Inhaltsverzeichnis

Einleitung **1**
Vor dem ersten Start **2**
Systemanforderungen 2
Installation 3
Starten des Spiels 3
Das Konfigurationsprogramm 3
Konventionen 4
Einzelmissionen spielen **6**
Das Einzelmissionen-Menü 6
Neue Mission starten 6
Art der Mission 10
Gespeicherte Mission auswählen 14
Rückkehr von Missionen 14
Feldzug **15**
Das Feldzug-Menü 15
Neuen Feldzug beginnen 15
Einen bestehenden Feldzug auswählen 16
Kampagnen-Missions-Interface 16
Rückkehr von einer Feldzugmission 17
Feldzug-Besonderheiten 18
Einen Feldzug verlassen und erneut aufnehmen 19
Befehligen des U-Boots **20**
Zurechtfinden im U-Boot 20
Zeit und Zeitraffer 21
Das Nachrichten-Logbuch 22
Schwebende Steuerungsfelder 23
Die Sehrohr-Station 25

Der Karten-Bildschirm 28
Das Ruder-Steuerungssystem 37
Das Torpedoabschuss-Steuerungssystem 43
Torpedo-Einstellungen 54
Die UZO-Station 56
Die Brückenstation 57
Das Deckgeschütz 58
Die Flak-Geschütze 59
Die Außenansicht 61
Der Funkraum 62
Der Horchraum 64
Die Radarstation 66
Die Schadensbehebungs-Station 68
Das Kapitäns-Quartier 72
Trainingsmissionen 74
Trainingsmission 1:
Dialogbildschirme, Rudersteuerung und Navigation 74
Trainingsmission 2: Torpedoangriffe 86
Trainingsmission 3:
Geschütze und Torpedo-Überwasserangriffe 95
Waffendaten 101
Torpedo-Bewaffnung 101
Deckgeschütze 104
Flakgeschütze 105
Museum 107
Spieloptionen 109
Tastenkombinationen/-belegungen 112
Credits 115
Technischer Kundendienst 118

Im Kampf gegen die feindlichen Seeverbindungen, d.h. in der Vernichtung des feindlichen Überseehandels, ist das U-Boot eine besonders geeignete Waffe, um die Überlegenheit des Feindes zu Wasser anzugreifen. Die fortwährende erfolgreiche Verwendung des Unterseebootes im Kampf gegen die Handelsschiffahrt ist deshalb auf lange Sicht für den gesamten Kriegsverlauf von entscheidender strategischer Bedeutung, denn der Feind, der von seinem Überseehandel abhängig ist, befindet sich in einer Lage, daß der Verlust seiner Seeverbindungen für ihn den Verlust des Krieges bedeutet.

Aus dem Handbuch für Ubootkommandanten, Ausgabe 1943

Willkommen

SILENT HUNTER II ist die lange erwartete Folgeversion von Silent Hunter, der meistverkauften WK II-U-Boot-Simulation aller Zeiten. Es beinhaltet im Vergleich zum Original zahlreiche Verbesserungen, unter anderem Umgebungen in echter 3D-Darstellung, 32-bit-Grafik, 3D-Sound, physikalisch akkurates Schwimmverhalten und eine große Anzahl an Benutzer-Interface-Erweiterungen.

SILENT HUNTER II führt Sie in die kalten Fluten des Nordatlantiks, wo Sie ein deutsches Unterseeboot im Dienst der Kriegsmarine befehligen. Sie bekämpfen amerikanische und britische Kräfte in der Schlacht im Atlantik, und versuchen zu verhindern, dass lebenswichtige Versorgungsgüter und Waffenlieferungen die Alliierten in Europa erreichen.

Wird es Ihnen gelingen, allen Widrigkeiten zum Trotz den gesamten Krieg als U-Boot-Kommandant zu überleben? Werden Sie ein Kommandanten-Ass, oder nur eine bittere Statistik? Werden Sie das Ritterkreuz tragen, oder ein Leichentuch aus Seetang?

Finden Sie es heraus, in SILENT HUNTER II!

Vor dem ersten Start

Dieser Abschnitt hilft Ihnen bei den Startvorbereitungen für SILENT HUNTER II. Benutzer, die bereits mit dem Original-SILENT HUNTER vertraut sind, sollten diesen Abschnitt dennoch durchsehen, um die neuesten Informationen zu erhalten.

Systemanforderungen

SILENT HUNTER II wurde für Windows 95C/98 und für die Windows Millennium-Edition konzipiert. Zusätzlich sollte Ihr System die folgenden Anforderungen erfüllen:

Prozessor: Pentium II 266 MHz oder schneller

64 Megabyte RAM

650 Megabyte freier Festplattenspeicher

8x-CD-ROM- oder 1x-DVD-ROM-Laufwerk oder schneller

Direct-X 8 oder höher (auf der CD enthalten)

Direct3D-kompatible Videokarte mit 3D-Beschleunigung und 16 Megabyte Video-RAM

DirectSound-kompatible Soundkarte

QuickTime 4.0 oder höher (auf der CD enthalten)

Für eine optimale Funktionsweise empfehlen wir folgende Ausstattung:

Pentium II 600 MHz oder schneller

128 Megabyte RAM

Videokarte mit 3D-Beschleunigung und 32 Megabyte Video-RAM oder mehr

DirectSound-kompatible Soundkarte mit DirectSound3D-Beschleunigung.

Installation

SILENT HUNTER II muss installiert werden, bevor Sie das Spiel spielen können. Zur Installation legen Sie die SILENT HUNTER II CD ein, und warten Sie, bis der Startbildschirm erscheint. Klicken Sie auf **Installieren** und folgen Sie den Bildschirm-Anweisungen.

Wenn die Auto-Start-Funktion deaktiviert ist, können Sie das Installationsprogramm manuell starten. Wählen Sie Windows Explorer im Unterverzeichnis Programme aus dem Windows Startmenü. Wählen Sie das SILENT HUNTER II II CD-Symbol, um die auf der CD befindlichen Dateien anzuzeigen. Doppelklicken Sie unter diesen Dateien auf **Setup.exe,** um das Installationsprogramm zu starten.

Deinstallieren des Spiels

Wenn Sie das Spiel deinstallieren möchten, wählen Sie **Deinstallieren** im Silent Hunter-Startmenü. Sie können das Spiel auch über die Option „Einstellungen" im Windows-Startmenü entfernen. Wählen Sie dort „Systemsteuerung", „Software" und „Installieren/Deinstallieren". Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Silent Hunter II", und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Hinzufügen/Entfernen". Das Spiel und sämtliche Komponenten außer Ihren gespeicherten Spielständen werden dann von Ihrem System entfernt.

Starten des Spiels

Wählen Sie im Startmenü:

Programme/Silent Hunter II/Silent Hunter II

Wenn Sie Silent Hunter II zum ersten Mal starten, wird das Konfigurationsprogramm aufgerufen (siehe unten). Ansonsten wird das Intro-Video gespielt, und danach erscheint das Hauptmenü. Vom Hauptmenü aus können Sie auf sämtliche Spielfunktionen zugreifen. Weitere Details erhalten Sie weiter unten in diesem Handbuch.

Das Konfigurationsprogramm

Bevor Sie SILENT HUNTER II, spielen können, müssen Sie ein Video- und ein Audio-Gerät bestimmen, das vom Spiel verwendet werden kann. Im Dialogbildschirm des Konfigurationsprogramms werden entsprechende Menüs angezeigt, in denen Sie die erforderlichen Einstellungen vornehmen können.

Für die meisten Systeme ist es ausreichend, „Primärer Anzeigentreiber" und „Primärer Audiotreiber" zu wählen. Wenn Sie jedoch über mehrere Monitore oder mehrere Audio-Optionen verfügen, müssen Sie möglicherweise eine Wahl zwischen verschiedenen verfügbaren Optionen treffen. Das Konfigurationsprogramm ist jedoch so ausgestattet, dass es Ihnen nur diejenigen Optionen anzeigt, die für SILENT HUNTER II funktionieren.

Sollten keine Video- oder Audiooptionen verfügbar sein, müssen Sie sicherstellen, dass Ihre Treiber korrekt installiert sind, und dass Ihr System die Systemanforderungen erfüllt, die im Abschnitt *Systemanforderungen* aufgelistet sind.

Bitte beachten Sie, dass einige Videokarten keine 32-bit True Color Wiedergabe, und andere keine 800x600 Pixel Auflösung unterstützen.

Beachten Sie bitte außerdem, dass höhere Auflösungen und Farbtiefen größere Anforderungen an Ihre Hardware stellen. Sollten Sie feststellen, dass das Spiel nicht immer richtig läuft, empfehlen wir Ihnen, zunächst einmal die Farbtiefe zu reduzieren, da diese die meisten Ressourcen beansprucht.

Konventionen

SILENT HUNTER II wurde hauptsächlich für die Steuerung mit einer Maus oder einem entsprechenden Zeigegerät entwickelt. Zahlreiche Tastatur-Befehle werden ebenfalls unterstützt. Diese werden in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs erläutert. Während Sie die Simulation spielen, können Sie durch Drücken der **F1**-Taste einen Überblick über die verfügbaren Tastaturbefehle, und durch Drücken der **ESC**-Taste über die Missionsziele aufrufen.

In den meisten Fällen dient die linke Maustaste dazu, eine Menüauswahl verschiedener Aktionen zu treffen, oder eine Funktion in Benutzer-Dialogfeldern zu aktivieren. Gelegentlich wird die rechte Maustaste verwendet, um spezielle Funktionen auszuführen – zum Beispiel die Aktivierung eines Kontextmenüs.

Wenn Ihr Zeigegerät mit einem Rad oder einer entsprechenden Funktion ausgestattet ist, können Sie es zum Scrollen durch Listen verwenden. Das Rad kann ebenfalls als Alternative verwendet werden, um auf weitere Funktionen zuzugreifen; diese werden an den entsprechenden Stellen dieses Handbuchs erläutert.

SILENT HUNTER II wurde nicht speziell für den Gebrauch mit Joysticks oder alternativen Steuerungsgeräten entwickelt. Wenn Ihr Steuerungsgerät jedoch programmierbar ist (was vielfach der Fall ist), werden Sie es möglicherweise von Vorteil finden, einige Schlüsselbefehle in Ihr Gerät zu programmieren.

Einige Bildschirmanzeigen des Spiels sind teilweise oder in ihrer Gesamtheit darauf ausgerichtet, eine 3D-Ansicht der Spielwelt anzuzeigen. In den meisten Fällen können Sie die Ansicht drehen, indem Sie die links, rechts, oben und unten Pfeiltasten verwenden. Eine andere Möglichkeit ist die Mausansicht-Steuerung. Drücken Sie die rechte Maustaste, um die Mausansicht-Steuerung zu aktivieren und zu deaktivieren. Wenn die Mausansicht-Steuerung aktiviert ist, können Sie durch Bewegen der Maus die Ansicht horizontal rotieren lassen, sowie nach oben und nach unten schwenken. Sie können die Drehung der Ansicht verlangsamen, um eine genauere Einstellung zu erhalten, indem Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten. Dies funktioniert sowohl bei Verwendung der Tastatur- als auch der Mausansicht-Steuerung. Sie können diese Art der Ansichtsteuerung im Sehrohr-, UZO-, Brücken, Flak- und Außenansicht-Bildschirm verwenden.

Das Hauptmenü

Vom Silent Hunter II-Hauptmenü aus gelangen Sie zu den folgenden Menüs: Einzelmission, Feldzug, Konfiguration und Museum. Die letzte Option, „Beenden", beendet Silent Hunter II, und Sie gelangen zum Windows Desktop zurück.

Einzelmissionen spielen

Das Einzelmissionen-Menü

Das Einzelmissionen-Menü ermöglicht Ihnen den Zugang zu individuellen historischen Szenarios sowie zum Missions-Editor. Die folgenden Optionen erscheinen in diesem Menü:

Neue Mission starten

Eigene Mission erstellen

Gespeicherte Mission auswählen

Hauptmenü

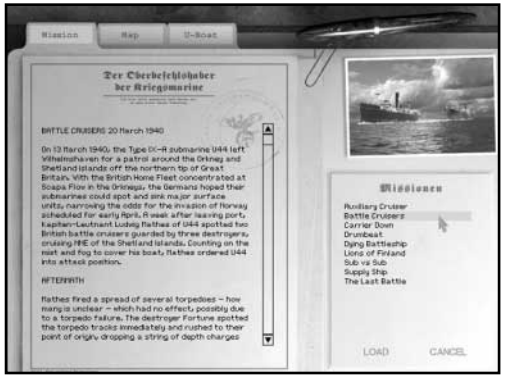
Neue Mission starten

Mit dieser Option können Sie verschiedene Trainings- und historische Missionen auswählen. Die historischen Missionen simulieren reale, dokumentierte Begegnungen zwischen U-Booten und alliierten Einheiten.

Der Einzelmissionen-Bildschirm ist in zwei Bereiche unterteilt:

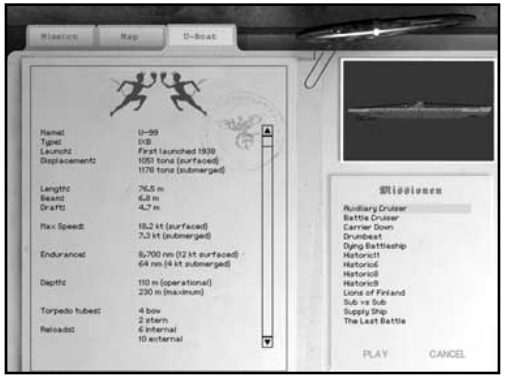
Die Liste in der unteren rechten Bildschirmecke zeigt Ihnen die verfügbaren Missionen an.

Der Bereich links enthält eine von drei möglichen Informationskategorien. Dies hängt davon ab, welche der Registerkarten am oberen Bildschirmrand Sie ausgewählt haben.



Missions-Registerkarte: Zeigt eine Textbeschreibung der Mission sowie etwaige zusätzliche Informationen an.

Karten-Registerkarte: Zeigt eine Kartenansicht des Operationsgebietes und die Missions-Zielpunkte an.



U-Boot-Registerkarte: Zeigt Statistiken und Informationen zu dem U-Boot an, das Sie in der jeweiligen Mission befehligen werden. Hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, die Turmsymbole und -insignien zu ändern, und ein 3D-Modell Ihres Bootes anzusehen.

Die Insignien des U-Boots werden zu Beginn des U-Boot-Texts sowie am Turm in der 3D-Ansicht angezeigt. Sie können die Insignien ändern, indem Sie auf den Insignien-Bereich am Textanfang klicken, und durch die verfügbaren Insignien scrollen.

Insignien-Daten sind im folgenden Verzeichnis gespeichert: SH2\Insignia. Die Insignien in diesem Verzeichnis sind im TGA-Format gespeichert und können modifiziert werden. Zusätzliche Symbole in diesem Verzeichnis werden verfügbar, wenn das Spiel gestartet wird. Wenn Sie Ihre eigenen Insignien kreieren möchten, muss das Format ein 128x128 32-bit alpha-channel TGA sein. Das obere 128x64-Segment wird direkt an der Vorderseite des Turmes angebracht. Der untere Teil wird in zwei 64x64-Segmente aufgeteilt. Das linke Segment wird an der Steuerbordseite des Turmes angebracht, und das rechte Segment an der Backbordseite. In der Regel sind diese Ansichten spiegelverkehrt; dies ist jedoch nicht zwingend notwendig.

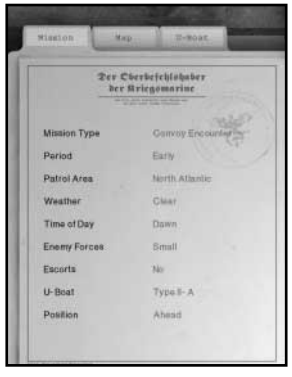
Um das 3D-Modell Ihres Bootes zu drehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste in den rechten oberen Bereich des U-Boot-Fensters, und ziehen Sie die Maus in die entsprechende Richtung. Sie können ebenfalls die

Ansicht des Modells vergrößern/verkleinern, indem Sie mit der linken Maustaste im U-Boot-Fenster klicken und die Maus bewegen. Wenn Sie über eine Radmaus verfügen, können Sie auch das Rad zum Verändern des Zoom-Levels benutzen.

Eine Mission erstellen

Diese Option ermöglicht Ihnen die Verwendung des Missions-Editors. In diesem Dialogbildschirm können Sie eine Vielzahl verschiedener U-Boot-Missionen erstellen.

Wenn Sie eine eigene Mission erstellen, liefert Ihnen die Missions-Registerkarte eine Liste mit Menüs, die es Ihnen ermöglichen, die einzelnen Parameter der Mission zu verändern.



Um einen Parameter zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger über den Eintrag, den Sie ändern möchten, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Wenn Sie zum Beispiel die Wetterbedingungen in der obigen Mission ändern möchten, bewegen Sie den Mauszeiger über das Wort „klar" und klicken Sie einmal. Bei jedem Parameter können Sie durch wiederholtes Klicken durch sämtliche verfügbaren Einstellungen für die jeweilige Option blättern. Durch Klicken mit der rechten Maustaste blättern Sie durch die Optionen in umgekehrter Reihenfolge.

Art der Mission

Für diesen Parameter stehen drei Optionen zur Verfügung:

- Geleitzug-Begegnung--In dieser Missionsart werden Sie auf einen Geleitzug aus Handelsschiffen treffen.
- Kriegsschiff-Begegnung-- In dieser Missionsart werden Sie auf verschiedene Kriegsschiffe der Alliierten treffen.
- U-Boot-Begegnung-- In dieser Missionsart werden Sie auf ein oder mehrere feindliche U-Boote treffen.

Zeitraum

Diese Option ermöglicht Ihnen, die Kriegsphase einzustellen, in der Ihre Mission stattfinden soll. Die folgenden drei Optionen sind verfügbar:

- Frühe Kriegsphase (1939-1941)
- Mittlere Kriegsphase (1942-1943)
- Späte Kriegsphase (1944-1945)

Diese Einstellung bestimmt sowohl die Charakteristika der Feindkräfte, auf die Sie treffen werden, als auch die technischen Entwicklungen, die beiden Seiten zur Verfügung stehen. Missionen in der Spätphase des Krieges stellen eine größere Herausforderung dar, da die Alliierten sowohl über bessere Ortungsgeräte und Bewaffnung, als auch über mehr Schiffe zur U-Boot-Jagd verfügen.

Patrol Area

Es gibt sieben mögliche Patrouillen-Gebiete, in denen Ihr Szenario stattfinden kann:

- Nordatlantik
- Mittelmeer
- Ostküste der Vereinigten Staaten
- Karibische See
- Südatlantik
- Nordsee
- Indischer Ozean

Das Patrouillen-Gebiet bestimmt sowohl den Ort des Missions-Szenarios als auch die Feindkräfte, auf die Sie treffen werden. An der Ostküste der USA, in der Karibik und im Südatlantik zum Beispiel stoßen Sie hauptsächlich auf amerikanische Einheiten, während Sie es in allen anderen Gebieten hauptsächlich mit britischen Kräften zu tun haben werden.

Wetter

In einem Szenario können Sie eine von mehreren möglichen Wetterbedingungen haben. Sie können wählen zwischen:

- Klar
- Hohe Wolkendecke
- Trübe
- Windböen und Regenschauer
- Neblig
- Stürmisch

Tageszeit

Mit diesem Parameter können Sie die örtliche Tageszeit einstellen. Mögliche Einstellungen sind:

- Tagesanbruch
- Vormittag
- Mittag
- Nachmittag
- Dämmerung
- Nacht

Feindkräfte

Diese Einstellung bestimmt die Größe der feindlichen Hauptstreitkräfte, auf die Sie treffen werden:

- Gering
- Mittel
- Groß

Dies beeinflusst ebenfalls die Anzahl der Geleitschiffe, falls vorhanden.

Eskorten

Hierdurch bestimmen Sie, ob die feindlichen Einheiten unter Geleitschutz fahren sollen oder nicht. Geleitschiffe bestehen in der Regel aus Zerstörern, Hilfszerstörern oder Korvetten. Diese Einheiten dienen hauptsächlich der U-Boot-Jagd, und ihre Anwesenheit wird Ihre Aufgabe beträchtlich schwieriger machen.

U-Boot

Mit dieser Einstellung bestimmen Sie den U-Boot-Typ, den Sie in der Mission verwenden möchten:

- Typ IIA
- Typ IIB
- Typ IIC
- Typ IID
- Typ VIIB
- Typ VIIC
- Typ VIIC/41
- Typ IXA
- Typ IXB
- Typ IXC
- Typ IXC/40
- Typ XXI

Einzelheiten zu diesen Booten finden Sie in der Einheiten-Ansicht im Spiel.

Position

Dieser Parameter bestimmt die Ausgangsposition Ihres Bootes im Vergleich zu den feindlichen Einheiten. Folgende Optionen sind verfügbar:

- Voraus – Die ideale Ausgangsposition für einen Angriff, denn der Feind bewegt sich direkt auf Sie zu.
- Querab – Immer noch eine relativ gute Ausgangsposition, besonders für den Angriff auf große Geleite.
- Zurück – Dies ist die schwierigste Position, denn Sie müssen den Geleitzug erst überholen, bevor Sie angreifen können.

Starten der Mission

Wenn Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, klicken Sie im rechten unteren Bildschirmeck auf **Spielen,** um das Szenario zu starten.

Gespeicherte Mission auswählen

SILENT HUNTER II ermöglicht es Ihnen, Missionen während des Spielens zu speichern (Zu weiteren Einzelheiten siehe unten Abschnitt *Missionen speichern* unter *Befehligen des U-Boots.)* Mit dieser Option können Sie Missionen unterbrechen und später an derselben Stelle wiederaufnehmen.

Um eine gespeicherte Mission zu laden brauchen Sie lediglich den Mauszeiger über den Missionsnamen zu bewegen und die linke Maustaste zu drücken. Wenn Sie bereit sind, klicken Sie einfach unter der Missions-Liste auf **Spielen.**

Rückkehr von Missionen

Um eine Mission (Feldzug oder Einzelmission) zu beenden, drücken Sie die **ESC**-Taste oder klicken Sie auf die **Szenario beenden-Schaltfläche** im rechten Steuerungsfeld.

Danach wird Ihnen ein Informations-Fenster angezeigt, das eine Bewertung Ihrer Leistung im Hinblick auf die vorgegebenen Ziele der Mission enthält.

Feldzug

Der Feldzug-Modus ermöglicht es Ihnen, eine Laufbahn als U-Boot-Kommandant zu verfolgen, die sich über die gesamte Dauer des Zweiten Weltkrieges erstreckt. Im Verlaufe des Feldzuges werden Sie in den verzweifelten Seeschlachten, die den Ausgang des Seekriegs im Atlantik bestimmten, gegen eine Vielzahl alliierter Einheiten antreten.

Das Feldzug-Menü

Wenn Sie im Hauptmenü die Option **Feldzug** wählen, wird das Feldzug-Menü angezeigt, das die folgenden Optionen enthält:

- Neuen Feldzug beginnen
- Bestehenden Feldzug auswählen
- Hauptmenü

Neuen Feldzug beginnen

Wenn Sie **Neuen Feldzug beginnen** wählen, wird der Anmelde-Bildschirm angezeigt. Geben Sie den Namen ein, den Sie während dieses Feldzuges verwenden möchten (bis zu 28 Zeichen, bestehend aus Zahlen oder Buchstaben), und klicken Sie anschließend am unteren Ende des Bildschirms auf **Spielen,** um den Feldzug zu beginnen.

Ihre Feldzug-Daten werden im ‚Feldzug'-Unterverzeichnis des Ordners ‚Save' gespeichert, der sich im Silent Hunter II-Verzeichnis befindet. Es braucht an dieser Stelle nicht besonders erwähnt zu werden, dass es eine gute Idee ist, von Zeit zu Zeit Backups dieses Verzeichnisses anzulegen, falls Festplatten-Fehlfunktionen auftreten.

Feldzug-Realistik-Einstellungen

Als nächstes werden Sie aufgefordert, den Realistik-Grad für diesen Feldzug einzustellen. Drei voreingestellte Schwierigkeitsgrade sind verfügbar: **Leicht, Mittel** und **Schwierig.** Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad selbst definieren möchten, können Sie eine Anzahl von Einstellungen vornehmen, welche die Realistik (und folglich den Schwierigkeitsgrad) des Spieles herabsetzen. Beachten Sie, dass Sie die Realistik-Einstellungen nach dem Beginn eines Feldzuges nicht mehr verändern können.

Feldzug beginnen

Der Feldzug beginnt mit einer Nachricht Ihres kommandierenden Offiziers. Diese wird immer dann angezeigt, wenn Sie ein neues Boot und/oder Operationsgebiet zugewiesen bekommen und das Umfeld für die anschließenden Missionen festgelegt wird.

Durch die Kreidetafel können Sie die Liste der besten Kommandanten abrufen. Hierbei handelt es sich um die tatsächliche, historisch korrekte Liste der erfolgreichsten U-Boot-Kommandanten, basierend auf ihren jeweiligen Versenkungserfolgen. Wenn Sie im Spiel gut genug sind, wird Ihr Name hier ebenfalls erscheinen.

Die Karte verschafft Ihnen Zugang zu denselben Weltkarten-Daten wie in der Simulation. Sie enthält auch eine Aufzeichnung der Schiffe, die von Ihnen im Laufe des Feldzuges an verschiedenen Stellen versenkt wurden.

Durch die Plakette über der Karte erhalten Sie Zugang zu Ihrem Ordenskoffer. Jeder Orden, der Ihnen im Laufe des Feldzuges verliehen wird, wird dort angezeigt.

Der Büroschrank ermöglicht Ihnen Einsicht in die kumulativen Ergebnis-Statistiken für jede abgeschlossene Mission des Feldzugs, den Sie gerade spielen.

Zu bestimmten Zeiten während des Feldzuges werden Sie auf See versorgt und kommen deshalb nicht ins Stützpunkt-Büro, um Informationen über Ihren Auftrag zu erhalten. In diesem Fall erhalten Sie diese Informationen in der Kabine des Kommandanten.

Einen bestehenden Feldzug auswählen

Diese Option erlaubt es Ihnen, zu einem bestehenden Feldzug zurück zu gehen. Eine Liste existierender Feldzug-Dateien wird auf der linken Seite angezeigt.

Kampagnen-Missions-Interface

- Die Missions-Registerkarte zeigt Ihnen Instruktionen zu Ihrer aktuellen Mission. Dies ist eine Beschreibung Ihrer Mission in Textform, die Einzelheiten zu primären und sekundären Zielen, Umgebungsbedingungen sowie Operationsgebiet enthält.
- Die Karten-Registerkarte zeigt das Missionsgebiet an, in dem Sie operieren werden.

- Die U-Boot-Registerkarte enthält Informationen über das Ihnen zugewiesene U-Boot. Jedes Mal, wenn Ihnen ein neues Operationsgebiet zugewiesen wird, erhalten Sie ein neues U-Boot-Kommando. Wir empfehlen Ihnen, sich mit den Fähigkeiten und Besonderheiten Ihres Bootes vertraut zu machen, bevor Sie eine Mission in Angriff nehmen.

Während die Missionsliste im Einzelmissionen-Dialogbildschirm die verschiedenen verfügbaren Missionen enthält, zeigt sie im Feldzug-Dialogbildschirm sämtliche Missionen an, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt während des Feldzuges gespielt haben. Die Einträge sind umgekehrt chronologisch geordnet — dies bedeutet, dass die jüngste Mission zuerst und die erste Mission zuletzt angezeigt wird.

Als Standardeinstellung ist die jüngste Mission automatisch ausgewählt, wenn Sie den Feldzug-Modus starten.

Sie können auch jederzeit frühere Missionen spielen, indem Sie den entsprechenden Eintrag aus der Liste auswählen und mit der linken Maustaste auf **Spielen** klicken. Beachten Sie, dass ein nochmaliges Spielen einer früheren Mission und etwaige bessere oder schlechtere Ergebnisse keinen Einfluss auf Ihren aktuellen Feldzug haben.

Rückkehr von einer Feldzugmission

Nach Ende der Mission werden Sie erneut zum Feldzug-Dialogbildschirm geführt.

Ihr Abschneiden wird für jede Mission, die Sie während des Feldzuges spielen, aufgezeichnet. Wenn Sie erfolgreich abgeschnitten haben, erhalten Sie möglicherweise einen Orden. Dies hängt jedoch ebenfalls von Ihren Realistik-Einstellungen ab. Wenn Sie weniger realistische Einstellungen gewählt haben, verringert sich Ihre Aussicht, einen Orden zu erhalten.

Wenn Sie im Laufe einer Mission fallen oder gefangen genommen werden, müssen Sie diese Mission wiederholen.

