

Hearts of Iron 4

ZWISCHEN DEN FRONTEN

Genre: Strategiespiel Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Paradox Development Studios Termin: 6.6.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam)

Hearts of Iron 4 beweist im Test, dass ein Strategiespiel zugleich hochkomplex, packend und zu einfach sein kann.

Von Reiner Hauser

Hearts of Iron 4 stellt vor allem vor eine Frage: Was wäre, wenn? Denn der Zweite Weltkrieg bietet wie kaum eine andere Epoche Raum für Spekulationen. Was wäre, wenn die demokratische Welt schon frühzeitig das Ausmaß von Hitlers Wahnsinn erkannt hätte? Wie sähe Europa heute aus, hätte das Dritte Reich die Sowjetunion nicht angegriffen? Was wäre, wenn die Briten 1942 in der Normandie gelandet, die Japaner nie nach Pearl Harbor geschippert, die Franzosen kommunistisch geworden wären? Können wir alles ausprobieren, denn in Hearts of Iron 4 ändern wir ab 1936 oder 1939 (alle anderen Startjahre sind entfallen) mit einer beliebigen Nation den Lauf der Geschichte – sofern wir die nötige Geduld mitbringen. Denn einsteigerfreundlich ist Hearts of Iron 4 überhaupt nicht. Dutzende vollgestopfte Menüs, kryptische Werte, undurchsichtige Zusammenhänge: Selbst das kurze Tutorial wirft mehr Fragen auf, als es klärt, und nutzt das integrierte Wiki als Feigenblatt. Wer dieses Spiel verstehen will, kommt also kaum um Ausflüge in besagte Enzyklopädie oder nach Youtube herum. Doch was wäre eigentlich, wenn ... Spielern, die sich von Zahlen und Statistiken abschrecken lassen, hier eine packende Erfahrung entginge?

Der gigantische Krieg

Grundsätzlich entfaltet Hearts of Iron 4 nämlich eine irrsinnige Spieltiefe. Wenn der (stets pausierbare) Echtzeit-Weltkrieg tobt,

wir von einer Front zur nächsten springen, Angriffsbefehle erteilen, taktische Rückzüge anordnen, uns um Rohstofflieferungen und Waffennachschub kümmern, Seeinvasionen zurückschlagen, unsere Luftwaffe zum Großbombardement oder U-Boote auf Geheimmissionen schicken – dann fühlt man sich mit etwas Fantasie wahrhaftig in einen gigantischen Krieg hineinversetzt. Und ganz nebenbei ergeben sich allerlei tolle Kopfgeschichten, besonders, wenn man mit unbedeutenden Nationen die historischen Kräfteverhältnisse auf eben jenen Kopf stellt. Kann Ungarn schon 1937 Österreich erobern? Übrigens: Zum Partiebe-ginn lässt sich zwar extra einstellen, dass sich Nationen unhistorisch verhalten sollen, was im Test aber keine großen Auswirkungen hatte. Frankreich und Großbritannien etwa verbündeten sich trotzdem.

Die beschriebenen Umstände ergeben sich insbesondere aus den neuen Schwerpunktbäumen. Darin wählen wir die generelle Strategie und Ausrichtung unseres Landes. Kleinere Nationen haben hier nur generische Optionen à la »zusätzlichen

Forschungsslot freischalten«. Großmächten spendiert Hearts of Iron 4 dafür ganz eigene Entscheidungen. So kann Japan eher gegen Russland marschieren oder in China einfallen. Auch historische Ereignisse wie die deutsche Annexion Österreichs finden wir nun im Schwerpunktbaum, ebenfalls wie



fiktive »Was wäre, wenn«-Varianten. Was wäre etwa, wenn das Deutsche Reich Danzig nicht von Polen fordern, sondern gegen die Slowakei tauschen würde? Der Spieler kann diese Vorgaben zwar auch ignorieren, die Schwerpunkte bringen aber große Vorteile. Allerdings auch einen Nachteil: Lokale Kriege und diplomatische Annexionen erhöhen die neue »Weltspannung«. Erst wenn dieser Wert hoch genug ist, dürfen demokratische Nationen wie die USA zu den Waffen greifen. Selbst aggressive Nationen sollten sich also erst vorbereiten und nicht gleich losstürmen.

