

# Single- und Multi-Player-Missionen

## für LivingSilentHunter 3 V4.0

Seit wir im vergangenen Jahr (2008) mit unserer Online-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 LSH 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 in soweit von mir angepasst, dass in der Regel 8 Spieler an der Mission teilnehmen können (Ausnahme Schwarzes Meer, da hier nur 6 U-Boote insgesamt verfügbar waren).

Aus diesen MultiPlayer-Missionen sind dann auch leicht abgewandelte SinglePlayer-Missionen entstanden.

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.

Gerade im Schwarzen Meer, hat das Team von LivingSilentHunter einige Einheiten gescrriptet, 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!**

Daher habe ich auch eine spezielle Grafik als Ladebildschirm für LSH mit aufgenommen, die beim Starten nochmals darauf hinweist.

### **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!!!**

Bedanken möchte ich mich bei den Kameraden der 11.Flottille: Matz, Bauer\_U13, Versenker, Dennis und Schiffsjunge, die mir beim Testen der Missionen behilflich waren und deren Anregungen mit eingeflossen sind.

## Das Ende von Constanza: 23.08.1944



### Hintergrund:

Bei dieser Mission sind Ort und Zeit korrekt, erobert wurde Constanza allerdings auf dem Landweg. Bei dieser und der folgenden Mission hat mich der Einsatz der Boote vom Typ II besonders gereizt: eben mal nicht mit den „großen Torpedoträgern“ unterwegs zu sein.

### Briefing SinglePlayer:

Das Ende von Constanza: 23.08.1944

Die Boote der 30. Flottille haben sich aufgeteilt:

Gruppe Nord (U-18, U-24) hat vor 2 Stunden den Hafen verlassen und ist mit Generalkurs Nord, entlang der Küste auf dem Weg nach Odessa.

Gruppe Süd (U-19, U-23) ist seit 1 1/2 Stunden unterwegs mit Kurs auf die Dardanellen.

Gruppe Ost (U9, U-20) wird Kurs auf die Straße von Kertsch nehmen.

U-20 ist bereits in See. Sie liegen seeklar im Hafen und warten auf den Befehl zum Auslaufen.

Vernichten Sie jeglichen Schiffsverkehr, den Sie antreffen. Viel Erfolg!

gez. Führer der 30. Flottille, Rosenbaum

### Briefing MultiPlayer:

Das Ende von Constanza: 23.08.1944

Die Boote der 30. Flottille haben sich aufgeteilt:

Gruppe Nord (U-18, U-24) hat vor 2 Stunden den Hafen verlassen und ist mit Generalkurs Nord, entlang der Küste auf dem Weg nach Odessa.

Gruppe Süd (U-19, U-23) ist seit 1 1/2 Stunden unterwegs mit Kurs auf die Dardanellen.

Gruppe Ost (U9, U-20) liegen auslaufbereit im Hafen und werden Kurs auf die Straße von Kertsch nehmen.

Vernichten Sie jeglichen Schiffsverkehr, den Sie antreffen. Viel Erfolg!

gez. Führer der 30. Flottille, Rosenbaum

## Konvoi im Schwarzen Meer: 03. April 1943



### Hintergrund:

Historisch korrekt sind bei dieser Mission die Namen der von allen U-Booten der 30. Flottille im Schwarzen Meer insgesamt versenkten Schiffe. Derart „große“ Konvois wird es dort wohl kaum gegeben haben.

### Briefing SinglePlayer:

Konvoi im Schwarzen Meer: 03. April 1943

Alle Boote der 30. Flottille wurden in einer Suchharke zwischen dem Ausgang des Asowschen Meeres und Sevastopol aufgestellt. Es gilt einen russischen Konvoi zur Versorgung Sevastopols abzufangen.

Ihr Boot ist das erste der Reihe und steht am Ausgang der Straße von Kertsch.

