

On The Boat again

SILENT HUNTER 3



Tief Luft holen, jetzt geht es abwärts: Ubisoft kommandiert die bisher perfekte U-Boot-Simulation zum Einsatz auf Ihre Festplatte ab – im realistischsten Seegang der Computerspielgeschichte.

Frühjahr 1941: Bedrohlich türmen sich die Wellenberge vor unserem U-Boot. Der Pott schaukelt, dass es nicht mehr feierlich ist. Doch wir müssen da durch. Denn vor wenigen Minuten haben wir einen fetten Konvoi geortet, die Torpedos warten frisch geölt auf ihren Einsatz. Immerhin ist es Nacht, und wir können uns dem Verband mit hohem Tempo über Wasser nähern. Noch haben uns die Zerstörer nicht bemerkt. Als Ziel haben wir uns einen Tanker ausgesucht, der gemächlich vor unserem Bug tuckert. 2.000 Meter vor dem Kahn stoppen wir die Maschinen. Warten. Der berechnete Kurs bringt den Konvoi von ganz allein in Schussreichweite. Dann ist es soweit. Ein guter Kilometer liegt zwischen unserem Boot und der schwimmenden Ölwanne. Rohr 1, Mündungsklappe öffnen! Ein letztes Mal die Feuerleitlösung checken! Feuer frei! Fast geräuschlos läuft der Aal, den wir per eingblendeter Außenkamera beobachten. Zuerst rummt es leise, dann folgt die deutlich lautere Sekundärexplosion, die den Tanker in der Mitte zerreit. Das hat auch der

Zerstörer mitbekommen. Alarmtauchen! Jetzt ist Schleichfahrt angesagt – hoffentlich legt keine der herabfallenden Wasserbomben den Elektromotor lahm...

Perfekte See

Leiden Sie unter Seekrankheit? Wenn ja, dann ist Ubisofts U-Boot-Simulation **Silent Hunter 3** nichts für Sie. Noch nie wurden die Seekonflikte des Zweiten Weltkriegs so perfekt in Szene gesetzt. Die Wellen bewegen sich derart realistisch, dass man in abgedunkelten Räumen tatsächlich glaubt, auf hoher See zu schippern. Sämtliche Modelle der Schiffe, Boote und Kutter entsprechen den historischen Originalen, und selbst die Torpedos (sonst gern zu groben Balken degradiert) wirken dank präzise nachgebauter Antriebschrauben sehr echt. Auch auf der Brücke des U-Boots sehen Sie alle Besatzungsmitglieder in 3D, zudem schaukelt der Kahn, was der Seegang hergibt. Manko der Engine: Die feste Einstellung von 1024 mal 768 Pixeln beschränkt unnötig die Bildqualität bei TFT-Displays mit höherer nativer Auflösung. Die

Seekarte ist simpel und praktikabel, aber hässlich.

Der Sound unterstützt die Atmosphäre perfekt. Jedes Schiff klingt anders. Wer etwas übt, kann anhand des Schraubengeräuschs auf den Typ tippen, und die Lautstärke lässt die Entfernung errahnen. Das berühmte »Ping« des Sonars weist auf suchende Gegner hin, die zeitlichen Abstände zwischen den Signalen ermöglichen Rückschlüsse auf die Entdeckungsgefahr. Wie hoch die genau ist, können Sie an der Färbung eines eingblendeten Mini-Bootes ablesen. Grün bedeutet: alles okay. Bei Rot ist alles zu spät: Sie wurden geortet. Die KI agiert dabei sehr clever. Transporter fahren sofort Zickzack-Kurs, Zerstörer und Torpedoboote greifen sofort an.

