

Hearts of Iron 3

Diesem Strategiespiel kann kein Facelifting mehr helfen, hier wäre eine Totalrenovierung fällig. Doch unter der grauen Schale liegt die wahre Schönheit.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5717
Demo
▶ Quicklink: 6406

Facts

- ▶ 4 Kampagnen
- ▶ 7 Szenarios
- ▶ 1936 bis 1948
- ▶ rund 100 Länder spielbar
- ▶ rund 15.000 Provinzen
- ▶ 892 Einheiten Typen

Strategiespiele werden immer schneller, actionlastiger und bunter. Selbst komplexe Titel wie **Empire: Total War** protzen mit grafisch aufwändigen Land- und Seeschlachten oder emsig umherfahrende Segelschiffe, die florierende Handelsbeziehungen illustrieren. Ja, sogar das ehemals hässliche Entlein **Civilization** sieht seit dem letzten Teil, der auch schon wieder vier Jahre auf dem Rundenbuckel hat, schön bunt und dreidimensional aus.

Und nun kommt ein **Hearts of Iron 3** daher, das optisch aus der Zeit stammen könnte, in der es spielt: 1936 bis 1948. Wir haben es aber auch nicht anders erwartet,

denn die Serie gehörte noch nie der Cheerleader-Clique an – sondern eher den grauen Mäusen, mit denen man Mathe paukt.

Havanna gegen Berlin

Das Spielprinzip ist im Vergleich zu den Vorgängern grundsätzlich unverändert: Wir übernehmen eine Nation und führen sie durch die Jahre vor, während und nach dem Zweiten Weltkrieg. Dabei hält sich das Spiel nicht streng an historische Datumsangaben, Sie können als Japaner Pearl Harbor zum Beispiel viel später angreifen. Oder nie. Das Ganze läuft in Echtzeit ab, wir können das Tempo aber regulieren oder pausieren. Üblicherweise spielen wir einen der wichtigen Kriegsteilnehmer, je ein Feldzug ist deshalb den USA, dem Deutschen Reich, Japan und der Sowjetunion gewidmet. Wir könnten aber genauso Kuba übernehmen, werden dann allerdings nicht allzu viel erleben.

Kamerad Computer

Zurück zum Spielprinzip von **Hearts of Iron 3**: Das Führen eines

Landes umfasst nicht nur das Hin- und Herschubsen seiner Truppen. Wir kümmern uns um viele Bereiche, die mindestens ebenso wichtig sind, nämlich Diplomatie, Produktion, Technologie, Politik, Aufklärung. Jeden davon können wir zwar von der KI übernehmen lassen, sollten aber zumindest wichtige Entscheidungen selbst fällen. Beispiel Produktion: Während der Computer sich um genügend Infanteristen kümmert, geben wir Großaufträge vor, etwa den Bau eines Schlachtschiffs.

Gerade Serieneinsteiger sollten sich anfangs auf ihre Truppen und Gefechte konzentrieren, während die Automatik den Rest erledigt. Wir können sogar ganze Frontabschnitte der KI überlassen und uns zum Beispiel als Japaner ganz auf den Seekrieg gegen die USA konzentrieren, während Kamerad Computer für uns in China kämpft. Das macht er ganz ordentlich, beim Testen sind uns keine großen Schnitzer aufgefallen. Komplexe Aufgaben wie überraschende Luftlandoperationen sollten wir allerdings besser selbst führen, da agiert die KI arg einfalllos.

Heimat macht Front

Die Stimmung an der Heimatfront ist im Vergleich zu **Hearts of Iron 2** noch wichtiger geworden. Die umstrittenen »Strategischen Luftan-

! Online-Aktivierung

Vor der Installation fragt Sie Hearts of Iron 3 nach einer E-Mail-Adresse, die Sie zusammen mit dem Aktivierungscode eingeben müssen. Ohne E-Mail-Adresse ist eine Installation nicht möglich. Laut Paradox hat man ohne die Aktivierung keinen Zugriff auf Multiplayer-Modus, Forum und Patches.

