



1.0 Wstęp

Kierunek Pacyfik jest grą forumową prowadzoną przez Finka, stworzoną dla klanu Polishseamen. Jest to gra o dowodzeniu amerykańskimi okrętami podwodnymi podczas wojny na pacyfiku, przedstawioną w poziomie taktycznym. Celem graczy jest wykonywanie rozkazów dowództwa, które zwykle będą oznaczało to samo:

„ZATOP JAPONCÓW!”

2.0 Jak grać

Celem gry jest przeprowadzenie patroli jako dowódca Okrętu Podwodnego. Miara sukcesu patrolu, oznaczoną zatopionym tonażem są awanse, otrzymywanie cennych odznaczeń i coraz lepszych okrętów. Każda kariera kończy się śmiercią kapitana, wzięciem go do niewoli, zdjęciem z dowodzenia lub po kapitulacji Japonii. Aby wziąć udział w grze należy podjąć następujące kroki:

- 1) Zgłosić się do PL_CMDR Blue R'a (zwanego dalej Finkiem) z chęcią udziału oraz nazwiskiem kapitana, którego odgrywamy.
- 2) Finek wyznaczy graczowi Okręt Podwodny, którym gracz będzie dowodził, termin pierwszego patrolu (rundę) oraz zadanie. Gracz może dokonać pewnych zmian, opisanych dalej [patrz. 3.0]
- 3) Gracz uczestniczy w kolejnych rundach (każda ma podany termin wydania rozkazów) podczas których Okręt bierze udział w patrolu lub stoi w remoncie w bazie [patrz 4.0 oraz 3.0]
- 4) W przypadku rezygnacji z gry *savoir-vire* wymaga, aby zgłosić to do Finka, a najlepiej dokończyć też aktualny patrol, aby nie uprzykrzać gry innym graczom.

3.0 Okręt podwodny i baza

Gdy okręt spoczywa w bazie (przed pierwszym patrolem lub pomiędzy patrolami) gracz otrzymuje wiadomość, kiedy wyrusza w następny patrol, dokąd wyrusza i z jakim zadaniem. Gracz może dokonać zmian w ładowanych torpedach (w dalszej części wojny) lub też starać się o nowszy model okrętu, jeżeli posiada taką możliwość.

Jeżeli kapitan nie posiada okrętu (przed pierwszym patrolem lub wskutek uszkodzeń wymagających złomowania poprzedniego) gracz otrzymuje losowo nowy okręt z dostępnych w danym roku. Nazwę i typ okrętu przekazuje Finek.



Gracz przed patrolem otrzymuje domyślny ładunek torped oraz informację ile torped może wymienić inne (w 1941, 1942 oraz do połowy 1943 dostępne są tylko Mk14)

Torpedy parogazowe (Mk14) są celniejsze na średnim i dalekim zasięgu w związku z większą szybkością, ale mogą zdradzić pozycje gracza podczas ataków za dnia i tym samym ułatwić Japończykom atak.

Pociski do dział składowane są w paczkach (około 25 pocisków na paczkę), których liczba jest podana w panelu okrętu. Okręt posiada również wskaźnik zaopatrzenia (pod liczbą paczek amunicji), która wskazują na ile dni wystarczy zaopatrzenia.

Z lewej: Panel USS Triton w porcie. Listopad 1941

Wyżsi rangą kapitanowie (Commander) czasami dostają możliwość wysłania prośby o udanie się w rejs na konkretny patrol i może wówczas skorzystać z prawa wyboru rodzaju następnego patrolu.

Po powrocie do bazy z patrolu okręt trafia do doku, gdzie jest bunkrowany i naprawiany. Czas postoju w doku zależy od stopnia uszkodzeń. Jeżeli stopień uszkodzeń nie pozwala na naprawę okrętu gracz zostaje przeniesiony wraz z załogą na nowy okręt. Jeżeli patrol był udany, gracz może dostać odznaczenia, a załoga oraz oficerowie mogą zwiększyć swoje doświadczenie. Jeżeli 1 oficer (exec) na pokładzie jest doświadczonym oficerem może zostać przeniesiony na swój własny okręt. Gracz również może zdobywać doświadczenie oraz odznaczenia, które (oprócz samego zaszczytu) często dają różnego typu premie.

