

## Tauchangriff im Zweiten Weltkrieg

# Silent Hunter 2

Auf Schleichfahrt durch den Atlantik: Mit Periskop und Torpedo bekämpfen Sie gut gesicherte Schiffsverbände der Alliierten auf hoher See.

**Z**erstörer voraus! Wie aus dem Nichts ist der Albtraum aller Tauchboot-Kapitäne vor der Linse unseres Periskops aufgetaucht. Vielleicht hätten wir nicht so viel Zeit mit der Kursermittlung des Transporters vergeuden sollen. Jetzt hilft nur noch abtauchen und das Boot mit Minimalgeschwindigkeit in Sicherheit zu bringen. Da fallen schon die ersten Wasserbomben. Wenn jetzt bloß nicht die Hülle schlappmacht...

## Verspätete Jungfernfahrt

Eigentlich sollte schon vor zwei Jahren der Stapellauf stattfinden. Doch auf einmal geriet SSIs **Silent Hunter 2** in flauere Gewässer. Diverse Publisherwechsel verzögerten die Veröffentlichung der U-Boot-Simulation, die jetzt im sicheren Hafen von Ubi Soft vor Anker liegt. Im August soll es endlich soweit sein: Als deutscher U-Bootkommandant machen Sie die Gewässer des Atlantiks im Zweiten Weltkrieg unsicher. Ihre wichtigste Waffe ist der Torpedo,



Ein Blick durchs Periskop zeigt Ihnen, welchen Gegner Sie aufs Korn nehmen.

den Sie unter Berücksichtigung von Kurs und Geschwindigkeit des Gegners ins Ziel bringen müssen. Dabei stehen Ihnen verschiedene Peileinrichtungen hilfreich zur Seite. Wenn Sie diesen Aufwand scheuen, können Sie ihn der CPU überlassen.

## Tosende See

War der Vorgänger nicht viel mehr als eine grafisch aufge-

motzte Kopie von Sid Meiers Klassiker **Silent Service**, so soll **Silent Hunter 2** deutlich mehr Eigenständigkeit aufweisen. Das beginnt beim realistischen Wellengang, der die Beobachtung von gegnerischen Schiffen erschwert. Auf stürmischer See können Sie Angriffe komplett vergessen und müssen auf besseres Wetter warten. Dabei hilft die Zeitbeschleunigung, die tagelange Leerläufe auf wenige Minuten Echtzeit zusammenschmilzt. Das Wasser hat diesmal realistisch berechnete Temperaturschichten, die das Sonar irreführen. Dadurch werden die Versteckspiele mit der alliierten Marine erheblich anspruchsvoller und spannender.

## Kampf dem Zerstörer

Besonders aufwändig gestaltet sich der Mehrspielermodus: Eine der Optionen erlaubt es, **Silent Hunter 2** mit dem haus-eigenen **Destroyer Command** zu koppeln. Diese Zerstörersimulation soll gleichzeitig erscheinen. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines alliierten Flottenkommandeurs, der seine Schiffe gegen deutsche U-Boote verteidigen muss. In Küstennähe greifen auch gegnerische Fliegerverbände an, die Sie mit dem MG abwehren. Im Rahmen spezieller Multiplayer-Szenarios dürfen Sie also im U-Boot gegen einen Freund im Kriegsschiff antreten. Wie sich derartige Gefechte spielen, in denen Sie den Gegner so gut wie nie zu Gesicht bekommen, und ob so was auch Spaß macht, können wir derzeit noch nicht beurteilen. **MIC**



Sämtliche Instrumente sind deutsch beschriftet.



Treffer und versenkt: Unser Torpedo hat das gegnerische Schiff glatt in zwei Hälften zerlegt.

## Silent Hunter 2

**Genre:** U-Boot-Simulation  
**Termin:** August 2001

**Entwickler:** SSI  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Endlich kommt mal wieder eine knackige U-Boot-Simulation angeschippert. Unsere Vorabversion hinterlässt einen grafisch schönen und spielerisch durchdachten Eindruck. Die Koppelmöglichkeit mit Destroyer Command klingt tendenziell interessant. Hoffentlich verzögert sich der Stapellauf nicht noch mal.«