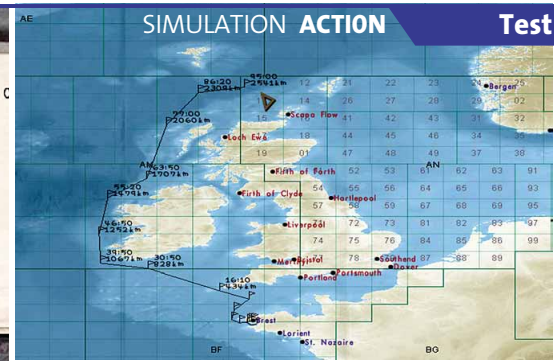
Von Kiel bis Buenos Aires

Grafikpracht und Soundkulisse bilden aber nur den Rahmen für die groß angelegten Kampagnen als deutscher Kapitän. Sie wählen das Einstiegsjahr zwischen 1939 und 1943, was sowohl auswählbaren Bootstyp als auch Heimathafen beein-

flusst. Am Anfang müssen Sie sich mit einem popeligen Typ IIA begnügen, der gerade mal über drei Torpedorohre verfügt und nicht tiefer als 150 Meter kommt. Im Laufe der Zeit werden die Kähne immer besser. Das fortschrittlichste Boot, der Typ XXI, feuert aus sechs Torpedorohren und taucht bis zu 275 Meter tief. Zu Beginn können Sie nur von Kiel oder Wilhelms-haven losschippeln. Sobald die Deutschen Frankreich erobert haben (zumindest einen großen Teil), dürfen Sie historisch korrekt auch von Brest, St. Nazaire, Bordeaux und sogar einigen Mittelmeerhäfen aus starten. Spätere Missionen führen Sie sogar bis Norwegen, Afrika und Südamerika. Doch meist sind Sie in der Nordsee oder dem Nordatlantik unterwegs, um Konvois abzufangen, die England mit Nachschub versorgen. Sehr wichtig dabei: die beigelegte Farbkarte, auf der sämtliche Handelsrouten eingezeichnet sind. Ohne diese Hilfe ist die Wahrscheinlichkeit auf feindliche Kontakte extrem gering. Außerdem finden Sie dort auch die Reichweite der landge-



Im Schutz der Dunkelheit haben wir uns an den Transporter herangearbeitet und ihn voll erwischt.



Der Kurs des Bootes hängt von den Fahrtrouten der Konvois ab.



Über die Drehregler links geben wir Tiefe und Geschwindigkeit vor.

stützen Flugzeuge. Unvorsichtige Kapitäne, die nach einem Angriff zu lange aufgetaucht bleiben, laufen Gefahr, in so einem Gebiet aus der Luft angegriffen zu werden. Dann hilft nur noch schnelles Abtauchen, oder Sie schwingen sich hinter Ihre Flak (sofern vorhanden) und geben den Flugzeugen Sauer. Haben Sie Ihr Zielgebiet lan-

ge genug durchstreift (meist 24 Stunden Spielzeit) oder gehen Ihnen die Torpedos aus, geht's ab nach Hause.

Alles in Handarbeit

Auf See sind Sie komplett auf sich allein gestellt. Im höchsten Schwierigkeitsgrad müssen Sie die Konvois ohne jede Programmhilfe per Hand orten.

Dazu suchen Sie (und ihre Leute) per Fernglas den Horizont ab. Rauchfahnen deuten auf mögliche Ziele. Oder Sie gehen auf Tauchstation und lassen Ihren Horcher nach lohnender Beute lauschen. Wer mag, kann das am voll funktionsfähigen Hydrophon auch selbst tun. Ist Ihnen das zu mühselig, schalten Sie die Automatik ein und bekommen auf der Seekarte die Kontakte eingeblendet. Dann gilt es, sich den Schiffen möglichst ungesehen zu nähern und sie zu identifizieren. Bei Nacht können Sie sich über Wasser heranarbeiten. Tagsü-

ber sollten Sie abtauchen und das Periskop benutzen. Ein eingebautes Nachschlagewerk (auf Wunsch auch die CPU) hilft bei der Identifizierung des Ziels. Der kniffligste Part ist die Ermittlung von Entfernung und Angriffswinkel. Anders als im echten U-Bootalltag benötigen Sie dafür keine trigonometrischen Kenntnisse. In **Silent Hunter 3** erhalten Sie diese Daten, indem Sie in ein paar Hilfsgrafiken Markierungspunkte zur Deckung bringen. Wie das genau funktioniert, erklärt anschaulich das auch ansonsten sehr gut geschriebene Handbuch.