➤ Krieg mit Macken

Hearts of Iron 3 ist nicht bugfrei, was bei einem Titel dieses Umfangs nicht verwundert. Wir sind beim Testen aber hauptsächlich auf mäßig relevante Fehler gestoßen, die sich nicht auf die Wertung auswirken:

- ▶ Grafikfehler können bei gegnerischen Einheiten die Stärke-Angabe überdecken
- ▶ Der schon aus dem Vorgänger bekannte »Wetterfehler« lässt es in einigen Gebieten permanent schneien oder regnen
- ▶ Konsumgüter werden nicht korrekt berechnet

griffe« gegen Ende des Zweiten Weltkrieges, die vor allem die Zivilbevölkerung zermürben sollten, sind ebenso möglich wie der Einsatz unserer Luftwaffe, um diese Angriffe abzuwehren. Dafür fehlen die Jäger dann an der Front.

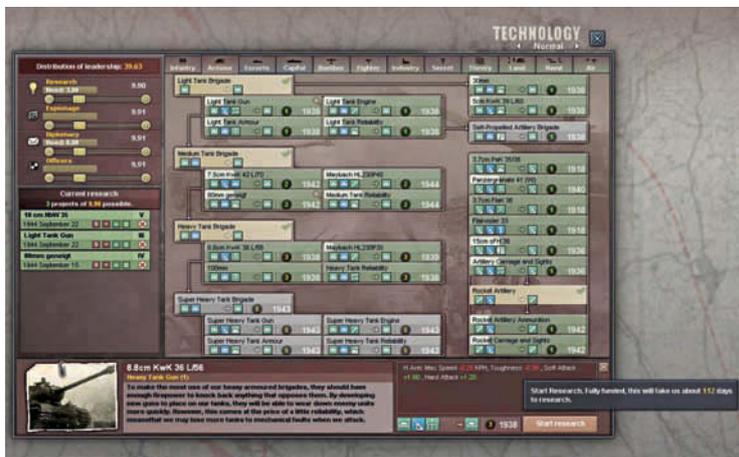
Was sich so dramatisch anhört, ist im Spiel ein simpler Klick, mit dem wir Lufteinheiten den Strategischen Angriffen zuweisen. Auch die Stimmung in der Bevölkerung wird nur als eine sinkende

Einfach groß

Michael Graf: Hearts of Iron 3 hält mich wach – obwohl ich schon den Vorgänger rauf und runter gespielt habe. Doch Paradox hat fast jede Funktion überarbeitet, besonders gut gefällt mir die neue Verzahnung von Diplomatie, Spionage und Forschung. Unzufrieden bin ich allenfalls mit Details. Etwa, dass ich mit Deutschland (!) im Jahr 1939 (!!) erst den Fabrikbau (!!!) erfinden muss. Doch nun entschuldigen Sie mich bitte, ich muss eine Schlacht gewinnen. Und noch eine. Und noch eine.



micha@gamestar.de



Trotz der vielen Daten ist das **Technologiemenu** gut strukturiert. Wir können in insgesamt zwölf Bereichen Neuerfindungen und Verbesserungen erforschen, hier motzen wir gerade unsere Panzer auf.



Geschichtskennntnisse helfen: Wir haben unsere amerikanische **Pazifikflotte** vor dem japanischen Angriff aus Pearl Harbor abgezogen. Am 23. Dezember 1941 spürt sie endlich die kaiserliche Armada auf.



1943, Kampf um Nordafrika: Bei der Berechnung der Kampfstärke spielen sehr viele Faktoren eine Rolle, unter anderem der **Kommandant** **1**. Der **Kampfverlauf** **2** wird mit einem simplen Balken dargestellt. Eingehende **Handelsangebote** **3** können wir nebenbei begutachten, annehmen oder ablehnen. Enorm wichtig: **Häfen** **4** und **Flugplätze** **5**, um See- und Luftstreitkräfte zu versorgen oder Truppen abzusetzen. Ohne ausreichenden Nachschub leidet die Kampfkraft der **Flotte** **6** – bis zum Stillstand! Kampf um eine Provinz: Je gefüllter der **Pfeil** **7**, desto weiter ist unsere motorisierte Infanterie vorgerückt.