In den meisten Missionen erhalten Sie sowohl primäre als auch sekundäre Ziele. Gelingt es Ihnen nicht, sämtliche Primärziele zu erreichen, müssen Sie die jeweilige Mission erneut spielen. Sekundäre Missionsziele sind fakultativ, das Erreichen dieser Ziele erhöht jedoch Ihre Aussichten, Orden und Auszeichnungen zu erhalten.

Feldzug-Besonderheiten

Dieser Abschnitt stellt Ihnen einige zusätzliche Merkmale vor, die Teil der Feldzug-Erfahrung sind.

Liste der Kommandanten-Asse

Diese Tafel zeigt die aufgrund ihrer versenkten Bruttoregistertonnen hochrangigsten Kommandanten an. Die verwendeten Informationen stammen aus sämtlichen Feldzug-Dateien, die auf Ihrem Computer gespeichert sind. Zusätzlich sind auch die Kommandanten der SILENT HUNTER II „Ruhmeshalle" aufgeführt. Sie werden einige beachtliche Erfolge erringen müssen, um in die Liste der Kommandanten-Asse aufgenommen zu werden, aber auch hier zahlt sich Hartnäckigkeit aus.

Die Feldzug-Karte

Die Feldzug-Karte, die sich im Büro neben der Liste der besten Kommandanten befindet, ermöglicht Ihnen den Zugang zur Welt-Datenbank, die für SILENT HUNTER II entwickelt wurde.

Die vollständige Karte ist nicht auf einmal sichtbar. Sie können jedoch mit der Maustaste beliebige Stellen der Karte anzeigen. Klicken Sie einfach mit der Maus an die Stelle, um die die Karte zentriert werden soll, und sie wird entsprechend neu angezeigt.

Ein schwebendes Fenster ermöglicht Ihnen den Zugang zu einigen zusätzlichen Funktionen:

Durch das Klicken dieser Schaltfläche vergrößern Sie den Kartenausschnitt und können kleinere Einzelheiten erkennen.

Durch das Klicken dieser Schaltfläche verkleinern Sie die Karte, um einen größeren Überblick zu erhalten.

Durch das Klicken dieser Schaltfläche wechseln Sie zwischen den verschiedenen Koordinatengittern, und zeigen entweder die Breiten- und Längengrade, das Kriegsmarine-Koordinatengitter, oder auch kein Gitter an.

Durch das Klicken dieser Schaltfläche wird die Karte um die Ausgangsposition Ihres U-Bootes zentriert.

Eine Übersichtskarte im schwebenden Fenster erlaubt es Ihnen, die große Karte um jeden beliebigen Punkt zu zentrieren, indem Sie mit der linken Maustaste an die entsprechende Stelle in der Übersichtskarte klicken.

Wenn Sie über eine Radmaus verfügen, können Sie die Karte durch Drehen des Rades verkleinern/vergrößern.

Die Karte zeigt sowohl Städte und Stützpunkte der Alliierten und der Achsenmächte als auch die Untergangsstellen aller Schiffe, die Sie im Verlaufe der gespielten Missionen versenkt haben.

Wenn Sie den Mauszeiger über irgendeine dieser Markierungen bewegen, werden entsprechende Zusatzinformationen angezeigt. Diese beinhalten den Zeitpunkt der Versenkung, die Mission, während der die Versenkung erfolgte, und die Breiten- und Längengrade der Untergangsstelle.

Ordenskoffer

Durch Klicken auf die Plakette über der Karte erhalten Sie Zugang zu Ihrem Ordenskoffer. Dieser enthält alle Auszeichnungen, die Ihnen im Laufe des Feldzuges verliehen werden.

Einen Feldzug verlassen und erneut aufnehmen

Wenn Sie das Spiel verlassen, wird die Feldzug-Datei automatisch gespeichert, so dass bei Ihrer Rückkehr die entsprechenden Daten wiederhergestellt werden.

Wenn Sie eine Feldzugsmission verlassen, ohne dass Sie Ihre Primärziele erreicht haben, wird das aktuelle Szenario (falls vorhanden) automatisch gespeichert. Diese Datei wird neben der Feldzug-Datei gespeichert.

Wenn Sie zu diesem Feldzug zurückkehren, erkennt das Programm, dass eine gespeicherte Mission verfügbar ist. Dennoch werden Sie zunächst zum Büro-Dialogbildschirm gebracht. Dies ermöglicht Ihnen, sich die Missions-Einzelheiten und andere relevante Informationen ins Gedächtnis zurückzurufen, bevor Sie zum aktuellen Spielverlauf zurückkehren.

Befehligen des U-Boots

Dieser Abschnitt beschreibt das zentrale Element von SILENT HUNTER II: die U-Boot-Simulation. Hier lernen Sie das A-Z eines U-Boot-Kommandanten.

Deutsche U-Boote des Zweiten Weltkrieges waren komplizierte Waffensysteme, die hauptsächlich für einen Zweck konzipiert waren: unsichtbar und überraschend feindlichen Schiffsraum anzugreifen.

Zurechtfinden im U-Boot

Das Beherrschen von SILENT HUNTER II ist ein Prozess, bei dem Sie lernen, die verschiedenen Stationen des U-Boot-Simulators am effektivsten zu nutzen. Jede Station simuliert einen anderen Aspekt der U-Boot-Operationen, einschließlich Navigation, Ortung, Waffengebrauch, Kommunikation und Ingenieursarbeiten.

Die verschiedenen Stationen sind durch die Stationsleiste am unteren Rand jedes Bildschirms zugänglich:

Wenn Sie auf eine beliebige Schaltfläche der Stationsleiste klicken, werden Sie zur entsprechenden Station geführt.

Von links nach rechts sind dies im Einzelnen:

Der Hilfe-Bildschirm

Das Sehrohr

Der Karten-Bildschirm

Die Rudersteuerungen, Messgeräte und Instrumentanzeigen

Die Torpedo-Abschuss-Steuerung

Das Deckgeschütz

Die Flakgeschütze

Die UZO-Station

Die Brücke

Die Schadensbehebungs-Station

Der Torpedo-Statusbildschirm

Die Außenkamera-Ansicht

Der Funkraum

Der Horchraum

Die Radar-Station

Das Kapitäns-Quartier

Beachten Sie, dass einige dieser Stationen zu bestimmten Zeiten möglicherweise deaktiviert sein können, und dass auf dem U-Boot, das Sie befehligen, möglicherweise nicht alle dieser Stationen vorhanden sind. Die Brücke, das Deckgeschütz, die UZO (U-Boot-Ziel-Optik) und das Flakgeschütz zum Beispiel sind in getauchtem Zustand nicht zugänglich, und U-Boote vom Typ II und Typ XXI verfügen nicht über ein Deckgeschütz.

Zeit und Zeitraffer

Im Unterschied zum wirklichen Leben haben Sie als Spieler in SILENT HUNTER II absolute Kontrolle über den Lauf der Zeit in der Simulation.

Im rechten unteren Eck eines jeden Bildschirms sehen Sie das Zeit-Steuerungsfeld, das folgendermaßen aussieht:

Der obere Teil des Zeit-Steuerungsfeldes besteht aus dem Bord-Chronometer des U-Boots. Dieses zeigt Ihnen die örtliche Zeit der Zeitzone, in der sich Ihr U-Boot gerade befindet.

Darunter befindet sich die Zeitraffer-Einstellung, an deren Seiten sich zwei Schaltflächen befinden. Der nach oben zeigende Pfeil erhöht die Zeitraffung, während der nach unten zeigende Pfeil diese verringert.

Zu bestimmten Zeiten reduziert der Simulator die Zeitraffung automatisch auf den Faktor 1. Normalerweise geschieht dies, wenn Ihre Ortungsgeräte einen neuen Kontakt melden oder wenn Sie unter feindlichen Beschuss geraten.

Ebenso limitiert der Simulator in anderen Fällen die Zeitraffung auf einen maximalen Faktor von 2048, wenn andere Einheiten in Sichtweite sind. Dies geschieht, um dem Computer eine Simulation in der Nähe befindlicher Einheiten mit einem höheren Genauigkeitsgrad zu ermöglichen, und um zu vermeiden, dass es zu unglücklichen Vorfällen (zum Beispiel zu Kollisionen) kommt, ohne dass Sie die Möglichkeit haben zu reagieren.

Das Nachrichten-Logbuch

Das Nachrichten-Logbuch informiert Sie über besondere Ereignisse, die während Ihrer Mission eintreten, und zeichnet die von Ihnen gegebenen Befehle auf. Das Logbuch speichert Nachrichten und Ereignisse in chronologischer Ordnung, so dass Sie die Ereignisse einer Mission nachvollziehen können.

Die Nachrichten werden einzeln angezeigt und bleiben eine Zeit lang sichtbar, damit Sie Zeit haben sie zu lesen. Wenn eine große Zahl an Nachrichten produziert werden, kann es zu einem leichten Nachrichtenstau kommen. Wenn Sie möchten, können Sie das Logbuch-Anzeigefenster ausdehnen, indem Sie in das Fenster klicken. Wenn Sie erneut in das Fenster klicken, wird die Standardeinstellung wiederhergestellt.

Sie können durch die Nachrichten scrollen, indem Sie die Pfeil-Schaltflächen verwenden, die sich seitlich rechts und links am Logbuch-Anzeigefenster befinden. Mit dem **nach oben** zeigenden Pfeil zeigen Sie ältere Nachrichten an, während der **nach unten** zeigende Pfeil Sie durch die neuesten Nachrichten führt.

Wenn Sie sich das Logbuch in einer angenehmeren Form ansehen oder eigene Einträge hinzufügen möchten, haben Sie im Dialogbildschirm „Das Kapitäns-Quartier" Zugang zu einem größerformatigen Logbuch. Nähere Einzelheiten sind im Abschnitt *Das Kapitäns-Quartier* beschrieben.

Schwebende Steuerungsfelder

Auf viele Spielfunktionen kann mit Hilfe schwebender Steuerungsfelder, die links oder rechts im Bildschirm erscheinen, zugegriffen werden. Diese werden angezeigt, wenn Sie die Maus an den rechten oder linken Bildschirmrand bewegen. Für jeden Abschnitt der Steuerungsfelder stehen ebenfalls Tastenkombinationen zur Verfügung. Beachten Sie, dass die schwebenden Steuerungsfelder nicht verfügbar sind, wenn Sie die Mausansicht-Steuerung aktiviert haben.

Das Feld auf der linken Seite bietet Ihnen Funktionen, die speziell zur Steuerung der 3D-Ansicht ausgelegt sind. Das rechte Feld stellt ein Multifunktionsfeld dar, das in vier Registerkarten unterteilt ist, die Ihnen eine Auswahl derjenigen Funktionen ermöglichen, die Sie verwenden möchten. Die Funktionen des linken Steuerungsfeldes sind kontextabhängig, das heißt, sie sind nur zugänglich, wenn Sie sich in der entsprechenden Ansicht befinden. Im Einzelnen werden diese Funktionen in den entsprechenden Abschnitten erläutert.

Beachten Sie den Stecknadel-Button, der sich am unteren Rand der Steuerungsfelder befindet. Normalerweise verschwindet ein Steuerungsfeld, wenn Sie Ihren Mauszeiger davon wegbewegen, um die Bildschirmfläche für andere Funktionen und Anzeigen freizugeben. Wenn Sie jedoch auf den Stecknadel-Button klicken, wird dieses Feld „festgesteckt", und bleibt an dieser Stelle, solange Sie möchten. Sie können das Feld ausblenden, indem Sie erneut auf die Stecknadel klicken, um diese Funktion zu deaktivieren.

Durch die vier Registerkarten des Multifunktionsfeldes (das Steuerungsfenster rechts) haben Sie Zugang zu den folgenden Funktionen:

Ruder-Steuerungsfeld Hier steuern Sie Fahrtrichtung, Geschwindigkeit und Tauchtiefe des U-Boots. Sie können auch die Ruderstellung manuell einrichten und die momentane Geschwindigkeit des Bootes ablesen.

Torpedoabschuss-Steuerungsfeld Dieses Feld ermöglicht Ihnen das Feuern der Torpedos auf ein aktuelles Ziel, oder die manuelle Einstellung des Torpedoabschusses.

Befehls-Steuerungsfeld Durch dieses Feld können Sie Ihrer Mannschaft grundsätzliche Befehle erteilen. Diese Befehle sind unter anderem:

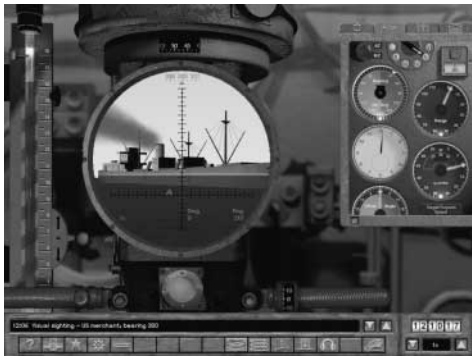
- Ballast ausblasen – Notfall-Auftauchen.
- Alarmtauchen – Notfall-Tauchen.
- Sehrohrtiefe – Boot auf Sehrohrtiefe bringen.
- Auftauchen – Boot an die Oberfläche bringen.
- Schleichfahrt – Befiehlt Umschalten auf E-Maschinen und verringert die Wahrscheinlichkeit der Ortung durch feindliche Einheiten (nur getaucht).
- Rotlicht – Befiehlt Rotlichtbedingungen für Nachteinsatz.
- Deckgeschütz bemannen – Befiehlt der Mannschaft, das Deckgeschütz zu bedienen.
- Flak bemannen – Befiehlt der Mannschaft, das/die Flakgeschütze zu bedienen.
- Aussteigen – Wenn Ihr Boot ernsthaft beschädigt ist, haben Sie die Möglichkeit auszusteigen. Vielleicht überleben Sie, vielleicht auch nicht.
- Szenario beenden – Gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Mission im Feldzugs- oder Einzelmissionen-Modus zu beenden oder fortzusetzen und nur im Einzelmissionen-Modus eine Mission zu speichern.

Einheiten-Identifizierungsfeld Dieses Feld ermöglicht Ihnen die Ansicht sämtlicher Schiffe und Flugzeuge, auf die Sie im Laufe des Spieles treffen können. Sie können jedes Modell rotieren, um es aus einem anderen Winkel zu sehen.

Die Funktionsweise der oben angeführten Steuerungsfelder wird in den folgenden Abschnitten jeweils im Einzelnen erklärt (das Ruder-Steuerungsfeld zum Beispiel wird unten im Abschnitt Ruder-Steuerung erläutert). Während des Spielverlaufs werden Sie merken, dass die schwebenden Steuerungsfelder einen flexiblen und praktischen Weg darstellen, zahlreiche Funktionen Ihres U-Bootes zu steuern.

Die Sehrohr-Station

Das Sehrohr ist das wichtigste Hilfsmittel, um in SILENT HUNTER II. einen Torpedoangriff vorzubereiten. Sie werden sich mit seiner Handhabung vertraut machen wollen, bevor Sie weiter in die Tiefen des Meeres vorstoßen.



Das Sehrohr kann nur dann verwendet werden, wenn sich Ihr Boot auf oder über Sehrohrtiefe befindet. Die Sehrohrtiefe variiert je nach U-Bootstyp, bewegt sich aber in der Regel zwischen 10 und 12 Metern.

Das Sehrohr verschafft Ihnen einen 360°-Überblick über das Gebiet, in dem sich Ihr U-Boot befindet. Um das Sehrohr verwenden zu können, müssen Sie es zuerst ausfahren. Sie können das Sehrohr ein- und ausfahren, indem Sie auf den Hebel oberhalb des Sehrohrgriffs klicken. Sie können auch die Bild Ab-/Bild Auf-Tasten verwenden, um das Sehrohr ein- und auszufahren. Sie schwenken das Sehrohr, indem Sie durch einen Rechtsklick die Mausansicht-Funktion aktivieren, oder indem Sie auf einen der Sehrohrgriffe klicken. Das Rohr verfügt über zwei Vergrößerungsstufen, 1-fache und 4-fache Vergrößerung. Sie verändern die Vergrößerungsstufen, indem Sie den Cursor über den Hebel, der sich seitlich oberhalb des linken Sehrohrgriffs befindet, bewegen, oder indem Sie die Z-Taste drücken.

Ein Gradmesser am oberen Ende des Sehrohrkörpers zeigt Ihnen den momentanen Schwenkgrad des Sehrohrs an. Beachten Sie, dass dieser Grad relativ zur momentanen Fahrtrichtung des U-Boots (in die Richtung, in die der Bug zeigt) angezeigt wird. Der rote Gradanzeiger innerhalb des Sehrohr-Sichtfensters zeigt Ihnen im Kompassvergleich den absoluten Schwenkgrad Ihres Sehrohrs an.

Das Sehrohr kann bis zu einem gewissen Grad auch nach oben und unten geschwenkt werden. Die Gradanzeige am rechten Griff zeigt Ihnen den momentanen Schwenkgrad des Sehrohrs nach oben oder unten an.

Die Sehrohr-Station ist eine von drei Stationen, in denen die Torpedo-Zielauswahl getroffen werden kann (die anderen beiden Stationen sind der UZO- und der Karten-Bildschirm). Wenn ein zulässiges Ziel im Sehrohr-Suchausschnitt erscheint, wird unter dem Ziel ein blinkendes rotes Dreieck eingeblendet. Dies zeigt an, dass das Ziel zum Abschuss ausgewählt ist, und dass Torpedos, die mit der automatischen Abschuss-Steuerung abgefeuert werden, auf dieses Ziel gerichtet sind.

Der rote Knopf am linken Griff des Sehrohrs hat eine besondere Funktion. Wenn Sie zu einer anderen Station wechseln, oder wenn Sie das Sehrohr von einem Ziel wegdrehen, folgt das Abschuss-Steuerungssystem dem Ziel, an dem Sie interessiert sind, normalerweise nicht. Mit dem roten Knopf können Sie jedoch ein aktuelles Ziel „sichern", was bedeutet, dass alle nachfolgenden Operationen gegen dieses Ziel gerichtet sein sollen.

Wenn Sie diese Funktion verwenden, hört die Dreiecks-Anzeige auf zu blinken und bleibt ständig auf das Ziel gerichtet, unabhängig von der Ausrichtung Ihres Sehrohr-Sichtfeldes. Um die Ziel-Sicherung zu deaktivieren, brauchen Sie lediglich den roten Knopf erneut zu drücken, und das Abschuss-Steuerungssystem wird wieder auf seine Standard-Funktionsweise geschaltet. Wenn Sie ein Ziel gesichert haben, wechselt die Farbe des kleinen Torpedo-Symbols rechts unten über dem Nachrichten-Feld zu rot. Die Sicherung eines Ziels kann auch durch Drücken der L-Taste aktiviert/deaktiviert werden.

An dieser Stelle ist es angebracht, Ihnen einige Besonderheiten und Funktionsweisen des Sicht-Steuerungsfeldes (links) vorzustellen. Die Funktion der beiden oberen Schaltflächen ist wichtig für das Sehrohr (aber nicht auf dieses beschränkt).

Fahrtrichtung auf Sicht – Mit dieser Schaltfläche befehlen Sie der Mannschaft, die Fahrtrichtung des Bootes so zu ändern, dass sie der Richtung entspricht, in die Sie mit dem Sehrohr schauen. Diese Funktion können Sie nicht nur in der Sehrohr-Ansicht, sondern auch in der Brücken-, UZO- und Außen-Ansicht verwenden.

Sicht auf Fahrtrichtung – Hierdurch wird Ihre momentane Blickrichtung gedreht, so dass diese mit der aktuellen Fahrtrichtung des U-Boots übereinstimmt, also grundsätzlich nach vorne. Dies funktioniert in der Sehrohr-, Brücken-, UZO-, Deck-, Flakgeschütz- und Außen-Ansicht.

Vorhängeschloss-Ansicht – Diese Schaltfläche „sichert" Ihre Sicht auf das momentan ausgewählte Ziel. Diese Funktion ist in der Sehrohr-, Brücken- und UZO-Ansicht verfügbar.

Torpedo-Kamera – Mit dieser Schaltfläche schalten Sie in die Torpedo-Ansicht. Dies funktioniert jedoch nur, wenn Sie die Option Außen-Ansicht in den Realistik-Einstellungen nicht deaktiviert haben. Wenn Sie auf die Torpedo-Kamera klicken, werden nacheinander die Torpedos angezeigt, die sich gerade im Wasser befinden.

Die anderen Schaltflächen dieses Feldes werden Ihnen später an entsprechender Stelle in diesem Handbuch erläutert.

Der Karten-Bildschirm

Erfolgreiche U-Boot-Operationen erfordern präzise Navigation, um Geleitzug-Wege zu erreichen und Ziele anzugreifen, die von Führungs-U-Booten bestimmt wurden.

Mit dem Karten-Bildschirm erhalten Sie eine detaillierte Kartenansicht Ihres Operationsgebietes. Abhängig von Ihren Realistik-Einstellungen erhalten Sie hier ebenfalls folgende Informationen:

- Den aktuellen Standort Ihres U-Bootes
- Die geschätzten Standorte anderer Einheiten, die sich in der Reichweite Ihrer Ortungsgeräte befinden
- Informationen zu Fahrtrichtung, Geschwindigkeit und Beschädigungsgrad anderer Einheiten
- Kontaktmeldungen durch Luftaufklärung und andere U-Boote
- Positionen wichtiger Stützpunkte, Häfen und Städte
- Statusmeldungen für abgefeuerte Torpedos
- Navigations-Wegepunkte, die Sie möglicherweise für Ihr Boot gesetzt haben
- Längen-/Breitengrad-Gitternetzlinien (wahlweise)
- Das Kriegsmarine-Koordinatengitter (wahlweise)
- Position von Missionszielen

Weiterhin ermöglicht Ihnen ein schwebendes Fenster die Nutzung einiger zusätzlicher Funktionen:

- Eine Übersichtskarte, die es Ihnen ermöglicht, schnell an spezifische Orte zu zoomen
- Vergrößern-/Verkleinern-Funktion, durch die Sie eine detaillierte Ansicht sehr kleiner Ausschnitte oder Objekte, oder einen größeren Kartenausschnitt anzeigen können
- Eine Gitternetz-Auswahl, durch die Sie festlegen können, ob Sie das Standard-Breitengrad-/Längengrad-, das Kriegsmarine-, oder auch kein Koordinatengitter angezeigt haben möchten
- Eine „Zentrieren"-Schaltfläche, durch die die Karte direkt um Ihr U-Boot zentriert wird

Allgemeine Karteninformationen

Die Daten, die zur Erstellung der Karten in SILENT HUNTER II verwendet wurden, basieren auf den aktuellsten globalen USGS- und NOAA-Informationen, und sind genau bis zu einer Auflösung von 30 Bogensekunden. Dies entspricht einer gewaltigen Datenmenge und ermöglicht uns, Ausschnitte detailgenau zu vergrößern und sehr spezifische Einzelheiten zu Küstenlinien, Erhebungen und Tiefen darzustellen.

Wenn Sie sich die Karte genau ansehen, werden Sie feststellen, dass die Meeresbereiche in einem mittleren Beige-Ton und die Landbereiche braun gefärbt sind. Die Farbschattierung liefert zusätzliche Informationen. Je heller die Meeresfarbe ist, desto seichter ist das Wasser in diesem Gebiet, und je heller die Landfarbe ist, desto höher ist die entsprechende Erhebung.

Der Textbereich des schwebenden Fensters liefert Ihnen zudem genauere Informationen zur Wassertiefe. Wenn Sie den Mauszeiger über die Kartenanzeige bewegen, werden Ihnen im Fenster Daten zu dem Bereich, über dem sich der Mauszeiger befindet, angezeigt. Hierzu gehören:

- Die Gitterposition im Kriegsmarine-Koordinatengitter
- Der Längen- und Breitengrad
- Die Tiefe in Metern unter dem Meeresspiegel

Beachten Sie, dass aus Platzgründen die Datenmenge für Tiefeninformationen begrenzt ist. Demzufolge wird die Tiefe aller Seegebiete, die tiefer sind als 480 Meter, als „•" angezeigt. Da selbst der Druckkörper eines U-Boots der XXI-Klasse derartigen Tiefen nicht standhalten kann, sollte diese Einschränkung in keinem Fall problematisch sein.

Zurechtfinden auf der Karte

Wenn Sie den Karten-Bildschirm betrachten, werden Sie schnell feststellen, dass es unmöglich ist, die Karte in ihrer Gesamtheit auf dem Bildschirm darzustellen, selbst wenn Sie die höchste Auflösung gewählt haben, die von SILENT HUNTER II unterstützt wird. Außerdem werden Sie zeitweilig einen großen Kartenausschnitt sehen wollen (zum Beispiel wenn Sie eine Fahrtroute planen), oder Sie möchten ein sehr begrenztes Gebiet im Detail anzeigen (zum Beispiel wenn Sie einen Angriff planen).

Zum Glück gibt es zahlreiche Optionen, die es Ihnen ermöglichen, die Karte zu verschieben und einzelne Ausschnitte, die für Sie von besonderem Interesse sind, zu vergrößern.

Grundsätzlich können Sie mit den Vergrößern-/Verkleinern-Tasten des schwebenden Fensters:

Kartenausschnitte vergrößern, um einzelne Details zu sehen.

Weitläufige Gebiete der Karte verkleinern, um den „großen Überblick" zu erhalten.

Sie können auch eine schnellere, flexiblere Methode verwenden. Wenn Sie die **Z**-Taste drücken und gedrückt halten, verwandelt sich der Cursor in ein Vergrößerungsglas. Wenn Sie nun mit der linken Maustaste auf die Karte klicken, wird der Kartenausschnitt vergrößert und um die Stelle zentriert, auf die Sie geklickt haben. Klicken Sie in gleicher Weise mit der rechten Maustaste auf die Karte, um sie zu verkleinern. Um die Verwendung des Vergrößerungsglases zu beenden, lassen sie die **Z**-Taste los.

Die **Bild-Auf-**Taste vergrößert die Karte und verändert dabei den Kartenmittelpunkt nicht. In gleicher Weise verkleinert die **Bild-Ab-**Taste die Karte.

Wenn sie die Karte lediglich verschieben möchten, ohne den Zoom-Level zu verändern, drücken und halten Sie die Leertaste gedrückt, woraufhin sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt. Wenn Sie damit nun auf eine beliebige Stelle auf der Karte klicken, wird diese Kartenstelle in die Bildschirmmitte gerückt.

Wenn Ihre Maus mit einem Rad ausgestattet ist, können Sie das Rad sowohl zum Vergrößern/Verkleinern als auch zum Zentrieren der Karte verwenden. Wenn Sie das Rad drehen, wird die Karte vergrößert/verkleinert. Klicken Sie mit dem Rad, und die Kartenstelle, über der sich der Mauszeiger befindet, wird in die Bildmitte gerückt.

Wenn Sie über eine Maus mit drei Tasten verfügen, können Sie die mittlere Taste ebenfalls zum Zentrieren der Karte verwenden, die Zoom-Funktion ist jedoch nicht verfügbar.

Zuweilen kann es schwierig sein, den Ausschnitt, den Sie gerade vor Augen haben, in die Gesamtkarte einzuordnen. Die kleinere Überblickskarte im schwebenden Fenster hilft Ihnen dabei. Zum einen zeigt sie Ihnen den Kartenausschnitt, den Sie gerade betrachten, im Zusammenhang mit dem gesamten atlantischen Ozean. Zum anderen können Sie durch einen Mausklick in der Überblickskarte die Ansicht des Haupt-Kartenausschnitts sofort an diese Stelle verschieben, so dass Sie Ihren Blick rasch auf einige tausend Meilen entfernte Stellen richten können.

Wenn Sie die Kartenansicht oft verschieben, kann es leicht geschehen, dass Sie den Standort Ihres U-Boots aus dem Blick verlieren. Die Zentrieren-Schaltfläche des schwebenden Fensters verschiebt die Karte derart, dass sie um die momentane Position Ihres U-Boots zentriert wird.

Zusätzliche Ansicht-Funktionen sind verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle im Kartenbildschirm klicken. Diese Optionen beinhalten:

- Zentrieren—ermöglicht mehrfache Optionen zum Zentrieren der Kartenansicht.
- Zoom einstellen—ermöglicht die Einstellung des Karten-Vergrößerungsfaktors von 1-fach bis hin zu 640-fach.
- Gitternetz—ermöglicht das An- und Ausschalten der Breitengrad/Längengrad-Anzeige und des Kriegsmarine-Koordinatengitters.

Wenn Sie die Entfernung eines beliebigen Punktes auf der Karte von einem anderen beliebigen Punkt wissen möchten, können Sie die Lineal-Funktion verwenden. Um die Lineal-Funktion aufzurufen, klicken Sie mit der linken Maustaste an eine beliebige Stelle, um einen Verankerungspunkt zu setzen. Halten Sie die linke Maustaste weiterhin gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Position. Zwischen dem Verankerungspunkt und dem Zielpunkt wird eine Verbindungslinie angezeigt.

