



HALL OF FAME SILENT SERVICE

Silent Service war nicht das erste U-Boot-Spiel, aber das erste gute – ein echter Meilenstein.



Echt hässlich, aber sehr nützlich: die Seekarte.

Es gibt Spiele, deren Geschichte ist stürmischer als der Nordatlantik im Winter. Das gilt im Besonderen für **Silent Service**. Das im Pazifik des Zweiten Weltkriegs angesiedelte U-Bootspiel von Starentwickler Sid Meier erschien 1985 für so ziemlich jedes System, das damals aktuell war. Wegen exzellenter Spielbarkeit sehr populär und gern auch raubkopiert, provozierte es den raubeinigen Microprose-Firmenchef Bill Stealey in einem Interview zu der Aussage: »Raubkopierer gehören in die Hölle – und da wartet Wild Bill Stealey auf sie!« Die Verbreitung des Spiels war so hoch, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Spiele (die heutige BPjM) 1987 darauf aufmerksam wurde und es »wegen Kriegsverherrlichung« flugs auf den Index setzte (wie auch Microproses Hubschrauber-Simulation **Gunship**). Als einer der wenigen Hersteller gab Microprose nicht klein bei und beschritt den Rechtsweg. Lohn der Mühen: **Silent Service** und **Gunship** wurden im März 1988 vom Index genommen, die Kriegsverherrlichung konnte nicht nachgewiesen werden. Was auch am Handbuch lag, das historische Fakten zum U-Bootkrieg lieferte und das Spiel so in einen geschichtlichen Kontext setzte.

Schlicht faszinierend

Was machte die Faszination von **Silent Service** aus? U-Bootspiele gab es schließlich schon vorher (1983 **GATO** von Spectrum Holobyte), nur hatten die keinen Erfolg. Die Lösung ist simpel: Das Spielkonzept war genauso schlicht wie spaßig. Per Periskop nahm man Konvois ins Visier, ließ sich vom eingebaute Computer Kurs und

Entfernung anzeigen und feuerte Torpedos auf die Ziele ab. Wer's etwas schwieriger liebte, arbeitete sich in »historischen« Missionen unter Wasser an die Beute heran. Genau hier balancierte Sid Meier beim Design geschickt auf dem schmalen Grat zwischen Komplexität und Action. Heraus kam ein Spielkonzept, das selbst Simulationsmuffel vor den Monitor fesselte – trotz fehlender Speicherfunktion. Und noch etwas war einzigartig: die Verbindung zwischen dem dicken Handbuch und dem Spiel. Denn die exakten Konvoirouten waren auf Seekarten verzeichnet. Nur wer die kannte, konnte fette Beute machen. Raubkopierer arbeiteten daher mit Fotokopien.

Wenig Optik, viel Spiel

Optisch lockte **Silent Service** schon damals keinen Hering

aus dem Salzfass. Auf einer blauen Hauptkarte blinkte ein winziges weißes Pixel um seine Daseinsberechtigung. Der Blick aus dem Periskop zeigte graue Klötze statt Schiffe, die Detonationen der Torpedos wirkten wie ein Weihnachtsstern. Doch das fiel dem Spieler dank spannender Konvoijagd nicht auf. 1990 erschien ein toller zweiter Teil, der das Konzept vor allem grafisch aufpolierte. Seitdem kam nichts mehr. Microprose ging schließlich in Atari auf, die Rechte am U-Bootspiel drohten zu versauern. Schließlich kaufte Sid Meier die Rechte an seinem Spiel zurück (zusammen mit **Gunship**, **Covert Action** und **Pirates!**). Das Piratenspiel hat vor kurzer Zeit sein Revival gefeiert; vielleicht erlebt auch **Silent Service** eine Wiederbelebung. Wir jedenfalls hoffen gespannt auf einen neuen Teil der Serie. **MIC**



Trotz Brrrrr-Grafik spannend: Ein Blick durchs Periskop zeigt die Beute.

DESWEGEN LEGENDÄR

- sehr gut zugänglich
- erste dynamische Kampagne in einem Computerspiel
- spannende, niemals gleich ablaufende Konvoijagd
- historische, sehr unterschiedliche Szenarios
- sehr gut geschriebenes Handbuch mit zahllosen geschichtlichen Details
- Wo sind die Tankerrouten?

SILENT SERVICE U-BOOT-SIMULATION		
PUBLISHER:	Microprose	ORIGINALRELEASE: 1985
ENTWICKLER:	Microprose	CA. PREIS: 25 Euro
QUELLE:	Ebay	USK: nicht geprüft
SPRACHE:	Englisch	
HARDWARE MINIMUM: CPU mit 8 MHz, 640 KByte RAM		
SO LAUFT'S: Um Silent Service unter Windows XP spielen zu können, benutzen Sie den kostenlosen Emulator »DOSBox« in der aktuellsten Version 0.63 (▶ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/021).		
FAZIT: DER VATER ALLER U-BOOT-SPIELE: MÄCHTIG TIEFGANG!		