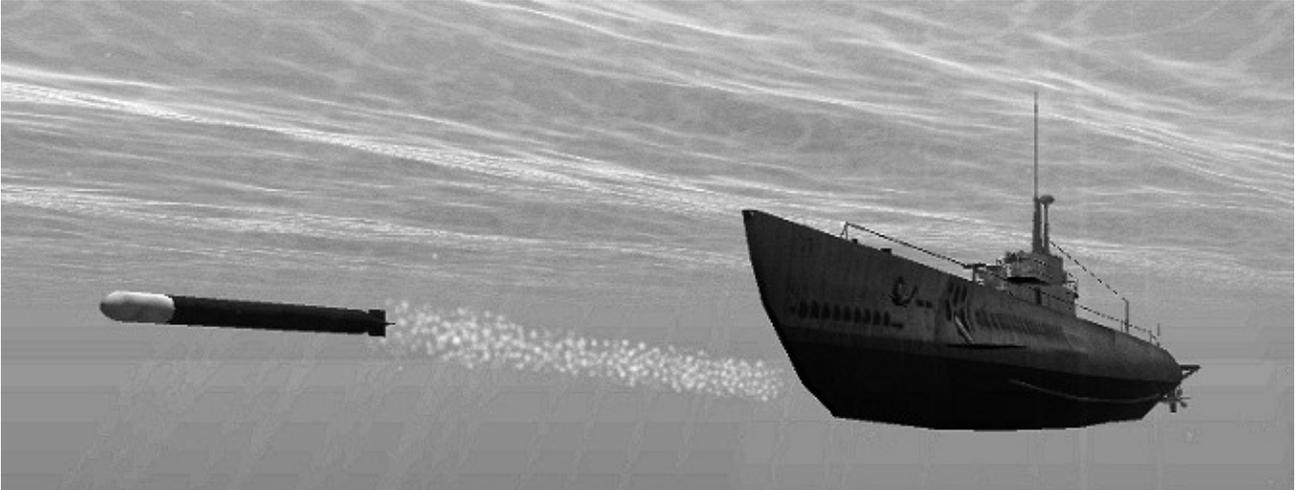


~Silent Depth~

U-Boot Simulation



Vorwort:

Willkommen zu Silent Depth, der U-Boot Simulation im II. Weltkrieg. Der Spieler übernimmt dabei das Kommando über ein U-Boot der Gato/ Balao Klasse des Silent Service, der Abteilung der US amerikanischen U-Boot Flotte während des Krieges im Pazifik. Nach dem Angriff der Japaner auf Pearl Harbour waren die U-Boote die einzige Verteidigung der USA im Pazifik um die Westküste zu schützen. Ihre Aufgabe erfüllten die U-Boote des Silent Service dabei so gut, das Japan in Folge seine Vormachtstellung auf See verlor und schlussendlich kapitulierte. Als Kommandant bist Du ein Teil des Silent Service und erfüllst deine Aufgabe in den stillen Tiefen des Pazifik.

Inhalt

1. Vorwort	
2. Anleitung/ Hauptbildschirm/ Brücke ...	Seite 2
3. Karte/ Globale Karte ...	Seite 3
4. Gefechtskarte ...	Seite 4
5. Systeme ...	Seite 5
6. Außensicht/ Brückensicht ...	Seite 6
7. Periskop ...	Seite 7
8. TBT (UZO) ...	Seite 8
9. Deck Geschütz/ Spiel Menü/ Orden ...	Seite 9
10. Tastatur Belegung/ Daten ...	Seite 10

Anleitung:

Die Steuerung des U-Bootes erscheint komplex, ist aber unerlässlich um erfolgreich bestehen zu können.

Hauptbildschirm/ Brücke



Befindet sich das U-Boot aufgetaucht, können von der Brücke aus folgende Bereiche über die Tasten am oberen Bildschirmrand angewählt werden.