Achten Sie auf die Zahlenangaben, die neben dem Cursor erscheinen, während Sie die Maus derartig über die Karte ziehen. Die obere Zahl entspricht der Entfernung zwischen dem Ausgangs- und Endpunkt. Wenn die Entfernung zwischen diesen Punkten weniger als 1000 Meter beträgt, wird diese Angabe in Metern gemacht, andernfalls erfolgt sie in Kilometern. Die untere Zahl gibt die geographische Lage des Ankerpunktes im Verhältnis zur momentanen Zeigerposition an.

Globale Koordinaten und das Kriegsmarine-Koordinatengitter

Die meisten realen Navigationskarten verwenden Standard-Längen- und Breitengrade, um jeden Ort auf der Welt genau zu bestimmen.

SILENT HUNTER II unterstützt das Standard-Koordinatengitter, verwendet jedoch ebenfalls ein besonderes, von den Deutschen entwickeltes Gittersystem, bekannt als das *das Kriegsmarine-Koordinatengitter.* Wenn Sie geographische Informationen über Funk erhalten, werden diese in Form von *Kriegsmarine-Gitterkoordinat*en angegeben. Aus diesem Grund ist es sehr hilfreich, dieses Gittersystem zu verstehen, wenn Sie das Spiel spielen.

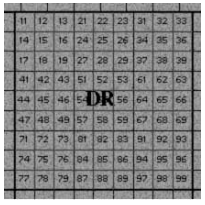
Zum Glück kann der Karten-Bildschirm konfiguriert werden, so dass Sie entweder Längen- und Breitengrade, oder das Kriegsmarinegitter anzeigen können. Die Gitterauswahl-Schaltfläche des schwebenden Fensters wechselt zwischen drei verschiedenen Modi:

1. Standard-Längen-/Breitengrad-Koordinatengitter
2. *Kriegsmarine-Koordinatengitter*
3. Kein Koordinatengitter

Kriegsmarine-Koordinaten werden folgendermaßen angezeigt:

XXnp

XX bezeichnet das Gitterfeld, n bezeichnet einen von 9 Sektoren innerhalb dieses Feldes, und p bezeichnet einen von 9 Untersektoren innerhalb dieses Sektors. Ein typisches Gitterfeld sieht folgendermaßen aus:



Bitte betrachten Sie sich die Unterteilungen etwas genauer. Das Gitter ist unterteilt in Sektorengruppen, die aus 9 (3x3) Sektoren bestehen, und jeder dieser Sektoren ist wiederum in 9 (3x3) Untersektoren unterteilt. Wenn also in einer Funkmeldung zum Beispiel der Gittersektor DR75 angegeben ist, suchen Sie nach dem Bereich DR, anschließend nach dem unteren linken Sektor (7), und Sie finden den Untersektor 5 im Zentrum.

Wegepunkte anlegen und Patrouillen einrichten

Sie werden des Öfteren Ihr U-Boot an einen bestimmten Punkt senden oder einen bestimmten Bereich des Ozeans überwachen wollen. Die Verwendung von Wegepunkten erleichtert dies.

Wegepunkte sind bestimmte Stellen auf der Karte, die Navigationspunkte darstellen, nach denen sich Ihr U-Boot richten wird. Wenn Sie die Wegepunkte in einer Folge anlegen, wird Ihre Besatzung versuchen, den Kurs Ihres Bootes so einzurichten, dass sämtliche Wegepunkte nacheinander abgefahren werden, bis der Endpunkt erreicht ist.

Sie können auch eine Kontrollschleife einrichten, die Ihr Boot so lange abfahren wird, bis Sie eine Kursänderung befehlen (oder keinen Treibstoff mehr haben).

Das Setzen von Wegepunkten erfolgt ganz einfach folgendermaßen:

1. Finden Sie Ihr Boot auf der Karte.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Informations-Symbol für Ihr U-Boot, und ziehen Sie, währen Sie die linke Maustaste gedrückt halten, eine Linie von Ihrem U-Boot bis zu der gewünschten Stelle für Ihren ersten Wegepunkt.

3. Lassen Sie die Maustaste an der Stelle los, an der Sie Ihren Wegepunkt setzen möchten.
4. Sie können nun weitere Wegepunkte hinzufügen, indem Sie auf andere Kartenstellen klicken, die Ihr U-Boot passieren soll. Wegepunkte werden in der Reihenfolge nummeriert, in der sie gesetzt werden, und werden durch Linien verbunden, um den beabsichtigten Kursverlauf anzuzeigen.
5. Wenn Sie sämtliche Wegepunkte ersetzt haben, klicken Sie die rechte Maustaste.

Sobald Sie den letzten Wegepunkt gesetzt haben, beginnt Ihre Besatzung, den Kurs Ihres Bootes entsprechend zu setzen.

Eine Kontrollschleife ist ein wenig komplizierter. Anstatt die rechte Maustaste zu drücken, nachdem Sie Ihren letzten Wegepunkt gesetzt haben, positionieren Sie den Mauscursor über dem ersten Wegepunkt und drücken Sie die linke Maustaste. Wenn Sie die Maus korrekt platziert haben, wird sich der Cursor in die Schleifenanzeige verwandeln.

Wenn Sie Ihre Wegepunkte nachträglich versetzen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den zu verschiebenden Wegepunkt und ziehen Sie ihn an die neue Stelle. Sie können Wegepunkte auch löschen: wählen Sie den zu löschenden Wegepunkt aus, und drücken Sie die Entf-Taste auf Ihrer Tastatur.

Taktische Verwendung des Karten-Bildschirms

Der Kartenbildschirm ist mehr als nur ein Navigationsmittel. Wenn andere Schiffe oder Flugzeuge durch Ihre Ortungsgeräte entdeckt werden, wird ein Informations-Symbol auf der Karte angezeigt, das diesen Kontakt darstellt.

Die Art des dargestellten Symbols kennzeichnet die verschiedenen Einheiten-Typen wie folgt:

Handelsschiff oder Geleit

Kriegsschiff oder Kampfgruppe

Alliiertes oder deutsches U-Boot

Flugzeug

Torpedo

Küstenbatterie oder andere landgestützte Einheit

Die angezeigte Farbe ist ebenfalls von Bedeutung:

- Blau kennzeichnet eine freundliche Einheit
- Rot kennzeichnet eine feindliche Einheit
- Grün kennzeichnet eine neutrale Einheit
- Grau kennzeichnet eine nicht identifizierte Einheit

Beachten Sie, dass die Position einer angezeigten Einheit lediglich eine ungefähre Angabe darstellt, die auf Informationen Ihrer U-Boot-Ortungsgeräte gegründet ist. Radar und Beobachtung ergeben die genauesten Angaben, während Radar- und Horchgeräte nur eine grobe Schätzung hinsichtlich Entfernung und Richtung eines Objektes ergeben. Zu verschiedenen Zeiten des Krieges können Sie mit verschiedenen Ortungsgeräten ausgerüstet sein, und folglich über bessere oder schlechtere Möglichkeiten zur Erkennung und Lokalisierung potenzieller Ziele verfügen.

Um Ihnen die Einschätzung der Genauigkeit einer erfassten Zielposition zu erleichtern, kann ein grau eingefärbtes Feld um das Einheitensymbol angezeigt sein. Dies bezeichnen wir als „Ungewissheitsbereich". Die Größe dieses Bereichs variiert je nach Genauigkeit und Aktualität der Ortungsinformationen für diesen Kontakt. Der Ungewissheitsbereich zeigt Ihnen also basierend auf den verfügbaren Informationen ein Gebiet an, das sämtliche möglichen Standorte der feindlichen Einheit umfasst.

Jedes Informationssymbol wird möglicherweise auch mit einer „Spur" angezeigt — eine kurze Linie, die den Fahrtweg oder die Ausrichtung der Einheit anzeigt. Beachten Sie, dass die Ausrichtung der Einheit natürlich der Richtung, in die die Spur zeigt, entgegengesetzt ist, denn die Spur befindet sich hinter der Einheit. Die Spur ist außerdem nur sichtbar, wenn der Fahrtweg oder die Ausrichtung der Einheit bekannt ist.

Wenn Sie die Maus auf ein Informationssymbol bewegen, wird abhängig von Ihren Realistik-Einstellungen ein Fenster angezeigt, das Ihnen die verfügbaren Informationen zu diesem Kontakt anzeigt. Diese beinhalten Position, Fahrtrichtung, Zusammensetzung und Zeitpunkt der letzten Ortung. Das Informationsfenster ist zu einem gewissen Grad kontextabhängig, d.h. es zeigt Ihnen nicht immer dieselben Informationen an, denn diese hängen von der Art des Kontakts ab.

Da sich Einheiten sehr nah aufeinander befinden können, wenn Sie einen sehr großen Kartenausschnitt anzeigen, fasst der Karten-Bildschirm in einem solchen Fall die Einheiten zu einem einzigen Informationssymbol zusammen, um die Anzeige nicht mit zu vielen Symbolen zu „verstopfen".

Wenn Sie einen sehr großen Zoom-Level eingestellt haben, d.h. wenn Sie eine sehr detaillierte Ansicht betrachten, werden die Informationssymbole durch Zeichnungen der Einheiten aus der Vogelperspektive ersetzt, was Ihnen ein besseres Gefühl für die Einheiten-Verhältnisse ermöglicht. In dieser Ansicht wird jede Marineeinheit von einer „Welle" begleitet, die Ihnen einen Eindruck über die Manöver vermittelt, die diese Einheit kürzlich ausgeführt hat. Diese Besonderheit ist vor allem dann sehr interessant, wenn Sie Torpedos im Wasser haben und deren Annäherung auf das Ziel verfolgen möchten.

Es ist wiederum von Ihren Realistik-Einstellungen abhängig, ob Sie ein Ziel zum Torpedoangriff auswählen können, indem Sie mit der Maus darauf klicken. Wenn dies möglich ist und Sie Ihr Ziel ausgewählt haben, wird eine rote Umrandung um das Symbol angezeigt.

Wenn ein Ziel auf diese Weise ausgewählt wurde, wird es als „gesichert" betrachtet. Wenn Sie in den Sehrohr- oder UZO-Bildschirm wechseln, sehen Sie diese Einheit mit einem roten, nicht blinkenden Dreieck dargestellt. Da das Ziel gesichert ist, können Sie nun zur Torpedostation oder zum Torpedo-Steuerungsfeld gehen, und Torpedos auf diese Ziel abfeuern.

Die Ruder-Steuerung

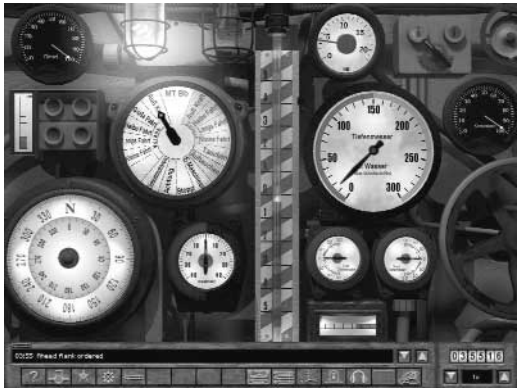
Als eine Ihrer ersten Handlungen werden Sie wahrscheinlich mit Ihrem U-Boot an verschiedene Orte der Spielwelt fahren möchten. Um dies tun zu können, müssen Sie die Steuerung der Ruderanlage des U-Boots beherrschen.

Die Ruder-Steuerung ist auf zwei Arten zugänglich:

- Mittels des Ruderanlage/Instrumente-Bildschirms (zugänglich durch Drücken der entsprechenden Schaltfläche in der Steuerungsleiste, oder der **F4**-Taste.)
- Mittels des Ruder-Steuerungsfeldes (zugänglich durch die Registerkarte des Multifunktionsfeldes, oder durch Drücken der **Q**-Taste.)

Der vollständige Ruderanlage/Instrumente-Bildschirm enthält die folgenden Funktionen:

1. Die Kursanzeige/-steuerung.
2. Den Maschinentelegraf.
3. Die Ruderanzeige/-steuerung
4. Die Geschwindigkeitsanzeige
5. Den Tiefenmesser/-steuerung
6. Die Tiefenruderanzeige (vorderes und hinteres Tiefenruder)
7. Die Tauchblase
8. Die Treibstoffanzeige
9. Die Dieselmotorensteuerung
10. Die Batteriestandanzeige
11. Die Schnorchelsteuerung (nicht auf allen Booten verfügbar)
12. Die Druckluftanzeige
13. Die CO_2-Anzeige



Das Ruder-Steuerungsfeld enthält eine Auswahl dieser Funktionen:

1. Die Kursanzeige/-steuerung
2. Den Maschinentelegraf
3. Die Ruderanzeige/-steuerung
4. Die Geschwindigkeitsanzeige
5. Den Tiefenmesser/-steuerung

Die Kursanzeige/-steuerung

Diese runde Anzeige zeigt Ihnen die momentane Kompassrichtung des Bootes, die am oberen Teil der Anzeige abgelesen werden kann. Sie können eine neue Fahrtrichtung des Bootes befehlen, indem Sie in dieser Anzeige auf eine beliebige Kompassrichtung klicken. In diesem Fall erscheint eine rote Linie, die den neuen Richtungsbefehl anzeigt. Ihre Besatzung wird nun versuchen, das Boot in diese Richtung zu steuern. Wenn Sie im Verlauf einer Mission von Ihrem befohlenen Kurs abweichen, etwa um einer Kontaktmeldung nachzugehen, und anschließend auf Ihren alten Kurs zurückgehen möchten, drücken Sie die **J**-Taste.

Der Maschinentelegraf

Diese Wahlscheibe erlaubt Ihnen, eine neue Fahrtgeschwindigkeit für Ihr Boot zu befehlen. Die schwarzen Einstellungen links sind, von unten nach oben, folgende Geschwindigkeiten voraus: kleine Fahrt, langsame Fahrt, halbe Fahrt, große Fahrt, und äußerste Kraft. Die roten Einstellungen rechts sind, von unten nach oben, folgende Geschwindigkeiten zurück: kleine Fahrt, langsame Fahrt, halbe Fahrt, äußerste Kraft. Die „Stopp"-Einstellung am unteren Ende der Wahlscheibe stellt die Maschinen ab; das Boot kommt jedoch nicht unmittelbar zum Stillstand.

Es ist wichtig zu beachten, dass Sie Gefahr laufen, technische Schwierigkeiten zu erhalten, wenn Sie Ihre Maschinen über längere Zeiträume hinweg mit äußerster Kraft laufen lassen.

Der Telegraf hat neben den Einstellungen für die Geschwindigkeit noch weitere Merkmale. Die Eintellungen Tauchen, Auftauchen und Achtung sind zwar historisch korrekt, haben aber im Spiel keine Funktion und sind deshalb auch nicht wählbar.

Die Einstellungen Dieselmotoren und E-Maschinen erlauben Ihnen anzugeben, welche Antriebsart Sie während der Überwasserfahrt verwenden möchten.

Die Ruderanzeige/-steuerung

Diese Anzeige zeigt Ihnen die momentane Ruderlage. Das Ruder wird verwendet, um die Fahrtrichtung des Bootes zu bestimmen. Sie können den Grad der Richtungsänderung auch manuell bestimmen. Abhängig von der jeweiligen Situation bevorzugen Sie möglicherweise diese Option.

Wenn Sie die Ruderposition manuell bestimmen möchten, klicken Sie auf die entsprechende Rudereinstellung. Wählen Sie die Einstellung 0, wenn Sie wieder Geradeausfahrt befehlen möchten.

Der Geschwindigkeitsmesser

Diese Anzeige zeigt Ihnen die Geschwindigkeit Ihres Bootes in Seemeilen pro Stunde (Knoten).

Der Tiefenmesser/-steuerung

Diese Anzeige zeigt Ihnen die Tauchtiefe Ihres Bootes in Metern über der Unterkante des Kiels. Aus diesem Grund zeigt die Tiefenanzeige niemals „0", sondern immer einen bestimmten Wert unter Null (circa 5 Meter für ein Boot vom Typ VII). Zur Orientierung wird auf dieser Anzeige auch die Wassertiefe unter dem Bootskiel durch den grauen Pfeil dargestellt.

Wenn Sie Tauchen möchten, klicken Sie auf die gewünschte Tauchtiefe, und Ihre Besatzung wird versuchen, das Boot auf diese Tiefe zu bringen und dort zu halten. Die rote Anzeigenadel wird sich auf die neu angeordnete Tauchtiefe bewegen.

Seien Sie gewarnt, dass eine zu große Tauchtiefe aufgrund des zunehmenden Drucks strukturelle Schäden an Ihrem Boot verursachen kann. Jedes U-Boot hat eine bestimmte Operationstiefe, die auf dem Tiefenmesser in grün dargestellt ist. Wenn Sie mit Ihrem U-Boot unterhalb dieser Tiefe operieren, erhöhen Sie das Risiko, dass Ihr Boot zerstört wird. Diese Gefahr nimmt zu, je tiefer Sie gehen. Ihre Besatzung wird Sie auch warnen, wenn Sie flache Gewässer betreten, d.h. Gebiete mit einer Wassertiefe unter Kiel von weniger als 30 Metern.

In großen Wassermassen finden sich verschiedene Schichten, die kälter oder wärmer sind. Wenn Sie in eine derartige Schicht oder in veränderte Wassertemperaturen geraten, wird Ihre Besatzung Sie auf diese Tatsache aufmerksam machen. Wärmere Wasserschichten reflektieren Schallwellen, die sich sehr gut durch Wasser fortsetzen, und erschweren es somit verfolgenden Zerstörern, Ihr Boot durch Horchgeräte oder Sonar zu orten. Wenn Sie unterhalb einer Wärmeschicht operieren, kann Ihnen dies in einer Kampfsituation wertvolle Deckung verschaffen.

Die Tiefenruderanzeigen

Diese Anzeigen zeigen Ihnen die Stellung Ihrer Tiefenruder an. Die linke Anzeige zeigt Ihnen die Stellung des hinteren Tiefenruders an, und die rechte Anzeige die des vorderen Tiefenruders. Die Tiefenruder werden automatisch gesteuert und eingestellt, um das Boot durch seine Vorwärtsbewegung auf die gewünschte Tiefe zu bringen.

Die Tauchblase

Die Tauchblase befindet sich in einem durchsichtigen Rohr in der Bildschirmmitte und zeigt Ihnen den momentanen Tauchwinkel des Bootes. Befindet sich die Tauchblase oberhalb der Null-Linie, ist das U-Boot nach unten gerichtet, befindet sie sich unterhalb der Null-Linie, ist das Boot nach oben ausgerichtet.

Die Treibstoffanzeige

Diese Anzeige zeigt Ihnen die verbleibende Menge an Dieseltreibstoff in Ihren Tanks an. Wenn Sie sich auf einer langen Fahrt befinden, sollten Sie Ihren Treibstoffverbrauch genau im Auge behalten.

Die Dieselmotorensteuerung

Die Schaltknöpfe dieses Kastens ermöglichen es Ihnen, die Verwendung Ihrer Dieselmotoren zu überwachen und einzustellen. Das obere Schalterpaar steuert die Backborddiesel, während das untere Schalterpaar die Steuerborddiesel kontrolliert. Bitte beachten Sie, dass diese Steuerfunktion nur verfügbar ist, wenn das Boot aufgetaucht ist, oder falls das Boot mit einem Schnorchel ausgestattet ist, wenn Sie sich auf Schnorcheltiefe befinden.

Wenn der rote Schaltknopf leuchtet, wird der entsprechende Diesel zum Aufladen Ihrer Batterien verwendet. Wenn der grüne Schaltknopf leuchtet, wird der entsprechende Diesel zum Antrieb Ihres Bootes verwendet. Falls keiner der Schaltknöpfe leuchtet, befinden sich die Diesel momentan nicht in Betrieb.

Die Batteriestandanzeige

Sie können den Ladestand der eben erwähnten Batterien durch diese Anzeige ablesen. Wenn sich das Boot in getauchtem Zustand befindet und die E-Maschinen verwendet werden, werden Ihre Batterien allmählich entladen. Hohe Geschwindigkeiten entladen die Batterien sehr viel schneller, also achten Sie auf Ihre Geschwindigkeitseinstellungen, wenn Sie getaucht sind.

Ihre Batterien können nur mit Hilfe der Diesel wieder aufgeladen werden. Planen Sie genügend Zeit an der Oberfläche ein, denn es dauert lange, bis die Batterien voll aufgeladen sind, wenn der Ladestand sehr niedrig ist.

Die Schnorchelsteuerung

Einige U-Boote sind mit einem Schnorchel ausgerüstet, der es ihnen ermöglicht, die Dieselmotoren auch in getauchtem Zustand zu verwenden (jedoch nur in sehr geringer Tiefe). Wenn die Schnorchelanzeige auf grün steht, ist der Schnorchel aktiv und Sie können Ihre Diesel betreiben. Wenn die Anzeige auf rot steht, ist der Schnorchel deaktiviert und Sie müssen auftauchen, um Ihre Diesel zu verwenden. Wenn das U-Boot unter Schnorcheltiefe abtaucht, wird der Schnorchel automatisch abgeschaltet. Wenn Sie den Schnorchel verwenden, kann sich das U-Boot unabhängig von der Tauchtiefe nur vorwärts bewegen, und auch dies lediglich mit maximal langsamer Fahrt.

Die Druckluftanzeige

U-Boote verwenden Druckluft, um die Tauchzellen zu lenzen und somit Auftrieb zu erhalten, um auftauchen zu können. Die meiste Zeit über ist der Druckluftverbrauch kein Problem. Wenn Sie den Befehl „Anblasen" jedoch übermäßig verwenden, um das Boot schnell an die Oberfläche zu bringen, haben Sie möglicherweise am Ende nicht genügend Druckluft übrig, was es in bestimmten Situationen unmöglich machen kann, das Boot an die Oberfläche zu bringen.

Normalerweise dauert es ungefähr zwei Stunden, bis die Drucklufttanks wieder vollständig gefüllt sind. Hierzu müssen Sie sich an der Oberfläche befinden.

Die CO_2-Anzeige

Wenn das Boot getaucht ist, verbraucht die Besatzung ständig Sauerstoff. Durch den normalen Atmungsvorgang reichert sich die Luft mit Kohlendioxid (CO_2) an. Normalerweise können Sie 48 Stunden lang getaucht bleiben, bevor Sie wieder auftauchen müssen. Der Sauerstoffvorrat wird wieder aufgefrischt, wenn Sie auftauchen.

Das Torpedoabschuss-Steuerungssystem

Während des Zweiten Weltkrieges waren die meisten Torpedos ungelenkte Waffen, die mit Hilfe eines Kreiselkompasses zur Stabilisierung ihren Weg zum Ziel in einer geraden Linie zurücklegten. Vor einer erfolgreichen Torpedoattacke muss also zunächst das Problem des Kurses, dem der Torpedo folgen muss, um auf ein sich bewegendes Ziel zu treffen, gelöst werden.

Der Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm und das Torpedo-Steuerungsfeld sind Ihre primären Dialogfelder, um einen Torpedoabschuss zu steuern. Mit beiden können Sie automatisch auf ein ausgewähltes Ziel feuern, oder mittels der verschiedenen Anzeigen manuell eine Feuerleitlösung eingeben.

Automatischer Modus

Der Auto-Modus ist die Standardeinstellung und wird für die meisten Situationen empfohlen. Um die Winkel-Auflösung zu verwenden, stellen Sie sicher, dass die Funktion „Auto" auf „Ein" geschaltet ist.

Bevor Sie den Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm verwenden können, müssen Sie ein Ziel im Sehrohr-, UZO- oder Karten-Bildschirm sichern. Dies gibt dem Feuerleitsystem an, welcher Kontakt zur Zielerfassung verfolgt werden soll.

Das Torpedo-Steuerungsfeld hat keine derartigen Einschränkungen, da es von jeder der oben genannten Stationen aus aufgerufen werden kann. Mit dem Steuerungsfeld können Sie auf jedes Ziel feuern, das in Sicht ist, vorausgesetzt es ist durch ein rotes Dreieck markiert, welches anzeigt, dass das Ziel ausgewählt ist.

Sobald Sie ein Ziel gesichert haben, werden die Anzeigen des Torpedo-Feuerleitsystems die aktuellsten Informationrn anzeigen, die von den Ortungssystemen Ihres Bootes erfasst wurden. Die Anzeigen enthalten:

1. Die Position des Zieles. Diese Anzeige zeigt Ihnen sowohl den relativen Positionsgrad des Zieles (ebenfalls „Bugabweichungswinkel" genannt) als auch die relative Fahrtrichtung des Zieles zu Ihrem Boot. Die äußere Nadel zeigt den Positionsgrad des Zieles , die innere Nadel dessen Fahrtrichtung an. Noch einmal: beide Angaben sind relativ zum Standort Ihres U-Boots, d.h. bei einem Ziel, das sich sowohl direkt hinter Ihnen befindet, als auch direkt auf Sie zusteuert, zeigen beide Nadeln die Angabe „180" an.
2. Eingestellter Abweichungswinkel für den Torpedo. Normalerweise ist diese Einstellung auf „0", aber Sie können mit Hilfe dieser Anzeige kleinere Änderungen am Kurs eines Torpedos vornehmen, indem Sie einen Steuerbord- oder Backbord-Abweichungswinkel einstellen. Dies ist für einen Torpedofächer nützlich.
3. Anzeige sowohl der Geschwindigkeit des Zieles als auch des gewählten Torpedos (für Einzelheiten zur Wahl der Torpedogeschwindigkeit siehe den Abschnitt Torpedo-Statusbildschirm).
4. Geschätzte Zielentfernung in Hundert-Meter-Einheiten (Hektometern). Bei dieser Skala steht die Anzeige bei einer Zielentfernung von 1000 Metern auf „10".
5. Heck-Kreiseleinstellung. Dies ist der gewählte Kompasswinkel für aus den Heckrohren abgefeuerte Torpedos.

6. Bug-Kreiseleinstellung. Dies ist der gewählte Kompasswinkel für aus den Bugrohren abgefeuerte Torpedos. Die Kreiseleinstellung ist wichtig. Frühe Torpedos konnten nur abgefeuert werden, wenn sich die Kreiseleinstellung innerhalb des ± 90°-Bereichs befand. Später wurde dieser Bereich auf ± 135° erweitert. Sie werden gewarnt, wenn Sie versuchen, einen Torpedo mit einer Kreiseleinstellung außerhalb dieses Bereichs abzufeuern. In einem solchen Fall bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, die Richtung des Bootes zu ändern, bis sie in den zulässigen Bereich fällt, oder die Heck-Torpedorohre zu verwenden (falls vorhanden).
7. Die momentane Fahrtrichtung des U-Boots.
8. Die momentane Feuerleitlösung für das gewählte Ziel. Diese erhöht sich, wenn genauere Informationen zu dem ausgewählten Ziel verfügbar werden. Sie kann ebenfalls abnehmen, wenn Sie aus irgendeinem Grund das Ziel verlieren, zum Beispiel wenn Sie tauchen oder wenn das Sehrohr eingefahren oder beschädigt wird.
9. Die bis zum Erreichen des Ziels für diesen Torpedo erforderliche Laufzeit in Minuten. Wenn Torpedos abgefeuert werden, erscheint auf dieser Anzeige eine rote Nadel für jeden Torpedo. Diese roten Nadeln zählen die Laufzeit der Torpedos ab. Wenn eine Nadel den Wert 0 erreicht hat, sollte der zugehörige Torpedo im Ziel explodiert sein.

Zusätzlich zu den Anzeigeinstrumenten finden Sie ebenfalls Anzeigeleuchten für jedes Torpedorohr (bis zu einem Maximum von sechs Rohren bei Typ IX und Typ XXI U-Booten). Diese Leuchten ändern ihre Farbe, um den Status des Rohres anzuzeigen:

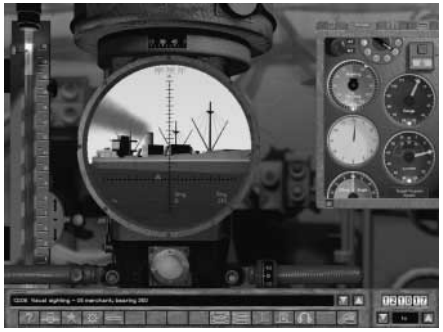
- Grün kennzeichnet ein geladenes und feuerbereites Rohr.
- Rot kennzeichnet ein Rohr, das gerade geladen wird.
- Grau kennzeichnet ein Rohr, das beschädigt ist, oder für das keine Torpedos mehr zur Verfügung stehen.

Um einen Torpedo abzufeuern, wählen Sie das Torpedorohr mit dem Rohrwahlanzeiger (10.) und drücken Sie den roten Abschussknopf (11.) neben der Feuerleitanzeige (8.).

