

> SILENT SERVICE <

SILENT SERVICE

VÝCVIK V ROZPOZNÁVÁNÍ CÍLE /TARGET IDENTIFICATION PRACTICE /

Jedná se o životně důležitou odbornost, kterou musí ovládat každý kapitán ponorky. Jestliže jsi jeden z nebezpečných úkolů hlídkování / PATROL MISSION / zvolíte, budeš mít možnost si ověřit dovednost v rozpoznávání cílů. Prohlédni si požadovanou loď / npř. japonský torpedoborec - typ I / destroyar / v tomto manuálu. Urči, která ze čtyř lodních siluet, zobrazených na obrazovce se podobá siluetě v manuálu. Žádej číslo této siluety / 1,2,3,4 /. Jestliže správně rozpoznáš loď, smíš pokračovat ve svém hlídkování. V případě, že odpovíš špatně, budeš pokračovat ve výcviku torpedování a střelby / torpedo / gun / na Midway.

SCÉNÁŘE

- 1/ VÝCVIK TORPEDOVÁNÍ A STŘELBY / TORPEDO / GUN PRACTICE /
Tento scénář tě umístí na americkou základnu na ostrově Miáwaykis, kde jsou zakotveny čtyři staré nákladní lodi jako cíle.
- 2/ CONVOJOVÉ AKCE / CONVOY ACTIONS /
Zde se vytváří rozličné skutečné útoky.
- 3/ VÁLEČNÉ HLÍDKOVÁNÍ / WAR PATROLS /
V tomto scénáři velíš celé hlídkové službě, počinaje dovelovými základnami Midway, Brigham, Fremantia, pokračuje řadou konvojových akcí a návratem na základnu.

ÚROVNĚ DOVEDNOSTI / SKILL LEVELS /

- volí se stiskem 1,2,3 nebo 4 pro volbu úrovně
- 1/ MIDSHIPMAN - pro začátečníky
 - 2/ LEUTNANT - pro pokročilejší
 - 3/ COMANDER - historicky přesná úroveň
 - 4/ CAPTAIN - pro experty

ÚROVNĚ REALITY / REALITY LEVELS /

XX Pro volbu úrovně použij joystick - přemísti blikající hvězdičku a zmáčkni spoušť pro překlopení indikátoru AWC / NE / YES / EC /.

- 1/ OMEZENÁ VIDITELNOST / LIMITED VISIBILITY /
Lodě, které jsou mimo dosah radaru - sonaru nejsou zobrazeny na mapě. Nepřátelské lodě, které byly zjištěny, ale dostaly se mimo dosah radaru, budou blíkat na jejich poslední známé pozici.
- 2/ KLIČKující KONVOJ / CONVOY ZIG / ZAGS /
Zvolený nepřátelský konvoj bude kličkovat / měnit kurs / v pravidelných intervalech. Pokud tato úroveň není navolena, poplují nákladní lodě přímo vpřed, dokud na ně nebude zaútočeno torpédy nebo dokud se nesetkají se zemí.
- 3/ ZMETKOVÁ TORPÉDA / DUO TORPEDOS /
Některé vaše torpédo nemusí vybuchnout, zvláště během let 1942 - 1943. Zmetková torpéda mohou zasáhnout nepřítele, ale nevybuchnou. Pouze uvidíte šplouchnutí vody.

4/ OPRAVA POUZE V PŘÍSTAVU / PORT.REPAIRS ONLY /
Zničený člen hlavního vybavení nemůže být opraven.

5/ TORPEDOBORCE SE ZKUŠENOU OBSLUHOU / EXPERT DESTROYERS /
Určité nepřátelské konvoje budou doprovázeny těmito ledoborci. Tyto eskorty jsou odolnější a mají lépe vycištěné sonarové operátory.

6/ HLEDÁNÍ KONVOJE / CONVOY ARCH /
Konvoj se vždycky neobjeví v dosahu radaru a proto jej musíš hledat. Vzdálené konvoje se dají nejlépe zpozorovat prohlížením celého horizontu s použitím periskopu.

7/ ZADÁVÁNÍ ÚHLU PŘÍDĚ / ANGLE - ON - BOW INPUT /
Počítač už nebude dále vypočítávat úhel přídě směr. na základě pozorování periskopem. Doporučuje se pro zlepšení hráče.

ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI / DEFFICULTY LEVELS/

Celková úroveň obtížnosti v rozmezí 1 - 9 je dána kombinací zvolené úrovně dovednosti a úrovně reality. Tento faktor a tonáž, kterou potopíš, určí tvé zařazení v " DVORANĚ SLÁVY PONORKOVÝCH KAPITÁNŮ " na závěr tvého úkolu. Po navolení úrovně reality a dovednosti můžeš začít hrát.

Terminologie

PORT - levobok, STARBOARD - pravobok

SHARD - směr, kterým se díváš, HEADING - směr, kterým pluje ponorka.

OVLÁDACÍ PRVKY / CONTROLS /

Všechny následující ovládací prvky se dají volat z klávesnice a jsou uvedeny ve stat: POVELY Z KLÁVESNICE na konci manuálu.

1/ Ovláčení ponorky / SUBMARINE CONTROLS /

Vysouvání a zasouvání periskopu

Provádí se pomocí klávesy " P ". Tento povel také nastaví vizuální kurs, kterým se díváš., stejně jako kurs ponorky/směr, kterým ponorka pluje./Maximální hloubka pro použití periskopu je 14 stop / pouze ve dne /.

PIYN / RYCHLOST /

Nastavuje se pomocí kláves " 0 " až " 4 ".

" 0 " - zastaveno, " 1 " - rychlost 1/3 max.

" 2 " - rychlost 2/3 max., " 3 " - maximální rychlost

" 4 " - přídatná rychlost

ZPĚTNÝ BĚH

Nastavuje se pomocí klávesy " R ". Pro změnu rychlosti při zpětném běhu nastav plyn, pak zmáčkni znovu " R ". Uvědom si, že účinek směrového kormidla je opačný proti normálnímu pohybu.

PONOŘENÍ

Provádí se pohybem joysticku dolů /směr k sobě / když dosáhneš požadované hloubky, zmaš tento povel tak, že dáš joystick nahoru /od sebe / Ve scénářích před srpnem 1943 je maximální bezpečná hloubka 300 stop, po tomto datu je 425 stop.

VYNOŘENÍ

Provedeš pohybem joysticku nahoru. Když dojdeš požadované hloubky zrušíš tento pohyb tak, že dáš joystick dolů.

