

poradnik do gry
Silent Hunter 5:
Bitwa o Atlantyk



Poradnik zawiera 61 stron i 55 ilustracji

GRY OnLine

www.gry-online.pl

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

autor: Paweł "PaZur76" Surowiec



(c) 2010 GRY-OnLine S.A.

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

Spis treści

Wprowadzenie	3
Garść porad ogólnych	4
Torpedowanie łajb	7
Torpedowanie automatyczne	7
Torpedowanie manualne	9
Atak nawodny	29
Z użyciem dział pokładowego	29
Z użyciem działek przeciwlotniczych	33
Podnoszenie kwalifikacji załogi	34
Oficer wachtowy	36
Hydroakustyk	36
Radiooperator	38
Torpedysta	39
Artylerzysta	41
Maszynista	42
Nawigator	44
Bosman	45
Kuk okrętowy	47
Szef mechaników	48
Pierwszy oficer	49
Podsumowanie	50
Poznaj swój okręt podwodny	52
Dostępne typy U-Bootów	52
Modernizacje („upgrade’y”) U-Boota	54
Torpedy	57

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

(c) 2002-2010 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.

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



Wprowadzenie

W poradniku do symulatora *Silent Hunter 5* znajdziesz garść porad ogólnych dotyczących rozgrywki i szereg wskazówek odnośnie zbierania danych potrzebnych do przeprowadzenia udanego ataku torpedowego, jak i z użyciem 88mm działa pokładowego. W większości wskazówki te dotyczą rozgrywki prowadzonej ze 100% realizmem symulacji. Znalazło się tutaj również miejsce na podpowiedzi dotyczące podnoszenia kwalifikacji załogi U-Bootu, oraz na krótki opis samych niemieckich OP (okrętów podwodnych) Typu VII, na których przyjdzie ci pływać w grze. Opis połączony z krótką charakterystyką modyfikacji, jakim można poddać te łajby oraz ich uzbrojenia (torped). W poradniku (jak i w samej grze) posługuję się metrycznym systemem miar, więc np. wszystkie odległości wyrażane są tutaj w metrach i km, a tylko w niektórych tabelkach dodatkowo w NM (milach morskich).

Paweł „PaZur76” Surowiec (www.gry-online.pl)

Garść porad ogólnych

Najczęstszym błędem popełnianym przez początkujących graczy jest prucie U-Bootem „całą naprzód” do rejonu wyznaczonego przez BdU (des Befehlshaber der Unterseebootwaffe - dowództwo niemieckiej broni podwodnej) do patrolowania. A później się okazuje, że już nie ma wachy by dokładnie przeczesać wskazany rejon i jeszcze wrócić do domu...



Klikając „kotwicę” w prawym, górnym rogu ekranu dostaniemy się do menu danego portu.

Prędkością podróżną jest więc „prędkość standardowa” powodująca mniejsze zużycie paliwa i utrzymująca zasięg operacyjny OP na sensownym poziomie. Zapasy paliwa, amunicji artyleryjskiej i torped możemy uzupełnić w każdym, sojuszniczym porcie (na mapie są one oznaczone kolorem **niebieskim**). Jednak sam patrol możemy zakończyć tylko w porcie macierzystym, w którym znajduje się nasza baza – na początku gry jest nim Kiel, niedługo potem Wilhelmshaven, później eks-francuski Lorient, itd. W bazie, między kolejnymi patrolami, możemy także zmienić poziom realizmu symulacji – wchodząc do menu głównego dostępnego pod klawiszem **Esc**.

Przeptywając w pobliżu sojuszniczego portu możemy skorzystać z trybu rejsowego. Gra pomija wówczas wydarzenia niestanowiące zagrożenia dla naszego U-Boota, jak np. zauważenie sojuszniczej jednostki czy bliskość płycizn i brzegów. Dzięki temu możemy nieprzerwanie korzystać z mechanizmu kompresji czasu – ci bardziej niecierpliwi z nas mogą. Tryb ten jest bardzo przydatny podczas podróży na duże odległości wiodącej przez akweny, na których nie spodziewamy się napotkać sił wroga.



Ikona trybu rejsowego również znajduje się w prawym, górnym rogu ekranu.

