



## DD\_OpenHatch\_V3\_RH V3.09 beta

Enthaltene Dateien / Included Files:

- NSS\_Uboat7
  1. NSS\_Uboat7\_CR.dat
  2. NSS\_Uboat7\_CR.sim
  3. NSS\_Uboat7\_CR.cam
  4. NSS\_Uboat7\_CT.dat
  5. NSS\_Uboat7\_CT.sim
  6. NSS\_Uboat7\_CT.cam
  7. NSS\_Uboat7\_RR.dat
  8. NSS\_Uboat7\_RR.sim
  9. NSS\_Uboat7\_RR.cam
- NSS\_Uboat9
  1. NSS\_Uboat9\_CR.dat
  2. NSS\_Uboat9\_CR.sim
  3. NSS\_Uboat9\_CR.cam
  4. NSS\_Uboat9\_CT.dat
  5. NSS\_Uboat9\_CT.sim
  6. NSS\_Uboat9\_CT.cam
  7. NSS\_Uboat9\_RR.dat
  8. NSS\_Uboat9\_RR.sim
  9. NSS\_Uboat9\_RR.cam

## BETA VERSION

- Cfg
  1. commands\_en.cfg
  2. commands\_fr.cfg
  3. commands\_de.cfg
- Library
  1. Cameras.dat
  2. DD\_Interior.dat
  3. WO.dat
- Animation
  1. DD\_Interior.anm
- additional mod files
  1. Fix for OLC's 'GOLD MkII GUI'
  2. Fix for WAC
  3. Fix for Anvar's 'FM30UpDown'
  4. Fix for NvDrifter's 'DC Shake 2.01'

Dies ist die neueste Version von OpenHatch. Sie basiert auf OH\_V2. Sie funktioniert mit allen SHIII Installationen. Allerdings können andere Mods dadurch beeinträchtigt bzw. deaktiviert werden, oder nicht mehr funktionieren. Benutzung auf eigene Gefahr!

Solange bis alle anderen U-Typen in diesen Mod integriert sind, bleibt der Status des Mods „BETA“. Es handelt sich dabei um die Typen II / XXI.

This is the newest version of OpenHatch. It's based on OH\_V2. It runs with all SHIII installations. But other mods may be affected, deactivated, broken or not function properly any more. Use on own risk!

The mod will stay in BETA state until all other stock U-types have been incorporated. Those are II / XXI.



# INSTALLATION

1. Kopieren Sie **DD\_OH\_all\_types\_V3.XX** in das Verzeichnis ...\\SilentHunter3\\MODS\\...
2. Kopieren Sie alle weiteren Mods, die in dem Archiv enthalten sind in das Verzeichnis ...\\SilentHunter3\\MODS\\...
3. Starten Sie den JSGME
4. (Deaktivieren Sie ältere Versionen des Mods \*)
5. Aktivieren Sie die gewünschte Version
6. (Aktivieren Sie den Fix für OLC's GUI)
7. (Aktivieren Sie den Fix für WAC)
8. (Aktivieren Sie den Fix für Anvart's FM30\_UpDown)
9. (Aktivieren Sie den Fix für NVD's DC Shake)

\*

Das Deaktivieren älterer Versionen führt zum Verlust der OH der anderen U-Boots Typen. Dieses Problem wird mit den nächsten Releases behoben.

1. Copy **DD\_OH\_all\_type\_V3.XX** folder to ...\\SilentHunter3\\MODS\\...
2. Copy all additional mods contained in the downloaded archive into your MODS folder
3. Run JSGME
4. (Disable older versions of OH\*)
5. Enable the desired version.
6. (Enable fix for OLC's GUI)
7. (Enable fix for WAC)
8. (Enable fix for Anvart's FM30\_UpDown)
9. (Enable fix for NVD's DC Shake)

\*

Deactivating older versions will result in loss of OH for other U-types. This will be fixed with one of the next releases.

## ATTN: USERS of OLC's (*onlifecrisis*) GUI mod (**OLC 'Gold' MkII**)

Dieser Mod enthält ein Fix für alle Nutzer von OLC's GUI. Um OH\_V3 damit kompatibel zu machen und Fehler in UZO-/Fernglas-/Periskop-Sichten zu beheben, aktivieren Sie bitte den FIX nachdem OH\_V3 aktiviert wurde.

