



17 years of supermodding
SILENT HUNTER
www.LSH3.com

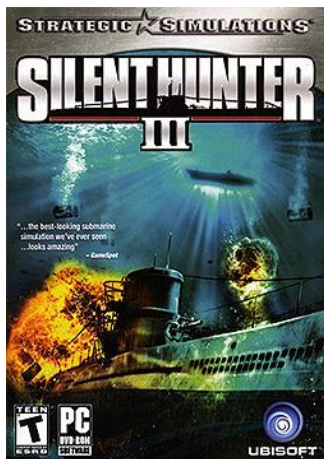
LIVING SILENT HUNTER III

Edition 2022

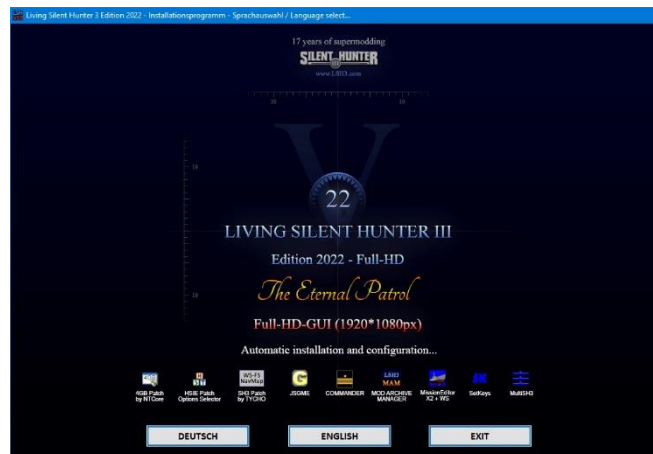
The Eternal Patrol

Installationsanleitung Supermod LSH3 Edition 2022

Hinweis: Neuste Dokumentversion ladbar auch unter www.lsh3.com



Silent Hunter III Original DVD Cover 2005



LSH3-2022-Installationsprogramm



LSH3-2022 Hauptmenü Ansicht

INHALTE:

Vorwort – Informationen, um das «alte» Spiel heute besser verstehen zu können	3
Systemvoraussetzungen – Mindestanforderungen, damit das Spiel funktionieren kann	4
Installation – Schnellanleitung, um das Spiel erstmalig zu installieren	5
Erste Installation.....	5
Mehrfache Installationen.....	6
Grafikkarte und Monitor – Full-HD-Auflösung von 1920x1080px erforderlich!	7
Fehlermeldung «CAN NOT INITIALIZE 3D ENGINE» bei Start von LSH3 Edition 2022	7
SPIELTIPPS – Weiterführende Informationen im Umgang mit Mods und Patches.....	8
Erster LSH3 Spielstart.....	8
Die vier SH3 Spielmodi	8
Erste Feindfahrt 1939 ab Erprobungsstelle Stralsund	10
U-Boot aufrüsten und Mannschaft verwalten	10
Spielstand „manuell“ abspeichern:.....	11
SH3 Tools und weitere hilfreiche Programme	12
«JSGME» – Tool zu Aktivierung von LSH3-Zusatzmods:	12
«LSH3-2022-MODARCHIVE-MANAGER» (MAM) – Tool zur Nutzung archivierter LSH3 Zusatzmods:	13
«LSH3-2022-COMMANDER» – Tool zur Verwaltung von LAUFBAHNEN 1939-1945 (Karrieren).....	13
Ordner „LSH3-2022-TOOLS“	13
Spenden – Spendenaufruf zur Unterstützung der L/SH3 Gemeinschaft.....	14
Kontakte – Liste der heute noch verfügbaren SH3-Kontakte	15
Plissken’s SH3 Dateiarhiv – das letzte und größte „SH3 Gedächtnis“ weltweit.....	15
Nachwort – Danksagung an die SH3 Gemeinschaft	16

Vorwort – Informationen, um das «alte» Spiel heute besser verstehen zu können

Nach Veröffentlichung des Originalspieles «Silent Hunter III» von Ubisoft im März 2005, war nicht sofort ersichtlich, wie einzigartig diese WWII U-Boot Kampfsimulation werden würde. Denn die erste SH3-Spielversion hatte unzählige «Bugs». Glücklicherweise konnte das rumänische SH3-Developer-Team noch einige Bugs beheben, bis Ubisoft dem SH3-Dev-Team finanziell den Stecker gezogen hat (letzte SH3-Patchversion: 1.4.0.1, Juni 2005). Danach war unsere SH3-Gemeinschaft auf sich allein gestellt.

In den letzten 17 Jahren haben weltweit hunderte U-Boot Fans (Programmierer, Modder, Designer und WWII-Historiker) privat und kostenlos daran gearbeitet, das Spiel Jahr für Jahr zu verbessern. Heute existieren unzählige Einzelmods die SH3 punktuell verbessern können. Leider haben diese, oft unkoordinierten, Einzelarbeiten auch zu neuen Problemen geführt, zum Beispiel zulasten Kompatibilität und Spielstabilität. Die Schöpfer von SH3 Supermods (wie GWX, NYGM, WAC, CCOM, AOTD, LSH3) hatten zum Ziel, durch Selektion und Harmonisierung der einzelnen Mods, dem ausgebauten Spiel eine gewisse Spielstabilität zu garantieren.

Der hier vorliegende SH3 Supermod «**Living Silent Hunter 3 – Edition 2022 – The Eternal Patrol**» beinhaltet eine sorgfältige Auswahl und Zusammenfassung der weltweit verfügbaren SH3-Zusatzmods und SH3-Patches, unter Berücksichtigung unserer LSH3-Qualitätskriterien, wie Kompatibilität, Spielstabilität, WW2-Historie.

Bitte lies dieses Dokument komplett durch! Jedes Thema beinhaltet wichtige Informationen und wertvolle Tipps im Umgang mit Supermod «LSH3 Edition 2022».

