZKODOWANIA WTÓRNEGO, OKREŚLONEGO, UBOCZNEGO, EKONOMICZNEGO, Z TYTUŁU UBEZPIECZENIA, ZA SZKODY POŚREDNIE, PRZYKŁADOWEGO LUB RETORSYJNEGO WYNIKAJĄCEGO Z UŻYTKOWANIA LUB NIEMOŻNOŚCI UŻYTKOWANIA OPROGRAMOWANIA, DOKUMENTACJI UŻYTKOWNIKA LUB ZWIĄZANEJ Z NIM POMOCY TECHNICZNEJ, Z UWZGLĘDNIENIEM, BEZ OGRANICZEŃ, ODSZKODWAŃ LUB KOSZTÓW ODNOSZĄCYCH SIĘ DO UTRATY ZYSKÓW, OBROTÓW, WARTOŚCI FIRMY [GOODWILL], DANYCH, CZASU LUB PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH, NAWET W PRZYPADKU POWIADOMIENIA O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH ROSZCZEŃ O ODSZKODOWANIA. W ŻADNYM WYPADKU ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZE STRONY UBI SOFT, JEJ SPÓŁEK STOWARZYSZONYCH, DOSTAWCÓW I LICENCJODAWCÓW

NIE PRZEKROCZY WYSOKOŚCI KWOTY, JAKĄ ZAPŁAĆ UŻYTKOWNIK ZA OPROGRAMOWANIA, BEZ WZGLĘDU NA FORMĘ ROSZCZENIA (UWZGLĘDNIAJĄC, MIĘDZY INNYMI, ROSZCZENIA Z TYTUŁU ODPOWIEDZIALNOŚCI NA MOCY DOWOLNEGO KONTRAKTU LUB ZA PRODUKT LUB Z POWODU CZYNU NIEDOZWOLONEGO). ZE WZGLĘDU NA FAKT, ŻE PEWNE JURYSDYKCJE NIE ZEZWALAJĄ NA WYŁĄCZENIE LUB OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI Z TYTUŁU ODSZKODOWAŃ ZA SZKODY WTÓRNE LUB PRZYPADKOWE, POWYŻSZE OGRANICZENIE MOŻE NIE ODNOSIĆ SIĘ DO UŻYTKOWNIKA.

RÓŻNE

W odniesieniu do usług on-line reklamowanych jako część niniejszego produktu, Ubi Soft może w dowolnym momencie i z dowolnego powodu je odwołać, dokonać zmiany, modyfikacji, zaprzestać lub zakończyć ich świadczenia lub naliczyć za nie opłatę.

Żadna ze zmian lub modyfikacji [dokonanych przez] Licencjodawcę nie będzie wiążąca o ile nie zostanie dokonana na piśmie i podpisana przez Ubi Soft. Postanowienia niniejszej Umowy są podzielne; jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej umowy jest nieważne lub niemożliwe do wyegzekwowania, nie będzie mieć ono wpływu na ważność lub możliwość egzekwowania żadnych innych postanowień. Jeżeli Oprogramowanie zostanie nabyte poza terenem Stanów Zjednoczonych, może obowiązywać prawo miejscowe.

OGRANICZONE PRAWA RZĄDU STANÓW ZJEDNOCZONYCH. Dokumentacja Oprogramowania i użytkownika jest udostępniona wraz z PRAWAMI OGRANICZONYMI ORAZ PRAWAMI LIMITUJĄCYMI. Użytkowanie, powielanie oraz ujawnianie przez Rząd podlega ograniczeniom zgodnie z tym, co określono na punkcie (c)(1)(ii) paragrafu na temat

Praw do Danych Technicznych i Oprogramowania Komputerowego w DFARS 252.227-7013 lub podpunktach (c)(1) i (2) Handlowego Oprogramowania Komputerowego - Ograniczone Prawa w 48 CFR 52.227-19, które stosuje się odpowiednio. Ubi Soft Entertainment S.A., 2000 Aerial Center, Suite 110, Morrisville, NC 27560.

WAŻNA UWAGA: W celu uzyskania pomocy technicznej oraz informacji o uaktualnionych i udoskonalonych wersjach prosimy o dokonanie rejestracji niniejszego produktu.