4.0 Patrol

Okręt podwodny będący na patrolu bierze udział w określonej liczbie rund (trwających zwykle 3 dni) podczas których ma szansę na spotkanie z wrogiem. Podczas każdej rundy gracz bierze udział w spotkaniach [patrz 4.1], po których gracz wybiera, gdzie kieruje się jego okręt podwodny oraz z jaką prędkością i czy porusza się normalnie, czy też ostrożnie (co zmniejsza prędkość pokonywaną w ciągu dnia o połowę, ale zmniejsza też szansę na wykrycie przez wroga). Gracz może też rozpocząć patrol. Przez 3 dni nie porusza się (choć jest traktowany jako poruszający się z standardową prędkością), ale zwiększa znacząco szanse na spotkanie wroga.



Zapewnienie odpowiedniej rezerwy paliwa na powrót jest niezwykle istotne. Na wskaźniku poziomu paliwa czerwoną strzałką jest zaznaczony poziom paliwa, który umożliwia powrót okrętowi ze strefy patrolowej do bazy ze standardową prędkością. Gracz może nakazać przeliczenie tego poziomu paliwa dla każdego miejsca na mapie.



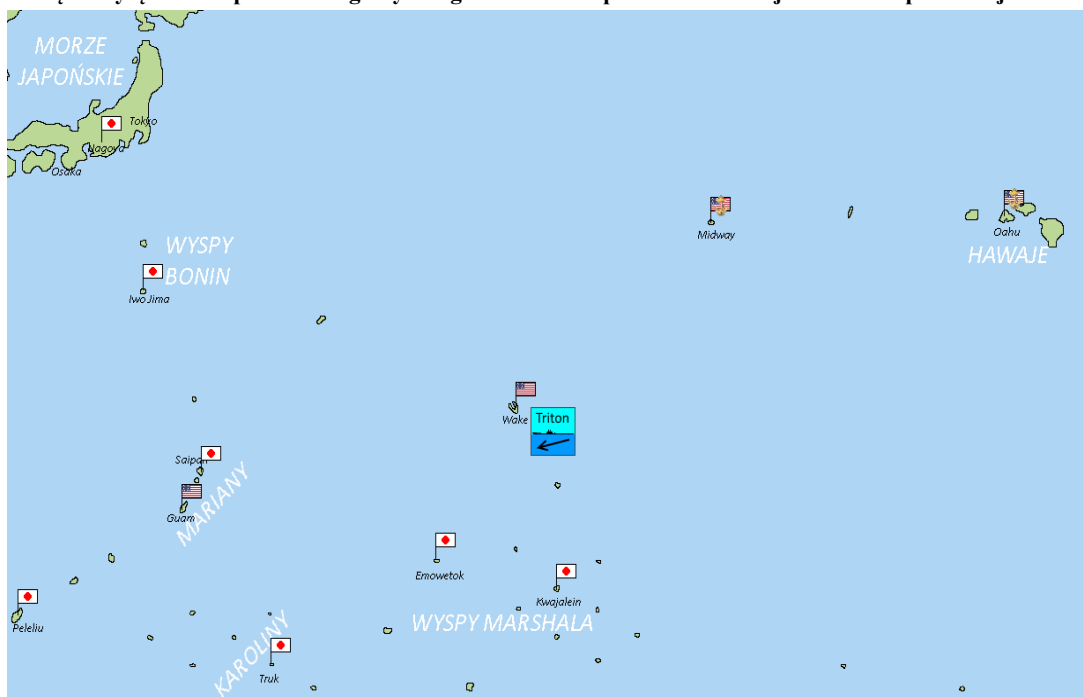
Powyżej: Wskaźnik poziomu paliwa okrętu klasy T udającego się pod Guam z Pearl Harbor.

