

# OLC GUI Schnellanleitung

By Skookum

Ins Deutsche übersetzt von Friedl9te

So torpediert man erfolgreich Schiffe unter Verwendung von OneLifeCrisis' GUI Mod.

Ich gehe davon aus, dass Ihr SHIII schon einige Zeit spielt und ein gewisses Verständnis für das Standardinterface und die Zusammenhänge entwickelt habt.

Ihr braucht nur die folgenden Schritte durchzuführen um genug Informationen über euer Ziel zu sammeln, um die Torpedos ins Ziel zu bringen.

**I.G.E.L.** ist das Motto:

1. **IDENTIFIZIERE** dein Ziel
2. Bestimme die **GESCHWINDIGKEIT** des Zieles.
3. Bestimme die **ENTFERNUNG**.
4. Bestimme den **LAGEWINKEL** (AOB).

Optimal ist es die oben angegebene Reihenfolge einzuhalten:

## IDENTIFIZIERE das Ziel

Angenommen euer Ziel ist in Sichtweite, dann fährt euer Periskop aus, richtet es auf das Ziel und schaltet es auf.



Klickt auf das Waffenoffizier Icon und befiehlt dem Waffenoffizier das Ziel zu identifizieren. Die Schiffsbezeichnung erscheint unter dem Schiff in der Periskopansicht. Wenn man auf den Namen klickt öffnet sich das Schiffserkennungshandbuch auf der richtigen Seite.



# Bestimme die GESCHWINDIGKEIT

Versichere dich dass das Uboot völlig stillsteht und das Ziel eine Peilung von ca  $\pm 10^\circ$  hat. Peile mit dem senkrechte Linie des Fadenkreuzes eine Stelle kurz vor dem Ziel an. Starte die Stoppuhr wenn der Bug des Zieles die senkrechte Linie des Fadenkreuzes berührt.



Halte die Stoppuhr an, sobald das Heck des Zieles die senkrechte Linie des Fadenkreuzes berührt und lese die Durchfahrtszeit ab.



Klicke auf den Unterrand der silbernen Scheibe um sie herunterzuziehen.



Drehe den mittleren Ring durch draufklicken und ziehen so weit, dass die Durchgangszeit in Sekunden und die Schiffslänge in Metern einander gegenüber stehen. In diesem Fall war die Durchgangszeit 28 Sekunden und die Schiffslänge 94,8 Meter.



Lesen die Geschwindigkeit gegenüber der 58° Markierung ab. Diese Markierung bei 58° hat nichts mit einem bestimmten AOB zu tun, sondern befindet sich dort weil dieses Instrument ein trigonometrischer Kreisrechenschieber ist. In diesem Fall ist die Geschwindigkeit des Zieles knapp unter 7 Knoten.



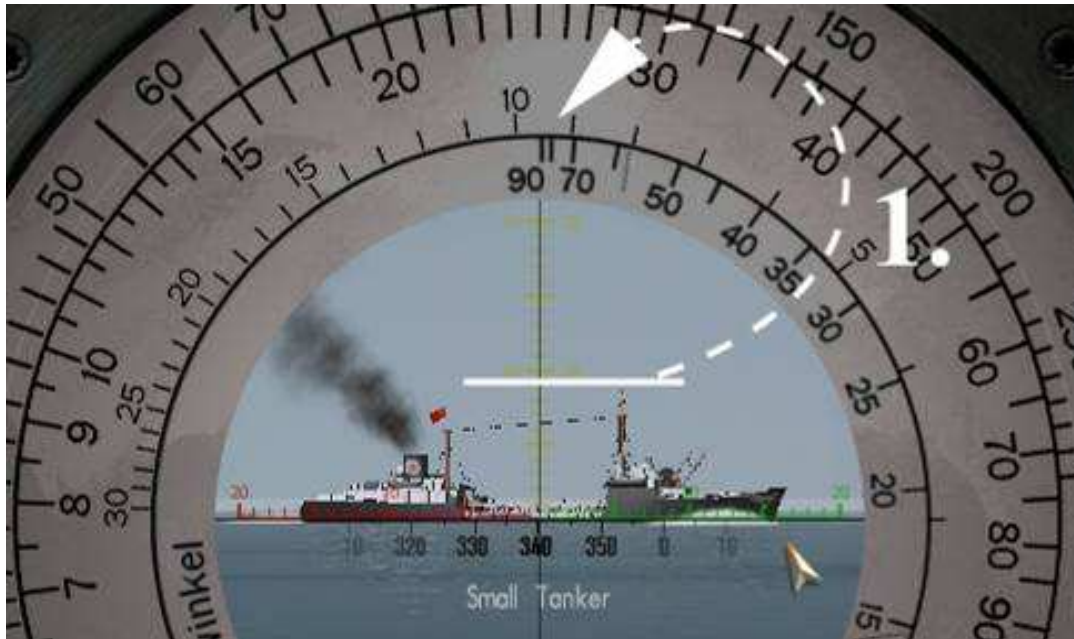
Stelle die Zielgeschwindigkeit im TDC ein.