Nach all den Jahren möchten wir uns bei vielen lieben Menschen herzlich bedanken (Danksagung siehe Seite 19). Niemand hätte es 2005 jemals für möglich gehalten, dass wir uns im „Corona-Jahr 2020“ noch einmal vereinen, um SH3 auch über die 2020er Jahre hinaus am Leben zu halten!

Ein letztes Mal: «Gute Jagd, ihr Himmelhunde».

«Die alten Männer und das Meer» – oder – 17 Jahre im Kampf für das wundervolle U-Boot Simulationsspiel «Silent Hunter III» von Ubisoft!

Wir widmen unseren letzten LSH3-2022 Supermod unseren verstorbenen Deutschen und Schweizer Kameraden:

Mattias MATZ1962 († 22.01.2017), Marcel PATUXAI († 30.11.2017) , Giesbert GILLEBERT († 11.04.2018), Robert ROWI († 23.08.2018), Beni UHU († 15.06.2020) und Ariel URMEL († 22.12.2021).

Wir alle vermissen euch!

Blueduck und LSH3-Team, April 2022

Systemvoraussetzungen – Mindestanforderungen, damit das Spiel funktionieren kann

Supermod «Living Silent Hunter 3 - Edition 2022» ist ein öffentliches und kostenloses Projekt!

Alle unsere LSH3-Dateien können auf der offiziellen LSH3-Website www.lsh3.com immer kostenlos geladen werden.

Wir empfehlen dringend, keine ungeprüften und/oder kostenpflichtige „LSH3“-Versionen aus anderen Quellen zu verwenden.

Systemvoraussetzungen für Hardware und Software:

PC:	Windows 10 , 64-Bit, mit mindestens 8 GB RAM Arbeitsspeicher Separate PC-Grafikkarte, von NVIDIA oder AMD (OnBoard Grafikmodule von MSI sind ungeeignet) Mindestens 12GB freier Festplatten-Speicherplatz, für den Installationsvorgang 8.2 GB freier Speicherplatz, pro Installation
Laptop:	<u>Hochwertiges Laptop</u> , mit Windows 10 , 64-Bit, mit mindestens 8 GB RAM Arbeitsspeicher Separates Grafikkarten-Modul, von NVIDIA oder AMD (OnBoard Grafikmodule von MSI sind ungeeignet) Mindestens 12GB freier Speicherplatz, für den Installationsvorgang 8.2 GB freier Speicherplatz, pro Installation

Grafikkarte und Monitor: Für diese LSH3 Version müssen Grafikkarte und Monitor Full HD tauglich sein und eine Auflösung von 1920x1080 px beherrschen

UBI*: Vorinstalliertes Originalspiel «Silent Hunter III» von Ubisoft©.
Akzeptiert werden alle Original-Installationen von DVD, UPLAY oder STEAM

***Hinweis UBI:** Um den kostenlosen Supermod «LSH3-Edition-2022» installieren zu können, ist eine gültige Lizenz von Ubisoft© für das Originalspiel «Silent Hunter III ©» **zwingend erforderlich!**
Das LSH3-Team distanziert sich ausdrücklich von unrechtmäßig erworbenen Spiellizenzen und/oder Raubkopien!

Das Originalspiel Silent Hunter III kann bei **UBISOFT-STORE** erworben werden, unter: <https://store.ubi.com>
oder auch im **STEAM-SHOP**, unter <https://store.steampowered.com/>

Installation – Schnellanleitung, um das Spiel erstmalig zu installieren

Installiere LSH3-2022 immer auf den schnellsten Datenträger. Ein SSD-Datenträger ist klar zu bevorzugen.

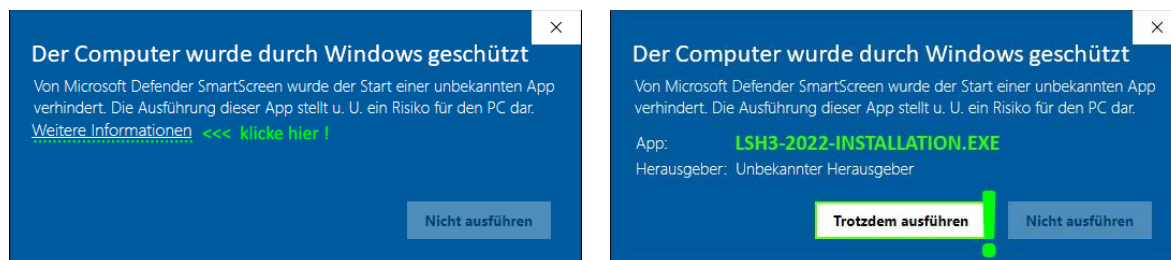
Um eine oder mehrere Installationen ausführen zu können, müssen sich immer alle LSH3-2022-Download-Dateien im gleichen Ordner befinden.

Nach Download von www.lsh3.com befindet sich die LSH3-2022-Installationsdatei (**LSH3-2022-INSTALLATION.EXE**) üblicherweise im Download-Ordner.

Wir empfehlen die geladene Datei, **vor der ersten Installation**, aus dem DOWNLOAD-Ordner, in einen neu angelegten Ordner zu verschieben, bzw. damit zu archivieren. Erstelle zum Beispiel einen neuen Ordner **\LSH3-2022-DOWNLOAD**, verschiebe die geladene Datei dort hinein und starte die erste Installation aus diesem Ordner.

Erste Installation

1. Für die erste Installation öffne bzw. starte die herunter geladene Datei «**LSH3-2022-INSTALLATION.EXE**».
2. Bestätige mögliche Microsoft Defender SmartScreen-Sicherheitsmeldung, damit die Installation starten kann (Siehe Screens unten).



3. Folge danach **genau** den Anweisungen im LSH3-2022- Installationsprogramm!

Tipp: Überlege dir bereits **während der ersten Installation**, ob du später noch weitere Installationen mit unterschiedlichen Installationsnamen benötigst!