Z prawej: Log i telegraf okrętu klasy T po 4 dniach rejsu w kierunku Guam

Prędkość z jaką może poruszać się okręt jest pokazana w tabelach na następnej stronie, a aktualna prędkość okrętu jest pokazywana na logu oraz telegrafie maszynowym. Na logu zliczane są także przeplnięte podczas patrolu mile (zaokrąglane do 150 mil), które pozwalają graczom lepiej poczuć ogromną przestrzeń Pacyfiku.

Dodatkowo w każdej rundzie gracz może (jeżeli tylko pozwala na to dowództwo, lub też nielegalnie za zgodą oficerów) zdecydować się na zdjęcie zapalników magnetycznych z torped lub ich ponowne zamontowanie.

Rzeczywisty zapalnik musiał być wykręcany z torpedy. Proszę zapamiętać, że nie ma w grze „Silent Hunterowego” przełącznika Włącz/Wyłącz dla zapalnika magnetycznego i w trakcie spotkania nie ma już czasu na przezbieranie torped.



USS Triton płynący w kierunku Guam w pobliżu wyspy Wake, jesień 1941

Klasa Porpoise					
Telegraf	1/3	2/3	standardowa	pełna (full)	cała naprzód (flank)
Prędkość	4w	8w	12w	16w	19w
gal/h	28	72	114	175	288
gal/d	672	1728	2736	4200	6912
nm/d	96	192	288	384	456
nm/zbiornik	13571	10555	10000	8626	6267

Klasa Salmon i Tambor/Gar					
Telegraf	1/3	2/3	standardowa	pełna (full)	cała naprzód (flank)
Prędkość	5w	9w	14w	17w	20w
gal/h	36	90	160	264	360
gal/d	864	2160	3840	6336	8640
nm/d	120	216	336	408	480
nm/zbiornik	12500	10000	8750	6440	5555

Klasa Gato, Balao i Tench					
Telegraf	1/3	2/3	standardowa	pełna (full)	cała naprzód (flank)
Prędkość	5w	9w	14w	19w	21w
gal/h	42	96	180	320	390
gal/d	1008	2160	4320	7680	9300
nm/d	120	216	336	456	504
nm/zbiornik	13928	11700	9100	6947	6300

Klasa Narwhal i Arrgonaut					
Telegraf	1/3	2/3	standardowa	pełna (full)	cała naprzód (flank)
Prędkość	5w	10w	13w	15w	17w
gal/h	40	132	200	290	400
gal/d	960	3168	4800	6960	9600
nm/d	120	240	312	360	408
nm/zbiornik	25000	15150	13000	10350	8500

4.1 Spotkania

Na każdym spotkaniu gracz otrzymuje informację fabularną, dotyczącą tego, co spotkał, porę dnia oraz czy on jest atakowany lub też, czy może zaatakować. W przypadku ataku na gracza, gracz decyduje jaką taktykę powstrzymania wroga chce przyjąć (podane w opisie wydarzenia), a w przypadku możliwości ataku, gracz decyduje, jaki cel i w jaki sposób zaatakować. Jeżeli spotkanie nastąpi podczas dnia i celem nie jest okręt wojenny, gracz może próbować śledzić cel do zapadnięcia zmroku, ale ryzykuje (33% szans), że zgubi cel. Za dnia gracz może zaatakować z działa nieeskortowane statki lub też zaatakować z peryskopowej. W nocy gracz może zaatakować torpedami z zanurzenia lub na powierzchni oraz zaatakować z działa nieeskortowane statki.

