

Presents

JoC-Dhauboot v. 1.1 (revised)

Inhaltsverzeichnis

1. Credits

2. Bestandteile des Mods

2.1 die Library-Datei „JoC-Haicargo.dat“

2.2. die Equipment-Datei

2.3 die optionale Sounddateien

3. Subsidien und Lizenzen

3.1 Permissionen

4. Appendix

1. Credits


Ich möchte mich bei allen bedanken, die es mir ermöglichten, dieses Boot für Silent-Hunter zu gestalten und fertig zu stellen.

Als allererstes möchte ich meine Arbeit meiner verstorbenen Mutter widmen, die ein festen Platz in meinen Herzen hat. Auch an meinen kleinen Neffen Arvid denke ich. Meine Frau Susanne, Nadine und Diana sollen ebenfalls bedacht sein.

Ganz besonders meine treuen Freunde vom JoCreation-Team, KevinSlice, DeniceE, Frank, Andreas und Martin

Rowie58	für seine Bootsmänner, die er mir zur Verfügung gestellt hat.
DivingDuck	Für sein Vorbild und Beispiel in der Gestaltung von Lichteffekte (Bele ¹ uchtung).
UbiSoft	Library-Datei für den Suchscheinwerfer
KevinSlice	Soundmixing und Betatester.
DeniceE	Handbuchgestaltung und Grafikdesign
Frank	Idee zur Erstellung einer HF-DF-Peilantenne („Huff-Duff“ genannt (High Frequency Direction Finder ¹))
JoTheising	3D-Modelling und 3D-Design
Skywaster	Für das wundervolle Programm „Silent-3D-Editor“

¹ Funktionsweise wird noch ausführlich erklärt



BeepA Inc.	Für das Programm „FRAPS“, mit dem man wunderschöne Screens und Videos gestalten kann.
AutoDesk	AutoCad 98 und Studiomax v. 9
Blender Fdt	Open-Source-Programm „Blender 3D“
Wings3D	Zur Erstellung von UV-Maps
Adobe	Photoshop 5.0 und Adobe PDF-Reader
GIMP	Paint-Design mit GIMP
Sansal	Für den Vorläufer von „Silent3Deditor“, Pack3D, für die Zuverlässigkeit beim Clonen.

2.) Bestandteile des Mods

Dieses Mod ist GWX 2.1 für Stock SH3 1.4 kompatibel, sollte aber auch für andere Großmods, wie WAC oder LSH3 geeignet sein, da die Ressourcen für das Boot autonom sind, d.h. der Großteil der benötigten Zusatzkomponenten stammt aus den eigenen Library-Dateien JoC-Haicargo.dat, JoC-Haicargo.sim und JoC-Haicargo.zon.

Was hier ein Vorteil ist, hat den Nachteil, das die Cargo-Steuerung nicht über die „CargoDef.cfg“ gesteuert werden kann. Es hat mit der Größe des Bootes zu tun (Größenverhältnisse der Cargo-objecte). Technisch zwar kein Problem, aber man kann neben den geeigneten Objecten auch die „Stock“-Objecte auswählen.

Desweiteren verfügt das Mod über eine einzelne optionale Soundkomponente, die mit Hilfe von JSGME aktiviert werden kann.

Das Mod ist JSGME-strukturiert, kann im MOD-Verzeichnis hinterlegt werden und wird mit JSGME.Exe aktiviert. Die Bestandteile des Hauptmods sind:

2.1 Die Library-Datei

In Ihr sind folgende Fracht-Komponenten hinterlegt:

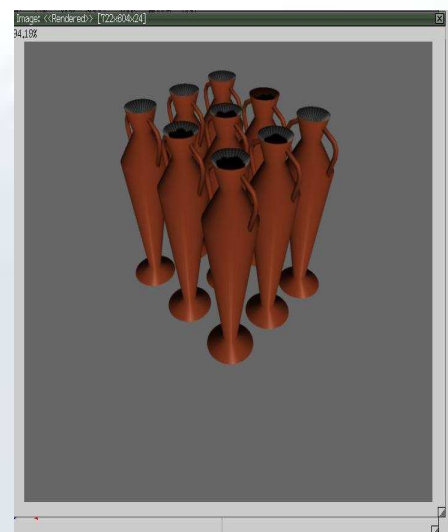
a) Frachtkiste

Auf dem Boot gibt es 3 Node-Plätze, wo man Fracht hinterlegen kann. Diese können zerstört werden. Deshalb hat diese Kiste auch eine Eintragung in der ZON-Datei.



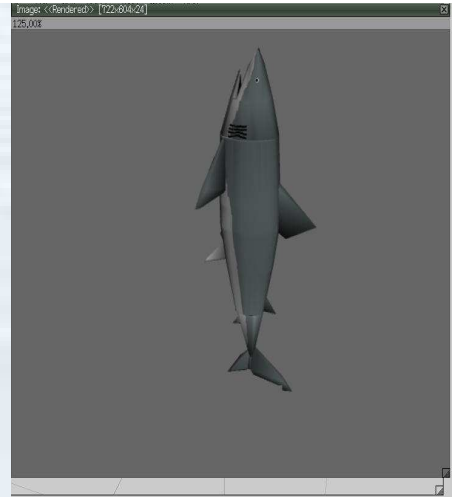
b) Tongefäße für Flüssigkeiten

Diese altertümlichen Tongefäße waren im arabischen Gewässern häufig anzutreffen. Diese waren meist mit Olivenöl, Wachs oder Getreide gefüllt. Dieses wurde in der Zon-Datei voll und ganz berücksichtigt.



c) Großexemplare vom Fischen

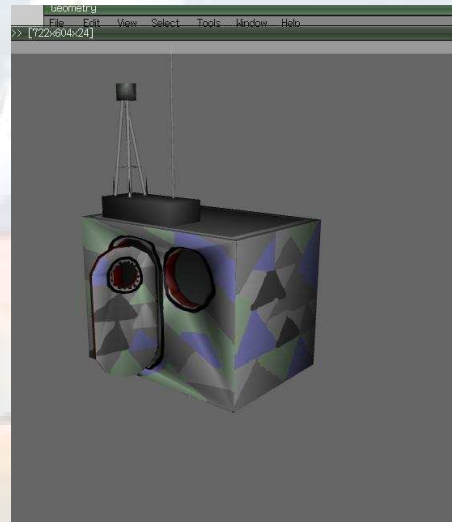
Dies war eine Testversion von meinem Hai, den ich zuvor herausgebracht hatte. Eigentlich wollte ich ihn löschen, entschied mich aber, ihn als Cargo zu behalten, weshalb die Library-Datei auch „JoC-Haicargo.dat“ heisst. Ein Hai-Fang im Indischen Ozean war üblich.



d) Funkbeobachtungseinheit

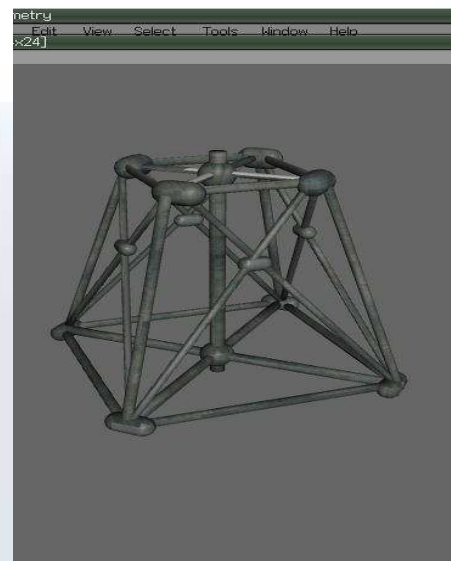
Zugegeben: Eine Spielerei und voll unrealistisch, aber nicht unmöglich. Diese 3D-Bude hätte ja auch vom britischen Secret Service zum Aufspüren von U-Booten, Versorger u. Ä im Indischen Ozean eingesetzt werden können und eine Dhau wäre eine perfekte Tarnung solcher Unternehmen.