Also lassen sich im Diplomatienmenü Beziehungen verbessern, Nichtangriffspakte schnüren und Bündnisse schmieden. Man kann politische Strömungen in anderen Staaten fördern und mit etwas Geduld sogar einen Bürgerkrieg vom Zaun brechen, in den wir dann – ganz uneigennützig – selbst intervenieren. Die meisten diplomatischen Aktionen kosten politische Macht, die sich nur langsam ansammelt. Mittels dieser Punkte lassen sich überdies Berater anstellen, die

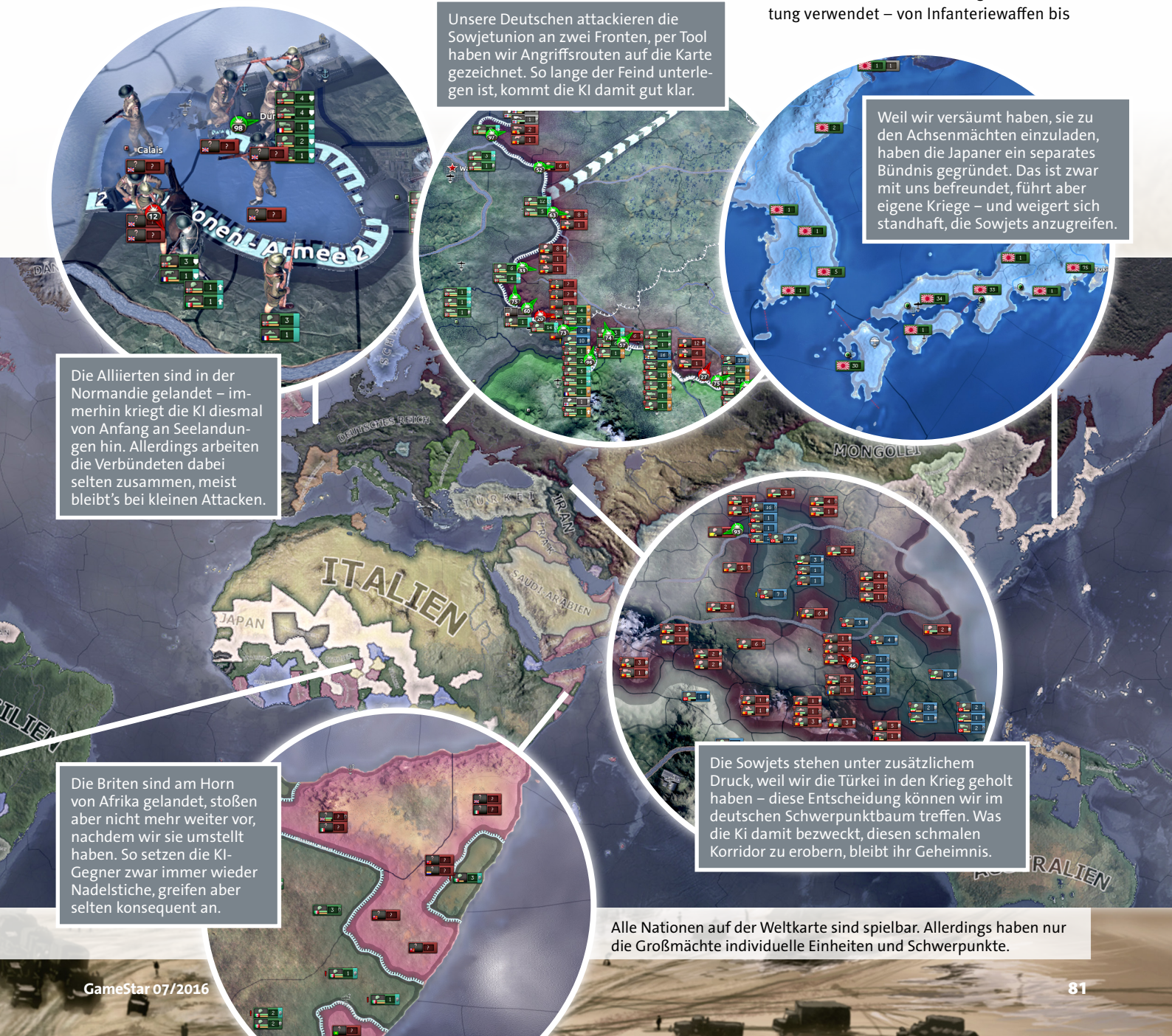


Im Schwerpunktbaum wählen wir unsere Strategie, die auch unhistorisch sein kann. Die Sowjetunion könnte sich etwa mit Japan aussöhnen, Polen Schutz anbieten oder England bekriegen.

für alle Bereiche des Spiels Boni anbieten, etwa für die Forschung. Außerdem können wir damit bestehende Gesetze ändern. Man entscheidet etwa, wie umfangreich die Bevölkerung zum Wehrdienst eingezogen wird. Blöd nur: Je mehr Bürger zu den Waffen greifen, desto langsamer arbeiten die Fabriken.

Die totale Kriegswirtschaft

Apropos: Das Produktionssystem hat Paradox komplett überarbeitet, beispielsweise gibt es nun zivile und militärische Fabriken. Zivillfabriken errichten unter anderem Flughäfen, Bunker, weitere Fabriken sowie Infrastruktur. Militärfabriken werden dagegen ausschließlich zur Herstellung von Ausrüstung verwendet – von Infanteriewaffen bis



zum neuen Panzermodell müssen wir alles einzeln in Auftrag geben. Je mehr Fabriken wir dafür abstellen und je mehr Produktionserfahrung diese sammeln, umso schneller wird das entsprechende Material hergestellt. Natürlich kostet das Ressourcen, die wir selbst