

Die härteste Schlacht

Silent Storm

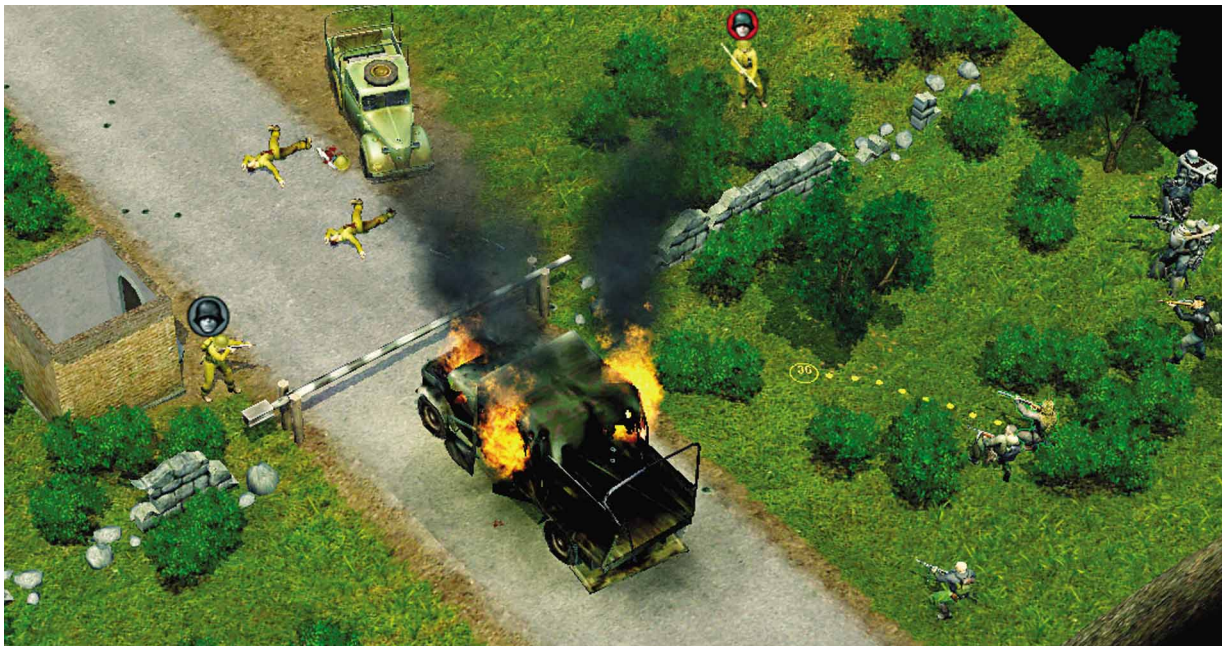
Voll zerstörbare Einsatzgebiete, kluge Gegner, zig Waffentypen und ein ungewöhnliches Szenario riechen nach »Taktik-Referenz«. Wären da nicht einige Designbugs...

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 2 Kampagnen
- 24 Missionen
- 80 Waffen
- 40 Charaktere
- 16 Attribute
- 6 Skilltrees mit je 27 Fähigkeiten
- realistisches Physiksystem



Die Wachposten der britischen Militärbasis haben gegen unsere geballte Feuerkraft keine Chance. Rechts stampfen unsere Panzerkleins heran.

Aus der Schwemme der Weltkriegs-Titel hebt sich **Silent Storm** doppelt hervor. Erstens ist es kein Actionspiel, und zweitens benutzt es ein alternatives Szenario: Zwar führen 1943 Alliierte und Achsenmächte erbittert Krieg, doch Agenten beider Seiten kommen einer mysteriösen Gruppierung auf die

Spur, die mit neuartigen Waffensystemen lachender Dritter sein will. Sie übernehmen einen Elite-trupp der Achse oder Allianz, um den Geheimbund auszuschalten.

Bewährtes Kampfsystem

Das Spielprinzip orientiert sich an **Jagged Alliance 2**: Sie rüsten sechs Soldaten aus und schi-

cken sie rundenweise in heftige Kämpfe. Jede Aktion wie Laufen, Niederknien oder Fensteröffnen kostet Punkte. Je länger die Salve, je gezielter der Schuss, desto mehr. Die Soldaten kriechen, klettern oder »strafen«. Nur Ladehemmungen und Deckungsfeuer fehlen. Sichtlinien berechnet das Spiel ebenso

realistisch wie die Lautstärke von Geräuschen: Gegner, die Sie nur hören, werden als rote Schatten dargestellt. Wenn Ihre Kämpfer am Ende Ihres Zugs noch Aktionspunkte haben, können sie auftauchende Feinde in deren Zugphase bekämpfen. Wird nicht gekämpft, schaltet das Geschehen auf



Was nicht passt, wird passend gemacht: Türöffnen à la Stoßtrupp.



