

Alles klar am Sonar?

DANGEROUS WATERS

Versteckspiele in tödlicher Tiefe, Raketenangriffe auf Konvois – Seeschlachten sind heutzutage extrem spannende Angelegenheiten. Vor allem, wenn Sie U-Boote, Schiffe und Fluggerät selber steuern.

Sie schnurren leiser als ein PC-Lüfter und verdrängen mehr Wasser als ein Flugzeugträger des Zweiten Weltkriegs: Moderne Atom-U-Boote gehören zu den gefährlichsten Waffenträgern überhaupt und sind die heimlichen

Stars in so manchem Techno-Thriller. In **Dangerous Waters** spielen Sie als Kapitän auf russischer oder US-Seite Katz und Maus mit dem Feind – oder begeben sich mit Fregatten, Hubschraubern und Flugzeugen selbst auf die Pirsch.

Dramatik in Blau

Spannung muss nicht immer gut aussehen. Von einer simplen, größtenteils langweilig blauen Übersichtskarte aus kommandieren Sie Ihr Boot (insgesamt gibt es fünf Typen,

siehe Extrakasten). Je nach Mission müssen Sie die unterschiedlichsten, stets sehr anspruchsvollen Vorgaben erfüllen. Mal gilt es, sämtliche Feinde zu orten und sich dann ungeesehen zu verdrücken. Oder Sie versuchen unter Zeitdruck, Ihre kranke Crew im rettenden Hafen abzusetzen, ohne dem massiven Schiffsverkehr in die Quere zu kommen. In einem anderen Szenario sollen Sie einen bestimmten Tanker einwandfrei identifizieren und ihn dann auf den Meeresboden versenken. Doch ganz egal, wie die Vorgaben auch aussehen: Eine Partie **Dangerous Waters** entwickelt sich jedes Mal zu einem spannenden Versteckspiel mit den meist überall lauernden Gegnern. Spätestens wenn ein feindliches Ping-Geräusch die Ruhe unter Wasser durchbricht, kommt Panik unter dem Meer (und natürlich vor dem Monitor) auf. Denn dann steht der erste Torpedoangriff auf Ihr Boot garantiert kurz bevor.

Lautloser Sieg

Was man nicht hört, kann man auch nicht bekämpfen. Wer diese goldene Regel aller Tauchbootfahrer beherzigt, hat gute Chancen, die meisten Missionen erfolgreich zu absolvieren. Dank Kernreaktor gibt Ihr Boot kaum einen Mucks von sich, solange es sich langsamer als fünf Knoten bewegt. Wenn Sie dann noch abtauchen, kann höchstens das Abspulgeräusch Ihres Schleppsonars kurzzeitig die Position verraten. Das Towed Array (so der Fachausdruck) besteht aus einem sehr langen Draht, an dem etliche Lausch-einrichtungen befestigt sind. Die zeichnen selbst das Rülpsen eines Wals automatisch auf. Ih-



Mit einer Harpoon-Rakete haben wir den Zerstörer genau mittschiffs erwischt und 75 Prozent des Schiffs beschädigt.



Zum Vergleich: die Sonarstation in einem amerikanischen U-Boot der Los Angeles-Klasse, daneben die russische Kilo-Variante.



Mittels optischer Analyse ermitteln Sie die Feuerleitlösung.



Aus dem Hafenbecken müssen Sie das Schiff sehr umständlich per Hand von der Brücke aus manövrieren.

re Hauptaufgabe besteht darin, die empfangenen Daten auszuwerten und biologische Verdauungsgeräusche vom Rattern eines Schiffsdiesels zu unterscheiden. Aufgeteilt nach Frequenzen erhalten Sie vom Schleppsonar Linien, die auf den ersten Blick wie Barcodes wirken. So ähnlich funktioniert das Zuordnungssystem auch. Denn jedes Schiff verursacht Geräuschbalken in einem ganz bestimmten Bereich. Sie müssen nur in der allumfassenden schiffseigenen Datenbank die erfassten Signale dem jeweiligen Kontakt zuordnen.

