

LIVINGSILENTHUNTER3 VERSION 4.0

HANDBUCH UND DOKUMENTATION



**FÜR SILENT HUNTER III
V 1.4B**

LivingSilentHunter3 (LSH3)

Version 4.0

- Jäger und Gejagte -

Bilingual Version EN - GE

Handbuch

mit Spielanleitung und Spielhinweisen
sowie
Dokumentation der Ergänzungen und Veränderungen

An den Versionen ab 3.0 haben mitgewirkt:

Entwicklung LSH3 und Add-Ons:

rowi58, Gerome_73, KretschmerU99, alfudet, Soni2

Test und Support:

OmaatdR, Signäler, Yoda1978, Cruzylin, Kommander G.

Internet Präsentation

Urmelgames

Kontakt:

über die o.g. „User-Namen“ der „Entwickler“ in den Internetforen:

[Ubisoft SH3-Forum "Kapitänskajüte"](#)

[SubSim](#)

Inhalt:

A. Vorwort

B. Ein erster Dank

C. Der Spielaufbau

D. Neue Schiffe und U-Boote, Flugzeuge und Landeinheiten

E. Ergänzungen und Änderungen zur:

Version 3.1

Version 3.2

Version 3.3

Version 3.4

Version 4.0

F. Dokumentation der Veränderungen – verwendete Modifikationen

G. Anhang: Namenskonventionen

H. Anhang: Kompatibilität von anderen MODs mit LSH3

I. Anhang: Zusatz-MODs für LSH3

A. Vorwort

"Was soll Living SHIII bewirken:

Das Konzept ist einfach, durch diese Modifikation soll eine deutlich lebendigere SHIII-Welt entstehen. Keine leeren Häfen, kein schweigsamer Funker mehr, auch soll das Geschehen der damaligen Epoche dem Spieler näher gebracht werden, er soll sich in diese Welt integriert fühlen. Auch soll die Vielfalt und Abwechslung erzeugt werden, damit die Welt lebendig wirkt. Darüber hinaus sind kleinere Eingriffe vorgenommen worden, die zwar realistisch sind, dennoch aber an das Spiel angepasst wurden, z.B. die Ordensvergabe, denn Orden erhält man jetzt deutlich schwieriger. An der eigentlichen Simulation soll nichts geändert werden, auch sollen Konflikte mit den populärsten Modifikationen vermieden werden, damit der Spieler sich ein Traum-SHIII zusammen bauen kann. Aus diesen Gründen verwenden wir auch keinen Installer, damit der Spieler eventuellen Veränderungen selber vornehmen kann, denn der Spieler soll nicht bevormundet werden, er soll ja Spaß an dem Spiel haben. Wer die Welt von LSH3 nicht mag, kann z.B. nur den Funk mit in das Spiel nehmen usw.

Dennoch hoffen wir, das Euch die Modifikation so wie sie ist gefällt und Ihr viele Stunden Spiel-spaß habt.

...

*Viel Spaß
Selle"*

Das schrieb AASelle zu seinem MOD „LSH3 Mod 2.0 Paukenschlag“, Dezember 2005

Auch wenn sich die SH3-Welt gehörig verändert hat, dieses Grundprinzip hat nach wie vor Gültigkeit für die aktuelle Version von LSH3. Viele neue MODs sind erschienen, Sachen wurden realisiert, welche man zum damaligen Zeitpunkt nicht für möglich gehalten hat. Das leidige Thema von „zu wenigen“ Schiffstypen ist zwischenzeitlich in das Gegenteil verkehrt worden – man muss sich nun überlegen, welche Schiffe man NICHT einbaut!

Eines der Kernthemen von LSH3 ist nach wie vor der Funk.

Er informiert den Spieler weitestgehend historisch korrekt über Ereignisse in der betreffenden Zeit und führt, wie von LSH3 schon gewohnt, in der jetzt vorliegenden Version den Spieler noch stärker als bisher in der Karriere. Er leitet den Spieler ab August 1939 bis zum Mai 1945, er informiert über die technischen Verbesserungen der U-Bootwaffe und vieles mehr.

LSH3 bietet jetzt die Möglichkeit, in der Kampagne eine Vielzahl von „Stationen“ zu durchlaufen. Man kann jetzt auch von Penang aus im Indischen Ozean operieren – für den langen Weg dorthin sind selbstverständlich Seeversorger zur Unterstützung eingeplant.

Die Luftangriffe der Alliierten auf die U-Boote und die Stützpunkte werden im Verlauf des Krieges immer stärker und präziser. Auch wenn wir in den Häfen die Luftverteidigung ausgebaut haben – ab Mitte/Ende 1943 wird es sehr unangenehm.

Aber auch die Kompetenz – und damit die Schlagkraft – der Zerstörer und Eskorten steigert sich im Kriegsverlauf. Man sollte es sich gut überlegen, ob gewagte Angriffe auf Zerstörer 1944 noch so funktionieren wie zu Anfang des Krieges. Insbesondere sollte man sich vor den U-Jagdgruppen in Acht nehmen, die ab 1942/43 zum Teil mit Trägerunterstützung im Atlantik auftauchen.

Ein Wort zum „Realismus“.

Leider wird der Begriff „Realismus“ im Zusammenhang mit der Diskussion von MODs zu SH3 regelmäßig „vergewaltigt“. Immer wieder wird die Frage „Wie realistisch ist dies...?“ von Leuten gestellt, die diese Zeit nicht erlebt haben und dummer Weise wird diese Frage dann auch von Leuten beantwortet, die diese Zeit ebenfalls nicht erlebt haben! Vieles lässt sich aus heutiger Sicht – mehr als 60 Jahre nach den Ereignissen – nicht mehr exakt beantworten. UBI-Soft als auch die Modder haben sich große Mühe gegeben, so nah wie möglich an eine – rekonstruierte – Realität heran zu kommen. Dies gilt auch für LSH3.

Und man darf nicht vergessen:

„Silent Hunter 3“ ist ein Computerspiel – und keine Simulation! Ein PC-Spiel, bei dem man gewisse Freiheitsgrade hat, es stärker auf eine wie auch immer definierte Realität abzustimmen. Aber dies auch nur in beschränktem Ausmaß. Zum Beispiel kann man sehr wohl die AI so einstellen, dass sich Großkampfschiffe wie die „Hood“ und die „Bismarck“ über 18 km Entfernung mit ihren Geschützen bekämpfen. Aber dann wird man als U-Bootkommandant auch von den Zerstörern auf mehr als 12 km Entfernung entdeckt und unter Beschuss genommen.

Wir haben uns in LSH3 darauf konzentriert, das System für ein U-Bootspiel so realistisch wie möglich einzustellen. Im Zweifelsfall haben wir uns aber immer für den „Spielspaß“ entschieden und gegen einen vermeintlichen „Realismus“.

Daher haben wir auch bewusst die 12. Flottille auserkoren, U-Boote nach Penang zu beordern und nicht die 10. Flottille. Denn die 10. Flottille ist auch wie die 2. in Lorient stationiert, die 12. aber in Bordeaux. Und es macht mehr Spaß mal in einem anderen Hafen zu sein als immer im selben Standort.

Ebenso haben wir die „Realismusparameter“ und deren Gewichtung geändert: die „seemännisch“ relevanten Parameter fallen nun stärker ins Gewicht (Torpedoblindgänger, Schadensmodell), die eher „belanglosen“ Parameter (Ereigniskamera) sind heruntergestuft worden. Ein logisch falscher Parameter (Realistische Sensoren) ist eliminiert worden (denn der „Realismus“ ist schon in der „Sensors.dat“ hinterlegt).

Ein weiteres Wort zu den eingebauten MODs. In LSH3 sind über 260 MODs integriert, nicht mitgezählt sind die vielen Änderungen, die direkt in LSH3 eingeflossen sind. Eine Auflistung nach „Modder“ (=Ersteller) ist unter Punkt E zu finden. Das sind aber gewiss nicht alle MODs, die es für SH3 gibt! Da wir uns so weit es ging an den Standard gehalten haben, kann jeder nach eigenem Gusto noch weitere MODs in LSH3 einbauen – sofern eben diese MODs für den Standard gebaut worden sind. MODs, welche z.B. für GWX gebaut worden sind, werden in der Regel nicht mit LSH3 funktionieren. Wer weitere MODs einbauen/integrieren will, muss unbedingt den Anhang „Kompatibilität“ lesen – und die darin enthaltenen Hinweise beachten!

Dieses Handbuch soll nur einen Überblick über die wichtigsten Veränderungen in LSH3 geben. Es ersetzt nicht die Lektüre des Original-SH3-Handbuches! Also auch dort nachlesen, wenn man etwas sucht.

Systemvoraussetzung

Damit „LivingSilentHunter 3“ Version 3.0 flüssig läuft sollte der Computer schon über eine gewisse „Mindestausstattung“ verfügen:

- einen Prozessor ab Intel Centrino 2,0 GHz aufwärts oder vergleichbarer AMD-Prozessor
- 1 GB Hauptspeicher (wesentlich besser wären 2 GB)

- eine Graphikkarte mit 128 MB eigenem Speicher oder mehr
- und genügend Festplattenplatz (mind. 20 GB)

Der MOD „LSH3“ benötigt auf der Festplatte allein mehr als 2 GB. Hinzu kommen noch das BackUp mit ebenfalls mehr als 2 GB Platzbedarf durch die Installation mit JSGME (empfohlen) und die Add-On's sowie dieses Handbuch.

SH3/LSH3 starten und beenden

Es wird empfohlen, nach dem Besuch des „Museums“ das Programm SH3 zu schließen und neu zu starten, damit nicht mehr benötigte Informationen aus dem Programmcache entfernt werden und die Feindfahrt schneller lädt. Insgesamt hat sich die Ladezeit gegenüber einem unveränderten Original-SH3 aufgrund der vielen zusätzlichen Objekte erheblich verlängert, also nicht wundern, wenn man bis zu 5 Minuten warten muss, ehe es los geht.

Wir empfehlen ebenso, pro „Programmsitzung“ sich nur einmal versetzen zu lassen. Leider ist das „Versetzungsmodul“ in SH3 nicht besonders stabil. Die beste Vorgehensweise ist die:

- Feindfahrt(en) starten, durchführen und in der „Heimatbasis“ beenden. Direkt nach der „Ordensverteilung“ die Versetzung beantragen und danach aus der aktuellen Karriere aussteigen, das Programm SH3 beenden und ggf. gleich wieder neu starten.
- In der neuen Flottille ebenso verfahren, wenn wieder eine „Versetzung“ gewünscht wird.

Es kann (und wird) vorkommen, dass das Programm sich nicht richtig beendet. Du hast die Feindfahrt/Karriere korrekt abgeschlossen, bist zum Hauptmenü zurückgekehrt und hast „ordnungsgemäß“ auf den Button „Beenden“ gedrückt. Das Programm fährt herunter, aber es kommt die Windows Systemmeldung, dass das Programm nicht ordnungsgemäß beendet wurde mit der Frage „Problembericht senden: JA/NEIN“. Diese Frage bitte mit NEIN beantworten. Vermutlich wird auch hier der Cache nicht sauber gelöscht und/oder es bleiben Teile des Programms im Speicher zurück. In diesem Fall kann man die Warnung des Systems getrost ignorieren.

Gespeicherte Spielstände gehen nicht verloren und können bei einem Neustart problemlos geladen werden.

Bitte unbedingt beachten: keine „alten“ Karrieren verwenden, auch nicht überschreiben oder alle Feindfahrten dieser „alten“ Karrieren in SH3 löschen. Nur komplett neue Karrieren für diese Version von LSH3 verwenden.

**Und nun viel Spaß
mit LivingSilentHunter3**

Änderungen und Ergänzungen ab der Version 3.0 sind in chronologischer Reihenfolge im Kapitel E dargestellt, wichtige Veränderungen durch Marginalien in den Kapiteln C und D hervorgehoben.

B. Ein erster Dank

An dieser Stelle möchten wir unseren besonderen Dank an Modder richten, die durch ihre elementaren Arbeiten erst das Erstellen von großen und komplexen MODs für „Silent Hunter 3“ ermöglicht haben:

TimeTraveller

für seine genialen Tools wie den „MiniTweaker“, der zahlreichen User und Modder erst die Augen geöffnet hat für die vielen veränderbaren Parameter in SH3;

Sansal

für sein geniales Entpack- und Packtool, mit dem man an die graphischen Objekte herankam und sie in 3-D-Programmen bearbeiten/verändern konnte;

Jaeson Jones

für seinen genialen Mod-Enabler JSGME, ohne den die Anzahl Fehler bei der Installation und Deinstallation von Mods ins Unendliche angewachsen wäre;

Skwasjer

für sein ultimatives „Universal-Tool“ „S3D“ zur bearbeitung von DAT-, SIM-, ZON-, DSD- und SDL-Dateien, ohne das viele Arbeiten zeitlich nicht realisierbar wären.

Allen Moddern

die mit ihren Werken dazu beigetragen haben, dass „SilentHunter3“ so lange als Computerspiel Erfolg habe konnte

sowie den vielen User in den diversen Foren, die mit ihren Fragen, Anregungen und Hinweisen wertvolle Unterstützung bei der Entwicklung all dieser MODs und damit auch von „LivingSilentHunter3“ gegeben haben.

Und an

UBISOFT

für ein „unfertiges“ Spiel mit so vielen Freiheitsgraden, das durch die Moddingmöglichkeiten erst zu dem geworden ist, was wir heute so schätzen.

C. Der Spielaufbau

C.1. LivingSilentHunter3 – BasisMod

LivingSilentHunter3 enthält neben dem BasisMod noch 3 so genannte Add-On's. Die folgenden Ausführungen gelten für den BasisMod, die Veränderungen, die durch die Add-On's bewirkt werden, werden im Anschluss dargestellt.

Der BasisMod richtet sich besonders an diejenigen, die SH3 noch nicht so genau kennen und erst einmal Erfahrungen mit dem System sammeln wollen.

Die Sichtweite und andere Grundeinstellungen

Durch den Einbau des „Atmosphäre Mod 16 km Version 2.0 DARK“-MODs beträgt die Sichtweite der eigenen Mannschaft in LivingSilentHunter3 ungefähr 16 km. Der Standard von ca. 8 km war uns ein wenig zu dürftig, auf See ist die Sicht schon sehr gut und Schiffe sind auch ohne ihren Rauch aus dem Schornstein schon sehr früh zu erkennen. Auch gibt diese Einstellung dem „ungeübten“ Kaleu (Spieler) eine höhere Überlebenschance, da die Besatzung in der Regel feindliche Flieger eben auch früher erkennt und somit noch rechtzeitig getaucht werden kann.

Ebenso ist in der Basiseinstellung die Benutzung der Bordgeschütze und Flaks bei den (spielbaren) U-Booten auch bei stärkerem Seegang noch möglich.

In der AI_Sensors.dat haben wir die „Fähigkeiten“ der feindlichen Sensoren „Augen“ und „Radar“ beschnitten: Objekte werden nun erst ab einer Höhe von 1 m über dem Meeresspiegel erkannt. Die „Höhe NULL“ war einfach unrealistisch. Nun wird also nicht mehr gleich das Sehrohr, welches nur 20 cm aus dem Wasser heraus schaut, von den Sensoren erkannt.

Standardmäßig haben wir die Ermüdung wie von SH3 eingestellt beibehalten. Wer sie nicht haben möchte, installiert das entsprechende Add-On (siehe unten).

Die Werftliegezeit beträgt in LivingSilentHunter3 nun **21** Tage (statt 28 Tage wie im Original). Die 28 Tage waren uns einfach zu lang. Ein unbeschädigtes Boot ist schon sehr schnell wieder an die Front „gejagt“ worden – und nur für unbeschädigte Boote gelten die 21 Tage „NbDaysInBase“. Ist das Boot beschädigt, kann eventuell noch die Reparaturzeit hinzukommen: jedes „Prozent“ weniger als 100% Rump fzustand bedeutet 1 Tag Werftaufenthalt. Beispiel: beträgt der Rump fzustand nur noch 60%, werden 40 Tage Werftliegezeit fällig! Und das kann nach einer Wabo-Verfolgung schon mal vorkommen. Auch neue Ausrüstungsgegenstände kosten Zeit: eine anderer Turm z.B. 21 Tage Werftliegezeit. Aber keine Angst, die Werte sind nicht additiv zu sehen: das Programm wählt immer den Maximalwert aus den einzelnen zutreffenden Werftliegezeiten. Beispiel: normaler Aufenthalt in der Werft = 21 Tage, neuer Turm = 21 Tage, Rump fzustand 65% = 35 Tage – das ergibt eine Gesamtliegezeit von 35 Tagen. Für die Karriere im LivingSilentHunter3 bedeutet dies: im Idealfall ist man in 3 Wochen wieder draußen.

Diesen Wert von 21 Tagen sollte man sich merken – damit man sich rechtzeitig zur „letzten“ Feindfahrt in der Basis vorbereitet. Um diese letzte Feindfahrt optimal zu starten, sollte man darauf achten, dass man bis spätestens **10. April 1945** wieder in der Basis (Bergen oder Trondheim) ist – vorausgesetzt, dass Boot ist unbeschädigt, sonst entsprechend früher. Dann wird man am 01. oder 02. Mai 1945 zur letzten Feindfahrt

auslaufen können. Der Funk macht den Kaleu schon rechtzeitig im Februar und März auf diese Feindfahrt, verbunden mit einem letzten Befehl, aufmerksam. Also auch auf den Funk achten. Und: das Ziel ist unter allen Umständen zu erreichen! Wer diese Feindfahrt erfolgreich abschließt, für den ist das Spiel dann auch erst im Juni 1945 zu Ende!

Die Preise für neue U-Boote (Typen) wurden „drastisch“ reduziert. Jeder neue Typ kostet nur noch 100 Punkte. Die anderen Ausrüstungsgegenstände bleiben im Preis unverändert. Die neuen U-Boot-Typen sind aber auch nicht mehr in der „Frontflottille“ verfügbar, sondern müssen in der „Erprobungsstelle“ abgeholt werden (siehe unten). Dafür sind bei einigen U-Booten Teile nun in der „Grundausrüstung“ enthalten, die vorher „extra“ bezahlt werden mussten (z.B. Typ II A hat die 2 cm Flak automatisch, der Typ XXI die „Tarnmatte“ und den „Alberich2“ automatisch).

Seeversorger

In LivingSilentHunter3 sind zum Teil weit entfernte PQ's zu patrouillieren bzw. eine lange Reise nach Penang zu unternehmen. Wir haben daher eine Menge Seeversorger im Spiel positioniert. Das sind Marinehilfsschiffe, Tanker aber auch U-Boote vom Typ IX B, die so genannten „Milchkühe“. Diese Versorger werden über Funk angekündigt und sind auf der Navigationskarte als „blaue“ Basis ersichtlich. Dort kann der Kaleu sein Boot mit Treibstoff, Proviant und Torpedos versorgen. Dabei empfehlen wir die folgende Vorgehensweise:

- möglichst nahe an den Versorger heran navigieren,
- wie beim Anlegen im Heimathafen die Taste „ESC“ drücken und dann „Anlegen in Versorger XYZ“ auswählen,

- **sofort** die eventuell erhaltenen Orden und Beförderungen verteilen. Dies geht allerdings nur, wenn man im „Büro“ auf den „Aktenschrank/Karteischränk“ in der linken oberen Hälfte des Bildschirms klickt. Nur über diesen Weg kann man an seine Besatzung Orden verteilen und Besatzungsmitglieder befördern.

WICHTIG: Die Orden verfallen leider, wenn man sie nicht sofort verteilt.

- Danach SH3 beenden und die Aufenthaltsdauer in der „Basic.cfg“ auf 1 Tag setzen (NbDaysInBase=1). Dies entweder händisch mit einem Texteditor oder über den „SH3-Commander“. Der Weg über den „SH3-Commander“ wird allen Kaleus empfohlen.
- Dann SH3 starten und die Karriere fortsetzen. Da man in einer „fremden“ Basis angelegt hat, kann man keine andere Torpedotypen, Waffen oder sonstige Ausrüstungsdetails auswählen. Das geht erst wieder in der Heimatbasis.
- Für die neue Feindfahrt wird das PQ „NULL“ vorgeschlagen, d.h. das System SH3



kann keine PQ-Auswahl treffen, da es sich bei dem Versorger ja nicht um den in der „Flotilla.cfg“ hinterlegten Heimathafen handelt. Daher einfach auf eigene „Faust“ den Feind suchen und stellen. Hier gibt es keine Punkte für irgendwelche PQ-Erreichung.

- Nach Beenden dieser Feindfahrt in der Heimatbasis, SH3 sofort beenden und den Wert „NbDaysInBase=21“ in der „Basic.cfg“ wieder herstellen – händisch oder über die „Roll-Back-Funktion“ im SH3-Commander!

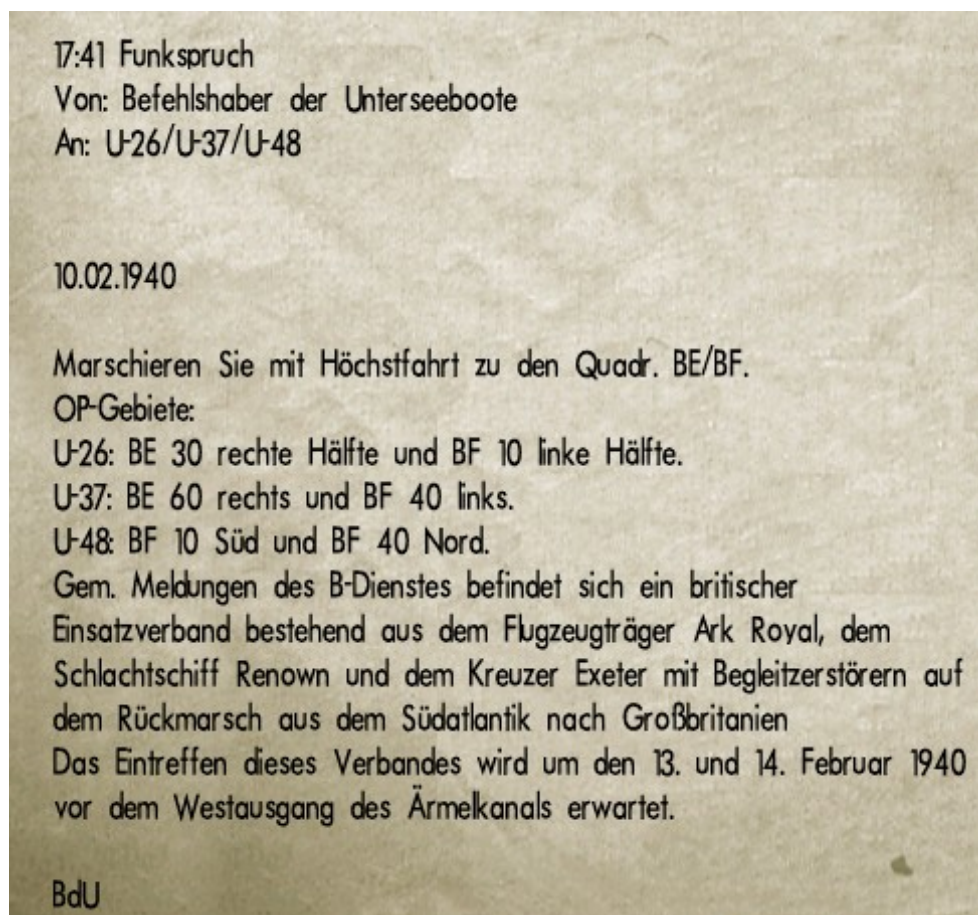
Die Seeversorger finden sich überall: U-Boot-Versorger 1942/43 im Mittel- und Südatlantik, Tanker und Hilfsschiffe im Indischen Ozean, an der Eisgrenze, in „befreundeten“ Häfen wie Vigo, Cadiz oder auch auf den kanarischen Inseln und so weiter.

Der Funk

Wie eingangs schon angesprochen sind die Funksprüche eines der wesentlichen Hauptbestandteile gewesen und für die jetzige Version noch im ausgeprägteren Maße relevant.

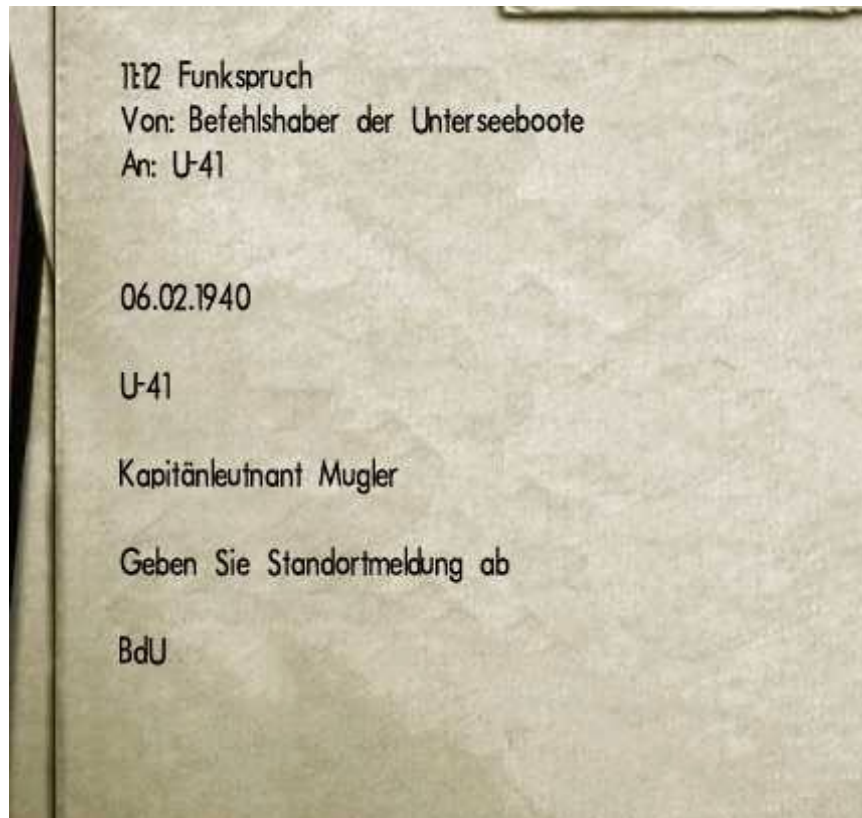
Es gibt 5 Varianten von Funksprüchen:

- (1) Füllfunk - Erfolgsmeldungen von U-Booten sowie sonstigen Funkverkehr zwischen den See-Einheiten und dem FdU/BdU bzw. OKM



- (2) Füllfunk – Nachrichten über den Kriegsverlauf (OKW) und sonstige Nachrichten (Radio Berlin), gemeldet über NORDDEICH RADIO, aber auch ausländische Meldungen z.B. BBC London, Reuters.

- (3) Eigene U-Boot-Verluste – Hier wird ein U-Boot mit Angabe des Kommandanten zur Statusmeldung aufgefordert und dies geschieht 3-mal.



- (4) Versenkungserfolge – Hier wird am 2. des jeweiligen Monats die Gesamttonnage vom Vormonat und anteiligen Erfolge der U-Boote bekannt gegeben.
- (5) Aufträge – Hier wird der Spieler direkt über die Funksprüche in das Spielgeschehen eingebunden und sollte auch „befehlsgemäß“ handeln. Die aus den alten Versionen bekannte Aufforderung zur Statusmeldung und der Befehl zum Besetzen eines bestimmten Planquadrates wurde vorerst ausgesetzt.

Aufgrund der Menge der Funksprüche (momentan über **5500** Funksprüche) wurden die Funksprüche in der „Empfangswahrscheinlichkeit“ angepasst.

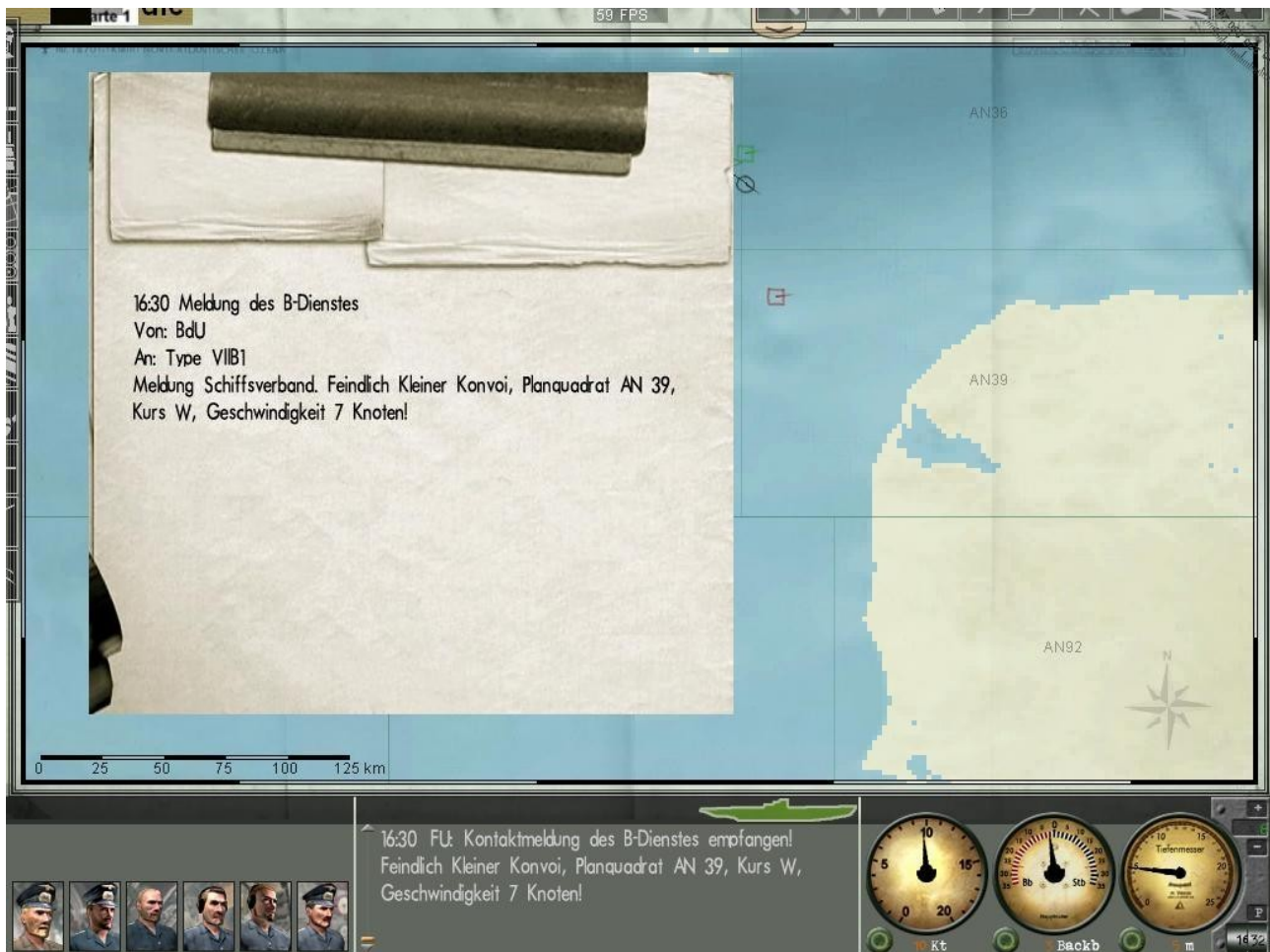
Das heißt, „spielgestaltenden“ bzw. „spielleitende“ Funksprüche, z.B. bei großen Unternehmungen wie Weserübung, Angriffe auf bestimmte Konvois, kommen mit 100% Empfangswahrscheinlichkeit, Füllfunk mit einer Empfangswahrscheinlichkeit von 50% oder weniger.

