

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hunter III

autor: Piotr „Jagdtiger” Staśkiewicz



(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o.

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

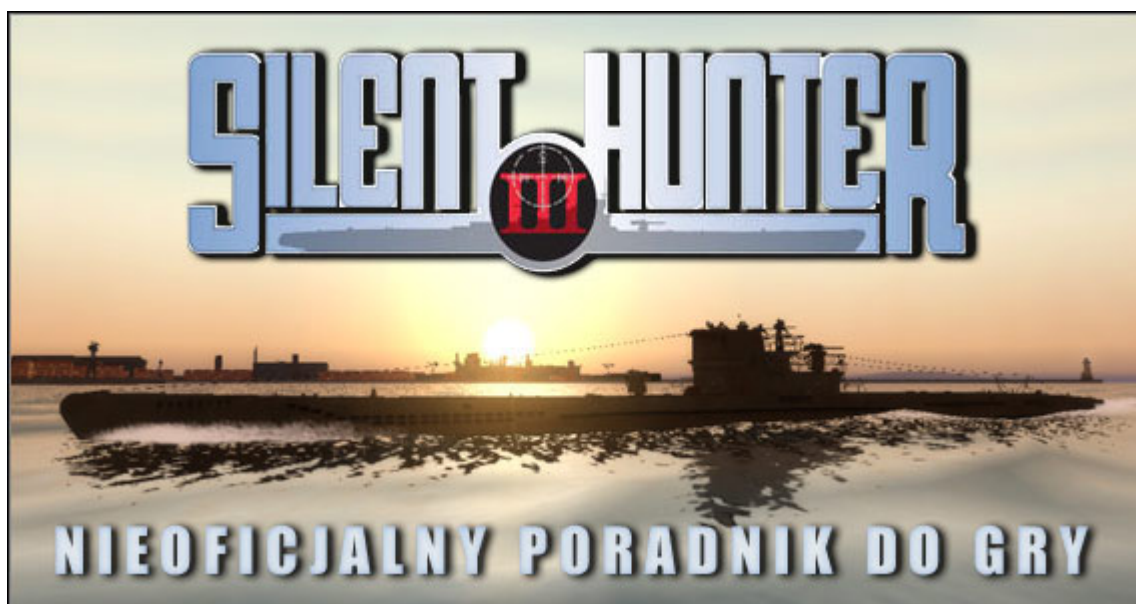
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Czym walczyć	4
Torpedy	7
Upgrade'y	9
Siły wroga	11
Patrol	13
Przechwycenie	14
Atak	17
Identyfikacja celu	17
Wyznaczenie odległości do celu	18
Określanie kursu oraz prędkości celu	20
Wprowadzanie danych do TDC	21
PAL!!!	23
Podsumowanie	24
Atak torpedami FaT i LuT	25
Obrona	27

Wydawnictwo GRY-OnLine sp. z o.o.
ul. Królewska 57, 30-081 Kraków
tel.(+48 12) 626 12 50, fax.(+48 12) 626 12 70

(c) 2002 GRY-OnLine sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest
zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine sp. z o.o.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wstęp

Będzie to poradnik dla początkujących podwodniaków, w którym gracz uzyska informacje, czym walczyć, jak walczyć i jak przeżyć jako dowódca U-Bootu w grze *Silent Hunter 3*. Dotyczyć to będzie rozgrywki dla pojedynczego gracza w trybie kampanii dynamicznej oraz w pojedynczych misjach dla gry w wersji 1.0.

Czym walczyć

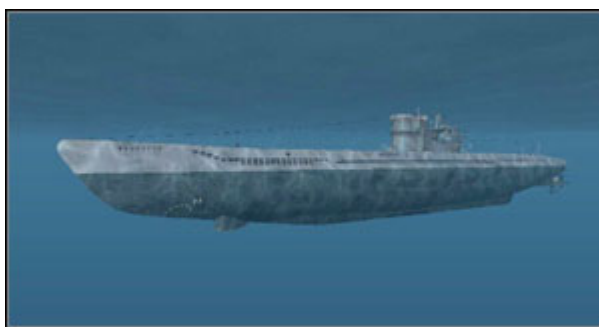
Do dyspozycji pod naszym dowództwem możemy mieć cały wachlarz okrętów:

Typ IIA i IID – okręty tego typu były bardzo małe i służyły głównie do szkolenia nowych załóg na Bałtyku. Na początku wojny odbyły kilka patroli po Morzu Północnym. Obydwa okręty mają po 3 wyrzutnie torpedowe na dziobie i działko 20 mm. Najważniejszą różnicą między typem IIA i IID to ich zasięg. IID ma większe zbiorniki paliwa, co pozwala mu przepłynąć 3-krotnie większy dystans (ok. 5600 mil w porównaniu do 1600 mil dla typu IIA). U-Booty tego typu osiągały też niewielką prędkość nawodną – 13 węzłów, pod wodą rozwijały 7 węzłów. Gracz dowodząc tym typem okrętu powinien starać się jak najszybciej przesiąść się na większą jednostkę. Najważniejszymi wadami typu II są: mały zasięg, skromne uzbrojenie, brak działka pokładowego, niewielka prędkość oraz głębokość zanurzenia (niewiele ponad 100 m).



Typ IID

Typ VIIB, VIIC, VIIC/41 i VIIC/42 – tego typu okręty były już typowo oceanicznymi jednostkami. Szczególnie VIIC/42 z jego zasięgiem wynoszącym 12600 mil (pozostałe typy ok. 8500 mil). Dönitz postawił właśnie na ten typ U-Bootów, uważał że najlepiej się nadaje do walk konwojowych. Typ VII posiadał już odpowiednie uzbrojenie (4 wyrzutnie dziobowe i jedna rufowa) oraz działko pokładowe 88 mm. Broń przeciwlotnicza zmieniała się z upływem czasu, na początku były to działka 20 mm, po zmianie kiosku była możliwość dodania większej ilości broni przeciwlotniczej. Typ VII rozwijał ok. 17 węzłów w wynurzeniu i 8 pod wodą. Jego atutem było też dość szybkie zanurzenie (ok. 25 sek.). Gracz powinien się poważnie zastanowić, czy chce się przesiąść na typ IX. Jeśli preferujemy samotne długie rajdy to IX-ki będą najodpowiedniejsze, jeśli natomiast wolimy walczyć z konwojami na Atlantyku to VII-ki będą preferowane.



Typ VIIC/42

Typ IXB, IXC, IXC/40 i IXD2 – były to największe U-Booty, które przeznaczano do dalekich rajdów (wybrzeża USA, południowa Afryka a nawet Ocean Indyjski). Okręty tego typu miały zasięg ok. 12000-13000 mil a typ IXD nawet 23700 mil. Uzbrojenie posiadały podobne do siódemek, z tym że na rufie były dwie wyrzutnie a nie jedna oraz zabierały więcej zapasowych torped. Inne też było działo pokładowe (kaliber 105 mm), silniejsze było też uzbrojenie przeciwlotnicze. IX-ki były bardziej ociążałe, dłużej się zanurzały co powodowało większe zagrożenie nagłym atakiem samolotów bądź eskorty. Ich głównym zadaniem było zatapianie samotnie płynących statków na dalekich rejonach operacyjnych, gdzie eskorta była mniej liczna.



Typ IXC/40

Typ XXI – ostatni i zdecydowanie najlepszy typ U-Bootu, niestety dostępny dopiero pod sam koniec wojny. Był to już typowy okręt podwodny a nie okręt nawodny z możliwością zanurzania. Posiadał bardzo wydajne akumulatory i silniki elektryczne, które pozwalały w zanurzeniu rozwinąć prędkość aż 17 węzłów (na powierzchni na silnikach spalinowych – 15 węzłów). Po wyczerpaniu akumulatorów można je naładować silnikami spalinowymi, które dzięki chrapom mogą pracować w zanurzeniu. Zasięg ponad 15000 mil pozwalał bez problemu operować na Atlantyku. Okręt posiadał 6 wyrzutni dziobowych i dwa sprzężone działka plot 20 mm.

W czasie wojny było też wiele innych typów U-Bootów, ale w grze uwzględniono te najważniejsze, które miały największy wpływ na wojnę na Atlantyku oraz innych akwenach. Powyższe dane są oparte o rzeczywiste osiągi U-Bootów. Dane techniczne z gry natomiast nie odzwierciedlają w 100% stanu faktycznego. Przedstawię je w poniższej tabelce. Szczególnie rzuca się w oczy znacznie zaniżony zasięg okrętu IXD2 oraz znacznie zawyżony dla typu XXI.

