



Handbuch

v1.08 von
Paul Sincock Ph.D. & Michael Allers

29. Juni 2015
Spiel-Version 1.08

Atlantic Fleet ist keine "Freie Software".
Es enthält keine Werbung und keine In-App-Käufe.
Unterstütze die Entwicklung von Qualitäts-Spielen durch deren legalen Kauf.

© 2015 by



Inhalt

EINFÜHRUNG	4
1. GEFECHTE.....	5
1.1 Steuerung	5
1.1.1 Kamera & Perspektiven - 3D-Welt	5
1.1.2 Manövrieren.....	7
1.1.3 Feuerleitung.....	9
1.1.4 Torpedos	12
1.1.5 Luftangriffe und Flugzeuge	15
1.1.6 Träger-Flugbetrieb	16
1.1.7 U-Boot-Bekämpfung	18
1.2 Taktische Karte	22
1.3 Schiffsdaten und Schadensbericht	23
1.4 Gefecht beenden	26
1.4.1 Absetzen aus dem Gefecht (Disengage).....	26
1.4.2 Sich zurückziehen oder selbstversenken	27
2. ATLANTIC FLEET SPIELEN	28
2.1 Trainings-Missionen, Tutorial	28
2.1.1 Einführung (INTRODUCTION).....	28
2.1.2 Manövrieren (MOVEMENT).....	30
2.1.4 Torpedos	34
2.1.5 Landgestützte Flugzeuge / Luftangriffe.....	35
2.1.6 Träger-Flugzeuge / -Flugbetrieb	36
2.1.7 U-Boot-Bekämpfung	37
2.2 Einzelschlacht (Single Battle).....	39
2.2.1 Einzelschlacht (CUSTOM BATTLE)	40
2.3 Kampagne	41
2.4 Schlacht um den Atlantik (Dynamische Kampagne).....	44
2.4.1 Atlantik-Karte	45
2.4.2 Kriegszusammenfassung	47
2.4.3 Zonen	48
2.4.4 Häfen	50
2.5 Schiffswerft.....	52
2.6 Schiffs-Rang und -Erfahrung	54
3 SINGLE BATTLE: HISTORISCHE SCHLACHTEN	56
3.1 Sinking Courageous - Versenkung der Courageous	56
3.2 Action Off Haisborough Sands - Gefecht vor Haisb. Sands.....	56
3.3 Battle of the River Plate - Schlacht am Rio de la Plata	56
3.4 Sinking of Glowworm - Versenkung der Glowworm	56
3.5 Action off Lofoten - Gefecht bei den Lofoten	56
3.6 Sinking the Glorious - Versenkung der Glorious	57
3.7 Hunt in the Western Approaches - Jagd in den westl. Zufahrten.....	57
3.8 Convoy SC-7	57
3.9 Action off Plymouth - Gefecht vor Plymouth.....	57
3.10 Christmas Convoy - Weihnachts-Konvoy.....	57
3.11 Convoy HX-106	58
3.12 Sinking Pinguin - Versenkung der Pinguin	58

3.13 Battle of the Denmark Strait - Gefecht in der Dänemark-Straße	58
3.14 Swordfish Attack Bismarck - Swordfish-Angriff auf die Bismarck	58
3.15 Bismarck Night Action – Nachtgefecht der Bismarck	58
3.16 Sinking the Bismarck - Versenkung der Bismarck.....	59
3.17 Sinking Atlantis - Versenkung der Atlantis	59
3.18 Kormoran versus Sydney - Kormoran gegen Sydney	59
3.19 Sinking of Barham - Versenkung der Barham	59
3.20 Sinking Python - Versenkung der Python	59
3.21 Convoy PQ-13	60
3.22 Escorting Edinburgh - Geleitschutz für die Edinburgh.....	60
3.23 Battle of the Barents Sea - Schlacht in der Barentssee	60
3.24 Convoy TM-1	60
3.25 Les Sept Iles	61
3.26 Battle of the North Cape - Schlacht am Nordkap.....	61
3.27 Ile de Batz	61
3.28 Ile de Vierge	61
3.29 Action off Brittany - Gefecht vor der Bretagne	62
3.30 Action off Bergen - Gefecht bei Bergen.....	62
4 SPIEL-OPTIONEN / HILFE	63
5 ANHÄNGE	65
5.1 Häufig gestellte Fragen (FAQ).....	65
5.2 Daten.....	67
5.2.1 Torpedos	67
5.2.2 Flugzeuge und Waffenladungen.....	67
5.2.3 Schiffsreparatur-Dauer	68
5.2.4 Geschützkaliber-Umrechnung	69
5.3 Glossar und Abkürzungen	69
5.4 Meldungen im Spiel.....	70
5.4.1 Nach Themen	70
5.4.2 Alphabetisch.....	73
5.4.3 Kampagnen- / SudA-Ende	75
5.5 Autoren und Mitarbeiter	76
5.6 Kontakt:	77
5.7 Änderungen in	77
... Version 1.08:.....	77
... Version 1.07:.....	77

Einführung

Atlantic Fleet ist eine rundenbasierte taktische und strategische Simulation der Schlacht um den Atlantik während des Zweiten Weltkrieges.

Wenn du zum ersten Mal Atlantic Fleet spielst, empfehlen wir, das Handbuch in dieser Reihenfolge zu lesen und dabei die Spielmechanismen Schritt für Schritt kennenzulernen und zu üben:

a) **2.1 Trainings-Missionen, Tutorial:**

Spiele alle Trainings-Missionen mindestens einmal, besser mehrmals.

b) **1. Gefechte:**

Hier werden die Kampfmechanismen detaillierter beschrieben und einige Tricks verraten. Zum Training empfehlen sich **2.2 Einzelschlachten** (Single Battles), um ein Gefühl für echte Gefechte gegen wehrhafte Gegner zu bekommen und z.B. das Zielen mit der Artillerie zu üben. Die Schlacht am Rio de la Plata (Battle of the River Plate) und Convoy HX-106, beide auf deutscher Seite, sind dazu sehr gut geeignet.

c) **2.3 Kampagne** und **2.4 Schlacht um den Atlantik** (Dynamische Kampagne):

Diese größten Herausforderungen in Atlantic Fleet sind erst dann erfolgreich zu bewältigen, wenn du das 'Schiffeversenken' einigermaßen beherrschst – denn ein einziges verlorenes Gefecht kann u.U. zum Verlust der ganzen Kampagne führen!

Und nun viel Spaß mit Atlantic Fleet!

1. Gefechte

1.1 Steuerung

1.1.1 Kamera & Perspektiven - 3D-Welt

Tipp auf ein beliebiges Schiff in der 3D-Welt, um die Kamera darauf zu richten.
Flugzeuge des Spielers werden automatisch von der Kamera eingefangen.
Zwicken / spreizen, um zu zoomen.
Ziehen, um die Kamera zu schwenken.
Die Kamera kann vertikal auch unter die Wasseroberfläche geschwenkt werden.



Normale 3D-Ansicht

Vorweg:

Im folgenden werden die (identischen) Ansichten aus dem Feuerleitgerät (Überwasserschiffe) und dem Periskop (U-Boote) der Kürze halber als *Fernglas*-Ansicht bezeichnet.

(1) Kamera: Folgen Ein/Aus

Ein (Abb.):

Die Kamera folgt allen Schiffsbewegungen und Waffen / Angriffen bis zum Ziel.

Aus:

Die Kamera bleibt stationär auf der aktuellen Position oder ggfs. auf das Flugzeug des Spielers gerichtet.

(2) Taktische Karte

Überblick über die aktuelle Schlacht (Draufsicht).

Aufruf von Optionen und Online-Handbuch (Help).

Aufruf von speziellen Befehlen zum Gefechtsabbruch und Selbstversenkung.

Details siehe Abschnitt 1.2 Taktische Karte.

(3) Info über aktives Spielerschiff

Tippen auf den Schiffsnamen, um die Kamera zurück aufs Spielerschiff zu richten.

(4) Feuerleitlösung

Tippen auf den Schiffsnamen, um die Kamera in der Periskop-Ansicht aufs Zielschiff zu richten.

(5) Fernglas-Ansicht

Schaltet die Kamera auf die Fernglas-Ansicht um.

(6) Snap Bearing (Attack Angle) to Camera Angle/Current Bearing

In der Fernglas-Ansicht:

Ziehen schwenkt die Kamera nach links / rechts.

Zwicken / Spreizen zoomt hier *nicht* (stattdessen den Zoom-Umschalter benutzen).

Tippen auf die Ziel-Info (oben links oder rechts) richtet die Kamera auf das betr. Schiff

(d.h. die Kamera wird nicht zu jenem Schiff *transportiert* wie in der 3D-Welt).

Natürlich feuern die Waffen auch in der Fernglas-Ansicht entlang der roten Peillinie.



Fernglas-Ansicht

(1) Zoom-Umschalter

Schaltet zwischen 2-, 4-, 8-fachem Zoom um (nur in der Fernglas-Ansicht).

(2) Feuerleitlösung

Tipp auf den Schiffsnamen, um das Ziel ins Visier zu nehmen.

(3) Zurück zur 3D-Welt

aus der Fernglas-Ansicht oder der Taktischen Karte.

(4) Peillinie (Angriffswinkel) auf die Skala ausrichten.

1.1.2 Manövrieren

Atlantic Fleet ist ein rundenbasiertes Spiel. In jeder Runde geschieht

- auf beiden Seiten
- für jedes eigene Schiff

folgendes:

- Schiff wird bewegt,
- Schiff führt eine Kampfaktion aus.

D.h., das Manövrieren kommt immer vor der Kampfaktion, und es gibt nur eine Aktion pro Runde pro Schiff. Einige Zusatzoptionen während der Bewegungsphase (Einnebeln, Flotten-Bewegung) verhindern eine Kampfaktion in der jeweiligen Runde!

Manövrieren:

1. Maschinentelegraf (Geschwindigkeit) einstellen.
2. Ruderwinkel (Seitwärts-Steuerung) einstellen.
3. Ggfs. Zusatzoption wählen.
4. Einzelschiff- oder Flottenmodus wählen.
5. Auf MOVE tippen.



Normale 3D-Ansicht (hier: Unterwasser-Sicht)

(1) Maschinentelegraf

Tipp auf die obere Hälfte erhöht die Geschwindigkeit.

Tipp auf die untere Hälfte verringert die Geschwindigkeit.



Schiffe haben eine gewisse Massenträgheit, je schwerer desto mehr. Eine größere Geschwindigkeitsänderung kann also mehrere Runden in Anspruch nehmen. Zum schnellen ‚Bremsen‘ empfiehlt es sich, den Telegrafen auf Zurück (BACK) zu setzen.

(2) Ruder

Setzt den Ruderwinkel. Ausgegraut, wenn das Ruder beschädigt ist.

Das rote Feld (-15°) zeigt den aktuellen Ruderwinkel an.

(3) Zusatzoptionen / Tiefenruderwinkel

Mehrfaches Tippen auf den grünen Aktionen-Button blättert durch folgende Optionen:

1. Keine (None)
2. Einnebeln (Smoke, nur für Kriegsschiffe, legt einen Rauchvorhang, kein Angriff).
3. Auftauchen (Surface, nur für U-Boote, verringert die Tauchtiefe um eine Stufe).
4. Tauchen (Dive, nur für U-Boote, vergrößert die Tauchtiefe um eine Stufe).

Einnebeln verhindert eine Angriffsaktion für das betr. Schiff in der aktuellen Runde.

Einnebeln über 3 aufeinanderfolgende Runden kann es dem Schiff ermöglichen, die Schlacht zu verlassen (disengage).

Einnebeln, auch durch ein anderes Schiff, verhindert den Einsatz der Entfernungsmesser, wenn der Rauch die Sichtlinie blockiert.

U-Boote können auf folgenden Tiefen manövrieren:

1. Aufgetaucht (**Surface**, Decksgeschütz und Torpedos können abgefeuert werden)
2. Periskop-Tiefe (**Periscope Depth**, Torpedos können abgefeuert werden)
3. Flach (**Shallow**)
4. Tief (**Deep**)
5. Sehr tief (**Very Deep**).

Eine **Surface**-Aktion verringert die Tauchtiefe um eine Stufe, d.h. ein U-Boot auf Tauchtiefe 4 (tief) würde auf Tiefe 3 (flach) steigen. Ein U-Boot auf Tiefe 2 (Periskop-Tiefe) würde auftauchen und (wesentlich schneller!) auf der Wasseroberfläche (1) fahren.

Eine **Dive**-Aktion vergrößert die Tauchtiefe um eine Stufe, d.h. ein U-Boot auf Tauchtiefe 4 (tief) würde auf Tiefe 5 (sehr tief) tauchen. Ein U-Boot auf der Wasseroberfläche (1) würde auf Periskop-Tiefe (2) abtauchen.

(4) Einzelschiff- / Flotten-Bewegung

Im Einzelschiff-Modus (voreingestellt) kann das Schiff fahren und dann angreifen.

Der Flotten-Modus bewegt alle restlichen Schiffe mit den gesetzten Geschwindigkeits- und Rudereinstellungen (keine weiteren Zusatzoptionen).

Im Flottenmodus kann man schnell Entfernungen überbrücken und mit Handelsschiffen den Angreifern entfliehen. Angriffsaktionen sind für die beteiligten Schiffe allerdings nicht möglich.



Im Flotten-Modus kannst du deine Kampfgruppe zu Gefechtsbeginn schnell an den Gegner heranführen.



Greif einzeln mit deinen größeren Schiffen an, und bewege dann die kleineren als Gruppe im Flotten-Modus.



Auch Konvoys können im Flotten-Modus zeitsparend bewegt werden.

(5) Fahren (Move)

Führt die per Ruder, Maschinentelegraf (Geschwindigkeit) und ggfs. Zusatzoption gewählte Bewegung aus.

(6) Absetzen (Disengage)

Wird eingeblendet, wenn sich das aktive Schiff aus der Schlacht absetzen kann.

Siehe Abschnitt 1.4.1 zu Einzelheiten über das Absetzen.

1.1.3 Feuerleitung

Die Feuerleitung in Atlantic Fleet wird vollständig vom Spieler kontrolliert aufgrund der Informationen, welche die Mannschaft des aktiven Schiffs ihm zur Verfügung stellt.

Es ist relativ einfach, mit Schießübungen zu beginnen und ein paar Treffer zu landen. Aber es kann ziemlich schwierig werden, fortlaufend Treffer auf einem Schiff in großer Entfernung zu erzielen, das sie eingenebelt hat!

Abfeuern der Kanonen:

1. Granaten- / Geschütztyp mit dem Aktionen-Button auswählen.
2. Ziel für Feuerleitlösung auswählen.
3. Richtung einstellen.

4. Rohrerhöhung einstellen.
5. FEUER!



Feuerleitungs-Ansicht

(1) Aktionen-Button / Geschützauswahl

(1a) Die rote Zahl zeigt die aktuelle Geschützausrichtung (Peilung) an.

(1b) Die grüne Zahl zeigt die aktuelle Rohrerhöhung (Entfernung) an.

Mehrfaches Tippen auf den grünen Aktionen-Button blättert durch folgende Optionen:

1. Panzerbrechende Granaten (AP Shells) für Hauptartillerie
2. Hoch-explosive Granaten (HE Shells) für Hauptartillerie
3. Panzerbrechende Granaten (AP Shells) für Nebentartillerie (falls vorhanden)
4. Hoch-explosive Granaten (HE Shells) für Nebentartillerie (falls vorhanden)
5. Leuchtgranate (Star Shell) (erhellte bei Dunkelheit das Schlachtfeld unter dem Zielpunkt).

Leuchtgranaten (Star Shells) können nur von 8-Zoll- oder kleineren Geschützen abgefeuert werden. Sie erweitern die Sichtgrenze und erhöhen die Genauigkeit der Feuerleitlösung für beleuchtete Ziele. Sie wirken zwei Runden lang.

TIP Benutz immer HE- (hoch-explosive) Granaten gegen ungepanzerte Ziele wie Handelsschiffe, Zerstörer, Korvetten und U-Boote.

TIP Benutz immer AP- (panzerbrechende) Granaten gegen Ziele mit einer Panzerung, die dicker ist als die Hälfte des Granatenkalibers.

(2) Geschützausrichtung (Angriffsrichtung)

Die vom Schiff ausgehende Linie zeigt die Schussrichtung an. Nicht alle Geschütze können in alle Richtungen feuern; manchmal fallen auch welche durch Trefferschäden für eine / mehrere Runden oder sogar auf Dauer aus. Die Ziel-Linie ändert ihre Farbe, je nachdem ob die ausgewählten Geschütze in die jeweilige Richtung feuern können oder nicht:

Rot: Aktuelle Geschütze können in diese Richtung feuern.

Grau: Aktuelle Geschütze können *nicht* in diese Richtung feuern.

(3) Ziel anvisieren (horizontale Peilung)

Stell die Ausrichtung (Peilung) so ein, dass die rote Peillinie auf das Feindschiff zeigt. Tipp auf die Kamerawinkelskala **(3a)**, um die Geschütze ungefähr in diese Richtung schwenken zu lassen. Nach der Zielmarkierung (s. 4) benutz den Regler **(3)** zur Feinabstimmung.

(4) Ziel markieren

Tipp auf das Fadenkreuz, um das nächste Schiff, das von der roten Linie berührt wird, als aktuelles Ziel zu definieren.

– Das definierte Ziel und Infos darüber werden oben rechts angezeigt, s. 5.

- No Target - Kein Ziel: Kein Schiff befindet sich in der aktuellen Zielrichtung.

– Smoke - Rauch: ein Rauchvorhang blockiert die Sichtlinie (LOS).



Benutz die Taktische Karte (s. Abschnitt 1.2) um Ziele *hinter* dem vordersten in der Ziellinie zu markieren.

(5) Feuerleitlösung

Die Feuerleitlösung zeigt Informationen über das aktuelle Ziel. Beachte, dass Schäden an den Feuerleitgeräten (Spot) und RADAR die Feuerleitlösung ungenauer werden lassen.

Die Feuerleitlösung zeigt folgende Infos an:

+	Anzahl Runden, in denen das Ziel anvisiert wurde (max. 5).
BB	Schiffstyp
Bismarck	Schiffsname
25,0kn	Geschwindigkeit in Knoten
20.118	Entfernung in Yards
Elev: 15,6°	Geschätzte Rohrerhöhung der Hauptartillerie zum Treffen.
[25,4°]	Geschätzte Rohrerhöhung der Nebenartillerie zum Treffen.

Mit mehr Runden die Zielverfolgung dauert, desto genauer wird die Feuerleitlösung. Für jede Runde wird ein zusätzliches "+" angezeigt, bis zum Maximum von 5.



Denk daran: Die Feuerleitlösung ist nur eine Schätzung. Wetter, Tageszeit, Sicht, Rauchvorhänge, Schäden an deinen Feuerleitgeräten bzw. dem RADAR sowie Hin- und Herschalten zwischen versch. Zielen beeinträchtigen die Genauigkeit erheblich.



Wenn ein Feuerleitgerät / RADAR (vorn od. hinten) beschädigt ist, solltest du u.U. dein Schiff wenden, um die jeweils anderen zum Tragen zu bringen.

(3) Feinabstimmung (horizontale Peilung)

Gleiche das Abtreiben der Granaten durch den Wind aus (wenn die Option *Wind effects shells* aktiv ist), d.h. achte auf den Windmesser oben links (7).



Bei starkem Seitenwind (dunkelblauer Pfeil quer zur Schussrichtung können die Granaten um bis zu *drei Schiffslängen* abtreiben! Merk dir sowohl deinen 'Vorhalt' als auch die Einschlagsposition und korrigier den Vorhalt bei der nächsten Salve.

(6) Rohrerhöhung einstellen (Schussentfernung)

Beachte die Feuerleitlösung (5) und die Einschlagshistorie (9), um die Rohrerhöhung zu bestimmen. Gleiche auch hier den Wind aus (wenn die Option *Wind effects shells* aktiv ist).



Starker Wind parallel zur Schussrichtung kann die notwendige Rohrerhöhung um bis zu 2 Grad ändern! Wenn nur deine vorderen oder hinteren Geschütze feuern können, solltest du ca. 0,2 Grad abziehen (wie in Pacific Fleet).

Die Skala wird **rot**, wenn die notwendige Erhöhung die technische Grenze der jeweiligen Geschütze überschreitet (kommt vor allem bei älteren brit. Schiffen vor).

Die maximale Rohrerhöhung variiert je nach Geschütz und ist historisch basiert. Die Rohre bewegen sich nicht mehr, sobald sie am Anschlag sind, d.h. der Regler rot ist.

(7) Windmesser

Je dunkler die Farbe, desto stärker der Wind.

Der Wind kann die Flugbahn von Granaten beeinflussen, wenn die Option aktiviert ist und sollte ausgeglichen werden (s. unten 3 und 6).

Der Wind bestimmt außerdem die Ausrichtung von Rauchvorhängen.

(8) Feuer

Feuert die aktiven Geschütze mit den zuvor eingestellten Parametern ab.

(9) Einschlagshistorie

Tipp zum Ein- / Ausschalten der Einschlagshistorie.

Diese zeigt an, ob die vorige Salve auf das aktuelle Ziel zu kurz oder zu weit lag bzw. ob sie das Ziel eingekreist / getroffen hat.

Die Berechnung bezieht Schiffbewegungen seit der letzten Runde automatisch mit ein.

Die weißen Zahlen zeigen an, um wieviele Yards die Salven zu kurz oder zu weit lagen.

Farbige Zahlen zeigen die Rohrerhöhung bei der letzten Salve an.

Eine detailliertere Einschlagshistorie gibt es auf der Taktischen Karte (s. 1.2).



Eine Rohrerhöhung, die in der vorigen Runde zu Treffern geführt hat, kann als 'kurz' oder 'weit' angezeigt werden, wenn sich die Entfernung der Schiffe geändert hat.

