

ПОДЛОДКА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



Тактическое
руководство

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение

- * Историческая справка
- * Подводная лодка типа VIIC

2. Начало игры

- * Прокладка курса
- * Установка курса и скорости
- * Организация наблюдения

3. В море

- * Переходы
- * Как избежать обнаружения
- * Аккумуляторы
- * Видимость
- * Радиолокаторы и высокочастотные пеленгаторы
- * Мины

4. Дружественные суда

- * «Волчья стая»
- * Суда снабжения

5. Вражеские контакты

- * Обнаружение
- * Идентификация
- * Подготовка к атаке

6. Встреча с эскадрными кораблями

- * В надводном положении
- * В подводном положении
- * Нападение на эскадрный корабль

7. Воздушные патрули

- * Продолжение надводного плавания
- * Погружение

8. Как играть

- * Командир
- * Старший помощник
- * Штурман
- * Главный механик

Заключение

1. ВВЕДЕНИЕ

Задача тактического руководства — познакомить вас с самыми важными аспектами операций подводных лодок. Предполагается, что правила вы уже прочли и усвоили. Они объясняют принципы игры, а в руководстве изложено, что делать в той или иной ситуации. Здесь вы найдёте и краткую историческую справку об особенностях боевых операций подводных лодок в годы Второй мировой войны.

Историческая справка

На дворе 1940 год. Немецкое командование готовится к масштабному наступлению на Западном фронте, Франция пала, асы-подводники топят беззащитные британские торговые суда. И если надводному флоту Германии по мощи не тягаться с британским, то подводный, напротив, весьма успешно отправляет на дно тысячи тонн британских грузов.

Во время Первой мировой Германии почти удалось перерезать морские пути снабжения Великобритании, и поэтому с самого начала новой войны подводный флот пытался повторить былой успех. Подлодкам следовало уничтожить как можно больше союзных судов, и в первую очередь — торговых, снабжавших Великобританию. Поначалу у союзников не было действенных методов и средств защиты перевозимых гру-

зов, однако со временем, с организацией конвоев, внедрением нового вооружения и развитием британской авиации, многое должно было измениться.

Беззаботные времена немецких подводников подходят к концу, в Атлантике вот-вот разразится новая буря. Именно в этот момент появляетесь вы и ваша подлодка типа VIIC.

Подводная лодка типа VIIC

Вам предстоит служить на подлодке типа VIIC — «рабочей лошадке» немецкого подводного флота. Быстрые и манёвренные, подлодки этого типа потопили большинство союзных судов. Их производство было самым массовым, и именно эти подлодки понесли наибольшие потери во время войны.

Тип VIIC представляет собой среднетоннажную подводную лодку, ходившую преиму-

щественно в Северном море и Атлантике. Она несла 14 торпед, оснащалась 88-мм палубным орудием и 20-мм зенитным. Ещё она могла устанавливать мины.

Интересно, что VIIC были скорее способны уходить на глубину кораблями, нежели подлодками в современном понимании. Погружались они не более чем на 18—20 часов, а затем всплывали, чтобы зарядить аккумуляторы. Предельная скорость составляла 17 узлов, а под водой и вовсе вдвое меньше, поскольку в этом случае работали электродвигатели.

Поэтому обычно лодка преследовала цели в надводном положении (на дизельных двигателях), а погружалась, лишь чтобы подобраться к цели незаметно или не дать себя обнаружить эскортным кораблям и авиации.

На поверхности подлодка почти ничего не могла противопоставить боевой мощи эскортных кораблей, и при обнаружении ей приходилось спешно погружаться. Это давало эскортным кораблям изрядное преимущество в скорости: они могли быстро приблизиться, выследить подлодку активным гидролокатором и сбросить на неё глубинные бомбы. По той же причине подлодке было крайне важно оставаться не обнаруженной как можно дольше.

В следующих разделах мы расскажем, как превратить вашу подлодку типа VIIC в отлаженную боевую машину. Тщательно изучите их и помните: вы остаётесь охотником, а не добычей, лишь пока вас не заметили!

2. НАЧАЛО ИГРЫ

Подлодка всегда начинает миссию в надводном положении, либо покидая гавань в сопровождении немецкого минного тральщика, либо в открытом море (если это связанная миссия или часть долгого патрулирования). Чтобы добраться до места выполнения миссии, придётся покрывать большие расстояния, и для быстрых переходов лучше использовать дизельные двигатели. Кроме того, с поверхности проще отслеживать обстановку.

Как правило, подготовка к каждой миссии включает:

- * прокладку курса;
- * установку курса и скорости;
- * организацию наблюдения.

Прокладка курса

С этого должна начинаться каждая миссия. Командир просит штурмана проложить курс к цели миссии и может упомянуть о необходимости зайти в определённые квадраты или, напротив, обойти их. Штурман прокладывает маршрут патрулирования, как описано в разделе «Стратегическая навигация» правил. Зафиксируйте проложенный курс, ведь на этих данных основаны многие манёвры подлодки.

Во время перехода штурман может отслеживать приближение к пункту назначения с помощью секстанта (он покажет текущий квадрат лодки) и линейки, входящей в состав игры (зная прошедшее время, можно определить примерное местоположение лодки). Хотя знать положение подлодки на стратегической карте

зачастую важно для выполнения миссии, не всегда можно определить его точно. Во Вторую мировую, да и в более позднее время (до изобретения спутниковой навигации) ошибки и приблизительность расчётов считались обычным делом. Предельная точность в те времена была просто недостижима.

Из-за интенсивного маневрирования под водой и плохих погодных условий (которые не позволяют воспользоваться секстантом) штурман может потерять точное местоположение подлодки. В таких случаях стоит полагаться на линейку, но ни в коем случае не паникуйте! Рано или поздно вы непременно определите, где сейчас ваша подлодка.

Установка курса и скорости

Курс подлодки меняется с помощью штурвала. Как только штурман всё рассчитает, скорректируйте предшествующий курс и установите запланированную скорость хода.

Неважно, в каком порядке вы это делаете, однако обязательно выполните оба приказа, чтобы подлодка двигалась в выбранном направлении.

Организация наблюдения

Следующее, что командир делает в начале миссии, когда курс уже проложен, а двигатели запущены, — посылает моря-

ков на мостик, приказывая им наблюдать за своими секторами. Моряки на мостике — это «глаза» подлодки. Пока она в надводном положении, они должны постоянно быть на посту.

Опытный командир может одним приказом о смене позиций отправить на нужные посты машинную бригаду, отвечающих за балластные цистерны, рулевых и сигнальщиков, чтобы не отдавать лишних приказов.

3. В МОРЕ

Переходы

Во время перехода у вас будет множество насущных задач. Дайте экипажу как следует отдохнуть, накормите его и при необходимости вылечите больных и раненых, а также проведите техобслуживание, отремонтируйте оборудование и прочтите сообщения от командования. Расставьте приоритеты, начните с самого необходимого, но не забывайте, что рядом всегда может находиться враг, стремящийся вас потопить. Не дайте себя обнаружить!

Как избежать обнаружения

Вы уже знаете, что подлодка движется быстрее всего в надводном положении. К сожалению, в таком положении её проще всего обнаружить. Вас могут заметить надводные суда и авиация, а в более поздних миссиях — выследить радиолокаторами и высокочастотными пеленгаторами (об этом ниже). Как бы то ни было, у опытного командира экипаж всегда должен быть готов к срочному погружению.

В подводном положении лодку могут обнаружить с помощью гидролокатора и гидрофона. Они наиболее эффективны на средних и коротких дистанциях, и, если врагу известно о вашем присутствии, ускользнуть от них будет непросто. Подлодка не может стать совсем незаметной, но шансов обнаружить её под водой гораздо меньше, особенно на большом расстоянии.

Однако под водой подлодка движется не так быстро, что существенно усложняет переходы и маневрирование для захода на позицию атаки. К тому же вы не сможете

вечно находиться под водой, ведь ваши аккумуляторы рано или поздно потребуют перезарядки.