Typ II U-Boote verfügen nur über drei Torpedorohre im Bug. Bei Typ VII und Typ IX U-Booten sind die Rohre I bis IV Bug-Torpedorohre, und die Rohre V (Typ VII und IX) und VI (nur Typ IX) Heck-Torpedorohre. Bei den Typ XXI U-Booten sind sämtliche sechs Rohre im Bug.

Verwendung des Torpedo-Steuerungsfeldes

Das Steuerungsfeld enthält eine Auswahl der wichtigsten Steuerungsfunktionen des Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirms und bietet den Vorteil, dass es wie unten dargestellt im Sehrohr- oder UZO-Bildschirm äußerst günstig verwendet werden kann:



Ein Vorteil des Steuerungsfeldes ist, dass Sie nicht daran denken müssen, ein Ziel zur automatischen Erfassung zu sichern. Halten Sie das gewünschte Ziel im Fadenkreuz, so dass es ausgewählt bleibt (d.h. das Dreieck muss angezeigt sein), und das Steuerungsfeld wird es weiterhin erfasst halten. Sie können auf diese Art auch schnell zwischen mehreren Zielen wechseln, was besonders bei Geleiten von Nutzen sein kann.

Verwendung des Auto-Modus für Torpedoangriffe

Die Durchführung von Torpedoangriffen im Auto-Modus ist hauptsächlich eine „zielen und schießen"-Angelegenheit. Die einfachste Methode ist es, zum Sehrohr-Bildschirm zu gehen und das Sehrohr auf das gewünschte Ziel auszurichten, bis das blinkende Dreieck eingeblendet wird.

Rufen Sie das schwebende Steuerungsfeld am rechten Bildschirmrand auf und wählen Sie die zweite Registerkarte, die das Torpedo-Steuerungsfeld anzeigt. Stellen Sie sicher, dass der Schalter mit den Einstellungsmöglichkeiten **MZ/AZ** auf **AZ** geschaltet ist, um den Auto-Modus zu verwenden.

Verwenden Sie die Rohrauswahl am oberen Feldrand um das Torpedorohr, das Sie abfeuern möchten, auszuwählen. Klicken Sie einfach auf die Rohrnummer, und die Nadel zeigt Ihre Wahl an.

Bei der Wahl eines Torpedorohres sind mehrere Dinge zu beachten. Erstens müssen Sie ein Rohr wählen, das feuerbereit ist.

Zweitens müssen Sie sich über den Positionsgrad Ihres Zieles im Klaren sein. Wenn die relative Position weniger als 90° oder mehr als 270° beträgt (dies können Sie vom Gradmesser über dem Sehrohr-Sichtfeld ablesen), dann sollten Sie keine Probleme haben, Ihre Bugrohre zu verwenden. Wenn der Winkel jedoch mehr als 90° und weniger als 270° beträgt, sollten Sie entweder:

- Ein Heck-Torpedorohr auswählen (falls vorhanden).
- Ihr Boot drehen, bis sich das Ziel innerhalb des Bug-Feuerbereichs befindet.

Sie können einen Torpedo jederzeit abfeuern, solange Sie ein zulässiges Rohr gewählt haben. Bei geradlinig laufenden Torpedos vergrößern Sie Ihre Trefferchancen erheblich, wenn Sie aus einer Entfernung von weniger als 2000 Metern angreifen können. Zahlreiche U-Boot-Kommandanten entscheiden sich, ihre Angriffe aus äußerst geringer Entfernung durchzuführen, in der Regel unter 600 Metern.

Verwenden Sie die Feuerleitlösungsanzeige um die Trefferwahrscheinlichkeit zu bestimmen. Wenn die Anzeige weniger als 75% ist, sollten Sie wahrscheinlich versuchen, sich Ihrem Ziel weiter anzunähern.

Verwendung des manuellen Modus für Torpedoangriffe

Manuelles Zielen sollte nur von fortgeschrittenen Spielern in Betracht gezogen werden, denn dies erfordert ein tieferes Verständnis des Torpedo-Zielproblems.

Um eine manuelle Feuerlösung einzustellen benötigen Sie verschiedene Informationen:

- Den relativen Winkel zum Ziel
- Den Kurs des Ziels relativ zu Ihrem U-Boot
- Die Geschwindigkeit des Ziels
- Die Entfernung des Ziels

Eine Art, diese Informationen zu erhalten, ist der Karten-Bildschirm, auf dem Sie die aufgrund der Informationen Ihrer Ortungsgeräte besten geschätzten Werte ablesen können. Finden Sie das Objekt auf der Karte und bewegen Sie den Mauszeiger über das Symbol, um das Informationsfenster aufzurufen. Beachten Sie jedoch, dass dort manchmal keine Informationen erhältlich sind, wenn Ihre Ortungsgeräte das Ziel nicht genau erfasst haben.

Der relative Winkel des Ziels kann leicht bestimmt werden, indem Sie das Sehrohr oder die UZO verwenden.

Die relative Fahrtrichtung ist durch visuelle Beobachtung schwieriger zu bestimmen. Dies geschieht am besten mittels des Einheiten-Identifizierungsfeldes auf dem Multifunktionsfeld. Wählen Sie das Schiff, das Sie beobachten, im Einheiten-Identifizierungsfeld aus und drehen Sie die Ansicht, bis das Modell denselben Winkel zu haben scheint, wie das von Ihnen beobachtete Ziel. Der auf dem Einheiten-Identifizierungsfeld angegebene Winkel gibt die ungefähre Fahrtrichtung des Zieles an.

Die Zielentfernung kann in der Radarstation genau abgelesen werden. Ansonsten müssen Sie die Entfernung durch Ihre Beobachtung schätzen, oder das Lineal-Hilfsmittel des Kartenbildschirms verwenden. Die Sehrohr- und UZO-Bildschirme haben Markierungseinteilungen, die Ihnen helfen können. Diese Markierungen entsprechen Bogengraden, in der normalen Zoom-Einstellung 0.5 Grad und in der höchsten Zoom-Einstellung 0.25 Grad. Das Einheiten-Identifizierungsfeld zeigt Ihnen auch die Masthöhe für sämtliche Schiffe.

Eingeschworene Waffenoffiziere unter den Spielern finden hier die Masthöhe/Entfernungs-Formel:

Der Beobachtungspunkt, die Schiffsposition und die Masthöhe bilden ein rechtwinkliges Dreieck:

M ist die geschätzte Masthöhe, A ist der beobachtete Winkelabstand von der Mastspitze bis zur Wasserlinie, und D ist die zu berechnende Entfernung.

Aus der Trigonometrie wissen wir, dass:

tanA = M / D

Um D zu finden, formen wir die Gleichung um:

D = M / tanA

Der Wert von A kann vom SHII-Sehrohr oder der UZO abgelesen werden. Das Fadenkreuz dieser beiden Geräte besitzt Markierungen, die es Ihnen erlauben, den Bogenwinkel, der im Sichtfenster von einem Objekt (zum Beispiel ein Schiffsmast) geschnitten wird, zu bestimmen. Die größten Markierungen entsprechen vollen Grad, während die kleinsten Markierungen Viertelgraden (0.25°) entsprechen.

Der Wert für M kann für die meisten Schiffe im Einheiten-Identifizierungsfeld bestimmt werden.

Denken Sie daran, dass die Ergebnisse nur so gut sind wie die geschätzten Werte. Bei schlechter Sicht und großen Entfernungen ist es schwierig, den Wert von A genau zu bestimmen, und die Qualität dieser Bestimmung wird über die Exaktheit Ihrer Ergebnisse entscheiden.

Die Bestimmung der Geschwindigkeit eines Zieles kann ebenfalls problematisch sein. Geduldige Beobachtung, Erfahrung und Kenntnis der Eigenschaften des Schiffes sind hier hilfreich. Das Einheiten-Identifizierungsfeld kann Ihnen die Höchstgeschwindigkeit eines Schiffes anzeigen, wenn es Ihnen gelingt, den korrekten Schiffstyp, mit dem Sie es zu tun haben, zu bestimmen.

Wenn Sie sämtliche notwendigen Informationen beisammen haben, können Sie die entsprechenden Werte ins Abschuss-Steuerungssystem eingeben, welches dann einen Kreiselwinkel für Ihre Torpedos ermittelt.

Verwenden Sie die Ziel-Positionsanzeige, um den relativen Standortwinkel und die relative Fahrtrichtung des Zieles einzugeben. Die äußere Anzeigenadel bestimmt die relative Position. Klicken Sie an einen Punkt im äußeren Ring, um die Nadel dorthin zu verschieben, oder klicken Sie auf die Nadel und ziehen Sie sie an die gewünschte Positionsanzeige.

Die relative Fahrtrichtung wird auf ähnliche Weise eingegeben, verwendet jedoch die innere Anzeigenadel. Klicken Sie wiederum in die Anzeige oder ziehen Sie die Nadel, wobei Sie in beiden Fällen im inneren Anzeigebereich bleiben müssen.

Die Fahrtgeschwindigkeit des Zieles wird durch die Ziel-Geschwindigkeitsanzeige eingestellt. Klicken Sie, oder ziehen Sie die Nadel auf die geschätzte Geschwindigkeitsangabe.

Ebenso wird in der Entfernungsanzeige die Zielentfernung eingestellt.

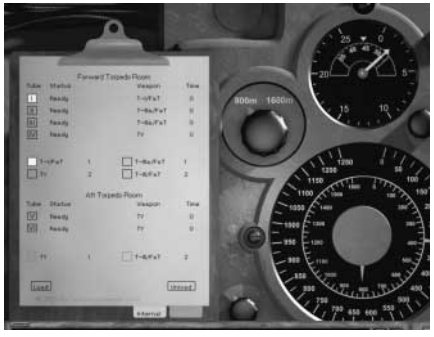
Sobald Sie alle diese Einstellungen korrekt vorgenommen haben, sind Sie feuerbereit.

Wenn Sie eine manuelle Leitlösung für FaT-I flächenabsuchende Torpedos eingeben, werden Sie die Wendedaten ebenfalls manuell einstellen möchten. Lesen Sie dazu unten den Abschnitt *Torpedo-Einstellungen* unter *Der Torpedostatus-Bildschirm*.

Der Torpedostatus-Bildschirm

Dieser Bildschirm enthält zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten für und Informationen zu Ihren Torpedos. Er ergänzt den Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm und fügt diesem drei primäre Funktionen hinzu:

- Anzeige des Ladezustandes all Ihrer Torpedorohre und Wahlmöglichkeit des Torpedotyps für die einzelnen Rohre, so dass Sie je nach Situation die geeignete Machart auswählen können.
- Sie können Torpedos aus dem externen Torpedobehälter in die Torpedoräume verladen.
- Sie können spezifische Torpedoeinstellungen wie Geschwindigkeit und Tiefe vornehmen.



Torpedo-Ladezustand

An der linken Bildschirmseite sehen Sie die Ladezustandsinformationen. Zu Beginn einer jeden Mission wird jedes Rohr mit einem Torpedo eines bestimmten Typs geladen.

Der Ladezustand-Abschnitt kann in zwei Unterabschnitte aufgeteilt sein, abhängig davon, ob Sie über einen oder zwei Torpedoräume verfügen. Typ VII und Typ IX U-Boote haben Heck-Torpedoräume, Typ II und Typ XXI U-Boote nicht.

Jeder Unterabschnitt zeigt den Status eines jeden Torpedorohres an. Diese Anzeigen beinhalten den aktuellen Ladezustand (geladen, entladen, leer oder beschädigt), die Art des geladenen Torpedos und die verbleibende Zeit, die bis zum Abschluss des aktuellen Vorgangs benötigt wird.

In jedem Torpedoraum wird ein gewisser Vorrat an Torpedos zum Nachladen seiner Rohre gelagert. In den meisten Fällen ist dies ein Nachladetorpedo pro Rohr. Die Ausnahme stellt das Typ XXI U-Boot dar, welches 17 Torpedos für seine sechs Rohre lagert.

Der Ladeabschnitt zeigt für jeden verfügbaren Torpedotyp die Anzahl der im jeweiligen Torpedoraum gelagerten Torpedos an.

Wenn ein Rohr ausgewählt ist, können Sie den Torpedotyp, den Sie laden möchten, ändern, indem Sie den entsprechenden Typ im Ladeabschnitt, der unterhalb des Rohrstatus-Abschnitts angezeigt wird, auswählen.

Das Rohr wird anschließend neu geladen, jedoch erst nach dem Abfeuern des momentan dort enthaltenen Torpedos. Wenn Sie den im Rohr befindlichen Torpedo sofort gegen den neu ausgewählten Torpedo austauschen möchten, klicken Sie auf die **Laden-S**chaltfläche am unteren Rand des Feldes. Beachten Sie, dass dieser Vorgang mehr Zeit in Anspruch nimmt als das Nachladen eines Rohres, das abgefeuert wurde, denn die Besatzung muss erst den momentan im Rohr befindlichen Torpedo entfernen. In einer Kampfsituation ist es deshalb wahrscheinlich besser, den momentan geladenen Torpedo abzufeuern, als zu versuchen, eine vollständige Neuladeoperation durchzuführen.

Das Laden eines Torpedorohres kann lange Zeit in Anspruch nehmen — abhängig von der jeweiligen Situation im Allgemeinen ungefähr 20 Minuten für jedes Rohr. Typ XXI U-Boote sind mit einer speziellen Ladevorrichtung ausgestattet, die diese Zeit erheblich reduziert.

Es kann vorkommen, dass ein Torpedorohr beschädigt ist, aber noch immer einen Torpedo enthält. Wenn der äußere Verschluss nicht zerstört ist, sind Sie möglicherweise in der Lage, das Rohr zu entladen, und so den Torpedo in ein funktionsfähiges Rohr umzuladen.

Wählen Sie hierzu das entsprechende Rohr aus und klicken Sie auf die **Entladen-**Schaltfläche am unteren Rand des Notizfeldes.

SILENT HUNTER II verfügt über sieben verschiedene Torpedomodelle:

T-I (G7a.) Geradlinig laufender Torpedo und Standardtyp für U-Boot bei Kriegsbeginn. Dieser Torpedo wird durch einen Alkoholdampf-Motor angetrieben, der eine markante Blasenspur hinterließ, die von Schiffen an der Oberfläche ausgemacht werden konnte. Die Geschwindigkeit kann auf drei verschiedene Stufen eingestellt werden: langsam (30 Knoten) mit einer maximalen Reichweite von 12500 Metern, mittel (40 Knoten) mit einer Reichweite von 7500 Metern, und schnell (44 Knoten) mit einer reduzierten Reichweite von 5000 Metern. Meistens war der Torpedo auf mittlere Geschwindigkeit eingestellt.

T-II (G7e.) Geradlinig laufender Torpedo mit identischer Größe und Gefechtskopf wie Modell T-I, jedoch ausgestattet mit einem elektrischen Antrieb, der keine Blasenspur verursacht und den Torpedo in der Herstellung verbilligte. Die Geschwindigkeit ist immer 30 Knoten mit einer garantierten Reichweite von mindestens 5000 Metern.

T-III (G7e.) Geradlinig laufender Torpedo mit einer Reichweite von 5000 Metern bei einer Geschwindigkeit von 30 Knoten. Ende 1942 eingeführt, ist dieser Torpedo identisch mit T-II, verfügt aber über eine verbesserte Zündanlage (Gefechtskopf-Pistole).

T-I FaT-I (G7a.) Auf der Basis des T-I konstruierter flächenabsuchender Torpedo, eingeführt Ende 1942, mit einer 12500-Meter-Reichweite bei einer Geschwindigkeit von 30 Knoten. Der Torpedo kann nach einer voreingestellten Wegstrecke auf 800- oder 1600-Meter Suchstrecken nach einem Leitermuster programmiert werden (siehe unten Abschnitt Torpedo-Einstellungen). Am besten gegen eng beieinander fahrende Geleite verwendet. FaT-Torpedos sind immer auf die langsamste Geschwindigkeit von 30 Knoten eingestellt, um eine maximale Reichweite von 12500 Metern zu erreichen.

T-III FaT-II (G7e.) Auf dem Elektro-T-III basierender weiterer flächenabsuchender Torpedo, erstmals 1943 eingesetzt. Die Suchmuster sind mit denen des T-I FaT I identisch. Wegen seiner kurzen Reichweite (5000 Meter bei 30 Knoten) wird dieser Torpedo normalerweise nur in den Heck-Torpedorohren verwendet, um verfolgende Eskortfahrzeuge zu bekämpfen.

T-IIIa FaT-II (G7e.) Weiterentwicklung des FaT II mit größerer Batterie, die eine Reichweite von bis zu 7500 Metern ermöglicht.

T-V (G7es.) Akustisch zielsuchender Torpedo auf der Basis des T-III. Ende 1943 speziell zur Bekämpfung feindlicher Geleitzug-Eskorten eingeführt, mit einer Reichweite von 5700 Metern bei 24 Knoten. Der akustische Zielsucher reagiert auf die Schraubengeräusche feindlicher Einheiten, erfordert jedoch ein ziemlich lautes Signal. Der akustische Torpedo ist nicht absolut verlässlich und stellt eine Gefahr für das abfeuernde Boot dar. Als Standardprozedur nach dem Abschuss muss das Boot entweder auf eine sichere Tiefe gehen oder sich über Wasser vom Torpedo entfernen.

Torpedoräume und -behälter

Ein Registerkartenpaar am Ende des Notizfeldes mit der Aufschrift **Rohre** und **Behälter** ermöglicht Ihnen die einfache Einrichtung der Torpedo-Ladezuteilung. Wenn Sie die Karte **Behälter** auswählen, schaltet der Ladestatus-Abschnitt in den Behälter-Modus um.

Die Darstellung ähnelt dem Rohr-Modus, aber der Torpedorohrstatus wird durch eine Liste für jeden Torpedoraum ersetzt. Wenn Sie in einem Torpedoraum noch Platz für weitere Torpedos haben, werden die entsprechenden Einträge mit dem Vermerk „verfügbar" versehen. Sie können Torpedos aus einem Torpedoraum nur entfernen, indem Sie sie abfeuern, also sollten Sie sich sorgfältig überlegen, welche Art von Torpedos sie verwenden möchten (vorausgesetzt, sie haben eine Wahl), bevor Sie Torpedos aus dem externen Torpedobehälter in die Torpedoräume verladen.

Der untere Abschnitt stellt Ihre externen Torpedobehälter dar. Jeder Eintrag in der Liste zeigt einen speziellen Torpedotyp sowie dessen jeweilige im externen Behälter gelagerte Anzahl an. Neben jedem Eintrag finden Sie ebenfalls zwei Schaltflächen mit der Bezeichnung **Bug** und **Heck**. Um einen Torpedo eines bestimmten Typs umzuladen, klicken Sie entweder auf die **Bug**-Schaltfläche, um den Torpedo in den vorderen Torpedoraum zu verladen, oder auf die **Heck**-Schaltfläche, um ihn in den Heck-Torpedoraum zu verladen.

Sobald Sie einen Ladevorgang einleiten, verändert sich der Eintrag „verfügbar" in einem der Torpedoraum-Listenplätze und zeigt den neuen Torpedo sowie die Angabe einer geschätzten Zeitdauer bis zum Abschluss des Ladevorganges an.

Neben den einzelnen Einträgen finden Sie zudem ein Markierungs-Box, die es Ihnen ermöglicht, die Einträge einzeln auszuwählen.

Noch ein Letztes: externe Torpedos sind nur zugänglich, wenn das Boot aufgetaucht ist!

Torpedo-Einstellungen

Sämtliche Torpedo in SILENT HUNTER II verfügen über Einstellungen, die verändert werden können, um eine wirksamere Leistung zu erzielen. Diese Einstellungen werden im rechten Bereich des Torpedo-Statusbildschirms vorgenommen.

Bevor Sie die Einstellungen eines Torpedos einrichten können, müssen Sie zunächst das Rohr auswählen, in dem sich der Torpedo befindet. Wenn Sie ein Torpedorohr ausgewählt haben, werden die Einstellungssteuerungen für diesen Torpedo aktiviert.

Sämtliche Torpedos haben eine Lauftiefe, die durch die Tiefenanzeige am oberen Bildschirmende eingestellt werden kann. Klicken Sie auf die gewünschte Tiefe oder ziehen Sie die Nadel, bis diese die gewünschte Lauftiefe für den Torpedo anzeigt.

Im Allgemeinen sollten Sie die Lauftiefe relativ tief am Ziel ansetzen — besonders, wenn es sich hierbei um ein Kriegsschiff mit einem gepanzerten Gürtel zum Torpedoschutz handelt. Ziele, die weniger tief im Wasser liegen, wie zum Beispiel Geleiteskorten, erfordern eine geringere Lauftiefe.

Sie können auch tiefer Lauftiefeneinstellungen vornehmen, wenn Sie möchten, dass ein Torpedo unter einem eingreifenden Begleitschiff hindurchläuft und danach ein Handelsschiff im Geleit trifft.

Beachten Sie, dass die möglichen Einstellungen an der Anzeige durch die Stabilisierungsmechanismen der Torpedos begrenzt sind. Bei den meisten Torpedos während des Krieges war dies eine maximale Tiefe von 15 Metern.

Die Torpedos vom Typ T-I verfügen über drei verschiedene Geschwindigkeiten. Wenn Sie ein Rohr wählen, das einen T-I-Torpedo enthält, wird die Geschwindigkeitseinstellung verfügbar. Durch höhere Geschwindigkeiten erzielen Sie in der Regel eine größere Treffsicherheit, da der Torpedo aufgrund seiner geringeren Laufzeit durch Strömungseinflüsse oder fehlerhafte Kreiseleinstellungen weniger vom Kurs abgebracht wird. Beachten Sie jedoch, dass höhere Geschwindigkeiten in der Regel eine geringere Reichweite bedeuten. Sie sollten dies in Rechnung stellen, wenn Sie die Torpedogeschwindigkeit einstellen.

FaT-I Torpedos verfügen über zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten, durch die Sie das Suchmuster bestimmen können. Wenn Sie ein Rohr mit einem FaT-I auswählen, werden diese zusätzlichen Steuerungen angezeigt. Hierbei handelt es sich um:

- Die ursprüngliche Lauflänge. Diese Länge kann durch den äußeren Ring der FaT-I-Steuerung eingestellt werden. Das Suchmuster beginnt, sobald diese Entfernung vom Abschusspunkt erreicht ist. Normalerweise sollten Sie die Lauflänge auf einige hundert Meter hinter dem Ziel einstellen, um sicher zu gehen, dass dieses sich innerhalb des Suchmusters befindet.
- Die erste Wenderichtung. Das Suchmuster gleicht einer „Leiter" im rechten Winkel zur ursprünglichen Laufrichtung. Aus diesem Grund werden FaT-Torpedos am besten direkt querab zu einem Ziel abgefeuert. Die Einstellung der ersten Wenderichtung bestimmt die Richtung, in der das Suchmuster verlaufen wird. Stellen Sie dies relativ zur Fahrtrichtung des Zieles ein: Wenn sich das Ziel im Vergleich zu Ihrem Boot von links nach rechts

bewegt, stellen Sie die Wenderichtung nach Steuerbord ein. Bewegt sich das Ziel von rechts nach links, setzten Sie die Wendung nach Backbord.

- Suchabschnittslänge. Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, die Länge der „Leitersprossen" zu bestimmen. Diese kann entweder auf 800 oder 1600 Meter eingestellt werden. Der geringere Wert hat eine schnellere Suche zur Folge, und sollte gegen einigermaßen schnell fahrende Ziele (mehr als ungefähr 4 Knoten) verwendet werden. Benutzen Sie den größeren Wert, wenn das Ziel langsamer ist.

Die UZO-Station

Wie beim Sehrohr besteht der Hauptzweck der UZO (U-Boot-Zieloptik) darin, Torpedoangriffe zu ermöglichen. Die auf der Brücke befindliche UZO ist nur bei aufgetauchtem Boot verfügbar. Deshalb wird sie meist nur bei dämmrigen Lichtverhältnissen oder geringen Sichtweiten verwendet.

Die UZO liefert Ihnen eine stark vergrößerte Ansicht, die es Ihnen ermöglicht, die relative Position eines Zieles genau abzulesen und Einzelheiten aus großen Entfernungen zu beobachten. Die Zieloptik ist außerdem stabilisiert, so dass Sie entfernte Objekte selbst bei schwerer See problemlos beobachten können.

Sie können die UZO-Sicht rotieren, indem Sie die Mausansicht-Steuerung verwenden. Klicken Sie die rechte Maustaste, um die Mausansicht-Steuerung zu aktivieren, und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links, um die Ansicht zu drehen. Sie können den Sichtwinkel auch leicht anheben oder erniedrigen, um Objekte am Horizont leichter beobachten zu können. Der Sichtwinkel kann auch durch Verwendung der Pfeiltasten geändert werden.

Beachten Sie die runde Gradskala am unteren Ende des UZO-Instruments. Diese zeigt ihnen den relativen Positionsgrad eines Zieles an, den sogenannten „Bugabweichungswinkel". Diese Angabe kann für manuelle Torpedofeuerlösungen verwendet werden. Anhängig von Ihren Realistikeinstellungen wird die Entfernung des Zieles im rechten unteren Bereich der UZO angezeigt.

Wenn sich ein Ziel im UZO-Sichtfenster befindet, kann es in gleicher Weise wie beim Sehrohr ausgewählt und gesichert werden.

Als kurze Erinnerung: Ein blinkendes Dreieck unterhalb des Zieles zeigt an, dass dieses zum Torpedobeschuss ausgewählt wurde. Sie können auch das Torpedo-Steuerungsfeld im Auto-Modus verwenden, um das Ziel anzugreifen. Ein Ziel kann auch gesichert werden, so dass es ausgewählt bleibt, wenn Sie zu einer anderen Station wechseln.

Die Brückenstation

Die Brücke ist hauptsächlich eine Beobachtungsstation, die es Ihnen ermöglicht, die Umgebung so zu sehen, wie ein Wachoffizier an Bord eines realen U-Bootes sie gesehen hätte. Die Brücke ist nur zugänglich, wenn Ihr Boot sich an der Oberfläche befindet.

Die Brückensicht wird von Gradanzeigen begleitet, die sich am oberen und rechten Rand des Bildschirms befinden. Die obere Anzeige stellt die reale Kompassposition Ihrer Blickrichtung dar. Die Anzeige rechts teilt Ihnen gemessen am Horizont den vertikalen Neigungswinkel Ihrer Blickrichtung mit. Diese Gradanzeigen sind ebenfalls in der UZO-, Deckgeschütz, Flakgeschütz- und Außenansicht erhältlich.

Die Sicht von der Brücke kann geschwenkt werden, indem Sie die Mausansicht-Steuerung aktivieren, oder indem Sie die Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur verwenden. Sie können ebenfalls die Fernglasansicht aktivieren, indem Sie die **Z**-Taste drücken.

Einige der Optionen des linken Ansicht-Steuerungsfeldes sind hier besonders nützlich:

Fahrtrichtung auf Blick: Diese Schaltfläche befiehlt der Besatzung, das Boot in die Richtung, in die Sie schauen, zu drehen.

Blick auf Fahrtrichtung: Mit dieser Schaltfläche wird Ihre momentane Blickrichtung geschwenkt, so dass Sie in Fahrtrichtung schauen.

Kompassrichtungsanzeige ein- oder ausschalten

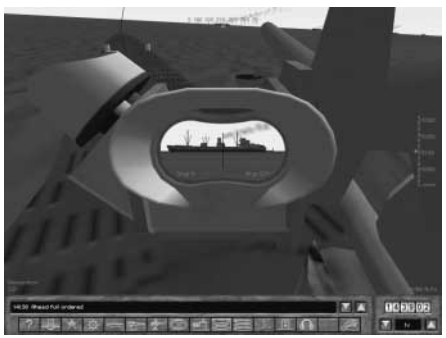
Neigungswinkelanzeige ein- oder ausschalten

Das Deckgeschütz

Typ VII und Typ IX U-Boote waren mit einem 88mm oder einem 105mm Deckgeschütz ausgerüstet, das als Hilfswaffe gedacht war. Da ein U-Boot sowohl verwundbarer als auch leichter bewaffnet ist als ein vorstellbarer Gegner, ist es ratsam Ziele auszuwählen, die nicht zurückfeuern können!

Das Deckgeschütz kann automatisch von Ihrer Geschützmannschaft bedient werden, indem Sie den **Deckgeschütz bemannen**-Befehl (auf dem Befehls-Steuerungsfeld, der dritten Registerkarte des Multifunktionsfeldes rechts) verwenden.

Das Deckgeschütz kann ebenfalls im Erste-Person-Modus bedient werden, wenn Sie zur Deckgeschützstation gehen.