ernten oder einkaufen – allerdings nicht mit Geld, sondern im Tausch gegen die Produktionsleistung einiger Zivilfabriken. Unsere eigenen Rohstoffe dürfen wir nicht mehr gezielt verkaufen, stattdessen exportiert unser Land generell einen bestimmten Prozentanteil von allen Ressourcen, auch von denen, die wir dringend brauchen. Da sollte Paradox noch mal ran!

Wenn die Ausrüstungsproduktion läuft, erteilen wir im Menü »Rekrutieren und Einsetzen« Aufträge für die Ausbildung neuer Divisionen. Kampfverbände lassen sich nun sogar schon im unfertigen Zustand aufs Feld werfen, falls wir sie wirklich dringend brauchen. Einmal verstanden funktioniert dieses ganze System generell gut und nachvollziehbar, wenngleich es noch Macken hat. Erforschen wir etwa einen neuen Panzer, müssen wir manuell den bestehenden Produktionsauftrag für diesen Vehikeltyp anpassen. Schön wäre, wenn uns das Spiel fragen wür-



Reiner Hauser
@HauserRj_



Mit Hearts of Iron 4 könnte man es sich als Tester sehr einfach machen. Es ist nicht besonders hübsch, wahnsinnig komplex und für Einsteiger ein Graus. So wie ungefähr jeder Globalstrategietitel von Paradox. Wenn man es aber ernsthaft und mit viel Genreerfahrung angeht, muss das Urteil ein wenig differenzierter ausfallen. Das diesmal sogar passabel übersetzte Hearts of Iron 4 entfaltet in seinen besten Momenten einen unglaublichen Sog. Da setzt man sich vor Abenddämmerung an den PC und kaum guckt man mal vom Bildschirm auf, ist es draußen wieder hell. Dazu kommen wieder viele Zahlenwerte und Möglichkeiten, an denen Enthusiasten ihre helle Freude haben werden.