Аккумуляторы

Подлодка типа VIIC могла находиться под водой не более двадцати часов, и то если её аккумуляторы были полностью заряжены. Потом приходилось всплывать для перезарядки, а уйти на неё могло до шести часов. Старайтесь не разряжать аккумуляторы полностью, поскольку это может заставить вас всплыть в самый неподходящий момент! Возьмите за правило заряжать аккумуляторы ночью, поскольку из-за плохой видимости врагу будет труднее вас обнаружить. Правда, в это время и вам заметить врага будет нелегко.

Видимость

На видимость (вашу и вражескую) влияет время суток, а также погодные условия. Более того, ночью в плохую погоду видимость ещё хуже, чем когда темно, но погода ясная. В экстремальных условиях, например, во время ночного шторма, шанс обнаружить подлодку или врага ничтожен. Лучше всего — погрузиться и использовать гидрофон для обнаружения целей.

Если погода не позволяет успешно атаковать, продолжайте преследование, выжидая подходящего момента.

При крайне плохой погоде лучше всего затаиться под поверхностью, поскольку враг способен обнаружить вас разными способами, а не только визуальными.

Радиолокаторы и высокочастотные пеленгаторы

Во время войны союзные страны разработали два очень эффективных устройства: радиолокатор и высокочастотный пеленгатор. Первый испускает радиоволны и улавливает их отражение от удалённых объектов, а второй перехватывает высокочастотные сигналы и определяет местоположение их источника.

Эти устройства не представляют угрозы в ранних миссиях, но на протяжении войны союзные войска будут улучшать свои технологии, делая их всё более опасными для подлодок. В заключительных миссиях, действие которых происходит в конце 1942 года, враг способен обнаружить подлодку в надводном положении издали даже при плохой видимости. Имейте это в виду, если не хотите, чтобы вас застали врасплох.

Мины

Вражеские мины — смертельная угроза для подлодки, они могут нанести ей серьёзные повреждения, если экипаж вовремя не среагирует. Если угодили в минное поле, старайтесь поскорее выбраться! В большинстве случаев вы узнаете о расположении минных полей от командования. Убедитесь, что штурман учитывает эти сведения при прокладке курса.

В некоторых миссиях вы сами будете ставить мины. Это исключительно опасная задача, поскольку магнитные мины необходимо устанавливать на мелководье, чтобы детонаторы могли среагировать на проходящие над ними суда. Установка мин выполняется так же, как и запуск торпед, но не требует использования СРП для наведения на конкретную цель. Достаточно добраться до указанного в инструктаже квадрата.

4. ДРУЖЕСТВЕННЫЕ СУДА

Во время выполнения миссии вы можете встретить дружественные суда. Вас обязательно предупредят об этом во время инструктажа или по радиосвязи.

«Волчья стая»

«Волчьей стаей» называют группу подлодок, что охотятся и патрулируют вместе. Они заданным образом исследуют местность, чтобы увеличить шансы обнаружить вражеский конвой, а затем одновременно атаковать его, не давая противнику времени среагировать и сбивая с толку эскорт. Если вы часть такой группы, очень важно выполнять полученные распоряжения и маневрировать с предельной точностью. В конце концов, главная задача «стаи» — исследовать как можно большую территорию, а потому исключительно важно сохранять строй.

Обнаружив цель, немедленно сообщите о ней командованию, координирующему действия «стаи». Если цель обнаружена другой подлодкой, вы получите указания по радиосвязи. Будьте готовы начать атаку, как только представится возможность.

Суда снабжения

В некоторых миссиях вы сможете пополнить запасы прямо в море, но это отнимает часть времени, выделенного на миссию. Как обычно, решение за командиром, однако это может быть жизненно необходимо при выполнении связанных миссий. Командование сообщит вам на инструктаже или в радиограмме, в каком квадрате будет судно снабжения. Проследуйте в заданное место и выполняйте указания приложения, чтобы пополнить запасы.



5. ВРАЖЕСКИЕ КОНТАКТЫ

В море вам могут встретиться либо торговые суда, либо эскортные корабли. За первыми вы охотитесь сами, ну а вторые постараются вас потопить, как только обнаружат. На некоторых торговых судах установлено вооружение. Таковые встречаются очень редко, но тоже могут представлять для вас опасность, если вы беспечно приблизитесь к ним. Всегда тщательно идентифицируйте обнаруженные суда, чтобы не попасть под обстрел!

Обнаружение

Способов обнаружить контакт несколько. В надводном положении положитесь на моряков, наблюдающих за горизонтом с мостика. Заметив контакт, они докладывают старшему помощнику (сообщение появится в информационной ленте на главном экране приложения). Разумно держать на мостике хотя бы четверых моряков одновременно, но обычно свободных людей не хватает.

Однако чем больше моряков несёт вахту на мостике, тем выше шанс обнаружить врага до того, как он обнаружит вас. Помните, что при плохих погодных условиях и в темноте дистанция видимости сокращается.

В подводном положении обнаружить цель можно с помощью перископа и гидрофона. Перископ даёт лучшую картину происходящего (можно определить тип вражеского судна), зато радиус действия гидрофона больше, а кроме того, он точнее определяет расстояние до вражеского контакта и его курс.

При помощи гидрофона можно обнаружить крупный конвой далеко за пределами поля зрения. Пользуйтесь этим преимуществом! Вдобавок гидрофон работает при любой глубине, а вот перископ — только при глубине погружения не более десяти метров. И имейте в виду, что враг может заметить ваш перископ! Конечно, исключительно на небольшом расстоянии, но об этом нельзя забывать, когда вы приближаетесь к цели.

Идентификация

Потенциальную цель нужно не только обнаружить, но и идентифицировать. Это делает старший помощник, сравнивая видимые силуэты судов с изображёнными на идентификационном листе. Это позволяет понять, какие корабли атаковать. Для идентифи-

кации используется вид из бинокля или перископа в приложении. По возможности всегда идентифицируйте суда до начала сближения и подготовки к атаке.

Обычно вам будут встречаться суда и корабли трёх типов: крупные, средние и малые. Ваша цель — большие торговые суда, ведь именно они перевозят грузы, которые вам нужно потопить. Суда среднего размера — самые опасные: это эскортные корабли, стремящиеся вас обнаружить и потопить или хотя бы отогнать от конвоируемых торговых судов. Малые суда обычно наименее опасны, но и они способны доставить неприятности. Хотя они и не предназначены для уничтожения подводных лодок, но могут быть оснащены гидролокаторами и глубинными бомбами. И даже если они не вооружены, они могут оповестить экипажи более крупных кораблей, так что по возможности избегайте ненужных встреч с ними.

Подготовка к атаке

После обнаружения и идентификации контакта игроки должны обсудить несколько важных вопросов. Какой БРТ можно утопить? Сколько там эскортных кораблей? Стоит ли рисковать именно сейчас? Не уведёт ли атака подлодку слишком далеко от нужного курса? Готовы ли торпеды? В достаточно ли хорошей форме экипаж, чтобы вступить в бой? День сейчас или ночь? Сколько ещё осталось до смены вахт? Каков уровень зарядки аккумуляторов?

Прежде чем нападать, обязательно ответьте на все эти вопросы. А решив атаковать, действуйте так, как описано в разделе «Командир» настоящего руководства. Игрок-командир должен хорошо знать и понимать последовательность действий, иначе вам придётся спасаться от эскортных кораблей ещё прежде, чем вы успеете скомандовать: «Торпеды, пли!»

6. ВСТРЕЧА С ЭСКОРТНЫМИ КОРАБЛЯМИ

Несмотря на все меры предосторожности, рано или поздно враг вас обнаружит и сделает всё, чтобы отправить на дно. Хотите выжить — не паникуйте и сохраняйте хладнокровие. Есть несколько видов эскадренных кораблей разной степени опасности. Некоторые из них быстрые и манёвренные, другие способны проводить мощные атаки.

Как правило, маломерные суда проворнее, но у их глубинных бомб меньше радиус поражения. Эсминцы способны развивать высокую скорость, их глубинные бомбы гораздо мощнее, но радиус поворота больше, чем у подлодки. Однако с каким бы кораблём вы ни столкнулись, принципы действия в подобной ситуации не меняются.

В надводном положении

Если эскадренный корабль атакует вас, когда вы находитесь в надводном положении, немедленно погружайтесь! По огневой мощи он вас изрядно превосходит, так что шансы у вашей лодки выйти из перестрелки победительницей почти нулевые! Более того, эскадренные корабли постараются попросту уничтожить вашу подлодку, протаранив её. Этого надо избежать любой ценой.

