



Das nenne ich mal perfektes Timing: Meine raffiniert abgefeuerten Torpedos erwischen **zeitgleich** zwei Schiffe (C64-Version).



Der **Kommandoturm** dient als Hauptmenü, von hier erreiche ich Brücke, Periskop, Seekarten, Anzeigen und den Maschinenraum.

Hall of Fame

Silent Service

Es gibt Spiele, die können einen nachhaltig traumatisieren: Dieses hier jagt mir zum Beispiel panische Angst vor dem Müllmann ein. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Jede Woche zucke ich mindestens einmal zusammen. Schuld ist eine Müll-App auf meinem Smartphone: Die verkündet mit einem lauten PING, dass ich gefälligst meine graue / braune / blaue Mülltonne rausstellen muss. Ja, das ist furchtbar spießig, aber auch furchtbar praktisch – wer morgens schon mal mit rudernden Armen dem Müllwagen hinterhergerannt ist, damit der bitte noch mal umdreht, der weiß, wovon ich rede. Den gleichen PING!-Schreckeffekt habe ich bei

Mikrowellen, einer SMS, Aufzugtüren. Denn seit 29 Jahren reagiere ich panisch auf jedes PING! – seit **Silent Service**, der U-Boot-Simulation, in der ich im Pazifik des Zweiten Weltkriegs auf US-Seite japanische Schiffe jage.

PING!, das ist nämlich der fiese Sonar-Sound, den ein Zerstörer macht, der mich jagt. Ausgerechnet mich, den Jäger! Denn genau das ist eine der Stärken von Sid Meiers Seekrieg-Simulation: Dass ich mich gerade noch an einen Konvoi pirsche, einen Torpedofächer abfeue – und im nächsten Augenblick hektisch tauchen und verduften muss, weil ein erfahrener Zerstörer-Käpt'n die verräterischen Blubberblasenspuren meiner Torpedos erspät hat. Die alle exakt auf mein Periskop zeigen, weil ich wieder zu neugierig war:

Statt nach dem Fächerschuss sofort abzutauchen und mit halber Kraft wegzuschleichen, musste ich ja unbedingt gucken, ob meine Fische auch einschlagen! Jetzt hält der Zerstörer mit Volldampf auf mich zu, und ich muss schnell reagieren: a) einen weiteren Torpedo abfeuern, diesmal auf den anrauschenden Zerstörer – mit etwas Glück erwische ich den Kerl, obwohl sein Bug nur ein schmales Ziel bietet, kein Vergleich zum rechtwinkligen Schuss auf einen quer vorbeituckernden, schön langen Tanker. Oder b) ich tauche schleunigst ab, idealerweise in eine kältere Wasserschicht – dann »prallt« das PING! nämlich an der Grenze zwischen warmer und kalter Wasserschicht ab. Falls der Zerstörer trotzdem Wasserbomben runterwirft, kann ich c) zu einer List greifen und



Frachter, Tanker und Truppentransporter lassen sich gefahrlos mit dem **Deckgeschütz** versenken – das spart wertvolle Torpedos.



Silent Service 2 (PC): Wir erwischen bei einem Nachtangriff die **Yamato**, werden aber selber beschossen.



Trotz optionaler Zeitbeschleunigung dauert es minutenlang, das eigene Boot in eine gute **Schussposition** zu bringen.



PING! Jetzt wäre eine gute Gelegenheit, abzutauchen – oder anzugreifen. Im Film »Das Boot« gab es eine ganz ähnliche Szene.

leichte Trümmerteile, Öl, ein paar Decken und wertvolle Luft durch ein Torpedorohr schicken – dann sieht's oben so aus, als wäre mein Unterwasserkahn versenkt worden. Oder d) ich tauche auf und greife den verdutzten Käpt'n mit meinem Bordgeschütz an – das kann klappen, muss aber nicht.

Silent Service verbindet solche dramatischen Momente mit quälend langen, aber trotzdem spannenden taktischen Ranpirschmanövern. Denn anders als in irgendwelchen Actionspielen muss ich nicht einfach ein Feindschiff ins Fadenkreuz nehmen und auf den Joystick-Feuerknopf drücken, damit's eine Sekunde später BUMM macht. Nene, hier ist wirklich Seemannstaktik gefragt.

PING!

Schließlich muss ich nah ran an den Feind, möglichst von der Seite, und immer unentdeckt. Doch unentdeckt zu bleiben, ist verflucht knifflig: Getaucht, aber mit voller Kraft dicht an den Konvoi heranbrettern? Das hört der Sonarman des Zerstörers – PING! Getaucht und schön langsam dicht an den Konvoi heranfahren, aber das Periskop ausgefahren lassen? Dann sieht jeder feindliche Ausguck die Gischt am Periskop – PING! Getaucht, Maschinen aus, Periskop unten, aber das Boot liegt quer zum Konvoi? Ein super Ziel fürs feindliche Sonar – PING! Außer Sichtweite, aber aufgetaucht und quer zum Feindkonvoi? Ein super Ziel fürs feindliche Überwasserradar – PING! Doch sogar wenn ich unbemerkt ganz dicht dran bin an Tankern, Truppentransportern und Frachtschiffen, wenn die Geleitschutzzerstörer gerade auf der abgelegenen Konvoiseite fahren, wenn ich meine Torpedos genau berechnet

Deswegen legendär

- ☛ heranpirschen, feuern, Daumen drücken
- ☛ in Sekundenschnelle vom Jäger zum Gejagten werden
- ☛ über Blindgänger fluchen
- ☛ PING!
- ☛ Open-World-Patrouillenfahrten
- ☛ das eigene Absaufen simulieren

abfeuern – ja selbst dann kann viel schiefgehen: Der Konvoi wechselt zum Beispiel plötzlich die Richtung, denn solche Zickzack-Kurse waren eine beliebte Taktik gegen Torpedogriffe. Oder die Torpedos sind Blindgänger, die zwar gegen den Schiffsrumpf dengeln, aber nicht explodieren. Verdammt!

