

UBISOFT-SPIELE ZU GEWINNEN!

JETZT REGISTRIEREN

→ <http://registrationpc.ubi.com>

Durch die Registrierung:

- Erhältst du Zugriff auf exklusive Inhalte und Sonderaktionen
- Werden dir die aktuellsten Informationen zu Ubisoft-Spielen zugesandt
- Wirst du Teil der Ubisoft-Community
- Kannst du den kostenlosen OnLine-Kundendienst nutzen



UBISOFT

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Zur Teilnahme am Gewinnspiel ist kein Kauf notwendig. Siehe beiliegende Bedingungen.

0814788

PC DVD-ROM

SILENT HUNTER:4

★ WOLVES OF THE PACIFIC ★



UBISOFT

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

GEWINNEN SIE UBISOFT-SPIELE!

Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite: <http://registrationcontest.ubi.com>
Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 30. Juni 2007.

- Das vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen: <http://registrationcontest.ubi.com>.

- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).

Folge SILENT HUNTER®4: WOLVES OF THE PACIFIC auf den nächsten Level!

Schließe dich der wachsenden
SILENT HUNTER®4: WOLVES OF THE PACIFIC Community
an und erhalte Zugriff auf:

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen...
- Geheime Tipps und Tricks
- Das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

Werde jetzt Mitglied und melde
dich unter www.silenthunter4.com!

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst.

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt. Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer

EIGENTUMSRECHT

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

UBISOFT KUNDENDIENST

SERVICE RUND UM DIE UHR

Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank kannst du 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So findest du häufig die Antwort, die dir unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn du die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzt, um uns eine Mail zu senden, stelle sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu deinem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um dir schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn du über kein E-Mail-Konto verfügst, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung. Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der Nähe deiner Konsole aufhalten.

TIPPS UND TRICKS

Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung: **0900 - 1824847** (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nimm bitte immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Dein Ubisoft Team



Uses Bink Video.
Copyright© 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.



Powered by DemonWare

INHALTSVERZEICHNIS

ERSTE SCHRITTE	2
Installation	2
SPIEL EINRICHTEN	3
Spiel starten	3
Menüs verwenden	3
Optionen	3
SPIELMODI	7
Offline-Modi	7
U-Boot-Schule	7
Karriere	9
Schnelle Missionen	11
Einzelneinfahrten	17
Museum	18
Online-Modi	18
DAS SPIEL	19
Benutzeroberfläche	19
U-Boot-Stationen	26
MEHRSPIELER	49
Online-Spiele vorbereiten	49
Mehrspieler-Oberfläche	50
Mehrspieler-Modi	55
Registerkarten und Befehle	55
ANHANG	59
Steuerungsgrundlagen	59
Navigation	59
Stationen	59
Angriff	60
Sonstige Steuerungsoptionen	60
GARANTIEHINTERE UMSCHLAGINNENSEITE
UBISOFT KUNDENDIENSTHINTERE UMSCHLAGINNENSEITE



ERSTE SCHRITTE

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie Silent Hunter®: Wolves of the Pacific starten. Auch wenn Sie mit früheren Versionen von Silent Hunter vertraut sind, sollten Sie ihn auf aktuelle Informationen prüfen.

INSTALLATION

SILENT HUNTER®: WOLVES OF THE PACIFIC INSTALLIEREN

Silent Hunter: Wolves of the Pacific muss installiert werden, bevor Sie das Spiel ausführen können. Zum Installieren legen Sie die erste Silent Hunter: Wolves of the Pacific-CD in Ihr Laufwerk ein und warten auf den Startbildschirm. Klicken Sie auf „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen.

Sollte die Autostart-Funktion deaktiviert sein, können Sie das Installationsprogramm manuell starten. Wählen Sie im Windows-Startmenü das Untermenü „Programme“ und dann den Windows-Explorer aus. Klicken Sie auf das Silent Hunter: Wolves of the Pacific-CD-Symbol. Die Dateien auf der CD werden angezeigt. Suchen Sie die Datei „setup.exe“ und doppelklicken Sie darauf, um das Installationsprogramm zu starten.

SILENT HUNTER®: WOLVES OF THE PACIFIC DEINSTALLIEREN

Zum Deinstallieren des Spiels wählen Sie die gleichnamige Option aus dem Startmenü von Silent Hunter. Alternativ wählen Sie im Windows-Startmenü „Systemsteuerung -> Software -> Programme ändern oder entfernen“, klicken dann mit links auf den Eintrag „Silent Hunter: Wolves of the Pacific“ und anschließend auf die Schaltfläche „Ändern/Entfernen“. Mit Ausnahme Ihrer Spielstände werden dann die Software und alle dazu gehörigen Komponenten von Ihrem PC entfernt.

SPIEL EINRICHTEN

SPIEL STARTEN

Bei der Installation des Spiels können Sie eine Verknüpfung auf Ihrem Desktop anlegen lassen. Mit einem Doppelklick auf das Symbol „SH4.exe“ auf Ihrem Desktop starten Sie anschließend das Programm. Alternativ klicken Sie auf die Windows-Startleiste und wählen dort „Programme -> Ubisoft -> Silent Hunter 4 -> Silent Hunter 4 spielen“.

Während des Startvorgangs werden das Ubisoft-Logo und ein kurzer Einführungsfilm wiedergegeben. Danach ist das Hauptmenü auf dem Bildschirm zu sehen. Darüber haben Sie Zugriff auf alle Spielfunktionen. In den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs erfahren Sie mehr dazu.



MENÜS VERWENDEN

TASTATUR

Mit der Esc-Taste gelangen Sie zum vorherigen Bildschirm.

MAUS

Zum Abrufen von Informationen über ein Symbol oder einen Text bewegen Sie einfach den Mauszeiger darauf. Zum Auswählen oder Bestätigen klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Symbol oder den Text. Um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“.

OPTIONEN

Auf der Seite „Optionen“ gibt es drei Arten von Einstellungen:

- Sound
- Grafik
- Gameplay

SOUND-EINSTELLUNGEN

- Mit „Gesamtlautstärke“ steuern Sie die allgemeine Lautstärke im Spiel. Markieren Sie das gleichnamige Kästchen, um die Klangwiedergabe zu deaktivieren.
- Mit „Effektlautstärke“ steuern Sie die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel. Markieren Sie das gleichnamige Kästchen, um die Effektwiedergabe zu deaktivieren.
- Mit „Musiklautstärke“ steuern Sie die Lautstärke der Musik im Spiel. Markieren Sie das Kästchen davor, um die Musikwiedergabe zu deaktivieren.
- Mit „Sprachlautstärke“ steuern Sie die Lautstärke der Sprachausgabe im Spiel. Markieren Sie das gleichnamige Kästchen, um die Sprachausgabe zu deaktivieren.
- Klicken Sie zum Übernehmen der Änderungen auf die gleichnamige Option.



- **Umgebungseffekte:** Über diese Option aktivieren Sie Wolken, Schatten und volumetrischen Nebel.
- **3D-Kielwasser:** Kreuzen Sie diese Option an, wenn Sie das Kielwasser der Schiffe dreidimensional darstellen lassen wollen.
- **Detaillierte Wellen:** Mit dieser Option aktivieren Sie realistischere Welleneffekte.
- **Normale Maps auf Schiffen:** Diese Option aktiviert die Verwendung von normalen Maps auf Schiffen.
- **Feuereffekte:** Mit dieser Option aktivieren Sie die Reflektionen der Sonne auf der Meeresoberfläche.
- **Texturenqualität:** Stellen Sie eine hohe oder niedrige Texturenqualität ein.



GRAFIKEINSTELLUNGEN

Die Grafikeinstellungen können auf zwei Arten geändert werden. Sie können eine der drei vordefinierten Einstellungen („Niedrig“, „Mittel“ und „Hoch“) wählen, wobei die entsprechenden Grafikoptionen automatisch (de)aktiviert werden, oder Sie ändern die Grafikeinstellungen manuell, indem Sie die Optionsfelder an- oder abwählen. Die Bezeichnung für die Grafikeinstellungen lautet dann „Angepasst“.

- **Grafikauflösung:** Über die Dropdown-Liste können Sie zwischen verschiedenen Auflösungen wählen. Je nach verwendeter Grafikkarte führen höhere Auflösungen zu einer Verringerung der Spielgeschwindigkeit.
- **3D-Schiffsschäden:** Die Grafikdarstellung der Schäden an Schiffen erfolgt in drei Stufen. Wenn Sie die Maximaleinstellung wählen, erleben Sie eine optimale Grafik, erringern jedoch möglicherweise die Spielgeschwindigkeit.
- **Charakterdetails:** (De)aktiviert die Verwendung von normalen Maps auf den Charakteren.
- **Partikeldichte:** Damit legen Sie die Dichte der im Spiel verwendeten Partikel fest. Eine höhere Dichte kann zu Einbußen bei der Spielgeschwindigkeit führen.
- **Fenstermodus:** Definiert, ob Sie das Spiel im Fenstermodus oder Vollbildmodus ausführen.
- **Nachbearbeitungsfilter:** Markieren Sie dieses Feld, wenn Sie alle fotografischen Filter einsetzen möchten.
- **Blendeffekte:** Markieren Sie dieses Feld, wenn Sie Blendeffekte durch Sonnenstrahlen wünschen.
- **Lichtstrahlen:** Mit dieser Option aktivieren Sie die Streuung von Lichtstrahlen unter Wasser.

GAMEPLAY-EINSTELLUNGEN

Die Gameplay-Einstellungen beeinflussen den Realismus im Spiel. Hinweis: Wenn Sie hier mit einer Einstellung von 100 % spielen, benötigen Sie genügend Treibstoff, um bis auf 25 km an Ihren Heimathafen heranzukommen und zur Basis zurückzukehren. Sobald Sie diese Grenze überschritten haben, drücken Sie die Esc-Taste und wählen die Option „Im Hafen anlegen“.

- **Beschränkte Batterien:** Wurde diese Option ausgewählt, haben die Batterien zur Versorgung der E-Maschinen nur eine begrenzte Kapazität. Dadurch ist wiederum die Tauchzeit begrenzt, bis die Batterien wieder aufgeladen werden müssen (+ 5 % Realismus).
- **Beschränkte Pressluft:** Wurde diese Option ausgewählt, nutzt Ihr U-Boot zum Auftauchen Pressluft, mit der die Tauchzellen ausgeblasen werden. Ist keine Druckluft mehr vorhanden, wird es schwierig, das Boot auftauchen zu lassen. Druckluft wird bei Überwasserfahrt durch den Kompressor erzeugt, der daher eine große Bedeutung für das Boot hat (+ 1 % Realismus).
- **Beschränkter Sauerstoff:** Auf Unterwasserfahrten verbraucht Ihre Mannschaft Sauerstoff und erzeugt Kohlendioxid. Mit der Zeit sinkt der Sauerstoffgehalt der Luft, die Leistungsfähigkeit der Besatzung nimmt ab, bis im schlimmsten Fall der Tod eintritt. Wurde diese Option ausgewählt, müssen Sie regelmäßig auftauchen, um die Frischluftversorgung Ihres Boots zu gewährleisten (+ 6 % Realismus).
- **Beschränkter Treibstoff:** Wurde diese Option ausgewählt, hat Ihr U-Boot einen begrenzten Brennstoffvorrat und dadurch eine begrenzte Reichweite. Sie müssen zum Stützpunkt zurückkehren, bevor der Brennstoffvorrat verbraucht ist. da es im Spiel keine Versorgungs-U-Boote gibt. Sie werden benachrichtigt, wenn Sie auf einer Feindfahrt die Hälfte Ihres Brennstoffs verbraucht haben. (+ 6 % Realismus).

- **Realistisches Schadenmodell:** Wurde diese Option aktiviert, wird Ihr U-Boot schneller beschädigt (+ 5 % Realismus).
- **Realistische Reparaturzeit:** Wurde diese Option aktiviert, dauern Reparaturen an Ihrem U-Boot länger (+ 8 % Realismus).
- **Realistische Sinkdauer von Schiffen:** Wurde diese Option aktiviert, dauert es länger, bis von Ihnen angegriffene Schiffe sinken. (+ 2 % Realismus).
- **Manuelles Zielsystem:** Wurde diese Option ausgewählt, müssen Sie die Daten zum Abfeuern von Torpedos manuell in den Torpedovorhaltereintrag eingeben. Es reicht nicht aus, die UZO oder das Sehrohr einfach auf ein Ziel zu richten und zu feuern. Sie können jedoch die Ziellösung von Ihren Offizieren berechnen lassen, außer wenn die Option „Keine Waffenoffizier-Unterstützung“ aktiviert wurde (+ 15 % Realismus).
- **Kein Kontaktaktualisierung auf Karte:** Wurde diese Option ausgewählt, erscheinen Hydrophon- und Sichtkontakte nicht auf der Navigationskarte. Funkkontakte werden gelegentlich jedoch auf der Karte angezeigt (+ 12 % Realismus).
- **Realistische Sensoren:** Wurde diese Option ausgewählt, ist die Effizienz von Hydrophonen und Radar reduziert (+ 6 % Realismus).
- **Torpedoblindgänger:** Wurde diese Option ausgewählt, kommt es regelmäßig zu Torpedoversagern. Das bedeutet, dass Torpedos zu früh zünden oder gar nicht detonieren (+ 4 % Realismus).
- **Realistisches Nachladen:** Wurde diese Option ausgewählt, dauert es entsprechend lange, um die Torpedorohre nachzuladen (+ 6 % Realismus).
- **Keine Ereigniskamera:** Wurde diese Option ausgewählt, ist die Ereigniskamera deaktiviert (+ 3 % Realismus).
- **Keine externe Ansicht:** Wurde diese Option ausgewählt, ist die externe Kamera deaktiviert. (+ 8 % Realismus).
- **Keine Sichtstabilisierung:** Wurde diese Option ausgewählt, wirken sich die Bewegungen des U-Boots im Seegang realistisch auf die Zieloptik (UZO und Angriffssehrohr) aus. Dies erschwert das Zielen bei rauer See (+ 5 % Realismus).
- **Kein Geräuschmesser:** Wurde diese Option ausgewählt, ist der Geräuschmesser zur Anzeige der Ortbarkeit Ihres U-Boots deaktiviert (+ 2 % Realismus).
- **Keine Waffenoffizier-Unterstützung:** Wurde diese Option ausgewählt, identifiziert der Waffenoffizier keine Ziele für Sie und berechnet keine Ziellösungen. Sie müssen Entfernung, Geschwindigkeit und Lagewinkel selbst bestimmen. (+ 6 % Realismus).



SPIELMODI

Im Hauptmenü entscheiden Sie sich für eine Einzel- oder Mehrspielerpartie.

