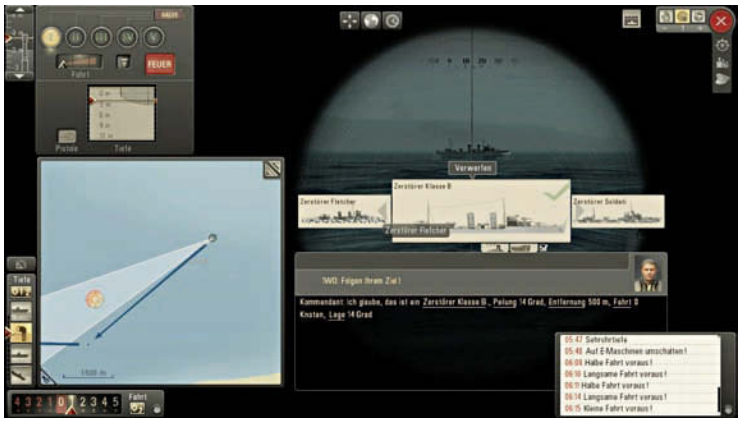
Mit der 8,8-cm-Bordkanone erledigen wir einen aus seinem Begleitzug zurückgefallenen **Frachter**. Auch unser Wachoffizier Dieter Epp scheint angetan von dem optisch schick in Szene gesetzten Abschuss.



Gelegenheitsspieler können allerhand Ziel- und Abschusshilfen zuschalten, während Profis die **Feuerleitlösung** für die Torpedos bevorzugt von Hand eingeben. Das funktioniert bislang nur bedingt.

Silent Hunter 5

Silent Hunter 5 hat alle Ansätze zu einer packenden historischen U-Boot-Simulation. Es hat aber auch so viele Detailmängel und Ungereimtheiten, dass der Spielspaß absäuft.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6672

Weihnachten 1939. Die Stimmung ist am Tiefpunkt, die Moral der Crew liegt am Boden. Seit drei Wochen dümpelt unser U-Boot vor der Südküste Irlands auf Patrouillenfahrt. Außer verirrten Handelsschiffen ist uns nichts vor den Bug gekommen. Da erreicht uns eine Sichtungsmeldung. Wir gehen auf Abfangkurs und treffen einen Geleitzug aus über 30 Handelsschiffen. Zeit für die Bescherung? Eigentlich ja, würden uns nicht zahlreiche Bugs und Unstimmigkeiten einen Strich durch die Rechnung machen.

In **Silent Hunter 5** sind Sie ausschließlich an Bord des U-Boots Typ VII für die deutsche Kriegsmarine unterwegs, das aber immerhin in drei Varianten. Im Vorgänger **Silent Hunter 4** (GS 05/07: 87 Punkte) war die Auswahl an steuerbaren Booten deutlich größer. Nun hat auch der Pazifik als Schauplatz ausgedient, stattdessen findet der U-Boot-Krieg überwiegend im Nordatlantik statt. Während das Szenario im vierten Teil große Gefechte gegen Schlachtschiff- oder Flugzeugträger-Verbände aufbot, geht es nun überwiegend gegen Handelsflotten. Das ist zwar historisch korrekt, aber nicht unbedingt spektakulär. Überhaupt kann sich **Silent Hunter 5** nicht richtig zwischen Realismus und Einsteigerfreundlichkeit entscheiden.

Rollenspiel

Zunächst fällt das nun komplett in 3D und aus der Ego-Perspektive begehbare U-Boot auf. Die Nachbildung ist detailgetreu, allerdings gehen lediglich die wichtigsten Mannschaftsmitglieder und ein paar einfache Matrosen mit uns auf Feindfahrt. Auch sonst wirkt das Leben an Bord eher steril. Beispiel Alarmtauchen: Kein einziger Kamerad rennt wie nötig durchs Boot zum Bug, um das Tauchen zu beschleunigen. Dafür können wir jetzt die wichtigsten Kameraden wie in einem Rollenspiel über Spezialfähigkeiten aufwerten. Während zum Beispiel der Leitende Ingenieur Reparaturen beschleunigt, kann der Horcher Feinde besser enttarnen. Mit erfolgreichen Feindfahrten ernten wir Belohnungspunkte, die wir in die Fertigkeiten unserer Crew investieren. Auch müssen wir mit persönlichen Gesprächen die Stimmung aufrechterhalten, denn eine miese Moral drückt die Effizienz der Mannschaft. Eine Dialogtiefe wie bei **Mass Effect** sollten Sie bei weitem nicht erwarten, stattdessen bleibt das System rudimentär und fehlerhaft. So friert der Effizienzbalken manchmal ein, und moralsteigernde Orden haben gelegentlich keinen oder gar den gegenteiligen Effekt. Realistisch ist das System ohnehin nicht, denn demoralisierte Mannschaftsmitglieder verweigern selbst mitten im Gefecht auf Leben und Tod den

Einer der häufigen KI-Aussetzer: Ein befreundetes Schiff hat die Kaimauer gerammt und **versinkt** im eigenen Hafen.