1.1.4 Torpedos

Torpedos sind verheerende Waffen, die ein Schiff unterhalb der Wasserlinie treffen; sie können riesige Schäden und Wasser im Schiff verursachen. Andererseits sind sie wesentlich langsamer als andere Waffen und brauchen i.d.R. mehrere Runden, um ihr Ziel zu erreichen. Beachte auch, dass Torpedos nach einer bestimmten Laufzeit wirkungslos werden und auf den Grund sinken, wenn sie ihr Ziel verfehlen und auch dahinter keine Trefferfläche existiert.

Torpedo-Geschwindigkeit und –Reichweite variieren je nach Typ (U-Boot, Überwasserschiff, Bomber) und Marine; dies basiert auf historischen Daten. Siehe Anhang 5.2.1.

Torpedoangriff durchführen:

1. Wähle *Torpedoes* mit dem Aktionen-Button aus.
2. Wähle das Ziel für die Feuerleitlösung aus.
3. Stell die grundsätzliche Angriffsrichtung (Feindschiff) ein.
4. Markiere einen oder mehrere Torpedokurse.
5. Feuere die Torpedos ab.



Torpedoangriffs-Ansicht

(1) Aktionen-Button / Torpedoeinstellungen

(1a) Die rote Zahl zeigt die aktuelle Ausrichtung (Angriffswinkel).

(1b) Die grüne Zahl zeigt die geschätzte Entfernung zum Ziel, basierend auf der Feuerleitlösung.

Diese Zahl wird **rot**, wenn die Entfernung kleiner ist als die Selbstaktivierungsentfernung (ca. 1000 Yards) oder die Torpedoreichweite überschreitet.

Mit dem Aktionen-Button können dann andere Angriffsoptionen, z.B. landbasierte Luftschläge, ausgewählt werden.

(2) Peillinie (Angriffsrichtung)

Die rote, vom Schiff ausgehende Linie zeigt die Angriffsrichtung an.

Nicht alle Torpedos können in alle Richtungen abgefeuert werden; manchmal machen auch Schäden im Torpedoraum oder an den Rohren ein Abfeuern in der jeweiligen Runde oder dauerhaft unmöglich.

Rot die aktuelle Waffe kann in die gewählte Richtung feuern

Grau die aktuelle Waffe kann *nicht* in die gewählte Richtung feuern

Grün markierte Richtungen einer Torpedosalve.

(3) Ziel anvisieren (Angriffswinkel)

Stell die Ausrichtung so ein, dass die rote Peillinie auf das Feindschiff zeigt.

Tipp auf die Kamerawinkelskala (3a), um die Torpedorohre ungefähr in diese Richtung schwenken zu lassen. Nach der Zielmarkierung (4) können die Laufbahnen einzelner Torpedos mit dem Regler (3) und dem Button (6) feineingestellt werden..

(4) Ziel markieren

Tipp auf das Fadenkreuz, um das nächste Schiff, das von der roten Linie berührt wird, als aktuelles Ziel zu definieren.

- Das definierte Ziel und Infos darüber werden oben rechts angezeigt, s. 5.
- No Target - Kein Ziel: Kein Schiff befindet sich in der aktuellen Zielrichtung.
- Smoke - Rauch: ein Rauchvorhang blockiert die Sichtlinie (LOS).



Benutz die Taktische Karte (s. Abschnitt 1.2) um Ziele *hinter* dem vordersten in der Ziellinie zu markieren. Auch Torpedos können aufgrund ihrer Laufzeiten solche Schiffe treffen.

(5) Feuerleitlösung

Die Feuerleitlösung zeigt Informationen über das aktuelle Ziel. Beachte, dass Schäden an den Feuerleitgeräten (Spot) und RADAR die Feuerleitlösung ungenauer werden lassen.

Die Feuerleitlösung zeigt folgende Infos an:

+	Anzahl Runden, in denen das Ziel anvisiert wurde (max. 5).
MS	Schiffstyp
Type C3	Schiffsname / -bezeichnung
17,3kn	Geschwindigkeit in Knoten
5.034	Entfernung in Yards
Torp. 350.3°	Geschätzte Richtung zum Treffen des Ziels.

Mit mehr Runden die Zielverfolgung dauert, desto genauer wird die Feuerleitlösung. Für jede Runde wird ein zusätzliches "+" angezeigt, bis zum Maximum von 5.



Denk daran: Die Feuerleitlösung ist nur eine Schätzung. Wetter, Tageszeit, Sicht, Rauchvorhänge, Schäden an deinen Feuerleitgeräten bzw. dem RADAR sowie Hin- und Herschalten zwischen versch. Zielen beeinträchtigen die Genauigkeit erheblich.



Wenn ein Feuerleitgerät / RADAR (vorn od. hinten) beschädigt ist, solltest du u.U. dein Schiff wenden, um die jeweils anderen zum Tragen zu bringen.

(6) Markieren einzelner Torpedolaufbahnen

Zeigt die Zahl der Torpedos an, die in die aktuelle Richtung abgefeuert werden können.

Bestimme die genaue Richtung mit dem Regler (3), dann tippe auf (6), um einem Torpedo genau in diese Richtung abzufeuern.

Dies kannst du solange – unter kleinen Richtungsänderungen – wiederholen, bis kein Torpedo mehr übrig ist; so lassen sich sog. Torpedofächer abfeuern.

Eine gesetzte Markierung kann nicht zurückgenommen werden. Der einzige Weg, nicht in diese Richtung zu feuern, ist das Auswählen einer anderen Aktion (1).

(7) Feuer

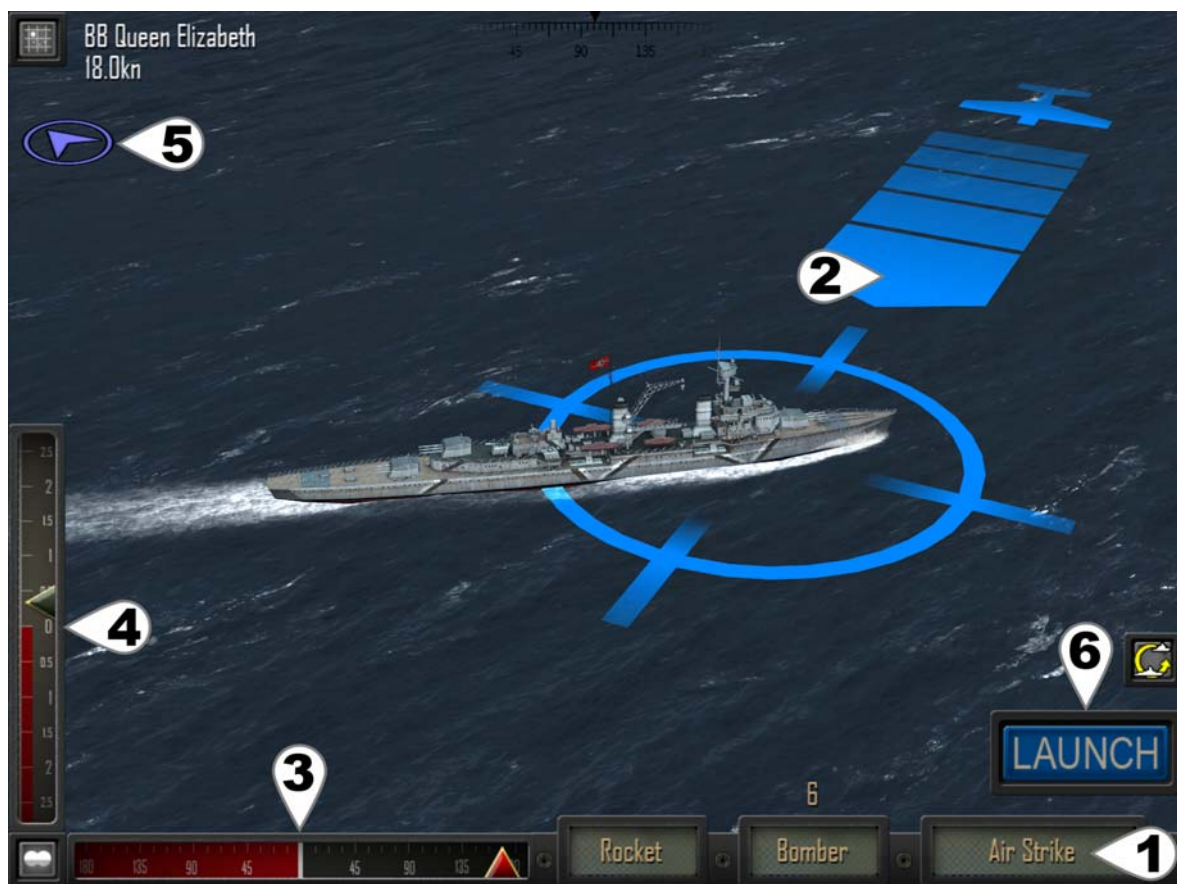
Feuert die Torpedos in die markierten Richtungen ab.

1.1.5 Luftangriffe und Flugzeuge

Luftangriffe können durch land- oder trägergestützte Flugzeuge durchgeführt werden. Luftangriffe von Landflugzeugen können von jedem Schiff angefordert werden. Luftangriffe von Trägerflugzeugen können nur von dem Träger durchgeführt werden, der die Flugzeuge gestartet hat, und erfordern eine Vorbereitung von mehreren Runden, siehe Abschnitt 1.1.6.

Luftangriff durchführen:

1. Wähle *Air Strike* mit dem Aktionen-Button.
2. Tipp auf das Zielschiff (evtl. auf der Taktischen Karte).
3. Setze den Angriffspunkt entlang der Längsrichtung des Schiffs.
4. Setze die Angriffsrichtung.
5. Starte das Flugzeug.
6. Geh in den Sturzflug / wirf die Waffenladung ab.



Luftangriffs-Ansicht

(1) Aktionen-Button / Luftangriffs-Einstellungen (Landflugzeuge)

Links davon werden die Waffenladung und der Flugzeugtyp angezeigt.
Zahl über dem Flugzeugtyp = Anzahl der verfügbaren Flugzeuge.

(2) Luftangriffs-Markierung

Zeigt den Winkel und die Position des bevorstehenden Angriffs relativ zum Schiff.
Tipp auf ein Feindschiff, um die Markierung darauf zu platzieren.



Wenn dein aktives Schiff bereits ein Ziel hat, tipp einfach auf die Feuerleitlösung oben rechts, um die Markierung zuzuordnen. Oder benutz die Taktische Karte.

(3) Angriffs-Position einstellen

Zieh den Regler, um einen Position entlang der Schiffslänge einzustellen, die das Flugzeug anvisiert.



Bei Lufttorpedo-Angriffen setze die Angriffsposition 0,5 – 1,5 Schiffslängen vor den Bug, abh. von der Geschwindigkeit, um den nötigen Vorhalt zu erzielen. Dein Torpedo braucht i.d.R. zwei Runden bis zum Ziel!

(4) Angriffs-Winkel einstellen

Zieh den Regler, um den Angriffs- / Anflugwinkel des Flugzeugs einzustellen.



Try to find an attack angle that minimises your aircraft's exposure to anti-aircraft fire. Avoid passing close to any other enemy Schiffs.

(5) Wind Meter

Windmesser

Je dunkler die Farbe, desto stärker der Wind.

Der Wind beeinflusst die Fallrichtung deiner Waffenladung und sollte ausgeglichen werden.

(6) Luftangriff starten

Fixiert die Kamera automatisch auf dein Flugzeug (Heckansicht):

Sobald das Flugzeug in der Luft / auf dem Schirm ist:

Stürzen

Dein Flugzeug geht zum Angriff in den Sturzflug über, wenn es dazu geeignet ist. Manche Typen greifen im Horizontalflug an. Dann entfällt dieser Button.

Waffenladung abwerfen

Die Waffenladungen sind historisch basiert; nicht jeder Flugzeugtyp kann jede Art von Waffen tragen.

Siehe Anhang 5.2.2: Flugzeuge und Waffenladungen.

Luftangriff abbrechen

Der "X"-Button oben rechts bricht den Luftangriff ab. Ein Luftangriff, der abgebrochen wird oder bei dem die Ladung nicht abgeworfen wird, kann in späteren Runden wiederholt werden und vermindert die Gesamtzahl verfügbarere Luftangriffe nicht.

1.1.6 Träger-Flugbetrieb

Anders als landgestützte Flugzeuge sind Trägerflugzeuge zu Gefechtsbeginn noch nicht in der Luft; sie müssen zuerst bereitgestellt und gestartet werden sowie nach dem Einsatz wieder auf dem Träger landen.

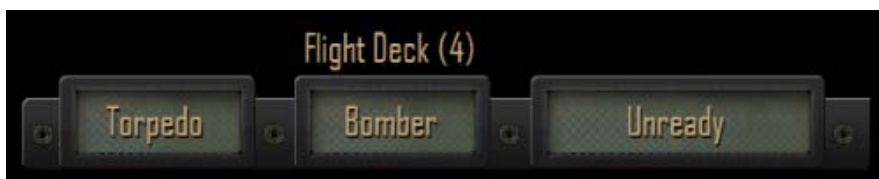
Träger-Operationen sind zeitweise oder gänzlich unmöglich, wenn:

- 1) der Träger brennt
- 2) das Flugdeck beschädigt oder zerstört ist.

Flugzeugträger führen ihre Operationen in 4 Schritten aus.
Jeder Schritt nimmt eine ganze Runde in Anspruch und wird mit dem "Launch"-Button ausgelöst.



1) Staffel bereitstellen inkl. Auswahl des Flugzeugtyps und der Waffenladung.
Befördert die Staffel aus dem Hangar aufs Flugdeck.
Hanger (4) = Staffel von 4 Bombern z.Zt. im Hangar.



1b) Staffel deaktivieren (optional).
Befördert die Staffel vom Flugdeck zurück in den Hangar.
Flight Deck (4) = Staffel von 4 Bombern z.Zt. auf dem Flugdeck.



2) Staffel starten
Die Staffel hebt vom Flugdeck ab.
Flight Deck (4) = Staffel von 4 Bombern z.Zt. auf dem Flugdeck.



3) Luftangriff
Wie oben in Abschnitt 1.1.5 beschrieben. Ein Luftangriff pro Träger pro Runde.
4/4 = Verfügbare Luftangriffe / Anzahl Flugzeuge in der Staffel.



4) Staffel bergen
Befördert die Staffel aus der Luft direkt in den Hangar, d.h. innerhalb 1 Runde.
4/4 = Verfügbare Luftangriffe / Anzahl Flugzeuge in der Staffel.
Eine Staffel kann auch zurückbeordert werden, wenn noch nicht alle Luftangriffe 'verbraucht' sind. In jedem Fall muss dazu das Flugdeck frei sein.

Es kann nur eine Staffel gleichzeitig auf dem Flugdeck sein.

Luftoperationen können durch Feuer oder erhebliche Schäden verhindert werden, aber Flugzeuge, die bereits in der Luft sind, können weiterhin angreifen!

Nur derjenige Träger, der die Flugzeuge gestartet hat, kann mit diesen angreifen.

Alle Flugzeugträger führen eine Jäger- und eine Bomberstaffel mit sich.

Staffelgröße:

2 auf Begleitträgern (CVE)

4 auf Flottenträgern (CV).

Luftüberwachungs-Patrouillen (combat air patrol, CAP)

Alle unbenutzten Trägerflugzeuge verteidigen deine Flotte automatisch gegen Feindflugzeuge.

Jäger ohne Waffenladung können Feindflugzeuge am besten abschießen.

Jäger mit Waffenladung haben eine mittlere Chance dazu.

Bomber haben die geringste Chance, Feindflugzeuge abzuschießen.

1.1.7 U-Boot-Bekämpfung

Feind-U-Boote können durch Flugzeuge, Geschützfeuer und Torpedos versenkt werden. Außerdem gibt es einige spezielle Anti-U-Boot-Waffen: Wasserbomben, Hedgehog und Squid. Diese Anti-U-Boot-Waffen sind nur auf Zerstörern (DD) und Korvetten (DC) verfügbar. Diese zwei Schiffstypen werden Eskorten genannt.

Angriffe auf U-Boote mit Geschützfeuer, Torpedos und Flugzeugen werden wie oben in den Abschnitten 1.1.3, 1.1.4, 1.1.5 geschildert durchgeführt.

Es gelten jedoch folgende Ausnahmen:

1) Ein getauchtes U-Boot kann *nicht* in der 3D-Welt anvisiert werden. Tipp stattdessen den entspr. Sonar-Kontakt auf der Taktischen Karte an. D.h., das angreifende Schiff muss ein funktionierendes (nicht beschädigtes) Sonarsystem besitzen.

2) Torpedos, die auf getauchte U-Boote abgefeuert werden, ändern automatisch ihre Tiefeneinstellung. Allerdings können Torpedos nicht tiefer als auf Periskoptiefe laufen.

Wasserbomben

Wasserbomben sind Sprengkörper, die von einem Überwasserschiff abgeworfen / abgefeuert werden und auf einer voreingestellten Tiefe explodieren. Sie besitzen einen relativ kleinen Wirkungsradius, d.h. sie müssen ziemlich nah am U-Boot explodieren, um es zu beschädigen / zu versenken. Mit zunehmender Tiefe verringert sich dieser Wirkungsradius aufgrund des Wasserdrucks. Die Explosionstiefe wird automatisch auf das am nächsten befindliche Feind-U-Boot eingestellt.

U-Boot-Bekämpfung mit Wasserbomben:

1. Wähle "Depth Charge" mit dem Aktionen-Button.
2. Manövriere so, dass sich das U-Boot etwas hinter deinem Schiff befindet (bei Zerstörern ca. 0,5 – 1,5 Schiffslängen).
3. Tipp auf FIRE, um einen Satz Wasserbomben abzuwerfen.



Wasserbomben-Angriff

(1) Aktionen-Button

Tippe wiederholt, bis *Depth Charge* erscheint.

(2) Sonarkontakt- Markierung

Der Sonarkontakt zeigt die Position des Feind-U-Boots.

(3) FEUER

Wirft einen Satz Wasserbomben hinter dem Schiff ab. Wasserbomben explodieren automatisch auf der ungefähren Tiefe des nächsten Feind-U-Boots.

Hedgehog – Nur Alliierte

Der Hedgehog besteht aus vorwärtsfeuernden, ringförmig angeordneten Mörsern, deren Ladungen nur bei direkten Zielkontakt explodieren. Diese Waffe wurde in der Mitte des Krieges von den Alliierten entwickelt und ist ab dann auf Zerstörern (DD) und Korvetten (DC) verfügbar.

Squid - Nur Alliierte

Der Squid besteht aus gestaffelten, ringförmig angeordneten Mörsern; deren Ladung explodiert leicht über und unter der eingestellten Tiefe und erzeugt eine massive Schockwelle mit großem Wirkungsradius. Wie bei Wasserbomben verringert sich dieser Wirkungsradius mit zunehmender Tiefe aufgrund des Wasserdrucks. Diese Waffe wurde in der gegen Ende des Krieges von den Alliierten entwickelt und ist ab dann auf Korvetten (DC) verfügbar. Die Explosionstiefe wird automatisch auf das nächste Feind-U-Boot eingestellt.

U-Boot-Bekämpfung mit Hedgehog oder Squid:

1. Wähle Hedgehog oder Squid mit dem Aktionen-Button.
2. Fahre auf das U-Boot zu.
3. Bring den roten Kreis (2, Wirkungsfläche) möglichst weit mit dem grünen Kreis des Sonarkontakts in Übereinstimmung.



Hedgehog- / Squid-Angriff

(1) Aktionen-Button

Tippe wiederholt, bis *Hedgehog* oder *Squid* erscheint..

(2) Wirkungsfläche

Der rote Kreis zeigt an, wo die Waffen ihre Wirkung entfalten.

(3) Sonarkontakt- Markierung

Der Sonarkontakt zeigt die Position des Feind-U-Boots.

Beachte die Überlappung mit der Wirkungsfläche (2, rot).

(4) FEUER

Feuert die Anti-U-Boot-Waffen in Richtung der Wirkungsfläche ab.

Hedgehog-Granaten explodieren nur bei Kontakt mit dem U-Boot.

Squid-Granaten explodieren automatisch auf der Tiefe des nächsten Feind-U-Boots.



Aus U-Boot-Sicht: Tief zu tauchen kann die Wirkung von Wasserbomben und Squid vermindern, aber der enorme Wasserdruck lässt dein Boot umso schneller implodieren, wenn es dennoch getroffen wird!



Wer sich einem U-Boot auf Periskoptiefe von vorne nähert, läuft Gefahr torpediert zu werden. Allerdings versenkt ein Treffer an der Bugspitze einen Zerstörer eher selten.



Mit den Geschützen (HE-Granaten!) aufs Periskop feuern, damit das U-Boot abtaucht. Bei großer Entfernung kann es vorkommen, dass es sich absetzt, aber bei kurzer Distanz ist die Chance auf einen starken, dauerhaften Sonarkontakt wesentlich größer; dieser verhindert das Absetzen.

Sonar-Störung

Unterwasser-Explosionen von Wasserbomben oder Squid wühlen das Wasser auf und beeinträchtigen das Sonar. Dies ermöglicht es dem angegriffenen U-Boot, dem Sonarkontakt zu entkommen und sich in der nächsten Runde automatisch aus dem Gefecht abzusetzen.