Rumms: Die zweite Explosion hat dem Zerstörer den Rest gegeben.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Erst fand ich nur die Grafik toll. Jetzt kann ich mich von meinen Feindfahrten kaum noch lösen. Zu viel Spaß macht es, neue Konvois aufzuspüren und die Pötte, trotz Geleitzugsicherung, elegant zu versenken. Das vorbildliche Handbuch macht es selbst Einsteigern leicht, auch auf höheren Schwierigkeitsgraden Erfolge zu feiern. Verschenktes Potenzial ist die fixe Auflösung von 1024x768, da wäre noch mehr drin gewesen. Trotzdem muss ich schon wieder auf die Brücke...



»Brillante Feindfahrten«

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 SH 3 hat eine feste Auflösung von 1024x768. Sie können diese Einstellung nicht ändern.
- 2 Mit 256 MByte RAM müssen Sie mit langen Ladezeiten und Nachladerucklern rechnen.
- 3 Mit wenig Video-RAM deaktivieren Sie »High-Quality-Textures«. Gewinn: 15 % Leistung.

- 4 Das Herunterschrauben der »Partikelanzahl« bringt keine Performance-Vorteile. Lassen Sie diese auf maximal eingestellt.

CHECKLISTE

- 2,5 GByte Plattenplatz
- 512 MB RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6000	Geforce FX 5600/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/7 GT	Radeon X800/850	Geforce 6800
256 MByte	1,2 GHz	1024x768									
	1,8 GHz	1024x768									
	2,4 GHz	1024x768									
512 MByte	1,2 GHz	1024x768									
	1,8 GHz	1024x768									
	2,4 GHz	1024x768									

1) minimale Details

□ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar

Aber natürlich können Sie die Erarbeitung der Feuerleitlösung auch dem Waffenoffizier überlassen. Gibt es keinen Geleitschutz oder ist der bereits versenkt, tauchen Sie gefahrlos auf und zerstören das Ziel einfach

mit dem Bordgeschütz, was kostbare Torpedos spart.

Upgrades für Ruhm

Nach der Rückkehr in den heimlichen Hafen bekommen Sie in einem kärglichen Menü je

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Silent Hunter 3 ist genau das U-Boot-Spiel, auf das ich seit Jahren warte. Endlich kann ich mal wieder auf Beutezug im Atlantik gehen. Dank der exzellenten Wasserphysik vergesse ich dabei die Welt um mich herum, wenn sich mein Boot durch die stürmischen Weiten des Atlantiks kämpft. Kleiner Tipp: Dunkeln Sie den Raum ab, versprühen Sie Seetang-Aroma, und stellen Sie eine Dose Dieselöl neben den Schreibtisch. Dann stimmt auch die Geruchskulisse, Silent Hunter 3 sorgt optisch und akustisch fürs richtige Flair.

Etwas zu meckern habe ich aber doch: Warum muss ich meinen Kahn jedes Mal per Hand aus dem Hafen lotsen? Doch der Rest passt perfekt. Vor allem das manuelle Erfassen der Gegner macht mir extrem Spaß.



»Grandiose Atmosphäre!«



Rotlicht unter Deck: Sämtliche Besatzungsmitglieder können Sie in 3D beobachten.



Fast schon ein Schlachtengemälde: Die Bismarck erwehrt sich der angreifenden Nelson.

nach Erfolg Orden, die Sie an Ihre Offiziere weitergeben. Damit steigern Sie die Motivation der Jungs, die der spartanischen Menüoptik zum Trotz fortan besser arbeiten. Außerdem erhalten Ihre Leute auf jeder Feindfahrt Erfahrungspunkte. Hat einer der Männer genug davon beisammen, dürfen Sie ihn befördern. Außerdem können Sie je nach Erfolgspunkten einzelnen Offizieren Sonderfähigkeiten wie Maschinist, Funker oder Wachgänger zuteilen. Setzen Sie einen solchen Mann etwa im Funk-Sonnarraum ein, erfolgt die automatische Erfassung schneller; Maschinisten verbessern die Leistung der Motoren. Ganz wichtig sind die Ruhmpunkte, die Sie ebenfalls für Erfolge auf See erhalten. Damit verbessern Sie nicht nur Ihr Boot, sondern kaufen nach und nach leistungsfähigere Horchanlagen, Torpedos mit Akustikortung oder gar ein komplett neues Boot.

