

Silent Hunter III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Silent Hunter III

autor: Piotr „Jagdtiger” Staśkiewicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

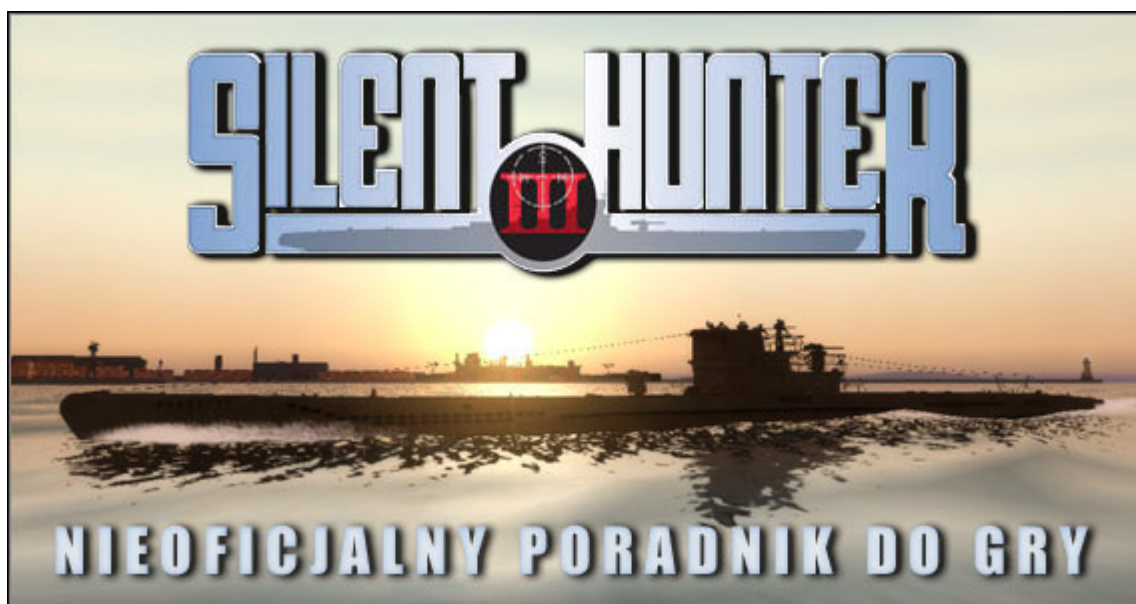
SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Czym walczyć	4
Torpedy	7
Upgrade'y	9
Siły wroga	11
Patrol	13
Przechwycenie	14
Atak	17
Identyfikacja celu	17
Wyznaczenie odległości do celu	18
Określanie kursu oraz prędkości celu	20
Wprowadzanie danych do TDC	21
PAL!!!	23
Podsumowanie	24
Atak torpedami FaT i LuT	25
Obrona	27

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

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

www.gry-online.pl



Wstęp

Będzie to poradnik dla początkujących podwodniaków, w którym gracz uzyska informacje, czym walczyć, jak walczyć i jak przeżyć jako dowódca U-Bootu w grze *Silent Hunter 3*. Dotyczyć to będzie rozgrywki dla pojedynczego gracza w trybie kampanii dynamicznej oraz w pojedynczych misjach dla gry w wersji 1.0.

Czym walczyć

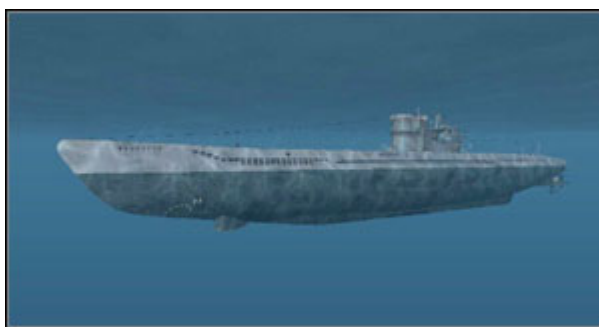
Do dyspozycji pod naszym dowództwem możemy mieć cały wachlarz okrętów:

Typ IIA i IID – okręty tego typu były bardzo małe i służyły głównie do szkolenia nowych załóg na Bałtyku. Na początku wojny odbyły kilka patroli po Morzu Północnym. Obydwa okręty mają po 3 wyrzutnie torpedowe na dziobie i działko 20 mm. Najważniejszą różnicą między typem IIA i IID to ich zasięg. IID ma większe zbiorniki paliwa, co pozwala mu przeplłynąć 3-krotnie większy dystans (ok. 5600 mil w porównaniu do 1600 mil dla typu IIA). U-Booty tego typu osiągały też niewielką prędkość nawodną – 13 węzłów, pod wodą rozwijały 7 węzłów. Gracz dowodząc tym typem okrętu powinien starać się jak najszybciej przesiąść się na większą jednostkę. Najważniejszymi wadami typu II są: mały zasięg, skromne uzbrojenie, brak działka pokładowego, niewielka prędkość oraz głębokość zanurzenia (niewiele ponad 100 m).



