



Volle Kraft voraus!

SILENT HUNTER 4

Auf großer Feindfahrt in den endlosen Weiten des Pazifiks: Als US-amerikanischer U-Boot-Kommandant ziehen Sie gegen die japanische imperiale Flotte in den Seekrieg.

In der Stahlzigarre riecht es muffig. U-Bootfahrer gelten in der Marine nicht zu Unrecht als besonders harte Burschen. Die Matrosen müssen nicht nur mit dem Stress, der allgegenwärtigen Enge und dem rauen Umgangston zu-rechtkommen, sondern benötigen auch ein Riechorgan, das einiges verkraftet. Wenn 80 Männer monatelang auf engsten Raum eingesperrt sind, kaum Möglichkeiten zur Körperpflege haben und zwischen Dieselabgasen, Kondenswasser und ver-

gammelnden Lebensmitteln arbeiten müssen, ist dicke Luft nämlich vorprogrammiert.

Wenigstens das bleibt Ihnen in **Silent Hunter 4** erspart. Ansonsten hat Ubisofts Simulation den Ehrgeiz, alle taktischen und strategischen Herausforderungen an Sie als U-Boot-Kapitän realistisch darzustellen.

In bekannten Gewässern

Mit **Silent Hunter 4** kehrt die U-Boot-Simulation zurück in die Gewässer des ersten Teils: in die während des Zweiten Welt-

kriegs hauptsächlich von Amerikanern und Japanern umkämpften Seegebiete des Pazifiks. Gegenüber dem direkten Vorgänger, bei dem Sie im Atlantik auf Konvojagden gingen, ist das Szenario die offensichtlichste Neuerung. Die geografischen Besonderheiten der Region, wie etwa Riffe, Untiefen und die zahlreichen Inseln, zwingen Sie, mit Ihrem Boot oft in direkter Land-nähe zu operieren. Wenig Platz zum Manövrieren und kaum Wasser unterm Kiel machen die Flucht vor angreifenden Zerstö-

ern schwierig. Bereiten Sie sich also auf zahlreiche, nervenzerfetzende Duelle zwischen Ihrem U-Boot und Kriegsschiffen vor. Zudem tobten im Pazifikkrieg viele große Seeschlachten, die im Gegensatz zum dritten Ableger der Serie nun auch Teil der dynamischen Kampagne sein werden. So kann es Ihnen im Lauf Ihrer Karriere etwa passieren, dass Sie im Juni 1942 den Befehl erhalten, an der Schlacht um Midway teilzunehmen. Mit insgesamt sieben Flugzeugträgern und über 200 weiteren Kriegs-



Alle U-Boote sind auch im Inneren detailgetreu den echten Vorbildern nachempfunden.



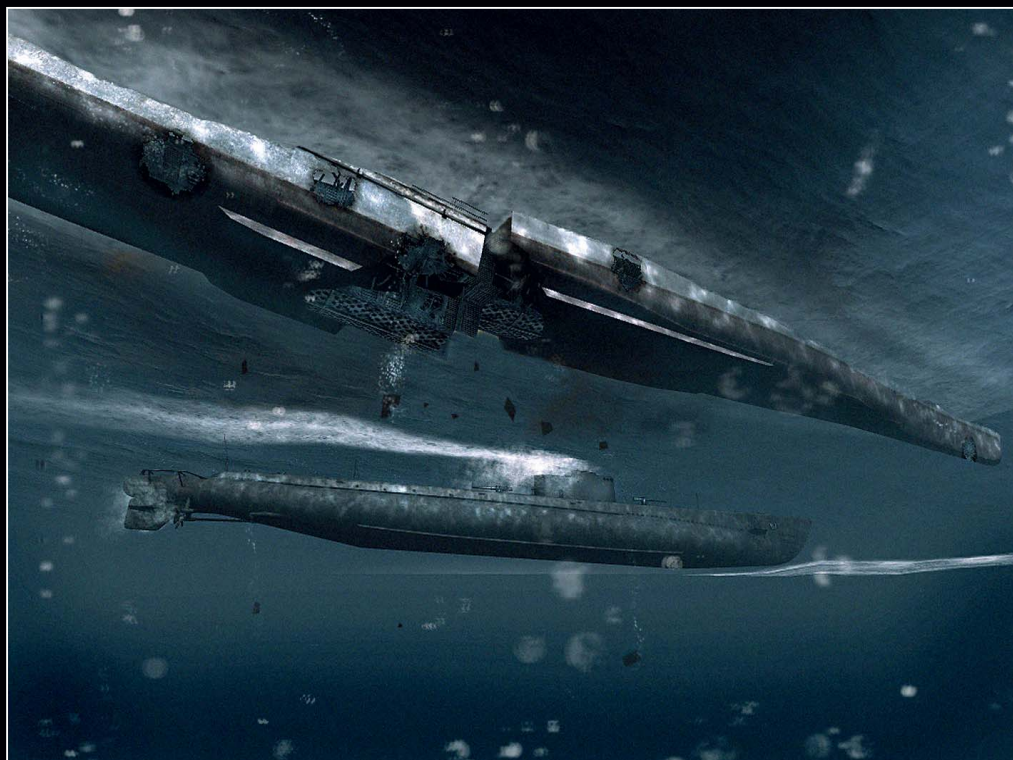
Flugzeuge spielen eine wichtige Rolle und sind durch die verbesserte KI ein gefährlicher Gegner.



