

HEARTS
OF IRON
IRON III



INHALT

INSTALLATION	6	D2.0 Kernprovinzen	37
Systemvoraussetzungen	6	D3.0 Bedrohung & Neutralität	37
WILLKOMMEN	7	D4.0 Diplomatische Beziehungen	37
Historischer Kontext	7	D5.0 Ausrichtungsdrift	37
SPIELBILDSCHIRM, KARTEN & INTERFACES	10	D6.0 Diplomatische Aktionen	38
A1.0 Startoptionen & Startbildschirm	10	D7.0 Bündnisse	39
A2.0 Hauptbildschirm-Interface	12	D8.0 Handelsabkommen	39
A3.0 Hauptkarte	14	D9.0 Expeditionstruppen	40
A4.0 Kartenmodi	17	TECHNOLOGIE & FORSCHUNG	41
A5.0 Interfaces	19	E1.0 Das Technologiekonzept in HOI 3	41
Wie die HOI 3-Welt funktioniert	25	E2.0 Theorie gegen Praxis	41
A6.0 Gelände	25	E3.0 Wissensverfall	41
A7.0 Wetter	26	E4.0 Forschung	41
A8.0 Tageszeit	27	E5.0 Technologie-Upgrades	43
A9.0 Ressourcen	27	E6.0 Technologie-Lizensierungen	43
WIRTSCHAFT	29	E7.0 Technologiespionage	43
B1.0 Industriestärke (IS)	29	POLITIK & REGIERUNG	44
B2.0 Ressourcenbedarf	29	F1.0 Regierungen	44
B3.0 Ressourcen & Handel	29	F2.0 Innenpolitik	45
B4.0 Schulden	30	F3.0 Ereignisse, Entscheidungen und Gesetze	45
B5.0 Spezielle Komintern-Regel	30	F4.0 Mobilisierung	46
B6.0 Erdöl & Treibstoff	30	F5.0 Nationaler Zusammenhalt	46
B7.0 Geld	30	F6.0 Exilregierungen	47
B8.0 Konsumgüter	30	F7.0 Besatzungsregierungen & Besatzungspolitik	48
B9.0 Kriegsmüdigkeit (KM)	30	F8.0 Befreiung von Ländern	48
B10.0 Mobilisierung	30	F9.0 Marionettenstaaten	48
PRODUKTION	32	F10.0 Partisanen & Rebellen	48
C1.0 Mannstärke	32	F11.0 Kriegsmüdigkeit	49
C2.0 Einheitenbau-Interfaces	32	F12.0 Kapitulation, Frieden & Annektierung	49
C3.0 Trägergeschwader	34	AUFKLÄRUNG & ORTUNG	50
C4.0 Reservedivisionen	35	G1.0 Aufklärungs- & Spionagekonzepte	50
C5.0 Platzierung gebauter Einheiten	35	G2.0 Aufklärungsstufen	51
DIPLOMATIE	36	G3.0 Anzeige aufgeklärter Einheiten	51
D1.0 Fraktionen	36	NACHSCHUB & LOGISTIK	53
		H1.0 Infrastruktur	53

H2.0	Durchsatz	53
H3.0	Logistiktechnologie	53
H4.0	Nachschub & Nachschubwege	54
H5.0	Einheiten ohne Nachschub	54
H6.0	Nachschub-Kartenmodus	54
H7.0	Erdöl & Treibstoff	54
H8.0	Konvois	54
H9.0	Flottenversorgung	56
H10.0	Nachschubabwurf	56
H11.0	Logistiktechnologie	56
H12.0	Strategische Verlegung	56

MILITÄREINHEITEN

J1.0	Einheiten-Interfaces	57
J2.0	Marsch	58
J3.0	Mannstärke	59
J4.0	Einheiten-Organisation	59
J5.0	Landeinheiten	59
J5.2	Gefechtsbreite (Fronten)	60
J6.0	Lufteinheiten	63
J7.0	Marineeinheiten	64

MILITÄRVERWALTUNG

K1.0	Verwaltungskonzepte	66
K2.0	Kommandoeinheiten & Kommandostruktur	66
K3.0	Kommandeurskonzepte	68
K4.0	Kriegsschauplatz-Kommandos	69
K5.0	Doktrinen	71
K6.0	Stützpunkte	72
K7.0	Reparaturrate	72

LANDKRIEGSFÜHRUNG

L1.0	Marsch = Angriff	73
L2.0	Fronten & Hauptkampflinie	73
L3.0	Statistiken & Kampfwerte	75
L4.0	Kampfergebnisse	75
L5.0	Kampfeffizienz-Modifikatoren	78
L6.0	Betrachtungen nach Gefechtsende	80

L7.0	Taktische Luftunterstützung und Luftnahunterstützung	80
------	--	----

LUFTKRIEGSFÜHRUNG 81

M1.0	Lufteinsatz-Interface	81
M1.2	Spezifische Einsatzbefehle	82
M2.0	Ortung & Luftverteidigung	82
M3.0	Kampf: Statistiken & Werte	83
M4.0	Luftkampfergebnisse	83
M5.0	Kampfeffizienz-Modifikatoren	84
M6.0	Taktische & Luftnahunterstützung	84
M7.0	Luftlandeoperationen	84

57

SEEKRIEGSFÜHRUNG 85

N1.0	Marineeinsatz-Interface	85
N2.0	Suche, Erkennung & Ortung	86
N3.0	Schiffsgefechte	86
N4.0	Kampfeffizienz-Modifikatoren	88
N5.0	U-Boote	89
N6.0	Konvoi/Geleitreserven & Einsatz	89

STRATEGISCHE KRIEGSFÜHRUNG 90

P1.0	Auswirkung strategischer Kriegsführung	90
P2.0	Raketen	90
P3.0	Atomwaffen (Atombomben)	91

SIEG & SIEGESPUNKTE 92

MULTIPLAYER 93

R1.0	Start eines Multiplayer-Spiels	93
R2.0	Multiplayer-Start-Interface	93
R3.0	Multiplayer-Lobby	94
R4.0	Der Metaserver	94
R5.0	Multiplayer-Gameplay	95

Credits 96



INSTALLATION

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Zum Spielen von Hearts of Iron III muss Ihr PC den folgenden Systemvoraussetzungen wenigstens gleichkommen:

- **Betriebssystem:** Microsoft® Windows® XP / Vista
- **Prozessor:** Intel® Pentium® IV 2.4 GHz oder AMD 3500+ (Single Core)
- **Speicher:** 1 GB RAM (2 GB RAM bei Vista)
- **Festplattenspeicherplatz:** 2 GB verfügbar
- **Grafikkarte:** NVIDIA® GeForce™ 6800 oder ATI™ Radeon® X850XT bzw. bessere Modelle
- **Soundkarte:** DirectX-kompatible Soundkarte
- **DirectX®-Version:** DirectX®-Version 9.0c (4.09.0000.0904)

INSTALLATIONSVERFAHREN

Legen Sie die **Hearts of Iron III**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Falls Sie auf diesem Laufwerk Autoplay aktiviert haben, wird der Installationsbildschirm automatisch angezeigt. Falls Autoplay nicht startet oder für dieses Laufwerk deaktiviert ist, klicken Sie auf **Start>Ausführen**. Geben Sie dann zum Start des Installationsprogramms **X:\Setup.exe** ein (ersetzen Sie "X" mit dem CD-ROM-Ziellaufwerk, in das Sie die **Hearts of Iron III**-CD eingelegt haben - normalerweise ist das auf den meisten Systemen D oder E). Folgen Sie zur Installation des Spiels dann einfach den Bildschirmanweisungen.

AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN

Die Firma Paradox engagiert sich sehr für ihre Kunden und meiner Erfahrung nach ist ihre Produktunterstützung in der Spieleindustrie ohnegleichen. Die Entwickler lesen (und beteiligen sich häufig) an den Diskussionen in den öffentlichen Foren und implementieren nach der Veröffentlichung des Spiels oft noch einige der besten Funktionen oder Verbesserungen, die von den Spielern gefordert werden. Die Paradox-Entwickler nehmen außerdem kleinere Modifikationen an existierenden Spiel-Features vor und eliminieren gelegentlich auftretende Bugs, die beim Testing übersehen wurden. Sie können direkt auf die Download-Seite bei www.paradoxplaza.com/downloads gehen (in die Rubrik HoI3) oder Teil der stetig wachsenden Online-Community unter forum.paradoxplaza.com werden (in derselben Rubrik)



WILDKOMINIEN

HISTORISCHER KONTEXT

In ganz Europa und Ostasien lag Mitte der 1930er Jahre Krieg in der Luft.

Niemals zuvor war die Welt als Ganzes derart aufgewühlt und verängstigt gewesen. Obwohl jedermann ein Wiederaufflammen des Krieges fürchtete, weigerten sich die meisten, ernsthaft über die tatsächliche Möglichkeit nachzudenken. Leugnen sollte die Entwicklung jedoch nicht aufhalten können: Die Zwistigkeiten nahmen im Laufe der 1920er und 1930er Jahre zu, und im Jahr 1936 waren bereits auf zwei Kontinenten Kriege ausgebrochen, anderenorts war man kurz davor. Europa stand im Lichte eines unsicheren wie halbherzigen Friedens kurz vor dem Kollaps. Die unterdrückten Spannungen brachten selbst den pazifischen Ozean schier zum Kochen.

Die Russen hatten sich im Jahr 1917 inmitten zweiter Revolutionen aus dem Ersten Weltkrieg zurückgezogen und die Reste der einst legendären absoluten Monarchien Europas in den geforenen Schlamm der Steppen getrampelet. Seitdem hatte das russische Volk unter einem kurzen, aber von den Westmächten erbittert geführten gegenrevolutionären Krieg zu leiden gehabt, der zur Gründung der Sowjetunion führte, einem isolationistischen, Ausländer fürchtenden Staat. Die darauf folgende, zerrüttete Zeit der Industrialisierung und der Wahnsinn des stalinistischen Totalitarismus führten dazu, dass sich die Russen noch mehr fürchteten.

Das riesige China war ein Spielplatz miteinander kämpfender Kriegsfürsten, die, wenn sie nicht gerade die aufständischen Kommunisten oder die japanischen Invasionstruppen bekämpften, untereinander um die Vorherrschaft in China stritten. Japan hatte die Eroberung Chinas beschlossen, sich damit jedoch übernommen. Die USA duldeten das Blutbad nicht, dass die Japaner in China anrichteten und schnitten Japan deshalb von dringend benötigten Öl- und Stahlimporten ab. Viele der japanischen Entscheidungsträger waren der Ansicht, dass sich Japan nur durch weitere Kriege aus dem chinesischen Dilemma befreien würde können. Die Eroberung weiterer Länder zur Sicherung dringend benötigter Kautschuk- und Erdöllieferungen schien unvermeidlich.