Daten raten

Doch das Wissen um den Schiffstyp verrät Ihnen nicht, wo der Gegner sich befindet

und welchen Kurs er mit welcher Geschwindigkeit fährt. Diese Daten ermitteln Sie aus dem TMA-System, einem grafischen Analyse-Computer. Über regelmäßig aufgefangene Sonarlinien verschieben Sie so lange eine Art Lineal, bis es mit bestimmten Referenzpunkten zur Deckung kommt. Haben Sie das geschafft (ist etwas fummelig), können Sie die ermittelten Werte an den Feuerleitrechner übermitteln. Ab sofort lassen sich je nach Art des Kontaktes Torpedos oder Raketen abfeuern. Per Mausklick (wer mag, kann auch per Hand die Rohre wässern, für Druckausgleich sorgen und die Mündungskappen öffnen) erteilen Sie den Feuerbefehl. Haben Sie einen Torpedo abgeschossen, können Sie während der Laufzeit den Kurs korrigieren oder den Aal aktivieren, auf dass er sich selbstständig sein Ziel sucht.

Barrieren im Wasser

Es geht nicht nur um das Erfassen von Gegnern. Der vorausschauende Skipper hält sich immer einen Fluchtweg offen. Doch wohin fliehen im offenen Wasser? An diesem Punkt kommen die Thermoklinen ins Spiel, die mit dem Bathythermographen erfasst werden. Beide Begriffe würden bei einem Scrabble-Turnier für fette Highscores sorgen. Thermokli-

nen sind Wasserschichten unterschiedlicher Temperatur, wie sie auf den Meeren durch Strömungen häufig vorkommen. Die leiten den Schall unterschiedlich schnell und erschweren dadurch die Ortung per Sonar. Wer diese Temperaturgrenzen aufspürt (eben mit dem Bathythermo-Dings) kann sich darin oder darunter verstecken. Überwassereinheiten finden das U-Boot dann deutlich schlechter. Ein besonderer Trick besteht darin, knapp über einer solchen Schicht zu fahren, das Schleppsonar aber einfach darunter sinken zu lassen. So erfassen Sie fast gefahrlos tauchende Gegner, die sich ihrerseits verstecken wollen.

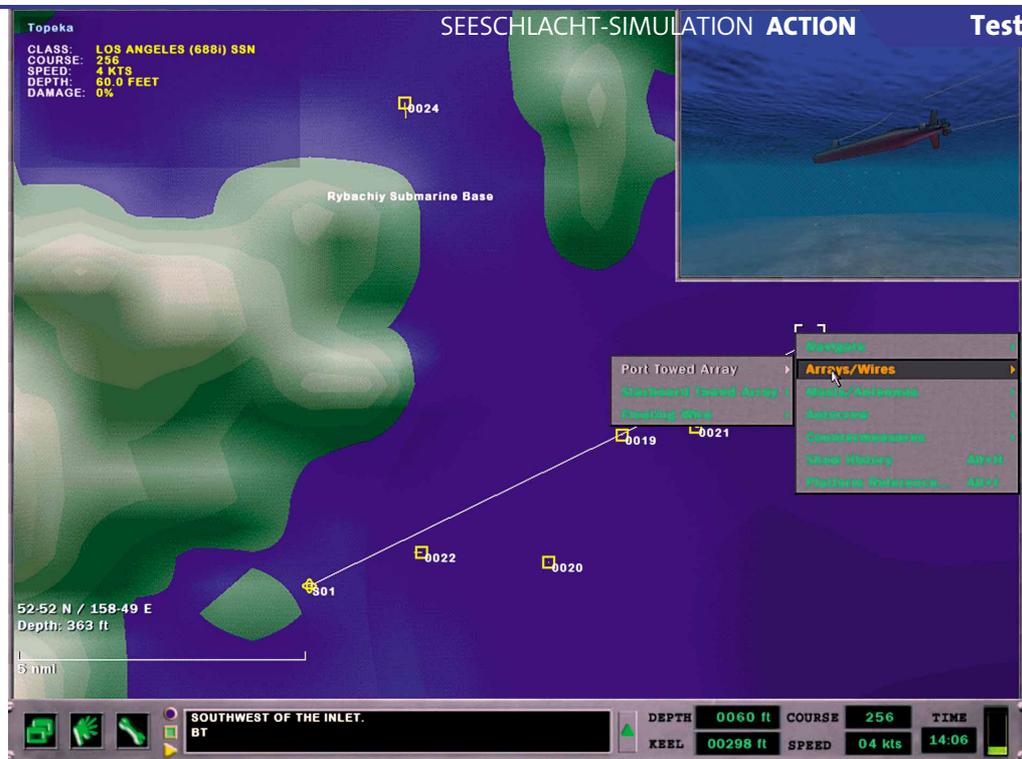
Jede Menge Lesestoff

Damit Sie diese grundlegenden Erfassungsstationen auch sicher beherrschen, müssen Sie unbedingt das gut 570-seitige