Das Deckgeschütz kann geschwenkt werden, indem sie die Mausansicht-Steuerung oder die linke und rechte Pfeiltaste Ihrer Tastatur verwenden. Um auf ein Ziel zu feuern, zentrieren Sie es in Ihrem Fadenkreuz bis das blinkende rote Dreieck erscheint, das anzeigt, dass ein Ziel erfasst ist. Sie haben die Möglichkeit, die Zielentfernung einzustellen. Als Standardeinstellung befindet sich das Deckgeschütz immer im Auto-Modus. Um dies zu ändern, klicken Sie auf das Wort Auto unten rechts, so dass stattdessen **Manuell** angezeigt wird.

Wenn Sie das Ziel erfasst haben, drücken Sie zum Feuern die Leertaste. Nach dem Feuern des Geschützes braucht Ihre Geschützbedienung einige Zeit, um nachzuladen. Während dieses Vorgangs wird die Nachricht „Nachladen" angezeigt.

Wenn Sie das Ziel verfehlen, zeigt Ihnen eine spritzende Einschlagstelle im Wasser den Ort, an dem Ihr Geschoss gelandet ist. Wenn Sie die manuelle Entfernungseinstellung verwenden, können Sie die Reichweite des Geschützes verändern, falls Sie ständig zu lang oder zu kurz liegen. Verwenden Sie hierzu die Pfeiltasten Ihrer Tastatur. Die obere Pfeiltaste erhöht die Reichweite, während die untere Pfeiltaste diese verringert.

Beachten Sie die Zeigerskala am rechten Rand der Zielansicht. Diese zeigt Ihnen an, wie stark Sie die Reichweite Ihres Geschützes korrigiert haben. Sobald Sie die Entfernung des Zieles korrekt eingestellt haben, sind Sie normalerweise in der Lage, das Ziel beständig einige Male hintereinander zu treffen.

Im Bereich der Schiffsgeschütze haben die Deckgeschütze eines U-Bootes ein eher kleines Kaliber, so dass Sie möglicherweise eine große Anzahl an Treffern benötigen, um ein Ziel zu versenken. Aus diesem Grund wird das Deckgeschütz am Besten für einen Fangschuss auf ein Schiff , das bereits durch Torpedos schwer beschädigt wurde, verwendet.

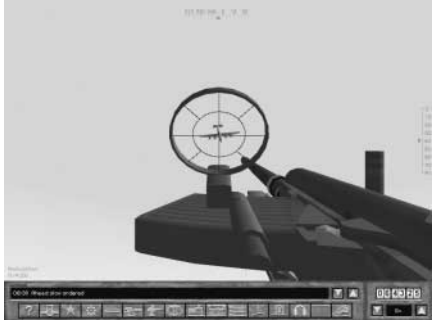
Die Flak-Geschütze

Unter den zahlreichen Gefahren für eine U-Boot-Besatzung waren Flugzeuge eine der tödlichsten. Aus diesem Grund waren sämtliche U-Boote mit einem oder mehreren Flak-Geschützen ausgerüstet.

Die Flakgeschütze können automatisch abgefeuert werden, indem Sie den „Flakgeschütze bemannen"-Befehl verwenden, den Sie im Befehls-Steuerungsfeld finden.

Sie können die Flakgeschütze auch manuell bedienen, indem Sie zur Flakgeschütz-Station gehen.

Zur Bedienung des Flakgeschützes verwenden Sie am besten die Maus. Wenn Sie sich am Geschütz befinden, klicken Sie die rechte Maustaste, um es zu bedienen. Das Geschütz wird den Mausbewegungen folgen, was eine sehr genaue Zielsteuerung ermöglicht. Die Flakgeschütze können auch mit den Pfeiltasten gesteuert werden.



Drücken Sie zum Feuern die linke Maustaste, wenn Sie das Ziel erfasst haben. Abhängig von Ihren Realistik-Einstellungen hilft Ihnen die rote Zielanzeige bei der Zielerfassung, und Zielentfernung und Beschädigungsgrad werden im Bildschirm angezeigt.

Beachten Sie, dass das Flakgeschütz so lange feuert, wie Sie die linke Maustaste gedrückt halten. Letztendlich werden Sie jedoch keine Munition mehr haben, und Sie müssen nachladen. Wenn Sie die Flakstation verlassen möchten, drücken Sie die rechte Maustaste erneut, um die Geschützsteuerung zu beenden.

Die Typ IX und Typ XXI U-Boote verfügen über mehrere Flakgeschütze, von denen Sie eines selbst steuern können. Um zwischen den verschiedenen Geschützen zu wechseln, verwenden Sie die <und > Tasten. Um den Zoom-Level des Fadenkreuzes zu verändern, drücken Sie die **Z**-Taste.

Die Außenansicht

Die Außenansicht ermöglicht Ihnen einen Blick auf das Geschehen aus der Vogelperspektive, so dass Sie die Bewegungen Ihres U-Boots verfolgen können.

Die Außenansicht-Kamera ist an Ihrem Boot befestigt und folgt ihm bei seiner Fahrt über den Ozean. Sie können die Blickrichtung der Kamera steuern, indem Sie die Mausansicht-Steuerung aktivieren, oder indem Sie die Pfeiltasten der Tastatur verwenden. Durch die oben und unten Pfeiltasten können Sie auch den Neigungswinkel der Kameraansicht verändern.

Wie einige der anderen Stationen verfügt auch die Außenansicht über Fahrtrichtungs- und Neigungswinkelanzeigen am oberen beziehungsweise rechten Bildschirmrand.

Zusätzlich können Sie die Außenansicht auf andere Schiffe richten, jedoch nur auf die Einheiten, die sich in visueller Reichweite Ihres U-Bootes befinden, d.h. vom U-Boot aus gesehen werden können. Die folgenden Schaltflächen im Ansicht-Steuerungsfeld ermöglichen Ihnen, die Sicht auf andere Einheiten zu richten:

Nächstes Schiff anzeigen.

Vorheriges Schiff anzeigen.

Eigenes U-Boot anzeigen.

Der Funkraum

Die Hauptfunktion des Funkraumes besteht darin, einkommende Funknachrichten zu lesen und Informationen zurück zum Stützpunkt zu senden.

Während einer Mission werden Sie oft Funksprüche empfangen. Einige dieser Nachrichten werden besondere Anweisungen aus dem Hauptquartier (oder vom BdU), andere lediglich Kontaktmeldungen sein. Missionen, in denen Sie Teil eines Rudels sind, werden ein starkes Nachrichtenaufkommen produzieren.

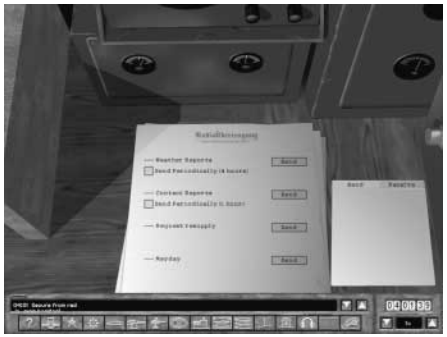
Wenn Sie über Funk eine Nachricht erhalten, wird ein entsprechender Hinweis im Nachrichten-Log am unteren Bildschirmrand angezeigt, und ein Mitglied Ihrer Besatzung wird Ihnen den Erhalt einer neuen Nachricht mitteilen. In einem solchen Fall sollten Sie sich so schnell wie möglich in den Funkraum begeben.

Die jüngste Nachricht wird auf einem großen Blatt Papier nahe der Bildschirmmitte angezeigt. Rechts davon finden Sie auf einem kleinen Papierstapel sämtliche früheren Nachrichten. Sie können eine beliebige Nachricht lesen, indem Sie auf den entsprechenden Eintrag in dieser Liste klicken.

Beachten Sie, dass Funknachrichten nur empfangen werden können, wenn Sie aufgetaucht sind. Wenn Sie gezwungen sind, längere Zeit getaucht zu bleiben, verpassen Sie möglicherweise neue, taktisch wertvolle Informationen.

Um Nachrichten zu senden, klicken Sie auf die „Senden"-Schaltfläche auf dem Papierstapel auf der rechten Bildschirmseite. Achten Sie darauf, dass bei Szenarios in der Spätphase des Krieges die Möglichkeit besteht, dass Sie durch das Senden von Nachrichten von feindlichen Einheiten, die über ein Hochfrequenz-Radiowellen-Ortungsgerät (oder HF/DF) verfügen, geortet werden.

Es gibt vier verschiedene Arten von Nachrichten, die gesendet werden können: Wettermeldungen, Kontaktmeldungen, Versorgungsanforderungen und Seenotrufe.



Wettermeldungen – Eine Routineaufgabe der U-Boote bestand darin, Wetterinformationen ans Hauptquartier zu senden. Sie haben die Möglichkeit, diesen Vorgang zu automatisieren, indem Sie routinemäßig alle 4 Stunden eine Wettermeldung senden.

Kontaktmeldungen – Bei „Wolfsrudel"-Operationen war es Aufgabe des ersten Bootes, das eine feindliche Einheit ausmachte, Fühlung zu halten und andere Boote durch Standortmeldungen heranzuführen. Sie können auch diese Art von Meldungen automatisieren und das stündliche Absetzen eines Funkspruchs veranlassen.

Versorgungsanforderung – Um einen Versorgungsvorgang einzuleiten, bringen Sie Ihr Boot an die Seite des Versorgungsschiffes oder -U-Boots, und die Versorgung mit Treibstoff und Torpedos wird automatisch eingeleitet.

Seenotrufe – Seenotrufe haben nur eine begrenzte Aussicht auf Erfolg. Sie müssen außerdem aufgetaucht sein, und es dürfen sich keine feindlichen Einheiten in der Nähe befinden.

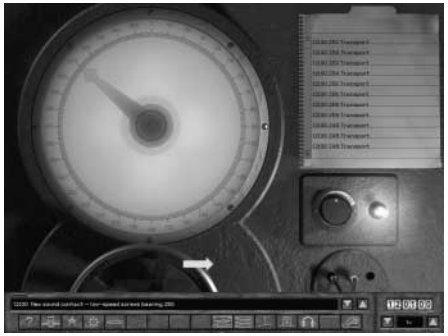
Der Horchraum

Der Horchraum ermöglicht Ihnen den Zugriff auf das Hydrophon des U-Bootes, das zur Schallortung von Schiffen und anderen U-Booten verwendet werden konnte.

Der Hauptvorteil des Hydrophons ist, dass sein Gebrauch unentdeckt bleibt. Im Gegensatz zu Radar oder aktivem Sonar sind Hydrophone passive Geräte, die keine verräterischen Signale aussandten, die vom Feind geortet werden konnten. Außerdem hinterließen Hydrophone nicht die markante Wellenspur eines Sehrohrs.

Der Nachteil ist, dass das Horchgerät nur zur Bestimmung der Position des Zieles (und nicht der Entfernung) verwendet werden kann, und dass die Positionsbestimmung nicht immer sehr exakt ist. Daher kann das Horchgerät, obwohl es sich gut zur Entdeckung feindlicher Einheiten eignet, alleine keine Feuerlösung für den Torpedoabschuss erstellen (akustische Torpedos wie der T-V können jedoch wenn notwendig blind abgefeuert werden, mit einiger Aussicht auf Erfolg).

Normalerweise wird der Horchraum automatisch durch ein Mitglied Ihrer Besatzung bemannt, und aufgefangene Signale werden im Karten-Bildschirm angezeigt. Sie können jedoch auch selbst in den Horchraum gehen und das Hydrophon manuell bedienen.



Wenn das Horchgerät aktiviert ist, wird die Hauptanzeigescheibe beleuchtet und Ihr Audio-Modus ändert sich, so dass Sie die Schallsignale hören können, die das Gerät auffängt, als hätten Sie sich die Kopfhörer des Horchers aufgesetzt.

Wenn das Horchgerät aktiviert ist, wird die Hauptanzeigescheibe beleuchtet und Ihr Audio-Modus ändert sich, so dass Sie die Schallsignale hören können, die das Gerät auffängt, als hätten Sie sich die Kopfhörer des Horchers aufgesetzt.

Mit dem Rad am unteren Rand des Bildschirms können Sie die Drehung des Richtmikrophons und damit die Richtung, in die Sie lauschen, steuern. Beachten Sie, dass sich die Nadel der Hauptanzeige zusammen mit dem Rad dreht. Sie können die Geschwindigkeit, mit der sich das Rad dreht, anpassen, indem Sie die Maus weiter oder weniger weit nach rechts oder links ziehen.

Die Geräusche, die Sie auffangen, ändern sich, wenn Sie die Horchrichtung verändern. Die Schrauben- und Motorengeräusche der Schiffe können aus großen Entfernungen gehört werden, und werden stärker, je genauer Sie die Quelle anpeilen. Ein großes Geleit kann ein ganzes Geräuschkonzert erzeugen, das aus großer Entfernung gehört werden kann.

Es ist ziemlich leicht, in SILENT HUNTER II. Kriegsschiffe und Frachtschiffe voneinander zu unterscheiden. Kriegsschiffe haben Hochgeschwindigkeitsschrauben, die lauter sind und sich schneller drehen als die der Frachtschiffe, deren Schrauben mit kleineren Drehzahlen arbeiten. Unterseeboote sind ebenfalls ziemlich klar zu erkennen, jedoch um einiges später. Wenn Sie ein anderes U-Boot hören, ist die Wahrscheinlichkeit ziemlich hoch, dass Sie selbst auch gehört werden können.

Beachten Sie, dass Sie das Geräuschsignal verlieren, wenn Sie das Gerät in die Nähe der 180°-Marke richten. Der Grund hierfür ist, dass U-Boot-Horchgeräte nicht dafür ausgelegt sind, hinter das eigene Boot zu lauschen, und im Grunde könnten Sie aufgrund der Geräuscherzeugung Ihrer eigenen Maschinen sowieso nichts anderes hören.

Beachten Sie auch, dass die Geräuschortung sehr viel weniger wirksam wird, wenn Ihr Boot aufgetaucht ist oder wenn Ihre Diesel laufen.

Der Signal-Notizblock rechts neben der Hauptanzeige notiert die empfangenen Kontakte und korrigiert die Positionsangaben, wenn Sie eine genauere Peilung erhalten. Diese Kontakte werden auch im Kartenbildschirm angezeigt.

Die Radarstation

Radar für U-Boote wurde vergleichsweise spät während des Krieges eingeführt. Bei Kriegsende waren jedoch die meisten Frontboote mit einem Gerät ausgerüstet.

SILENT HUNTER II verwendet das FuMo-30 Radargerät, das ungefähr zur Jahresmitte 1942 eingeführt wurde.

Das FuMo-30 hat eine Oberflächenreichweite gegen Schiffe von ungefähr 7500 Metern, und gegen Flugzeuge von bis zu 15000 Metern.

Normalerweise wird das Radar automatisch bedient und die erfassten Kontakte werden im Kartenbildschirm dargestellt. Als Standardeinstellung wird das Radar immer aktiviert, wenn das Boot aufgetaucht ist. Beachten Sie, das Sie das Radar in getauchten Zustand nicht verwenden können.

Sie können das System mit dem Schalter unterhalb des Bildschirms ausschalten.

Beachten Sie die vertikale grüne Linie im Bildschirm. Dies ist die Signalspur. Diese Spur ist relativ einheitlich, außer wenn Sie ein Radarecho auffangen. In diesem Fall erscheint ein stachelartiger Ausschlag in der Signallinie. Die Ausdehnung des Ausschlages zeigt Ihnen die Signalstärke. Hierdurch erhalten Sie einen groben Eindruck von der Größe des erfassten Objekts.

Die vertikale Position des Ausschlages zeigt Ihnen die ungefähre Entfernung zum Ziel. Diese Entfernungsskala ist logarithmisch, so dass also geringere Entfernungen mit einer höheren Auflösung als größere Entfernungen angezeigt werden.

Was die Entfernungen anbelangt, verfügt das Radargerät über zwei Reichweiteneinstellungen, die im Wesentlichen die Skala verändern, mit der das Signal angezeigt wird. Der Schalter oben rechts dient zur Einstellungen der Reichweite. Die linke Schalterposition entspricht einer Reichweiteneinstellung von 4,5 km, und die rechte von 15 km. Bei 4,5 km beträgt die höchste Entfernung, die abgelesen werden kann, 4,5 Kilometer oder 4500 Meter. 15 km entspricht einer maximalen Entfernung von 15 Kilometern oder 15000 Metern.

Beachten Sie, dass die Skalamarkierungen rechts und links unterschiedlich sind. Die linke Skala ist auf 4500 Meter kalibriert, und die rechte auf 15000. Es ist wichtig, dass Sie sich über die Reichweiteneinstellung im Klaren sind, wenn Sie die Zielentfernungen ablesen. Wenn Sie die falsche Skala verwenden, könnten Sie zum Beispiel von einem alliierten Bomber überrascht werden, der sehr viel näher ist, als Sie dachten!

Sie können die Entfernung auch von der digitalen Anzeige rechts vom Hauptschalter ablesen. Wenn Sie mehrere Radarkontakte haben, zeigt diese jedoch nur die Entfernung zum am nächsten gelegenen Kontakt an.

Sie fragen sich wahrscheinlich, wie Sie die Position des Zieles ermitteln können. Die digitale Anzeige unterhalb des großen Drehknopfes rechts zeigt Ihnen die Position der Radarantenne an, während diese sich dreht.

Während sich das Radar im Suchmodus befindet, sind die Signalspuren einigermaßen kurzlebig. Ein Ausschlag, der einen Kontakt anzeigt, erscheint nur in dem Moment, in dem die Antenne auf dieses Ziel gerichtet ist. Es kann also schwierig sein, die Signalposition abzulesen, wenn das Radar im Suchmodus ist.

An dieser Stelle können Sie die **Überwachen/Ausrichten-**Schaltfläche verwenden. Wenn Sie die genaue Positionsangabe ablesen möchten, können Sie durch diesen Schalter den Überwachungs- oder Suchmodus stoppen, und die Antenne ausrichten.

Im Ausrichten-Modus haben Sie die manuelle Kontrolle über die Ausrichtung der Radarantenne. Für diesen Zweck wird der große Drehknopf über der Positionsanzeige verwendet. Klicken Sie auf diesen Knopf und ziehen Sie den Mauszeiger nach oben und unten. Hierdurch drehen Sie den Knopf und folglich die Antenne, entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Achten Sie auf den Ausschlag auf dem Anzeigemonitor, während Sie die Antenne drehen. Wenn der Ausschlag seine größte Ausdehnung erreicht, haben Sie die Antenne genau auf das Ziel ausgerichtet. Sie können dann die Position des Kontaktes von der Positionsanzeige ablesen.

Taktischer Hinweis: Schalten Sie das Radargerät in den Überwachungsmodus zurück, wenn Sie fertig sind, so dass Sie den Horizont wieder auf Kontakte absuchen.

Die Schadensbehebungs-Station

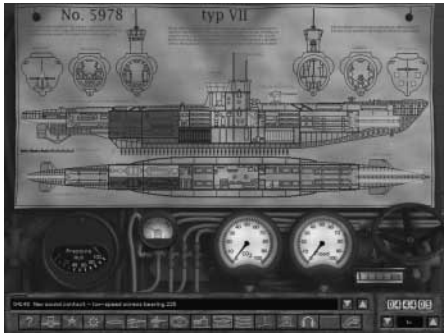
U-Boote sind für Kriegsschiffe relativ verwundbar und verkraften nicht viele Treffer. Sollten Sie jedoch Schäden erleiden, können Sie versichert sein, dass Ihre Mannschaft alles tun wird, um diese zu beheben. Im Endeffekt hängt schließlich ihr Leben davon ab.

Die Schadensbehebungs-Station hat vor allem zwei Funktionen:

- Sie zeigt Ihnen auf einen Blick an, welche Systeme beschädigt sind und was ihr aktueller Zustand ist.
- Sie erlaubt Ihnen, Prioritäten für die Schadensbehebung zu setzten.

Der obere Teil des Bildschirms wird von einer Konstruktionszeichnung Ihres U-Boots eingenommen. Auf dieser Zeichnung wird der Zustand der einzelnen Systeme angezeigt. Wenn alle Systeme in Ordnung sind, ist die Konstruktionszeichnung leer. Ein beschädigtes System wird jedoch mittels eines Farbcodes zur Bestimmung seines Zustandes angezeigt. Die einzelnen Farben haben folgende Bedeutung:

- Grün – Ordnungsgemäße Funktion
- Gelb – Beschädigt
- Rot – Nicht funktionsfähig
- Schwarz – Zerstört und irreparabel



Normalerweise werden grüne Systeme nicht hervorgehoben. Wenn Sie jedoch die Leertaste drücken und gedrückt halten, werden ungeachtet ihres Beschädigungszustandes sämtliche Systeme angezeigt. Dies kann nützlich sein, wenn Sie ein Gefühl für die Bauweise Ihres Bootes erhalten und wissen möchten, wo die einzelnen Systeme untergebracht sind. Sie können mehr über die einzelnen Systeme erfahren, wenn Sie den Mauszeiger auf die jeweiligen Markierungen bewegen.

Systeme, die beschädigt werden können, sind unter anderem:

- Dieselmotoren
- E-Maschinen
- Luftkompressor
- Ruder
- Tiefenruder
- Batterien
- Funk
- Radar
- Horchgeräte
- Radarbeobachtung
- Torpedorohre
- Sehrohr
- Schnorchel
- Deckgeschütz
- Flakgeschütze

Jedes System kann repariert werden, solange sein Status nicht „zerstört" ist. Ein zerstörtes System kann nicht repariert werden, bis das U-Boot zum Stützpunkt zurückkehrt. Wenn Ihre Antriebe zerstört sind, können Sie natürlich nicht zum Stützpunkt zurück.

Beachten Sie auch, dass nicht funktionsfähige Systeme erst repariert werden müssen, bevor sie wieder verwendet werden können.

Wenn Systeme beschädigt sind, werden Ressourcen zur Schadensbehebung an alle Systeme zu gleichen Teilen vergeben. Sie werden jedoch möglicherweise gewissen Systemen eine erhöhte Priorität zuordnen wollen — zum Beispiel den Antrieben oder den Tiefenrudern.

Klicken Sie hierzu auf die entsprechende Markierung für ein System. Dies ruft die Prioritätsliste zur Schadensbehebung auf und platziert das entsprechende System oben auf dieser Liste, die Ihnen die ersten fünf Systeme anzeigt, an denen momentan gearbeitet wird. Die Systeme, die Sie auf dieser Liste platzieren, erhalten den größten Teil Ihrer Ressourcen, wobei dem System mit der höchsten Priorität die größte Aufmerksamkeit zuteil wird. Sie können ein system, das sich bereits auf der Liste befindet, an die erste Stelle rücken, indem Sie einfach darauf klicken. Beachten Sie, dass die Diesel nicht repariert werden können, wenn Sie mehr als langsame Fahrt machen.

Wenn Feuer an Bord ausbricht oder wenn Wasser in Ihr Boot eindringt, wird diesen Problemen automatisch die höchste Priorität zugeordnet. Wenn Sie die Priorität eines Listeneintrages ändern möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag, um diesen an die erste Stelle zu rücken. Sie können Einträge auch entfernen, indem Sie sie mit der rechten Maustaste anklicken.

Wenn Sie die Liste ausblenden möchten, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste darauf.

Die Anzeigen am unteren Rand des Schadensbehebungs-Bildschirms liefern Ihnen zusätzliche Informationen über den Zustand Ihres Bootes. Von links nach rechts sind dies:

Beschädigungsgrad des Druckkörpers – Wenn die Integrität des Drückkörpers 0% erreicht, wird Ihr Boot als zerstört eingestuft und Sie verlieren die Mission.

Brandgrad – Diese Anzeige indiziert das Aufkommen von Feuern an Bord Ihres Schiffes.

Momentaner CO2-Gehalt – Wenn Ihr U-Boot viele Stunden lang getaucht bleibt, kann der CO2-Gehalt der Luft bedrohliche Ausmaße annehmen.

Eingedrungene Wassermenge – Diese Anzeige zeigt die totale Wassermenge, die durch Wassereinbrüche ins Boot gelangt ist.

Flutungsrate – Dies zeigt die Rate, mit der Wasser ins Boot eindringt.

Zusätzlich werden auch Ausfälle Ihrer Besatzung angezeigt. Sie sehen die Symbole individueller Besatzungsmitglieder zwischen den U-Boot-Profilen auf der Konstruktionszeichnung. Wenn ein Mitglied Ihrer Besatzung ausfällt, wird das entsprechende Symbol rot eingefärbt. Eine verringerte Mannschaftsstärke beeinflusst die Torpedoladezeiten und die Anstrengung zur Schadensbehebung im Boot. Außerdem können gewisse gesundheitsschädliche Veränderungen in der Atmosphäre des U-Boots (einschließlich erhöhter CO2-Gehalt oder Chlorgaslecks) die gesamte Besatzung umbringen, obwohl das Boot ansonsten unbeschädigt bleibt.

Taktischer Hinweis: Wenn Sie Wassereinbrüche im Boot nicht unter Kontrolle bringen können, oder wenn Ihr Boot anderweitig hoffnungslos beschädigt ist, sollten Sie am besten auftauchen und den Befehl zum Aussteigen geben. Wenn Sie sich nicht in der Nähe feindlicher Einheiten befinden, haben Sie eine gewisse Chance zu überleben und die Mission fortzusetzen.

Das Kapitäns-Quartier

Der Kapitäns-Quartier-Bildschirm verschafft Ihnen Zugang zu zwei nützlichen Informationsfunktionen:

- Kalender
- Logbuch

Sie können auf den Kalender zugreifen, indem Sie auf des entsprechende Symbol nahe der Bildschirmmitte klicken. Dies ruft einen gängigen Kalender auf, der den aktuellen Monat, in dem die früheren Tage bis zum augenblicklichen Datum ausgestrichen sind, anzeigt. Zudem werden die Mondphasen angezeigt, und wenn Sie Ihren Mauszeiger über einen beliebigen Tag bewegen, werden die Zeiten für Sonnenauf- und Untergang sowie für Mondauf- und Untergang angezeigt.

Das Logbuch ermöglicht Ihnen einen erweiterten Zugang zum U-Boot-Log, das in einem kleineren Format am unteren Rand eines jeden Bildschirms angezeigt wird. Das Logbuch zeichnet eine enorme Vielzahl verschiedener Ereignisse und Befehle auf, inklusive der Zeit, an dem ein Ereignis stattfand oder ein Befehl erteilt wurde. Das Log kann aufgerufen werden, indem Sie auf das Symbol unterhalb des Kalenders klicken.

Sie können dem Logbuch auch Einträge zufügen, was Ihnen erlaubt, Ihre eigenen Eindrücke oder Hinweise, die Sie als spätere Referenz verwenden können, zu notieren.

Um eine Anmerkung einzutragen, klicken Sie auf die Linie, vor der der Eintrag gemacht werden soll. Ein kleiner Anzeigepfeil markiert die aktuell ausgewählte Linie. Klicken Sie in den Texteintrag-Bereich am unteren Rand des Logbuchs, und tippen Sie Ihren Text ein. Klicken Sie auf die **Einf**-Schaltfläche, um Ihren Eintrag ins Logbuch einzufügen. Logbuch-Ergänzungen werden in blauer Schrift angezeigt, um sie von normalen Einträgen unterscheiden zu können.

Einträge können auch entfernt werden, indem Sie den entsprechenden Eintrag durch einen Mausklick auswählen und auf die **Del**-Schaltfläche in der rechten unteren Ecke klicken.

Das Logbuch wird in Form einer Text-Datei (*.txt) gespeichert, so dass Sie es später bearbeiten oder mit einem Freund austauschen können. Log-Dateien werden im **Logs**-Ordner gespeichert, der sich in dem Sim-Verzeichnis befindet, in dem SILENT HUNTER II installiert wurde. Beachten Sie, dass jedes Mal, wenn Sie eine Mission spielen, eine neue Log-Datei erstellt wird, so dass dieser Ordner über einen längeren Zeitraum hinweg etwas verstopft werden kann.

Trainingsmissionen

Dieser Abschnitt enthält eine Reihe von Tutorien, die Sie durch Silent Hunter II führen und auf die Hauptsimulation vorbereiten.

Das Tutorium ist in drei Abschnitte gegliedert, von denen jeder eine zugehörige Trainingsmission enthält:

- Trainingsmission 1: Dialogbildschirme, Rudersteuerung und Navigation
- Trainingsmission 2: Torpedoangriffe
- Trainingsmission 3: Geschütze und Überwasserangriffe

Um eine Trainingsmission zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü **Einzelmission** aus, und wählen Sie dann im Einzelmissionen-Menü **Neue Mission beginnen**. Wählen Sie nun eine der drei Trainingsmissionen aus.

Trainingsmission 1: Dialogbildschirme, Rudersteuerung und Navigation

In der ersten Mission werden Sie die Grundlagen der U-Boot-Steuerung durch die Dialogbildschirme lernen. Die erfolgreiche Befehligung eines U-Bootes erfordert eine intime Kenntnis seiner Ausrüstung und Eigenschaften. Es gibt zahlreiche aktive Stationen an Bord dieses Typ II U-Boots, die Ihnen nacheinander im Laufe der Trainingsmissionen vorgestellt werden.