Wir empfehlen dringend mehrere LSH3 Edition 2022 Installationen anzulegen!

Mehrfache Installationen

Wer ausschließlich nur **LAUFBAHNEN** spielen will und niemals etwas am Spiel ändern möchte, braucht *eigentlich* nur eine Spielinstallation.

Für ambitionierte SH3 U-Boot Spieler, welche das Spiel in vollem Umfang nutzen möchten – also mit allen mitgelieferten Patch-Optionen, Zusatzmods und Missionspakete - empfehlen wir dringend mehrere LSH3-2022 Spielinstallationen anzulegen! Warum?

Wer mit nur einer LAUFBAHN-Installation Mods und Patches austestet und nachträglich aktiviert, riskiert damit den Totalverlust der angelegten kostbaren LAUFBAHN! Zusätzliche Mods oder Patch-Optionen müssen immer erst ausprobiert und getestet werden, bevor gewünschte Einstellungen in der LAUFBAHN-Installation angewendet werden. Solche Probeläufe dürfen **niemals** auf der LAUFBAHN-Installation getestet werden! Eine zweite LSH3-Installation ist daher sinnvoll.

Mit einer zweiten LSH3-Installation können 40 neue EINZELSPIELER-MISSIONEN aktiviert und gespielt werden! Nutze dafür den Zusatzmod „LSH3-2022_Single-&OnlineMultiMissions_NoCareer“ im LSH3-2022 MOD ARCHIV MANAGER. Alle EINZELSPIELER-MISSIONEN ermöglichen die freie Wahl von U-Boot Typ, Jahr, Ausrüstung und Mannschaft. Dadurch ist es auch möglich, alle mitgelieferten Patch-Optionen und Zusatzmods in allen Spielsituationen zu testen. Das trainieren und bewältigen von EINZELSPIELER-MISSIONEN ist eine wichtige Grundlage, um später eine LAUFBAHN bis 1945 durchspielen zu können.

Nach der ersten Installation (Datei: LSH3-2022-INSTALLATION.EXE) befindet sich im gleichen Ordner neu auch die **Multiinstallationsdatei** „**LSH3-2022-MULTIINSTALLATION.EXE**“!

Um weitere Installationen anzulegen starte einfach die Datei „**LSH3-2022-MULTIINSTALLATION.EXE**“.

Dadurch muss das große Installationspaket nicht erneut entpackt werden.

Mehr zum Thema MULTIINSTALLATION siehe auch TIPPS ab Seite 11.

Grafikkarte und Monitor – Full-HD-Auflösung von 1920x1080px erforderlich!

Um «LSH3 Edition 2022» unter Windows 10 spielen zu können, müssen zwingend Grafikkarte und Monitor die Full-HD Auflösung von 1920x1080px beherrschen.

Sollte die Auflösung des FHD-Monitors auf eine niedrigere Auflösung eingestellt sein, dürfte dies kein Problem darstellen, da die Grafikkarte und der Monitor die höhere Auflösung unterstützen und das Spiel dann selbstständig die größere Auflösung einstellt und nach Beenden auch wieder zurück stellt.

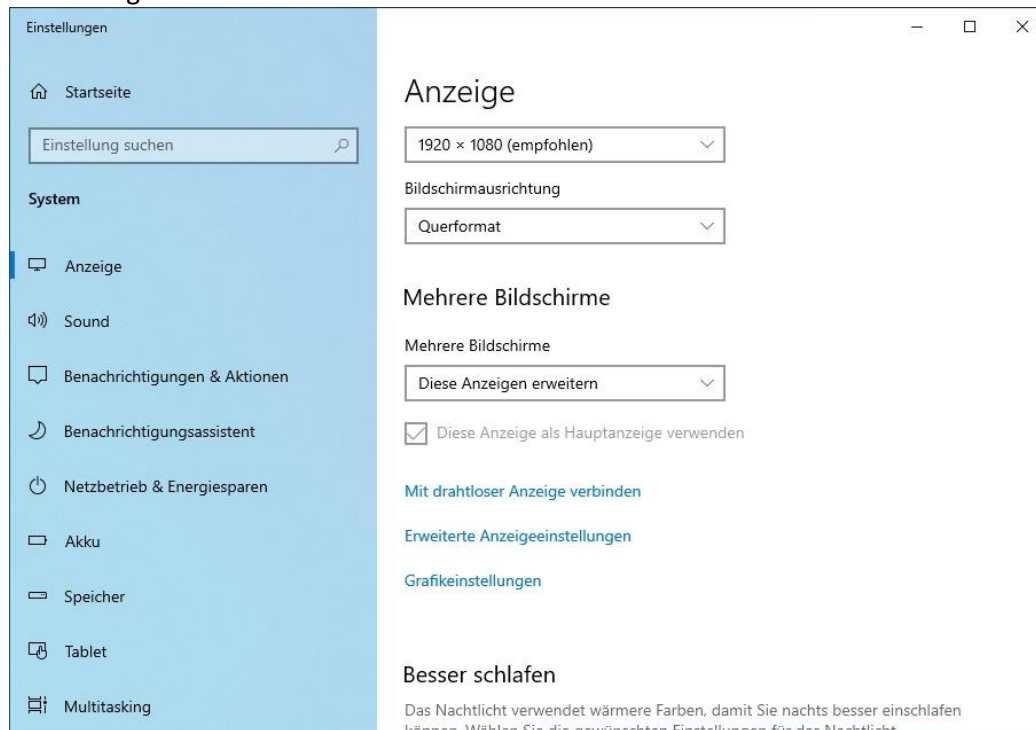
Fehlermeldung «CAN NOT INITIALIZE 3D ENGINE» bei Start von LSH3 Edition 2022

Um «LSH3 Edition 2022» starten zu können, muss der Monitor und der Grafikkarten-Treiber die FullHD-Auflösung «1920x1080px» ermöglichen.

