

Schiff-Locomotor

Hallo Community,

ich habe mich einmal hingesetzt und versucht die Bewegungen von Schiffen auf Vordermann zu bringen. Bislang sahen deren Bewegungen sehr unrealistisch aus, wodurch nicht nur ihre Funktion verfälscht wurde, sondern ein gesamter Modus an sich völlig unbrauchbar wurde.

Die von mir erstellten Locomotor sind noch nicht perfekt, sollte jemand einen besseren entwickeln, so bitte ich ihn darum nicht so zaghaft damit zu sein. ;)

Um mehr Realismus in den Bewegungen zu erzeugen, habe ich dem Locomotor einen Wendekreis gegeben, ganz wie ihn Katapulte besitzen. Bislang haben Schiffe auf der Stelle gewendet.

Zusätzlich werden Schiffe langsamer, sobald sie wenden und besitzen einen „Antritt“, bei dem sie eine Weile benötigen, bis die Höchstgeschwindigkeit des Schiffes einsetzt. Zum Schluss habe ich noch ein BounceModule eingebaut, wodurch Schiffe nun teilweise während den Bewegungen ein wenig im Wasser „versinken“.

Wer sich einmal genauer mit den Bewegungen Ingame befasst, wird den Unterschied sofort feststellen.

Besonders dem neuen Projekt „Fluch der Karibik“, dürften diese Einträge zu Gute kommen.

Einfach die aufgeführten Einträge kopieren und in der Locomotor.ini an vorgesehener Stelle ersetzen:

```
Locomotor LargeShipLocomotor
  Surfaces                = DEEP_WATER
  Speed                   = 100%
  SpeedDamaged            = 50%
  SlowTurnRadius          = 50.0
  FastTurnRadius          = 70.0
  TurnTime                = 10000
  TurnTimeDamaged         = 10500
  TurnThreshold           = 5
  Acceleration            = 7000
  Braking                 = 7000
  MinTurnSpeed            = 10%
  ZAxisBehavior           = SEA_LEVEL
  Appearance              = SHIP
  AccelerationPitchLimit  = 10
  BounceAmount            = 10
  PitchStiffness          = 0.8
  RollStiffness           = 0.2
  PitchDamping            = 1.0
  RollDamping             = 0.5
  ForwardAccelerationPitchFactor = 0.0
  LateralAccelerationRollFactor = 0.1
  ElevatorCorrectionDegree = 0.03
  ElevatorCorrectionRate  = 0.016
  AeleronCorrectionDegree = 0.025
  AeleronCorrectionRate   = 0.021
  RiverModifier           = 50%
  UseTerrainSmoothing     = No
  HasSuspension           = No
  CanMoveBackwards       = No
End
```

Locomotor TransportShipLocomotor

Surfaces = WATER DEEP_WATER
Speed = 100%
SpeedDamaged = 50%
SlowTurnRadius = 50.0
FastTurnRadius = 70.0
TurnTime = 10000
TurnTimeDamaged = 10500
TurnThreshold = 5
Acceleration = 7000
Braking = 7000
MinTurnSpeed = 10%
ZAxisBehavior = SEA_LEVEL
Appearance = SHIP
AccelerationPitchLimit = 10
BounceAmount = 10
PitchStiffness = 0.8
RollStiffness = 0.2
PitchDamping = 1.0
RollDamping = 0.5
ForwardAccelerationPitchFactor = 0.0
LateralAccelerationRollFactor = 0.1
ElevatorCorrectionDegree = 0.03
ElevatorCorrectionRate = 0.016
AeleronCorrectionDegree = 0.025
AeleronCorrectionRate = 0.021
RiverModifier = 50%
UseTerrainSmoothing = No
HasSuspension = No
CanMoveBackwards = No

End

Locomotor TransportShipLocomotorForUnitInteraction

Surfaces = WATER DEEP_WATER GROUND
Speed = 100%
SpeedDamaged = 50%
SlowTurnRadius = 50.0
FastTurnRadius = 70.0
TurnTime = 10000
TurnTimeDamaged = 10500
TurnThreshold = 5
Acceleration = 7000
Braking = 7000
MinTurnSpeed = 10%
ZAxisBehavior = SEA_LEVEL
Appearance = SHIP
AccelerationPitchLimit = 10
BounceAmount = 10
PitchStiffness = 0.8
RollStiffness = 0.2
PitchDamping = 1.0
RollDamping = 0.5
ForwardAccelerationPitchFactor = 0.0
LateralAccelerationRollFactor = 0.1
ElevatorCorrectionDegree = 0.03
ElevatorCorrectionRate = 0.016
AeleronCorrectionDegree = 0.025
AeleronCorrectionRate = 0.021
RiverModifier = 50%
UseTerrainSmoothing = No
HasSuspension = No
CanMoveBackwards = No

End

```

Locomotor SmallShipLocomotor
  Surfaces                = WATER DEEP_WATER
  Speed                   = 100%
  SpeedDamaged            = 25%
  SlowTurnRadius          = 50.0
  FastTurnRadius          = 50.0
  TurnTime                = 1000
  TurnTimeDamaged         = 1000
  Acceleration             = 2000
  Braking                 = 2000
  MinTurnSpeed            = 0%
  ZAxisBehavior           = SEA_LEVEL
  Appearance              = SHIP
  AccelerationPitchLimit  = 35
  BounceAmount            = 10
  PitchStiffness          = 0.1
  RollStiffness           = 0.1
  PitchDamping            = 0.2
  RollDamping             = 0.2
  ForwardAccelerationPitchFactor = 0.02
  ForwardVelocityPitchFactor = 0.005
  LateralAccelerationRollFactor = -0.075
  UseTerrainSmoothing     = No
  ElevatorCorrectionDegree = 0.03
  ElevatorCorrectionRate   = 0.056
  AeleronCorrectionDegree  = 0.09
  AeleronCorrectionRate    = 0.12
  HasSuspension            = No
  CanMoveBackwards        = No
End

```

Wenn ihr die Einträge benutzt, dann erwähnt mich bitte in eurer Readme

Euer Ealendril der Dunkle