Japan selbst litt jedoch unter innenpolitischen Querelen,

kämpften doch an Demokratie, Kommunismus und Faschismus ausgerichtete Fraktionen um die Macht. Auch die Marine und Armee Japans war in diese Machtkämpfe verstrickt. Politisch motivierte Morde waren zu einem gängigen Mittel der Politik geworden, und das Militär stand kurz davor, sich eine Verfassungslücke zur de facto-Übernahme der Regierungsgewalt zunutze zu machen.

Die Lage in Europa war nicht weniger kompliziert ...

Der Sozialismus war für die Länder Europas nichts Neues. Die bolschewistische Revolution in Russland hatte jedoch weltweit marxistische und leninistische Bewegungen ins Leben gerufen und ironischerweise zur Wiederauferstehung des Sozialismus als moderate Alternative zum „extremistischen“ Kommunismus geführt. In den frühen 1920er Jahren hatte Benito Mussolini eine nationalistisch orientierte Form des populistischen Sozialismus in Italien geschaffen, die er zu Ehren des alten Roms „Faschismus“ nannte. Zu dieser explosiven Mischung kam schließlich noch die internationale Weltwirtschaftskrise der späten 1920er Jahre: Der Ausbruch der Großen Depression entfachte und ermächtigte alle nicht-traditionellen Ideologien, sich auf dem gesamten Kontinent gegen die konservativen Monarchien und liberalen Demokratien auflehnten.

Der Faschismus fasste in verschiedenen Formen auch in Portugal, Spanien, Österreich, Ungarn, Bulgarien, Rumänien und andernorts Fuß. Selbst eher liberal ausgerichtete Regierungen wurden zur Bekämpfung aufstrebender sozialistischer und kommunistischer Bewegungen in ihren Ländern autoritärer. In Deutschland verband Adolf Hitler in seiner „Nationalsozialistischen Arbeiterpartei Deutschlands“ faschistisches Gedankengut mit glühendem Rassenhass. Wahlerfolge in der Weimarer Republik ermutigten ihn schon bald, von Reichspräsident Hindenburg seine Ernennung zum Reichskanzler zu fordern. Die von vorherigen Regierungen in Zeiten der Großen Depression zur Stabilisierung Deutschlands erwirkten Notstandsverordnungen waren genau das, was Hitler zur Übernahme völliger Kontrolle über den Reichstag und zur Errichtung einer Diktatur benötigte.

Auch Australien und Neuseeland, Mitglieder des British Commonwealth, erahnten das Bevorstehen eines großen Krieges. Beide Länder waren zwar ob ihrer schweren

Verluste im 1. Weltkrieg noch schwer gekränkt, doch dieser neue, schwelende Konflikt würde sich näher vor ihren Küsten abspielen als der letzte, und sie womöglich direkt betreffen ...

Gleichermaßen spürten auch viele Kolonien in ganz Südasien, dem Mittleren Osten und Afrika einen Anstieg der Spannungen: Fast jedes Stück Land in diesen Regionen unterlag der Vorherrschaft einer europäischen Macht - Persien und Äthiopiern stellten Ausnahmen dar. Die Unabhängigkeit Äthiopiens verleitete Mussolini zum ersten Verstoß einer Reihe imperialistischer Expansionsversuche, doch als seinen Armeen der erwartete schnelle Sieg versagt blieb, waren sie wie gelähmt.

Nord- und Südamerika dagegen blieben nach außen hin abgeschottet und bewahrten sich ihre Arroganz. Auf beiden Kontinenten war man mit eigenen wirtschaftlichen Schwierigkeiten beschäftigt und strafte alles und jeden außerhalb der eigenen Küsten mit argwöhnischer Missachtung. Die meisten Amerikaner waren der Ansicht, dass sie den Europäern 1917-18 die Kohlen aus dem Feuer geholt hatten und statt Dank dafür mit Kreditausfällen belohnt worden waren, die ihre Lage während der Großen Depression noch verschlimmert hatten. Aus diesem Grund schworen sie, dass eher die Hölle zufrieren würde, als dass sie sich noch einmal in einen europäischen Krieg hineinziehen lassen würden.

In diesen stürmischen Zeiten lenken Sie nun die Geschicke eines Landes. Es steht Ihnen frei, durch geschickte Diplomatie oder brutale Initiative eine bessere Welt zu schaffen. Auf die eine oder andere Weise werden Sie sich wahrscheinlich aller Bemühungen zum Trotz bald in einem Krieg befinden. Bereiten Sie sich also auf den Ernstfall vor ... ein Kampf zwischen "Hearts of Iron" steht Ihnen bevor!

"Die gesamte Wut und Macht des Feindes wird sich gewiss schon bald gegen uns richten. Hitler weiß, dass er den Krieg verlieren wird, wenn er uns nicht hier auf dieser unserer Insel besiegen kann.. Wenn wir ihm die Stirn bieten, könnten wir ganz Europa befreien und die Geschicke der Welt wieder in Richtung einer glücklichen, sonnigen Zukunft lenken. Sollten wir jedoch scheitern, so würde die gesamte Welt, einschließlich der Vereinigten Staaten und allem, das wir gekannt und lieb gewonnen hatten, in den Abgrund eines neuen Zeitalters der Finsternis stürzen, das womöglich durch die Künste pervertierter Wissenschaften noch in die Länge gezogen und verschlimmert werden würde. Deshalb lassen Sie uns unsere Pflichten erfüllen und uns so bewähren, dass, wenn das Britische Empire und sein Commonwealth noch weitere tausend Jahre fortbestehen, die Menschen immer noch sagen werden: Dies war ihre größte Stunde".

– Winston Churchill, britischer Premierminister 1939-45

(Auszug einer Rede vom 18. Juni 1940, kurz nach dem Fall Frankreichs)

ÜBERBLICK

Dies ist ein Spiel über den 2. Weltkrieg, das von Enthusiasten der Geschichte des 2. Weltkriegs geschaffen wurde. Zur Maximierung des Realismus und der Spielbarkeit dieses Spiels wurden keine Mühen gescheut, und ein exzellenter Mittelweg gefunden.

Aufgrund der enormen Provinzanzahl können Ihre Einheiten in Gefechten komplexere taktische Manöver ausführen, was in Kombination mit einem stündlichen Zugwechselformat die Entwicklung ausgeklügelter Manöverstrategien ermöglicht. Selbst Ruhepausen nach nächtlichen Luftangriffen und koordinierten feindlichen Angriffen aus mehreren Richtungen bei Dämmerung wurden integriert. Dies ist das erste Strategiespiel seiner Art mit einem realistischen Nachschubsystem, das sogar einzelne Nachschub- oder Treibstofflieferungen auf dem Weg zu Fronteinheiten verfolgt, so feindliche Nachschubunterbindungen oder Nachschubunterbrechungen aufgrund logistischer Flaschenhälse auf schlammigen Straßen ermöglicht. Die Wettersimulation ist äußerst komplex, und Wettereinflüsse haben Einfluss auf Schlachtfelder. Das aufwändige Forschungs- und Entwicklungssystem für neue Waffen wird im Laufe des Spiels den Unterschied ausmachen. Spieler, die historische Details und Genauigkeit wünschen, sind bei diesem Spiel genau richtig.

Gleichzeitig hat kein Spiel zuvor Spielern, die sonst von der schier Detailmasse überwältigt werden würden, ein derartig hohes Maß an Flexibilität ermöglicht: Das System von Kriegsschauplatz-Kommandeuren und Hauptquartier-Netzwerken gibt jedem Spieler die Möglichkeit, das Spiel größtenteils oder ganz auf "Autopilot" zu stellen, während er sich auf die Spielelemente konzentriert, die ihm am meisten Freude bereiten. Sämtliche Kriegsinstrumente sind nur einen Tastendruck weit entfernt, und wenn Sie wollen, können Sie Ihren KI-Ministern oder KI-Generälen selbst unbedeutende Entscheidungen aus den Händen nehmen. Auf diese Weise können Sie entweder die volle Bandbreite des Spiels genießen oder es allmählich in kleinen Schritten lernen.

ÜBER DAS HANDBUCH

Ich habe für dieses Handbuch ein spezielles Nummerierungssystem eingeführt, damit Sie sich leichter mit dem relativ komplizierten Regelwerk zurechtfinden und immer sofort wissen, wo Sie suchen müssen, ohne nachschauen zu müssen. Letzteres wäre schwer vorherzusagen gewesen, bevor das finale Layout dieses Handbuchs steht. Auch zur Indizierung unterschiedlicher Regelkategorien ist dieses Nummerierungssystem sehr hilfreich. Jedes größere

Thema oder Konzept ist mit einem eigenen Buchstaben gekennzeichnet. Die Buchstaben "I" und "O" habe ich nicht verwendet, damit Sie sie nicht mit Zahlen verwechseln können. Nach dem Buchstaben befinden sich stets zwei durch einen Punkt getrennte Ziffern. Die Ziffer links des Punktes ist die Thema-Ziffer, die Ziffer rechts davon die Ziffer des Unterthemas. G13.21 steht also für das 21. Unterthema des 13. Themas des Thema-Abschnitts G. Dies erleichtert auch die Erstellung einer Inhaltsgabe oder eines Indexes enorm, da Sie die Regel H2.3 auf diese Weise immer finden werden, egal, auf welcher Seite sie sich schließlich befinden wird. Entschuldigung an alle Star Fleet Battles-Veteranen: Dies ist **nicht** das SFB-System, obwohl es gewissen Ähnlichkeiten damit hat.

Bitte beachten Sie, dass Sie in diesem Handbuch nur selten spezifische Zahlen für Modifikatoren oder andere Spielwerte finden, da sich viele dieser Werte durch zukünftige Patches ändern könnten. Dieses Handbuch ist ein Versuch, Ihnen die Spielmechanik und das Spielsystem zu erläutern. Spieler, die bestimmte Daten wie beispielsweise exakte Werte für einen bestimmten Patch suchen, sollten das Paradox-Forum bei <http://forum.paradoxplaza.com> besuchen.

Im Forum finden Sie nicht nur Patches, die Ihr Spiel auf den neuesten Stand bringen, sondern auch andere Spieler,

mit denen Sie sich über dieses Spiel oder einen anderen der zahlreichen historischen Strategietitel von Paradox Interactive austauschen können. Beachten Sie auch, dass viele Spiel Designer im Paradox-Forum so genannte "After Action Reports" (AARs) veröffentlichen, in denen Sie die Geschichte ihre Spiele auf verschiedene Weise erzählen: Dazu gehören fiktive Geschichtsverläufe, geradlinige Gameplay-Erläuterungen und sogar dramatische Fan-Fiction-Geschichten. Da alle Paradox-Spiele sich deutlich voneinander unterscheiden, gibt es immer neue und interessante Geschichten für Sie zu erleben.

