

UBOAT

TREFFER, VERSENKT!

Genre: **Simulation** Publisher: **Playway S.A.** Entwickler: **Deep Water Studio** Termin: **2.8.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein** Enthalten in: –

Endlich taucht UBOAT aus dem EA auf. Wir haben das Periskop ausgefahren und verraten, ob Silent Hunter einen würdigen Nachfolger hat. Von **Marío Donick**



Dieser britische Einzelfahrer nahe Malta im Mittelmeer ist eine gute Zielübung.

Torpedo los! In der dunklen Tiefe macht sich unser tödlicher Gruß auf den Weg.



Im einfachen Modus zeigt die Karte unseren Torpedo und sein Ziel.



Treffer, versenkt. Das britische Schiff sinkt auf den Meeresgrund.

U-Boot-Simulationen zur Atlantikschlacht des Zweiten Weltkriegs waren früher sehr beliebt. Kern von Titeln wie Aces of the Deep (1994) oder Silent Hunter 3 (2005) war das

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr das Silent-Hunter-Feeling vermisst.
- ... ihr Geduld habt und auch warten könnt.
- ... ihr euch für U-Boote im Krieg interessiert.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch Mikromanagement nervt.
- ... ihr von Simulationen leicht frustriert seid.
- ... ihr nicht auf deutscher Seite spielen mögt.

Patrouillieren in Nordsee, Atlantik und Mittelmeer – alles Regionen, in denen deutsche U-Boote aktiv waren. Als Spielprinzip ist das spannend: Bei der Suche und der Jagd nach Konvois sowie der Flucht nach erfolgter Zerstörung wechseln sich Phasen der Ruhe (Rundhorchen, Ausguck) mit Momenten höchster Anspannung (der Augenblick vor dem Torpedoschuss, die Angst vor der eigenen Zerstörung) und Erleichterung (die geglückte Flucht) ab. Wer »Das Boot« gesehen hat (und wer hat das nicht?), kennt das packende Konzept bereits. Und das funktioniert auch als Computerspiel perfekt.

Ein abgetauchtes Genre

Doch nach Ubisofts desaströsem Silent Hunter 5 (2015) legten große Publisher das Thema zur Seite. Fans blieben bei teils extrem gemoddeten Versionen von Silent Hunter 3. Aber dann kam UBOAT – das Kickstarter-Projekt fand mit Playway einen Publisher, die Early-Access-Version erschien 2019. Jetzt ist die U-Boot-Simulation fertig – und kombiniert bekannte Genrestandards mit einem frischen Konzept, das die Entwickler selbst mit Fallout Shelter vergleichen.

Kerngeschäft in UBOAT sind die deutschen U-Boot-Typen VII B, VII C und VII C/41.



Das bekannte U 96 aus dem Film »Das Boot« (1981) war ein Typ VII C; das Museumsboot U 995 in Laboe bei Kiel ist ein Typ VII C/41. Zusätzlich können wir die kleinen Küsten-U-Boote des Typs II A und II D nutzen. Die größeren Boote vom Typ IX oder die fortschrittlichen Elektroboote vom Typ XXI (wie das Museumsboot Wilhelm Bauer, ex U 2540, das in Bremerhaven liegt) sind bis jetzt allerdings nicht dabei.

In nasser Mission

Die Missionen sind in Form mehrerer Kampagnen organisiert, die teilweise gleichzeitig ablaufen. Unsere konkreten Einsätze holen wir uns im Hafen oder U-Boot-Bunker ab. Für den Kampagnenfortschritt am wichtigsten ist das Versenken großer Mengen gegnerischer Frachtschiffe. Der Befehlshaber der Unterseeboote (BdU) weist uns ein Rechteck im Kriegsmarineraster zu, da fahren wir hin und halten Ausschau nach Kontakten. Mehrere Spezialmissionen zu Spionage, Agentenaussetzung, Enigma-Bergung oder Minenlegung sorgen für Abwechslung. Die sind teilweise direkt vor der Fahrt auswählbar, oft meldet sich der BdU aber auch per Funk. Unter anderem ruft er zu Angriffen im sogenannten Wolfsrudel auf, bei dem wir zusammen mit KI-gesteuerten Booten gemeinsam Konvois aufmischen. Entweder lassen wir sie allein handeln oder wir legen auf der Karte selbst ihre Kurse fest und befehlen ihnen Angriff, Verteidigung und Rückzug. Das funktioniert, aber historisch liefen Rudelangriffe meist unorganisierter ab. Hier macht UBOAT Zugeständnisse an bequemere Spielbarkeit und kaschiert einigermaßen die nicht immer so schlaue KI.

