

A játék célja nyilvánvaló: meg kell semmisíteni az ellenséges hajókat. A hajók négy konvojba rendeződve haladnak a program által kijelölt útvonalon (több lehetséges útvonal közül választ). Minden konvojba három hajó (egy teherhajó és két romboló) tartozik.

A tengeralattjáró sok tekintetben hasonlít a II. világháborúban résztvevőkre, de a műszerfal és a fegyverek kialakításánál inkább ügyeltünk a játszhatóság szempontjaira, mint arra, hogy minél realisabb szimulátort készítsünk.

Nézzük, melyek a legszükségesebb tudnivalók a tengeralattjáró kezeléséhez!

1. A tengeralattjáróból kinézni a periszkópon keresztül lehet. A játékban ez a képernyő felső harmadát foglalja el, közepén a célzáshoz szükséges szátkereszt található. Az alatta lévő kismutatós műszer jelzi a torpedócsövek helyzetét a hajó orrához képest - a torpedócsövek ugyanis csak ± 6 fokig követik a periszkóp elfordulását a hajó orrához képest, így, ha a műszer mutatója már nem látható, nem érdemes torpedó kilövésével kísérletezni -. A periszkóp minden, a játékban elforduló objektumot jelez, mely a látómezőben, látótávolságon belül van.

Ezek az objektumok a következők:

teherhajó

romboló (ágyúiról könnyen azonosítható)

fűrósziget

világítótorony (forgó lámpája alapján felismerése nem okozhat gondot)

sziget

dokk

Az előbb nem véletlenül említettük a látótávolságot: ha a játék elején ködöt is kér a játékos, a látótávolság menet közben - véletlenszerűen - megváltozhat. Ezt a program

azonnal jelzi. A játék közben gyakran fontos lehet, hogy körülnézhessünk, nincs-e a hajó mögött egy veszélyesen közeledő romboló. Ezért a periszkópot bármikor el lehet forgatni. Finom forgatás esetén 1/6 fokos egységekben fordul, de lehet egyszerre 5 fokot is fordítani rajta (erre később még visszatérünk!).

Ha valamilyen tárgy túlságosan távol van ahhoz, hogy szemügyre vehessük, használhatjuk a periszkópba épített zoomot is, így 1-8-ig tetszőleges nagyítást érhetünk el.

2. A program a periszkóp helyére rajzolja ki a navigációs térképet: ezen egyszerre láthatjuk a teljes játékterületet és meghatározhatjuk a soron következő célpont helyzetét. A térkép baloldalán a "nagyterkép" található, rajta az egyes objektumoknak megfelelő szimbólumok:

tengeralattjáró

ellenséges konvoj

dokk

fűrésziget

világítótorony

sziget

Középen a négy konvoj és a két dokk koordinátái láthatók, a térkép jobboldalán a térkép kinagyított részlete könnyíti meg a tájékozódást (ezen az ellenséges hajók természetesen nem láthatók, ez csak térkép!).

Ha a tengeralattjáró a víz alá merül, a program automatikusan térkép üzemmódba vált. Amíg a víz alatt vagyunk, nem is lehet visszakapcsolni a periszkóphoz.

3. A műszerfal:

A műszerfal középső, legnagyobb részét a sonar (a radar víz alatti megfelelője) foglalja el. Látható rajta minden, a tengeralattjáróval egy magasságban vagy nála magasabban lévő tárgy, melyről a műszer által keltett hanghullámok visszaverődnek. A sonaron megjelenő objektumok egy bizonyos "utánvilágítási idő" után elhalványodnak. A műszer hatósugara 5 km, de ezt egy gombnyomással (R) a felére csökkenthetjük. Ez különösen víz alatt és az ellenség közelében

hasznos, mert a közelebb lévő tárgyak így jobban megfigyelhetők.