SMĚROVÉ KORMÍDLO

Vlevo - joystick vlevo

Plná výchylka kormidla - 2x joystick požadovaným směrem

Konec zatáčení - joystick na opačnou stranu

ZRUŠENÍ

Pro zrušení všech otáčecích a pohybových povelů stiskni klávesu "RETURN"

VYPUŠTĚNÍ NOUZOVÝCH MĚDRŽÍ

Stiskni klávesu "CONTROL + E", tím se zastaví jinak smrtelně nebezpečný sestup a ponorka se obvykle vynoří. Můžeš použít pouze 1x za hr

2/ BOJOVÉ OVLÁDACÍ PRVKY /COMBAT CONTROLS/

Bojové ovládací prvky jsou dostupné zejména když je periskop v bojové poloze.

IDENTIFIKACE: Stiskni klávesu "I" pro identifikaci cíle pod záměrným křížem v periskopu.

ODPAL TORPÉD: Stiskni klávesu "T" - torpéda se přidí nebo na zádi budou zvolena automaticky do polohy cíle. Uvědom si, že současně mohou být v činnosti 4 torpéda a dělostřelecká proužky/calkovy. Jestliže pátý výstřel přijde dříve, než skončí první, pak první skončí předčasně.

PÁMĚTNÍ ČÍSLA: Ráže 4 palce - odpal pomocí klávesy "B". Střelot je možno pouze na hladině. Dostřel je nastaven automaticky na cíl, který je v zaměřovači.

ZVÝŠENÍ DOSTŘELU DĚLA: Pomocí klávesy ">" se zvýší dostřel o 25 yardů. Každé stisknutí přidá dalších 25 yardů. Používá se, když se cíl pohybuje od tebe.

SNÍŽENÍ DOSTŘELU DĚLA: Pomocí klávesy "<" se sníží dostřel o 25 yardů. Používá se, když cíl pluje k tobě.

OTÁČENÍ VÝHLEDU V PERISKOPU:

vlevo - joystick vlevo, vpravo - joystick vpravo.

Pro zvýšení rychlosti otáčení drž tlačítko FIRE.

ZADÁVÁNÍ ZÁMĚRNÉHO ÚHELU:

Pokud hraješ tuto hru úroveň reality musíš zadat záměrný úhel v rozsehu 180 až +180 stupňů předtím než odpálíš torpédo na cíl. Před zadáváním stiskni klávesu "A". Hodnotu úhlu se volí joystickem.

Vlevo - záporný úhel

vpravo - kladný úhel

Po dosažení zvoleného úhlu zmáčkní tlačítko FIRE. Potom můžeš odpálit torpédo.

ODSTRANĚNÍ TROSEK: Provedeš se pomocí klávesy "T". Tím se odstraní trosky a olej, které jinak stoupají na hladinu a mohou upozornit nepřítele, že tvoje ponorka byla zasažena. Použítí 1 x během hry.

3/ ŘÍZENÍ ČASU A KŘÍŽÍK

PAUZA - provedeš se pomocí klávesy "V". Pokračování po stisku jakékoliv klávesy.

ZRYCHLENÍ ČASU: Pomocí klávesy "F". Každé stisknutí způsobí zrychlení času 2x. Maximální zrychlení je 32x více než real. čas. /3 stisky/.

NORMÁLNÍ ČAS: Pomocí klávesy "H" se vrátíš do normálního času. Automaticky se vrátíš do normálního času, když tě odhalí nepřítel, nebo když odpálíš torpédo.

VÁLEČNÉ HLÍDKOVÁNÍ

VELITELSKÁ VĚŽ

Použij joystick k přemístění kapitána na požadované stanoviště a zmáčkni FIRE

Střed - periskop, nahoru - můstek, /BRIDGE/, vlevo - přístroje /instruments and gauges/, vpravo - mapy /maps and charts/

Na velitelskou věž se můžeš vrátit z kterékoliv scény kromě můstku/BRIDGE/ ovláčením spouště. Když jsi na velitelské věži simulace je zastavena. Všimni si, že některé volby jsou nedostupné za určitých podmínek, např. můstek, když je pod vodou. Můžeš zvolit také dvě speciální funkce z této scény.

Poloha vlevo dole:

Konec hry - pokud hraješ scénář VÝCVIK nebo KONVOJOVÉ AKCE.

Pokračování v hlídkování /continuo patrol/ - pokud hraješ scénář VÁLEČNÉ HLÍDKOVÁNÍ.

Nemůžeš skončit boj, jestliže jsi pronásledován nepřátelskou eskortou, máš v činnosti torpéda nebo nepřátelské lodě se ještě potápí.

Poloha vpravo dole:

Loďní deník - můžeš posoudit výsledky dosud dosažené při hlídkování

SCÉNY - BOJOVÁ STANOVIŠTĚ

NAVIGAČNÍ MAPA pro válečné hlídkování

Pokud zvolíš válečné hlídkování začínáš touto scénou, kterou zobrazuje mapa západního Pacifiku. Nic ti nebrání v pozorování kteréhokoliv místa na mapě. Tvá ponorka je malinká černá tečka poblíž startovního přístavu Fremontle, Brisbane nebo Midway.

Hlídková scéna simuluje čas potřebný k dosažení nepřítelů kontrolovaných vod a současně hlídkovců činnost /Typická hlídka trvala až dva měsíce/.

POHYB PO MAPĚ: pomocí joysticku přesuň šipku na požadované místo a ponorka tam popluje. Čas běhí při hlídkování rychle. Oceán se mění od světlé modré /den/ až po tmavě modrou noc.

VYHLEDÁNÍ NEPŘÍTELŮ: Když oceán zčervená vypátráš jsi konvoj. Stiskem spouště přejdeš z hlídkování do boje. Všimni si, že nepřátelské lodě se hlavně nalézají podél tučně vyznačených konvojových tras /viz příložená mapa/ a podél pobřeží. Velké tankery a transportní konvoje plují pravidelně poblíž Japonska.

NAVRAZ DOMŮ: Ponorkové základny jsou označeny blízkými bodem /Midway, Fremontle, Brisbane/. Když dosáhneš základny, oceán zezelená a ty se můžeš vrátit do přístavu. Zmáčkni spoušť a získej svůj výsledek do "ZVORANY SLÁVY PONORKOVÝCH KAPITÁNU". **DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ** - na této scéně se nedají použít žádné jiné ovládací prvky. Jedinou možností je oceán opustit.

BOJOVÉ STANOVIŠTĚ - MAPY

Zobrazují se informace od navigátora a sledovací skupiny. Mapa, vizuální porovnání, radar a sonar jsou kombinovány tak, aby ti ukázaly umístění tvé ponorky, torpéda a všech známých nepřátelských lodí.