Dobłą oznaką, iż w pobliżu naszego patrolującego morza i oceanu U-Boota przepływa jakiś większy aliancki konwój lub zespół okrętów wojennych jest przycinanie gry, kiedy gramy ze sporą kompresją czasu.

Szczególnie da się to odczuć przyglądając się mapie taktycznej – w momencie gdy program tworzy w pobliżu naszego OP kolejne alianckie jednostki gra potrafi „zakrzusić się” nawet na kilka sekund. Możemy wówczas spróbować odnaleźć tych wrogów przeczesaując U-Bootem taki rejon mapy – jeśli „chrupanie” gry ustępuje znaczy to, że oddaliśmy się od nieprzyjaciół, więc należy zmienić kierunek poszukiwań.



Wyślij meldunek, a już BdU zmieni rozkazy i skieruje cię w miejsce, w którym w końcu coś się dzieje...

Po wykryciu alianckich konwojów statków handlowych bądź zespołów okrętów wojennych warto nadawać przez radio meldunki do BdU. Może się bowiem zdarzyć, że jeśli w pobliżu znajdują się inne jednostki morskie Kriegsmarine albo samoloty Luftwaffe, to zostaną one skierowane w rejon, w którym natknęliśmy się na wroga. Oczywiście z zadaniem zaatakowania nieprzyjaciela. Przypomina mi się sytuacja, w której napotkałem na Kanale La Manche aliancki lotniskowiec wraz z kilkoma niszczycielami eskorty. Nie miałem już torped by zrobić z nim porządek (wracałem do bazy), jednak niebawem po wysłaniu do BdU meldunku z pozycją alianckiego zespołu został on zaatakowany przez Niemców.

Efektom ataku było zatopienie przynajmniej jednego brytyjskiego niszczyciela oraz ciężkie uszkodzenie samego lotniskowca – po kilku godzinach i on poszedł na dno. Przepływając w pobliżu sojuszniczych baz możemy się również zwracać przez radio z prośbą o eskortę. Patrolując zaś rejony, w których nic ciekawego się nie dzieje także warto wysłać od czasu do czasu meldunek. A nóż-widelec BdU postanowi zmienić rozkazy i wysłać nas w inne miejsce...

Zadania składające się na poszczególne kampanie w grze polegają głównie na udaniu się we wskazany przez BdU rejon (zaznaczony na mapie) i patrolowaniu go celem zatopienia określonej liczby łajb. Dodatkowo BdU może przekazać informację jaki konkretnie typ alianckich statków/okrętów najchętniej widziałoby na dnie morskim. Często jednak dowództwo stawia przed nami mniej typowe (przez to ciekawsze), dodatkowe cele, np. może rozkazać skryte wysadzenie niemieckiego szpiega bądź zespołu komandosów (czasowo zamustrowanych na naszym U-Boocie) gdzieś na alianckim brzegu.

Przykładowo w pierwszej kampanii w grze możemy otrzymać rozkaz wysadzenia agenta w pobliżu Liverpoolu, a w kolejnej – w okolicach Londonerry. Musimy wówczas pożeglować U-Bootem w stosowne miejsce wskazywane na mapie ikonką sylwetki agenta na **pomarańczowym** tle i skrycie podpłynąć jak najbliżej brzegu (okolica jest zwykle patrolowana przez alianckie okręty). Następnie będziemy musieli najpewniej rzucić kotwicę i poczekać przy brzegu przez kilka ładnych godzin, nim wreszcie Jego Wysokość agent poinformuje nas stosownym monitem wyświetlanym na ekranie, iż jest gotów do zejścia na brzeg.



Do momentu pojawienia się na ekranie tego komunikatu może upłynąć naprawdę wiele godzin!



Ponton ze szpiegami odbija od U-Boota i płynie w kierunku alianckiego brzegu.

Niestety, czekać musimy najprawdopodobniej w wynurzeniu, a zanim szpieg osiągnie gotowość do desantowania się może upłynąć naprawdę wiele czasu... U mnie, w jednym z przypadków trwało to wręcz pół dnia! A wróg nie śpi. Dlatego przed zbliżeniem się do brzegu warto zapisać sobie grę, gdybyśmy później zostali wykryci i zaatakowani. Po pojawieniu się na ekranie wspomnianego komunikatu klikamy odpowiednią opcję („zwodowanie łodzi”). Po chwili w pobliżu U-Boota pojawi się trawekta z typami spod ciemnej gwiazdy dzierżko wiosłującymi w kierunku brzegu – zadanie wykonane, można się zwiżać.