Zahl dargestellt, die sich zum Beispiel auf die Kampfstärke der Truppe auswirkt. Wenn der Unmut zu groß wird, steigt die Gefahr eines Aufstands (in totalitären Nationen) oder eines Machtwechsels zwischen der Regierungspartei und der Opposition (in demokratischen Nationen). Überhaupt sind die Wechselwirkungen zwischen einzelnen Spielbereichen enorm: Wer seine ganzen Produktionskapazitäten verbrät, um Truppen zu produzieren, zu versorgen und besser auszurüsten, aber die Zivilbevölkerung nicht mit Konsumgütern beglückt, ris-

kiert ebenso einen Aufstand. Und weil der Computergegner fairerweise mit den gleichen Problemen ringt, können wir Zwietracht säen, indem wir etwa einen Agenten einsetzen, der die Opposition aufwiegelt. Ebenfalls über ein unspektakuläres Menü natürlich.

Wir basteln uns ein Ziel

Auch wenn Paradox im Vorfeld versicherte, **Hearts of Iron 3** sei zugänglicher als die Vorgänger: Nein, ist es nicht. Nach wie vor nimmt uns das Spiel kaum an die Hand, die sechs kurzen Tutorials zum Durchklicken kratzen nur an der

Oberfläche, und die »Schnellanleitung« mit acht (!) Seiten verweist dauernd aufs Handbuch. Nicht einmal Kampagnenziele gibt es – die sollen wir uns halt selbst setzen, sagt die 100seitige Spielanleitung, die dafür vorbildlich in gedruckter Form in der Box steckt. Lediglich kleine rote oder grüne Icons weisen am Landkartenrand darauf hin, wenn wir irgendwo Rohstoffe verplempern oder die Forschung vernachlässigen.

Wer sich aber auf das spröde Spiel einlässt, vermisst den roten Faden bald nicht mehr. Denn es gibt einfach zu viel zu tun, vor

allem, wenn man alles selber machen will. Profis können sich sogar aus drei bis fünf Brigaden eigene Divisionen zusammenstellen und als Vorlage speichern, also zum Beispiel vier leichte Panzerbrigaden mit einer motorisierten Infanteriebrigade kombinieren, um schnell zuzuschlagen.

Wer **Hearts of Iron 2** gespielt hat, wird schnell das neue Hauptquartier-System bemerken. Sie können neuerdings aus einzelnen Einheiten selbst HQs bilden, die Sie wiederum übergeordneten HQs unterstellen. Diese Befehlsketten wirken sich auf die



Das **Diplomatiemenü** erschlägt auf den ersten Blick, ist aber gut durchdacht: Das Dreieck rechts zeigt zum Beispiel, welche Nation zu welchen Hauptmächten tendiert (Achse, Westalliierte, Kommunisten).



Flieger gegen Kavallerie: Das Spiel listet Dutzende von Daten zu einem einzigen **Jagdgeschwader**, bis hin zur Angabe, mit welchem Modell die Bodenmannschaft bereits trainiert hat.



Risikant: ein **Strategischer Bombenangriff** ohne Jagdschutz, und die Zielstadt Amsterdam hat auch noch Flakbatterien und Radar zur Verteidigung.



Wer sich auskennt, blendet auch in der Nahansicht **taktische Zeichen** statt der Einheitenmodelle ein. Hier sind es ausschließlich Divisionen («XX»).

Versorgung der Einheiten ebenso aus wie auf die Kampfstärke: Truppenteile, die zu weit von ihren Vorgesetzten entfernt sind, kämpfen schlechter.

Weltkrieg 2/B

Weil **Hearts of Iron 3** sehr viel Entscheidungsfreiheit bietet, können Sie die Geschichte des Zweiten Weltkrieges verbiegen. Zwar kaum komplett, aber immer noch stark. Beispiel USA: Deren Kampagne beginnt bereits 1936, also fünf Jahre vor Pearl Harbor. Zeit genug, um im Pazifik aufzurüsten oder die Japaner mit Handelsverträgen einzudecken, sodass sich die auf ihrer verzweifelten Rohstoffjagd nur um China «kümmern».