В подводном положении

В подводном положении (ниже перископной глубины) лодке не грозят ни корабельные орудия, ни таран. Однако скорость эскадренных кораблей существенно превышает скорость подлодки, движущейся под водой, поэтому враг приложит все усилия к тому, чтобы с помощью гидролокатора и гидрофона обнаружить позицию лодки, приблизиться и сбросить глубинные бомбы. Чтобы постараться избежать этого, совершите крутой поворот и уйдите на большую глубину перед тем, как корабль приблизится к вам вплотную. Перед атакой врага вы наверняка будете слышать характерный «пинг» гидролокатора. Это означает, что враг на подходе и действовать нужно незамедлительно.

Постарайтесь с помощью гидрофона определить курс эскадренных кораблей. Зная, с какой стороны приближается враг, вы сможете совершить более удачный манёвр уклонения. Если обнаружите стремительно приближающийся вражеский контакт, приготовьтесь круто повернуть и/или по-

грузиться прямо перед тем, как эскадренный корабль пройдёт над вами.

Если развернуться слишком рано, враг сможет скорректировать свой курс так, чтобы всё равно вас настичь, а если слишком поздно — вы не успеете покинуть зону поражения. Чем ближе вы к месту сброса бомб, тем выше вероятность поражения подлодки.

Если вы окажетесь под эскадренным кораблём, то перед самой атакой он потеряет вас из виду, поскольку гидролокатор посылает звуковые импульсы вперёд и вниз и не сможет отследить цель, которую корабль только что миновал. Некоторые суда не оснащены гидролокаторами, и их атаки глубинными бомбами будут менее точными, однако из-за отсутствия характерного «пинга» они могут застать вас врасплох, если только вы не услышите их с помощью гидрофона. Пережив атаку, вы можете либо попробовать ускользнуть, не всплывая, либо вернуться и атаковать торговые суда, оставшиеся без защиты эскадренного корабля, отправившегося на поиски вашей лодки.

Также не следует забывать и про гидрофоны эскадренных кораблей. Как и подлодки, они используют эти устройства, чтобы слушать происходящее в воде. Поэтому весьма важно как можно меньше шуметь, когда рядом эскадренный корабль. Используйте скорость «средний вперёд» или «малый вперёд», чтобы понизить шум винтов и получить больше шансов на то, что ваше движение окажется незамеченным. Играя со включённым шумомером, старайтесь вести себя как можно тише, поскольку шум, производимый за игровым столом, может услышать враг! Этого будет достаточно, чтобы вас обнаружили и атаковали.

Обратите внимание ещё на два обстоятельства. Во-первых, вражеский гидрофон не способен обнаружить вас во время взрыва глубинных бомб. А во-вторых, он не обнаружит вас, если вы прямо за кормой, — мешает шум его собственных винтов.

Наконец, помните о возможности погружения. Резкие повороты и выход из зоны поражения очень важны, но погружение более чем на 165 метров позволит вам избежать обнаружения гидролокаторами. С другой стороны, давление на такой глубине столь высоко, что может привести к протечке в корпусе, а затем и к более серьёзным последствиям.

Борьба с эскортными кораблями — сложное эмоциональное испытание. Однако дисциплина и хладнокровие позволят подлодке и её экипажу выстоять.

Нападение на эскортный корабль

Вы можете попробовать уничтожить эскортный корабль, хотя это не так просто. Эскортный корабль — сложная цель для немецких торпед по ряду причин (малая скорость, размагничивание и прочее). Не упрощают задачу и ненадёжные детонаторы немецких торпед. Учитывайте всё это, особенно при атаке относительно небольших эскортных судов.

7. ВОЗДУШНЫЕ ПАТРУЛИ

Если вы услышали: «Флигер аля-а-а-рм!» — это означает, что замечена вражеская авиация. В начале войны она была не очень эффективна против подлодок, но подобная встреча всё равно сулила мало хорошего. Даже если самолёты вас не атакуют, они могут сообщить о вашем местоположении ближайшим эскортным кораблям из группы, которую вы собирались атаковать. Вдобавок самолёты могут заметить перископ подлодки, поэтому убирайте его, чтобы уменьшить шансы обнаружить вас на перископной глубине. С годами авиация превратилась в смертельно опасного противника подлодок.

Продолжение надводного плавания

Если авиация обнаружила вашу подлодку в надводном положении, лучше как можно скорее погрузиться под воду. В тех случаях, когда по каким-то причинам невозможно быстро погрузиться, немедленно отправьте моряков к 20-мм зенитному орудью.

Погружение

Это главная рекомендация в подобных случаях. Погружаться следует быстро, чтобы снизить вероятность обнаружения и атаки. Неожиданное появление авиации на горизонте — основная причина, по которой экипаж должен быть готов в любую минуту начать срочное погружение.



8. КАК ИГРАТЬ

В этом разделе подробно рассказано, как играть за каждую роль. Любая из них требует особого подхода и даже образа мышления! Правильное распределение ролей крайне важно, так что обсудите роли с другими игроками, чтобы все понимали, в чём суть обязанностей каждого члена экипажа, и смогли решить, как их распределить лучше всего. Далее под словом «вы» мы будем подразумевать участника, играющего конкретную роль.

КОМАНДИР

Эта роль лучше всего подходит прирождённым лидерам и тем, кто умеет быстро принимать решения.

Ваши обязанности на подлодке:

- * командование экипажем;
- * управление шкалой приказов и боевого духа;
- * назначение позиций экипажу;
- * отдача приказов;
- * проведение торпедных атак;
- * обращение к экипажу.

1. КОМАНДОВАНИЕ ЭКИПАЖЕМ

Командир не просто говорит, кому что делать. От него зависит жизнь всего экипажа, поэтому будьте готовы проверить свои лидерские способности на практике. Для эффективного командования вы должны:

- * **Поддерживать общую сосредоточенность и дисциплину.** Иначе хаос на подлодке воцарится задолго до вступления в бой.
- * **Ясно выражать свои мысли.** Отдавайте по одному приказу за раз и следите за его исполнением.
- * **Продумывать всё заранее** и давать время отреагировать на ваши приказы.
- * Помните, что **специализации моряков в каждой смене распределены по-разному.** Иными словами, при смене вахт нужно переместить моряков так, чтобы на каждом посту был моряк с нужной специализацией.
- * Специализации ваших собственных моряков связаны с торпедными аппаратами, что позволяет вам, с одной стороны, больше времени уделять командованию, а с другой — **помогать остальным игрокам.** Если у их моряков заканчиваются ячейки активации, отправьте на подмогу своих. То же касается и сигнальщиков штурмана, когда подлодка находится под водой.

- * **Расставлять приоритеты.** Не все ситуации требуют спешной реакции. Не стоит беспокоиться о небольших неисправностях, когда враг пытается от вас скрыться! Сначала спланируйте преследование, а затем у вас будет достаточно времени на прочие задачи.
- * **Обсуждать возможные варианты действий с другими игроками.** Не подавляйте их инициативу — они могут заметить упущенное вами. Напоминайте им, что они сами могут просить вас отдать нужный приказ. Например, сказать: «Герр командир, разрешите приступить к ремонту?» На что вы могли бы ответить: «Ремонт разрешаю!» — и передвинуть фишку приказов.
- * **Удерживать инициативу в бою.** Пока вас не обнаружили, действуйте быстро. Если вы неспособны быстро принимать решения, вам придётся бороться за выживание, вместо того чтобы атаковать.
- * **Использовать смену дня и ночи.** Особенно важно это в битвах с конвоями, когда вам придётся долго красться за врагом, атакуя вновь и вновь. Всплывайте по ночам, чтобы зарядить аккумуляторы, и не забывайте до рассвета увеличить дистанцию или погрузиться, чтобы избежать обнаружения.