OFFLINE-MODI

Silent Hunter: Wolves of the Pacific verfügt über die folgenden Modi für Einzelspieler:

U-BOOT-SCHULE

SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

In der U-Boot-Schule erhalten Sie eine Einführung in die Grundlagen des Spiels. Anhand von mehreren Missionen erfahren Sie alles Wissenswerte über die Navigation und die Kriegsführung mit U-Booten. Vier „Kurse“ (Einsatzziele) werden dort angeboten: „Navigation“, „Geschütz“, „Torpedos“ und „Geleitzugangriff“.

Sie müssen die U-Boot-Schule nicht unbedingt abschließen, aber Sie erhalten dadurch einen Vorteil, wenn Sie eine neue Kampagne beginnen. Die Prüfung lässt sich beliebig oft wiederholen, verzweifeln Sie also nicht, falls Sie beim ersten Mal durchfallen sollten. Zum Beenden einer Mission müssen Sie Ihr Einsatzziel erreichen und dann die Esc-Taste drücken.

INHALT

NAVIGATIONS-AUSBILDUNG

Missionsziel: Erreichen Sie das Zielgebiet.

Zur Steuerung der Geschwindigkeit des U-Boots können Sie den Maschinentelegraphen (das Instrument ganz links auf dem HUD) verwenden.

Klicken Sie auf einen beliebigen Abschnitt des Telegraphen. Der zuständige Offizier stellt die Tiefe entsprechend Ihrer Auswahl ein.

Rechts neben der Skala des Maschinentelegraphen befinden sich die Geschwindigkeitsstufen für die Vorwärtsfahrt, links daneben die Geschwindigkeitsstufen für die Rückwärtsfahrt. In der Mitte sehen Sie das Kommando „Alle Maschinen stopp“.

Zur Richtungssteuerung des U-Boots können Sie den Kompass (mittleres Instrument auf dem HUD) verwenden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die äußere Kompassscheibe, um einen neuen Kurs für Ihr U-Boot zu setzen. Mit Hilfe des Kompasses drehen Sie das Boot in eine andere Fahrtrichtung.

Zur Tiefensteuerung des U-Boots können Sie den Tiefenmesser (das Instrument ganz rechts auf dem HUD) verwenden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine beliebige Stelle in dem markierten Bereich. Der zuständige Offizier stellt die Tiefe entsprechend Ihrer Auswahl ein. Der Tiefenmesser ermöglicht eine Tauchtiefe von bis zu 165 Fuß (ca. 50 Meter). Jede Markierung stellt eine Tiefe von 5 Fuß (ca. 1,50 Meter) dar.

Außerdem gibt es noch folgende Tastaturkürzel: „S“ (Auftauchen) und „P“ (Auf Sehrohrtiefe gehen).

GESCHÜTZAUSBILDUNG

Missionsziel 1: Schießen Sie das Flugzeug ab.

Die Flak- und Deckgeschütze können nur im aufgetauchten Zustand und nur bei gutem Wetter eingesetzt werden.

Um die Flakgeschütze manuell zu verwenden, wählen Sie in der Stationsauswahl die Flakstation. Alternativ drücken Sie dazu die Taste F7.

Klicken Sie zunächst in den dreidimensionalen Raum, um die Bewegung des Mauszeigers zu erfassen, und zielen Sie dann mit der Maus in die gewünschte Richtung nach links oder rechts. Zum Heranzoomen der Sicht durch das Zielgerät verwenden Sie das Mousrad oder die Tabulatortaste.

Drücken Sie zum Feuern die Leertaste.

Missionsziel 2: Zerstören Sie den Frachter.

Kleine, ungepanzerte Schiffe können Sie mit dem Deckgeschütz oder Ihren schweren Flugabwehrkanonen angreifen. Artillerieduelle mit größeren Gegnern empfehlen sich im Allgemeinen nicht.

Es kann jedoch sein, dass Sie ab und an auf Ziele stoßen, die keinen Torpedo wert sind. Um das Deckgeschütz manuell zu verwenden, wählen Sie es zunächst in der Stationsauswahl aus. Alternativ drücken Sie die Taste F4.

Eine bessere Sicht auf das Ziel bekommen Sie mit der optischen Zieleinrichtung des Geschützes, die Sie mit dem Mousrad oder der Tabulatortaste bedienen. Über der optischen Zieleinrichtung können Sie die momentane Elevation der Kanone in Yard ablesen.

Das Fadenkreuz bewegen Sie mit der linken oder rechten Pfeiltaste oder der Maus. Das Geschütz dreht sich dabei automatisch in die gewünschte Richtung. Drücken Sie zum Feuern die Leertaste.

TORPEDOAUSBILDUNG

Missionsziel: Versenken Sie den Kreuzer.

Das Sehrohr ermöglicht Unterwasserangriffe und ist daher die wichtigste Torpedozeleinrichtung des U-Boots. Sie aktivieren das Sehrohr, indem Sie auf dessen Symbol in der Stationsauswahl klicken. Alternativ können Sie die Taste F4 dafür benutzen.

Um das Sehrohr aus- oder einzufahren, klicken Sie in der Befehlsleiste auf den Befehl „Sehrohr ausfahren“ bzw. „Sehrohr einfahren“ oder drücken die Tasten „Seite nach oben“ bzw. „Seite nach unten“.

Drehen Sie das Sehrohr, um Ihr Ziel zu finden. Drücken Sie dazu die linke und rechte Pfeiltaste oder klicken Sie mit der linken Maustaste auf die runde Sehrohrrsicht. Damit koppeln Sie das Sehrohr an Ihre Maus. Um wieder den normalen Mauszeiger zu aktivieren, klicken Sie erneut mit der linken Maustaste.

Sie können die Sicht mit dem Mousrad oder Tabulatortaste heranzoomen.

Visieren Sie mit der Mitte des Fadenkreuzes das Ziel an. Wenn Sie die Unterstützung aktiviert haben, führt die Kl alle erforderlichen Berechnungen für die Torpedozielung durch.

Wenn Sie mit der Lösung zufrieden sind, müssen Sie ein geladenes Torpedrohr für den Schuss auswählen.

Aktivieren Sie die Torpedrohr-Schaltfläche am rechten Bildschirmrand und klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein geladenes Torpedrohr, um es auszuwählen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Feuere-Schaltfläche, um einen Torpedo abzufeuern.

SONAR- UND RADARAUSBILDUNG

Missionsziel: Orten Sie den feindlichen Geleitzug.

In dieser Mission lernen Sie, wie Sie mit Radar und Sonar umgehen, um einen feindlichen Geleitzug abzufangen.

GELEITZUGANGRIFF

Missionsziel: Versenken Sie 10.000 Tonnen Handelsschiffraum.

In dieser Übung müssen Sie einen Geleitzug unter Gefechtsbedingungen angreifen. Der Feind wiederum wird sich verteidigen und Sie angreifen. Nutzen Sie die Fähigkeiten des U-Boots optimal aus.

Der Geleitzug bewegt sich auf Kurs Nord-Nordost. Sie laufen in einer guten Angriffsposition an, südöstlich der momentanen Position des Geleitzugs. Die Sonne geht langsam unter.

Bleiben Sie getaucht und laufen Sie im rechten Winkel auf den geschätzten Kurs des Geleitzugs zu. Nähern Sie sich dem Konvoi mit kleiner Fahrt, um nicht durch die Eskorten entdeckt zu werden.

Die Horchgeräte der Geleitfahrzeuge haben nur eine begrenzte Reichweite.

Wenn Sie ausreichenden Abstand einhalten, wird man Sie nicht bemerken.

Die Geleitfahrzeuge haben einen toten Winkel:

Ihre Horchgeräte können aufgrund der eigenen Schraubengeräusche kein U-Boot orten, das sich hinter ihnen befindet. Sind Sie in einer solchen Position, können Sie sich unbemerkt und schnell dem Ziel nähern. Wird Ihr U-Boot durch ein Geleitfahrzeug entdeckt, tauchen Sie auf eine sichere Tiefe von mindestens 164 Fuß.

Wirft ein Geleitfahrzeug Wasserbomben, sollten Sie auf Äußerste Fahrt gehen und versuchen, dem Feind im Zickzack zu entkommen. Gelingt Ihnen dies, gehen Sie wieder auf kleine Fahrt um unbemerkt zu bleiben.

Sobald Sie den Geleitschutz überwunden haben, stehen die Chancen für einen erfolgreichen Torpedoangriff auf ein Handelsschiff am besten, wenn Sie unbemerkt bleiben und sich innerhalb von 1.000 Yards (ca. 915 Meter) querschiffs zum Ziel positionieren können.

KARRIERE

SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

Der Karrieremodus wird auch als „dynamische Kampagne“ bezeichnet. Hier führen Sie eine Reihe von Feindfahrten im Verlauf des Krieges durch. Die Länge Ihrer Karriere hängt von Ihrer Leistung ab. Wenn Sie sich nicht besonders gut schlagen, werden Sie relativ früh Ihres Postens enthoben, ein guter Kommandant hingegen bekommt neue und bessere U-Boote und später einen gemütlichen Schreibtischjob.

KARRIERE-MENÜ

Im Karriere-Menü suchen Sie sich einen Namen, das Anfangsdatum der Kampagne, Ihre Stammenheit, den U-Boot-Typ, den Schwierigkeitsgrad der Kampagne und Ihr Ansehen aus. Mehrere Startoptionen werden standardmäßig per Zufallsgenerator ausgewählt, damit das Überraschungsmoment beim Beginn einer neuen Karriere erhalten bleibt.



MISSIONSZIELE

Vor jeder Feindfahrt präsentiert Ihr Vorgesetzter Ihnen mehrere Missionsziele, die Sie zu erreichen haben. Da die Kampagne und die Einsatzziele dynamisch generiert werden, wissen Sie vorher nie, was Sie auf Ihrer Feindfahrt erwartet.

Regelmäßig gehören dazu jedoch die Aufgaben:

- Patrouillenfahrten in bestimmten Abschnitten und Versenken dort aufgespürter feindlicher Schiffe.
- Fotografieren feindlicher Einrichtungen.
- Aufnehmen abgeschossener Piloten.
- Versorgung verbündeter Einheiten.
- Transportieren und Absetzen verbündeter Agenten oder Truppen auf vom Feind besetzten Inseln.
- Aufsuchen verbündeter Basen.

Das Erreichen der Missionsziele ist nicht unbedingt erforderlich, um im Spiel weiterzukommen. Wie auch im wirklichen Leben lassen sich manche Befehle nicht ohne Verluste (sprich: Ihr Boot) ausführen. Denken Sie jedoch daran, dass ein untätiger Kommandant schnell in Ungnade fällt. Sie sollten also versuchen, Ihre Missionsziele zu erreichen und gleichzeitig die Sicherheit Ihres Bootes gewährleisten.

Feindliche Ziele dürfen Sie nach eigenem Gutdünken vor, während und nach dem Erfüllen Ihrer Aufgaben angreifen. Um eine Feindfahrt zu beenden, müssen Sie wieder in den Ausgangshafen zurückkehren.

KARRIEREVERLAUF

Für erfolgreich beendete Feindfahrten erhalten Sie unterschiedliche Auszeichnungen.

Ansehen: Damit wird Ihr Ruhm als U-Boot-Kommandant sowie Ihr Einfluss auf die Befehlshaber der U-Boot-Flotte gemessen. Je erfolgreicher Sie sind, desto höher ist Ihr Ansehen. Sie können es für den Zugang zu bestimmten Verbesserungen benutzen, die Ihnen dann früher zur Verfügung stehen als den übrigen Kommandanten in der Flotte. Manchmal haben Sie auch die Möglichkeit, besser ausgebildete Mannschaftsmitglieder anzufordern.

Ansehen erhalten Sie u. a. für die folgenden Aktionen:

- Vernichten feindlicher Schiffe.
- Vernichten feindlicher Flugzeuge.
- Erreichen von Missionszielen.
- Retten abgeschossener alliierter Piloten.

An Ansehen verlieren: Selbstverständlich können Sie auch an Ansehen und somit den Einfluss verlieren, den Sie auf Ihre Vorgesetzten haben. Mögliche Gründe:

- Versenken neutraler Schiffe.
- Versenken alliierter Schiffe.
- Abschießen verbündeter Flugzeuge.
- Verwundete oder getötete eigene Besatzungsmitglieder.
- Schäden an Ihrem U-Boot.

Beförderung: Wenn Sie besonders erfolgreich sind, können Sie manchmal auch Ihre Besatzungsmitglieder befördern. Nach Erreichen eines bestimmten Ansehens werden Sie vielleicht sogar selber befördert.

Orden: Auch hier gilt: Besondere Leistungen haben manchmal zur Folge, dass Sie Ihrer Mannschaft Orden verleihen dürfen. Natürlich können auch Sie „Opfer“ einer solchen Belohnung werden.

Qualifikation: Wenn Sie ein Mannschaftsglied zum Maat befördern, müssen Sie ihm eine Qualifikation zuweisen. Dadurch verbessern Sie seine Fähigkeiten und logischerweise seine Effizienz in Ihrem U-Boot. Optimale Ergebnisse erzielen Sie, indem Sie Ihre Männer nach deren Talenten einsetzen.

KARRIERE SPEICHERN, LADEN UND LÖSCHEN

Drücken Sie die Esc-Taste, um Ihre Karriere während eines Einsatzes zu speichern. Darauf wird ein entsprechendes Menü angezeigt. Zum Laden einer Karriere müssen Sie ein vorhandenes Karriereprofil auswählen. Dabei werden auf einer Konsole alle relevanten Details zur gewünschten Karriere angezeigt. Die Profile werden in chronologischer Reihenfolge gespeichert. Wenn Sie also einen Speicherstand aus dem Anfang Ihrer Karriere laden, werden alle nachfolgenden Dateien gelöscht.

FEINDFAHRT BEENDEN

Zum erfolgreichen Abschließen einer Feindfahrt müssen Sie Ihren Heimathafen erreichen. Sobald Sie nah genug an einer Basis sind, werden Sie in einem Popup-Fenster gefragt, ob Sie andocken möchten. Sie müssen also nicht noch selbst die letzte Seemeile bis in den Hafen fahren und an Ihrem Liegeplatz andocken. Sie können es aber gerne versuchen.

ANSEHEN UND REALISMUS

Das Ansehen, das Sie für die Versenkung feindlicher Schiffe bekommen, wird auch durch Ihre Realismus-Einstellungen beeinflusst. Bei einem Realismus von 100 % erhalten Sie beispielsweise das volle Ansehen für jedes vernichtete Schiff. Wenn Sie 0 % wählen, bekommen Sie jedoch nur 25 % der Punkte. Es gilt: Je höher die Realismus-Einstellung, desto schwieriger das Spiel.

SCHNELLE MISSIONEN

SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

Schnelle Missionen ermöglichen die Teilnahme an ein- oder zweistündigen Feindfahrten. Der Rahmen ist dabei zwar vorgegeben, aber Sie können den Einsatz mit jedem zur damaligen Zeit verfügbaren U-Boot fahren und so natürlich versuchen, den Lauf der Geschichte zu beeinflussen.

Um die Missionen erfolgreich abzuschließen, müssen Sie darin vorgegebene Ziele erreichen.