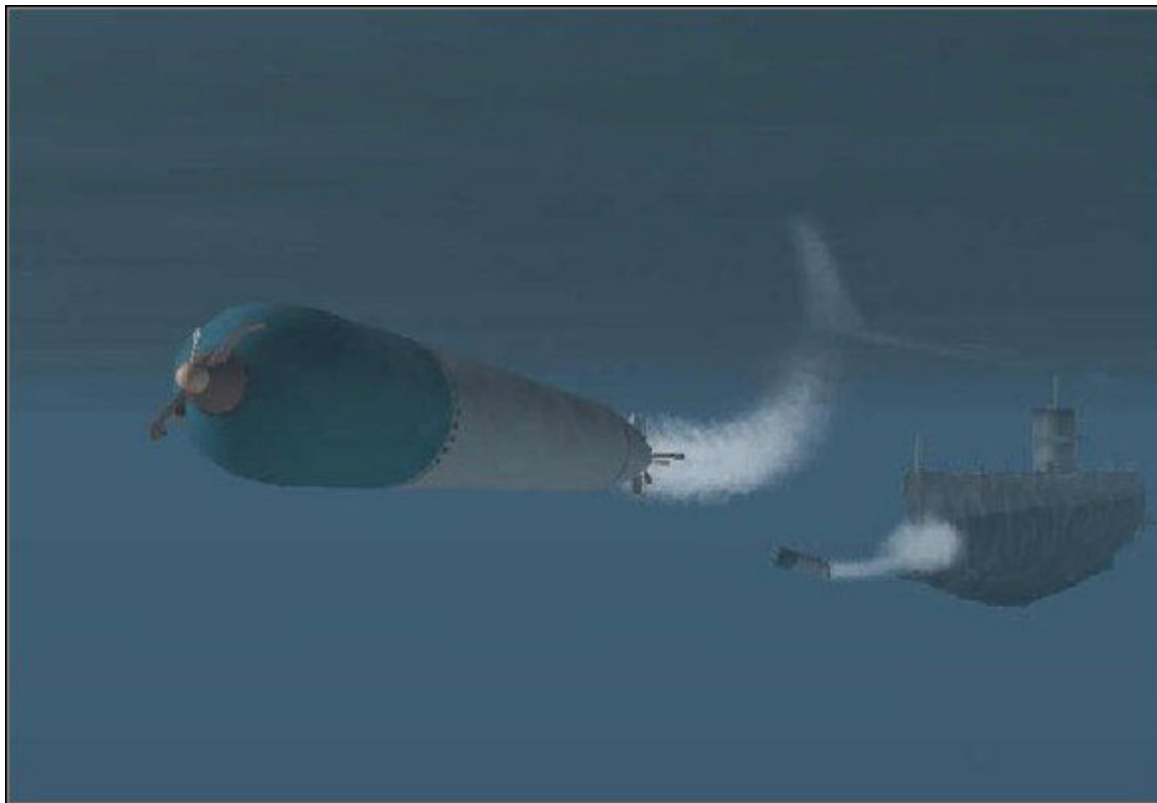


Typ XXI

Typ U-Bootu	Zasięg w przybliżeniu (km)	Liczba torped zabieranych na pokład (szt.)	Prędkość nawodna (węzły)	Prędkość podwodna (węzły)
IIA	6000	5	12	7
IID	22000	5	12	8
VIIB	24000	14	16	8
VIIC	24000	14	16	8
VIIC/41	24000	14	14	8
VIIC/42	20000	16	16	8
IXB	35000	21	17	7
IXC	35000	22	17	7
IXC/40	35000	22	17	7
IXD2	35000	26	18	7
XXI	51000	23	16	17

Torpedy

Torpedy wykorzystywane w grze Silent Hunter 3 można podzielić na 4 grupy: z napędem parogazowym, z napędem elektrycznym, z programatorem oraz samonaprowadzane akustycznie. Na początku wojny mamy do dyspozycji tylko dwa rodzaje torped T1 i T2. Z biegiem czasu dochodzą unowocześnione T3 (1941 r.) oraz torpedy z programatorami FaT (1941-42) i LuT (1943-44) oraz torpedy z zapalnikami akustycznymi: Falke (1942), Zaunkönig I (1943) oraz Zaunkönig II (1944).



T1 – jest to torpeda wynaleziona przed wojną i dość powszechnie stosowana w pierwszym okresie walk. Największą wadą tej torpedy jest jej napęd silnikiem spalinowym wytwarzającym parę. Torpeda tego typu zostawia za sobą widoczny z daleka ślad z pęcherzyków powietrza. Zdradzała przez to pozycję okrętu wystrzeliwującego torpedę oraz dawała szansę załodze statku na zrobienie uniku. Z tego powodu stosowana była głównie w nocy. Do zalet tej torpedy należy jej duża szybkość (44 węzły) oraz zasięg (ok. 14 km).

T2, T3 – ten typ torpedy był najczęściej stosowany mimo początkowych problemów z jej zapalnikami oraz urządzeniami odpowiedzialnymi za utrzymywanie odpowiedniej głębokości. Napędzana była silnikiem elektrycznym i pozostawała niewidoczna dla wroga aż do momentu trafienia. Torpeda T3 miała powiększoną pojemność baterii w stosunku do T2 (5 km – w grze jest on trochę zaniżony) i co za tym idzie większy zasięg (7,5 km). T2 i T3 rozwijały 30 węzłów.

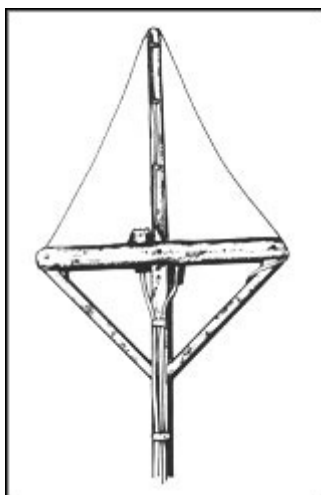
FaT I, FaT II – były to zmodyfikowane torpedy typu T1 i T2. Dodano do nich programator FaT (Federapparat Torpedo). Torpeda została zaprojektowana do zwalczania licznych zespołów jednostek pływających, np. konwojów atlantyckich. Na zaprogramowanym odcinku poruszała się po linii prostej, a następnie zaczynała zygzakować w również zaprogramowanym kierunku. Zmiany kursu można było ustawić co około 800 lub 1500 metrów.

LuT I, LuT II – były to torpedy dalekobieżne z programatorem pozwalającym ustawić kurs torpedy tak, aby po przebyciu danego odcinka zaczęła zygzakować lub krążyć. Torpedy LuT były przystosowane do wystrzeliwania z dużych głębokości (do 50 m).

Falke, Zaunkönig I, Zaunkönig II – prace nad tą bronią zaczęły się już w roku 1936 jednak pierwsze użycie bojowe nastąpiło w 1943 r. Były to torpedy samonaprowadzające się na odgłos pracy silników lub śrub okrętowych. W założeniu miano je odpalać w ogólnym kierunku celu, który następnie samodzielnie namierzały za pomocą własnych, pasywnych hydrolokatorów. Falke ze względu na swoją małą prędkość była stosowana przeciwko statkom handlowym. Eskortowce mogły ją z powodzeniem wymanewrować. Zaunkönig I miały być cudowną bronią przeciwko eskortowcom. Posiadały już zapalnik magnetyczny oraz rozwijały większą prędkość. Szybko jednak znaleziono antidotum w postaci urządzenia zwanego „Foxyer”, które ciągnięte za rufą imitowało hałas śrub okrętowych i powodowało przedwczesną eksplozję torpedy. Niemieccy konstruktorzy w odpowiedzi na foxera wprowadzili Zaunkönig II, które miały być mniej wrażliwe na urządzenia zakłócające. W rzeczywistości torpedy tego typu nie zostały użyte w operacjach bojowych (w grze mamy jednak szansę zaopatrzyć w nie nasz okręt).

