

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hunter 4 Wolves of the Pacific

autor: Mariusz „PIRX” Janas

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

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

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Pierwsze kroki	4
Aparatura pokładowa	12
Interfejs gry, czyli jak to wszystko działa	12
Sekcja II – Panel Rozkazów	14
Sekcja III – Aktualny stan O.P.	35
Sekcja IV – Panel Szybkiego Sterowania	36
Sekcja V – Panel Sterowania Grą (PSG)	38
Submarine School	39
Akademia Broni Podwodnej, czyli czas na edukację	39
Navigation Training (Szkolenie w zakresie nawigacji)	40
Artillery Training (Szkolenie artyleryjskie)	46
Torpedo Attack (Szkolenie w zakresie użycia broni torpedowej)	50
Convoy attack (Sprawdzian z zakresu szkolenia Akademii Broni Podwodnej)	87
Kariera, Kampanie, Patrole i Misje	92
Na kotwiczowisku	101
Zbrojownia	110
Ten pierwszy raz	115
Od Autora	120

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

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



Minęła północ i rozpoczął się Nowy Rok. 1942. Kapitan Stanley P. Moseley dowodzący okrętem podwodnym USS Pollack (oznaczonym kodem marynarki wojennej USA jako USS – 180) klasy Porpoise bacznie obserwował przez szkła peryskopu mające się w oddali wybrzeże japońskiej wyspy Honsiu. Nie było szampana, sztucznych ogni, fajerwerków i świątecznej atmosfery. Zaledwie trzy tygodnie minęły od zmasowanego ataku z powietrza „kitajców” na Pearl Harbour, w wyniku, którego ta największa na Pacyfiku amerykańska baza morska niemalże przestała istnieć i teraz przyszedł czas na rewizytę. Rachunek został otwarty i pora spłacić dług dodając sowity napiwek! – Pójdę pod Yokohamę i tam zapolujemy na „grubego zwierza” – pomyślał składając uchwyt peryskopu. - Kurs 73 stopnie, peryskop w dół, zanurzenie 180 stóp, maszyny cała naprzód!

Wstęp

Niniejszym mam zaszczyt zaprosić początkujących użytkowników symulatorów wojskowych i morskich, a w szczególności broni podwodnej do zapoznania się z poradnikiem do gry „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific”. Zamiarem moim jest ukazanie w prostej formie prawdy oczywistej, iż symulatory tworzone są przez ludzi dla ludzi i nie ma w nich żadnej wiedzy tajemnej, a strach przed podjęciem bliższej z nimi znajomości oparty jest na irracjonalnych obawach. Poradnik obejmuje opis przebiegu rozgrywki przewidziany dla pojedynczego Gracza w trybie kampanii i misji pojedynczych dla wersji gry podstawowej z zaimplementowanym patchem wersji 1.2.

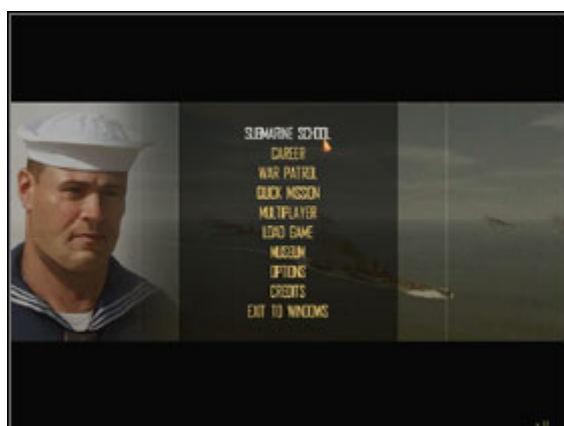
- Gotowi?

- Cumy rzuć! Odbijamy, wolno naprzód!

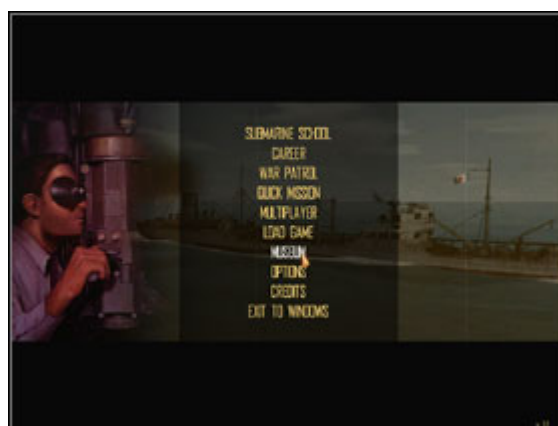
Pierwsze kroki

Główne menu gry

Po zainstalowaniu na dysku twardym komputera i wczytaniu gry na ekranie pojawia się główne menu gry „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific”.



