



Unsere Bomber fliegen automatisch immer wieder Angriffe gegen Tobruk.

Mir könne alles – außer Grafik

HEARTS OF IRON 2

Globaler geht's nicht: Bestreiten Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg mit einem Land Ihrer Wahl. Hinter tausenden Einheiten und einem komplexen Wirtschaftsmodell lauert jede Menge Spielspaß.

FACTS

- 4 Kampagnen
- 7 Ressourcen
- 15 Szenarien
- 76 Länder
- rund 2.400 Forschungsgebiete
- rund 2.500 Provinzen
- rund 12.500 historische Persönlichkeiten
- rund 64.000 Einheitenennamen

Achtung! Nicht weiterblättern. Stopp! Stopp!! Stopp!!! Zugegeben, die Bilder auf diesen Seiten sehen nicht berauschend aus, aber wenn Sie sich davon abschrecken lassen, entgeht Ihnen eines der besten Strategiespiele des Jahres. Sie werden dann niemals miterleben, wie tapfere japanische Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg gewagte Angriffe auf amerikanische Flugplätze starten. Ihnen entgehen Rommels Gefechte in der Wüste und Englands Jagd auf deutsche U-Boote. Außerdem verpasst Sie Werner Heisenbergs Versuch, den ersten deutschen Atomreaktor noch vor Kriegsausbruch 1939 zu entwickeln. **Hearts of Iron 2** ist eine packende Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel, der nur eins fehlt: gute Grafik.

Vier lange Kampagnen erwarten Sie, die zwischen 1936 und 1947 angesiedelt sind. Sie haben die freie Wahl aus bis zu 76 Parteien (die Zahl variiert je nach Einstiegsjahr). Darunter die üblichen

Deutschland oder Mongolei?

Vier lange Kampagnen erwarten Sie, die zwischen 1936 und 1947 angesiedelt sind. Sie haben die freie Wahl aus bis zu 76 Parteien (die Zahl variiert je nach Einstiegsjahr). Darunter die üblichen

Verdächtigen wie Deutschland, England, USA oder die Sowjetunion. Natürlich kann man auch die Macht in Afghanistan ergreifen oder die Geschicke von Tannu Tuva (liegt direkt neben der Mongolei) steuern. Eins steht dabei von vornherein fest: Der Zweite Weltkrieg kommt auf jeden Fall! Sie müssen Ihr Land darauf vorbereiten, indem Sie eine florierende Wirtschaft auf die Beine stellen. Nur so lässt sich eine Armee aufbauen, ausrüsten und unterhalten. Haben Sie keine schlagkräftige Truppe beisammen, ist Ihr Land schon im ersten Kriegsjahr nur der Vasall eines aggressiven Nachbarn.

Dynamischer kämpfen

Wie in allen Spielen des schwedischen Entwicklerhauses Paradox Entertainment (**Europa Universalis 2**, **Hearts of Iron**, **Crusader Kings**) stehen Sie zu Beginn ratlos vor einer schmucklosen Weltkarte. Die besteht in **Hearts of Iron 2** aus über 2.500 Provinzen (in Teil 1 waren es noch 730), aus denen sich die Länder zusammensetzen. Wer sich von der tristen Darstellung nicht abschrecken lässt, findet (je nach Land) Dutzende spärlich animierter Einheiten, die Ihre Armee und die für Sie sichtbaren Verbände der Gegner und Ver-



Auf sehr engem Raum kann man die Verbände schlecht auseinander halten.

bindung setzen, fangen sie auch schon an zu kämpfen. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie trotz Zeitbeschleunigung minutenlang warten mussten, bis die Verbände endlich im Zielgebiet angekommen waren. Ebenfalls neu: Sie können Unterstützungsangriffe von Divisionen aus Nachbarprovinzen anfordern. Dadurch flieht im Fall einer Niederlage nur die ansonsten vorrückende Hauptstreitmacht. Die Hilfsstreitkräfte bleiben jedoch in Ihrem Territorium, wodurch Frontlinien länger erhalten bleiben. Schon nach wenigen Gefechten zeigen sich die Stärken des neuen Kampfsystems. Gefechte kommen schneller in Gang, wodurch der gesamte Feldzug erheblich dynamischer abläuft. Gleichzeitig muss man sich nicht ständig Sorgen um plötzlich durchbrechende Feindeinheiten machen.