Unser Eigenbau-Held Jola ist schon recht weit im Skilltree (links) gekommen.

Echtzeit um. So können Sie die Karten flink nach Ausrüstung und Truhen absuchen.

Krach, Schepper, Bumm

Wirklich jedes sichtbare Objekt lässt sich mit genügend Feuerkraft kaputtmachen – sei es ein Zaun, ein Baum oder eine ganze Fabrikhalle. Das macht (untermalt von Waffen-Klangklang und Benzinfass-Kawumm) nicht nur einen Heidenspaß, sondern führt immer wieder zu spannenden Situationen: Die Eingangstür ist scharf bewacht? Dann sprengen wir eben eine neue Tür in die Mauer. Ein Scharfschütze sitzt unerreichbar in einem Wachturm? Dann zerschießen wir den Unterbau. Da nicht nur der Waffenlärm täuschend echt klingt, sondern auch jeder Schuss etwas kaputt macht oder zumindest eine Spur hinterlässt, wirkt *Silent Storm* oft so intensiv wie ein gutes Actionspiel. Dank sinnvoller Icons bereiten selbst die diversen Ebenen der 3D-Levels (etwa Dachboden, Erdgeschoss, Keller) keine Probleme.

Viel Taktik, wenig Strategie

Die beiden Kampagnen drehen sich um dieselbe Hintergrundstory, manche Missionskarten sind sogar gleich. So verteidigen Sie als Brit die gleiche Ortschaft, die Sie zuvor in der Achsen-Kampagne erobert haben. Statt Missionen linear abzuwickeln, reisen Sie über Regionalkarten (etwa Südengland oder Ural), auf denen sich mehrere Einsatzorte finden. In diesen müssen Sie nach Informationen suchen, die weitere Schauplätze frei schalten. Wer möchte, nutzt Zufallsbegegnungen, um auf Extrakarten weitere Erfahrung und Ausrüstung zu sammeln. Vereinzelt sehen Sie Ingame-Zwischenszenen, ansonsten ist die Story eher schwach.

In Ihrer Basis rüsten Sie das Team aus. Verschiedenste Pistolen, Gewehre, Maschinenpistolen und schwere Waffen (nebst Munition) liegen bereit, nicht zu vergessen Klingen und Granaten. Dazu kommt Spezialausrüstung wie Dietriche, Wund-



Der *Geheimbund* greift eine deutsche Waffenfabrik an – unsere Männer rechts unten sind geradezu lachhaft in der Unterzahl.

verbände, Tabletten oder Minensonden. So sehr das Ausrüsten Spaß macht, mit dem Strategiemodus von *Jagged Alliance 2*, bei dem man sektorenweise ein ganzes Land erobert, kann *Silent Storm* nicht mithalten. Auch das ständige Anwerben und Bezahlen von Kämpfern sowie deren Interaktion werden *Jagged*-Fans vermissen. Dafür machen die Taktikkämpfe mindestens genauso so viel Spaß.

Rollenspiel-Kniffe

Ihre sechs Kämpfer(innen) unterscheiden sich vor allem durch die Spezialisierung: Soldat, Grenadier, Techniker, Arzt, Scout oder Scharfschütze. Nach bester »Learning by doing«-Manier verbessern Ihre Leute ihre Schieß-, Versteck- oder Medizin-Attribute. Nur wer etwa einen Technikwert von 60 hat, darf bestimmte Sprengstoffe überhaupt einsetzen. Außerdem wählt jeder Soldat beim Level-Aufstieg eine weitere Fähigkeit aus einem Skilltree à la *Diablo 2*, etwa »Nachtsicht« oder »MG-Schütze«. Dabei sollte man früh auf bestimmte Ziele hinarbeiten, insbesondere auf die späte-

re Bedienung von Panzerkleins. Wie bitte, »Panzerkleins«? Das sind futuristische Waffensysteme, die kleinen Mechs aus *Battletech* oder den Terminatoren in *Warhammer 40K* ähneln.