Wenn Sie **nur** „OLC GOLD MkII – Flat Sun Fix“ benutzen, ist dieser Fix nicht notwendig.

This mode contains a fix for OLC's GUI. Users of OLC's great GUI mod shall enable the enclosed fix. It fixes problems with UZO/Binocular/Persicop views. Please enable after OH\_V3.

If you are running “OLC GOLD MkII – Flat Sun Fix” only, this fix is not necessary.



Wenn die auf diesen Screenshots abgebildeten Probleme auftreten, aktivieren Sie den Fix für OLC's GUI.

If you encounter these problems, as shown on the screenshots above, enable the Fix for OLC's GUI.

## ATTN: USERS of NVD's (*nvdrifter*) Depthcharge Shake 2.01 mod (**DC Shake**)

Der Fix enthält lediglich eine auf DC Shake angepasste cameras.dat von OH. Daher funktionieren OH + 'DC Shake' + Fix nicht mit:

- OLC's MkII GOLD GUI,
- WAC

The fix contains only an adjusted 'DC Shake' cameras.dat. That's why OH + 'DC Shake' + fix will not work with:

- OLC's MkII GOLD GUI
- WAC



# KOMPATIBILITÄT / COMPATIBILITY

Dieser Mod ist kompatibel mit folgenden Mods:

- GWX
- OLC's MKIId GUI
- WAC
- Anvart's
  - Dfa\_UpDnRot\_Flags\_final
  - FM30UpDown
- nvdrifter's Depthcharge Shake v2.01

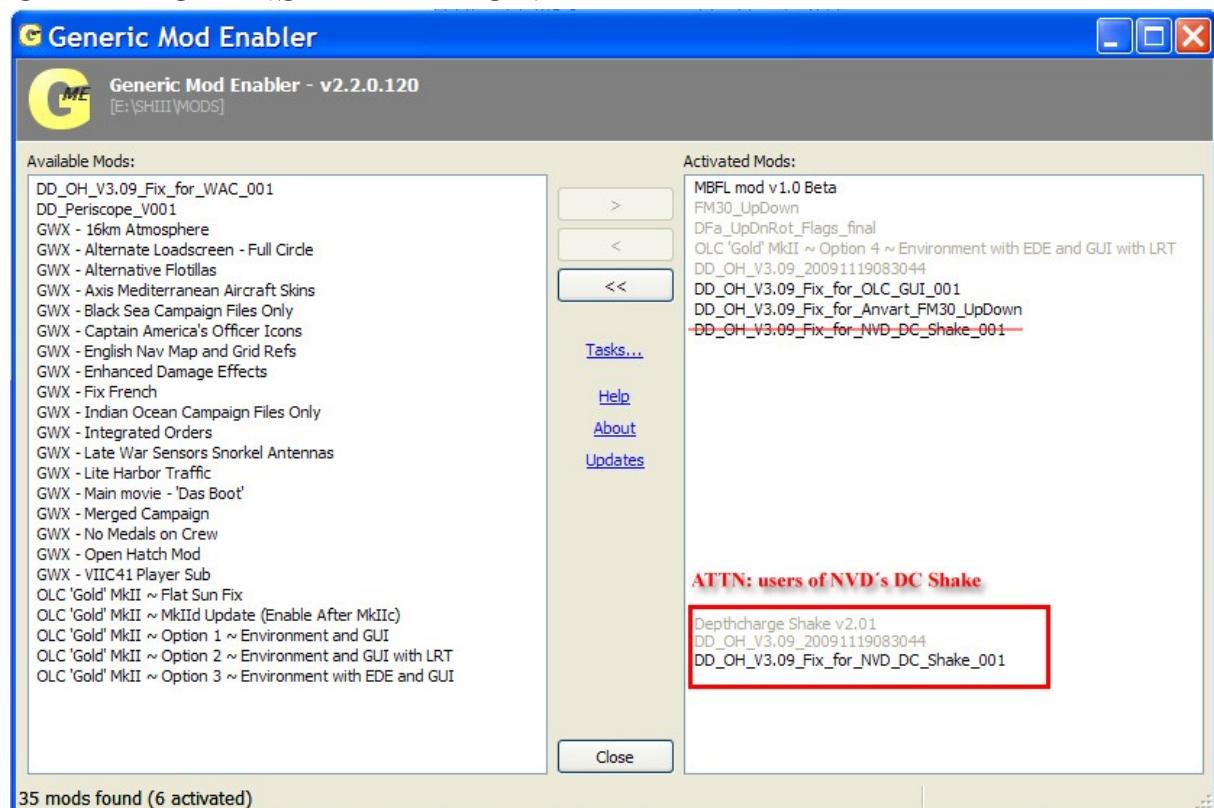
Beachten Sie die Reihenfolge der Installation, um die Kompatibilität zu gewährleisten!