Einige Missionen sind fiktiv; wer so etwas nicht mag, kann das in den Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad ausschalten. Nicht

fiktiv ist die Prisenordnung, nach der wir Schiffe nicht heimlich abschießen, sondern anhalten, Frachtpapiere untersuchen und der Besatzung genug Zeit geben, das Schiff zu verlassen, bevor wir es versenken (oder es sogar weiterfahren lassen). Diese nur bis 1940 durchgeführte Form der Kriegsführung ist in UBOAT enthalten.

Die Sims: Tiefe Wasser

UBOAT steuern wir vor allem über die Offiziere des Bootes. Entweder weisen wir ihnen über ein per TAB aufgerufenes Menü Befehle zu oder wir wählen einen Offizier aus und

klicken im Boot auf die Stellen, mit denen interagiert werden soll – im Prinzip wie in Die Sims. Beispielsweise können wir dem faul in der Kojie rumhängenden Offizier befehlen, den Funk zu besetzen, indem wir ihn auswählen und dann das Funkgerät anklicken. Er steht dann auf und geht dort hin.

Ein Großteil des Spiels findet in der Seitenansicht statt, die wir horizontal scrollen (Nutzer sehr breiter Bildschirme sind im Vorteil) und in die wir unterschiedlich tief reinzoomen können. Alternativ können wir auch in die Egosicht zoomen und den Offizier direkt steuern. So laufen wir durch das glaubhaft gestaltete Boot und interagieren direkt mit den verschiedenen Geräten. Diese Ego-perspektive erinnert an Silent Hunter 5. Sie ersetzt die festen Stationsbildschirme, die es in früheren U-Boot-Spielen wir Silent Hunter 3 und 4 noch gab.

Offiziere, die wir gerade nicht kontrollieren, handeln entsprechend dem Dienstplan,

Übersicht	Dienstpläne	Dienstzeiten	Mannschaftsplan	Spezialisierungen	Boot
Frühschicht	×	Matrose hinzufügen	5 Matrosen	+	
Spätschicht	×	Matrose hinzufügen	5 Matrosen	+	
Nachtschicht	×	Matrose hinzufügen	5 Matrosen	+	
Johann Prassdorf		Matrose hinzufügen	1 Matrosen	+	
Alexander Gericke		Matrose hinzufügen	1 Matrosen	+	
Paul Sthamer		Matrose hinzufügen	1 Matrosen	+	
Karl-Heinz Bielig		Matrose hinzufügen	1 Matrosen	+	
Klaus Graf		Matrose hinzufügen	1 Matrosen	+	

Im Mannschaftsplan teilen wir Matrosen in Schichten ein und/oder weisen sie dauerhaft Offizieren zu.

Übersicht Dienstpläne Dienstzeiten Mannschaftsplan Spezialisierungen Boot

Tauchplan für das Boot festlegen

00:00 01:00 02:00 03:00 04:00 05:00 06:00 07:00 08:00 09:00 10:00 11:00 12:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00 18:00 19:00 20:00 21:00 22:00 23:00

■ aufgetaucht
 ■ getaucht

Der Tauchplan nimmt euch lästige Routinearbeit ab.