SCHNELLSTART

Obwohl ich Ihnen dringend dazu rate, sich den Rest des Handbuchs bald durchzulesen, stürzen sich manche Spieler gerne sofort ins Gefecht. Aufgrund von Längenbegrenzungen des Handbuchs musste der Schnellstart-Abschnitt in den Strategieführer verlegt werden. Ich empfehle Ihnen, dort für eine Schnelleinführung hineinzuschauen. Der Schnellstart-Abschnitt zeigt Ihnen die Spielwerkzeuge, ohne Ihnen das Regelwerk beizubringen – was manche Spieler bevorzugen würden. Dies ist ein kompliziertes Spiel, und es ist sehr wahrscheinlich, dass neue Spieler auf diese Anleitungen angewiesen sind. Die In-Game-Tutorials sind ebenfalls hilfreich, wenn Sie schnell mit dem Spielen beginnen möchten.



★ A ★ SPIELBILDSCHIRM, KARTEN & INTERFACES

AL0 STARTOPTIONEN & STARTBILDSCHIRM

Nachdem Sie auf das Startsymbol von **Hearts of Iron III** geklickt haben, sehen Sie während des Ladevorgangs des Spiels einige bekannte Szenen aus dem 2. Weltkrieg. Beachten Sie, dass **HOI 3** ein äußerst komplexes Spiel ist, und da die Spieldateien immens groß sind, dauert das anfängliche Laden des Spiels eine Weile. Der Fortschritt des Ladevorgangs wird durch minütlich wechselnde Bilder und einen Cursor in Form einer rotierenden Sanduhr dargestellt. Das Laden des Spiels dauert bei jedem Desktop-Start des Spiels gleich lang, es sei denn, Sie haben das Spiel seit dem letzten Booten Ihres Computers bereits gespielt.

Nachdem das Spiel geladen wurde, erscheint der Startbildschirm mit mehreren Optionen. In der linken unteren Bildschirmcke sehen Sie die Spielversionsnummer und eine "Prüfsumme", einen vierstelligen Code, der den Setup- und Patch-Status Ihres Spiels anzeigt. Anhand dieser Prüfsumme können Sie überprüfen, ob Sie das Spiel korrekt installiert haben. Dies ist auch für Multiplayer-Spiele sehr wichtig, da nur Spieler mit identischen Prüfsummen gegeneinander spielen können. Das Verändern („Modden“) Ihrer Spieldateien kann Einfluss auf Ihre Prüfsumme haben. Dieses Prüfungssystem verhindert, dass Spieler mit inkompatiblen Spielversionen gegeneinander antreten, vom Cheaten ganz zu schweigen. Dateien, deren Veränderungen von Ihnen erwartet werden könnte, z.B. die Nachrichteneinstellungen, haben keinen Einfluss auf die Prüfsumme.

Nachdem Ihr Spiel geladen wurde, stehen Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl:

- **Einzelspieler** – Startet ein Einzelspieler-Spiel gegen KI-Gegner als Anführer einer von vielen Regierungen. Hier können Sie auch gespeicherte Spielstände laden.
- **Multiplayer** – Starten oder hosten Sie ein Multiplayer-Spiel gegen menschliche Gegner. Sie können entweder gegen Freunde spielen oder sich Gegner auf dem Metaserver suchen. Letzteres wird im Abschnitt „Multiplayer“ genauer beschrieben.



- **Tutorial** – Startet eine Reihe von Trainingszenarios, in denen Sie schnell die Grundlagen des Spiels erlernen.
- **Optionen** – Hier können Sie verschiedene Einstellungen des Spiels verändern (siehe: Spieloptionen).
- **Credits** – Hier können Sie lesen, wer alles an diesem Spiel gearbeitet hat.
- **Schnellstart** (rechte untere Bildschirmcke) – Startet ein vorausgewähltes Szenario.

AL1 SPIELOPTIONEN

Klicken Sie zur Änderung der Standardeinstellungen des Spiels im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Optionen“. Mit jeder Schaltfläche auf der Oberseite des Interfaces können Sie einen bestimmten Optionstyp verändern: Gameplay, Grafik, Audio oder Spielsteuerung. Nachdem Sie Ihre Änderungen vorgenommen haben, klicken Sie zum Speichern und Zurückkehren zum Hauptmenü unten im Menü auf die Schaltfläche „Übernehmen“. Mit der Schaltfläche „Zurück“ widerrufen Sie Ihre Änderungen und kehren zum Hauptmenü zurück. Außer den Grafik- und Schwierigkeitseinstellungen können Sie die meisten dieser Einstellungen auch während des Spiels verändern, indem Sie im Interface „Hauptmenüoptionen“ auf die Schaltfläche „Optionen“ klicken.

Spieleinstellungen – Allgemeine Einstellungen

- **Schwierigkeit** – Änderungen wirken sich auf die allgemeine Gameplay-Schwierigkeit aus und machen das Spiel

einfacher oder schwerer als normal. Die Schwierigkeit kann nur vor dem Spielen verändert werden.

- **Autosave-Frequenz** – Ermöglicht Ihnen, das Spiel zum automatischen Speichern auf monatlich, halbjährlich, jährlich oder fünfjährlich einzustellen oder die Funktion zu deaktivieren. In der Liste gespeicherter Spielstände sehen Sie auch die Einträge „Autosave“ und „Old Autosave“, die beiden letzten automatisch gespeicherten Spielstände. Mit der Autosave-Funktion können Sie den unabsichtlichen Verlust eines Spiels verhindern. Natürlich können Sie jederzeit auch manuell speichern.

Grafikeinstellungen – Diese Einstellungen können nur vor dem Spielen verändert werden.

- **Auflösung** – Hier können Sie Ihre bevorzugte Bildschirmauflösung auswählen. Die Voreinstellung richtet sich nach Ihrer aktuellen Desktop-Auflösung.
- **Bildwiederholrate** – Hier können Sie einen anderen Wert für die Bildwiederholrate auswählen. **WARNUNG:** Falsche Einstellungen können Ihren Monitor beschädigen. Bitte schauen Sie im Handbuch Ihres Monitors nach, bevor Sie die voreingestellte Bildwiederholrate verändern.
- **Multisampling-Stufe** – Regelt die auch als Antialiasing bekannte Multisampling-Stufe, die das Spiel zur Grafikwiedergabe verwendet. Höhere Werte wirken sich in verbesserter Spielgrafik aus, verschlechtern jedoch die Spielleistung geringfügig.
- **Gamma** – Regelt die Kontraststufe der Spielgrafik. Für die meisten Systeme ist eine mittlere Position empfehlenswert und sollte für hervorragende Farbfrische und Kontrast sorgen. Ziehen Sie den Schieberegler zur Kontrastminderung nach links und zur Kontrasterhöhung nach rechts.
- **Bäume (an/aus)** – Wenn Sie ein System besitzen, das den minimalen Systemvoraussetzungen gerade so entspricht, sollten Sie sich überlegen, hier die Anzeige der In-Game-Bäume zu deaktivieren.

Audioeinstellungen – Das Spiel hat einen Soundtrack und zahlreiche Soundeffekte. Letztere werden meistens dazu eingesetzt, Sie während des Spiels über bestimmte Ereignisse in Kenntnis zu setzen.

- **Gesamtpegel** – Regelt die allgemeine Soundlautstärke des Spiels, beeinflusst jedoch nicht den Gesamtpegel Ihres Computers.
- **Effekte** – Regelt die Lautstärke der Soundeffekte des Spiels.
- **Musik** – Regelt die Lautstärke des wunderschönen Soundtracks, der speziell für dieses Spiel komponiert wurde.
- **Raumklang** – Regelt die Lautstärke verschiedener Raumklänge wie z.B. Schlachtenlärm.

- **Spielsteuerung** – Grundlegende Steueroptionen der Kartenansicht.
- **Scroll-Geschwindigkeit** – Regelt die Geschwindigkeit, mit der sich die Hauptkarte des Spiels von einem Ende zum anderen bewegt. Hier können Sie ruckartige Kartenbewegungen ausgleichen.
- **Zoom-Geschwindigkeit** – Regelt die Geschwindigkeit, mit der Sie die Hauptkarte per Mausrad vergrößern oder verkleinern.
- **Fenstermodus** – Diese Einstellung befindet sich nicht in den Spielmenüs, aber Sie können den Fenstermodus mit dem Windows-Hilfsprogramm Notepad manuell aktivieren: Ändern Sie dazu in der Datei „settings.txt“ die Zeile “windowed = no” zu “windowed = yes” und speichern Sie. Beachten Sie, dass der Fenstermodus offiziell nicht unterstützt wird und zu Leistungsverschlechterungen, Grafikproblemen oder gar zu Abstürzen führen kann.

1.2 TUTORIALS

Klicken Sie zum Zugriff auf die Tutorial-Reihe von **Hearts of Iron III** im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Tutorial“. Diese Tutorials sind darauf ausgelegt, Ihnen die Grundlagen des Spiels schnell beizubringen. Dabei behandelt jedes Tutorial ein anderes Thema, von der Innenpolitik bis hin zu Kriegsführung. Das vollständige Meistern von **Hearts of Iron III** kann zahlreiche Stunden in Anspruch nehmen, also werfen Sie die Flinte nicht ins Korn, wenn Sie nicht sofort zu recht kommen. Durch das Studium dieses Handbuchs können Sie weit mehr über dieses Spiel erfahren als durch das Spielen der Tutorials allein.

1.3 SCHNELLSTART

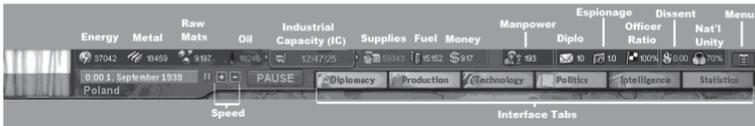
Wenn Sie auf „Schnellstart“ klicken, gelangen Sie zu einem Menü mit vier interessanten Szenarien, nach deren Auswahl Sie sich direkt ins Schlachtgetümmel stürzen können. Dies sind einfache, vorausgewählte Szenarien, die Ihnen die Mühen ersparen, eines von sechs verschiedenen Startdaten bzw. eines von 100 spielbaren Ländern auszuwählen.

Wenn Sie ein Schnellstart-Spiel vorziehen, sollten Sie sich zuerst den Strategieführer zu Gemüte führen, wo einige Spielgrundlagen kurz erläutert werden. Prinzipiell wäre es jedoch besser, aufgrund des größeren Informationsgehalts die Tutorials zu spielen.

