40 Jahre U-Boot-Simulationen

TEIL 1

ABGETAUCHTE POLITIK

Katz-und-Maus-Spiel im Zweiten Weltkrieg oder moderne Atom-U-Boote: Das Spielprinzip ist zeitlos und spannend. Doch das Genre ist seit jeher so politisch wie kaum ein anderes. Von Mario Donick

Mario Donick
Mario wuchs mit dem DDR-Computer KC85/3 auf, auf dem er seine ersten Spiel- und Programmiererfahrungen sammelte. Er hat eigentlich Germanistik und Geschichte studiert, dann aber in Kommunikationswissenschaft dissertiert und arbeitet seitdem unter anderem als freiberuflicher Autor. Mario ist ein riesiger Fan von Simulationen aller Art.

Egal ob Atlantik oder Pazifik, Zweiter Weltkrieg oder Kalter Krieg: U-Boot-Spiele faszinieren mit einer Mischung aus Seefahrtromantik, Technikbegeisterung, der engen Gemeinschaft an Bord und natürlich dem verborgenen Anschleichen an die Gegner, der Jagd, dem Angriff und der Flucht. Das im Grunde einfache Spielprinzip wurde in unzähligen Titeln umgesetzt. Eins der frühen Highlights: Silent Hunter von 1996. Und da war das Genre schon 14 Jahre alt.

Rot leuchtet uns die Zentrale eines amerikanischen U-Boots der Gato-Klasse entgegen. Aus den blechernen Lautsprechern des Laptops tönen künstliche Motorengeräusche, bisweilen von den Befehlsbestätigungen der virtuellen Crew unterbrochen. Wir sind an der Ostküste Japans unterwegs, um den Schiffsverkehr der japanischen Marine zu stören. Vor einigen Monaten haben die Japaner völlig überraschend unseren Stützpunkt Pearl Harbor attackiert, woraufhin unser Land in den Zweiten Weltkrieg eingetreten ist.

Anders als im Atlantik spielen U-Boote im weitläufigen pazifischen Ozean nur eine untergeordnete Rolle, aber sie tun ihren Teil und wir den unseren. Virtuell, mit diesem fast 30 Jahre alten Spiel, das in der DOSBox noch immer hervorragend läuft.

Zu seiner Zeit beurteilte die Spielepresse das erste Silent Hunter eher nüchtern als wenig innovativen Abklatsch von Aces of the Deep (1994). Das erste U-Boot-Spiel war Submarine Commander (1982) für Ataris 8-Bit-Heimcomputer. Mitte der Neunziger wurden Innovationen langsam rar, und eine gewisse Müdigkeit stellte sich in der Rezeption ein. Aber Fans des Genres bleiben ihm trotzdem bis heute treu.

Bildschirm-Hopping

Seit den ersten U-Boot-Spielen haben sich bestimmte Konventionen entwickelt, die sich seitdem durch das Genre ziehen. Das betrifft zuallererst die Art und Weise, wie die Komplexität eines U-Boots so reduziert wird, dass es durch eine einzelne Person vor dem Bildschirm verstehbar und bedienbar wird. Von Anfang an standen die Spiele vor dem Problem, die verschiedenen Rollen auf einem Boot so darzustellen, dass sie ohne weitere Mitspieler handhabbar waren. Die Brückenwache musste genauso spielbar sein wie die grundlegenden Kontrollen für Antrieb und Ruder; der Horchraum ebenso bedienbar wie Torpedos, Deckgeschütz und Flak. Die Lösung: Zentrale Stationen wurden als einzelne Bildschirme umgesetzt, zwischen denen per Tastendruck schnell gewechselt werden konnte. Schon Submarine

Im Zweiten Weltkrieg wurden noch oft Überwasserangriffe durchgeführt. In Silent Hunter 1 markieren wir einen Gegner als Ziel.

Silent Hunter 3 zeigte erstmals Besatzungsmitglieder auf der Brücke und in der Zentrale – ein großes Atmosphäreplus und wichtig für die Bindung ans Boot.

 Eine der ersten technischen Zeichnungen eines U-Boots stammt vermutlich aus dem frühen 14. Jahrhundert.