OH is compatible with the following mods:

- GWX
- OLC's MKIId GUI
- WAC
- Anvart's
  - Dfa\_UpDnRot\_Flags\_final
  - FM30UpDown
- nvdrifter's Depthcharge Shake v2.01

Stick to the order of installation to ensure compatibility!

## REIHENFOLGE DER INSTALLATION / ORDER OF INSTALLATION



## ACHTUNG

Alle Mods, die die 'Camerast.dat' oder 'Commands.cfg' verändern werden durch OH\_V3 "zerstört".

## ATTENTION

All mods modifying the 'Cameras.dat' or 'Commands.cfg' will be broken by OH\_V3.



# ÄNDERUNGEN AN DEN COMMANDS.CFG / CHANGES TO COMMANDS.CFG

Wenn Sie eine gemodifizierte 'Commands.cfg' haben, können Sie anhand der folgenden Daten die notwendigen Änderungen selbst vornehmen.

In case you use a heavily modified 'Commands.cfg', here is how you can make the needed changes/amendments yourself.

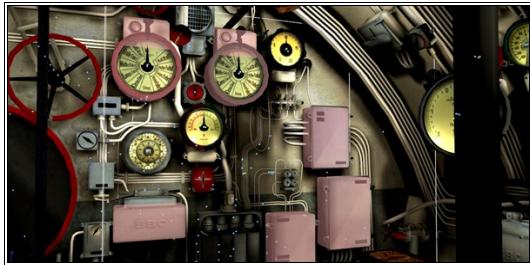
Needed to ensure compatibility with Anvart's mods	Needed for OH_V3
[Cmd142] Name=Radar_toggle_on_off Txt=1 <b>Key0=0x52,Cs,"SHIFT+R"</b>	[Cmd135] Name=Rise_whole_obs_periscope Txt=1 <b>Key0=0x4f,Cs,"Shift+O"</b>
[Cmd400] Name=Watch_officer Txt=1 <b>Key0=0x46,Cs,"Shift+F"</b> GoBack=Watch_view	[Cmd137] Name=Lower_whole_obs_periscope Txt=1 <b>Key0=0x4f,Cc,"Ctl+O"</b>
[Cmd436] Name=Watch_officer_end Txt=1 <b>Key0=0x46,Cc,"Ctrl+F"</b>	[Cmd300] Name=Weapons_officer Txt=1 <b>Key0=0x48,Cs,"Shift+H"</b> GoBack=Weapons_officer_view
[Cmd450] Name=Radio_operator Txt=1 <b>Key0=0x56,Cs,"Shift+V"</b> GoBack=Radar_view	[Cmd350] Name=Weapons_officer_end Txt=1 <b>Key0=0x48,Cc,"Ctl+H"</b> GoBack=Hydrophone_view
[Cmd461] Name=Radar_continuous_sweep Txt=1 <b>Key0=0x52,Cs,"SHIFT+R"</b> MnID=0x3F2B0003	[Cmd480] Name=Sonar_operator Txt=1 <b>Key0=0x4f,Cs,"Shift+O"</b> GoBack=Hydrophone_view
[Cmd462] Name=Radar_turn_off Txt=1 MnID=0x3F2B0004 <b>Key0=0x52,Cc,"CTRL+R"</b>	[Cmd489] Name=Sonar_operator_end Txt=1 <b>Key0=0x4f,Cc,"Ctl+O"</b>
[Cmd470] Name=Radio_operator_end Txt=1 <b>Key0=0x56,Cc,"Ctrl+V"</b>	

Die Numerierung kann von der Ihrer 'Commands.cfg'  
abweichen!

