



Hearts of Iron 4: No Step Back

# BESTER DLC SEIT JAHREN



Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Interactive** Termin: **23.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der neueste DLC für das Globalstrategiephänomen bringt frischen Wind in die Fraktionen und spannende spielerische Veränderungen. Von Max Schneider



## Max Schneider

Schon von klein auf hat es für Max Schneider nichts Spannenderes als Geschichte gegeben. Eine Leidenschaft, die mit Age of Empires begonnen hat, im Studium der Friedens- und Konfliktforschung gipfelte und schlussendlich bei den Paradox-Spielen enden musste. Nach über 500 Stunden in den virtuellen 1930er-Jahren hat Max schon viel gesehen und erlebt, aber es gibt immer noch eine Menge zu entdecken.

Seit nunmehr fünf Jahren begeistert Hearts of Iron 4 seine Fans und verschreckt Genre-Neulinge. Das Grundspiel allein ist schon ein starker Brocken. Mit seinen sechs kostenpflichtigen, teilweise sehr umfangreichen Addons legt das Spiel sogar noch einen obendrauf, im Nachttest prämierten wir Hearts of Iron 4 deshalb mit einer höheren Wertung. No Step Back ist der siebte DLC der Reihe und krepelt das Gameplay teilweise stark um. Dafür verlangt Hersteller Paradox Interactive einen Kaufpreis von knapp 20 Euro. Italien hat in No Step Back zwar immer noch keinen überarbeiteten Schwerpunkt-

baum, dafür wird aber die Sowjetunion zu einer der spannendsten Nationen, und mit den baltischen Staaten warten neue Herausforderungen auf Veteranen. Damit ist No Step Back und das damit einhergehende Update der Spielmechanik die wohl beste Erweiterung von Hearts of Iron 4 seit dem Release 2016. Und einen coolen Panzerdesigner gibt's oben drauf!

## Wir machen uns die Welt, wie sie uns gefällt

Jeder Hobbyhistoriker oder Stammtischgänger hat sich schon einmal die Frage gestellt:

»Was wäre, wenn...?« Und Hearts of Iron 4 erlaubt es uns, diese Fragen nicht nur zu stellen, sondern sie auch direkt zu beantworten. Hearts of Iron 4 zeigt erst wirklich sein Genie, wenn man alles Historische aus dem Fenster wirft und dem Chaos freien Lauf lässt. Für dieses alternative Chaos sorgen die einzigartigen Schwerpunktbäume der Nationen, und in No Step Back bekommen wir gleich fünf neue: Estland, Lettland und Litauen erhalten endlich ihre eigenen einzigartigen Schwerpunkte. Polen bekommt ebenfalls einen überarbeiteten und verbesserten alternativen Pfad, aber der wirkliche Höhepunkt des DLCs ist der neue sowjetische Schwerpunktb Baum.

## Verschwörer hinter jeder Ecke

Diktator Josef Stalin wittert hinter jeder Entscheidung, hinter jedem Bauprojekt und jedem Treffen seiner Minister ein Komplott, um ihn zu beseitigen – ein ungünstiger Nebeneffekt, wenn man selbst über Verschwö-



Je größer der Hut, desto größer die Macht: Als König Mindaugas III. bereiten wir die Invasion unserer Nachbarn und den Aufstieg unseres Großreiches vor.

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... euch die Sowjetunion zu langweilig erschien.
- ... ihr euch mehr Abwechslung und Taktik wünscht.
- ... ihr vor allem im Multiplayer spielt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... euch schon das Hauptspiel zu kompliziert war.
- ... ihr auf bessere Gegem-KI hofft.
- ... ihr Italien als vollwertige Fraktion wollt.

**Ohne Mampf kein Kampf**

Eine der größten Neuerungen ist die vollständige Überarbeitung des Versorgungssystems. Eisenbahnen, die jetzt auch noch schön animiert über die Weltkarte dampfen, bringen die Versorgung nicht mehr direkt zu den Truppen, sondern beliefern Versorgungsknoten, die wiederum die umliegenden Provinzen per Lastwagen ansteuern. Diese Versorgungspunkte werden im Spielverlauf zu enorm wichtigen strategischen Zielen und versprechen gerade in Multiplayer-Partien Potenzial für spannende Schlachten und gewagte amphibische Landungen, Fallschirm-Einsätze und Durchbrüche. In meinem Bürgerkrieg war die Versorgungslage bereits vor der Ankunft der Freiwilligen Divisionen angespannt, aber der Bedarf nach Panzern hat meine Lieferkette einbrechen lassen. Ein gewagter Durchbruch meiner Kavallerie und

die Eroberung eines sowjetischen Versorgungspunktes haben mir schlussendlich den Sieg ermöglicht.