MISSION 1 – SCHLACHT UM MIDWAY (1942)



Einsatzbesprechung: Die Chancen, das Blatt im Pazifikkrieg zu wenden, stehen gut für uns. Mit Hilfe entschlüsselter japanischer Funksprüche haben wir eine Falle, die unseren Flugzeugträgern galt, in eine Falle für die Japaner verwandelt. Heute morgen haben unsere Aufklärungsflugzeuge die feindlichen Träger endlich gesichtet. In diesem Moment nähern sich Flugzeuge von der Insel Midway und unseren Trägern dem japanischen Kampfverband. Ihr U-Boot, das zu den Unterstützungskräften für diese Operation gehört, ist das einzige, das bisher Feindkontakt hatte. Sie haben die einmalige Chance, größere japanische Einheiten zu versenken und den Krieg voranzutreiben.

Primäres Missionsziel: Versenken Sie größere japanische Kriegsschiffe.

MISSION 2 – HINTERHALT IN DER PALAWAN-PASSAGE (1944)



Einsatzbesprechung: Ihr U-Boot hat den Befehl, die japanischen Marinestreitkräfte abzufangen, die auf die US-Landungsoperation auf Leyte (Philippinen) reagieren. Um 4:51 Uhr heute Morgen hat Ihr Radaroffizier eine große Anzahl Kontakte auf Kurs 230 ausgemacht. Anscheinend haben die Japaner tatsächlich diesen Weg eingeschlagen. Wir sollten sie uns näher ansehen.

Primäres Missionsziel: Greifen Sie den japanischen Verband an.

MISSION 3 – SCHLACHT IM KORALLENMEER (1942)



Einsatzbesprechung: Wir haben zuverlässige Geheimdienstinformationen, dass die Japaner erneut versuchen werden, in südlicher Richtung nach Australien vorzustoßen, bei Port Arthur zu landen und Neuguinea von der anderen Seite aus zu erobern. Die beiden verfügbaren US-Flottenträger werden in Stellung gehen, um den Japanern zu begegnen, doch aufgrund der geringen Vorbereitungszeit konnten wir nur vier unserer U-Boote in das Gebiet verlegen. Das wird wahrscheinlich das erste Seegefecht, an dem ausschließlich Flugzeugträger beteiligt sind. Schlachtschiffe werden an Bedeutung verlieren, während die Luftüberlegenheit entscheidend sein wird.

Primäres Einsatzziel: Versenken Sie die japanischen Flugzeugträger.

MISSION 4 – SCHLACHT IN DER PHILIPPINENSEE (1944)



Einsatzbesprechung: Als Reaktion auf die US-Invasion der Marianeninseln setzen die Japaner fast ihre gesamte Flotte in Bewegung. Sie suchen eine Entscheidungsschlacht, aber diesmal ist ihnen die US-Flotte mehr als gewachsen. Das einzige Problem besteht darin, die japanische Flotte rechtzeitig zu finden. Aber dies ist Ihrem U-Boot soeben gelungen.

Primäres Missionsziel: Versenken Sie die japanischen Flugzeugträger und Schlachtschiffe.

MISSION 5 – SCHLACHT VOR SAMAR (1944)



Einsatzbeschreibung: Die Entscheidung bei den Gefechten um den Golf von Leyte wird hier fallen. Da die 3. US-Flotte nach Norden vorrückt, um Ozawas Trägerverband anzugreifen, ist der Weg für Kuritas schlagkräftige Schlachtschiffe zu den amerikanischen Landungsgebieten frei. Nur zwei schwache Hindernisse stehen ihnen im Weg: Die Geleitträgergruppen, die die Landungsoperation unterstützen, und Ihr U-Boot. Da Sie vor Ort sind, um den verletzten Ens. G.W. Rudolph zwecks medizinischer Versorgung abzusetzen, befinden Sie sich in einer guten Position für einen Angriff auf die japanische Flotte. Wenn wir genug Widerstand leisten, können wir die Japaner vielleicht zurückschlagen!

Primäres Missionsziel: Schützen Sie den Trägerverband.

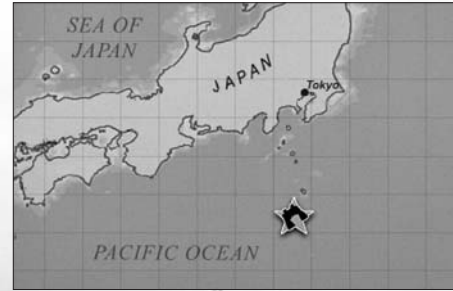
MISSION 6 – BILDAUFKLÄRUNG (1943)



Einsatzbeschreibung: Im Rahmen der Kriegsbemühungen gegen das Kaiserreich Japan sollen Sie im Gebiet der Mindoro-Straße patrouillieren. Greifen Sie feindliche Schiffe an, vorzugsweise Tanker. Der Geheimdienst meldet, dass der Feind möglicherweise die Bucht von Batangas als Ausgangspunkt für seine Flottenoperationen nutzt. Sollte sich die Gelegenheit ergeben, fotografieren Sie die Ankerplätze und melden Sie die Zusammensetzung der feindlichen Flotte.

Primäres Missionsziel: Fotografieren Sie die feindliche Flotte.

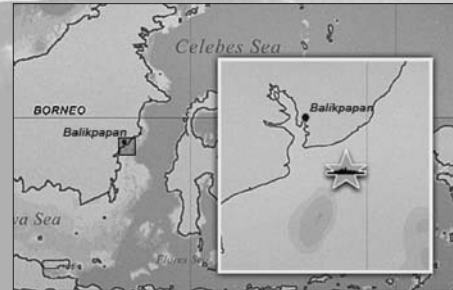
MISSION 7 – TOKIO-SAIAPAN-KONVOI (1944)



Einsatzbeschreibung: Am 12. März verließ ein großer Konvoi mit Teilen der 43. Division Tokio mit Ziel Saipan auf den Marianen. Kurz nach dem Auslaufen aus dem Hafen von Tokio schloss sich eine starke Begleitgruppe unter Führung eines unidentifizierten leichten Kreuzers dem Geleitzug an. Drei Tage später wurde der Geleitzug vor der Westküste der Insel Aoga von der USS Sandlance gestellt.

Primäres Missionsziel: Greifen Sie den Geleitzug mit Ziel Saipan an und verursachen Sie hohe Verluste.

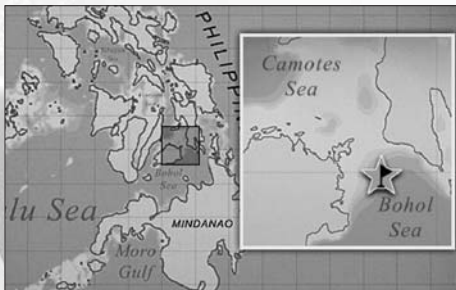
MISSION 8 – SCHLACHT VON BALIKPAPAN (1945)



Einsatzbeschreibung: Am 2. Januar haben zwei Luftaufklärer einen Geleitzug mit 15 Schiffen entdeckt, der Landungstruppen nach Balikpapan transportiert, einem wichtigen Ölfördergebiet im südöstlichen Borneo.

Primäres Missionsziel: Greifen Sie die japanischen Invasionstruppen vor Balikpapan an.

MISSION 9 – GEGEN JEDE CHANCE (1942)



Einsatzbeschreibung: Auf dem Rückmarsch nach Brisbane geriet die USS Skipjack am 22. August in den seichten Gewässern der Camotes-See in einen Hinterhalt japanischer Begleitschiffe. Umzingelt und auf sich allein gestellt, versuchte das Schiff, die tiefen Gewässer der Bohol-See zu erreichen.

Primäres Missionsziel: Erreichen Sie die tiefen Gewässer der Bohol-See.

MISSION 10 – DAS LETZTE ZIEL (1945)



Einsatzbeschreibung: Vor zwei Tagen entdeckten unsere Aufklärungsflugzeuge ein großes, nicht identifiziertes Schlachtschiff bei der Einfahrt in die Bucht von Hiroshima. Weitere Nachforschungen ergaben, dass es sich dabei um das Superschlachtschiff Yamato handelt, das zu Reparaturzwecken im Hafen von Kure ankert. Versuchen Sie, in den Marinestützpunkt Kure einzudringen und die Yamato zu versenken. Die Versenkung ihres Flaggschiffs wäre ein vernichtender Schlag für die japanische Kampfmoral. Wir würden dem Feind dadurch zeigen, dass er sich nirgendwo verstecken kann.

Primärziel: Versenken Sie das Schlachtschiff Yamato.

EINZELFEINDFAHRTEN SPIELMODUS-BESCHREIBUNG

Dieser Spielmodus schlägt eine Brücke zwischen den schnellen Missionen und der etwas länger dauernden dynamischen Kampagne. Der Spieler startet hier immer von seiner Basis aus und muss eine speziell entworfene Feindfahrt mit interessanten Begegnungen und Ereignissen hinter sich bringen. Genau wie bei den schnellen Missionen erhalten Sie individuelle Einsatzziele, die Sie erreichen sollten. Bei diesen zeitaufwändigen Aufträgen müssen Sie im Allgemeinen das Meer nach Schiffen absuchen und bestimmte Zielgebiete erreichen.

Es liegt in der Natur der Sache, dass Sie auf Ihrem Weg dorthin unvorhergesehene Dinge erleben, die selbst den Missionsentwicklern nicht bekannt sind. Jede Feindfahrt wird so zu einem unvergleichlichen Erlebnis.

MISSION 1 – JAGD AUF DEN VERWUNDETEN BÄREN (1942)

Einsatzbeschreibung: Nach der Schlacht im Korallenmeer im Mai wurde einer der wichtigsten Flugzeugträger der Japaner, die Shokaku, zur Reparaturen in ihren Heimathafen beordert. Unsere ULTRA-Entschlüsselungsspezialisten haben einen Funkspruch abgefangen, wonach die Shokaku den Hafen von Rabaul verlassen hat und in die Celebes-See unterwegs ist. Wenn wir den Träger abfangen, bevor er die sicheren Heimatgewässer erreicht, wäre das ein schwerer Schlag für die japanische Marine.

Primäres Missionsziel: Stellen und versenken Sie den Flottenträger Shokaku um jeden Preis.

MISSION 2 – ANGRIFF AUF DIE PHILIPPINEN (1941)

Einsatzbeschreibung: Die Philippinen sind isoliert, die japanische Marine greift von allen Seiten an. Wir müssen die Invasionsverbände aufhalten, um eigene Verteidigungsstellungen errichten zu können. Unsere U-Boote werden entlang einer Linie patrouillieren, feindliche Flottenbewegungen melden und alle landenden Streitkräfte angreifen.

Primäres Missionsziel: Greifen Sie den japanischen Landungsverband an.

MISSION 3 – RETTUNGSSCHWIMMER (1944)

Einsatzbeschreibung: Nach der amerikanischen Invasion von Saipan droht ein japanischer Gegenangriff. Wir erwarten schwere Luftkämpfe und möglicherweise ein Aufeinandertreffen der 5. US-Flotte und der japanischen Marine. Unsere U-Boote werden Aufklärungsfahrten und Rettungseinsätze in der philippinischen See durchführen.

Primäres Missionsziel: Führen Sie Aufklärungsfahrten und Rettungseinsätze um Saipan durch.

MISSION 4 – NACHT UND NEBEL (1943)

Einsatzbeschreibung: Singapur ist einer der wichtigsten Häfen Südostasiens. Unser Geheimdienst will einen seiner Geheimagenten dort absetzen, um den feindlichen Hafenverkehr auszuspionieren.

Primäres Missionsziel: Setzen Sie den Agenten in der Nähe des Hafens von Singapur ab.

MISSION 5 – HELLCAT (1944)

Einsatzbeschreibung: Nach unserem Sturm auf die Marianen und der Ausdehnung unserer Lufthoheit sind die Japaner nur noch in ihren Heimatgewässern sicher. Ausgerüstet mit neuester Sonartechnologie werden unsere U-Boote versuchen, die stark verminten Seestraßen um die japanischen Heimatgewässer zu passieren und in das japanische Meer einzudringen.

Primäres Missionsziel: Dringen Sie in das japanische Meer ein und versenken Sie Handelsschiffe.

MUSEUM

Über die Option „Museum“ im Hauptmenü können Sie sich Schiffe, U-Boote und Flugzeuge aller Nationen ansehen, die in diesem Spiel vorkommen. Schauen Sie ab und zu dort vorbei, um sich zu informieren und zu lernen, wie man Schiffe identifiziert.



Bewegen Sie die Maus über den oberen Bildschirmbereich, um ein kleines Dropdown-Menü aufzurufen, aus dem Sie die im Spiel verfügbaren Schiffe nacheinander anzeigen. Es gibt dort drei Kombinationsfelder, mit denen Sie das Land, den Einheitentyp oder ein bestimmtes Schiff auswählen können. Rechts unten befindet sich eine Schaltfläche, über die Sie das Erkennungshandbuch öffnen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche rechts oben, um die Seite zu schließen und zum Hauptmenü zurückzukehren.

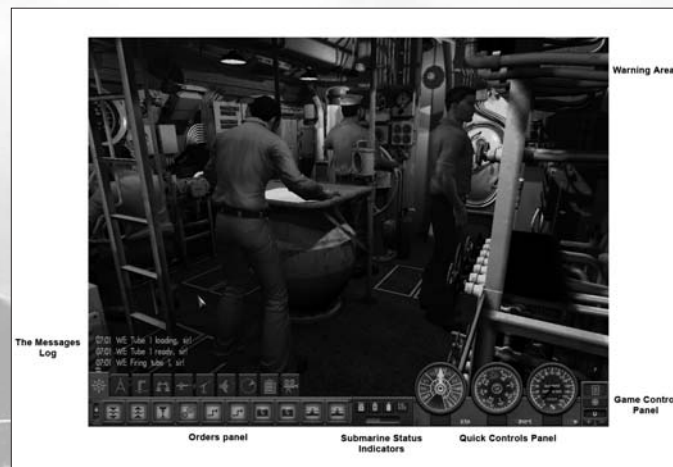
ONLINE-MODI

Silent Hunter: Wolves of the Pacific kann auch von mehreren Spielern über eine lokale Netzwerkverbindung oder das Internet gespielt werden. Dabei kommen die so genannten Matchmaking-Server von Ubisoft zum Einsatz.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Mehrspieler“.

DAS SPIEL

BENUTZEROBERFLÄCHE



Über die Benutzeroberfläche erreichen Sie alle wichtigen Funktionen Ihres U-Boots per Mausklick. Deswegen befinden sich auch fast alle Spielmenüs auf dem Bildschirm. Die wichtigsten Elemente der Benutzeroberfläche sind:

- Schnellsteuerungskonsole
- Spielsteuerungskonsole
- Statusanzeigen des U-Boots
- Befehlskonsole
- Protokoll mit Funksprüchen
- Warnbereich

Die Elemente werden nachfolgend einzeln erläutert.