Koniecznle pamiętaj o zapisaniu gry (i ewentualnie wykonaniu kopii zapasowej tego zapisu) przed 1 marca 1941 roku. Zrób to na morzu (bądź w bazie między kolejnymi patrolami) w trakcie rozgrywki, przed wykonaniem ostatniego zadania w kampanii zatytułowanej „Szczęśliwe dni”. Jak widać z obrazka obok po ukończeniu tej kampanii następuje „rozwidlenie” i możemy wybrać między kontynuowaniem działań na Atlantyku, a podjęciem ich na Morzu Śródziemnym. Takich „rozwidleń” akcji jest jeszcze kilka w trakcie rozgrywki. Przed każdym wykonuj zapis stanu gry oraz jego kopię, na wypadek gdybyś później zmienił zdanie, zechciał się cofnąć w czasie i wybrać inną opcję, bez rozpoczynania gry od samego początku.



Przed 1 marca 1941 r., w trakcie kampanii „Szczęśliwe dni”, zapisz grę i wykonaj kopię zapasową tego zapisu.

Torpedowanie łajb

Ta część poradnika dotyczy się ataków torpedowych wykonywanych zarówno spod wody (kiedy cele namierzamy przy użyciu peryskopów), jak i wtedy, gdy U-Boot płynie w wynurzeniu (cele namierzamy z pomocą lornety UZO - U-Boot Ziel Optik). Wszystkie przedstawione tu metody zbierania danych celem przeprowadzenia udanego ataku torpedowego dotyczą dosyć jeszcze wczesnej i prawie „gołej” (niezmodyfikowanej) wersji *Silent Hunter 5* i opierają się tylko na narzędziach udostępnionych w takiej wersji programu.

T o r p e d o w a n i e a u t o m a t y c z n e

Skorzystać z torpedowania celów w trybie automatycznym możemy tylko wtedy, gdy gramy na niższych poziomach realizmu, a konkretnie z włączoną aktualizacją kontaktów na mapie taktycznej. W tej odsłonie serii *Silent Hunter* torpedowanie celów z automatycznym wyliczeniem parametrów dla odpalanych torped (auto TDC; TDC – Torpedo Data Komputer, po polsku Kalkulator Torpedowy - KT) wygląda inaczej niż w poprzednich częściach.

Mianowicie po wydaniu Pierwszemu Oficerowi (PO) rozkazu korzystania z auto TDC (poprzez kliknięcie w okularze peryskopu lub lornety UZO stosownej opcji pt. „Wyłącz KT”), a następnie zablokowaniu celu klawiszem **Spacji** (lub znowu kliknięciem stosownej opcji w okularze), na kursie wrzęgo „żelazka” na mapie taktycznej pojawią się cyfry 1, 2 i 3. Podobne cyfry wyświetlą się również na tej minimapie w pobliżu naszego okrętu podwodnego, na potencjalnym kursie odpalanej w przyszłości torpedy. Zauważmy, że kręcąc głowicą peryskopu (lub lornetą UZO) cyfry w pobliżu naszego U-Boota również zmieniają swoje położenie. Cała zabawa w celne storpedowanie wroga polega tylko na zgraniu odpowiedniej cyfry z przyszłego kursu torpedy z jej odpowiedniczką z kursu wrzęgo statku bądź okrętu wojennego, m.in. kręcąc głowicą peryskopu i odpaleniu torpedy (torped), kiedy obie te cyfry dokładnie „pokrywają się”.



Po przejściu na tryb automatycznego torpedowania i zablokowaniu celu na mapie, na trajektorii biegu przyszłej torpedy oraz na kursie celu pojawiają się cyfry (1, 2 i 3).



Cała zabawa polega na odpaleniu torpedy po uprzednim zgraniu ze sobą odpowiednich cyfr, czyli np. obu 1-ek, albo 2-ek, tudzież 3-ek.