Das Schöne daran: **Silent Service** lässt mir die Wahl, wie realistisch ich's haben will. Keine Blindgänger, kein Zickzack-Kurs, keine erfahrenen Zerstörer-Kommandanten? Kein Problem, schalten wir sie eben ab, gibt halt weniger Punkte bei der Schlussabrechnung der versenkten Tonnage. Und um nichts anderes geht's: Mit den gegebenen Mitteln möglichst viele Bruttoregistertonnen versenken. Nur eine schnöde Highscoreliste also? Von wegen: Neben einer Handvoll Einzelszenarios, in denen ich mit einem vorgegebenen U-Boot-Typ ebenso vorgegebene Schiffe versenken soll, gibt's fünf sogenannte Kriegspatrouillen legendärer U-Boote, von der USS Bowfin bis zur USS Tang (die übrigens durch einen eigenen Torpedo versenkt wurde, der im Kreis fuhr). Diese Patrouillenfahrten sind sozusagen »Open World«-Szenarios und spannend, denn ich kann mir einen Starthafen rauspicken und von dort selbstständig auf die Pirsch gehen. Das Jagdgebiet ist riesig, es reicht von Japan bis Australien, von Sumatra bis zu den Midway-Inseln. Rund um Japan ist der Feindverkehr natürlich am dichtesten, und hinter jedem Kontakt kann alles Mögliche stecken – vom einsamen Frachter bis hin zum dicken Konvoi mit Tankern und einer Eskorte aus Zerstörern und »Kaibokan«, ursprünglich leichte Küstenschutz-Schiffe, die zu U-Boot-Jägern modifiziert wurden.

Diese Patrouillen sind zwar keine dynamische Kampagnen, dafür spielt das gewählte Kriegsjahr eine entscheidende Rolle: 1942 sind viele Feindschiffe noch ohne Eskorte unterwegs, ab April '43 haben Tanker und Truppentransporter immer mindestens ein Geleitschiff dabei. Auch technisch tut sich viel, ab August '43 in Dienst gestellte amerikanische U-Boote können deutlich tiefer tauchen (fast 425 Fuß statt bisher 300), ab Januar '44 gibt's elektrische Torpedos, die keine verräterische Blasenspur hinterlassen, aber mit 30 Knoten viel langsamer sind als die dampfbetriebenen. Im Juli '44 ziehen die Japaner nach, jetzt haben alle Eskortschiffe Radar,

sodass wir sogar bei nächtlichen Überwasserangriffen auf der Hut sein müssen. Solche historischen Details verrät übrigens das bei liegende, rund 50seitige Handbuch, das sich seinen Namen noch redlich verdient. Denn es hat nicht nur tolle Risszeichnungen von U-Booten und historische Karten an Bord. Sondern erklärt auch typische Taktiken so gut und vor allem verständlich, dass ich später sogar meine Schusswinkel von Hand eingabe, statt dem »Torpedo Data Computer« zu vertrauen, der anhand der Zielgeschwindigkeit, -entfernung und -richtung den Feuerwinkel berechnet, genau wie damals.

Fünf Jahre später, 2000, erscheint ebenfalls unter Microprose's Fittichen **Silent Service 2**. Sid Meier hat mit der Entwicklung allerdings nichts mehr zu tun, er werkelt derweil an friedlicheren Dampfmaschinen, nämlich an **Railroad Tycoon**. Dafür mischt seine rechte Hand am U-Boot-Nachfolger mit: ein gewisser Bruce Shelley, der mit seinen Ensemble Studios sieben Jahre später mit **Age of Empires** einen anderen zeitlosen Klassiker entwickeln wird. **Silent Service 2** lässt das bewährte Spielprinzip übrigens nahezu unverändert, die Verbesserungen betreffen vor allem die Feindschiffe: Jetzt kriege ich's auch mal mit Flugzeugträgern und Schlachtschiffen zu tun, bis hin zum Super-Schlachtschiff Yamato. Bessere Grafik gibt's auch – und lautere PINGs. Verdammt! Oder war das doch nur der Müllmann? Martin Deppe

Silent Service

PUBLISHER	Microprose	
ENTWICKLER	Microprose	
QUELLE	www.gog.com	
SPRACHE	Englisch	
MINIMUM	PC/XT/AT mit 128 KB DOS-Memory	
SO LÄUFT'S	So läuft's: Silent Service 1 und 2 gibt's zum Beispiel bei www.gog.com (gleich mit korrekter DOS-Box-Konfiguration. Läuft problemlos, auch auf Windows 7). Teil 1 hört sich auf dem PC allerdings gruselig an, weil's damals weder Adlib- noch Soundblaster-Effekte gab. Tipp: Auf die C64-Version ausweichen (googeln!), die läuft unter anderem mit dem Emulator Emu64 prima auf dem PC.	

Fazit So spannend war das minutenlange Starren auf kollidierende Pixel noch nie.