Černá tečka - tvá ponorka

Bílá tečka - torpéda a nepřátelské lodě

Zelená plocha - země a ostrovy

POZNÁMKA: neobjeví se na mapě neobjeví/nimo oblast kterou
jsi prohlížel/. Tvé pozorování vynijou vždy apolchlivé- je rozum-
né opustit toto stanoviště a prohlédnout si horizont sám pomocí
periskopu. Pokud nepřítelaka zpozoruješ z dohledu tečka bude blikat
na poslední známé pozici.

LUPA - Klávesa "Z" - zvětšuje měřítko mapy

Klávesa "X" - zmenšuje měřítko mapy

ÚROVNĚ MĚŘÍTEK

1/ Počáteční mapa ukazuje celý západní Pacifik

2/ Mapa hlídkové oblasti představuje plochu 500x300 mil.

3/ Navigační mapa - 60x40 mil.

4/ Mapa oblasti útoku - 2x5 mil. Lodě jsou zobrazeny s malými "ocá-
sky", které označují směr pohybu lodě.

DOSTUPNÉ OVLÁDACÍ PRVKY: Všechny ponorkové, časové a měřítkové
prvky + odtřanění trosk.

BOJOVÉ STANOVISŤE MŮSTEK

Ovládní: Otáčení vlevo nebo vpravo, palubní dělo + ovládní dostřelu.

Poznámka: řízení palby lodního děla z místku se nadoporučuje - po-
nůj stanoviště periskopu.

VIZUÁLNÍ KURS/BEARING/ je směr, kterým se díváš vyjádřený v kompas-
ových stupních.

000 - sever

090 - východ

180 - jih

270 - západ

BOJOVÉ STANOVISŤE PERISKOP

Tato scéna zobrazuje pohled přes útočný periskop během dne, šera
nebo svítání a pohled z optického zaměřovače na místku v noci.

Je vidět zvětšený obraz viditelných bodů a země. Tato scéna se může
navolit, když je ponorka na hladině nebo v hloubce max. 44 stop ve
dne /v noci nelze - periskop nepropustí dost světla./

Ovládní: všechny bojové, pauza, zrychlení času a normální čas.

POČÍTAČ TORPÉDOVÝCH DAT:

Když záměrný kříž zbledá je aktivován počítač a zobrazí se parametry
cíle, vzdálenost cíle, rychlost cíle, úhel příde, vyroskopický
úhel, kurs cíle /kurs není dostupný pokud máš navolenou úroveň
reality - zadání úhlu příde/. Můžeš odpálit torpédo stiskem "T",
vypálit z děla stiskem "G" nebo požadovat informace o cíli od
identifikační skupiny stiskem "I".

PŘÍSTROJE

Tato scéna představuje přístrojovou desku. Nulová polohavšech měři-
cích přístrojů je nahoře, hodnota se zvětšuje směrem vpravo!

/A/ Stav baterie - ukazuje zbývající kapacitu baterií. Baterie se
používají pro plavbu pod vodou a nabíjejí se na hladině. Plně
nabitá baterie vydrží 1 hodinu rychlé jízdy pod vodou a 5 až 6
hodin jízdy pomalé.

/B/ kontrolka dobíjení baterie

/C/ signalizace odběru z baterie

/D/ Rychloměr - max. rychlost je 20 uzlů, pod vodu 10 uzlů

/E/ Hloubkoměr - hloubka ve stopách

/F/ Indikátor periskopu - bílý - vytažen periskop
černý - zatažen periskop

- /G/ Indikátor připravenosti torpéd - skupina kontrol ek označujících které přední a zadní torpédomety jsou připraveny k odpalu. zelená - torpédomet připraven, černá - prázdný torpédomet. Nabíjení torpéd se děje automaticky a trvá asi 10 herních minut pro jedno torpédo. Zelené číslo pod každým sloupcem torpéd označuje počet zbývajících torpéd kromě těch, co jsou v torpédometech. Červené číslo nad indikátorem označuje počet zbývajících dělostřeleckých nábojů.
- /H/ Palivoměr - tři svislé sloupce ukazují množství paliva ve třech hlavních nádržích. Palivo plave na hladině vody. Sloupce ukazují množství paliva/černá/ a vody/bílá/ v každé nádrži. Plná nádrž vydrží na 50 až 60 dní plavby.
- /I/ Hloubka pod kýlem - vzdálenost ponorky od mořského dna 0 - dno, max. údaj je 500 stop
- /J/ Teploměr vody - teplota okolní vody
- /K/ Věnoční stromeček - Tabulka kontrol ek indikující stav všech ponorkových usévěrů. Zelená je zavřeno, červená otevřeno. Uzávěry se zavírají automaticky při povelu k ponožení.
- /L/ Kompas - udává kurs ponorky /HEADING/
- /M/ Plyn - nastavení přýmu 0 - 4
- /N/ Hgřiny - v Pacifiku je soumrak od 19⁰⁰ do 20⁰⁰, svítání od 5⁰⁰ - 6⁰⁰
- /O/ Indikátor ponožení - ukazuje zda se ponorka vynořuje nebo ponořuje

Typy poškození: přední, zadní
BOW/AFT TORPEDO DAMAGE - poškozený přední/zadní torpédomet
PERISCOPE DAMAGE - poškozený periskop
DIVE PLANE DAMAGE - poškozená hloubková kormidla / lze se vynořovat a ponořovat pouze poloviční rychlostí/
FUEL LEAKING - únik paliva - spotřeba paliva se zdvojnásobí a toto palivo stoupající k hladině může upozornit na ponorku nepřítel ské torpédoborce.
ENGINE DAMAGE - poškození motoru - poškozené hlavní dieslové motory. Rychlost na povrchu se sníží o polovinu.
MACHINERY DAMAGE - poškození strojů - vnitřní čerpadla a motory jsou poškozeny. Zvětšený hluk usnadňuje nepříteli vypátrání ponorky pomocí sonaru.
BATTERY DAMAGE - poškození baterií - vyčerpávají se 2x rychleji.
Pokud není navolena úroveň reality "Opravy pouze v přístavu" opravy se provádí automaticky.
Pokud ponorka nabírá vodu je rychlost nabírání indikována v palonoch za sekundu /GPS/. To způsobuje, že ponorka klesá i když hloubková kormidla jsou nastavena opačně. Tato informace je uvedena vpravo nahoře na této scéně.
DIAGRAM ŘÍZENÍ A STAV PONORKY
Dolních několik řádek na většině bojových stahovišť obsahuje diagram řízení a stav ponorky. Diagram je přehled na ponorku ze zadu se zobrazenými směrovými, hloubkovými kormidly a nastavením plynu. Spodní řádek ukazuje svou rychlost /v uzlech/, hloubku /ve stopách/ a kurs /ve stupních/. Horní řádka slouží jako informace o stavu.