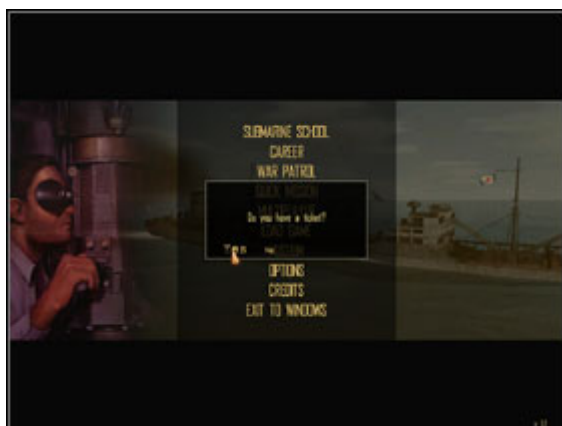
Główne menu gry w całej okazałości



Na dobry początek warto wybrać się do muzeum.

Zawartość menu jasno określa, z czym zetkniemy się po wskazaniu kolejnych opcji. Na początek wybierzemy się jednak do muzeum, gdyż jak powszechnie wiadomo Historia jest matką Wiedzy. Wskazując opcję *Muzeum* ujrzymy pytanie o bilet wstępu. Oczywiście, że jesteśmy w posiadaniu biletu, więc śmiało wskazujemy odpowiedź twierdzącą i już w filmowych kapturkach szlifujemy muzealne posadzki oglądając multimedialne prezentacje okrętów wojennych, statków różnego przeznaczenia i samolotów, które uczestniczyły w wydarzeniach zawieruchy wojennej na obszarze Oceanu Spokojnego.

Muzeum



Biletik do kontroli proszę!



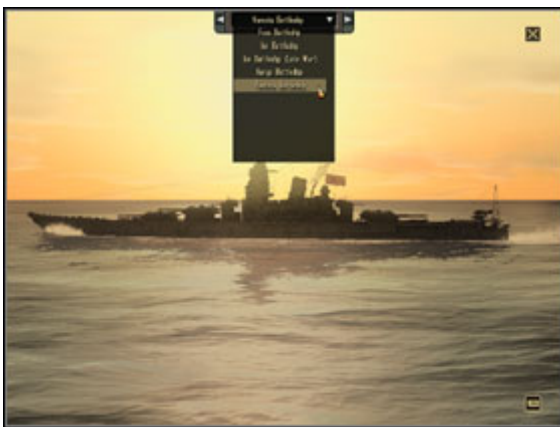
Kursorem „maszerujemy” do samej krawędzi ekranu monitora i ...



Zakładka u samej góry dotyczy wyboru przynależności państwowej jednostki pływającej, lub samolotu.



Zakładka „All” określa typ jednostki pływającej, lub samolotu.



Zakładka jednostek pływających i lotniczych indywidualnie wymienionych w muzeum.



W prawym dolnym rogu po wskazaniu kursorem zyskujemy dostęp do Podręcznika Rozpoznania / Identyfikacji.



Dzięki dobrze opracowanej sylwetce jednostki w podręczniku rozpoznanie „pacjenta” jest łatwe.



Ilość wież artylerii pokładowej, masztów, pokładów bojowych i inne szczegóły ważne będą nie tylko do identyfikacji okrętu wojennego.

Obsługa funkcji muzeum jest prosta. Kursorem podążamy do samej góry ekranu monitora, gdzie wskazujemy mini – menu. Po jego rozwinięciu w części pierwszej wskazujemy kraj przynależności, lub pochodzenia jednostki pływającej. Wybór jest szeroki i zgodny ze stanem faktycznym, od USA poprzez Japonię po Australię i Nową Zelandię. Zakładka druga dotyczy typu identyfikowanego typu statku, lub okrętu. Zawiera pełny usystematyzowany katalog okrętów wojennych, od jednostek