WICHTIG:

Funksprüche an den Spieler sind mit der jeweiligen U-Boot-Nummer versehen und haben **keine** Datumsangabe.

Funksprüche **mit** Datum sind reine Informations- bzw. Füllfunksprüche!

Eine besondere Art des Funks sind die „**Meldungen des B-Dienstes**“. Das sind Meldungen, die von SH3 aufgrund der „Lage“ generiert werden: feindliche und eigene Konvois oder Kampfverbände werden innerhalb eines gewissen Radius (Standard-SH3 von 1.500 km) gemeldet und auf der Navigationskarte dargestellt.



Neben dem Eintrag im „Funkbuch“ erscheint die Meldung auch im Statusfenster. Diese Meldungen bitte genau beachten, da sie i.d.R. zu lohnenden Zielen führen. Für Boote, die von Penang aus im Indischen Ozean operieren, sind es die einzigen Hinweise auf Feindverbände.

Variable Zoomsufen

Wir haben aufgrund von ANVART's Hinweis im Subsim-Forum die Zoomstufen und deren Steuerung durch <CTRL> <M.Wheel> in die Commands_de.cfg eingebaut. Das Fernglas, das Seerohr, das UZO und die (manuellen) Visiere der Geschütze vergrößern nun bis 10-fach Zoom (statt bisher 6-fach Zoom). Gleichzeitig die Taste <STRG> drücken und drehen am Mausrad genügt hierfür.

Die Erprobungsstelle Kiel

Die Übernahme neuer U-Boot-Typen wurde gegenüber dem Original grundlegend geändert. Bisher konnten in der Flottile je nach Konfiguration und zeitlicher Verfügbarkeit verschiedene U-Boot-Typen bzw. deren Versionen gewählt werden (max. 4 Typen - II, VII, IX und XXI). Ein Wechsel der Flottile war nicht notwendig. Das war uns zu einfach und wenig realistisch, da neue Typen von der Kriegsmarine besonders intensiv erprobt wurden, bevor sie für frontreif erklärt wurden. Mit diesem MOD hat der Kommandant Erprobungs- und Werftabnahmefahrten mit dem neuen U-Boot durchzuführen, bevor er damit an die Atlantikfront gelangt.

Es gibt keinen festen U-Boot-Typ(en) mehr für die U-Flottillen. Man startet mit dem U-Boot-Typ, der vom System zugewiesen wird. Das sind die folgenden Typen (je Flottille und Startjahr):

	1939	1940	1941	1942	1943	1944	1945
1. Flottille:	IIA	IIA	VIIC	VIIC	VIIC	n.m.	n.m.
2. Flottille:	keine Startflottille mehr in LSH3						
7. Flottille:	VIIB	VIIB	VIIC	VIIC	VIIC	n.m.	n.m.
11. Flottille:	n.m.	n.m.	n.m.	VIIC	VIIC	XXI	n.m.
12. Flottille:	n.m.	n.m.	n.m.	IXC	IXC	n.m.	n.m.
29. Flottille:	n.m.	n.m.	VIIB	VIIB	VIIC	n.m.	n.m.
33. Flottille:	keine Startflottille						
Erprobungsstelle	frei	frei	frei	frei	frei	frei	frei

Geändert
Vers. 3.1

Innerhalb einer Typreihe sind weiterhin alle Bauartänderungen möglich (Turmform, Fla-Waffen, Motortuning, Funkmeß, Schnorchel, etc.). Diese können wie bisher auch in der "Front-" Flottille durchgeführt werden.

Die 10. Flottille in Lorient ist für diesen MOD aufgelöst worden. Dafür ist die „Erprobungsstelle Kiel“ eingerichtet worden. Sie ist über die gesamte Kriegsdauer verfügbar und für die Werftabnahme neuer U-Boot-Typen zuständig. Die „Erprobungsstelle Kiel“ verfügt über alle 4 U-Boot-Typen (gestaffelt nach zeitlichem Erscheinen). „Verwaltungsbasis“ ist Kiel, da dort viele U-Boot-Werften sind und die Ostsee für Erprobungsfahrten besser geeignet ist als die Nordsee (Feindlage). Von August 1939 bis Oktober 1939 ist die Außenstelle in Stralsund aktiv, von November 1939 bis einschließlich Dezember 1940 ist die „Erprobungsstelle“ in Kiel. In der Zeit von Januar 1941 bis April 1944 werden die Werftabnahmefahrten in der Außenstelle Danzig der Erprobungsstelle durchgeführt. So kommt man auch mal in die mittlere Ostsee (wenn man in dieser Zeit auf einen anderen U-Boot-Typ umsteigt). Ab Mai 1944 bis Kriegsende ist die Erprobungsstelle wieder in Kiel.

Hinweis für die Außenstelle Danzig: dort wird nicht an der Pier oder im Bunker (den es dort nicht gibt) gestartet, sondern vom U-Boot-Päckchen am Versorger aus.

Wenn ich als Kommandant den U-Boot-Typ wechseln will, muss ich folgendes tun (Beispiel für 2. Flottille): Ich beende meine Feindfahrt mit dem Typ VII Boot in der Heimatbasis (Wilhelmshaven). Ich beantrage die Versetzung zur „Erprobungsstelle Kiel“ (das Telefon auf dem Schreibtisch anklicken), welche auch angenommen wird. Die (fiktive) Reise zur Erprobungsstelle beträgt 5 Tage. Als nächstes wähle ich den neuen U-Boot-Typ, hier den Typ IX.

Die "theoretische" Einweisung in den neuen Typ beträgt:

Typ II und VII	21 Tage
Typ IX	28 Tage
Typ XXI	28 Tage.

Danach starte ich meine Erprobungsfahrt. Dazu ist mir ein Planquadrat in der mittleren Ostsee zugewiesen worden, welches ich wie gewohnt 24 Stunden lang durchstreife. Danach Rückkehr zur "Erprobungsstelle" und Beenden der Erprobungsfahrt (=Feindfahrt). Dann beantrage ich wieder die Versetzung zu meiner alten Frontflottille (oder einer anderen Flottille).

Diese "Versetzung" muss ich auch für "Updates" eines U-Boot-Typs machen, zum Beispiel ein Wechsel von Typ VII B auf den Typ VII C.

Systemseitig wird eine "Versetzung" nicht behindert. Ich kann mich so oft versetzen lassen, wie ich will (siehe aber die Empfehlung oben unter **Zur Beachtung**). Einzige Bedingung ist: ich muss **eine** Feindfahrt im Heimathafen der neuen "Flottille" abschließen, um mich wieder versetzen zu lassen. Das bedeutet:

Beenden einer Feindfahrt in einer fremden Basis oder einem Seeversorger zählt nicht!

Wichtige Hinweise:

- Die Erprobungsfahrt muss in Kiel/Stralsund/Danzig beendet werden, damit man sich wieder versetzen lassen kann,
- gleich die Bauartänderungen mit einbauen lassen (Turmform, Fla-Waffen Maschinenausbauten, etc.),
- die "Erprobungsstelle Kiel" verfügt nur über Planquadrate in der mittleren Ostsee, ist also für Karrieren ungeeignet, da zu langweilig,
- die "Erprobungsstelle Kiel" informiert über Funkspruch an die Flottillenchefs über die Verfügbarkeit von neuen U-Boot-Typen (und anderer Gerätschaft)
- damit es nicht zu langweilig wird, ist in der Ostsee der "Traffic" erhöht worden, allerdings keine besonders wertvollen Ziele
- jeder U-Boot-Typ "kostet" nur noch 100 Punkte, die Punkte für Änderungen in der Ausrüstungen bleiben unverändert

- und ein Chart "Bauprogramm" findet sich in der linken oberen Ecke des Navigationsbildschirms, damit man sich immer über die Verfügbarkeit von neuen Booten und Gerätschaften informieren kann.

Und über Funksprüche der „Erprobungsstelle Kiel“ (Marinebaurat - bzw. ab 1943 befördert zum Marineoberbaurat - Schultze) an die Flottillenchefs wird ebenfalls über die Verfügbarkeit neuer Boote und wichtiger Ausrüstungsgegenstände informiert.

Damit nicht genug: man kann nun seine Karriere auch schon vor Kriegsausbruch beginnen.

Die 2. Flottile in Wilhelmshaven steht nun nicht mehr als Startflottile zur Verfügung. Wenn ich in der 2. Flottile starten möchte, muss ich meine Karriere 1939 in der „Erprobungsstelle Kiel“ beginnen. Zu anderen Zeitpunkten (1940 oder später) ist ein Start in der 2. Flottile nicht möglich (ein Wechsel zur 2. Flottile ist immer möglich). Was ist also zu tun?

- Für die neue Karriere wähle ich das Startjahr 1939 und die „Erprobungsstelle Kiel“ als „Startflottile“.
- Ich starte dann am 1. August 1939 mit einem Typ VII B U-Boot. Von der Erprobungsstelle wird mir (wie gewohnt) ein Planquadrat in der mittleren Ostsee zugewiesen, das ich 24 h patrouillieren muss. In diesem Zielquadrat sind auch zwei Zielschiffe, die ich versenken muss.
- Auf dieser Fahrt bekomme ich über Funk die Befehle von der Erprobungsstelle. Diese Befehle sind unbedingt zu befolgen, da hiervon der weitere Verlauf der Karriere abhängt.
- Gemäß Befehl fahre ich nach Stralsund zurück und beantrage die Versetzung zur 2. Flottile nach Wilhelmshaven. Eine Versetzung zur 1. oder 7. Flottile ist nicht möglich, da diese noch nicht aktiv sind (beide erst ab 01.09.1939).
- In der 2. Flottile erhalte ich den Befehl, ein bestimmtes Planquadrat im Atlantik bei den Rockall Banks anzusteuern, und das vor dem 1. September 1939! Dort warte ich auf weitere Befehle der 2. Flottile.
- Somit befehle ich eines der wenigen deutschen U-Boote, die bei Kriegsausbruch die westlichen atlantischen Zufuhrwege Englands patrouillierten.

Bitte unbedingt beachten: die Spielführung zwischen dem 01.08.39 und 01.09.39 erfolgt über Funksprüche der Erprobungsstelle Kiel bzw. der 2. Flottile.

Schiffswracks

Zur Anreicherung des Hafenbildes haben wir drei Schiffe geklont (Trampdampfer, C 2 und



Chatham-Transport) und sie so eingestellt, dass sie mit gerade überflutetem Deck herum dümpeln. Wir hatten vorher mit der Höhe experimentiert und feststellen müssen, dass "jemand" nach langer Feindfahrt die Schiffe wieder auf "Normalhöhe" gebracht hatte. Diese Klone halten auch starken Seegang aus und bleiben auf der eingestellten Höhe. Wir haben sie in einigen Häfen

eingebaut und einige als treibende Wracks im Atlantik eingestreut - man hört ja oft in Funksprüchen von torpedierten Frachtern, deren Sinken aber nicht beobachtet werden konnte, eine Art Geisterschiffe. Daher auch zwei neue "Nationen" im Ordner "Roster": "Wrecks" für neutrale Schiffswracks, die von keiner Seite "belästigt" werden und "WrecksAllies" für alliierte Schiffswracks, die noch den Fangschuss erhalten können (und ordentlich Punkte bringen – mehr als ihre normalen Pendants).

Darüber hinaus gibt es noch andere Arten von Schiffswracks, die in den Hafenzufahrten liegen. Das sind ganz normale Schiffe aus LSH3, die so platziert wurden, dass ein Teil von ihnen an Land liegt. Viele von ihnen sind auseinander gebrochen und brennen vor sich hin. In der Regel haben wir diese Gefahrenstellen mit der entsprechenden Tonne markiert. Man muss ja auch bedenken, dass in den besetzten Häfen in Frankreich und Norwegen Widerstandsgruppen aktiv waren, welche die deutschen Besatzer schädigten und bekämpften. So kann es durchaus vorkommen, dass ein „scheinbar“ friedlich vor Anker liegendes Schiff plötzlich explodiert.



Beleuchtete Schiffe



Anvar hat mehrere Schiffe aus SH3 geklont und als „beleuchtete“ Schiffe zur Verfügung gestellt. Für sich betrachtet eine geniale Arbeit: voll aufgeblendete Frachter sehen in der Dunkelheit einfach klasse aus. Zuerst waren wir begeistert und wollten sie sofort einbauen. Doch dann kamen die Bedenken: wie soll man sie „richtig“ einbauen, d.h. historisch und militärisch korrekt? Die Randbedingungen für ein beleuchtetes Schiff in SH3 sind

weitaus schwieriger als für ein unbeleuchtetes Schiff. Die folgenden Punkte sollten berücksichtigt werden:

1. Vor dem 01.09.1939 konnten alle Schiffe aufgeblendet fahren. SH3 beginnt aber erst am 1. September 39 – mit der oben beschriebenen Ausnahme. Aber für einen Monat einen solchen Aufwand treiben lohnt nicht.
2. Beleuchtete Schiffe im Kriege in einem deutschen (oder alliierten) Hafen zu platzieren, ist militärisch unkorrekt. Im Krieg herrscht strikte Verdunkelung, auch für neutrale Schiffe in den Häfen der Kriegsparteien, da sonst die feindlichen Luftstreitkräfte das militärische Ziel „Hafen“ leicht finden könnten. Damit scheidet diese Alternative ebenfalls aus.
3. Es muss sicher gestellt sein, dass die beleuchteten Schiffe nur unter neutraler Flagge fahren – das ist über die Auswahl der Länder leicht steuerbar. Aber:
4. Es muss ebenfalls sicher gestellt werden, dass diese beleuchteten Schiffe nicht in den alliierten Konvois auftauchen, da sie sonst den abgedunkelten Konvoi nachts verraten könnten. Auch neutrale Schiffe in den Konvois mussten (militärisch korrekt) abgeblendet fahren.

5. Und schließlich sollte man als U-Boot-Kommandant doch auch hin und wieder mal einen „Neutralen“ nachts zu sehen bekommen, egal ob auf See oder im Hafen. Wenn das nicht gewährleistet ist, kann ich auf diese Schiffe auch verzichten.

Aber ein jedes Problem kann gelöst werden. Wir haben für „LSH3 Version 3.0“ nur noch den beleuchteten C-2-Frachter („Rot-Kreuz-Frachter“) und das beleuchtete Hospitalschiff („Rot-Kreuz-Schiff“) eingefügt. Sie sind ausschließlich für das folgende „Land“ verfügbar:

RedCross (d.h. Sie fahren unter der Flagge des Internationalen Roten Kreuzes)

Im „NationalityMod V.3“ von sergbuto war die Flagge des Roten Kreuzes schon enthalten. Es musste also nur noch das „Land“ im Verzeichnis „Roster“ einfügt und in der DefSide.cfg als „neutral“ eingestuft werden. Dieses „fiktive Land“ taucht weder in der Campaign_SCR.mis noch Campaign_RND.mis Datei auf, die obigen Punkte werden also erfüllt (somit keine Gefahr durch „Generic Merchant“ oder „Generic Trooptransport“ in der *RND.mis vorhanden). Damit der C-2-Frachter auch wie ein Rot-Kreuz-Schiff aussieht, haben wir ihm das „Rote Kreuz“ auf den Rumpf „gemalt“. Eine andere Lösung mit beiden Schiffen in einigen neutralen Ländern (Schweden, Portugal, Argentinien, Spanien) führte leider zu nicht nachvollziehbaren Programmabstürzen (CTD), so dass diese Lösung wieder ausgebaut werden musste.

Beide Schiffe sind in den neutralen Häfen (Vigo, Buenos Aires, El Ferrol, Cadiz, Las Palmas de Gran Canaria) platziert. Das sind Häfen mit deutschen Seeversorgern, die man in einer Feindfahrt mal ansteuern kann. Auch gibt es in den französischen Atlantikhäfen und in der Ostsee hin und wieder Besuch von neutralen Schiffen. Ob das dann auch alles bei Nacht passiert, entscheidet das SH3-Programm.

Luftstreitkräfte und ihr Verhalten

- 1) Die Wahrscheinlichkeit, dass eigene Luftstreitkräfte (Luftwaffe) sich am Tonnagekrieg beteiligen wurde heraufgesetzt. Voraussetzung dazu ist, dass man als U-Boot-Kommandant eine Fühlungsmeldung absetzt und die gegenwärtige Position (des U-Boots und Konvois) innerhalb der Reichweite der Luftwaffe liegt. Hier machen sich die „Frontflugplätze“ der Luftwaffe bezahlt (Wahrscheinlichkeit von 60% auf 90% erhöht).
- 2) Eigene Funksprüche (Erfolgsmeldungen/Statusberichte/Fühlungsmeldungen) des U-Bootes locken die feindlichen Luftstreitkräfte stärker an. Die Wahrscheinlichkeit wurde von 40% auf 60% erhöht.
- 3) Nach Sichtung meines U-Boots durch andere Schiffseinheiten wurde die Wahrscheinlichkeit der Luftangriffe von 60% auf 40% gesenkt. Grund war, dass auch „Neutrale“ in die Sichtungsmeldung mit einbezogen sind (programmtechnisch). Die alte U-Boot-Regel gilt aber weiterhin: „Neutralen“ aus dem Weg gehen und nicht gesehen werden!!!
- 4) Die „logische“ Zeit zwischen den feindlichen Luftangriffen wurde von 15 Minuten auf 30 Minuten verdoppelt. Man muss ja auch mal Luft schnappen!
- 5) Und „last but not least“ die Neuausrichtung der Kompetenz der alliierten Luftstreitkräfte. SH3 macht ja schon eine Menge, dies aber leider nicht automatisch. Man muss halt vieles in mühevoller Kleinarbeit manuell einpflegen. Fast alle Luftstützpunkte (die für die Atlantikschlacht relevanten Fliegerhorste auf alliierter Seite) wurden wie folgt in der Kompetenz neu festgelegt:

- bis 31.12.1940 Kompetenzstufe 1 (Novice)
- bis 31.12.1942 Kompetenzstufe 2 (Competent)
- bis 31.12.1944 Kompetenzstufe 3 (Veteran)
- ab 01.01.1945 Kompetenzstufe 4 (Elite)

Durch die Kompetenzstufen werden in erster Linie die Reichweiten der feindlichen Luftstreitkräfte (zusätzlich abhängig vom Flugzeugtyp) und damit auch die „Lücken“ der alliierten Luftüberwachung festgelegt. Mit anderen Worten: ab 1944 gibt es so gut wie keine Gegenden im Atlantik mehr, wo U-Boote vor feindlichen Fliegern sicher sind. Das dürfte für die U-Boot-Kommandanten ein Grund mehr sein, um schnell zu tauchen.

Ebenso werden dadurch die Luftangriffe auf die deutschen U-Boot-Basen ab Mitte 1943 immer stärker. Hier macht sich auch die Staffelung der britischen Bombertypen (in Stärke und Reichweite) von Blenheim über Hudson zu Liberator bemerkbar.

Änderung Vers. 4.0

FuMO-391 BugFix

Problem:

Wenn man das FuMO-391 für den Typ XXI ausgewählt und installiert hatte, bekam man immer die folgenden Meldungen: "Radar Zerstört" und "Radarantenne Zerstört". Wenn man dann auf den Radarbildschirm umschaltete, hatte man den Eindruck, als ob das Radar noch funktioniert - aber Kontakte wurden weder auf den Karten angezeigt noch vom Funker gemeldet.

Lösung:

Das FuMO-64 "Hohentwiel" bleibt das Standardradar des Typs XXI - über R01-Knoten eingebunden. Du brauchst es nicht extra auszuwählen - es ist im Wechsel auf den Typ XXI enthalten. Ab dem 01.09.1944 gibt es automatisch das FuMO-391 als ein zusätzliches, zweites Radar, eingebunden über den Knoten R02 (auf dem Schnorchel also). Das geschieht durch die NSS_UBoat21.sns (keine Extrabestellung, kein Extrapreis)

Funktion: Wenn Du aufgetaucht fährst ändert sich nichts. Das FuMO-64 ist auf der linken Seite, das FuMO-391 (vom 01.09.44 an) auf dem Schnorchel. Das FuMO-64 kann über die bekannten Schalter ein- und ausgeschaltet werden, das FuMO-391 ist immer eingeschaltet - wenn es aus dem Wasser ragt. Somit hat man immer ein aktives Radar und kann nicht mehr vergessen, es nach einem Tauchvorgang oder dem Unterschneiden von Wellen wieder einzuschalten.

Wenn das FuMO-64 eingeschaltet ist, ist auch der Radarschirm eingeschaltet, wenn es ausgeschaltet ist, ist dies auch der Radarschirm. Kontakte werden aber dennoch auf den Karten angezeigt und durch den Funker gemeldet (weil FuMO-391 eben immer aktiv ist).

Wenn Du auf Schnorcheltiefe tauchst und der Schnorchel eingefahren ist, sind alle Radare ausgeschaltet. Auf Schnorcheltiefe mit ausgefahrenem Schnorchel ist das FuMO-391 aktiv und zeigt und meldet Luft- und Seekontakte. Der Radarbildschirm ist aber abgeschaltet - da FuMO-64 ausgeschaltet ist!

Mit anderen Worten: Dein Typ XXI U-Boot hat ein Standardradar, das Du selbst "managen" musst und ein "KI-Radar", welches durch das Programm(SH3) "gemanaged" wird.

Oder: der Radarbildschirm ist fest verknüpft mit dem Knoten R01 und der damit verbundenen Ausrüstung, die Kontaktmeldungen auf den Karten und durch den Funker sind mit beiden Knoten, R01 UND R02 verknüpft (und den damit verbundenen Radarausrüstungen).

Hilfsmittel in der Navigationskarte

Durch die Verwendung von FLB Sale's NaviMap-MOD stehen dem Spieler in der Navigationskarte vier zusätzliche Informationskarten bzw.-charts zur Verfügung. Die Karten können mit der Maus aus der linken oberen Ecke herunter gezogen werden (und nach Gebrauch wieder mit der Maus dorthin verschoben werden).



Wichtig ist insbesondere die Karte mit den Hauptschifffahrtsrouten im Indischen Ozean, da

dort keine PQ-Zuteilung vorgenommen werden kann. Der Spieler muss sich also selbst sein Ziel suchen!

Wenn ich von Penang aus starte, erhalte ich in der Kampagne kein PQ zugeteilt, da es für den Indischen Ozean keine Aufteilung in PQs wie für den Atlantik gab (und SH3 es auch nicht abbilden könnte). An Hand dieses Charts muss ich mir als U-Boot-Kommandant nun überlegen, wo ich am besten nach feindlichen Schiffen bzw. Konvois suche. Die sicherste Methode dürfte wohl darin bestehen, Richtung Ceylon zu fahren und dort auf dem Kreuz der Hauptschifffahrtsrouten auf Beute zu lauern. Aber dort ist man auch in der Nähe des Landes und muss mit Fliegerangriffen rechnen. Es sind genügend Konvois in die Campaign eingebaut, sie werden auch über den B-Dienst gemeldet, wenn sie in der Nähe Deines Bootes sind, also Ausdauer beweisen, den Feind suchen und vernichten!

Ähnlich wichtig für die Kaleus, die gerne in feindlich Häfen eindringen, ist die Karte mit den Sperreinrichtung von 10 britischen Häfen (in Großbritannien – nicht in den „Kolonialhäfen“). Allerdings kann keine Gewähr für die Richtigkeit dieser Karten übernommen werden – sie sind vom Stand Juni 1939! Auch sollte man keine allzu dicken Pötte in den Häfen erwarten – eher schon „giftige“ Bewacher, denn die Briten haben aus Priens Aktion gelernt.

HINWEIS: die deutschen Häfen und U-Boot-Basen sind minenfrei!

C.2. LivingSilentHunter3 – Add-On Extended Challenge

Dieses Add-On ist sehr klein und hat nur den Zweck, die Jagd schwieriger zu gestalten und damit das seemännische Können des Kommandanten zu fordern:

- Einsatz der Bordwaffen (Flak, Kanone) ist begrenzt bis einschließlich:
 - Typ II: 5 m/s
 - Typ VII 8 m/s
 - Typ IX: 9 m/s
 - Typ XXI: 13 m/s.
- Die Sicht ist auf 10 km beschränkt. Basis-Mod: "Atmosphere Mod 16km Version 2.0 DARK", Unterwassersicht wie beim BasisMod wieder auf die Originalwerte zurückgestellt. Wie dies??? Nach langen Tests mit der 8 km Version sind wir zum Schluss gekommen, dass die 16 km Version die beste Version ist. Wir haben daher nur die „Augen“ der Brückenwache verschlechtert, d.h. in der Sensors.dat die Reichweite des Sensors „Sicht“ auf 10 km begrenzt. Tatsächlich ist die Sicht wie im BasisMod. Wenn ich selbst auf der Brücke stehe, kann ich Schiffe schon vor meinem WO erkennen. Das gibt dem Ganzen mehr Spaß – wie in der Zentrale, wenn ich selbst am Hydrophon drehe. Außerdem „nervten“ uns die 16 km entfernten Kontakte, da sie die Zeitkompression ausbremsten.
- Hinweise auf Schiffe nur noch in einem Radius von **100 km**. Man kann also nicht mehr so oft den zahlreichen Einzelfahrern hinterher jagen. Beute zu machen wird also schwieriger.
- „important radio contact“ nur noch **350 km** (statt 1500 km), d.h. auch Konvois werden nur noch im Radius von **350 km** gemeldet, wenn sie vom System gemeldet werden sollen (abhängig von der Meldewahrscheinlichkeit und -häufigkeit).
- Wellenlänge nochmals vergrößert. Wellenhöhe wie Original SH3 (sonst werden die Schiffe im Hafen zu sehr durcheinander gewirbelt und an Land geschmissen).
- Die Zerstörer geben die Verfolgung erst auf, wenn sie 60 Minuten lang keinen Kontakt zum U-Boot hatten. Es wird also psychologisch, meine Herren!
- Die minimale Höhe, damit die „AI-Augen“ und das „AI-Radar“ ein Objekt erkennen,

beträgt nur noch 0,7 Meter (statt 1 Meter).

- Die Zeit (Verschnaufpause) zwischen zwei feindlichen Luftangriffen wurde auf 18 Minuten herabgesetzt – die Flieger lassen einem keine Ruhe mehr (ab Mitte 1943).
- Die Wahrscheinlichkeit von feindlichen Luftangriffen nach Funkmeldungen durch das U-Boot wurde auf 80% erhöht – vorausgesetzt das U-Boot befindet sich innerhalb des von der RAF abgedeckten Gebietes.
- **NEU ab Version 3.4:** Auf der Navigations- und auf der Angriffskarte haben die gemeldeten Kontakte zu Schiffen bzw. Verbänden keinen „Kursrichtungsanzeiger“ (Schwänzchen) mehr. Der – geschätzte – Kurs wird nur noch durch die Funkmeldung bekannt gegeben. Das Plotten eines Abfangkurses wird dadurch schwieriger. Die Farbe der Kontakte (blau – rot – grün) bleibt aber erhalten.
- **NEU ab Version 3.4:** Die „Stärke“ der einzelnen Kompetenzstufen für die Luftstützpunkte wurde leicht angehoben: „Veteran“ 80%, „Competent“ 60% und „Novice“ 40% der maximalen Leistung der Stufe „Elite“

Dieses Add-On richtet sich an den „erfahrenen“ Kaleu“, der noch mehr Herausforderungen sucht. Insbesondere das Auffinden von feindlichen Schiffen wird deutlich schwieriger.

C.3. LivingSilentHunter3 – Add-On Bunker Start

Dieses add-on verlegt nur den Startpunkt der Feindfahrt von der Pier in den Bunker, wenn dies in dem entsprechenden Hafen möglich ist. Nur in Wilhelmshaven geht das nicht, da dort keine Bunker vorhanden sind. Dazu wird lediglich die *_LND.mis getauscht. Da auch dieses Add-On über den JSGME installiert werden sollte, kann jeder Spieler selbst entscheiden, wann er den Start in den Bunker verlegen möchte (nach Zeit, nach Feindlage, wenn die Kapelle nervt).

C.4. LivingSilentHunter3 – Add-On Ohne Ermüdung

Dieses Add-On schaltet die von SH3 vorgesehene Ermüdung der Mannschaft aus. Es ist besonders den „neuen“ Kaleus zu empfehlen, dieses Add-On zu installieren, insbesondere, wenn man mit dem BasisMod fährt. Da ist die Mannschaft nämlich schon „erledigt“, wenn man endlich aus dem Hafenbereich herausgekommen ist. Es wird ebenso über den JSGME installiert.