Setzen Sie eine Fühlungsmeldung ab, sobald der Konvoi in Sicht kommt und greifen Sie an. Der Konvoi darf die Halbinsel auf keinen Fall erreichen.

gez. Führer der 30. Flottille, Rosenbaum

### Briefing MultiPlayer:

Konvoi im Schwarzen Meer: 03. April 1943

Alle Boote der 30. Flottille wurden am Ausgang des Asowschen Meeres zusammengezogen um einen russischen Konvoi zur Versorgung Sevastopols abzufangen.

Der Konvoi darf die Halbinsel auf keinen Fall erreichen.

gez. Führer der 30. Flottille, Rosenbaum

## Flucht aus Polen: 20.10.1939



### Hintergrund:

Historisch korrekt sind bei dieser Mission die Namen der Einheiten (die insgesamt in der Ostsee versenkt wurden). Eine ähnliche Mission gibt es für GWX, bei der der Konvoi durch britische Torpedoboote unterstützt wird. Bei meiner Variante kommen britische und deutsche U-Boote zum Einsatz. Vielleicht eine Mission für ambitionierte Sub-vs-Sub-Spieler.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Flucht der polnischen Flotte: 20.10.1939

Die Reste der polnischen Flotte versuchen durch die Ostsee nach England zu entkommen.

Unsere Zerstörer sind an der polnischen Küste eingesetzt um die Kampfhandlungen zu unterstützen.

Ihr Wolfsrudel der 11. Flottille hat nördlich und südlich der wahrscheinlichen Route des Konvois Aufstellung genommen.

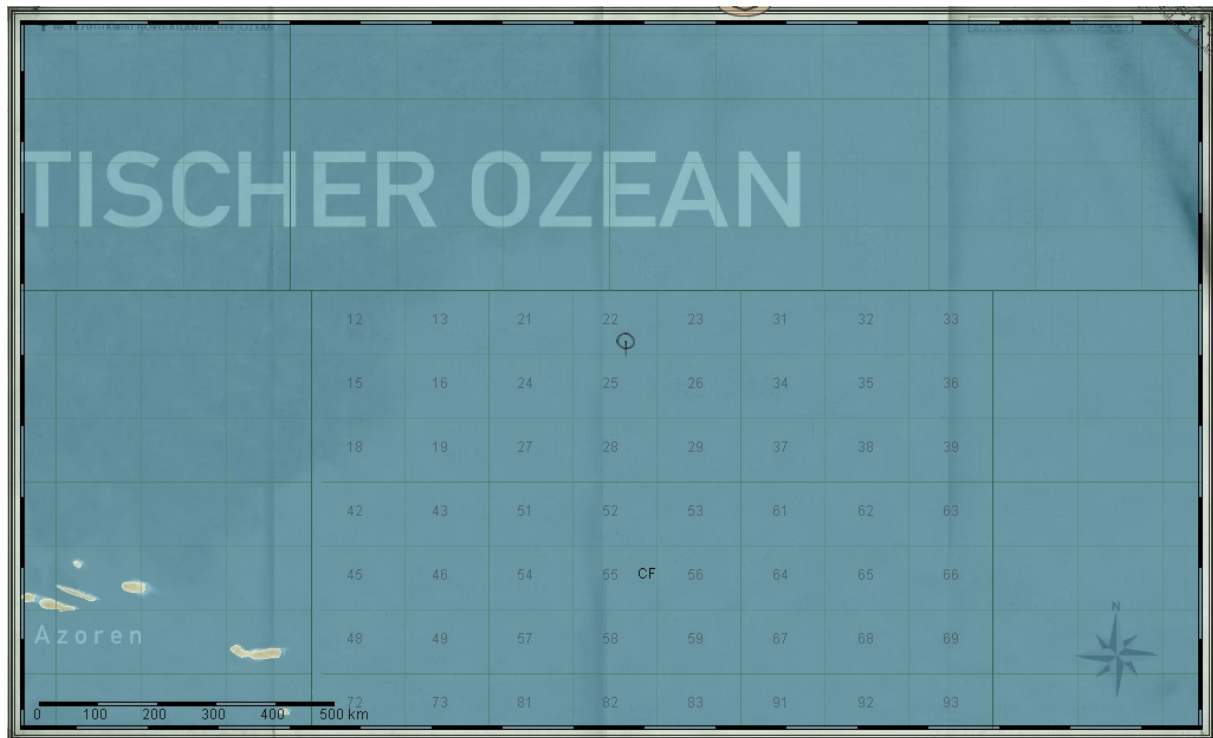
Sie müssen diesen Konvoi abfangen, um eine Unterstützung der Engländer durch weitere Schiffe zu unterbinden.