Zugang zu den U-Boot-Stationen

Werfen Sie einen Blick auf die Schaltflächenreihe am unteren Rand des Bildschirms. Dies ist die Stations-Steuerungsleiste. Auf dieser Leiste finden Sie 16 Schaltflächen, von denen jede einzelne Sie zu einer anderen Station Ihres U-Bootes bringt, wenn Sie darauf klicken.

Sie können ebenfalls mit Hilfe der Funktionstasten am oberen Ende Ihrer Tastatur auf die einzelnen Stationen zugreifen.

Beachten Sie, dass einige der Stationen möglicherweise deaktiviert sein können. Manchmal sind bestimmte Stationen nicht zugänglich, besonders wenn das Boot getaucht ist. Nach dem Auftauchen des Bootes können diese Stationen wieder zugänglich sein. Wir weisen Sie darauf hin, dass dieses U-Boot nicht über eine Radaranlage und ein Deckgeschütz verfügt, so dass die entsprechenden Stationen in dieser Trainingsmission deaktiviert sind.

Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um die einzelnen Stationen zu besuchen. Es ist wichtig, dass Sie sich mit dem Aussehen der Befehlsdialoge vertraut machen, so dass Sie schnell auf wichtige Stationen zugreifen können.

Verwenden der Zeitsteuerung

Im Augenblick ist die Simulation in den Pausenmodus geschaltet. Der schmale Bereich im rechten unteren Bildschirmeck enthält die Zeitkontrollen. Der Faktor 0 (0x) im schwarzen Feld stellt die momentane Zeitkompression dar. Um den Ablauf der Zeit zu ermöglichen, klicken Sie auf den **nach oben** gerichteten Pfeil neben der Zeitraffereinstellung. Dies erhöht den Zeitfaktor auf 1x, was einen normalen Zeitablauf bedeutet.

Jedes Mal, wenn Sie erneut auf diesen Pfeil klicken, wird sich der Zeitfaktor verdoppeln. Die maximale Einstellung ist 2048x.

Drücken Sie nun die **Zurück**-Taste Ihrer Tastatur. Beachten Sie, dass die Zeitraffereinstellung nunmehr wieder auf 0x gesetzt und das Spiel somit erneut pausiert ist. Betrachten Sie diese Tastenfunktion als „Paniktaste", für den Fall, dass Ihnen die Ereignisse im Spielverlauf einmal über den Kopf wachsen sollten.

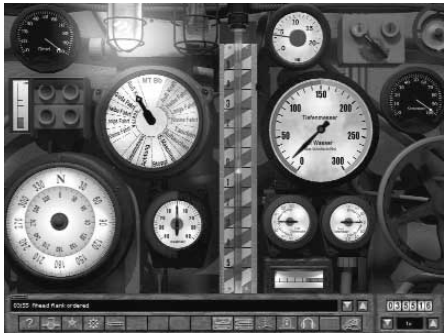
Lesen von Funknachrichten

Gelegentlich erhalten Sie Nachrichten aus dem Hauptquartier, die neue Befehle oder Kontaktmeldungen enthalten. Sie sollten diese Nachrichten schnellstmöglich lesen, da sie den Ausgang Ihrer Mission beeinflussen können.

Bald nach dem Beginn der Trainingsmission werden Sie einen Funkspruch erhalten. Lesen Sie zunächst diese Meldung. Begeben Sie sich hierzu in den Funkraum, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche auf der Stationskontrollleiste klicken, oder indem Sie die **Druck**-Taste Ihrer Tastatur drücken.

Beachten Sie, dass sämtliche Meldungen, die Sie im Laufe einer Mission erhalten, in einer Liste rechts neben der aktuellen Meldung abgelegt werden. Sie können jede dieser Nachrichten lesen, indem sie auf den entsprechenden Eintrag klicken. Sie werden auch bemerkt haben, dass sich auf dem Nachrichtenblock eine „Senden"-Funktion befindet. In einigen Missionen müssen Sie regelmäßig Funknachrichten senden. Sie erhalten nun eine zweite Meldung, und zwar eine Marschanweisung. In den nächsten Abschnitten lernen Sie, das Boot zu manövrieren, um diesen Befehl befolgen zu können.

Grundlegende Rudersteuerungen



Ihr Boot kann auf zwei grundlegende Arten in eine gewünschte Richtung gesteuert werden. In diesem Abschnitt wird Ihnen die manuelle Steuerung des Bootes durch Ruder- und Geschwindigkeitseinstellungen erklärt.

Setzen Sie den Zeitrafferfaktor zunächst auf 1x, so dass die Spielzeit normal vergeht.

Rufen Sie sodann den Ruder- und Instrumentenbildschirm auf, indem Sie auf die entsprechende Fläche der Steuerungsleiste klicken, oder indem Sie die F4-Taste Ihrer Tastatur drücken.

Die Diesel- und E-Maschinensteuerung befindet sich auf der linken Bildschirmseite. In der linken unteren Ecke sehen Sie den Kompass, der Ihnen die momentane Fahrtrichtung des Bootes anzeigt.

Etwas weiter oben rechts befindet sich der Maschinentelegraf, den Sie verwenden, um Ihrer Besatzung Geschwindigkeitseinstellungen zu befehlen.

Klicken Sie nun im linken Bereich des Telegrafs auf die Einstellung „Halbe Fahrt".

Beachten Sie, dass Ihr Befehl durch Ansage bestätigt wird. Dies ist ebenso bei vielen anderen Befehlen, die auf diese Weise erteilt werden, der Fall. Sie sollten jetzt auch das Motorengeräusch Ihrer Diesel hören können.

Die runde Anzeige oben rechts ist Ihr Geschwindigkeitsmesser, der Ihnen Ihre Fahrtgeschwindigkeit in Knoten (oder auch Seemeilen pro Stunde) mitteilt. Sie sollten erkennen können, dass sich die Anzeigenadel allmählich einer Geschwindigkeit von ungefähr sieben Knoten annähert.

Die Einstellungen über dem Eintrag „Halbe Fahrt" erhöhen die Geschwindigkeit Ihres Bootes, während die Einträge unterhalb diese verringern. Mit der höchsten Einstellung beträgt die Geschwindigkeit eines Typ II U-Boots ungefähr elf Knoten. Bei kleinster Einstellung kriecht es mit weniger als zwei Knoten durchs Wasser.

Als nächstes lernen Sie, wie Sie Ihr Boot schnell zum Stillstand bringen. Klicken Sie auf die rote „Halbe Fahrt"-Einstellung, die sich im rechten Bereich des Telegrafen befindet. Dies ordnet den „Rückwärtsgang" des Bootes an, und wird es schnell abbremsen.

Wenn Sie die Maschinen auf Fahrtgeschwindigkeiten zurück laufen lassen, wird Ihr Boot schließlich anfangen, sich rückwärts zu bewegen.

Stellen Sie die Maschinen erneut auf Vorwärtsbewegung und klicken Sie auf „Stopp" im unteren Bereich des Telegrafen, sobald die Geschwindigkeitsanzeige Null anzeigt. Ihr Boot sollte sich nunmehr im Stillstand befinden.

Fahren wir fort. Stellen Sie die Maschinen wieder auf Vorausfahrt, und lernen Sie nun, das Boot zu manövrieren.

An dieser Stelle möchten wir Sie noch darauf hinweisen, dass Sie mechanische Probleme erhalten können, wenn Sie Ihre Maschinen über lange Zeiträume hinweg mit hohen Geschwindigkeiten laufen lassen.

Der Kompass in der linken unteren Bildschirmecke ist mehr, als es zunächst den Anschein hat. Im Augenblick sollte sich die Anzeige in der Nähe von 180° befinden. An dieser Stelle erfahren Sie nun, wie Sie eine andere Fahrtrichtung einstellen.

Bewegen Sie die Maus auf die 90°-Markierung des äußeren Kompassrings und klicken Sie die linke Maustaste. Sie sollten den Leitenden Ingenieur hören können, der Ihren Befehl bestätigt, und nunmehr mit der Wende des Bootes in die neue Fahrtrichtung beginnt. Eine rote Nadel, die den jüngsten Kursänderungsbefehl anzeigt, erscheint auf dem Kompassring.

Beobachten Sie die Kompassrotation. Es dauert einige Sekunden, um das Boot um 90° zu wenden, eine Tatsache, die Sie sich merken sollten. Obwohl U-Boote zu den manövrierfähigsten Kriegsschiffen gehören, erfordert die Ausführung einiger Manöver dennoch genaue Planung.

Während Sie den Kompass beobachteten, haben Sie möglicherweise eine Veränderung der Ruderanzeige bemerkt, die sich gleich rechts vom Kompass befindet. Diese Anzeige zeigt Ihnen die momentane Stellung Ihres Hauptruders an, und ermöglicht Ihnen gleichzeitig die manuelle Steuerung der Rudereinstellung. Hierdurch können Sie die Kontrolle über den Steuermechanismus des Bootes selbst übernehmen.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf die 20°-Markierung auf der linken Seite der Ruderanzeige und klicken Sie die linke Maustaste. Beachten Sie die Geschwindigkeit, mit der Ihr Boot dreht. Sie sollten immer in Erinnerung behalten, dass dies die maximale Geschwindigkeit ist, mit der Ihr Boot drehen kann.

Warten Sie, bis die Kompassnadel wieder auf der 90°-Markierung steht, und klicken Sie dann auf die Markierung „0" der Ruderanzeige. Nunmehr sollten Sie sich wieder auf einem 90°-Kurs befinden.

Sie können das Ruder auch mit der Tastatur steuern. Wenn Sie sofort hart Backbord oder hart Steuerbord gehen möchten, halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die [- oder]-Taste. Diese Kombination kann sehr hilfreich sein, wenn sie sehr schnell drehen müssen.

Experimentieren Sie ein wenig mit den Rudersteuerungen, um ein Gefühl für die Manövrierfähigkeit Ihres Bootes zu erhalten. Wenn Sie fertig sind, kehren Sie zu einem 90°-Kurs zurück.

Basis Navigation

Mittlerweile fragen Sie sich vielleicht, wo Sie sich befinden. Begeben wir uns also zum Kartenbildschirm, um dies herauszufinden. Klicken Sie auf die Schaltfläche für den Kartenbildschirm oder drücken Sie die **F3**-Taste auf Ihrer Tastatur.

Zu Beginn dieser Mission befand sich Ihr Boot unmittelbar außerhalb des U-Boot-Stützpunkts Wilhelmshaven. Der Stützpunkt befindet sich in einer Bucht, die westlich von Dänemark in die Nordsee führt. Wir zeigen Ihnen nun, wie Sie Ihr Boot in die Nordsee hinaus und weiter ins offene Meer navigieren.

Zu Beginn wird ein großer Kartenausschnitt angezeigt werden, um weite Teile Nordeuropas darstellen zu können. Uns interessiert am meisten das Gebiet um Wilhelmshaven in Norddeutschland.

Das Symbol für Ihr U-Boot befindet sich nicht zufällig in diesem Gebiet, und sollte auf der Karte sichtbar sein. Zoomen Sie nun auf dieses Gebiet.

Wenn Sie die einzelnen Schritte dieses Tutoriums korrekt nachvollzogen haben, sollte sich Ihr U-Boot nun auf Ostkurs befinden. Nördlich Ihrer Position sollten Sie ein Symbol erkennen können, das wie vier kreuzartig angeordnete Diamanten aussieht. Wenn dieses Symbol nicht sichtbar ist, müssen Sie möglicherweise die Karte ein wenig verschieben.

Halten Sie die Leertaste gedrückt und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle an der Karte, um die Sie die Karte zentrieren möchten. Wenn Sie über eine Radmaus oder eine Maus mit drei Tasten verfügen, können Sie zum Zentrieren auch einfach mit dem Rad oder der mittleren Taste auf die Karte klicken.

Das oben erwähnte Symbol ist ein Zielpunkt. In einigen Missionen müssen Sie sich an spezifische Stellen begeben, um dort bestimmte Operationen durchzuführen. Der Zielpunkt ist eine optische Hilfe, um Sie zu der Stelle zu führen, die Sie erreichen müssen.

Sie können Ihr Boot manuell an den Zielpunkt steuern, aber hierzu gibt es eine bessere Alternative.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol, das Ihr U-Boot darstellt, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bewegen Sie die Maus über die Karte, bis zwischen Ihrem Boot und dem Mauszeiger eine Linie angezeigt wird. Bei dieser Linie handelt es sich um die Wegepunktlinie. Der Cursor sollte sich zudem in ein Kreuz verwandeln, um anzuzeigen, dass Sie den Wegepunkt-Modus verwenden.

Bewegen Sie nunmehr, während Sie die linke Maustaste nach wie vor gedrückt halten, den Mauszeiger über den Zielpunkt, und lassen Sie die gedrückte Taste los.

Hiermit haben Sie soeben Ihren ersten Wegepunkt gesetzt. Ihr U-Boot wird jedoch seinen Kurs noch nicht ändern, denn das Wegepunkt-Hilfsmittel ist immer noch aktiv. Sie können zusätzliche Wegepunkte einrichten, indem Sie die Maus an eine neue Stelle bewegen und die linke Maustaste drücken.

Fügen Sie nun einfach einen weiteren Wegepunkt hinzu. Bewegen Sie die Maus ein ganzes Stück weiter nördlich des Zielpunktes, und klicken Sie die linke Maustaste. Nun sollte ein weiterer Wegepunkt mit der Bezeichnung ‚2' sichtbar sein, durch eine Linie mit dem vorherigen Wegepunkt verbunden.

Schließen wir nun den Wegepunkt-Befehl ab. Klicken Sie einfach die rechte Maustaste, und Ihr U-Boot wird dann einen Kurs in Richtung des ersten Wegepunkts steuern.

Wenn Sie nach dem Setzen der Wegepunkte feststellen, dass bestimmte Bereiche des gesetzten Kurses über Land führen, müssen Sie Ihren Kurs entsprechend ändern, damit Ihr Boot nicht auf Grund läuft. Hierzu müssen Sie möglicherweise einen oder mehrere zusätzliche Wegepunkte setzen, um die Landbereiche umschiffen zu können.

Zoomen Sie so nah wie möglich an den Zielpunkt heran. Sie werden sehen, dass der Wegepunkt, den Sie gesetzt haben, sich möglicherweise nicht genau in der Mitte des Zielpunktes befindet. Sie können in diesem Fall eine Feinabstimmung Ihres Wegepunktes vornehmen.

Klicken Sie hierzu zunächst mit der linken Maustaste auf den Wegepunkt, um diesen auszuwählen. Wenn der Punkt erfolgreich ausgewählt ist, wird ein Quadrat um ihn herum angezeigt. Klicken Sie nun ein weiteres Mal auf den Wegepunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Wegepunkt direkt in die Mitte des Zielpunktes und lassen Sie die Maustaste los.

Sie können diese Technik jederzeit anwenden, um Feinabstimmungen an Ihren gesetzten Wegepunkten vorzunehmen. Dies ist wichtig, um Zielpositionen zu erreichen, denn Sie müssen sich den Positionen sehr exakt annähern, um Punkte für das Erfüllen dieser Missionsziele zu erhalten.

Dies ist eine gute Gelegenheit, um den Zeitraffer zu erhöhen, denn bei Faktor 1x würden Sie einige Zeit benötigen, um die Wegepunkte abzufahren.

Ihr Erster Wachoffizier wird Sie benachrichtigen, wenn Ihr Boot den Zielpunkt erreicht hat. Sie werden auch immer über das Erreichen eines Wegepunktes informiert. Sobald das Boot einen Wegepunkt erreicht hat, wird es automatisch auf den folgenden Punkt zusteuern. Wenn Ihr U-Boot den letzten Wegepunkt einer Wegstrecke erreicht hat, wird es den zuletzt eingestellten Kurs beibehalten, bis Sie einen neuen Kurs befehlen oder das Boot stoppen.

Warten Sie, bis Ihr Boot den letzten Wegepunkt erreicht hat, bevor Sie mit dem nächsten Teil der Trainingsmission fortfahren. Stellen Sie das Spiel auf Pause, und lesen Sie den folgenden Abschnitt.

Verwenden des Ruder-Steuerungsfeldes

Bisher haben wir sämtliche Manöver ausgeführt, ohne einen anständigen Blick auf die Außenwelt geworfen zu haben. In diesem Abschnitt werden Sie nun lernen, das Boot von jeder beliebigen Station aus zu steuern.

Setzen Sie zunächst den Zeitraffer zurück auf 1x, falls Sie dies nicht bereits getan haben.

Begeben wir uns nun auf die Brücke. Klicken Sie auf die Brückenstation-Schaltfläche in der Steuerungsleiste oder drücken Sie die **F9**-Taste Ihrer Tastatur.

Gut so! Von der Brücke aus können Sie die ganze Umgebung Ihres Bootes sehen. Vergessen Sie nicht, dass Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden können, um Ihre Ansicht zu steuern.

Beachten Sie die rote Anzeige am oberen Bildschirmrand. Diese zeigt Ihnen die Kompassrichtung, in die Sie schauen. Sie werden diese Anzeige in verschiedenen anderen Stationen ebenfalls sehen. Es ist sehr vorteilhaft, Ihre Blickrichtung genau zu kennen, wenn Sie mit Ihrem Boot gegen feindliche Schiffe operieren.

Rufen wir nun das Ruder-Steuerungsfeld auf. Bewegen Sie die Maus etwa auf Höhe der Bildschirmmitte zum rechten Rand, woraufhin das Steuerungsfeld erscheinen sollte.

Normalerweise verschwindet das Steuerungsfeld wieder, wenn Sie die Maus davon weg bewegen. Die „Stecknadel" in der unteren rechten Ecke des Feldes ermöglicht Ihnen jedoch, das Steuerungsfeld an seinem Ort zu fixieren. Klicken Sie nun auf die Stecknadel. Das Steuerungsfeld bleibt nun so lange angezeigt, wie Sie es möchten.

Stellen Sie sicher, dass die Ruder/Instrumenten-Registerkarte gewählt ist (die äußerst linke Registerkarte des Steuerungsfeldes).

Ihre Tastatur stellt eine schnelle Alternative zur Maus dar, um das Steuerungsfeld aufzurufen. Wenn Sie die Q-Taste drücken, wird das Steuerungsfeld aufgerufen und ebenfalls an seinem Platz fixiert. Wenn Sie die Q-Taste erneut drücken, wird das Ruder/Instrumenten-Steuerungsfeld wieder ausgeblendet.

Momentan sollten Sie einen Kurs von 0° steuern, was exakt nördlich ist. Verwenden Sie den Kompass auf dem Steuerungsfeld, um diesen Kurs einzustellen. Erinnern Sie sich daran, dass Sie zum Einstellen eines Kurses an die entsprechende Stelle im äußeren Kompassring klicken können.

Nehmen Sie sich etwas Zeit, um sich mit dem Ruder-Steuerungsfeld vertraut zu machen.

Tauchen und Auftauchen

Die taktische Hauptstärke eines U-Bootes ist es, nicht entdeckt zu werden. Um diese Stärke jedoch ausnutzen zu können, müssen Sie lernen mit dem Boot zu tauchen, aufzutauchen und es unter Wasser zu steuern. Dieser Abschnitt dient dazu, Ihnen diese Kenntnisse zu vermitteln.

Rufen Sie das Sehrohr auf, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche in der Steuerungsleiste klicken, oder indem Sie die **F2**-Taste Ihrer Tastatur drücken. Anfangs ist das Sehrohr eingefahren. Fahren Sie deshalb das Sehrohr aus, indem Sie die **Bild auf**-Taste drücken, oder indem Sie auf den weiter unten beschriebenen Hebel klicken.

Das Sehrohr kann geschwenkt werden, indem Sie auf den rechten oder linken Handgriff klicken, der sich am unteren Rand des Bildschirms befindet. Wenn Sie auf den linken Griff klicken, wird das Sehrohr nach links geschwenkt, und wenn Sie auf den rechten Griff klicken nach rechts. Sie können das Sehrohr auch nach oben und unten neigen, indem Sie in die Ansichtswinkel-Anzeige des rechten Sehrohrgriffs klicken.

Wie die Brückensicht kann das Sehrohr einfacher gedreht werden, indem Sie die Maus verwenden.

Die Sehrohrsicht kann auf bis zu 4-fache Vergrößerung eingestellt werden. Drücken Sie die **Z**-Taste auf Ihrer Tastatur, oder klicken Sie auf den schmalen Hebel direkt über dem rechten Sehrohrgriff, um diese Funktion zu aktivieren.

Die schwarze Anzeige am oberen Ende des Sehrohrs ist die horizontale Gradanzeige und zeigt Ihnen den Winkel an, um den Sie das Sehrohr relativ zur Fahrtrichtung geschwenkt haben. Ein Winkel von 0° bedeutet also, dass Sie direkt voraus oder auch in Richtung des *bugs* schauen, während 180° eine Sicht nach hinten, d.h. zum *Heck* des Bootes bedeutet. Außerdem bedeutet ein Winkel von 90° immer direkt nach rechts oder *Steuerbord*, und 270° immer direkt links oder auch *Backbord*.

Es ist für die effiziente Verwendung des Sehrohr äußerst wichtig, dass Sie sich immer im Klaren sind, in welche Richtung Sie schauen.

Tauchen Sie nun mit dem Boot. Der Tiefenmesser befindet sich im linken Bereich der Steuerungsleiste, gleich unter der Ruderanzeige, und zeigt Ihnen die momentane Tauchtiefe Ihres Bootes an, die in unserem Fall etwas mehr als Null anzeigen sollte.

Diese Anzeige ermöglicht es Ihnen, das Boot zu tauchen. Bewegen Sie den Mauszeiger auf dem Tiefenmesser auf die erste grüne Markierung über dem Wert „0", und klicken Sie auf die linke Maustaste. Diese Einstellung veranlasst eine Tauchtiefe von 10 Metern. Versuchen Sie nicht, eine größere Tiefe einzustellen, da die Gewässer der Nordsee in diesem Gebiet sehr seicht sind, und Sie sonst wahrscheinlich auf Grund laufen würden.

Selbst wenn Sie sich auf oder nur wenig unter Sehrohrtiefe befinden, ragt die Linse möglicherweise nicht aus dem Wasser. Da die Linse nicht sehr nützlich ist, solange sie sich unter Wasser befindet, müssen Sie etwas mehr über das Aus- und Einfahren des Sehrohrs erfahren.

Der Hebel über dem linken Sehrohrgriff wird verwendet, um das Sehrohr ein- und auszufahren. Positionieren Sie den Mauszeiger oberhalb dieses Hebels, klicken Sie die linke Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um durch Ziehen mit der Maus das Sehrohr nach oben zu bewegen. Sie können das Sehrohr in ähnlicher Weise wieder nach unten fahren, indem Sie den Mauszeiger unterhalb des Hebels platzieren.

Beachten Sie die rote Anzeige am oberen Bildschirmrand. Diese stellt, wie in der Brückenansicht, eine Kompassanzeige dar, auf der Sie die Richtung, in die Sie schauen, ablesen können. Im Augenblick sollte diese Anzeige ungefähr denselben Wert anzeigen wie die Anzeige des horizontalen Sichtwinkels.

Schwenken Sie die Sehrohrsicht, bis die grüne Kompassanzeige 90° anzeigt. Wir zeigen Ihnen nun einen einfachen und schnellen Weg, das Boot zu steuern.

Auf der linken Bildschirmseite befindet sich ein weiteres Steuerungsfeld, das aufgerufen wird, indem Sie etwa auf halber Bildschirmhöhe den Mauszeiger an den linken Rand bewegen.

Dieses Steuerungsfeld verfügt über verschiedene Schaltflächen, mit denen Sie die aktuellen Ansichtseinstellungen steuern können. Die obere Schaltfläche interessiert uns im Augenblick am meisten. Hierbei handelt es sich um den Befehl **Fahrtrichtung auf Sicht.** Bewegen Sie den Mauszeiger auf diese Schaltfläche und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Sie haben soeben der Mannschaft befohlen, das Boot in die Richtung zu steuern, in die Sie schauen. Alternativ können Sie auch die **H**-Taste auf Ihrer Tastatur verwenden, um denselben Befehl zu geben. Dies funktioniert in jeder Station, die über eine externe Ansicht verfügt.

Sobald das Boot auf den neuen Kurs eingeschwenkt ist, tauchen wir auf. Gehen Sie zu diesem Zweck zum Ruder/Instrumenten-Bildschirm oder rufen Sie das Ruder-Steuerungsfeld auf, indem Sie die Q-Taste drücken. Bewegen Sie die Maus auf die „0"-Markierung des Tiefenmessers in der Ruder-Station oder im Ruder-Steuerungsfeld, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Alternativ können Sie auch jederzeit die S-Taste drücken, um der Besatzung zu befehlen, das Boot aufzutauchen.

Ende der Trainingsmission 1

Glückwunsch, Sie haben Ihren ersten Trainingsauftrag erfolgreich abgeschlossen! Sie müssen jetzt nur noch zum Stützpunkt zurückkehren.

Wir überlasen es Ihnen, ob Sie als Übung zum Stützpunkt nach Wilhelmshaven zurück navigieren möchten. Die Mission endet, wenn Sie in Reichweite des Stützpunktes gelangt sind.

Wenn Sie jedoch schnell mit den nächsten Schritten fortfahren möchten, haben Sie folgende Alternative:

Rufen Sie das Befehls-Steuerungsfeld auf, indem Sie die entsprechende Registerkarte (die dritte von links) des rechten Steuerungsfeldes wählen, oder indem Sie die E-Taste drücken.

Im Befehls-Steuerungsfeld befindet sich in der Nähe des unteren Randes der Befehl **Szenario beenden.** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Szenario zu verlassen. Die Mission wird daraufhin sofort beendet. Beachten Sie jedoch, dass dieser Befehl zunächst automatisch verschiedene Werte überprüft, die bestimmen, ob Sie auch in der Lage sind, zur Basis zurückzukehren. Sobald Sie diesen Befehl erteilen überprüft das Spiel ihren momentanen Beschädigungsgrad, Ihren Treibstoffvorrat, die Nähe zu feindlichen Einheiten und die Entfernung zum nächsten eigenen oder freundlichen Stützpunkt. Wenn Sie es nicht bis dorthin schaffen können, teilt Ihnen Ihre Mannschaft den entsprechenden Grund mit, und spätestens zu diesem Zeitpunkt sollten Sie ernsthaft in Betracht ziehen, eine Seenot-Funkmeldung abzusetzen.

Trainingsmission 2: Torpedoangriffe

Diese Trainingsmission wurde konzipiert, um Ihnen die Grundlagen des Torpedoangriffs zu erläutern. Torpedos sind die Hauptangriffswaffen eines U-Boots, also sollten Sie diesen Abschnitt sorgfältig lesen.

Durchführung der Annäherung

Die erste Überlegung, die Sie bei der Planung eines Torpedoangriffs anstellen sollten, betrifft Ihre Fähigkeit, sich dem Ziel bis in Schussweite zu nähern — ungefähr 2000 Meter oder weniger für die Torpedomodelle bei Kriegsbeginn.

Vergessen Sie nicht, dass U-Boote für unentdecktes Angreifen konzipiert wurden. Obwohl die Ziele in dieser Mission unbewaffnet sind, werden in späteren Missionen die meisten Ihrer Gegner eskortiert werden oder selbst bewaffnet sein. Außerdem kann die frühe Entdeckung Ihrer Anwesenheit dem Feind erlauben, Ausweichmanöver einzuleiten, die Ihre Torpedoangriffe größtenteils wirkungslos werden lassen. Aus diesen Gründen ist es wichtig, unentdeckt zu bleiben.

Lassen Sie uns zuerst erkunden, was es da draußen gibt. Setzen Sie den Zeitraffer auf 1x oder klicken Sie auf Ok im Pausenmenü. Nach einigen Sekunden sollte Ihre Mannschaft einen nördlichen Kontakt melden.

Richten Sie Ihre Sicht nach Norden (0°) und suchen Sie den Horizont nach den Schiffen ab. Nach einigen weiteren Sekunden sollten Sie einen blinkenden roten Pfeil sehen, der die Anwesenheit eines potenziellen Zieles anzeigt.

Das feindliche Geleit besteht aus zwei Schiffen, die in einer Linie mit ungefähr 8 Knoten westwärts fahren. Beachten Sie, dass der blinkende Zielpfeil zu dem Schiff wechselt, das sich näher in der Mitte Ihres Sichtfensters befindet, wenn Sie die UZO nach links uns rechts schwenken. Auf diese Weise wählen Sie ein Ziel für Ihre Waffen aus.