ZPRÁVY A ZVUK

Dostáváš zprávy kdykoliv od kteréhokoliv členu posádky. Povelů pro změnu kormidla, plyn a periskop jsou potvrzovány. Dáleš také slyšet zvuk vlastního motoru, blízký zvuk děla a torpéd. Vedle toho jsou také správy se zvláštním významem.

SONAR REPORTS DESTROYERS CLOSED /pinn zvuk/ - operátor sonaru hlásí, že ponorka byla objevena nepřátelským sonarem.
SONAR REPORTS DEPTH CHARGES DROPPED /zvuk šplouchnutí/ - operátor sonaru hlásí, že torpédoborec nasho spustil hlubinné míny.
DEPTH CHARGES EXPLODING! /zvuk výbuchu/ - výbuch hlubinných min.
LOOKOUTS REPORT DESTROYING FIRING /zvuk střelby/ - pozorovatelé na můstku hlásí, že nepřátelské torpédoborce jsou na dohled a střílí na ponorku.
SHILL HIT! SUB DAMAGED /vzrušený zvuk výbuchu/ - tvoje ponorka byla zasažena nábojem z nepřátelského torpédoborce a poškozena.
BOW/AFT TORPEDO FIRED! 1:5 TRACK /start torpéda, zvuk motoru torpéda/ - přední/zadní torpédo odpáleno. Směr 1:5 stupňů.
DECK GUN FIRED /zvuk palubního děla/ - palubní dělo vypálilo.
SONAR REPORTS DILTANT EXPLOSION! /zvuk vzdáleného výbuchu/ - operátor hlásí výbuch torpéda nebo granátu.
WARNING: TEST DEPTH EXCEED /skřípavý vzrušený zvuk/ - výstraha - je pře-kročena max. pov. hloubka. /ponorka začíná nabírat vodu - zkontroluj sešnu "Zprávy o poškození".
WE HAVE RUN AROUND! /skřípavý zvuk - najeli jste na měřčinu!
REPAIRS COMPLETED - opravy dokončeny
BLOW EMERGENCY TANK! /zvuk poplachu - havarijní nádrž vypuštěna
RAMMED BY ENEMY SHIP /skřípavý zvuk/ - nepřátelská loď najela na ponorku, začínaš se potápět. Obvyklé to bývá osudné.

ČAS

Pro zajištění přesnosti, všechny pohyby ponorky, potápění, dráhy torpéd, potápění jsou vypočítovány každé dvě sekundy simulovaného herního času. Někdy je vhodné některé činnosti urychlit. Normální simulace je 4 x rychlejší. Urychleným stisknutím urychlíš čas až na 32 násobek reálného času. Při stisknutí "N" se čas vrátí na normální hodnotu.

KONEC ÚKOLU, SKÓRE A ZAŘAZENÍ

Zonvojevé akce končí, když navolíš volbu konec hry. Úkoly válečného hlídkování končí po návratu na jednu ze základů. Jiné možnost je potopení nebo najetí na měřčinu. Ve všech případech uvidíte sešnu zobrazující všechny loď, které jsi potopil a tvé konečné zařazení.

Zařazení: BUSING

Lieutenant JG

Lieutenant

Lieutenant Commander

Commander

Captain

Vice-Admiral

Admiral/Fleet Admiral

*GSC/nejlepší kapitán ponorky na světě!

Znázkní START pro další úkol.

Pokud jsi byl úspěšný, dáleš požádat o zapsání svého jména. Zadej své jméno a pak stiskni RETURN. Dvojnásobná sláva nahraje nejlepší zařazení a také skutečně potopené torpédoborce 5 ponorkami ve skutečné hlídce

SCÉNÁŘE KONVOJOVÝCH AKCÍ

Kratší scénáře, které tě zavedou do specifické historické situace. Jsou užitečné pro získání zkušeností, procvičení specifické taktiky nebo když je málo času.

PLUNGER ve vnitrozemním moři /Lt. Commander D.C. WHITE/
Den/pod vodou

18.1.1942 zeměpisná šířka 33-30 severně
zeměpisná délka 135-38 východně

Radar, parní torpéda, 300 stop dostup
Americká ponorka PLUNGER hlídkující při jižním pobřeží Japonska zpozorovala nákladní loď s doprovodem plující na východ velkou rychlostí. Tento scénář tě naučí torpédovat pohyblivý cíl.

WAHOO proti konvoji /Lt. Commander "Mush" Morton/
Den/na hladině

26.1.1943 zeměpisná šířka 2/37 severně
zeměpisná délka 139-42 východně

Radar, parní torpéda, dostup 400 stop
Americká ponorka WAHOO zpozorovala při pobřeží Nové Guiney malý japonský konvoj. Je to situace jako ve snu: konvoj bez doprovodu, včetně transportních lodí a velkých tankerů. Konvoj však vyslal radiovou depeši o pomoc a torpedoborce jsou nacisté.

HAMMERHEAD u Bornea /Commander J.C. Martin/
Noc/radar

8.10.1944 zeměpisná šířka 6-30 severně
zeměpisná délka 116-11 východně

Radar, parní torpéda, 400 stop dostup.
Sj radar zachytil velký konvoj s doprovodem, když americká ponorka HAMMERHEAD hlídkovala u severního pobřeží Bornea. Tvým cílem je jeden z hrstky japonských tankerů zbývajících v tomto stadiu války. Tato scéna představuje noční boj proti stráženému konvoji. Postaraj se, aby tě zpozoroval co nejpozději: použij přiměřenou rychlost, minimální možný profil vzhledem k eskortě a zaútoč v době, kdy je eskorta na opačné straně konvoje.

SEARAVEN u TOAGEL MLINGVI /Commander h. Cassidy/
Objížďení

13.1.1943 zeměpisná šířka 9-12 severně
zeměpisná délka 130-38 východně

Radar, parní torpéda
Někde mezi Filipínami a japonskou námořní základnou na Truk Lagoon narazila americká ponorka SEARAVEN na konvoj. Ješ ve špatném postavení: vzadu za konvojem na denním slunci. Doporučuje se opatrně objetí konvoje, přičemž využij zrychlení v čase.