D. Neue Schiffe und U-Boote, Flugzeuge und Landeinheiten

D.1. Schiffe

Es würde hier zu weit führen, alle neuen und veränderten Schiffe aufzuführen. Dazu haben wir eine Tabelle erstellt (siehe unter E), in der die wichtigsten Informationen zu den Schiffen zusammengefasst sind. Hier sind nur einige Grundanmerkungen zu den Schiffen bzw. Erläuterungen zu einigen Schiffen aufgeführt.

1. Bemannte Plattformen:

Ein Fehler im Standard-SH3 war, dass die Plattformgeschütze im Gegensatz zu den „normalen“ Geschützen nicht bemannt waren. ANVART hat mit seinem MOD diesen Bug beseitigt.

2. Unterschiedliche Rauchdichte:

Ein weiterer MOD von ANVART gibt uns die Möglichkeit, den Rauch (in LSH3 nur auf die Handelsschiffe angewendet) aus den Schornsteinen zu variieren. Warum sollen auch Fischkutter und Tanker den gleich großen Rauch haben? Einige „alte“



Handelsschiffe haben in LSH3 nun richtigen, dicken, fetten Rauch, die kleinen Kutter und zum Teil die modernen Motorschiffe den leichten Rauch. Eine Besonderheit gibt es noch bei den Schiffen mit ANVART's „fetten“ Rauch zu vermeiden: der Schornstein qualmt auch dann, wenn das Schiff vor Anker liegt. D.h., der Kessel

steht unter Feuer, das Schiff kann jeder Zeit „Dampf aufmachen“. Das sieht besonders schön in den Häfen aus. ABER: Schiffe mit ANVART's MOD können nicht ohne ihn in andere SH3-Installationen kopiert werden – das würde zum CTD führen!

3. Spiegelungen:

Für alle Handelsschiffe haben wir die Spiegelungen zum Teil erstmalig aktiviert und nun alle einheitlich eingestellt. Das haben wir auch für die Deckladung gemacht! Für die Kriegsschiffe ist dies noch nicht geschehen. Hier sind nämlich auch alle „guns*.dat“ anzupassen.

4. Geschütze:

In LSH3 haben wir insgesamt 7 Sätze für die Schiffs-/Landgeschütze und einen Satz für die U-Boot-Geschütze. Damit funktionieren die „russischen“, „japanischen“ und „deutschen“ Geschütze aus den diversen MODs und die Festungsgeschütze ohne Probleme. Bei den U-Booten sind wir im Standard geblieben. ACHTUNG: auch hier funktioniert ein einfaches Kopieren von Schiffen in andere SH3-Installationen nicht.

5. Flaggen:

Ein Problem im Standard-SH3 ist die Tatsache, dass die Flaggen der „versenkten“ Schiffe auch noch unter Wasser sichtbar sind. Durch Änderungen in den entsprechenden DAT-Dateien haben wir das so eingestellt, dass die Flaggen unter

Wasser nicht mehr sichtbar sind – aber nur für die Kriegsgegner! Bei „neutralen“ Schiffen sieht man die Flagge unter Wasser noch – die „Schande“ ist weiterhin sichtbar!

6. Deckcrew:

Bei einigen Schiffen haben wir Offiziere und/oder Mannschaften auf den Decks platziert bzw. beim Schwimmdock Arbeiter verteilt. Insgesamt haben wir in LSH3 9 verschiedene „Figuren“ eingesetzt. Auch sie sind, wie die Flaggen der versenkten Schiffe, unter Wasser nicht mehr sichtbar.

7. Korrekturen/Veränderungen an den Schiffen :

Wo immer nötig, haben wir umfangreiche Korrekturen/Veränderungen an den



neuen Schiffen (und auch teilweise an den „alten“ Original-SH3-Schiffen) vorgenommen. Das ging teilweise bis zum kompletten Neuaufbau des Schiffes einschließlich UV-Mapping (das ist die Zuordnung von Objektflächen (wie z.B. Rumpf) zu bestimmten Bereichen der TGA-Datei (Skin)) sowie der Erstellung neuer Skins.

Dadurch sehen diese Schiffe zum Teil deutlich anders aus als die im Original-MOD. Welche Schiffe dies betrifft ist aus der Tabelle unter Punkt E ersichtlich. Am Beispiel von AG124's „Chatham Transport“, der in LSH3 unter der Bezeichnung „NKDF – Fährschiff“ geführt wird, wird dies besonders deutlich. Auch die aus **SilentHunter4** importierten Schiffe wurden von uns komplett bis hin zum UV-Mapping überarbeitet. Sie sind somit nicht mehr oder nur bedingt mit den Originalimporten vergleichbar (und sollten nicht mit diesen vermischt werden).

Änderung der Tonnageangaben und Werte bei Handelsschiffen. Die Größe der Handelsschiffe ist nun einheitlich in BRT (Bruttoregistertonnen) dargestellt, ein bis ca. 1970 übliches Maß für Handelsschiffsgrößen. Die Änderungen sind in den jeweiligen cfg- und log-Dateien vorgenommen worden, so dass auch die Daten im MUSEUM aktualisiert sind. Bei den Kriegsschiffen bleibt der Größenwert VERDRÄNGUNG in TONNEN (metrisch) erhalten. Dies war notwendig, weil viele neue Schiffstypen aus Kriegsschiffen abgeleitet wurden und dabei vergessen wurde, Verdrängung in BRT umzurechnen (Großer Frachter aus dem deutschen Blockadebrecher, Hospitalschiff aus dem britischen Hilfskreuzer etc.). Das bedeutet durchgängig für alle

Handelsschiffe: BRT bzw. GRT (gros register tons)

Kriegsschiffe: T

Ein Beispiel: da der britische Hilfskreuzer - NAXC - und der Passagierdampfer - NPTR - von den Maßen identischen sind, aber einerseits Kriegsschiff und auf der anderen Seite Handelsschiffe darstellen, kann man die Unterschiede in den Größenmaßen BRT und T sehr schön sehen

NAXC = 12.367 t

NPTR = 5.460 BRT

Alle Handelsschiffe in LivingSilentHunter3 sind mit einer selbst entwickelten Formel neu vermessen worden, insbesondere die aus SH4 importierten Handelsschiffe.

ACHTUNG: In der Regel sind die neu berechneten Werte für die Tonnage (BRT) deutlich niedriger als die der Original-SH3-Werte! D.h. dies hat auch Auswirkungen auf die Feindfahrendergebnisse. Daher nicht wundern, wenn „weniger“ Tonnage im Logbuch ausgewiesen wird.

Änderungen bei den Schiffs(typ)namen. Einige der Original-SH3-Schiffe haben einen anderen Typnamen bekommen, weil der ursprüngliche Name dem Einsatzzweck des Schiffes nicht gerecht wurde oder einfach im deutschen Sprachgebrauch unüblich ist. So heißen nun:

- Küstenschiff=Trampdampfer
- C 2 Cargo=Standardfrachter
- C 3 Cargo=Großer Standardfrachter
- T 2=Standardtanker
- T 3=Großer Tanker
- Küstenfahrzeug=Großer Fischkutter
- Landungsboot=Landungsschiff
- Hospitalschiff=Lazarettschiff
- Bewaffneter Trawler=Vorpostenboot

Bei den neuen Schiffen haben wir versucht, möglichst „sprechende“ Namen für diese Typen zu finden bzw. die englischen Bezeichnungen so zu übersetzen. Das alles soll dazu dienen, die Schiffe leichter (vom Namen her) zu unterscheiden.

Änderung in der Schiffsklassifikation. SH3 ist was die Klassifikation der Schiffe betrifft leider sehr eingeschränkt. Bei den Kriegsschiffen stehen nur 14 Klassen zur Verfügung (UnitType=0 bis UnitType=13), bei den Handelsschiffen gar nur 5 Klassen (UnitType=100 bis UnitType=104), wobei wir bei LSH3 den UnitType=100 nicht verwenden, da diese Klasse vom System nicht stabil erkannt wird und zu CTD führen kann. Leider gibt es in SH3 keine Möglichkeit, die Klassifikation durch zusätzliche UnitType's zu erweitern – das System akzeptiert zusätzliche Klassen nicht!

Weil wir bei den Kriegsschiffen ein Reihe von Schiffstypen eingebaut haben, die keiner der bisherigen Klassen zugeordnet werden konnten, haben wir die Klasse 12 (UnitType=12) „Minenleger“ umbenannt in „Hilfsschiff“. Im weitesten Sinne ist ja auch ein Minenleger ein Hilfsschiff. In dieser Klasse 12 finden sich dann alle neuen, nicht anderweitig klassifizierbaren Kriegsschiffe wie die „Marineversorger“, „Patrouillenkutter“, „Minenleger“. Auch den Passagierdampfer „Queen Mary“ haben wir als UnitType=12 (Hilfsschiff) und damit als Kriegsschiff klassifiziert. Warum? Das Schiff ist ein Unikat und soll nicht als „generischer“ Transporter in den Konvois auftauchen! Es ist aber im Game vorhanden!

Bei den Handelsschiffen haben wir etliche neue Schiffstypen der Klasse UnitType=104 (Küstenfahrer) zugeordnet. Damit bestehen die „generischen“ Küstenfahrer und „generischen“ Küstenkonvois nicht mehr nur aus den „langweiligen“ Fischkuttern und Trawlern.

Skins. In LSH3 verwenden wir neben den teilweise noch vorhandenen Originalskins und den selbst erstellten Skins solche von:

sergbuto (Multiskin-MOD) für Kriegsschiffe

lambecomelife (Merchant Variety Pack) für Handelsschiffe

Ichneumon/Boris/Fubar (GWX-SkinPack) für Handels- und Kriegsschiffe

BlackPegasus (Einzelskins) für Handelsschiffe

Sie geben den Schiffen ein deutlich markanteres Aussehen und sind zum großen Teil von historischen Vorlagen abgeleitet. Ein besonderer Dank an dieser Stelle an die „Künstler“. Vom wem die Skins der jeweiligen Schiffstypen stammen, ist in der Tabelle unter Punkt E hinterlegt.

D.2. U-Boote

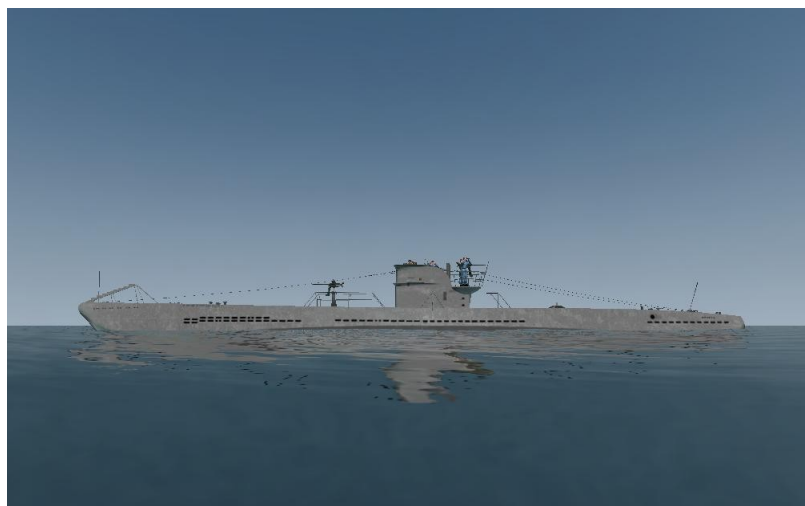
Wichtig:
Vers. 3.4

Alle vom Spieler auswählbare U-Boote sowie die so genannten „AI-Boote“ - das sind vom Programm SH3 gesteuerte U-Boote - haben neue Skins bekommen. Damit auch innerhalb eines Typs unterschiedliche Skins verwendet werden können, haben wir die entsprechenden TGA-Dateien umbenannt und in die DAT-Dateien der U-Boote integriert. Es sind somit keine Skins (TGA-Dateien) der U-Boote im Ordner „data/Textures/TNormal/tex“ enthalten. Bei Installation von anderen U-Boot-Skins daher bitte die Namensgebung der TGA's in den DAT-Dateien der U-Boote **und** der Türme (im Ordner „Objects“) beachten

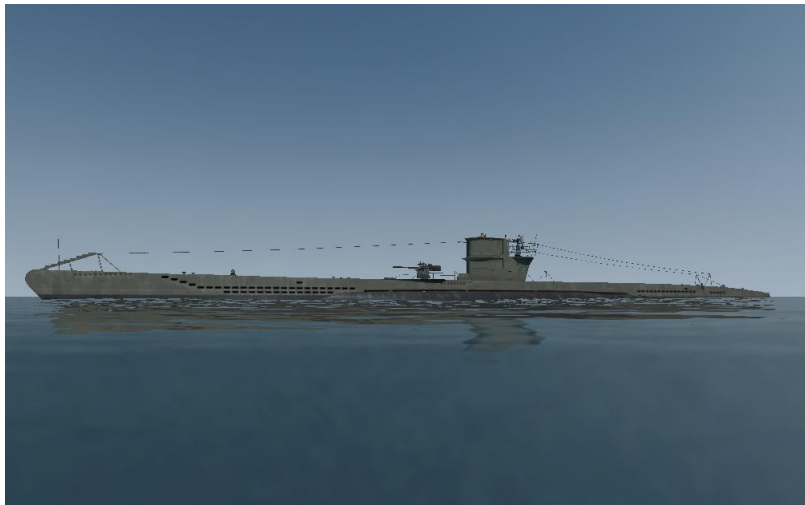
Typ II A (Skin VENATOIRES IIA Coastal U-Boat Skin 2)



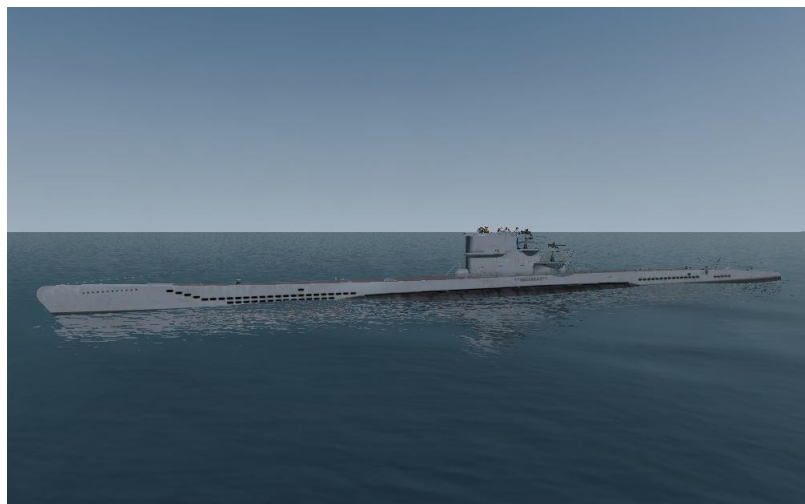
Typ II D (Skin VENATORES IID Coastal U-Boat Skin 1)



Typ VII B mit allen Türmen (Skin FUBARS_58_VIIC_LOW_RES)



Typ VII C mit allen Türmen (Skin FUBARS „Das Boot“ VIIC)



Typ IX B mit 1., 2. und 3. Turm (Skin FUBARS IXB Schlickgrau 58)



Typ IX C mit 2. und 3. Turm (Skin FUBARS IXBsplint camo)



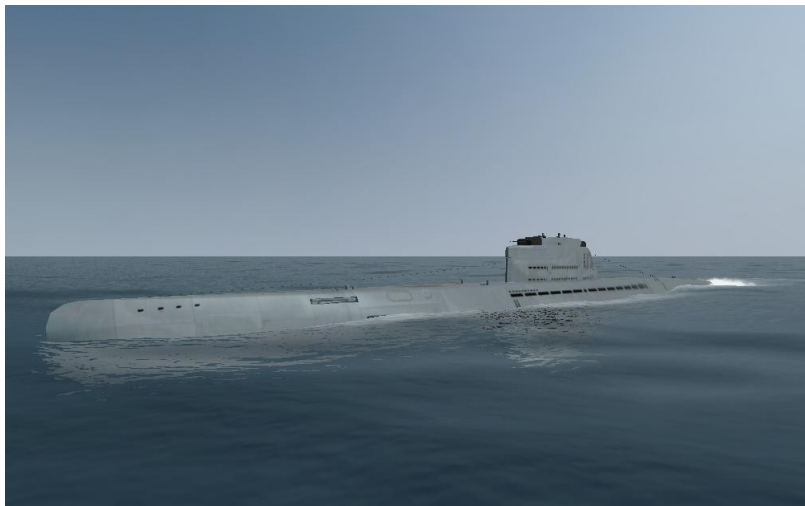
Typ IX D/2 mit 3. Turm (Skin FUBARS IXD2 LOW RES)



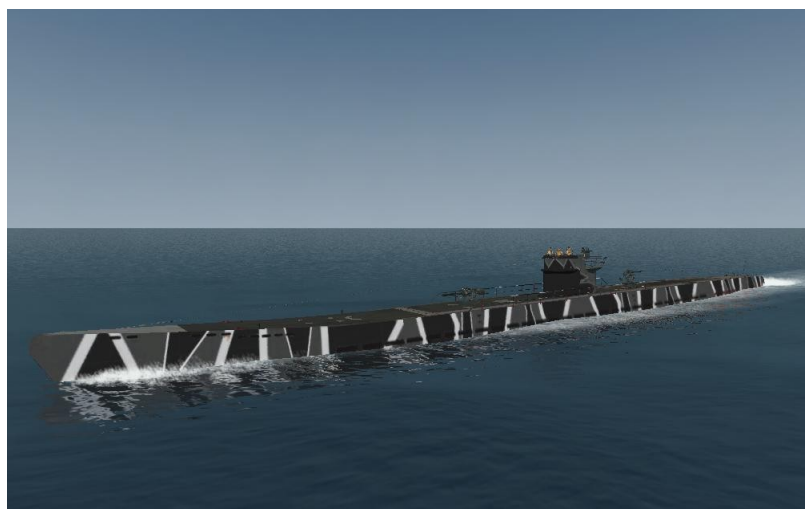
**Änderung
Vers. 4.0** Typ XXI (Skin Type941 Type21_ModernHull)



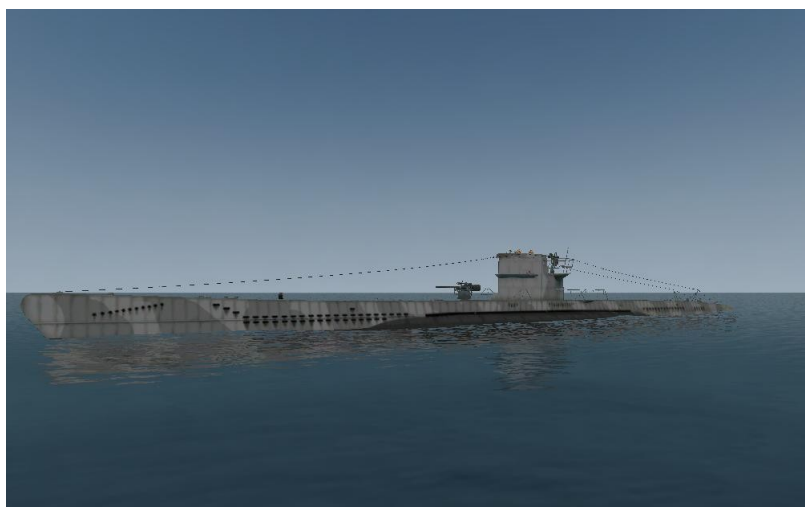
AI-Boot Typ XXI (Skin FUBARS_XX1_LOW_RES)



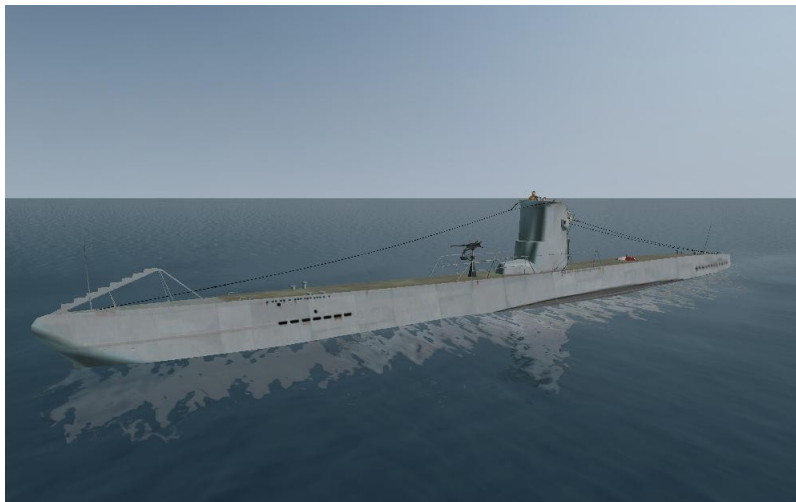
AI-Boot Typ IX B 4 (Skin STEEDS-MK3-IXB)



AI-Boot Typ VII C/41 (Skin Konrad_Krumm_VIIc_U201)



AI-Boot Typ II B (Skin FUBAR II A)



Für den Typ IX C wurden zwei neue Türme, für den Typ IX D/2 wurde ein neuer Turm eingefügt, damit der Skin von Rumpf und Turm übereinstimmt. Da die Boote erst später erscheinen, haben wir auf die „ersten“ Türme verzichtet (wer will schon einen „schlechteren Turm auswählen“). Damit dies alles funktioniert, waren erhebliche Anpassungen u.a. in der „Basic.cfg“ und der „de_menu.txt“ notwendig: beim Typ II A und beim Typ XXI erscheinen im Ausrüstungsbildschirm keine Türme mehr (als Symbol in der linken Spalte) – aber für diese Typen gibt es ohnehin nur eine Turmform! Und aufgrund von „Überbelegung“ musste der Erläuterungstext zum Turm XXI und zur 10,5 cm Kanone zusammengefasst werden. War leider keine „freie Zeile“ mehr verfügbar.

Für alle „spielbaren“ U-Boote wurden noch die folgenden Änderungen an Einstellungen vorgenommen:

- Torpedos können nur abgefeuert werden, wenn die Mündungskappen geöffnet sind. So wird verhindert, dass sie sich „versehentlich“ lösen. Mit der Taste <Q> werden die Mündungskappen geöffnet, mit der Taste <W> werden sie geschlossen.
- Alle U-Boote haben eine „Antauchtiefe“ von ca. 8 Meter, d.h. man kann eine Tiefe von z.B. 6 Meter einstellen und die Besatzung bleibt noch im Turm bzw. an den Geschützen. Man fährt so mit einem leicht „überfluteten“ Oberdeck (der Tauchvorgang wird dadurch aber nicht schneller erledigt!).
- Die Reichweiten über Wasser und bei Tauchfahrt wurden neu festgelegt und auch in der „de_menu.txt“ hinterlegt. Die folgende Tabelle zeigt die Reichweiten und die maximale, sichere Tauchtiefe, die nicht überschritten werden sollte für die einzelnen Typen (bei 100% Rumpfzustand):

U-Boot Typ	Reichweite in sm (über/unter Wasser)		bei einer Geschwindigkeit in kn	Maximale sichere Tauchtiefe in m
II A	1.600/35		8/4	152
II D	5.650/56		8/4	157
VII B	8.700/90		10/4	225
VII C	8.500/86		10/4	247
IX B	12.000/64		10/4	216
IX C	13.450/64		10/4	232
IX D/2	23.700/57		12/4	235
XXI	15.500/340		10/5	285

Quellen: <http://uboat.net/>, <http://www.lexikon-der-wehrmacht.de/>,
<http://www.warshipsww2.eu/>, SH3-Inspektor (timetraveller)

Als so genannte AI-UBoote (U-Boote, die von SH3 selbst gesteuert werden) sind in LSH3 die folgenden Typen verfügbar:

- II B in den Häfen
- VII A getaucht, in Wolfsrudeln
- VII C/41 in den Häfen, in Wolfsrudeln
- IX B 4 als Versorger „Milchkuh“ im Atlantik
- XXI in den Häfen

- britische S-Class aufgetaucht, ja wo nur?

D.3. Flugzeuge

In LSH3 betrachten wir „Silent Hunter 3“ immer noch als eine U-Boot-Simulation – und nicht als eine Flug-Simulation. Daher haben wir im Vergleich mit anderen „Super-MODs“ relativ wenige neue Flugzeugtypen integriert.

**Ergänzung
Vers. 4.0** Dafür haben wir die integrierten aber „vernünftig“ nach der Zeit und nach Einsatzort gestaffelt:

- britische Bomber-/U-Jagd-Staffeln bis Ende 1940 nur „Swordfish“ und „Blenheim“, dazu noch als Aufklärer die „Anson“,
- von 1941 bis Mitte 1943 dann mit „Hudson“ statt „Blenheim“ und „Hurricane“ statt „Swordfish“ sowie mit „Sunderland“ und „Catalina“ als Aufklärer,
- ab Mitte 1943 dann mit „Liberator“ statt „Hudson“ und zusätzlich mit eigenen Bomberstaffeln die „Lancaster“ bzw. diese ergänzt ab Mitte 1944 durch „Mosquito“
- britische Flugzeugträger haben als Luftstaffeln bis Juni 1940 nur „Swordfish“ Doppeldecker, ab Juli 1940 „Martlet“ und „Hurricane“ und ab Januar 1944 „Martlet“ und „Avenger“-Torpedobomber,
- britische Hilfsflugzeugträger haben bis Mitte 1940 ebenfalls die „Swordfish“, ab Mitte 1940 die „Avenger“ Torpedobomber,
- Der amerikanische Flugzeugträger durchgängig „Wildcat“ und „Avenger“,
- deutsche Bomberstaffeln in Westfrankreich und Nordnorwegen von Ende 1940 bis Mitte 1943 mit den Langstreckenbombern vom Typ FW 200 und JU 290, mit denen man auf „Zuruf“ kombinierte Luft-See-Angriffe auf Konvois führen kann.

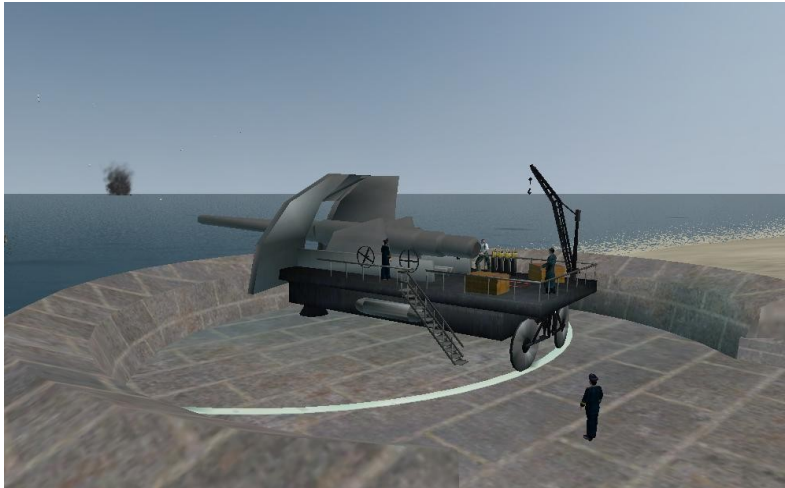
Welche Flugzeugtypen insgesamt hinzugekommen sind, steht ebenfalls in der Tabelle unter Punkt E.

D. 4. Landeinheiten

Neben zwei neuen Bunkern zu Luftverteidigung und zur Abwehr von „Landungsversuchen“ sind zwei Landeinheiten besonders zu erwähnen:

- Marineehrenmal in Laboe mit integrierten Befehl „Front zum Ehrenmal“

und
- Festungsgeschütz vom Typ „Oskarsborg“ (das nicht nur in Oskarsborg verwendet wird)



Das Festungsgeschütz ist voll funktionsfähig und verantwortlich für die Versenkung der „Blücher“ während der Unternehmung „Weserübung“.

E. Ergänzungen und Änderungen zur

Version 3.1

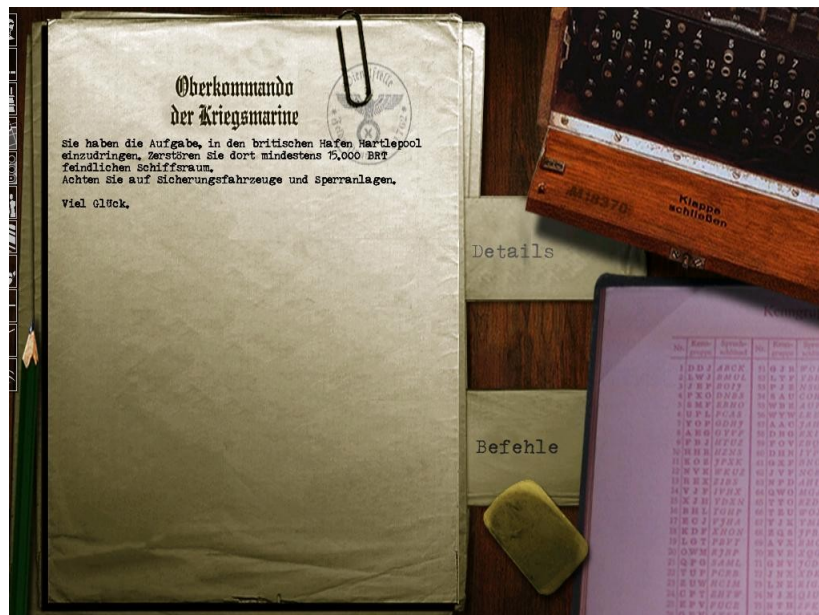
Neue Einzelmissionen für LSH3.