MEINUNG

Mario Donick
@mariodonick



Im Zweiten Weltkrieg versenkten U-Boote für Nazi-Deutschland zahlreiche Frachtschiffe, um alliierte Nachschubwege zu unterbrechen; circa 30.000 Menschen wurden dabei durch deutsche U-Boote getötet, und genauso viele U-Boot-Fahrer starben auf diesen Einsätzen. Während der Film »Das Boot« (1981) den körperlichen wie psychischen Schrecken dieses Teils des Krieges offenlegte, machten U-Boot-Simulationen wie Silent Hunter daraus vor allem ein spannendes Spiel. Auch UBOAT ist spannend. Zwar haben sich die sterilen Charaktere, die zu sauberen Inneneinrichtungen und die fast leblosen Häfen seit dem Early Access kaum verändert. An so atmosphärische Häfen wie in der Silent-Hunter-3-Mod Living Silent Hunter kommt UBOAT nicht heran, und die Schiffsvielfalt ist zurzeit sehr gering. Doch das alte Spielprinzip ist nach wie vor packend und die Atmosphäre insgesamt intensiv. UBOAT erzeugt genau die typische Spannung zwischen Jagen und Gejagtsein, die man früher von Aces of the Deep und Silent Hunter kannte und die mich monatelang fesseln kann. Die steuerbare Crew, ihr Stresslevel und die Notwendigkeit ihrer Versorgung erinnern daran, dass U-Boote keine abstrakte Waffe waren, sondern dass »normale« Menschen an Bord für die Ausführung der von der Nazi-Führung erhaltenen Befehle verantwortlich waren. Mit der Einbeziehung der Prisenordnung und der Möglichkeit, Schiffbrüchige zu retten, setzt UBOAT auch einen kleinen Kontrast zum sonst im Genre üblichen quasi uneingeschränkten Tonnagekrieg.

in dem wir Prioritäten für unterschiedliche Aufgaben zuweisen können. Das funktioniert gut; mitunter sind ein paar kleine Anpassungen sinnvoll. Wer sich hier jedoch etwas damit beschäftigt, spart sich viel Detailarbeit und kann obendrein den Betrieb auf dem Schiff optimieren.

Profis können alles allein machen, inklusive der Bedienung des Torpedovorhalterechners. Der ist in zwei Ausführungen simuliert.



Der Konvoi aus über 30 Schiffen (oben) taucht im Periskop (unten) nur als dünne Rauchfahnen auf.



Etwas Rollenspiel

Durch erfolgreiche Aufträge sammelt unsere Crew Erfahrung, mit der wir ihre Fähigkeiten aufwerten können. Durch das Investieren von Fähigkeitenpunkten in unsere Offiziere erleichtern wir das Erkennen von feindlichen Schiffen, verringern die Rauchentwicklung der Diesel oder wirken in Stresssituationen beruhigend auf unsere Besatzung ein. Unsere Matrosen befördern wir in den Kategorien Tauchgang, Schleichfahrt und Disziplin, um die generelle Performance in diesen Aspekten zu verbessern. Auch das Boot selbst kann aufgewertet werden. Das geschieht durch Forschung im Hauptquartier, in dem nach und nach

bessere Ausrüstung verfügbar wird. Je nach Schwierigkeitsgrad können wir auch selbst Einfluss darauf nehmen, indem wir Ansehenspunkte investieren und Offiziere ins Hauptquartier abkommandieren. Alternativ ist automatische Forschung möglich, bei der neue Technologien zu den historisch verbrieften Zeiten verfügbar werden.

Echte Simulation

Seit unserem Early-Access-Test im Jahr 2020 hat sich UBOAT zu einer Simulation mit ordentlich Tiefgang entwickelt. Dass wir entdeckte Schiffe auf Wunsch manuell identifizieren

Der wichtigste Raum auf einem Schiff: die Kombüse.



zieren und auf der Seekarte auch ohne Kontaktaktualisierungen spielen können, ist Genrestandard und erwähnen wir hier nur, weil das im Early Access nicht immer so war.