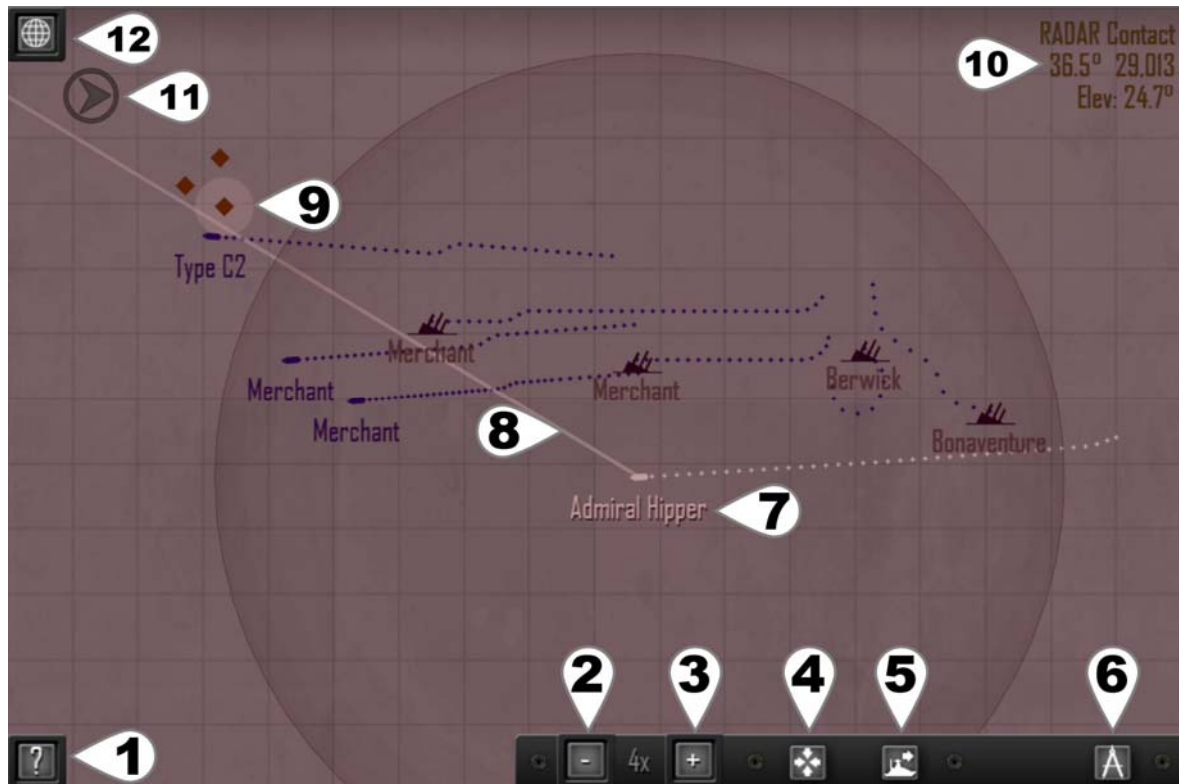
1.2 Taktische Karte

Die Taktische Karte bietet einen Überblick über die Schlacht; auf ihr kann man:

- Ziele bestimmen
- zwischen verschiedenen Schiffen hin- und herschalten
- eine detaillierte Einschlagshistorie der letzten 6 Salven sehen.

Tipp auf ein beliebiges Schiff, um es auszuwählen.

Die Auswahl eines Feindschiffs macht dieses zum Ziel für das aktuell aktive Spielschiff. In der Angriffsphase (nach der Bewegung) zeigt eine weiße Linie die Angriffsrichtung an.



Taktische Karte
(mit rötlichem Hintergrund während eines Nachtgefechts)

Icon-Farben:

Weiß	Aktives Spielschiff
Blau	Alliiertes Schiff
Rot	Achsen-Schiff
Gold	RADAR-Kontakt
Grün	Sonar-Kontakt
Grau	Geflohenes Schiff
Schwarz	Versenktes Schiff

(1) Hilfe, Optionen und Sonderbefehls-Menü

Siehe unten Abschnitt 1.4.2.

(2, 3) Heraus- bzw. Hereinzoomen

Zoombereich: 1-fach bis 128-fach.

(4) Karte zentrieren

Rückt das selektierte Schiff in die Mitte der Karte.

(5) Gehe zu Schiff

Zurück in die 3D-Welt mit Kameraposition auf dem selektierten Schiff.

(6) Einschlagshistorie

Umschalter: Aus / Hauptartillerie / Nebenartillerie


Zeigt bis zu 6 der letzten Salven des aktiven Schiffs an.

Zeigt Feuer-Position und Einschlag an.

Die Salven sind nummeriert (1 = älteste);

die jeweiligen Rohrerhöhungen werden ebenfalls angezeigt.

Salven mit einer "X"-Markierung haben mindestens einen Treffer erzielt.

 Diese Einschlagshistorie ist die genaueste. Bei Zoomfaktor 8 (tunlichst hierbei nicht ändern!) entspricht die Seitenlänge eines Quadrats ca. 1° Rohrerhöhung. D.h., wenn deine vorige Salve um eine Seitenlänge zu weit lag und die Position deines Schiffs halbwegs konstant geblieben ist, vermindere die Erhöhung um ca. 1°.

 Diese Einschlagshistorie wird nicht durch Rauch beeinträchtigt und ermöglicht deshalb Treffer durch Rauchvorhänge hindurch und auf fliehende Schiffe.

(7) Aktives Schiff

Das Spielerschiff, das gerade am Zug ist, wird weiß dargestellt.

(8) Peillinie (Angriffsrichtung)

Die Peillinie aus der 3D-Welt wird auf die Karte projiziert, allerdings nicht während der Bewegungsphase.

(9) Ausgewähltes Schiff

Ein Tipp auf irgendein Schiff oder ein Kontakt-Symbol wählt dieses aus.

Ein Tipp auf ein Feindschiff macht dieses zum Ziel für das Spielerschiff.

(10) Feuerleitlösung

Feuerleitlösungs-Daten über das aktuelle Ziel (wie in der 3D-Welt).

(11) Windmesser

Gibt hier nur die Richtung, nicht die Stärke des Windes an.

(12) Taktische Karte verlassen

Tippen um zur 3D-Welt zurückzukehren.

1.3 Schiffsdaten und Schadensbericht

Ein Tipp auf das Schiff, auf das die Kamera gerichtet ist, zeigt dessen Detaildaten und den Schadensbericht an.

Nicht verfügbar für Feindschiffe, wenn die Option *No Enemy Damage Reports* aktiv ist.



Schiffsdaten und Schadensbericht

(1) Schiffs-Informationen

Zeigt Schiffsname, Klasse, Erfahrungsrang und aktuelle Geschwindigkeit (ganz rechts) an.

Die Erfahrungsrang-Anzeige umfasst die Einstufung (0 – 5 Sterne) und einen graugrünen Balken, der den Fortschritt bis zum Erreichen des nächsten Ranges verdeutlicht.

(2) Schiffs-Statistik

Zeigt Schiffswaffen (1. Zeile), Panzerung (2. Zeile), Wasserverdrängung, Höchstgeschwindigkeit und ggfs. die Anzahl der Bordflugzeuge an (3. Zeile).

(3) Schiffs-Munition

Zeigt die verbliebene Anzahl für jeden Waffentyp des Schiffs an. Flugzeug- und Anti-U-Boot-Waffen verringern sich nicht, entfallen aber ganz, wenn das Flugdeck oder die Anti-U-Boot-Waffen beschädigt / zerstört sind.

(4) Umschalter Teilsystem-Schadensbericht an / aus.

(5) Teilsystem-Schadensbericht

Die Teilsysteme eines Schiffs können durch Treffer für mehrere Runden ausfallen oder gänzlich zerstört werden. Schadensbekämpfungs-Teams versuchen in jeder Runde, jedes beschädigte Teilsystem zu reparieren. Einige spezielle sowie zerstörte Teilsysteme können allerdings nicht repariert werden.

Grau	Kein Schaden - System arbeitet.
Gelb	Leicht beschädigt.
Orange	Mittelschwer beschädigt.
Rot	Zerstört, Reparatur nicht möglich. (außer in Häfen in der 'Schlacht um den Atlantik'- Kampagne.)

Auswirkungen von Schäden an Teilsystemen:

Antrieb (Propulsion)

Verringerte Schiffs-Geschwindigkeit. Treffer am Heck (Schrauben und ~Wellen), mittschiffs (Maschinen- und Kesselräume) und am Schornstein können den Antrieb beeinträchtigen. Kann nicht völlig zerstört werden (Status: rot).

Steuerung (Steering)

Ruder kann nicht bewegt werden. Kann nicht völlig zerstört werden.

Pumpen (Pumps)

Wasser im Schiff kann nicht abgepumpt werden; wesentlich größere Sinkgefahr. Kann nicht repariert werden.

Haupt-Feuerleitgerät (Main Spot)

Vermindert die Zielgenauigkeit in jede Richtung.

Vorderer Feuerleitgerät (Fore Spot)

Vermindert die Zielgenauigkeit nach vorne.

Hinterer Feuerleitgerät (Aft Spot)

Vermindert die Zielgenauigkeit nach hinten.

Main, Fore, Aft RADAR:

Wie Feuerleitgeräte (Spots).

Sonar

Getauchte U-Boote können nicht entdeckt werden.
U-Boote unterhalb der Periskoptiefe können keine Schiffe entdecken.

Flugzeuge (Aircraft)

Verhindert Träger-Flugbetrieb.

Geschützturm A, B usw. / Decksgeschütz (A, B Turret / Deck Gun)

Geschütz(turm) kann nicht ausgerichtet und abgefeuert werden.

Nebenartillerie Back- und Steuerbord (P. Secondary, S. Secondary)

Alle mittleren Geschütze auf der beschädigten Seite können nicht ausgerichtet, geladen und abgefeuert werden.

Backbord- / Steuerbord- / Bug- / Heck-Torpedo (P. / S. / F. / A. Torpedo)

Torpedorohre können nicht nachgeladen und abgefeuert werden.

Anti-U-Boot-Waffen (ASW)

Wasserbomben, Hedgehog oder Squid können nicht eingesetzt werden.

Druckkörper (Pressure Hull) – nur bei U-Booten

Bei beschädigter innerer Hülle können U-Boote leichter versenkt werden.
Kann nicht repariert werden.

Flugabwehr (AAA)

Vermindert die Fähigkeit, Feindflugzeuge abzuschießen.
Kann nicht während der Schlacht repariert werden.

1.4 Gefecht beenden

Ein Gefecht endet automatisch, wenn:

- alle Spielschiffe (selbst) versenkt sind oder sich abgesetzt haben
- alle Feindschiffe (selbst) versenkt sind oder sich abgesetzt haben
- der Spieler alle Schiffe aus dem Gefecht zurückzieht.

1.4.1 Absetzen aus dem Gefecht (Disengage)

Mit dem Absetzen verlässt ein Schiff das Gefecht. Allerdings funktioniert das nicht automatisch: Ein Überwasserschiff muss seine Absetzbewegung mehrere Runden lang ausführen und mindestens 10 Knoten fahren.

Es gibt eine Option, um die Mindestentfernung zum Absetzen auf 25.000 Yards zum nächsten Feindschiff festzulegen.



Die 25.000-Yards-Option kann verhindern, dass unterlegene Gegner sich unter einem Rauchvorhang absetzen. Allerdings sollte dann auch die Option ‚Größere Anfangsentfernung (Longer Start Range)‘ gesetzt werden; sonst kannst du schwer flüchten, wenn der Gegner überlegen ist.

Während der Bewegungsphase wird der Disengage-Button eingeblendet, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

Kriegsschiffe

müssen 3 aufeinanderfolgende Runden unter Rauch (Smoke) gefahren sein, mit mindestens 10 Knoten.

Sie müssen weiter als 25.000 Yards vom nächsten Feindschiff entfernt sein, wenn diese Option aktiviert ist (s.o.)

U-Boote

können sich absetzen, wenn sie getaucht und weit entfernt von allen Eskorten sind. Tieferes Tauchen erhöht die Chance, sich abzusetzen.

Wasserbomben und Squid stören das Sonar und erhöhen ebenfalls die Chance, sich abzusetzen.

Handelsschiffe

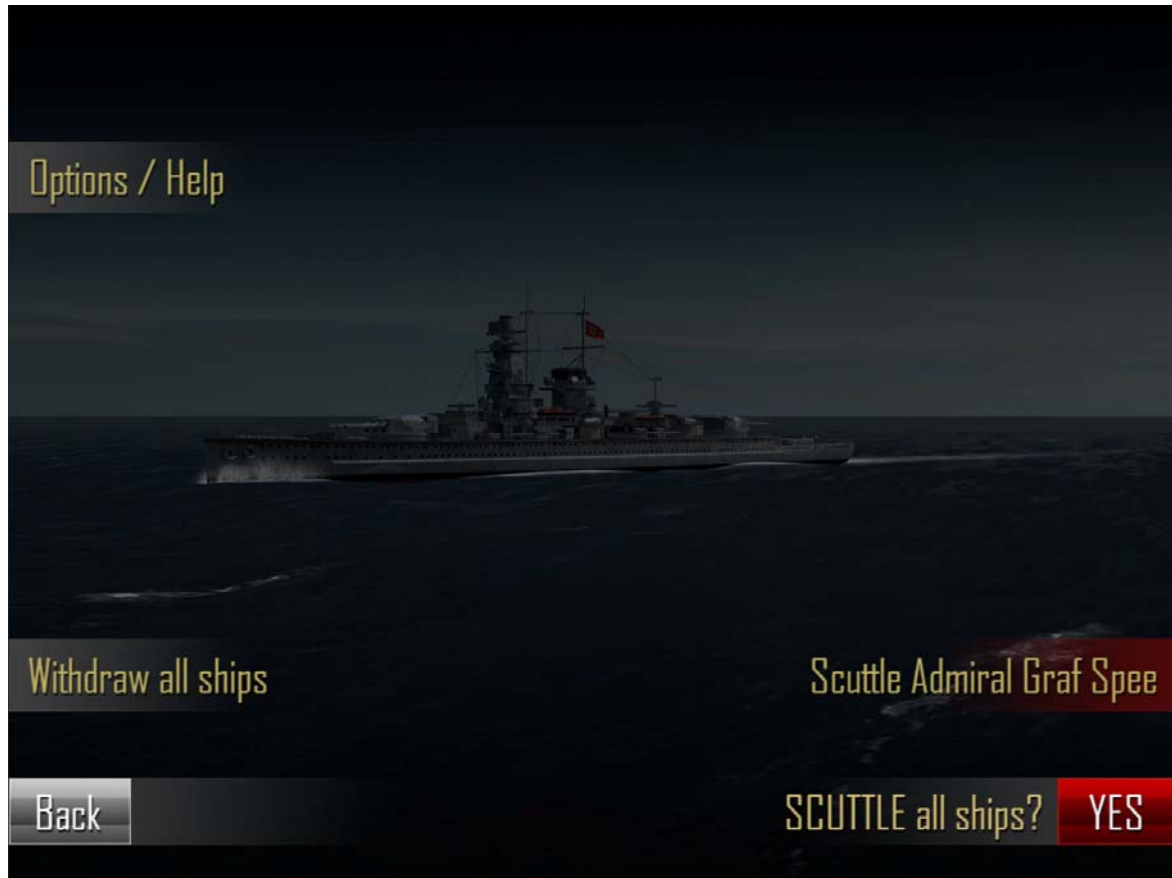
können sich *nicht* absetzen.



Versuch, den Antrieb des Feindschiffs durch Treffer in den Maschinen- / Kesselraum, Schrauben und ~Wellen zu beschädigen; damit verzögerst oder verhinderst du seine Absetzbewegung

1.4.2 Sich zurückziehen oder selbstversenken

von der Taktischen Karte können die Optionen / Hilfe und das Sonderbefehls-Menü durch Tipp auf das "?" aufgerufen werden.



Optionen / Hilfe und das Sonderbefehls-Menü (nach "?" auf der Tactischen Karte)

Alle Schiffe zurückziehen (Withdraw all ships)

Dieser Befehl erscheint nur, wenn kein Feindschiff angreifen kann.
Entweder hat der Feind nur noch Handelsschiffe, oder all seine Kriegsschiffe haben sich eingenebelt, was Kampfaktionen ausschließt.
Das Zurückziehen aller Schiffe beendet das Gefecht augenblicklich.

Selbstversenken: aktuelles Schiff / alle Schiffe (Scuttle <Schiffsname> / SCUTTLE all Schiffs)

Diese Befehle sind immer verfügbar; damit kannst du willkürlich entweder das gerade aktive eigene Schiff oder alle Spielerschiffe selbstversenken.

WARNUNG: Die Selbstversenkung von Schiffen in den Kampagnen und in der Schlacht um den Atlantik entfernt diese Schiffe aus deiner Flotte!
Verlorene Schiffe können in den Kampagnen erneut gekauft werden;
in der Schlacht um den Atlantik sind sie (bis zu einem Neustart der Schlacht um den Atlantik) für immer verloren!

2. Atlantic Fleet spielen

Atlantic Fleet ist eine rundenbasierte taktische und strategische Simulation des Tonnage-Krieges in der Schlacht um den Atlantik.

Es gibt vier Spielmodi:

1. Trainings-Missionen, Tutorial
2. Einzelschlacht (Single Battle)
3. Kampagne (Kampagne)
4. Schlacht um den Atlantik (Battle of the Atlantic).

2.1 Trainings-Missionen, Tutorial

(Tutorial-Texte aus dem Spiel)

2.1.1 Einführung (INTRODUCTION)

Lerne die Grundlagen von Atlantic Fleet inklusive der Positionierung und Ausrichtung der Kamera, der verschiedenen Spielansichten, der Taktischen Karte und der Spieloptionen.

Themen:

- Zusätzliche Hilfe-Quellen
- Kameraeinstellungen
- Feuerleitgeräts- / Periskop-Ansicht
- Taktische Karte
- Optionen
- Spielen von Atlantic Fleet.

Tipp auf "Next"!

1 / 7:

Willkommen bei Atlantic Fleet.

Dieses Tutorial führt dich in die Kampfansicht (3D-Welt) ein und erklärt die 3 Kampf-Spielmodi.

Tipp auf ">>>" oder "<<<", um zur nächsten bzw vorigen Tutorialseite zu blättern

Tipp auf das rote "x" oder grüne "?", um das Tutorial ein- / auszublenden.

Anm. d. Übers.: Da du ja diese deutschen Texte liest, empfiehlt sich i.d.R. das Ausblenden.

2 / 7:

Kamera-Einstellungen

Tipp auf ein beliebiges Schiff in der 3D-Welt, um die Kamera darauf zu richten.

Ein weiterer Tipp darauf zeigt die Schiffsdaten und den Schadensreport an.

Der nächste Tipp schließt die Schiffsdaten- und Schadensanzeige wieder.

Zwicken / spreizen, um zu zoomen.

Ziehen, um die Kamera zu schwenken.

Die Kamera kann vertikal auch unter die Wasseroberfläche geschwenkt werden.

Probier alles mal aus, um ein Gefühl für das Bewegen der Kamera und die verschiedenen Ansichten zu bekommen.



Dieser Button unten rechts schaltet den Folgemodus der Kamera ein / aus.
Ein: Die Kamera folgt jeder Aktion.
Aus: Die Kamera bleibt auf der aktuellen Position, während Schiffe sich bewegen und gegenseitig angreifen.

3 / 7:

Feuerleitgeräts- / Periskop-Ansicht ('Fernglas')



Tipp auf diesen Button in der linken unteren Ecke, um die Feuerleitgeräts- bzw. bei getauchten U-Booten die Periskop-Ansicht zu aktivieren.
Ziehen, um nach links oder rechts zu schwenken.
Ein Tipp auf ein Schiff zeigt dessen Daten und Schadensbericht an.
Ein nochmaliger Tipp schließt Daten und Schadensbericht wieder.

Tipp auf den großen, runden Button links unten mit der Beschriftung "2x".
Dadurch schaltest du den Zoomfaktor zwischen 2-, 4- und 8-fach um.



Ein Tipp auf diesen Button in der linken unteren Ecke führt zurück in die 3D-Welt.

4 / 7:

Taktische Karte



Tipp nun auf diesen Button in der oberen linken Ecke, um die Taktische Karte anzuzeigen. Ein Tipp auf irgendein Schiff (oder einen Kontakt) wählt dieses aus; bei Feindschiffen werden außerdem wichtige Informationen über das Ziel oben rechts angezeigt (Feuerleitlösung).
In der 3D-Welt fokussiert ein Tipp auf die Feuerleitlösung (oder die Spielerschiff-Info oben links) die Kamera auf jenes Schiff.

Mit den Buttons in der Leiste unten rechts kannst du heran- / herauszoomen, die Karte um das ausgewählte Schiff zentrieren, mit dem Kamerafokus auf dem ausgewählten Schiff zur 3D-Welt zurückkehren sowie die Einschlagshistorie der letzten 6 Salven des aktiven Spielerschiffs (weißes Symbol) anzeigen..



Tipp auf diesen Button in der oberen linken Ecke, um in die in die 3D-Welt zurückzukehren.

5 / 7:

Taktische Karte 2

Tipp auf den Button oben links, um erneut die Taktische Karte aufzurufen.
Icon-Farben: Weiß (aktives Spielerschiff), Blau (Alliiertes Schiff), Rot (Achsen-Schiff), Gold (RADAR-Kontakt), Grün (Sonar-Kontakt), Grau (geflohenes Schiff), Schwarz (gesunkenes Schiff).



Tipp auf diesen Button in der unteren linken Ecke, um das Sonderbefehls-Menü zu öffnen. Von hier kommst du mit "Back" zurück in die 3D-Welt, kannst eines oder alle deiner Schiffe absichtlich selbstversenken ("scuttle"), u.U. die Schlacht abbrechen ("withdraw") sowie die Optionen und Hilfeseiten aufrufen.

Tipp auf Options / Help.

6 / 7: Optionen / Hilfe

Hier kannst du eine Vielzahl von Einstellungen vornehmen, um das Spiel ganz nach deinem Geschmack zu gestalten. Das Aktivieren einer Option macht i.d.R. das Spiel schwieriger. Eine vollständige Beschreibung der Optionen findest du unter **4 Spiel-Optionen / Hilfe**.

Beispiel:

Ship Disengage > 25,000yds: Verhindert das Sich-Absetzen von Feindschiffen aus der Schlacht aus kürzeren Entfernungen als 25.000 Yards.

Ein Tipp auf "Help" unten links öffnet die Online-Hilfe (englisch). Das ist eine Kurzfassung dieses Handbuchs. Bei einigen Englischkenntnissen mag es sinnvoll sein, sie zum schnellen Nachschlagen zu benutzen.

Tipp auf "Back", "Done" und erneut "Back", um zur 3D-Welt zurückzukehren.

7 / 7: Atlantic Fleet spielen

Es gibt außer diesem Tutorial 3 'echte' Spielmodi:

Einzelschlacht (Single Battle) – eigenständige historische oder benutzerdefinierte Schlacht.