Typ IID

Typ VIIB, VIIC, VIIC/41 i VIIC/42 – tego typu okręty były już typowo oceanicznymi jednostkami. Szczególnie VIIC/42 z jego zasięgiem wynoszącym 12600 mil (pozostałe typy ok. 8500 mil). Dönitz postawił właśnie na ten typ U-Boot, uważał że najlepiej się nadaje do walk konwojowych. Typ VII posiadał już odpowiednie uzbrojenie (4 wyrzutnie dziobowe i jedna rufowa) oraz działko pokładowe 88 mm. Broń przeciwlotnicza zmieniała się z upływem czasu, na początku były to działka 20 mm, po zmianie kiosku była możliwość dodania większej ilości broni przeciwlotniczej. Typ VII rozwijał ok. 17 węzłów w wynurzeniu i 8 pod wodą. Jego atutem było też dość szybkie zanurzenie (ok. 25 sek.). Gracz powinien się poważnie zastanowić, czy chce się przesiąść na typ IX. Jeśli preferujemy samotne długie rajdy to IX-ki będą najodpowiedniejsze, jeśli natomiast wolimy walczyć z konwojami na Atlantyku to VII-ki będą preferowane.



Typ VIIC/42

Typ IXB, IXC, IXC/40 i IXD2 – były to największe U-Booty, które przeznaczano do dalekich rajdów (wybrzeża USA, południowa Afryka a nawet Ocean Indyjski). Okręty tego typu miały zasięg ok. 12000-13000 mil a typ IXD nawet 23700 mil. Uzbrojenie posiadały podobne do siódemek, z tym że na rufie były dwie wyrzutnie a nie jedna oraz zabierały więcej zapasowych torped. Inne też było działo pokładowe (kaliber 105 mm), silniejsze było też uzbrojenie przeciwlotnicze. IX-ki były bardziej ociążałe, dłużej się zanurzały co powodowało większe zagrożenie nagłym atakiem samolotów bądź eskorty. Ich głównym zadaniem było zatapianie samotnie płynących statków na dalekich rejonach operacyjnych, gdzie eskorta była mniej liczna.



Typ IXC/40

Typ XXI – ostatni i zdecydowanie najlepszy typ U-Bootu, niestety dostępny dopiero pod sam koniec wojny. Był to już typowy okręt podwodny a nie okręt nawodny z możliwością zanurzania. Posiadał bardzo wydajne akumulatory i silniki elektryczne, które pozwalały w zanurzeniu rozwinąć prędkość aż 17 węzłów (na powierzchni na silnikach spalinowych – 15 węzłów). Po wyczerpaniu akumulatorów można je naładować silnikami spalinowymi, które dzięki chrapom mogą pracować w zanurzeniu. Zasięg ponad 15000 mil pozwalał bez problemu operować na Atlantyku. Okręt posiadał 6 wyrzutni dziobowych i dwa sprzężone działka plot 20 mm.

W czasie wojny było też wiele innych typów U-Bootów, ale w grze uwzględniono te najważniejsze, które miały największy wpływ na wojnę na Atlantyku oraz innych akwenach. Powyższe dane są oparte o rzeczywiste osiągi U-Bootów. Dane techniczne z gry natomiast nie odzwierciedlają w 100% stanu faktycznego. Przedstawię je w poniższej tabelce. Szczególnie rzuca się w oczy znacznie zaniżony zasięg okrętu IXD2 oraz znacznie zawyżony dla typu XXI.