Übersicht statt Datenwust

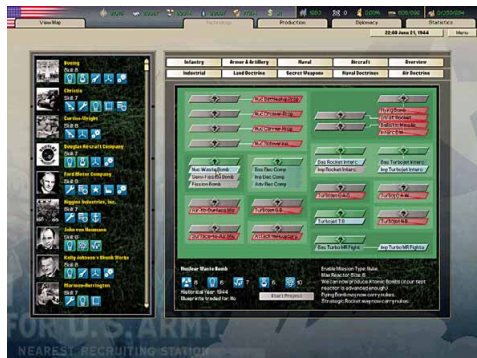
Ebenfalls neu und besonders nützlich ist der Gefechtsbutton.



Unten links sehen Sie, welches Land was anbietet. Wir schließen gerade einen Deal mit Kuba ab.



Wer dem Angriff auf Kreta zustimmt, bekommt Truppen.



Am übersichtlichen Technologiebaum wählen wir das nächste Forschungsgebiet und das passende Forscherteam aus.

Ein Klick darauf und **Hearts of Iron 2** präsentiert Ihnen sämtliche gerade ablaufenden Gefechte in einer übersichtlichen Liste. Sie wählen einfach die Schlacht an, die Sie momentan am meisten interessiert, und schon können Sie im Detail sehen, welche Einheiten gerade welchem Gegner wo gegenüberstehen. Zudem gibt's Infos zu Faktoren wie Wetter, Terrain und Tageszeit, die allesamt den Schlachtenverlauf beeinflussen. Ebenfalls sehr wichtig: die Kommandeure. Deren Führungsfähigkeit und Erfahrung beeinflussen ebenfalls den Ausgang der Gefechte. Auch hier gibt's erfreuliche Neuerungen: Zum einen werden große Verbände nicht mehr von irgendwelchen Popelgenerälen mit Skill 0 angeführt, sondern (zumindest zu Beginn) von historisch verbürgten Experten wie Guderian, Rommel oder Patton. Außerdem befördert die CPU auf Wunsch Ihre Kommandeure im Rang.

Sehr praktisch ist das neue Missionssystem für sämtliche See- und Luftstreitkräfte: Statt mühsam wieder und wieder dieselben Aktionen per Hand anzuordnen, geben Sie zum Beispiel einem U-Bootsverband nur einmal den Befehl, in einer bestimmten Seezone auf Konvojagd zu gehen. Sie legen Start- und Endtermin der Aktion fest, und die Skipper fahren

fortan automatisch aus, versenken Transporter und reparieren zwischendurch eventuelle Schäden im Hafen. Bomberstaffeln attackieren so auch selbstständig immer wieder Bodenziele, Abfangjäger kümmern sich um den eigenen Luftraum.

Ökonomischer Krieg

Kein Krieg funktioniert ohne Wirtschaft, schon gar nicht der in **Hearts of Iron 2**. Sehr wichtig ist Geld. Das erhalten Sie, wenn Sie Ihren Bürgern genügend Industriepunkte zur Verfügung stellen, damit sie Konsumgüter kaufen können. Die Industriepunkte wiederum stammen aus Fabriken, die man in jeder Provinz errichten kann. Sie benötigen diese Zähler aber auch für die Produktion von Versorgungsgütern, Truppen, Upgrades und Nachschub. Öl, Metall, Strom, Versorgungsgüter und seltene Materialien sind dabei die Schmierstoffe, die das Rad der Wirtschaft am Laufen halten. Alle Güter kommen aus den Provinzen, allerdings ist nicht in jedem Gebiet jede Ressource auch verfügbar. Deutschland etwa muss Öl importieren, hat dafür einen Überschuss an Versorgungswaren. Was man nicht selber hat, muss man sich erschaftern. In Teil 1 geschah das über den Welthandel, wo Sie jeden Rohstoff zu einem festen Kurs gegen einen anderen eintauschen

ten. Diesmal müssen Sie Handelsverträge mit anderen Ländern abschließen. Das klingt bei 75 potenziellen Parteien kompliziert, ist es aber nicht. In einer übersichtlichen Liste sehen Sie auf einen Blick, wer was anbietet. Haben Sie einen Partner gefunden, machen Sie ihm ein Tauschangebot. Eine Prozentanzeige verrät, wie gut die Erfolgschancen stehen. Alle Waren werden per Konvois verschifft, zum Glück kümmert sich darum die CPU. Sie müssen nicht mehr umständlich wie beim Vorgänger jeden einzelnen Verband per Hand zusammenstellen.