2. УПРАВЛЕНИЕ ШКАЛОЙ ПРИКАЗОВ И БОЕВОГО ДУХА

- * **Не забывайте перемещать фишку приказов каждый раз, когда отдаёте приказ.** Хорошая привычка — класть руку на фишку приказов всякий раз, когда вы собираетесь что-то скомандовать.
- * **Помните о ценности каждого приказа,** иначе очень скоро вы окажетесь на шкале боевого духа. Это не конец света, но чем чаще вы будете обращаться к этой шкале, тем сложнее станет ситуация на борту.

- * **Соизмеряйте свой командирский пыл с реальными возможностями экипажа.** Не вступайте в бой, если экипаж валится с ног от усталости. Дайте ему передышку, пусть цель ещё немного повисит у вас на крючке. У отдохнувшего экипажа гораздо больше шансов на успех.
- * Не забывайте **передвинуть фишку приказов влево, услышав звук корабельного колокола.** Это исключительно важно для ваших командных возможностей. Не пропускайте этот сигнал!
- * **Подстройтесь под смену вахт.** Регулярно уточняйте у старшего помощника время ближайшей смены вахт. Это позволит вам спланировать свои действия и достичь долгосрочных целей.
- * Не страшно, если фишка приказов находится в оранжевой области шкалы боевого духа, но её попадание в красную область сулит большие проблемы. **Не забывайте использовать карты командира,** чтобы поднимать боевой дух экипажа, когда необходимо!
- * **Старайтесь не разыгрывать карты командира, пока вы расплачиваетесь за новые приказы боевым духом.** Они гораздо эффективнее, если вы передвигаете фишку на шкале приказов. Не загоняйте себя в ситуацию, когда вы вынуждены разыграть такую карту, опустив при этом боевой дух. Вы существенно ослабите положительный эффект карты.
- * **Не ставьте экипаж на грань жизни и смерти, опустив боевой дух до последнего деления.** Если у вас остались карты командира и/или возможность отдать приказ на шкале приказов, немедленно поднимите боевой дух, иначе следующая вражеская атака может оказаться для вас последней.

3. НАЗНАЧЕНИЕ ПОЗИЦИЙ ЭКИПАЖУ

Объявляя о смене позиций, всегда сообщайте приказы, которые собираетесь отдать после перемещения, чтобы моряки заняли нужные отсеки. Чем больше вы сможете сделать до следующей смены позиций, тем лучше. Всегда старайтесь думать на 2—3 перемещения вперёд и по полной использовать каждую смену позиций.

Выработайте единую схему общения с другими игроками, ускоряющую процесс. Например, вместо «Смена позиций! Штурвал, дизель, балласт, сигнальщики, готовьтесь!» можно сказать: «Смена позиций

для маневрирования!» Если другие игроки знают, что от них требуется, смена позиций пройдёт быстрее и эффективнее.

4. ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

Когда моряки займут нужные посты, вы сможете отдавать отдельные приказы. **Старайтесь отдавать приказы по одному,** убеждаясь в их выполнении от начала до конца. Если отдавать более одного за раз, это затруднит отслеживание их исполнения и может вызвать неразбериху.

5. ПРОВЕДЕНИЕ ТОРПЕДНЫХ АТАК

Торпедная атака — многоэтапный процесс, которым нужно овладеть, поскольку торпеды — главное оружие подводных лодок. Чтобы выпустить торпеду, нужно выследить цель, умело к ней приблизиться, настроить СРП, подготовить торпедные аппараты и, наконец, скомандовать: «Пли!» В подготовке к атаке вам помогут штурман и старший помощник, но отвечать за результат будут ваши торпедисты.

Золотое правило успешной атаки — оставаться необнаруженным, даже если целью является одинокое торговое судно. Для этого следует приближаться к нему в подводном положении (на перископной глубине, если это происходит днём) и держаться от эскортных кораблей как можно дальше. Ночные атаки можно проводить и в надводном положении, поскольку ночью подлодки нелегко высмотреть даже с расстояния в несколько сотен метров. Используйте это преимущество и старайтесь атаковать вражеские суда ночью, если возможно.

Примечание автора: точная информация о дальности хода торпед, видимости и прочие тактические данные указаны в обучении приложения.

Порядок атаки

Этапы проведения торпедной атаки:

- * обнаружение цели;
- * выход на позицию сближения;
- * расчёт вектора перехвата;
- * сближение с целью;
- * подготовка торпедистов;
- * подготовка СРП;
- * заполнение торпедных аппаратов водой;
- * запуск торпед.

Обнаружение цели

Это делается с помощью перископа, гидрофона или биноклей моряков на мостике. Попросите старшего помощника как можно быстрее идентифицировать цель (цели) и обсудите со штурманом манёвры для оптимального сближения. Всё это делается для того, чтобы сделать конечной целью вашей атаки наиболее ценные суда.

Выход на позицию сближения

Лучшая позиция сближения — впереди и сбоку от цели. Чтобы выйти на неё, следуйте курсом цели и обгоните её в надводном положении, но за пределами видимости. Из этой позиции можно приблизиться к цели перпендикулярно её курсу (как описано ниже). Лучший момент для поворота: когда враг находится в трёх четвертях позади, то есть при курсовом угле 225 или 135° (если подводная лодка следует тем же курсом, что и цель).

Расчёт вектора перехвата

Штурман должен вычислить точный вектор перехвата, то есть угол сближения с целью. Лучше всего сделать это строго под углом 90° относительно курса цели. При таком угле вам открывается весь борт цели, что значительно повышает вероятность попадания. Чем больше вектор перехвата отличается от 90°, тем меньше шансов на точное попадание. При атаке с носа или кормы судна ваша цель будет слишком мала, а шансов на попадание будет немного.

Сближение с целью

Определив вектор перехвата, начинайте сближение с целью. В дневное время вам придётся погрузиться, чтобы избежать обнаружения, ночью же вероятность этого мала, даже если подлодка подошла к цели очень близко (разве что у цели есть радиолокатор, но в начальных миссиях нет нужды беспокоиться). Так или иначе, следите за местоположением цели в течение всего сближения. Данные гидрофона, моряков на мостике или перископа позволят заметить изменение относительной позиции врага и скорректировать курс и скорость подлодки. Как правило, скорость лодки типа VIIC в подводном положении не сильно отличалась от скорости обычного конвоя. Если штурман правильно понял значения

на диске атаки, поправки потребуются минимальные.

Однако если судно, на которое вы охотитесь, обнаружит вас, то подлодку не только могут атаковать эскортные корабли (если присутствуют), но и само торговое судно начнёт петлять, что значительно снизит шансы попасть в цель. Поэтому не забывайте золотое правило: подлодка любой ценой должна оставаться незаметной!

Подготовка торпедистов

Как только курс будет скорректирован для последнего этапа сближения, переместите торпедную бригаду на нужные посты. Не тяните до последнего и, если возможно, отправьте к торпедному аппарату отдохнувших моряков. Залповая стрельба и перезарядка торпедных аппаратов — тяжёлая работа, её лучше поручить полным сил морякам, иначе им понадобится помощь других игроков.

Подготовка СРП

С помощью этого прибора торпеда наводится на цель, а перед её запуском в него нужно ввести требуемые данные. Убедитесь, что до цели не менее 300 метров, иначе атака будет невозможна!

Заполнение торпедных аппаратов водой

Запрограммировав торпедные аппараты с помощью СРП, необходимо заполнить их водой. После этого торпеды будут готовы к запуску.

Запуск торпед

Все ждали этого момента! Запускайте торпеды и начинайте манёвр уклонения, поскольку эскортные корабли (если присутствуют) после первого же взрыва торпеды перейдут в боевой режим.

Типы торпед

В вашем распоряжении торпеды двух типов: парогазовая G7a и электрическая G7e. У каждого свои преимущества и недостатки. Парогазовые торпеды надёжнее и гораздо быстрее электрических. Но во время движения они оставляют на поверхности воды пузырьки отработанного газа и могут быть обнаружены вражескими вперёдсмотрящими, особенно днём. По-

этому их лучше использовать при ночных атаках. Электрические торпеды менее надёжны и могут вообще не взорваться! Зато их труднее обнаружить, поэтому их можно использовать и для дневных, и для ночных атак, надеясь, что они не подведут.

6. ОБРАЩЕНИЕ К ЭКИПАЖУ

Этот приказ позволяет разыграть карту командира. В начале каждой миссии вы получаете несколько таких карт, и вы можете получить из колоды события новые. Используйте их с умом, ведь это единственный способ поднять боевой дух экипажа, помимо потопления вражеских судов.