Ist diese Auflösung im Grafikkarten-Treiber **nicht** vorgesehen oder wird vom Monitor **nicht** unterstützt, kommt es zur Fehlermeldung «**CAN NOT INITIALIZE 3D ENGINE**». Je nach Grafikkarten-Treiber-Version, kann die fehlende Breitbild-Auflösung (1920x1080px), in der jeweiligen NVIDIA- oder AMD -Systemsteuerung direkt «hinzugefügt» werden.

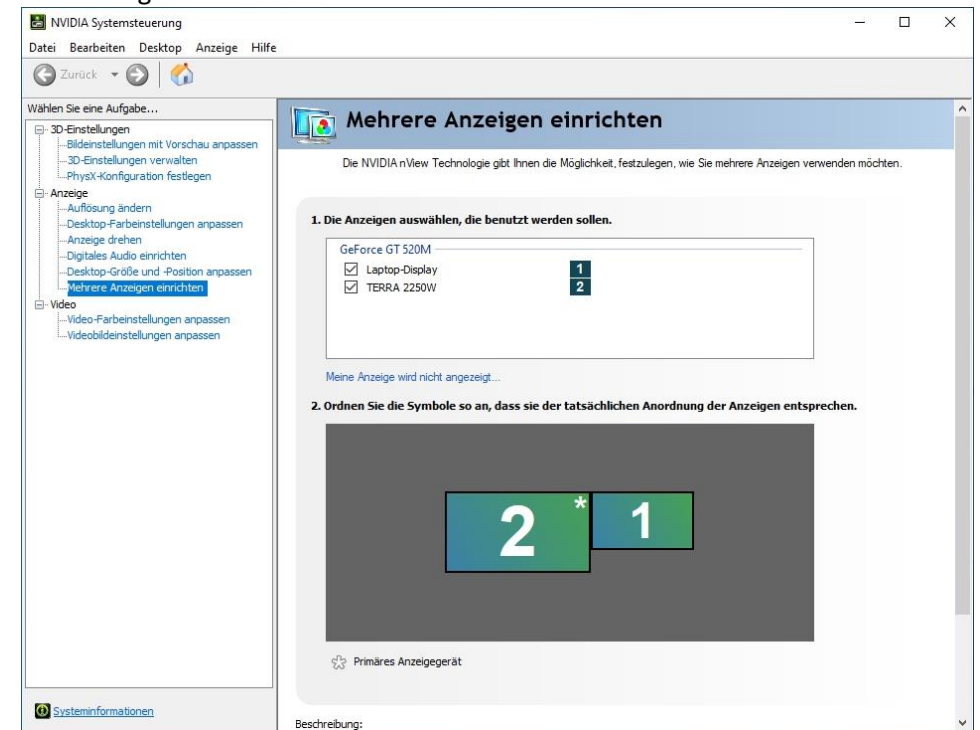
Bei Mehrbildschirm-Systemen mit unterschiedlichen Auflösungen ist es wichtig, dass der Full-HD-Monitor als Hauptanzeige bzw. Primäres Anzeigegerät ausgewählt ist.

Einstellung unter **Windows**



Starte danach das Spiel und teste, ob das Spiel fehlerfrei funktioniert.

Einstellung unter **NVIDIA**



SPIELTIPPS – Weiterführende Informationen im Umgang mit Mods und Patches

Die nachfolgenden aufgeführten Tipps und Informationen beinhalten 17 Jahre Erfahrung im Umgang mit L/SH3.

Wir empfehlen daher dringend, alle Informationen umzusetzen, um das alte Spiel so absturzsicher wie möglich genießen zu können!

Erster LSH3 Spielstart

Nach jeder Installation - als erste Handlung - sollte immer einer der fünf «KOMMANDANTEN-LEHRGANG» gestartet werden.

Starte einen der LEHRGÄNGE, teste kurz ob alles grundsätzlich funktioniert, beende den LEHRGANG und beende danach das Spiel komplett.

Erst mit Beendigung des Spiels, werden alle Spieleinstellungen einer neuen Installation «gespeichert» und sind somit für weitere Spielstarts «gültig».

Die vier SH3 Spielmodi

Das Original SH3-Konzept von UBISOFT war dafür konzipiert, vier verschiedene SH3-Spielmodi - mit nur einer Installation - spielen zu können («KOMMANDANTEN-LEHRGANG», «LAUFBAHN» sowie «EINZELSPIELER-MISSIONEN» und «MEHRSPIELER-MISSIONEN (Online)»). Leider wurde das „vier Spielmodi-Konzept“ damals nicht ausreichend ausprogrammiert und hat daher nie fehlerfrei funktioniert. Wer heute alle vier SH3-Spielmodi nutzen will braucht dafür **drei** separate LSH3-Installationen.

«KOMMANDANTEN-LEHRGANG» spielen

Wir empfehlen grundsätzlich immer erst alle fünf «KOMMANDANTEN-LEHRGÄNGE» zu absolvieren und mit Prüfung abzuschließen.

Erst durch die abgeschlossenen Prüfungen verfügt dein «Kommandant» über den erspielten «Erfahrungs-Bonus», um für eine «LAUFBAHN» optimal gerüstet zu sein.

«LAUFBAHN 1939-1945» spielen

Spielen einer historischen LAUFBAHN ist der „Königs-Modus“ von SH3 und die mit Abstand größte Herausforderung an den Spieler.

Eine **LAUFBAHN** spielt man meist über Jahre. Den Start einer neuen **LAUFBAHN** ist somit eine sehr wichtige und langfristige Entscheidung.

Daher gilt es vieles zu beachten.

Ist eine neue «LAUFBAHN» erst mal gestartet, dürfen **nachträglich keinerlei Änderungen** am Spiel (durch Mods oder Patches) vorgenommen werden.