Ihr Waffenoffizier wird das Ziel mit dem blinkenden roten Pfeil im Auge behalten. Wenn Sie zur Sehrohransicht wechseln, wird Ihnen auch die geschätzte Zielentfernung angezeigt. In diesem Fall sollte die Entfernung zwischen 10000 und 12000 Metern betragen. Obwohl der dampfgetriebene T-I-Torpedo dieses Ziel erreichen kann, ist die Trefferwahrscheinlichkeit bei einer derartig großen Entfernung verschwindend gering. Wenn Sie die Aussicht auf einen Versenkungserfolg haben möchten, müssen Sie sich den Zielen erst weiter annähern, bevor Sie Ihre Torpedos abfeuern.

Das Problem hierbei ist, wie die Annäherung am besten erfolgen sollte. Um diese Übung etwas anspruchsvoller zu gestalten, haben wir Ihr Boot in eine moderat schwierige Position gebracht.

Die beste Angriffsposition ist querab (seitlich) zu einem Geleit und von vorne. Auf diese Weise bewegen sich die Ziele etwas auf Sie zu, und Sie sind in der Lage, Ihre Torpedos in die Schiffsflanke abzufeuern. Die Trefferchance ist dort am größten, und der verursachte Schaden ebenfalls. Da Schiffe im Vergleich zu ihrer Breite relativ schmale Ziele sind, sollten Sie es in der Regel wenn möglich vermeiden, auf ein Schiff zu feuern, das sich auf Sie zu oder von Ihnen weg bewegt.

Unser erster Schritt besteht darin zu versuchen, das Geleit zu überholen. Setzen Sie Ihre Geschwindigkeit auf äußerste Kraft voraus, indem Sie im Ruder-Steuerungsfeld oder im Ruder/Anzeigen-Bildschirm auf den entsprechenden Eintrag auf dem Maschinentelegrafen klicken, oder indem Sie die **5**-Taste auf Ihrer Tastatur drücken.

Drehen Sie nun auf einen Kurs von 270°. Erinnern Sie sich, dass Ihnen die Kompassanzeige des Ruder/Anzeigen-Bildschirms oder -Steuerungsfeldes die Kurswahl für Ihr Boot ermöglichen. Sie können diesen Kurs auch mittels der Rudersteuerung manuell eingeben.

Selbst bei äußerster Kraft wird es einige Zeit dauern, bis Sie die Frachtschiffe überholt haben. Im günstigsten Fall macht Ihr Boot lediglich 11 oder 12 Knoten in dieser See, während das Geleit sich mit ungefähr 8 Knoten bewegt. Beachten Sie außerdem, dass es Ihren Dieseln schwer zu schaffen macht, wenn Sie lange Zeit mit äußerster Kraft fahren. Wenn Sie dies zu lange tun, riskieren Sie einen Maschinenausfall.

Sie können an dieser Stelle den Zeitraffer verwenden, um die Dinge etwas zu beschleunigen. Setzen Sie Ihn auf 16x oder 32x, wenn Sie möchten. Nach ungefähr eineinhalb Stunden (12:30 auf dem Chronometer) sollten Sie bei dieser Geschwindigkeit weit genug voraus sein, um einen Angriff auf das Geleit vorzunehmen. Reduzieren Sie den Zeitfaktor auf 1x, so dass das Geschehen in einer akzeptablen Geschwindigkeit abläuft.

Gehen Sie nun auf Sehrohrtiefe. Fahren Sie das Sehrohr aus, so dass Sie das Geleit immer noch sehen können.

Wenn das Boot getaucht ist, gehen Sie auf einen Kurs von 315°. Reduzieren Sie die Geschwindigkeit auf *Halbe Fahrt*, um Energie zu sparen. Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich in einer guten Position befinden, um das Geleit abzufangen. Beachten Sie, dass Sie möglicherweise den Sichtkontakt mit den Schiffen verlieren können. Aber keine Angst, wenn diese auf Kurs bleiben (und das werden sie), sollten Sie sie ziemlich bald wieder sehen können.

Wir werden erst die Entfernung zum Führungsschiff verkürzen und feuern, wenn wir bei 2000 Metern sind. Dies kann eine Zeit lang dauern, also möchten Sie vielleicht erneut den Zeitraffer verwenden. Wenn Sie sich dem Ziel bis auf 2000 Meter angenähert haben, setzen Sie den Zeitfaktor auf 0x und lesen Sie weiter.

Durchführen des Angriffs

Ein Torpedoangriff kann ganz einfach durch Auswählen des Ziels mit dem Sehrohr und Drücken des Abschussknopfes erfolgen. In diesem Fall wird die Torpedoabschuss-Steuerung im Auto-Modus verwendet. Es ist zwar möglich, den Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm und das Torpedo-Steuerungsfeld manuell zu bedienen, aber das überlassen wir fortgeschritteneren Spielern.

Öffnen Sie das Torpedo-Steuerungsfeld, indem Sie die W-Taste drücken oder die Maus an den rechten Bildschirmrand bewegen, bis das Steuerungsfeld erscheint, auf dem Sie dann die Torpedo-Registerkarte (zweite von links) auswählen.

Am oberen Ende des Feldes sehen Sie den Torpedowahlschalter. Da es sich bei unserem Boot hier um ein Typ II U-Boot handelt, gibt es nur drei Schalterpositionen, die den Torpedorohren I, II und III entsprechen. Alle

diese Rohre feuern vorwärts. Dies bedeutet, dass Sie nur auf ein Ziel feuern können, dass sich gemessen vom Bug des U-Bootes innerhalb eines Bereiches von ±90° befindet. Aus diesem Grund sollte Ihr Boot zum Ziel hin gewendet sein (mehr oder weniger), um es mit den Bugrohren treffen zu können.

Da wir in unserem Typ II U-Boot nur über drei Torpedorohre verfügen, feuern wir einen Torpedo auf jedes der drei Schiffe im Geleit.

Rechts vom Torpedowahlschalter befindet sich die Feuerlösungsanzeige. Diese stellt die Genauigkeit der Zielerfassung für das ausgewählte Ziel dar. Setzen Sie den Zeitfaktor auf 1x, wenn Sie dies nicht bereits getan haben. Suchen Sie jetzt die Schiffe mit dem Sehrohr ab, bis der blinkende Pfeil erscheint.

Wenn das Ziel ausgewählt ist, werden die Anzeigen des Torpedo-Steuerungsfeldes die bekannten Zielinformationen anzeigen. Die wichtigsten Anzeigen sind die Reichweiten- und Positionswinkelanzeigen. Die Reichweite entspricht der bekannten Reichweite, die in der Sehrohransicht angezeigt ist.

Die Positionsanzeige ist interessanter. Die äußere Nadel zeigt die *relative* Position des Zieles im Vergleich zu Ihrem Boot. Wenn diese Nadel einen Bereich zwischen –90 und +90 Grad anzeigt, können Sie das Ziel mit Ihren Bugtorpedorohren angreifen. Die innere Nadel zeigt die *relative* Fahrtrichtung des Zieles im Vergleich zu Ihrem U-Boot an. Idealerweise sollte sich diese Nadel zwischen 45 und 135 Grad (auf Backbord- oder Steuerbordseite) befinden, denn dies bedeutet, dass das Ziel Ihren Kurs kreuzt und nicht auf Sie zufährt oder sich von Ihnen entfernt.

Wenn die obigen Bedingungen erfüllt sind, sind Sie feuerbereit. Wenn nicht, steuern Sie mehr in Richtung des Führungsschiffes. Dies sollte Ihnen eine bessere Ausgangsposition verschaffen.

Wenn Sie das Führungsschiff mit dem Sehrohr ausgewählt haben, sollte die Feuerleitlösungsanzeige nahezu 100% anzeigen. Wenn dies der Fall ist, feuern Sie. Der rote Knopf über der Feuerleitanzeige feuert das entsprechende Rohr ab. Klicken Sie darauf, oder drücken Sie die **Eingabetaste** auf **Ihrer Tastatur,** kum den Torpedo abzufeuern.

Es dauert etwa zwei Minuten, bis dieser Torpedo das führende Schiff erreicht. Während wir hierauf warten, können wir die übrigen Torpedos auf die anderen beiden Schiffe feuern. Drehen Sie das Sehrohr, bis das nächste Schiff im Geleit ausgewählt ist. Wenn die Leitanzeige nahe 100% ist, feuern Sie den nächsten Torpedo ab.

Mit dem letzten Torpedo werden wir etwas anders verfahren. Drehen Sie das Sehrohr auf das letzte Schiff. Wenn Sie es ausgewählt haben, klicken Sie auf den roten Knopf im linken Sehrohrgriff oder drücken Sie die L-Taste. Hierdurch „sichern" Sie das Ziel. Wenn das letzte Schiff also derartig erfasst ist, rufen Sie den Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm auf, indem Sie F5 drücken, oder indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche der Stationswahlleiste am unteren Bildschirmrand klicken. Schließen Sie das Torpedo-Steuerungsfeld, indem Sie auf die „Stecknadel" klicken, oder indem Sie die W-Taste drücken. Dies ermöglicht Ihnen, den gesamten Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm zu sehen.

Setzen Sie den Zeitfaktor auf 0x, so dass Sie ein wenig Zeit haben, den folgenden Abschnitt zu lesen, bevor es weitergeht.

Verfolgen des Torpedolaufs

Werfen Sie einen Blick auf den Torpedo-Laufzeitmesser, der sich links im Torpedo-Steuerungsfeld oder in der unteren rechten Ecke des Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirmes befindet.

Für jeden Torpedo, den Sie im Wasser haben, sehen Sie eine rote Nadel auf dem Laufzeitmesser. Diese Nadeln bewegen sich gegen den Uhrzeigersinn, während sich der Torpedo auf sein Ziel zu bewegt. Wenn der Torpedo im Ziel liegt, sollte er explodieren, sobald die rote Nadel den Wert ‚12' auf der Anzeige erreicht hat. Wenn die Nadel sich über die ‚12' hinaus bewegt und sie keine Detonation feststellen konnten, hat der Torpedo mit großer Wahrscheinlichkeit sein Ziel verfehlt.

Beachten Sie auch die Abweichungswinkel-Anzeige. Sie finden diese auch im unteren Teil des Torpedo-Steuerungsfeldes. Diese Anzeige ermöglicht es Ihnen, den Grundkurs des Torpedos um einen Winkel nach rechts oder links zu verändern. Dies wird verwendet, um einen „Torpedofächer" auf sehr wertvolle Ziele abzufeuern, was die Trefferwahrscheinlichkeit erhöht. Klicken Sie vor dem Abschuss des Torpedos mit der linken Maustaste auf die gewünschte Gradeinstellung, um diese Funktion zu verwenden.

Lassen Sie uns nunmehr im Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirm den letzten Torpedo abfeuern. Wenn Sie das Ziel in der Sehrohransicht korrekt gesichert haben, sollten sämtliche Steuerungseinstellungen für den Torpedoabschuss die bekannten Zieldaten widerspiegeln.

Setzen Sie den Zeitraffer wieder auf 1x. Die Leitlösungsanzeige rechts sollte nahezu 100% anzeigen. Wenn dies der Fall ist, drücken Sie den darüber liegenden roten Knopf, um den letzten Torpedo abzufeuern. Eine neue Nadel erscheint auf der Laufanzeige und gibt die Laufzeit des letzten Torpedos bis zur Detonation an.

Mittlerweile sollte die Nadel für den ersten Torpedo schon fast die ‚12' erreicht haben, falls der Torpedo nicht schon bereits im Ziel explodiert ist. Sollte der Torpedo in der Tat kurz vor dem Einschlag stehen, möchten Sie möglicherweise zur Sehrohransicht schalten, um sich das Feuerwerk anzusehen.

Torpedos können auch auf dem Kartenbildschirm verfolgt werden. Sie gelangen dorthin, indem sie die **F3**-Taste drücken, oder indem Sie in der Stationsleiste am unteren Bildschirmrand auf die dritte Schaltfläche von links klicken.

Verwenden Sie im Karten-Bildschirm das Menü, das Sie mit einem Klick der rechten Maustaste aufrufen können, um die Karte um das Kampfgebiet zu zentrieren. Vergrößern Sie dann den Ausschnitt mit der Bild auf-Taste (oder indem Sie Ihr Mausrad drehen, wenn Sie über eine Radmaus verfügen), bis Sie die einzelnen Schiffe und ihre Wellenspuren erkennen können.

Abgefeuerte Torpedos erscheinen auf der Karte an ihren geschätzten momentanen Positionen. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie die Torpedoabschuss-Steuerung erlernen, denn Sie können den Kurs, den ein Torpedo steuern muss, um ein Ziel zu treffen, erkennen. Ganz offensichtlich muss der Torpedo eine bestimmte Strecke vorhalten, da sich das Ziel ja ebenfalls bewegt. Die Berechnung dieses Vorhaltewinkels ist das zentrale Problem der Torpedoabschuss-Steuerung.

Im Auto-Modus berechnet das Torpedosteuerungssystem diesen Winkel für Sie. In diesem Modus erhält das System die erforderlichen Zieldaten von der Karte und berechnet daraus automatisch eine Feuerleitlösung.

In der manuellen Steuerung werden viele der Anzeigeninstrumente des Torpedoabschuss-Steuerungsbildschirms zu Eingabegeräten, die Sie korrekt einstellen müssen, um eine genaue Feuerleitlösung zu erhalten. Eine Besprechung der manuellen Torpedosteuerung würde den Rahmen dieses Tutoriums sprengen. Wenn Sie daran interessiert sein, lesen Sie sich den Abschnitt *Verwenden des manuellen Zielmodus* unter *Das Torpedoabschuss-Steuerungssystem* weiter oben in diesem Handbuch durch.

Nachladen der Torpedos

Mittlerweile werden, falls Sie den Zeitfaktor 1x nicht verändert haben, die meisten Ihrer Torpedos ihr Ziel entweder getroffen oder verfehlt haben. Wenn alle Torpedos trafen, Glückwunsch! Wenn nicht, möchten Sie vielleicht einen neuen Versuch auf die Schiffe starten, die davonkamen.

Unglücklicherweise dauert es eine Zeit lang, bis die Torpedorohre wieder geladen sind — ungefähr zwanzig bis dreißig Minuten.

Gehen Sie zum Torpedo-Statusbildschirm und kontrollieren Sie den Ladevorgang. Drücken Sie die **F11**-Taste, oder klicken Sie auf die Torpedostatus-Schaltfläche der Stationsleiste.

Die Klemmliste auf der linken Seite zeigt Ihnen den Status sämtlicher Torpedorohre des vorderen Torpedoraumes an. Würde dieses Boot über einen Hecktorpedoraum verfügen, wären diese ebenfalls auf der Liste zu sehen.

Für jedes Rohr wird der momentane Status, der Torpedotyp, der geladen wird oder ist, und die bis zum Abschluss des Ladevorgangs verbleibende Ladezeit angezeigt.

Der Status des ersten Rohres ist wahrscheinlich „Laden", während die andern wahrscheinlich „Leer" sind. Die Zeitspalte zeigt die bis zum vollständigen Laden benötigte Restzeit an.

Sie sollten sich genau mit den verschiedenen Torpedotypen befassen. Zu Beginn sind alle Rohre mit T-I Torpedos geladen. Nachgeladen werden Sie jedoch mit T-III Torpedos. Die Unterschiede sind beträchtlich.

Die T-I Torpedos sind dampfgetrieben. Sie sind schneller und verfügen über eine größere Reichweite als die T-III Torpedos. Die dampfgetriebenen Torpedos hinterlassen jedoch eine markante Blasenspur, die von einer Eskorte erkannt und zum abfeuernden Boot zurückverfolgt werden kann. Die elektrischen Torpedos, die keine Spur hinterlassen, haben dieses Problem nicht, leiden aber unter geringerer Reichweite und Geschwindigkeit.

Lassen Sie uns bei dieser Gelegenheit einen Blick auf die anderen Merkmale dieses Bildschirms werfen, mit denen die Eintellungen an den Torpedos selbst vorgenommen werden können.

Der Schalter in der oberen rechten Ecke bestimmt, ob die Torpedoeinstellungen automatisch oder vom Kommandanten manuell vorgenommen werden können. Drehen Sie den Schalter für den Augenblick auf manuellen (**MZ**) Modus, so dass Sie einige Einstellungen ausprobieren können.

Der Drehknopf rechts auf halber Höhe kontrolliert die Torpedogeschwindigkeit. Elektrische Torpedos haben nur eine Geschwindigkeit (30 Knoten), aber dampfgetriebene Torpedos haben drei: langsam, mittel, und schnell (30, 40 und 44 Knoten). Die ausgewählte Geschwindigkeit wird rechts neben dem Auto-Modusschalter angezeigt.

Die äußere Anzeige zeigt in Metern die ausgewählte Lauftiefe des Torpedos an. Sie können die Lauftiefe des Torpedos verändern, indem Sie auf einen beliebigen Wert im äußeren Anzeigenring klicken.

Weshalb sollten Sie die Lauftiefe verändern wollen? Unterschiedliche Schiffe liegen auch unterschiedlich tief im Wasser. Im Allgemeinen liegen Frachtschiffe und große Kriegsschiffe relativ tief im Wasser — fünf bis zehn Meter, oder mehr — während dies bei Begleitschiffen normalerweise nicht tiefer als fünf Meter ist.

Ein Torpedo, der tiefer trifft, hat eine größere Chance, beim Ziel verheerende Schäden zu verursachen, so dass durch die entstandenen Lecks mehr Wasser einströmt, als die Besatzung herauspumpen kann. Standardmäßig versuchen die Torpedos, tief am Ziel einzuschlagen. Wenn Sie möchten, können Sie diese Einstellung jedoch manuell vornehmen.

Wenn Sie übrigens den Tiefgang eines Zieles wissen möchten, dann verwenden Sie das Einheiten-Identifizierungsfeld (die vierte Registerkarte des Steuerungsfeldes, oder drücken Sie die **R**-Taste). Verwenden Sie das Menü des Einheiten-Identifizierungsfeldes, und Sie finden den Tiefgang unter den Informationen für das betreffende Schiff.

Abschießen der Nachzügler

Wenn eines der Schiffe aus dem Geleit Ihrem Angriff entkommen konnte, dann möchten Sie möglicherweise versuchen, dieses Schiff zu jagen und zu stellen. Das Schiff ist jedoch eventuell schneller als Ihr getauchtes Boot, also werden Sie wahrscheinlich auftauchen müssen, um es überholen zu können.

Zur Übung empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich erst ein wenig vom Geleit entfernen, bevor Sie auftauchen. Setzen Sie einen Kurs, der Sie nördlich oder südlich vom Geleit wegführt, und tauchen Sie auf, wenn Sie 10000 Meter oder mehr entfernt sind. In dieser Entfernung sollten Sie in der Lage sein, die feindlichen Einheiten sehen zu können, ohne dass Sie von diesen entdeckt werden. Verwenden Sie Ihre Diesel, um sie zu überholen, und führen Sie die oben beschriebenen Annäherungsprozeduren erneut durch. Wenn Sie die Schiffe schließlich überholt haben werden, sollten Ihre Torpedorohre wieder voll bestückt sein.

Ende der Trainingsmission 2

Glückwunsch! Sie sollten nunmehr über alle Grundkenntnisse verfügen, die Sie benötigen um den Kampf gegen den alliierten Schiffsverkehr aufzunehmen. Es gibt jedoch immer noch eine Menge zu lernen.

Trainingsmission 3: Geschütze und Torpedo-Überwasserangriffe

Dieser Abschnitt erklärt Ihnen die sekundäre Bewaffnung eines U-Boots, das Deckgeschütz und die Flakgeschütze, und erläutert Ihnen die Strategie zur Durchführung von Torpedo-Überwasserangriffen. Sie werden erst ein Frachtschiff durch einen Überwasser-Torpedoangriff manövrierunfähig machen, und es anschließend mit dem Deckgeschütz versenken. Wenn Sie diese Aufgabe bewältigt haben, erhalten Sie die Gelegenheit, das Abschießen feindlicher Flugzeuge zu üben.

Überwasser-Torpedoangriffe

Der Torpedoangriff mit aufgetauchtem Boot war die bevorzugte Angriffsvariante fast aller U-Boot-Kommandanten. Die bessere Sicht und ein besserer Überblick über die Situation ermöglichten eine größere Flexibilität in der Planung eines Angriffs. Die niedrige Silhouette eines aufgetauchten U-Bootes machte es besonders bei Nacht und bei wenig oder keinem Mondschein nahezu unmöglich, dieses zu entdecken. Ein Angriff an der Oberfläche ermöglichte auch die Verwendung der Diesel und führte so zu höheren Geschwindigkeiten und größerer Manövrierfähigkeit.

Die Trainingsmission 2 brachte Ihnen die kompliziert Funktionsweise des Torpedorechners und des Torpedo-Statusbildschirms näher. Die dort erworbenen Fähigkeiten können Sie in der aktuellen Mission direkt anwenden. Tatsächlich ist der einzige wesentliche Unterschied zwischen einem Torpedoschuss unter und über Wasser die geänderte Zieloptik. Die UZO verschafft Ihnen eine stark vergrößerte Sicht, die es Ihnen ermöglicht, die relative Position eines jeden Zieles exakt zu bestimmen, und Einzelheiten aus großen Entfernungen zu beobachten. Die Sicht der UZO ist zusätzlich stabilisiert, so dass Sie entfernte Objekte selbst bei schwerer See leicht beobachten können.

Sie können die UZO-Ansicht schwenken, indem Sie die Mausansichtsteuerung verwenden. Aktivieren Sie diese mit einem rechten Mausklick und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links, um die Blick zu schwenken. Sie können auch den Neigungswinkel leicht verändern, um Objekte am Horizont besser beobachten zu können. Zum Ändern Ihres Blickwinkels können Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden.

Beachten Sie die runde Gradskala am unteren Ende des UZO-Geräts. Diese zeigt Ihnen die relative Position zum Ziel an, den sogenannten „Bugabweichungswinkel". Dieser kann für manuelle Torpedofeuerlösungen verwendet werden. Abhängig von Ihren Realistikeinstellungen wird die Entfernung des aktuellen Zieles im rechten unteren Bereich der UZO eingeblendet.

Wenn sich ein Ziel innerhalb des UZO-Zielsuchers befindet, können Sie das Ziel in ähnlicher Weise wie in der Sehrohr-Ansicht auswählen und sichern.

Als kurze Erinnerung: Ein blinkendes Dreieck unterhalb des Zieles zeigt an, das dieses zum Torpedobeschuss ausgewählt wurde. Sie können auch das Torpedo-Steuerungsfeld im Auto-Modus verwenden, um das Ziel anzugreifen. Ein Ziel kann auch gesichert werden, so dass es ausgewählt bleibt, wenn Sie zu einer anderen Station wechseln. Drücken Sie hierzu die **L**-Taste Ihrer Tastatur. Wenn Sie **L** erneut drücken, heben Sie die Sicherung des Zieles wieder auf.

Erhöhen Sie die Zeitraffung zu 1x, indem Sie auf **Ok** klicken oder eine der andern Zeitsteuerungsfunktionen verwenden. Ihre Besatzung meldet Ihnen bald einen Kontakt. Schwenken Sie ihre Ansicht, bis Sie drei Öltanker in einer Reihenformation sehen, die sich mit etwa 4 Knoten westwärts bewegen.

Stellen Sie Ihre Geschwindigkeit auf äußerste Kraft, indem Sie bei Verwendung des Ruder-Steuerungsfelds die **5**-Taste drücken, oder indem Sie im Ruder-Steuerungsfelds oder -Bildschirm die Einstellung *Auß Kraft* wählen. Setzen Sie einen Kurs von 340°, um das Geleit abzufangen.

Beachten Sie die aufgehende Sonne. Es ist wichtig, immer aus einer Position anzugreifen, in der sich die Lichtquelle im Rücken des Feindes befindet. Auf diese Weise wird die Silhouette der Einheiten am Horizont angezeigt, was eine leichtere Zielerfassung ermöglicht.

Schalten Sie zur Brückenansicht (**F9**) und nehmen Sie sich einen Augenblick Zeit, um sich auf der Brücke zu orientieren. Suchen Sie den Horizont nach Kontakten ab. Sie können die Fernglas-Ansicht durch drücken der **Z**-Taste an- und ausschalten.

Gehen Sie zum UZO-Bildschirm (**F8**), und fixieren Sie Ihr Sichtfenster mit Hilfe der Maus- oder Tastatursteuerung auf das Führungsschiff. Wenn Sie nicht mehr als 3000 Meter vom führenden Schiff entfernt sind, reduzieren Sie Ihre Geschwindigkeit. Ein blinkendes rotes Dreieck zeigt an, das dieses Schiff im Augenblick als Ziel ausgewählt ist. Beachten Sie die Entfernungsangabe rechts unten. Mit 3000 Metern befindet sich das Schiff noch außerhalb Ihrer Reichweite für einen genauen Schuss. Beachten Sie auch die Gradmarkierungen unter der UZO-Optik, die Ihnen die relative Zielposition anzeigen. Die Anzeige am oberen Bildschirmrand zeigt Ihnen die absolute Position des Zieles.

Wenn Sie sich innerhalb einer günstigen Reichweite (unter 2000 Meter) und Position befinden, feuern Sie einen Torpedo gegen das Schiff. Feuern Sie weitere Torpedos gegen die anderen Schiffe im Geleit, wenn Sie möchten. Möglicherweise möchten Sie ein Schiff unbeschädigt lassen, damit Sie es mit dem Deckgeschütz angreifen können, um ein Gefühl für die Schussanzahl zu entwickeln, die benötigt wird, um ein Schiff mit dieser Waffe zu versenken. Sie sind jetzt bereit, zum nächsten Abschnitt dieser Trainingsmission vorzurücken. Setzen Sie den Zeitfaktor auf 0x, so dass sie die Gelegenheit haben, die Einführung zum Deckgeschütz zu lesen.

Das Deckgeschütz

Das Deckgeschütz wurde hauptsächlich zur Versenkung von Schiffen, die bereits durch Torpedos schwer beschädigt wurden, verwendet.

Das Deckgeschütz kann manuell oder automatisch (Standardeinstellung) bedient werden. Um zwischen diesen Einstellungen zu wechseln, klicken Sie auf das Wort **auto** unten rechts. Es ändert sich zu manuell, um anzuzeigen, dass die **manuelle** Bedienung aktiviert ist.

Setzen Sie den Zeitfaktor auf 1x und wechseln Sie zur Deckgeschützstation (**F6**). Beachten Sie, dass Sie die Pfeiltasten der Tastatur verwenden müssen, um das Geschütz zu steuern. Der Grund hierfür ist die geringe Schwenkgeschwindigkeit des Geschützes. Erfassen Sie den manövrierunfähigen Frachter in Ihrem Fadenkreuz, bis das blinkende rote Dreieck erscheint. Drücken Sie dann zum Feuern des Geschützes die Leertaste. Nach dem Feuern dauert es einige Zeit, bis die Geschützmannschaft das Geschütz wieder geladen hat. Während dieses Vorgangs wird die Nachricht **Laden** angezeigt.

Wenn Sie das Ziel verfehlen, zeigt Ihnen eine spritzende Einschlagstelle im Wasser den Ort, an dem Ihr Geschoss gelandet ist. Wenn Sie die manuelle Entfernungseinstellung verwenden, können Sie die Reichweite des Geschützes verändern, falls Sie ständig zu lang oder zu kurz liegen. Verwenden Sie hierzu die Pfeiltasten Ihrer Tastatur. Die obere Pfeiltaste erhöht die Reichweite, während die untere Pfeiltaste diese verringert. Beachten Sie die Zeigerskala am rechten Rand der Zielansicht. Diese zeigt Ihnen an, wie stark Sie die Reichweite Ihres Geschützes korrigiert haben. Sobald Sie die Entfernung des Zieles korrekt eingestellt haben, sind Sie normalerweise in der Lage, das Ziel beständig einige Male hintereinander zu treffen.

Feuern Sie weiterhin mit dem Geschütz, bis Sie mit seiner Bedienung zurecht kommen. Wenn Sie fertig sind, setzen Sie den Zeitfaktor auf 0x, so dass Sie die Einführung zu den Flakgeschützen lesen können.

Die Flakgeschütze

Im Verlauf des Krieges wurden die alliierten Flugzeuge immer mehr zur größten Bedrohung der U-Boote. Die Flugzeuge konnten durch ihre Radargeräte ein aufgetauchtes U-Boot bei Nacht, in großer Entfernung und bei schlechten Sichtbedingungen aufspüren.

Erhöhen Sie den Zeitfaktor und begeben Sie sich zum Zielpunkt (siehe Trainingsmission 1), der auf Ihrer Karte angegeben ist. Der Zielpunkt befindet sich in einiger Entfernung, also werden Sie möglicherweise einen höheren Zeitfaktor einstellen möchten, um die Dinge etwas zu beschleunigen. Wenn Sie sich dem Zielpunkt nähern, werden Sie von Ihrer Mannschaft vor feindlichen Flugzeugen in diesem Gebiet gewarnt. Diese Flugzeuge fliegen ein Schleifenmuster, so dass Sie versuchen können, aus verschiedenen Winkeln auf sie zu schießen.