СТАРШИЙ ПОМОЩНИК

Эта роль подходит тем, кто легко находит общий язык с людьми и умеет обращаться с приложениями.

Ваши обязанности на подводной лодке:

- * работа с приложением;
- * управление рулями;
- * оказание медицинской помощи;
- * идентификация вражеских судов;
- * приём и передача радиogramм;
- * стрельба из 88-мм орудия.

1. РАБОТА С ПРИЛОЖЕНИЕМ

Электронное приложение — неотъемлемая часть игры, и в роли старшего помощника вы сможете насладиться лучшими «игрушками» подводной лодки: гидрофоном, «Энигмой», торпедами и многими другими! Вам также доверена передача получаемой информации (происходящие события, действия врага и т. п.) остальным игрокам, идентификация целей и ввод в приложение приказов командира. Вот несколько важных советов:

- * **Докладывайте обо всех сообщениях в информационной ленте.** Остальные игроки рассчитывают, что вы вовремя передадите им актуальные сведения, и порой это вопрос жизни и смерти!
- * **Сразу же вводите в приложение каждый приказ командира**, но нажимайте «ОК», только убедившись, что нужные моряки на своих постах.
- * **Звук корабельного колокола оповещает о смене вахт**, что позволяет командиру передвинуть влево фишку на шкале приказов. Напоминайте командиру про фишку, когда это происходит.
- * **Обращайте внимание на то, что говорят игроки, особенно командир.** Уме-

ние слушать для старшего помощника исключительно важно, ведь упущенная информация может дорого обойтись всему экипажу.

- * Ну и, разумеется, **удостоверьтесь, что другие игроки услышали и осознали ваши сообщения.**

2. УПРАВЛЕНИЕ РУЛЯМИ

Для управления движением подлодки в отсеке центрального поста должны находиться 2 рулевых. Поскольку порой от них требуются срочные действия, влияющие на успех всей миссии, желательно, чтобы они не покидали пост. Остальные ваши моряки чаще всего будут нужны в жилом отсеке офицеров, поэтому после смены вахт не забывайте при первой же возможности менять их местами.

3. ОКАЗАНИЕ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ

Собравшись оказывать медицинскую помощь, убедитесь, что она действительно необходима, поскольку **запас медицинских средств ограничен и обычно невосполним.** В первую очередь ликвидируйте жетоны ранений на ячейках активации, поскольку второй такой жетон убьёт моряка. Стоит размещать несколько больных и раненых моряков в одном отсеке, чтобы вылечить их всех за один приказ.

4. ИДЕНТИФИКАЦИЯ ВРАЖЕСКИХ СУДОВ

Идентификация целей — очень важная обязанность старшего помощника. Во-первых, это позволяет отличить торговые суда от эскортных кораблей. Во-вторых, вы определяете их примерный БРТ. Выгоднее топить крупнотоннажные суда; лучше потратить больше времени и точнее определить цели, чем палить в первую попавшуюся. В идентификационном листе приведены силуэты судов разного типа с указанием их примерного БРТ.

Некоторые типы судов трудно различить, поэтому при нехватке времени сравните количество и расположение труб и мачт судна, а также иные детали его силуэта (включая форму носа и кормы). Желательно также проверить, имеется ли вооружение на торговом судне, к которому вы приближаетесь.

Со временем вы научитесь определять типы судов и выбирать крупнотоннажные цели даже без идентификационного листа.

5. ПРИЁМ И ПЕРЕДАЧА РАДИОГРАММ

Для обмена радиограммами с командованием требуется шифровальная машина «Энигма». Вы будете получать сообщения о дополнительных целях миссии, а также о надвигающихся угрозах. Для выполнения новых целей и получения дополнительных очков славы вам нередко придётся пересматривать намеченную стратегию. Полученные предупреждения могут касаться минных полей или возросшей активности врага. Некоторые сообщения могут быть не столь важными для вас, поскольку будут касаться событий, происходящих далеко, но их всё равно следует иметь в виду.

В любом случае важно расшифровывать и читать сообщения командования как можно быстрее. Отправка сообщений может принести дополнительные очки славы, поскольку о ваших действиях узнает командование и другие подлодки в вашей «стае».

6. СТРЕЛЬБА ИЗ 88-ММ ОРУДИЯ

С одиноким торговым судном можно справиться и 88-мм орудием. Это относительно лёгкий способ потопить врага, поэтому по возможности пользуйтесь им. Но проверяйте, есть ли орудия на вражеских судах, иначе можете угодить в ловушку.

ШТУРМАН

Эта роль подходит тем, у кого хорошее пространственное мышление или есть опыт хождения по морю.

Ваши обязанности на подводной лодке:

- * навигация (стратегическая и тактическая);
- * управление сигнальщиками;
- * приготовление пищи;
- * стрельба из 20-мм орудия.

1. НАВИГАЦИЯ

Роль штурмана проще, чем кажется, и позволяет получить от игры массу удовольствия. Тут требуется лишь хорошо понимать несколько ключевых понятий, в которых, к счастью, математики совсем немного. Для начала — несколько советов:

- * **Точность важна, но не переусердствуйте.** События Второй мировой войны происходили задолго до изобретения спутниковой навигации, и моряки полагались исключительно на солнце, звёзды и секстант. Хотя такой подход

давал достаточно точные результаты, плохие погодные условия порой не позволяли определить местоположение, и подлодка могла оказаться довольно далеко от предполагаемого места. Но это добавляет игре правдоподобия, ведь не знать точно, где вы находитесь, тогда было обычным делом!

- * **В игре есть стратегическая и тактическая навигация.** Стратегическая позволяет определить курс следования к цели миссии, а также ваше положение на стратегической карте. Это положение можно проверить с помощью секстанта или линейки. Советуем наносить на карту самые важные данные (например, текущий курс, а также время и дату начала миссии).

Второй тип навигации используется в сражениях. На тактической карте вы определяете позицию подводной лодки относительно ближайших судов. Именно это умение скажется на успехе миссии: ошибётесь или упустите важные детали — и вся атака пойдёт насмарку. К счастью, в вашем распоряжении имеется диск атаки, который обеспечит вас всеми необходимыми значениями при условии, что вы научились им пользоваться, так что **перед первой миссией обязательно научитесь обращаться с диском атаки!**

- * **Все направления в игре указываются в 360-градусной системе углов.** Она схожа с тем, как называют направления лётчики: 12 часов — прямо, 3 часа — справа, 6 часов — позади и т. д. Так и в 360-градусной системе углов: $0/360^\circ$ — север (или прямо по курсу), 90° — восток (справа), 180° — юг (за кормой), 270° — запад (слева). 0 и 360° — одно и то же направление. Если вам доводилось пользоваться компасом, система покажется знакомой.
- * **Вы должны понимать разницу между двумя основными понятиями навигации: курсом и курсовым углом цели.** Курс определяется относительно сторон света: $0/360^\circ$ — всегда север, 90° — восток, 180° — юг, 270° — запад. Если речь идёт о **курсовом угле цели**, то величина угла в градусах рассчитывается относительно **носа подлодки**. **Направление прямо по курсу — это $0/360^\circ$.** Поэтому, если старший помощник докладывает: «Курсовой угол 90° », — это означает, что враг

находится по правому борту, и это совсем не то же самое, что восток! Поэтому вы должны понимать разницу между зелёным (курсовой угол цели) и белым (курс) дисками. Без осознания этого постоянные ошибки неизбежны.

- * **Держитесь подальше от береговой линии.** Если вы оказались слишком близко к берегу, старший помощник получит предупреждение в приложении. Игнорируя такое предупреждение, вы можете посадить подлодку на мель, а это будет означать провал миссии и поражение!
- * **Приближаться к берегам Великобритании опасно.** Вы наверняка натолкнётесь на береговые патрули, мины и большое количество авиации. Более того, не забывайте, что дальность действия и противолодочное вооружение вражеских самолётов будут улучшаться по ходу войны.