Kampagne (Campaign) – Serie von 50 Missionen für jede Marine.

Schlacht um den Atlantik (Battle of the Atlantic) – dynamische Kampagne von 1939 - 1945.

Um diese erfolgreich zu bewältigen, solltest du unbedingt auch die folgenden Abschnitte dieses Tutorials und danach Kapitel 1 (Details) dieses Handbuchs lesen.

Damit ist die Tutorial-Einführung beendet. Um diese Mission zu beenden:

- 1) Tipp auf die Taktische Karte (oben links).
- 2) Tipp auf das Sonderbefehls-Menü (unten links).
- 3) Tipp auf "Withdraw all ships",
um das Übungsgefecht zu beenden und die Ergebnisseite anzuzeigen.

2.1.2 Manövrieren (MOVEMENT)

Manövriere deine Schiffe mittels der Geschwindigkeits- und Ruder-Einstellungen und lerne etwas über das Beenden von Schlachten.

Themen:

- Manövrieren von Schiffen
- Beenden von Schlachten.

Tipp auf "Next"!

1 / 4

Atlantic Fleet ist ein rundenbasiertes Spiel. Jedes Schiff agiert pro Runde in zwei Phasen:

- 1) Manövrieren (immer zuerst)
- 2) Aktion (Angriff oder Sonstiges)

So, nun Volldampf voraus!

1. Stell die Geschwindigkeit mit dem Maschinentelegraphen (linker Rand unten) ein.

Du kannst sie auch erstmal auf Voll (FULL) belassen.

Tipps auf die obere / untere Hälfte des Telegraphen erhöhen / verringern die Geschwindigkeit.

2. Stell den Ruderwinkel mit dem Regler am unteren Rand links ein.

Probier es mit 30 Grad STBD (Steuerbord, d.h. rechts).

3. Tipp auf MOVE, und dein Schiff bewegt sich gemäß der eingestellten Geschwindigkeit und des Ruderwinkels.

2 / 4

Nun befindet sich dein Schiff in der Aktions-Phase.

Vorerst überspringe diese: tippe so oft auf den Action-Button (ganz unten rechts), bis die Aktion "None" (keine) erscheint. Dann tippe auf DONE, um zu deinem nächsten Schiff zu gelangen.

Es gibt weitere Faktoren, die beim Manövrieren zu berücksichtigen sind:



Schaltet zwischen Flotten- und Einzelmanöver um. Bei der Einstellung 'Flotte' (Abb.) fahren alle noch nicht bewegten Schiffe gemäß der Telegrafien- und Ruder-Einstellung dasselbe Manöver. Allerdings wird dabei die Aktions-Phase übersprungen!

Benutze den Flottenmodus, um deinen gesamten Kampfverband schnell an den Feind zu bringen, nur die kleineren Schiffe (die stets nach den großen bewegt werden) in Geschützreichweite zu bringen oder Handelsschiffkonvoys aus der Gefahrenzone zu bewegen.

3 / 4

Und dann ist da ja noch der Aktionen-Button in der rechten unteren Ecke:

Der kann auch während der Bewegungsphase für einige Spezialeffekte benutzt werden:

Einnebeln (Smoke) – nur für Kriegsschiffe.

Legt einen Rauchvorhang, der dem Gegner das Zielen enorm erschwert. Einnebeln während 3 aufeinander folgenden Runden erlaubt es dem Schiff, sich aus der Schlacht abzusetzen ("Disengage"), wenn es mindestens 10 Knoten schnell ist. Weiterhin gibt es die Option, dass eine Mindestdistanz von 25.000 Yards zum nächsten Feindschiff zum Absetzen erforderlich ist.

Auftauchen / Tauchen – nur U-Boote

Beim Bewegen eines U-Boots kann auch die Tauchtiefe geändert werden, entweder in Richtung Wasseroberfläche bis zum gänzlichen Auftauchen oder in Richtung Meeresgrund. Es gibt 4 Tauchtiefen.

4 / 4

Gefecht beenden

Ein Gefecht endet automatisch, wenn Schiffe einer Seite (selbst)versenkt sind oder sich abgesetzt haben.

Absetzen – 3 Runden lang einnebeln und schneller sein als 10 Knoten.

Selbstversenken – Geh zur Taktischen Karte, Sonderbefehls-Menü, um deine Schiffe absichtlich zu versenken.

Eine weitere Option ist das Abziehen aller Schiffe ("Withdraw all ships"), ebenfalls im Sonderbefehls-Menü.

Dieses Kommando ist allerdings nur verfügbar, wenn dich kein Feindschiff angreifen kann, entweder weil es ein Handelsschiff ist oder aber ein Kriegsschiff, das sich gerade selbst absetzt.

Übe das Manövrieren ein bisschen und gewöhne dich an die unterschiedlichen Wendekreise der verschiedenen Schiffsklassen. Benutz den Flottenmodus (du kannst alle betroffenen Schiffe gleichzeitig einnebeln) und spiel auch ein bisschen mit dem U-Boot (deinem 3. Schiff). Danach such dir aus, wie du die Mission beenden möchtest, durch:

- Einnebeln für 3 Runden und Absetzen aus dem Gefecht..
- Selbstversenkung (hier harmlos; in einer Kampagne hingegen sind selbstversenkte Schiffe für immer verloren!).
- Abziehen ("Withdraw all ships"), denn das feindliche Handelsschiff kann nicht angreifen.

2.1.3 Feuerleitung (GUNNERY)

Tour durch das Marine-Schießwesen, einschließlich des Abfeuerns der Haupt- und Nebenartillerie und des Anvisierens von Feindschiffen.

Themen:

- Zielauswahl
- Feuerleitlösung
- Abfeuern der Geschütze
- Zielhilfen.

Tipp auf "Next"!

1 / 6

Feuerleitung

Tipp auf MOVE, um dein Schiff zu bewegen und die Aktionsphase einzuleiten.

Ablauf von Artillerieangriffen:

1. Wähle den Granaten- und Geschütztyp.
2. Wähle das Ziel für die Feuerleitlösung.
3. Setze den Zielwinkel (Angriffsrichtung).
4. Setze die Rohrerhöhung (Feuerentfernung).
5. Feuer!

Schauen wir uns die einzelnen Schritte genauer an ...

2 / 6

Granaten- / Geschützauswahl

Der Aktionen-Button ganz unten rechts zeigt *15" AP Shell* an.

Tipps auf den Button zeigen weitere Optionen an:

- 15" AP Shells – Panzerbrechende Granaten aus den 15-Zoll-Hauptgeschützen des Schiffs.
 - 15" HE Shells – Hochexplosive Granaten aus den 15-Zoll-Hauptgeschützen des Schiffs.
 - 4.5" AP Shells - Panzerbrechende Granaten aus den 4.5"-Geschützen der Nebenartillerie.
 - 4.5" HE Shells - Hochexplosive Granaten aus den 4.5"-Geschützen der Nebenartillerie.
- AP-Granaten sind am besten für gepanzerte Ziele geeignet, HE-Granaten für ungepanzerte. Nachts sind auch Leuchtgranaten (Star Shells) verfügbar, die das Ziel illuminieren.

Tippe bis *15" HE Shell* ausgewählt ist; denn die Handelsschiff-Ziele sind ungepanzert.

3 / 6

Zielauswahl

Die von deinem Schiff ausgehende rote Linie zeigt die Angriffsrichtung (Peilung) an.

Um ein Ziel auszuwählen, muss die rote Linie darauf zeigen. Danach tipp auf den Zielmarkierungs-Button (das runde Fadenkreuz links neben dem FIRE-Button).

Die Peillinie wird grau, wenn keine Waffe in die aktuelle Richtung feuern kann.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Peillinie auszurichten:

- 1) Richte die Kamera auf das Ziel und tippe auf die Peilungsanzeige (oben Mitte), um die Linie grob auf den Blickwinkel auszurichten.
 - 2) Ziehe den horizontalen Regler am unteren linken Rand zur Feineinstellung.
 - 3) Geh auf die Taktische Karte und tipp auf das Zielschiff; dann geh zurück zur 3D-Welt
- Anm.: 1) funktioniert auch in den Feuerleitgeräts- und Periskop-Ansichten.
Überschneidet sich die Peillinie mit dem Ziel, tipp auf den Zielmarkierungs-Button.

4 / 6

Setze Peilung und Rohrerhöhung – und FEUER

Nach der Auswahl erscheinen die wesentlichen Infos über das Ziel (Feuerleitlösung) oben rechts: Typ, Name, Geschwindigkeit, Entfernung und geschätzte Rohrerhöhung. Letztere ist wirklich nur eine grobe Schätzung, die allerdings im Laufe der Zeit genauer wird, abzulesen an der steigenden Anzahl von "+" links neben Typ und Name.

Die Zeile mit dem Beginn "Elev:" zeigt die geschätzte Rohrerhöhung für Haupt- und [Neben-]Artillerie.

Feintune die Peilung, falls nötig (z.B. wg. Seitenwind), und stell dann mit dem vertikalen Regler die Rohrerhöhung auf den Wert ein, der für deine Hauptartillerie angezeigt wird (die erste Zahl)..

Tipp auf FIRE.

Nachdem deine Granaten eingeschlagen sind, sind die Handelsschiffe am Zug.

Jetzt weißt du grundsätzlich, wie du feuerst; nun schauen wir mal, wie du auch wirklich *triffst*.

5 / 6

Treffen des Ziels

Du hast 3 Hilfsmittel, um deine nächste Salve zu korrigieren.

1) Feuerleitlösung: anfängliche Schätzung, ungenau und noch ungenauer, wenn Feuerleitgeräte oder RADAR beschädigt sind.

2) Einschlagshistorie: Zeigt, wie nahe die letzte Salve am Ziel lag. Berücksichtigt Positionsänderungen seit der vorigen Runde. Eine Änderung der Rohrerhöhung um 1 – 1,5 Grad erhöht die Richtqualität meistens um eine Stufe. Beispiel:

Zeigt die Historie +150 an, sollte eine Verringerung der Rohrerhöhung um 1,5 Grad die kommende Salve in den grünen Bereich (d.h. ins Ziel) bringen. Wenn dir dies einmal gelungen ist, sind nur noch kleinere Korrekturen nötig.

Tipp auf den Einschlags-Button (Wassersäulen-Symbol) rechts bzw. auf die Einschlagshistorie selbst, um diese ein- oder auszuschalten.

3) Salvenhistorie auf der Taktischen Karte, in der unteren rechten Ecke. Diese zeigt die Ausgangs- und Einschlagspositionen der letzten 6 Salven an. Vergleiche die Länge der Schussbahnen sowie die Positionen deines und des gegnerischen Schiffs, um die nächste Rohrerhöhung auszutüfteln. Nicht einfach, aber mit ein bisschen Übung sehr zuverlässig und unersetzlich beim Zielen auf eingenebelte Schiffe, bei denen 1) und 2) nicht funktionieren.

6 / 6

Schießübung

Übe das Zielen auf die 3 Handelsschiffe.

Versuche, die Ziele sowohl mit der Haupt- als auch der Nebenartillerie zu treffen.

Werte die Einschlags- und Salvenhistorie (s.o. 2, 3) aus, um deine Zieleinstellungen zu korrigieren. Auch ist es hilfreich, die Kamera immer im Verfolgungsmodus zu belassen; dann kannst du Einschläge auch 'live' am Ziel sehen.

Hinweis: Wenn die Handelsschiffe abdrehen, d.h. sich entfernen, ziele ein bisschen weiter / mit Vorhalt, damit in der nächsten Runde die Rohrerhöhung näher am grünen Bereich der Einschlagshistorie liegt.

Die Mission endet, wenn alle Handelsschiffe versenkt sind. Du kannst dich auch absetzen (disengage), dich zurückziehen (withdraw) oder deine Schiffe selbstversenken (scuttle), um sie vorzeitig zu beenden.

2.1.4 Torpedos

Erklärt die Vorbereitung und Ausführung von Torpedoangriffen.

Themen:

- Ziel auswählen
- Feuerleitlösung
- Abfeuern von Torpedofächern.

Tipp auf "Next"!

1 / 3

Tipp auf MOVE, um dein Schiff zu bewegen und die Aktionsphase einzuleiten.

Ablauf von Torpedo-Angriffen:

1. Wähle "Torpedoes" mit dem Aktionen-Button.
2. Wähle das Ziel für die Feuerleitlösung.
3. Setze einen oder mehrere Zielwinkel (Angriffsrichtung).
4. Feuer!

Tipp auf den Aktionen-Button (untere rechte Ecke) und wähle "Torpedoes". Schritt 2 funktioniert genauso wie bei der Feuerleitung, siehe oben.

2 / 3

Torpedo-Laufbahnen festlegen

Wenn dein Schiff Torpedos besitzt, erscheint in der Feuerleitlösung ein zusätzliche Zeile, beginnend mit "Torp:". Dies ist die geschätzte Richtung, um das Ziel mit Torpedos zu treffen. Denk dran:

- a) Es ist nur eine grobe Schätzung.
- b) Torpedos laufen oftmals über mehrere Runden bis zum Ziel.

Stell die rote Linie auf die Peilung (Richtung) ein, die in der Feuerleitlösung angezeigt wird. Der runde, rote Button links neben dem Zielmarkierungs-Button (Fadenkreuz) dient zur Festlegung der Laufbahnen einzelner Torpedos eines Fächers; er zeigt auch die Anzahl an, die in die eingestellte Richtung abgefeuert werden können. Tipp auf diesen roten Markierungs-Button, um die Richtung eines Torpedos festzulegen; die Linie ist danach grün. Dann ziele mit der Line 5 Grad weiter nach links, tippe erneut auf den roten Button; schließlich ziele 10 Grad weiter nach rechts und tipp auf den Button. Jetzt sollten drei Torpedo-Laufbahnen grün markiert sein.

3 / 3

Torpedos abfeuern

Tipp auf FIRE um deine Torpedo-Fächer abzufeuern.

Torpedos können über mehrere Runden laufen, und oft wird auch mehr als eine Runde bis zum Ziel benötigt.

Verschiedene Torpedos (von Überwasserschiffen, U-Booten und Flugzeugen) haben unterschiedliche Reichweiten und Geschwindigkeiten, je nach Marine und Typ. Alle Daten dazu findest du im Anhang **5.2.1 Torpedos**.

Ein Torpedo läuft automatisch irgendwann aus und sinkt auf den Meeresgrund, wenn er sein Ziel verfehlt und auch keine anderen Schiffe seine Laufbahn kreuzen.

Das Nachladen von Torpedos dauert unabhängig vom Schiffstyp 3 Runden.

Torpedos brauchen eine Mindestdistanz von ca. 1.000 Yards zum Ziel, um sich zu aktivieren.

Versenke die verbliebenen Frachter mit Torpedos oder Geschützen, um die Mission zu beenden.
Oder setze dich vorher ab (disengage), ziehe dich zurück (withdraw) oder versenke deine Schiffe selbst (scuttle).

2.1.5 Landgestützte Flugzeuge / Luftangriffe (LAND-BASED AIRCRAFT / AIR ATTACKS)

Lerne, wie Schiffe mit landgestützten Flugzeugen angegriffen werden.

Themen:

- Angriffswinkel einstellen
- Angriffsposition einstellen
- Verschiedene Flugzeugtypen einsetzen.

Tipp auf "Next"!

1 / 3

Landgestützte Luftangriffe

Tipp auf MOVE, um dein Schiff zu bewegen und die Aktionsphase einzuleiten.
Wenn ein Gefecht sich in Küstennähe abspielt, besteht eine Chance zum Einsatz landgestützter Flugzeuge.

Ablauf landgestützter Luftangriffe:

1. Wähle "Air Strike" mit dem Aktionen-Button.
2. Wähle das Zielschiff.
3. Setze eine Angriffsposition entlang der Schiffsachse.
4. Setze den Angriffswinkel.
5. Starte ein Flugzeug.
6. Geh in den Sturzflug / wirf die Waffenladung ab.

2 / 3

Auswählen der Luftangriffs-Aktion und des Ziels

Tipp auf den Aktionen-Button (untere rechte Ecke) und wähle "Air Strike". Beachte die blaue Zielmarkierung.

Tipp auf ein Feindschiff in der 3D-Welt oder auf der Taktischen Karte, um es als Ziel zu markieren. Bei einem bereits markierten Schiff zentriert ein Tipp auf die Feuerleitlösung die Kamera auf dieses Ziel.

Stell mit dem horizontalen Regler (unterer Rand links), um eine Angriffsposition entlang des Schiffs ein. Bei Torpedoangriffen sollte dieser i.d.R. *vor* dem Schiff liegen (Vorhalt).

Stell mit dem vertikalen Regler den Angriffswinkel (Anflugrichtung) ein – am besten so, dass dein Kurs möglichst weit entfernt von anderen Feindschiffen liegt, um deren Flakfeuer aus dem Weg zu gehen. Achte auch auf den Wind, der die Flugbahn deiner Waffenladung beeinflusst.

3 / 3

Starten und Angreifen

Tipp auf LAUNCH, um dein Flugzeug loszuschicken. Die Kamera folgt ihm automatisch.

Tipp auf "Bomb", um die Bomben zum richtigen Zeitpunkt abzuwerfen.

Tipp auf den "X"-Button oben rechts, um den Angriff abubrechen, falls nötig.

Bei vielen Flugzeugen ist vor dem Abwurf ein Sturzflug ("Dive") erforderlich.

Flakfeuer von Schiffen und Trägerflugzeuge in der Luft können Feindflugzeuge abschießen. Übe das Bombardieren der feindlichen Frachter. Ebenfalls empfehlenswert sind benutzerdefinierte Einzelschlachten (CUSTOM BATTLE), wo du verschiedene Flugzeuge und Waffenladungen auswählen und mit ihnen üben kannst.

Die Mission endet, wenn alle Handelsschiffe versenkt sind, du dich absetzt, zurückziehst oder selbstversenkst.

2.1.6 Träger-Flugzeuge / -Flugbetrieb (CARRIER-BASED AIRCRAFT / OPERATIONS)

Einführung in Träger-Operationen.

Themen:

- Flugzeuge bereitstellen und starten.
- Träger effektiv einsetzen.
- Verschiedene Flugzeugtypen einsetzen.

1 / 3

Träger-Operationen

Angriffe mit Trägerflugzeugen laufen ähnlich ab wie landgestützte Luftangriffe. Ausnahmen:

- 1) Trägerflugzeuge starten nicht in der Luft, sondern müssen auf dem Flugdeck bereitgestellt, gestartet und wieder gelandet werden.
- 2) Nur derjenige Träger, der die Flugzeuge gestartet hat, kann mit diesen angreifen.

Auch werden Träger-Operationen zeitweise oder auf Dauer verhindert durch:

- 1) Feuer auf dem Träger.
- 2) Beschädigung oder Zerstörung des Flugdecks.

Der Flugbetrieb läuft in 4 Schritten ab, die jeweils eine Runde in Anspruch nehmen.

- 1) Bereitstellen, 2) Starten, 3) Angreifen, 4) Landen.

2 / 3

Bereitstellen, Starten, Angreifen, Landen.

Tipp auf MOVE, um deinen Träger zu bewegen und die Aktionsphase einzuleiten.

Tipp auf den Aktionen-Button (untere rechte Ecke) und wähle "Ready".

Wähle "Bomber" und die Waffenladung ("Bomb") durch Tippen auf die beiden grünen Buttons links daneben.

Tipp auf LAUNCH, um die Staffel bereitzustellen (Runde ist damit beendet).

In der nächsten Runde tippe wieder auf LAUNCH, um die Staffel vom Flugdeck in die Luft zu bringen (Runde ist damit beendet).

Mit der Aktion "Unready" dagegen kannst du eine Staffel vom Flugdeck zurück in den Hangar verfrachten, z.B. wenn du einen falschen Flugzeugtyp oder eine falsche Ladung ausgewählt hattest.

In der nächsten Runde hast du 4 angriffsbereite Flugzeuge in der Luft. Tipp auf ein Feindschiff und greife es an – genauso wie mit landgestützten Flugzeugen (s.o.). Eine Trägerstaffel besteht aus 4 Flugzeugen, mit denen viermal angreifen kannst (1 Flugzeug pro Runde).

3 / 3

Bergung und Übung

Wenn du viermal angegriffen hast oder die Waffenladung wechseln möchtest, wähle die Aktion "Recover".

Falls du 2 Staffeln in der Luft hast (Jäger und Bomber), musst du noch auswählen, welche du zurückrufen möchtest: "Fighter" oder "Bomber". In jedem Fall tippe auf LAUNCH, um die betr. Staffel wieder zu landen.

Nun kann der Kreislauf von vorne beginnen. Experimentiere mit verschiedenen Flugzeugtypen und Waffenladungen.

Wenn beide Staffeln (Jäger und Bomber) sich am selben Ort (Hangar oder Luft) befinden, tipp auf den Flugzeugtyp, für den die Aktion gelten soll.

Trägerflugzeuge in der Luft versuchen, deine Flotte gegen feindliche (landgestützte) Flugzeuge zu verteidigen.

Die Mission endet, wenn alle Handelsschiffe versenkt sind, du dich absetzt, zurückziehst oder selbstversenkst.

2.1.7 U-Boot-Bekämpfung (ANTI-SUBMARINE WARFARE)

Lerne, U-Boote anzugreifen und zu versenken.

Themen:

- Flugzeuge bereitstellen und starten.
- Wasserbomben einsetzen
- Hedgehog und Squid
- Tipps und Taktiken.

Tipp auf "Next"!

1 / 4

Das Versenken von U-Booten spielt eine bedeutende Rolle in Atlantic Fleet, vor allem wenn du auf der Seite der Alliierten spielst.

U-Boote können durch Flugzeuge, Geschützfeuer, Torpedos (aufgetaucht oder auf Periskoptiefe) versenkt werden, aber auch durch spezielle Anti-U-Boot-Waffen: Wasserbomben, Hedgehog und Squid.

Beim Angriff mit Geschützen solltest du abwägen zwischen der Gefahr, torpediert zu werden, wenn du dich dem U-Boot von vorne näherst, und dem Zeitverlust inkl. der Gefahr, dass andere Schiffe torpediert werden, wenn du das U-Boot erst umkurvst.