Ihre Karte enthält die Wegpunkte der Konvoi-Route.

gez.: BdU



## Konvoi WS.5: 25.12.1940



### Hintergrund:

Die Admiral Hipper hatte den Konvoi bereits in der Nacht vom 24.-25.12.1940 entdeckt, Meisel wollte aber keinen Nachtangriff aufgrund der Torpedogefahr durch Zerstörer riskieren. Im Morgengrauen wurde dann überraschend der Schwere Kreuzer HMS Berwick entdeckt und angegriffen. Hipper erzielte heftige Treffer auf der HMS Berwick und dem Truppentransporter Empire Trooper, bevor der ältere Kreuzer HMS Dunedin fälschlich als Zerstörer identifiziert wurde und die Hipper den Angriff abbrach. Der Konvoi löste sich auf und wurde erst am 28.12.1940 in Freetown wieder zusammengestellt.

Die Träger HMS Argus und HMS Furious liefen als Transporter im Konvoi und waren mit Flugzeugen für Ägypten und Westafrika beladen. Auf HMS Argus standen lediglich 2 Swordfish und auf der HMS Furious 3 Skua Sturzbomber zur Verfügung, deren Beladungen jedoch jeweils auf dem anderen Träger verladen war. Die Skua starteten unbewaffnet als Aufklärer und die Swordfish flogen zur HMS Furious, um mit Torpedos bewaffnet zu werden, während die beiden Schiffe in den Dunst des Morgens hinein die Admiral Hipper verfolgten.

Die Admiralität stoppte kurz darauf die selbstmörderische Suche der Träger

Der Konvoi blieb von U-Boot-Angriffen verschont, allerdings gefiel mir dessen Geschichte so gut, dass ich daraus eine Mission erstellte.

Für angehende Zerstörerkiller bietet diese Mission zwei besondere Ziele; vielleicht könnt ihr diese ja erreichen!

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Konvoi WS.5: 25.12.1940

Der Schwere Kreuzer Admiral Hipper hat den Konvoi WS 5 entdeckt und das Wolfsrudel der 11. Flottille herangeführt.

Es handelt sich um einen Truppenkonvoi für Gibraltar und Ägypten.

WS.5 besteht aus 31 Schiffen, 2 Trägern, 3 Kreuzern und 4 Korvetten. Wenn die Admiral Hipper ihren Angriff beendet hat fährt ihr Wolfsrudel die Ernte ein.

Versenken Sie so viele Schiffe des Konvois wie möglich!

gez.: BdU

## Operation Pedestal 1 - Angriff auf die Versorgungsgruppe : 10.08.1942



### Hintergrund:

Wie oben bereits erwähnt war dies die erste MultiPlayer-Mission, die ich erstellt habe. Nachdem ich die Schiffe des Konvois WS.21 und die der beiden Begleitgruppen, Force R, Force W und Force Z im Missionseditor erfasst und den kompletten Ablauf der Operation im Mittelmeer vom 10. bis 13.08.1940 gelesen hatte, schien es mir sinnvoll daraus gleich 5 Teile für MultiPlayer zu erzeugen.

Historisch gesehen gab es diesen Angriff nicht, da der Konvoi zu diesem Zeitpunkt noch in sicheren Hoheitsgewässern vor Gibraltar war.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Die Briten haben einen stark bewachten Konvoi zusammen gestellt, der die Versorgung Malta's sicher stellen soll.

Vor dem Konvoi läuft die Reservegruppe Force W (5 Zerstörer, 2 Korvetten, 1 großer Tanker).

Von Gibraltar ist gestern Force R (1 Flugzeugträger, 4 Korvetten, 2 Trawler, 2 große Tanker) in das Mittelmeer ausgelaufen, um die Taskforce und die Eskorten zu betanken.