Upgrade'y

Z biegiem czasu topiąc coraz więcej statków zdobywamy „punkty prestiżu” – renown, za które możemy „dokupić” nowych członków załogi, bądź ulepszenia do naszego okrętu, albo nawet nowego U-Bootu bardziej zaawansowanego typu. W naszym okręcie możemy też zmienić kiosk, na którym można zamontować więcej uzbrojenia przeciwlotniczego również zakupionego za wspomniane punkty prestiżu. Można też ulepszyć silnik, dorzucić bardziej czuły hydrofon o większym zasięgu, sonar oraz prymitywny radar, który w kolejnych latach można ulepszać. Wróg też nie próżnuje w dziedzinie walki elektronicznej i sam montuje na swoich okrętach i samolotach coraz doskonalsze radary. Aby ustrzec się zaskoczenia nagłym atakiem w ciemnościach, można zamontować pasywne urządzenia ostrzegające o namierzeniu falami radarowymi. Radary pracowały na coraz węższych falach, co powodowało, że urządzenia, które wcześniej się sprawdzały stawały się bezużyteczne i zamiast ostrzegać przed wykryciem to wręcz miały odwrotny efekt. Dlatego Metox zwany też krzyżem biskajskim, który został zbudowany w 1942 roku został zastąpiony urządzeniem o nazwie Borkum. Na przełomie 1943-44 na U-Bootach instalowano Naxosa a w 1944 Tunis. W grze uwzględniono tylko te najbardziej popularne urządzenia pasywne. W rzeczywistości było ich trochę więcej. Między Metoxem a Borkum był np. Zyphern a po Tunisie montowano Athosa.



Metox



Naxos

Najważniejszą bronią eskortowców w walce z U-Bootami był jednak Asdic. Urządzenie to wysyłało impuls fal dźwiękowych o wysokiej częstotliwości, który wracał odbijając się od kadłuba U-Bootu. Dzięki temu można było określić w przybliżeniu pozycję okrętu podwodnego oraz odległość w jakiej się znajduje. Aby się przed tym uchronić już od 1941 roku można montować Alberich – specjalne gumowe maty o grubości 2 mm pochłaniające fale Asdic'a. W kolejnych latach dostępne są jej ulepszenia. Od początku 1942 roku Asdic skutecznie też był mylony pod wodą strumieniami powietrza, które imitowały kadłub U-Bootu. Urządzenia, które to umożliwiały nazywały się Bold. Były to pojemniki z wodorotlenkiem wodoru wyrzucane ze specjalnych śluz w kadłubie.

	1939	1940	1941	1942	1943	1944
U-BOOTE	Typ II	IIA, IIB				
	Typ VII	VIIA, VIIB			VIIIC/43	VIIIC/43
	Typ IX	IXA	IXC	IXC/43	IXD	
	Typ XXI					XXI
KOMMANDOTÜRME	Turm VII	VIIA/1, VIIB/1	VIIIC/2	VIIIC/2	VIIIC/3	VIIIC/4
	Turm IX	IX/1	IX/2			
TORPEDOS	Normal	Gr.1	Gr.2			
	Flächensuche			Fl.1	Fl.2	Fl.3
	Akustische			Falka	Falkoning1	Falkoning2
FLAKGESCHÜTZ	3.7cm Flak	C/35			M42	M42 Seilling
	2cm Flak	C/30	C/30 Seilling	C/38	C/38 Vierling	C/38 Seilling
SENSOREN	Hydrophone	Gr.1, Gr.2	B-Gerat		Balkon-Gerat	Hibelun
	Radar		Pum013	Pum013	Pum017/44	Pum019
	Radarwarngeräte		Neton	Neton	Neton	Tonle
BESONDERES	Täuschkörper		Bold	Bold2	Bold3	Bold4
	Beschichtung		Alberich	Tannmatte	Alberich verbessert	
	Besonderes				Snorkel	

W 1943 roku natomiast można zamontować na naszym okręcie jedno z najważniejszych ulepszeń – chrapy (snorkel). Dzięki temu urządzeniu U-Boot w zanurzeniu może uruchomić silniki spalinowe i nimi ładować akumulatory. Dzięki chrapom można uniknąć namierzenia radarem, chrapy wytwarzały o wiele mniejsze echo radarowe niż wynurzony kadłub okrętu.

Siły wroga

Alianci w czasie wojny dysponują całym wachlarzem okrętów i samolotów przystosowanych do zwalczania okrętów podwodnych. Od najmniejszych szybkich ścigaczy torpedowych, poprzez uzbrojone trawler, korwety, niszczyciele eskortowe aż do pełnomorskich i największych niszczycieli. Okręty te dysponują uzbrojeniem artyleryjskim. Pojedynek z nimi na powierzchni za pomocą naszego działa daje szansę powodzenia tylko z najmniejszymi jednostkami czyli ścigaczami torpedowymi i trawlerami. Niszczyciel dość szybko unieszkodliwi nasz okręt. Inną i najbardziej popularną bronią są bomby głębinowe. Broń ta eksplodowała na zadanej wcześniej głębokości. Nie trzeba bezpośrednio trafić bombą głębinową aby uszkodzić bądź zniszczyć U-Boot. Wybuch nawet w pewnej odległości od okrętu mógł na nim spowodować spore uszkodzenia. W roku 1943 pojawiają się jeże (hedgehogs) – były to małe pociski wystrzeliwane ze specjalnego miotacza, które swobodnie opadając, eksplodowały tylko w wyniku bezpośredniego trafienia w kadłub okrętu. Trafienie takie zwykle oznacza rozerwanie kadłuba oraz śmierć dla załogi.



Aliancka marynarka dysponuje następującymi okrętami przeznaczonymi do zwalczania okrętów podwodnych:

Najmniejsze jednostki:

- Elco torpedo boat (ścigacz torpedowy) (od 1939 r.) – prędkość 40 kts, długość 24 m, wyporność 35 t
- Armed trawler (od 1939 r.) – 12 kts, 48 m, 530 t

Korwety:

- Flower corvette (od 1939 r.) – 16 kts, 60 m, 950 t
- Black Swan (od 1939 r.) – 20 kts, 91 m, 1250 t

Niszczyciele eskortowe:

- River (od 1942 r.) – 20 kts, 91 m, 1350 t
- Evarts (od 1942 r.) – 19 kts, 89 m, 1192 t
- JC Butler (od 1943 r.) – 24 kts, 93 m, 1350 t
- Buckley (od 1943 r.) – 24 kts, 93 m, 1400 t

Niszczyciele:

- V&W (od 1939 r.) – 34 kts, 95 m, 1188 t
- Tribal (od 1939 r.) – 37 kts, 115 m, 1850 t
- J Class (od 1939 r.) – 36 kts, 108 m, 1690 t
- C Class (od 1939 r.) – 36 kts, 100 m, 1375 t
- Somers (od 1939 r.) – 37 kts, 116 m, 1850 t
- Hunt I (od 1939 r.) – 29 kts, 85 m, 1000 t
- Hunt II (od 1940 r.) – 29 kts, 85 m, 1050 t
- Hunt III (od 1941 r.) – 29 kts, 85 m, 1050 t
- Clemson (od USA w ramach Lend Lease w 1940 r.) – 35 kts, 95 m, 1190 t
- Fletcher (od 1942 r.) – 35 kts, 115 m, 2325 t

Lotniskowce:

- Bogue escort carrier (od 1942 r.) – 18 kts, 152 m, 14055 t
- Casablanca escort carrier (od 1943 r.) – 19 kts, 156 m, 10400 t
- Illustrious fleet carrier (od 1939 r.) – 30 kts, 250 m, 23000 t

Samoloty:

- Swordfish (od 1939 r.) – 138 kts
- Hurricane (od 1939 r.) – 327 kts
- Catalina (od 1940 r.) – 175 kts
- B24 Liberator (od 1941 r.) – 290 kts
- Avenger (od 1942 r.) – 224 kts
- Sunderland (od 1942 r.) – 182 kts

Patrol

Przed wyruszeniem w morze należy najpierw uzupełnić uzbrojenie. Domyślnie na okręt ładowane są tylko torpedy T1, które w dzień sprawdzają się gorzej od T2. Wskazane jest więc wymienienie chociażby części torped T1 na T2. W późniejszym okresie wojny dostępne są także inne rodzaje uzbrojenia, z tym że należy uwzględnić, czy nasz okręt będzie prowadził bitwy konwojowe czy raczej jego zadaniem będzie polowanie na samotne statki. W tym drugim przypadku zabieranie torped z programatorami FaT albo LuT mija się z celem. Gracz powinien też sprawdzić, czy są dostępne ulepszenia zwiększające szanse uniknięcia namierzenia przez niszczyciele i samoloty.