Im Vergleich zum Vorgänger, mit rund 2.500 Provinzen auch nicht gerade klein, ist die neue Weltkarte in 15.000 Gebiete unterteilt. Spielerisch wirkt sich das doppelt aus: Zum einen ist Aufklärung wichtiger – wer einmal im Pazifik nach der japanischen Flotte gesucht hat, weiß, was wir meinen. Zum anderen wird das Hantieren an der Front etwas übersichtlicher, denn in **Hearts of Iron 2** traten sich unsere geballten Truppen schon arg auf die Stiefel.

Kampf der Balken

Warum die eigentlichen Gefechte nach all der Datenflut dann so dermaßen langweilig «präsen-tiert» werden, bleibt uns ein Rät-

sel. Bei Schlachten füllen sich am Kartenrand verschämt zweifarbige Balken, die glatt aus einem Installationsbildschirm kopiert sein könnten. Graue Fenster im Look einer Windows-NT-Fehlermeldung poppen auf und verraten, dass Tiefflieger soeben unsere halbe Invasionsarmee weggepusht haben, zwei Provinzen zum Feind übergelaufen sind und, ach ja, gerade die Atom-bombe entwickelt wurde.

Auch die Ohren gehen bei den mageren Soundeffekten in den Vorruhestand. Während die genretypische Rummtata-Musik à la »Ritt der Walküren« und »russischer Männerchor brummt Panzerlieder« noch nett anzuhören ist, haben die 892 Einheiten-typen rund fünf Standard-Soundeffekte: Schiff, Flugzeug, Soldat, Panzer, Waffe laden.

Modder vor!

Schon vor der Veröffentlichung von **Hearts of Iron 3** ist abzusehen, dass Modder sich wieder auf den Titel stürzen dürften. Bereits bei den Vorgängern bastelten Fans unter anderem Einheitengra-fiken, um die verschiedenen Trup-pentypen auch optisch zu unter-scheiden. Das Aufbrezeln hat bereits begonnen: Auf gamersgate.com können Sie »Sprite Packs« dazukaufen, die einzelne Einheiten austauschen, zum Beispiel die Bismark. *Martin Deppe*

Lexikon statt Film

Martin Deppe: Hearts of Iron 3 ist wie eine Lexikonreihe, die gegen Hollywood-Filme antritt: knochentrocken präsentiert, kaum Fotos, aber voller Landkarten, Statistiken und Informationen. Falls Sie sich Pearl Harbor also lieber im Kino anschauen, statt mit einer Pazifikkarte zu hantieren, sollten Sie um Hearts of Iron 3 einen Bogen schlagen. Wenn Sie aber sehr viel Geduld, Zeit und Phantasie mitbringen, bekommen Sie hier ein Strategiespiel von beeindruckendem Tiefgang, das für die nächsten Jahre (!) fesselt. Auf GameStar.de gibt's die spielbare Demo.



redaktion@gamestar.de

HEARTS OF IRON 3 STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Paradox Interactive (Hearts of Iron 2, GS 03/05: 79 Punkte)
PUBLISHER Koch Media **TERMIN (D)** 26.8.2009
SPRACHE Deutsch **CA. PREIS** 35 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 100 Seiten Handbuch **USK** ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 100 Stunden

GENRE STRATEGIE

Sehr lange Einarbeitungszeit, bei Serienkennern geht's schneller.

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSTAB linear offene Welt
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorials, Texthilfen, fünf Schwierigkeitsgrade
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

TECHNIK

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

MINIMUM 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte
STANDARD 2,6 GHz Intel XP 2600+ AMD 2,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte
OPTIMUM 3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 4,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte

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 Gut

SPIELMODI (SPIELER) Wie Solo-Modus
SPIELTYPEN Internet (ca. 12), Netzwerk (32)
DEDICATED SERVER Paradox-Server **SERVERSUCHE** nein
FAZIT Spielt sich exakt wie der Solo-Modus, verschlingt aber noch mehr Zeit. **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden

BEWERTUNG

Kategorie	Bewertung
GRAFIK	3 / 10
SOUND	4 / 10
BALANCE	9 / 10
ATMOSPHÄRE	7 / 10
BEDIENUNG	9 / 10
UMFANG	10 / 10
STARTPOSITION	9 / 10
KI	9 / 10
EINHEITEN	10 / 10
KAMPAGNE	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut
FAZIT Staubtrockene, enorm umfangreiche Profi-Strategie.