Vernichten Sie Force R, um unseren italienischen Verbündeten Zeit zu verschaffen, ihre Großkampfschiffe an den Konvoi heran zuführen.

Versenken Sie außerdem mindestens den Tanker in der Force W.

Damit dürfte der Konvoi dann gestoppt, wenn nicht sogar zur Umkehr gezwungen sein.

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch

## Operation Pedestal 2 - Angriff auf HMS Eagle und den Konvoi WS.21 S: 11.08.1942



### Hintergrund:

Historisch: U-73, Kptlt. Helmut Rosenbaum, sichtete um 08:00 Uhr die Force Z, kam allerdings nicht nahe genug heran. Aus dem folgenden Konvoi WS.21 S versenkte sein Boot um 13:15 mit einem 4'er-Fächer lediglich die HMS Eagle. Wo sich zu diesem Zeitpunkt die Force W befand ließ sich nicht feststellen; der Maschinenschaden der HMS Keppel ist erfunden.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

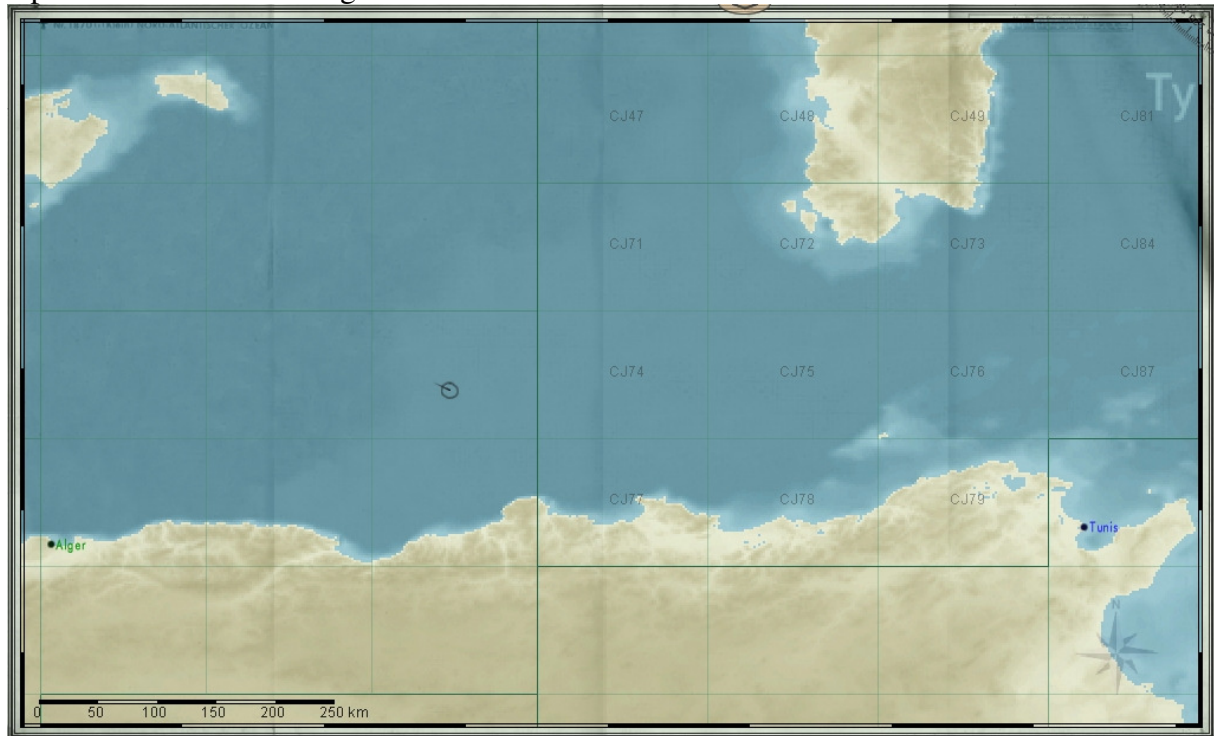
Die Force Z hat vor 3 Stunden Dampf für 26 Knoten aufgemacht und steht nun über 50 Kilometer vor dem Konvoi. Force W ist aufgrund eines Defekts an der Maschine der HMS Keppel 60 Kilometer hinter den Konvoi zurückgefallen.