Beeindruckender ist, dass auch die für den Torpedeangriff nötigen Geräte im Detail umgesetzt wurden. Alle für manuelle Schusslösungen nötigen Geräte sind vorhanden und funktionstüchtig. Im Zentrum steht der Torpedovorhalterechner (TVhRe), dazu kommen die Torpedorichtungsweiser- und Kommandogerätenanlage (TRw- u. Ko.-AnL), der Torpedoschusswinkelpfänger (T Schu Empf) und die Torpedoabfeuerungsanlage (T-Abf.-AnL). Der TVhRe steht in zwei Varianten zur Verfügung. Der frühe C/37 ist im Typ II und im Typ VII B installiert. Er erlaubt keine Anpassungen in Echtzeit an ein bewegliches Ziel, und beim Abschuss dürfen keine eigenen Kursänderungen durchgeführt werden. Beide Einschränkungen gibt es nicht mehr mit dem S3, der ab dem Typ VII C verbaut ist. Alle Geräte könnt ihr von eurer Besatzung bedienen lassen. Ihr könnt es aber auch selbst machen und so zum Experten für manuelle Schusslösungen werden. Das PDF-Handbuch enthält dazu eine ausführliche Anleitung.

Kleine Probleme

UBOAT hat seit Veröffentlichung bereits mehrere Updates erhalten, und wir gehen davon aus, dass das noch eine Weile so weitergehen wird. Hoffentlich! Denn ein paar kleine Probleme haben wir festgestellt. Neben Clipping-Problemen zwischen Figuren und Boot (die wir schon im Early-Access-Test kritisierten) oder nicht animierten Steuerelementen (wie die Tiefenruder im manuellen Modus) fallen mitunter Probleme mit der Wegfindung auf. Einmal war ein Mannschaftsmitglied zwischen Diesel und zwei anderen Crewmitgliedern gefangen und kam nicht raus. Nachdem wir ihm zwei Minuten dabei zugesehen hatten, wie er auf der Stelle trat, gingen wir schließlich in der Egoperspektive dazwischen, wodurch sich das Knäuel auflöste.

Ein anderes Mal befahlen wir einem Offizier, die Flag-



Wassereintritte sind nicht sofort der Untergang. Aber es gilt, schnell zu reagieren.

Inventar

3500

Torpedos		Bugtorpedolager	
T3 P12	T1 P13	T2 P11	T1 P11
UFF	UFF	UFF	UFF
788	563	0	338
T2 P14	T3 P12	T1 P11	T1 P11
0	675	338	338
T3 P12	T1 P13	T1 P11	T1 P11
675	450	675	450

G7e Torpedo T3 - P12
Der T3-Torpedo hat eine höhere Reichweite als sein Vorgänger T2 und verwendet das neuen Aufschlagkörper P12. Der Torpedo gilt unter dem U-Boot-Kapitänen als sehr zuverlässig.
- Geschwindigkeit 56 km/h, Reichweite 7,5 km

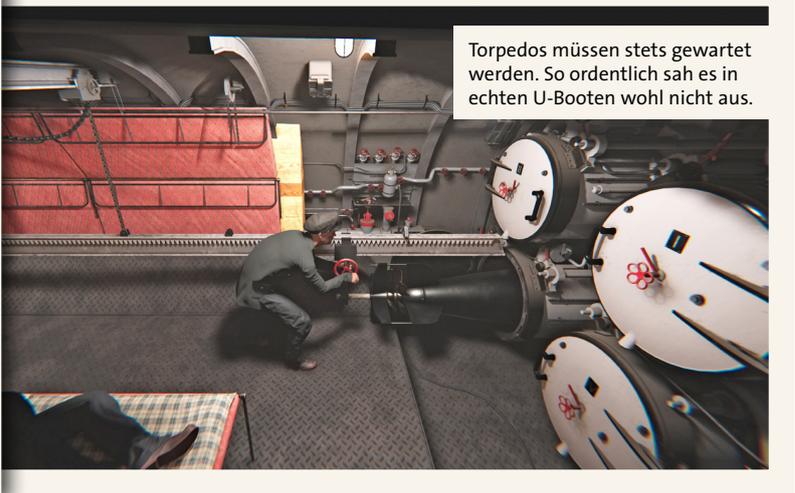
Benötigte Verladezeit aller Waren: 00 h : 15 min
Sie die Taste 'S' gedrückt, um mehrere Gegenstände gleichzeitig zu verladen.