Handbuch durcharbeiten. Sonst werden Sie von den hunderten Kontrollen, Schaltern und Reglern gnadenlos überfordert. Doch die Mühe lohnt sich. Es gibt kaum ein besseres Gefühl, als wenn man nach all der Mühe endlich seinen ersten Feindkontakt versenkt hat. Allerdings ist es mit Sonar und TMA allein natürlich nicht getan. Denn manchmal kommen Sie nicht darum herum, auch auf andere Ortungssysteme zurückzugreifen. Und wenn's selbst mit Radar und EMS nicht klappt, hilft vielleicht das gute alte Periskop. Im Notfall können Sie alle Stationen automatisch arbeiten lassen. Allerdings geht dann die Spannung mangels Herausforderung gegen Null.

Seitenwechsel

Wer sein U-Boot beherrscht, kann die Seiten wechseln und mit einer Fregatte der Perry-



Auf der Karte sehen Sie alle erfassten Kontakte (gelb markiert) und steuern sämtliche Stationen des U-Bootes. Wir fahren zum Beispiel gerade das Schleppsonar aus. Per Mausklick wechseln Sie in die 3D-Perspektive (oben rechts).

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Mein Spiel ist Dangerous Waters nicht. Ja, zugegeben, wenn man sich einmal in all die Kontrollen eingearbeitet hat, entwickeln sich schon spannende Gefechte. Doch das dauert mir zu lang. Außerdem ist mir die Steuerung, vor allem beim Erstellen der Feuerleitlösung, zu fummelig. Statt der 570 Seiten Handbuch (auf denen zu viele Infos zu dicht gedrängt stehen) lese ich lieber einen ähnlich dicken Clancy-Roman. Oder ich vergnüge mich mit dem zugänglicheren Silent Hunter 3.



»Zu steile Lernkurve«



So dick wie vier GameStars: das umfangreiche und allumfassende Handbuch.

klasse, einem Hubschrauber oder einem Orion-Flugzeug auf Feindjagd gehen. Dann allerdings müssen Sie sich in völlig neue Instrumentensysteme einarbeiten. Hubschrauber verfügen über einen magnetischen Anomaliedetektor, der Metallobjekte über oder unter Wasser anzeigt. Von der Orion aus machen Sie Fotos von wichtigen Objekten. Hobbypiloten dürfen alle Flieger sogar per Hand steuern. Allerdings ist die Flugphysik sehr simpel, Abstürze kommen deshalb bei ein wenig Übung nur sehr selten vor. Und wer so gar nicht selber fliegen will, kann jedes Fahr- oder Flugzeug fast wie in einem Echtzeitstrategiespiel auch per Maus-klick kommandieren.

Grafik zum Abtauchen

Wenn Sie sich von der optisch wenig ergiebigen Karte nicht

abschrecken lassen, werden Sie auch die dürftige 3D-Grafik verschmerzen. Vor allem Flugzeug und Hubschrauber wirken wie aus einer zehn Jahre alten Version des 3D-Studios entsprungen. Die U-Boote sehen etwas besser aus. Gnadenlos schlecht sind dagegen die sparsamen Effekte. Den Spaß an der Unterwasserhatz verdirbt die Gruseloptik aber absolut nicht. Denn sämtliche Instrumente und Systeme, vor denen man eh die meiste Zeit verbringt, wirken sehr realistisch. Außerdem klingt die Geräuschkulisse (Schiffsschrauben, Pinggeräusche) authentisch.

Neben den 25 Einzelmissionen und der Kampagne mit elf Einsätzen, erwartet Sie ein komplexer Editor. Mit dessen Hilfe erstellen Sie sogar Missionen mit getriggerten Ereignissen. Allerdings braucht man einige



Das Periskop benutzen Sie nur sehr selten zur Zielerfassung. Rechts das EMS-Display.

Zeit, um sich in die fieselige Handhabung und die komplexe Materie einzuarbeiten. Deutlich einfacher geht's mit den übers Hauptmenü erreichbaren Instant-Missionen. Sie wählen nur das Boot oder Flugzeug Ihrer Wahl, und **Dangerous Waters** generiert automatisch beliebig viele Szenarien, in denen Sie Seegebiete abklappern, Gegner suchen und versenken müssen. Das klappt auch im Mehrspielermodus via LAN gegen bis zu sechs Kapitäne.

