



# LIVING SILENT HUNTER III

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP\_DE**

**für LSH3 V5**

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights**

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1b-FSF-for-Normal-Nights**

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2a-Dark-Nights**

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2b-FSF-for-Dark-Nights**

**\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP3-Mediterranean-Water**

# Inhalt

Vorwort.....	- 3 -
Änderungen für LSH3 V5 .....	- 3 -
Die Bestandteile von _LSH3_V5_ENV_MEP .....	- 3 -
_LSH3_V5_ENV_MEP1a-Normal-Nights .....	- 4 -
_LSH3_V5_ENV_MEP2a-Dark-Nights.....	- 4 -
_LSH3_V5_ENV_MEP1b-FSF-for-Normal-Nights und.....	- 4 -
_LSH3_V5_ENV_MEP2b-FSF-for-Dark-Nights .....	- 4 -
_LSH3_V5_ENV_MEP3-Mediterranean-Water.....	- 4 -
Aktivierungsreihenfolge .....	- 5 -
Nvidia NHancer .....	- 6 -
Dankesworte .....	- 6 -
Screenshots.....	- 7 -

# Vorwort

Der MOD „\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP“ ist der erste Environment-MOD für LivingSilentHunter III. Damit beschreiten wir ein „gefährliches Terrain“. So vielfältig wie die die Geschmäcker sind ist es sehr schwer einen MOD zu erschaffen, der bei allen oder zumindest einer großen Usergruppe Gefallen findet. Farbe und Reflexion des Wassers, Höhe und Form der Wellen, Helligkeit der Nächte, Form der Wolken und nicht zuletzt Größe und Form von Sonne und Mond geben reichlich Grund zu streiten.

Wir hoffen mit diesem MOD viele der Geschmäcker zufrieden zu stellen, zumal er aus 5 einzelnen Teilen besteht, die ja nach Wunsch oder Bedarf zugeschaltet werden können.

Der MOD ist eine spezielle Anpassung von Makman94, der seinen MOD „M.E.P v3-20km“ für LSH3 V5 verfügbar gemacht hat.

Für seine geleistete Arbeit danken wir ihm.

## Änderungen für LSH3 V5

Gegenüber M.E.P v3-20km wurden folgende Änderungen vorgenommen:

1. 16km Sicht
2. andere Farben bei Sonnen Auf- und Untergang
3. veränderter Horizont (die Schiffe "fliegen" nicht mehr am Horizont. Auf der anderen Seite gibt es den Abtaucheffekt des 20km MODS nicht mehr im Sinne einer schöneren Horizontlinie)
4. dunklere Nächte als Zusatz
5. FlatSunFix (FSF) als Zusatz für den Fall dass Grafikkarte / -treiber eine optimale Darstellung der Sonne behindern
6. Mediterranean Water als Zusatz um der Wasserfarbe einen deutlicheren Blauton zu verleihen

## Die Bestandteile von \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP

Der MOD besteht aus insgesamt 5 Teilen:

1. \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights
2. \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1b-FSF-for-Normal-Nights
3. \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2a-Dark-Nights
4. \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2b-FSF-for-Dark-Nights
5. \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP3-Mediterranean-Water

## ***\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights***

Dieser MOD ist die Basis von MEP für LSH V5. Er enthält viele Dateien, die für Wolken, Wellen, Kielwasser und Sonne/Mond verantwortlich sind. Ebenso die Scene.dat, die das Herzstück ist. Er bringt mehr Details des Wassers zum Vorschein, gibt den Wellen eine andere Bewegung und Erscheinungsbild, sorgt für andere schöne Farben am Himmel ebenso für die Farben des Wassers. Weiter wird die Horizontlinie verschönert und das Verhalten wie Schiffe am Horizont zu sehen sind, wenn sie in der Ferne entdeckt werden. Die Schiffe "fliegen" nicht mehr im Dunst, so wie in LSH V5 Standard oder auch vielen anderen Atmosphären MODS. Die Sonne wird kleiner als die große Sonne in LSH V5 ebenso der MOND. Die Nächte in diesem MOD sind etwas heller als LSH V5 Standard, Schiffe können leichter erkannt werden. Gut für alle die, die einen Monitor haben, der die dunklen Nächte nicht so gut darstellen kann.