SCHNELLSTEUERUNGSKONSOLE

Hier finden Sie die am häufigsten genutzten Befehle und Instrumente, mit denen Sie Geschwindigkeit, Richtung und Tiefe Ihres U-Boots steuern. In den einzelnen Abschnitten können Sie zwischen zwei Instrumenten, die demselben Zweck dienen, durch einen Mausklick auf die Schaltfläche in der linken unteren Ecke des jeweiligen Bereichs umschalten.

GESCHWINDIGKEIT

Die Geschwindigkeit Ihres U-Boots steuern Sie über den Maschinentelegraph, dessen Funktion teilweise im Maschinenraum verwaltet wird, und über die Knotenanzeige, mit der Sie ein bestimmtes Tempo vorgeben, das von den Maschinen einzuhalten ist. Denken Sie jedoch immer daran, dass gewisse Umstände, wie z. B. das Fahren mit den Elektromaschinen, erlittene Schäden oder eine qualitativ oder quantitativ minderwertige Crew die Ausführung Ihres Befehls durch den Maschinenraum verhindern können.

RICHTUNG

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Richtung Ihres U-Boots zu ändern: Sie können entweder auf die Ruderanzeige klicken, um das Ruder auf die gewünschte Position einzustellen, oder Sie klicken auf den Kompass und geben damit eine neue Richtung relativ zur ihrer momentanen Position vor.

Der Leitende Ingenieur (LI) übernimmt dann den Rest. Die erste Methode empfiehlt sich, wenn Sie das Boot mit einer bestimmten Geschwindigkeit in Abhängigkeit der Ruderlage ohne Vorgabe der Dauer wenden wollen. Die zweite Methode sollten Sie einsetzen, wenn Sie genau wissen, wie groß der Wendekreis und die Wendegeschwindigkeit sind. Letztere bleibt konstant und wird unter den aktuellen Bedingungen maximiert.

Im selben Abschnitt sehen Sie oben noch den magnetischen Kompass der Konsole, der Ihnen die momentane Richtung angibt.

Hinweis: Um Ihr U-Boot zu wenden benötigen Sie ein Minimum an Fahrt. Je höher die Geschwindigkeit, desto schneller wendet das U-Boot.

TIEFENSTEUERUNG

Klicken Sie auf den Tiefenmesser, um die Tiefe Ihres U-Boots zu ändern. Dieses Instrument steht Ihnen in zwei Varianten zur Verfügung. Mit der ersten nehmen Sie Feineinstellungen bis zu 165 Fuß (ca. 50 Meter) vor, wenn Sie z. B. auf Periskop- oder Schnorcheltiefe gehen oder auftauchen müssen. Diese wichtigen Tiefeneinstellungen sind auf der Anzeige deutlich vermerkt.

Wenn Sie tiefer als 165 Fuß tauchen wollen, verwenden Sie die etwas grober skalierte Variante dieses Instruments.

Beide geben Ihnen übrigens die Tiefe unter dem Kiel Ihres U-Boots an. Die angezeigte Mindesttiefe liegt daher bei ca. 25 Metern.

Hinweis: Sie können Ihre Tiefe zwar auch ändern, wenn Sie keine Fahrt machen, indem Sie mit Ihren Ballasttanks und Pressluft arbeiten, doch es empfiehlt sich, dabei eine gewisse Geschwindigkeit zu haben, weil Sie dann die Tiefenruder hinzunehmen können.

Wenn Sie Tiefenänderungen befehlen, sollten Sie dabei stets daran denken, dass die maximale Einsatztiefe auf den Messinstrumenten grün markiert ist. Ein Absacken des Bootes über diese Marke hinaus ist ein riskantes Unterfangen, kann aber nützlich sein, wenn Sie unentdeckt bleiben oder Wasserbomben ausweichen wollen. Sobald jedoch der rote Bereich auf der Anzeige erreicht wurde, kann es passieren, dass der Druckkörper des Bootes platzt, was katastrophale Folgen für Sie und Ihre Mannschaft hat.

SPIELSTEUERUNGSKONSOLE

ZEITRAFFER UND UHR

Ihnen steht eine Zeitrafferfunktion zur Verfügung, die sich um den Faktor 1 bis 1024 skalieren lässt. Beim Überbrücken von großen Entfernung ist sie ein absolutes Muss, da die Zeit mit ihr schneller vergeht. Beachten Sie jedoch Folgendes:

- Außer auf der Navigationskarte kann der Zeitraffer den Faktor 32 nicht übersteigen.
- In bestimmten Situationen wird der Faktor automatisch reduziert. Das ist z. B. der Fall, wenn Sie sich in der unmittelbaren Nähe von anderen Schiffen oder einer Küste befinden.

SCHALTFLÄCHE „KAPITÄNSKONSOLE“

Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnen Sie ein Fenster mit drei Registerkarten: „Missionsziele“, „Funksprüche“ und „Logbuch“. Diese erklären sich eigentlich von selbst. Wenn Sie ein neues Einsatzziel oder einen Funkspruch empfangen, fängt die Schaltfläche an zu blinken.

SCHALTFLÄCHE „SPIELMENÜ“

Damit öffnen Sie das Fenster mit dem Spielmenü.

STATUSANZEIGEN DES U-BOOTS

Es gibt vier wichtige Anzeigen: Treibstoffanzeige, Batterieanzeige, Pressluftanzeige und CO2-Anzeige.

BEFEHLSKONSOLE

Die Befehlskonsole umfasst die folgenden Schaltflächen:

Zentrale (F2)



1. Zur Zentrale



3. Schnell auftauchen



5. Fluchtmanöver



7. Batterien aufladen



2. Alarmtauchen



4. Tiefe unter Kiel



6. Täuschkörper ausstoßen



8. Schleichfahrt



Navigationkarte (F3)



1. Zur Navigationskarte



2. Zur Angriffskarte



3. Kurs bestimmen



4. Wieder auf Kurs gehen



5. Patrouillenkurs



Brücke (F5)



1. Zur Brücke



2. Zur UZO



3. Mannschaft auf Brücke



4. Zielinformationen



5. Erkennungshandbuch



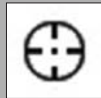
6. Stoppuhr



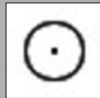
Sehrohr (F4)



1. Zum Angriffssehrohr



2. Zum Luftzielsehrohr



3. Sehrohr ausfahren



4. Sehrohr einfahren



5. Zielinformationen



6. Erkennungshandbuch



7. Stoppuhr



Deckgeschütz (F6)



1. Zum Deckgeschütz



2. Deckgeschütz besetzen



3. Feuer einstellen



4. Kurze Distanz



5. Große Distanz



6. Auf Brücke zielen



7. Auf Bewaffnung zielen



8. Auf Wasserlinie zielen



Flakgeschütz (F7)



1. Zur schweren Flak



2. Zur leichten Flak (vorn)



3. Zur leichten Flak (achtern)



4. Flak besetzen



5. Feuer einstellen



6. Kurze Distanz



7. Große Distanz



8. Auf anfliegende Ziele feuern



9. Auf alle Ziele feuern



Sonar (F8)



1. Zum Sonar



2. Ziel folgen



3. Zielentfernung



4. Kontakte melden



5. Daten an UZO übermitteln



Radar (F9)



1. Zum Radar



2. Suchmodus



3. Einmaliges Horchen



4. Mehrmaliges Horchen



U-Boot-Verwaltung (F10)



1. Zur Besatzungsverwaltung



2. Zur Schadenverwaltung



3. Zur Torpedoverwaltung



4. Alle Mann auf Gefechtsstation



Kamera (F11)



1. Externe Kamera



2. Freie Kamera



3. Ereigniskamera



4. Vorherige Einheit



5. Nächste Einheit



NACHRICHTEN-LOGBUCH

Meldungen, die Sie von Ihren Offizieren oder Besatzungsmitgliedern erhalten, werden in diesem Logbuch festgehalten. Jeder Eintrag besteht aus den folgenden Elementen:

- Datum und Uhrzeit des Berichts.
- Funktion der verantwortlichen Person.
- Berichtstext.

Sobald Sie einen Offizier auf der Offizierskonsole auswählen, werden alle von ihm stammenden Berichte im Logbuch hervorgehoben.

WARNBEREICH

Im Warnbereich werden alle für Sie wichtigen Meldungen festgehalten, bei denen Sie eingreifen müssen, um das vorliegende Problem zu lösen. Beispiel: Es wird Ihnen aus einem bestimmten Abschnitt des Bootes ein Feuer oder Wassereintrich gemeldet.

U-BOOT-STATIONEN

ZENTRALE

BEFEHLE

- Standardantrieb
- Auflademodus
- Auf Schleichfahrt gehen
- Schleichfahrt aufheben
- Alarmtauchen
- Ausblasen
- Täuschkörper ausstoßen

NAVIGATIONSKARTE

Diese Karte wird für die Navigation, das Abfangen von Geleitzügen etc. benutzt.



KARTENINFORMATIONEN

Auf der Navigationskarte sind die folgenden Elemente zu sehen:

Häfen

- U-Boot-Basen
 - In diesen Häfen können Sie Torpedos und Treibstoff übernehmen, neue Mannschaftsmitglieder rekrutieren und Ihr U-Boot reparieren lassen.
- Alliierte Häfen
 - In diesen Häfen können Sie Torpedos und Treibstoff übernehmen und Ihr U-Boot reparieren lassen.
- Neutrale Häfen
 - In diesen Häfen können Sie Treibstoff bunkern.
- Feindliche Häfen

Kontakte (mehrere Flugzeuge, Schiffe oder Geleitzüge) Für jedes Element sind die folgenden Informationen verfügbar:

- Typ
 - Kriegsschiff – Diamant.
 - U-Boot – Kreis.
 - Frachtschiff – Quadrat.
 - Flugzeug – Dreieck.
- Größe
 - Einzelobjekt – kleines Symbol.
 - Geleitzug – großes Symbol.
- Loyalität
 - Feindlich – rot.
 - Verbündeter – blau.
 - Neutral – grün.
 - Unbekannt – grau.
 - Spieler – schwarz.
- Der Kurs wird durch eine dünne Linie dargestellt, die entgegengesetzt zur eigentlichen Bewegungsrichtung verläuft.

Zu jedem Kontakt gehört ein Notizfeld mit den folgenden Informationen:

- Letzte Ortung in Stunden und Minuten (wird nur angezeigt, wenn Sie den Kontakt verloren haben).
- Geschätzte Geschwindigkeit.
- Geschätzter Kurs.

Orientierungspunkte

- Meer
- Insel
- Golf
- Straße
- Kanal
- Geografische Auffälligkeiten (Kap)

Navigationspunkte

- Leuchtturm
- Maximaltiefe
- Tiefenlinien

KARTENWERKZEUGE/-BEFEHLE

KARTENNOTIZEN

- Mit diesem Werkzeug können Sie Kartenmarkierungen setzen. Diese erhalten allgemeine Bezeichnungen (Markierung 1, Markierung 2 etc.)
- Sie können diese Bezeichnungen bearbeiten (max. 18 Zeichen) und ihnen eine Notiz hinzufügen (54 Zeichen insgesamt, zentriert, max. 18 Zeichen breit).
- Die Markierungen lassen sich auch wieder löschen.

LINEAL

- Mit diesem Werkzeug messen Sie Entfernungen und zeichnen Linien auf der Karte.
- Am Ende der Linien sehen Sie die Gesamtentfernung. Alle Entfernungen werden in Kilometern dargestellt. Eine Dezimalstelle sind hundert Meter. Messungen werden auf hundert Meter aufgerundet.
- Dieser Fehlerbereich soll verhindern, dass Sie Entfernungen mit Hilfe der Karte bestimmen und dann als Feuerlösung verwenden. Außerdem vermittelt er überzeugend den Faktor „Mensch“ beim Berechnen von Entfernungen. Man kann sich schließlich auch verschätzen.

KOMPASS

- Mit diesem Werkzeug zeichnen Sie Entfernungen in Kreisform um eine markierte Einheit oder Position herum. Dabei haben Sie zwei Möglichkeiten:
 - Verknüpfte Reichweiten sind mit einer Einheit verbunden, die sich in der Kreismitte befindet.
 - Sie wandern zusammen mit „ihrer“ Einheit über die Karte.
 - Frei definierte Reichweiten können an einer beliebigen Stelle auf der Karte gezeichnet werden.
- Für beide Reichweitentypen wird die Radiuslänge angezeigt.

WEGPUNKTE

- Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, mit Hilfe eines Wegpunktsystems einen Kurs für Ihr U-Boot zu setzen.

• Dieses System umfasst:

- Neuer Kurs – platziert neue Wegpunkte auf der Karte. Nach Aktivieren des Werkzeugs klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Karte, um den ersten Punkt zu setzen, dann auf eine andere Position für den nächsten Punkt usw. Rechtsklicken Sie zur Bestätigung des gesamten Kurses.
- Neue Wegpunkte hinzufügen – Bei ausgewähltem Wegpunktwerkzeug und bereits eingezeichnetem Kurs können Sie neue Wegpunkte hinzufügen, an denen Sie Ihre Reise fortsetzen.
- Neue Wegpunkte einfügen – Bei ausgewähltem Wegpunktwerkzeug klicken Sie mit links auf einen vorhandenen Wegpunkt, um Ihre Reise von dort aus fortzusetzen. Die Wegpunkte, die sich hinter dem von Ihnen angeklickten Punkt befinden, werden gelöscht.
- Momentanen Kurs ändern – Sie können Wegpunkte markieren und an eine neue Position ziehen.
- Wegpunkte löschen – Markierte Wegpunkte können gelöscht werden. Der neue Kurs wird zwischen den verbleibenden Wegpunkten neu gezeichnet.
- Jeder Wegpunkt ist mit einem Textfeld versehen. Darin sehen Sie:
 - Die Distanz zwischen dem Punkt und dem U-Boot in Kilometern.
 - Die erwartete Zeit bis zum Erreichen des Punkts unter Berücksichtigung aller Wegpunkte und der aktuellen Geschwindigkeit des U-Boots.

RADIERGUMMI

- Mit diesem Werkzeug löschen Sie Markierungen, Linien, Reichweitenkreise und Wegpunkte auf der Karte.
- Sobald Sie den Radiergummi ausgewählt haben, wird jedes Objekt entfernt, das Sie damit berühren. Klicken Sie auf hinzugefügte Markierungen, Linien, Reichweiten und Wegpunkte, um diese zu löschen.