Pora na wyjście w morze... Celem każdego U-Boota jest dojście do rejonu patrolowania i zatopienie jak największej ilości statków wroga. Aby tego dokonać, trzeba bezpiecznie tam dopłynąć. Na początku wojny zagrożenie ze strony wrogich okrętów i samolotów nie jest zbyt wielkie. Można spokojnie pokonać cały dystans na powierzchni. Z biegiem czasu nie jest to już takie łatwe. Najbezpieczniej będzie pokonać najbardziej zagrożone odcinki w zanurzeniu z minimalną prędkością, aby nie rozładowywać zbyt szybko akumulatorów i aby nie zagłuszać własnego hydrofonu, który będzie ostrzegał przed niebezpieczeństwem. W nocy należy wynurzyć się i naładować akumulatory, aby w ciągu dnia znów można było się zanurzyć. U-Booty z zamontowanymi chrapami mogą pokonać cały odcinek w zanurzeniu z przerwami jedynie na zaczerpnięcie powietrza (tutaj się kłania bug w grze, gdyż poziom tlenu na okręcie w przypadku użycia chrap nie powinien się zmniejszać). Aby pokonać jak największy dystans i żeby jak najbardziej zmniejszyć zużycie paliwa przez silniki spalinowe, należy płynąć z minimalną prędkością.

Istotnym czynnikiem jest też zmęczenie załogi. Opadająca z sił wachta na mostku może ostrzec zbyt późno o nadlatującym bądź nadpływającym niebezpieczeństwie. Wskazane jest też wyszkolić 1-2 podoficerów i jednego oficera na „watchmana” (obserwatora). W czasie, gdy jeden z nich odpoczywa, drugi obserwuje. Analogicznie z hydroakustykiem (człowiek obsługujący hydrofon), który jest często tym, który ma pierwszy kontakt z wrogiem i to on ostrzega o niebezpieczeństwie. Właśnie hydroakustyka (sonarman) powinniśmy odznaczać i awansować, wtedy wolniej się męczy. W późniejszym okresie wojny, gdy eskorta będzie bardziej doświadczona, powinniśmy mieć wśród załogi kilku ludzi będących wyspecjalizowanymi w naprawie uszkodzeń.

Oprócz wyznaczonego przez BdU [dowództwo – z niem. Befehlshaber der Uboote] rejonu patrolowania możemy udać się też w inne wybrane przez nas miejsce. Należy jednak wziąć pod uwagę między innymi to, jakie są szanse na spotkanie w tym rejonie wroga. Najlepiej wybrać rejon, przez który przechodzą szlaki żeglugowe. Mapa z tymi szlakami dostępna jest razem z grą. Drugim czynnikiem przy wyborze miejsca patrolowania jest ukształtowanie brzegu i dna. Lepiej jak nasze manewry nie będą ograniczone linią brzegową, a w razie namierzenia przez wroga wskazana jest spora ilość wody pod kilem. Czym głębiej uda nam się zanurzyć, tym mamy większe szanse na ucieczkę. Płytkie wody przybrzeżne są najbardziej niebezpieczne, tam też kręci się najwięcej małych jednostek patrolowych, na które szkoda torpedy, a które mogą skutecznie zaatakować nasz okręt albo sprowadzić na naszą głowę większe jednostki albo samoloty.

Przechwycenie

W czasie patrolu będziemy otrzymywać informacje z BdU o konwojach bądź grupach okrętów wojennych. W meldunkach znajdzie się informacja o pozycji, prędkości i kursie konwoju. Na tej podstawie można wyznaczyć kurs na przechwycenie. Za pomocą poniższego zestawienia obliczamy jaki odcinek drogi i w jakim czasie pokona konwój. To samo sprawdzamy dla naszego okrętu i wyznaczamy kurs przechwycenia. Nasz kurs i kurs konwoju powinny przecinać się w miejscu przypuszczalnego kontaktu wzrokowego.

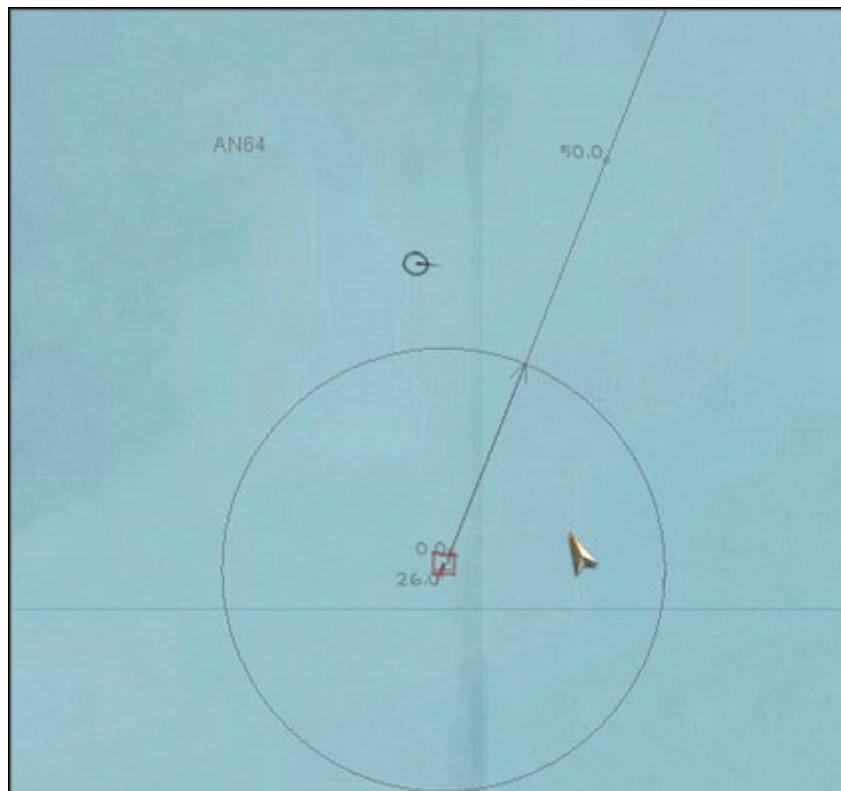
Dystans / 24h

1kts = 24 nm* = 44 km
 2kts = 48 nm = 89 km
 3kts = 72 nm = 133 km
 4 kts = 96 nm = 178 km
 5 kts = 120 nm = 222 km
 6 kts = 144 nm = 267 km
 7 kts = 168 nm = 311 km
 8 kts = 192 nm = 356 km
 9 kts = 216 nm = 400 km
 10 kts = 240 nm = 444 km
 11 kts = 264 nm = 489 km

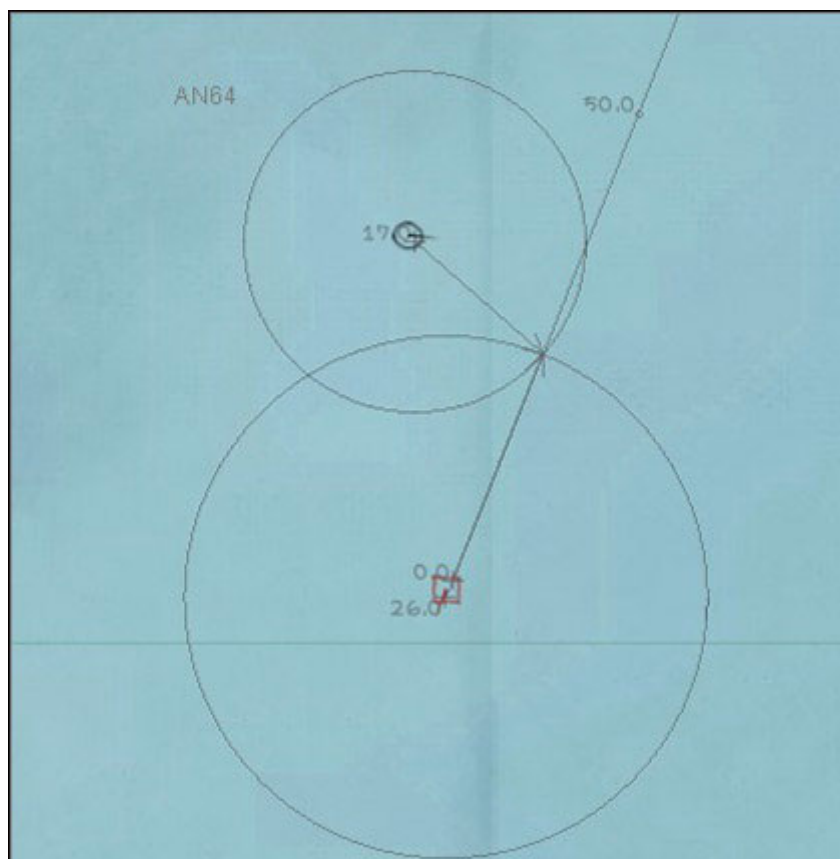
Dystans / 24h

12 kts = 288 nm = 533 km
 13 kts = 312 nm = 578 km
 14 kts = 336 nm = 622 km
 15 kts = 360 nm = 667 km
 16 kts = 384 nm = 711 km
 17 kts = 408 nm = 756 km
 18 kts = 432 nm = 800 km
 19 kts = 456 nm = 845 km
 20 kts = 480 nm = 889 km
 21 kts = 504 nm = 933 km