Marynarka wojenna USA przed wojną opracowała taktyki działania okrętów podwodnych. Choć były wysoce nieefektywne, za ich łamanie groził sąd polowy, a 1 oficer miał obowiązek odebrania dowództwa łamiącemu je kapitanowi. Dopuki te taktyki są w użyciu (o czym będzie informacja w grze), chęć ich złamania musi mieć zgodę oficerów (że nie wspomną o tym w dowództwie), a próba wykonania ataków niezgodnie z taktyką amerykańskich OP może zakończyć się odmową wykonania rozkazu, a nawet przejęciem przez 1 oficera dowodzenia i postawieniem gracza przed sądem polowym.

W każdym ataku gracz może zużyć wszystkie torpedy, jakie ma w wyrzutniach oraz do 2 paczek pocisków. Celem torped mogą być frachtowce, okręty wojenne i eskortowce, natomiast celem pocisków z działa mogą być tylko frachtowce o słabym uzbrojeniu. Po ataku gracza następuje próba kontrataku eskorty (jeżeli istnieje). Jeżeli OP przetrwa kontratak (lub ten w ogóle nie wystąpił), załoga stara się prowizorycznie naprawić uszkodzenia (jeżeli występują) i gracz może próbować kontynuować atak, jeżeli podczas spotkania nie zatopi wszystkich jednostek. Gracz może zdecydować się na pościg, który jest rozstrzygany jako nowe spotkanie. Jeżeli cel nie został uszkodzony, pościg ma 33% szans porażki. Konwój jest traktowany zawsze jako nieuszkodzony, ale pojedyncze statki konwoju, które wypadną z konwoju na skutek uszkodzeń mogą być śledzone ze 100% skutecznością, za cenę utraty kontaktu z konwojem.

Podczas pościgu gracz może dowolnie przeładować torpedy z magazynów wewnętrznych do wyrzutni, po czym znów zaatakować. Ścigane jednostki mogą jednak ściągnąć eskortę i nawet jeżeli wcześniej płynęły bez eskorty przed drugim atakiem mogą otrzymać osłonę.

Jeżeli gracz znajduje się w zasięgu ruchu w trybie poszukiwania od gracza, który znalazł konwój, gracz może dołączyć do pościgu na tych samych zasadach, co gracz śledzący konwój. Jeżeli ten jednak zgubi konwój, szanse na porażkę pościgu dołączającego gracza wzrastają do 66%.

Gdy spotkanie zostanie zakończone, gracz kontynuuje swój patrol. Jeżeli spotkanie nie jest atakiem na gracza, gracz może z niego dobrowolnie zrezygnować i kontynuować patrol.

4.2 Walka

Gracz decyduje w jaki sposób chce zaatakować cel, po czym następuje atak okrętu podwodnego, po którym następuje próba wykrycia okrętu podwodnego przez eskortę (jeżeli występuje) oraz atak eskorty (jeżeli okręt gracza został wykryty). Gracz zostaje po ataku poinformowany o wyniku ataku oraz (jeżeli wystąpił) kontrataku eskorty i jego skuteczności.

Wyjątki:

Podczas ataku na bliskim zasięgu, wykrycie i kontratak eskorty może nastąpić przed atakiem

Podczas ataku na samotny, nieeskortowany cel, gracz może w 1 spotkaniu wykonać 3 ataki:

zaatakować dziobowymi wyrzutniami, rufowymi wyrzutniami i/lub z działa w dowolnej kolejności i decydować się na kolejny atak po poznaniu skuteczności wcześniejszego ataku. Ataki takie są zawsze traktowane jako ataki z bliskiego zasięgu.



Gracz przystępując do ataku wybiera formę ataku oraz odległość z której chce atakować (blisko, średnio daleko, z maksymalnego zasięgu torped) (im bliżej, tym większe szanse). Ataki są łatwiejsze jeżeli:

a) gracz atakuje torpedami na powierzchni

b) gracz jest doświadczony w atakach

Ataki są mniej skuteczne, jeżeli:

a) załoga jest niewykształcona

b) dowódca jest ranny

c) większość załogi jest ciężko ranna lub zabita

d) Okręt podwodny jednocześnie atakuje z dziobowych i rufowych wyrzutni torpedowych

e) Atak jest wykonywany torpedami elektrycznymi na średnio daleki dystans lub maksymalny zasięg torped.

f) celem atakowanym jest szybki okręt lub okręt eskorty.