Es ist daher wichtig, vor Beginn einer neuen «LAUFBAHN», genau zu wissen, ob man weitere Zusatzmods braucht oder Patch-Optionen ändern möchte.

Wird dies missachtet – werden also Zusatzmods oder Patch-Optionen **nachträglich** aktiviert – wird dies mit großer Wahrscheinlichkeit zum Verlust der gesamten «LAUFBAHN» führen. Zusatzmods oder Patch-Optionen sollten zumindest erst in einem «LEHRGANG» getestet werden (nicht empfohlen), bevor man eine «LAUFBAHN» neu anlegt.

Wir empfehlen eine zweite Installation anzulegen, um Zusatzmods oder Patch-Optionen ausführlich testen zu können. Vorteil: Die zweite Installation kann auch für EINZELSPIELER-MISSIONEN genutzt werden!

Starte das Multi-Installationsprogramm («**LSH3-2022-MULTIINSTALLATION.EXE**»), um eine weitere LSH3-2022 Installation anzulegen.

«EINZELSPIELER-MISSIONEN» spielen

Das beste Training für eine spätere LAUFBAHN ist es, erst einmal möglichst viele EINZELSPIELER-MISSIONEN zu spielen!

In LSH3-2022 stehen 40 spannende neue «EINZELSPIELER-MISSIONEN» zur Verfügung (Mod: „_LSH3-2022_Single-&OnlineMultiMissions_NoCareer“)

Wie oben erwähnt, braucht es für EINZELSPIELER-MISSIONEN zwingend eine zweite, separate LSH3-2022 Installation.

LAUFBAHN und EINZELSPIELER-MISSIONEN sollten niemals mit nur einer Installation gespielt werden!

Vorteil: Diese zweite Installation kann auch für ausführliche Tests für Mods oder Patches genutzt werden.

Starte das Multi-Installationsprogramm («**LSH3-2022- MULTIINSTALLATION.EXE**»), um eine weitere LSH3-2022 Installation (für EINZELMISSIONEN) anzulegen.

«MEHRSPIELER-MISSIONEN (Online)» spielen

Für das LSH3-Team war es immer wichtig auch gemeinsam online spielen zu können. **Das Spielerlebnis gemeinsam im Rudel auf Jagd zu gehen ist schlicht unübertroffen!**

Leider wurde von UBI der SH3 MEHRSPIELER-Modi (Online) vernachlässigt und die dafür notwendigen UBI-Spielservers sind seit Jahren nicht mehr verfügbar.

Der einzige Weg um heute noch „SH3 im Rudel“ Online spielen zu können ermöglicht das VPN Tool HAMACHI (LogMeIn-HAMACHI).

Die Installation von „LogMeIn-HAMACHI“ für SH3 ist etwas anspruchsvoll, aber funktioniert einwandfrei.

Das Tool „LogMeIn-HAMACHI“ und die Gebrauchsanweisung dazu findest du im Installationsordner unter ...**_LSH3-2022-TOOLS\Hamachi – Online** !

In LSH3-2022 stehen 40 spannende neue «MEHRSPIELER-MISSIONEN» zur Verfügung (Mod: „_LSH3-2022_Single-&OnlineMultiMissions_NoCareer“).

Wer «MEHRSPIELER-MISSIONEN (Online)» spielen möchte braucht dafür eine separate eigenständige LSH3-2022 Installation.

Wichtig: Um sich online untereinander Verbinden zu können ist immer eine **feste/identische Mod-Einstellung aller Spieler notwendig**.

Starte das Multi-Installationsprogramm («**LSH3-2022- MULTIINSTALLATION.EXE**»), um eine weitere LSH3-2022 Installation (für ONLINE) anzulegen.

Starte danach den **LSH3-2022-MOD-ARCHIV-MANAGER**, um dort den Mod „_LSH3-2022_Single-&OnlineMultiMissions_NoCareer“ für JSGME frei zu schalten.

Während einer Online-Session empfehlen wir dringend sich über ein Live-Kommunikationstool (z.B. Skype oder TS) zu verbinden, denn vieles muss live abgesprochen werden!

Der Serversteller sollte klare Anweisungen geben, z.B. über die in der Session akzeptierten Mod, zugelassene Boote und Login-Reihenfolge!

Erste Feindfahrt 1939 ab Erprobungsstelle Stralsund

In LSH3 startet das Weltkrieg-Szenario bereits ab **1. August 1939**, also einen Monat **vor** dem historischen Kriegsbeginn am 1. September 1939.

Bei **LAUFBAHNSTART 1939** soll und muss die erste **Erprobungsfeindfahrt** ab der Erprobungsstelle Stralsund absolviert werden. Dadurch werden, exakt zu Kriegsbeginn, am **1. September 1939** Kampfhandlungen und Flottillen-Versetzungen möglich!

Für die erste **Erprobungsfeindfahrt** darf das vorgegebene U-Boot **niemals** verändert werden!

Beachte das vorgegebene Zeitfenster der Erprobungsfeindfahrt, erfülle die Missionsziele und lege nicht zu früh in Stralsund an!

Direkt nach Anlegen in Stralsund, kann eine Flottillen-Versetzung beantragt werden, z.B. in die 1. oder 7. Flottille.

Kommt danach die Meldung PLANQUADRAT/PQ = NULL, hast du zu früh angelegt und die erste **Erprobungsfeindfahrt** muss wiederholt werden.

Nach Abschluss **jeder Erprobungsfeindfahrt mit einem neuen Boot** muss das Spiel komplett beendet werden!

Damit verringert sich das Risiko den erreichten Spielstand nicht mehr laden zu können.

U-Boot aufrüsten und Mannschaft verwalten

Neu gewählte U-Boot-Typen (deren Bootausrüstungen oder Mannschaften) dürfen niemals **vor** einer ersten (**Erprobungs-)**Feindfahrt verändert oder aufgerüstet werden!