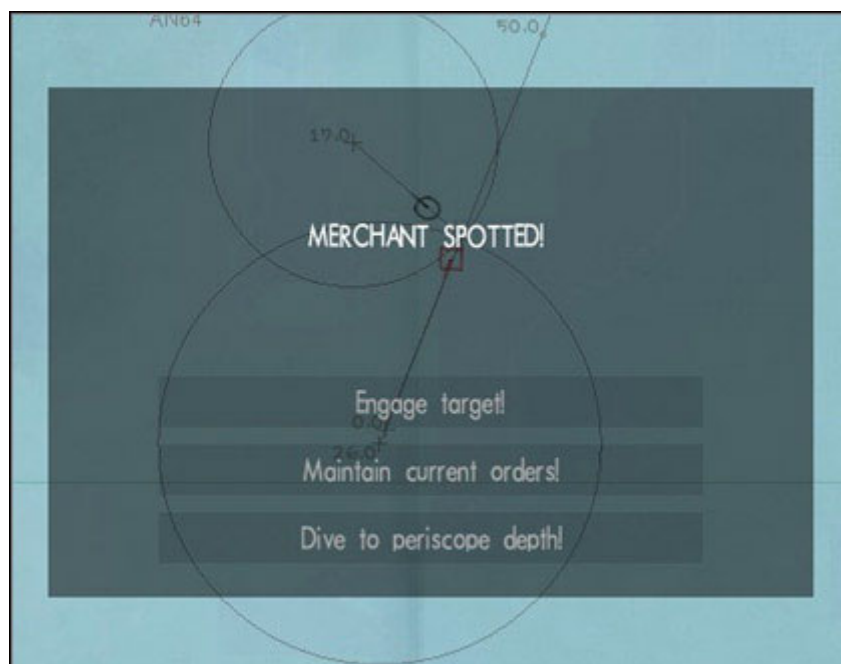
*1 nautical mile (nm) = 1852 m



Na podstawie prostego przykładu pokażę dokładniej, jak wyznaczać kurs i miejsce przechwycenia statku. Na powyższym obrazku widać pozycję statku oraz jego kurs. Założyłem, że statek handlowy w lekkim sztormie będzie się poruszał z prędkością ok. 6-8 węzłów. Biorąc z tego średnią 7 węzłów obliczam, że pokona on w ciągu dnia ok. 311 km. Tak więc w ciągu godziny przeplynie ok. 13 km. Przewiduję przechwycenie statku za 2 godziny czyli po przeplnięciu przez niego ok. 26 km. Okrąg na rysunku rysujemy cyrklem na mapie nawigacyjnej, ma on promień 26 kilometrów, a strzałka skierowana jest tam, gdzie kurs statku. Rysuję drugi okrąg tak jak na rysunku poniżej, z tym że jego środek umiejscawiam na pozycji mojego okrętu a średnica dochodzi do przypuszczalnego punktu przechwycenia. Odczytuję, że promień okręgu ma 17 kilometrów. Wychodzi więc na to, że płynąc z prędkością 5 węzłów przeplnę w ciągu godziny 9,25 km a w ciągu dwóch godzin 18,5 km czyli mniej więcej tyle ile wynosi odległość do punktu przechwycenia.



Zmieniamy kurs i prędkość i czekamy około dwóch godzin na taki meldunek:



Podejście do konwoju można przeprowadzić na kilka sposobów. Wybór sposobu zależy od widoczności, naszego położenia oraz od ilości okrętów eskortowych. Gdy widoczność jest bardzo mała i widzimy tylko niewielki wycinek konwoju najlepiej podchodzić w wynurzeniu jak najbliżej statków. Przy pomocy stabilizowanego UZO mamy szansę określić w miarę dokładnie odległość do celu. Gdybyśmy płynęli w zanurzeniu, to bujanie kadłuba a co za tym idzie całego peryskopu uniemożliwiałoby skuteczne odczytywanie danych. W sztormie też mamy mniejsze szanse na wykrycie. Podobna sytuacja jest w bezksiężycową noc, nasz okręt z racji posiadania niskiej sylwetki ma szansę podejścia na małą odległość nie wykryty. Gdy widoczność jednak nie pozwala na skryte podejście w wynurzeniu to najlepiej wyjść w bezpiecznej odległości przed czoło konwoju i tam się zanurzyć. W zanurzeniu spokojnie można poczekać aż konwój sam nam podpłynie pod celowniki. Gorzej jeśli silna eskorta „czesze” asdic’ami rejon przed czołem konwoju. W takim wypadku trzeba próbować przedrzeć się z boku bądź od tyłu. W każdym bądź razie wdarcie się do środka konwoju jest kluczem do sukcesu. Skradając się na głębokości peryskopowej trzeba unikać zbyt częstych obserwacji peryskopem aby nie zdradzić swojej pozycji. Jeśli uznamy, że wdarcie się do środka konwoju jest zbyt niebezpieczne to można spróbować ataku z boku z większej a co za tym idzie z bezpieczniejszej odległości.

Młodych i porywczych podwodniaków często kusi, żeby spróbować wedrzeć się do wrogiego portu. Tutaj niestety muszą wszystkich rozczarować. Porty najczęściej świecą pustkami. Jedyne jednostki, na jakie można się w nich natknąć to niszczyciele, eskortowce i małe jednostki patrolowe. Zdarzają się oczywiście wyjątki i czasami uda się trafić na coś większego, ale to naprawdę nieliczne przypadki. Od wersji 1.2 porty są dodatkowo strzeżone przez pola minowe. Możliwe, że zmieni się to w kolejnych patchach i dodatkach.

Atak

Procedurę ataku opiszę dla najwyższego poziomu trudności z własnoręcznym wprowadzaniem danych do TDC (kalkulatora torpedowego). Dysponuję wersją 1.0 gry, w której nie ma kątomierza na mapie nawigacyjnej (pojawia się dopiero w patchu 1.2). Zastosowałem za to mod o nazwie bearings dodający okrąg z wykreślonymi kątami na mapie nawigacyjnej – taki sam, jaki jest standardowo na mapie TDC. Atak przy pomocy oficera, który programuje TDC jest dość prosty, dlatego pominię ten aspekt rozgrywki. Dodam tylko, że w czasie ataku z oficerem należy pamiętać o tym, aby otworzyć i zalać wcześniej wyrzutnie torpedowe (klawisz „Q”), w przeciwnym wypadku odpalenie torped następuje z kilkusekundowym opóźnieniem i zdarza się, że torpeda trafia nie tam, gdzie zamierzaliśmy. Natomiast przy ataku własnoręcznym należy postępować następująco:

Identyfikacja celu

Identyfikacja typu statku jest bardzo ważna, bo odległość do niego określamy na podstawie wysokości jego masztów. Na szczęście mamy do dyspozycji książkę identyfikacyjną statków i okrętów. Najpierw jednak ustawiamy środek peryskopu lub UZO na statku i blokujemy cel wciskając „L” (locked).



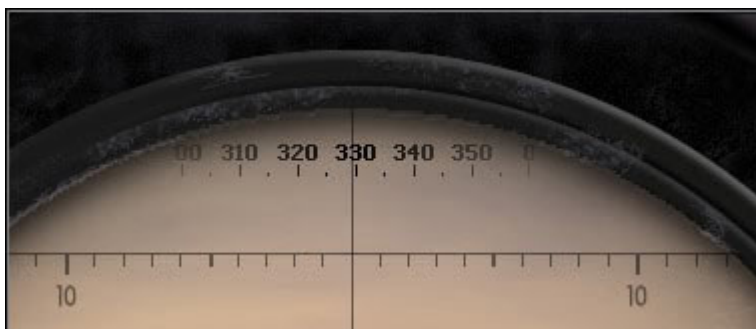
Na podstawie książki identyfikacyjnej rozpoznaję, iż jest to transportowiec typu C2. Zanim zidentyfikujemy cel wskazane jest zmniejszenie prędkości do minimalnej bądź nawet całkowite zatrzymanie. Da to więcej czasu na obliczenia, a także zmniejszy szansę na wykrycie. Peryskop okrętu płynącego z dużą prędkością będzie zostawiał za sobą widoczny z daleka ślad. Po pierwszej obserwacji przez peryskop znamy tylko przybliżony kurs statku. Można jednak zmienić już teraz kurs własnego okrętu na bardziej równoległy do kursu atakowanego statku co też zwiększy rezerwę czasu potrzebną do ustawienia danych w TDC.