1.4 START EINES EINZELSPIELER-SPIELS

Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Einzelspieler“ klicken, gelangen Sie zum Einzelspieler-Startbildschirm. Dort können Sie ein neues Spiel an einem beliebigen oder vorgemerkten Datum beginnen oder einen gespeicherten Spielstand laden.

Auf einer Karte Europas mit farbmarkierten Ländern wählen Sie das Land aus, das Sie spielen möchten. Diese Karte



können Sie zur Erforschung der gesamten Spielwelt zolen. In der Bildschirmmitte oben sehen Sie das voreingestellte Szenario, das am 1. Januar 1936 beginnt. Sie können jedoch im Menü oben links auch andere Szenarien auswählen. Wenn Sie ein Szenario anklicken, ändert sich die Karte und zeigt an, welche geographischen oder historischen Änderungen es zwischen 1936 und dem Szenariobeginn gegeben hat.

Bei der Auswahl eines Szenarios erscheint eine kurze Erläuterung, weshalb das Startdatum des ausgewählten Szenarios in Bezug auf den 2. Weltkrieg ein interessanter Startpunkt ist. Zentriert am unteren Bildschirmrand finden Sie eine Reihe mit Flaggen von Großmächten, die im ausgewählten Szenario interessant zu spielen sind. Wenn Sie auf eine der Flaggen klicken, wählen Sie das dazugehörige Land zum Spielen aus. Sie können sich auch erst alle Länder ansehen, und dann erst Ihre Auswahl treffen.

Nachdem Sie das gewünschte Land und Szenario ausgewählt haben, klicken Sie in der unteren rechten Bildschirmcke auf die Schaltfläche „Spielen“. Über die Schaltfläche „Zurück“ kehren Sie zum Startmenü zurück.

Während das Spiel Ihr Szenario lädt, werden weitere Bilder aus dem 2. Weltkrieg angezeigt. Nach abgeschlossenem Ladevorgang sehen Sie den Spielbildschirm mit der Hauptkarte.

A1.5 START EINES MULTIPLAYER-SPIELS

Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Multiplayer“ klicken, gelangen Sie zum Multiplayer-Startbildschirm. Dort haben Sie mehrere Optionen zum Spielen gegen andere Spieler, entweder Ihre Freunde und Ihnen völlig Fremde. Im Abschnitt R finden Sie weitere Informationen über die Menüoptionen und diverse Multiplayer-Einstellungen.

A2.0 HAUPTBILDSCHIRM-INTERFACE

A2.1 INFORMATIONSLISTE (OBERSTE LEISTE)

Die Informationsleiste erstreckt sich über den oberen Bildschirmbereich. Ganz links sehen Sie die Flagge und den Namen Ihres Landes. Rechts darüber steht Ihr Startdatum. Klicken Sie zum Anhalten und Weiterspielen auf dieses Datum. Direkt rechts neben dem Datum sehen Sie den Pausenindikator, zwei senkrechte rote Striche. Wenn das Spiel nicht angehalten ist, sehen Sie stattdessen einen Stapel nach oben gerichteter Pfeile bzw. „Rangabzeichen“, mit denen die Geschwindigkeit Ihres Spiels dargestellt wird. **Hearts of Iron III** ist rundenbasiert, wobei jede Runde für

eine Stunde steht. Sie können das Spiel so spielen, dass alle paar Sekunden eine Spielstunde vergeht oder die Spielzeit sogar der Echtzeit gleichsetzt. Rechts neben den Schaltflächen zur Spielgeschwindigkeitsregelung befindet sich ein weiterer Pausenindikator.

Der Rest der Informationsleiste zeigt an, wie viele Ressourcen Sie auf Vorrat haben: Von links nach rechts sehen Sie Energie, Metalle, Seltene Materialien und Erdöl. Grüne Zahlen bedeuten, dass Ihr Land jeden Tag mehr von der betreffenden Ressource erwirtschaftet, rote Zahlen dagegen zeigen an, dass Sie bei der betreffenden Ressource ein Defizit haben, und dass sich Ihr Vorrat langsam erschöpft.

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über diese Zahlen bewegen, erhalten Sie per Tooltip weitere Informationen über die betreffende Ressource, und mit welcher Geschwindigkeit sich Ihr Vorrat vergrößert oder verringert. Der Tooltip zeigt außerdem an, wohin Ihre Ressourcen fließen, und woher ankommende Ressourcen stammen.

Rechts neben den Ressourcen sehen Sie drei aufgedoppelte Zahlen, die für Ihre Industriestärke (IS) stehen. Die erste Zahl repräsentiert die Verschwendete IS, also die IS, die Sie einsetzen **könnten**. Die nächste Zahl ist die Verfügbare IS – wie viel Industriestärke Ihnen tatsächlich zur Verfügung steht. Die letzte Zahl steht für die Basis-IS, also wie viele „Fabriken“ bzw. Fabrikpunkte Ihr Land hat. Fabrikpunkte machen den Hauptteil der Verfügbaren IS aus.

Direkt neben Ihrer IS werden Ihre Vorräte an Nachschub, Treibstoff und Geld angezeigt. Wiederum stehen rote Zahlen für Verluste und grüne für Gewinne.

Rechts daneben sehen Sie Zahlen für weitere wichtige Werte – Manstärke, Diplomatiepunkte, Spionagepunkte, Anführerpunkte, Unmut und Nationale Einheit. Alle diese Begriffe werden noch im Handbuch erklärt.

A2.2 IN-GAME-MENÜ

Das letzte Symbol in der obersten Leiste der Informationsleiste ist eine Menü-Schaltfläche, die Ihnen mehrere Optionen zur Auswahl anbietet:

- **Spiel speichern** – Hier können Sie das aktuelle Spiel speichern, um es später fortzusetzen bzw. um es aufzuzeichnen.
- **Spieloptionen** – Hier können Sie viele der zuvor beschriebenen Einstellungen verändern. Dies sind dieselben Einstellungen, auf die Sie über das Startmenü Zugriff erlangen.
- **Zurücktreten** – Beendet Ihr aktuelles Spiel und zeigt

Ihnen den Spielfortschrittsbildschirm. Von dort können Sie zum Startmenü zurückkehren und dort ein neues Spiel starten bzw. einen gespeicherten Spielstand laden. Vergessen Sie nicht, vorher zu speichern.

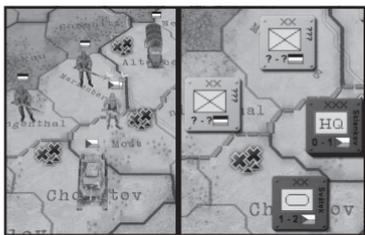
- **Nachrichteneinstellungen** – Hier können Sie festlegen, wie Sie über die Spielereignisse informiert werden, also in allen Details, überhaupt nicht usw.
- **Beenden** – Beendet *Hearts of Iron III* und kehrt zurück zum Desktop Ihres Computers. Vergessen Sie nicht, vorher zu speichern.

Unterhalb all dieser Informationen, aber immer noch auf der Informationsleiste, finden Sie eine Reihe von sechs Registern. Über diese Register können Sie wichtige Interfaces aufrufen, mit denen Sie die Funktionen Ihres Landes und Ihrer Regierung steuern können.

A2.3 SPRITES ODER VIERECKSSYMBOL

Unter den Spieloptionen befinden sich auch solche, mit denen Sie die Darstellung Ihrer Armeen auswählen können: „Sprites“ (Modelle von Infanteristen, Panzern usw.) oder klassische Kriegsspiel-Viereckssymbole.

Sprites sind dreidimensionale grafische Darstellungen von Einheiten, die viele Spieler aufgrund ihrer Attraktivität bevorzugen. Selbst wenn Sie Ihre Einheiten als Sprites anzeigen lassen, verwandeln sie sich in Viereckssymbole, wenn Sie die Spielsicht genügend verkleinern.



Jedes Viereckssymbol zeigt das Symbol der betreffenden Einheit (Infanterie, Panzer usw.), seine Organisationsstufe (Division, Korps usw.) und einen numerischen Indikator, der im Format „1–2“ grob die Angriffs- und Verteidigungswerte der Einheit wiedergibt. Beachten Sie, dass diese Werte lediglich ungefähre Natur sind und nur relative, also keine tatsächlichen Kampfwerte darstellen. Wenn Sie die Spielsicht vergrößern, werden auf dem Viereckssymbol weitere Informationen über die betreffende Einheit sichtbar, einschließlich ihrer Flagge und dem Namen des Einheitskommandeurs.

A2.4 PAUSE

Das Spiel ist beim Spielstart angehalten. Dies gibt Ihnen

die Gelegenheit, die Spielwelt anzuschauen und andere Aktionen durchzuführen, bevor Sie sich um Spielereignisse, Kriege usw. kümmern müssen. Sie können das Spiel zwar durch Anklicken des Datums anhalten bzw. fortsetzen, doch oft ist dies über die Pausetaste Ihrer Tastatur viel einfacher. Beachten Sie auch, dass Sie Ihre Nachrichteneinstellungen so modifizieren können, dass das Spiel angehalten wird, wenn es zu einer bestimmten Art von Ereignis kommt. Sie können jede Nachrichtenkategorie unterschiedlich einstellen.

A2.5 EREIGNIS-POPUKS

Wenn es zu einem Ereignis kommt, auf das Sie evtl. reagieren sollten, wird ein entsprechendes Ereignisfenster-Popup aufgerufen. Ereignis-Popups erscheinen in der Bildschirmmitte und können das Spiel abhängig von Ihren Einstellungen anhalten. Über das Interface „Nachrichteneinstellungen“ (siehe: A2.10), zu dem Sie über die Schaltfläche „Optionen“ des Hauptmenüs gelangen, können Sie entscheiden, welche Nachrichten wie angezeigt werden. Im Allgemeinen handelt es sich um Benachrichtigungen über den Beginn oder das Ende eines Gefechts, historische Ereignisse usw.

Ereignisfenster können per Ziehen-und-Ablegen auf jeden Bildschirmbereich verschoben werden, der nicht von einer Schaltfläche belegt ist. Schließen können Sie die Fenster im Allgemeinen über die Eingabetaste Ihrer Tastatur oder durch Anklicken der Schaltfläche „Schließen“ mit Ihrer Maus. Wenn Sie die Eingabetaste betätigen, wird dadurch die Standardaktion für das Ereignisfenster ausgelöst, was üblicherweise Kenntnisnahme der Informationen und Schließen des Fensters bedeutet. Achten Sie aber darauf, ob Sie ein informatives Ereignis-Popup vor sich haben und keines, in dem Sie eine Auswahl treffen müssen. Die meisten solcher Popup-Fenster haben nämlich keine Voreinstellungen und können deshalb nicht mit der Eingabetaste geschlossen werden.