Der Konvoi, bestehend aus 14 Handelsschiffen und der Force X (1 Träger: HMS Eagle, 15 leichten Kreuzern und Zerstörern) ist Ihnen "schutzlos" ausgeliefert.

Das ist nun die Stunde für Ihr Boot. Greifen Sie den Konvoi an und versenken Sie so viele Schiffe wie möglich.

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch

## Operation Pedestal 3 - Angriff auf Force W: 11.08.1942



### Hintergrund:

Historisch: HMS Wolverine rammt und versenkt das italienische U-Boot Dagabur, wird dabei allerdings selbst beschädigt und trifft einen Tag nach der HMS Furious in Gibraltar ein.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Der Flugzeugträger HMS Furious hat 36 Spitfire nach Malta gestartet und ist nun auf dem Rückweg nach Gibraltar.

Damit hat er seine "Operation Burrows" leider erfolgreich durchführen können.

Begleitet wird er von der Force W (5 Zerstörer, 2 Korvetten, 1 großer Tanker).

Greifen Sie mit Ihrem Boot die Kampfgruppe an und vernichten Sie den Träger und den Tanker.

Wenn dieser Angriff auch keine unmittelbare Auswirkung auf den Ausgang der Operation Pedestal hat, so ist ein Flugzeugträger weniger im Mittelmeer immer einige Torpedos wert.

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch



## Operation Pedestal 4 - Angriff auf Force Z: 12.08.1942



### Hintergrund:

Historisch: Die Kampfgruppe blieb in der Zeit ohne Angriff, da das Hauptziel natürlich der Konvoi WS.21 S war.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Die Kampfgruppe Force Z (2 Flugzeugträger, 2 Schlachtschiffe, 3 Kreuzer, 15 Zerstörer) hat den Konvoi WS.21 S verlassen und flüchtet in einen Bereich außerhalb der Lufthoheit von Sardinien.

Greifen Sie die Kampfgruppe an und versenken Sie die Dickschiffe.

Die deutsche und italienische Luftwaffe versuchen Ihnen einen Teil der Arbeit abzunehmen

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch

## Operation Pedestal 5 - Konvoi WS.21 S FINALE 0500: 13.08.1942



### Hintergrund:

Historisch: Vom Konvoi, bestehend aus 14 Handelsschiffen, kamen nur die Melbourne Star und die Port Chalmers unbeschädigt in Malta an.

Brisbane Star, Rochester Castle und SS Ohio, letztere selbst fahruntüchtig zwischen zwei Zerstörern vertäut, erreichten nur schwer beschädigt den Hafen.

Von 85.000 tons Frachtgütern und Treibstoff erreichen nur 32.000 tons das Ziel.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Die Kampfgruppe Force Z ist umgekehrt, der Konvoi ist ohne zusätzliche Sicherung auf direktem Weg nach Malta.

Greifen Sie den Konvoi an und versenken Sie alle Handelsschiffe.

Die deutsche und italienische Luftwaffe fliegen ununterbrochen Angriffe von Sizilien aus.

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch

Unternehmen Merkur: 22.05.1942



### Hintergrund:

Der erste ausgelaufene Geleitzug mit 2.300 Gebirgsjägern wurde durch den entschlossenen Einsatz des ital. Torpedobootes Lupo vor der vollständigen Vernichtung durch die Force D bewahrt.

Beim zweiten Geleitzug mit 4.000 Gebirgsjägern sorgten die deutsche Luftwaffe und das Torpedoboot Sagittario für die erfolgreiche Verteidigung.

### Briefing SinglePlayer und MultiPlayer:

Die Eroberung Kreta's - Dritter Tag

Ihr Wolfsrudel läuft als Sicherung vor einem Unterstützungskonvoi der 2.300 Gebirgsjäger nach Maleme und Chania auf Kreta bringen soll.

Gez.: FdUM KAdm. Kreisch