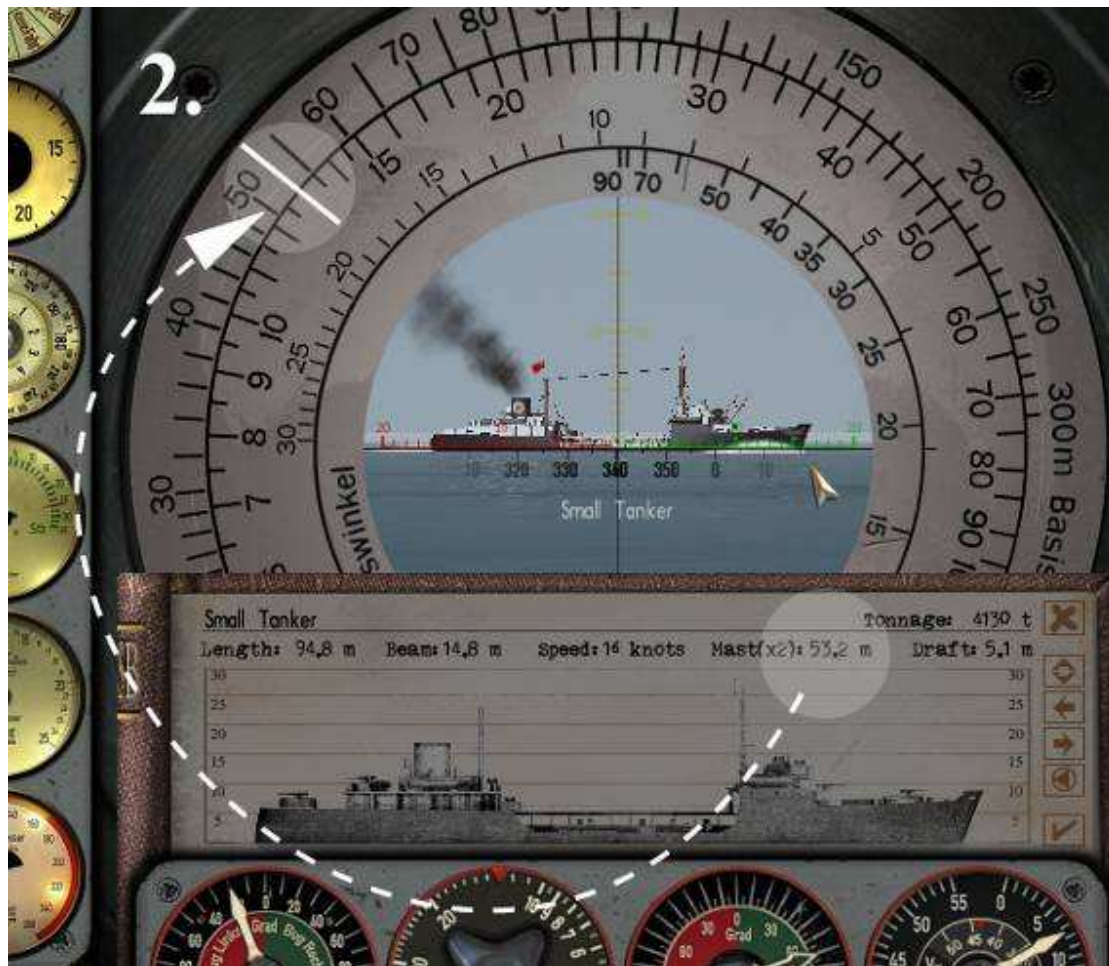
**\*\*\*Wichtig** --- Denke daran den TDC nach jeder Dateneingabe wieder zu schließen damit Lagewinkel und Peilung aktualisiert werden.