Schieße nicht auf Entfernungen > 5.000 Yards, um einen soliden Sonarkontakt herzustellen, bevor das U-Boot taucht und möglicherweise entkommt.

2 / 4

Wasserbomben

Wasserbomben sind Explosivkörper, die von Überwasserschiffen abgeworfen / abgefeuert werden; sie explodieren automatisch ungefähr auf der Tauchtiefe des nächsten Feind-U-Boots.

Anti-U-Boot-Angriff mit Wasserbomben:

1. Fahre über das Feind-U-Boot, so dass dessen grüne Markierung etwas hinter deinem angreifenden Schiff liegt.
2. Wähle "Depth Charge" mit dem Aktionen-Button.
3. Tipp auf FIRE, um einen Satz Wasserbomben abzuwerfen.

Unterwasser-Explosionen von Wasserbomben (oder Squid) wühlen das Wasser um sie herum auf und stören so das Sonar-Signal. Dies ermöglicht es u.U. dem angegriffenen U-Boot, dem Sonar zu entkommen und siche in der nächsten Runde automatisch abzusetzen (disengage).

3 / 4

Hedgehog und Squid (nur Alliierte)

Der Hedgehog besteht aus vorwärtsfeuernden, ringförmig angeordneten Mörsern, deren Ladungen nur bei direkten Zielkontakt explodieren.

Der Squid besteht aus gestaffelten, ringförmig angeordneten Mörsern; deren Ladung explodiert leicht über und unter der eingestellten Tiefe und erzeugt eine massive Schockwelle mit großem Wirkungsradius.

Anti-U-Boot-Angriff mit Hedgehog oder Squid:

1. Fahre auf das U-Boot zu, so dass dessen grüne Markierung vor deinem Bug liegt.
2. Bring den roten Kreis (Wirkungsfläche der Waffe) möglichst weit mit dem grünen Kreis des Sonarkontakts in Übereinstimmung.
3. Wähle Hedgehog oder Squid mit dem Aktionen-Button.
4. Tipp auf FIRE.

Squid stört das Sonarsignal (wie Wasserbomben), Hedgehog jedoch tut das nicht.

4 / 4

Übung

Übe Angriffe auf getauchte U-Boote mit Geschützen, Wasserbomben und Hedgehogs. Markiere getauchte U-Boote auf der Taktischen Karte, um eine Feuerleitlösung zu generieren.

Vertreiben eines U-Boots: Schieß auf weite Entfernung auf das Periskop. Das Boot wird wahrscheinlich tauchen und sich absetzen.

Versenken eines U-Boots: Markiere es als Ziel, aber schieß nicht, bevor du auf 5.000 Yards herangekommen bist. Dann zwing es durch Feuern zum Tauchen, fahre darüber hinweg und wirf Wasserbomben (oder fahre bis kurz davor und benutze den Hedgehog).

Die Mission endet, wenn das U-Boot versenkt ist, du dich absetzt, zurückziehst oder selbstversenkst. Wie die anderen Trainingsmissionen solltest du diese eventuell wiederholen, um mehr Übung zu erlangen.

2.2 Einzelschlacht (Single Battle)

Einzelschlachten sind selbstständige historische Szenarios, in denen Spilerschiffe keine Erfahrung und Ränge gewinnen und kein Renommee vergeben wird.
Eine Liste mit Kurzbeschreibungen findest du unter: 3 Single Battle: Historische Schlachten

Außer bei benutzerdefinierten Schlachten (CUSTOM BATTLE) sind alle Parameter der Missionen voreingestellt; Ausnahme: die Wahl der Seite (Alliierte / Achse).

1. Tipp auf eine Mission, die dich interessiert.
2. Tipp auf *Next*.
3. Tipp auf eine Kriegsflagge, um die Seite zu wählen.
4. Tipp auf *Attack*, um die Mission zu starten.



Einzelschlachten-Auswahl

(1) Missionen-Liste

Ziehen um durch die Liste zu scrollen.
Tipp auf eine Mission zur Auswahl.

(2) Kurzbeschreibung (Übersetzung s. 3)

(3) Schauplatz der Mission

(4) Gehe zur Schiffsliste

Hier siehst du die Liste der beteiligten Schiffe, das Wetter und die Tageszeit.
Bei historischen Missionen kann nur die eigene Marine gewählt werden;
außerdem kann Spieler 2 ein- / ausgeschaltet werden (on / off, on für Hotseat-Partien).

(5) Zurück zum Hauptmenü

2.2.1 Einzelschlacht (CUSTOM BATTLE)

Hinter der ersten Einzelmission verbirgt sich ein Szenario-Editor, mit dem Schlachten von bis zu 10 gegen 10 Schiffe beliebig kreiert werden können.

Stell selber Wetter, Tageszeit, Schiffe auf jeder Seite und die Zahl landgestützter Flugzeuge mit verschiedenen Waffenladungen ein.

Wähle die Initiative (welche Flotte beginnt das Gefecht) und die Marine, mit der du spielen möchtest.

Die KI kann deaktiviert werden, um Hotseat-Partien gegen einen menschlichen Gegner auf demselben Gerät zu spielen.



Einzelschlacht- (CUSTOM BATTLE) Editor

(1) Wetter

Wiederholtes Tippen blättert durch alle Wetterbedingungen.

(2) Tageszeit

Wiederholtes Tippen blättert durch alle Tageszeiten.

(3) Umschalten KI / Spieler 2

Tipp um Spieler 2 ein- / auszuschalten.
Beide Spieler benutzen dasselbe Gerät.

(4) Einsetzen von Schiffen in der Schlacht (links: Alliierte, rechts: Achse)

Details siehe Schiffswerft.
Duplikate desselben Schiffs sind möglich.

(5) Entfernen von (gelb hinterlegten) Schiffen aus der Schlacht

Tipp auf ein oder mehrere aufgeführte(s) Schiff(e): Name wird gelb hinterlegt.

(6) Blättern durch die Anzahl landgestützter Flugzeuge pro Seite (max. 10).

Darunter sind Flugzeugtypen und Waffenladungen ab v1.07 ebenfalls wählbar (noch nicht im Bild).
Flugzeuge sind nicht verfügbar, wenn die Tageszeit (2) auf Nacht (Night) gesetzt wurde.

(7) Initiative wählen

Tippen schaltet um, ob Royal Navy oder Kriegsmarine das Gefecht beginnen.

(8) Marine wählen

Tippen schaltet um, ob du mit der Royal Navy oder der Kriegsmarine spielst.

(9) Schlacht beginnen

(10) Rückkehr zur Missionenauswahl.

2.3 Kampagne



... für *Pacific Fleet*-Veteranen: Die Kampagnen funktionieren hier im Wesentlichen genauso wie dort. Ausnahmen: eine viel größere Schiffsauswahl, mehrere Schiffe gleichen Typs in der Schlacht, aber auch stärkere und treffsicherere Gegner.

Im Kampagnen-Modus schlüpfst du in die Rolle des Admirals einer Kampfgruppe. Dein Ziel ist es, feindliche Schiffstonnage zu versenken und deine Flotte aufzubauen. Jedoch sind deine Ressourcen begrenzt. Zwar gibt es pro Kampagne über 2 Mio. Renommee-Punkte, was den Kauf einer gewaltigen Flotte einfach erscheinen lässt. Aber alle verlorenen Schiffe müssen ersetzt werden, und die Schlachten werden zum Ende hin äußerst schwierig. Denn du kannst im Ggs. zum Gegner immer nur 3 Schiffe einsetzen. Deshalb ist es durchaus möglich, dass dir das Renommee aus- und die Kampagne verlorenght.

Kampagnen bestehen aus einer Serie von 50 Missionen mit zunehmender Schwierigkeit und werden für jede Marine separat abgespeichert. Dies geschieht automatisch am Ende jeder Schlacht und immer dann, wenn du ein Schiff gekauft oder entlassen hast.

Ziel

Versenke feindliche Tonnage, um Renommeepunkte zu gewinnen; damit kannst du mehr und bessere Schiffe kaufen sowie versenkte ersetzen.

Regeln

Die Spielerflotte umfasst maximal 10 Schiffe.
In jeder Schlacht können davon maximal 3 eingesetzt werden.
Versenkte Spielerschiffe verschwinden aus der Flotte, können aber erneut gekauft werden.
Du kannst keine Duplikate desselben Schiffs besitzen (also nicht zweimal die Bismarck).
Renommee wird für versenkte Kriegsschiffe, U-Boote und Handelsschiffe vergeben.
Mit einem ★★★-Sieg in Zone 50 ist die Kampagne gewonnen.

Gefechtsergebnisse:

- ★ mindestens 33% der Feind-Tonnage in dieser Zone versenkt.
- ★★ mindestens 66% der Feind-Tonnage in dieser Zone versenkt.
- ★★★ 100% der Feind-Tonnage in dieser Zone versenkt.

Das Wiederholen einer Zone verschafft nur dann Renommee, wenn das Resultat höher als in jedem vorangegangenen Versuch ist.

Aufgrund begrenzten Renommees kann man eine Kampagne zu verlieren.



Gib nicht all dein Renommee früh für mächtige, teure Schiffe aus! Wenn sie versenkt werden, kann dich das in eine sehr heikle Lage bringen. Behalte immer genug Renommee in Reserve, um zumindest 3 Zerstörer oder 3 U-Boote einsetzen zu können.

Initiative, Wetter, Ort und Zeitpunkt der Schlacht werden beim Start einer Kampagne für jede Zone per Zufallsgenerator vergeben. Luftschläge von Landbasen aus sind in küstennahen Zonen innerhalb der Flugzeugreichweite verfügbar.

Die Kampagnen-Missionenliste sieht ähnlich aus wie bei den Einzelschlachten und zeigt zusätzlich das bisher beste Ergebnis für jede Zone an, von ★ bis ★★★.

Zum Starten tipp auf eine Mission.

Wenigstens ★ muss in einer Mission gewonnen werden, um die nächste Mission freizuschalten. Und nochmals:

Zusätzliches Renommee wird für eine Zone nur dann vergeben, wenn das Ergebnis besser als bei jedem vorangegangenen Versuch in eben jener Zone ist.



Kampagnen-Mission

(1) Spieler-Flotte

Liste der Schiffe, die der Spieler besitzt.

Blau oder rot hervorgehobene sind für die nächste Schlacht einsatzbereit.

Die Spielerflotte erscheint links, wenn du die Alliierten spielst, und rechts, wenn du die Achsenmächte spielst.

Ein Tipp auf ein Spielerschiff ändert dessen Status:

Grau	Nicht zugeordnet
Blau	Alliiertes Schiff für die Schlacht vorgesehen
Rot	Achsen-Schiff für die Schlacht vorgesehen
Gelb	Vorgemerkt für Entlassung aus der Flotte.

Bis zu 3 Spielerschiffe können für die Schlacht markiert werden.

(2) Schiffswerft (Shipyards)

Geh zur Schiffswerft, um mit Renommeeepunkten neue Schiffe zu kaufen.

Details siehe Schiffswerft.

(3) Schiffe inspizieren

Zeigt Schiffs-Statistiken an.

Auf dem Schiffsinfo-Bildschirm:

>>> Nächstes Schiff inspizieren.

<<< Voriges Schiff inspizieren.

Tipp irgendwo auf den Schirm, um die Schiffs-Infos zu verlassen.

(4) Schiffe entlassen

Entlässt gelb hervorgehobene Schiffe aus der Spieler-Marine.
Tipp solange auf ein Schiff, bis der Hintergrund gelb wird.
Entlassene Schiffe können erneut gekauft werden.

(5) Schauplatz der Schlacht

Der Ort bestimmt, welche Marine eventuell auf landgestützte Luftschläge zurückgreifen kann. Der Schauplatz muss in der Nähe eines Landes liegen, das von der jeweiligen Kriegspartei besetzt ist, um eine Chance auf den Einsatz von Landflugzeugen in der Schlacht zu gewähren.

(6) Feindschiffs-Liste

Feindschiffe erscheinen auf der Seite, die nicht von dir gespielt wird.

(7) Attacke

Starte die Schlacht.

Mindestens ein Spielerschiff muss für die Schlacht markiert sein (blau bzw. rot).
Falls nicht: Tipp auf Spielerschiffe, bis sie blau oder rot hervorgehoben sind.

(8) Zurück zur Kampagnen-Missionenliste



Zwar ist es anfangs und in der Mitte der Kampagne ziemlich einfach, eine Menge Renomme zu gewinnen. Aber Vorsicht! Die späteren Missionen können extrem schwierig werden, und du musst evtl. eine Menge versenkter Schiffe ersetzen.

2.4 Schlacht um den Atlantik (Dynamische Kampagne)

Rundenbasierte strategische und taktische Simulation des Tonnagekrieges, der als Schlacht um den Atlantik (im folgenden auch kurz *SudA*) in die Geschichte des Zweiten Weltkriegs eingegangen ist. Dein Ziel ist es, Handelsschiffe zu beschützen bzw. zu zerstören, denn diese bringen überlebenswichtiges Kriegsmaterial über den Atlantik nach Großbritannien. Anders als die normalen Kampagnen ist die Schlacht um den Atlantik absolut dynamisch und entwickelt sich mit der Zeit jedes Mal völlig anders zu einem einzigartigen Erlebnis. Mach dich bereit, Grips zu investieren, sei flexibel und bringe notfalls Opfer, um am Ende den Krieg zu deinen Gunsten zu entscheiden!

SudA-Kampagnen werden für jede Marine separat abgespeichert. Dies geschieht automatisch am Ende jeder Schlacht und immer dann, wenn du ein Schiff gekauft oder entlassen hast.

Ziel

Versenke feindliche Kriegsschiffe bzw. U-Boote; um Renommeepunkte zu gewinnen; damit kannst du mehr und bessere Schiffe kaufen.

Alliierte - Beschütze Handelsschiffe, die Kriegsmaterial über den Atlantik transportieren.

Achse - Versenke alliierte Handelsschiffe, um die Versorgung des Gegners mit Kriegsmaterial zu verhindern.

Regeln

Die Spielerflotte umfasst maximal 20 Schiffe.

In jeder Schlacht können davon maximal 10 eingesetzt werden.

Versenkte Spielerschiffe werden permanent aus der Kampagne entfernt.

Du kannst keine Duplikate desselben Schiffs besitzen (also nicht zweimal die Bismarck). Renommee wird für versenkte Kriegsschiffe bzw. U-Boote (nicht Handelsschiffe) vergeben. Die Versenkung von Handelsschiffen bringt keine Renommeepunkte, sondern geht in die Tonnage-Statistik ein (s. Kriegs-Zusammenfassung). Manchmal sind landgestützte Luftschläge in Zonen innerhalb der Flugzeugreichweite möglich.

2.4.1 Atlantik-Karte

Tipp auf die Mitte einer Zone, um sie zu managen; s.u. Zonen.

Tipp auf den Rand einer Zone (oder auf Landgebiete) und ziehe die Karte zum Positionieren.



Atlantik-Karte

(1) Kriegstatus-Balken

Zeigt die Balance im Tonnagekrieg an.

Alliierte - Blau

Achse - Red.

(2) Kriegszusammenfassung

Details siehe unten.

(3) Alle Zonen-Namen und Position von Häfen / Versorgungsschiffen anzeigen

In Zonen mit einem roten Tanker-Symbol gibt es Versorgungsschiffe
Das Beenden einer Runde in dieser Zone füllt automatisch alle Munitionsvorräte aller Schiffe darin auf (nur für die Achse).

(4) Alliierte Konvoy-Routen anzeigen

Je dunkler das Blau, desto mehr Schiffsverkehr gibt es in der jeweiligen Zone.
Konvoy-Routen und Schiffsfrequenz ändern sich gemäß historischer Vorgaben.



Verteile deine Kräfte weitläufig mit wenigen Schiffen pro Zone, um möglichst viele Schifffahrtsrouten abzudecken. Aber rechne auch damit, dass du dich manchmal gegen schwere Feindschiffe verteidigen musst!

(5) Zonen-Wetter

Von klar und sonnig bis zu Schneestürmen. Richtet sich nach den meteorologischen Mustern im Atlantik mit vorherrschenden Westwinden.

Schlechtes Wetter verringert die Chance, Feindschiffe in der Zone zu entdecken, und beeinträchtigt die maximale Sichtweite in Gefechten.



Benutze Schlechtwetterzonen, um deine Bewegungen auf der Karte vor dem Gegner zu verschleiern.

(6) Zeigt die Anzahl Spieler-Kriegsschiffe und –U-Boote in jeder Zone an

Standard-Ansicht zu Beginn jeder Runde.

Überwasserschiffe und U-Boote agieren im Kampf unabhängig voneinander. Bei Gefechtskontakten in einer Zone mit Überwasserschiffen *und* U-Booten greifen entweder erstere *oder* letztere an, aber nie beide Gruppen zusammen.

Feindliche Kriegsschiffe oder U-Boote, die in der vorigen Runde an einem Gefecht oder Zufallsereignis beteiligt waren, werden rot (Achse) bzw. blau (Alliierte) dargestellt, um ihre Aktivität in derjenigen Zone zu dokumentieren.

(7) Nächste Runde

Jede Kampagne-Runde dauert ca. 3,5 Tage (8 Runden pro Monat).

Nach jeder Spielerrunde geschieht folgendes:

- Bewegungen von Feindschiffen.
- Eventuell Gefechte in Zonen mit Kriegsschiffen / U-Booten beider Parteien.
- Zufallsereignisse:
 - Handelsschiffe können dabei versenkt, Kriegsschiffe oder U-Boote jedoch nur beschädigt werden.

Zufallsereignisse (Events) umfassen: Angriffe auf uneskortierte Handelsschiffe, U-Boot-Angriffe auf uneskortierte Kriegsschiffe, Luftangriffe gegen jegliche Schiffe und Marinebasen.

Die durch Zufallsereignisse versenkte Handels-Tonnage wird in die Tonnageberechnung des Krieges einbezogen (siehe unten Kriegszusammenfassung).

Kriegsschiffe oder U-Boote können durch Zufallsereignisse nicht versenkt, jedoch beschädigt werden. Die Schäden sind permanent, bis sie in einem Hafen repariert werden.

(8) Rückkehr zum Hauptmenü

2.4.2 Kriegszusammenfassung

Anzeige des Gesamtstatus des Tonnagekriegs, der bis dato versenkten Kriegs- und Handelsschiff-Tonnage und einer Liste aller Spielerschiffe mit ihren Positionen.

In Gefechten oder Zufallsereignissen versenkte Handelsschiffe bringen keine Renommeepunkte; stattdessen wird ihre Tonnage auf das Kriegsergebnis angerechnet.

Groß-Britannien kann ab Mitte / Ende 1940 zur Friedensbereitschaft gezwungen werden, wenn Kriegsmaterial ausschlaggebend für den Sieg in der 'Luftschlacht um England' wird.

Später beendet Groß-Britannien eventuell den Krieg, wenn *dauerhaft* wenigstens 300.000 Tonnen an alliierter Handelsschiffen *pro Monat* versenkt werden.

700.000 Tonnen pro Monat sind dazu erforderlich, sobald die USA in den Krieg eingetreten sind (Dez. 1941).

Die Alliierten müssen wenigstens 150.000 Tonnen an Kriegsmarineschiffen versenkt haben, um zu gewinnen.

Battle of the Atlantic
Week 2 November 1939

Renown 26,000
Fleet: 18/20

Ship Class	Ship Name	Position
BB	Warspite	East Mediterranean Sea
BC	Renown	Western Approaches
CA	Berwick	Western Approaches
CA	Exeter	United Kingdom
CA	Suffolk	Light West Mediterranean Sea
CL	Achilles	United Kingdom
CL	Ajax	United Kingdom
CL	Sheffield	Iceland
DD	Valentine	United Kingdom
DD	Valorous	United Kingdom

Naval Vessels Sunk: 2 2,600 tons
Merchants Sunk: 73 304,170 tons

Naval Vessels Sunk: 1 16,000 tons
Merchants Sunk: 0 0 tons

Allied Merchants Sunk / Month:
101,390 tons

4 2 3

Kriegszusammenfassung

(1) Marineliste

Zeigt alle Spielerschiffe samt Schadensstatus und geographischer Position an. Tipp auf ein Schiff wählt dieses aus.

(2) Ausgewähltes Schiff inspizieren

Zeigt Schiffs-Statistiken an.

Auf dem Schiffsinfo-Bildschirm:

>>> Nächstes Schiff inspizieren.

<<< Voriges Schiff inspizieren.

Tipp irgendwo auf den Schirm, um die Schiffs-Infos zu verlassen.

(3) Zur Zone des ausgewählten Schiffs gehen

Öffnet die Zone, in der sich das ausgewählte Schiff zurzeit befindet.

(4) Zurück zur Atlantik-Karte

2.4.3 Zonen

Tipp auf die Mitte einer Zone der Atlantik-Karte, um sie zu managen.

Tipp nochmals, um den Hafen der Zone zu öffnen, falls vorhanden (siehe unten: Häfen).

Schiffe bewegen

Zum Bewegen von Schiffen zwischen Zonen:

1. Tipp auf die Schiffe in der Liste,
bis sie blau (Alliierte) bzw. rot (Achse) markiert sind.
2. Tipp auf eine angrenzende Zone (mit großen blauen Punkten),
um markierte Schiffe dorthin zu bewegen.
3. Die Ziel-Zone wird zur neuen gemanageten Zone, d.h. Schiffe, die sich schon
vorher dort befanden, können jetzt wiederum in Nachbarzonen bewegt werden.

Schiffe können nur einmal pro Runde bewegt werden.

Schiffe, die in der aktuellen Runde bewegt werden, können nicht mehr markiert werden; sie werden mit dunkelgrauem Hintergrund dargestellt.



Zonen-Management

(1) Kriegsstatus-Balken

Zeigt die Balance im Tonnagekrieg an.

Alliierte - Blau

Achse - Red.

(2) Schiffe inspizieren

Zeigt Schiffs-Statistiken an.

Auf dem Schiffsinfo-Bildschirm:

>>> Nächstes Schiff inspizieren.