Doch Hearts of Iron 4 steht für mich zwischen den Fronten. Auf der einen Seite sind die Genreanfänger, denen das Spiel zu kompliziert sein wird, und auf der anderen versammeln sich Serienveteranen, denen es nicht komplex genug sein kann. Es wäre zwar falsch, Hearts of Iron 4 als »einfach« zu bezeichnen, wer aber in einem Europa Universalis 4 schon mal daran denkt, die ganze Welt zu erobern, der könnte nach dem ersten Spieldurchgang hier tatsächlich entsetzt sein. Denn dafür arbeitet die KI nicht gut genug zusammen, und die bewährte Formel »größer gleich stärker« greift noch mehr als in den Paradox-Schwesterprodukten. Doch das ist Meckern auf hohem Niveau. Mit Hearts of Iron 4 kann man wieder Dutzende, wenn nicht Hunderte Stunden Spaß haben.



Die (nächtliche) Invasion Englands unterstützen wir mit Flotten und Fliegerstaffeln.

de, ob wir umstellen möchte. Wohlgermerkt: Nur fragen, nicht automatisch umstellen! Denn es kann sinnvoll sein, mit den alten Panzermodellen weiterzukämpfen, die billiger und schneller hergestellt sind. Apropos Forschung: Im Gegensatz zu Hearts of Iron 3, in dem wir theoretisch beliebig viele Projekte gleichzeitig anstoßen konnten, sind jetzt nur noch maximal fünf erlaubt. Eigene Technologieebenen für Infanterie, Panzer & Co. gibt's immer noch, sie wurden aber entschlackt: Statt etwa getrennt Panzermotoren, -waffen und -karosserien zu erforschen, wählen wir einfach direkt ein neues Modell.

Dechiffrierungsprobleme

Intuitiv ist Hearts of Iron 4 dennoch kein bisschen. Denn es gibt uns zu wenige Informationen zur genauen Spielmechanik und den Einheiten. So ist etwa der Luftkampf ein schwarzes Feedback-Loch: Behalten wir nicht ständig die genauen Zahlen unserer Geschwader im Auge, bekommen wir nicht im Ansatz mit, wie es gerade um unsere Luftwaffe steht. Übrigens erwähnt das Spiel nirgendwo, dass wir Geschwader für Flugzeugträger separat erforschen müssen. Dafür gibt's nur ein unscheinbares Icon im Forschungsmenü. Auch bei den Bodenkämpfen ist oft unklar, warum genau sie gut oder schlecht verlaufen, weil das Spiel nicht erklärt, wie die vielen Boni und Mali

zusammenwirken. Umso ärgerlicher wird das, weil sich produzierte Fahr- und Flugzeugmodelle mit gesammelter Kampferfahrung zusätzlich modifizieren lassen, beispielsweise verbessern wir ihre Bewaffnung oder Zuverlässigkeit. Aber was tun, wenn man gar nicht weiß, ob man das wirklich braucht? Auch an vielen anderen Stellen ist das Interface unübersichtlich, spezielle Flugzeugtypen für Trägerschiffe erforschen wir etwa über ein unscheinbares Icon im Wissenschaftsmenü.

An die Front!

Gut funktioniert immerhin das Planungstool, mit dem wir Bodentruppen bestimmten Frontabschnitten zuweisen, indem wir sie auf die Karte »malen«. Das Hauptquartiersystem aus Hearts of Iron 3 hat dabei ausgedient, wie in Hearts of Iron 2 weisen wir Verbänden direkt einen Oberkommandierenden zu. Dem geben wir dann ebenfalls per Kartenpinsel eine Angriffslinie, bis zu der er vorrücken soll. Die KI sorgt dann dafür, dass unsere Front geschlossen bleibt und attackiert selbständig, sobald wir den Startbefehl geben. Gleichzeitig können wir jede Einheit auch manuell steuern und Fehler unserer Computergenerale korrigieren. Beispielsweise, weil sie Feinde im Hinterland oft nur einkreisen, aber nicht attackieren, weil die eigentliche Front schon weiter



Im Forschungsmenü schalten wir neue Flugzeugmodelle frei, hier die französischen.