Диск атаки и тактическая карта

Если вы уже изучили правила, то знаете, как работает диск атаки. Научиться им пользоваться совсем не сложно. При желании можно даже представлять всё в уме, безо всякого прибора, хоть мы этого и не советуем. Большинству людей проще фиксировать навигационные данные, и диск атаки тут, по сути, переводит числа в направления. Если всё делать правильно, то обновлять тактическую карту с его помощью будет очень просто.

Другой полезный для вас инструмент — бинокль и вид из него. Вы командуете сигнальщиками и всегда можете попросить у старшего помощника устройство с приложением, чтобы посмотреть, что видно в их бинокли. Это может помочь чётче понять, как лучше расставить маркеры судов на тактической карте.

Игра за штурмана на высокой сложности

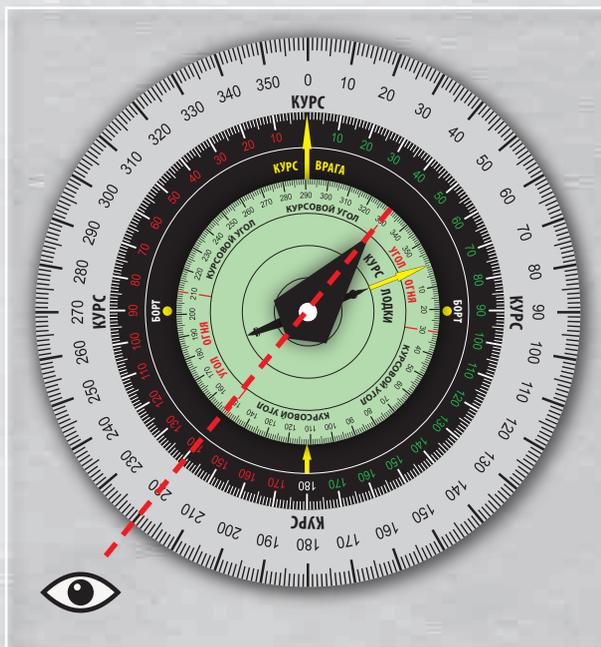
Примечание автора: если вы не намерены играть на высокой сложности, переходите сразу к разделу «Прицеливание».

Использование биноклей крайне важно при игре на высокой сложности, поскольку приложение не сообщает о курсе врага

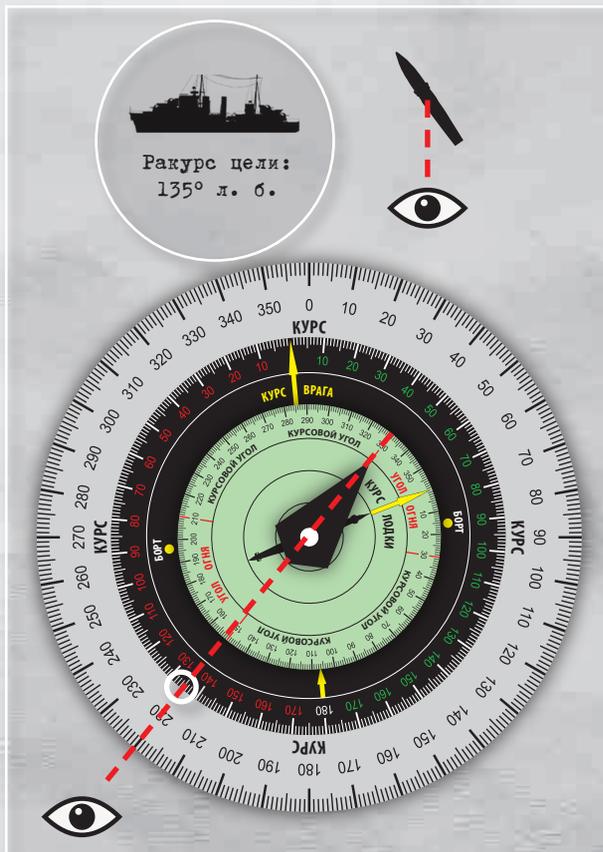
и его придётся определять самостоятельно. Для этого вам нужно либо учитывать данные об изменении позиции контакта, либо использовать усложнённую сторону чёрного диска.

Красные и зелёные числа на ней помогут определить курс цели на основе визуальных данных. Для этого необходимо определить **ракурс цели** (под каким углом цель находится относительно подлодки). Если вы смотрите на левый борт цели, то вы смотрите на её «красную» сторону. Если же на правый, то, соответственно, на «зелёную».

Внимательно изучите силуэт цели и сравните его с силуэтами на идентификационном листе. Так вы поймёте значение ракурса цели. Например, если вы смотрите на левую часть кормы, то ракурс равен примерно 135° по левому борту (то есть «красные» 135°). Обратите внимание: ракурс измеряется полукругами по 180° от носа вражеского судна в сторону его правого или левого борта.



Определив примерный ракурс цели, вы можете определить вражеский курс. Установите на диске атаки курс подлодки и курсовой угол цели, затем представьте, что стрелка, указывающая на значение курсового угла цели, продолжается в обе стороны за пределы диска. Теперь посмотрите на белый диск с противоположной стороны от значения курсового угла цели.



Сейчас вам нужны числа на чёрном диске. Определив точку, противоположную курсовому углу цели, на белом диске, поверните чёрный диск, установив в этой точке значение ракурса цели. Затем посмотрите на жёлтую стрелку чёрного диска – значение белого диска, на которое она указывает, и есть приблизительный курс цели.

Прицеливание

Чтобы успешно провести атаку, нужно знать вектор перехвата. Проанализируйте тактическую карту и обсудите с командиром нужные манёвры. Тут следует учесть несколько параметров (курс цели относительно курса подлодки, дистанцию, скорость и т. д.). В идеале маневрирование должно вывести подлодку на позицию впереди и сбоку от цели, перпендикулярно её курсу в пределах радиуса поражения торпеды.

Курс преследования

Если цель удаляется, вам лучше следовать тем же курсом, но на безопасном расстоянии, чтобы подлодка не была обнаружена. Лучше всего идти в надводном

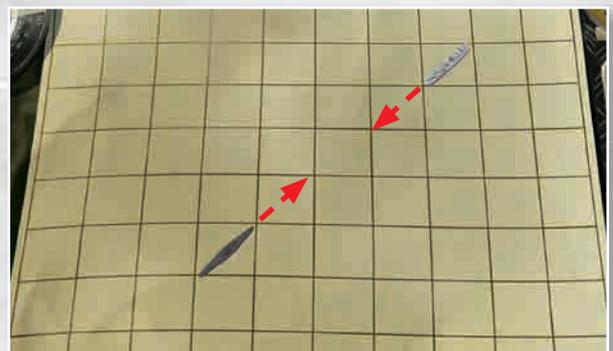
положении, которое даёт подлодке преимущество в скорости. Для увеличения или уменьшения дистанции вам придётся сменить курс, увеличивая или уменьшая таким образом угол сближения.

Вектор перехвата

Обогнав цель, подлодке необходимо повернуть с расчётом на вектор перехвата в 90° , одновременно с этим погружаясь во избежание обнаружения (по крайней мере, днём). Предпочтительный курс для сближения отмечен на чёрном диске жёлтыми точками. Угол торпедного огня отмечен на зелёном диске и составляет по 30° в обе стороны от носа или кормы лодки. Сосредоточьтесь на сближении с целью — скорее всего, вам несколько раз придётся корректировать курс и менять скорость. Постоянно наблюдайте за позицией цели в перископ или с помощью гидрофона, чтобы убедиться, что вы сближаетесь с целью под нужным углом.

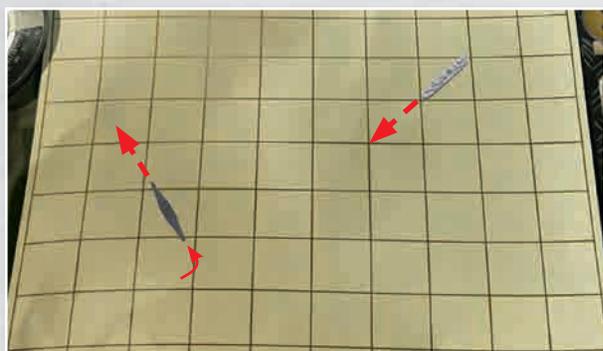
Примеры маневрирования

Ниже приведено несколько полезных примеров. Предполагается, что подводная лодка находится в надводном положении и не обнаружена врагом.