# Bestimme die ENTFERNUNG

1. Bringe die waagrechte Linie des Fadenkreuzes mit der Wasserlinie des Zieles zur Deckung. Lese ab welche gelbe Markierung mit der Spitze des höchsten Mastes übereinstimmt. In diesem Fall sind es 9,5. Nun drehe den Ring durch klicken und zieh soweit, dass der Wert 9,5 genau über der 90° Marke steht.



2. Die verdoppelte Schiffsmasthöhe auf dem Außenring aus dem Handbuch ist nun genau die Stelle wo wir am mittleren Ring die Entfernung in 100 m ablesen können. In diesem Fall sind das  $13 \times 100 = 1300$  Meter





3. Öffne den TDC , stelle die Entfernung (1300 Meter) ein und schließe den TDC wieder. Der nächste Schritt sollte nun schnell ausgeführt werden. Je nachdem ist die Entfernung nur sehr kurz gültig, wenn sich das Ziel rasch nähert.



# Bestimme den LAGEWINKEL (AOB)

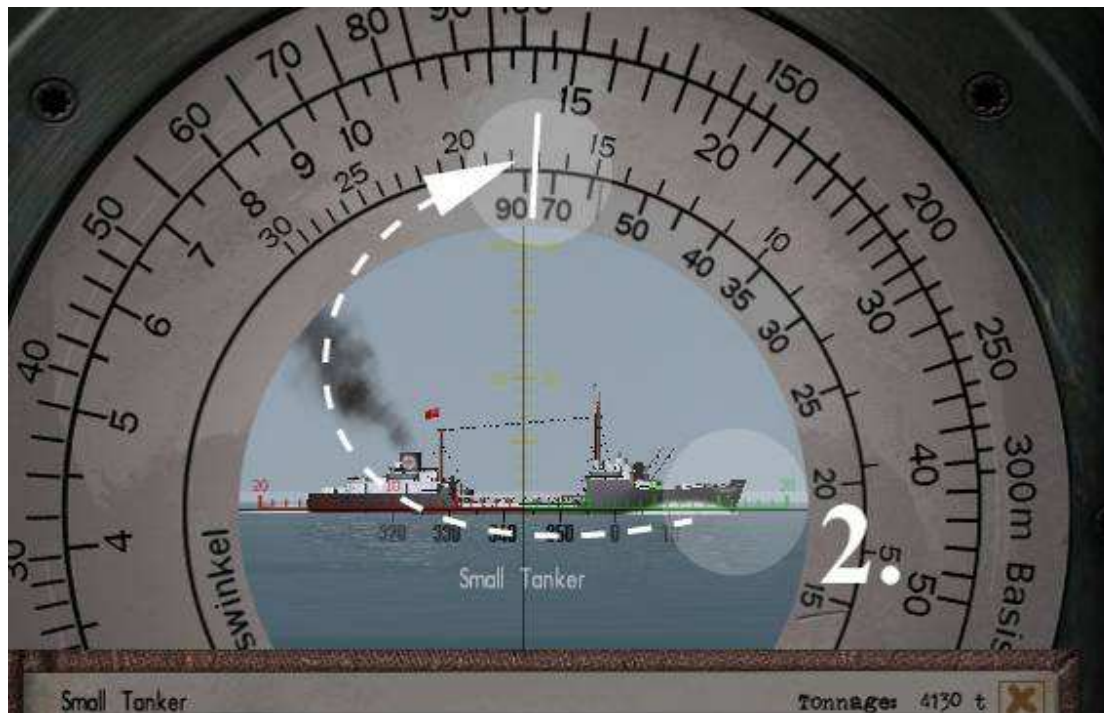
Den Lagewinkel könnte man als den Peilungswinkel von der Brücke des Zieles zum Uboot beschreiben.

1. Lese die wahre Schiffslänge aus dem Schiffserkennungshandbuch ab. Drehe die mittlere Scheibe durch klicken und ziehen soweit, dass die im vorigen Schritt ermittelte Entfernung genau beim Wert für die Länge des Zieles zu liegen kommt. Die Entfernung ist hier 1300 Meter und die Schiffslänge 94,8 Meter





2. Versichere dich, dass das Ziel aufgeschaltet ist. „L“ oder „Aufschaltknopf“ drücken. Zähle die Anzahl der Markierungen vom Zentrum des Fadenkreuzes bis zum Bug. (17 in diesem Fall). Auf der innersten Skala kann man nun beim Wert 17 den AOB=Lagewinkel ablesen. (Hier stehen sich 17 und 80 gegenüber).