Wenn ein Ereignis-Popup für eine Ereigniskategorie erscheint, über die Sie nicht per Popup benachrichtigt werden möchten, rechtsklicken Sie zum Aufrufen spezifischer Nachrichteneinstellungen für diese Kategorie. Im daraufhin erscheinenden Menü können Sie dann einstellen, wie Sie über derartige Ereignisse informiert werden möchten.

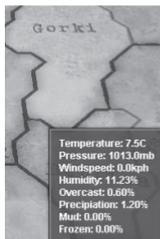
A2.6 ALARME

Manchmal erscheinen in der oberen linken Bildschirmcke Alarmsymbole, die Sie auf Zustände aufmerksam machen, um die Sie sich kümmern sollten. Dabei kann es sich z.B. um neue Gesetze handeln, die besser zur aktuellen Weltlage passen oder um fertig gestellte Einheiten, die platziert werden müssen.



A2.7 TOOLTIPPS

Wenn Ihnen die visuellen Informationshinweise des Spiels nicht ausreichen, können Sie einen Tooltip aufrufen, indem Sie Ihren Mauszeiger über die unklare Stelle bewegen. Tooltips sind Informationsfelder, die neben der fraglichen Stelle erscheinen und zusätzliche Informationen darüber anbieten. Falls von Seiten der Spieler noch größerer Informationsgehalt gewünscht wird, kann dem in zukünftigen Patches entsprochen werden.



A2.8 DIPLOMATISCHE ANGEBOTE (FLAGGENALARME)

Diplomatische Botschaften erscheinen in der linken oberen Bildschirmcke als runde Landesflaggen. Im Laufe der Zeit bilden sie eine Reihe entlang der obersten Leiste. Die Flaggen stehen für andere Länder, die mit Ihnen verhandeln möchten. Diese Symbole beginnen nach 23 Spieltagen zu blinken, danach werden sie nur noch weitere 7 Tage lang angezeigt. Wenn Sie diese 30-tägige Frist nicht wahrnehmen, lehnen Sie automatisch ab, und das betreffende Angebot verschwindet wieder.



A2.9 OUTLINER

Der Outliner ist ein wichtiges Informationswerkzeug, das Sie zur Anzeige der wichtigsten Informationen konfigurieren können, über die Sie auf dem Laufenden bleiben müssen: Armeen, Flotten, Hauptquartierstruktur, laufende Gefechte usw. Den Outliner aktivieren Sie per Linksklick auf die Schaltfläche in der oberen rechten Ecke des Spielbildschirms. Über eine Reihe von Registern im oberen Teil des Outliners können Sie auswählen, welchen Informationstyp Sie sich ansehen möchten.

Wenn Sie auf einen Eintrag im Outliner klicken, wird die Bildschirmansicht auf die fragliche Position zentriert und das betreffende Interface angezeigt. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Einheit oder ein Gefecht han-

delt. Unter J1.5 finden Sie weitere Informationen über die Benutzung des Outliners.

A2.10 NACHRICHTENEINSTELLUNGEN

Hearts of Iron III kann Sie mittels verschiedener Interfaces, Ereignisfenster und Alarmsymbole über die meisten Begebenheiten informieren, die sich in Ihrem Land und auf der ganzen Welt ereignen. In den Nachrichteneinstellungen können Sie konfigurieren, welche Informationen Sie auf welche Art erhalten. Zur Anpassung der Einstellungen klicken Sie im Interface „Optionen“ des Hauptmenüs auf die Schaltfläche „Nachrichteneinstellungen“. Dies ruft ein Menü auf, das Sie nach oben und unten scrollen können. Hier ist jeder mögliche Nachrichtentyp aufgelistet – dies wird Sie vermutlich eine Weile beschäftigen, aber es ist die Mühe wert. Sie müssen sich nicht alle Nachrichtentypen auf einmal ansehen, denn Sie können immer noch zu diesem Menü zurückkehren, wenn es Anlass dazu gibt. Wenn Sie im History-Log oder in einem Ereignis-Popup eine Meldung sehen, die Sie ändern möchten, rechtsklicken Sie einfach auf sie. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem Sie die Verwaltung dieser Nachrichten ändern können.

Für manche Spieler, die sich mit derartigen Dingen auskennen, ist die manuelle Bearbeitung dieser Einstellungen vermutlich einfacher. Öffnen Sie dazu die Datei „messagesetypes_custom.txt“, die sich wahrscheinlich im Hauptverzeichnis von HOI 3 befindet, mit einem Texteditor. Falls Sie Vista benutzen, könnte sie sich in einem anderen Verzeichnis befinden. Benutzen Sie stets einen Texteditor wie Notepad und kein Textverarbeitungsprogramm, da der Texteditor die Datei „sauber“ abspeichert. Sichern Sie die Datei zuerst für den Fall, dass Sie unabsichtlich Fehler einbauen, und kehren Sie dann zur Originaldatei zurück. Jeder Nachrichtentyp ist in Großbuchstaben aufgeführt. Neben den aufgelisteten Nachrichteneinstellungsoptionen steht jeweils „=yes“ oder „=no“. Letztere Einstellungen können Sie nach Wunsch verändern. Ändern Sie keine anderen Zeichen oder Buchstaben und fügen Sie keine weiteren Leerstellen usw. hinzu, ändern Sie das Dateiformat nicht und nehmen Sie Ihre Änderungen mit Bedacht vor. Speichern Sie schließlich die Datei. Wenn es daraufhin zu Unstimmigkeiten im Spiel kommt, können Sie die Backup-Datei mit dem Namen der Original-Datei abspeichern, was die Probleme behebt.

A3.0 HAUPTKARTE

Die **Hearts of Iron III**-Karte ist darauf daraus ausgelegt, zur Unterstützung des Gameplays bzw. der Spielatmosphäre einer historischen Karte zu Zeiten des 2. Weltkriegs zu ähneln.

Beim Spielstart wird der Bildschirm von der Hauptkarte eingenommen. Das Spiel ist anfangs pausiert, und Sie beginnen im „Gelände-Kartenmodus“, in dem Sie das

Gelände, Flüsse, Berge und Wüsten in voller Farbenpracht sehen. Die Bildschirmansicht ist auf das von Ihnen ausgewählte Land zentriert. Bewegen Sie den Mauszeiger zu den Bildschirmrändern, um sich in der jeweiligen Richtung über die Karte zu bewegen. Die Karte können Sie auch mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur scrollen.

Wenn Sie eine Provinz ausgewählt haben, wird diese in einer helleren Farbe als die anderen Provinzen des betreffenden Landes angezeigt. Nicht ausgewählte Provinzen in Ihrem Land oder in einem verbündeten Land werden in einer normalen Farbe mit normaler Helligkeit dargestellt. Außerdem werden Provinzen, die mehr als eine Provinz von Ihrem Land oder Ihren Einheiten entfernt sind, dunkler als die restlichen Provinzen angezeigt, als lägen sie im Nebel. Die Einheiten in solchen Provinzen sind „verborgen“.



Während sich Ihre Einheiten auf der Karte bewegen oder auf ihren Positionen ausharren, haben sie eine bestimmte Sichtweite, die Ihnen einen Eindruck von der Umgebung des betreffenden Gebiets gibt. Diese „Sichtweite“ gilt außerdem von jeder Provinz aus, die von Ihnen oder einem anderen Land Ihrer Fraktion bzw. Ihres Bündnisses kontrolliert wird. Dies wird in Abschnitt G (Aufklärung) noch genauer erklärt. Provinzen oder Seazonen, die an die Aufenthaltsorte Ihrer Einheiten oder an verbündete Provinzen angrenzen, erscheinen in einer helleren Schattierung als die sie umgebenden Territorien. Man könnte auch sagen, dass die anderen „ausgegraut“ sind. Normalerweise können Sie alle neutralen oder feindlichen Einheiten sehen, die sich in diesen Provinzen aufhalten, obwohl Ihnen eventuell nicht alle Informationen über sie zur Verfügung stehen, z.B. um welche Einheitstypen es sich handelt oder aus welchen Brigadentypen sich jede Division zusammensetzt.

Die meisten Einheiten oder Provinzen zeigen einen informativen Tooltipp an, wenn Sie Ihren Mauszeiger über sie bewegen. Abhängend vom Kartenmodus, in dem Sie sich be-

finden, werden andere Tooltipps angezeigt. Über Einheiten, die Ihnen nicht gehören, sind nur äußerst eingeschränkte Informationen verfügbar.

Wenn Sie auf die Taste „Postl“ Ihrer Tastatur drücken, wird die Hauptkarte auf die Hauptstadt Ihres Landes zentriert.

A3.1 ZOOMING

Wenn Ihre Maus über ein Mausrad verfügt, können Sie die Kartenansicht per Vorwärtsbewegung des Mausrads vergrößern bzw. durch Rückwärtsbewegung verkleinern. Je weiter zurück Sie die Ansicht scrollen, desto mehr können Sie im angezeigten Teil der Spielwelt erkennen. Bei maximaler Vergrößerung können Sie sich die Landschaft, Ihre Soldaten und andere Einheiten auf der Karte im Detail ansehen; bei geringster Vergrößerung zeigt die Kartenansicht die meisten Kontinente der Spielwelt an.

Wenn Sie die Verwendung von „Sprites“ anstatt klassischer Viereckssymbole ausgewählt haben, neigt sich die Kartenansicht beim Vergrößern, damit Sie jedes grafische Detail der Sprites erkennen können. Wenn Sie die Kartenansicht wieder verkleinern, verwandeln sich diese Sprites wieder zu Viereckssymbolen, die genauere Informationen über die Einheiten anzeigen.

A3.2 MAUSZEIGER

Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eine Provinz oder Sezone bewegen, erscheint am hinteren Ende des Mauszeigers eine Animation, die Ihnen Provinzen als verbündet oder feindlich zu erkennen gibt. Wenn Ihre Einheit in eine verbündete Provinz marschieren kann, die von Ihrem oder einem verbündeten Land kontrolliert wird, erscheint ein grüner, pulsierender Pfeil. Haben Sie dagegen eine feindliche Provinz ausgewählt, die von einem Ihrer Gegner kontrolliert wird, erscheint ein roter, pulsierender Pfeil. Wenn sich Ihre Einheit nicht in die ausgewählte Provinz oder Sezone bewegen kann, erscheint ein rotes, blinkendes „x“.

A3.3 PROVINZEN & REGIONEN

Auf der Weltkarte gibt es 10000 Landzonen und mehrere Tausend Seazonen, insgesamt ungefähr viermal so viel wie bei HOI 2. Dies sollte Ihnen mehr Flexibilität bei Marschbewegungen und Gefechten geben, anstatt das Besiegen Ihrer Feinde zu einem langweiligen Unterfangen zu machen. Diesbezüglich wurde strikt auf Ausgewogenheit des Gameplays geachtet.