Benutzt ein Soldat ständig dieselbe Waffe, so wird er mit dieser »vertraut« und schießt zielsicherer als mit einer nominell besseren Wumme. Neben schnödem Hitpoint-Verlust (bei 0 tritt Bewusstlosigkeit ein, darunter der Tod) kennt das Programm auch Blutungen und kritische Wunden. Zu deren Behandlung benötigen Sie nicht nur gewiefte Sanitäter, sondern auch die richtigen Hilfsmittel.

Sackgassen und Co.

Silent Storm ist hart. Härter als das Leben. Wie sonst ließe sich erklären, dass man in einer Mission der Achsen-Kampagne zwar mit Panzerkleins einen Bunker betreten kann, aber nur ohne wieder verlassen? Und dass man in der selben Mission nur über zwei direkt nebeneinander liegende Leitern weiterkommt, diese aber leicht zerstört werden und die Mission damit nicht schaffbar ist? Auch verschwin-



Übergelaufene Soldaten sind besonders harte Gegner.



In den *Hauerkämpfen* zählt jeder Aktionspunkt.

den im späteren Spielverlauf beim Ausrüsten gerne mal wichtige Waffen, die man gerade noch in Händen hielt. Einsätze lassen sich nur abbrechen, wenn Sie alle Hinweise gefunden haben. Eine Rückkehr auf die wo-



Durch das Feindfeuer von der **Anhöhe** wird der Baum durchgeschüttelt, unter dem unser Arzt kauert – der **Schnee** stäubt effektiv zu Boden (kleines Bild). Unser **Grenadier** erklimmt derweil die Felsen.

möglich erst halb erforschte Missionskarte ist ausgeschlossen.

Hart bis unmöglich

Der einfachste Schwierigkeitsgrad heißt »Normal«. Da Sie darin schon zu Missionsbeginn alle Ziele sehen und sich extrem anstrengen müssen, um mal ei-

nen Mann zu verlieren, wird er Sie unterfordern. Doch nur bei »Normal« dürfen Sie jederzeit speichern. Die mittlere Stufe (»Hart«) macht das Aufspüren von Fundstücken schwerer, außerdem sterben Bewusstlose, wenn man sie nicht vom Schlachtfeld trägt. Die Gegner

agieren klüger und verbergen sich häufiger, haben aber auch mehr Lebens- und Aktionspunkte. Auf »Unmöglich« müssen Bewusstlose schnell verarztet werden, sonst sterben sie noch während der Schlacht. Beiden hohen Stufen gemein: Nicht einmal beim Verlassen des Programms (etwa, um ins Bett zu gehen) wird die momentane Schlacht gespeichert.

Sprachä Deutschä?

Für einen österreichischen Publisher ist die deutsche Version erstaunlich schlecht. Da finden sich Fehlübersetzungen wie »Hinterhalt« (für Sniper). Da ertönen ständig peinliche Ausrufe – den Elitesoldat möchten wir sehen, der beim Schießen die Zeit (und vor allem Verblö- dung) besitzt, etwas zu brüllen wie: »Auch diese Herausforderung werde ich für mein Vaterland meistern!« Und hat man sich in Deutschland wirklich »Guten Krieg!« gewünscht? Den Gipfel stellen die lächerlichen Dialekte dar. Warum

Michael Graf



Beste Taktik seit vier Jahren

Ich freue mich über Silent Storm! Details wie die Waffen-Vertrautheit und das Skill-System der Charakte-

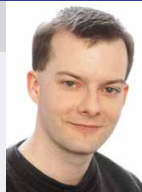
re sorgen für Spieltiefe. Doch ich ärgere mich auch: Wenn meine Truppe in eine Sackgasse gerät, oder wenn mal wieder zwei Stunden umsonst waren.

Der globale Modus dient im Prinzip nur als Missions-Auswahl. Dafür machen die Einsätze dank guter KI und deformierbarem Terrain Spaß. Trotz aller Designbugs ist Silent Storm für mich die beste Rundentaktik seit Jagged Alliance 2!

sprechen Engländer überhaupt wie Ausländer, wenn man die alliierte Kampagne spielt? Zum Glück lässt sich ein Großteil des Gebrabbers abschalten.