3. Entscheide ob das Schiff auf dich zukommt oder von dir wegfährt. Fährt das Schiff auf dich zu, kann man den abgelesenen Lagewinkel direkt in den TDC eingeben. Fährt das Schiff von dir weg musst du den gefundenen Winkel von 180 abziehen um den richtigen Lagewinkel zu bekommen der dann in den TDC eingegeben werden kann. Grün bedeutet steuerbord Lagewinkel. Rot bedeutet backbord Lagewinkel. (In diesem Fall kommt das Schiff auf uns zu und wir sehen die Steuerbordseite also müssen wir 80° Steuerbord(Grün) in den TDC eingeben.



**\*\*\*WICHTIG !** --- Denke daran nach jeder Dateneingabe den TDC wegzuschalten und damit in den automatischen Updatemodus zu bringen. Das stellt sicher, dass das TDC laufend aktualisiert wird nach der Dateneingabe. Solange sich eigener Kurs und Gegnerkurs/Geschwindigkeit nicht ändern bleibt die Ziellösung durch die Aktualisierung gültig. Wenn die TDC Instrumente sichtbar bleiben findet kein Update der Lösung im TDC statt und die Messungen müssen wiederholt werden. Je kürzer die Zeitspanne ist, in der die TDC-Instrumente sichtbar geschaltet sind, umso genauer wird die Ziellösung sein.

## Rohr 1 LOS !

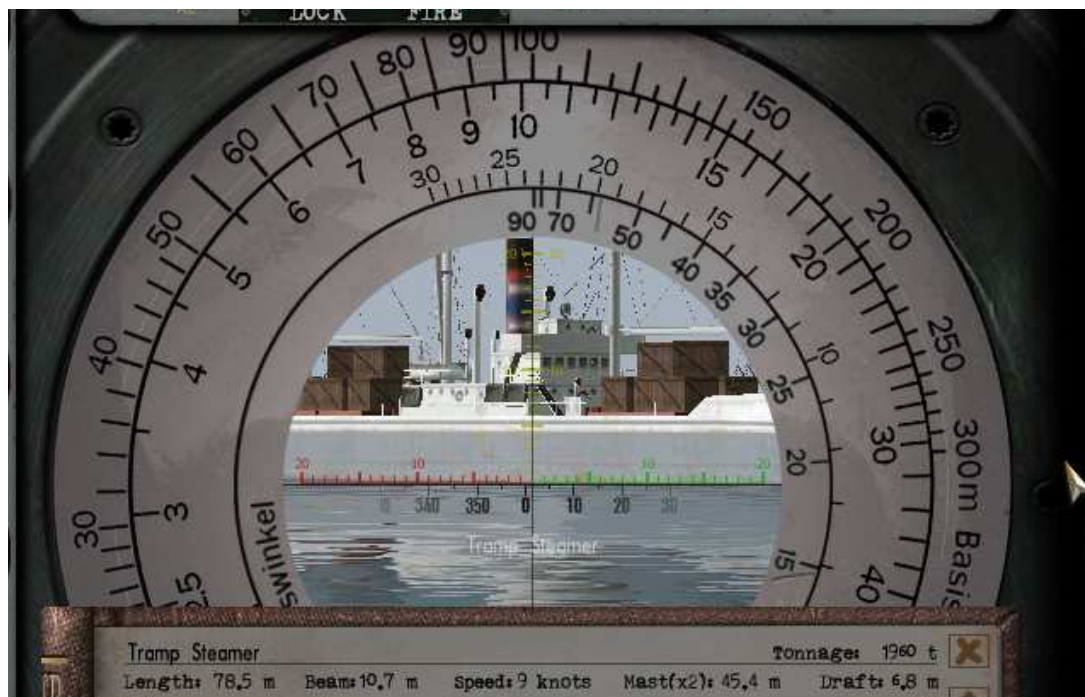
Währenddessen sollte bereits das Torpedorohr ausgewählt und die Einstellungen für Lauftiefe, Zündpistole, Torpedogeschwindigkeit und Fächerwinkel eingestellt worden sein. Ganz wichtig ist es die Mündungsklappe bereits jetzt zu öffnen. Wenn alle Einstellungen getroffen sind und alle Dateneingaben erfolgt sind, TDC ist natürlich sofort wieder weggeschaltet worden, damit die Daten laufend aktualisiert werden können, kann der Torpedo geschossen werden. Für einen Kielbrecher ist die Schiffsmitte in Ordnung. Möchte man einen bestimmten Punkt des Schiffes treffen, also den Maschinenraum, den Treibstoffbunker oder einen Munitionsbunker dann löst man die Zielaufschaltung richtet das Fadenkreuz auf den gewünschten Punkt und schießt dann erst.