Enumeration of commands may differ from your  
version of 'commands.cfg' file!



## BEDIENUNG / HOW TO USE



Neue / new 3D clickspots



Nutzen Sie die neuen 3D-ClickSpots, um in die Ansichten der einzelnen Offiziere / Crew-Mitglieder zu gelangen.

Use these new 3D clickspots to enter the stations of the respective officer / crewmember.



„Weihnachtsbaum“ in Aktion.

“Xmas tree” working



<b><i>Neue Tastaturbefehle</i></b>		<b><i>New key commands</i></b>	
Luke öffnen	SHIFT+H	Open hatch	SHIFT+H
Luke schließen	STRG+H	Close hatch	CTRL+H
Luftzielseerohr ausfahren (komplett)	SHIFT+O	Raise obs scope (completely)	SHIFT+O
Luftzielseerohr einfahren (komplett)	STRG+O	Lower obs scope (completely)	CTRL+O

## TASTATURBEFEHLE mit Anvart's Mods / KEY COMMANDS with Anvart's mods installed

<b><i>'Dfa_UpDnRot_Flags_final'</i></b>		<b><i>'Dfa_UpDnRot_Flags_final'</i></b>	
Flagge aufziehen	SHIFT+F	Show flag	SHIFT+F
Flagge einholen	STRG+F	Hide flag	CTRL+F
Ringantenne ausfahren	SHIFT+V	Raise antenna	SHIFT+V
Ringantenne einfahren	STRG+V	Lower antenna	CTRL+V
<b><i>'FM30_UpDown'</i></b>		<b><i>'FM30_UpDown'</i></b>	
FuMo ausfahren	SHIFT+R	Raise FuMo	SHIFT+R
FuMo einfahren	STRG+R	Lower FuMo	CTRL+R



**Neue Kamera-Bedienung**  
Das Anklicken der Besatzungsmitglieder führt nur aus der Standaransicht (F2) in deren Position. Benutzen Sie zum Einnehmen der Positionen die neuen 3D-Clickspots.

**New Camera Behaviour**  
Clicking any crewmember will only bring you into their position if you are in default position (F2). To enter the respective position from any free cam view, use the new 3d clickspots.

Um in die nicht stabilisierte Freie Kamera zu gelangen, klicken Sie an beliebiger Stelle auf den Boden der Zentrale oder des Radio-Raums.  
ATTN: Wenn verriegelt, lässt sich die Luke nicht manuell bewegen!

Click on any spot on the floor in CR or RR to switch to non stabilized free cam view.

ATTN: If locked, the hatch may not be moved manually!



# ÄNDERUNGEN / CHANGES

## TypeVII + IX

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Luke öffnet/schließt per Tastendruck</li><li>• Luftzielrohr ein-/ausfahren per Tastendruck</li><li>• Kameraverhalten überarbeitet</li><li>• Neigungswinkel der Kameras korrigiert</li><li>• Lebensmittel hinzugefügt</li><li>• Lebensmittel vermindern sich im Laufe der Mission</li><li>• Klarmeldeanlage</li><li>• Plattenspieler re-texturiert und animiert</li><li>• Maschinentelegraph animiert</li><li>• vorderer und hinterer Rudergänger verschwinden im aufgetauchten Zustand</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• hatch revolving by key command</li><li>• obs scope moving by key command</li><li>• reworked camera behaviour</li><li>• corrected interior diving angles</li><li>• loads of food added</li><li>• food disappears whilst time is progressing</li><li>• Xmas tree working</li><li>• re-textured and animated record player</li><li>• animated engine order telegraph</li><li>• helmsmen fore and aft vanish when surfaced</li></ul> |
|--|--|

# TECHNISCHER HINTERGRUND / TECHNICAL BACKGROUND

## Luke / Hatch

Die Luke wird jetzt über die Tastatur gesteuert. Dazu wird ein StateMachine Controller verwendet. Diese Methode wurde von 'Anvar' entdeckt. Da es ein paar wenige Paare freier „crew commands“ gab, konnten diese zur Steuerung dieser Funktion verwendet werden.

Die selbe Technik wurde, unter Verwendung bereits genutzter Commands, auch auf die Animation

- des Plattenspielers
- des Maschinentelegraphen

angewandt.

