



Kiképzési kézikönyv

Legénység minden tagja számára, valós idejű bevetések esetére

1 ELTÉRÉSEK

- a) valós idejű játékmódban a kapitányok tetszőleges tempóban haladhatnak. Körökre osztott játékmód esetén a két kapitány felváltva jelenti be a haladási irányt

FONTOS: (mindkét játékmódban) a kapitány megvárja, míg a legénység minden tagja befejezi feladatát, valamint azt, hogy az első tiszt és a mérnök „MEHET!” jelentést tesz

- b) felszíni javítás közben a másik tengeralattjáró folytatja a játékot

2 ÚJ ELJÁRÁS FELSZÍNRE EMELKEDESNÉL

- a) felszínre emelkedést követően a mérnök kezdi meg a javítási munkálatokat a lapján, melyet aztán továbbad a legénység egy másik tagjának, az alábbiak szerint:

1. bekeretezi a tengeralattjáró egy részét úgy, hogy a vonal a választott részt körülvevő fehér sávban maradjon
2. a keretezést követően beleírja a monogramját a bekereteezett részbe
3. továbbadja a lapját egyik csapattagjának

- b) a javítás végén a mérnök megmutatja a lapját az ellenfél mérnökének, aki ellenőrzi azt; ha hibát talál, a javítást újra kell kezdeni

- c) ha a javítás megfelelő, a mérnök törli a vonalakat, monogramokat és a tengeralattjáró összes meghibásodását

- d) sikeres javítást követően „MERÜLÉSRE KÉSZ!” jelentést tesz a kapitánynak, aki csak ezt követően adhatja ki a „MERÜLÉS!” parancsot és törölheti a tengeralattjáró előző útvonalát

3 EGYÉB FÜGGELMEK

- a) a felszínen tartózkodó tengeralattjáró legénysége csak a javítási munkálatokra használhatja a filctollat

- b) ha kevesebb, mint 4 csapattag van, akkor egy személynek több területet kell bekereteznie