HERANZOOMEN HERAUSZOOMEN

SEHROHR ANGRIFFSSEHROHR



SEHROHRELEMENTE

- Sehrohrsicht
- Vertikale Sehrohrposition
- Horizontale Sehrohrposition
- Erkennungshandbuch
- Stoppuhr
 - Torpedouhr
- Zielinformationen
 - Schiffstyp
 - Schiffsklasse
 - Reichweite
 - Lagewinkel
 - Geschwindigkeit
- Feuerleitsystem für Torpedo
 - Status Rohre
 - Feuertaste

ZIELINFORMATIONEN

AUSWAHL

Wenn die Mitte des Sehrohrs ein Ziel passiert, werden die folgenden Informationen automatisch auf der Informationskonsole angezeigt:

	EINFACH	EXPERTE
Schiffstyp	JA	JA
Zielentfernung	JA	NEIN
Lagewinkel	JA	NEIN
Zielgeschwindigkeit	JA	NEIN
Daten an Torpedovorhalterechnern übermitteln	JA	NEIN

SCHIFFSTYP

- Expertenmodus: Sobald der Schiffstyp identifiziert ist, wird der Typ durch die Schiffsklasse ersetzt.
- Einfacher Modus: Das Schiff wird automatisch identifiziert und die Schiffsklasse angezeigt.

DATEN AN TORPEDOVORHALTERECHNER ÜBERMITTELN

- Expertenmodus: Wenn Sie mit der linken Maustaste auf dieses Symbol klicken, hat das folgende Auswirkungen:
 - Anzeige der an den Torpedovorhalterechnern übermittelten Daten zu Reichweite, Lagenwinkel und Geschwindigkeit.
 - Schaltet den Verfolgungsmodus des Torpedovorhalterechners ein.

- Einfacher Modus: Wenn der Zeiger ein Ziel passiert, werden die Informationen automatisch an den Torpedovorhalterechnern übermittelt.

DATEN ZURÜCKSETZEN

- Expertenmodus: Linke Maustaste:
 - Setzt die Informationen auf der Informationskonsole und im Torpedovorhalterechnern zurück.
 - Schaltet den Verfolgungsmodus des Torpedovorhalterechners ein.
- Einfacher Modus: Wenn der Zeiger sich nicht auf einem Ziel befindet, wird der Torpedo auf den momentan gewählten Kurs abgefeuert.

ZIEL ERFASSEN

Mit einem Linksklick auf diese Schaltfläche in der Sehrohrransicht verfolgen Sie das gewählte Ziel. Sie können dabei das Sehrohr nach links oder rechts bewegen, um die Ansicht auf einem bestimmten Abschnitt des Schiffs zu zentrieren.

LÖSUNG (NUR IM EINFACHEN MODUS)

Wenn die Mitte des Sehrohrs ein Schiff passiert, wird ein kleines Dreieck unter dem Schiff angezeigt. Dessen Farbe spiegelt die Effizienz der Lösung wider:

- grün: ausgezeichnet
- gelb: gut
- rot: schlecht

BRÜCKE

FERNGLAS

Wenn Sie das Fernglas benutzen, können Sie zwischen zwei Befehlen wählen:

- Ziel erfassen
- Ziel angreifen

BEFEHL „ZIEL ANGREIFEN“

Damit befehlen Sie der KI den Angriff auf das Ziel. Je nach dessen Typ kommen dabei die folgenden Waffen zum Einsatz:

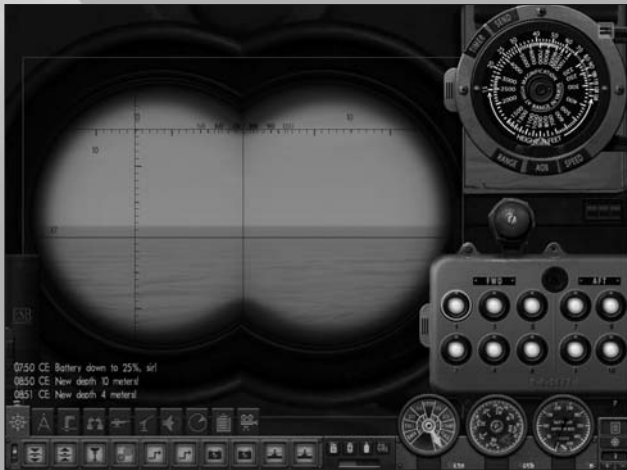
- **Deckgeschütz:** Überwasserziele
- **Flakgeschütze:** Luftziele

UZO

Die UZO (U-Boot-Zieloptik) ähnelt einem großen Fernglas, das an einem speziellen Mast auf dem Deck der amerikanischen U-Boote befestigt war. Historisch gesehen benutzte man es 1943, um bei Überwasser-Torpedoangriffen die Richtung und Entfernung zu einem Ziel zu berechnen. In diesem Spiel ist die UZO schon bei Ausbruch des Kriegs verfügbar. Damit wird simuliert, dass die Mannschaft Befehle mündlich übermitteln kann, statt sie automatisch über den Drehmast der UZO weiterzuleiten.

Sie können mit zwei Methoden auf die UZO zugreifen: Im 3D-Modus wechseln Sie auf die Brücke (Tastaturkürzel: F5) und klicken mit der linken Maustaste auf das in der Mitte befindliche große Fernglas. Alternativ drücken Sie die Taste „U“, um die UZO direkt aufzurufen.

HINWEIS: Diese Station kann genau wie die Brücke nur dann benutzt werden, wenn das U-Boot aufgetaucht ist. Funktionsmäßig ist sie fast mit den beiden Sehrohren identisch. An den Mechaniken für die Reichweitenmessung fehlt lediglich die Bildteilungsfunktion. Weitere Informationen finden Sie in der Sehrohrbeschreibung und im Abschnitt über das Durchführen von Torpedoangriffen.



TORPEDOVORHALTERECHNER



TORPEDOANGRIFFE DURCHFÜHREN

Wie wichtig das Üben von Torpedoangriffen für angehende U-Boot-Offiziere ist, kann nicht oft genug betont werden. Es folgt ein Zitat aus der offiziellen U-Boot-Doktrin der US Navy, wie sie von ComSubPac im Februar 1944 dargestellt wurde:

Die primären Missionsziele von U-Booten sind feindliche Schiffe. Die primäre Waffe des U-Booten ist der Torpedo. Das Deckgeschütz und Minen sind Sekundärwaffen.

Ein erfolgreicher Torpedoangriff erfolgt in mehreren Schritten. Ihre Aufgabe als Kommandant ist es, die ordnungsgemäße Durchführung dieser Schritte zu gewährleisten.

Im Einzelnen handelt es sich um:

1. Annäherung und Positionierung
2. Datenerfassung
3. Datenübermittlung an den Torpedovorhalterechner
4. Auswahl der Rohre
5. Angriff

1. ANNÄHERUNG UND POSITIONIERUNG

Ihre Torpedos sind weder zuverlässig noch einfach zu handhaben. Vor dem Angriff müssen Sie Ihr Boot so nah wie möglich an das Ziel heranhelfen. Optimale Ergebnisse erzielen Sie bei einer Entfernung von ca. 1.000 Yards (ca. 915 Meter).

Bei einer sehr geringen Distanz kommt für den Gegner nämlich nach dem Abschuss jede Hilfe zu spät, auch wenn Ihre Torpedos noch gesichtet werden, und das Ziel ein Ausweichmanöver einleitet.

Doch nicht nur die Entfernung ist von Interesse, die relative Position des U-Boots zum Ziel ist genau so wichtig. Im Allgemeinen sollten Sie versuchen, Ihr Ziel in einem Winkel von 45° zu dessen Kurs von backbord oder steuerbord aus anzugreifen. Von diesem Punkt aus haben Sie jede Menge Zeit, um für den Angriff erforderliche Daten zu sammeln, und sind danach immer noch gut für einen Bug- oder Querschuss platziert.



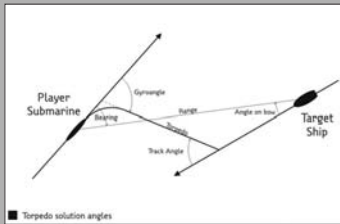
2. DATENERFASSUNG

Es ist nicht gerade einfach, die Torpedos ins Ziel zu lenken. Jeder Angriff stellt ein komplexes trigonometrisches Problem dar, das gelöst werden muss.

Glücklicherweise waren die meisten U-Boote im Zweiten Weltkrieg mit einem so genannten Torpedovorhalterechners ausgestattet, einem elektromechanischen Gerät, das Bewegungsgleichungen lösen kann und Ihnen die für den eigentlichen Angriff erforderlichen Daten liefert.

Der Funktionsumfang der Vorhalterechners auf amerikanischen U-Booten ging weit über den anderer Länder hinaus, aber dazu kommen wir später.

DAS FEUERLEITPROBLEM BEI TORPEDOS



Geht man davon aus, dass ein Zielschiff mit einer konstanten Geschwindigkeit S einen konstanten, geraden Kurs C verfolgt, ist der Kurs CT zu berechnen, dem ein Torpedo mit der Geschwindigkeit ST folgen muss, um einen Punkt X zur selben Zeit zu erreichen wie sein Ziel.

Die Mechanik eines Torpedos ist so aufgebaut, dass er nach Verlassen des Rohrs eine gerade Strecke hinter sich bringt (die so genannte „Torpedoreichweite“), bevor er anschließend eine Wende in einem vorher definierten Winkel (dem so genannten „Kreiselwinkel“) durchführt, um den Kurs CT einzuschlagen.

Der Kreiselwinkel wird in einem bestimmten Bereich des Torpedovorhalterechners kalkuliert. Dafür sind jedoch folgende Zielinformationen erforderlich:

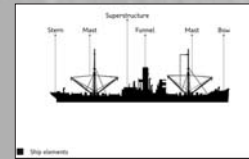
- Kurs zum Ziel
- Entfernung zum Ziel
- Lagewinkel
- Zielgeschwindigkeit

Um diese Daten zu erhalten, müssen Sie entweder das Sehrohr (bei Unterwasserangriffen) oder die U-Boot-Zieloptik (UZO, bei Überwasserangriffen) einsetzen. Beide Instrumente sind mit den erforderlichen Werkzeugen für diese Aufgabe ausgestattet. Entfernungsinformationen bekommen Sie mit Hilfe Ihres Sonars und Oberflächenradars.

Bei niedrigeren Schwierigkeitsgraden werden diese Daten automatisch berechnet, sobald Ihr Zielfadenkreuz ein lohnendes Ziel erfasst. Wenn Sie jedoch die historisch korrekte Einstellung wählen, müssen Sie diese Schritte selbst durchführen.

Messbereich

Die Bestimmung der Entfernung zu einem Ziel mit bekannter Höhe ist relativ einfach. Der erste Schritt bei einem Angriff dient also immer der Identifizierung des Ziels. Rufen Sie das Erkennungshandbuch auf (Tastaturkürzel: M) und suchen Sie darin nach einem Gegenstück zu dem von Ihnen gesichteten Ziel. Diese Aufgabe ist gar nicht so einfach, doch wenn Sie sich auf die wichtigsten Elemente (Form von Bug und Heck, Anzahl und Anordnung der Masten, Anzahl der Türme etc.) konzentrieren, müssten Sie ungefähr richtig liegen.



Sobald Sie von Ihrer Identifizierungsleistung überzeugt sind, kreuzen Sie das leere Feld auf der entsprechenden Seite des Buchs an. Damit erfassen Sie das betreffende Schiff und leiten automatisch dessen Masthöhe (die höchste Erhebung auf dem Schiff) an das Stadimeter weiter.

Hinweis: Die Identifizierung wird erleichtert, wenn Sie das Ziel aus einem Winkel von 90° betrachten, da dann wie auch im Handbuch das ganze Profil zu erkennen ist.




Klicken Sie im Werkzeug für die Antriebsdaten auf das Symbol. Es wird auf den entsprechenden Modus umgeschaltet.

Sie verfügen also über die Höhe des Ziels aus dem Erkennungshandbuch. Sie müssen nun nur noch dessen augenscheinliche Höhe als einen Peilwinkel Alpha mit Hilfe des Sehrohrs oder der UZO ablesen. Zu diesem Zweck wurden die beiden optischen Geräte mit Markierungen versehen. Das Sehrohr ist mit einem Schnittbild-Stadimeter zur automatischen Messung ausgerüstet. Die UZO jedoch simuliert den Messvorgang nur und greift dabei auf einen Bewegungslinienindex zurück.

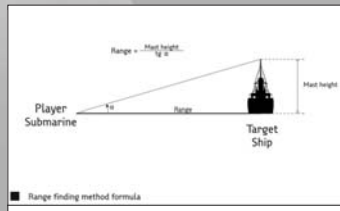
Die Bedeutung der Markierungen auf dem Zielfadenkreuz wird in der nachfolgenden Tabelle erläutert:

Verwendete Optik (Zoom-Stufe)	Kleine Markierungen	Große Markierungen
Sehrohr (niedrige Vergrößerung)	1°	4°
Sehrohr (hohe Vergrößerung)	0.25° (0°15')	1°
UZU (7-fach)	0.2° (0°12')	1°

Wenn Sie das Stadimeter einsetzen möchten, müssen Sie zunächst das Ziel erfassen.

 Klicken Sie danach auf das Symbol, das sich links unten im Werkzeug für die Angriffsdaten befindet. Ihr Mauszeiger wird nun gesperrt. Durch vertikale Mausbewegungen erzeugen Sie ein zweites Zielbild. Heben Sie es so weit an, bis die Spitze des Originalbilds berührt. Mit anderen Worten: Die Wasserlinie des Ziels aus dem zweiten Bild muss die Mastspitze des ersten Ziels berühren.

Im Laufe dieses Vorgangs wird die Entfernung zum Ziel automatisch anhand der Winkelverschiebung zwischen den beiden Bildern durch das Stadimeter berechnet. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die linke Maustaste, um das Ergebnis zu speichern. Über die Schaltfläche „Daten an Torpedovorhalterechnern schicken“ können Sie anschließend die Zielinformationen korrigieren oder übernehmen. Wenn Sie die Entfernung selbst errechnen möchten, sollten Sie die folgende Formel dafür nutzen:



Falls keine Zieldaten eingeholt werden können oder eine genaue Identifizierung unmöglich ist, sollten Sie die Höhe der Mastspitze oder eines anderen auffälligen Merkmals an den Schiffsaufbauten schätzen:

- Zählen Sie die Decks, die sich über dem Hauptdeck befinden.
- Addieren Sie die Anzahl der Decks, die das sichtbare Freibord bedecken würden.
- Multiplizieren Sie das Ergebnis mit 8 (durchschnittliche Höhe eines Decks in Fuß).

Auf diese Weise erhalten Sie die Höhe des höchsten Punkts der Brückenaufbauten. Diese können Sie als Maßstab heranziehen, um die Höhe der Mastspitze zu berechnen: Nehmen Sie Ihr Ergebnis einfach mit 2,1 mal. Wenn Ihnen der Masttop kürzer erscheinen sollte, verwenden Sie 1,7 oder 1,8 als Kalkulationsfaktor.

Üben Sie mit Zielen bekannter Größen, um ausreichende Näherungswerte für Feuerlösungen zu erhalten.