Die per beiliegendem Map-Editor selbst erstellten Karten lassen sich sogar ins Zufallskampff-Repertoire aufnehmen. **Silent Storm** klingt mit 3D-Sound (5.1) noch beeindruckender. **LA**

Jörg Langer



Adrenalin-Salve

Rundenkämpfe mit der Dramatik eines Action-Hits! Da schieße ich per MG eine Tür auf, töte den dahinter stehenden Gegner, treffe aber auch eine Gasflasche. Die

Explosion reißt ein großes Loch in das Stockwerk darüber, mein Scout Gunar fällt bewusstlos herab. Die Physik funktioniert klasse, jede Patronenschachtel kullert realistisch umher. Sogar die Panzerkleins passen ins Szenario. Nur der Globalmodus ist schwach, da man seine Anfangstruppe nie wieder verändert, außer es gibt Tote.

Stimmungstörer

Nach 10 Stunden wusste ich: das wird ein hoher 80er! Nach 20 war ich weniger euphorisch – wegen des Speicherverbots. In den nächsten 10 Stunden erlebte ich mies designte Missionen. Beispiel gefällig? Schweizer Fabrik, man darf keine Zivilisten töten. Ein für mich unsichtbarer Feind zerlegt die halbe Anlage, sich selbst und nebenbei einen Zivilisten. Mission verloren. Durch solche Schnitzer verkommt der Titel stellenweise zum Selbstkasteiungswerkzeug. Ein 80er? Nie!

Und dann kriege ich im letzten Moment raus, wie man per Cheat doch speichern kann (siehe Kasten). Das schwächt viele Kritikpunkte ab, sodass Silent Storm doch noch eine 80% verdient.

Tuning-Tipp 1: Speichern

Und es geht doch! Öffnen Sie per Wordpad oder Editor im Silent-Storm-Ordner /CFG die Datei »autoexec.cfg« und fügen Sie als letzte Zeile das Wort »wirbelwind« ein. Nicht vergessen, per **[Strg] + [S]** zu speichern. Nun rufen Sie die Datei »input.cfg« auf und fügen nach der Zeile »bind objectives 'O'« eine neue Zeile ein: »bind console 'F1'« (das Zeichen »'« erhalten Sie per **[C] + [P]**). Im Spiel können Sie nun per **[F1]** jederzeit die Konsole einschalten. Tippen Sie einfach »save name« ein – schon wird gesichert.

Tuning-Tipp 2: Kamera

Wen die Limitierungen der Kamera stören, kann das File »autoexec.cfg« im Silent-Storm-Ordner /CFG editieren. Der Eintrag »mission_camera_limits aa bb cc dd ee« legt nacheinander fest: Sichtfeld in Grad, minimaler Zoom (bis 0), maximaler Zoom (bis 100), minimale Neigung (Vogelperspektive), maximale Neigung (Schrägsicht). Wir empfehlen die folgende Einstellung: »mission_camera_limits 35 5 90 -1.5 -0.1« Wenn Sie die dieselben Werte bei »mission_camera_softlimits« eintragen, hört das lästige Zurückfedern der Kamera beim Bewegen auf.

Silent Storm

Rundentaktik



Publisher: Jowood, (0700) 227 877 678
Sprache: Deutsch
Ausstattung: Pappschachtel, 2 CDs, 88 Seiten
Release (D): 27.10.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
								10

Eingewöhnung: 1 Stunde

Solo-Spaß: 40 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- Nervenkitzel pur
- alles zerstörbar
- gute Physikengine
- spannende Missionen
- Rollenspiel-Elemente
- enorme Waffenvielfalt

Kontra

- Speicherproblem (siehe Kasten)
- Frust durch unfaire Niederlagen
- Karte verlassen »sperrt« Mission
- Sackgassen in Missionen
- miese Sprachausgabe & Texte
- großer Hardware-Hunger

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße Geforce 3	CPU mit 1,8 GHz 512 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße Geforce 4 Ti	CPU mit 2,4 GHz 512 MByte RAM 2,6 GByte Installationsgröße Radeon 9800 Pro, 3D-Sound

ALTERNATIVEN

Jagged Alliance 2 (88%, 6/99)

Geniales Spielgefühl mit Soldatennetzen, Sektorenzerstörung und packenden Taktikkämpfen.

Commandos 3 (78%, 11/03)

Taktikkämpfe im Zweiten Weltkrieg, aber nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Krüppelhart!

WERTUNG

Grafik:		Gut
Sound:		Sehr gut
Bedienung:		Befriedigend
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden	

Unfair schwere, aber hochklassige Rundentaktik.