Einer unserer **Aale** macht sich auf den Weg zum Ziel.



Gigantische **Rauchsäulen** kennzeichnen beschädigte Schiffe. Unsere Torpedos haben **klaffende Löcher** in den Rumpf des japanischen Kriegsschiffs gerissen und geben den Blick ins Innere frei.



schiffen war das eine der größten Begegnungen zweier feindlicher Flottenverbände während des 2. Weltkriegs.

Nicht nur die integrierten historischen Seeschlachten sollen die Kampagnenerfahrung intensivieren. Das Oberkommando der amerikanischen U-Bootflotte im Pazifik wird Sie hin und wieder auf Spezialmissionen schicken, wie etwa Rettungs- und Aufklärungsmissionen oder das Absetzen von Kommandoeinheiten. Damit Sie sich nicht allein auf weiter See fühlen, sondern als Bestandteil einer den Pazifik umspannenden Kriegskampagne, versprechen die Entwickler, zusätzlich den Funkverkehr zwischen Basis und U-Boot zu verbessern. Regelmäßige Mitteilungen vom Befehlshaber über Missionsstatus, den allgemeinen Kriegsverlauf und Positionsangaben über gesichtete Geleitzüge sollen zur Atmosphäre beitragen und wichtige Informationen auf der Jagd nach neuen Zielen geben. Enttäuschend: Weiterhin wird es im Einzelspielermodus keine in der Gruppe operierenden U-Boot-Verbände, so genannte Wolfpacks, geben. Lediglich in Multiplayer-Partien machen Sie

sich gemeinsam mit Freunden auf die Jagd nach großen Geleitzügen. Im neuen Adversarial-Multiplayer-Modus werden Sie sogar die Verteidigung eines Konvois übernehmen können. Sämtliche Schiffe, ob Frachter oder Zerstörer unterliegen dabei Ihrem Kommando.

Filmreife Präsentation

Neben den Verbesserungen an der Kampagne nehmen die rumänischen Entwickler sich auch die Grafik vor. Das Wasser wirkte in unserer Vorabversion realistischer als im (auch schon schönen) Vorgänger und ist wie das Wetter dynamischen Änderungen unterworfen. Fühlten sich starke Stürme in **Silent Hunter 3** noch eher wie laue Lüftchen an, türmen sich nun bei extremen Wetterbedingungen meterhohe Wellenberge auf. Die auffälligsten grafischen Änderungen gibt es jedoch bei den knapp 50 neuen Schiffsklassen. Mehr Polygone, größere Texturen und Multi Channel Rendering lassen fast schon photorealistische Schiffsmodelle entstehen. Und die sehen nicht nur in intaktem Zustand gut aus – am schönsten ist es, wenn sie kaputt gehen: Torpedos reißen klaffende Löcher in

die Außenwand, die den Blick ins Innere der Schiffe freigeben. Explosionen sprengen ganze Deckaufbauten vom Rumpf, und verheerende Brände fegen über die Decks und hinterlassen gigantische Rauchsäulen, die kilometerweit zu sehen sind. Herumtreibende Wrackteile und Rettungsboote kennzeichnen den Ort, an dem Sie Ihr Ziel versenkt haben. Zudem wird das einzig wirkliche Manko der Grafik-Engine endlich ausgemerzt. Die Auflösung des Spiels wird nicht mehr nur auf 1024 mal 768 Pixel beschränkt sein, sondern ist nun frei wählbar.

Detailverbesserungen

Nicht nur optisch hat sich bei der U-Boot-Simulation einiges getan. Zahlreiche sinnvolle Detailverbesserungen erleichtern das Leben sowohl für Einsteiger

als auch für alte Seebären. So wird das etwas holprig zu bedienende Interface optimiert. Alle Stationen und wichtigen Befehle, wie etwa Alarmtauchen oder Schadensberichte, sind übersichtlicher angeordnet und lassen sich mit weniger Mausclicks als im Vorgänger erreichen. Auch beim Crew-Management erwartet Sie eine wichtige Neuerung. Endlich lassen sich die einzelnen Mannschaftsmitglieder in drei unterschiedliche Seewachen einteilen, die jeweils in Achtstundenschichten die Stationen besetzen. Das lästige Mikromanagement, bei dem Sie ständig eigenhändig die erschöpften Matrosen auswechseln mussten, entfällt. Schließlich sollten U-Boot-Kapitäne ihren Kopf frei haben für das einzig Wichtige: Schiffe versenken.

AB

SILENT HUNTER 4

Genre: U-Boot-Simulation
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Ubisoft Rumänien
Status: zu 80% fertig

Alexander Beck: »Auch wenn ich mich zuerst nicht so recht für das Pazifik-Szenario begeistern konnte, freue ich mich nun doch auf die Fortsetzung der bis dato besten U-Boot-Simulation. Schon allein die deutlich verbesserte dynamische Einzelspieler-Kampagne dürfte mich wieder monatelang auf Feindfahrt vor dem Monitor halten. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler die ehrgeizigen Pläne auch umsetzen können und nicht wie schon im Vorgänger angekündigte Funktionen einfach kommentarlos weglassen lassen.«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshots-
Galerie
QUICKLINK

3222