LAGEWINKEL

Hinter dem Lagewinkel verbirgt sich nichts anderes als der Kurs, aus dem das Ziel Ihr U-Boot sieht. Relativ zu Ihrem Boot ist er leichter zu schätzen. Er wird auch zur Estimation des Schiffskurses im Verhältnis zu Ihrem eigenen Kurs herangezogen.



Zur Eingabe des Lagewinkels für Ihr Ziel klicken Sie zunächst auf das Symbol im Angriffsdatenwerkzeug, um den entsprechenden Bereich auszuwählen. Das Eingeben des gewünschten Werts ist ganz einfach: Ziehen Sie den äußeren Ring des Instruments, der für das Ziel steht, auf dessen korrekte relative Position zu Ihrem Boot. Ihre Position wird dabei durch die fixe Markierung auf 6 Uhr dargestellt. Die Frage lautet natürlich, wie der gewünschte Wert aussieht.



Es gibt mehrere Methoden, um den Lagewinkel eines Ziels zu schätzen. Am schnellsten geht es mit den eigenen Augen. Das ist selbstverständlich nicht allzu genau, aber mit Hilfe der Lagewinkel im Erkennungshandbuch ist es durchaus möglich, in relativ kurzer Zeit zu einem brauchbaren Ergebnis zu kommen.

Genauer, aber auch zeitaufwändiger und komplizierter ist es, wenn man seinen eigenen Kurs so weit ändert, bis man parallel zum Ziel fährt, und beide Schiffe dieselbe Richtung haben. In diesem Fall haben Sie Ihren Kurs dem Ziel angepasst und fahren neben ihm her. Mit der folgenden Formel lässt sich der Lagewinkel nun ganz einfach bestimmen:

$$\text{Lagewinkel} = 180^\circ - \text{Kurs}$$

SPEEDGESCHWINDIGKEIT

Einer der wichtigsten Faktoren bei der Berechnung einer Feuerlösung ist die Geschwindigkeit des Ziels. Im Spiel gibt es für deren Berechnung zwei Methoden. Am schnellsten geht es, wenn Sie das Tempo grob über den Daumen schätzen, indem Sie sich das Ziel, dessen Bugwelle und die Informationen aus dem Erkennungshandbuch genau ansehen. Schätzwerte von Ihrem Sonaroffizier sind dabei ebenfalls sehr nützlich.

Bei der anderen Methode, die genauer, aber auch zeitaufwändiger ist, gehen Sie wie folgt vor: Sie peilen das Ziel (Entfernung und Kurs) über einen bestimmten Zeitraum mehrfach an. Mit Hilfe dieser Daten können Sie dann unter Berücksichtigung Ihres eigenen Kurses und Tempos die Geschwindigkeit des Ziels bestimmen. Das Spiel verfügt außerdem über eine automatisierte Methode.



Klicken Sie im Datenwerkzeug mit der linken Maustaste auf das Uhrsymbol, um den Vorgang zu starten. Sie peilen das Ziel dann zum ersten Mal an und starten die Stoppuhr. Das Ziel sollte zu diesem Zeitpunkt erfasst sein. Nach einer gewissen Zeit – je länger, desto besser – klicken Sie erneut mit links. Dadurch schließen Sie den Messvorgang ab und lassen sich das Ergebnis anzeigen. Sie sollten sich natürlich auch hier die Frage stellen, ob der so bezogene Schätzwert realistisch ist.

Hinweis: Bei dieser Methode zur Bestimmung der Zielgeschwindigkeit spielt die Genauigkeit der Entfernungsmessung eine wichtige Rolle. Wenn Ihre Geschwindigkeitsergebnisse aus dem Rahmen fallen, sollten Sie die Entfernung erneut bestimmen.



Eine weitere Methode zur Erfassung der Geschwindigkeit eines Ziels besteht darin, sein eigenes Tempo und den Kurs daran anzupassen. Diese Technik ähnelt der, die oben im Abschnitt über den Lagewinkel beschrieben wurde: Sie passen dabei Ihren Kurs und Geschwindigkeit so lange an, bis die Peilung und Entfernung zum Ziel konstant sind. Sie fahren dann mit demselben Tempo parallel zu Ihrem Ziel. Die Geschwindigkeit können Sie direkt an den Torpedovorhalterechnern übermitteln.

3. DATENÜBERMITTLUNG AN DEN TORPEDOVORHALTERECHNER

Wenn der Datensatz für das gewünschte Ziel komplett ist, müssen Sie ihn noch in den Torpedovorhalterechnern eingeben. Bei niedrigeren Schwierigkeitsgraden wird dieser Vorgang nach der Datenerfassung automatisch durchgeführt, sobald das Fadenkreuz ein Ziel passiert.

Wenn Sie jedoch die historisch korrekte Einstellung wählen, müssen Sie diese Daten manuell übermitteln, indem Sie sie im Werkzeug für die Angriffsdaten markieren.

Hinweis: Mit der Schaltfläche „X“ auf dem Notizblock setzen Sie den Torpedovorhalterechnern und die Daten zurück. Unter anderem wird dadurch die Anzeige für die Zielgeschwindigkeit auf dem Vorhalterechnern auf 0 geändert. Bis zur Eingabe neuer Daten feuern Sie also Ihre Torpedos dann in die Richtung ab, in die Sie mit dem momentan ausgewähltem optischen Gerät sehen.

In den meisten Fällen verschlechtern sich die erfassten Zieldaten ziemlich schnell, da der Lagewinkel und die Entfernung auch bei unbeweglichen Zielen ständigen Änderungen unterworfen sind. Aber keine Angst: Hier kommt der in den Torpedovorhalterechnern eingebaute Positionshalter ins Spiel.

VERWENDEN DES POSITIONSHALTERS



Die amerikanischen Torpedovorhalterechnern aus der damaligen Zeit haben im Vergleich zu ihren Gegenstücken aus anderen Ländern einen Riesenvorteil: den so genannten Positionshalter (Position Keeper). Dieses einzigartige Instrument errechnet die Zieldaten anhand der ursprünglich vom Bediener eingegebenen Zahlen. Es berechnet die Bewegung des Ziel relativ zu Ihrem U-Boot und berücksichtigt dabei auch Ihre Eigenbewegungen. Die Ergebnisse des Positionshalters sind nicht nur für die Bewertung der taktischen Situation geeignet, sie werden auch automatisch vom so genannten Winkellöser (Angle Solver) übernommen. Ein unbewegliches Ziel gucken Sie sich theoretisch einmal kurz an, dann fahren Sie das Sehrohr ein und warten darauf, dass der Winkellöser Ihnen mitteilt, wann Sie angreifen können.

Der Haken bei der Sache ist der: Das Ergebnis des Winkellösers hängt immer von der Qualität der eingegebenen Daten ab. Sie sollten diese also in regelmäßigen Abständen kontrollieren.

Wiederholen Sie die Messungen für Entfernung und Kurs und vergleichen Sie sie mit den Ergebnissen des Positionshalters. Wenn diese nicht übereinstimmen, fügen Sie die neuen Daten in den Rechner ein und versuchen es später noch einmal. Sobald Ihre Messdaten und die Ergebnisse des PH einigermaßen passen, können Sie davon ausgehen, dass Sie die Zieldaten gut geschätzt haben. Sie sind jetzt angriffsbereit. Erfahrene Spieler sollten sich spätestens jetzt auch ein paar Gedanken über die folgenden Einstellungen machen:

TORPEDOLAUFTEIFE

Bei der Wahl dieser Variable sollten Sie dringend die gewünschte Detonationsmethode berücksichtigen (siehe unten). Bei magnetisch ausgelösten Explosionen läuft der Torpedo idealerweise direkt unter den Kiel des anvisierten Schiffs. In diesem Fall addieren Sie drei bis fünf Fuß (90 cm bis 1,50 m) zu dem entsprechenden Tiefgang im Erkennungshandbuch. Denken Sie daran, dass der Tiefgang von Schiffen durch hohe Wellen stark beeinflusst wird.

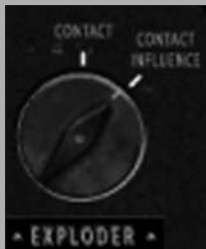
Bei zu großen Entfernungen kann es außerdem vorkommen, dass der Zünder nicht auf das Magnetfeld des Zielschiffs reagiert. Bei Verwendung eines Kontaktzünders sollten Sie Ihren Torpedo so einstellen, dass er unter der Panzerung des Schiffs detoniert. Wenn Sie keine genauen Informationen über die Panzerung der Bordwand haben, können Sie sich mit der folgenden Faustregel behelfen:

Zieltyp	Tiefe
Schlachtschiffe	20 Fuß (ca. 6 Meter)
Schwere Kreuzer, Träger, große Handelsschiffe	12 Fuß (3,65 Meter)
Leichte Kreuzer, kleine Handelsschiffe, U-Boote	10 Fuß (ca. 3 Meter)
Zerstörer	6 Fuß (ca. 1,80 Meter)



DETONATIONSMETHODE DER TORPEDOS

Als die USA in den Zweiten Weltkrieg eintraten, standen für ihre U-Boot-Waffe Torpedos mit kombinierten Zündern zu Verfügung, die entweder durch einen frontalen Aufprall auf ein festes Objekt oder das Magnetfeld eines über ihnen befindlichen Schiffes ausgelöst wurde.



Wie im wirklichen Leben können Sie zwischen zwei Einstellungen für Ihre Torpedozünder wählen:

„Nur Kontakt“ sowie „Magnetisch u. Kontakt“. Wenn der Torpedo unter dem Kiel eines Schiffes explodiert, wird die gesamte Sprengkraft nach oben gedrückt und das Ziel völlig zerstört. Mit so einem Einzeltreffer lässt sich sogar ein Schlachtschiff versenken. Torpedos mitagnetzündern haben allerdings auch Nachteile. Der größte ist ihre geringe Zuverlässigkeit, die sich in vorzeitigen Detonationen widerspiegelt. Im Abschnitt „Torpedobewaffnung“ finden Sie weitere Informationen zu diesem Thema.

LAUFGESCHWINDIGKEIT DER TORPEDOS

Für die dampfgetriebenen Torpedos des Typs Mark 14 lassen sich unterschiedliche Geschwindigkeiten einstellen, die auch deren Reichweite beeinflussen. Im Abschnitt „Torpedobewaffnung“ finden Sie weitere Informationen dazu.

Tempoeinstellung	(Knoten)	Reichweite (Yard)
Langsam	31	9.000 (ca. 8.200 Meter)
Schnell	46	4.500 (ca. 4.100 Meter)

Die Doktrin der amerikanischen U-Boot-Waffe verlangt nach der Verwendung der höchstmöglichen Torpedogeschwindigkeit, bei der das Ziel immer noch erreicht werden kann.



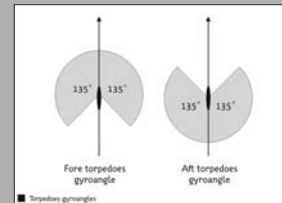
Ein hohes Tempo ist deswegen so wichtig beim Torpedoschuss, weil damit die Zeit zur Überbrückung der Entfernung vom U-Boot zum Ziel verkürzt wird. Je höher die Geschwindigkeit, desto weniger Zeit verstreicht, und desto weniger Zeit hat das Ziel, um Ausweichmanöver einzuleiten.

Geringe Geschwindigkeiten sollten nur dann zum Einsatz kommen, wenn die taktischen Bedingungen eine Annäherung an das Ziel bis zu dem Punkt untersagen, an dem die schnelle Einstellung gewählt werden könnte. Damit die Trefferwahrscheinlichkeit hoch bleibt, sollten solche Fernschüsse nur auf stationäre (z. B. vor Anker liegende) Ziele oder auf feindliche Schiffsansammlungen abgefeuert werden.

4. AUSWAHL DER ROHRE

Dieser Schritt kann während des Angriffs jederzeit ausgeführt werden. Er bedeutet nichts anderes, als dass Sie das oder die Torpedorohre für Ihren Schuss auswählen. Stellen Sie sich dabei die folgenden Fragen:

- **Soll ich vom Bug oder vom Heck aus feuern?** Unter der Annahme, dass alle anderen Faktoren gleich bleiben, sollte der Kreiselwinkel der Torpedos immer so klein wie möglich sein. Denken Sie auch daran, dass seine Einstellung auf 135° nach Back- oder Steuerbord begrenzt ist.



- **Was für einen Torpedo soll ich einsetzen?** Es ist äußerst unpraktisch, Torpedos vor dem Angriff nachzuladen, da dieser Vorgang sehr zeitaufwändig ist. Sie sollten sich daher bei der Auswahl der Rohre an der geladenen Munition orientieren. Informationen über die geladenen Torpedos erhalten Sie auf der Konsole für den Waffenstatus.
- **Brauche ich mehr als einen Torpedo für dieses Ziel?** Die Doktrin der amerikanischen U-Boot-Waffe verlangt je nach Größe des Ziels nach mehreren Torpedofächern. Die nachfolgende Tabelle mit historischen Vergleichsdaten soll Ihnen dabei als Anhaltspunkt dienen:

Ziel	Robustheit in Torpedotreffern	Erforderliche Anzahl an Torpedos zum Versenken des Ziels.	
		50 % Treffer bei Fächer	Empfohlene Abschussmenge bei Fächer
Schlachtschiff	7	14	10
Großer Träger	5	10	10
Begleitträger	3	6	6
Schwerer Kreuzer	3	6	6
Leichter Kreuzer, Handelsschiff, Wasserflugzeug-Versorger	2	4	3 oder 4
Zerstörer	1	2	3
U-Boot	1	2	3

Die amerikanische U-Boot-Waffe definiert einen Fächer als mehrere hintereinander abgefeuerte Schüsse. Üben Sie, mit den einzelnen Torpedos auf verschiedene Punkte desselben Ziels zu feuern: unter den Mast, auf die Schornsteine oder auf einen anderen Schwachpunkt Ihrer Wahl.

Dazu platzieren Sie das Fadenkreuz auf dem gewünschten Einschlagpunkt und korrigieren vor jedem Schuss die Zielpfeilung. Der Torpedovorhalterechner ist ein einfach zu bedienendes Instrument, mit dem die aktuellen Kurseingaben in Zieldaten umgewandelt werden, was sehr genaue Schüsse erlaubt.

Sie können auch die Mitte des Ziels anvisieren und die entsprechenden Daten dafür an den Torpedovorhalterechner übermitteln. Dann wählen Sie für jeden Torpedo den entsprechenden Streuwinkel, der sich im Grunde genommen aus einer Vergrößerung oder Verkleinerung des berechneten Kreiselwinkels ergibt.



Ein Fächer bietet sich dann an, wenn Sie wenigstens einen Treffer auf einem Ziel landen wollen, das mehr oder minder wild hin- und hermanövriert. Der Streuwinkel der Torpedos sollte dabei so gewählt werden, dass er alle möglichen Routen abdeckt, die das Ziel nehmen könnte. Denken Sie auch immer daran, dass die Vorwärtsbewegung des Ziels ein wichtiger Faktor bei dessen Manövrierfähigkeit ist.