A sonartól balra található a fegyverekkel kapcsolatos műszerek: a négy torpedócsőnek és a rakétakilövőnek megfelelő műszer, illetve a tartalék torpedókat (max. 10) és rakétákat (max. 6) jelző műszerek találhatóak. A torpedócsövek és a rakétakilövő betöltése mindig automatikus. A fegyverek alatt a tengeralattjáró sematikus rajzán jelzi a program a sérülések helyét és mértékét. A piros a "halál" színe: megjelenése a legrosszabbat, a játék elvesztését jelenti. Lejjebb a kis hajórajzok mellett a lelőtt ellenséges hajók számának nyilvántartása történik. Alatta a dokkoláshoz nyújt segítséget egy kiírás, mely jelzi a tengeralattjáró helyzetét a dokkhoz képest (az egyes égtájakat az N: Észak, S: Dél, E: kelet, W: Nyugat jelzi), ez a műszer azonban csak akkor látható, ha a dokk közelébe ér hajónk. Legalul olykor szöveget ír ki a program, ha kedve szottyán feleselni.

A sonar fölött és jobboldalt található a navigáláshoz szükséges műszerek. Működésük azonban csak akkor válik érthetővé, ha előbb megtanuljuk, hogyan lehet tengeralattjáróval hajózni!

- Gázt négy fokozatban (előre és hátra 1/4, 1/2, 3/4 és teljes gáz) lehet adni.

- Forduláshoz a kormányt ± 30 fokig állíthatjuk be. Ha a kormányt "magára hagyjuk", automatikusan visszafordul középállásba. A kormányt azonban rögzíteni is lehet, ekkor viszont ügyelnünk kell, nehogy túlforduljunk a célon (azaz úgy járjunk, mint a Zendülés a Caine hadihajón című könyvben Queeg kapitány).

- A tengeralattjáróba Diesel- és villanymotort is építettek. Víz alatt csak a villanymotor működik, a felszínen mindkettő (ráadásul a Diesel tölti az akkumulátort). Ha mindkét tank tele van, érdemes először a villanymotort használni, máskülönben semmi hasznunk sincs

abból, hogy a Diesel-motor tölti az akkumulátort.

- Ha víz alá akarunk merülni, a ballaszt-tartályba vizet kell beszívni. Ekkor a hajó - a beszívott víz mennyiségétől függő mélységig - a víz alá süllyed. Felemelkedéshez a ballasztvizet sűrített levegő nyomja ki a tartályból (ha ez a levegő kifogy, soha nem fogunk tudni feljönni a víz alól!). A felszínen a Diesel-motorral ismét feltölthetjük a levegőtartályt.

- Finomabb süllyedéshez és emelkedéshez használhatók a hidroplánok. Ha ezek szövegét megváltoztatjuk ("letoljuk" vagy "feltoljuk"), a hajó szép finoman a víz alá merül vagy felemelkedik onnan (hátramenetben pont fordítva kell használni, mint előremenetben). Használhatjuk a hidroplánokat a süllyedés vagy emelkedés mértékének fokozására is.

Normális körülmények között egy tengeralattjáró túlságosan lassú ahhoz, hogy a játékos rövid idő alatt eljuthasson a 96 km hosszú játékerületen egy távoli célpontig (egy játék normális körülmények között kb. fél napig tartana!). Ezért "idősűrítőt" építettünk a programba (az irodalomból kölcsönzött kifejezéssel Deus ex machinának vagy röviden Deusnak neveztük el). "Deusban" az idő harmincszor gyorsabban telik, mint normálisan. A hajók sokkal gyorsabban mozognak és fordulnak (ez utóbbira ügyelni kell!), az óra is harmincszor gyorsabban jár. Ez azonban csak a célpont megközelítésére jó, a csata már "normális" időszámítás mellett történik (máskülönben egy ravasz játékos kilőné torpedóit, majd Deusba kapcsolva elhúzná a csíkot!). Ezért, ha bármilyen lövedék (rakéta, ágyúgolyó vagy torpedó) a vízben vagy a levegőben van, nem lehet Deusba kapcsolni. Ez fordítva is igaz: Deusban nem lehet lőni! A módszer előnye így is pillanatok alatt nyilvánvalóvá fog válni minden játékos számára: percek alatt (!) óriási távolságot megtéve

eljuthat az ellenséges hajók közelébe. Azonkívül látványnak sem utolsó beülni a vizen vadászgépsebességgel úszó hajóba.