Suchen Sie in der Brückenansicht den Himmel nach feindlichen Flugzeugen ab. Die Fernglassicht hilft Ihnen, Ihre Ziele zu entdecken. Wenn Sie ein Ziel erfasst haben, wechseln Sie zur Flakgeschützstation (**F7**). Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Waffe mit der Mausansichtsteuerung kontrollieren zu können. Abhängig von Ihren Realistik-Einstellungen wird Ihnen das rote Zieldreieck helfen, Ihre Ziele genau zu erfassen. Hiervon hängt auch ab, ob die Zielentfernung und der Schadenszustand am Bildschirm eingeblendet werden.

Eine Gruppe von drei Fliegern nähert sich Ihrem U-Boot von der Backbordseite (links). Vergessen Sie nicht, dass die Flugzeuge sich mit hoher Geschwindigkeit nähern, so dass sie beim Schießen vorhalten müssen. Halten Sie die Flugzeuge in Ihrer Sicht, und korrigieren Sie Ihr Ziel, so dass Sie leicht vor die Flugzeuge zielen. Feuern Sie einen kurzen Feuerstoß, indem Sie die linke Maustaste drücken. Nutzen Sie die Leuchtspur Ihrer Geschosse, um Ihre Zieleinstellung zu korrigieren. Durch Drücken der **Z**-Taste können Sie auch den Zoom-Modus aktivieren, der es etwas einfacher machen sollte, Ihrem Ziel zu folgen.

Nach längerem Feuer müssen Sie die Flak nachladen; währenddessen wird die Nachricht „**Nachladen**" angezeigt. Sie können auch zwischen den verschiedenen Geschützen wechseln, indem Sie die <und > Tasten verwenden, so dass Sie auf ein Geschütz zugreifen können, das geladen und feuerbereit ist.

Wenn Sie gut gezielt haben, werden Sie einen Blitz sehen, wenn Ihre Geschosse das Flugzeug treffen. Wenn Sie es genügend beschädigt haben, wird es aus der Formation ausbrechen und ins Meer stürzen. Schießen Sie weiterhin auf die Formation, bis Sie alle Flugzeuge abgeschossen haben. Alle Flugzeuge während ihres ersten Anfluges abzuschießen, kann etwas schwierig sein. Aber keine Angst, sie werden eine Schleife fliegen, um einen erneuten Angriff auf Ihr Boot zu starten.

Spätere U-Boote können mit zwei verschiedenen Flakgeschützen bestückt sein, der 20mm- und der 37mm-Flak. Die 37mm-Geschützfassung besitzt eine leicht veränderte Zieloptik und eine geringere Feuerrate (hat jedoch eine sehr viel größere Durchschlagskraft) als die 20mm-Flak. Auf Booten mit mehreren Flakgeschützen können Sie zwischen den verschiedenen Geschützen wechseln, indem Sie die <und > Tasten verwenden.

In einer echten Kampfsituation musste ein U-Boot-Kommandant eine schwierige Entscheidung treffen. Er konnte entweder die Entscheidung an der Oberfläche suchen, oder er konnte versuchen, sich die Flugzeuge lange genug vom Leib zu halten, um tauchen zu können. Wenn Sie die Gelegenheit dazu hatten, entschieden sich die Kommandanten meist zu tauchen. Unglücklicherweise ist ein U-Boot am verwundbarsten, wenn es taucht, also stellen Sie sicher, dass Sie die Flak so lange wie möglich bemannen.

Ende der Trainingsmission 3

Glückwunsch Herr KaLeu! Mit dem Ende dieses Trainingsabschnitts ist Ihre Ausbildung abgeschlossen. Sie sind nun bereit, auf der Suche nach dem Feind durch die hohe See zu pflügen, und Ihre Ausbildung im Ernstfall auf die Prüfung zu stellen. Vergessen Sie nicht, dass Ihnen jede Patrouillenfahrt wertvolle Erfahrungen bringt, die kein Training vermitteln kann. Bleiben Sie aufmerksam und wachsam, Ihr Leben und das Ihrer Mannschaft liegt in Ihrer Hand.

Waffendaten

Torpedo-Bewaffnung

Ursprünglich ähnelten die deutschen Torpedos denen der meisten anderen Hauptmächte des Zweiten Weltkrieges. Die angesichts der zunehmend wirksameren U-Boot-Bekämpfung verzweifelten Versuche, alliierte Geleitzüge zu unterbinden, und der sprichwörtliche deutsche Erfindungsgeist brachten jedoch im Zusammenspiel einige der exotischeren Waffen dieses Krieges hervor.

Torpedos der frühen Kriegsphase

Bei Kriegsbeginn verfügten die Deutschen über zwei Grundtorpedotypen.

Der **T-1** (Modell G7a) war ein dampfgetriebener Torpedo mit einem Durchmesser von 533 Millimetern. Er besaß eine maximale Reichweite von 12500 Metern bei geringster Geschwindigkeit, die 30 Knoten betrug. Bei mittlerer Geschwindigkeit von 40 Knoten betrug sie 7500 Meter, und die Maximalgeschwindigkeit von 44 Knoten ergab eine Reichweite von 5000 Metern. Aufgrund der markanten Blasenspur der dampfgetriebenen Torpedos sollten diese jedoch wenn möglich nur bei Nacht verwendet werden.

Der **T-III** (Model G7e) war ein elektrisch getriebener Torpedo mit einer Reichweite von 5000 Metern bei 30 Knoten. Der elektrische Antrieb machte diese Torpedos quasi spurlos, jedoch mussten die Batterien vorgeheizt werden, um eine maximale Reichweite zu erzielen. 1942 wurde der verbesserte T-IIIa entwickelt, mit einer Reichweite von 7500 Metern bei 30 Knoten.

In beiden Fällen wurden die Torpedos mit Hilfe eines Tiefenstabilisators und eines Kreiselkompasses gesteuert, was es ihnen theoretisch erlaubte, in einer fixen Tiefe einem geradlinigen Kurs zu folgenden, bis sie ein Ziel trafen oder das Ende ihrer Reichweite erreichten.

Die Deutschen verfügten auch sowohl über Aufschlag- als auch über Magnetzünder. Die Magnetzünder wurden entwickelt, um den Torpedo durch das Schiffsmagnetfeld unter dessen Kiel zur Explosion zu bringen, was verheerende strukturelle Schäden verursachte.

Verbesserte Leitsysteme

Im Verlauf der Schlacht im Atlantik wurde es für deutsche U-Boot-Kommandanten immer schwieriger, sich einem Geleitzug ausreichend zu nähern, um mit den einfachen geradlinig laufenden Torpedos einen wirkungsvollen Angriff durchzuführen. Die alliierte U-Boot-Bekämpfung war wirkungsvoll genug geworden, um die U-Boote „auf Armeslänge" entfernt zu halten.

Die Kriegsmarine suchte nach Mitteln und Wegen, um die Chancen zu erhöhen, ein Ziel aus großer Entfernung zu treffen, um ihren U-Booten eine Aussicht auf Erfolg zu verschaffen. Das Resultat war eine Reihe von Verbesserungen der Leitsysteme, die den Torpedos eine „intelligentere" Verhaltensweise ermöglichten.

Die Anstrengungen wurden entlang zweier verschiedener Pfade unternommen:

- Torpedos, die vorprogrammierte Muster laufen konnten, waren fähig, die Trefferchancen zu erhöhen, indem sie die Fahrtstrecke der Geleite absuchten.
- Akustisch geleitete Torpedos, die sich nach den Schraubengeräuschen eines Schiffes richteten, machten die Möglichkeit der Ziele zunichte, geradlinigen Torpedos auszuweichen.

Flächenabsuchende Torpedos

Die Idee hinter dieser Konstruktion war es, einen Torpedo zu produzieren, der nach einer vorgegebenen Laufstrecke, wenn kein Ziel getroffen wurde, in einen Suchmodus gehen würde, der es ihm ermöglichen sollte, die Fahrtstrecke von Geleiten abzusuchen und hoffentlich unterwegs ein Ziel zu finden.

Eines der erfolgreichsten Modelle dieser Art war der *Federapparat Torpedo*, oder FaT. Mit diesem System wurde sowohl der T-I als auch der T-III ausgerüstet.

Das FaT-I Leitsystem war bis zu einem gewissen Grad programmierbar. Ein Kreiselkompass führte den Torpedo durch seine Anfangslaufstrecke, eine Entfernung, die berechnet wurde, um den Torpedo in die Mitte des Geleites zu bringen. Der Waffenoffizier konnte diese Strecke einstellen.

Falls kein Ziel getroffen wurde, vollzog der Torpedo eine 180°-Wende nach Backbord oder Steuerbord—die ebenfalls eingestellt werden konnte—und lief wieder ein Stück weit zurück, auf der Suche nach einem Ziel.

Falls immer noch kein Treffer erfolgt war, lief der Torpedo eine Strecke von 800 oder 1600 Metern ab—wiederum einstellbar—und vollzog eine erneute 180°-Wendung in die entgegengesetzte Richtung. Dieser Vorgang wurde so lange wiederholt, bis ein Ziel getroffen wurde, oder die Reichweite erschöpft war.

Das Ergebnis war ein Suchmuster, das den Sprossen einer Leiter ähnelte, und das konzipiert war, bei einer bestimmten Geschwindigkeit die Wegstrecke des Geleites abzusuchen.

Um ein derartiges ideales Suchmuster zu erreichen, musste der Kommandant eines U-Bootes sein Boot so steuern, das es sich in einer Position querab zu einem Geleit befand, und mit dem Torpedo den Geleitweg kreuzen konnte.

Andere flächenabsuchende Torpedos wurden konstruiert und eingesetzt.

Der LuT-Torpedo wurde entworfen, um einige Schwächen des FaT-I zu überwinden, einschließlich der Verwendung eines elektrischen Antriebs ohne Spur. Das Leitsystem des LuT war schwieriger zu programmieren und enthielt einen zweiten Kreiselkompass für flexiblere Zieloptionen. Auf jeden Fall wurden lediglich 70 dieser Torpedos hergestellt.

Der FaT-II verfügte ebenfalls über einen elektrischen Antrieb. Mit seinem kreisförmigen Suchmuster war der FaT-II zur Verteidigung gegen verfolgende Begleitschiffe gedacht.

Akustisch geleitete Torpedos

Die deutschen U-Boote wurden immer mehr zur Beute der Begleitschiffe, als die Alliierten ihre Ortungstechniken und -Geräte verbesserten. Ein Mittel, um die Begleitschiffe zu beschäftigen, sollte die Chancen der U-Boote im Atlantik erhöhen.

Der T-V war ein akustisch zielsuchender Torpedo, der den Booten diese Vorteil verschaffen sollte. Basierend auf dem T-III Elektro-Torpedo war die maximale Geschwindigkeit des T-V auf 24,5 Knoten reduziert, um die „Eigengeräusche" zu verringern—ein ständiges Problem des akustischen Leitsystems. Dies hatte den Nebeneffekt einer Reichweitenerhöhung auf 5750 Meter.

Dem akustischen Leitsystem waren weitere Grenzen gesetzt. Ein ziemlich lautes Zielgeräusch war nötig, damit das Leitsystem reagieren konnte, was die Verwendung des Torpedos nur gegen Ziele erlaubte, die sich mit einer Geschwindigkeit von mindestens fünfzehn Knoten bewegten.

Das eigene U-Boot war ebenso ein potenzielles Ziel, so dass es zur Standardpraxis wurde, sofort nach dem Abfeuern des T-V zu tauchen. Im Endeffekt lag die Erfolgsquote des T-V wahrscheinlich nur bei ungefähr 30%, was ihn zu einer interessanten, wenn auch wenig erfolgreichen Übung in der Waffenentwicklung machte.

Deckgeschütze

Typ VII und Typ IX U-Boote waren mit 8,8cm und 10,5cm Schiffsgeschützen als Hilfswaffen ausgerüstet. Aus optimistischer Sicht konnten diese Waffen verwendet werden, um Ziele zu versenken, die bereits durch Torpedotreffer oder anderweitig hilflos waren.

In der Praxis wurden U-Boote lange Zeit mit Deckgeschützen ausgerüstet. Dies wurde erst aufgegeben, als klar wurde, dass sie hauptsächlich ein zusätzliches Gewicht darstellten, ohne großen Nutzen zu bringen. Die fortschrittlichen Typ XXI U-Boote wurden ohne Deckgeschütze entworfen, um die Bootsleistung unter Wasser zu erhöhen.

8,8cm-Deckgeschütze

Typ VII U-Boote waren während des Großteils des Krieges mit dieser Waffe ausgerüstet. Die Geschütze waren trotz des gleichen Kalibers nicht mit der berühmten 8,8cm-Flak verwandt, die so erfolgreich von der Wehrmacht eingesetzt wurde.

10.5cm-Deckgeschütze

Diese größeren Geschütze fanden sich auf den Typ IX Booten.

Flakgeschütze

Einer der größten Feinde des U-Bootes im Zweiten Weltkrieg war das Flugzeug. Ausgerüstet mit Zentimeterradar und einer Ladung Wasserbomben machten patrouillierende Catalinas, Sunderlands und Liberators die Bay von Biscaya für U-Boote während der zweiten Kriegshälfte zu einem nahezu unpassierbaren Gebiet.

Bis zur Entwicklung des Schnorchels waren die Boote gezwungen, große Teile Ihrer langen und gefährlichen Fahrtstrecken zu den Geleitzugwegen aufgetaucht zurückzulegen, und tauchten nur, wenn sie angegriffen wurden.

Die meisten U-Boote waren von Anfang an mit Flakgeschützen zur Fliegerabwehr ausgerüstet. Normalerweise war dies eine einzelne 20mm-Flak.

Die Typ IX U-Boote, aufgrund ihrer Größe als verwundbarer durch Fliegerangriffe eingestuft, waren normalerweise zusätzlich zur 20mm-Flak mit einem einzelnen 37mm-Geschütz ausgestattet. Die 37 war schwerer und feuerte langsamer, besaß jedoch eine beträchtlich größere Durchschlagskraft. Diese Geschütze wurde sogar gelegentlich gegen Schiffe eingesetzt, mit einigem Erfolg.

Im Allgemeinen erhöhte sich die Zahl der montierten MGs im Laufe des Krieges. Oft wurden die 20mm-Einzelflaks durch Zwillingsflaks ersetzt. Eine Reihe von Typ VII U-Booten wurde speziell mit Vierlings-Flaks ausgerüstet und sollten dazu dienen, Gruppen von Booten durch die Bay von Biscaya zu eskortieren. Diese als „U-Flak" bekannten Boote waren jedoch nicht sehr erfolgreich in ihren zugedachten Rollen.

20mm-Flakgeschütze

Das deutsche 2 cm/65 C/30 und C/38-Flak-MG wurde von Rheinmetall hergestellt und auf der Basis eines früheren Modells entwickelt, der ST-5, einem Solothurn-Design. Beide Modelle waren vollautomatisch. Das C/30-Modell neigte zum blockieren und benutzte ein kleines Magazin (20 Schuss), was häufige Pausen zum Nachladen mit sich brachte. Das spätere C/38 war ein stark verbessertes Geschütz mit einem 40- Schuss-Magazin. Eine sehr erfolgreiche Variante dieser Waffe war die Flak 35, die vier C/38-Geschütze in einem einzigen Vierlingsrahmen miteinander kombinierte. Ein dreidimensional stabilisierter Schiffsaufbau für die Flak wurde 1944 eingeführt. Die C/38 wurde auch in einem hochentwickelten Zwillingsrahmen für U-Boote produziert, der einer Tauchtiefe von 200m standhalten konnte.

37mm-Flakkanonen

Die 3.7cm/L83 wurde auf jedem größeren Kriegsschiff der Kriegsmarine verwendet. Ein einzigartiges Merkmal dieser Waffe war eine dritte Bewegungsachse, welche die Flak stabilisierte, wenn das Schiff rollte oder schlingerte. Dies ermöglichte der Flak, ein Flugzeug unabhängig von der Schiffsbewegung im Visier zu halten. Schwierigkeiten mit dieser Konstruktion führten jedoch dazu, dass sie bei späteren Versionen der 3,7cm-Flak weggelassen wurde.

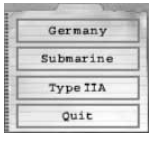
Diese Geschütze waren bis in die letzten Kriegsjahre hinein in Gebrauch. Die Waffe war jedoch nur zu halbautomatischem Feuer fähig, so dass jedes Geschoss einzeln geladen werden musste. Dies machte sie mit etwa 30 Schuss pro Minute zu einer eher langsam feuernden Waffe für ein Flugabwehrgeschütz.

Museum

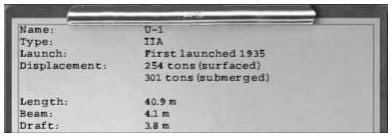
Die Museumsoption im Hauptmenü ermöglich es Ihnen, drei Informationselemente aufzurufen, das Einheiten-Identifizierungsfeld, die U-Boot-Tour und die Erich Topp- Interviews.

Einheiten-Identifizierungsfeld

SILENT HUNTER II ermöglicht Ihnen, die Schiffe, U-Boote und Flugzeuge aller wichtigen Mächte im Spiel anzusehen. Sie sollten dies vielleicht von Zeit zu Zeit tun, um sich über die Erscheinung und die relativen Stärken und Schwächen der Einheiten, auf die Sie treffen werden, zu informieren.



Links unten im Fenster finden Sie die Steuerung zur Festlegung der anzuzeigenden Einheit. Die verfügbaren Optionen sind von oben nach unten Herkunftsland, Einheitentyp und Einheitenklasse. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine der Optionen, um diese auszuwählen.



Die Mitte des Bildschirmfensters zeigt Ihnen die zur dargestellten Einheit gehörigen Informationen an.

Auf der rechten Seite des Fensters befinden sich die Ansichtsteuerungen. Wenn Sie auf die Pfeilschaltflächen klicken, ändern Sie den Anzeigewinkel, mit dem die Einheit dargestellt wird. Der linke und rechte Pfeil dreht die Ansicht horizontal, während die oben und unten Pfeile die Neigung der Sicht verändern. Sie können auch die rechte Maustaste drücken und gedrückt halten, um die Maussteuerung Ihrer Ansicht zu verwenden.

Der untere Bereich der Ansichtsteuerung enthält die Vergrößern/Verkleinern-Funktion. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf die + und – Symbole klicken, vergrößern oder verkleinern Sie die Einheit. Um die Maus zur Steuerung des Zoom-Levels zu verwenden, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste und ziehen Sie die Maus.

Interview mit Erich Topp

Wenn Sie das Interview mit Erich Topp auswählen, können Sie jeden der acht Interviewteile ansehen, in denen Admiral Topp seine Erfahrungen als U-Boot-Kommandant beschreibt.

Um einen Teil zu sehen, bewegen Sie den Mauszeiger über den gewünschten Button im unteren Bereich des Fensters. Wenn sich der Zeiger über einem der Buttons befindet, leuchtet dieser auf. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen aufleuchtenden Button klicken, wird der entsprechende Interviewteil abgespielt.

Spiel-Optionen

Silent Hunter II wurde so konzipiert, dass es auf einer Vielzahl verschiedener Computer läuft.

Realistik

Silent Hunter II ermöglicht Ihnen, zahlreiche Realistik-Einstellungen vorzunehmen, die das Spiel einfacher oder schwieriger machen können. Standardmäßig sind diese auf einen moderaten Schwierigkeitsgrad eingestellt. Wenn Sie sämtliche Optionen aktivieren, kann das Spiel sehr schwierig zu spielen werden. Vergessen Sie nicht, dass 75% der mutigen U-Bootfahrer, die in den Booten des Zweiten Weltkrieges aufs Meer hinausfuhren, nicht wieder zurückkehrten.

Es gibt drei voreingestellte wählbare Schwierigkeitsgrade, die Ihnen eine schnelle Einstellung des Spielniveaus ermöglichen:

Einfach

Moderat

Schwierig

Wenn Sie Ihre Spielerfahrung individuell einstellen möchten, können Sie eine beliebige Kombination der folgenden Einzeleinstellungen vornehmen.

Begrenzte Munition

Begrenzter Treibstoff

Torpedo-Blindgänger

Begrenzte Batterie

Eingeschränkte Sicht

Begrenzte Tiefe

Realistische Ladezeiten

Verwundbarkeit

Grad der Verwundbarkeit

Auf Grund laufen

Außenansicht

Realistisches Manövrieren

Begrenzte Zielinformationen

Mannschaft übersetzen

Realistik-Einstufung

Grafik

Die Grafik-Option ermöglicht es Ihnen, die Bildschirmauflösung des Spiels und allgemeine Grafikdetailanzeigen einzustellen. Wenn das Spiel nur sehr langsam läuft, können Sie hier Veränderungen vornehmen, die auf Kosten der Darstellung der virtuellen Realität zu einer verbesserten Laufleistung des Spieles führen.

Sound

Es gibt in Silent Hunter II eine große Vielzahl von Geräuschen und Stimmen, die ihren Teil zum Ambiente des Spiels beitragen und es Ihnen ermöglichen, vollständig in die Spielwelt einzutauchen. Im Spiel hören Sie wichtige Geräusche und Sie erhalten akustische Warnungen. Es wäre ein großer Nachteil, wenn Sie diese nicht hören könnten. Im Endeffekt, wenn ein U-Boot getaucht ist, ersetzen die Ohren seine Augen.

Indem Sie die Schieber für die folgenden Optionen verschieben, können Sie die gewünschte Lautstärkeeinstellung, von „aus" (ganz links) bis „Maximum" (ganz rechts), vornehmen.

Tastenkombinationen/-belegungen:

Esc	Simulation beenden

Stationen im Spiel

F1	Hilfe
F2	Sehrohr
F3	Navigation
F4	Ruder und Instrumentenanzeigen
F5	Torpedoabschuss-Steuerung
F6	Deckgeschütz
F7	Flakgeschütze
F8	UZO
F9	Brücke
F10	Schadenskontrolle
F11	Torpedostatus
F12	Außenansicht
Druck	Funkraum
Num/Rollen	Horchraum
Pause/Untbr	Radar
NumLock	Kapitäns-Kabine
Q	Navigations-Steuerungsfeld
W	Torpedo-Steuerungsfeld
E	Befehls-Steuerungsfeld
R	Einheiten-Identifizierungsfeld

Ansicht-Steuerungen

Pfeil links	Ansicht nach links drehen
Pfeil rechts	Ansicht nach rechts drehen
Pfeil oben	Ansicht nach unten neigen
Pfeil unten	Ansicht nach oben neigen
H	Fahrtrichtung auf Sicht
V	Sicht auf Fahrtrichtung
X	Vorhängeschloss-Ansicht ein/aus
Z	Ansicht zoomen (nur Brücke, Sehrohr und Flakgeschütze)

J	Auf gesetzten Kurs zurück
Pos1	Auf U-Boot zentrieren (nur Kartenbildschirm)
<	Vorheriges Schiff (nur Außenansicht)
>	Nächstes Schiff (nur Außenansicht)

Zeitraffersteuerungen

-	Zeitfaktor verringern
+	Zeitfaktor erhöhen
\	1x Zeitraffer
Zurück	Pause (0x Zeitraffer)

Ruder-/Maschinensteuerungen

~	Alle Maschinen stopp
1	Kleine Fahrt voraus
2	Langsame Fahrt voraus
3	Halbe Fahrt voraus
4	Große Fahrt voraus
5	Äußerste Kraft voraus
6	Zurück Kleine Fahrt
7	Zurück Langsame Fahrt
8	Zurück Halbe Fahrt
9	Zurück Äußerste Kraft
[	Linkes Ruder 5-Grad-Schritte
]	Rechtes Ruder 5-Grad-Schritte
'	Ruder mittschiffs
Strg-[	Ruder Hartlage links
Strg-]	Ruder Hartlage rechts
S	Auftauchen
P	Sehrohrtiefe
D	Schnorcheltiefe
F	Schnorchel ein-/ausfahren
C	Alarmtauchen
B	Ballast ausblasen

Waffen-/Zielsteuerungen

L	Gewähltes Ziel sichern
T	Durch Rohrauswahl blättern
Eingabe	Ausgewähltes Torpedorohr abfeuern
<	Vorheriges Geschütz (nur Flakgeschütze)
>	Nächstes Geschütz (nur Flakgeschütze)
Leertaste	Geschütz abfeuern (nur Deckgeschütz/Flakgeschütze)

Verschiedenes

Strg+Druck	Bildschirmszene festhalten (gespeichert in der Wurzel des Sim-Ordners)

Entwickelt von Ultimation Inc.

Direktor	Troy Heere
Engineers	Dave Bringhurst
	Steve Cox
	Scott Daley
	Darrel Dearing
	Dave Farquharson
	Dave Foster
Direktor Grafik	Steven Fischer
Grafiker	Lincoln Barr
	Dan Guerra
	David Twist
	Sy West
Media	Brian Tuohy
Produktionsassistenz	Mark Kundinger
Den Mother	Bev Tuohy
Kampagnen-Design	Michael Bennighof
Skripte/Handbuch	Guy Usario
Intro Video	Nathaniel Hunter
Musik	Kevin Manthei
Stimm-Produktion	Charles de Vries Multimedia
	www.voicegroup.com
Toningenieur	Al Johnson
Technische Leitung	Adm. Erich Topp
Zusätzliche Grafik	Kim Biscoe
	Scott Kramer
	Ricky Chung
	Erick Gravel

Herausgegeben von SSI/Ubi Soft Entertainment, S.A.

Produzent	Shawn Storc
Ausführender Produzent	Carl Norman
Leitender Produzent	Rick Martinez
Programmierung Installer	Deirdra Hendricks
Leiter Qualitätssicherung	Marc Fish
Assistent QS-Leitung	Timothy Saluzzo
Tester	Thadd Abernathy
	Eric Andreassen
	Aaron Baxter
	Elizabeth Gordon
	Dustin Hendricks
	Todd Johnsen
	Jason Leek
	Tyler Ludlow
	Kyle Minchokovich
	Ness Salonga
	Derek Williams
	Mark Williams
Externe Tester	John Bendel
	Aleksandr Ganzburg
	Delwin Hinkle
	Frank Kulick
	Gordon Shenkle
	Ray Hayden
	Ed Kettler
	Neal Stevens
	Bill Waldheim
Zusätzliche Szenario Unterstützung	Naval Warfare Simulations Team
	www.navalwarfare.net
Internationale Koordination	Alexis Godard
	Anne Blondel
Manager Lokalisation	Coralie Martin
Koordination Lokalisation	Yutaka Noma
Inhaltsmanagement	Fabrice Pierre-Elien

Vizepräsident Produktentwicklung	Bret Berry
Internationales Marketing	Thomas Petersen,
	Delphine Delesalle,
	Sébastien Pavia
Lokales Marketing	Charlotte Sabbah,
	Doug McConkey,
	Ronald Kaulbach,
	Antonio Rabanera,
	Stefano Rigattieri,
	Michiel Verdeijht,
	Sandra Baudois,
	Evelyn de Vooght,
	Milena Barreto,
	Vera Shah,
	Michael Gale,
	Thor Johansen
Web-Entwicklung/Support	Kerry Branter
Besonderer Dank an:	Fernando Cuervo
	Douglas Reilly
	Sarah Taylor
	Matt Wagner
	Subsim Review
	(www.subsim.com)
	Wolfpack League
	(www.sh2fleet.com)
	Eagle League
	www.uboat.net

© 2001 Ubi Soft Entertainment, S.A., und Lizenznehmer. © 2001 Ultimation Inc. Ubi Soft Entertainment und das Ubi Soft-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment S.A. Ultimation und die Ultimation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Ultimation, Inc. Windows und Win sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Pentium ist ein eingetragenes Warenzeichen oder ein Warenzeichen der Intel Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz verwendete eingetragene Warenzeichen. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Bei allen technischen Fragen (Installation,etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

01805 - 554938 (0,24 DM / Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Sie können uns auch eine Email schicken, besuchen Sie unsere Internetseite

www.ubisoft.de

Bitte überprüfen Sie die Sektion Support / frequently asked questions (FAQ). Die Antwort, nach der Sie suchen, ist dort vielleicht schon enthalten. Sollten Sie nicht fündig werden, benutzen Sie bitte unser Support-Formular.

Tipps und Tricks

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute)

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Stellen Sie sicher , dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

Halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

Kompletter Name des Produkts.
Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
Prozessorgeschwindigkeit und –hersteller.
Größe des Arbeitsspeicher.
Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
Hersteller/Typ der Soundkarte .
Hersteller/Typ der Grafik– und 3D Beschleunigerkarte.
Betriebssystem.

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf um die Verfahrensweise abzustimmen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.