5. ANGRIFF

Jetzt können Sie Ihren Torpedo abschießen. Lassen Sie immer erst die Mündungskappen öffnen, bevor Sie die Zieldaten erfassen, um den gesamten Vorgang zu beschleunigen und zu verhindern, dass plötzliche Änderungen die Gültigkeit der Daten beeinträchtigen.

Vor dem Schuss sollten Sie die Situation noch einmal abschließend bewerten. Nehmen Sie sich dabei die folgenden Ratschläge zu Herzen:

- Wenn alle anderen Faktoren unverändert bleiben, ist es immer besser, auf kurze Entfernungen zu feuern, vorausgesetzt, dass das Ziel in der Waffenreichweite liegt.
- Je höher die Torpedogeschwindigkeit, desto weniger Chancen hat das Ziel, Ihren Waffen auszuweichen.
- Je näher der Winkel zum Ziel bei 0° bzw. 180° bei Schüssen aus den Heckrohren liegt, desto weniger schlimm ist es, wenn Sie sich bei der Zielentfernung verschätzen.
- Versuchen Sie, wenn möglich, querab anzugreifen (Lagewinkel: ca. 90°).

DECKGESCHÜTZ

- Normal (3D-Ansicht).
- Zoom (2D-Ansicht).

BENUTZEROBERFLÄCHE

Wenn Sie den Mauszeiger an den linken, rechten, oberen oder unteren Bildschirmrand bewegen, wird die Kameransicht in die entsprechende Richtung verschoben.

DECKGESCHÜTZ-ANSICHT DREHEN:

- **Maus:** Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um die Deckgeschütz-Ansicht mit der Maus in die gewünschte Richtung zu verschieben. Das Geschütz folgt der Kameraperspektive, ist dabei aber etwas langsamer.
- **Tastatur:**
 - **Pfeiltaste links:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive nach links drehen.
 - **Pfeiltaste rechts:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive nach rechts drehen.
 - **Pfeiltaste nach oben:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive anheben.
 - **Pfeiltaste nach unten:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive absenken.

GESCHÜTZ ABFEUERN:

- **Tastatur:** Leertaste.

MUNITIONSTYP WECHSELN:

- **Maus:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Munitionssymbol.

ZIELSYSTEM AKTIVIEREN:

- **Maus:** Drücken Sie die rechte Maustaste.

ZIELMODUS (ZOOM)

GESCHÜTZ DREHEN:

- **Maus:** Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um das Deckgeschütz nach links, rechts, oben oder unten zu bewegen. Die Kameraperspektive folgt dabei der Kanone.

- **Tastatur:**

- **Pfeiltaste links:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive nach links drehen.
- **Pfeiltaste rechts:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive nach rechts drehen.
- **Pfeiltaste nach oben:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive anheben.
- **Pfeiltaste nach unten:** Deckgeschützansicht und Kameraperspektive absenken.

GESCHÜTZ ABFEUERN:

- **Tastatur:** Leertaste für normales Feuer.

MUNITIONSTYP WECHSELN:

- **Maus:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Munitionssymbol.

ZOOM:

- **Mausrad:** Zoomstufen durchschalten.
- **Maus:** Das Zielsystem verlassen Sie über die rechte Maustaste und kehren zum Deckgeschütz-Modus zurück.
- **Tastatur:** Mit der Tabulatortaste schalten Sie die Zoomstufen durch.

Hinweis zur Darstellung: Je höher die Zoomstufe, desto langsamer wandert die Perspektive mit.

FLAKGESCHÜTZ

LEICHTES FLAKGESCHÜTZ

GESCHÜTZ DREHEN:

- **Maus:** Bewegen Sie die Flakansicht mit der Maus nach links, rechts, oben oder unten. Die Flak folgt der Kameraperspektive, ist dabei aber etwas langsamer.
- **Tastatur:**
 - **Pfeiltaste links:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach links drehen.
 - **Pfeiltaste rechts:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach rechts drehen.
 - **Pfeiltaste nach oben:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive anheben.
 - **Pfeiltaste nach unten:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive absenken.

GESCHÜTZ ABFEUERN:

- **Tastatur:**
 - **Leertaste:** Einzelfeuer.
 - **Leertaste gedrückt halten:** Dauerfeuer.

ZIELSYSTEM AKTIVIEREN:

- **Maus:** Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Zoomstufen durchzuschalten.

Hinweis zur Darstellung: Je höher die Zoomstufe, desto langsamer wandert die Perspektive mit.

SCHWERE FLAK

GESCHÜTZ DREHEN:

- **Maus:** Bewegen Sie die Flakansicht mit der Maus nach links, rechts, oben oder unten. Die Flak folgt der Kameraperspektive, ist dabei aber etwas langsamer.
- **Tastatur:**
 - **Pfeiltaste links:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach links drehen.
 - **Pfeiltaste rechts:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach rechts drehen.
 - **Pfeiltaste nach oben:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive anheben.
 - **Pfeiltaste nach unten:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive absenken.

GESCHÜTZ ABFEUERN:

- **Tastatur:**
 - **Leertaste:** Einzelfeuer.
 - **Leertaste gedrückt halten:** Dauerfeuer.

ZIELSYSTEM AKTIVIEREN:

- **Maus:** Drücken Sie die rechte Maustaste.

ZIELMODUS (ZOOM)

GESCHÜTZ DREHEN:

- **Maus:** Bewegen Sie die Flakansicht mit der Maus nach links, rechts, oben oder unten. Die Flak folgt der Kameraperspektive, ist dabei aber etwas langsamer.
- **Tastatur:**
 - **Pfeiltaste links:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach links drehen.
 - **Pfeiltaste rechts:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive nach rechts drehen.
 - **Pfeiltaste nach oben:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive anheben.
 - **Pfeiltaste nach unten:** Flakgeschützansicht und Kameraperspektive absenken.

GESCHÜTZ ABFEUERN:

- **Tastatur:**
 - **Leertaste:** Einzelfeuer.
 - **Leertaste gedrückt halten:** Dauerfeuer.

FEUERMODUS WECHSELN:

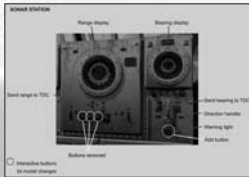
- **Maus:** Drücken Sie die linke Maustaste, um die Feuermodi durchzuschalten.

ZOOM:

- **Mausrad:** Zoomstufen durchschalten.
- **Maus:** Das Zielsystem verlassen Sie über die rechte Maustaste und kehren zum Flakgeschütz-Modus zurück.
- **Tastatur:** Mit der Tabulatortaste schalten Sie die Zoomstufen durch.

Hinweis zur Darstellung: Je höher die Zoomstufe, desto langsamer wandert die Perspektive mit.

SONAR



HYDROPHON/SONAR-ELEMENTE

- **Richtungssteuerung:** Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Steuerelement, um die Lausrichtung zu ändern.
- **Kurs:** Wird automatisch eingegeben; ist identisch mit der Richtung, in die das Hydrophon zeigt.
- **Entfernung (Sonar):** Zeigt die Zielentfernung an.
- **Daten an Torpedovorhalterechner/Karte übermitteln.**
- **Hydrophon-Lautstärke.**
- **Warnlampe.**

Die mit dem Hydrophon erfassten Geräusche müssen deutlich hörbar sein, damit zwischen den folgenden Variablen unterschieden werden kann:

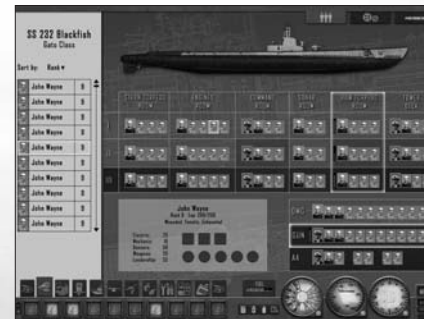
- **Kontakttyp:** Einzelschiff oder Geleitzug.
- **Schiffstyp:** Handels- oder Kriegsschiff.
- **Entfernung zum Schiff:** kurz (unter 1.000 m), mittel (zwischen 1.000 und 5.000 m) oder lang (über 5.000 m).
- **Relative Position zum U-Boot:** Ziel fährt an oder ab.

RADAR



- **Das Radar verfügt über zwei Betriebsmodi:**
 - Oszilloskopischer Modus.
 - PPI-Modus.
- **Mit einem Linksklick schalten Sie das Radar ein und aus.**
- **Peilung/Fokus:**
 - Mit einem Linksklick schalten Sie den Radarmodus auf „Durchgehende Peilung“ oder „Fokus“ um.
 - Im Fokus-Modus steuern Sie das Gerät mit dem Radar-Rad um.
- **Entfernungsskala:** Mit einem Linksklick schalten Sie das Radar auf lange oder kurze Entfernung um.
- **Radaranzeige:** Die grüne Spitze/Punkt stellt die Signalstärke dar.

U-BOOT-VERWALTUNG



Ohne seine Besatzung ist ein U-Boot nur eine Metallröhre. Mit ihr wird es zu einer tödlichen Kampfmaschine. Ihre Aufgabe als Kommandant ist die Verwaltung Ihrer Crew. Auf dem Bildschirm „Besatzung verwalten“ können Sie sich den Zustand der einzelnen Crewmitglieder und der gesamten Besatzung ansehen. Standardmäßig ist Ihre Crew eine funktionale Einheit, die von den Offizieren und dem Kommandanten des Boots für Sie ausgewählt wurde. Sie müssen sich nur um die Optimierung von deren Arbeit kümmern oder auf Krisen reagieren, die eintreten können, wenn Sie Verluste an Bord haben.

Die Funktionsweise Ihrer Mannschaft in Silent Hunter: Wolves of the Pacific orientiert sich an der Realität. Zu den Routineaufgaben Ihrer Besatzung auf Feindfahrten gehört es, auf den wichtigsten Stationen des U-Boots Wache zu stehen.

Jedes Crewmitglied muss eine Vier-Stunden-Schicht absolvieren und hat anschließend acht Stunden frei, die es mit kleineren Reparaturarbeiten, dem Studium der U-Boot-Theorie und erholsamem Schlaf verbringt.

Die Wachen lösen sich tagsüber automatisch ab, ohne dass Sie dabei eingreifen müssen. Sie können jedoch die Rollenverteilung der Besatzungsmitglieder auf Ihrem U-Boot und deren Wachdienst auch manuell festlegen.

Vor einem Kampfeinsatz sollten Sie Ihre Mannschaft auf Gefechtsstation schicken, damit deren Effizienz gewährleistet ist, sobald es hart auf hart kommt. Sie sollten diese Funktion allerdings nicht über Gebühr einsetzen, sonst ist Ihre Mannschaft im Handumdrehen erschöpft und in den nachfolgenden Tagen nicht mehr gefechtsbereit.

Jedes Besatzungsmitglied ist ein Individuum mit mehreren Fertigkeiten, die zum Teil erlernt sind und zum Teil aus natürlichen Talenten rühren. Sobald sich ein Crewmitglied um eine Station kümmert, wird seine Effizienz durch seine Fertigkeiten und die speziellen Anforderungen an diesen Arbeitsplatz bestimmt. „Station“ bedeutet in diesem Zusammenhang die Abteilung, die er zugewiesen bekommt.

Wie Sie sich vorstellen können, bringen die einzelnen Besatzungsmitglieder an unterschiedlichen Positionen im Boot auch völlig verschiedene Leistungen.

Ein Crewmitglied handelt niemals auf eigene Faust. Es gehört immer zu einer Abteilungsgruppe. Durch deren Anführer erhält er einen Effizienzbonus. Außerdem können alle Besatzungsmitglieder an Bord des U-Boots einen Effizienzbonus bekommen, wenn sich der Erste Offizier in der Zentrale befindet.

SCHADENVERWALTUNG

Früher oder später wird an Bord eine technische Panne aufgrund erlittener Schäden oder mangelhafter Wartung durch Ihre Besatzung eintreten. Wie jede gut ausgebildete U-Boot-Mannschaft beginnt auch Ihre Crew mit der Reparatur von Schäden in ihrem Verantwortungsbereich, sobald ihr das möglich ist.

Zusätzlich können Sie ein spezielles Schadenbehebungsteam anfordern, das sich um besonders schwierige Fälle kümmert. Ziehen Sie die Aufgaben in die Warteschleife des Teams, um deren Reihenfolge festzulegen.



TORPEDOVERWALTUNG

Die Hauptwaffe Ihres U-Boots ist der Torpedo. Sie als Kommandant müssen dafür sorgen, dass Ihre Torpedorohre geladen und gefechtsbereit sind. Standardmäßig lädt Ihre Mannschaft die Rohre nach, sobald diese geleert wurden (also nach dem Schießen). Sie können ihr auch befehlen, erst einmal damit zu warten, um ihre Kraft für andere Vorhaben zu schonen, oder um einfach den Beginn des Ladevorgangs selbst zu bestimmen.

Ziehen Sie die Torpedos in die gewünschten Rohre, um diese zu laden. Die einzige Einschränkung beim Laden besteht darin, dass Bugtorpedoraum und Heckrohre nur aus dem Hecktorpedoraum befüllt werden können.

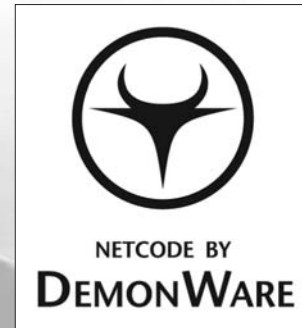
Das Laden von Torpedos ist sehr anstrengend und macht jede Menge Krach. Sobald Sie auf Schleichfahrt gehen, werden daher alle Ladevorgänge unterbrochen



MEHRSPIELER

ONLINE-SPIELE VORBEREITEN

Dieses Spiel verwendet MatchMaking+, Copyright © 2006 DemonWare Ltd.



Der DemonWare-Name und das DemonWare-Logo sind urheberrechtlich von DemonWare Ltd. geschützt. Copyright © 2006.

Im Mehrspieler-Modus von Silent Hunter: Wolves of the Pacific können Sie mit Hilfe der Matchmaking-Server von Ubisoft oder über ein lokales Netzwerk als Gastgeber von privaten Online-Spielen auftreten.

Der Mehrspieler-Modus von Silent Hunter: Wolves of the Pacific setzt die Freigabe der folgenden TCP- und UDP-Ports voraus.