## Entfernung und Lagewinkel mit 1.5X Zoom

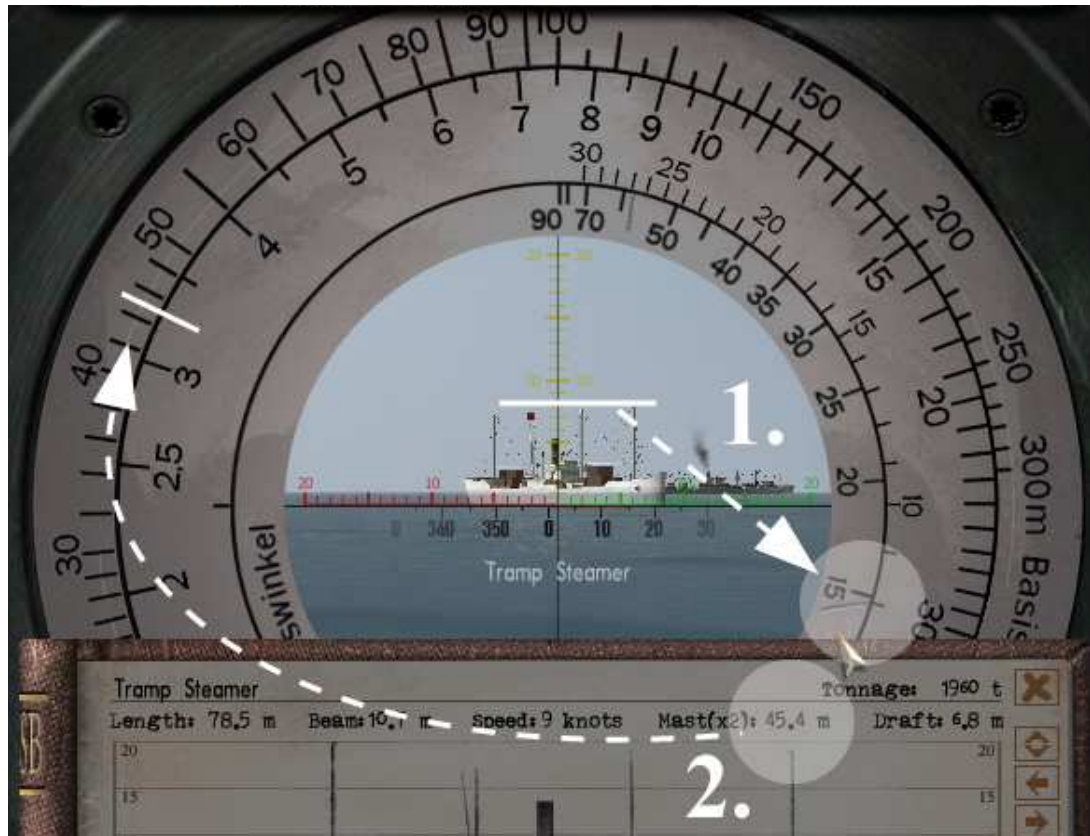


Wenn das Ziel zu nahe ist und Bug und Mastspitze sich außerhalb des Fadenkreuzes befinden, kann man die Entfernung und den AOB auch mit der 1,5X Zoom Einstellung machen. Das Verfahren ist ähnlich mit einem kleinen Extraschritt.

So geht es:

Mache alle **I.G.E.L.** Schritte aber anstatt der 90° Marke verwende die „Einkerbung“ knapp unterhalb der 15° Markierung.

Hier ist der Mast 8 Markierungen hoch also bringen wir 8 mit der Einkerbung zur Deckung. Die Zielentfernung können wir wie bereits bekannt auf der anderen Seite an der Stelle der (doppelten) Masthöhe ablesen. Die Entfernung ist hier ca. 325 Meter.





Drehe nun den mittleren Ring und bringe die Entfernung (325 Meter) und die Schiffslänge (78,5 Meter) zur Deckung. Lese nun den Wert an der Markierung ab. (Das sind hier 14)



Drehe nun den Wert 14 auf die 90° Markierung. (Sollte hier 14 sein und nicht 15). Lese nun den AOB auf die bekannte Art und Weise wie für 6X Zoom beschrieben ab. Das Schiff ist 9 Striche lang vom Zentrum bis zum Bug, das bedeutet einen Lagewinkel von Steuerbord 37°