Für jeden neu gewählten U-Boot-Typ **muss** die erste (**Erprobungs-)**Feindfahrt immer im vorgegebenen **Originalzustand von Boot und Mannschaft** erfolgen!

Erst **nach** Abschluss der ersten **Erprobungsfeindfahrt** können Beförderungen der Mannschaft vorgenommen werden.

Beende nach der ersten abgeschlossenen **Erprobungsfeindfahrt** das Spiel immer komplett!

Damit verringert sich das Risiko den bestehenden Spielstand nicht mehr laden zu können.

Ist die erste **Erprobungsfeindfahrt erfolgreich abgeschlossen** gelten folgende Regeln:

1. Befördere deine Mannschaft immer direkt **nach** abgeschlossener Feindfahrt!
2. Beende nach jeder abgeschlossenen **Feindfahrt** das Spiel immer komplett!
3. Rüste dein U-Boot immer **vor** einer nächsten Feindfahrt auf!

Werden diese Abläufe konsequent eingehalten, verringert sich das Risiko deutlich, den letzten Spielstand nicht mehr laden zu können!

Spielstand „manuell“ abspeichern:

Vor und nach jeder Feindfahrt wird der Fortschritt deiner Kommandanten LAUFBAHN **automatisch** abgespeichert.

Diese durch SH3 gesetzten **automatischen** Speicherpunkte sind ziemlich verlässlich und lassen sich in der Regel auch wieder fehlerlos laden.

Vorsicht geboten ist bei **Wechsel des U-Boot-Typ**, bei **Upgrade der Ausrüstung des Bootes** und/oder auch bei **Versetzung in eine andere Flottille!**

Trifft dies zu, sollte, **nach Abschluss der nächsten Feindfahrt**, das Spiel komplett beendet werden.

Kann nach Neustart des Spieles, die LAUFBAHN ab dem letztem Speicherpunkt, geladen werden, sind wohl alle Änderungen korrekt übernommen worden.

Leider ist SH3 bei „manuellem abspeichern der Spielsituation auf See“ auch heute noch sehr fehleranfällig!

Während einer Feindfahrt kann die Spielsituation jederzeit manuell abgespeichert werden, aber man kann **nicht** sicher sein, ob dieser **manuelle Speicherstand** später wieder geladen werden kann, bzw. später auch wieder funktionieren wird.

Die langjährigen Erfahrungen haben gezeigt, dass „manuelles abspeichern“ oft zum Verlust der gesamten LAUFBAHN führen kann.

Zur Sicherheit einer wertvollen „LAUFBAHN 1939 bis 1945“ empfehle wir daher manuelles abspeichern auf See gar nicht erst zu verwenden!

Wer dennoch manuelle Speicherpunkte auf See erstellen will, sollte folgende Regeln beachten:

1. Dein Boot muss mindestens 25 Km Distanz zu Land haben
2. Dein Boot muss mindestens 25 Km Distanz zu anderen Spieleinheit haben
3. Es dürfen keinerlei Interaktionen stattfinden, also zum Beispiel keine Fühlungsmeldungen oder gar Kampfhandlungen etc.
4. Nach jedem manuellen Speicherpunkt sollte das Spiel komplett beendet werden!

Treten (nach Neustart des Spieles) dennoch Fehler beim Laden der letzten Feindfahrt (bzw. dem letzten manuellen Speicherpunktes) auf, ist diese letzte Feindfahrt fehlerhaft bzw. damit dauerhaft verloren. In diesem Fall kann man nur noch versuchen vorgängige Ladepunkte (Vor/Nach Feindfahrt) zu laden.

Im besten Fall verliert man nur eine oder mehrere Feindfahrten, bis zurück zum Boots- oder gar Flottillen-Wechsel.

Im schlimmsten Fall kann die gesamte LAUFBAHN nicht mehr geladen werden, verursacht durch manuelle Speicherpunkte auf See!

SH3 Tools und weitere hilfreiche Programme

**Hinweis: Nach Installation von «LSH3-2022» sind bereits alle notwendigen Mods und Patches installiert und aktiviert.
Um LSH3-2022 spielen zu können braucht es keine weiteren Anpassungen!**

«JSGME» – Tool zu Aktivierung von LSH3-Zusatzmods:

Mit Tool «JSGME» können – nur bei Bedarf(!) - weitere Zusatzmods aktiviert werden.

Wer Zusatzmods nutzen will, sollte als erstes die jeweilige «Zusatzmod-Anleitung» (PDF) lesen!

Die entsprechenden Zusatzmod-Anleitungen befinden sich > im Installationsordner > **im Unterordner «_LSH3-2022-MANUALS».**

Wir empfehlen dringend die Auswirkungen von Zusatzmods erst mal mittels einer separaten Installation zu testen, bevor man Zusatzmods für eine neue «LAUFBAHN» aktiviert.

Zusatzmod: «_LSH3-2022__Patch_HSIE-V16B1» in «JSGME»:

**Der HSIE-Patch ist bereits durch die Installation von LSH3-2022 aktiv und damit alle HSIE-Optionen für LSH3-2022 optimal eingestellt.
Daher soll dieser Zusatzmod - für normales spielen - nicht aktiviert werden!**

Mit «HSIE OPTIONS SELECTOR» sind tiefgreifende Realismus-Änderungen des Spieles möglich.

Wir empfehlen solche Eingriffe nur für SH3-Profis mit langjähriger Erfahrung im Umgang mit HSIE-Patch-Optionen.

Lese dazu erst das Manual «LSH3-2022_Patch_HSIE-V16B1_DE.pdf» oder die Hilfe (Taste Help) im «HSIE OPTIONS SELECTOR».

Wer Änderungen vornehmen will, muss erst das HSIE-Tool «LSH3 2022 HSIE OPTIONS SELECTOR» (via Desktop-Verknüpfung) starten.