Michael Graf
@Greu_Lich



Halb sechs Uhr morgens. Eigentlich wollte ich um zwei Uhr mit Hearts of Iron 4 aufhören. Als ich den Rechner ausschaltete, zwitscherten draußen schon wieder die Vögel. Wie hätte ich auch aufhören sollen? Der Friedensvertrag mit der Sowjetunion war zum Greifen nah und der neue Düsenbomber fast einsatzbereit, die Amerikaner landeten in Belgien und die Briten am Horn von Afrika, und meine Flugzeugträgerflotte versammelte sich gerade am Grund des Ärmelkanals. So ein Weltkrieg artet in Stress aus. Und genau das macht ihn so packend.

Meine Lieblingsneuerung ist das Produktionssystem: Bataillone modernisieren sich nicht mehr wie von Zauberhand, ich muss die schicken, neuen Panzer erst bauen. Was mir indes fehlt, ist die Möglichkeit, besetzte Regionen zu befreien. In Hearts of Iron 2 war's stets spaßig, im nördlichen Großbritannien einzufallen und gleich mal Schottland als Marionettenstaat zu »gründen«. Rohstoffe würde ich gerne wie in Hearts of Iron 3 gezielt verkaufen. Und es nervt, dass andere Staaten ohne meine Zustimmung meinem Bündnis beitreten können! Also nein, Hearts of Iron 4 ist nicht perfekt und so selbsterklärend wie der Schaltplan einer Boeing 747. Dennoch spiele ich es unheimlich gerne, weil es einen Detailgrad bietet, den ich sonst nirgendwo bekomme – und damit ein Fundament, auf dem Paradox in den kommenden Jahren aufbauen kann.

weg ist. Flugzeuge und Schiffe stationieren wir hingegen in (Flug-)Häfen und weisen sie (in umständlichen Menüs) Lufträumen und Seezonen zu. Luftstaffeln geben wir dann passende Missionen: Industrie zerstören, Bodentruppen unterstützen, Feindflieger abfangen. Flotten lassen wir Versorgungsschiffe versenken oder Feindpötte jagen.

Der automatische Krieg

Die KI-Gegner machen im Grunde eine passable Figur und sind klüger als in der Ursprungsfassung von Hearts of Iron 3. Beispielsweise schaffen sie's diesmal von Anfang an, Seeinvasionen zu starten, was im Vorgänger das erst nach einigen Patches richtig funktionierte. Fehlerfrei ist die KI allerdings immer noch nicht, sie offenbart teils Aussetzer. Großbritannien etwa lässt sich gemächlich seine komplette Flotte von unseren Bombern zerlegen, Frankreich zieht wegen eines kleinen Aufstands alle Truppen von der befestigten Maginot-Linie ab. Zusätzlich bekommt die eigene Einheiten-KI regelmäßig mit zerstückelten Frontabschnitten Probleme und rückt nicht mehr richtig vor. Da muss man dann selbst Hand anlegen und die Truppen mühsam durch die kleinteiligen Provinzen beordern.



Im Kampf sammeln wir Armeetradition, mit der wir die Zusammensetzung von Divisionen ändern. Dabei können wir auch Infanterie und Fahrzeuge mischen. Neue Ausrüstung will allerdings erst mal produziert werden, Fahrzeugmodelle lassen sich dabei gezielt modifizieren.