TAUTOB v noci /Lt. Commander Sieglaff/
Radar/noc - dobrá viditelnost

16.3.1944 zeměpisná šířka 42-25 severně
zeměpisná délka 144-55 východně

Radar, parní torpéda, zložitý detonátor, 400 stop dostup.
U východního pobřeží Japonska se setkala americká ponorka TAUTOB s japonským konvojem. Noční útoky záviseli mnoho na podmínkách viditelnosti. Při špatné viditelnosti se mohla nízká ponorka bezpečně přiblížit až těsně k cíli na hladině. Jestliže je dobrá viditelnost vyžaduje to více opatrnosti.

GRAYBACK v Čínském moři /Lt. Commander J.A. Moore/

21.10.1944 zeměpisná šířka 26-4E severně

zeměpisná délka 124-56 východně

Radar, elektrická torpéda, 400 stop dostup.

Velmi obtížná situace. Tři radarem vybavené sektory stráží konvoje. Tvoji největší nadějí je periskopový útok za soumraku nebo za svítání.

SCÉNÁŘE VÁLČENÉHO HLÍDKOVÁNÍ

Tyto scénáře prověří tvoji zručnost. Tvým úkolem je hlídat trasy japonských konvojů, najít, zautčit a potopit maximální tonáže nepřátelského loďstva. Setkáš se se širokou paletou situací, příležitostí a nebezpečí. Uvědom si, že každá ponorka je rozdílně vybavena - tvoje taktika by měla počítat se silnými a slabými stránkami tvé ponorky. Prohlédni si trasy japonských konvojů na mapě. Všechny tyto trasy účinkují ve scénářích na počátku války. Jak válka pokračovala plocha Pacifiku ovládnuta Japonskem se zmenšovala tak, že se stalo obtížné najít konvoje v oblastech vzdálených od Japonska. Ve scénářích z pozdějších dob je proto nejsnadnější najít cíle ve vodách okolo Japonských ostrovů.

US ponorka TANG - Midway patrol, červen 1944

Radar, elektrická torpéda se zlepšenými detonátory, 400 stop dostup
TANG byla druhá vedoucí ponorka s 24 ověřenými potopeními mezi 17.2. a 25.10.1944. Na trati hlídce její kapitán pronikl hluboko do Japonskem ovládaných vod Žlutého moře. Během pouhých 14ti dnů potopila 10 nepřátelských nákladních lodí/včetně 4 za 1 den/.

US ponorka DOWFIN - Fremantle Patrol, listopad 1943

Radar, parní torpéda /staré detonátory/ dostup 400 stop
DOWFIN se základnou v Austrálii potopila 16 lodí pod vedením 4 různých kapitánů. Při druhé hlídce plula z Austrálie přes Madagaskar strážít na Filipíny. Po neplodném hlídkování u Filipín přepřela vlna Jihočínské moře a dostala se do pobřežních vod Indočíny. Tam potkala 2 konvoje a potopila 5 lodí v průběhu tří dnů, navzdory mnoha problémům s torpédy.

US ponorka GROELER - druhá hlídka, srpen 1942

Hledinový radar, parní torpéda dostup 300 stop.
Jedna z první flotily ponorek, které se zúčastnily boje. Byla slavnou hrdinstvím svého kapitána H.W. Silmorea. Po kolizi s japonským dělovým člunem Silmore nařídil okamžitě se potopit, ačkoliv ležel těžce raněn na můstku, dáváje vlastní život za záchranu ponorky.

Druhá hlídka začala v Brisbane. U pobřeží Formosy potopila přes 15000 tun - vynikající hlídka v tomto kritickém stadiu války.

US ponorka SEAWOLF - sedmá hlídka, říjen 1942

Radar, parní torpéda, 300 stop dostup
Jiná z prvního flotily ponorek v Pacifiku SEAWOLF se stal jednou z nejúspěšnějších ponorek za války. Její druhá hlídka obsažovala paměťhodnou bitvu proti japonským silám u Vánočního ostrova.

US ponorka SPADEFISH - druhá hlídka, říjen 1944

Radar, elektrická torpéda se zlepšenými detonátory, dostup 400 stop
Spadefish vstoupila do akce v roce 1944. V tomto stadiu války

většina japonských eskort byla vybavena radarem. Navzdory jejímu pozdnímu začátku potopila 21 lodí s celkovou tonáží 18000 tun. Na své druhé hlídce po 2 týdnech od výjezdu z Pearl Harbor SPANFISH narazila na těžce chráněný konvoj ve Východním moři. Po vytrvalém sledování potopila srdec konvoje - dvacetitisícitunový doprovodný nosič JINYA.

PONORKOVÁ TAYTIKA

Úspěšný útok byl často výsledkem týmového úsilí celé posádky pod vedením kapitána. Obsluhy torpéd a strojníci se starali o údržbu torpéd a motoru. Zvukaři poslouchali nepřátelské lodě pomocí podvodních hydrofonů. Podle hluku lodních šroubů mohli odhadnout rychlost nepřítele a natáčením hydrofonu i jeho polohu /bearing/. Radarová skupina sledovala nepřítele pomocí SJ hladinového radaru. Ve velitelské věži sledovací skupina zakreslovala polohu ponorky a nepřátelských cílů a doprovodných torpédoborců na útočnou mapu. Identifikační skupina byla připravena k identifikaci typu nepřátelských lodí, jakmile kapitán zavolal co zpozoroval periskopem. Na místě pozorovatelé pozorovali moře a pátrali po nepřátelských lodích. Jakmile se ponorka přiblížila k nepříteli, sledovací skupina zadávala do počítače torpédových dat údaje o rychlosti, kursu, vzdálenosti a vizuálním kursu nutně pro výpočet správného gyroskopického úhlu pro torpéda.

A na závěr této činnosti čekalo na kapitána kritické rozhodnutí, kdy jen malý rozdíl dělil úspěch od nezdaru. Pečlivě bral do úvahy počet doprovodných plavidel, typy lodí, viditelnost, hloubku, počet zbývajících torpéd, stav baterií, kurs, rychlost konvoje a pak se rozhodl jak, kdy a kde zaútočit. Se svým nízkým profilem na hladině a možností se ponořit a nepozorovaně se přiblížit a překvapit musela ponorka počítat jako s životně důležitým prvkem při útoku.

Pro vypítrání nepřítele úspěšný útok vyžadoval dobře přemyšlené přiblížení několik tisíc yardů, aniž by nepřítel ponorku zpozoroval, rychle a rozhodně zamířil torpéd a odpal, chytré využití rychlosti, hloubky a teploty vody pro odpálení nevyhnutelného protiútku.