W y z n a c z e n i e o d l e g ł o ś c i d o c e l u

W tym momencie wskazane jest dokonać pierwszego pomiaru odległości, aby uzyskać prędkość i dokładny kurs celu. Naciskamy przycisk RANGE. Pierwszą poziomą nitkę w peryskopie lub UZO musimy ustawić na linii wodnej statku. Drugą sięgamy do najwyższego masztu i odczytujemy odległość.



Odczytujemy też namiar na cel oraz notujemy czas tego pomiaru. W moim przypadku był to namiar 329 stopni, odległość 1834 m oraz godzina 17.48.

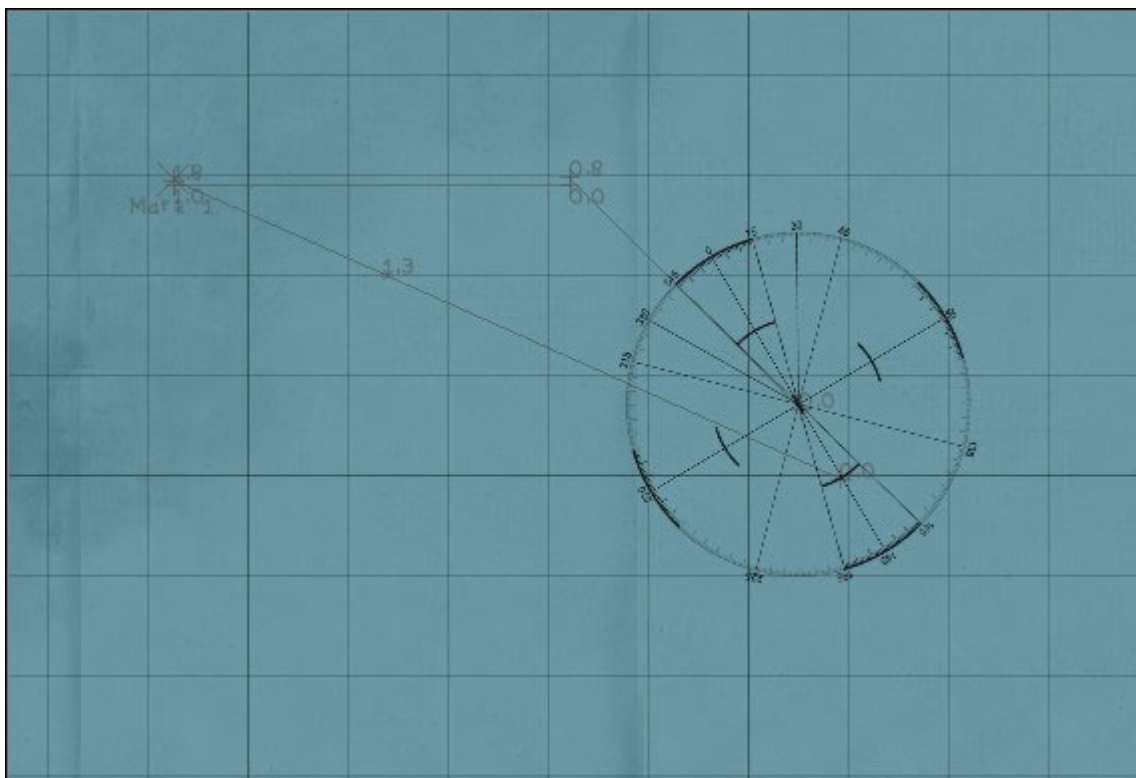




Nanosimy te dane na mapę nawigacyjną zaznaczając punkt, w którym znajduje się statek-cel.

O k r e ś l a n i e k u r s u o r a z p r ę d k o ś c i c e l u

Po kilku minutach wykonujemy kolejny pomiar i znów nanosimy za pomocą linijki pozycję statku. Mierzmy odległość z pierwszego pomiaru do pozycji z drugiego pomiaru i mamy w ten sposób przebytą drogę. Znamy też czas, w którym statek-cel pokonał ten dystans. Na tej podstawie obliczamy prędkość statku. W międzyczasie w TDC można już ustawić głębokość biegu torpedy. Z moich obliczeń po drugim pomiarze wynikało, że po 4 minutach statek pokonał dokładnie 1000 m co daje prędkość 15 km/h czyli 8 węzłów. Wprowadzamy od razu te dane do TDC. Statek płynie kursem 90 co widać po rozrysowaniu linii od punktu pierwszego pomiaru do drugiego.

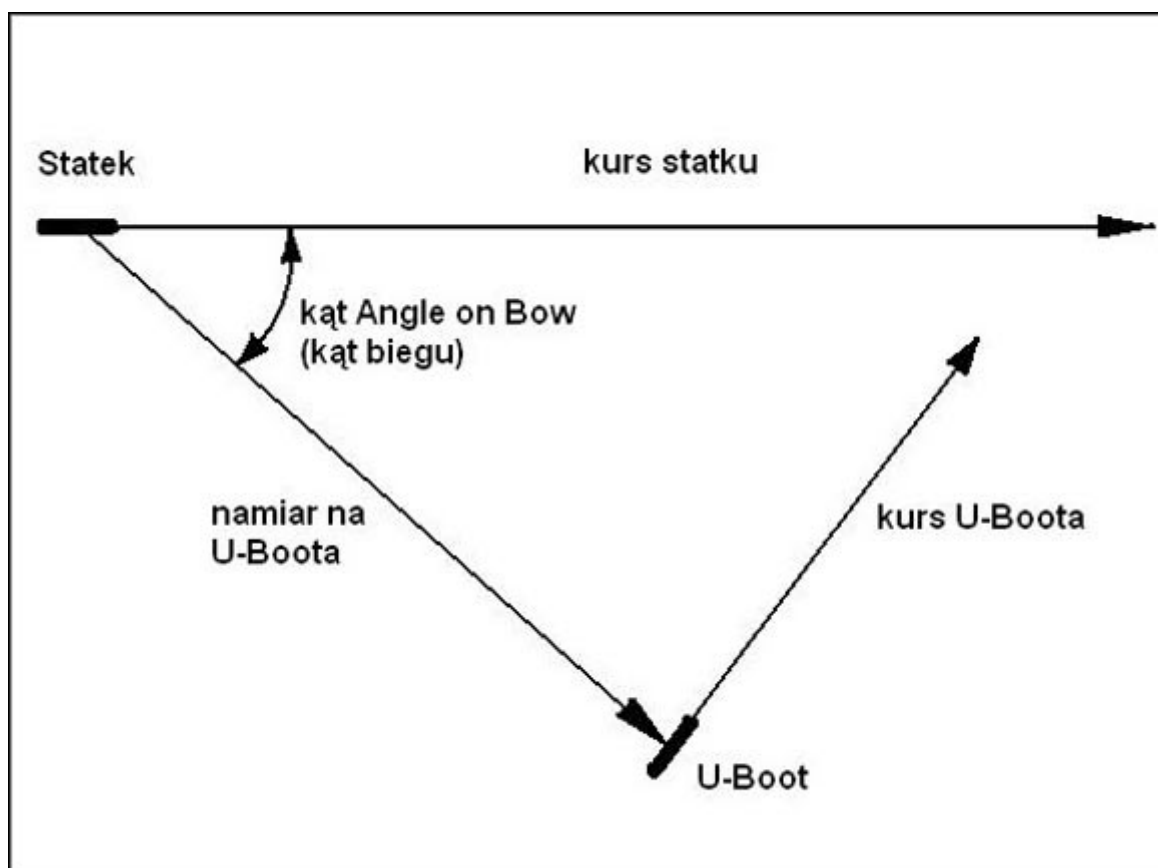


W p r o w a d z a n i e d a n y c h d o T D C

Mamy już w tym momencie w TDC ustawioną głębokość biegu torpedy. Mój cel to transportowiec C2 o zanurzeniu kadłuba 6,8 m. Ustawiam więc torpedę z zapalnikiem magnetycznym na głębokość biegu ok. 7,2 m (można nawet trochę głębiej), tak aby torpeda wybuchła pod kilem statku. Takie trafienie jest bardziej efektywne od trafienia bezpośredniego w kadłub. W TDC ustawiam też prędkość celu na 8 węzłów. Na mapie nawigacyjnej sprawdzam, w którym momencie będzie najlepiej odpalić torpedę co da mi kolejne dane do TDC. W mojej sytuacji postanowiłem, że odpalę torpedę gdy statek znajdzie się w namiarze 25 stopni. Wtedy też będzie on w odległości 600 m. Obie te wartości wprowadzam do TDC.