Karte (1)	Systeme (2)	Außensicht (3)	Brückensicht (4)	Sehrohr (5)	TBT (6)	Geschütz (7)	Spielmenü (8)
--------------	----------------	-------------------	---------------------	----------------	------------	-----------------	------------------

Rechts oben befindet sich der Kompass **(9)** Dieser zeigt die Bugrichtung (roter Strich) und die Blickrichtung des Spielers (gelber Bereich) an.

Links unten ist die Tiefenanzeige **(10)** Einmal klicken ist der Befehl auf Sehrohrtiefe zu gehen. Zweiter Klick neue Tiefe wählen oder auftauchen. Die Testtiefe beträgt 400 Fuß (130m) unter dieser Tiefe werden Schäden am Boot auftreten die das Boot nach einiger Zeit zerstören.

Rechts davon Ruderlagenanzeige **(11)** mit dem Bereich 0°-35°, sowie die Knotenanzeige **(12)** 0kn - 25kn.

Danach die Ruderanzeige mit Richtungsanzeige **(13)**

Ganz außen der Maschinentelegraph **(14)** mit den verschiedenen Fahrstufen <links rückwärts, rechts> vorwärts

Karte (1)

Die Kartenansicht unterteilt sich in zwei Auflösungen. Die s.g. Globale Karte dient der großen Fahrt über den Pazifik. Beim anklicken eines Zielquadranten fährt das Boot automatisch mit 32x Geschwindigkeit (Uhr). In den Nachtstunden wird automatisch Rotlicht eingeschaltet. Bei Kontakten stoppt die Fahrt und es erfolgt eine Abfrage ob der Kontakt angefahren werden soll (Ja/Nein). Bei Ja wird in die Gefechtskarte geschaltet.

Globale Karte



Auf der Karte wird die Position des U-Boots global angezeigt **(1.1)**. Durch klicken auf einen Punkt in der Karte fährt das U-Boot selbständig in die gewünschte Richtung. Dabei werden Hindernisse automatisch umschifft.

Rechts auf der Karte wird die aktuelle Uhrzeit analog **(1.2)** sowie darunter über Rollanzeige Datum und Uhrzeit **(1.3)** angezeigt. Ab 07:00 Uhr Abends (19:00 Uhr) wird auf Rotlicht umgeschaltet. Nach 12 Stunden wieder auf Tageslichtanzeige.

Darunter sind die Anzeigen **(1.4)** für den Schwerölbunker, die Batteriekapazität sowie den O2 Gehalt der Atemluft (21% ~ dem Wert 99). Bei längerer Tauchzeit verringert

sich der Wert. Der O2 Gehalt nimmt ab und CO2 nimmt zu. Unterschreitet der Wert den kritischen Bereich tritt Fehlverhalten auf (Reparaturen werden nicht durchgeführt, etc..) bzw. stirbt die Besatzung.

Gefechtskarte



Sobald ein Kontakt entdeckt wird schaltet die Karte nach einer Handlungsabfrage (ja/ nein) auf die Detailkarte

Ganz links befindet sich ein Lupensymbol (**1.5**) mit diesem wird von der globalen Karte auf die taktische Karte umgeschaltet. Über dieses Symbol kann auch ein Gefecht abgebrochen werden (Flucht).

Wegpunkte können nur in der taktischen Karte über UNDO und ADD POINT (**1.6**) gesetzt oder gelöscht werden.

Innerhalb der Karte kann durch Fingerbewegung (ziehen/ schließen) gezoomt werden.

Gegnerische Schiffe/ U-Boote (**1.7**) werden rot dargestellt. Unbekannte oder verlorene Kontakte grau. Torpedos (**1.8**) in gelb.

Systeme (2)



Im Systemscreen werden die Meldungen über den Zustand der einzelnen Bereiche des Bootes angezeigt (**2.1**). Der Zustand der Stationen und Installationen wird dabei von Türkis (normal) über Rot (beschädigt), Blau (geflutet) über dunkel Grau (Zerstört) angezeigt. Ist der Bereich reparabel so zeigt ein orangefarbener Bereich den Reparaturfortschritt an. Bereiche die in der Priorität zuerst repariert werden sollen kann der Spieler durch anklicken selbst wählen.