<<< Voriges Schiff inspizieren.

Tipp irgendwo auf den Schirm, um die Schiffs-Infos zu verlassen.

(3) Alle auswählen / jede Auswahl aufheben

Umschalter zwischen Selektion und Deselektion aller Schiffe in der Zone.

Schiffe, die in der Runde bereits bewegt wurden, können nicht selektiert werden.

(4, 5, 6, 7) Wie oben in Abschnitt 2.3.1 Atlantik-Karte.

(8) Nächste Runde

Jede Kampagne-Runde dauert ca. 3,5 Tage (8 Runden pro Monat).

Nach jeder Spielerrunde geschieht folgendes:

- Bewegungen von Feindschiffen.

- Eventuell Gefechte in Zonen mit Kriegsschiffen / U-Booten beider Parteien.

- Zufallsereignisse:

Handelsschiffe können dabei versenkt, Kriegsschiffe oder U-Boote jedoch nur beschädigt werden.

Zufallseignisse (Events) umfassen: Angriffe auf uneskortierte Handelsschiffe, U-Boot-Angriffe auf uneskortierte Kriegsschiffe, Luftangriffe gegen jegliche Schiffe und Marinebasen.

Die durch Zufallseignisse versenkte Handels-Tonnage wird in die Tonnageberechnung des Krieges einbezogen (siehe unten Kriegszusammenfassung).

Kriegsschiffe oder U-Boote können durch Zufallseignisse nicht versenkt, jedoch beschädigt werden. Die Schäden sind permanent, bis sie in einem Hafen repariert werden.

(9) Zurück zur Atlantik-Karte

2.4.4 Häfen

In Häfen können Schiffe gekauft und entlassen sowie repariert und versorgt werden.

Öffnen des Hafen-Managements:

- 1) Tipp auf eine Zone der Atlantik-Karte.
- 2) Wenn es in dieser Zone einen Hafen gibt, führt ein weiterer Tipp auf deren grauen Kreis in den jeweiligen Hafen.

ODER

- 3) Tipp auf das Hafen-Symbol unten links. Dieses erscheint automatisch, wenn du eine Zone verwaltest, die einen Hafen für deine Seite besitzt.



Hafen



Zonen-Namen und Häfen anzeigen

Tipp auf das Abc-Symbol, um alle Zonen mit Häfen für deine Seite anzuzeigen.

Versorgungsschiffe (nur für die Achse)

Beim Spiel mit der Achse (Deutschland) gibt es einige Zonen mit Versorgungsschiffen. Diese werden als rotes Tanker-Symbol dargestellt.

Werden Schiffe in solche eine Zone bewegt, werden automatisch alle Munitionsvorräte (Granaten, Torpedos) aufgefüllt.



Versorgungsschiff



Hafen-Ansicht

(1) Schiffe in der Hafenzone

Tipp auf Schiffe, um sie gelb zu markieren.

(2) Schiffe in Reparatur oder Ausrüstung

Tipp auf Schiffe, um sie orange zu markieren.

Der Status zeigt die Anzahl von Runden bis zur Fertigstellung an.

Nach der Fertigstellung wird das Schiff wieder aktiv und erscheint in der betr. Zone.

Bombenangriffe der feindlichen Luftwaffe (Sonderereignisse) können die Fertigstellung um mehrere Runden verzögern.

Die zur Reparatur / Versorgung erforderliche Rundenanzahl richtet sich nach der Schiffsgröße und den erlittenen Schäden.

(3, 6) Statistiken und Schäden der Schiffe in der Hafenzone bzw. in Reparatur

Auf dem Schiffsinfo-Bildschirm:

>>> Nächstes Schiff inspizieren.

<<< Voriges Schiff inspizieren.

Tipp irgendwo auf den Schirm, um die Schiffs-Infos zu verlassen.

(4) Alle selektieren / deselektieren

Umschalter, um alle Schiffe in der Hafenzone zu selektieren bzw. deselektieren.

(5) Schiffe reparieren / ausrüsten

Schickt die gelb markierten Schiffe aus der Zone (links) ins Reparatur- / Ausrüstungsdock (rechts).

Wiederholtes Tippen auf Schiffe in der Zone (links) schaltet die Markierung ein bzw. aus.

Die Zahlen ganz rechts entsprechen der Anzahl von Runden bis zur Fertigstellung.
Nach der Fertigstellung werden Schiffe automatisch in die betr. Zone entlassen.

(6) Siehe oben 3, 6.

(7) Schiffe aus dem eigenen Kommando entlassen

Entfernt alle gelb und orange markierten Schiffe aus deiner Flotte.

Entlassene Schiffe können später erneut gekauft werden – gegen entstpr. Renommee.

(8) Schiffswerft

Öffnet die Schiffswerft; dort können alle möglichen Schiffe für deine Seite begutachtet und u.U. gekauft werden.

Details siehe unten: Schiffswerft Abschnitt 2.4.

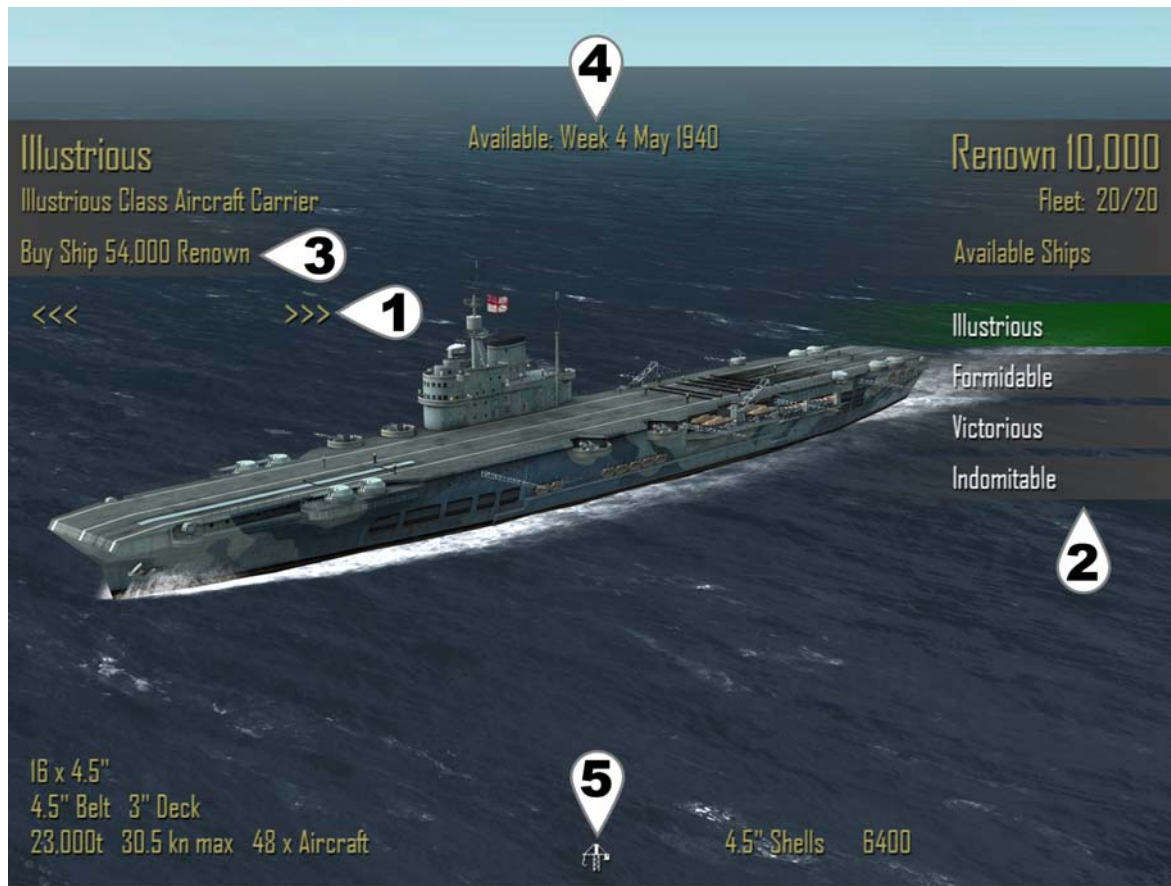
(9) Zurück zum Zonen-Management.

2.5 Schiffswerft

Zeigt Detaildaten der ausgewählten Schiffsklasse und eine Liste aller verfügbaren Schiffe dieser Klasse an.

Kauf eines Schiffs / Hinzufügen zur eigenen Flotte:

1. Tipp <<< oder >>>, um zur gewünschten Schiffsklasse zu gelangen.
2. Tipp auf einen Schiffsnamen in der Liste "Available Ships".
3. Tipp auf "Buy Ship", um es für das angezeigte Renommee zu kaufen.



Schiffswerft View

Bei Klassen mit mehr als 50 Einzelschiffen tipp auf ">>>" neben "Available Ships", um die nächsten 50 (oder weniger) anzuzeigen.

(1) Nächste / Vorige Schiffsklasse

(2) Verfügbare Einzelschiffe der Klasse

Tipp auf ein Schiff, um es grün zu markieren.

(3) Schiff kaufen

(4) Verfügbarkeitsdatum

In der Schlacht um den Atlantik sind einige Schiffe erst ab einem bestimmten Zeitpunkt erhältlich.

(5) Schiffswerft verlassen

Abhängig vom Spielmodus gelten für die Schiffswerft folgende Regeln:

Benutzerdefinierte Einzelschlacht (CUSTOM Battle)

Der Schiffskauf kostet kein Renommee.

Jedes Schiff kann gekauft werden.

Duplikate eines bestimmten Schiffs können gekauft werden (z.B. zweimal Bismarck).

Kampagne

Der Schiffskauf kostet Renommee.

Handelsschiffe können nicht gekauft werden.

Bereits im Einsatz befindliche Schiffe werden nicht unter "Available Ships" aufgeführt.

Schlacht um den Atlantik

Der Schiffskauf kostet Renommee.

Handelsschiffe können nicht gekauft werden.

Bereits im Einsatz befindliche oder versenkte Schiffe werden nicht unter "Available Ships" aufgeführt.

Einige Schiffsklassen sind erst ab einem bestimmten Datum verfügbar.

Schlacht um den Atlantik: Hedgehog- und Squid-Upgrades

November 1942: Hedgehog ist verfügbar auf allen alliierten Zerstörern und Korvetten der Klassen Flower, Tempress / Action.

September 1943: Squid ist verfügbar auf alliierten Korvetten der Castle-Klasse.

Neu gekaufte Schiffe der o.a. Klassen sind ab dann automatisch mit Hedgehog oder Squid ausgerüstet.

Die Reparatur / Versorgung bereits eingesetzter Schiffe im Hafen (s.o. 2.3.4) rüstet Hedgehog oder Squid ebenfalls nach.

Im Kampagnen-Modus und in benutzerdefinierten Einzelschlachten (CUSTOM BATTLES) werden diese Waffen *immer* automatisch installiert.

2.6 Schiffs-Rang und -Erfahrung

Die gewonnene Erfahrung ist gleich der Tonnage versenkter Feindschiffe.

Die gewonnene Erfahrung wird von allen an der Schlacht beteiligten Schiffen geteilt, einschl. versenkter eigener Schiffe.

Erfahrung und Rang gehen verloren, wenn ein Schiff versenkt wird.

In Einzelschlachten (Single Battles) kann keine Erfahrung gewonnen werden.

Schlachten ohne jeden Renommee-Gewinn (Versenkungen) steigern trotzdem die Erfahrung der beteiligten Schiffe.

Erfahrungs- und Rang-Anzeige

Der aktuelle Rang eines Schiffs wird im Schiffs-Detail und Schadens-Report (Ship Details/Damage Report) angezeigt, siehe Abschnitt 1.3.

Rang je nach versenkter Tonnage:

1	20.000
2	40.000
3	60.000
4	80.000
5	100.000

Bonus je nach Rang:

Rang	1	2	3	4	5
Schadensreduzierung:	2%	4%	6%	8%	10%
Brandbekämpfung:	2%	4%	6%	8%	10%
Magazin-Explosion:	-2%	-4%	-6%	-8%	-10%
Teilsystem-Reparatur:	1%	2%	3%	4%	5%
Flugzeug-Robustheit:	2%	4%	6%	8%	10%
Flugabwehr:	2%	4%	6%	8%	10%

3 Single Battle: Historische Schlachten

3.1 Sinking Courageous - Versenkung der Courageous

17. September 1939

Während einer Anti-U-Boot-Patrouille in den westlichen Zufahrtswegen wird die HMS Courageous von U-29 gesichtet und beschattet.

Historischer Ausgang:

Courageous – versenkt.

Abzug der Träger von den Anti-U-Boot-Patrouillen.

3.2 Action Off Haisborough Sands - Gefecht vor Haisb. Sands

7. Dezember 1939

Nach einer erfolgreichen Verminungsoperation nehmen zwei deutsche Zerstörer Kurs auf den Heimathafen und stoßen auf eine Royal Navy-Patrouille.

Historischer Ausgang:

Jersey – schwer beschädigt.

3.3 Battle of the River Plate - Schlacht am Rio de la Plata

13. Dezember 1939

Seit Ausbruch der Feindseligkeiten hat die Graf Spee den Südatlantik unsicher gemacht. Schließlich wird sie von drei Kreuzern in die Enge getrieben.

Historischer Ausgang:

Graf Spee – selbstversenkt.

Exeter – schwer beschädigt.

Ajax – mittelschwer beschädigt.

Achilles – leicht beschädigt.

3.4 Sinking of Glowworm - Versenkung der Glowworm

8. April 1940

Die Invasion Norwegens ist im Gange; HMS Glowworm hat den Anschluss an ihren Verband verloren und stößt auf einen Zerstörer sowie die Admiral Hipper.

Historischer Ausgang:

Glowworm – versenkt.

Admiral Hipper – mittelschwer beschädigt.

3.5 Action off Lofoten - Gefecht bei den Lofoten

9. April 1940

Bei schlechtem Wetter werden die "Zwillinge" Scharnhorst und Gneisenau von HMS Renown und ihrem Zerstörer-Begleitschutz angegriffen.

Historischer Ausgang:

Gneisenau – mittelschwer beschädigt.

Renown – leicht beschädigt.

3.6 Sinking the Glorious - Versenkung der Glorious

8. Juni 1940

Die "Zwillinge" Scharnhorst und Gneisenau schlagen zurück, als sie auf HMS Glorious und ihre Eskorte treffen.

Historischer Ausgang:

Glorious - versenkt.
Acasta - versenkt.
Ardent - versenkt.
Scharnhorst - mittelschwer beschädigt.

3.7 Hunt in the Western Approaches - Jagd in den westl. Zufahrten

17. Oktober 1940

Deutsche Zerstörer schwärmen aus, um Konvoys vor der Küste bei Brest zu jagen. Nach Sichtung durch ein britisches Patrouillenflugzeug werden die Konvoys aufgelöst, und die Force F wird schnellstens mobilisiert, um den Feind abzufangen.

Historischer Ausgang:

Z10 Hans Lody - leicht beschädigt.
Z20 Karl Galster - leicht beschädigt.

3.8 Convoy SC-7

18./19. Oktober 1940

Der Konvoy SC-7 von Sydney nach Liverpool wird während der Überfahrt zum Opfer beharrlicher und koordinierter "Wolfsrudel"-Angriffe. In dieser Nacht nähern sich fünf U-Boote.

Historischer Ausgang:

16 Handelsschiffe versenkt.

3.9 Action off Plymouth - Gefecht vor Plymouth

29. November 1940

Von Brest aus operierend, gefährden deutsche Zerstörer den örtlichen Schiffsverkehr durch Nachtangriffe. Als sie in weiter Entfernung Mündungsfeuer sichtet, nimmt eine britische Patrouille Kurs auf den Ort des Geschehens.

Historischer Ausgang:

Javelin - Heavy damage

3.10 Christmas Convoy - Weihnachts-Konvoy

25. Dezember 1940

Nachdem sie sich erfolgreich durch die Dänemark-Straße geschlichen hat, patrouilliert die Hipper zwei Wochen auf den Konvoyrouten, ohne ein Ziel zu sichten. Am ersten Weihnachtstag hat sie endlich Glück und trifft auf den Konvoy WS-5A, bestehend aus Truppentransporten für den Nahen Osten.

Historischer Ausgang:

Berwick - schwer beschädigt.

3.11 Convoy HX-106

8. Februar 1941

Scharnhorst und Gneisenau stoßen auf den Konvoy HX-106 von Halifax nach Liverpool, aber der wird vom Schlachtschiff HMS Ramillies eskortiert. Die Deutschen haben strikte Order, sich nicht auf Gefechte mit feindlichen Großkampfschiffen einzulassen.

Historischer Ausgang:

Deutsche Schiffe setzen sich ab.

3.12 Sinking Pinguin - Versenkung der Pinguin

8. Mai 1941

Seit dem 15. Juni 1940 auf See, hat der Hilfskreuzer Pinguin durch Überraschungsangriffe und Minen 154.710 Tonnen an feindlichem Schiffsraum versenkt oder gekapert. Die HMS Cornwall fängt den Notruf von Pinguins letztem Opfer, der British Emperor, auf und dampft nordwärts, um Überlebende zu retten und eventuell den HK zu stellen.

Historischer Ausgang:

Pinguin - versenkt.

Cornwall - mittelschwerer Schaden.

3.13 Battle of the Denmark Strait - Gefecht in der Dänemark-Straße

24. Mai 1941

Bismarck und Prinz Eugen versuchen, in den Atlantik durchzubrechen, um Chaos und Verwüstung über die alliierte Schifffahrt zu bringen. Nur die HMS Hood und HMS Prince of Wales sind in einer geeigneten Position, um sie abzufangen.

Historischer Ausgang:

Hood - versenkt.

Prince of Wales - mittelschwer beschädigt.

Bismarck - leicht beschädigt.

3.14 Swordfish Attack Bismarck - Swordfish-Angriff auf die Bismarck

26. Mai 1941

Die HMS Sheffield beschattet die Bismarck. Bei schwindendem Tageslicht und schlechtestmöglichem Wetter starten Swordfish-Bomber von der HMS Ark Royal ihren Torpedo-Angriff.

Historischer Ausgang:

Bismarck - mittelschwer beschädigt.

Sheffield - leicht beschädigt.

3.15 Bismarck Night Action – Nachtgefecht der Bismarck

26./27. Mai 1941

In der Nacht entdecken britische Zerstörer die Bismarck und gehen auf Abfangkurs, während das Schlachtschiff versucht, ein Reparaturdock in Frankreich zu erreichen

Historischer Ausgang:

Cossack - leicht beschädigt.

Zulu - leicht beschädigt.

3.16 Sinking the Bismarck - Versenkung der Bismarck

27. Mai 1941

Manövrierunfähig bereitet sich die Bismarck gegen eine feindliche Übermacht auf ihre letzte Schlacht vor – die Überlebenschance ist gleich null.

Historischer Ausgang:

Bismarck - versenkt.

Rodney - leicht beschädigt.

3.17 Sinking Atlantis - Versenkung der Atlantis

22. November 1941

Seit Beginn ihres Raids am 31. März 1940 hat die Atlantis 145.960 Tonnen an Handelsschiffen versenkt. Während sie U-126 versorgt, nähert sich jedoch der britische Kreuzer HMS Devonshire.

Historischer Ausgang:

Atlantis – versenkt.

3.18 Kormoran versus Sydney - Kormoran gegen Sydney

19. November 1941

Der Hilfskreuzer Kormoran operiert im Indischen Ozean und hat bereits 68.270 Tonnen alliierten Schiffsraums versenkt oder gekapert. Vor der westaustralischen Küste inspiziert die HMAS Sydney die Kormoran, welche sich als niederländischer Frachter "Straat Malakka" getarnt hat.

Historischer Ausgang:

Sydney – versenkt.

Kormoran – selbstversenkt.

3.19 Sinking of Barham - Versenkung der Barham

25. November 1941

HMS Barham, Queen Elizabeth und Valiant sind mit ihrer Zerstörerescorte nahe Alexandria unterwegs, als sie von U-331 abgefangen werden.

Historischer Ausgang:

Barham – versenkt.

3.20 Sinking Python - Versenkung der Python

1. Dezember 1941

Das Versorgungsschiff Python ist gerade dabei, U-126 aufzutanken, als die HMS Dorsetshire auf der Bildfläche erscheint.

Historischer Ausgang:

Python – selbstversenkt.

3.21 Convoy PQ-13

29. März 1942

Der Arktis-Konvoy PQ13 ist auf dem Weg von Island nach Murmansk (UdSSR), als drei deutsche Zerstörer auslaufen um ihn abzufangen.

Historischer Ausgang:

Z26 - versenkt.
Trinidad - schwer beschädigt.
Eclipse - schwer beschädigt.
Z25 - leicht beschädigt.

3.22 Escorting Edinburgh - Geleitschutz für die Edinburgh

2. Mai 1942

Während der Eskorte für den Konvoy QP11 wird die HMS Edinburgh (mit 4,5 Tonnen Sowjet-Gold an Bord!) durch zwei Torpedos von U-456 schwer beschädigt. Im Schlepp einiger Zerstörer versucht sie, Murmansk zu erreichen, wird aber nach zwei Tagen von dt. Zeestörern angegriffen.

Historischer Ausgang:

Edinburgh - versenkt.
Z7 Hermann Schoemann - versenkt.
Foresight - schwer beschädigt.
Forester - schwer beschädigt.
Z25 - mittelschwer beschädigt.

3.23 Battle of the Barents Sea - Schlacht in der Barentssee

31. Dezember 1942

Der Konvoy JW-51B ist unterwegs zur Kola-Halbinsel, als er von starken deutschen Kräften abgefangen wird.

Historischer Ausgang:

Achates - versenkt.
Z16 Friedrich Eckoldt - versenkt.
Onslow - schwer beschädigt.
Admiral Hipper - schwer beschädigt.
Obdurate - leicht beschädigt.
Obedient - leicht beschädigt.

3.24 Convoy TM-1

9. Januar 1943

Der Konvoy TM-1 von Trinidad nach Gibraltar, bestehend aus Tankern, wird von "Wolfsrudeln" angegriffen.