Kąt 25 stopni ustawiam w TDC na pokrętle BEARING. Ostatni kąt jaki trzeba ustawić na TDC to Angle on Bow. Jest to kąt pomiędzy kursem statku a namiarem z tego statku na nasz okręt. Przedstawia to poniższy rysunek. W terminologii morskiej kąt ten nazywany jest kątem biegu.



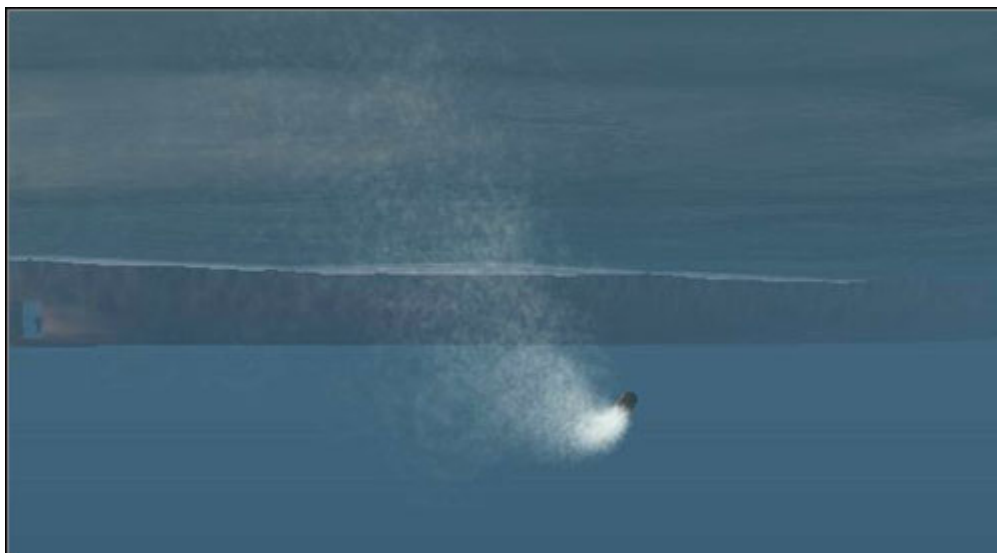
W moim przypadku kąt biegu (AOB) wyniesie równo 90 stopni.



Zastosowałem torpedę elektryczną, aby nie zostawiała śladu za sobą a co za tym idzie nie dawała statkowi czasu na unik.

P A L ! ! !

Po wprowadzeniu wszystkich danych do TDC należy przejść do widoku z peryskopu (ewentualnie UZO jeśli płyniemy na powierzchni). Ustawiamy nitkę celownika na założony wcześniej namiar (suwak BEARING w TDC), w moim przypadku jest to 25 stopni i czekam aż statek znajdzie na tą nitkę. Nie można zapomnieć w tym momencie o zalaniu wyrzutni komendą „Q” co przyspieszy sam moment odpalania torpedy. Po komendzie PAL pozostaje tylko czekać na efekty:



Oczywiście, jeśli w pobliżu czai się eskorta, to nie powinno się narażać na niebezpieczeństwo i spokojnie sobie obserwować agonii trafionego statku. Lepiej profilaktycznie się zanurzyć i przeczekać ewentualny kontratak. Jeśli eskorta jest bardzo daleko albo jest wyjątkowo nieporadna to można sobie pozwolić na kolejny atak. Dodam jeszcze, że w TDC jest też suwak SPREAD ANGLE

oraz TUBE SELECTION oraz przełącznik T/S. Przełącznikiem T/S ustawiamy, czy będzie to pojedynczy strzał czy salwa. Jeśli ustawimy na T czyli na strzał pojedynczą torpedą to pozostałe dwa suwaki będą nieistotne. Jeśli natomiast mamy w zasięgu jakiś większy cel warty kilku torped to ustawiamy przełącznik na S. W tym przypadku suwak TUBE SELECTION określi z jakich wyrzutni skorzystamy przy strzelaniu salwą a suwak SPREAD ANGLE określi rozrzut torped w salwie.

P o d s u m o w a n i e

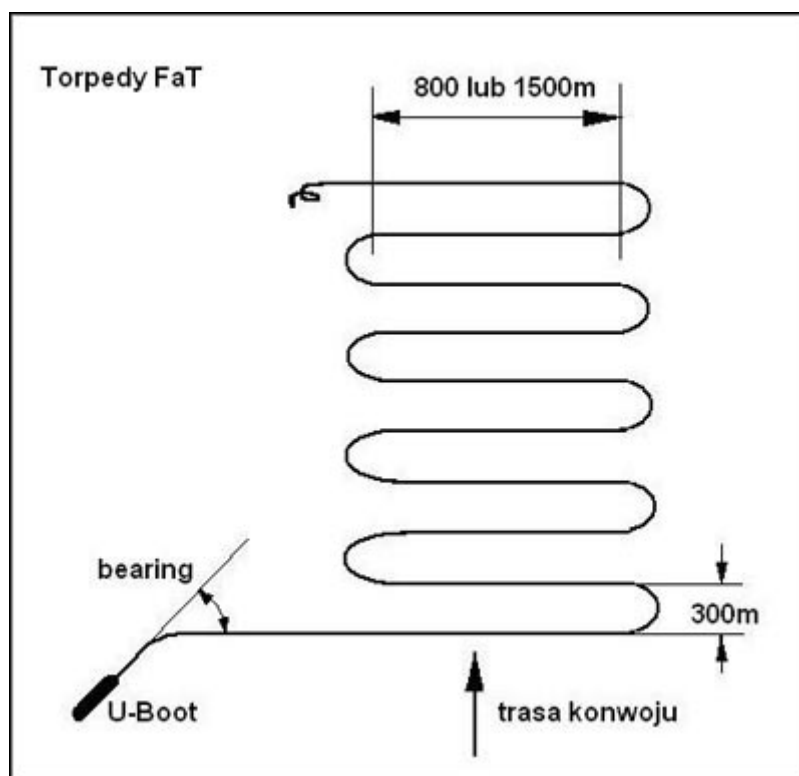
Powyższe obliczenia jest względnie łatwo zrobić przy spokojnym morzu. Natomiast przy burzliwej pogodzie określenie np. odległości do celu może być bardzo problematyczne. Wiele danych trzeba w takim wypadku określać szacunkowo. Prawdopodobieństwo pudła jest wtedy dość spore. Dodam jeszcze, że atakować powinniśmy z jak najmniejszej odległości. Wtedy nawet przy źle wprowadzonych danych (np. przy błędnie oszacowanej prędkości) są jeszcze spore szanse, że torpeda jednak trafi.