Ihnen wird auffallen, dass sich die kleineren Provinzen in Gebieten befinden, in denen mit den meisten Landgefechten zu rechnen ist, während größere Provinzen vor allem dort vorkommen, wo kaum marschierende Armeen zu erwarten sind. Die riesige Anzahl an Provinzen ermöglicht ausgeklügelte Gefechtstaktiken und Manöver, da militärische Einheiten den Feind über benachbarte Provinzen flankieren oder einkesseln können.

Abhängend vom verwendeten Kartenmodus werden diese Provinzen in unterschiedlichen Farben dargestellt. Im voreingestellten Gelände-Kartenmodus wird der Geländetyp jeder Provinz durch die Farbgebung angezeigt – grüne Schattierungen für Wälder, hellbraun für Wüsten usw. Berge und Flüsse werden ebenfalls dargestellt. In anderen Kartenmodi stehen die Farben für bestimmte andere Aspekte.



Die roten Grenzen trennen Ländern, schwarze dagegen Regionen. Der erhellte Bereich innerhalb der Region ist die Provinz Casablanca. Bei vergrößerter Bildschirmansicht wird auch sie von einer dünneren schwarzen Grenzlinie umgeben.

Provinzen werden zu größeren Regionen zusammengefasst, was hilfreich für Luftwaffeneinsätze ist. Die meisten Regionen bestehen aus vier bis fünf Provinzen. Regionen werden durch dunklere Grenzlinien angezeigt, die mehr als eine Provinz umfassen. Wenn Sie die Kartenansicht verkleinern, verschwinden die Provinzgrenzen und nur die Regionalgrenzen bleiben sichtbar. Einzelne Provinzen können durch Anklicken aber weiterhin angezeigt werden; sie erscheinen dann als aufgehellte Bereiche innerhalb der Regionalgrenzen.

Landesgrenzen werden durch hellrote Linien gekennzeichnet. Landeshauptstädte werden durch weiß-rote Punkte symbolisiert, die wie Zielscheiben aussehen.



A3.4 EINRICHTUNGEN („GEBÄUDE“)

Auf der Karte sehen Sie verschiedene „Symbole“, die für so genannte Einrichtungen bzw. „Gebäude“ stehen. Wie alles in diesem Spiel können Einrichtungen über die Baureihe mit IS (Industriestärke, erklärt in Abschnitt B) gebaut werden.

Ein Flottenstützpunkt mit vor Anker liegenden Schiffen wird blau und mit einem Schiffssymbol in einem Kreis dargestellt, ein leerer Flottenstützpunkt dagegen grau.

Ein Luftwaffenstützpunkt mit stationierten, gerade nicht im Einsatz befindlichen Geschwadern wird heller und mit einem Flugzeugsymbol in einem Kreis dargestellt.

A3.5 EIGENTUM & KONTROLLE

Provinzen können zweierlei Status haben – Eigentum, also zu welchem Land die Provinz tatsächlich gehört, und Kontrolle. Letzteres steht dafür, welches Land die betreffende Provinz in Kriegszeiten gerade besetzt hält und regiert. In Friedenszeiten sind Eigentum und Kontrolle immer identisch.

Eine Provinz wird normalerweise in der Farbe des Eigentümers angezeigt, doch wenn die Provinz von einer fremden Macht besetzt ist, wird sie im politischen Kartenmodus schraffiert dargestellt. In anderen Modi wird lediglich die Grenze angezeigt. Die vorherrschende Farbe einer Provinz ist immer die Farbe des Kontrolle ausübenden Landes, die Farbe des ursprünglichen Eigentümers wird jedoch darüber gelegt.



Die Japaner kontrollieren die chinesische Stadt Shanghai, wo jetzt japanische Schiffe stationiert sind.

Wenn die einzigen in einer Provinz verbleibenden, sich also nicht auf dem Rückzug befindlichen Einheiten dem Feind

des Provinzeigentümers gehören, wechselt die Kontrolle über die Provinz. Diese wird infolgedessen schraffiert dargestellt. Provinzen bleiben normalerweise fast während des gesamten Spiels das Eigentum ihrer Ursprungsländer. Die Kontrolle kann jedoch wechseln, wenn eine Provinz von ihrem Eigentümer oder einem seiner Verbündeten zurückeroberet wird. Sollte der Eigentümer dagegen kapitulieren, können bestimmte Kernprovinzen zum Eigentum eines anderen Landes werden.

A3.6 MINIKARTE

Die kleine Weltkarte in der unteren rechten Bildschirmecke ist die Minikarte. Auf ihr sehen Sie anhand eines weißen Kästchens, welcher Teil der Welt gerade auf dem Bildschirm angezeigt wird; wenn Sie die Kartenansicht vergrößern, wird auch das weiße Kästchen größer (und umgekehrt). Außerdem können Sie durch Anklicken der Minikarte die Hauptkarte auf den betreffenden Ort zentrieren.



A3.7 HISTORY-LOG

Der Pfeil direkt links neben der Minikarte ist die Schaltfläche zum Umschalten des History-Logs. Wenn Sie das History-Log aktivieren, zeigt es Ihnen abhängig von Ihren Nachrichteneinstellungen Tag für Tag alle größeren und kleineren Spielereignisse an. Über einen nach oben gerichteten Pfeil können Sie das History Log anzeigen, über einen nach unten gerichteten Pfeil verbergen.

Das History-Log befindet sich unten in der Mitte im Hauptbildschirm. Das Log scrollt nach unten und zeigt eine chronologische Liste der jüngsten Spielereignisse an. Mit dem Schieberegler auf der rechten Seite des History-Logs können Sie zu älteren Ereignissen zurückschrollen, sogar bis zum Start Ihres aktuellen Spiels. Diese Liste können Sie auch mit Ihrem Mousrad scrollen, wenn sich Ihr Mauszeiger über dem History-Log befindet. Linksklicken auf einen Eintrag im History-Log zentriert die Hauptkarte auf den Ort des betreffenden Ereignisses.

Die Menüelemente des History-Logs sind modifizierbar. Klicken Sie dazu im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Optionen“ und wählen Sie dort die Nachrichteneinstellungen aus. Rechtsklicken auf beliebige History-Log-Menüelemente ruft zudem ein Menü auf, in dem Sie festlegen können, wie Sie zukünftig über Nachrichten des betreffenden Typs informiert werden. Oft sind dies wichtige Geschehnisse, über die Sie zwar Bescheid wissen sollten, die aber nicht wichtig genug zum Anzeigen eines Ereignis-Popups oder Anhaltens des

Spiels sind. Unter A2.10 finden Sie weitere Informationen über Nachrichteneinstellungen.

A4.0 KARTENMODI

A4.1 GELÄNDE-KARTENMODUS

Dieser Kartenmodus zeigt die Geländeart jeder Provinz an. Obwohl Geländeeigenschaften auch in anderen Kartenmodi erscheinen, ist dieser Modus sowohl optisch am ansprechendsten als für Gefechte am nützlichsten.

Das Gelände ist Terrain ausschlaggebend, und Sie sollten es immer im Auge behalten, ganz gleich, ob Sie mit diesem Kartenmodus spielen oder das Gelände über Grafiktexturen und das Provinz-Interface verfolgen. Der Geländetyp, auf dem Gefechte stattfinden, kann großen Einfluss auf deren Ausgang haben: Angriffe oder Verteidiger könnten geländependente Gefechtsabzüge erleiden. Das Gelände wird genauer unter A6.0 erläutert.

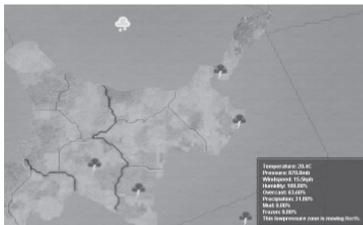
A4.2 POLITIK-KARTENMODUS

Dieser Kartenmodus zeigt die Landesgrenzen an. Während diese in anderen Kartenmodi von dünnen roten Linien dargestellt werden, geht der Politik-Kartenmodus eine Stufe weiter und zeigt auch Provinzen an, die unter der Kontrolle anderer Länder stehen. Wenn Sie eine schraffierte Provinz sehen, haben Sie eine Provinz mit gemischtem Status vor sich, d.h., Eigentum und Kontrolle werden von unterschiedlichen Ländern ausgeübt – die Farbe des kontrollierenden Landes ist vorherrschend – die Farbe des eigentlichen Eigentümers ist in Schraffur darübergelegt.

Das zugrunde liegende Gelände in diesem Kartenmodus und anderen Kartenmodi wird mittels Hintergrundtexturen angezeigt, doch zur sicheren Überprüfung des Geländetyps einer Provinz könnte es erforderlich sein, im Provinz-Interface nachzusehen.

A4.3 WETTER-KARTENMODUS

Der Wetter-Kartenmodus ermöglicht Ihnen die Überprüfung der Wetterbedingungen, die Ihre Schlachtfelder beeinflussen. Dieser Kartenmodus eignet sich gut zum Planen von Marschrouten und Offensiven. Die regelmäßige Überprüfung des Wetters ist besonders für Luftwaffeneinsätze unerlässlich, da sich das Wetter sogar noch vor Einsatzende ändern



könnte. Außerdem können Sie Ihre Flotten so um schwere Stürme herumleiten. Schlechtes Wetter bzw. schlechte Sichtverhältnisse können zu Verlusten führen.

Die folgenden Beschreibungen erläutern lediglich, welche Wettertypen im Wetter-Kartenmodus auftreten. Informationen über die Entwicklung dieser Wetterbedingungen finden Sie unter A7.0. Wettereffekte auf Gefechte werden unter L5.5 erklärt.

A4.4 AUFKLÄRUNGS-KARTENMODUS

Es gibt verschiedene Aufklärungstypen, zum Beispiel über den Feind oder benachbarte Länder. Diese Informationen stehen Ihnen zusammen mit anderen Aufklärungstypen im Aufklärungs-Kartenmodus zur Verfügung. Hier können Sie einen Blick auf benachbarte Provinzen werfen und Informationen über die dort stationierten Einheiten einholen.

Andere Aufklärungsmethoden sammeln Informationen über andere Faktoren, und über feindliche Einheiten, die sich tiefer in feindlichem Territorium befinden. Diese Aufklärungsformen werden in Abschnitt G beschrieben.

A4.5 REVOLUTENRISIKO-KARTENMODUS

Der Revoltenrisiko-Kartenmodus zeigt die Wahrscheinlichkeit von Provinzrevolten an. Grün dargestellte Provinzen sind „sicher“ und haben nur geringes Revoltenrisiko. Rot dargestellte Provinzen hingegen haben ein höheres Revoltenrisiko.