Auf Wunsch der Anwender haben wir in einem ersten Schritt 6 Einzelmissionen erstellt, die es den Spieler unabhängig von der „Karriere“ erlauben, an wichtigen Ereignissen bzw. Gefechten (historisch und fiktiv) teilzunehmen. Es sind dies:

- 3 Einzelmissionen zur „Weserübung“ mit Operationen auf Oslo, Bergen bzw. Narvik
- 1 Einzelmission zur Operation auf den Konvoi TM 1
- 1 Einzelmission Operation auf den Hafen von Hartlepool
- 1 Einzelmission Operation auf den Konvoi HX 155

Auf einige Besonderheiten die sich bei den Einzelmissionen gegenüber der Kampagne ergeben sei hier hingewiesen:

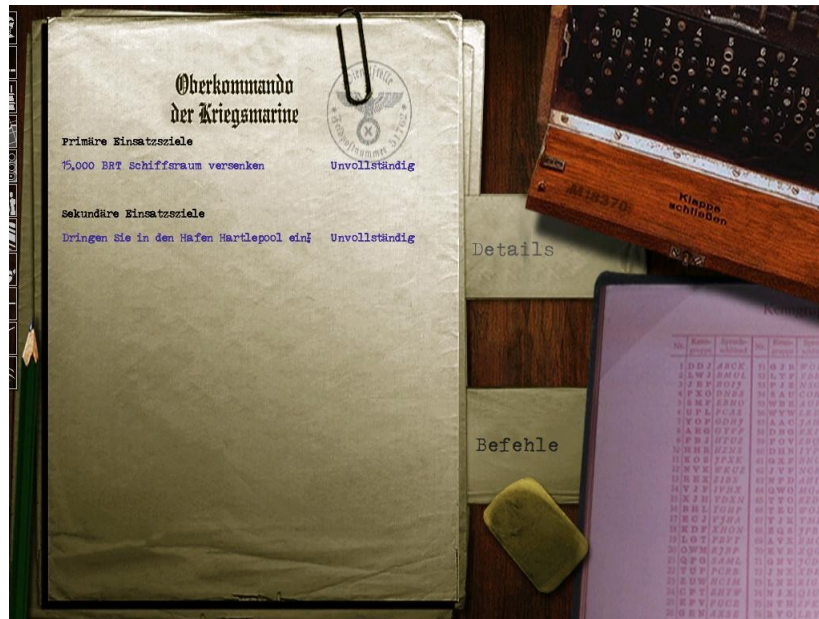
Missionsbriefing (Missionsbeschreibung):



Hier (und im Ladebildschirm der Einzelmission) ist die Beschreibung der Hauptaufgabe der Mission hinterlegt.

Der Wechsel zu den primären Zielen und sekundären Zielen erfolgt durch klick auf „Befehle“. Das Erreichen der „Ziele“ wird mit Bonuspunkten honoriert und die „Ziele“ werden, wenn sie erreicht/erfüllt sind, entsprechend in der Übersicht „Befehle“ dargestellt (grüne Schrift).

Befehlsübersicht mit primären und sekundären Zielen:



Besondere Information per Funkspruch, die nur für diese Einzelmission Gültigkeit haben, werden als sog. „Pop-Up“ eingeblendet und müssen mit „OK“ bestätigt werden.



Sonst ist wie in der Laufbahn (Kriegseinsatz) besonders auf den Funk zu achten, da dadurch weitere Befehle (Hinweise) übermittelt werden. Es gilt jedoch: die Befehle der Einzelmission aus Missionsbriefing und Zielbeschreibung sind vorrangig!

Bei den Instrumenten (Bordinstrumente-MOD von OakGroove) haben wir die Alternative mit bronzefarbenen Instrumentenringen und besser lesbaren Kompass eingebaut (siehe Bild oben). Sie stammt ebenfalls von „OakGroove“ und ist im Original-MOD enthalten.

Neue Objekte in LSH3.

Wir haben eine Reihe von neuen Schiffen eingeführt und sie wie alle anderen Objekte in die Kampagne (Campaign_SCR.mis, Campaign_RND.mis) eingebaut:

- von Gerome_73 die Multiskinversionen der Bismarck und der Tirpitz.



- von Trainer1942 zwei aus SH4 importierte Schiffe: Hogisland und Warmelody Frachter.



- von Mikhayl die AI-Version des deutschen Schnellbootes (S-Boot).



- von KarlSteiner einen Bugsierschlepper für die deutschen Häfen.



- von VonDos das Passagierschiff „Aquitania“.



- von BlackPegasus zwei neue Skins für den Kolonialfrachter (Zinbu).



- von BlackPegasus drei neue Skins für den „mittleren Passagierdampfer (Horai).



- von rowi58 den „Kleinen Netzleger“ (ohne Bild)

Zwei neue Flugzeuge sind ebenfalls eingeführt und in die Kampagne eingebaut worden. Als Aufklärungsflugzeug die Dornier Do 24 von VAA:



Für sie ist extra ein neuer Typ von Flugplatz eingebaut worden: speziell für Aufklärer. Dieser Typ ist in Norwegen in die *LND.mis eingebaut, sodass man dort die Flugzeuge in der Kampagne sehen kann.

Einen weiteren neuen Flugplatztyp (Jagdfliegerhorst) haben wir in Frankreich eingebaut und ausschließlich mit Me 109 Jagdflugzeugen bestückt.

Das zweite Flugzeug ersetzt ein bestehendes Flugzeug in LSH3: die Arado aus SH4 ist deutlich besser modelliert als die alte Version. Zusätzlich sind noch Bomben hinzugefügt und die MGs funktionsfähig gestaltet worden.



Das dritte Flugzeug ist eigentlich ein „Schiff“ und nur als Schwimmerflugzeug in einigen Häfen (Bergen, Trondheim, Lorient) an einem Holzsteg anzutreffen. Reflections und Sound speziell für diesen Flieger sind ebenfalls vorhanden. Das Modell ist ebenfalls die Arado AR 196 aus SH4!



Der „Nord-Ostsee-Kanal“ (oder Kaiser-Wilhelm-Kanal) ist jetzt durch die „Schleuse Brunsbüttel“ von Trainer1942 „komplett“. Wir haben sie – leicht abgeändert – in LSH3 eingebaut. Die „statischen“ Schiffobjekte wurden entfernt und durch „normale“ Schiffe – wie schon bei der Schleuse Holtenau – ersetzt.



Zur „Verhinderung“ von Kollisionen ist der Schiffsverkehr gebrochen, d.h. Schiffe beginnen bzw. enden vor oder hinter den Schleusen, es fahren keine Einheiten durch die Schleusen (als U-Bootkommandant kann man aber sein Boot sehr wohl durch die Schleusen und den Kanal steuern).

Sonstige Ergänzungen und Veränderungen:

- Die kleine britische AirBase erhält ab August 1943 Mosquito Jagdbomber und Beaufighter Bomber.
- Die "Erprobungsstelle Kiel" ist für alle Kriegsjahre als Karrierestartbasis eingerichtet, einschließlich 1945. Nun kann auch mit dem SH3_Cmdr für jedes Jahr eine Karriere eingerichtet und gestartet werden. Allerdings nur in der „Erprobungsstelle“, da nur diese Flottille über „zugewiesene“ U-Boottypen verfügt.
- Die Flaggen (Handel und Marine) in der flag.dat und flagS.dat sind nun mit Spiegelungen versehen.
- Minenfelder der deutschen Zerstörer vom Winter 1939/40 vor Cromer und in der Humbermündung in die Campaign_SCR.mis eingebaut. Achtung U-Boote: 15 Seemeilen Abstand zur Küste halten!
- Der Funk wurde weiter ausgearbeitet, ergänzt und wo nötig korrigiert.
- In der Navigationskarte noch 3 weitere Charts eingebaut, die wie die anderen Charts mit der Maus herunter gezogen werden können: zwei Umrechnungstabellen (Knoten in m/min und Knoten in km/h) sowie ein leerer „Notizzettel“.

- Den Schornsteinrauch für alle 3 Varianten in der particles.dat und Materials.dat neu geordnet. Die Varianten differieren nun besser in Farbe, Größe und Dichte.
- die komplette Überarbeitung der Kampagne-Steuerungsdateien Campaign_RND.mis und Campaign_SCR.mis bezüglich des "CfgDate"-Wertes der einzelnen Einträge. Wie schon in früher beschrieben, hat der MissionEditor einen Bug - er setzt das "CfgDate" immer auf den 01.01.1938. Damals hatte ich das für "meine" zusätzlichen Einträge in der RND.mis und SCR.mis korrigiert. Aber Ubisoft hatte bei ALLEN Einträgen das falsche "CfgDate" in der RND "belassen" und Rubini hatte es ebenfalls in der von ihm bearbeiteten SCR.mis (Harbour_Traffic_1.46) übersehen. Was hatte dies für Auswirkungen? Ganz einfach: die alliierten Jagdgruppen und Kampfschiffe fahren auch 1945 noch mit der "Ausrüstung von 1939" herum - sprich OHNE Radar, Sonar und sonstige elektronische Sensoren! Die Einträge in der SNS-Datei waren somit ohne Wirkung - wie die in der EQP-Datei.
Zum Beispiel: ein Zerstörer, der in der Kampagne erst 1944 erscheint und laut seiner *.sns-Datei zu diesem Zeitpunkt über modernes Radar und Sonar verfügt, fährt aufgrund des Eintrags „CfgDate=19390101“ immer noch mit der „Ausrüstung“ von 1939 – also ohne Radar und Sonar – herum!
MIT ANDEREN WORTEN: jetzt ist SH3 - in der Form von LSH3 3.1 - zum ersten mal so eingestellt, wie es von Anfang an hätte eingestellt sein sollen! Das CfgDate ist nicht für alle Einheiten geändert worden, insbesondere in der SCR.mis habe ich bewusst etliche Schiffe mit der "schlechten" Ausrüstung belassen - es kann ja auch mal das Radar "kaputt" sein. In der RND.mis sind zumindest alle Kriegsschiffe im CfgDate geändert worden, bei den Handelsschiffen sind ebenfalls bewusst nicht alle Einträge angepasst worden.
Das Ergebnis hiervon sind deutlich „stärkere“ alliierte Seestreitkräfte, wenn sie im Verlauf der Zeit über neue bzw. bessere Sensoren (wie z.B. Radar) verfügen. Das Spiel bekommt so den „Realismus“, den es – wenn Ubisoft nicht so „schlampig“ gearbeitet hätte – von Anfang an hätte haben können.
Für den Spieler wird es ab 1941 – wenn die ersten Radargeräte und besseren Sonargeräte auf den Eskortern installiert sind – wesentlich schwieriger einen Konvoi anzugreifen. Zusätzlich habe ich – um das Ganze noch zu steigern – auch bei sehr vielen Eskortern und Jagdgruppen die „Kompetenzstufe“ erhöht, d.h. die Besatzung (die AI) ist „erfahrener“.
- Der Wabowerfer „KGun“ hat nun auch einen Seemann als „Bedienmannschaft“.

Hinweis an die Nutzer der MODs von „latemail“ (Große Anzeigen für LivingSH3) und „DerZombie“ (Dials + TDC MOD (Sale)): Damit die neuen Charts angezeigt werden müssen in der Datei „menu_1024_768.ini“ die folgenden 3 Blöcke (am Dateiende) eingefügt werden:

```
[G31 I25]
Name=Target;                                Neuer Eintrag für Umrechnungstabelle in Stunden - wiederim Programm
Type=1031;Stat bmp array
ItemID=0x31000006
ParentID=0x31000000
Pos=-320,1776,512,1024
Color=0xFFFFFFFF
Materials=1
Display=0;No stretch
Mat 0=data/Menu/Gui/Layout/TabelleStd.tga
Crop 0=0,0,1,1
MatFlags=0x9
TexFmt=0x9
Drag=true
BmpState=1
NeedFocus=true
SelOne=true
IdGroup=0
StatesColors=0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFF

[G31 I26]
Name=Target;                                Neuer Eintrag für Umrechnungstabelle in Minuten - wieder im Programm
Type=1031;Stat bmp array
ItemID=0x31000006
ParentID=0x31000000
Pos=-285,1776,512,1024
Color=0xFFFFFFFF
Materials=1
Display=0;No stretch
Mat 0=data/Menu/Gui/Layout/TabelleMin.tga
Crop 0=0,0,1,1
MatFlags=0x9
TexFmt=0x9
Drag=true
BmpState=1
NeedFocus=true
SelOne=true
IdGroup=0
StatesColors=0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFF

[G31 I27]
Name=Target;                                Neuer Eintrag für Notizen - oder andere TGA nach eigenem Wunsch
Type=1031;Stat bmp array
ItemID=0x31000006
ParentID=0x31000000
Pos=-250,1776,512,1024
Color=0xFFFFFFFF
Materials=1
Display=0;No stretch
Mat 0=data/Menu/Gui/Layout/Notice-indiv.tga
Crop 0=0,0,1,1
MatFlags=0x9
TexFmt=0x9
Drag=true
BmpState=1
NeedFocus=true
SelOne=true
IdGroup=0
StatesColors=0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFFFFF, 0xFFFFF
```

Die benötigten TGA-Dateien sind im ServicePack 1 bzw. in LSH3 Version 3.0 schon enthalten und sie werden über die obigen Einträge aktiviert.

Version 3.2

Der Update enthält die schon angekündigten verbesserten Spiegelungen der Kriegsschiffe sowie Spiegelungen der großen Geschütze und Türme. Die Bearbeitung der Spiegelungen ist damit für SH3 und LSH3 abgeschlossen.

- für ca. 80 Einheiten von Kriegsschiffen sind die Spiegelungen eingebaut, eingeschaltet und einheitlich eingestellt worden. Damit sind alle Schiffe mit Spiegelungen versehen;
- für die Geschütztürme und die verkleideten Einzelgeschütze wurden ebenfalls die Spiegelungen aktiviert. Bei der guns.dat aus SH3 war dies durch Veränderung der Parameterwerte möglich, bei den aus SH4 importierten guns_radarsXX.dat musste ich erst noch die entsprechenden Controller einbauen.

HMS Warspite

VonDos hat auf der Basis der HMS Revenge aus SH3 die HMS Warspite gebaut. Ich habe



das Schiff in LSH3 an Stelle der bisher schon vorgesehenen, aber durch die HMS Revenge belegten Stellen in der Campaign_RND.mis und Campaign_SCR.mis eingebaut (im Zusammenhang mit der „Weserübung“). Das Schiff ist sehr gut gelungen, insbesondere der moderne, gasdichte Gefechtsurm ist sehr gut modelliert. Auch in Scapa Flow liegt das Schlachtschiff für einen gewissen Zeitraum vor Anker.

Darüber hinaus kann man es auch sehen, wenn es vom Programm als „generisches“ Schlachtschiff aufgerufen wird. Nebenbei kann man an dem obigen Screenshot sehr schön die Spiegelungen des Schiffes erkennen – die der Geschütztürme leider nur mit einer Lupe.

Neuer deutscher Hilfskreuzer

Der original in SH3 enthaltene deutsche Hilfskreuzer – dort Blockadebrecher NAMC genannt – hat mir von Anfang an nicht besonders gut gefallen. Der Schornstein eindeutig zu hoch, das Heck eher von einem Fischkutter importiert. Obwohl er durchaus von der Optik an einen deutschen Hilfskreuzer heran kam, insgesamt war das Schiff – auch vom 3-D-Modell her gesehen – nicht besonders gut gelungen. Bei der Suche nach einem geeigneten „Spenderschiff“ für mein Hilfskreuzerprojekt bin ich auf die Akita-Maru aus SH4



gestoßen, welche von Molke2005 nach SH3 importiert wurde. Das Problem nur: sie ist mit 102 m Länge viel zu kurz. Aber die Form des Rumpfes und der Aufbauten entsprachen weitgehend der des Hilfskreuzers „Pinguin“ (HSK 5/Schiff 33). Ich habe das Schiff in der Länge auf 151 m gestreckt und den Tiefgang auf 8,5 m vergrößert (von 7,3 m). An der Breite von 18,5 m musste ich nichts ändern, sie war für die Akita eh überdimensioniert. Vom SH4-Tanker Nippon habe ich dann das Brückenhaus übernommen sowie den vor dem Brückenhaus eingebauten Doppelkran. Abweichend von der historischen „Exaktheit“ habe ich dem Hilfskreuzer eine Katapult mittschiffs sowie eine Arado AR 196 (über Equipment gesteuert) spendiert. Auch vier leicht überarbeitete Skins von diversen anderen Schiffen und die „übliche“ Anpassung des UV-Mappings hat der Hilfskreuzer erhalten. Insgesamt hat der Hilfskreuzer an Bewaffnung: 6 mal 15 cm Geschütze (5,5 Inch aus SH4, mit Bedienmannschaft), 2 mal 37 mm Doppelkflak sowie 4 mal 20 mm Einzelflak. Dazu noch zwei Equipmentknoten für externe Deckladung (große und kleine Holzkisten). Die Geschützknotten haben alle einen entsprechenden Controller in der SIM-Datei erhalten, sodass die Geschütze nicht in die Aufbauten feuern. Zusätzlich habe ich noch eine Loadout-Variante in die EQP-Datei eingebaut: wer will, kann den Hilfskreuzer auch ohne



den Hilfskreuzer auch ohne

Bewaffnung als Handelsschiff fahren lassen – die Einordnung als Hilfskreuzer (UnitType=13) bleibt aber bestehen. Hierzu im Missioneditor bei „Properties“ die Loadout-Variante „Merchant“ (statt „Basic“) wählen.

In der Kampagne ersetzt dieses Schiff zum großen Teil den alten „Blockadebrecher“ NAMC. Dieser bleibt aber dennoch dem Spiel erhalten: die Hilfskreuzer waren eben von sehr unterschiedlichen Bauformen – außerdem hatte ich in den NAMC viele Korrekturen investiert und einige werden sicherlich auch die „alte“ Form schön finden.

Treibminen

Das sind wahrlich keine „Ostereier“. Nach langwierigen Experimenten bin ich zu einer brauchbaren Form der „Treibmine“ gekommen. Basierend auf dem original SH3-Modell habe ich eine separate DAT-Datei erstellt und die dazu passende SIM- und ZON-Datei aufgebaut. Die Mine verhält sich nun wie folgt: Kollisionen mit Schiffen sind ungefährlich – „wahrscheinlich“ sind die Zünder verrostet – aber bei Beschuss durch die 2 cm Flak explodiert die Mine. Dabei kann sie auf kurze Distanz durchaus „tödlich“ sein. Die Mine ist als „Umgebung“ (UnitType=105) klassifiziert und dem fiktivem Land „ZSchiffe“



zugeordnet. Dieses Land ist ab 01.08.1939 „feindlich“, sodass die Minen ohne Gefahr „abgeschossen“ werden können. Es ist halt etwas fürs Auge und so zum Spaß. Die Treibminen sind in der Campaign_SCR.mis an einigen Stellen (Hafenvorfeld) eingebaut. Sie erscheinen nicht regelmäßig, sondern nur für eine bestimmte Zeit und driften leicht im Küstengewässer (da sie wie die „Eisberge“ ohne Antrieb sind, ist ein Kursscripting überflüssig. Sie können nur geradeaus treiben). In der Campaign_RND.mis sind sie nicht eingebaut. Dennoch gilt: Vorsicht ist immer geboten.

Neue Wolken- und Wellentexturen

Aus dem sehr umfangreichen MOD von onelifecrisis „OLC_Ubermod_213“ habe ich die Texturen für die Wolken und Wellen (SeaFoam) entnommen und damit eine wesentlich



besserer Stimmung bei Sturm und schwerer See realisiert. onelifecrisis hatte die Graphikdateien (TGA) sehr groß gestaltet, sodass die Performance erheblich eingebrochen ist (bei „schlechtem“ Wetter im Hafen nur noch 2 – 7 FPS). Ich habe daher mit GIMP die Graphikdateien in der Größe auf 1/4 bis 1/16 der Originalgröße herunterskaliert. Zum Glück sind – zumindest auf meinem 15,4 Zoll Notebook-

Monitor – keine Qualitätseinbußen zu erkennen. Die Größe der Dateien entspricht nun der Größe der Ubisoft-Dateien. Der Rest des MODs wird in LSH3 nicht verwendet, da er zum größten Teil (16-km-Atmosphäre) schon durch ältere Originalmods realisiert wird bzw. die grundlegenden Änderungen durch LSH3 nicht berücksichtigt. Aber man muss ja auch nicht alles übernehmen.

Lifeboat & Debris

Altmeister Rubini hat auf Basis der Rettungsboote aus SH4 und dem Debris-MOD von DivingDuck spezielle Effekte für sinkende Schiffe gezaubert. Wenn das Schiff (Handels- oder Kriegsschiff) nun untergeht, werden neben dem üblichen, temporären Treibgut nun auch permanentes Treibgut (Rettungsringe, Fässer, Kisten) sowie Schlauchboote mit animierten Seeleuten sichtbar. Am Schlauchboot mit den Schiffbrüchigen ist sogar noch eine Sound-Datei angebunden, die Hilferufe enthält. Ich habe hier die Version ohne die „Wasserleichen“ eingebaut – ich finde die „Wasserleichen“ etwas zu



geschmacklos. Allerdings sieht man das Treibgut und die Schlauchboote nur auf kurze Distanz – oder wenn man mit der „freien Kamera“ heran fährt. Das Treibgut und die

Schlauchboote „verschwinden“ erst, wenn man weit genug vom Ort des Untergangs entfernt ist.

Noch ein Schiff

iambecomlife hat ein weiteres Schiff aus seinem „Merchant Fleet Mod“ veröffentlicht: den wunderbaren Altbautanker T09A. Basierend auf dem Liberty Ship aus SH3, hat er dieses



Schiff aufgebaut. Kleine „Verbesserungen“ haben wir dennoch daran vorgenommen: die amerikanische Flagge war invertiert, den 3. Mast – wie von ihm beschrieben – etwas nach achtern hinter den Schornstein verschoben und wie üblich die Spiegelungen aktiviert, korrigiert und zum Teil auch erstmals eingeschaltet. Das Schiff ist nur für die USA verfügbar und verkehrt in kleinen Gruppen entlang der Ostküste der USA bis

in die Karibik und als „generischer“ Tanker auch über den „großen“ Teich. Insgesamt der beste Klon von iambecomlife, der auf Basis des Libertyschiffes aufgebaut ist.

Sonstiges

- Verbesserte Version der beiden Hudson-Bomber (A 28 und Mk.3) von Psy06/VAA eingeführt. Flugzeug ist nun nicht mehr so schnell zerstört.
- Korrektur der Batterieanzeige bei den Kombianzeigen (erreichbar über den LI, mit Dieselvorrat, Druckluft und CO-2-Gehalt). Die Farbe des Gehäuse ist auf die des Zeigers abgestimmt, sodass der Zeiger nicht AUF dem Gehäuse sichtbar ist.
- Bugfix für das IX/D2: geändertes Reserve-Torpedolayout integriert. Damit wird sichergestellt, dass die Versetzung zu einer anderen Flottille mit diesem Boot funktioniert.
- Bugfix für die Flottillenbasis (1. Flottille wieder in Kiel von 09.39 bis 08.40) integriert.
- Anpassungen an den Add-Ons – ExtendedChallenge, BunkerStart, OhneErmüdung – vorgenommen.
- Verbesserungen am Funk: Neuordnung der Uboot-Verlustmeldungen nun abgeschlossen.

Version 3.3

Neue Schiffseinheiten.

Molke2005 hatte Mitte 2007 einen sehr schönen „Altbaufrachter“ - die Zinbu – von SH4 nach SH3 konvertiert (siehe Basis-MOD von LivingSilentHunter3 Version 3.0). Das Schiff sah schon immer nach einem „unvollendeten Raddampfer“ aus. Die größte Schwierigkeit war der Einbau der Radschaukeln. Die Radhäuser, die Radschaukeln und die Vorbauten der Radhäuser sind alle in „wings3D“ gefertigt. Die Vorbauten sind noch mit ein wenig Equipment ausgestattet worden. Der Raddampfer ist als „Küstenfahrer“ Klasse 104 klassifiziert und kommt in den wichtigsten Nationen vor. Ein wunderbares Schiff, max. 10 Knoten schnell, für die „harmlose“ Küstenseefahrt in der damaligen Zeit – der erste Raddampfer in SilentHunter3!



Das nächste Handelsschiff ist ebenfalls als „Küstenfahrer“ Klasse 104 eingestuft. Auch dieses Schiff (Taihosan) wurde vor gut einen $\frac{3}{4}$ Jahr von Molke2005 von SH4 nach SH3 konvertiert. Wir hatten ihm bisher nicht die notwendige Aufmerksamkeit geschenkt und es erst jetzt wieder „entdeckt“. Von der Größe passt es hervorragend zu der Küstenflotte, sodass wir es für die namhaften Nordseeanrainer in

die SCR und RND eingebaut habe. Das Schiff hat leicht überarbeitete Skins bekommen (einschließlich überarbeitetem UV-Mapping) und der Schornstein wurde deutlich kleiner gezogen. Es ist allerdings auch in der Karibik anzutreffen.

Mit diesem Update kommen zwei weitere, hervorragende Kriegsschiffe von Gerome_73 ins Spiel:

- deutscher Leichter Kreuzer Leipzig
- britischer Schwerer Kreuzer HMS London (nach dem Umbau) der County-Klasse

Der deutsche Leichte Kreuzer „Leipzig“, eine technische Weiterentwicklung der „Köln-Klasse“. Die achteren Türme sind nun auf der Mittschiffslinie platziert, das Schiff hat nur



einen Schornstein und wieder ein „Kreuzerheck“ statt einem Spiegelheck. Für diesen Leichten Kreuzer (und auch für die von sergbuto zur Verfügung gestellte „Köln-Klasse“) hat Gerome_73 auch einen originalen 15 cm Drillingsturm gebaut – auf der Leipzig mit rotem Dach, auf der „Köln-Klasse“ mit grauem Dach (mit der Standardtextur von Ubisoft).

Das Schiff hat die 4. Variante des Schornsteinrauchs bekommen

(siehe weiter unten). Es ist in die Campaign_RND.mis und Campaign_SCR.mis eingebaut, in Wilhelmshaven und Danzig vor Anker liegend zu sehen und in der Zwischenzeit in die Minenoperationen und Versorgungskonvois integriert. Die „Leipzig“ ersetzt somit teilweise Einheiten der „Köln-Klasse“ - sie ist einfach besser modelliert und dadurch auch schöner anzusehen.

Das nächste Schiff gehört zur „anderen Seite“: der britische Schwere Kreuzer „HMS London“. Ein weiterer Kreuzer der „County-Klasse“, der allerdings umgebaut wurde. Er hat

eine gasdichte Brücke bzw. Gefechtsturm bekommen und nur noch zwei Schornsteine statt drei. An der Bewaffnung hat sich nichts geändert – außer dass auch hier Gerome_73 den originalen britischen 20,3 cm Zwillingturm modelliert hat (der auch bei der „Norfolk“ und der „Suffolk“ den bisher verwendeten deutschen Turm ersetzt). Auch dieser Kreuzer hat die 4. Rauchvariante bekommen. Das Schiff erscheint als schwerer



Begleitschutz in diversen Konvois – auch im Indischen Ozean ab 1943 zum Schutz der dortigen Seeverbindungen von Australien nach Afrika (Suezkanal). Ein weiterer Anreiz also, sich nach Penang versetzen zu lassen.

Neue Landeinheiten

Einen weiteren Hafentyp aus dem „Harbor_extension_MOD“ von Trainer1942 haben wir noch übernommen: den Typ „Manila“ aus SH4. Er ist in der Karibik als „Santo Domingo“ eingebaut worden. Ebenso haben wir dort mit aus SH4 übernommenen Hafentypen die Häfen „Kingston“ und „San Juan“ eingefügt. Jetzt ist auch in der Zentralkaribik durch die Häfen und Konvois/Einzelfahrer mehr Verkehr – Operation Neuland wird dadurch noch lebendiger. (siehe Bild vom Hafen „San Juan“)

In der „DefSide.cfg“ sind die Länder Kolumbien, Panama und Mexiko nun richtig den

verschiedenen Seiten zugeordnet. Sie „wechseln“ nun korrekt von Neutral auf die alliierte Seite. Diese Länder haben zur Abrundung noch ein paar Handelsschiffe spendiert bekommen.

Auf dem Wunsch einiger LSH3 Spieler haben wir etliche „NavalBase“ in der Karte hinzugefügt: Helgoland hat nun eine Basis, damit man nicht aus versehen über die Insel



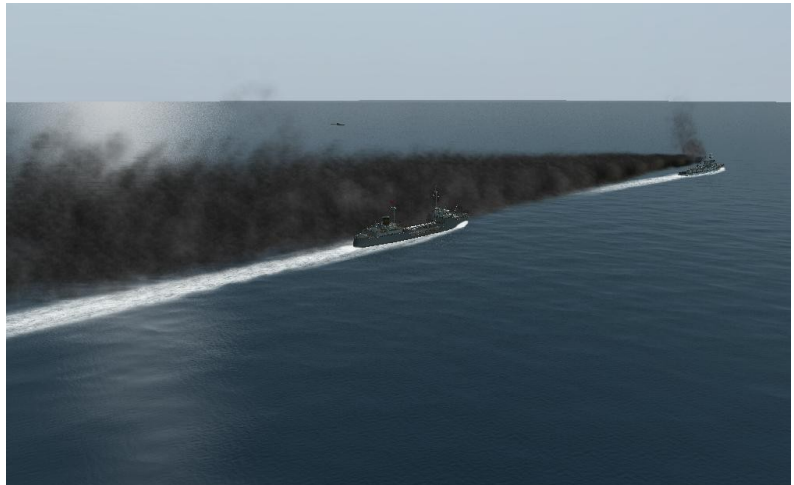
den Kurs plottet und etliche europäische Hauptstädte (einschließlich Washington DC) wurden auf der Karte als „NavalBase“ hinterlegt und sind somit sichtbar. Da sie sehr weit an Land liegen, besteht kaum Gefahr, dass ein Kaleu dort mit seinem U-Boot anlegen will.

Und – ebenfalls auf Wunsch mehrerer LSH3 Spieler – haben wir nun eine deutlich detaillierter Karte eingebaut. Wir hatten Boris

(aka BorisHH) vom GWX-Team gefragt, ob wir seine Karten verwenden dürfen, da sie sehr gut detailliert sind. Er hat uns dies gestattet – vielen Dank an dieser Stelle an BorisHH.