Für SingelMission Builder mit Phantasie eine kleine reizvolle Ergänzung. Sie kann aber auch in der Eqp-Datei entfernt werden.



e) H-FDF Funkpeilstation

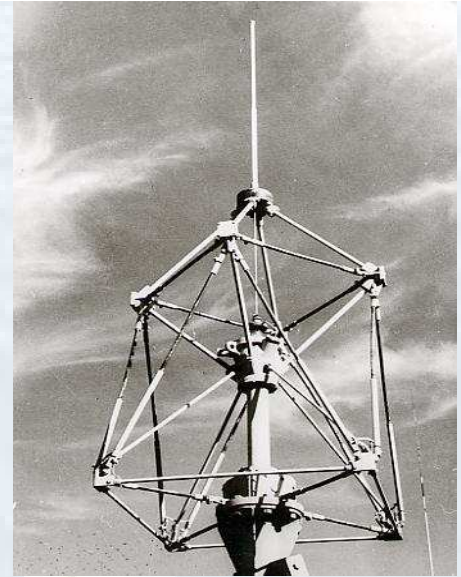
Im Jahre 1942 war es möglich, HFDF-Geräte auf Schiffen mitzuführen. Diese Antenne konnte ich zwar nicht so exakt nachbauen (Poligon-Schwierigkeiten), aber im prinzipiellen gleicht sie der entnommenen Vorlage.



Quelle:

www.wlb-stuttgart.de/.../42-05-07%20hf-df.jpeg

Zwar in diesem Fall eine „Super-Spinnerei“. Aber ich habe auch an weitere Projecte gedacht, wo man die Antenne mit realistischer Umgebung einsetzen kann. Die „Library“ machts möglich. Zwar war diese Angelegenheit nur ein Ausprobieren des Befehls (WatchMan), aber sie funktioniert: Diese Antenne ist animiert und sieht in der Praxis gar nicht mal so unübel aus.

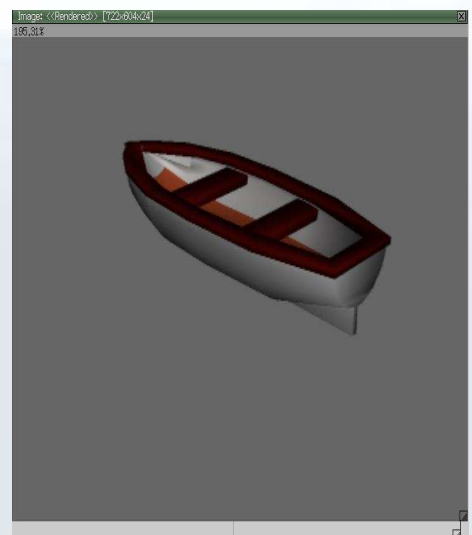


Welche Aufgabe hatte die Peilantenne?
Antwort: Sie diente dazu, U-Boote aufzuspüren, die durch Abgabe von Funktelegramme eingepellt werden konnten. Sozusagen eine Art Standortbestimmung, um sogenannte „Hunter-Killer Groups an die U-Boote heranzuführen. Das taktische Aufspüren erfolgte durch das Radar (nicht getauchte Boote) und das Sonar (getauchte Boote). Der Phantasie der MissionBulder soll keine

Grenzen gesetzt werden. Die Konfiguration der integrierten Obj_Sensor-Property entsprechen historisch, empirischen Werten.