A4.6 DIPLOMATIE-KARTENMODUS

Der Diplomatie-Kartenmodus gibt Kriege, Bündnisse und andere bilaterale Beziehungen grafisch wieder. Ihre Kriegsgegner werden rot dargestellt, nicht am Krieg teilnehmende Verbündete grün-blau und Sie im Krieg unterstützende Verbündete grün. Wenn das ausgewählte Land die Provinz eines anderen Landes als Kernprovinz (siehe: Diplomatie-Abschnitt) beansprucht, oder einen Kriegsgrund gegen ein anderes Land hat, d.h., eine vermeintliche Rechtfertigung einer Kriegserklärung, wird das Zielland grün bzw. grau-grün schraffiert.

A4.7 REGIONS-KARTENMODUS

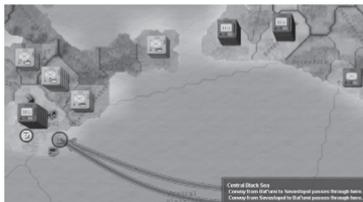
In diesem Kartenmodus sehen Sie die Farbkodierungen, mit deren Hilfe Provinzen in ihre jeweiligen Regionen organisiert werden. Regionen werden für einige Luftwaffeneinsatzbefehle verwendet.

A4.8 NACHSCHUB-KARTENMODUS

Der Nachschub-Kartenmodus zeigt die Nachschubrouten an, die Ihr Land zur Versorgung Ihrer Truppen verwendet, und die Konvoi-Routen, die Sie zum In- und Export von Ressourcen und Nachschubgütern benutzen. Zu wissen, wo exakt sich Ihre Nachschublieferungen und Konvois befinden, kann sehr nützlich sein, weil Sie die betreffenden

Gebiete dann entsprechend schützen könnten. Außerdem sind Staus im Nachschubverkehr so einfacher festzustellen und zu beheben.

Eine grün dargestellte Provinz erhält alle anforderten Nachschublieferungen und jede dort stationierte Einheit ist versorgt. Rot dargestellte Provinzen zeigen an, dass für den neuen Stationierungsort der Einheiten zwar Nachschub angefordert wurde, dieser aber noch nicht eingetroffen ist. Eingeschränkt versorgte Provinzen sind gelb.



Die Nachschublinien des belagerten Sewastopols.

Übersee-Handelsrouten werden in Form von roten und blauen Linien dargestellt, die auch die Länge der betreffenden Routen anzeigen. Rot steht für abfahrende Konvois, blau für ankommende Konvois. Jeder Konvoi wird darüber hinaus in der rechten unteren Bildschirmcke des Produktions-Interfaces angezeigt.

A4.9 INFRASTRUKTUR-KARTENMODUS

Der Infrastruktur-Kartenmodus zeigt die Infrastrukturstufe jeder Provinz an. Hellgrün dargestellte Provinzen haben viel Infrastruktur. Die Farbgebung für geringere Infrastruktur ändert sich zu dunklerem Grün bis hin zu Gelb, und Provinzen mit sehr geringen Infrastrukturstufen werden in Rottönen dargestellt. Dunkelbraun schließlich markiert die niedrige Infrastrukturstufe.

A4.10 SIEGESPUNKTE-KARTENMODUS

Dieser Kartenmodus zeigt Provinzen an, für die es Siegespunkte gibt. Anhand letzterer wird ein Rangsystem unterhalten und außerdem kurz vor Ende des Spiels der Sieger gekürt. Kurz gesagt: Hier sehen Sie, welche Länder kurz vor dem Zusammenbruch stehen und bald kapitulieren könnten.

Von Ihnen oder einem Ihrer Verbündeten kontrollierte Siegespunkte-Provinzen werden grün dargestellt. Siegespunkte-Provinzen unter Kontrolle eines neutralen Landes werden braun angezeigt, feindliche Siegespunkte-Provinzen sind rot. Tooltips zeigen Ihnen, wie viele Siegespunkte eine Provinz wert ist, wenn Sie Ihren Mauszeiger über sie bewegen.

A4.11 KRIEGSSCHAUPLATZ-KARTENMODUS

Jeder Kriegsschauplatz wird mit einer anderen Farbe dar-

gestellt. In diesem Kartenmodus sehen Sie, wie groß die betreffenden Kriegsschauplätze sind, was auch sehr hilfreich für Ihre militärische Zielsetzung sein kann.

A4.12 RESSOURCEN-KARTENMODUS

Wenn Sie auf den Ressourcen-Kartenmodus klicken, sehen Sie Provinzen mit wichtigen Rohstoffvorkommen. Grün steht für das Vorhandensein einer Ressource. Verfügbare Ressourcen werden durch entsprechende Symbole gekennzeichnet. Wenn Ihnen die Symbole nicht sofort ins Auge springen, können Sie die Ressourcen auch über Tooltips identifizieren.

A5.0 INTERFACES

Die Verwaltung Ihres Landes ist ein vielseitiges Unterfangen. Regierungsarbeit umfasst Gesetzgebung, Politik, Diplomatie, Wirtschaft und Spionage. All diese Bereiche können Sie über Register in der Informationsleiste oben im Bildschirm verwalten. Jedes Register ruft ein bestimmtes Interface auf. Die Interfaces des Spiels werden später in diesem Abschnitt einzeln erläutert.

A5.1 VERSCHIEBEN UND SCHLIESSEN VON INTERFACE-FENSTERN

Die Interface-Fenster, die in diesem Abschnitt beschrieben werden, füllen den gesamten Bildschirm aus und können nicht verschoben werden.

Interface-Fenster können über die Schaltfläche "x" in der oberen rechten Interface-Ecke geschlossen werden bzw.



durch erneutes Auswählen desselben Registers oder eines der anderen Register oben im Bildschirm (was ein anderes Interface aufruft). Alternativ können Sie Interfaces auch mit der Taste „Escape“ Ihrer Tastatur schließen.

A5.2 PROVINZ-INTERFACE

Wenn Sie auf eine Provinz klicken, erscheint in der unteren linken Bildschirmhälfte das Provinz-Interface, in dem Wissenswertes über die betreffende Provinz angezeigt wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Ihrer Provinzen oder um eine ausländische Provinz handelt.

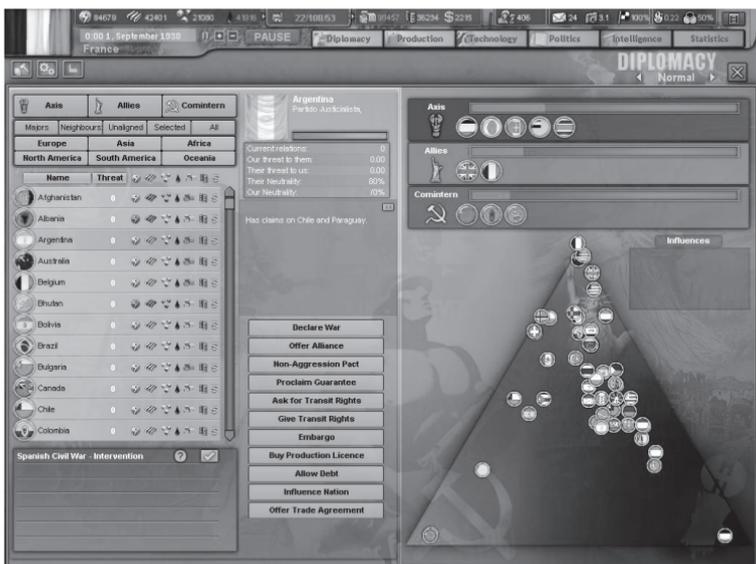
In der oberen linken Seite des Provinz-Interfaces wird das vorherrschende Gelände der betreffenden Provinz durch eine generalisierte Abbildung dargestellt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über diese Abbildung bewegen, wird das Gelände per Tooltip genauer beschrieben. Der Provinzname wird oberhalb der Abbildung angezeigt. Eine Flagge teilt Ihnen mit, welches Land der momentane Eigentümer der betreffenden Provinz ist. Wird die Provinz von einer fremden Macht kontrolliert, wird die Flagge dieses Landes in einem kleinen Kreis über die Flagge des Eigentümers gelegt.

Auf der oberen rechten Interface-Seite sehen Sie, an welche anderen Provinzen die ausgewählte Provinz angrenzt. Natürliche, durch Flüsse gebildete Grenzen werden durch eine blaue „S-Kurve“ vor einem grünen Hintergrund dargestellt, angrenzende Seezonen blau. Grenz eine Provinz an eine Meerenge (ein Gewässer, das ohne Schiffe überquert werden kann), erscheint ein breites blaues Band über einem grünen Hintergrund.

Unterhalb der Geländeabbildung befindet sich eine Beschreibung der Wetterbedingungen in der ausgewählten Provinz. Falls zutreffend, wird hier zusätzlich zu Temperatur und Windgeschwindigkeit Bewölkung, Regen- oder Schneefall angezeigt. Wenn der Boden in der ausgewählten Provinz gefroren ist, sehen Sie rechts neben dem Windsymbol ein „Frostsymbol“. Im Gelände-Kartenmodus erscheint die betreffende Provinz ebenfalls „gefroren“. Schlamm wird entsprechend durch ein braunes Symbol dargestellt.

In der Mitte dieses Interfaces befinden sich mehrere Symbole mit dazugehörigen Zahlen. Die Kamera steht für Ihre Aufklärungsstufe der ausgewählten Provinz. Das Gewehr zeigt das lokale Revoltenrisiko an, die Soldaten stellen die Mannstärke der Provinz da. Die karierte Flagge steht für die Anzahl der Anführerpunkte, die hier erzeugt wird. In der zweiten Symbolreihe sehen Sie Folgendes: Energie, Metall, Seltene Materialien und Erdöl.

Wenn Sie sich eine Provinz ansehen, die von einem Land außerhalb Ihrer Fraktion oder Ihres Bündnisses kontrolliert wird, sehen Sie neben manchen Symbolen Fragezeichen anstatt Werte. Dies bedeutet, dass Ihre Aufklärung diese Werte noch nicht in Erfahrung bringen konnte.



Unten im Interface sehen Sie mehrere Indikatoren, die die Stufe der Provinz bezüglich jedes Einrichtungstyps (siehe: A3.4) anzeigen. Wenn der Maximalwert einer Einrichtung im Krieg durch Bombardierungen oder sonstige Beschädigungen reduziert wurde, zeigt das Interface auch an, auf welcher Stufe sich der betreffende Einrichtungstyp wieder erholen wird.

A5.3 DIPLOMATIE-INTERFACE

Hier können Sie die diplomatischen Geschicke Ihres Landes lenken und Ihre Beziehungen zu anderen Ländern im Auge behalten.