Rettet die Bismarck

Für etwas Spaß auf See müssen Sie nicht unbedingt eine komplette Kampagne absolvieren.

Die zehn Einzelmissionen sind allesamt deutlich kürzer. Mal unterstützen Sie ein paar Minuten lang die auf Leben und Tod kämpfende Bismarck. Das Durchtauchen der Meeresenge bei Gibraltar dauert dagegen mehrere Spieltage. Das lässt sich natürlich auf Tastendruck per Zeitkompression beschleunigen. Allerdings wird die Zeit sofort gebremst, wenn ein feindliches Schiff erscheint.

Simulationen gelten oft als Komplexitätsmonster. **Silent Hunter 3** steckt auch (wortwörtlich) voller Tiefgang, aber damit auch Einsteiger sofort losspielen können, haben die Entwickler zuschaltbare Automaten eingebaut, die den Abschuss eines Zerstörers zum Kinderspiel machen. Der Steuerung gebührt dabei ein besonderes Lob. Denn egal, ob Sie lieber mit der Maus Ihre virtuellen Crewmitglieder anklicken oder sich per Tastatur auf die jeweilige Station begeben: Beide Methoden sind intuitiv. Bis zu acht Skipper dürfen auch gemeinsam auf Geleitzugjagd gehen. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 EURO/MIN.

SILENT HUNTER 3 U-BOOT-SIMULATION			
PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	17.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 62 S. Hb., Karte	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	PROFI
VERGLEICHBAR MIT Aquanox 2 (79, GS 01/03) Futuristische Gefechte unter Wasser, klasse Story. Forgotten Battles (79, GS 03/03) Spannende Flugsimulation an der Ostfront.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
GeForce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1200+ AMD	XP 1200+ AMD
GeForce 4 Ti	GeForce 6600/GT	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9500/9600	Radeon X800/X850	2,5 GB Festpl.	2,5 GB Festpl.
Radeon X600	GeForce 6800		
LAUTSPRECHER		5.1	
		2 vorne, 2 hinten	
MULTIPLAYER GUT			
FAZIT Auf die Dauer zu wenig Missionen			
MODI Vier kooperative Missionen für bis zu acht Kapitäne			
BEWERTUNG			
GRAFIK	klasse simulierter Wellengang + detaillierte Schiffsmodelle	9 / 10	
SOUND	ASDIC-Pings und Schraubengeräusche in 3D sind Spielhilfen	10 / 10	
BALANCE	fordernd für Profis + dank Automaten leicht erlernbar	9 / 10	
ATMOSPHÄRE	einmaliges »Auf See«-Gefühl - dröge Mannschaftsverwaltung	8 / 10	
BEDIENUNG	je nach Vorliebe komplett mit Maus oder Tastatur steuerbar	8 / 10	
UMFANG	sehr umfangreiche Kampagne - nur zehn Einzelmissionen	8 / 10	
MISSIONSDSIGN	Einzelmissionen unterschiedlich - Kampagne oft gleich	8 / 10	
KI	KI reagiert clever auf Über- und Unterseeangriffe	9 / 10	
REALISMUS	korrekte Wasserphysik + Torpedoverhalten nachvollziehbar	10 / 10	
KAMPAGNE	spannendes Absuchen der Konvoi-Routen	9 / 10	
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT			
EINGEWÖHNUNG 60 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden			
FAZIT: GRANDIOSE, ATMOSPHÄRISCH DICHT KONVOIJAGD			

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK C99