f) Rettungsboot

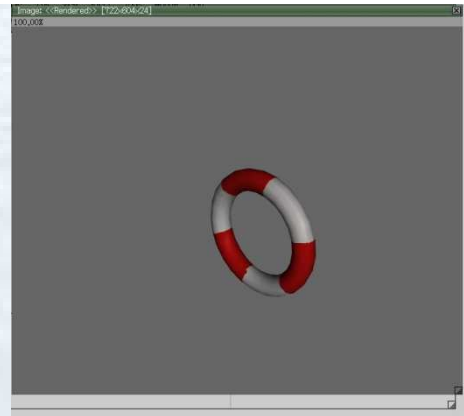
Um die Segel-Dhau den Anschein von seemännischer Sicherheit zu geben, habe ich dem Dhau-Boot ein Rettungsboot beigegeben, Dieses Böttchen ist permanent aktiviert. Wer es nicht leiden mag, kann es in der EQP-Datei wieder



deaktivieren.

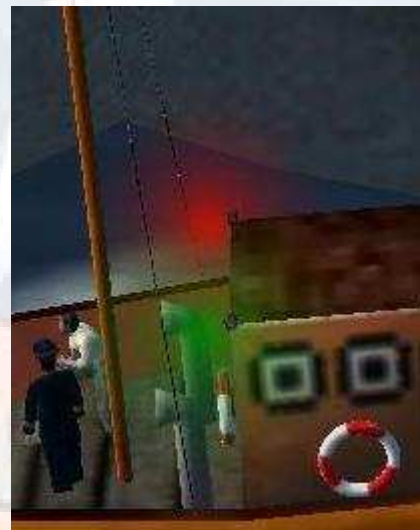
g) Rettungsring

Dabei dürfen auch Rettungsringe nicht fehlen. An dem Segler sind drei Nodes für den Rettungsring angebracht. Sollte Euch die Farbe oder Form nicht zusagen, so kann diese ebenfalls in der EQP-Datei deaktiviert werden.



h) Beleuchtung

Die Beleuchtung der Dhau wird ebenfalls über die EQP-gesteuert. Das Boot wird von 1938 bis 1943 mit Beleuchtung fahren. Ab 1943 wird die Beleuchtung abgestellt, da der Krieg ab 1943 in den Indischen Ozean getragen wird (Operation Monsum).



2.2 Die Equipment-Datei (Dauboot.eqp)

Die Equipment-Datei befindet sich im Hauptordner für den Dhau-Segler und wurde für die Revisionsausgabe modifiziert und angepasst. Diese steuert die Zeitsteuerung für die Ausrüstung und die Version des Bootes.

Die o. G. Ausrüstung wird durch diese Datei für das Boot eingearbeitet. Dafür wurde in der Dauboot.dat folgende Nodes geschaffen:

a) Equipment für die Bootsmänner von Rowie58

[Equipment 1]
NodeName=P01
LinkName=Bootsmann1
StartDate=19380101
EndDate=19451231

[Equipment 2]
NodeName=P02
LinkName=Bootsmann2
StartDate=19380101
EndDate=19451231

b) Linknodes für die Haie und den Funkkontainer

[Equipment 3]
NodeName=A01
LinkName=Haifisch1
StartDate=19380101
EndDate=19401231

[Equipment 5]
NodeName=A03
LinkName=Haifisch1
StartDate=19380101
EndDate=19401231

Oder alternative für den Funkkontainer

[Equipment 17]
NodeName=A03
LinkName=Funk_Cabin
StartDate=19440101
EndDate=19451231

c) Linknodes für die Fracht

[Equipment 4]
NodeName=A02
LinkName=Fracht1
StartDate=19410101
EndDate=19431231

[Equipment 6]
NodeName=A04
LinkName=Fracht1
StartDate=19410101
EndDate=19431231

Alternative für die Fracht

[Equipment 10]
NodeName=A02
LinkName=Fracht2
StartDate=19440101
EndDate=19451231

[Equipment 11]
NodeName=A04
LinkName=Fracht2
StartDate=19440101
EndDate=19451231

d) Linknode für das Rettungsboot

[Equipment 16]
NodeName=A08
LinkName=Rettungsboot1
StartDate=19380101
EndDate=19451231

e) Linknodes für die Rettungsringe

[Equipment 7]
NodeName=A05
LinkName=Rettungsring1
StartDate=19380101
EndDate=19451231