Ändere im «HSIE OPTIONS SELECTOR» die gewünschte Einstellung und speichere diese ab.

Damit diese im Spiel wirksam werden aktiviere nun in «JSGME» den Zusatzmod «_LSH3-2022__Patch_HSIE-V16B1»!

Wichtig: Änderungen der «HSIE OPTIONS SELECTOR» -Optionen müssen immer vor Start einer neuen «LAUFBAHN» vorgenommen werden.

Werden Änderungen während einer bestehenden «LAUFBAHN» vorgenommen, wird dies unweigerlich zum Spielabsturz und Verlust der gesamten «LAUFBAHN» führen!

«LSH3-2022-MODARCHIVE-MANAGER» (MAM) – Tool zur Nutzung archivierter LSH3 Zusatzmods:

Die «archivierten» LSH3 Zusatzmods sind für «normales» spielen nicht notwendig und zur besseren Übersicht daher nicht direkt in «JSGME» aufgeführt. Die «archivierten» Zusatzmods befinden sich im Installationsordner, im Unterordner «_LSH3-2022-MODARCHIVE».

Um die archivierten Zusatzmods in «JSGME» nutzen/aktivieren zu können, **starte das Tool «LSH3-2022-MODARCHIVE-MANAGER» (via Desktop-Verknüpfung).**

Markiere dort den gewünschten Zusatzmod und klicke auf **COPY ARCHIVE-MOD TO JSGME**. Danach steht der Zusatzmod in «JSGME» zur Verfügung und kann dort bei Bedarf aktiviert werden. Auch hier empfiehlt es sich erst mal die jeweiligen Zusatzmod-Anleitungen zu lesen.

«LSH3-2022-COMMANDER» – Tool zur Verwaltung von LAUFBAHNEN 1939-1945 (Karrieren)

Der «LSH3-2022-COMMANDER» ist ein mächtiges SH3-Tool um Kommandanten LAUFBAHNEN detailliert verwalten zu können. Auch hier empfehlen wir dringend sich erst mal mit dem Dokument «**LSH3-2022-COMMANDER_DE.pdf**» auseinander zu setzen.

Wichtig: Wer seine LAUFBAHNEN zukünftig mit «LSH3-2022-COMMANDER» verwalten und spielen will, muss sich darüber im Klaren sein, dass das Spiel danach ausschließlich nur noch mit «LSH3-2022-COMMANDER» gestartet werden darf!

Wichtig ist auch den Zusammenhang der Einstellungsmöglichkeiten in «LSH3-2022-COMMANDER in Kombination mit den Einstellungsmöglichkeiten von «HSIE OPTIONS SELECTOR» zu verstehen. In jedem Fall sollte die Nutzung von «LSH3-2022-COMMANDER» und/oder in Kombination mit «HSIE OPTIONS SELECTOR» erst mal geprüft werden. Dafür empfehlen wir eine separate «LSH3-2022» Installation anzulegen. Diese kann auch für EINZELSPIELER-MISSIONEN genutzt werden.

Wer, ohne vertiefte Kenntnisse, «LSH3-2022-COMMANDER» und «HSIE OPTIONS SELECTOR» zusammen nutzt und neue LAUFBAHNEN startet, muss damit rechnen, dass LAUFBAHNEN plötzlich nicht mehr funktionieren, bzw. Speicherpunkte nicht mehr geladen werden können.

Wie gesagt, empfehlen wir dringend mehrere Installationen anzulegen, um alle mitgegebenen Zusatzmods, Patches und Tools erst mal zu testen, bevor man die gewünschten Einstellungen auf der LAUFBAHN-Installation anwendet. Eine weitere LSH3-2022-Installation (z.B. für Tests oder auch EINZELSPIELER-MISSIONEN) ist dafür bestens geeignet. Starte das Multi-Installationsprogramm («**LSH3-2022-MULTIINSTALLATION.EXE**»), um eine weitere LSH3-2022 Installation anzulegen.

Ordner „LSH3-2022-TOOLS“

Über die LSH3-2022 Desktop-Verknüpfung kann der Ordner „LSH3-2022-TOOLS“ direkt aufgerufen werden. Dort befinden sich viele hilfreiche Programme, für Spieler und SH3-Modder. Zum Beispiel **PicPick**, für optimale Screenshots, **FRAPS**, für Videoaufzeichnungen, **HAMACHI**, für Online-Verbindung, und vieles mehr. Schau einfach mal rein und lese die jeweiligen Informationstexte dazu!

Spenden – Spendenaufruf zur Unterstützung der L/SH3 Gemeinschaft

Seit 15 Jahren finanziert das LSH3-Team alle laufenden Kosten für das öffentliche und kostenlose LSH3-Projekt selbst.

Wir spenden selbst auch regelmäßig, z.B. für Foren, Lizenzen oder HW/SW Käufe.

Wir sind daher heute dankbar für jede einzelne Spende, denn damit unterstützt du das Überleben der gesamten L/SH3-Gemeinschaft weltweit!

Bitte spende via **PayPal** einfach und direkt an PayPal-Empfänger: **donation@lsh3.com**

Oder kontaktiere uns per Mail, an donation@lsh3.com, für eine Spende via Bankverbindung.

Bitte lasst uns gemeinsam unser aller L/SH3 Projekt - auch über das Jahr 2022 hinaus - am Leben erhalten!