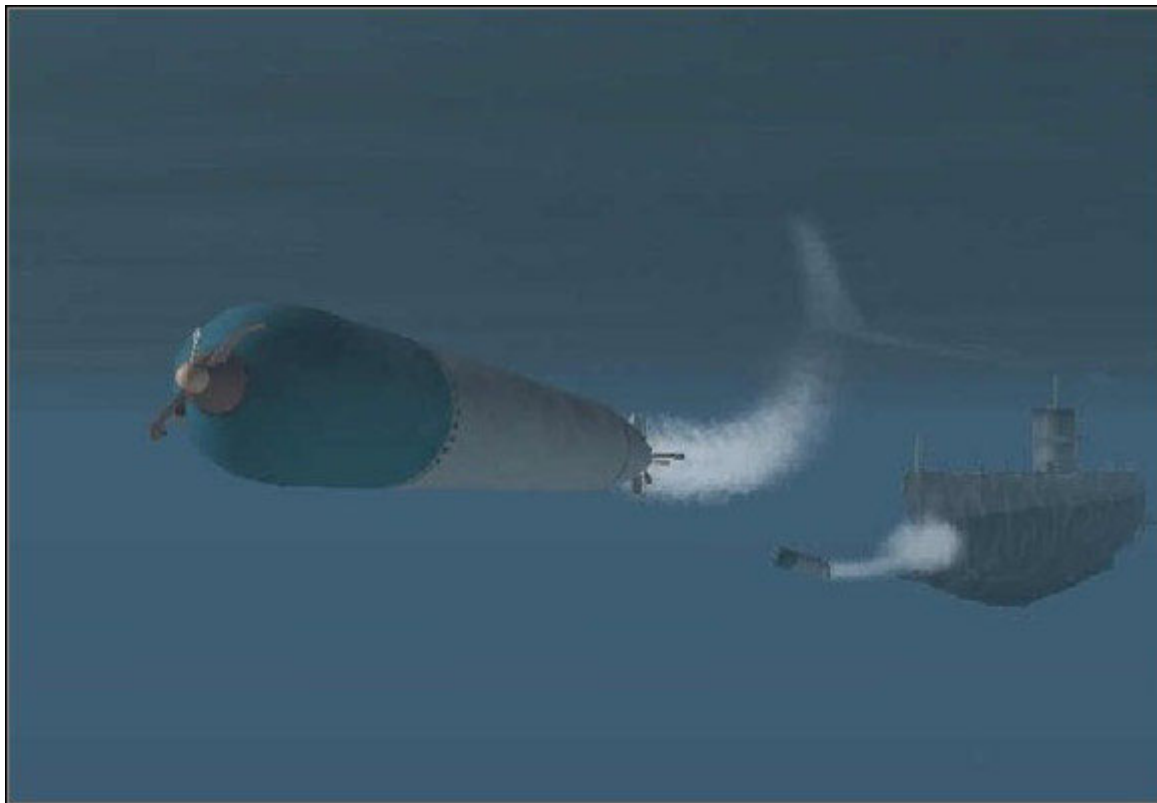


Typ XXI

Typ U-Bootu	Zasięg w przybliżeniu (km)	Liczba torped zabieranych na pokład (szt.)	Prędkość nawodna (węzły)	Prędkość podwodna (węzły)
IIA	6000	5	12	7
IID	22000	5	12	8
VIIB	24000	14	16	8
VIIC	24000	14	16	8
VIIC/41	24000	14	14	8
VIIC/42	20000	16	16	8
IXB	35000	21	17	7
IXC	35000	22	17	7
IXC/40	35000	22	17	7
IXD2	35000	26	18	7
XXI	51000	23	16	17

Torpedy

Torpedy wykorzystywane w grze Silent Hunter 3 można podzielić na 4 grupy: z napędem parogazowym, z napędem elektrycznym, z programatorem oraz samonaprowadzane akustycznie. Na początku wojny mamy do dyspozycji tylko dwa rodzaje torped T1 i T2. Z biegiem czasu dochodzą unowocześnione T3 (1941 r.) oraz torpedy z programatorami FaT (1941-42) i LuT (1943-44) oraz torpedy z zapalnikami akustycznymi: Falke (1942), Zaunkönig I (1943) oraz Zaunkönig II (1944).



T1 – jest to torpeda wynaleziona przed wojną i dość powszechnie stosowana w pierwszym okresie walk. Największą wadą tej torpedy jest jej napęd silnikiem spalinowym wytwarzającym parę. Torpeda tego typu zostawia za sobą widoczny z daleka ślad z pęcherzyków powietrza. Zdradzała przez to pozycję okrętu wystrzeliwującego torpedę oraz dawała szansę załodze statku na zrobienie uniku. Z tego powodu stosowana była głównie w nocy. Do zalet tej torpedy należy jej duża szybkość (44 węzły) oraz zasięg (ok. 14 km).

T2, T3 – ten typ torpedy był najczęściej stosowany mimo początkowych problemów z jej zapalnikami oraz urządzeniami odpowiedzialnymi za utrzymywanie odpowiedniej głębokości. Napędzana była silnikiem elektrycznym i pozostawała niewidoczna dla wroga aż do momentu trafienia. Torpeda T3 miała powiększoną pojemność baterii w stosunku do T2 (5 km – w grze jest on trochę zaniżony) i co za tym idzie większy zasięg (7,5 km). T2 i T3 rozwijały 30 węzłów.

FaT I, FaT II – były to zmodyfikowane torpedy typu T1 i T2. Dodano do nich programator FaT (Federapparat Torpedo). Torpeda została zaprojektowana do zwalczania licznych zespołów jednostek pływających, np. konwojów atlantyckich. Na zaprogramowanym odcinku poruszała się po linii prostej, a następnie zaczynała zygzakować w również zaprogramowanym kierunku. Zmiany kursu można było ustawić co około 800 lub 1500 metrów.

LuT I, LuT II – były to torpedy dalekobieżne z programatorem pozwalającym ustawić kurs torpedy tak, aby po przebyciu danego odcinka zaczęła zygzakować lub krążyć. Torpedy LuT były przystosowane do wystrzeliwania z dużych głębokości (do 50 m).