The hatch now moves on key command. This has been achieved by using StateMachine controllers. This method has been discovered by 'Anvar'. As there have been some free "crew commands" these could be used for this feature.

The same technique, linking already used commands, has been used to animate

- the record player
- the engine order telegraph

## Lebensmittel / Food

Die Lebensmittel sind direkt mit der Menge an Dieselkraftstoff verbunden. Je weniger Diesel im Tank, desto weniger Lebensmittel in der Zentrale.

The vanishing food is directly linked to the amount of diesel fuel. The less fuel you have, the less food will stuff the interior.

## “Weihnachtsbaum” / “Xmas tree”

Die Leuchten der Klarmeldeanlage stellen keine tatsächlichen Klarmeldungen dar. Das Aufleuchten ist an bestimmte Tauchtiefen zwischen 8m – 10m gekoppelt.

The lights of the Xmas tree do not indicate “real” ready messages. They are bound to different depths between 8m – 10m.



## CREDITS

Urfisch / FliegenderFisch	Projektidee und Startschuß für erste Version von OpenHatch	Idea and starting the project for the first version of OpenHatch
Reece	JSGME Kompatibilität	JSGME compatibility
FlakMonkey	Angriffssehrohr 3d Modell	Periscope housing 3d model
Ref	TMAP / KameraFix	TMAP issues / camera rotation fix
Sensal	Pack3D	Pack3D
TimeTraveller	MiniTweaker	MiniTweaker
Skwasjer	Silent3ditor	Silent3ditor
GWX Team	Unterstützung	Support
OLC (onlifecrisis)	OLC GOLD MkII GUI	OLC GOLD MkII GUI
Alex	Intensiv-Testing	Extensive testing
Anvart	Gebrauch von SMS zur Animation von Objekten via CrewCommand	Non-standard use of SMS for animation of any object, using crew commands
Rapt0r	Grammophone Textur	Grammophone texture
nvdrifter	Depthcharge Shake Mod	Depthcharge Shake mod

\*SMS = StateMachine System

## CREDITS FOR IDEAS I USED

Hitman	Rudergänger verschwinden wenn an der Oberfläche	helmsmen vanishing when surfaced
evan82	Helligkeit der Anzeigen bei Nacht	brightness of dials by night
<b><i>everybody whom I have forgotten</i></b>		

Dieser Mod, in seiner aktuellen Version, wäre ohne Silent3ditor und die Ideen / Zusammenarbeit von/mit Anvart nicht möglich gewesen. Deshalb geht an dieser Stelle noch einmal ein besonderer Dank an 'Skwasjer' und 'Anvart'.

This mod, in his actual version, would not have been possible without Silent3ditor and the ideas / discoveries / co-operation of Anvart. So, let me salute to 'Skwasjer' and 'Anvart'. You 've got my full respect.

*Ich hoffe, niemanden vergessen zu haben. Sollte dies doch der Fall sein, dann nicht absichtlich. Für eine Nennung in den Credits nehmen Sie bitte Kontakt mit mir auf.*

*I hopefully did not skip anyone. If so, I didn't do it wittingly. Contact me to be named as well.*





## PROBLEME / PROBLEMS

Sollten Probleme oder Fehler auftauchen, dann bitte ich um einen kurzen Hinweis im SHIII-Forum an *Diving\_Duck*

<http://forums-de.ubi.com/eve/forums/a/cfrm/f/408108363>

If you encounter any problem please contact me via the SubSim forum. My nick name is *DivingDuck*.

<http://www.subsim.com/radioroom>

### Urheberrechtshinweise

Dieser Mod und alle damit verbundenen Dateien sind Freeware. Die Dateien dürfen jedoch nicht in kommerziellen Produkten oder Teilen davon mit der Absicht der Gewinnerzielung verwendet werden, weder im Ganzen noch in Teilen. Weiterverwendung in kommerziellen Produkten bedarf der schriftlichen Genehmigung des Autors.

### Copyright notice

This mod and all corresponding files are freeware. But the files or parts of them must not be used in commercial products and or must not be part of commercial products without prior written permission by the author.

**Ich übernehme keine Verantwortung für Schäden an Ihrem PC-System.**

I don't take responsibility for damages to your system.