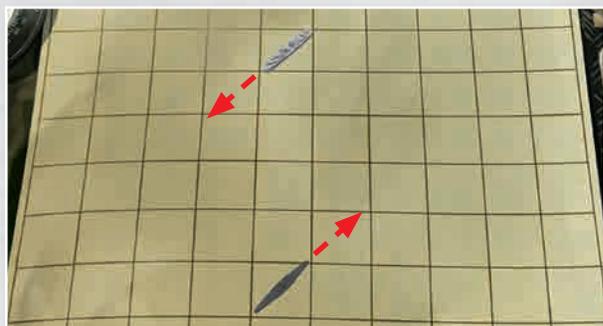


Если вы идёте встречным курсом, настоятельно советуем его сменить, иначе вы столкнётесь с вражеским судном гораздо быстрее, чем можно предположить.

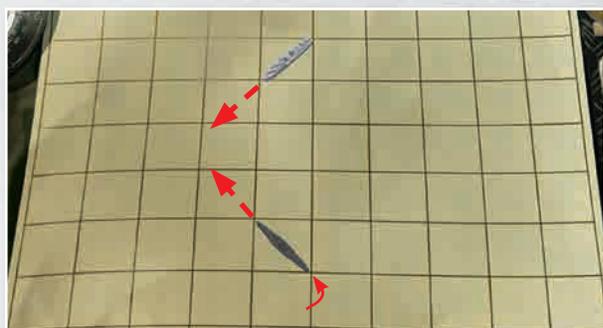




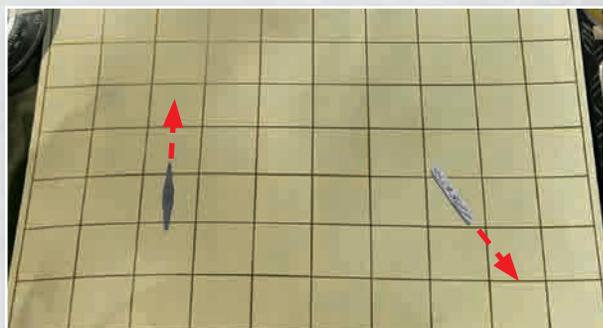
Лучшим решением будет погрузиться, предварительно повернув, чтобы эскортные корабли, возможно входящие в конвой, не обнаружили вас гидролокаторами.



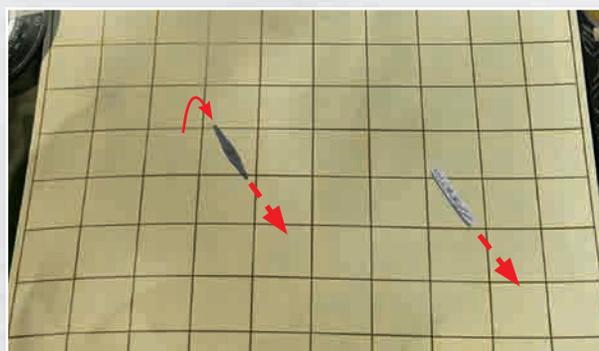
Если вы идёте параллельным курсом, достаточно будет погрузиться.



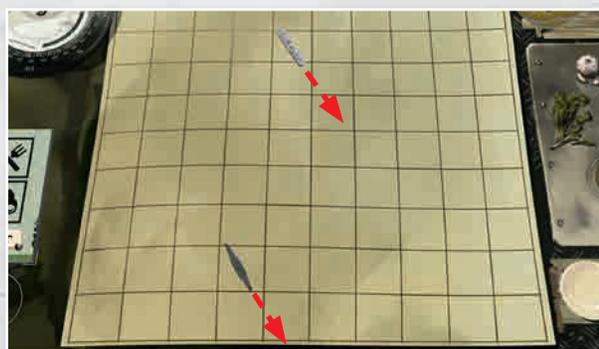
Если вы решили атаковать, измените курс на перпендикулярный вражескому для успешной атаки.



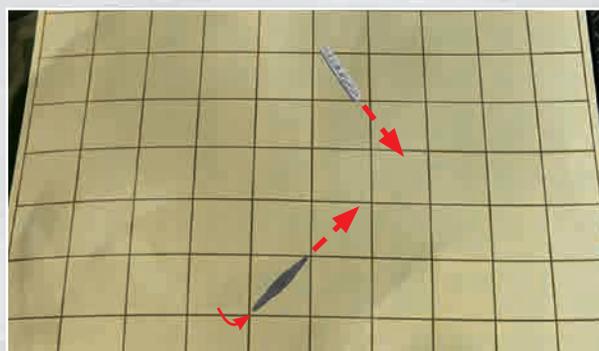
Если вражеское судно уходит и вы хотите его догнать...



...лучше следовать тем же курсом, оставаясь за пределами радиуса видимости.

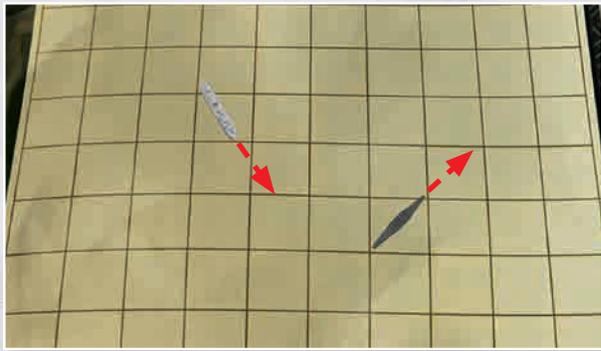


Скорость хода лодки на дизельных двигателях в надводном положении заметно выше скорости торговых судов, так что через несколько игровых часов вы обгоните цель.

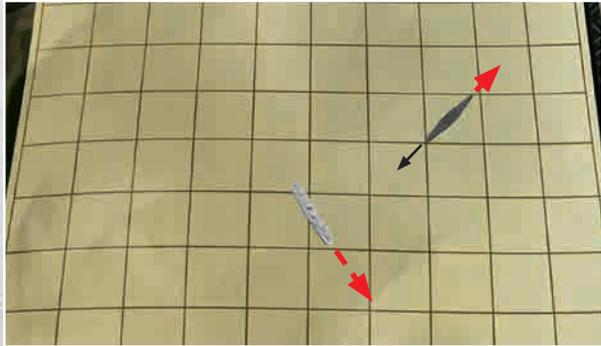


Обогнав цель, поверните на вектор перехвата так, чтобы подойти к ней со стороны борта перпендикулярно её курсу, и погружайтесь, если нужно. С этого момента используйте гидрофон и/или перископ для корректировки курса и скорости.

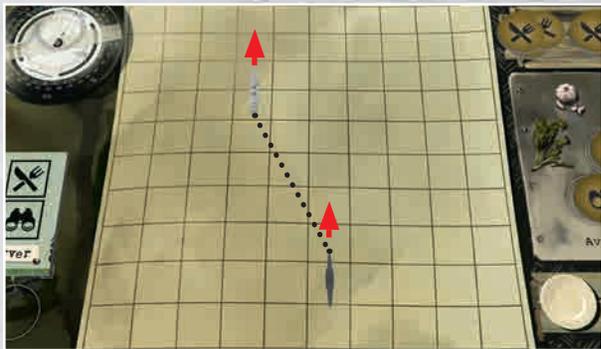




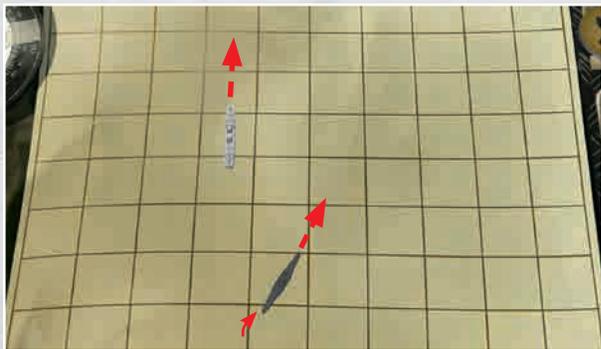
Если цель находится позади вас...