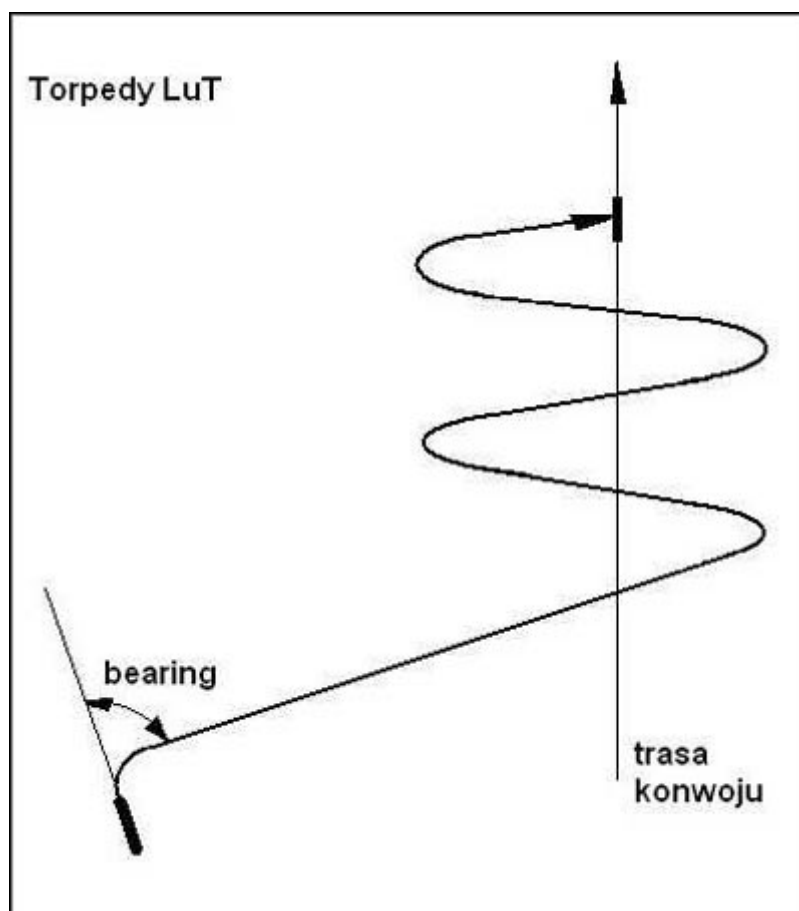
Opisany przeze mnie sposób określania prędkości nie jest jedynym. Prędkość można też określić drugim sposobem przy pomocy stopera przy peryskopie/UZO. Po określeniu odległości (tak jak to wcześniej opisałem) przełączamy na Angle on Bow (AOB) i ustawiamy odpowiednią wartość. Aby to zrobić, musimy jednak wiedzieć, jakim kursem płynie statek. Na najwyższym poziomie trudności, gdy komputer automatycznie nie pokazuje zauważonych jednostek wroga na mapie, a co za tym idzie ciężko na oko ocenić kurs wrogiego statku, bardzo trudno będzie wyznaczyć dokładnie AOB. Jeśli jednak uda się to zrobić z przyzwoitą dokładnością, to wystarczy tylko dokonać pomiaru stoperem (czym dłużej tym większa dokładność). Po wyłączeniu stopera komputer automatycznie poda nam prędkość statku. Jeśli jednak popełnimy błąd przy szacowaniu odległości bądź AOB, podana prędkość będzie odbiegała od rzeczywistej. Pamiętajmy też, że wartość AOB w momencie pomiaru prędkości może się różnić od AOB wprowadzanego do TDC w momencie ataku. W międzyczasie statek może pokonać pewien dystans i kąt ten może się zmienić. AOB ustawiany przy peryskopie służy tylko do wyznaczenia prędkości i nie trzeba koniecznie go ustawiać (jeśli użyjemy pierwszego sposobu na określenie prędkości parametr ten w tym momencie będzie niepotrzebny) a AOB ustawiany na pokrętle w TDC jest już istotnym parametrem potrzebnym do prawidłowego ustawienia TDC.

Można też połączyć oba te sposoby i wyznaczyć prędkość za pomocą stopera wcześniej jednak dokonując dwóch pomiarów odległości co pozwoli na ustalenie dokładnego kursu statku. Znając dokładnie kurs statku ustalamy kąt biegu AOB i za pomocą stopera mierzymy prędkość. Trzeci sposób będzie najwygodniejszy dla tych, którym nie chce się obliczać prędkości na podstawie przebytej drogi. Przy pomocy stopera robi to za nas komputer.

A t a k t o r p e d a m i F a T i L u T

Torpedy z programatorami FaT i LuT służą do atakowania konwojów. Można je wystrzeliwać z większej odległości niejako na ślepo podchodząc konwój z boku. Praktycznie do strzelania tymi torpedami potrzebny jest tylko orientacyjny kurs konwoju i odległość do niego. Na programatorze torped ustawiamy odpowiedni dystans, po przepłynięciu którego będą zygzakować. Poniższy schemat przedstawia przebieg torped FaT i LuT.





Wadą tych torped jest to, że w zasadzie nie wiadomo, w co trafią i lepiej je nastawiać na zapalnik kontaktowy. Podsumowując, torpedy z tymi zapalnikami są bardzo dobrym antidotum na silnie bronione konwoje.

Obrona

Życie załogi U-Boota nie składa się tylko z pasma samych sukcesów i ciągłej walki ofensywnej. Często trzeba też przeżyć kontratak wroga. Dysponujemy jednak jednym bardzo poważnym atutem – możliwością zanurzenia. O pojedynkach artyleryjskich z wrogiem na powierzchni nie będę się rozpisywał, gdyż okręt podwodny nie ma wielkich szans z lepiej uzbrojonym i opancerzonym niszczycielem. Można spróbować powalczyć ze ścigaczami torpedowymi albo z trawlerami, ale to też gra niewarta świeczki. Satysfakcja z zatopienia takiej jednostki jest niewielka, a ryzyko utraty własnego okrętu dość spore. Lepiej się zanurzyć i po prostu wymanewrować takie jednostki, które wielkiej szkody pod wodą nam nie zrobią. Sprawa wygląda inaczej po namierzeniu przez niszczyciel bądź korwetę.

Po namierzeniu nas Asdic'em należy zejść na jak największą możliwą do osiągnięcia głębokość. Bomby głębinowe potrzebują trochę czasu, aby opaść na taką głębokość, a co za tym idzie, mamy więcej czasu na ich uniknięcie. Jeśli na okręcie nie musimy walczyć z przeciekami to bardzo wskazana jest komenda „rig for silent running”. Po jej wydaniu wszystkie hałasujące czynności są zawieszone. Nie można przeładowywać torped, naprawiać okrętu itp. Często udaje się w ten sposób zgubić wrogie okręty. Jeśli jednak operator sonaru mimo to nas skutecznie namierzy to należy się wsłuchiwać w komendy hydroakustyka, który ostrzega o wystrzeleniu bądź wyrzuceniu bomb głębinowych. Mamy wtedy krótką chwilę na nagły zwrot i zwiększenie prędkości do całej naprzód. Po skutecznym uniku znów wracamy na najcichszą pracę silników. Tuż po wyminięciu eksplodujących bomb można spróbować wyrzucić śmieci i szczątki z okrętu (komenda „deploy decoys”). Jeśli będziemy mieli szczęście, to wróg to zinterpretuje jako szczątki z naszego zniszczonego okrętu i da nam spokój. Jeśli nagle ataki ustaną, to najlepiej osobiście obsłuchiwać teren wokół okrętu hydrofonem przy zatrzymanych silnikach. Jeśli odgłosy śrub się oddalają a w pobliżu nic podejrzanego nie słychać to można wynurzyć się na peryskopową. Zbadanie peryskopem powierzchni to konieczność. Wróg potrafi czasami zaskoczyć i czaić się z wyłączonymi silnikami nasłuchując własnymi hydrofonami. Nieostrożny dowódca przekonany, że jest już bezpieczny może łatwo dać się zaskoczyć.

W późniejszym okresie wojny dysponując wyrzutniami BOLD można spróbować w ten sposób oszukać wroga. Operator Asdic'a dość często traci w takim wypadku namiar na nasz okręt i mamy trochę czasu na oddalenie się z niebezpiecznego rejonu.

Jeśli jednak w czasie naszego ataku zostaniemy nagle zaskoczeni przez szarżujący na pełnej prędkości okręt wroga i gdy czasu na zanurzenie albo na zwrot już nie ma to pozostaje tylko jedna możliwość. Powinniśmy w takim wypadku sami zaatakować taki okręt wystrzeliwując wachlarz torped w jego dziób. Przy odrobinie szczęścia jedna z torped trafi (pamiętać należy, aby w takim wypadku używać zapalników magnetycznych, torpedy z zapalnikami kontaktowymi nawet jeśli uderzą w kadłub, to trafiając w dziób najprawdopodobniej zrykoszetują nie detonując głowicy bojowej). Ten typ ataku powinniśmy jednak stosować naprawdę jako ostateczność.

PORADNIKI DO GIER

NAJLEPSZE



THE PATH OF UNCLE PERIL

W tym grze gracz wciela się w rolę detektywa, który musi rozwiązać serię zagadek. Gracz musi zbierać wskazówki, rozmawiać z postaciami i rozwiązywać łuki logiczne. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wyzwania i rozwiązywanie zagadek.

THE SECRET OF THE

W tym grze gracz wciela się w rolę detektywa, który musi rozwiązać serię zagadek. Gracz musi zbierać wskazówki, rozmawiać z postaciami i rozwiązywać łuki logiczne. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wyzwania i rozwiązywanie zagadek.

THE SECRET OF THE

W tym grze gracz wciela się w rolę detektywa, który musi rozwiązać serię zagadek. Gracz musi zbierać wskazówki, rozmawiać z postaciami i rozwiązywać łuki logiczne. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wyzwania i rozwiązywanie zagadek.

THE SECRET OF THE

W tym grze gracz wciela się w rolę detektywa, który musi rozwiązać serię zagadek. Gracz musi zbierać wskazówki, rozmawiać z postaciami i rozwiązywać łuki logiczne. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wyzwania i rozwiązywanie zagadek.

THE SECRET OF THE

W tym grze gracz wciela się w rolę detektywa, który musi rozwiązać serię zagadek. Gracz musi zbierać wskazówki, rozmawiać z postaciami i rozwiązywać łuki logiczne. Gra jest przeznaczona dla graczy, którzy lubią wyzwania i rozwiązywanie zagadek.