Każda torpeda, która trafi w cel, jest testowana przez Finka na niewypał, a te, które wybuchną zadają 1-4 obrażeń. Jedna paczka amunicji zadaje 1-2 obrażenia (większe szanse na 2 obrażenia dla dział 5" i 6"). Aby zatopić lotniskowiec lub pancernik, należy zadać mu trafienia za 6 punktów obrażeń (7 w przypadku superpancerników Yamato i Mushashi). Lotniskowce eskortowe i krazowniki wymagają mniejszej liczby trafień (między 5, a 3) Statki powyżej 10 000 BRT zatoną, jeżeli otrzymają 4 punkty obrażeń, statki pomiędzy 5000, a 9999 BRT zatoną, jak otrzymają 3 punkty obrażeń, a mniejsze jak otrzymają 2 punkty obrażeń. Niszczyciele i eskortowce, w zależności od tonażu mogą mieć 2 lub 1 punkty wytrzymałości.

Po każdym ataku w obecności eskorty (lub przed atakiem w przypadku ataku na bliski dystans), eskorta próbuje odnaleźć okręt podwodny. Skuteczność detekcji rośnie wraz z latami wojny (z wyjątkiem roku 1945, gdy wraz ze spadkiem dostępnych rekrutów skuteczność detekcji się obniża)

4.3 Kontratak

Okręt podwodny trudniej znaleźć jeżeli:

- a) Podczas walki Wilczym Stadem atakowany jest konwój, a eskorta jest skupiona na innym okręcie
- b) Dowódca jest doświadczony w ucieczce przed eskortowcami
- c) atak nastąpił z maksymalnego zasięgu torped.
- d) podczas ataku zatopiono najbliższy eskortowiec
- e) okręt jest zanurzony poniżej głębokości konstrukcyjnej*.

Okręt podwodny jest łatwiej znaleźć jeżeli:

- a) dowódca jest ranny (pierwszy oficer ma mniej doświadczenia w ucieczkach)
- b) pierwszy oficer jest ranny (załoga jest dowodzona przez mniej doświadczonego oficera)
- c) uszkodzone są zbiorniki paliwa (okręt pozostawia za sobą ślad)
- d) gracz próbował zaatakować okręt wojenny (eszkorta jest lepiej wyszkolona)
- e) Atakowano eskortowiec, nie uzyskując trafienia.
- f) Atakowano za dnia torpedami parogazowymi
- g) atakowano na bliski dystans
- g) atakowano w nocy na powierzchni, a obserwatorzy wroga są wyszkoleni w nocnych operacjach (lata 1941-1943)
- f) dużo manewrowano, aby wystrzelić zarówno z dziobowych, jak i rufowych wyrzutni torpedowych

Po wykryciu okręt jest atakowany, a obrażenia są zwiększane jeżeli:

- a) uszkodzone są zbiorniki paliwa (ah, ta plama ropy na powierzchni)
- b) okręt jest pozbawiony hydrofonów
- c) okręt ma uszkodzone baterie lub silniki elektryczne
- d) okręt jest płytko zanurzony (np. podczas zanurzania się z powierzchni)
- e) Japonia opracuje skuteczniejsze sposoby walki z okrętami podwodnymi (około 1943 roku)
- f) wykonano nieudany unik*

*W każdej rundzie kontrataku gracz może wybrać, czy chce, aby okręt zszedł poniżej głębokości konstrukcyjnej (narażając okręt na zgniecenie) oraz, czy podczas ataku chce wykonać gwałtowny i hałaśliwy unik, czy też „standardowe uniki”. Gwałtowne uniki dają 2/3 szans na zmniejszenie obrażeń, ale 1/3 na zwiększenie obrażeń, w tym 1/6 na krytyczne zwiększenie obrażeń.