4. A dokkoláshoz szükséges tudnivalók:

A játék kezdetén is dokkból áll ki a tengeralattjáró, a játék végén is - feltéve, hogy sikerült az összes ellenséges hajót lelőni - valamelyik dokkba kell visszaállni a játékosnak. Játék közben akkor kerülhet erre sor, ha fogyóban van az üzemanyag, kevés fegyver maradt raktáron, vagy súlyos sérülések javítása vált elkerülhetetlenné. A dokkot hasábszerű tárgy jelzi a periszkópon, végében egy horgonyjel jelzi a helyes irányt. A dokk csak az egyik oldalán nyitott, csak kb. 90 fokban (hátramenetben 270 fokban) lehet megközelíteni. A beállításnak nagyon pontosnak kell lennie, ezt segíti elő a fentebb már említett műszer. A műszer 0 értékéhez képest kelet-nyugati irányban csak 10 méter, észak-déli irányban csak ± 2 méter tévedést enged meg a program. A hajó orra az optimális 90 foktól csak ± 1 fokban térhet el. A fenti sorokat érdemes jól megjegyezni, máskülönben a tengeralattjáró könnyen összeütközhet a dokkkal! Az is természetes, hogy a kikötéshez meg is kell állni a hajóval (érdemes már kikapcsolt motorokkal siklani az utolsó pár méteren), a száguldó hajót ugyanis senki sem tudja elkapni a kötelekkel.

Dokkolás idejére a program automatikusan Deusba kapcsol - hogy a folyamat ne tartson túl sokáig -, és elkezdí a töltést és a javítást. Természetesen, ha sürgős dolgunk akad (pl. jön az ellenség), bármikor kiállhatunk a dokkból, csak a gázkart kell ehhez hátrahatolni.

5. Amit a lövöldözéshez tudni kell:

Célozni nyilvánvalóan a periszkóppal lehet, de míg a torpedókat a hajó orrához képest csak ± 6 fokban lehet kilőni (lásd feljebb!), a rakétákat bármilyen irányban elereszthetjük.

Ráadásul, a rakétát menet közben is irányíthatjuk (fel, le, jobbra és balra), és így rávezethetjük az ellenfélre. A rakéta indításakor két további mutató jelenik meg a periszkópon: a baloldali a rakéta üzemanyagának csökkenését jelzi (ha ez elfogyott, a rakéta beleesik a vízbe), a jobboldali a rakéta vízfeletti magasságát mutatja, max. 40 méterig. A rakéta mindig úgy fordul, hogy a szátkereszt közepe felé mozogjon. Azt azonban senki ne várja, hogy állandóan a szátkereszt közepén maradjon: ez teljesen illogikus lenne, hiszen a tengeralattjáró is mozoghat közben, a rakétának tehetetlensége is van és nem oldalirányú lökést kap középfelé; csak fordulni tud visszafelé, ha valami eltéríti a szátkereszt közepétől. Arra is jó ügyelni, hogy a rakéta állandóan emelkedik kissé (fogy az üzemanyaga, így könnyebb lesz).

Az ellenséges hajók közül a teherhajó fegyvertelen, de csak pontos találattal lehet elsüllyeszteni - ilyen óriási hajó nem feltétlenül robban fel bármilyen találattól. A rombolók két ágyúból (orr- és tatágyú) löhetnek, és tüzéreik ugyancsak jól értik a dolgukat. Ha a tengeralattjáró víz alatt van, vízbombákat szórhatnak a vízbe. Ezek a víz alatt felrobbanva lökeshullámokat keltenek, melyek összenyomhatják a tengeralattjárót (tudniillik csak a víz összenyomhatatlan!). A rombolók egyébként könnyű, gyors és fordulékony hajók, de a konvojban haladva beérik a teherhajók sebességével. Ha viszont támadnak, a tengeralattjárónál is jóval gyorsabbak, a felszínen nem is érdemes menekülni előlük. Támadni pedig akkor támadnak, ha vagy a tengeralattjárót, vagy a torpedókat észreveszik. Ez az "észlelési távolság" a játék elején választott nehézségi foktól függően változik: "kapitány" fokozatban kissé vaksik szegények, hogy viszonylag könnyű legyen a játékot megnyerni, "tengernagy" fokozatban