Besondere Operationen

Ab GWX 2.0 gibt es dort eine „Luftschuttsirene“, die immer bei Fliegerangriffen – feindlichen versteht sich – anspringt und bis zum Ende des Luftangriffs andauert. rowi58 hat sich die Mühe gemacht, und die Struktur dieser „Luftschuttsirene“ genau analysiert: 10 verschiedene Dateien waren betroffen (nur die Steuerdateien), mit Hilfe des genialen Tools „S3D“ von „skwasjer“ konnte der Weg, den „ref“ vom GWX-Team gegangen ist, nachvollzogen werden. In einer etwas anderen Lösung, aber vom Prinzip her ähnlich, ist die „Luftschuttsirene“ in LSH3 eingebaut: der Sirenen-sound



stammt von der deutschen „Wikipedia-Ausgabe“ und ist etwas angepasst worden.

Nach der gleichen Methode hat rowi58 das System dann noch weiterentwickelt: ähnlich wie die „Sirene“ ist nun ein weiteres „Objekt“ vorhanden und dient zum einnebeln. Insgesamt 5 Schiffstypen haben diese Möglichkeit bekommen (2 deutsche und 3 alliierte Typen) Nebelschleier zu legen: er wird ebenfalls durch Sichtung des „Gegners“ ausgelöst und bleibt solange bestehen, bis der Gegner verschwunden ist. Der Rauch selbst ist so eingestellt, dass er sich auf die Wasseroberfläche legt und somit einen „lange“ Rauchwand bildet (bis zu ca. 1.000 m). Aber Achtung: diese 5 Schiffseinheiten verfügen über einen eigenständigen Sensor, der eine 37% weitere Sichtweite realisiert. Man wird also deutlich früher entdeckt!

Neu ist noch eine vierte Form des Schornsteinrauchs. Er ist speziell für die Großkampfschiffe gemacht. Er entspricht in der Dichte und Stärke dem bisherigen „Standardrauch“, ist aber von der Farbe her deutlich heller und etwas blasser, sodass die modernen Großkampfschiffe, die ja alle über modernste Maschinenanlagen verfügten, nun auf die Entfernung deutlich schlechter an der „Rauchfahne“ aus ihrem Schornstein zu erkennen sind. Das gibt dem Ganzen einen besonderen Reiz. Betroffen sind weitere 18



Kriegsschiffe (vom Schweren Kreuzer an aufwärts) und zwei Passagierdampfer. Der Schornsteinrauch ist dadurch etwas schwerer zu entdecken.

Weitere Arbeiten von Gerome_73:

- Neuer Skin für die Suchscheinwerfer. Modell unterscheidet sich vom Standard, dass die Linse sichtbar ist (keine „Klappbuchsen-Optik mehr“).
- Neuer 3-Satz Torpedo 53,3 cm für deutsche Kriegsschiffe. 3-Satz wird auf den folgenden Schiffen verwendet: „Flottenbegleiter“ und „Schwerer Kreuzer Hipper-Klasse“. Die anderen Einheiten verwenden 4-Sätze.

Erweiterte F1 Hilfe

KretschmerU99 hat analog zur Lösung in GWX die F1-Hilfe erweitert: man kann nun über die F1-Taste Informationen abrufen zu:

- Kriegseintrittsdatum der beteiligten Nationen
- Verfügbarkeit von Seeversorgern nach Ort und Zeit
- Verfügbarkeit von Versorgungs-Ubooten (Milchkühen)
- Hinweise auf wichtige Operationen.

Durch diese erweiterte F1-Hilfe ist die Datei „menu_1024_768.ini“ wiederum geändert worden.

Sonstiges

- Erweiterungen im Funk und Korrekturen
- Typ XXI U-Boot ist nun erst ab September 1944 zu bekommen
- Einige Sounds in neu eingestellt – sind jetzt deutlicher zu hören

Version 3.4

Neue Landeinheiten

An erster Stelle ist hier der – erste – komplett neue Hafentyp „St. Nazaire“ von Trainer1942 zu erwähnen. Er orientiert sich stärker als bisherige Hafentypen am realen Original – und ist obendrein an der geographisch korrekten Stelle in SilentHunter3 eingebaut. Er basiert zwar auf dem Originaltyp, dieser ist aber stark erweitert und verändert worden. Zusätzlich ist noch ein Hafen-/Ortstyp „St. Nazaire – Loire“ enthalten, der auf einem SH4 Hafentyp basiert. Kleinere Anpassungen wurden von mir

noch vorgenommen: auf das Blockschiff wurde verzichtet, dafür an seiner Stelle das Heck des C 3 Frachters eingebaut, einige Geschütze im Arsenalbereich wurden gegen andere Objekte getauscht, ebenso die beiden Messerschmitt Me 109, im „Fischerhafen“ sind noch zwei Flugstege mit Arados eingebaut und andere „Kleinigkeiten“ über die Harbor_kit.dat eingebunden worden – auch einen Leuchtturm habe ich dem Hafen noch spendiert. Der Schiffsverkehr im gesamten „Hafenbereich“ ist eher gering im Vergleich zu anderen Häfen wie Kiel oder Wilhelmshaven. Aus unerfindlichen Gründen geht der neue

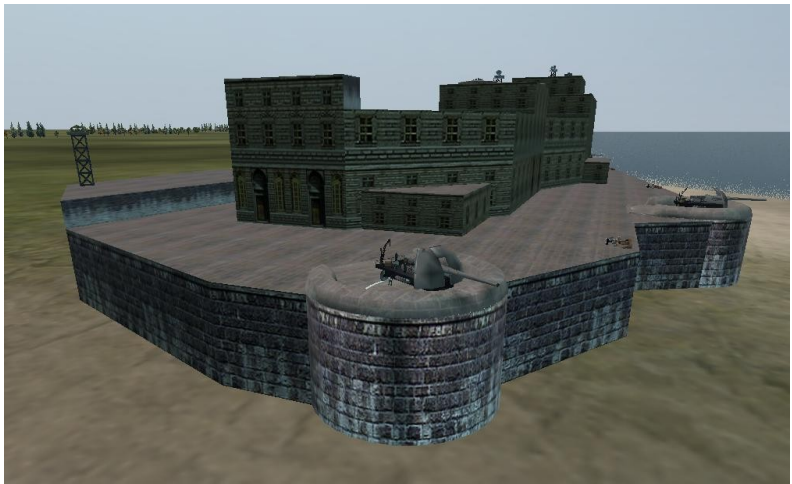
Hafentyp „St. Nazaire“ erheblich auf die Performance. Damit auch User mit eher leistungsschwachen Rechnern noch etwas davon haben, musste der Schiffsverkehr eingeschränkt werden. Zu erwähnen ist noch das „große Normandie-Dock“ (von Trainer1942 so benannt): darin befindet sich nun ein Schiff von „passender“ Größe – das von mir aus SH4 konvertierte „Große Passagierschiff“. Damit es bei alliierten Luftangriffen nicht zu arg wird, habe ich reichlich Flak in und um St. Nazaire platziert: in Form von Bunkerstellungen (siehe auch weiter unten) an Land und von Flakbatterieschiffen im Hafen bzw. vor dem eigentlichen Hafen. An der Stelle, wo der „alte“ Hafen St. Nazaire war, habe ich einen „kleinen Fischerhafen“ mit zwei Orten eingebaut. Damit es an der „gewohnten“ Stelle nicht zu karg wird.



Die nächste Landeinheit ist etwas „gefährlicher“ - sie trägt den Namen „Fort Louis“. In der Harbor_kit.dat bin ich auf ein „eigenartiges“ Objekt gestoßen – zusammen mit dem Hafen „La Valetta“. Es soll dies die alte Festung von La Valetta sein. Sehr schön gemacht und „riesig“. Diese Festung habe ich als Bunker neu aufgebaut, für die schweren Geschütze vom Typ „Oskarborg“ noch schöne Geschützerker (rund) und eine Auffahrtrampe eingebaut. Auf der Festung selbst habe ich etliche animierte Gruppen wie MG-Stellung, diskutierende Arbeiter und Wachposten platziert – wie sie aus den Häfen bekannt sein dürften. Kleinere



Korrekturen an der Festung selbst, insbesondere an den Skins (TGA) durften natürlich nicht fehlen. Die Festung selbst ist für etliche Nationen vorhanden: Frankreich England und Deutschland, aber auch Japan und Spanien. Man wird die Festung mit ihren 4 schweren 28 cm Geschützen also in der Kampagne sehen – und eventuell auch fürchten. Wo genau die Festung steht – dass wird nicht verraten. Nur so viel: wer von einer der „klassischen“ U-Boot-Basen in Frankreich aus operiert, wird sie bei der Ausfahrt jedes mal sehen. Sie dient dort auch als Schutz gegen „kühne“ Kommandounternehmen der Alliierten.



Zu den oben schon erwähnten Besonderheiten bzw. Änderungen für die Landeinheiten. In die „Harbor_kit.dat“ Datei wurden eingearbeitet:

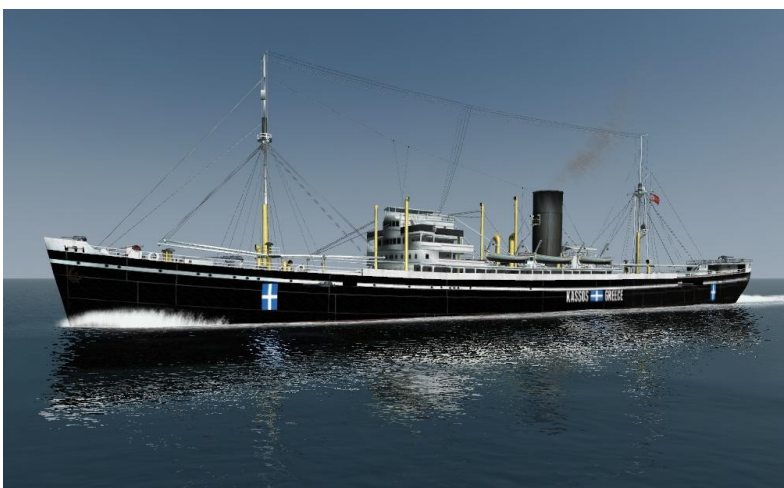
- Zelt für LKW
- Sandsackbarrikade
- leichter Panzerspähwagen
- Wachturm (mit transparentem Gestell aus SH3)
- deutscher Panzer (Skin von Trainer1942)
(diese Elemente aus SH4 mussten gründlich überarbeitet werden, insbesondere die Fahrzeuge waren vom Maßstab viel zu klein – nur für Pygmäen geeignet)
- „chinesische“ Pier/Brücke aus Holz/Stein (UV-mapping und Textur neu)
- reiner, daraus abgeleiteter, Holzsteg
- „Normandie-Dock“ von Trainer1942 aus dem „St.Nazaire-MOD“
- Podest für Suchscheinwerfer (und andere Sachen)

Als letzte Landeinheit wurde der „Schwere Flakbunker“ überarbeitet. Er hat nun auf dem Beobachtungsstand einen optischen Entfernungsmesser mit Funkmeßgerät. Der Entfernungsmesser hat einem Periskop gleich seine Zieloptik und einen Offizier daran. Der Entfernungsmesser selbst richtet sich (der Höhe und der Seite nach) auf die Ziele aus (Luft- oder Seeziele) und verfolgt sie bis sie vernichtet sind. Aufgrund des Entfernungsmessers, der an Stelle des Suchscheinwerfers nun auf dem Beobachtungsstand sitzt, wurde das oben erwähnte Podest für den Suchscheinwerfer gebaut. Auf dem Podest ist der neue, von Gerome_73 gebaute „Große Suchscheinwerfer“ platziert.



Neue Schiffseinheiten

Der deutsche Hilfskreuzer „Pinguin“ (HSK 5 – Schiff 33) wurde von Gerome_73 originalgetreu gebaut. Das Schiff ist mit drei Skins ausgestattet, darunter einem besonderen Skin: die „Pinguin“ getarnt als der neutrale griechische Frachter „Kassos“. So kann man das Schiff bewundern, wenn man ab Juni 1940 von Wilhelmshaven (2. Flottile) aus zu seiner Feindfahrt startet. Ein toller Anblick. Aber noch eine weitere Besonderheit hat Gerome_73 seinem Schiff spendiert: eine Arado AR 196 – aber mit gefalteten Flügeln, im Ladebunker verstaut. Das „Bordflugzeug“ ist über einen EQP-Knoten angebunden und kann somit auch für andere Schiffe verwendet werden (beim deutschen Marineversorger NAMD ist sie auch eingebaut worden. Weitere Schiffe können bei Bedarf folgen). Ebenfalls von Gerome_73 ist eine „normale“ Arado AR 196. Sie ist auf dem Hilfskreuzer (NACP) und auf den beiden Schlachtschiffen „Scharnhorst“ und „Gneisenau“ zu sehen (weitere Schiffe werden folgen). Die „Pinguin“



selbst ersetzt zum großen Teil den „Hilfskreuzer“ NACP und den originalen „Blockadebrecher“ von Ubisoft. Die „alten“ Schiffe bleiben aber erhalten und können wie bisher in der Kampagne angetroffen werden. Diese „Pinguin“ ist noch zusätzlich mit neuen („französischen“) Scheinwerfern von Gerome_73 und statischen Personen ausgestattet.

Das nächste Schiff stammt von Trainer1942. Es stellt einen Eisbrecher – den Eisbrecher „Stettin“ – dar. Eine solche Schiffstypen hat bisher noch gefehlt, insbesondere für die Ostsee. Da es sich um einen deutschen Eisbrecher handelt, ist er auch nur für Deutschland verfügbar. Ich habe ihn in Wilhelmshaven, in Kiel und der Kieler Außenförde sowie in Danzig eingebaut. Wer aus diesen Häfen startet, wird ihm begegnen. Das Schiff ist interessant gebaut (stammt aus SH4) und hat für seine kohlebefeuerte Kolbendampfmaschine den „starken“ Rauch bekommen. Auf die mögliche Bewaffnung habe ich verzichtet – als Eisbrecher in Hafennähe hat er nicht direkt Gegner zu erwarten, vor allem nicht in der Ostsee.



Das absolute Highlight dieses Updates für LSH3 – und auch im Modellbau für SH3 – ist Gerome_73 Schlachtschiff „Strasbourg“ der „Dunkerque-Klasse“. Von Frankreich wurde diese Klasse als Antwort auf die deutschen Panzerschiffe der „Deutschland-Klasse“ gebaut. Sie waren deutlich schneller – 30 kn – und wesentlich stärker bewaffnet – 8 mal 33 cm Geschütze statt 6 mal 28 cm Geschütze. Dennoch waren sie

den „klassischen“ Schlachtschiffen jener Zeit an Feuerkraft unterlegen – was sie aber mit der überlegenen Geschwindigkeit kompensieren konnten. Militärisch haben sie eine eher traurige Rolle spielen müssen – nach der Niederlage Frankreichs wurden sie von der britischen Marine angegriffen und zum Teil schwer beschädigt – sie sollten so oder so nicht den Deutschen in die Hand fallen. In der Campaign ist die „Strasbourg“ als schwerer Begleitschutz für Konvois 1939 eingebunden. Eine weitere Rolle spielte sie (eigentlich die „Dunkerque“) beim „Novembervorstoß“ der deutschen Flotte 1939. Gemeinsam mit der „Hood“ machte sie Jagd auf die „Scharnhorst“ und „Gneisenau“. Ab Juli 1940 bzw. ab März 1942 sind sie in Toulon stationiert. Wer also in der 29. Flottille fährt, hat die Möglichkeit, sie dort anzutreffen (im normalen Zustand, nicht als halb versenkte Schiffe, die ausgeschlachtet werden).

Die „Strasbourg“ selbst ist ein besonders schön detailliertes Schiff – man beachte auch die Sinnsprüche der französischen Marine an den Aufbauten! Vier sind insgesamt vorhanden. Auch die anderen Teile wie Verkehrsboote, Entfernungsmesser, Scheinwerfer (siehe weiter unten), Masten und Leitern samt den Aufstiegschutz, das Katapult sowie das Bordflugzeug vom Typ „Loire 130M“ sind von einer Detailtreue



und -tiefe, wie es sie bisher noch nicht gab. Die Türme der Haupt- und Nebenartillerie sind



ebenfalls von Gerome_73 modelliert und in die guns.dat eingebaut worden. Wie die anderen modernen Großkampfschiffe hat auch die „Strasbourg“ den helleren Schornsteinrauch erhalten. Eine weitere Modellbesonderheit: Gerome_73 hat auch die Schiffsschrauben komplett neu modelliert. Damit man diese Arbeit auch richtig „bewundern“ kann, habe ich die Umdrehungszahl der Schiffsschrauben herabgesetzt. So

kann man die Flügel besser erkennen (ist ein Grundproblem von Ubisoft: in SH3 drehen alle Schiffsschrauben viel zu schnell, als wären alle Schiffe „Schnellboote“!)

Änderungen/Ergänzungen an den U-Booten

Die „auffälligste“ Änderung betrifft den Abgasrauch der Dieselmotoren. Von „racerboy“ gibt es schon seit einiger Zeit einen MOD, der diesen Rauch zu den U-Booten hinzufügt.

Allerdings war mir dieser Rauch zu dicht und zu dunkel und die Struktur des MODS nicht logisch. Ich habe den Rauch so aufgebaut, wie er auf den Überwasserschiffen verwendet wird: aus dem Schornstein kommend. Der Rauch selbst ist sehr dünn und hell, eigentlich nur sehr schwer zu sehen und, er liegt de facto waagrecht und löst sich schnell auf. Dafür ist in der „particles.dat“ eine weitere Rauchvariante eingebaut



worden. Der Rauch schaltet sich bei Dieselbetrieb automatisch zu und ebenso

automatisch ab, wenn auf E-Antrieb umgeschaltet wird. Da der Rauch mit der Maschine gekoppelt ist, ist er bei „Kleiner Fahrt“ geringer als bei „AK“. Unter Wasser ist er nicht sichtbar. Nur wenn das Auspuffrohr nur kurz bzw. nur knapp unter Wasser kommt, bleibt er erhalten. Man muss schon sehr genau hinschauen, um den Rauch zu erkennen. Dieser Abgasrauch ist für alle spielbaren und alle AI-Boote eingebaut worden. Die weiteren Änderungen sind:

- korrigierte Spiegelungen einschließlich aller Türme (Typen II, VII, XXI)
- korrigierte Takelage für IX B, IX C und IX D/2
- neue Namensstruktur für die integrierten TGA-Dateien in den DAT-Dateien der U-Boottypen II A, II D und XXI. „Skin-MODs“ sind nun durch einfachen Einbau in den Textur-Ordner möglich und damit einfacher zu erstellen. **Daher unbedingt den Anhang „Namenskonventionen“ beachten!**

Drehbare Entfernungsmesser

Wie oben erwähnt, sind nun drehbare Entfernungsmesser auf Landeinheiten vorhanden. Das war mir nicht genug: auf Schiffen sollten sie auch vorhanden sein/funktionieren. Für



meinen Flakkreuzer und die beiden Flakbatterieschiffe (auf Basis des „Großen Frachters“ NKGN und des „Passagierschiffs“ NPTR) habe ich einen eigenständigen Entfernungsmesser mit Funkmeßantenne gebaut. Für den „Schweren Kreuzer Hipper“ sieht es etwas anders aus: der große Entfernungsmesser auf dem Gefechtsurm ist separiert worden (wird auch auf der Scharnhorst/ Gneisenau eingesetzt) und richtet

sich nur auf Seeziele aus. Die beiden kleineren – vorderer und hinterer – Entfernungsmesser sind in die „Hipper“ integriert und richten sich auf Luft- und Seeziele aus. Da Luftziele immer vorrangig bekämpft werden, ist so mit der „Hipper“ eine simultane Bekämpfung von Luft- und Seezielen möglich – mit Geschützen und den entsprechenden Entfernungsmessern (die ja auch Feuerleitstellen sind). Bei den beiden Schlachtschiffen „Scharnhorst“ und „Gneisenau“ ist es ähnlich: nur der vordere, kleine Entfernungsmesser ist starr und damit ohne Funktion.

Ein Schiff musste doch noch eingebaut werden: der nie fertiggestellte deutsche Flugzeugträger „Graf Zeppelin“. Gerome_73 hat ihn von gut 2 ½ Jahren präsentiert, das Problem war nur die Einbindung in die Kampagne – ein wenig historisch korrekt sollte es schon sein. Ist auch so geworden: im September 1939 kann man ihn mit Begleitung auf der „Probe-



fahrt“ die Förde herein nach Kiel sehen, von Oktober bis Dezember 1939 liegt er dann zur Ausrüstung und Weiterbau in Kiel. Danach ist er von Mitte 1940 bis Mitte 1941 in Danzig zu sehen. Wenn man also nicht „zu schnell“ auf das VII C umrüstet, kann man ihn auch dort bewundern. Dort, wo er eine lange Zeit lang, gelangt man aufgrund fehlender Wasserwege nicht hin: nach Stettin. Vielleicht wird die „Kaiserfahrt“ irgend wann einmal ordentlich „ausgebagert“.

Sonstige Korrekturen, Ergänzungen, Änderungen:

- Korrektur der Schiffsschrauben bei den Zerstörertypen Hunt I und Hunt II und des Wabo-Gestells beim Hunt III.
- Geänderte „scene.dat“, damit bei gewissen Graphikkarten das Texturflackern beseitigt wird.
- Feuerkandenz bei den alliierten 3 Inch und 5,25 Inch Geschützen auf 5 bis 6 Sekunden pro Schuss erhöht (von 3 Sekunden).
- Neuordnung der schweren Granaten und deren Aufschlag auf dem Wasser: in allen guns*.sim den Geschützen ab 20,3 cm das "große" Mündungsfeuer zugeordnet, den Granaten ab 20,3 cm eine größere Wasseraufschlagsäule zugeordnet. Dazu ein zusätzliches Objekt in die particles.dat eingefügt und mit "Sound" versehen.
- Beide Skins für den „Postdampfer“ NPTB überarbeitet.
- Der Flakkreuzer hat ein leicht geändertes Layout erhalten: neuen Hauptmast und Deckaufbauten zur Aufnahme der Entfernungsmesser.
- 2 neue Einzelmissionen sind nun verfügbar; sie führen den U-Boot-Kommandanten Anfang 1942 in die Karibik.
- **Änderung im Add-On „Extended Challenge“. Siehe oben auf Seite 20!**
- Für die Handelsschiffe eine Gruppe von animierten Personen (Offizier plus zwei Seeleute) aus der Hafengruppe geklont und erstmalig beim Hilfskreuzer Pinguin (NACA) eingefügt.
- Neue „französische“ Scheinwerfer (3) von Gerome_73 in die SearchLights.dat integriert (z.B. für die „Strasbourg“).
- 5 neue französische Geschütztürme (2 x 33 cm, 3 x 15 cm) in die guns.dat sowie guns.sim und guns.zon eingebaut.
- Der „Flottenbegleiter“ (NDE_FTboot) ist auf Multiskin umgestellt worden und hat – neben den beiden Originalskins von „Commander1980“ – zwei neue Skins von mir bekommen.
- Ebenso den originalen Hafenschlepper NATF von SH3 auf Multiskin umgestellt und dafür 3 neue Skins gebastelt. Weitere Schiffe werden mit der Umstellung auf Multiskin noch folgen.
- Das Bordflugzeug „Loire 130M“ der „Strasbourg“ als Flugzeug für die AI bereitgestellt. Dafür wurde ein „französischer“ Flugplatz erstellt und in die Campaign eingebaut.



Version 4.0

Mit dieser neuen Version werden umfangreiche Veränderungen vorgenommen, die schon eine Weile „auf Halde“ gelegen haben, welche aber ohne die „Vorarbeiten“ in den vorausgegangen Updates nicht realisierbar waren.

- Neuordnung der PQs.

In SH3 war die Zuordnung der Planquadrate, welche in der Karriere zu patrouillieren waren, eher zufällig und „lieblos“, ohne die militärische Entwicklung und die Bootstypen zu berücksichtigen. Für die Jahre 1939 und 1945 im Zusammenhang mit dem Release „LivingSilentHunterIII Version 3.0“ hatten wir die PQ schon überarbeitet. Sie sind auf jede Flottille, jeden U-Bootstyp abstimmbar. Alfudet hat dies nun für LSH3 für die noch fehlenden Jahre 1940 bis einschließlich 1944 nachgeholt. Nun werden die Kommandanten in der Kriegskarriere besser an die lohnenden Ziele herangeführt, die Operationen „Paukenschlag“ und „Neuland“ werden so deutlich realistischer. Und für den Spieler ist es nun nicht mehr so „langweilig“ - Wiederholungen oder Doppelungen sind nur ganz selten.

- Neuordnung der Bombenladung.

Für etliche Feindflugzeuge sind die Ladungszustände geändert worden. SH3 hat im Standard 2 bis 3 Ladezustände, wobei der erste Ladezustand immer aus einer „Null-Ladung“ besteht, d.h. Die Flugzeuge haben keine Bomben oder Wasserbomben an Bord. Greifen sie nun das U-Boot an, wirkt dies alles ein bisschen „komisch“. Aus unerfindlichen Gründen verteilt SH3 die LoadOut's gerne auf diese sogenannte „Null-Ladung“ (LoadOut Basic). Nun hat auch die „Null-Ladung“ Bomben an Bord – allerdings von geringerer Anzahl und/oder geringerem Gewicht. Dadurch empfiehlt es sich für den „Kaleu“, bei Sichtung von Feindflugzeugen sofort zu tauchen. Dies betrifft die folgenden Flugzeugtypen:

- Beaufighter, Mosquito,
- AVRO Anson, Blenheim,
- Hudson, Wellington,
- Hurricane
- Sunderland, Catalina
- Loire M130
- Swordfish

- Neuordnung der U-Boote und ihrer Sensoren.

Die Sensoren der U-Boote und ihre Lage am Turm wurden grundlegend überarbeitet. Gleichzeitig wurde für den Typ VII C eine Neuordnung der Ausrüstung mit Turmformen vorgenommen.

1. Funkmesswarngeräte.

Es wurde ein neues Funkmesswarngerät, das FuMB_3 "Bali" für den Schnorchel der Typen VII_C, IX_C und IX_D (jeweils alle Untertypen und Turmformen) eingefügt. Es wird automatisch ab August 1944 installiert und muss nicht "gekauft" werden. Es entspricht in der Reichweite weitgehend dem „Naxos“ und ermöglicht auch im getauchten Zustand – sofern der Schnorchelkopf mindestens 1 m über der Wasseroberfläche ist – die Erkennung von Objekten (Schiffen und/oder Flugzeugen), die über Radar verfügen.

Neu ist das FuMB_37 "Leros" für den Typ XXI. Es ersetzt das Funkmeßgerät FuMO_391 (historisch etwas korrekter), ist modellmäßig aber wie das FuMO_391 aufgebaut. Es sitzt ebenfalls auf dem Schnorchel an leicht veränderter Stelle und ist in der Basisausrüstung

des Typ XXI enthalten. Der „einzige“ Unterschied gegenüber dem FuMO_391 ist seine Eigenschaft als Typ 4 „RadarWarning“ in der Sensors.dat. An der Funktion und Arbeitsweise dieses Sensors hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts geändert.

2. Funkmessgeräte.

Alle Geräte für die Typen VII, IX und XXI sind komplett neu geordnet und mit neuen Funktionen versehen. Ihre Lage an/auf den verschiedenen Türmen wurde verändert und dem jeweiligen Typ angepasst. Auf die verschiedenen Bootstypen verteilen sich die Funkmessgeräte wie folgt:

- VII B – nur noch FuMO 29 GEMA
- VII C – FuMO 29 (Turm 1 und Turm 2), FuMO 30 und FuMO 61 (nur für Turm 2 verwenden)
- VII C/41 und VII C/42 – FuMO 30 und FuMO 61 (nur für Turm 3 und Turm 4)
- IX B – FuMO 29 (für alle Türme), FuMO 30 und FuMO 61 (nur Turm 2 und Turm 3)
- IX C – FuMO 29, FuMO 30 und FuMO 61 für beide Türme
- IX D/2 – FuMO 29, FuMO 30 und FuMO 61
- XXI – nur FuMO 64

Durch diese Neuordnung sitzen alle Funkmessgeräte an ihren korrekten Stellen: das FuMO 29 als starres System an der Turmverkleidung, die drehbaren Funkmessgeräte (ab FuMO 30) in ihren Turmtaschen bzw. wenn sie in Aktion sind ausgefahren über ihren Turmtaschen.

3. Turmausrüstung für das VII C bzw. VII C/41/42

Die Neuordnung machte eine Neuaufteilung der Turmformen auf die Typen VII C und VII C/41/42 notwendig. Bisher konnten für das Typ VII C Boot alle Turmformen ausgewählt werden. Das Typ VII C/41/42 Boot unterschied sich in SH3 überhaupt nicht vom Typ VII C. Weil die Turmform 2 eine andere Lage der Turmtasche hat als die Turmformen 3 und 4 konnten die Knoten für die drehbaren Funkmessgeräte nicht die gleich Lage haben. Die einfachste – und wenn auch nicht historisch absolut korrekt, so doch „spieltechnisch“ gesehen vorteilhafte – Lösung dieses Problems war die Neuordnung der Turmformen auf die beiden VII C Typen:

- VII C; nur noch Turmformen 1 und 2
- VII C/41 sowie VII C/42: nur noch Turmformen 3 und 4

Will der „Kaleu“ nun beim VIIC die Turmform 3 (oder auch 4) haben, so muss er über die „Erprobungsstelle“ auf das modernere VII C/41 umsteigen. Er kann aber auch beim „alten“ VII C bleiben, muss dann nur auf die mit der 3. Turmform mögliche stärkere Flakbewaffnung verzichten. So macht erstmals das VII C/41 in der SH3-Variante Sinn.

4. Änderungen in den Kameras aller U-Boote.

Die Zoom-Funktion für das „Fernglas“ wurde geändert. Aus Gründen der Performance wurde die zweite, fixe Zoomstufe (15-fach), die schon eingebaut war, nach Tests wieder entfernt. Darüber hinaus ist über die <STRG><M.Wheel> Kombination der Zoom beim Fernglas stufenlos nun bis 20-fache Vergrößerung einstellbar.