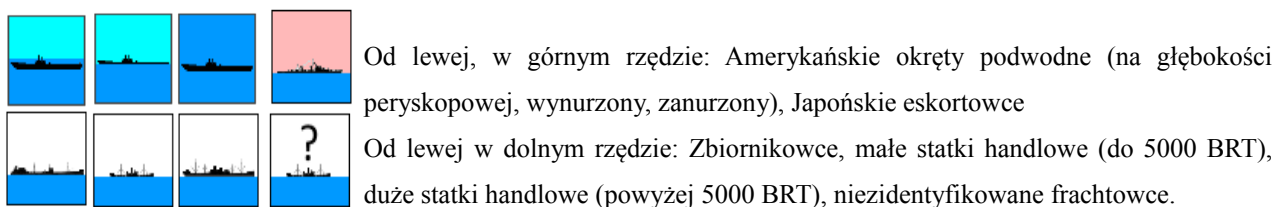
Po zadaniu obrażeń (także ranienia załogi) następuje kolejna próba wykrycia okrętu podwodnego, w której pomijamy wpływ ataku na powierzchni i wystrzelonych torped. Jeżeli okręt podwodny zgubił prześladowców, Finek przedstawia opis spotkania i rezultat ataku oraz poszukiwań przez eskortę oraz możliwą kontynuację spotkania (jeżeli występuje).

5.0 Atak wilczego stada



USS Triton podchodzący do konwoju wraz z nieznanym okrętem podwodnym

Atak wilczym stadem różni się od standardowej procedury ataku. Gdy amerykańskie okręty zaczynają prowadzić działania wilczymi stadami (w zależności od postępów kampanii około roku 1943), zanim gracz otrzyma ekran spotkania, okręt podwodny musi zająć pozycję do ataku na mapie taktycznej. Mapa taktyczna jest podzielona na pola rozłożone w okręgu względem konwoju oraz pole zewnętrzne (poza konwojem). Na ekranie znajdują się:



Nie są to zwykle wszystkie statki konwoju, ani cała eskorta, a jedynie te jednostki, które biorą udział w aktualnej rundzie walki. Pozycja zajęta przez okręt podwodny wpływa na zdolność do wykrywania i atakowania celów. Ataki torpedowe można przeprowadzać na maksymalnie 2 pola (odległość daleka), a minimalnie na 0 pól (odległość bliska).

Podczas każdej tury zajmowania pozycji ruch będzie następował względnie wobec konwoju (tj. aby przesunąć się do przodu konwoju należy posiadać większą prędkość, a mniejsza prędkość powoduje, że okręt będzie „uciekał” za konwój). Prędkość jednostek jest następująca:

- 0-1 węzeł – prędkość 0 [osiągana przez okręty podwodne idące na cichym biegu]
- 2-3 węzły – prędkość 1, [osiągana przez zanurzone okręty podwodne bez większego hałasu]
- 4-6 węzłów – prędkość 2 [osiągana przez zanurzone okręty podwodne]
- 7-9 węzłów – prędkość 3, [osiągana przy dużym hałasie przez zanurzone okręty podwodne]
- 10-12 węzłów – prędkość 4
- 13-15 węzłów – prędkość 5, itd. (co 3 węzły)

Eskorta może wykrywać wynurzony okręt podwodny na maksymalnie 2 pola w zależności od widoczności. Zanurzony okręt podwodny może być wykryty na maksymalnie 1 pole, a idący na cichym biegu tylko, gdy eskortowiec wejdzie na pole okrętu podwodnego., zanurzony na 1 pole. Jeżeli eskortowiec wykryje wynurzonego, wcześniej niewykryty okręt podwodny swoim polu, może natychmiast zaatakować (przed turą ataku). W innym wypadku przed kolejną rundą gracz może zdecydować o odpaleniu torped i zaatakować w sposób podobny do spotkania.