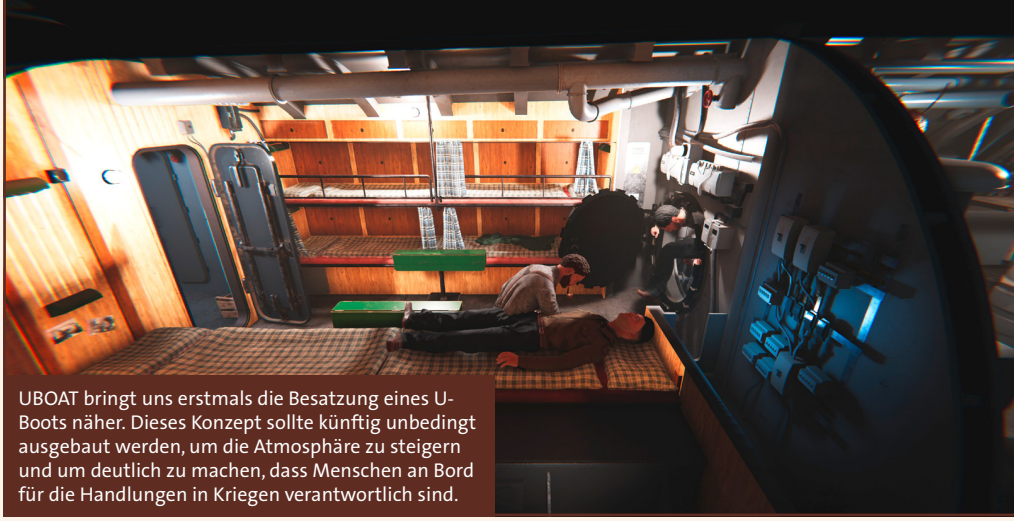
Commander (1982) etablierte dieses Konzept; so gut wie alle späteren Titel machten es dem Atari-Spiel nach. Andere Menschen wurden anfangs entweder gar nicht oder nur illustrativ als Zeichnung oder Foto gezeigt. Im Zentrum des Gameplays stand das U-Boot selbst. Die Spieler waren allmächtige Herrscher dieser kleinen Welt: Kommandant, Steuermann, Torpedomaat und Mechaniker in einem. Die Rolle der Besatzung, der Kommunikation und der psychologischen Komponenten des sehr schwierigen Lebens an Bord wurden abstrahiert. Diese Einschränkung sorgte für eine klare Genredefinition. Egal ob Silent Service (1985), Aces of the Deep oder Silent Hunter – man kannte sich schnell aus an Bord und wusste, was einen erwartet und wie das Spiel funktioniert. Mit kleinen Erweiterungen galt das bis Silent Hunter 4. Seit dem dritten Teil der Serie gab es zwar schon eine schematische Crewansicht, in der Personal verschiedenen Abteilungen zugewiesen wurde. Aber die vielen Besatzungsmitglieder blieben mehrheitlich unsichtbar. Die wenigen sichtbaren Personen in der 3D-Ansicht waren nicht der Crewliste zugeordnet, sie waren weiterhin nur Illustration.

Die Wachablösung im Genre

In Silent Hunter 5 (2010) musste man allen Ernstes zu Fuß durchs Boot laufen, um mal kurz selbst am Hydrophon zu horchen. Es gab kaum Abkürzungen und kein schnelles Wechseln zwischen den wichtigen Stationen. Damit wurde das Spielen gerade in Kampfsituationen (was ja der Kern des Genres ist) unnötig umständlich. Zusammen mit den vielen Bugs und der teils wie betrunken agierenden KI störte das die audiovisuell zunächst aufgebaute Atmosphäre arg.

Trotz aller Probleme gab es im GameStar-Test noch 68 Punkte – Gamersglobal-Tester Mick Schnelle war weniger gnädig und vergab drei von zehn Punkten. Hersteller Ubisoft ließ das Spiel nach kurzer Zeit fallen, zahlreiche Fehler wurden nie offiziell behoben.

Wie so oft versuchte die Community, mit Mods zu helfen. Nach einigen Jahren kulminierten diese Arbeiten in der Mega-Mod The Wolves of Steel. Darin kehrten die aus den Vorgängern bekannten Bedienelemente zurück, das Spiel wurde effizienter nutzbar, viele Bugs wurden behoben. Aber selbst mit dieser Mod fühlt sich Silent Hunter 5 nur wie ein notdürftig geflickter Kahn an.



UBOAT bringt uns erstmals die Besatzung eines U-Boots näher. Dieses Konzept sollte künftig unbedingt ausgebaut werden, um die Atmosphäre zu steigern und um deutlich zu machen, dass Menschen an Bord für die Handlungen in Kriegen verantwortlich sind.