[Equipment 8]
NodeName=A06
LinkName=Rettungsring1
StartDate=19380101
EndDate=19451231

[Equipment 9]
NodeName=A07
LinkName=Rettungsring1
StartDate=19380101
EndDate=19451231

f) Linknodes für die Beleuchtung (Suchscheinwerfer)

[Equipment 12]
NodeName=L01
LinkName=REF_small01
StartDate=19410101
EndDate=19451231

g) Linknodes für die Positionsbeleuchtung

[Equipment 13]
NodeName=L02
LinkName=Leuchte3
StartDate=19380101
EndDate=19431231

[Equipment 14]
NodeName=L03
LinkName=Laterne
StartDate=19380101
EndDate=19431231

h) Linknodes für die HF-DF Antenne

[Equipment 15]
NodeName=L04
LinkName=HFDF_Rahmen
StartDate=19430101
EndDate=1945123

Um die Kreativität zu erhalten, habe ich die EQP-Datei offen dargelegt, um Kombinationen mit der Fracht zuzulassen, Es ist durchaus möglich, eine Verbindung von Kiste und Tongefäße zu gestalten. Wer die Funkkabine oder die Haie nicht möchte, kann auf A03 ebenfalls eine Fracht abstellen.

Dabei geht man folgendermaßen vor: Zuerst wird [Equipment XX] hinzugefügt. Das XX steht für die fortlaufende Nummer. Da wir die Node A3 ansprechen, muß für A3 die Fracht2 angegeben werden. Hier: NodeName=A03; LinkName=Fracht2 (Tongefäße oder Fracht1, Kiste). Wichtig ist nun die Start- und Enddate. Diese müssen mit der anderen Zeitangabe übereinstimmen. Soweit zum Wesentlichen. Es empfiehlt sich aber, ein Backup von der Eqp-Datei zu machen.

2.3 Optionale Sounddateien

Wer den NF_boat_1-Sound nicht mehr hören möchte, der kann optional dieses Soundmod ebenfalls mit JSGME aktivieren. Dieses Pack besteht aus der Sound-Library (aufgelistet sind alle GWX 2.1, sowie den Rettungsboot-Debris sound von Rubini enthalten) und die drei Sound.wav-Dateien Dauboot.wav, Dauboot_mix.wav und Dauboot_hyd.wav enthalten. Die Sounddatei Dauboot.sds wurde hier seperat hierfür verändert. Der Motor klingt wie ein alter Diesel.

3. Subsidien und Lizenzen

Dieses Mod ist absolut Freeware und darf nicht kommerziell verwendet werden. Modifizierungen sind grundsätzlich erlaubt, müssen aber mit Credits versehen werden. Insbesondere für Rowie56 und DivingDuck. Auch müssen mir Credits gewährt werden.

Die Library-Dateien stehen grundsätzlich für weitere oder andere Modding-Projecte zur Verfügung und dürfen natürlich, unter Gewährung von Credits, verwendet werden. Das einzelne Extrahieren von Library-Componenten verbieten wir aber ausdrücklich!

Es sei denn, diese werden modifiziert, verbessert, oder neue Komponenten werden hinzugefügt. Dafür bedarf es einer persönlichen Anfrage an JoCreations.

Das Verwenden für kommerzielle Zwecke ist streng untersagt und wird von uns juristisch bearbeitet.

Gerichstand und Erfüllungsort ist Detmold-Lippe

4.) Appendix



Dieses Boot ist Multiskinfähig. Folgende Nationen fahren mit diesem Boot: Britisch, American und Egypt.

Zur Zeit dieser Veröffentlichung stehen zwei Skinns zur Verfügung.

Viel Spaß'

JoTheising und das JoC-Team