PŘIBLÍŽENÍ

Nejdůležitější při zpozorování nepřátelského konvoje bylo určit jeho kurs a složení. Potom padlo rozhodnutí o útoku. Dále kapitán mohl řídit ponorku do polohy přednebo za konvojem, zatímco stále zůstával nezjištěný nepřítelem.

Během dne čekal kapitán ponořen a číkařal konvoj přiblížit do palebného dosahu. V noci byl útok veden na hladině, ačkoliv se viditelnost měnila s mlhou a měsíčním svitem. Během soumraku a svítání byl použitelný periskop, ale přitom bylo obtížné vidět ponorku, což bylo ideální pro útok. Klíčem přibližovací fáze bylo dosáhnout výhodně palebné postavení, aniž by ponorku objevil nepřátelský doprovod. Následkem malé rychlosti ponorky pod vlnou, většina manévru musela být provedena na hladině, což umožňovalo její objevení nepřítelem.

Americký radar mohl zjistit lodi na vzdálenost více než 16000 yardů /8mil/. To dávalo ponorce počítačnickou výhodu, neboť japonští pozorovatelé ji mohli zpozorovat na vzdálenost 10000 yardů ve dne a 3000 yardů v noci. Pod vlnou mohl sonar sledovat Japonské lodi až na vzdálenost 6000 yardů, ačkoliv dosah se rychle zmenšoval, když byla ponorka v pohybu nebo v hloubce. Japonský sonar mohl zjistit

rychle se pohybující ponořenou ponorku až na vzdálenost 5000 yardů, i když při max. hloubce a nastavení na tichý chod bylo obtížné objevit ponorku.

Během přiblížení a úniku kapitán udržoval ponorku směrem k nepříteli /nebo od něj/, aby mu poskytl minimální profil. Dokonce, i když byla ponorka pod vodou, minimální profil poskytoval také nejmenší cíl pro sonary nepřátelských torpédoborců.

TABULKA VZDÁLENOSTÍ ZJIŠTĚNÍ PONORKY /Měřeno při rychlosti 10 uzlů/ vzdálenost v yardecch

Podmínky	den	noc
Na hladině		
plný profil	20000	3000
min.profil	8000	1000
V hl.per.		
plný profil	6000	2000
min.profil	2000	800
Ponořena		
plný profil	2000	2000
min.profil	800	800

Při ponoření ponorky pod vrstvu teplotního gradientu byla možnost zasažení ještě menší.

TORPÉDA

Základní výzbroj ponorky se skládala se 6 torpédometů předních a 4 zadních. Celkový počet torpéd byl 24. 14 předních a 10 zadních. Opčtovné nabití torpédometu vyžadovalo asi 10 minut.

MARK 14

- parní torpédo s dosahem 4500 yardů při rychlosti 46 uzlů. Pro ochranu ponorky před předčasným výbuchem mohla být bojová hlavice ve funkci až po překonání 450 yardů. Torpédo MARK 14 bylo poháněno parou vyráběnou průchodem rozprášené vody přes hořák spalující alkohol. Zanechávalo za sebou na hladině bublinky, které směřovaly k ponorce. Torpédo bylo řízeno vnitřním gyroskopem. Toto složité zařízení trpělo řadou závažných problémů. Mezi hlavní patřila tendence směřovat příliš hluboko, čímž podplavalo cíl a dále selhání roznětky MARK 6 při kontaktu s cílem. Oba tyto problémy byly v průběhu války odstraněny.

MARK 12

- elektrické torpédo, které bylo zavedeno na konci roku 1944. Tato zbraň se pohybovala pomaleji než první torpédo, její rychlost byla 30 uzlů. Ale nevytvářela proud bublinek, jako její předchůdce. Velitelé ponorek již nebyli nuceni po první salvě torpéd rychle prchat. Za ideálních podmínek se mohla potápnout jedna loď za druhou i když kolem zuřivě kroužila eskorta pátrající po neviditelném nepříteli.

Většina torpéd byla proto odpalována ze vzdálenosti 1000-3000 yardů. Nejlepší dráha torpéda byla kolmá ke kursu cíle. To poskytovalo největší možnou plochu cíle. Pro palbu ve směru přídě nebo zádě lodi byl zásah nepravděpodobný.

POČÍTAČ TORPÉDOVÝCH DAT

Americké ponorky používaly počítač torpédových dat /TDC/, který byl zpočátku analogový. Po zadání rychlosti, vzdálenosti a kursu cíle TDC počítal automaticky správnou dráhu pro torpéda. TDC vypočítal a zadal gyroskopický úhel přímo do gyroskopu, který řídil torpéda. Gyroskopický úhel spočítaný TDC vycházel z předpokladu, stávající konstantní rychlosti a kursu. Při očekávané změně kursu se proto často odpalovalo několik torpéd jedno torpédo mířilo nepatrně před, jedno na a jedno nepatrně za cíl.

V této situaci se gyroskopický záměrný úhel automaticky přičítá k vizuálnímu kursu v okamžiku odpalu. Např. máš nepř. loď umístěnou přesně ve středu záměrného kříže, vizuální kurs je 090 stup. /východ/ kurs cíle je 180 /jih/. TDC vypočítá gyroskopický úhel 10 stupňů. Když odpálíš torpédo bude mít dráhu 100 stupňů /90+10/ a mělo by zasáhnout cíl. Ve stejné situaci, pokud máš periskop v poloze 085 /nepatrně za cíl/ tvé torpédo bude mít dráhu 095 /85+10/. Toto torpédo by mělo minout cíl, ale může zasáhnout, když cíl bude kličkovat.

PALUBNÍ DĚLO

Většina amerických ponorek byla vybavena 4 palcovým palubním dělem. Toto dělo mělo dostřel až 2000 yardů a vysokou kadenci. Ažkoliv se používalo zřídka, bylo účinné v potápění těžce poškozených cílů. Dělo se také používalo jako poslední prostředek, když se ponorka musela vynořit nebo měla příliš mnoho závad a nemohla se bezpečně ponořit. Dělo lze použít pouze na hladině. Použij záměrný kříž v periskopu pro zaměření. Dostřel je automaticky nastaven podle TPC. Použij klávesu "<"/>" pro zvětšení /zmenšení/ dostřelu děla. Např. torpédoborec plující rychlostí 16 uzlů směrem k tobě ve vzdálenosti 4000 yardů urazí 200 yardů za dobu než ho zasáhne náboj z děla. Proto bys měl předvýstřelem použít klávesu " " pro zmenšení dostřelu o 200-250 yardů. Při vzdálenosti 2000 yardů náboj potřebuje pouze polovinu času k dosažení cíle, takže by se dostřel měl snížit o 100 yardů. Současně může letět více nábojů. Když netrefíš cíl, uvidíš šplouchnutí vody. Při zásahu cíle uvidíš a uslyšíš výbuch. Dělo je vybaveno 80 náboji.