Besser macht es erst jetzt, Jahre später, UBOAT, das im Sommer 2024 nach einem langen Early Access veröffentlicht wurde. UBOAT kombiniert die 3D-Ansichten des Bootes mit der genretypischen Bedienbarkeit. Als Spieler können wir selbst entscheiden, wie nah oder fern wir mit dem Boot und seiner Crew interagieren, je nach Situation. Mal sehen wir als leitender Ingenieur (LI) selbst nach den Dieseln; mal springen wir schnell zwischen Brücke, Maschinenraum oder Hydrophon hin und her. Das wichtige Zusammenspiel des Bootes mit einer auf Effizienz gedrillten Mannschaft lässt sich in UBOAT wohl so deutlich wie in keinem anderen U-Boot-Spiel erleben.

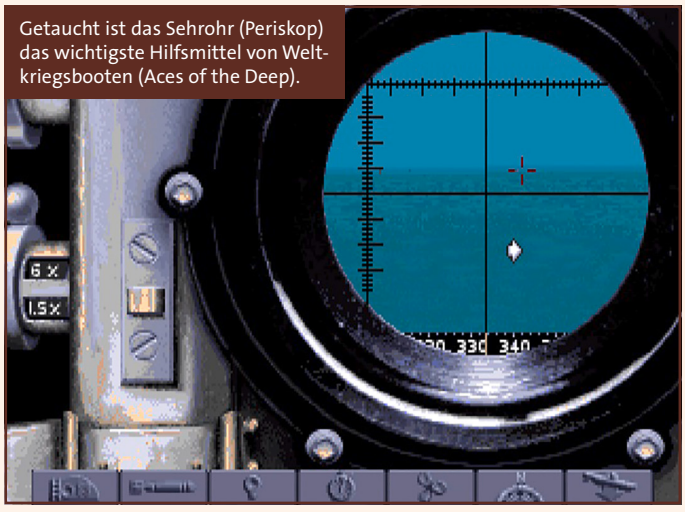
U-Boot-Mythen

Im Vergleich zum Pazifikkrieg sind Atlantikeinsätze wie in UBOAT schneller, dynamischer, zumindest anfangs motivierender (durch schnelle Erfolge) und im späteren Verlauf aufgrund der zunehmenden alliierten Gegenwehr spannender. Schon wegen dieser

MULTIPLAYER: WOLFPACK

In diesem Report haben wir uns auf Einzelspielertitel konzentriert. Aber U-Boot-Simulationen eignen sich perfekt für kooperatives Spiel im Multiplayer. Genau das versucht der Early-Access-Titel Wolfpack. Der Name des Spiels bezieht sich auf die sogenannte Wolfsrudeltaktik, bei der mehrere U-Boote gemeinsam größere Konvois aufbrachten.

Der Multiplayer-Titel Wolfpack wird mit Unterstützung des U-Boot-Fanportals subsim.com entwickelt. Bisherige Early-Access-Rezensionen sind sehr positiv.



Getaucht ist das Sehrohr (Periskop) das wichtigste Hilfsmittel von Weltkriegsbooten (Aces of the Deep).

Die taktische Karte ist noch heute Bestandteil von U-Boot-Spielen (hier: Aces of the Deep). Je nach Realismuseinstellungen zeigt sie alle Kontakte an – oder gar keine.

ZWIESPÄLTIGE GESCHICHTSSTUNDE

Karl Dönitz war erst Befehlshaber (BdU), dann Führer der Unterseeboote (FdU). Das Handbuch in Aces of the Deep stellt ihn als Sympathieträger dar, er war aber einer der Hauptangeklagten der Nürnberger Prozesse.

Aces of the Deep enthielt mehrere kurze Interviews mit Zeitzeugen. Hier zu sehen ist der U-Boot-Kommandant Erich Topp. Nach dem Zweiten Weltkrieg machte Topp Karriere bei der Bundeswehr.

Für Silent Hunter 4 gibt es seit einigen Monaten eine Mod, die den kompletten Innenraum eines amerikanischen Fleet Boats begehbar macht. Freilich war es in der Wirklichkeit viel enger, und die Hitze an Bord setzte den Besatzungen zu – die legendäre Eismaschine an Bord war nicht nur Luxus.

eher pragmatischen Gründe ist der Atlantikkrieg als Szenario für Spiele beliebter.