Unten im Bildschirm werden Vorräte an Pressluft (**2.2**), Dieselöl (**2.4**) und der Batteriekapazität (**2.5**) angezeigt.

Die Wassertemperaturanzeige (**2.3**) gibt Auskunft über die Aktuelle Wassertemperatur an in der sich das U-Boot befindet. Unter der Sprungschicht ist eine Ortung durch das japanische Sonar Verfahren nicht oder nur schwer möglich.

Außensicht (3)



In der Außensicht (**3.1**) kann die Kamera um das U-Boot herum durch drehen und zoomen frei bewegt werden. Schäden am Boot werden durch unterschiedliche Texturen angezeigt.

Brückensicht (4)



Die Brückenansicht (**4.1**) dient vornehmlich dazu das Geschehen an der Wasseroberfläche in 360° zu erfassen. Der Spieler kann sich damit auf die Aufgabe

des manövrieren konzentrieren und von hier aus die Fahrtkontrollen an der Wasseroberfläche steuern.

Periskopsicht (5)



Im getauchten Zustand > 58 Fuss (17,67 m) kann das Periskop **(5.2)** benutzt werden um die Wasseroberfläche gedeckt zu beobachten, Ziele zu verfolgen und Torpedos abzufeuern. Das Periskop wird eingefahren sobald man die Station verlässt. Um erfolgreich einen Torpedo abzufeuern sollten folgende Dinge beachtet werden.

Torpedowahlschalter (5.1) Das U-Boot verfügt über 6 Torpedo Kammern im Bug (FWD) und 4 im Heck (AFT) des Bootes. Durch Umlegen des Drehschalters kann Bug oder Heckausstoß gewählt werden. Eine grüne Lampe gibt dabei den Zustand fertig geladen an. Eine rote Lampe bedeutet das der Torpedo nicht fertig- / ungeladen- / wird- geladen ist. Das Boot verfügt über 24 Torpedos. Diese können nur im Heimathafen nachgeladen werden.

Feuerknopf (5.2) Der rote Feuerknopf gibt jeweils 1 Torpedo zum Ausstoß frei. Die geladenen Torpedos werden der Reihe nach geschossen.

Zielmarker (5.3) Der Zielmarker zeigt das anvisierte Ziel durch ein gelbes Dreieck. Der Kapitän gibt die Zielinformationen **(5.7)** an den Waffenoffizier weiter, dieser errechnet sofort eine Feuerleitlösung für einen Torpedoschuss. Ist die Lösung eingestellt wechselt das Dreieck auf grün. Die Trefferwahrscheinlichkeit liegt bei gleichbleibender Entfernung und Geschwindigkeit (unter 20 kn) in einer Entfernung von 1500 yards bei rund 90%. Über 4000 yards liegt sie unter 50%. Mit 10% Wahrscheinlichkeit kommen Torpedoversager vor. Ein roter Zielmarker zeigt an das

ein Schuss aussichtslos ist (keine Feuerleitlösung). Ein Torpedo kann immer, auch ohne Lösung vom Kapitän als gerader Schuss abgefeuert werden.

Optische Vergrößerung **(5.4)** Das Periskop ist mit bis zu 8x facher optischer Vergrößerung ausgestattet.

Periskop Drehung **(5.5)** Das Periskop kann 360° gedreht werden. Entweder über die Pfeile links und rechts oder mit der Fingerbewegung am Gerätedisplay.

Torpedolaufzeit Uhr **(5.6)** Die Torpedo Laufzeit wird pro gefeuerten Torpedo als roter Marker in der Stoppuhr angezeigt. Läuft der Sekundenzeiger über den Strich so hat der Torpedo entweder sein Ziel verfehlt oder es handelt sich um einen Blindgänger. Achtung unter bestimmten Konstellationen kann das U-Boot von seinem eigenen Torpedo getroffen werden.

