



Einzel- und Mehrspielermissionen

für LSH3 Edition 2022

_LSH3-2022_Single-&OnlineMultiMissions_NoCareer

Inhalt

Einleitung.....	2
Änderungen durch diesen Mod	3
Online-Gaming-Mod	3
Crew_Config.....	3
Basic.cfg	3
GameplaySettings.cfg.....	3
Kompatibilität.....	4
Hinweise zur Benennung.....	4
Dank für Unterstützung.....	4

Einleitung

Seit wir im Jahr 2008 mit unserer Online-Flottille (11. Flottille) in See gestochen sind, habe ich mich Zug um Zug mit der Erstellung eigener Missionen befasst. Ausschlaggebend hierfür war ein, irgendwo in den Medien, oder im Forum bei Marinesims aufgeschnappter Begriff: „Operation Pedestal“.

Nach einigen Stunden intensiver Recherche im Internet, kam ich zu dem Entschluss diese Operation der Alliierten zu meiner ersten MultiPlayer-Mission für LSH3 zu machen.

Weiterhin bestärkten mich die aufgefundenen Quellen in meiner Absicht, alle Missionen, die ich erstelle, an einem historischen Ereignis festzumachen (naja, zumindest die meisten) und die korrekten Schiffsnamen und sofern möglich Schiffstypen zu verwenden (sind allerdings nur im Ergebnis der MultiPlayer-Mission sichtbar).

Sicherlich, und da ist die Operation Pedestal ein gutes Beispiel, muss die Geschichte auch mal ein Auge zudrücken, da an diesem Konvoi nur ein einziges deutsches U-Boot zum Erfolg kam, was allerdings bei MultiPlayer-Missionen recht langweilig wäre.

Zusammengefasst haben also die meisten meiner Missionen einen historischen Hintergrund. Dieser wurde dann für die MultiPlayer-Missionen insoweit von mir angepasst, dass in der Regel 8 Spieler an der Mission teilnehmen können (Ausnahme z.B. Schwarzes Meer, da hier nur 6 U-Boote insgesamt verfügbar waren).

Aus diesen MultiPlayer-Missionen sind dann auch leicht abgewandelte SinglePlayer-Missionen entstanden. Somit hat der Kaleun auch die Möglichkeit eine Mission vorab zu „trainieren“.

Grundsätzlich sollte das Briefing der Mission den Einsatzauftrag enthalten. Ansonsten erfolgt die weitere Führung über Funksprüche. Sollte das Ziel der Mission einmal nicht so klar sein, dürfte ein Blick in die F8-Ansicht weiterhelfen.

Änderungen durch diesen Mod

Online-Gaming-Mod

Gerade im Schwarzen Meer, hat das Team von LivingSilentHunter einige Einheiten gescriptet, speziell im Hafen von Constanza. Um nun diesen Einheiten nicht in die Quere zu kommen, habe ich in meinen MOD den so genannten Online-Gaming-Mod integriert. **Dieser tauscht die Campaign.scr und die Campaign.rnd gegen leere Dateien aus!** Ferner sind die **messages_de.txt** und die **messages_en.txt** durch leere Dateien ersetzt.

WARNUNG:

Bei aktiviertem MOD sollte keine Karriere gespielt werden (es sei denn, man möchte KEIN Schiff antreffen) und generierte Konvois sind im MultiPlayer-Modus nicht möglich!!!

Mit aktiviertem Online-Gaming-Mod können nur die, mit vorangestelltem Jahr gekennzeichneten Missionen gespielt werden

Crew_Config

Da bei den Single- und MultiPlayer-Missionen kein Einfluss auf die Qualität und Stärke der Besatzung genommen werden kann, werden die Crew_Config_xx_y.txt Dateien aller U-Boote durch Dateien ausgetauscht, die „Elite-Mannschaften“ für alle Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stellen. Lediglich einige kleinere „Versetzungen“ sind noch vorzunehmen, um auch alle Mann an den richtigen Positionen zu haben.

Basic.cfg

An der „Basic.cfg“ wurden folgende Änderungen vorgenommen, die mir für MultiPlayer-Missionen sinnvoll erschienen:

[Renown]

NEUTRAL=1; Neutrale Einheiten im Konvoi werden wie Alliierte gewertet

[FATIGUE_COEF]

Für die Mannschaft wurde hier der MOD „Ohne Ermüdung“ mit eingebaut.

[AMMO_TYPEX]

Anzahl der Geschosse für die Geschütze und die Flak wurden erhöht.

GameplaySettings.cfg

Die Eventkamera wird abgeschaltet, die Einstellungen für die Waffenoffiziersunterstützung und die Sensoren wurden korrigiert.

Noch ein Hinweis zu einzelnen Missionen:

Sofern in der Einsatzbesprechung oder in Funksprüchen U-Boot-Nummern genannt werden, muss zu deren genauen Überprüfung im Kapitäns-Log (Taste K) nachgesehen werden. Nur dort wird die durch die Mission vergebene Nummer korrekt angezeigt.

Kompatibilität

Die Missionen können nicht mehr mit LSHIII V4 und LSHIII V5 gespielt werden.

Die neu hinzugekommenen Missionen wurden auf der Basis der neuen Einheiten von LSH3 Edition 2022 erstellt und auch die älteren Missionen wurden zwecks Präsentation der neuen Einheiten ebenfalls angepasst.

Hinweise zur Benennung

Die Missionen (Einzelspieler / Mehrspieler) sind nun mit vorangestellter Jahreszahl, danach dem Namen der Mission und in Klammern dem Seegebiet, in dem die Mission spielt, bezeichnet.

Für das Seegebiet gilt folgender Schlüssel:

AT – Atlantik

KA – Karibik

MI – Mittelmeer

OS – Ostsee

SC – Schwarzes Meer

Dank für Unterstützung

Erster Dank geht an Prien1981, der weitere Missionen beigesteuert und vor allem die bereits vorhandenen Missionen an LSH3 Edition 2022 angepasst hat. Weiter möchte ich mich bei den Mitgliedern des LSH-Teams bedanken, die beim Testen der neuen Missionen behilflich waren und deren Anregungen mit eingeflossen sind.

Gruß Prien1981 / Blueduck

09.03.2022