największych do najmniejszych - od pancerników po kutry torpedowe. W katalogu opisane zostały statki handlowe, oraz o przeznaczeniu cywilnym (między innymi chińskie dżonki) i samoloty wojskowe od bombowców poprzez myśliwce po samoloty torpedowe. Zakładka trzeci prezentuje indywidualnie wymienione w muzeum jednostki morskie i nie tylko. Kliknięcie w ikonę w prawym dolnym rogu ekranu otwiera dostęp do **Podręcznika Rozpoznania / Identyfikacji (Recognition Manual)**. Podręcznik ten będzie bardzo przydatny przy przeprowadzaniu całkowicie samodzielnego ataku na wrogie jednostki. Korzystanie z niego polega na porównaniu sylwetki statku, lub okrętu wojennego, a w szczególności cech charakterystycznych – ilości wież artylerii pokładowej, ilości pokładów bojowych, ilości masztów, kształtu rufy i dzioba z wizerunkami zamieszczonymi na kartach podręcznika. Pomyłka polegająca na zatopieniu własnej jednostki, lub okrętu sojuszniczego będzie powodowała smutne reperkusje. Załamanie kariery wojskowej to najdrobniejsza przykrość, która może nas spotkać za niefrasobliwość. Tak, więc ... nauki nigdy za wiele. Do tego tematu powrócimy we właściwym czasie, a na razie dla ilustracji moich słów mały przykładek poniżej.



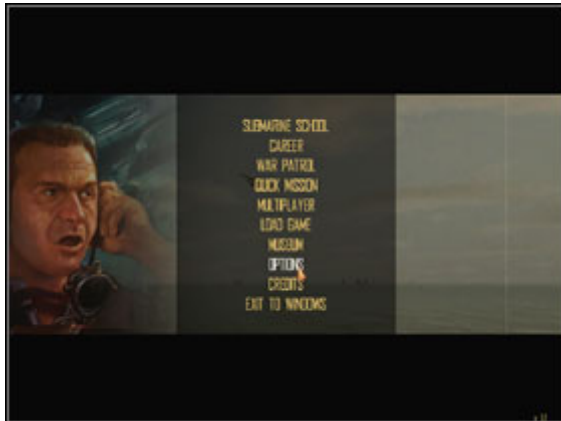
Cel się zbliża. Teraz zachować tylko spokój i spokojnie przygotować atak.



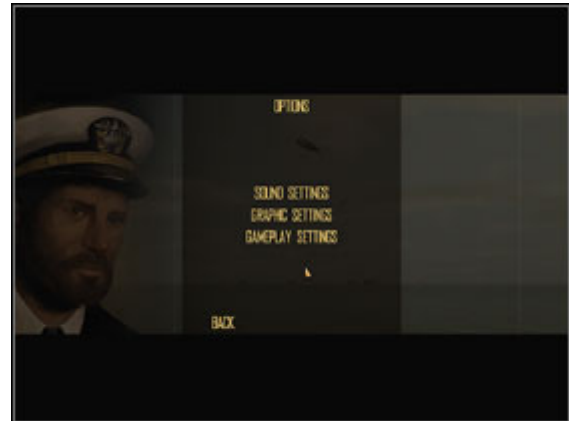
Identyfikacja za pomocą Podręcznika Rozpoznania/Identyfikacji (Recognition Manual)

Zwiedziliśmy Muzeum, więc pora ruszać dalej. Na ekranie Głównego Menu poniżej Muzeum widzimy zakładkę Opcji. Zajrzyjmy tam na chwilę. Opcje ustawień Dźwięku (Sound Settings) i Grafiki (Graphic Settings) nie wymagają szczególnego omówienia. Komputer po instalacji przyjmie automatycznie ustawienia domyślne, niemniej Gracz ma możliwość wprowadzenia korekt w tych ustawieniach. Proponuję w tej kwestii rozagę i racjonalną ocenę możliwości posiadanego sprzętu. Ustawienie zbyt wysokich wymagań spowoduje niechybnie „żabkowanie” obrazu i inne, mocno wątpliwe „atrakcje”,co znacząco pogorszy komfort rozgrywki. Opcja trzecia dotyczy ustawień samej gry.

Gameplay Settings (Ustawienia rozgrywki)



Ten ekran już znamy ...



Gameplay Settings jasno określają warunki samej gry.



Ekran ustawień gry oferuje szerokie możliwości wyznaczenia warunków rozgrywki.



Ustawienia rozgrywki dla „Asów” podwodnej wojny, czyli 100% realizmu. Tylko dla rekinów – żarłaczy!

Ustawienia gry (Gameplay Settings) jasno określają warunki rozgrywki punktując poziom jej realizmu. Jest to czynnik bardzo ważny z kilku powodów. Poniżej dokładne objaśnienie parametrów rozgrywki (szczególnie ważne dla posiadaczy gry „Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific” w wersji angielskiej)