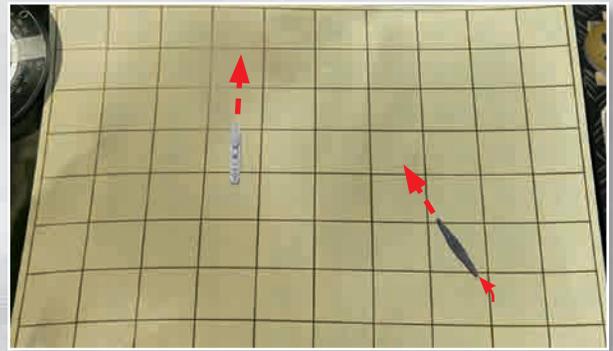
...не забывайте, что у вас есть и кормовой торпедный аппарат!



Если вы сближаетесь с целью, но дистанция между вами опасно мала...



...измените свой курс так, чтобы увеличить угол сближения и немного удалиться от цели.



И наоборот: если требуется сократить дистанцию, измените курс в сторону сближения с целью.

2. УПРАВЛЕНИЕ СИГНАЛЬЩИКАМИ

При смене позиций вам, как правило, необходимо отправлять своих сигнальщиков на мостик. Большую часть времени подводная лодка находится в надводном положении, и задача ваших моряков — непрерывное наблюдение. Но не забудьте вернуть их внутрь подлодки перед приказом о погружении! После этого у ваших моряков останется мало обязанностей, поэтому старайтесь помочь другим игрокам, особенно если у их моряков заканчиваются свободные ячейки активации.

3. ПРИГОТОВЛЕНИЕ ПИЩИ

Ещё одна ваша обязанность — приготовление еды для всего экипажа. Готовить еду нужно раз в день. Рацион может повлиять на боевой дух экипажа, но, если в вашем распоряжении несколько вариантов блюд, не стремитесь выбрать лучший, пока боевой дух высок. Приберегите деликатесы на случай, когда боевой дух начнёт опускаться.

4. СТРЕЛЬБА ИЗ 20-ММ ОРУДИЯ

Зенитное орудие — ваша последняя надежда, если вас застал врасплох воздушный патруль. Если враг приближается, а подлодка не готова к погружению, имеет смысл открыть огонь по самолёту, чтобы оторваться от преследования (а может, даже сбить самолёт).



ГЛАВНЫЙ МЕХАНИК

Эта роль подходит тем, кто умеет грамотно управлять ресурсами и правильно расставлять приоритеты.

Ваши обязанности на подводной лодке:

- * ремонт;
- * управление двигателями и балластными цистернами;
- * обновление глубиномера и машинного телеграфа;
- * наблюдение за схемой подлодки.

1. РЕМОНТ

Ваша роль очень важна, ведь вы отвечаете за все ремонтные работы и манёвры. Успех миссии в изрядной степени зависит именно от вас! Вдобавок вы отвечаете и за ликвидацию аварийных ситуаций, и даже за спасение подлодки при получении критических повреждений! Но задолго до того, как это произойдёт, вам придётся заниматься рутинным техобслуживанием её механизмов. Не забывайте о нём, иначе столкнётесь с серьёзными поломками. Вот несколько советов:

- * **Все возникающие неисправности и аварийные ситуации сразу отмечайте на схеме подлодки.** Как ответственный за ремонт, вы должны оценивать серьёзность каждой возникающей проблемы и решать, каких моряков и какие ресурсы задействовать для её устранения.
- * Вы будете узнавать обо всех технических проблемах от старшего помощника, поэтому **внимательно слушайте его.**
- * **Если старший помощник сообщает о неисправности, попросите его уточнить в приложении, насколько она серьёзна.** После нескольких партий вы уже будете иметь общее представление о числе моряков, требующихся для устранения той или иной проблемы, но и в этом случае дополнительные сведения не помешают.
- * **При необходимости просите других игроков помочь.** Ваши моряки гораздо лучше справляются с ремонтом и могут получать бонусы от эффектов карт, однако они также отвечают за двигатели и балластные цистерны. Чтобы не оставлять их без присмотра, просите помощи у других игроков, когда вашим морякам понадобится покинуть посты для ремонта в других отсеках.

- * Удостоверьтесь, что у моряков есть все требуемые для ликвидации аварийных ситуаций приспособления. **Следите за тем, где находятся жетоны приспособлений,** чтобы не приходилось просить о смене позиций просто для их переноса.
- * То же касается и ящиков с инструментами. **Научитесь оптимизировать ремонтные работы с помощью своих карт,** чтобы активировать меньше моряков.
- * Если во время ремонта количество моряков в ремонтной бригаде меняется, сообщите старшему помощнику, чтобы он отметил это в приложении.

Пробоины

При близком взрыве глубинной бомбы подлодка может получить серьёзные повреждения, включая пробоину. В такой ситуации ваша первоочередная задача — спасти подлодку от затопления. Сохраняйте спокойствие, но действуйте предельно быстро.

Во-первых, узнайте, в каком отсеке пробоина. Не хватайтесь за техническое задание, а направьте в этот отсек ремонтную бригаду и активируйте моряков в ней. **Только после этого** займитесь техническим заданием.

Во-вторых, не паникуйте. Если вы быстро организуете ремонтные работы, у вас останется достаточно времени для решения технического задания. Собирая части головоломки, попробуйте исключить ненужные. Например, если повреждение корпуса произошло в отсеке 1, смело откладывайте в сторону части с изображением дизельных двигателей или камбуза, ведь те расположены на другом конце подлодки.

Если вы понимаете, что за оставшееся время не успеете собрать головоломку, эвакуируйте моряков. Попросите командира объявить о смене позиций и не забудьте вынести из отсека оставшиеся в нём ресурсы.

2. УПРАВЛЕНИЕ ДВИГАТЕЛЯМИ И БАЛЛАСТНЫМИ ЦИСТЕРНАМИ

Для проведения манёвров нужны все четверо ваших моряков, а потому старайтесь всю игру держать их в готовности. Помимо прочего, это значит, что при смене вахта вам придётся их перемещать, поэтому с толком используйте каждую смену позиций (или, в случае необходимости, просите о ней командира).

3. ОБНОВЛЕНИЕ ГЛУБИНОМЕРА И МАШИННОГО ТЕЛЕГРАФА

На вашем рабочем столе имеются два прибора — глубиномер и машинный телеграф. Обновляйте их показания, когда меняется глубина и скорость подлодки. Эти приборы — удобное напоминание для вас и других игроков, позволяющее не отвлекать старшего помощника вопросами о том, на какой глубине сейчас находится подлодка или с какой скоростью она идёт.

4. НАБЛЮДЕНИЕ ЗА СХЕМОЙ ПОДЛОДКИ

Обязанность главного механика — отражать текущую информацию о техническом состоянии подлодки на её схеме. Следите за местонахождением жетонов приспособлений, неисправностями и (самое главное) за возникновением аварийных ситуаций, угрожающих экипажу. Когда они всё-таки случаются, напоминайте другим игрокам об опасных отсеках, а также определяйте получаемый моряками урон во время смены позиций и вахт.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мы искренне надеемся, что это руководство подготовит вас к первой миссии. Теперь вы знаете, с чего начать, как вступить в бой, что делать в случае обнаружения лодки врагом и многое другое. Пора проверить свои знания в деле. Начав играть, вы быстро поймёте, что игра устроена достаточно просто, а труднее всего — разобраться в текущей ситуации, наметить первоочередные задачи и как можно эффективнее их выполнить. Этому не научиться за один день, но это небольшое руководство поможет вам сделать первые шаги к тому, чтобы стать величайшим подводником в истории.

Ещё раз благодарим за приобретение игры «Подлодка», и удачной вам охоты!

Артур Сальваровский и Бартош Плуца



PHALANX

PHALANX CO. LTD
Craven House, 40–44 Uxbridge Road,
London, W5 2BS, United Kingdom
www.phalanxgames.co.uk



Crowd Games, 127576, г. Москва,
ул. Илимская, д. 35, стр. 1, помещение 15.
www.crowdgames.ru



Iron Wolf Studio S.A.
Ul. Mickiewicza 18/6, 40–092
Katowice, Poland
www.ironwolfstudio.com
www.uboottheboardgame.com