Als weiteren „Gag“ wurde die Möglichkeit eingebaut, schnell per „Klick“ vom Turm in die Zentrale zu gelangen. Bei allen spielbaren U-Booten wurde das Turmluk als „klickbares“ Objekt ausgestaltet. Wenn man darauf klickt, gelangt man sofort in die Zentrale. Das geht von allen Kamera-Positionen aus, von denen man das Turmluk sieht/anklicken kann.

5. Schadentextur.

Für alle Objekte wurde bisher der „DamageTexture No.1“ MOD von Alex verwendet. Bei

den Schiffen sieht die Schadentextur auch hervorragend aus. Bei den U-Booten gibt es jedoch den Nachteil, dass schon bei leichten Treffern der Rumpf „schwarz“ wurde. Zudem gab es „merkwürdige“ Luftspiegelungen des „getroffenen“ U-Boots im getauchten Zustand. Da SH3 die Möglichkeit einräumt, jeder Einheit (jedem Objekt) eine eigene Schadentextur zuzuordnen, haben ich für die U-Boote wieder die „dezenste“ Original-Schadentextur von Ubisoft eingebaut. Dadurch werden die oben genannten Fehler beseitigt.

- Multiskin für Schiffe.

Bei fast allen Kriegsschiffen hatte Ubisoft auf die Möglichkeit von „multiskin“ verzichtet,



d.h. diese Schiffe haben immer nur eine Rumpfbemalung gezeigt. In der Zwischenzeit hatten „sergbuto“ u.a für etliche Kriegsschiffe (hauptsächlich Zerstörer) Multiskinvarianten eingeführt. Ich habe nun eine Reihe von Kriegsschiffen auf „multiskin“ umgestellt und die Schiffe mit „selbst gemachten“ Skins versorgt. Und bei einigen Schiffen wurden „kleinere“ Anpassungen/ Fehlerbeseitigungen und Neutextuierungen vorgenommen. Es

sind dies die folgenden Kriegsschiffe:

- 1) J-Class Zerstörer umgestellt plus 3 neue Skins
- 2) Buckley Begleitzerstörer umgestellt plus 3 neue Skins
- 3) Somers Zerstörer umgestellt, 3 neue Skins (Originalskin entfällt)
- 4) J.C.Butler Begleitzerstörer umgestellt, 3 neue Skins (Originalskin entfällt)
- 5) Evarts Begleitzerstörer neu umgestellt (obwohl von sergbuto schon vorhanden), 4 Skins neu erstellt (Originaskin plus die von sergbuto entfallen).
- 6) Fletcher Zerstörer umgestellt plus 4 neue Skins (Originalskin entfällt).
- 7) Kreuzer Hipper umgestellt und einen weiteren Skin von Type941 hinzugefügt.
- 8) Tribal Zerstörer neu umgestellt und 4 neue Skins hinzugefügt (sergbuto's Version ist somit entfallen).
- 9) C-Class Zerstörer neu umgestellt und 4 neue Skins hinzugefügt (sergbuto's Version ist somit entfallen). Zwei alte Modellfehler wurden korrigiert: neue Anker, auch an Steuerbord, eingebaut und die Reling auf dem Achterdeck für die Wabogestelle entfernt.
- 10) Begleitträger Casablanca umgestellt plus drei neue Skins (Originalskin entfällt). Das große Radar auf dem Kommandoturm wurde „drehbar“ gemacht. Über „KeyFrames“ in der Schiffs-DAT-Datei.



- 11) Begleitträger Bogue umgestellt plus drei neue Skins (Originalskin entfällt). Das große Radar auf dem Kommandoturm wurde „drehbar“ gemacht. Über „KeyFrames“ in der Schiffs-DAT-Datei.
- 12) V&W-Zerstörer erhalten 3 neue Skins (Basis Tribal/C&D). Anker wurden neu textuiert (UV-Mapping).
- 13) Black_Swan Fregatte umgestellt plus 4 neue Skins (Originalskin entfällt).
- 14) Leichten Kreuzer "HMS Scylla" umgestellt und drei neue Skins beige-steuert.

- Neuerungen in den „Zentralen“ der U-Boote.

In der Zentrale des U-Bootes sind von Ubisoft etliche Instrumente (Zeiger) falsch eingestellt und teilweise nicht gangbar gemacht worden. Vor bald 3 Jahren gab es einen



MOD von „Captain America“, der diese Fehler zum großen Teil beseitigte. Allerdings waren uns diese Fehler bisher nie aufgefallen – daher wurde dieser MOD auch „übersehen“. Jetzt ist in LSH3 der MOD „InertiorDivingAngel“ von „vickers03“ integriert. Dieser MOD bewirkt, dass sich die „Ansicht“ in der Zentrale und im Funkraum beim Tauch- bzw. Auftauchvorgang in die richtige Richtung neigt und somit das Gefühl des Tauchens bzw. Auftauchens verstärkt. Da dieser MOD von „vickers03“

ebenfalls die Korrekturen von „Captain America“ enthält, sind dessen Verbesserungen somit auch in LSH3 eingeflossen. Daher die „Credits“ an dieser Stelle.

Damit nun die Sache „runder“ wird, habe ich die „letzten verbliebenen“ Fehler beseitigt – sofern ich alle entdeckt habe. Dies sind:

Typ II	• Die CO2-Anzeige in der Zentrale korrigiert (Instrument aus dem IXer eingebaut). • Leiter für das Hauptturmluk eingebaut, • Kameraposition des "Waffenoffiziers" (2.WO) in der Höhe leicht korrigiert, • Handrad des Hydrophons lässt sich nun in der "Horcher-Kamera" drehen, • Fahrtmesser beim Horcher „gangbar“ gemacht ("Dial" in die SIM eingebaut), • Batterieladeanzeige (Zentrale) durch neues UV-Mapping korrigiert.
Typ VII	• Kameraposition des "Waffenoffiziers" (2.WO) in der Höhe leicht korrigiert, • Rückbau der Zentrale auf Stock-SH3 (statt GWX-Version), • "Radarrad" des Funkers wieder umgedreht: das rotierende Radar dreht tatsächlich "gegen den Uhrzeigersinn" (bezogen auf den Durchlauf der Winkelgrade).
Typ IX	• Fahrtmessser beim LI korrigiert, • Druckluftanzeigen in der Zentrale korrigiert, • Fahrtmesser beim Horcher korrigiert.

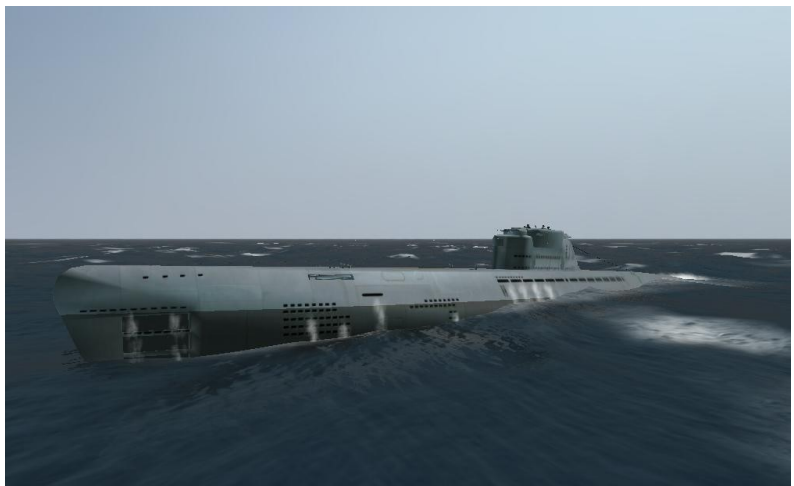
Typ XXI	• Fahrtmesser beim LI, beim Horcher und im Turm korrigiert, • Ruderlagenanzeigen beim Horcher, im Turm, beim LI und 2.WO korrigiert, • Tiefenmesser (beide Tiefen) beim Obersteuermann korrigiert, • Stundenzeiger der Hauptuhr (Tiefenrudergänger) "gangbar" gemacht ("Dial" in die SIM eingebaut), • Tiefenmesser (große Tiefe) beim Horcher korrigiert, • Tiefenmesser (beide Tiefen) im Turm korrigiert, • beide Druckluftanzeigen in der Zentrale korrigiert, • Die CO2-Anzeige in der Zentrale korrigiert (Instrument aus dem IXer eingebaut), • Batterieladeanzeige (Zentrale) durch geänderte Textur korrigiert
Alle Typen	• Mannschafts-/Schadenverwaltungskarte klickbar aus "Sicht": LI, Camfore, Cam-aft, beim XXI auch Cam-free und Waffenoffizier (statt LI)

- WaterStream MODs von rubini und evan82

„Water_Stream_for_Uboats_V4“ MOD V4 von rubini eingefügt. Für die AI-Boote II_B, VII_C/41 und IX_B4 sowie alle spielbaren U-Boote bis auf auf den Typ XXI. Auf die SIM- und VAL-Dateien aus diesem MOD wurde verzichtet, dafür wurden die benötigten Werte in die bestehenden Dateien eingebaut. Ebenso wurde mit der Materials.dat verfahren und die TGA "waterspray_more_transparent.tga" direkt in diese DAT-Datei eingebunden. Alle

Boote zeigen somit (bei entsprechenden Seegang) austretendes Wasser aus den Flutschlitzen für einen kurzen Moment. Werden die Flutschlitze nicht überflutet, strömt auch kein Wasser heraus.

Für das Typ XXI Boot (spielbares und AI-Boot) wurde der "WaterStream-MOD" von evan82 verwendet. Das AI-Boot XXI wurde hierfür komplett neu aufgebaut und die VAL- und SIM-Dateien entsprechend angepasst.



Leider musste beim XXI Spielboot auf den Skin von Type941 verzichtet werden, da die Flutschlitze nicht zum "WaterStream-MOD" passen (er findet sich aber nun im „eingedockten“ Typ XXI U-Boot im Schwimmdock wieder). Dafür wurde der Skin von FUBAR "XXI_Low_RES" wie für das AI-Boot eingeführt.

- Sonstige Änderungen.

An kleineren, aber dennoch wichtigen Änderungen/Ergänzungen/Korrekturen wurden durchgeführt:

- der 4. Kanal – der Panama-Kanal – wurde durch den Neuaufbau der TerrainData.BFD und TerrainData.BFI integriert;
- die Ladebildschirme für das „Museum“, „Karriere-Missionen“, „Einzelmissionen“ und den „Kommandantenlehrgang“ wurden komplett neu aufgebaut und vom Stil her vereinheitlicht;
- "Politische" Anpassungen: Frankreich ist jetzt bis 25.09.1944 „neutral“, danach

offiziell Kriegsgegner Deutschlands. Die deutschen U-Boot-Basen in Frankreich enden als Flottillen-Sitz per 31.07.1944 - dadurch hat auch derjenige, der am 31.07.44 z.B. in Brest einläuft, die Chance, ohne "feindlichen Beschuss" Brest ab dem 21.08.44 zu verlassen (max. 56 Tage "Werftaufenthalt" sicher möglich);

- Deckladung: In der incarcaturb.dat den sog. "Deutschen Tank" aus dem Hafen St.Nazaire als Deckladung (Einzelstück) eingebaut. Die Arado mit Faltflügeln aus der FloatplaneD.dat ist ebenfalls als Deckladung in der CargoDef.cfg hinterlegt. Beim NAMC (dem „Blockadebrecher“) ist die Arado mit Faltflügeln statt des "merkwürdigen" Flugboots eingebaut. Der NAMD („Marineversorger“) erhält die Arado (Faltflügel) fixiert auf dem 2. Ladungsknoten;
- in der FloatplaneD.dat sind die beiden Arados neu geordnet auf Basis der incarcaturb.dat-Version. Mit der "Bump-Map" gab es Probleme mit der Spiegelung. Beide Arados sind nun auch "absprengbar";
- beim Kreuzer der Scylla-Class die Textur (TGA-Dateien) für das Deck in die DAT-Datei integriert. Die bisherige Lösung von Jack_410 (oder HanSolo?) mit TGAs der Größe 1x1 Pixel schien mir auf Dauer nicht „sicher genug“.
- Für das Zielschiff NTSHP zwei Skins von „BlackPegasus“ in den Farben des deutschen Postschiffes „USSUKUMA“ (T03) und des italienischen Fracht- und Passagierschiffes „TIMAVO“ (T04) eingefügt.
- Für die AI-UBoote wurden die IDs der Besatzung verändert, damit keine Überschneidungen mehr auftauchen.
- Das deutsche Schnellboot (von Mikhayl) hat ebenfalls den Abgasrauch (wie die U-Boote) bekommen.
- Das AI-Uboot vom Typ XXI hat eine sich drehende Funkmessantenne bekommen (FuMO 61). Technisch wie die Radarantennen auf der „Casablanca“ und „Bogue“ ausgeführt.
- Kristalldrehbalkengerät: für die Typen VII und IX ist das KDB so eingestellt, dass es sich unter Wasser dreht. Mittels KeyAnimationFrames. Über Wasser steht es still.
- Das 10,5 cm Deckgeschütz der Typ IX Boote überarbeitet. Modell ist jetzt stimmig: Pivotplatte an der richtigen Stelle - diese war vorher nicht vorhanden/sichtbar und das Geschütz drehte nicht auf dem Mittelpivot.
- Neue (überarbeitete) Leer.tga von Carotio
- Anpassungen in der scene.dat (Übergang Horizont geändert, nun ohne Dunst).

- Neue und geänderte Schiffe

Zum Schluss nun doch noch einige „neue“ Schiffe. Aus dem River-Begleitzerstörer



(NDE_River), der so in SH3 immer falsch war, habe ich den "richtigen" Zerstörertyp der "A & B Klasse" aufgebaut (Verwechslung von Ubi: richtiges Modell, aber falsche Typeinordnung). „bigboywooly“ hatte vor bald zwei Jahren auf diesen Fehler hingewiesen und seine Version der „River Class Frigate“ gebaut. Die alte Type „River-Begleitzerstörer“ ist ohne bauliche Änderungen als „A & B Class“ in GWX eingeflossen (nur

andere Bewaffnung und andere Skins).

Das war mir etwas zu wenig. Ich habe daher an dem Original-Schiff leichte "bauliche Veränderungen" vorgenommen. Die Plattform des 2. Geschützes wurde um 1 m (modellmäßig) nach hinten, die Scheinwerferplattform um ca. 0,5 m nach vorne versetzt und deren Mast nach oben verschoben. Die zusätzlichen Beiboote und die kleinen Deckaufbauten zwischen der Scheinwerferplattform und der Plattform des 3. Geschützes wurden entfernt und dafür ein 2. Satz 4-fach-Torpedowerfer eingebaut. Somit entspricht das Schiff der tatsächlichen A & B Klasse in der frühen Ausfertigung. Darüber hinaus ist das Modell auf multiskin umgestellt und sind vier neue Skins erstellt sowie in Teilen das UV-Mapping neu gestaltet worden (sergbutos Version ist somit, einschließlich seiner Skins, entfallen - A&B-Klasse basiert auf dem UBI-Original des NDE_River). Das Schiff ist als „Ersatz“ für bestehende Einheiten in die Campaign-SCR und Campaign-RND eingebaut worden und kann somit in der Karriere angetroffen werden.

Ein „alter Bekannter“, ein Frühwerk aus meiner Modellbauzeit, hat ebenfalls erhebliche Änderungen erfahren. Es ist dies der sowjetische Zerstörertyp „Felix Dserschinski“. Ich hatte ihn damals (CCoM 3.2, Juli 2006) als einfachen Klon des Clemson-Zerstörers ausgeführt – ohne große Kenntnisse in den Daten- und Dateistrukturen. Daher hatte er bis heute kleine „Fehler“, die aber nicht schädlich, sondern nur „unsauber“ waren. An diesem Schiff wurde nun geändert/ korrigiert/ergänzt: die mittlere Rumpferhöhung wurde auf Oberdeckniveau heruntergefahren (ist auch beim "Mutter-schiff" Clemson nicht ganz richtig)



und entspricht so dem sowjetischem Vorbild, den nicht benötigten 4. Schornstein und den Generator aus der DAT-Datei gelöscht, in der SIM-Datei ebenfalls den Rauch des 4. Schornsteins entfernt und den Tiefgang auf korrekte 3,1 m fixiert. Die Bewaffnung ist leicht geändert worden: sowjetische 45 mm Flak ersetzt die Bofors 40 mm Einzelflak und noch zwei sowjetische 12,7 mm sMG wurden eingebaut. Die Skins vom Clemson wurden ersetzt durch vier neue, selbst gefertigte Skins. Die vom Clemson (sergbuto)



übernommenen Skins sind damit erledigt. Dazu mussten auch leichte Anpassungen im UV-Mapping durchgeführt werden. Insgesamt ist das Schiff nun deutlich näher am Original.

Und noch ein Schiff wird beigesteuert: ein „kleines Hospitalschiff“. Die Grundidee hierfür hatte „BlackPegasus“, der auch die Skins beisteuerte. Aufbauend auf dem „Stückgutfrachter“ NTSHP hat dieses Schiff einen abge-

schrägten Schornstein bekommen sowie eine neue Deckladung: einen Rot-Kreuz-LKW

(Modell stammt aus SH4), der auf Normalgröße gestreckt werden musste sowie einen „Hospitalcontainer“, der aus der SH3-Deckladung aufgebaut wurde (zusätzlich Türen, Fenster und Schornstein als Objekte angebaut). Diese Deckladungsobjekte sind fest in die NSHOS.dat integriert, ebenso die hierfür gefertigten Skins. Das Schiff gibt es für die Hauptbeteiligten am Kriege und ist in etliche Konvois als zusätzliche Einheit eingebaut. Doch Vorsicht: wer es versenkt, bekommt (max.) 4.500 Punkte abgezogen.

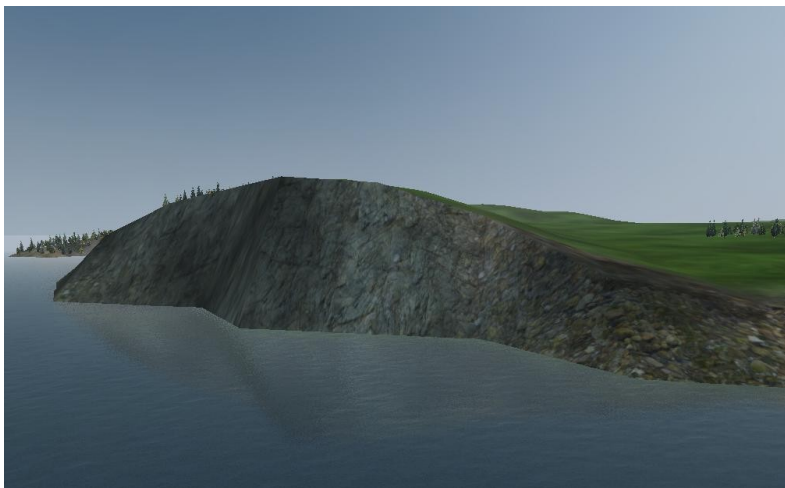
- Neue Uniformen

Wenn auch schon etwas älter, so doch immer noch das Beste auf dem Markt: Fubars Crew_Skins4. Mit diesem MOD ist eine sehr gute Abstufung der Besatzungsuniformen möglich. Übernommen sind von Fubar nur die Skins, die geänderten DAT-Dateien (geänderte 3-D-Modelle) sind nicht besser als die von UBI. Lediglich das Ölzeug und die „Insignias“ sind bei den Skins nicht übernommen worden – es bleibt bei den Versionen von „Aces“. Der I.WO hat nun auf allen Booten die „schicke“ und teure Lederkombi an, der LI hat ein „grünes“ Hemd (kein Partei-offizier – passt aber besser zu einem „Maschinesen“), die Maate/Bootsmänner hellgraue Hemden und dunkle Hosen und die Mannschaften hellgraue Hosen und schwarzen Pulli. Somit kann man am „Outfit“ leicht den Rang erkennen.



- Neue Landschaftstexturen

Von Carotio ist der „SeaFlour-MOD“ eingebaut worden. Er verändert die Darstellung des



Strandes, des Hinterlandes und der Felsen. Damit es nicht zu große Probleme mit eher schwachen Rechnern (bis 2 GB RAM, weniger als 2 GHz Taktfrequenz des Prozessors) sind die Skin von Carotio auf 512 x 512 Pixel herunter kalibriert worden. Die Landschaftsdarstellung wirkt dadurch aus der nächsten Nähe etwas unscharf im Vergleich zu seinen Original-Skins, aber die eigentliche Struktur und Ge-

staltung ist nach wie vor erkennbar. Durch Carotios MOD wirkt die Landschaft deutlich tiefer, deutlicher und realistischer als mit der Standard-Ubi-Textur. Gerade die Felsen wirken beeindruckend. Und die Strände sind keine „langweiligen“ Badestrände mehr.

- Änderungen in der menu_1024_768.ini:

Slideouts "Shortcuts" sowie "Tools" und "Zoom in/out" in der Navigations-/Angriffskarte

"auf Kante Bildschirm" gelegt; dadurch ist der Bildschirm "frei" von störenden Buttons, insbesondere auf dem Turm;
 die neue Leer.tga richtig eingestellt bis Unterkante Karte;
 die „save01.tga“ erneuert mit Screenshot aus dem Spiel und in der Größe so angepasst, dass alle Optionen im Feldbereich der „save01.tga“ liegen.

- Änderungen in der Harbor_kit.dat:

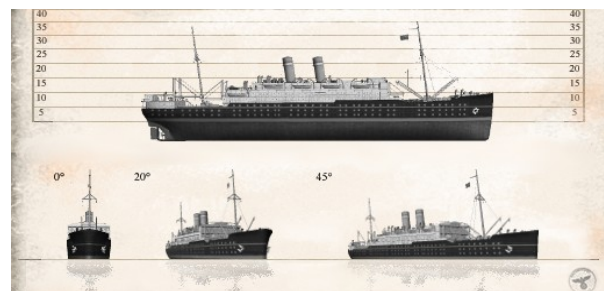
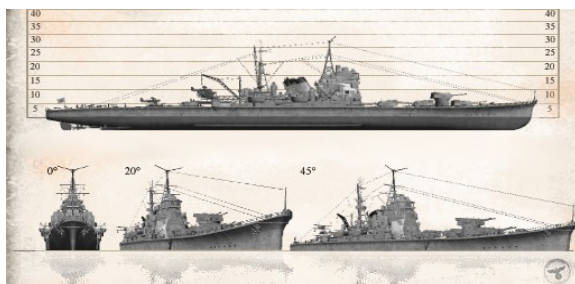
Zwei Kräne habe ich „drehbar“ ausgeführt: der schwere Hafenkran, wie er an der Startpier anzutreffen ist, wurde in zwei (unterschiedlich) drehende Kräne „geklont“ (Crane09 und Crane09a) und diese ersetzen teilweise den bisherigen schweren Hafenkran Crane05. Der von mir „Baukran“ genannte Crane06 ist komplett durch eine drehbare Variante ersetzt worden. Diese drehbaren Kräne sind in diversen deutschen Basen anzutreffen.

- Englische Version erstellt:

Alle für die englische Version notwendigen Dateien sind ins Englische übersetzt bzw. angepasst worden. Damit ist LSH3 nun auch in der englischen Sprach- und Textausgabe spielbar. Mit dieser „englischen“ Version sind auch alle bisherigen und die neue Einzellmission („Hölle Biskaya“ - „Hell of Biscay“) übersetzt worden und somit „auf englisch“ spielbar.

- Neue SIL-Dateien für das Schiffserkennungshandbuch

Ein ganz großes „Dankeschön“ geht an „blueduck“, der sich die Mühe gemacht hat, alle SIL-Dateien der in LSH3 verwendeten Schiff zu vereinheitlichen. Profitieren von dieser



Verbesserung tun vor allem die aus SH4 konvertierten Schiffe und die „geklonten“ SH3-Schiffe. Dazu hat „blueduck“ alle Schiffe zu „Fototerminen“ beordert und sie „geknipst“. Mit anderen Worten: die überarbeiteten SIL-Dateien zeigen in diesen Fällen originale „in-game-screenshots“ aus LSH3. Daher zeigen sie auch deutlich sichtbar die Textur und die Flagge im Mast. Kleiner Hinweis: der „Dienststempel“ in der unteren rechten Ecke ist von Gerome_73. Zwei Bilder am Beispiel des japanischen schweren Kreuzers „Tone“ und des Passagierschiffs „Horai“ sollen dies verdeutlichen. Für den Spieler bedeutet dies, dass er nun die Schiffe im Handbuch besser unterscheiden und damit auch ansprechen kann. Dies hat dem Spiel immer gefehlt – klasse MOD!

F. Dokumentation der Veränderungen – verwendete Modifikationen

Unser Dank gilt allen Moddern, die durch ihre unermüdliche Arbeit SH3 zu dem gemacht haben, was es heute ist. Ohne dieses Engagement wäre SH3 sicherlich schon längst in den „virtuellen Papierkorb“ verschoben worden. Die folgenden Tabellen sollen dies dokumentieren und zeigen, auf welchen Fundamenten LivingSilentHunter3 basiert.

Da es sich bei den folgenden MODs zum Teil um Sammlungen von MODs handelt, gilt der Dank auch allen integrierten MODs und deren Erschaffern. Die Liste ist nur eine Aufzählung. Sie bedeutet nicht, dass alle genannten MODs vollständig integriert sind. Wir haben nur die von uns benötigten Teile eingebaut und ggf. weiter modifiziert. Teilweise sind sie auch durch spätere MODs ersetzt oder überschrieben worden. Sollten wir jemanden übersehen haben, so ist das keine böse Absicht sondern der Masse an MODs zu zu schreiben.

Ein Wort von rowi58 in eigener Sache:

In LivingSilentHunter3 sind alle meine bisher veröffentlichten und etliche neue MODs eingeflossen. Ich habe bewusst meine Einzel-MODs nicht mehr zum Download bereitgestellt, da sie (fast) alle in der Zwischenzeit überarbeitet, teilweise komplett neu aufgebaut wurden. Wer also noch alte MODs von mir hat, kann sie getrost löschen. Hier in LivingSilentHunter3 ist jeweils die aktuellste Version des MODs integriert.

Aus Zeitgründen werde ich meine MODs auch nicht mehr auskoppeln und einzeln zum Download bereitstellen. Dies soll aber nicht bedeuten, dass meine MODs ausschließlich für LivingSilentHunter3 verwendet werden dürfen: wenn jemand gewisse MODs von mir für seinen „Groß-MOD“ oder „MOD-Sammlung“ benötigt, PM an mich (in den einschlägigen Foren „Marinesims“, „subsim“ oder „UBI Forum“) und ich stelle sie ihm in der benötigten Form zusammen.