Macht der Technik

Im Laufe der Kriegsjahre wird Forschung immer wichtiger. Schließlich stammen daher sämtliche Upgrades Ihrer Truppen. Dabei reicht das Repertoire von simplen Panzer-Upgrades über die Entwicklung neuer Schlachtdoktrinen bis hin zur Erforschung der Atomkraft. Rund 2.400 Disziplinen (früher 911) gibt es, jeweils in Fünfer-Blöcke gesplittet. Über einen sehr übersichtlichen Technologiebaum teilen Sie den einzelnen Blocks Forscherteams zu, die allesamt über unterschiedlich hoch entwickelte Fähigkeiten verfügen. Zudem arbeitet jede Gruppe in bestimmten Bereichen besonders effektiv. So ist Wernher von Braun von

Haus aus ein guter Raketenwissenschaftler, während wir die Kernforschung lieber dem dafür geeigneten Werner Heisenberg überlassen.

Faszinierende Verzahnung

Alle bisher beschriebenen Elemente sind im Spiel weitläufig miteinander verzahnt und machen die eigentliche Faszination von **Hearts of Iron 2** aus. Eins von etlichen Beispielen: Wer zu viele Truppen auf einmal baut, beraubt sich wichtiger industrieller Kapazitäten für die Förderung des Konsumgüterbe-



Die Landung in der Normandie. Vereint gehen die alliierten Streitkräfte vor. Unsere Panzerdivision greift die Deutschen an, während die Big Red One unter Feldmarschall Eisenhower dem Pfeil folgend noch landeinwärts vorrückt.

MARKUS SCHWERDTTEL markus@gamestar.de

Was findet Mick an dieser Iconschieberei nur so toll? Das war mein erster Gedanke, als er mir die CD mit den Worten »Gib ihm eine Chance!« in die Hand drückte. Ein spannendes Wochenende später weiß ich, warum ich den Kollegen schon länger nicht mehr gesehen habe: Das Spielkonzept ist wirklich spannend und einzigartig. Noch nie wurde derart perfekt die Verzahnung von Wirtschaft, Wissenschaft, Diplomatie und Krieg in einem Spiel zusammengebracht. Aber es liegt auch noch einiges im Argen. Und damit meine ich nicht die Sparta-Grafik. Mir fehlt auf Dauer die Abwechslung. Ein paar spannendere Zufallsereignisse hätten echt nicht geschadet, und warum ist 1947 auf jeden Fall Schluss? Doch genug geunkelt, eigentlich habe ich gar keine Zeit mehr. Muss noch Panama besetzen.

»Nicht schön, aber fast perfekt«





Das Wesentliche auf einen Blick: Rechts oben stehen Rohstoffeinkünfte und Industriepunktverteilung, darunter sämtliche Handelsrouten. Die Mitte dominiert die Produktionsschleife.

reichs. Die Bürger werden sparsamer, was weniger Geld in die Kassen bringt. Diese Einnahmen fehlen bei der Entwicklung neuer Landwirtschaftsmethoden. Fällt dadurch die Produktion der Versorgungsgüter, werden die Menschen rebellisch und die Divisionen kämpfen schlechter. Dazu kommt der große Bereich Diplomatie, in dem Sie durch den gezielten Einsatz von Barm die Beziehungen zu den anderen Ländern beeinflussen oder Staatsstreiche durchführen. Manchmal macht Ihnen auch die Geschichte zu schaffen: Dutzende historischer Ereignisse haben die Paradox Entwickler eingebaut. An deren historischen Ausgang müssen Sie sich jedoch nicht halten. So können Sie General Franco die Unterstützung im Spanischen Bürgerkrieg verweigern und versuchen sich so den Amerikanern nicht so stark. Dafür fehlt der iberische

Verbündete später vielleicht, wenn die US-Streitkräfte gegen Deutschland mobil machen.

Schön wie Excel

Optisch reiht sich **Hearts of Iron 2** nahtlos in die dröge Ahnenreihe seiner Paradox-Herkunft ein. Die Karte könnte unspektakulärer nicht sein. Gezoomt wird stufenweise statt frei, wobei eine zusätzliche Vergrößerung vor allem bei Gefechten auf engem Raum sehr hilfreich gewesen wäre. Die Einheiten sind nur mit Mühe als solche erkennbar, wer mag, kann auch auf völlig unanime NATO-Symbole umschalten. Dafür wurden die meisten Menüs mit ein paar Schwarz-weiß-Bildern aufgehübscht und haben zudem deutlich an Übersichtlichkeit gewonnen. Generell ist die Steuerung erheblich logischer geworden, das Verladen von Soldaten auf Schiffe etwa ist jetzt keine Lebensaufgabe mehr. Dazu dröhnt ein opulenter Klassiksoundtrack. Den können Sie selber aufmodellern, indem Sie eigene MP3-Dateien in den »Music«-Ordner kopieren. Dann kann man problemlos zu »Oops, I did it again« Pearl Harbor angreifen...