## ***\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2a-Dark-Nights***

Dieser MOD bringt etwas dunklere Nächte zurück in LSH V5, behält aber die vorgenannten Änderungen bei. Für die Realitätsspieler gedacht, die eben die wirklichen dunklen Nächte haben wollen. Dabei ist auch mal Konzentration gefragt, wenn man Nachts nach Schiffen Ausschau hält.

## ***\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1b-FSF-for-Normal-Nights und***

## ***\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2b-FSF-for-Dark-Nights***

Der FlatSunFix (FSF) behebt ein Problem, dass durch Grafikkarte oder Grafiktreiber hervorgerufen werden kann. Sofern mit der Außenkamera keine Halo und Strahlen um die Sonne erkennbar sind, die Sonne also nur als „flache Scheibe“ oder „Golfball“ sichtbar ist, sollte dieser Fix zusätzlich zum jeweils vorgeschalteten MOD aktiviert werden.

Der FSF sollte nicht zugeschaltet werden, wenn ohne diesen MOD bereits eine strahlende Sonne zu sehen ist. Wird er dennoch aktiviert, überstrahlt die Sonne deutlich.

(Siehe 4. Screenshot)

## ***\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP3-Mediterranean-Water***

Mit diesem Zusatz MOD wird die Färbung des Wassers einen deutlicheren Blauton erhalten. Ursprünglich gedacht für Einsätze in der Karibik oder Mittelmeer. Aber auch gegen eine dauerhafte Aktivierung spricht nichts, wenn es einem gefällt. Dieser MOD kann nach allen zulässigen Kombinationen des MODs \_LSH3\_V5\_ENV\_MEP zugeschaltet werden.

# Aktivierungsreihenfolge

Grundsätzlich sollten die Teile dieses MODs nach allen anderen MODs aktiviert werden.  
Für die Reihenfolge der Bestandteile dieses MODs ist folgende Reihenfolge einzuhalten:

Hellere Nächte:

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights

Hellere Nächte mit "Sonnenfix":

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1b-FSF-for-Normal-Nights

Dunklere Nächte:

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2a-Dark-Nights

Dunklere Nächte mit "Sonnenfix":

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP1a-Normal-Nights

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2a-Dark-Nights

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP2b-FSF-for-Dark-Nights

Optional zusätzliche Aktivierung nach allen vorgenannten Kombinationen:

\_LSH3\_V5\_ENV\_MEP3-Mediterranean-Water

## Nvidia NHancer

Speziell für Nvidiacard Nutzer. Ich empfehle eindringlich die Nutzung des Nvidia NHancer Programms mit den Rubini Profilen die er speziell für SH3 geschaffen hat!

Download-Link:

<http://www.nhancer.com/>

Nvidia Tweaks to SH3/SH4 Infos:

<http://www.subsim.com/radioroom/showthread.php?t=128517>

Rubini Profil:

<http://www.mediafire.com/?5zojwbttmxz>

## Dankesworte

**Lassen wir zunächst Makman94 zu Wort kommen:**

An Onelifecrisis für seinen OLCE2 MOD, der die Basis für M.E.P bietet und dass er seine Erlaubnis gegeben hat diesen MOD für alle Spieler von LSH3 zu machen, damit ihr in den Genuss von M.E.P kommen könnt.

An Yoda1976 für seine Anweisungen und Bitten betreffend einige Änderungen an der Atmosphäre, damit alle Spieler zufrieden sind!

Viel Spaß mit LSH3\_V5\_ENV\_MEP

Makman94

02.01.2010

**Unser Dank an Makman94:**

Dass er in Zusammenarbeit und den vielen Wochen des Testens und Einstellens des Atmosphärenmods immer voll dabei war. Für seine Tipps, seine Verbesserungen, sind wir sehr Dankbar.

Alle Anforderungen hat er stets begutachtet und wenn technisch machbar, auch umgesetzt.

Durch seine Mühe und Wissen ist der MOD erst zu dem geworden, was er jetzt ist und ich mir gewünscht habe! Ich hoffe, dass es für die meisten Spieler eine tolle Alternative ist und alle zufrieden sein werden.

Yoda1976

03.02.2010

## Screenshots