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
Landeinheiten (nur Neuheiten)								
Locations/Schleuse_Holtenau.dat	Schleuse Holtenau	x	x		Trainer1942	-	SH3 / SH4	über Locations.cfg eingebunden
Locations/Schleuse_Brunbüttel.dat	Schleuse Brunsbüttel	x	x		Trainer1942	-	SH3 / SH4	über Locations.cfg eingebunden
LAB_BomberAirBaseBR	britischer Bomberflugplatz	x			rowi58	-	-	für Lancaster und Mosquito
LAB_FrontAirBaseGe	deutscher Frontflugplatz	x			rowi58	-	-	für FW 200, JU 88 und JU 290
LCA_FlakHeavy	schwere Flakstellung	x			rowi58	-	-	2 x 88mm Flak II
LCA_ArtilleryHeavy	schwere Küstenartillerie	x			rowi58	-	-	40,6 cm Drillingsturm, wird nicht verwendet
LCA_HeavyAA	Flak-Batterie	x			rowi58	-	-	3 x 88mm Flak II
LCA_HeavyCD	Küsten-Batterie	x			rowi58	-	-	2 x 15 cm II
LNM_Laboe	Marineehrenmal von Laboe	x			rowi58	-	rowi58	mit eigener DSD-Datei, „Front zum Ehrenmal“ als Sound eingefügt
LCD_Oskarsborg	Festungsgeschütz	x			rowi58	-	Roesdahl/rowi58	schweres, altes 28 cm Festungsgeschütz
LAB_JagdAirBaseGe	deutscher Jägerflugplatz	x			rowi58	-	-	nur für Me 109
LAB_RecAirBaseGe	Flugplatz für Aufklärer	x			rowi58	-	-	für Do 24 und FW 200

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
LCD_FortLouis	Küstenfestung	x			rowi58	-	SH3/rowi58	mit umfangreichen neuen staischen Objekten (in die harbor_kit.dat eingefügt)
Locations/St_Nazaire.dat	Hafen St. Nazaire	x			Trainer1942	-	SH3/SH4	geringe Änderungen (rowi58)
Locations/St_Nazaire_Loire.dat	Ort und Hafen St. Nazaire		x		Trainer1942	-	SH3/SH4	geringe Änderungen (rowi58)
LAB_SmallAirBaseFr	für franz- Aufklärer	x			rowi58	-	-	Loire 130M

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
Flugzeuge (nur Neuheiten)								
ADB_B5N2_Kate	Torpedobomber		x		Trainer1942	SH4	SH4	japanischer Torpedobomber
ADB_D3A1_VAL	Sturzbomber		x		Trainer1942	SH4	SH4	japanischer Sturzkampfbomber
AFB_A6M2_Zero	Jagdflugzeug		x		Trainer1942	SH4	SH4	japanischer Jäger
AFB_Beaufighter	Torpedobomber	x			sergbuto	-	sergbuto	---
AFB_BeaufighterAU	Torpedobomber	x			sergbuto	-	sergbuto	---
AFB_HurricaneMk1C	Jagdflugzeug	x			sergbuto	-	sergbuto	---
AFB_Martlet	Trägerflugzeug	x			sergbuto	-	sergbuto	auf Flugzeugträgern eingesetzt
AFB_Mosquito	Jagdbomber	x			sergbuto	-	sergbuto	in Bomberstaffeln integriert
AFB_MosquitoTsetse	jagdbomber	x			sergbuto	-	sergbuto	---
AFB_Wildcat	trägerflugzeug	x			sergbuto	-	sergbuto	auf Flugzeugträgern eingesetzt
AFS_F1M_Pete	Schwimmerflugzeug		x		Trainer1942	SH4	SH4	japanischer Seeaufklärer
ALB_A-28	Bomber	x			Psy06/VAA	-	Psy06/VAA	Hudson Bomber
ALB_AN03	Aufklärer	x			Psy06/VAA	-	Psy06/VAA	AVRO Anson
ALB_Blenheim	Bomber	x			???	-	???	Blenheim, vermutlich von Psy06/VAA
ALB_BRLancaster Bomber	Bomber		x		Trainer1942	SH4	SH4	in Bomberstaffeln integriert
ALB_JU290	Bomber	x			Psy06/VAA	-	Psy06/VAA	in Bomberstaffeln integriert
ALB_Mk.3	Bomber	x			Psy06/VAA	-	Psy06/VAA	Hudson Bomber

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0
Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
ALBS_Vought_KF	Kingfisher Schwimmerflugzeug		x		rowi58	-	rowi58	als Bordflugzeug auf Großkampfschiffen
ALBS_Do24	Dornier Do 24 Flugboot	x			VAA	-	VAA	
ALBS_Arado	Arado Ar 196		x		Trainer1942	SH4	SH4 / rowi58	Model durch Trainer1942 konvertiert nach SH3, von rowi58 Skins, Bombenknoten und funktionsfähige Mgs
data/Sea/AR196	Hafenflugzeug Arado AR 196		x		rowi58	SH4	SH4 / rowi58	als „Schiffseinheit“ gebaut und als schwimmendes Flugzeug in verschiedene Häfen eingebaut
ALBS_Loire130M	Bordflugzeug der „Strasbourg“ und Aufklärer	x			Gerome_73	-	Gerome_73	Als Flugzeug aufgebaut von rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
Schiffe (alle Einheiten)								
Buoy_xx_FL	Boje	x			DivingDuck	-	-	Insgesamt 3 Bojen- typen (ppontius), im Hafenbereich ver- wendet
BuV_Dock1	Schwimmdock	x			rowi58	SH3	rowi58	Incl. 4 eingedockten Schiffstypen (rowi58)
BuV_Dock2	Schwimmdock, geflutet	x			rowi58	SH3	rowi58	incl. 4 eingedockten Schiffstypen (rowi58)
CD_boat_3	Kanonenboot	x			???	SH3	???	von russ. Internet- Seite geladen (upload Denis_469)
DLF	Delphine	x			sergbuto	-	sergbuto	über HT 1.46 einge- führt
Icerbergxx	Eisberg	x			SH3	-	SH3	7 Versionen
ItalianCV	Passagierschiff		x		rowi58	SH4	rowi58	unverändertes Original SH4-Schiff
JPFish01	Fischerboot		x		Trainer1942	SH4	SH4	zusätzlich Flagge eingebaut
JSC13	U-Jagdboot	x			chomu	sergbuto	chomu	japanische U-Jäger für SH3
LC_MAL	Marineartillerieleichter	x			Roland_ Fischer	sergbuto	Roland_Fischer	LoadOut-Variante für LKW-Fähre von rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
M35B	Empire Freigther	x			iambecomelife	SH3	iambecomelife	Umfangreiche FIXes durch rowi58
NACA	Schiff 33 „Pinguin“	x			Gerome_73	SH3	Gerome_73	Bordflugzeug Arado AR196 mit gefalteten Flügeln von Gerome_73
NACG	Ostseefrachter			x	sergbuto	-	sergbuto	ANVART's smoke
NACJ	Handelskreuzer	x			rowi58	SH3	rowi58	---
NACP	Hilfskreuzer HSK 5		x		rowi58	SH4	rowi58	Basis Akita
NAMC	Blockadebrecher	x			SH3	UBOOT234	SH3, GWX-SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---
NAMD	Marineversorger	x			rowi58	SH3	rowi58	Deckladung auf Einzelknoten umgestellt
NAMS	Minensucher	x			rowi58	sergbuto	rowi58	---
NAMT	Marinetanker	x		AG124 – Empire Celt Tanker	AG 124	SH3	rowi58	1zu1 Klon des EmpireCeltTanker mit leichter Bewaffnung
NATF	Schlepper	x			SH3	rowi58	rowi58	korrigierter Schornsteinrauch rowi58
NAXC	Hilfskreuzer	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NBB_Bismark	Bismarck	x			Gerome_73	UBOOT234	Gerome_73	Multiskinversion, verbessertes Modell von Gerome_73
NBB_Tirpitz	Tirpitz	x			Gerome_73	UBOOT234	Gerome_73	Multiskinversion, verbessertes Modell von Gerome_73
NBB_Colorado	USS Colorado		x		rowi58	SH4	rowi58	zusätzliche Geschütze durch rowi58 in die DAT eingebaut
NBB_Fuso	IJN Fuso		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NBB_Hood	HMS Hood	x			roland_Fischer	-	roland_Fischer	---
NBB_KGeorgeV	HMS KG V	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris), SH3	---
NBB_Nelson	HMS Nelson	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris), SH3	---
NBB_New_Mexico	USS New Mexico		x		Molke2005	SH4	rowi58	zusätzliche Geschütze durch rowi58 in die DAT eingebaut, umfangreiche Korrekturen
NBB_Revenge	HMS Revenge	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris), SH3	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NBB_Strasbourg	NBB_Strasbourg	x			Gerome_73	-	Gerome_73	
NBB_Tennessee	USS Tennessee		x		rowi58	SH4	rowi58	zusätzliche Geschütze durch rowi58 in die DAT eingebaut, Klon von USS Colorado
NBB_USSIowa	USS Iowa	x			Gerome_73	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	zusätzliche Geschützknotten durch rowi58
NBB_Warspite	HMS Warspite	x			VonDos	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/boris / Fubar)	---
NBB_Yamato	IJN Yamato		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NBC_Gneisenau	Gneisenau	x			Gerome_73	-	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	Klon von Scharnhorst, neue 28 cm Geschütztürme rowi58
NBC_Repulse	HMS Repulse	x			roland_Fischer	-	roland_Fischer	Spiegelungen und andere Korrekturen rowi58
NBC_Scharnhorst	Scharnhorst	x			Gerome_73	-	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	neue 28 cm Geschütztürme rowi58
NCA_Baltimore	USS Baltimore		x		Molke2005	SH4	rowi58	---
NCA_Cumberland	HMS Suffolk	x			Gerome_73	-	Gerome_73	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NCA_Hipper	Hipper	x			SH3	rowi58	Type941	Geändertes Geschützlayout, drehbare Entfernungsmesser by rowi58
NCA_London	HMS London	x			Gerome_73	-	Gerome_73	neuer Turm 20,3 cm von Gerome_73
NCA_Maya	IJN Maya		x		Molke2005	SH4	rowi58	jap. Schwerer Kreuzer
NCA_Northampton	USS Northampton		x		Trainer1942	SH4	rowi58	anderes Geschützlayout
NCA_P26b	Maxim-Gorki Klasse	x			LiLiput	-	LiLiput	sowjetischer Kreuzer
NCA_Pr26	Kirow Klasse	x			LiLiput	-	LiLiput	sowjetischer Kreuzer
NCA_Tone	IJN Tone		x		rowi58	SH4	rowi58	basiert auf NCA_Takao
NCB_GrafSpee	Graf Spee	x			Gerome_73	-	Gerome_73	---
NCB_Luetzow	Lützow	x			Gerome_73	-	Gerome_73	---
NCB_Norfolk	HMS Norfolk	x			Gerome_73	-	Gerome_73	---
NCL_Brooklyn	USS Brooklyn	x			AG 124	AG124/ref	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---
NCL_Cleveland	USS Cleveland		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NCL_Dido	HMS Dido	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/boris/Fubar)	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NCL_DidoLight	HMS Scylla	x			Jack_410	rowi58	Jack_410 plus 3 neue Skin von rowi58	Decktextur überarbeitet und wieder in die DAT integriert by rowi58
NCL_Fiji	HMS Fiji	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---
NCL_Kuma	IJN Kuma		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NCL_Leipzig	Kreuzer Leipzig	x			Gerome_73	-	Gerome_73	neur Turm 15 cm von Gerome_73
NCL_Naka	IJN Naka		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NCL_Southampton	Köln Klasse			x	sergbuto	-	sergbuto	aus „Kriegsmarine-MOD“ von sergbuto, Dateien umbenannt
NCO_Flower	HMS Flower	x			SH3	sergbuto	boris	Skins aus LSH3 Version 2.3
NCONL	Kleiner Netzleger		x		rowi58	SH4	rowi58	Basiert auf dem NCOSM
NCOSM	2-Mast-Schoner (Motorantrieb)		x		rowi58	SH4	rowi58	ANVART's smoke
NCOSS	2-Mast-Schoner (Segel)		x		rowi58	SH4	rowi58	---
NCOT	Kleiner Küstentanker	x			AG 124	-	rowi58	neues UV-Mapping rowi58
NCV_EnterpriseCV6	USS Yorktown		x		Trainer1942	SH4	rowi58	---
NCV_GrafZeppelin	Träger „Graf Zeppelin“	x			Gerome_73	-	Gerome_73	Rauch angepasst

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NCV_Illustrious	HMS Illustrious	x			SH3	UBOOT234	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris), SH3	---
NCV_Shokaku	IJN Shokaku		x		rowi58	SH4	SH4	japanischer Flugzeugträger
NCVE_Akitsu	IJN Akitsu		x		Trainer1942	SH4	rowi58	jap. Hilfsflugzeugträger
NCVE_Bogue	USS Bogue	x			SH3	rowi58	rowi58	Modell hat drehbare Radarantenne bekommen
NCVE_Casablanca	USS Casablanca	x			SH3	rowi58	rowi58	Modell hat drehbare Radarantenne bekommen
NCVS_Chitose	IJN Chitose		x		Trainer1942	SH4	rowi58	jap. Seeflugzeugmutterschiff, geändertes Geschützlayout
NCVW	Fischfabrikschiff	x			AG 124	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58; neu mit ANVART's smoke
NDD_Asashio	IJN Asashio		x		Molke2005	SH4	rowi58	---
NDD_Bourrasque	Bourrasque, Wicher	x			Jack_410	sergbuto	Jack_410	---
NDD_C&D	C&D Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu, Korrekturen am Modell

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NDD_Clemson	Clemson Klasse	x			SH3	sergbuto	sergbuto	---
NDD_Fletcher	Fletcher Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu
NDD_HuntI	Hunt 1 Klasse	x			SH3	sergbuto	sergbuto	---
NDD_HuntII	Hunt 2 Klasse	x			SH3	-	SH3	---
NDD_HuntIII	Hunt 3 Klasse	x			SH3	-	SH3	---
NDD_J	J Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu
NDD_Mutsuki	IJB Mutsuki		x		Molke2005	SH4	rowi58	---
NDD_Soldati	Soldati	x			SH3	-	SH3	---
NDD_Somers	Somers Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu
NDD_SU1	Felix Dserschinski	x			rowi58	rowi58	rowi58	alle Skins neu, Klon der Clemson, Modellkorrekturen (Oberdeck)
NDD_Tribal	Tribal Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu
NDD_Type7y	sowj. Type7y	x			LiLiput	-	LiLiput	---
NDD_Type34	Zerstörer Typ 34	x			SH3	sergbuto	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	mit Minengestellen
NDD_Type36A	Zerstörer Typ 36 A	x			rowi58	sergbuto	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	mit Minengestellen
NDD_V&W	V&W Klasse	x			SH3	rowi58	rowi58	alle Skins neu. Teilweise UV-Mapping neu
NDE_Akikaze	IJN Akikaze		x		Trainer1942	SH4	rowi58	Klon IJN Minekaze
NDE_BPS	Torpedoboot	x			VAA (?)	-	VAA (?)	---
NDE_Buckley	USS Buckley	x			SH3	rowi58	alle Skins neu	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NDE_CONVESC_	Begleitkorvette		x		Trainer1942	SH4	rowi58	aus SH4 Minensuch-boot
NDE_Evarts	USS Evarts	x			SH3	rowi58	alle Skins neu	---
NDE_FTboot	Flottenbegleiter	x			Commander 1980	rowi58	Commander1980 (T02, T03), rowi58 (T01, T04)	Rauch aus 2. Schornstein rowi58
NDE_JCB	USS J.C. Butler	x			SH3	rowi58	alle Skins neu	---
NDE_River	A & B Class Zerstörer	x			rowi58	rowi58	alle Skins neu	Modell erheblich geändert einschl. UV-Mapping. Wieder als A & B Class reaktiviert
NDST	Hochseetrawler	x			bigboywooly	-	bigboywooly	UV-Mapping teilweise neu rowi58
NEB_Stettin	Eisbrecher „Stettin“		x		Trainer1942	SH4	Trainer1942	überarbeitetes Modell (rowi58)
NECT	Empire Celt Tanker	x			AG 124	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NF_boat	Fischkutter	x			SH3	SH3	SH3	ANVART's smoke
NF_boat_1	Großer Fischkutter	x			SH3	SH3	SH3/rowi58	ANVART's smoke
NF_boat_2	Trawler	x			SH3	SH3	SH3	---
NF_boat_3	Krabbenkutter	x			DivingDuck	SH3	DivingDuck	ANVART's smoke
NFF_RiverClass	HMS River Fregatte	x			bigboywooly	bigboywooly	bigboywooly	---
NFTRW_	Großer Fischtrawler		x		Trainer1942	SH4	rowi58	mit Bewaffnung
NGM	Motorschiff	x			rowi58	SH3	rowi58	ANVART's smoke
NHA_Boat1	Hafenschlepper	x			rowi58	SH3	rowi58	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NHDS2302	Bugsierschlepper			x	Karlsteiner	SH3	rowi58	Modell von KarlSteiner erstellt und von rowi58 in SH3 eingebaut (importiert in DAT-Datei, UV-Mapping etc.)
NHOS	Lazarettsschiff	x			iambecomelife	SH3	iambecomelife	---
NHPB	Wachtboot	x			Cdr. Gibs	-	Cdr. Gibs	---
NHSL	Rot-Kreuz-Schiff	x			ANVART	SH3	ANVART	beleuchtetes Schiff
NKBL_	Belize-Class-Dampfer	x			AG 124	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	Umfangreiche FIXes durch rowi58, ANVART'S smoke
NKC3	Großer Standardfrachter (C 3)	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---
NKCA_	Caribou-Dampfer	x			AG 124	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	Umfangreiche FIXes durch rowi58, ANVART'S smoke
NKDF	Fährschiff (Chatham Transport)	x			AG 124	SH3	rowi58	Umfangreiche FIXes durch rowi58
NKFK	Kriegsfischkutter	x			rowi58	SH3	SH3/rowi58	---
NKGN	Großer Frachter	x			sergbuto	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/boris/Fubar), iambecomelife	Änderungen in Schiffslayout durch rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NKLCS_Nagara	Mittlerer Frachter		x		Trainer1942	SH4	rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NKLLK_	Great-Lakes-Steamer	x			AG 124	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	Änderungen in Schiffslayout durch rowi58, ANVART's smoke
NKLS_	Standardfrachter (C 2)	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/fubar/boris)	---
NKLSS_Hakusika	Großer Trampdampfer		x		Molke2005	SH4	rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NKMCS_Akita	Motorfrachtschiff		x		Molke2005	SH4	rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NKMCS_Zinbu	Kolonialfrachter		x		Molke2005	SH4	Rowi58 / BlackPegasus	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NKMSS_HogIsland	Hogisland-Frachter		x		Trainer1942	SH4	rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58; ANVART's Smoke eingebaut
NKMSS_WarMelody	Warmelody-Frachter		x		Trainer1942	SH4	rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NKMV	Schnellfrachter	x			rowi58	SH3	rowi58	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NKSCS_Taihosan	Kleiner Küstendampfer		x		Molke2005	SH4	rowi58	Umbau durch rowi58
NKSEF	Kohlefrachter	x			rowi58	SH3	rowi58	ANVART's smoke
NKSMM	Passagier- und Frachtschiff	x			rowi58	SH3	rowi58	---
NKSQ_	Trampdampfer	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/boris/Fubar), iambecomelife	ANVART's smoke
NKSSs_	Kleiner Frachter	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/boris/Fubar), iambecomelife	---
NKSS_CA2	Aufklärungsfrachter		x		rowi58	SH4	rowi58	basiert auf Biyo von Molke2005
NKSS_CAT	Katapultschiff		x		rowi58	SH4	rowi58	Basiert auf Biyo von Molke2005
NKSSJ_	Mittlerer Dampfer		x		Trainer1942	SH4	rowi58	---
NKSSJW	Werkstattschiff		x		rowi58	SH4	rowi58	basiert auf NKSSJ_
NKSWS_Zinbu	Raddampfer		x		rowi58	SH4	rowi58	Basiert auf der von Molke2005 importierten „Zinbu“
NLGH	Feuerschiff	x			AG 124	AG124	AG 124	---
NLL_	Libertyschiff	x			rowi58	SH3	rowi58	Modell komplett neu aufgebaut rowi58
NLLs_	Rot-Kreuz-Frachter	x			ANVART	SH3	ANVART	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NLML	Minenleger	x			rowi58	UBOOT234	rowi58	---
NLUS_	RMS Aquitania	x			VonDos	SH3	VonDos	---
NLST	Landungsschiff	x			SH3	UBOOT234	rowi58	---
NMS_1935	Minensuchboot M 35			x	sergbuto	-	sergbuto	---
NOL_Nippon	Mittlerer Tanker		x		Molke2005	SH4	rowi58	---
NOS_Haruna	Küstentanker		x		Molke2005	SH4	rowi58	---
NOTM_T2	Standardtanker (T 2)	x			SH3	SH3	iambecomelife	---
NOTMs_	Großer Standardtanker (T 3)	x			SH3	SH3	iambecomelife	---
NOTSf	Leichter Tanker	x			SH3	SH3	iambecomelife	---
NPC_Black_Swan	Black Swan Fregatte	x			SH3	-	SH3	---
NPL_Horai	Mittlerer Passagierdampfer		x		Molke2005	SH4	rowi58 / BlackPegasus	Umfangreiche FIXes durch rowi58
NPPL_	Ozeanliner (Linien Schiff)	x			SH3	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/boris / Fubar), iambecomelife	---
NPPQ_	RMS Queen Mary	x			UBOAT234	SH3	Von_Dos	---
NPRT	Kohlefrachter Proteus	x			AG 124	SH3	AG 124	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58
NPS_Tyohei	Kleiner Passagierdampfer		x		Molke2005	SH4	rowi58	Umfangreiche FIXes durch rowi58
NPT_Br	brit. Schnellboot	x			SH3	-	SH3	---

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NPT_Ge	dt. Schnellboot	x			Mikhayl	Mikhayl	Mikhayl	AI-Version des spielbaren S-Boots von Mikhayl, Abgasrauch von rowi58
NPTA	Flakkreuzer	x			rowi58	SH3	rowi58	---
NPTB	Postdampfer	x			rowi58	SH3	rowi58	zivile Version vom NPTA
NPTR	Passagierdampfer (Transport)	x			sergbuto	SH3	iambecomelife	Klon vom brit. Hilfskreuzer
NRC_	Rose Castle Ore Carrier	x			AG 124	SH3	SH3/rowi58	UV-Mapping neu, umfangreiche Korrekturen rowi58, ANVART's smoke
NSCT_	Chemiekalienfrachter	x			rowi58	SH3	rowi58	---
NSHOS	Kleines Hospitalschiff		x		rowi58	SH4	BlackPegasus	erheblich geändertes Zielschiff NTSHP (Schornstein, Ladung, UV-Mapping)
NSHs	Sowj. Typ Kanonenboot	x			VAA (?)	-	VAA (?)	Umfangreiche FIXes durch rowi58
NT_steamer	Barkasse			x	sergbuto	-	sergbuto	---
PB_steamer	Barkasse, wie NT_steamer			x	sergbuto	-	sergbuto	ANVART's smoke, mit Kapelle und Personen, Audioknoten für Musik und Sound

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NTB_1924	Torpedoboot Raubtierklasse		x		sergbuto	sergbuto	sergbuto	---
NTB_1937	Flottentorpedoboot T 37			x	sergbuto	sergbuto	sergbuto	---
NTLE	Großer Tanker (leer)	x			rowi58	SH3	iambecomelife	---
NTME	Standardtanker (leer)	x			rowi58	SH3	iambecomelife	---
NTR	Truppentransporter	x			rowi58	SH3	GWX SkinPack (ichneumon/boris/Fubar), iambecomelife	---
NTRS	Tross-Schiff	x			rowi58	SH3	rowi58	---
NTRW_	Vorpostenboot (Bewaffneter Trawler)	x			SH3	sergbuto	sergbuto	---
NTSHP	Zielschiff		x		rowi58	SH4	rowi58 /BlackPegasus	basiert auf der „Heito“ von Molke2005
NVV	Victoryschiff	x			SH3	SH3	iambecomelife	---
NWRE1	Wrack Trampdampfer	x			rowi58	SH3	iambecomelife	---
NWRE2	Wrack Fährschiff	x			rowi58	SH3	AG 124	basiert auf Chatham Transport von AG 124
NWRE3	Wrack Standardfrachter	x			rowi58	SH3	iambecomelife	---
NYAM	Sperrbrecher	x			rowi58	SH3	Rowi58 /	basiert auf Rose Castle Ore Carrier von AG 124
P_boat	P-Kutter	x			rowi58	SH3	SH3/rowi58	ANVART's smoke

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
Schute_M1	motorisierte Hafenschute	x			rowi58	SH3	rowi58	ANVART's smoke
Schute_M2	Kohlenschute	x			rowi58	SH3	rowi58	ANVART's smoke
Sub_Depot_Ship	Marinetender		x		Trainer1942	SH4	rowi58	Geändertes Geschützlayout
T09A	Arrow_Tanker	x			iambecomelife	SH3	iambecomelife	Spiegelungen und andere Korrekturen rowi58
unbekannt	unbekannt		x		---	---	---	Sound eingebunden rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
U-Boote (alle Einheiten)								
NSS_SclassUS	S-Klasse-Boot, aufgetaucht (AI)	x			sergbuto	-	sergbuto	---
NSS_SclassUS_sm	S-Klasse-Boot, getaucht (AI)	x			sergbuto	-	sergbuto	---
NSS_Uboat2A	Typ II A	x			SH3	-	Venatore	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat2B	Typ II B (AI)	x			sergbuto	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58
NSS_Uboat2D	Typ II D	x			SH3	-	Venatore	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat7a	Typ VII A (AI)	x			sergbuto	-	SH3	Dieselabgase von rowi58
NSS_Uboat7b	Typ VII B	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58
NSS_Uboat7c	Typ VII C	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58
NSS_Uboat7c41	Typ VII C/41 (AI)	x			sergbuto	-	Konrad Krumm	Dieselabgase von rowi58
NSS_Uboat9b	Typ IX B	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat9b4	Typ IX B (AI)	x			serbuto/rubini	-	STEED	Modell aus HT 1.46, Skin von Steed für Typ IX; Dieselabgase von rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
NSS_Uboat9c	Typ IX C	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat9d2	Typ IX D/2	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat21	Typ XXI	x			SH3	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58, korrigierte Instrumente
NSS_Uboat_XXI	Typ XXI (AI)	x			rowi58	-	Fubar	Dieselabgase von rowi58

Land-, Luft- und Seeobjekte in LivingSilentHunter III – ab Version 3.0

Dokumentation der Herkunft und der Ersteller

Ordner-/DAT-Name	Bezeichnung	Ursprung			Modell erstellt durch	Multiskin durch wen	Skins von	Anmerkung
		SH3	SH4	sonst. MOD				
Besatzungsmitglieder								
Bootsfrau1	Bootsfrau1	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann1	Bootsmann1	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann2	Bootsmann2	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann3	Bootsmann3	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann4	Bootsmann4	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann5	Bootsmann5	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
Bootsmann6	Bootsmann6	x			rowi58		SH3	Unsichtbar unter Wasser
OfficerUSA	OfficerUSA	x		Bootsmann1	Trainer1942		Trainer1942	Unsichtbar unter Wasser
OfficerJAP	OfficerJAP	x		Bootsmann1	Trainer1942		Trainer1942	Unsichtbar unter Wasser
LifeBoat1_crew	Schiffbrüchige	x			Rubini		Rubini	erscheinen beim Untergang des Schiffes
LifeBoat2_crew	Schiffbrüchige	x			Rubini		Rubini	dito
LifeBoat&Debris	Treibgut	x			Rubini/DivingDuck		Rubini/DivingDuck	dito
AnimCrewMembers	Gruppe Besatzung	x			rowi58		SH3	aus der Piergruppe ohne Kabeltrommel und Sandsack-barrikaden

Graphische Veränderungen und Ergänzungen in LivingSilentHunterIII – ab Version 3

Dokumentation der Herkunft und Ersteller

Beschreibung/Bezeichnung	Ersteller/MOD
Programmladebildschirm	rowi58
Ladebildschirm „Luft- und Seefahrzeuge“ (Museum)	rowi58
Ladebildschirm der Feindfahrt und Einzelmission	rowi58
Ladebildschirm für „Kommandantenlehrgang“	rowi58
Startbildschirm der Feindfahrt (Karriere)	Vierkant
Umrechnungstabellen	FLB_Sale
Bildschirm „Funksprüche“	DNA-Knox
Bildschirm „Befehle“	DNA-Knox
Bildschirm „Logbuch“	DNA-Knox
Hintergrundfilm (auf Hauptseite)	alfudet
Schadentextur bei Torpedo- und Granattreffern	Alex (Schiffe) UBI-Standard (U.Boote)
Marinebauprogramm (upgradeschart.tga)	rowi58
Minenkarte (minenkarte-sw.tga)	rowi58
Karte Indischer Ozean (IndicMap.tga)	rowi58
SeaFlour-MOD (neue Texturen für Land)	Carotio
Leer.tga (Navigationsbildschirm)	Carotio
Bordinstrumente	Oak_Groove
Flaggenkarte	LGN 1
Seekarten (4320_2160.raw und 21600_10800.raw)	Boris (aka BorisHH)
Skin für Suchscheinwerfer	Gerome_73
Neue und einheitliche SIL-Dateien für LSH3	blueduck

Sonstige Modifikationen	
Beschreibung/Bezeichnung	Ersteller/MOD
Funk (messages_de.txt)	alfudet (basierend auf AASelle's LSH3 2.3)
PQ-Zuordnung 1939 und 1945 in Flotilla.cfg neu	rowi58
PQ-Zuordnung 1940 bis 1944 in Flotilla.cfg neu	alfudet
Flaggen z. T. unter Wasser nicht sichtbar (flag.dat und flagS.dat)	rowi58
Crewmitglieder unter Wasser nicht sichtbar (Bootsmann*.dat, Bootsfrau1.dat, Officer*.dat)	rowi58
Neue Geschütztürme in der guns.dat und guns03.dat (plus SIM- und ZON-Dateien)	rowi58
Bordflugzeuge in separaten DAT-Dateien	rowi58
Reflections für Deckladung (incarcatura.dat und incarcaturb.dat)	rowi58
Reflections für die Handels- und Kriegsflaggen für beide DAT-Dateien (flag.dat und flagS.dat) eingebaut	rowi58
SingleMissions für LSH3	rowi58
Ergänzungen in der Harbor_kit.dat (Hafenkran, Holzsteg etc.)	rowi58
Ergänzung der DC_R_KG.dat um einen Seemann als Bedienmannschaft für den Wabowerfer „Kgun“	rowi58
Änderungen des Schornsteinrauchs in der particles.dat und Materials.dat	rowi58
Wolken- und Wellentexturen	onelifecrisis
Crew-Uniform-Texturen	Fubar
Britischer 20,3 cm Doppelturm	Gerome_73
Deutscher 15 cm Drillingsturm	Gerome_73
Deutscher 53,3 cm 3er-Torpedosatz	Gerome_73
Luftschuttsirene incl. Sounddatei	rowi58
Rauchschleiergerät	rowi58
Ergänzungen in der AI_Sensors.dat, den guns*.dat, guns*.sim und guns*.zon	rowi58

Erweiterte F1 Hilfe mit Informationen zum Kriegseintritt diverser Nationen, der Verfügbarkeit von Seeversorgern und Versorgungs-Ubooten sowie „besonderen Ereignissen“	KretschmerU99
Cable_Fix_Type_VIIC	flakwalker
Kabel_Fix_Typen IX B/C/D2	rowi58
Bordflugzeug Arado 196, normale Flügel	Gerome_73
Bordflugzeug Arado 196, gefaltete Flügel	Gerome_73
Dieselabgasrauch für alle U-Boote	rowi58
Großer Suchscheinwerfer	Gerome_73
Funktionsfähige Entfernungsmesser	rowi58
3 „französische“ Suchscheinwerfer	Gerome_73
5 französische Geschütztürme (2 x 33cm; 3 x 15cm)	Gerome_73