Eher befremdlich ist, dass uns KI-Verbündete gerne einen Großteil ihrer Armee überlassen – als »Expeditionstruppen«, die wir selbst befehligen. So schenkte Italien unseren Deutschen im Test fast all seine Truppen in Afrika. Okay, wenn wir die selbst kommandieren, können wir zumindest sichergehen, dass die KI keinen Unfug baut. Blöd nur, dass sich die Italiener zu diesem Zeitpunkt mit den (kommunistischen) Spaniern im Krieg befanden, unsere Deutschen aber nicht. Was wiederum dazu führte, dass spanische Truppen die italienischen Ländereien besetzen, wir uns mit den Expeditionstruppen aber nicht wehren konnten, weil die nun als Deutsche zählten – was für ein Wirrwarr! Natürlich hätten wir Spanien ebenfalls den Krieg erklären können, aber es war mit den Sowjets verbündet, und die wollten wir nicht verärgern. Noch nicht. Außerdem laden unsere eigenen Kameraden gerne mal andere Nationen in unser Bündnis ein, selbst ohne unsere Zustimmung als Anführer. Das führt schnell zu Chaos, etwa wenn Italien Bulgarien zu den Achsenmächten einlädt, woraufhin dort sofort das alliierte Griechenland einfällt und unsere Südflanke bedroht.

Es lebe der Blob

Umgekehrt könnten auch unsere Gegner besser zusammenarbeiten. In lichten Momenten starten sie zwar gemeinsame Seeinvasionen und setzen immer wieder Nadelstiche, meist können wir aber gemächlich einen Feind nach dem anderen von der Karte tilgen. Wenn wir mit Glück und Umsicht einen Mehrfrontenkrieg vermeiden können, spielt sich Hearts of Iron 4 – zumindest für einen erfahrenen Paradox-Jünger – mit einer Großmacht wie Deutschland tatsächlich zu einfach. Feinheiten wie Divisionsbau, Ausrüstung und Geländemali spielen dann kaum noch eine Rolle, man fährt einfach wie eine Planierdraupe über die Kontinente, weil Kontrollmechanismen eines Europa Universalis 4 fast völlig fehlen. In besetzten Provinzen gibt es nicht mal mehr Aufstände, nur unsere Fabriken werden sabotiert. Klar, die Reparatur zieht wertvolle Produktionsleistung



von anderen Projekten ab. Uns wäre aber lieber gewesen, wenn Rebellenheere entstünden. Das heißt indes nicht, dass die Situation immer übersichtlich bleibt. Wenn etwa die Sowjetunion oder die USA zum ungünstigen Zeitpunkt in den Krieg eingreifen, kann es schnell bergab gehen, vor allem, wenn die eigene Mannstärke langsam, aber sicher dahinschwindet. Wenn wir verzweifelt versuchen, das Unmögliche möglich zu machen und um jede Provinz erbittert kämpfen – dann ist Hearts of Iron 4 ganz groß. ★

HEARTS OF IRON 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q9400 / Athlon II X4 650
Gforce GTX470 / ATI Radeon HD 5850
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II X4 955
Gforce GTX470 / ATI Radeon HD 5850
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

Weltkarte ist hübscher als in den Vorgängern ☒ passender, orchestraler Soundtrack ☒ Soldatenmodelle alle identisch ☒ immer gleiche Truppen-Sounds ☒ schmucklose Menüs

SPIELDESIGN

gut durchdachtes Produktionssystem ☒ Versorgungssystem wirklich wichtig ☒ Staaten können ihre Ideologie wechseln ☒ Steuerung sehr oft fummelig ☒ KI immer wieder mit Aussetzern

BALANCE

taktische Manöver wie Einkreisen sehr wirkungsvoll ☒ Herausforderung je nach Größe des Landes adäquat ☒ alle Waffengattungen sinnvoll ☒ nutzloses Tutorial ☒ vieles schwer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY

historische Ereignisse in Spielverlauf integriert ☒ historische akkurate Truppentypen ☒ Gefühl von Mehrfrontenkriegen gut eingefangen ☒ nüchterne, enorm textlastige Präsentation

UMFANG

alle Nation der Welt spielbar ☒ individuelle Truppen und Schwerpunkte für die Großmächte ☒ zahlreiche Technologien und Truppenvarianten ☒ nur noch zwei Einstiegsjahre

FAZIT

Hearts of Iron 4 ist hochkomplex, detailverliebt und ein Graus für Einsteiger. Veteranen könnte es dagegen zu einfach werden.

81