Wem die Feldzüge, die einige Monate an Spielzeit verschlingen können, zu lange dauern, darf sich auf eins der 15 Szenarien stürzen. Die Schlacht in den Ardennen haben Sie binnen einer Stunde durch, die Operation

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Es ist drei Uhr morgens, und eigentlich müsste ich schon längst im Bett liegen. Doch stattdessen beobachte ich mit Spannung, wie meine Fallschirmjäger verzweifelt versuchen, auf Guadalcanal zu landen. Unterstützung erhalten sie von meinen gleichzeitig angreifenden Marinetrupplern samt Flugzeugträger-Verband. Doch die Amis wollen und wollen einfach nicht weichen. Der Faszination von **Hearts of Iron 2** kann ich mich nur sehr schwer entziehen, obwohl sehr viel davon eigentlich nur im Kopf statt auf dem Bildschirm stattfindet. Ich weiß eben, dass parallel zur Inseleroberung meine Forscher gerade eine Atombombe basteln. Sehen muss ich den unspektakulären grünen Fortschrittbalken auf dem Forschungsbildschirm dazu nicht. Deshalb kann ich mit der Sempel-Optik leben.

SEHR VIEL FLEISSARBEIT

Doch um in den Genuss dieses hochgradig komplexen Vergnügens zu kommen, habe ich auch richtig schwer geschuftet. Zehn Stunden dauerte die Einarbeitung, inklusive Studium des extrem kleingedruckten Handbuchs. Trotz Tutorial gibt sich **Hearts of Iron 2** alle Mühe, Einsteiger abzuschrecken, was nicht zuletzt an der miesen Grafik liegt. Echt, liebe Paradox-Entertainer, holt Euch mal jemanden, der ein bisschen was davon versteht. Dafür hat das Team in Sachen Bedienung wirklich seine Hausaufgaben gemacht. Überall regiert vor Winz-Icons. **Hearts of Iron 2** macht aller Komplexität zum Trotz Spaß und spielt sich dank cleverer KI jedes Mal anders. Ein Leckerbissen, den sich Strategiespieler jenseits der eingetretenen Command-&-Conquer-Pfade auf keinen Fall entgehen lassen sollten.



»Strategieperle für Experten«

Barbarossa dauert dagegen einige Tage. Mehrspielerpartien verkraften bis zu 32 Teilnehmer, darin dürfen auch mehrere Spie-

ler ein und dasselbe Land übernehmen. Jeder verwaltet dann seine eigene Provinz.

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN.

HEARTS OF IRON 2 GLOBALSTRATEGIE			
PUBLISHER	Kochmedia / Paradox Entertainment	RELEASE (D)	26.1.2005
SPRACHE	Englisch, Deutsch in Vorb.	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 96 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
VERGLEICHBAR MIT Knights of Honor (81, GS 11/04) Spielerisch vergleichbare Schlachten im Mittelalter. Crusader Kings (64, GS 06/04) Optisch sehr ähnlich, weniger Tiefgang.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9700/Pro	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.	760 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		
MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND			
FAZIT	Trotz kurzer Szenarien zu langatmig.		
MODI	Wie Solospiel, kooperativer Modus		

BEWERTUNG		
GRAFIK	➔ karg animierte Einheiten ➔ hässliche Landkarte	4 / 10
SOUND	➕ stimmungsvoller Orchester-Soundtrack ➔ keine Geräusche	7 / 10
BALANCE	➕ ausgeklügelter Mix aus Forschung, Krieg und Wirtschaft	8 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ tausende von Originalnamen und -bezeichnungen	7 / 10
BEDIENUNG	➕ übersichtliche, logisch strukturierte Menüs	7 / 10
UMFANG	➕ 4 Riesenkampagnen, 15 (teilweise lange) Szenarien	10 / 10
STARTPOSITIONEN	➕ historische Ereignisse beeinflussen Spielverlauf	7 / 10
KI	➕ KI cheated nicht, muss mit den gleichen Mitteln arbeiten	9 / 10
EINHEITEN	➕ Einheiten gewinnen Erfahrung ➕ historisch korrekte Namen	10 / 10
ENDLOSSPIEL	➕ gigantische Feldzüge, eng verknüpft mit Wirtschaft	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Stunden SOLO-SPASS 99 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: TIEFGRÜNDIGE KRIEGSSIMULATION, DRÖGE PRÄSENTIERT.



Mit unserer Zangentaktik greifen wir die Australier an und attackieren von See aus gleichzeitig den Hafen.