Historischer Ausgang:

7 Tanker versenkt.

3.25 Les Sept Iles (fr. Eigenname)

23. Oktober 1943

Der Blockadebrecher Münsterland und seine Eskorten laufen aus Brest aus.

Historischer Ausgang:

Charybdis – versenkt.

3.26 Battle of the North Cape - Schlacht am Nordkap

26. Dezember 1943

Die Scharnhorst und ihr Begleitschutz suchen nach Angriffszielen unter den Arktis-Konvoys. Nachdem sie ihre Zerstörer zur Aufklärung nach Süden geschickt hat, sieht sich die Scharnhorst – nun allein - von britischen Kräften in die Zange genommen.

Historischer Ausgang:

Scharnhorst – versenkt.

Norfolk - mittelschwer beschädigt.

Duke of York - leicht beschädigt.

3.27 Ile de Batz (fr. Eigenname)

26. April 1944

Nach einer Minenlegeoperation im Ärmelkanal werden drei Torpedoboote von einer alliierten Patrouille gestellt.

Historischer Ausgang:

T29 - versenkt.

Ashanti - mittelschwer beschädigt.

Huron - leicht beschädigt.

Athabaskan - leicht beschädigt.

Haida - leicht beschädigt.

T24 - leicht beschädigt.

T27 - leicht beschädigt.

3.28 Ile de Vierge (fr. Eigenname)

28. April 1944

Nachdem sie eine Minenlegeoperation im Ärmelkanal gedeckt haben, stoßen alliierte Eskorten auf Feindkontakt.

Historischer Ausgang:

Athabaskan – versenkt.

T27 – versenkt.

T24 - leicht beschädigt.

3.29 Action off Brittany - Gefecht vor der Bretagne

9. Juni 1944

Eine alliierte Patrouille fängt Feindschiffe im Ärmelkanal ab.

Historischer Ausgang:

Z32	- versenkt.
Tartar	- mittelschwer beschädigt.
Z24	- mittelschwer beschädigt.
Eskimo	- leicht beschädigt.
Haida	- leicht beschädigt.

3.30 Action off Bergen - Gefecht bei Bergen

28. Januar 1945

Die 4. Zerstörerflottille hat den Auftrag, die Arktis zu räumen. Der alliierte Nachrichtendienst hört diese Befehle ab, und zwei leichte Kreuzer werden ausgesandt, um die Deutschen abzufangen.

Historischer Ausgang:

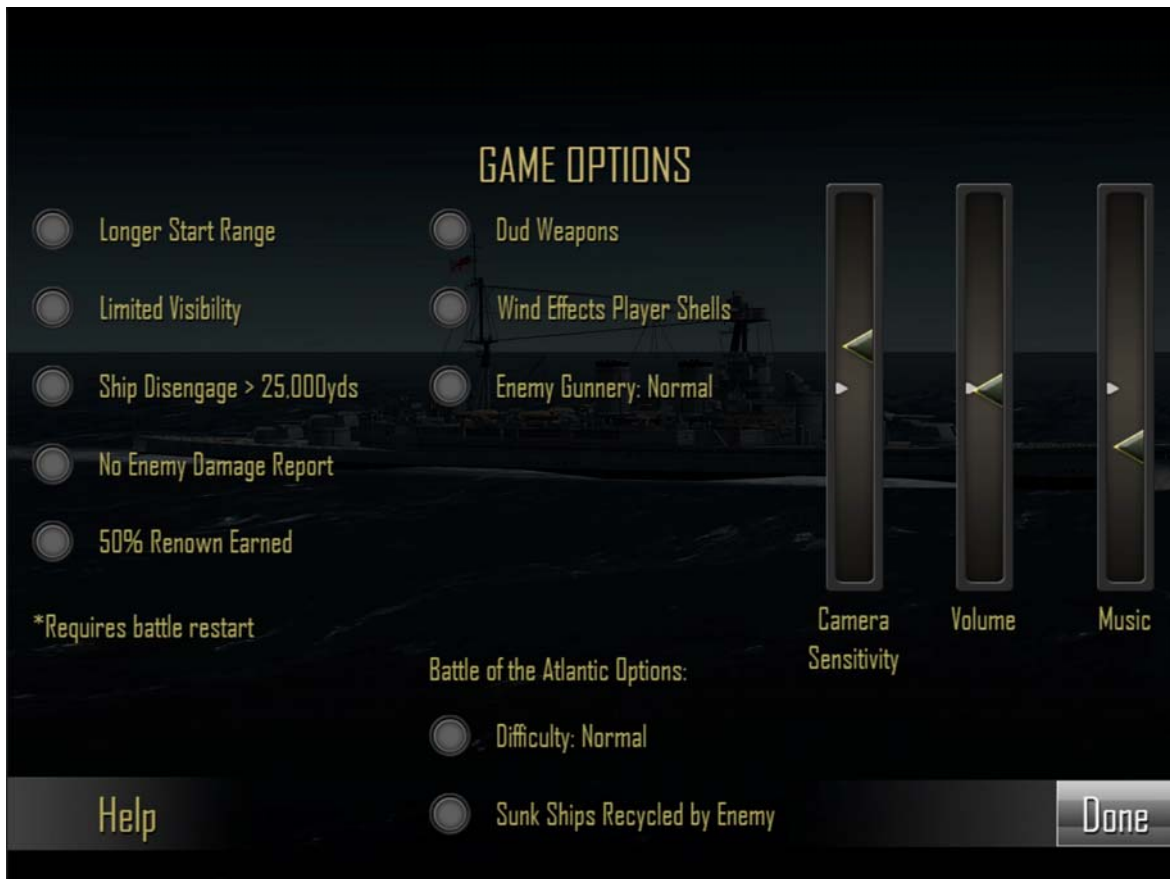
Z31	- mittelschwer beschädigt.
Diadem	- leicht beschädigt.
Mauritius	- leicht beschädigt.
Z34	- leicht beschädigt.
Z38	- leicht beschädigt.

4 Spiel-Optionen / Hilfe

Aufruf der Spiel-Optionen: Im Hauptmenü auf **Options / Help** tippen.
Außerdem können sie über das Sonderbefehls-Menü der Taktischen Karte aufgerufen werden, siehe Abschnitt 1.4.2.

Hier können Sound- und Musiklautstärke, die Kameraempfindlichkeit sowie verschiedene Schwierigkeits- und Realismus-Einstellungen erfolgen.

Von der Optionen-Seite aus kann per Tipp auf **Help** das Online-Handbuch, eine Kurzversion dieses Handbuchs mit allen wesentlichen Buttons und Befehlen, aufgerufen werden.



Optionen-Seite

In der Grundeinstellung sind alle Optionen deaktiviert (off).
Durch Tippen aktivieren lässt sich folgendes:

Größere Start-Distanz (Longer Start Range)

Vergrößert die Anfangsentfernungen der Kampfgruppen / Schiffe um ca. 20%.

Eingeschränkte Sicht (Limited Visibility)

Abhängig von Wetter und Tageszeit reduziert sich die Sichtweite. Schiffe außerhalb dieses Sichtbereichs können nur per RADAR bzw. Sonar geortet werden (= > Taktische Karte), erscheinen jedoch nicht in der 3D-Welt.

Typische Sichtweiten reichen von ca. 5,5 km nachts bis zu ca. 36,5 km bei Tageslicht und klarem Wetter.

Gefechtszone verlassen > 22,9 km (Schiff Disengage > 25,000yds)

Überwasserschiffe können die Gefechtszone (nach 3 Runden Fahrt unter Einnebelung) nur verlassen, wenn sie mindestens 22,9 km vom nächsten Feindschiff entfernt sind.

Kein Feind-Schadensbericht (No Enemy Damage Report)

Das Tippen auf ein Feindschiff zeigt zwar dessen Namen und Daten an, jedoch nicht die beschädigten oder zerstörten Subsysteme (Antrieb, Waffen, Radar usw.).

50% Renommee (50% Renommee Earned)

In einer Kampagne oder der Schlacht um den Atlantik erhältst du nur 50% Renommee.

Blindgänger (Dud Weapons)

Ca. 4% aller Granaten, Torpedos und Bomben explodieren beim Aufschlag nicht.

Wind beeinflusst Granatenflugbahn (Wind Effects Player Shells)

Granaten eines Spieler-Schiffs driften in die Windrichtung ab. Sowohl Richtung als auch Stärke des Windes müssen vom Spieler beim Zielen manuell ausgeglichen werden

Feindliche Feuerleitung (Enemy Gunnery): Normal / Elite

"Elite" erhöht die feindliche Trefferquote

(die schon auf "Normal" beeindruckend ist, Anm. d. Übers.).

Optionen für die Schlacht um dem Atlantik (Schlacht um den Atlantik Options):**Schwierigkeit: Normal / Schwierig (Difficulty: Normal / Hard)**

Erhöht die Anzahl von Feindschiffen auf der Map sowie die Handelsschiff-Tonnage, die durch Events versenkt wird (für die Alliierten) bzw. vermindert diese für die deutsche Seite.

Versenkte Feindschiffe werden reaktiviert (Sunk Ships Recycled by Enemy)

Erlaubt dem Gegner, versenkte Schiffe wiederherzustellen und sie zurück in die Schlacht zu schicken. Dies ist besonders nützlich, um die Schwierigkeit für die Royal Navy – als Ausgleich für die geringere Zahl deutscher Schiff – zu erhöhen.

5 Anhänge

5.1 Häufig gestellte Fragen (FAQ)

1. Schiff verschwinden einfach aus der Schlacht. Wie soll ich sie dann versenken?

Schiffe können sich aus der Schlacht absetzen, wenn sie die Kriterien dazu erfüllen, siehe Abschnitt 1.4.1.

Zwar ist das zugegebenermaßen nicht realistisch, aber es beschleunigt das Spiel. Es wäre langweilig zu warten, bis ein Schiff an den Rand der Karte gefahren ist, um sich abzusetzen.

Außerdem kannst du durch die Option "Ship Disengage > 25,000yd" erreichen, dass Überwasserschiffe mindestens 25.000 Yards vom nächsten Feindschiff entfernt sein müssen, um sich absetzen zu können; das gilt allerdings auch für deine eigenen Schiffe!

Die Fähigkeit, sich abzusetzen, ist eine zusätzliche Herausforderung. Wenn du den Gegner einfach nur vertreiben möchtest, kannst du das tun. Wenn du ihn aber versenken willst, musst du gezielt seinen Antrieb (Maschinen, Kessel, Schrauben) ins Visier nehmen, um sein Entkommen zu verhindern; denn dazu ist eine Mindestgeschwindigkeit von 10 Knoten erforderlich. Alternativ kannst du auch gleich auf die Munitionsmagazine zielen – auch explodierte Schiffe können nicht entkommen. Was verspricht mehr Erfolg? Deine Entscheidung ...

2. Wo sind die Schiffs-Upgrades, die es in Pacific Fleet gab?

Anstelle von Upgrades gibt es nun Hunderte von Schiffen zur Auswahl, und nun musst du verlorene Schiffe ersetzen; dadurch hast du die Möglichkeit, neue Schiffe ganz nach deinen Bedürfnissen zu kaufen.

Du brauchst einen Zerstörer mit starker Artillerie? Kauf einen aus der Tribal-Klasse.

Du brauchst einen Zerstörer mit vielen Torpedos? Kauf einen aus der J,K,N-Klasse.

Ein paar automatische Upgrades gibt es während der Schlacht um den Atlantik:

Hedgehog, Squid und Barracuda-Sturzkampfbomber.

3. Wann wird ein Spiel gespeichert, so dass ich Atlantic Fleet verlassen und später fortsetzen kann?

Einzel Schlacht (Single Battle):

Nie. Die solltest du beenden, bevor du die Task schließt oder wechselst.

Kampagne:

Nach jedem Gefecht und nach dem Kauf bzw. der Entlassung irgendeines Schiffs.

Schlacht um den Atlantik:

Nach jedem Gefecht, nach dem Kauf bzw. der Entlassung irgendeines Schiffs und am Ende einer Kampagnenrunde.

4. Warum treffen meine Torpedobomber nicht? Die Feindschiffe fahren den Torpedos immer davon.

Lufttorpedos laufen über mehrere Runden zum Ziel. D.h., du musst zum Auslösen nicht allzu nah an das Feindschiff heranfliegen (Flakfeuer!); allerdings haben alliierte Lufttorpedos gegenüber den deutschen eine ziemlich kurze Reichweite

Am wichtigsten ist, das blaue Fadenkreuz ca. 0,5 – 1,5 Schiffslängen vor das Ziel zu setzen, damit es quasi in die Torpedolaufbahn hineinfährt (oder auch nicht, wenn es rechtzeitig abdreht) Denk dran: Du kannst sowohl den Winkel als auch die Position entlang der Feindschiffs-Achse einstellen, siehe Abschnitt 1.1.5.

5. Die Feuerleitung ist frustrierend. Warum ist es so schwierig, Treffer zu erzielen?

Die Feuerleitlösung ist nur eine Schätzung; vor allem bei größeren Entfernungen ist ihre Korrektheit keineswegs garantiert.

Benutz auf jeden Fall die Einschlagshistorie in der 3D-Welt (Abschnitt 1.1.3) und auf der Taktischen Karte (Abschnitt 1.2) zur Kontrolle! Dies sind weit mächtigere Werkzeuge, um deine nächste Salve exakt einzustellen.

6. Wasserbomben und Hedgehogs tun gar nichts; was muss ich machen?

Tipp auf den FIRE-Button, um die Waffen auszulösen / abzufeuern.

7. Warum sind Kampagnen so einfach? Ich habe Unmengen von Renommee und kann es nicht einsetzen, weil meine Flotte vollzählig ist.

Spare es! Die späteren Missionen werden sehr schwierig; du wirst Schiffe verlieren und durch neue ersetzen müssen.

Wenn dein Renommee dazu nicht mehr ausreicht, kannst du evtl. die Kampagne verlieren.

Trotzdem noch zu einfach? Dann gibt es für fähige Admiräle wie dich die Option "50% Renown earned"; du erhältst in der Kampagne und der Schlacht um den Atlantik für jede Versenkung nur die Hälfte des Renommees.

8. Warum erhalte ich in der Kampagne kein Renommee für versenkte Schiffe?

Renommee wird nur vergeben, wenn dein aktuelles Ergebnis besser ist als bei jedem vorangegangenen Versuch in der jeweiligen Mission. Wenn schon ein Highscore besteht, wird nur die Differenz zwischen dem alten und dem neuen Ergebnis 'ausgezahlt'.

9. Warum erhalte ich in der Schlacht um den Atlantik kein Renommee für versenkte Schiffe?

Renommee wird nur für versenkte Kriegsschiffe und U-Boote vergeben, nicht für Handelsschiffe.

Die Handelstonnage wird stattdessen auf das Kriegsergebnis (den blau-roten Balken oben) angerechnet, das den Gesamtverlauf des Krieges bestimmt. Siehe Abschnitt 2.3.2.

10. Warum greifen meine Flugzeuge meine eigenen Schiffe an? Warum zeigt die blaue Angriffsmarkierung auf mein Schiff?

Ja, zunächst zeigt die Angriffsmarkierung auf das Schiff, das den Angriff auslösen wird. Wenn dein Schiff bereits ein Ziel hat, tipp einfach auf die Feuerleitlösung oben rechts.

ODER

Geh auf die Taktische Karte, tipp auf das Feindschiff und dann auf den 'Gehe zum Schiff'-Button, um irgendein Feindschiff zu markieren.

11. Warum sinken Schiffe manchmal nicht? Ich habe sie schon so oft getroffen ...

Atlantic Fleet benutzt nicht so- und sovielen Trefferpunkte zur Bestimmung der Versenkung, sondern die tatsächliche Auftriebsphysik. D.h., du musst das Schiff nahe / unter der Wasserlinie treffen, um Flutungen auszulösen. Viele Treffer oberhalb der Wasserlinie können zwar wichtige Schäden hervorrufen, aber eben kaum Wasser im Schiff.

Achte auch auf die Fähigkeit des Feindes zum Gegenfluten. Vermeide es, ein Schiff auf beiden Seiten oder an beiden Enden zu treffen. Beschränke dich auf *eine* Seite / *ein* Ende, um eine Kentern bzw. Sinken über Bug oder Heck zu erzwingen.

Setz außerdem auch die richtigen Waffen ein. Kleinkalibrige Geschütze oder HE-Granaten durchdringen keine schwere Panzerung. D.h., ein U-Boot oder Zerstörer sollte Torpedos zum Versenken eines Schiffs benutzen.

12. Warum durchdringen Torpedos oder Granaten meine Schiffe ohne jeden Effekt?
Es gibt kein 'Friendly Fire' in Alantic Fleet.

13. Warum komme ich in der Schlacht um den Atlantik nicht weiter? Ich kriege immer denselben Bildschirm, wenn ich auf "Next" tippe.

Die Ende-Kriterien für die Kampagne sind erfüllt; sie ist damit beendet, siehe Abschnitt 2.3.2.

Ab Version 1.07 erscheint zusätzlich die Meldung "Battle of the Atlantic Over".

5.2 Daten

5.2.1 Torpedos

Anm.: Yards werden hier nicht in Meter umgerechnet, weil im Spiel Yards angezeigt werden.

Aktivierungs-Distanz: ca. 1000 yds.

Unterhalb dieser Distanz schaltet sich ein Torpedo nicht scharf und wird zum Blindgänger.

Die folgenden Torpedodaten enthalten die Angaben:

Typ, Geschwindigkeit (Knoten), max. Reichweite (Yards), Reichweite pro Runde (Yards).

Royal Navy:

Flugzeug	18" Mark XIV	33kn	3.500 Yards	1060 Yards / Runde
Schiff	21" Mark IX	35kn	14.000 Yards	4000 Yards / Runde
U-Boot	21" Mark VII / VIII	41kn	7.000 Yards	1707 Yards / Runde

Kriegsmarine:

Flugzeug	H6	24kn	6.500 Yards	2708 Yards / Runde
Schiff	G7a	40kn	8.750 Yards	2187 Yards / Runde
U-Boot	G7a	40kn	8.750 Yards	2187 Yards / Runde

5.2.2 Flugzeuge und Waffenladungen

Landgestützte Flugzeuge:

Lancaster:	1 x 14,000-Pfund*-Grand Slam-Bombe
Liberator:	6 x 500-Pfund-Bomben
Liberator:	6 x Wasserbomben
Liberator:	8 x FFAR (Raketen)
Liberator (US):	6 x 500-Pfund-Bomben
Liberator (US):	6 x Wasserbomben
Sunderland:	6 x 500-Pfund-Bomben
Sunderland:	6 x Wasserbomben
Fw200 Condor:	10 x 500-Pfund-Bomben
Fw200 Condor:	2 x Hs293 (funkferngesteuerte Gleitbombe)
Dornier Do 217:	1 x Torpedo
Dornier Do 217:	6 x 500-Pfund-Bomben
Dornier Do 217:	2 x Hs293 (funkferngesteuerte Gleitbombe)
Dornier Do 217:	1 x FritzX (funkferngesteuerte Gleitbombe, panzerbrechend)
Ju87 Stuka:	1 x 500-Pfund, 4 x 100-Pfund-Bomben

* Durchgehend britisches Gewicht (lb): 1 Pfund = 454 Gramm.

Alle Jagdflugzeuge gehen in den Sturzflug, bevor sie feuern.
Die Ju 87 und die Barracuda sind echte Sturzkampfbomber mit sehr steilem Sturzwinkel, während die meisten anderen Flugzeuge in einem eher flachen Winkel angreifen.

Alle schweren landgestützten Bomber werfen ihre Bombenlast im Horizontalflug ab;

Ausnahmen:

Alliierte Flugzeuge mit Raketen: flacher Sturzflug vor dem Abfeuern.

Dornier Do 217 mit Bomben: flacher Sturzflug vor dem Abwurf.

Trägergestützte Flugzeuge:

Avenger (US): 4 x 500-Pfund-Bomb

Avenger (US): 4 x Wasserbomben

Avenger (US): 8 x FFAR (Raketen)

Barracuda: 1 x Torpedo

Barracuda: 6 x 250-Pfund-Bomb

Barracuda: 4 x Wasserbomben

Seafire: (keine) kann Schiffe mit MKs / MGs angreifen

Seafire: 3 x 250-Pfund-Bomben

Swordfish: 1 x Torpedo

Swordfish: 3 x 500-Pfund-Bomben

Swordfish: 4 x Wasserbomben

Swordfish: 8 x FFAR (Raketen)

Wildcat (US): (keine) kann Schiffe mit MKs / MGs angreifen

Wildcat (US): 3 x 250-Pfund-Bomb

Die Barracuda ersetzt die Swordfish zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Schlacht um den Atlantik und ist ein echter Sturzkampfbomber im Ggs. zur Swordfish mit flachem Sturzwinkel.

Trägerflugzeuge (Jäger) ohne Waffenladung ("none") agieren als Luftüberwachungs-Patrouillen (CAP). Ihr Primärzweck ist das Abschießen feindlicher Flugzeuge. Sie können aber auch für Angriffe mit ihren Bordwaffen (MK / MG) eingesetzt werden.

5.2.3 Schiffsreparatur-Dauer

Anzahl Runden, die im Hafen (Port) für die Reparatur / das Wiederbewaffnen benötigt werden, abhängig von

- der Größe des Schiffs

- dem Schaden am Schiff.