Kontakte – Liste der heute noch verfügbaren SH3-Kontakte

Weltweit arbeiteten unzählige SH3-Enthusiasten an der Verbesserung des Spiels. Die besten Arbeiten wurden in folgenden **Supermods** zusammengefasst:

LSH3 - Living Silent Hunter III - Edition 2022

by **Urmel, Blueduck, Eremit & Team**

Vollversion: v22

Release: April 2022

Enthält: 4GB Patch, HSIE&TYCHO Patch, JSGME, SH3-Commander

Benötigt Windows: 10, 8GB RAM, 2GB VRAM

Original Download & Support: www.lsh3.com

CCoM - Captain's Choice of Mods

by **Rowi58** († 23.08.2018)

Aktuelle Vollversion: v12

Release: 2016

Enthält: JSGME, SH3-Commander

Benötigt Windows: 7 und neuer, 8GB RAM

Download: [Forum HdR > CCOM](#)

NYGM - Not Your Grandmothers Mod

Tonnage War Mod by **Stiebler & Team**

Aktuelle Vollversion: v3

Release: 2011 / Update: 2017

Enthält: Div. Patches und Tools

Benötigt Windows: XP und neuer

Information & Download: <http://www.subsim.com/mods1/nygm/>

GWX - The Grey Wolves Experience

by **Kptn. Lehmann, Jimbuna & Team**

Finale Vollversion: v3 Gold

Release: 2011

Enthält: JSGME

Benötigt Windows: XP und neuer

Original Download: <http://www.thegreywolves.com/>

WAC - War Ace Campaign

by **HanSolo**

Finale Vollversion: v5.2

Release: 2019

Enthält: Div. Patches und Tools

Benötigt Windows: XP und neuer

Original Download: <http://war-ace-campaign.webnode.at/>

AOTD – Aces of the Deep

by **CaptainNemo & Team**

Finale Vollversion: v2.02

Release: 2006

Enthält: keine Tools

Benötigt Windows: XP und neuer

Download: [Forum SUBSIM > AOTD](#)

Auch nach 17 Jahren ist die SH3-Spielgemeinschaft noch sehr lebendig und aktiv. **Kontakt zu Gleichgesinnten und konkrete SH3-Hilfe gibt es in folgenden Foren:**

SH3-Foren in *deutscher* Sprache:

HdR: [Hafen der Röhrenfahrer](#)

Ubisoft: Die Foren wurden zum 31.03.2022 eingestellt

SH3-Foren in *englischer* Sprache:

SubSim: www.subsim.com

Plissken's SH3 Dateiarhiv – das letzte und größte „SH3 Gedächtnis“ weltweit

Spieler „Plissken_04“ sammelt seit 17 Jahren unermüdlich und weltweit jegliche Dateien zu SH3!

Wer etwas zu SH3 sucht, wird auf **Plissken's Server** garantiert fündig!

Hier die Zugangsdaten zum Dateiserver von Plissken: <https://maikhaas.synology.me>

Nachwort – Danksagung an die SH3 Gemeinschaft

Verantwortlich für die Entstehung der Supermod Version „**Living Silent Hunter 3 – Edition 2022 – The Eternal Patrol**“ sind:

- **BLUEDUCK** > Mod-Analysen, Programmierung und Integration aller Mods und Missionen
- **EREMIT** > Programmierung aller Installations-Tools, Überarbeitung aller GUI, Erstellung der Supermod-Paketdateien
- **URMEL** > Gesamtkonzept „LSH3-2022“, grafische Überarbeitung, Veröffentlichung und Kommunikation
- **OSSI60** und **STOERTEBEKER** > Beispiellos exakte Qualitätskontrolle und wichtige Hinweise zu Gameplay und Historie
- **EIKE** und **MATT** > Hilfe für historisch genaue Sprachübersetzung Deutsch > Englisch
- **LSH3-Team** > Danke für eure langjährige Freundschaft und Unterstützung!

Wir bedanken uns bei den letzten großen maritimen U-Boot Foren, für langjährige Unterstützen und Zusammenarbeit für L/SH3:

- **SUBSIM** - das weltweit größte U-Boot-Forum. Danke an **ONKEL NEAL** und **THEBERBSTER**, eure Ideologie ist unser aller Inspiration!
- **HDR - Hafen der Röhrenfahrer** - das deutschen Forum für SH3-Profis. Danke an **WURMONKEL**, **OSSI60** und **STOERTEBEKER**!

Im Rückblick auf die letzten 17 Jahre müsste man an dieser Stelle eigentlich hunderte Personen erwähnen. Eine vollständige Liste scheint unmöglich. Folgende Menschen haben unsere SH3-Welt definitiv bereichert und sind unvergesslicher Bestandteil am Erfolg von SH3 und LSH3 Supermod 2022:

- **ROWI**, der letzte großen deutsche SH3 Supermoder (verstorben am 23.08.2018) und verantwortlich für hunderte von Einzelmods für **SH3**, **LSH3** und **CCOM**
- **HSIE**, **STIEBLER** and **TYCHO**, für wegweisende **SH3-Patches**
- **JAESSEN JONES**, für seine genialen Tools **JSGME** und **SH3-COMMANDER**
- **KPTN.LEHMAN**, **JIMBUNA** & Team, verantwortlich für Supermod **GWX** - The **Grey Wolves Experience**
- **STIELBER** & Team, verantwortlich für Supermod **NYGM** - **Not Your Grandmothers Mod**
- **CAPTAINNEMO** & Team, verantwortlich für Supermod **AOTD** – **Aces of the Deep**
- **HANSOLO**, verantwortlich für Supermod **WAC** - **War Ace Campaign**

Die großartigen Arbeiten von **AHNENERBE/ARP**, **BRODAGA**, **ANVART**, **JPB**, **SEADLER**, **FRIEDL**, **SCHORSCH**, **WURMONKEL**, **BACKSCHAFTER**, **CONUS**, **KERMIT** und vielen mehr, waren und sind maßgebend für den Fortschritt von SH3.

Mein persönlicher Dank gilt auch den vielen hier ungenannten Einzelmoddern, welche durch ihre liebevolle Detailarbeit ermöglicht haben, dass SH3, auch über das schreckliche Corona-Jahr 2022 hinaus, immer noch Bestand haben wird!

LSH3 Urmel / Blueduck, April 2022