Verlassen

Im späteren Kriegsverlauf gibt es eine Vielzahl von Torpedos mit unterschiedlichen Features.

ge einzuholen. Statt auszuweichen, kletterte die im Weg stehende Brückenwache erstmal zeitraubend die Leiter runter, um ihn durchzulassen, und dann wieder hoch.

Auch das Balancing wird noch optimiert werden. Generell ist der Schwierigkeitsgrad in Ordnung und kommt uns im Kriegsverlauf auch plausibel anspruchsvoller vor. Doch im Einzelfall kann es schon zu Kriegsbeginn 1939 sein, dass kurz nach der Hafenausfahrt riesige Bomberstaffeln auf uns warten oder große Konvois fette Beute versprechen. Das sollte erst später so sein. Deckgeschütz und Flugabwehrkanone (Flak) wirken dagegen zu stark – es gelang uns, mit nur wenigen Flakschüssen mehrere Frachter zu versenken. ★



UBOAT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3,1 GHz / Phenom II X3	i7 3770K / Ryzen 5 3600X
GTX 750 Ti / Radeon RX 550	GTX 1070 / Radeon R9 Fury
6 GB RAM, 71 GB Festplatte	8 GB RAM, 71 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- sehr gute Wassereffekte
- hübsches Wetter
- Besatzung gut animiert
- steriler Grafikstil im Boot
- Clipping-Probleme zwischen NPCs und Boot

SPIELDESIGN

- Jäger-und-Beute-Spielprinzip
- Jagd nach Tonnage und Ansehen
- Simulation und RPG
- Aufwertungen
- Rudelangriffe nicht gut umgesetzt

BALANCE

- Schwierigkeit einstellbar
- im Kriegsverlauf schwerer
- auf Wunsch Simulationstiefe
- deutsches Handbuch
- Anfangsmissionen zu schwer

ATMOSPHERE / STORY

- intensive Atmosphäre
- historische Ereignisse integriert
- gut nachgebildete U-Boote
- mittelmäßige deutsche Sprecher
- wenige Schiffsmodelle

UMFANG

- mehrere Kampagnen, rund 40 Stunden Spaß
- besondere Einsätze
- spontane Befehlsänderungen
- Wiederspielwert
- nur zwei Bootstypen

FAZIT

UBOAT ist ein würdiger Nachfolger der Silent-Hunter-Reihe, der eigene Akzente setzt.



UBOAT

TIPPS GEGENS ABSAUFEN

Die U-Boot-Simulation wartet mit so einigen Untiefen für Neueinsteiger auf. Zum Glück gibt es unseren Guide, mit dem ihr in Rekordzeit zum Admiral aufsteigt. Von Mario Donick

Hardcore-Fans von Militärsimulation kennen UBOAT durch den Early Access sicher schon, aber die offizielle Veröffentlichung von Version 1.0 dürfte auch interessierte Neueinsteiger anziehen. Genau für die haben wir acht kurze Tipps von unserem U-Boot-Kapitän Mario Donick in einem übersichtlichen Guide zusammengestellt. ★

TIPP #1

Das beste Einsteigerboot

Wenn ihr noch gar keine Erfahrung habt, startet das Spiel mit einem Typ VII B. Zwar legt das Menü nahe, mit dem Typ II A zu beginnen, aber aufgrund der geringen Reichweite und der mageren Torpedoausstattung ist es mit dem »Einbaum« ohne Erfahrung schwieriger, spontanen Sonderwünschen des BdU während der Fahrt zu entsprechen.