Schaden:	Keiner	Leicht	Mittel	Schwer
Klein SS, DD, TB, DC	1	2	3	4
Mittel CL, CVE, HK	2	4	6	8
Groß CA	3	6	9	12
Sehr groß BB, BC, CV	4	8	12	16

5.2.4 Geschützkaliber-Umrechnung

Zoll	ca. Zentimeter
3.4"	8,8 cm
4"	10,2 cm
4.1"	10,5 cm
4.5"	11,4 cm
4.7"	11,9 cm
5"	12,7 cm
5.25"	13,3 cm
5.9"	15,0 cm
6"	15,2 cm
8"	20,3 cm
11"	28 cm
14"	35,6 cm
15"	38,1 cm
16"	40,6 cm

5.3 Glossar und Abkürzungen

AAA	Flugabwehrbewaffnung
AP	Panzerbrechende Granate, am besten geeignet gegen Panzerung > 50% des Granaten-Kalibers
ASW	U-Boot-Bekämpfung
BB	Schlachtschiff
BC	Schlachtkreuzer
BotA	Schlacht um den Atlantik
CAP	bewaffnete Luftraumüberwachung, trägergestützte Jagdflugzeuge, die ständig in der Luft sind zum Schutz gegen Feindflugzeuge
CA	Schwerer Kreuzer, Kaliber ca. 20 cm
CL	Leichter Kreuzer, Kaliber ca. 15 cm

CV	Flugzeugträger
CVE	Geleit(flugzeug)träger
DC	Korvette
DD	Zerstörer
Dud	Blindgänger, nicht explodierende Granate, Bombe, Torpedosprengladung
Elev	Rohrerhöhung (Feuerleitlösung zum Treffen des Ziels)
FFAR	vorwärts feuernde Flugzeugrakete
HE	Hoch-explosive Granate, am besten geeignet gegen leicht oder ungepanzerte Ziele
HH	Hedgehog ('Igel'), vorwärts feuernder Anti-U-Boot-Mehrfach-Mörser
HK	Hilfskreuzer, Handelsstörer
KM	Kriegsmarine
Kn	Knoten, Seemeilen (1852 m) / Stunde
MS	Handelsschiff
lb	engl. Gewichtseinheit: Pfund = ca. 454 Gramm
RN	Royal Navy
SS	U-Boot
t	Tonnen Wasserverdrängung, auch Tonnage genannt
TB	Torpedoboot
TDC	Torpedo-Feuerleitrechner
Torp.	Torpedoausrüstung (aufgrund Feuerleitlösung)
TT	Torpedorohre, entweder auf Deck oder im Schiffsrumpf
yd	Yard, Längeneinheit: ca. 0,91 m

5.4 Meldungen im Spiel

Um den Spielfluss nicht zu sehr zu unterbrechen, sind die kurzen englischen Meldungen einmal nach Themen und einmal strikt alphabetisch sortiert, um dir ein schnelles Auffinden zu ermöglichen. Danach kommen die längeren, aber wenigen Meldungen zum Kampagnenende.

5.4.1 Nach Themen

Gefecht:

- [No Guns on Target](#)
Keine Geschütze aufs Ziel gerichtet
- [Cannot fire gun when submerged](#)
Geschütz kann in getauchtem Zustand nicht abgefeuert werden

- **No Torpedoes on Target**
Keine Torpedos aufs Ziel gerichtet
 - **Torpedo Tubes Empty**
Torpedorohre leer
 - **No Torpedo Bearings set**
Keine Torpedopeilung (Angriffsrichtung) gesetzt
 - **Too deep to fire torpedoes**
Zu tief, um Torpedos abzufeuern
 - **Torpedoes in the water**
Torpedos im Wasser
- **Sonar: Contact Bearing 123.4° [Periscope Depth][Shallow][Deep][Very Deep]**
Sonar: Peilung 123,4° [Periskoptiefe][Flach][Tief][Sehr tief]
 - **Sonar offline**
Sonar außer Betrieb
- **Repairing Depth Charges**
Wasserbombenwerfer in Reparatur
 - **Depth Charges destroyed**
Wasserbombenwerfer zerstört
 - **Repairing Hedgehog**
Hedgehog in Reparatur
 - **Hedgehog destroyed**
Hedgehog zerstört
 - **Repairing Squid**
Squid in Reparatur
 - **Squid destroyed**
Squid zerstört
- **Already on surface**
Bereits an der Wasseroberfläche
 - **Already at maximum depth**
Bereits auf maximaler Tiefe
- **No aircraft available**
Kein Flugzeug verfügbar
 - **No aircraft in Wing available**
Kein Flugzeug (in) der Staffel verfügbar
 - **[Fighter][Bomber] Wing already in the air**
[Jäger-][Bomber-] Staffel bereits in der Luft
 - **Air Operations suspended**
Flugbetrieb z.Zt. nicht möglich

- [Flight Deck out of commission](#)
Flugdeck (endgültig) außer Betrieb
- [Flight Deck not clear](#)
Flugdeck nicht frei
- [\[Fighter\]\[Bomber\] Wing already in hanger](#)
[Jäger-][Bomber-] Staffel bereits im Hangar
- [No Air Wing being prepared](#)
Keine Fliegerstaffel in Bereitstellung
- [Shot down by carrier aircraft](#)
Von Trägerflugzeugen abgeschossen
- [Minimum 10kn required to leave combat](#)
Mindestens 10 Knoten erforderlich, um sich aus dem Gefecht abzusetzen
- [Hostile vessel too close](#)
Feindliches Schiff zu nahe (bei 25.000 Yards-Option)
- [SHIPNAME Sinking](#)
SCHIFFSNAME sinkt

Kampagnen und Schlacht um den Atlantik:

- [Blue - Allies, Red – Axis](#)
Blau – Alliierte, Rot – Achse
- [No Ships Selected For Combat](#)
Keine Schiffe für das Gefecht ausgewählt
- [Tap and highlight up to 3 ships to enter combat](#)
Tippe / markiere bis zu 3 Schiffe für das Gefecht
- [Purchase BB Queen Elizabeth for 55,000 Renown?](#)
BB Queen Elizabeth für 55.000 Renommepunkte kaufen?
- [Insufficient Renown](#)
Nicht genug Renommee
- [Fleet Full](#)
Flotte voll (umfasst bereits 10 bzw. 20 Schiffe)
- [Ship Class not ready for action.](#)
Schiffsklasse noch nicht einsatzbereit
- [Available: Week 4 May 1940](#)
Verfügbar: 4. Woche Mai 1940
- [Release all selected ships from command?
\(may re-purchase\)](#)
Alle ausgewählten Schiffe aus deinem Kommando entlassen?
(können erneut gekauft werden)

5.4.2 Alphabetisch

- [Air Operations suspended](#)
Flugbetrieb z.Zt. nicht möglich
- [Already at maximum depth](#)
Bereits auf maximaler Tiefe
- [Already on surface](#)
Bereits an der Wasseroberfläche
- [Available: Week 4 May 1940](#)
Verfügbar: 4. Woche Mai 1940
- [Blue - Allies, Red – Axis](#)
Blau – Alliierte, Rot – Achse
- [Bomber Wing already in hanger](#)
Bomber-Staffel bereits im Hangar
- [Bomber Wing already in the air](#)
Bomber-Staffel bereits in der Luft
- [Cannot fire gun when submerged](#)
Geschütz kann in getauchtem Zustand nicht abgefeuert werden
- [Depth Charges destroyed](#)
Wasserbombenwerfer zerstört
- [Fighter Wing already in hanger](#)
Jäger-Staffel bereits im Hangar
- [Fighter Wing already in the air](#)
Jäger-Staffel bereits in der Luft
- [Fleet Full](#)
Flotte voll (umfasst bereits 10 bzw. 20 Schiffe)
- [Flight Deck out of commission](#)
Flugdeck (endgültig) außer Betrieb
- [Flight Deck not clear](#)
Flugdeck nicht frei
- [Hedgehog destroyed](#)
Hedgehog zerstört
- [Insufficient Renown](#)
Nicht genug Renommee
- [Minimum 10kn required to leave combat](#)
Mindestens 10 Knoten erforderlich, um sich aus dem Gefecht abzusetzen
- [No Air Wing being prepared](#)
Keine Fliegerstaffel in Bereitstellung

- [No aircraft available](#)
Kein Flugzeug verfügbar
- [No aircraft in Wing available](#)
Kein Flugzeug (in) der Staffel verfügbar
- [No Guns on Target](#)
Keine Geschütze aufs Ziel gerichtet
- [No Ships Selected For Combat](#)
Keine Schiffe für das Gefecht ausgewählt
- [No Torpedo Bearings set](#)
Keine Torpedopeilung (Angriffsrichtung) gesetzt
- [No Torpedoes on Target](#)
Keine Torpedos aufs Ziel gerichtet
- [Purchase BB Queen Elizabeth for 55,000 Renown?](#)
BB Queen Elizabeth für 55.000 Renommeepunkte kaufen?
- [Release all selected ships from command?](#)
(may re-purchase)
Alle ausgewählten Schiffe aus deinem Kommando entlassen?
(können erneut gekauft werden)
- [Repairing Depth Charges](#)
Wasserbombenwerfer in Reparatur
- [Repairing Hedgehog](#)
Hedgehog in Reparatur
- [Repairing Squid](#)
Squid in Reparatur
- [Ship Class not ready for action.](#)
Schiffsklasse noch nicht einsatzbereit
- [SHIPNAME Sinking](#)
SCHIFFSNAME sinkt
- [Shot down by carrier aircraft](#)
Von Trägerflugzeugen abgeschossen
- [Sonar: Contact Bearing 123.4° \[Periscope Depth\]\[Shallow\]\[Deep\]\[Very Deep\]](#)
Sonar: Peilung 123,4° [Periskoptiefe][Flach][Tief][Sehr tief]
- [Sonar offline](#)
Sonar außer Betrieb
- [Squid destroyed](#)
Squid zerstört
- [Tap and highlight up to 3 ships to enter combat](#)
Tippe / markiere bis zu 3 Schiffe für das Gefecht
- [Too deep to fire torpedoes](#)
Zu tief, um Torpedos abzufeuern

- [Torpedoes in the water](#)
Torpedos im Wasser
- [Torpedo Tubes Empty](#)
Torpedorohre leer

5.4.3 Kampagnen- / SudA-Ende

Kampagnenende:

- [Allied Victory](#)
Congratulations Commander: you have secured the flow of war materials for the invasion and liberation of Europe
[Lion Class Battleship now available in 1\) Single Battles and 2\) Campaign.](#)
Alliiertes Sieg
Glückwunsch, Commander: Sie haben den Nachschub an Kriegsmaterial für die Invasion und Befreiung Europas gesichert.
Schlachtschiffe der Lion-Klasse sind jetzt in 1) Einzelschlachten (CUSTOM) und 2) der Kampagne kaufbar.
- [Axis Victory](#)
Congratulations Commander: you have denied the allies control of the Atlantic forcing Great Britain into submission
[H-39 Class Battleship now available in 1\) Single Battles and 2\) Campaign.](#)
Sieg der Achse
Glückwunsch, Herr Befehlshaber: Sie haben die Beherrschung des Atlantiks durch die Alliierten unterbunden und Groß-Britannien zur Kapitulation gezwungen.
Schlachtschiffe der Hindenburg-Klasse (H-39) sind jetzt in 1) Einzelschlachten (CUSTOM) und 2) der Kampagne kaufbar.

Nur bei Spielersieg:

- - - [THE BATTLE OF THE ATLANTIC IS OVER](#) - - -

- - - DIE SCHLACHT UM DEN ATLANTIK IST BEENDET - - -

SudA-Ende:

- [Great Britain Sues For Peace](#)
Starved of war materials, Britain is forced to the negotiation table.
The invasion of Fortress Europe will not come from the north, if it comes at all.
[H-39 Class Battleship now available in "Battle of the Atlantic" Campaigns.](#)
Groß-Britannien ersucht um Frieden.
Vom Kriegsmaterial abgeschnitten, wird GB an den Verhandlungstisch gezwungen.
Die Invasion der Festung Europa wird nicht von Norden kommen, wenn überhaupt.
Schlachtschiffe der Hindenburg-Klasse (H-39) sind jetzt in SudA-Kampagnen kaufbar.
- [Allied Sea Power Dominates The Atlantic](#)
As war materials flow freely to Great Britain the allies prepare for invasion.
The liberation Europe and the ultimate defeat of Germany has begun.
[Lion Class Battleship now available in "Battle of the Atlantic" Campaigns.](#)
Die alliierte Seemacht beherrscht den Atlantik.
Nachdem der Nachschub an Kriegsmaterial nach Groß-Britannien gesichert ist, bereiten die Alliierten die Invasion vor.
Die Befreiung Europas und die endgültige Niederlage Deutschlands sind eingeleitet.
Schlachtschiffe der Lion-Klasse sind jetzt in SudA-Kampagnen kaufbar.
- [Royal Navy Dominates The Atlantic](#)
Materials flow freely to Great Britain keeping her in the war.

The Kriegsmarine has failed to turn the war in Germany's favour.
Lion Class Battleship now available in "Battle of the Atlantic" Campaigns.

Die Royal Navy beherrscht den Atlantik

Kriegsmaterial strömt nach Großbritannien ist gesichert und hält es im Krieg.

Die Kriegsmarine ist daran gescheitert, den Krieg zu Deutschlands Gunsten zu entscheiden.

Schlachtschiffe der Lion-Klasse sind jetzt in SudA-Kampagnen kaufbar.

Nur bei Spielersieg:

- - - THE BATTLE OF THE ATLANTIC IS OVER - - -

- - - DIE SCHLACHT UM DEN ATLANTIK IST BEENDET - - -

5.5 Autoren und Mitarbeiter

Konzeption und Programmierung

Paul Sincock Ph.D.

Grafik und Konzeption

Nils Dücker

2D-Grafik und optische Effekte

Przemek Starkiewicz

Zusätzliche Grafik

Olof Kjolstad

Musik komponiert von

Aleksi Aubry-Carlson

Sound-Effekte

Tapio Liukkonen

Technische Unterstützung durch

Mark Hessburg von 'Wolves of the Atlantic'

<http://www.wolves-of-the-atlantic.com/>

Besonderer Dank an

Michael 'Rayydar' Allers

Chris Amundson

Übersetzung des Handbuchs

Michael 'Rayydar' Allers

Korrekturen und Verbesserungsvorschläge gern an: <mailto:rayydar@rayy.de>

Atlantic Fleet ist keine "Freie Software".

Es enthält keine Werbung und keine In-App-Käufe.

Unterstütze die Entwicklung von Qualitäts-Spielen durch deren legalen Kauf.

5.6 Kontakt:

Du brauchst Hilfe, möchtest mit anderen Spieler chatten oder dein Feedback abgeben (in Englisch)? Besuch uns auf:

<http://killerfishgames.com/>

<https://www.facebook.com/pages/Killerfish-Games/297301143813883>

<https://www.youtube.com/user/PacificFleetDev>

Deutsches Forum:

<http://www.panzer-general-3d.de/?cat=1016>

5.7 Änderungen in ...

... Version 1.08:

- In benutzerdefinierten Einschlachten (CUSTOM Battles) kein Absturz mehr beim Versuch, mehr als 10 Schiffe auf einer Seite einzusetzen.

... Version 1.07:

Allgemein:

- Programmabstürze auf dem Galaxy S3 und einigen anderen Geräten beseitigt.
- Sieben Trainings-Missionen als Tutorial hinzugefügt.
- Tipp-Empfindlichkeit von Buttons auf einigen Geräten verbessert.
- Neue Optionen für einfachere Texturen (Meeresoberfläche, Unterwasser)
- Lautstärkeregelung wirkt jetzt auch auf folgende Sounds:
Sinken von Schiffen, Feuer, Leuchtgranaten, Blitz / Donner.

Spielmodi:

- Benutzerdefinierte Einzelschlacht (Custom Battle):
Landgestützte Flugzeuge samt Waffenladungen vom Spieler auswählbar.
- Tippfehler in Briefing 25 korrigiert.
- Lineare Kampagne: Bei 10 Schiffen in der Flotte wird beim Tipp auf den entspr. Button zwar die Schiffswerft geöffnet, jedoch eine Fehlermeldung ausgegeben, sobald man weitere Schiffe zu kaufen versucht.
- Wechsel zur KI in der Kampagne und SudA erzwungen, um Datenkorruption und Kontrolle beider Seiten durch den Spieler zu verhindern.
- In der SudA wird nun nach jeder Schlacht gespeichert.
- Meldung "Battle of the Atlantic Over" erscheint, wenn die Ende-Kriterien in der SudA erfüllt sind.
- Erhöhung der Tonnage, die durch Zufallsereignisse (Events) versenkt wird, wenn die SudA auf deutscher Seite gespielt wird.
- Erhöhte Frequenz von Schlachten in den frühen Kriegsmonaten.
- Anzeige der SudA-Munitions- / Torpedovorräte nach Schlachten verbessert;
Mun. / Torpedos in den Rohren werden mitgezählt.
- Dauerhafte Daten in der SudA überarbeitet: Schäden, zerstörte Teilsysteme und Mun.-
Reduzierung bleiben nach einer Schlacht erhalten, sowohl auf den Schiffsinfo-Schirmen
als auch in der nächsten Schlacht.
- Zusätzliche SudA-Endebedingung: mindestens 150.000 Tonnen dt. Kriegsschiffe müssen
durch die Alliierten versenkt worden sein, um zu gewinnen.

Schiffswerft:

- Schiffswerft-Abstürze in benutzerdefinierten Einzelschlachten (CUSTOM) bereinigt.
- Schnelles Blättern von Schiff zu Schiff erhöht die Helligkeit von Schiffen nicht mehr.
- Schiffe können in der SudA nicht mehr vor ihrem Verfügbarkeitsdatum gekauft werden.
- Duplikate von Schiffen können in SudA und Kampagne nicht mehr gekauft werden, sobald man alle Schiffe einer Klasse besitzt.

Schiffe:

- Für HK Atlantis wird nicht mehr der Name Pinguin angezeigt.
- Der Schadensreport der Scharnhorst-Klasse zeigt auch Nebenartillerie an.
- Optische Darstellung von Schäden an Renown-Geschütztürmen ergänzt.
- Geschützturm-Schwenkbereich bei Bismarck-, Scharnhorst- und Tribal korrigiert.
- Geschütz-Schwenkbereich bei Hilfskreuzern korrigiert.
- Sonar aus dem Schadensreport der Revenge-Klasse entfernt.
- Auftriebsparameter von Bismarck, Scharnhorst und H39 korrigiert; nun leichter zu versenken.
- Wendekreis größerer Schiffe realistisch vergrößert.
- Wirksamkeit des Torpedoschutzes auf 70% reduziert.
- Anzeige der Bismarck-Turmpanzerung von 17 auf 14" korrigiert.
- Sonar und Wasserbomben von TB Elbing-Klasse entfernt.
- Tippfehler bei Nebenartillerie der Deutschland-Klasse korrigiert.
- Nebenartillerie der Scharnhorst-Klasse wird nun korrekt angezeigt.

Gefechte:

- Feuerwinkel-Regler beim Setzen der Torpedo-Richtung funktioniert nun.
- Abfeuern eines Torpedos aus zu großer Tiefe samt Fehlermeldung reduziert den Gesamtbestand nicht mehr.
- Gleitbomben (Hs293 und Fritz X) ohne Feuerleitlösung führen nicht mehr zum Spielabsturz.
- Flugabwehr wird geschwächt, wenn ein Schiff beschädigt wird.
- Jäger der CVE Bogue-Klasse werden in der Luft nicht mehr als Swordfish dargestellt.
- Unter Avenger-Bombern 'schwebende' Bomben wurden in den internen Bombenschacht 'verfrachtet'.
- Deutsche Torpedobomber können nicht mehr durch Schiffe hindurchfliegen.
- Wind wirkt sich nun immer auf abgeworfene Flugzeug-Waffenladungen aus.
- Die Zielauswahl durch Tipp auf die Feuerleitlösung oben rechts zeigt nun die Luftangriffs-Markierung über dem Ziel korrekt an.
- Schäden durch Bomben um ca. 20% vergrößert.
- Zielmarkierungen für Sonar- bzw. getauchte Kontakte vergrößert.
- Schäden an U-Booten durch Geschützfeuer erheblich verringert.
- U-Boot-Flutungsrate verringert, um plötzliches Absinken zu verhindern.
- Squid beschädigt getauchte U-Boote nun korrekt.
- Torpedotreffer beschädigen keine Schiffsaufbauten mehr.
- Schäden durch Torpedos an kleineren Schiffen verbessert.
- Bessere Bedingungen zum Absetzen aus der Schlacht für KI- und Spieler-U-Boote.
- Rammen eines U-Boots verursacht geringere Schäden an Überwasserschiffen.
- KI-U-Boote tauchen eher ab, wenn sich Eskorten nähern.
- Anti-U-Boot-Waffen werden nun mit FIRE statt DONE abgefeuert.
- Beschädigte / brennende Träger können keine Flugzeuge mehr starten.
- Schiffe, die Luftangriffe starten können, sehen getauchte U-Boote nun als "getauchte Kontakte" auf der Taktischen Karte. Dadurch wird jedoch keine Feuerleitlösung generiert; tief oder sehr tief (Deep, Very Deep) getauchte Boote können weiterhin nicht lokalisiert werden.
- Gesamtwirkung der Luftabwehr um ca. 30% verringert.
- Schäden an der Luftabwehr nur noch bei Treffern oberhalb des Decks, nicht irgendwo am Schiff.
- Fälle behoben, in denen das Canceln eines Luftangriffs die Anzahl der in der Luft befindlichen Flugzeuge um 1 erhöhte.

- Anflugweg von Flugzeugen um ca. 25% verkürzt.
- Träger-Flugdecks schwerer außer Gefecht zu setzen.
- Wasserbomben von Sunderland-Flugbooten können die Rundenfolge nicht mehr drueinanderbringen.
- Häufigkeit von Feuern vergrößert; nach Folgeexplosionen brechen immer Feuer aus.
- Rote Peillinie nun dicker zwecks besserer Sichtbarkeit.
- Wendekreise bei der Flottenbewegung angeglichen; kleinere Schiffe scheren nicht mehr aus der Formation aus.
- Rauch kann nun auch bei der Flottenbewegung für alle Schiffe erzeugt werden.
- Schiffe setzen ihre Nebenartillerie nun korrekt ein.
- KI-Entscheidungsfindung zum Absetzen aus der Schlacht verbessert.
- Zielauswahl der KI verbessert.
- KM- und RN-Absetz-Parameter verfeinert. Die KM flüchtet eher als die RN.
- KI-Flottenbewegung zu Anfang einer Schlacht entfernt. Die KI ist sofort einsatzbereit und attackiert von der ersten Runde an.