Internet-Pflicht!

Wie schon Assassin's Creed 2 nutzt auch Silent Hunter 5 das neue Ubisoft-Kopierschutzsystem, den »Ubisoft Game Launcher«. Dieser setzt zum Spielen zwingend eine permanente Internetverbindung voraus, zudem müssen Sie sich zuvor persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf ist damit unmöglich.

Halb abgesoffen

Patrick C. Lück: Wie wenig sich die Zeiten ändern! Wie schon zu Silent-Service-Zeiten starre ich gebannt auf den Radarschirm und kralle mich vor Spannung in Maus und Armlehne.

redaktion@gamestar.de

Und wie stark sich die Zeiten doch ändern! Den mittlerweile gestiegenen Ansprüchen an Realismus, Präsentation oder Bedienung wird Silent Hunter 5 nicht mehr gerecht, von der massiven Anhäufung an Fehlern ganz zu schweigen. Wer auf einen guten Teil Realismus verzichten kann oder sich intensiv mit den Mods der Community beschäftigt, kann durchaus Spaß mit dem Spiel haben, in dem einiges funktioniert, vieles aber leider nicht. Ob Sie zusätzlich noch mit dem restriktiven Kopierschutz leben können, liegt in Ihrem Ermessen.

Das komplette U-Boot ist **frei begehbar**. Hier kämpfen wir mit einem Wassereinbruch nach einem Wasserbombentreffer. Die Crew bleibt angesichts der Lage allerdings stoisch – Panik-Animationen fehlen.

Wie in einem Rollenspiel erhalten wir im Laufe der Kampagne **Erfahrungspunkte**, die wir auf die aktiven und passiven Fähigkeiten unserer Crew verteilen können, um ihre Kenntnisse zu verbessern.

Kielholen!

Alexander Beck: Bugs und fehlende Details wie ein Kompass oder Tiefenmesser vermiesen die Feindfahrten deutlich. Noch dazu kommt das missratene Moralsystem. Wenn sich die Crew weigert, einen Tanker aufgrund fehlender Fürsorge zu versenken, so möchte ich, wenn schon nicht die Mannschaft, dann zumindest die Entwickler virtuell kielholen. Auch die tolle 3D-Umgebung sorgt leider nur kurz für Atmosphäre, weil sich selbst bei dramatischen Szenen wie etwa einem Wassereinbruch einfach nicht wirklich was tut an Bord. Mein Tipp: Ein halbes Jahr warten und die Budget-Version kaufen. Bis dahin gibt es sicherlich wieder eine Menge guter Mods, die aus dem eigentlich vorhandenen Potenzial ein gutes Spiel machen.

alex@gamestar.de

Dienst. Dass man im U-Boot permanent von Station zu Station laufen muss, anstatt die Posten direkt anspringen zu können, frustriert nach kurzer Zeit ebenso wie die unpräzise Ego-Steuerung.

Spiel mit dem Feuer

Die über 50 Stunden dauernde Kampagne leitet uns entlang des Kriegsverlaufs bis 1943. Ab da war der U-Boot-Krieg für Deutschland aufgrund der Überlegenheit der Alliierten ohnehin verloren. Einige geschichtlichen Elemente fehlen **Silent Hunter 5**, zum Beispiel das Kriegsrecht. Noch immer können wir unbewaffnete Handelsschiffe nicht gemäß der Prisenordnung zum Halten und zur Evakuierung zwingen, ehe wir sie beschießen. Auch die berüchtigte Wolfsrudel-Taktik der deutschen U-Boote kommt zu kurz. Zwar reden unsere Vorgesetzten davon, dass sie eingesetzt werde, wir selbst konnten aber nie Teil eines Suchbandes werden oder gar als Fühlungshalter für die anderen U-Boote agieren. Wahrscheinlich würde das die ohnehin fehlerbesetzte KI überfordern; die rammt Freundschiffe im eigenen Hafen mit voller Fahrt in die Kaimauer, verhakt ihre Zerstörer mit den Transportschiffen oder gibt die Suche nach uns vorschnell auf, obwohl wir weiter Handelsschiffe torpedieren. Das Feuern geht im unrealistischen Modus dank Zielhilfe im taktischen Aktions-Interface leicht von der Hand; wer aber die komplette Zielleitlösung per Hand eingibt, wird höchstwahrscheinlich daneben schießen. Schuld sind falsche Knotenangaben der Schiffe und nicht funktionierende Instrumente. Weil zudem vernünftige Seekarten zur Tiefenabschätzung fehlen, rammen Sie Ihr U-Boot zuweilen unabsichtlich in den Grund. Wenn Sie trotz aller Widernisse mit Ihren Torpedos treffen, gehen die detaillierten Schiffsmodelle in hübschen, teils mehrstufigen Explosionen auf. Dagegen fällt das Schadensmodell der Schiffe deutlich ab. Die Aufbauten bleiben auch beim Sinken intakt, und die Crew spaziert sogar unter Wasser gemütlich übers Deck. Die Darstellung der Küsten und Häfen hat sich gegenüber den Vorgängern verbessert, hinkt aber weit hinter ihren Möglichkeiten her.