ÚNIK

Po zjištění ponorky nepřítelem se stal hlavním úkolem únik. Ponorka nebyla přizpůsobena pro souboj ve střelbě nebo najíždění ani proti jedinému torpédoborci. Obvyklou taktikou bylo co nejrychleji se ponořit a plout potichu.

Nepřátelské eskorty kroužila okolo poslední známé polohy ponorky a doufala, že zachytí odraz zvuku od jejího trupu. Udržování minimálního profilu a minimální hluk byly za těchto podmínek obzvláště důležité. Silný teplotní gradient mohl také poskytnout ochranu před nepřátelským sonarem. Unikání paliva nebo porucha strojů také usnadňovaly práci eskortě. Ponorky měly výhodu v malém polo mělu ptáčení a možnosti trvale sledovat hluk od lodních šroubů eskorty.

Za extrémních podmínek mohla ponorka zkusit přesvědčit útočící torpédoborec o tom, že byla zničena, vypuštěním oleje a trosek, které vyplavaly na hladinu. V praxi byla 20 uzlová rychlost ponorky někdy dostatečná k tomu, aby ponorka ujela pronásledující eskortě.

JAPONSKÉ KONVOJE

Japonské lodi se většinou pohybovaly v malých konvojích o 3 až 7 lodích. Občas mohly válečné a nákladní lodi cestovat osamocně. S postupem války, kdy Japonské ztráty narostly se přidával stále větší počet doprovodných plavidel ka konvojům. Konvoje se skládaly z nákladních, dopravních lodí, tankerů a doprovodné eskorty. Mezi nejdůležitější cíle patřily tankery. Japonci byli kriticky závislí na přísunu ropy, aby udrželi Hlavní bitevní flotilu v provozu. Dopravní lodi byly také důležitým cílem. Tyto lodi přepravovaly výsadky při vpádech na vzdalené ostrovy. Pravděpodobně narazíte na tyto dopravní lodi na lodních cestách, které vedly přímo do Japonska. Nákladní lodi představovaly hlavní cíle jeponského loďstva. Dopravovaly zásoby a vybavení. Doprovodná plavidla byla dvou typů:
1/ TORPÉDOBORCE, které se používali zvláště u důležitých konvojů,
2/ KAIBAKAN - speciální druh lodí se zbraněmi proti ponorkám.

Oba druhy byly vyzbrojeny kanony pro ničení ponorek na hladině, sonarem pro zjištění ponorek pod vodou a hlubinnými minami k jejich zničení. Ponorka mohla na hladině ujet KAIBOKANU, který měl nejvyšší rychlost menší než 20 uzlů. Torpédoborce mohli dosáhnout až 30 uzlů. Obratná, rychlá doprovodná plavidla s nízkým ponorem byla obtížným cílem pro torpéda, ačkoliv většinou stačil jediný zásah k jejich potopení.

JAPONSKÁ TACTIKA

Japonské eskorty byly hroživým protivníkem. Jejich optická a sonarové vybavení bylo vynikající a japonské dělostřelectvo bylo vynikající.

NÁČRTKY TACTICKÝCH SITUACÍ

SITUACE 1 / ÚTOK S OBJÍŽDĚNÍM

Jsi v periskopické hloubce a právě jsi zpozoroval konvoj o rychlosti 10 uzlů, jehož bearing je 90 stupňů /východ/. Základní kurs nepřitele jsi odhadnul na 45 stupňů. Je právě poledne a zbývá 7 hodin denního světla. Konvoj je doprovázen alespoň jedním torpédoborcem. Tvoje torpédometry jsou plné a baterie plně nabité. Jaký je tvůj plán?
Je to obtížná situace, konvoj se pohybuje příliš rychle na přiblížení pod vodou. Opatrný kapitán by mohl nechat takový konvoj na pokoji a porozhlédnout se po snazší kořisti. Bláznivě odvážný kapitán by mohl zkusit hladinový útok, ale vynořená ponorka není soupeřem pro torpédoborce ve dne. Zkušený kapitán by se pravděpodobně pokusil o taktiku objíždění konvoje. Otočí se a pokračuj ponorem v plavbě od konvoje až na hranici viditelnosti /10000 yardů/, pak se vynoří s maximální rychlostí se dostaneš před konvoj, ale zůstan z doahu vizuálního pozorování. Sleduj konvoj na radaru, jestliže eskorta opustí konvoj a pohybuje se směrem k tobě, byl jsi pravděpodobně zpozorován a proto se okamžitě ponoř. Provedení tohoto manévru trvá nějakou dobu, použij zrychleného dneš pro urychlení situace. Když se dostaneš před konvoj ponoř se do náležející hloubky a čekaj až dorazí konvoj. /tato situace je podobná situaci USS STARBUCK/.

SITUACE 2 - NOČNÍ HLADINOVÝ PŘEPAD

Hlídkuješ na hladině, když radar zachytí konvoj, jehož bearing je 45 stupňů. Je tmavá a nejasná noc. Radar měl kurs nepřitele na 180 stupňů a rychlost 8 uzlů. Ochranu konvoje dělají dva kaibokany. Co uděláš? Je to vynikající situace. Jsi před konvojem a viditelnost je špatná. Základním požadavkem je, aby tě při přiblížení nezjistila eskorta. Použij rozumovou rychlost a udržuj tvouji před směrem k eskortě. Tím budeš pro nepřitele pozorovatelný jen malým vizuálním úhlem. Měl bys dosáhnout ideálního polohového postavení ve vzdálenosti asi

1000 až 2000 yardů. Pokud se přiblížíš, když je eskorta na druhé straně konvoje, měl bys být schopen uniknout na hladině /kaibokan může plout pouze rychlostí 16 uzlů. Hodně štěstí! /situace podobná scénáři USS KAM. ERHRAD/.

SITUACE 3 - Denní útok pod vodou

Při pravidelném sledování periskopu jsi objevil konvoj plující směrem přímo k tobě ve vzdálenosti 4000 yardů. Doprovod je ve předu, následován 4 nákladními loděmi v kosočtvercovém uspořádání. Jednej rychle. Měl bys okamžitě odplout kolmo k trase konvoje a zaujmout boční palubné postavení. Protože budeš nepříteli otočen bokem, měl by ses potopit, aby jsi snížil možnost sonarového kontaktu. Počkej dokud se dvě prostřední lodi nebudou překrývat. Torpéda, která minou bližší loď pak mohou zasáhnout další loď.