Podczas amerykańskich ataków wilczym stadem na pokładzie jednego okrętu znajdował się dowódca stada i to on wyznaczał, który okręt podwodny będzie atakował, aby uniknąć zaalarmowania eskorty przez inny okręt podwodny, podczas ataku wyznaczonego. Gracz bez zgody oficerów na utajenie tego złamania rozkazów nie może samowolnie zdecydować o ataku, co skutkowałoby przejściem dowodzenia przez pierwszego oficera.

Gracze atakujący z dalekiego dystansu za dnia lub dalekiego i średniego w nocy lub z głębokości peryskopowej oraz atakujący w nocy z użyciem peryskopu (o ile jest źródło światła pozwalające na atak), nie dostają żadnych dodatkowych informacji względem celów, poza ogólną klasyfikacją celu.

Gracze atakujący ze średniego dystansu za dnia lub bliskiego w nocy lub z głębokości peryskopowej (ale nie w nocy) dostają informacje o przybliżonej wielkości celów.

Gracze atakujący na bliskim zasięgu za dnia z wynurzenia dostają pełne informacje o nazwie i wielkości celu.

Warunki pogodowe, techniczne i pora dnia mogą ograniczać pole widzenia. Jeżeli cel nie znajduje się w polu widzenia, nie może zostać zaatakowany. Np. Jeżeli atak nastąpi podczas mgły ograniczającej widoczność na 1 pole (do około 2km).

Gracz nie może atakować celów odległych na 2 pola, ale i sam nie może na takim dystansie zostać zaatakowany.

Eskortowce mogą obrzucać bombami głębinowymi tylko okręty podwodne znajdujące się na ich polu.

Eskortowce mogą strzelać do wynurzonego okrętu podwodnego na zasięgu 0-2 pól. W nocy ich zasięg widzenia spada do 1 pola. Flary i radary mogą negować kary za warunki pogodowe i widoczność.

Runda ataku wilczego stada kończy się, gdy ostatni okręt podwodny wycofa się na zewnętrzne pole ekranu taktycznego. Nastąpi wówczas przeładowanie torped i istnieje szansa na kolejną rundę ataku.

6.0 Powrót do bazy

Po powrocie do bazy, okręt trafia do napraw (jeżeli był uszkodzony) lub zostaje zakotwiczony. Gracz przygotowuje szkic raportu (lub raport jeżeli chce), w którym zawarte muszą być wszystkie ataki zawierające:

- a) rodzaj atakowanego celu
- b) ilość wystrzelonych torped/paczek pocisków
- c) skuteczność ataków

Po złożeniu raportu dowódcy gracz może dostać przepustkę lub pozostać w bazie do następnego patrolu (dalej nazywane okresem międzypatrolowym). Podczas okresu międzypatrolowego gracz może zostać odznaczony medalami za osiągnięcia, dostać awans lub zostać przeniesiony.

7.0 Śmierć/Transfer gracza

Gdy kapitan gracza polegnie lub zostanie przeniesiony poza służbę liniową, gracz może zacząć nową karierę, nowym kapitanem, postępując podobnie do punktu 2.0. Zmarły/przeniesiony kapitan jest zapisywany na liście chwały wraz z oceną jego działań.

8.0 Kto wygrywa grę?

Eeeee. Nikt. Gramy dla przyjemności. Ale możemy uznać, że osoba, która do końca wojny zatopi w 1 karierze największy tonaż i nie wyda niezatopionego okrętu podwodnego na pastwę wroga, a najlepiej, jak gracz przeżyje wojnę.

9.0 Coś jeszcze?

Eeeeeee.... Jakby co zasady pisane w opisach rund mają pierwszeństwo nad tą instrukcją. I będę starał się je sukcesywnie dopisywać.