Gegen die Spielregeln

Schon der Vorgänger **Silent Hunter 4** war ziemlich bug-geplagt und auf umfassende Mod-Unterstützung der Community angewiesen. **Silent Hunter 5** führt diese traurige Tradition nahtlos fort. Die Liste der Fehler ist so lang, dass vor allem Realismus-Fans kaum noch Spielvergnügen empfinden werden. Die an sich tolle Soundkulisse leidet unter Fehlern und Aussetzern, Flugzeuge und Flak agieren unter Umständen gar nicht, die Tastaturbelegung lässt sich nicht ändern, untergehende Schiffe benehmen sich teils wie Gummibälle, und geladene Spielstände ändern nach Belieben die Wetterverhältnisse sowie georgete Feindbewegungen. Die Mod-Community hat schon kurz nach der Veröffentlichung vielen Fehlern Abhilfe verschafft oder arbeitet daran. Denn das Potenzial für eine packende U-Boot-Simulation ist in **Silent Hunter 5** durchaus vorhanden, in Ubisofts Verkaufsversion aber erst ansatzweise entfaltet. *Patrick C. Lück*

Bugs

Aufgrund der zahlreichen Bugs und Unstimmigkeiten im Spiel (siehe Artikeltext) werten wir Silent Hunter 5 in den Kategorien **Atmosphäre, KI und Realismus um je 3 Wertungspunkte, beim Sound um 2 Punkte ab**.

SILENT HUNTER 5 — ACTION-SIMULATION

ENTWICKLER	Ubisoft Bukarest (H.A.W.X., GS 05/09: 70 Punkte)		
PUBLISHER	Ubisoft	TERMIN (D)	4.3.2010
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	ca. 50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4400 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Internet	Core 2 Duo E6850 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte Internet	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte Internet

PROFITIERT VON Surround-Sound

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Ubi-Starter

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (8)		
SPIELTYPEN	Internet	SERVERSUCHE	nein
DEDICATED SERVER	Ubi.com	MULTIPLAYER-SPASS	10 Stunden

FAZIT: Nur eine Koop-Variante (Wolfsrudel) mit mageren acht Karten. Für sehr Geduldige.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ realistisches Wasser ⊕ hübsche Explosionen ⊕ detaillierte Schiffsmodelle ... ⊖ ... die unspektakulär versinken ⊖ triste Häfen	7 /10
SOUND	⊕ beeindruckende Soundkulisse ⊕ unterschiedliche Schiffsschrauben-geräusche ⊖ einige Sprecher eher mäßig ⊖ Sound-Bugs	7 /10
BALANCE	⊕ Realismus und Schwierigkeit einstellbar ⊕ Anspruch steigt stetig ⊖ Profi-Funktionen schlecht erklärt ⊖ Informationen fehlen	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ komplettes U-Boot begehbar ⊕ Befindlichkeiten der Crew wichtig ⊖ Leben an Bord zu steril ⊖ zahlreiche Bugs stören die Atmosphäre	5 /10
BEDIENUNG	⊕ gut erklärte Maus- und Tastatur-Steuerung ⊕ freies Speichern ⊖ Detaillösungen wie Hafenausfahrt zäh ⊖ Instrumenten-Bugs	7 /10
UMFANG	⊕ Kampagne beschäftigt weit über 50 Stunden lang ⊕ historische Einsätze ⊕ hoher Wiederspielwert ⊖ nur ein U-Boot-Typ spielbar	9 /10
MISSIONSDESIGN	⊕ jede Operation und Kampagne verläuft anders ⊕ je nach Gegner unterschiedliche Taktiken nötig ⊖ viele »Versenke x Schiffe«-Aufträge	8 /10
KI	⊕ Schiffe reagieren überwiegend logisch ⊕ Rammmanöver ⊖ gibt Suche zu schnell auf ⊖ rammt Kaimauern ⊖ setzt oft aus	5 /10
REALISMUS	⊕ realistische Wassersimulation und Konvoi-Bewegungen ⊖ Wolfsrudel-Taktik kommt zu kurz ⊖ fehlerhaftes Moralsystem	5 /10
KAMPAGNE	⊕ historischer Kriegsverlauf ⊕ Fähigkeiten der Mannschaft steigen ⊕ alternative Schauplätze ⊖ Erfolg etwas zufallsabhängig	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

FAZIT **Viele Fehler zerstören das Potenzial der U-Boot-Sim.**

U 48, das erfolgreichste U-Boot der Kriegsmarine, verlor in seiner Dienstzeit von 1939 bis Kriegsende kein einziges Besatzungsmitglied.