Richtung	Protokoll	Remote-Port	Remote-Hosts	Lokaler Port	Kommentar
Ausgehend	TCP	3074	test.lsg.agora.mmp. Alle demonware.net		Lobby-Server
Ausgehend	TCP	3074	gsdev##.gsdev.mdc. Alle von ubisoft.com		Entwicklungsserver Authentifizierungsserver
Ausgehend	TCP	3074	agora-as##.gs.mdc. Alle von ubisoft.com		Produktionsserver Authentifizierungsserver
Ausgehend	UDP	Alle	Alle	3074-3174	Peer-to-Peer
Eingehend	UDP	Alle	Alle	3074-3174	Peer-to-Peer
Ausgehend	TCP	80	gconnect.ubi.com	Alle	Dienststeuernennungen

Außer den oben genannten Matchmaking-Schnittstellen müssen noch die folgenden Ports freigegeben werden:

TCP-Port 19.000

UDP-Port 19.001

UDP-Port 19.002

MEHRSPIELER-OBERFLÄCHE

MEHRSPIELER-MENÜ

Im Mehrspieler-Menü haben Sie die Wahl zwischen einer Netzwerk- (LAN-) und einer Online-Partie. Danach wird der Bildschirm mit den Profilen aufgerufen. Mit „Zurück“ kehren Sie zum vorigen Bildschirm zurück.



SEITE „PROFILE“

NETZWERKSPIEL

Auf dem Profilbildschirm tragen Sie einen Benutzernamen ein und klicken auf „Weiter“. Sie wechseln jetzt auf den Bildschirm „Sitzung“. Mit „Zurück“ kehren Sie zum vorigen Bildschirm zurück.

ONLINE-SPIEL

Füllen Sie auf dem Profilbildschirm die Felder für Benutzernamen, Passwort und CD-KEY aus und klicken Sie auf „Weiter“. Der Bildschirm „Sitzung“ wird aufgerufen. Natürlich können Sie auch ein neues Profil erstellen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Profil erstellen“, um ein Browserfenster zu öffnen, in dem ubi.com aufgerufen wird. Folgen Sie anschließend den Anweisungen, um ein gültiges Konto anzulegen. Mit dem neu erstellten Benutzernamen und Passwort können Sie sich dann im Spiel authentifizieren.

Mit „Zurück“ kehren Sie zum vorigen Bildschirm zurück.



SEITE „SITZUNG“

Hier erstellen Sie ein neues Spiel über die gleichnamige Schaltfläche oder nehmen an einer laufenden Sitzung teil, indem Sie auf „Beitreten“ klicken. Über „Verlassen“ kehren Sie wieder zum Hauptmenü zurück.

Auf der Seite „Sitzung“ befinden sich die folgenden Felder:

- **Sitzung:** Hier wird der Name der jeweiligen Sitzung angezeigt.
- **Karte:** Gibt die Kartenbezeichnungen an.
- **Modus:** Zeigt die Art des Spiels („Ko-op“ oder „Gegeneinander“) an. Es gibt zwei Spieltypen:
- **Spieler/Max.:** Dieses Feld zeigt die Anzahl der Spieler in einer Sitzung sowie die maximal erlaubte Spieleranzahl an.
- **Latenz**

Die Sitzungsliste kann nach den folgenden Elementen sortiert werden:

- **Sitzung**
- **Karte**
- **Modus**
- **Spieler**
- **Maximale Spieleranzahl**
- **Latenz**



NEUES SPIEL ERSTELLEN

Wenn Sie ein neues Spiel erstellen, müssen Sie einen Namen für die Sitzung in das gleichnamige Feld eintragen. Wenn Sie möchten, können Sie auch ein Passwort für die Sitzung vergeben. Außerdem müssen Sie die maximale Spieleranzahl festlegen. Diese bewegt sich stets zwischen zwei und acht Teilnehmern. Für den Spielmodus wählen Sie „Ko-op“ oder „Gegeneinander“.

Außerdem gibt es noch zwei Kontrollfelder: „U-Boot-Auswahl“ und „Besatzungs-Auswahl“. Wenn Sie diese aktivieren, dürfen beitretende Spieler sich ihren U-Boot-Typ und die Erfahrungsstufe der Mannschaft selbst aussuchen. Kreuzen Sie die Felder nicht an, werden diese beiden Variablen vom Host ausgewählt.

Über die Schaltfläche „Erstellen“ kehren Sie wieder zur Lobby zurück. Mit „Zurück“ rufen Sie den vorherigen Bildschirm auf.



SEITE „LOBBY“

Auf der Seite „Lobby“ finden Sie eine Liste mit den verfügbaren Positionen und den verbundenen Spielern sowie den U-Boot-Typ, die Erfahrungsstufe der Mannschaft und die Latenz der einzelnen Teilnehmer. Neben den Spielern befindet sich jeweils ein Statusfeld. Der Gastgeber (Host) verfügt außerdem über eine Schaltfläche „X“, mit der er Spieler aus der Partie entfernen kann.

Im rechten Bildschirmabschnitt sehen Sie ein Dropdown-Auswahlfenster für die Mission. Wenn Sie sich für eine Mission entschieden haben, wird deren Beschreibung unter der Liste angezeigt.



SPIELERLISTE (MAXIMAL 8)

- Spielernamen
- U-Boot-Typ des Spielers
 - Ermöglicht die Auswahl des U-Boot-Typs.
- Erfahrungsstufe der Besatzung
 - Ermöglicht die Auswahl der Erfahrungsstufe der Besatzung.
- Latenz
- „Bereit“-Symbol
- „Entfernen“-Symbol (nur für Host)

CHAT-OPTION

- An alle
- An Verbündete

REALISMUS

- Leicht
- Normal
- Schwer
- Realistisch

SPIEL-CHAT

- Funk
- Normal



KARTENAUSWAHL

- Einzelspieler-Mission
- Zufällig ausgewählte Mission
 - Kriegsabschnitt
 - Missionszeit
 - Typ des Geleitzugs
 - Größe des Geleitzugs
 - Größe der Eskorte
 - Erfahrung der Eskorte
 - Luftunterstützung
 - Entfernung zum Geleitzug

VERLASSEN

BEREIT (CLIENT)/STARTEN (HOST)

SEITE MIT MEHRSPIELERERGEBNISSEN

Pearl Harbor Attack - Oct. 27, 1942							
Name	Sub	Werkstoff	Wirkung	Tonage	Person	Status	
Player1	Solo	20	32	10000	10000	Killed	
Player2	Solo	2	2	1000	1000		
Player3	Solo	10	10	10000	10000	Killed	
Player4	Eskort	2	2	1000	1000		
Player5	Solo	20	20	10000	10000		
Player6	Eskort	8	8	10000	10000		
Player7	Solo	20	20	10000	10000		
Player8	Solo	10	10	10000	10000		
BEZIEHUNGEN							
Beziehung 1				Completed			
Beziehung 2				Failed			
Beziehung 3				Completed			
							0:11

LISTE MIT SPIELERPUNKTEN

- Spielernamen
- U-Boot-Typ
- Versenkte Handelsschiffe
- Versenkte Kriegsschiffe
- Versenkte Tonnage
- Gewonnenes Ansehen
- Status
 - Abschüsse

STATUS DER MISSIONSZIELE

- Name des Missionsziels
- Status des Missionsziels

MEHRSPIELER-MODI

KOOPERATIVER MODUS

Im kooperativen Mehrspieler-Modus steuern vier (Internet) oder acht Spieler (lokales Netzwerk) je ein U-Boot und müssen gemeinsam mehrere Missionsziele erreichen. Die feindlichen Schiffe werden vom Computer gesteuert.

Hauptziel der Spieler ist das Versenken einer bestimmten Menge an gegnerischem Schiffsraum, doch je nach Mission können ihnen noch andere Aufgaben gestellt werden.

GEGENEINANDER-MODUS

Dieser Modus ähnelt dem kooperativen Modus, unterscheidet sich aber in einem Punkt: Der Host steuert im Szenario die Begleitfahrzeuge. Seine Aufgabe ist es, die U-Boot-Kommandanten innerhalb der Zeitvorgabe am Erreichen ihrer Ziele zu hindern.

Er setzt er die Sensoren und Waffen an Bord seiner Begleitfahrzeuge ein, um die Feindboote zu finden, anzugreifen, abzuwehren und letztendlich zu versenken.

REGISTERKARTEN UND BEFEHLE

REGISTERKARTE ZUR STEUERUNG VON ESKORTEN

- **Kameraperspektive** zentrieren (auf gewählter Eskorte).
- **Defensiver/Aggressiver** Modus
 - **Defensiv (Standard):** Eskorten greifen U-Boote nur im zugewiesenen Patrouillenabschnitt an.
 - **Aggressiv:** Eskorten greifen alle U-Boot-Kontakte an.
- **Suchmodus** ein/aus (Standard: aus).
 - Bei aktiviertem Modus sucht die Eskorte den zugewiesenen Patrouillenabschnitt nach einem bestimmten Muster ab.
- **Feind mit seitlichen Wasserbomben angreifen:**
 - Die Eskorte greift mit den seitlich (links und rechts) angebrachten Wasserbomben an.
- **Feind mit achternen Wasserbomben angreifen:**
 - Die Eskorte greift mit den am Heck angebrachten Wasserbomben an.



SCHNELLAUSWAHL-KONSOLE (NUR AUF DER REGISTERKARTE ZUR STEUERUNG VON ESKORTEN

Über diese Konsole suchen Sie eine beliebige Eskorte mit Hilfe des Kombinationsfeldes aus. Dieses Feld ist nur auf der Registerkarte zur Steuerung von Eskorten vorhanden.

INSTRUMENTE ZUR STEUERUNG VON ESKORTEN

Diese Instrumente werden erst dann angezeigt, wenn ein Begleitfahrzeug ausgewählt wurde.

• **Maschinentelegraph**

– Legt die Geschwindigkeit der ausgewählten Eskorte fest.



• **Kurs der Eskorte**

– Legt den Kurs der ausgewählten Eskorte fest.

• **Position der Eskorte**



– **Bug**

- Innerer Kreis (1 bis 4 km um den Geleitzug)
- Äußerer Kreis (5 bis 9 km um den Geleitzug)

– **Heck**

- Innerer Kreis (1 bis 4 km um den Geleitzug)
- Äußerer Kreis (5 bis 9 km um den Geleitzug)

– **Backbord**

- Innerer Kreis (1 bis 4 km um den Geleitzug)
- Äußerer Kreis (5 bis 9 km um den Geleitzug)

– **Steuerbord**

- Innerer Kreis (1 bis 4 km um den Geleitzug)
- Äußerer Kreis (5 bis 9 km um den Geleitzug)

Die Patrouillenabschnitte (innere und äußere Kreise) der Begleitfahrzeuge ändern sich mit der Formation des Konvois, doch ihre Position bleibt dabei konstant:

- 3 bis 5 km (innerer Verteidigungsschirm)
- 5 bis 9 km (äußerer Verteidigungsschirm)



GELEITZUG

Über diese Konsole steuern Sie den Geleitzug, aber nicht die Eskorten.

- **Zickzack-Kurs:** Geleitzug fährt im Zickzack.
- **Schnell/Langsam:** Schaltet zwischen 2/3-Fahrt und voller Fahrt voraus um

KARTE

Damit rufen Sie die Navigationskarte auf.

- **Zur Karte.**
- **Kurs bestimmen:** Auf der Navigationskarte kann der Geleitzugführer Eskorten (nicht die Handelsschiffe) auswählen und deren Kurs setzen.

Ihre Handlungen (neuen Kurs setzen, mit Wasserbomben angreifen etc.) setzen laufende Aktionen der KI außer Kraft.

AUSWAHL DER EINHEITEN

Eskorten wählen Sie auf der Navigationskarte aus. Über die Eskortenkonsole oder Instrumente erteilen Sie Ihnen Befehle oder bestimmen einen neuen Kurs für sie.



KAMERASTEUERUNG

Über diese Konsole steuert der Spieler die Kamera.

- Freie Kamera
- Nächste Eskorte zeigen
- Vorherige Eskorte zeigen
- Nächstes Geleitzugschiff zeigen
- Vorheriges Geleitzugschiff zeigen

Die freie Kamera für den Geleitzugführer funktioniert nicht unter Wasser. Sie bewegt sich auch nur bis zu einem bestimmten Punkt von verbündeten Einheiten weg.

AUSWAHL DER EINHEITEN

Im Freie-Kamera-Modus können Sie auch Ihre Eskorten auswählen. Die Auswahl nehmen Sie mit der linken Maustaste vor, die Abwahl mit der rechten.



ANHANG

STEUERUNGSGRUNDLAGEN

- F1 Hilfe
- Esc Optionen

NAVIGATION

MASCHINEN

- ^ Alle Maschinen stop
- 1 1/3 Fahrt voraus
- 2 2/3 Fahrt voraus
- 3 Normale Fahrt voraus
- 4 Volle Fahrt voraus
- 5 Äußerste Fahrt voraus
- 6 1/3 Fahrt zurück
- 7 2/3 Fahrt zurück
- 8 Volle Fahrt zurück
- 9 Äußerste Fahrt zurück

RUDER

- Ü Hart Backbord (links)
- + Hart Steuerbord (rechts)
- # Ruder mittschiffs

TIEFENSTEUERUNG

- E Not-Auftauchen
- P Sehrohrtiefe
- Q Tiefe halten
- S Auftauchen
- D Abtauchen
- C Alarmtauchen

STATIONEN

- F2 Zentrale
- F3 Navigationskarte
- F4 Angriffssehrrohr
- F5 Brücke
- F6 Deckgeschütz
- F7 Flakgeschütz
- F8 Sonar
- F9 Radar
- F10 U-Boot-Management
- F11 Freie Kamera
- F12 Kapitänskonsole
- T Torpedomanagement
- Z Schadensmanagement
- U UZO (U-Boot-Zieloptik)
- O Luftzielsehrohr
- K Kapitänslögbuch
- M Funkspruch

ANGRIFF

Eingabe	Feuer
Leertaste	Feuer
Tabulatortaste	Zoomen
Q	Mündungsklappe öffnen/schließen
W	Torpedorohre durchschalten
L	Sicht fixieren
J	Täuschkörper ausstoßen
Z	Auf Schleichfahrt gehen

SONSTIGE STEUERUNGSOPTIONEN

N	Erkennungshandbuch
X	Stoppuhr

ZEITRAFFER

Num -	Zeitraffer verlangsamen
Num +	Zeitraffer beschleunigen
Rücktaste	Pause

EREIGNISKAMERA

V	Anzeige der Ereigniskamera maximieren/minimieren
Minus	Ereigniskamera ausschalten
,	Vorherige Einheit
.	Nächste Einheit

SEHROHR

Einfg	Luftzielsehrohr nach oben
Entf	Luftzielsehrohr nach unten
Bild auf	Angriffssehrohr nach oben
Bild ab	Angriffssehrohr nach unten

FREIE-KAMERA-STEUERUNG

Pfeiltaste oben	Kamera vorwärts bewegen
Pfeiltaste unten	Kamera rückwärts bewegen
Pfeiltaste links	Kamera nach links drehen
Pfeiltaste rechts	Kamera nach rechts drehen
Umschalt + Mauszeiger	Schnelle Kamerabewegung
Strg + Mauszeiger	Langsame Kamerabewegung
Linke Maustaste	Auswählen
Rechte Maustaste	Zurück zur vorherigen Sicht