**Neues Kampfsystem**

In der alten Meta von Hearts of Iron 4 waren Divisionen mit einer Kampfbreite von 40 und vollgestopft mit mittleren Panzern die Könige des Schlachtfeldes. Gegen die künstliche Intelligenz hat sich daran auch nichts geändert, auch wenn Paradox das Kampfsystem im Detail abgeändert hat. Konnten früher größere Divisionen ihre gesamte Kampfkraft noch auf eine kleinere Division fokussieren, unabhängig davon, wie viele feindliche Verbände an dem Kampf beteiligt waren, so wird nun der Schaden gleichmäßig aufgeteilt. Eine spannende Neuerung, die allerdings nur im kompetitiven Multiplayer wirklich von Bedeutung ist.

rungen, Komplote und Meuchelmord an die Macht gekommen ist. Trotz dieser spannenden Ausgangslage war die Sowjetunion allerdings bislang mitunter die langweiligste Nation des Spiels. Mit der Erweiterung No Step Back ändert sich das allerdings gewaltig. Ich musste mir erst einmal ein paar Minuten Zeit nehmen, um mich in dem neuen, wirklich umfangreichen Schwerpunktbaum zurechtzufinden. Aber als ich dann die Wiederherstellung der Romanow-Linie entdeckt habe, wusste ich, wohin mich diese »Was wäre, wenn...?«-Reise führen würde: zurück in die gute alte Zeit der Zaren.

Kaum ist der erste Schwerpunkt erforscht, taucht auch schon eine ziemlich beunruhigende Nachricht auf: Das Paranoiasystem ist jetzt aktiv. Fortan muss ich vorsichtig abwägen, wie schnell ich die Gegenrevolution vorantreiben möchte, welche Generäle mir wichtig sind oder wann es vielleicht doch besser ist, einen guten General zu opfern, damit Stalin nicht in einer Säuberungsaktion alle gesammelt an die Wand stellt. Als der zweite russische Bürgerkrieg vom Zaun bricht, wird mir mit einem kurzen Blick auf die Karte klar: Das wird kein Zuckerschlecken. Der Krieg, der folgt, ist einer der längsten und schwierigsten Bürgerkriege, die Hearts of Iron 4 bisher zu bieten hat.



Um den Versorgungspunkt in Erfurt nutzen zu können, müssen wir erst Leipzig erobern (oben).

# MEINUNG

Max Schneider  
@GameStar\_de



Bisher habe ich jeden DLC zu Hearts of Iron 4 ausgiebig gespielt und war mal mehr und mal weniger begeistert. Mit No Step Back hat Paradox den besten DLC der letzten fünf Jahre geliefert, auch wenn sie Italien immer noch stiefmütterlich behandeln. Die alternativen Pfade für die baltischen Staaten, Polen und insbesondere der Sowjetunion sind nicht nur umfangreich, sondern bieten auch Abwechslung und spannende Herausforderungen und Wendungen.

Die Überarbeitung des Versorgungssystems bringt frischen Wind in die Art und Weise, wie Kriege geführt werden, und der Panzerdesigner lädt zum Experimentieren ein. Das neue Kampfsystem wirkt sich nicht merklich auf Einzelspielerpartien aus, in kompetitiven Multiplayer-Partien wird es hingegen spannend. No Step Back ist für mich ein absoluter Pflichtkauf für Hearts-of-Iron-Fans und macht ein bereits großartiges Spiel nochmal deutlich besser.

## Pimp my Panzerkampfwagen

Als Panzerenthusiast habe ich mich besonders auf den Panzerdesigner gefreut, der ähnlich dem Schiffsdesigner aus dem DLC Man the Guns mehr Tiefe in die Panzerproduktion bringen soll. Und was soll ich sagen? Ich habe bereits in der Preview-Version etliche Stunden damit verbracht, meine Traumpanzerwaffe zu designen. Ihr könnt im Editor alles bestimmen und verändern: von der Art der Bewaffnung über die Panzerung



Im Designer können wir unseren Traumpanzer zusammenstellen, vom Motor bis hin zur Kanone.

bis hin zu Antrieb und Spezialausrüstung. Natürlich gibt es wieder ideale Set-ups, aber die sind wirklich nur im Multiplayer gegen andere Spieler notwendig. Mit Freunden und der KI kann man sich austoben und verrückt Fünf-Turm-Panzer ins Feld schicken.

## Next Top General

Eine weitere große Veränderung stellt die weitreichende Überarbeitung des Generalstabs und des Armeetraditionssystems da. Haben wir früher unseren Befehlsstab lediglich über wenige Klicks im Übersichtsfenster unserer Nation festgelegt, haben wir jetzt ein eigenes Menü, in dem wir Generäle befördern und die militärischen Traditionen unserer Teilstreitkräfte festlegen. Außerdem nehmen wir hier weitere Feineinstellungen vor und stimmen die Generäle so ganz auf unseren Spielstil ab. Das macht – zusammen mit den anderen Neuerungen – No Step Back zu einem echten Schmankerl für Veteranen von Hearts of Iron 4. ★

## HEARTS OF IRON 4 NO STEP BACK

- umfangreiche neue Schwerpunktbäume
- Sowjetunion macht mehr Spaß denn je
- sinnvolle und spannende Überarbeitung des Nachschubsystems
- im Multiplayer etliche neue Optionen
- spaßiger Panzerbaukasten
- neues Armeetraditionssystem
- packendes Szenario
- tolles »Was wäre, wenn«-Gefühl
- immer noch kein einsteigerfreundliches Tutorial
- KI versteht weder das alte noch das neue Kampfsystem
- Italien ist immer noch unwichtig

## FAZIT

Exzellenter DLC, der besonders die lang vernachlässigte Sowjetunion in Hearts of Iron 4 endlich spannend zu spielen macht.



Diktator Stalin hat in unserer Armeeführung gewütet. Wir werden es schwer haben, Anführer zu finden.