TBT Target Bearing Indicator (6)



Der TBT Targe Bearing Indicator **(6)** auf deutschen U-Booten UZO genannt erfüllt die gleiche Funktion wie das Periskop und wird ausschließlich im aufgetauchten Zustand verwendet. Der Vorteil des TBT ist zum einem die Funktion als Fernglas sowie die Ausnutzung der höheren Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit des U-Bootes bei der Verfolgung und Abwehr von Überwasserzielen.

Deck Geschütz (7)



Das 12,7 cm Deckgeschütz **(7)** der U-Boot Klasse ist eine gefürchtete Waffe gegen ungepanzerte und leicht gepanzerte Seeziele. Zum Zielen ist das Fadenkreuz **(7.1)** als Anhalt zu sehen. Es braucht Erfahrung um Geschwindigkeit, Höhe und Entfernung richtig einzuschätzen. Das Geschoss beschreibt eine ballistische Flugbahn.

Geschoss Anzahl und Ladezeit **(7.2)** Das U-Boot führt 96 Stück Geschosse Kaliber 12,7 cm pro Fahrt mit. Die manuelle Nachladezeit im Spiel beträgt in etwa 3,5 Sek.

Durch drücken des Feuerknopf **(7.3)** wird der Schuss ausgelöst.

Geschosse können nur im Heimathafen aufgefüllt werden.

Spiel Menü (8)

Im Spielmenü kann der Spieler das aktuelle Spiel fortsetzen, speichern oder das letzte Spiel laden. Über Exit kann das Spiel verlassen werden.

Orden

Orden werden bei Versenkung bestimmter Schiffskonstellationen bei Rückkehr im Hafen (Midway) verliehen. Orden werden nicht posthum (nach eigener Versenkung) verliehen. Achtung die Karriere endet mit der Versenkung des eigenen U-Boots.

Tastenbelegung PC Keyboard (PC Version)

Schnellzugriff

ESC – Menü

F1 – Karte

F2 – Systeme

F3 – 360° Sicht

F4 – Brückenansicht

F5 – Periskop

F6 – TBT

F7 – Geschütz

Fahrtsteuerung

1 – 1/3 Vorwärts

2 – 2/3 Vorwärts

3 – Normal Vorwärts

4 – Volle Kraft Vorwärts

5 – Äußerste Kraft Vorwärts

6 – 1/3 Rückwärts

7 – 2/3 Rückwärts

8 – Volle Kraft Rückwärts

0 – Maschine Stopp

T – Torpedo Los

P – Periskop Tiefe

G – Geschütz Feuerknopf

V – GUI an/ aus

Win – Taskbar

Bootsteuerung

Pfeil nach oben – Tiefenanzeige Boot auftauchen

Pfeil nach unten – Tiefenanzeige Boot abtauchen

Pfeil nach links – Ruderlage nach links Pfeil nach rechts – Ruderlage nach rechts

Daten:

U-Boot: Typ Diesel U-Boot

Länge: 95,33 m

Breite: 8,31

Tiefgang: 4,60m

Testtauchtiefe: 140m

Maximaltauchtiefe: 187m

Besatzung 91 Seemänner

Antrieb: 4 x 1350 PS Dieselmotoren und 4 x 685 PS Elektromotoren,
Geschwindigkeit: 20,25 Knoten aufgetaucht und 8,75 Knoten getaucht.

Reichweite 11.000 Seemeilen bei 10 Knoten Überwasser sowie 95 Seemeilen bei 5 Knoten Unterwasser.

Maximale Tauchzeit 48 Stunden.

Bewaffnung:

6 Bugtorpedorohre 53,3 cm und 4 Hecktorpedorohre 53,3 cm. 24 Torpedos
Gesamtladung, 40 Seeminen optional (im Spiel nicht simuliert).

1 Deckgeschütz 12,7 cm mit 96 Schuss. 2 Flugabwehrkanonen 20 mm (in der
Simulation zukünftig geplant).