MINI-FAQ

Ist **Dangerous Waters** wie **Silent Hunter 3**?
Nein. **Silent Hunter 3** ist ein reinrassiges U-Bootspiel, bei dem das Zielen der Torpedos und die anschließende flucht vor Gegnern im Mittelpunkt steht. In **Dangerous Waters** steuern Sie dagegen moderne U-Boote, Kreuzer, Hubschrauber und Flugzeuge. Im Vordergrund steht dabei eindeutig die Bewältigung der hochkomplexen Erfassungstechnologie.

Wie bestelle ich **Dangerous Waters**?
Dangerous Waters wird ausschließlich über das Internet vertrieben. Auf www.battlefront.com können Sie das Spiel bestellen. Die Standardversion kostet 45 Dollar inklusive Anleitung als PDF-Datei. In gedruckter Form schlägt sie mit zehn Dollar extra zu Buche. Achtung: Sie benötigen zur Bestellung unbedingt eine Kreditkarte. Der Versand erfolgt von Irland aus.

SUPPORT: WWW.BATTLEFRONT.COM

ALLE SPIELBAREN FAHR- UND FLUGZEUGE



Es gibt fünf U-Boot-Typen. Das Sortiment reicht von der russischen Kilo-Klasse, über Akula I und II, das amerikanische Seawolf bis hin zur Los Angeles-Klasse.



Die Schiffe der Oliver-Hazard-Perry-Klasse sind mit Raketen bewehrte Fregatten, die es mit jedem erfassten U-Boot, aber auch Überwassergegnern aufnehmen.



Der MH-60R Seahawk wird benutzt, um Ortschaften abzuwerfen. Der Sikorsky-Hubschrauber feuert aber auch selber Torpedos und Raketen auf Seeziele ab.



Die P-3C Orion ist ein langsam fliegender Aufklärer, der auch Fotos machen kann. Außerdem ist er mit Torpedos und ein paar Anti-Schiff-Raketen bewaffnet.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ha, seit der Vorgänger 688(I) Attack/Hunter nicht mehr unter XP läuft, bin ich auf der Suche nach einem guten Atom-U-Bootspiel. **Dangerous Waters** kommt mir da gerade recht. Sicher muss man sich eine Ewigkeit in sämtliche Stationen der Schiffe, Boote und Flugzeuge einarbeiten. Aber das allein macht mir schon jede Menge Spaß. Wenn ich dann das gelernte Wissen erfolgreich in die Tat umsetzen kann, vergesse ich auch gern die popelige Grafik aus dem letzten Jahrtausend.

Ganz besonders hoch rechne ich den Entwicklern die akkuraten Erfassungssysteme an. Ja, die Steuerung ist nicht immer logisch, doch daran gewöhnt man sich schnell. Ich liebe die spannenden Gefechte tief unter dem Meeresspiegel. Falls es einen zweiten Teil geben sollte, hätte ich nichts gegen hübschere Grafik.



»Faszination durch Technik«

DANGEROUS WATERS SEESCHLACHT-SIMULATION

PUBLISHER	Battlefront.com	RELEASE (D)	22.2.2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 bis 55 Dollar
AUSSTATTUNG	2 CDs, 570 S. Hb., Kurzanleitung	USK	nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIS

VERGLEICHBAR MIT: **Silent Hunter 3** (88, GS 05/05) Deutlich zugänglicheres U-Boot-Spiel. **688 (I) Hunter/Killer** (67, GS 10/97) Im Vorgänger steuerten Sie nur ein U-Boot.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	550 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	550 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,0 GHz AMD
Geforce 4 Ti	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.	955 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1



MULTIPLAYER GUT

FAZIT packende Seegefechte
MODI wie Solospiel via LAN und Internet

BEWERTUNG

GRAFIK	+ akkurate Instrumente - simple Schiffsmodelle	5 / 10
SOUND	+ Original-Geräusche + satter Orchestersound	8 / 10
BALANCE	+ Gegner mögeln bei der Sonar-Erfassung nicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Hightech-Flair - magere Missionsbriefings	6 / 10
BEDIENUNG	+ Schalter per Maus bedienbar - schwache Menüführung	7 / 10
UMFANG	+ komfortabler Missionsgenerator + 25 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr unterschiedliche Ziele - teilweise unspektakulär	7 / 10
KI	+ Gegner suchen aktiv und lassen sich kaum irritieren	9 / 10
REALISMUS	+ physikalisch korrekt umgesetzte Sonaranalysen	10 / 10
KAMPAGNE	+ abwechslungsreiche Ziele - keine Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 4 Wochen SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: SPANNENDE GEGNERHAZT FÜR HIGHTECH-FANS.