viszont igen hamar észreveszik a víz alól kibukkanó periszkópot. Ekkor valamelyikük támadó sebességre gyorsít, és a "vagy te, vagy én" elve alapján megtámadja a tengeralattjárót, a konvoj többi tagja pedig menekülni próbál. Ha a tengeralattjáró, az ágyúgolyókat elkerülendő a víz alá merül, azonnal nyakába kapja a vízbombákat (már lehet is figyelni a sérüléseket!). Ha elég mélyre süllyedünk, a vízbombáknak már nincs hatásuk, de ilyen mélységben nagyon figyelni kell a tengerfenékről kiemelkedő tárgyakra (a sonar ilyenkor a legfontosabb műszer!), nehogy nekimenjünk valaminek.

A játék kétségkívül nem könnyű, de a valóságban sem leányálom tengeralattjárón szolgálni!

Mi lenne hát a követendő taktika? Mi - a játék készítői - sem tudjuk pontosan, mivel lehet nehezebb fokozatban a játékot megnyerni. Két módszert azért ajánlhatunk:

1. Ha hátulról (félhátulról) közelítjük meg a konvojt, a rombolók felénk fordulásáig több idő marad a célzásra. Nehezebb fokozatban meg lehet próbálni "beteríteni" a vizet torpedókkal, majd villámgyorsan víz alá süllyedve reményünk lehet arra, hogy a rombolót elkapja valamelyik torpedó.

2. Könnyebb fokozatban érdemesebb oldalról megközelíteni a konvojt. Ekkor az egyik romboló elé célozva kilövünk néhány torpedót. Ezután megpróbáljuk a másik rombolót rakétával eltalálni. A teherhajóval azután nem lehet gond elbánni.

Végül nézzük, milyen rövidítések láthatók a műszerfalán, és milyen gombokat használhatunk játék közben:

1. A sonar fölött, középen:

BTTM: a tengerfenék mélysége a hajóhoz viszonyítva

PA: a periszkóp szöge a hajó orrához képest

MAGN: a periszkópon alkalmazott nagyítás mértéke (1-8). A távoli objektumok fel-

derítéséhez és a rakéta irányításához használata elengedhetetlen.

- RDD: a hajó szöge (0-360 fok)
BRG: a kormány szöge (30 fok)
VSI: függőleges sebességjelző (a merülés vagy emelkedés sebessége).

2. Jobboldalt:

- BTT: a villanymotor energiatartalmát jelzi
FUEL: a Diesel-motor olajtartalékát jelzi
DPT: mélységmérő
BLST: a ballasztvíz mennyiségét mutatja
AIR: a sűrített levegő mennyiségét jelzi

A szükséges billentyűk:

- Q/A: gáz előre/hátra
B: Diesel/villanymotor átkapcsoló
V: sűrített levegő beszívás bekapcsolása
N: motorhang ki/be
W: ballaszt be (ha tele a tartály vagy ismételten lenyomjuk, kikapcsol)
S: ballaszt ki (ismételt lenyomásra kikapcsol)
1/2: periszkóp balra/jobbra 1/6 fokkal
+CAPS SHIFT: 5 fokot fordul
4: kormányrögztetés be/ki (kis jel mutatja)
R: a sonar hatótávolságát váltja ide-oda (kis jel mutatja)
RIGHT SHIFT: "Deus" be/ki (kis jel mutatja)
O/P: periszkóp nagyítás le/fel
M: térkép be/ki
LEFT SHIFT+SPACE: önmegsemmisítés. Ha kilátástalan a helyzet vagy a játék vált unalmassá.