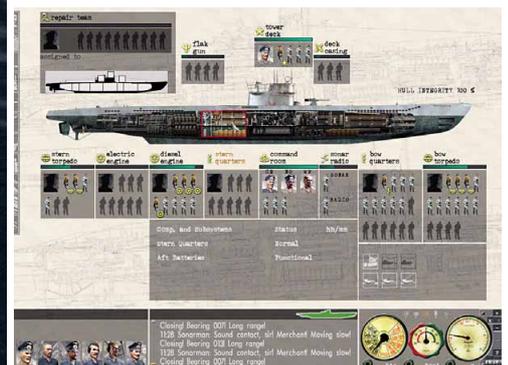




Die völlig überbewaffnete Rodney feuert aus vollen Rohren. Doch unser Boot findet der lahme Kahn trotzdem nicht.



Nach einem Treffer bricht das Schiff in der Mitte durch. Die Wellen schlagen korrekt simuliert darüber zusammen.



Auf einen Blick sehen Sie, wo Ihre Crew gerade arbeitet.

Die schwimmenden Särge

SILENT HUNTER 3

Ein Boot, eine Besatzung und fast tausend Tonnen Stahl: Als U-Bootfahrer durchstreifen Sie den Atlantik und erleben den realistischsten Wellengang seit der Erfindung der Kotztüte.

Wolken bedecken den Himmel, Blitze zucken am Horizont. Wir haben uns keinen guten Tag für einen Angriff ausgesucht. Doch die schlecht bewachte Tankergruppe ist einfach ein zu lohnendes Ziel. Wellenberge türmen sich auf, lassen den Bug nach oben schnellen und wieder nach unten prallen. Dann ist es soweit: Der Feind ist in Sichtweite. Flink gehen wir auf Periskoptiefe. Ein überaus prächtiger dicker Tanker schwimmt direkt vor unserer Nase. Klasse! Rohr eins und zwei sind bewässert, jetzt heißt es: Feuer frei! Doch was ist das? Plötzlich taucht ein feindlicher Zerstörer aus dem Regenvorhang vor uns auf. Schluck! Abtauchen, schnell, schnell!

Wellenreiter

Vergessen Sie alles, was Sie bislang an U-Bootspielen gesehen haben. Zumindest was die Wasserdynamik betrifft, setzt Ubisofts **Silent Hunter 3** neue Maßstäbe. Wellen lassen das Boot tanzen, die Gischt spitzt auf das Segel. Und beim Tauchen steigen kleine Wasserbläschen auf und verraten den oben Gebliebenen für eine kurze Zeit, wo das U-Boot hin ist. Als Kapitän eines deutschen Tauchschiffs im Zweiten Weltkrieg versuchen Sie, sich die immer stärker werdende britische Navy vom metallenen Leib zu halten.

Bei der Entwicklung von **Silent Hunter 3** gehen die rumänischen Macher (dort lässt Ubi

das Spiel entwickeln) neue Simulationswege. So sehen Sie jeden Raum des Bootes in 3D und beobachten, wie Ihre Crew werbelt. Jedes Mannschaftsmit-

glied wird direkt angeklickt und gehorcht Ihren Kommandos. Das Repertoire umfasst Kurskorrekturen und Feuerbefehle ebenso wie die Anweisung,



Einem Flugzeugträger ist per U-Boot nicht leicht beizukommen.



Kapitän auf der Brücke: Alle Crewmitglieder an Bord sind vollständig animiert und gehorchen Ihnen auf Mausclick.

doch bitte eine Platte auf dem bordeigenen Grammophon abzuspielen. Und plötzlich knistert ein französisches Liebeslied aus dem Äther. Petersens **Das Boot** lässt grüßen.