Daneben spielt aber auch der Mythos U-Boot eine Rolle. Dieser Mythos, so Linda Maria Koldau 2010 in ihrer kulturhistorischen Studie »Mythos U-Boot«, zieht sich in zahlreichen Filmen, Schriften und Spielen durch die Popkultur. Zum Kern des Mythos gehört insbesondere die »Schicksalsgemeinschaft« der zumeist jungen Besatzung, die fernab der Heimat in einem engen U-Boot auf sich gestellt ist. Dieser Mythos wurde nach dem Zweiten Weltkrieg in autobiografischen Schriften früherer U-Boot-Fahrer und in populärhistorischen Darstellungen gepflegt. Spätestens mit dem Film »Das Boot« (1981) wurde er in seiner deutschen Ausprägung Teil der Popkultur und hat die Atlantikschlacht ins allgemeine Bewusstsein gerückt. Wenig überraschend griffen auch Spiele dieses Interesse auf. Ob Das Boot (1990), Aces of the Deep (1994), Silent Hunter 2, 3 und 5 (2001, 2005, 2010) oder UBOAT (2024): Ästhetik und Inhalt dieser Spiele orientieren sich an Wolfgang Petersens Werk. Der Film beruhte auf dem gleichnamigen Roman von Lothar-Günter Buchheim (1973), in dem dieser seine Erlebnisse als Kriegsberichterstatter an Bord von U-96 aufschrieb. Als Kunstwerk verdichtete der Roman historische Fakten (Ereignisse, Technik, Kontexte), verfremdete sie und mischte sie mit fiktionalen Elementen, beanspruchte aber trotzdem Authentizität. »Dieses Buch ist ein Roman, aber kein Werk der Fiktion«, schreibt Buchheim im Vorwort. Und im Klappentext behauptet der Verlag: »Jedes Wort dieses Buches ist wahr.« So etwas weckt Erwartungen, und vielleicht wurde das Buch gerade deshalb bei Erscheinen sehr kontrovers aufgenommen. Viele damals noch lebende U-Boot-Crews fühlten sich durch Buchheim fehlerhaft und zu negativ porträtiert. Wer dazu mehr wissen will: Das Buch »Von der Wirklichkeit des Krieges« des Historikers Michael Saleweski dokumentiert entsprechende Reaktionen. Der Film komprimierte und veränderte die Vorlage noch

Die Brückenansicht und die Flugabwehrkanone waren in Das Boot in einfacher 3D-Grafik animiert. Das spielte sich schnell und dynamisch.

Im Offiziersklub von Aces of the Deep erfuhr man die neuesten Gerüchte zum Kriegsverlauf – und traf Promis aus Das Boot.

weiter. Die im Film sichtbaren körperlichen und psychischen Belastungen, das Elend an Bord von U-96 und die Technik des Bootes blieben Zuschauern im Gedächtnis. Computerspiele konnten hier bequem anknüpfen.

»Das Boot«-Reenactment

Das Spiel Das Boot etwa war nicht nur nach dem Film benannt, sondern stellte bekannte Situationen aus dem Film nach – wie die Fahrt durch die Biskaya und den Gibraltar-Durchbruch (der im Spiel vor allem zur 3D-Schießbude mit der Flak wurde).

Die Menüs von Aces of the Deep waren derweil mit Fotos aus dem Film illustriert. Da salutierte der erste Wachoffizier (1WO), wenn eine neue Karriere startete, und im Nachtclubfoto schien Herbert Grönemeyer sich zu fragen, was genau er da eigentlich tat. Beliebt waren Mods, die Klangschnipsel aus dem Film in Spiele integrieren, und Grafik-Mods, die Charaktere aus dem Film ins Spiel holten. Silent Hunter 2 etwa klang von Haus aus etwas dröge. Doch wenn dank »Projekt Schwertfisch«-Mod die Stimmen von Jürgen Prochnow (Kommandant), Klaus Wennemann (LI), Martin Semmelrogge (2WO), Hubertus Bengsch (1WO) und anderen Befehle bestätigten oder über Funksprüche, Tauchtiefen und Wasserbomben informierten, fühlte man sich direkt an Bord von U-96 versetzt – zumindest in die Filmversion davon.

Auf diese Weise holte man sich die im Vanilla-Spiel fehlenden Menschen ins virtuelle Boot. Aber eben nicht als realistische Darstellung, sondern als Idealtypen, die den Mythos U-Boot fortschrieben. Diese Verzerrung historischer Wirklichkeit über mehrere Medienformen hinweg störte nicht etwa das Spielgefühl, sondern intensivierte die im Spiel als authentisch gefühlte Atmosphäre Das heißt: Es geht gar nicht so sehr darum, wie es wirklich war – Hauptsache, es fühlt sich glaubhaft an und wirkt stimmig.

Oft will man doch eigentlich nur den Film »Das Boot« nachspielen: mit dem väterlichen Kommandanten, dem heldenhaften LI und dem etwas distanzierten Kriegsberichterstatter Leutnant Werner. Zusammen mit dem Rest der jungen Mannschaft bilden diese Figuren die erwähnte »Schicksalsgemeinschaft«.

So sehen U-Boot-Spiele im Jahr 2024 aus. Das Wasser beeindruckt durch realistische Bewegungen.