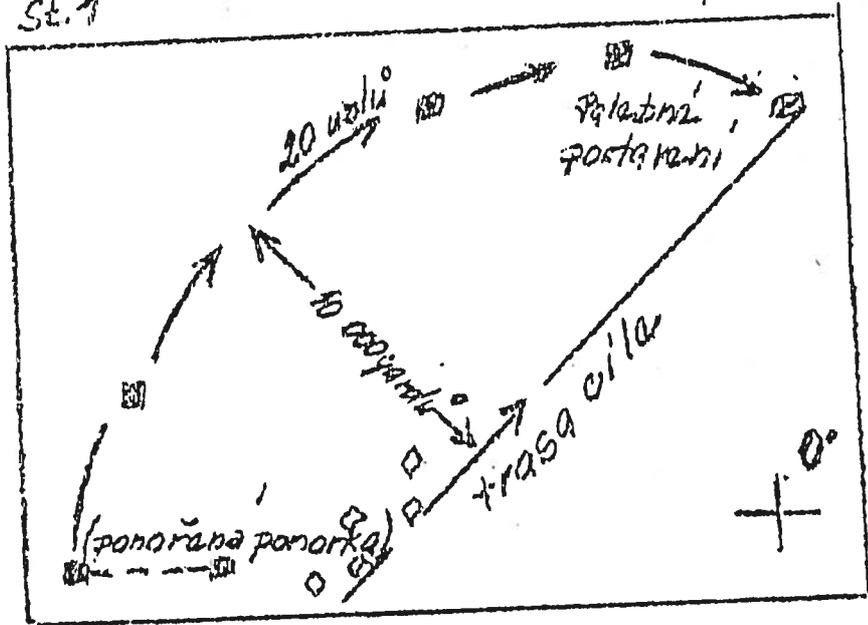
SITUACE 4 - ÚNIK PŘED NEPŘÁTELSKOU ESKORTOU

Právě jsi vypustil 3 parní torpéda na obzvláště slibný tanker. Dva doprovodná torpédoborce zatím nezjistily tvou přítomnost. Jsi v periskopické hloubce, je den. Je hrozně svůdné sledovat torpéda, jak se blíží k cíli. Udělal jsi to pouze jednou! Jakmile torpéda dosáhnou cíle, bublinky budou ukazovat přímo na tvé palubné postavení. Při rychlosti 26 uzlů tam bude torpédoborec rychle. Musíš okamžitě zmizet. Přehej před torpédoborcem maximální rychlostí. Jestli bude torpédoborec blízko tebe, sniž rychlost pro snížení hluku. Dvě doprovodná plavidla mohou být velmi nebezpečná, neboť je obvykle nemožné udržet minimální sonarový profil k oběma lodím.

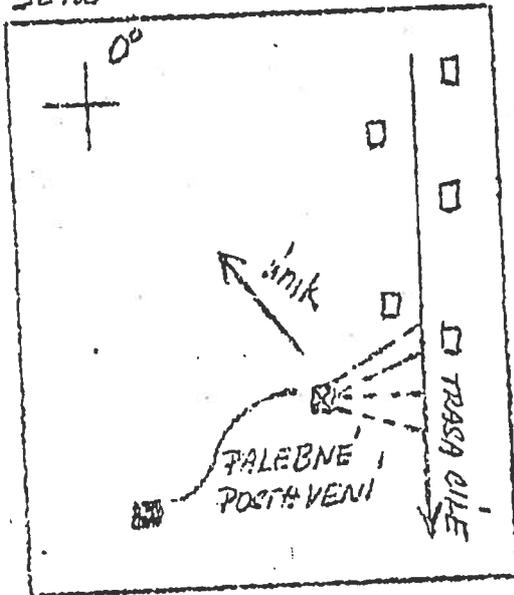
SITUACE 5 - ÚNIK V MĚLKÉ VODĚ

Máš potíže! Za sebou hoří tři nákladní lodě, které se staly cílem tvých torpéd. Ale hlavní eskorta jede přímo na tebe. Ale co je horší, hloubka vody je menší než 100 stop!! Co teď? Čeká tě dlouhé odpoledne. V této hloubce může být útok hlubinných min osudný. Nejlepší je využít malého poloměru otáčení ponorky, aby jsi zabránil eskortě dostat se přímo nad tebe. Sleduj eskortu na útočné mapě, zkus předvídat její manévry. Použij maximální rychlosti. Tvoji jedinou šancí je dostat se do hlubších vod.

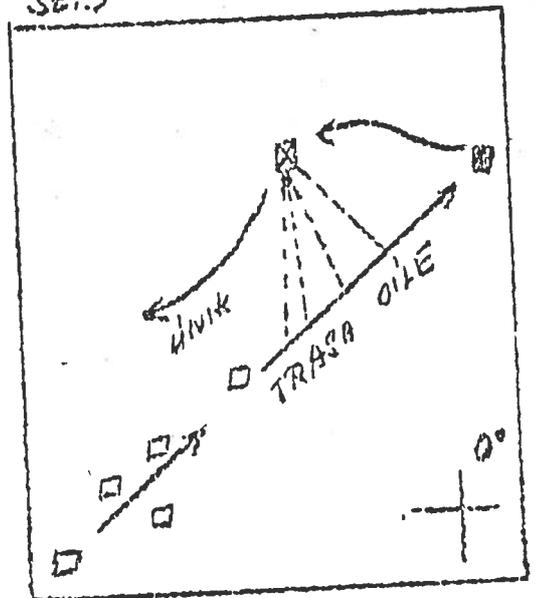
St. 1



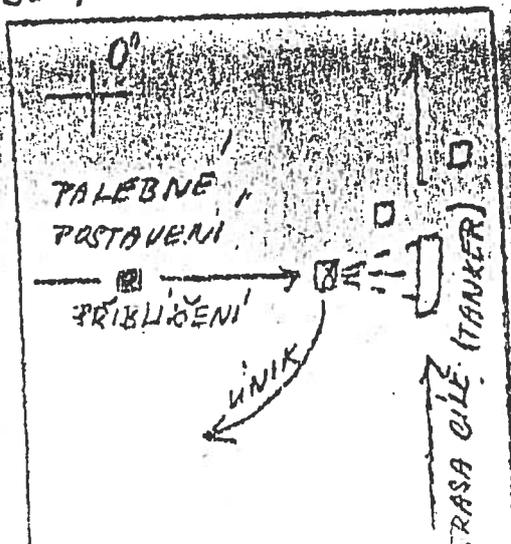
St. 2



St. 3



St. 4



St. 5