Eisberge und Torpedos

Puristen werden angesichts dieser »Spielereien« verächtlich die Nase rümpfen. Doch auch die werden schnell verstummen – spätestens dann, wenn sie mitten beim Angriff im Nordatlantik auf Eisberge stoßen, die untertaucht werden wollen. Oder Sie haben alle Hände voll

zu tun, das Boot ruhig im Wasser zu halten, ohne verräterische Luftblasen von der Schiffschraube aufsteigen zu lassen. Denn die Entwickler legen größten Wert auf ein korrekt simuliertes Strömungsverhalten.

Beiden Gruppen zugleich kommt die Extrakamera, die zugeschaltet wird, sobald ein Torpedo abgeschossen wurde. Dadurch behalten Sie sowohl das Geschoß als auch Ihr Boot samt Kurs und Geschwindigkeit im Auge. Treffen hängt dabei weniger vom Glück ab als vielmehr vom gewählten Modus.

Einsteiger entscheiden sich für die volle Computerunterstützung. Dann finden über 95 Prozent aller Fische ihr Ziel. Wer sich selbst die beste Feuerleitlösung ist, versucht Kurs und Entfernung des Ziels anhand von Markierungen selber abzuschätzen. Sehr hilfreich dabei: Die eingebaute Stoppuhr, die natürlich stiehlt das Original-Junghans-Zifferblatt aufweist.

Launische Besetzung

In unserer Alpha-Version von **Silent Hunter 3** waren Wasserphysik und Schiffsverhalten

schon vollständig eingebaut. Was derzeit noch fehlt, ist die dynamische Kampagne. Denn dann gilt es nicht nur, möglichst viele Gegner zu versenken, sondern auch die Mannschaft bei Laune zu halten. Vor allem wenn schon eine Weile nichts los war, werden die Jungs unruhig. Und auch Müdigkeit macht Ihren Männern zu schaffen. Dem lässt sich auch mit verteilten Orden nicht abhelfen. Außerdem müssen Sie darauf achten, sich in den verschiedenen Bereichen Spezialisten für Sonar, Reparaturen oder Torpedonachladen heranzuzüchten. Umso härter treffen Sie dann allerdings Verluste. Kommunikation auf offener See war im Zweiten Weltkrieg eher ein Glücksspiel. Trotzdem sollen Sie Zugriff auf die Daten von herumfliegenden Flugzeugen erhalten, um gegnerische Konvois besser orten zu können.

Optisch macht **Silent Hunter 3** schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Vor allem der Wellengang ist beeindruckend. Wohl dem, der einen starken Magen hat. Vom Sound war bis auf ein gelegentliches Piepsen und Pfeifen noch nicht viel zu hören. Die Sprachausgabe ist derzeit noch vollständig englisch, soll aber komplett eingedeutscht werden. Richtig klasse ist die gelungene Steuerung. Egal ob Sie Ihre Jungs lieber über Menüs befehlen oder die Kommandos per Tastatur geben: Beides klappt gleich gut. Der Release ist für das Frühjahr 2005 geplant. Bis dahin will das Entwickler-Team auch noch an der Grafik kräftig feilen. **MIC**



Während wir den Feind im Periskop behalten, wird der Torpedo eingeblendet.

SILENT HUNTER 3 mick@gamestar.de

Genre: U-Boot-Spiel	Entwickler: Ubisoft
Termin: 1. Quartal 2005	Status: zu 70% fertig

Mick Schnelle: »Gebt mir 'ne Dose Dieselöl, den Soundtrack vom Boot und Silent Hunter 3. Und Ihr seht mich die nächsten Wochen garantiert nicht wieder. Denn dann ist Käpt'n Mick auf Feindfahrt und kommt nicht eher zurück, als bis die Endversion fertig gestellt ist. Endlich gibt's mal wieder eine richtige U-Boot-Simulation, und die sieht auch noch klasse aus! Erstaunlich, wie realistisch man Wellengang auf dem PC mittlerweile darstellen kann. Zum Glück werde ich nicht seekrank und freue mich umso mehr auf die Veröffentlichung im nächsten Frühjahr. In einem Punkt bange ich noch: Hoffentlich bekommen die Entwickler die dynamische Kampagne ordentlich hin.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