Dass die Menschen an Bord im Spiel auch wichtig für die Atmosphäre sind, zeigte schon Silent Hunter 3 mit den Personen in der Zentrale und auf der Brücke, vor allem aber Silent Hunter 5 mit der Crew, die – in der Umsetzung etwas unbeholfen – ein paar persönliche Dialoge zum Besten gab. UBOAT hat diesen Ansatz verfeinert und ausgebaut.

Echt historisch?

Das Boot selbst ist ebenfalls eine Figur in diesem Ensemble. Wenn in Wolfgang Petersens Film das vor Gibraltar schon fast versenkte U-96 sich mit letzter Kraft doch noch an die Oberfläche rettet, dann atmet man beim Zuschauen nicht nur wegen der geretteten Crew auf, sondern freut sich auch für das kleine, verletzte Fahrzeug. Die Technik ist Teil der Schicksalsgemeinschaft, denn sie beschützt die Menschen in ihm vor der Natur und dem Feind – oder geht zusammen mit ihnen unter. Ob mit 2D-Stationsansichten oder mit detaillierten 3D-Modellen: Die Spiele betonen die technische Seite des U-Boot-Kriegs. Nur UBOAT bezieht die Besatzung als tatsächlich handelnde Akteure ein.

Die Historikerin Angela Schwarz wies 2012 anhand von Silent Hunter 5 in einem Aufsatz darauf hin, dass die visuell beeindruckende Umsetzung den Blick für die Komplexität der historischen Wirklichkeit verstellen kann. Schwarz' These ist, dass das Spiel vielen Spielern das Gefühl vermittelte: »So sah es aus, so war's.« Weil, so Schwarz, »der Anblick etwa der Instrumententafel oder anderer Elemente im U-Boot exakt nach Quellen oder mithilfe von Experten nachmodelliert wurde, zeigt er eben die historische Realität« für die meisten Spieler. Aber: »Es war eben nicht oder nur zum Teil so, da ein Großteil des Bildes in dieser Darstellung fehlt.«

Eine historische Einordnung erfolgt in U-Boot-Spielen tatsächlich fast nie. Und wenn, dann sogar auf eher fragwürdige Weise. Die CD-ROM-Version von Aces of the Deep kam immerhin mit einem Online-Handbuch mit Texten, Fotos und Videos – im Prinzip ein Sachbuch zur Geschichte des U-Boot-Kriegs. Die mehrseitige Bibliografie und die Video-Interviews mit U-Boot-»Assen« wie Otto Kretschmer und Erich Topp adelten das Spiel mit dem Eindruck der historischen Korrektheit. Aber bei genauerer Betrachtung scheint nur der Mythos U-Boot gefestigt zu werden, ohne ihn kritisch einzuordnen.

Aus Texten und Interviews in dem Handbuch entsteht der Eindruck, die deutsche U-Boot-Kriegsführung sei sauber und fair gewesen und hätte damals üblichen internationalen Gepflogenheiten entsprochen. Das Ziel dieser Einsätze und die Tatsache, dass deutsche U-Boot-Fahrer über 30.000 Menschen durch das Versenken oft unbewaffneter Schiffe töteten, um die Ziele des faschistischen Deutschlands durchzusetzen, spielen keine Rolle (dagegen wird auch die in Buchheims Roman genannte Zahl der 30.000 getöteten Deutschen wiederholt).

Auch der »Führer der Unterseeboote« und Hitler-Nachfolger Karl Dönitz wird im Handbuch nicht hinterfragt. Dönitz wird im gleichen positiven Licht gezeichnet, das deutsche U-Boot-Kameradschaften und populäre U-Boot-Literatur schon immer verbreiteten und das Teil der spezifisch deutschen Variante des U-Boot-Mythos ist. Dönitz' Verurteilung in den Nürnberger Prozessen erscheint im Handbuch zu Aces of the Deep fast schon als unfair. In Erinnerung bleibt nach dem Lesen, dass er sich um »seine« Männer kümmerte und sie oft persönlich am Hafenbecken begrüßte – in UBOAT macht ein optisch an Dönitz erinnernder Admirals-NPC das heute noch. Der Mythos um diese Figur wurde Teil der Spielumgebung. ★

Silent Hunter 5 führte eine rollenspielartige Besatzungsverwaltung ein. In der Praxis funktionierte das mehr schlecht als recht.

TEIL 2

In Teil 2 des Reports werfen wir in Ausgabe 02/25 einen genaueren Blick auf weitere Vertreter des Untergenres und wagen eine Prognose für die Zukunft der U-Boot-Spiele.