TIPP #2

Behaltet eure Ressourcen im Blick

Spart Treibstoff und Atemluft. Hebt euch hohe Fahrtstufen für die Jagd auf bereits erkannte Gegner auf (etwa um nachts bei Überwasserfahrt neben einem Konvoi aufzuholen und sich vor ihn zu setzen). Nutzt sonst langsame Fahrtstufen für Patrouille und Rundhören. Weist dem Navigator und dem Maschinisten je bis zu zwei Matrosen zu, um den Treibstoff-beziehungsweise Batterieverbrauch deutlich zu senken. Um auf langen Tauchfahrten Sauerstoff zu sparen, geht auf Schleichfahrt und schaltet blaues Licht an.



Tipp #2: »Wozu ist das?« »Das ist blaues Licht.« »Und was macht es?« »Es leuchtet blau.«

TIPP #3

Besser planen

Erleichtert euch die Arbeit auf langen An- und Abreisen mit Tauchplänen. Nachts fahrt ihr aufgetaucht. Tagsüber taucht ihr von 7 bis 12 Uhr, taucht dann von 12 bis 13 Uhr kurz auf (zum Luftaustausch und Aufladen der Batterien) und geht von 13 bis 18 Uhr wieder auf Unterwasserfahrt. Die genauen Zeiten passt ihr natürlich je nach Sonnenauf- und -untergang an. In späteren Kriegsjahren fahrt aus Sicherheitsgründen möglichst nur bei Dunkelheit aufgetaucht.



TIPP #4

Schichtbetrieb

Prüft die Dienstpläne. Stellt die Priorität für das Schließen von Schotts und das Besetzen von Periskopen auf null. Letzteres verhindert, dass ständig Periskope ausgefahren sind, obwohl das gar nicht nötig oder sogar gefährlich ist. Wenn ihr detaillierte Dienstpläne nutzt, erstellt eine eigene Schicht für den Koch und weist ihr einen Matrosen zu. Sorgt dafür, dass der Torpedovorhalterechner mit einem Offizier besetzt wird (es sei denn, ihr wollt den TVhRe selbst einstellen).

	9	7	4	6	5
Frühschicht	9	7	4	6	5
Spätschicht	9	7	4	6	5
Nachtschicht	9	7	4	6	5

Neue Schicht

Tipp #4: Nutzt Dienstpläne, um euch viel Arbeit zu ersparen und unnütze Tätigkeiten zu verbieten.

TIPP #5

Das richtige Training

Übt das Zielen und Torpedieren mit Einzelfahrern, die gern in Hafennähe herumfahren. Und wenn ihr einen großen Konvoi gefunden habt, speichert einen Spielstand, zum Beispiel als »Konvoiübung«. Hebt euch den auf, um unterschiedliche Herangehensweisen zu üben.

TIPP #6

Kein falscher Stolz!

Seid euch nicht zu fein für den einfachsten Schwierigkeitsgrad. Zwar besteht die hohe Kunst der U-Boot-Simulation darin, von Navigation über Gegneridentifizierung bis zur Torpedolösung und Vorhalterechnerbedienung alles selbst zu machen, aber es ist keine Schande, sich am Anfang erkannte Kontakte auf der Karte einzublenden und mit deren Hilfe erstmal zu verstehen, wie alles zusammenhängt.

TIPP #7

Macht mal Pause

Nutzt die Pausenfunktion. Bei Alarm wird es schnell hektisch. Anstatt bei Ertönen der Klingel in Panik zu verfallen, drückt erst mal auf die Leertaste und verschafft euch einen Überblick. Weist in Ruhe Aufgaben und Matrosen zu, gebt bei Bedarf den Befehl zum Alarmtauchen und seht dann weiter.

TIPP #8

Seid oldscool

UBOAT ist eines der seltenen Spiele mit Handbuch. Die 220 Seiten starke PDF-Datei (im Steam-Ordner unter steamapps\common\UBOAT\UBOAT_Data\StreamingAssets) ist im Spiel auch als UBOATpedia verlinkt. Insbesondere die Anleitung zu manuellen Schusslösungen (Seite 112–140) ist sehr nützlich.