MODS für/aus SH3	
Bristol-Blenheim Mk IV	??? (vermutlich ebenfalls Psy06/VAA)
Funk (messages_de.txt)	AASelle unter Weiterführung von alfudet
Aces Hi-Res Uniforms, medals and insignia mk2 for silent Hunter III	Aces
Belize Small Merchant	AG124
Caribou Passenger/Cargo Merchant	AG124
Chatham Transport 1.0	AG124
Coastal Tanker (NCOT) 1.1	AG124
Converted Whale Factory 1.0	AG124
Empire Celt Tanker (NECT) - Release 1.0	AG124
Great Lakes Cargo Carrier	AG124
Coastal Lightship Release 1.0	AG124
Proteus Collier 1.0	AG124
Leichter Kreuzer "USS Brooklyn"-Klasse	AG124 und ref
AIL SKY MOD V2	Ailantd
Torpedo damage texture n°1	Alex
C2Cargo_L Mod	Anvart
Gunners4shipPlatform2	Anvart
HSL_Ship mod	Anvart
ShipSmoke MOD	Anvart
Zoomstufen und deren Steuerung durch <CTRL> <M.Wheel>	Anvart
Diverse Sounddateien	AOTD Hunkey-Punk, Aces of the Deep Light Modpack Version 2.0
modified_meat – 1.4ready	Autor??? (Download von u-boat.realsimulation.com)
Flotilla_final	Berry
Deep Sea Trawler	bigboywooly
River-Class-Fregatte	bigboywooly
Skins für „Kolonialfrachter“ NKMCS_Zinbu (T05, T06)	BlackPegasus
Skins „Watussi“, „Veendam“, TT 88“ für NPL_Horai (T03, T04, T05)	BlackPegasus
Skins für NTSHP_Zielschiff (T01, T03)	BlackPegasus
Skins für NSHOS „Kleines Hospitalschiff“	BlackPegasus
Neue und einheitliche SIL-Dateien für LSH3	blueduck
no external Cargo	boog
FlowerCorvettenSkins	Boris
Seekarten (4320_2160.raw und 21600_10800.raw)	Boris
CA's UBoat Instrument Patch V1.0	Captain America
Leer.tga	Carotio
SeaFlour_MOD	Carotio
Leigh Lights/Merchant Lights	CCIP
Vorpostenboot	Cdr. Gibs
Sub Chaser No.13 version 0.3	chomu

SH3 Harbour mod v. 2.1	Christian P. Roesdahl
SH3 Terrain upgrade v. 2.1	Christian P. Roesdahl
SonarMod	Cive Bradbury
Flottenbegleiter	Commander1980
Buoy Mod V1.0	Diving_Duck
Diving_Duck's Flag.dat/FlagS.dat	Diving_Duck
Krabbenkutter	Diving_Duck
Neue Hintergruende fuer Funknachrichten, das Logbuch und die (F8)-Befehlsansicht	DNA.Knox
Jubeln der Besatzung bei Versenkung/Abschuss	EAF274 Johan
Donitz Mod 1.1	Eric Karle
Emblem-Mod	Evil Jester 76
e82 XXI WATER STREAM FOR GWX 2	evan82
Cable_Fix_Type_VIIC	flakwalker
FUBARS „Das Boot“ VIIC	Fubar
FUBARS II A	Fubar
FUBARS IXB Schlickgrau 58	Fubar
FUBARS IXBsplint camo	Fubar
FUBARS IXD2 LOW RES	Fubar
FUBARS_58_VIIC_LOW_RES	Fubar
FUBARS_ship_crew_skins	Fubar
FUBARS_XX1_LOW_RES	Fubar
Fubars_crew_skins4	Fubar
Admiral Graf Spee	Gerome_73
BB Iowa	Gerome_73
BC Scharnhorst	Gerome_73
HMS London	Gerome_73
HMS Norfolk (County-Class), britischer schwerer Kreuzer	Gerome_73
HMS Suffolk/Cumberland	Gerome_73
Panzerschiff „Lützow“ (ex Deutschland)	Gerome_73
Leichter Kreuzer Leipzig	Gerome_73
Bismarck (neu, Multiskinversion)	Gerome_73
Tripitz (neu, Multiskinversion)	Gerome_73
Hauptartillerietürme 20,3 cm (GB) und 15 cm (GE)	Gerome_73
Schiff 33 „Pinguin“ (Hilfskreuzer)	Gerome_73
3 „französische“ Suchscheinwerfer	Gerome_73
5 französische Geschütztürme (2 x 33 cm; 3 x 15 cm)	Gerome_73
Schlachtschuff Strasbourg	Gerome_73
Loire 130M Bordaufklärer	Gerome_73
Flugzeugträger „Graf Zeppelin“ v2	Gerome_73
Empire Freighter	lambecomelife

Hospitalschiff	iambecomelife
Merchant Variety Pack	iambecomelife
Arrow Tanker_v1.0	iambecomelife
GWXSkinPack – Combined Version	Ichneumon, Boris, Fubar
GWXSkinPack-Merchants	Ichneumon, Boris, Fubar
Airpower	Jace11
HMS Scylla	Jack_410
Zerstörer „Wicher“, „Bourrasque“	Jack_410
All new Hi-res flag textures for Silent Hunter III	Juju Grotjans
external Cargo Textures	Juju Grotjans
ad. lighthouses	KarlSteiner/sergbuto
Bugsierschlepper NHDS2302	KarlSteiner
Konrad Krumms Silent Hunter 3 Skins	Konrad_Krumm
Konrad_Krumm_VIIc_U201	Konrad_Krumm
Atmosphäre Mod 16 km Version 2.0 DARK	Kpt. Lehmann, Manuel Ortega, Marhkimov, Rubin,i Rulle34, Seadler
Erweiterte F1-Hilfe	KretschmerU99
FlaggenID Mod	LGN1
sowjetischer schwerer Kreuzer Kirow-Klasse	LiLiput
sowjetischer schwerer Kreuzer Maxim-Gorki-Klasse	LiLiput
sowjetischer Zerstörer Typ 7u	LiLiput
Guns.DAT und SearchLight.DAT für russische Schiffe	LiLiput, VAA
Sound environment	Maat/Berlin
deutsches S-Boot (AI-Version)	Mikhayl
OKW Funkmod v1.2	negelborsch
Bordinstrumente 1.0	Oak_Groove
OLC Übermod 2.1.3 (nur Wellen- und Wolkentexturen)	onelifecrisis
Smoke Mod	Pascal
AVRO Anson	Psy06/VAA
Hudson A-25	Psy06/VAA
Hudson Mk 3	Psy06/VAA
Junkers JU 290	Psy06/VAA
Kiel_Scapa_Suez_terrain_mod	ref
HMS Hood	Roland_Fischer
HMS Repulse, britischer Schlachtkreuzer	Roland_Fischer
Marine Artillerie Leichter	Roland_Fischer – warhunter
2-Mast-Schoner (Motorantrieb) NCOSM	rowi58
2-Mast-Schoner (Segelantrieb) NCOS	rowi58
7 statische Figuren „ShipCrew“	rowi58
A & B Class Zerstörer	rowi58
AI-U-Boot vom Typ XXI	rowi58

Arado Hafenflugzeug (Schiffseinheit)	rowi58
Aufklärungsflugzeug „Kingfisher“	rowi58
Aufklärungsfrachter NKSS_CA2	rowi58
Bordflugzeuge über EQP steuerbar	rowi58
Chemikalienfrachter NSCT	rowi58
Deckblätter Erkennungshandbuch	rowi58
Deutsche Deckladung MOD	rowi58
Ehrenmal Laboe	rowi58
Flak-Bunker-MOD	rowi58
Flakkreuzer NPTA	rowi58
Full reflections flags	rowi58
Full reflections guns	rowi58
Full reflections merchant ships	rowi58
Full reflections warships	rowi58
FuMO 391 BugFIX MOD	rowi58
Große Flaggen für Fischerboote	rowi58
Großer Tanker (leer) NTLE	rowi58
Hafenschlepper NHA_Boat1	rowi58
Handelskreuzer NACJ	rowi58
Hilfskreuzer NACP	rowi58
Improved NKGN MOD	rowi58
Karrierestart August 1939	rowi58
Katapultschiff NKSS_CAT	rowi58
Kleiner Netzleger NCONL	rowi58
Kohlefrachter NKSEF	rowi58
Kohlenschute Schute_M2	rowi58
Kriegsfischkutter NKFK	rowi58
Küstenartillerie-Bunker-MOD	rowi58
Küstenmotorschiff NKSM	rowi58
Leichter Kreuzer Naka NCL_Naka	rowi58
Liberty Ship NLL_(neu)	rowi58
LoadOut-MOD für div. Schiffe	rowi58
Luftschuttsirene+Rauchschleiergerät	rowi58
Marinetanker NAMT	rowi58
Marineversorger NAMD	rowi58
Militärkapellen-MOD	rowi58
Minenleger NLML	rowi58
Minenräumequipment und Minenwurfgestelle+Minen	rowi58
Minensuchboot NAMS	rowi58
motorisierte Hafenschute Schute_M1	rowi58
Motorschiff NGM	rowi58

Neue Tonnageberechnung Handelsschiffe	rowi58
Oskarsborg-MOD mit guns_bunker_01	rowi58
P-Kutter	rowi58
Postdampfer NPTB	rowi58
Raddampfer NKSWS	rowi58
Reflections-FIX für Typ II B U-Boot	rowi58
Schiffswrack-MOD	rowi58
Schlachtschiff Tennessee NBB_Tennessee	rowi58
Schnellfrachter NKMV	rowi58
Schwerer Kreuzer Tone NCA_Tone	rowi58
Schwimmdock-MOD	rowi58
Smoke-Fix Flottenbegleiter (Rauch aus 2. Schornstein)	rowi58
Smoke-Fix für Schlepper + NHPB	rowi58
Sperrbrecher	rowi58
Standardtanker (leer) NTME	rowi58
Treibminen	rowi58
Tross-Schiff NTRS	rowi58
Unsichtbare Flaggen unter Wasser	rowi58
Voll versenkbare Sehrohre	rowi58
Werkstattschiff NKSSJW	rowi58
Zerstörer Typ 36 A NDD_Type36A	rowi58
Zielschiff NTSHP	rowi58
Festung „FortLouis“	rowi58
Kleines Hospitalschiff NSHOS	rowi58
AnimCrewMembers für Handelsschiffe	rowi58
Harbour_Traffic_light_1.46 incl. Dolphins	Rubini
LifeBoats&Debris_v3B	Rubini
Water Stream for Uboats V4	Rubini
Emaschinen_mod	rulle34
Navimapmod V 1.0	Sale
Add_Merchants_pt2	sergbuto
Air_attacks_mod part1	sergbuto
German AI subs mod v2.0	sergbuto
Library-Files für Kriegsmarine MOD	sergbuto
Multiple Ship Skin mod	sergbuto
NationalityMod V.3	sergbuto
UboatReflections_v2.0_cablefix	sergbuto
Wolfpack mod v2.0	sergbuto
Additional Merchants (NPTR/NKGN) V 2.0	sergbuto
Float_planes_mod	sergbuto
Kriegsmarine-MOD Part 1	sergbuto

Lighthouse_mod	sergbuto
S-Class U-Boat_sub	sergbuto
TREE RETEXTURE AND MINOR LANDSCAPE MOD	sikkboy
STEEDS-MK3-IXB	Steed
SH3 Bugfixer & Small Enhancements	Syxx_Killer
Helgoland-MOD aus Living SHIII MOD Update 2.1	TigerKatziTatzi
Hafen St. Nazaire_MOD	Trainer1942
Kriegsmarine Capital Ships Skin	Type941
Type21_ModernHull	Type941
Queen Mary	UBOAT234
SMultiskin for warships	UBOAT234
USS Iowa multiskin Version	UBOAT234
„Kanonenboot“	unbekannter Autor (von russischer. Internetseite, upload by denis_469)
Sowj. Torpedoboot und Kanonenboot	VAA (?)
Dornier Do 24 Flugboot	VAA
VENATORES IIA Coastal U-Boat Skin 2	Venatore
VENATORES IID Coastal U-Boat Skin 1	Venatore
InteriorDivingAngel	vicker03
JU88_marking_fix	Vierkant / SqaureSteelBar
Rechtschreibung-tga	Vierkant II
Fanfare Mod	ViperU48
Queen Mary (Cunard)	VonDos
Aquitania	VonDos
HMS Warspite	VonDos
XXI Flak and Battery Fix	VonHelsching
underwater_sightrange_like_original	wicky

MODS/Konversionen aus SH4	
IJN Asashio	Molke2005
IJN Fuso	Molke2005
IJN Maya (IJN Takao)	Molke2005
IJN Musuki	Molke2005
IJN Naka (leichter Kreuzer)	Molke2005
NPL Horai (Passagierdampfer)	Molke2005
SH4 Frachter Akita	Molke2005
SH4 Frachter Hakusika	Molke2005
SH4 Küstentanker (NOS_Haruna)	Molke2005
SH4 Taihosan	Molke2005
SH4 Tanker (NOL_Nippon)	Molke2005
SH4 Tyohei	Molke2005
USS Baltimore	Molke2005
USS New Mexico	Molke2005
Zinbu	Molke2005
Heito	Molke2005 (nur als modifiziertes Zielschiff eingebaut)
SH4 Frachter Biyo	Molke2005 (nur als umgebautes Katapultschiff)
FlugzeugträgerShokaku	rowi58
IJN Kuma	rowi58
IJN Yamato	rowi58
Passagierdampfer	rowi58
USS Cleveland	rowi58
USS Colorado (Schlachtschiff)	rowi58
Arado Ar 196	Trainer1942
Eisbrecher „Stettin“	Trainer1942
Fishing Trawler	Trainer1942
HarborTerrain_Expansion_MOD	Trainer1942
IJN Akikaze	Trainer1942
IJN Akitsu	Trainer1942
JapanAir MOD (I/II)	Trainer1942
japanischen und amerikanischen Offizier	Trainer1942
NCVS Chitose	Trainer1942
NKMSS_HogIsland	Trainer1942
NKMSS_WarMelody	Trainer1942
Sailing Fishboat01	Trainer1942
Schleuse_Holtenau	Trainer1942
Schleuse Brunsbüttel	Trainer1942
SH4 BegleitKorvette	Trainer1942
SH4 Frachter (NKLCS_Nagara)	Trainer1942

SH4 Small Old Steamer	Trainer1942
SH4 U-Boot-Tender – Trainer1942	Trainer1942
SH4_to_SH3_ShipsDatsPack	Trainer1942
SH4_US_Planes_to_SH3	Trainer1942
USS Northampton	Trainer1942
USS Yorktown	Trainer1942

Verwendete TOOLS

SH3-Inspector von timetraveller
SH3 -Unpacker von timetraveller
SH3-MiniTweaker von timetraveller
Pack3D von Sansal (alle Versionen)
[wings3d](http://www.wings3d.com) – siehe www.wings3d.com
[PhotoFiltre](http://www.photofiltre.com) – siehe www.photofiltre.com
XVI32 Hex-Editor www.chmaas.handshake.de
[Artweaver 0.4](http://www.artweaver.de) - <http://www.artweaver.de>
[Audacity](http://audacity.sourceforge.net) - <http://audacity.sourceforge.net>
Ulead Video Studio 6 Vollversion
[RAD Video Tool](http://www.radgametools.com/bnkmain.h) - <http://www.radgametools.com/bnkmain.h>
S3D Silent 3ditor – SKWAS

Verwendete Quellen

Chronik des Seekrieges
<http://www.wlb-stuttgart.de/seekrieg/chronik.htm>

UBOAT.NET
<http://uboa.net/>

Warships of WorldWar 2
<http://www.warshipsw2.eu/staty.php?language=E&usefr=fryes>

Uboatnet
<http://www.uboa.net.de/>

Cajus Bekker „Verdammte See“
„Weyers Taschenbuch der Kriegsflotten 1940“

Unverzichtbar für SilentHunterIII und andere Anwendungen

JoneSoft Generic Mod Enabler
JoneSoft File Splitter

LivingSilentHunter3 (LSH3)

Version 4.0

- Jäger und Gejagte -

G. Anhang: Namenskonventionen

U-Boot Skins

Wir haben in LSH3 für jeden (spielbaren) U-Boot-Typ einen eigenen Skin eingeführt. Im Standard-SH3 war dies mehr oder weniger nur für „U-Boot-Baureihen“ möglich. Folglich mussten wir die Namen der einzelnen Skin-Dateien so ändern, dass auch wirklich unterschiedliche Skins - z.B. für die Typen IX B und IX C - gezogen werden. Anbieter (Modder) von U-Boot-Skins beziehen die Namensgebung ihrer Dateien immer auf die Namenskonvention des Standard-SH3. Wer nun andere Skins für gewisse oder alle U-Boot-Typen einfügen möchte, muss diese Skin-Dateien umbenennen. Eine Beibehaltung der Originaldateinamen führt zu – nichts! Die folgenden Tabellen geben wieder, wie die Dateien für die einzelnen U-Boot-Typen zu benennen sind, damit der neue Skin angezeigt wird. Diese umbenannten Dateien können dann (z.B. mit dem JSGME) in das Verzeichnis „data/Textures/TNormal/tex“ kopiert werden.

Für die Typen II A, II D und XXI sind mit dem Update 3.4 zu LSH3 neue Namen der TGA-Dateien in Anlehnung an die Ubisoft-Namenskonvention eingeführt worden. Dadurch können U-Boot-Skins wie bei den Typen VII und IX OHNE Änderung der DAT-Dateien installiert werden.

TYPE/Objects	II A	II D
Rumpf	NSS_Uboat2A_Hull.tga	NSS_Uboat2D_Hull.tga
Turm 1 und 2	NSS_Uboat2A_Hull.tga	NSS_Uboat2D_Hull.tga
	conning_Typ2A.tga	conning_Typ2D.tga

Anmerkung: Die anderen TGA's (Pick.tga und BRk_GLASS.tga) spielen keine Rolle!

TYPE/Objects	VII B	VII C
Rumpf	NSS_Uboat7B_hull.tga	NSS_Uboat7c_hull.tga
Rumpf-Deck	NSS_Uboat7B_deck.tga	NSS_Uboat7c_deck.tga
Turm 1	conning_Typ7B.tga	Turm7c_1_deck.tga
	NSS_Uboat7B_coning.tga	conning_Typ7C.tga
		NSS_Uboat7c_coning.tga
Turm 2	wie oben Turm 1	Turm7c_2_deck.tga
		wie oben Turm 1
Turm 3	---	Turm7c_3_deck.tga
		wie oben Turm 1
Turm 4	---	Turm7c_4_deck.tga
		wie oben Turm 1

Anmerkung: „coning“ in der 3. Datei des Turms muss mit EINEM <N> geschrieben werden, das <h> von „hull“ und das <d> von „deck“ jeweils klein! Die anderen TGA's (Pick.tga und BRk_GLASS.tga) spielen keine Rolle! Genau die Differenzierung der Türme beachten!

TYPE/Objects	IX B
Rumpf	NSSUboat9b.tga
Rumpf-Deck	deck_9b.tga
Turm 1	Turm9b_1.tga
Turm 1 - conning	conning_Typ9b.tga
Turm 2	Turm9b.tga
Turm 2 conning	wie oben Turm 1
Turm 3	wie oben Turm 2
Turm 3 conning	wie oben Turm 1

Anmerkung: Der erste Turm hat die Besonderheit „Turm9b_1.tga“ wirklich! Die anderen TGA's (Pick.tga und BRk_GLASS.tga) spielen keine Rolle!

TYPE/Objects	IX C
Rumpf	NSSUboat9c.tga
Rumpf-Deck	deck_9c.tga
Turm 4	Turm9c.tga
Turm 4 conning	conning_Typ9c.tga
Turm 5	wie oben Turm 4
Turm 5 conning	wie oben Turm 4

Anmerkung: Die anderen TGA's (Pick.tga und BRk_GLASS.tga) spielen keine Rolle!

TYPE/Objects	IX D/2
Rumpf	NSSUboat9D2.tga
Rumpf-Deck	9D2_deck.tga
Turm 6	Turm9d.tga
Turm 6 conning	conning_Typ9d.tga

Anmerkung: Die anderen TGA's (Pick.tga und BRk_GLASS.tga) spielen keine Rolle!

TYPE/	XXI
Rumpf	NSS_Uboat21_Hull.tga
Rumpf-Deck	NSS_Uboat21_Deck.tga
Turm	conning_Typ21.tga

Zusätzlich sind noch die Abdeckungen des Schnorchel in der „Sensors.dat“ und die Geschütz-TGA für den Typ XXI durch die entsprechenden TGA's des/der MODs zu ersetzen. Diese sind ebenfalls nach „data/Textures/Tnormal/tex“ zu kopieren.

TYP	Datei
VII B, VII C	mask_type7.tga
IX B, IX C	mask_type9.tga
IX D/2	mask_type9d.tga
XXI	NSS_UBoat21_20mm_UFlak.tga

Anmerkung: Leerzeichen zwischen „Typ“ und „21“ beachten, ggf. auch die Datei „UFlak_High.tga“ tauschen

Release- und Dateinamenskonzvention

„LivingSilentHunter3“ besteht aus insgesamt 4 Teilen (ohne dieses Handbuch und der Installationsanleitung). Die Namen der einzelnen Komponenten lauten:

BAS40_LivingSilentHunter3_MOD	für den Basis-MOD
Z_BS40_LSH3_BunkerStart	für das Add-On Bunkerstart
Z_EC40_LSH3_ExtendedChallenge	für das Add-On Extended Challenge
Z_OE40_LSH3_OhneErmüdung	für das Add-On Ohne Ermüdung

Die Komponenten werden in Unterverzeichnisse gleichen Namens entpackt, welche in das JSGME-Mod-Verzeichnis nach „Programme/Ubisoft/SilentHunterIII/MODS“ kopiert werden müssen.

Der Basis-MOD wird durch Updates und ggf. durch ServicePacks (=kleinere Ergänzungen und Korrekturen, für die ein Update nicht lohnt) weiterentwickelt. Die Bezeichnungen für ServicePacks werden wie folgt lauten:

BAS40_SP1_LSH3.7z
BAS40_SP1_LSH3.7z

Die Bezeichnungen für die Updates (Update-Dateien) werden wie folgt lauten:

BAS41_LSH3_Update.7z
BAS42_LSH3_Update.7z
...u.s.w.

Sie entpacken sich in gleich lautende Verzeichnisse, die wiederum in das JSGME-MOD-Verzeichnis kopiert und von dort zusätzlich installiert werden müssen. Ggf. wird bei einem Versionswechsel (5.0) eine komplett neue Version angeboten.

Die Add-On's erhalten immer ein Update, auch wenn es aufgrund des Updates des Basis-MODs nicht erforderlich wäre. Alle drei Add-Ons werden dann zeitgleich angepasst, um Schiefstände im Release zu vermeiden. Ihre Bezeichnung wird dann lauten (Beispiel):

Z_BS42_LSH3_BunkerStart.7z
Z_BS43_LSH3_BunkerStart.7z
...u.s.w. (gleiche Nummerierung wie bei den Updates)

Informationen zu Updates des Basis-MODs und der Add-On sind immer in den bekannten Themenblöcken in den bekannten Foren erhältlich.

LivingSilentHunter3 (LSH3)

Version 4.0

- Jäger und Gejagte -

H. Anhang: Kompatibilität von anderen MODs mit LSH3

Modifikationen, welche auf dem Standard-SH3 (auch „Stock SH3“ genannt) aufbauen, sind grundsätzlich mit LSH3 kompatibel. Die Besonderheiten, welche bei der Installation von U-Boot-Skins zu beachten sind, haben wir ausführlich im Anhang „Namenskonventionen“ beschrieben.

Wir weisen jedoch darauf hin, dass Modifikationen, die eine oder mehrere der unten genannten Dateien teilweise oder gänzlich ersetzen/verändern, **nicht** mit LSH3 kompatibel sind:

- Basic.cfg (data/Cfg)
- Flotilla.cfg (data/Cfg)
- Campaign_*.mis (data/Campaigns/Campaign)
- messages_de.txt (data/Campaigns/Campaign)
- flotillas.cfg (data/Menu/cfg/menu)
- de_menu.txt (data/Menu)
- menu_1024_768.ini (data/Menu)
- scene.dat (data)
- EnvColors_*.dat (data/Env)
- SkyColors_*.dat (data/Env)
- flag.dat (data/Library)
- flagS.dat (data/Library)
- Harbor_kit.dat (data/Library)
- materials.dat (data/Library)
- particles.dat (data/Library)
- AI_Sensors.dat (data/Library)
- Sensors.dat (data/Library)
- Weapon_CREW.dat (data/Library)
- guns.dat (data/Library)
- guns.sim (data/Library)
- guns.zon (data/Library)
- guns_SB.dat (data/Library)
- guns_SB.sim (data/Library)
- guns_SB.zon (data/Library)
- guns_radars.dat (data/Library)
- guns_radars.sim (data/Library)
- guns_radars.zon (data/Library)
- guns_radars_03.dat (data/Library)
- guns_radars_03.sim (data/Library)
- guns_radars_03.zon (data/Library)
- gunsVAA_Liliput.dat (data/Library)

- gunsVAA_Liliput.sim (data/Library)
- gunsVAA_Liliput.zon (data/Library)
- guns_bunker_01.dat (data/Library)
- guns_bunker_01.sim (data/Library)
- guns_bunker_01.zon (data/Library)
- GUNS_SUB.dat (data/Library)
- GUNS_SUB.sim (data/Library)
- GUNS_SUB.zon (data/Library)
- Search_Lights.dat (data/Library)
- Search_Lights.sim (data/Library)
- Search_Lights.zon (data/Library)
- *.dat (data/Objects)
- *.dat (data/Submarine/*)
- sh3.sdl (data/Sound)
- DC_R_KG.dat (data/Library)

Unbedingt beachten: die UBOOT-DAT und TURM-DAT sind alle überarbeitet und geändert. Diese Dateien dürfen nicht durch andere MODs ersetzt werden. Sonst gehen wichtige Funktionalitäten verloren oder das Programm SH3 könnte abstürzen (CTD)!

Unbedingt beachten: die SENSORS.DAT und SENSORS.SIM sind beide überarbeitet und geändert. Diese Dateien dürfen nicht durch andere MODs ersetzt werden. Sonst gehen wichtige Funktionalitäten verloren oder das Programm SH3 könnte abstürzen (CTD)!

Hinzufügen von zusätzlichen Objekten (Schiffe, U-Boote, Flugzeuge, Landeinheiten), die mit dem Standard-SH3 kompatibel sind, sollte in LSH3 keine Probleme verursachen.

Modifikationen, die ausdrücklich für andere „Groß-MODs“ wie z.B. GWX entwickelt worden sind, sind nicht mit LSH3 kompatibel!

In Zweifelsfällen zur Kompatibilität von Modifikationen bitte das LSH3 Team fragen (in den bekannten Foren – MarineSims oder UBI-Forum).

LivingSilentHunter3 (LSH3)

Version 4.0

- Jäger und Gejagte -

I. Anhang: Zusatz-MODs für LSH3

An dieser Stelle möchten wir besonders auf MODs hinweisen, die speziell auf LSH3 in der vorliegenden Form abgestimmt sind. Sie können somit ohne Bedenken zusätzlich zu LSH3 installiert werden oder entsprechend verwendet werden. Diese Zusatz-MODs sind auf unseren Downloadseiten zu finden. Die aktuellen Downloadseiten sind immer im Ubi-Forum „Die Kapitänskajüte“, Eröffnungspost im Thread [„\(REL\) LivingSH3...“](#) hinterlegt (verlinkt). Daher bitte immer diesen Thread beachten.

In anderen Internet-Foren wird ggf. auch in den entsprechenden Beiträgen auf unsere Downloadseiten verwiesen. Der „sicherste“, stets aktuelle Einstieg und Pfad zum Download ist jedoch immer der obige Link zum Ubi-Forum.

Erkennungshandbuch für LSH3 – Soni2

- druckbares Dokument zu allen in LSH3 vorkommenden Schiffen. Erleichtert die Identifikation von Schiffseinheiten, insbesondere beim „manuellen Zielen“, da einfacher und schneller geblättert werden kann.

Latemail_Sale_OLC_GUI_Mod – KretschmerU99

- besonders zu empfehlen für jene User, die gerne „Slide-Out-Instrumente“ benutzen, den Bildschirm frei haben möchten von „störenden“ Anzeigen sowie die „Ziellösung“ von „onelifecrisis“ bevorzugen.

Schiffshorn-Leuchtkugeln-Seenotsignal für LSH3 – Matz

- Mit dieser Adaption von Racerboy's MOD „Rbs1_SH4_Effects_GWX_21_204f“ erhalten die Schiffe die Möglichkeit, Leuchtraketen und Seenottraketen zu verschießen sowie Handels- und Kriegsschiffe spezielle Schiffssirenen.

SH3_Commander_32-MOD-for-LSH3 – rowi58

- spezielle Anpassungen des neuesten SH3_Commander Version 3.2 an die Erfordernisse von LSH3, insbesondere bezüglich der Schiffsklassen und Schiffsnamen sowie der Ladebildschirme und textlichen Anpassungen. Unbedingt empfohlen für alle User, die den SH3_Commander nutzen wollen.

Große Anzeigen – Madhe

- für User, die gerne große und gut ablesbare Instrumente suchen, aber keine sonstigen Änderungen benötigen.

"6-Anzeigen-Simfeeling+TDC" – DerZombie/KretschmerU99

- Slide-Out-Anzeigen und Veränderungen an der Periskop- und UZO-Ansicht mit „Vollbildschirmdarstellung“.

Rechtsbündig geänderte "Big-Dials-Mod" für LSH3 – Bertl01

- ähnlich wie oben „Große Anzeigen“, aber auf rechtsbündig ausgelegt.

Sound_das_Boot – Christian Pirr

- Für Freunde des etwas anderen „Hintergrundsounds“. Nicht zu verwechseln mit den Sprachsounds und den allgemeinen Sounddateien in SH3 (WAV- bzw. OGG-Dateien).

Fubars_XXI_Update_for_LSH3 – FUBAR

- Hervorragender Skin für das U-Boot Typ XXI von FUBAR. Enthält nur die Skins im Texture-Ordner. Keine Beeinträchtigung der Funktionalitäten. Achtung: die Skins sind sehr groß – daher nur für leistungsstarke Rechner zu empfehlen.

Abgedunkeltes Erkennungshandbuch – blueduck1980

- Die von blueduck1980 vereinheitlichten und erneuerten SIL-Dateien für das Schiffserkennungshandbuch in abgedunkelter Form, einschließlich der TGAs für das Erkennungshandbuch selbst.

Single- und Multi-Player-Missionen für LSH 3 V4.0 – blueduck1980

- Sammlung von speziellen Missionen (Schwarzes Meer etc.), die für Online-Kampagnen geeignet sind.

Diese Liste wird von uns bei Vorliegen neuer MODs für LSH3 selbstverständlich ergänzt und mit dem jeweiligen Update veröffentlicht.