Der wichtigste Teil dieses Bildschirms ist das Dreieck auf der rechten Bildschirmseite, das ideologische Spektrum. Seine drei Spitzen repräsentieren die drei Spielfraktionen, wichtige militärische und ideologische Bündnisse. Jedes Land wird in diesem Dreiecksspektrum anhand seines ideologischen Standpunkts platziert. Da alle Länder internen und externen Einflüssen unterworfen sind, einschließlich diplomatischer Aktionen anderer Länder, ist ihre Position im Spektrum stetem Wandel unterworfen. Wie stark diese Tendenz ist, können Sie in Tooltips ablesen, wenn Sie Ihren Mauszeiger im Spektrum auf den Flaggenkreis des gewünschten Landes bewegen.

Über dem ideologischen Spektrum werden die drei Fraktionen angezeigt – die Achsenmächte (Faschisten), die Alliierten (Demokraten) und die Komintern (Kommunisten). Wenn ein Land einer der Fraktionen beitrifft, wird sein

Flaggenkreis hier angezeigt. Hier können Sie auch die kumulativen Siegespunkte jeder Fraktion ablesen, also in anderen Worten, wie gut sich die betreffende Fraktion schlägt.

Zur Linken können Sie in einer sortierbaren Liste Diplomatie- und Handelsinformationen für jedes Land der Welt ablesen. Oben links befinden sich vier Schallflächenreihen mit Sortierungsoptionen. Hier können Sie auch allen Ländern gegenüber diplomatische Aktionen initiieren.

Darunter, in der unteren linken Ecke dieses Interfaces, werden sämtliche zur Verfügung stehenden Entscheidungsoptionen aufgelistet (siehe: F3.3).

Ungefähr in der Mitte im oberen Bildschirmbereich sehen Sie die Flagge des ausgewählten Landes und welche Partei aktuell die Regierung stellt. Darunter befindet sich die Kapitulations-Verlaufsleiste, die normalerweise grün ist. Wenn sie teilweise rot ist, befindet sich das ausgewählte Land gerade im Krieg und hat Gebiete eingebüßt. Sollte sich seine Situation nicht ändern, könnte es sogar kapitulieren.

Unterhalb dieses Bereichs sehen Sie relevante diplomatische Informationen, also mit welchen Ländern das ausgewählte Land verbündet ist, und ob es sich im Krieg befindet. Hier werden auch Ihre eigenen Beziehungen zum betreffenden Land sowie dessen relative Bedrohungs- und Neutralitätswerte angezeigt. Unterhalb der Beziehungen zu Ihrem Land sehen Sie Verträge oder andere wichtige diplomatische Beziehungen des Landes. Das Anklicken der goldenen Doppelpfeilschallfläche in diesem Feld schaltet die Ansicht auf die Anzeige sämtlicher diplomati-



In the Production Queue, items are colour coded to indicate whether they're sufficiently funded. Below that is a list of Asset requests from Theatres, which you can ignore, or can approve to be sent to the Queue by clicking "Build."

schen Beziehungen des ausgewählten Landes zu anderen Nationen um.

Im unteren mittleren Bildschirmbereich befindet sich eine Liste mit verfügbaren diplomatischen Aktionen. Jede Schaltfläche, die nicht ausgewählt werden kann, ist ausgegraut, und ein Tooltip hat dafür auch eine Erklärung parat. Verfügbare Aktionen gegenüber dem ausgewählten Land werden durch goldene Schaltflächen repräsentiert. Die Auswirkungen jeder Aktion wird in einem Tooltip kurz erklärt. Genauere Informationen dazu finden Sie unter D6.0.

Handelsabkommen gehören zu den gängigsten diplomatischen Aktionen, für die der Einsatz der vollständig sortierbaren Länder- und Ressourcenliste auf der linken Interface-Seite Sinn ratsam ist. Wenn ein Land an einem Versorgungsdefizit einer bestimmten Ressource leidet, wird die betreffende Ressource rötlich markiert. Über Tooltips werden die jeweiligen Ressourcenüberschüsse bzw. -defizite in exakten Zahlen dargelegt. Unter D8.0 finden Sie weitere Informationen über Handelsabkommen.

A5.4 PRODUKTIONS-INTERFACE

Im oberen rechten Bildschirmbereich sehen Sie eine Reihe von Schiebereglern, mit denen Sie Ihre Industriestärke (IS) für bestimmte Zwecke zuteilen können. Da die Positionen dieser Schieberegler nicht fixiert sind, müssen Sie sie per Doppelklick oder Rechtsklick auf den gewünschten Wert

festlegen. Neben jedem Schieberegler wird der betreffende Bedarfswert angezeigt. Wenn Ihre IS-Zuteilung diesem Wert nicht entspricht, wird er rot dargestellt, andernfalls weiß. Der Bedarfswert wird links daneben noch einmal angezeigt, und wenn Sie auf diesen Indikator rechtsklicken, wird Ihr Schieberegler automatisch zur Entsprechung des Bedarfswerts eingestellt und fixiert.

Sie haben folgende Auswahlmöglichkeiten:

- **Upgrades:** Falls Sie nicht bereits alle Ihrer Brigaden auf den neuesten Stand der Ihnen zur Verfügung stehenden Technik gebracht haben, sollten Sie einen Teil Ihrer IS für Einheitenupgrades aufwenden, damit sie die besten Waffen und Technologien einsetzen. Andernfalls könnten Sie bei Kämpfen ins Hintertreffen geraten. Selbst wenn Ihre Einheiten auf dem neuesten Stand der Technik sind, müssen Sie manche evtl. verbessern, sobald eine neue Technologie erforscht wurde. Ein Tooltip teilt Ihnen mit, wie viele Einheiten Upgrades benötigen, und inwiefern diese Investition von Ihrer aktuellen IS-Zuteilung abgedeckt wird.
- **Verstärkung:** Einheiten erleiden im Gefecht Verluste, die ersetzt werden müssen. Selbst zu Friedenszeiten gibt es durch Krankheiten, Ruheständler usw. Verluste. Diese Verluste können Sie durch die Zuteilung von IS ausgleichen. Ein Tooltip teilt Ihnen mit, wie groß der Bedarf

an Verstärkung ist, und inwiefern diese Investition von Ihrer aktuellen IS-Zuteilung abgedeckt wird.

- **Nachschub:** Alle Einheiten benötigen zur Beibehaltung ihrer Einsatzbereitschaft Nachschub. Nachschublieferungen sind vor allem bei Gefechten von größter Bedeutung. Die Vorräte Ihres Landes werden zentral in Ihrer Hauptstadt gelagert – falls Sie über entlegene Gebiete verfügen, auch in Depots, bzw. dort, wo sie gehortet oder von Konvois abgeladen werden. Für den Erfolg Ihrer Unternehmungen sollten Sie adäquate Nachschubversorgung garantieren. Nachschubüberschüsse können Sie per Handelsabkommen umsetzen, doch wenn Ihnen dies aufgrund eines Krieges nicht möglich ist bzw. Sie Ihre Importe ergänzen müssen, können Sie zur Steigerung der Nachschubproduktion mehr IS zuteilen.
- **Produktion:** Wenn Sie Schiffe, Flugzeuge, Divisionen oder andere Dinge produzieren möchten, müssen Sie den Produkten IS zuteilen. Die aktuelle Stufe der Produktions-IS wird in der Baureihe, die weiter unten noch genauer besprochen wird, im linken Bildschirmbereich dargestellt. Dazu müssen Sie das Fenster eventuell schließen und erneut öffnen.
- **Konsumgüter:** Genau so, wie Soldaten auf Nachschub angewiesen sind, hat die Zivilbevölkerung eines Landes einen gewissen Bedarf an Konsumgütern, und wird unzufrieden, wenn dieser nicht gedeckt wird. In Kriegszeiten gibt sich Ihre Bevölkerung auch mit weniger Konsumgütern zufrieden. Wenn Sie jedoch keine IS zur Deckung des aktuellen Bedarfs zuteilen, wird die Bevölkerung unzufrieden und der Unmut steigt, was sich bei hohen Unmutsstufen zu einem Problem entwickeln kann. Soldaten benötigen in Friedenszeiten ebenfalls Konsumgüter.

Direkt links neben den IS-Schieberegeln befindet sich eine Ressourcenliste, die Ihnen genau anzeigt, wie viel Sie von jeder Ressource haben, und mit welcher Geschwindigkeit sich Ihr Vorrat vergrößert oder verkleinert. Unter A9.0 finden Sie weitere Informationen über diese Ressourcen.

Direkt unter dieser Ressourcenliste befindet sich ein Slot für Atombomben. Nachdem Sie die notwendige Technologie erforscht haben, können Sie Atombomben produzieren. Nachdem Sie mit der Atombombenproduktion begonnen haben, werden Ihre Atombomben hier angezeigt. Weitere Informationen über Atombomben finden Sie unter P3.0.

Auf der linken Seite Ihres Produktions-Interfaces sehen Sie drei produzierbare Einheitenkategorien: Division, Luftgeschwader und Flottille, d.h., Land-, Luft- und Marineeinheiten. Unterhalb dieser drei Abbildungen befinden sich entsprechende Produktionsoptionen – Brigade-Angliederung (eine einzelne Brigade, die Sie ei-

ner existierenden Division Ihrer Wahl angliedern können), Luftwaffenstützpunkt und Seehafen. Die Funktionen der Einheitenproduktions-Interfaces werden im Detail unter C2.0 beschrieben.

Unterhalb dieser Schaltflächen, mit denen Sie Einheiten produzieren können, befindet sich die Baureihe, die alle momentan produzierten Einheiten anzeigt. Wenn die Liste länger als das Fenster ist, erscheint zur Rechten eine Bildverlaufstele, mit der Sie nach unten scrollen und sich alle Einheiten ansehen können.

Rechts in der Baureihe werden für jede Einheit Details angezeigt - Schiffsname, vorgesehene Division usw. Links daneben sehen Sie das voraussichtliche Fertigstellungsdatum, und zwar unabhängig davon, ob an der Einheit mit 100 Prozent oder mit geringerer Effizienz gearbeitet wird und wieviel IS die Einheit während ihres Baus verbraucht. Einheiten, deren IS-Produktionskosten voll abgedeckt sind und die mit max. Geschwindigkeit gebaut werden, erscheinen grün. Teilweise finanzierte Bauprojekte werden gelb dargestellt, vorübergehend eingestellte Produktionsvorhaben ohne Deckung der IS-Kosten dagegen rot.

Über die roten und grünen Pfeilschaltflächen können Sie die exakte Baureihenfolge der Einheiten festlegen – nach unten gerichtete Pfeile reduzieren die Produktionspriorität, nach oben gerichtete Pfeile erhöhen sie. Mit den „Schnellvorlaufs-Schaltflächen“ (Doppelpfeilschaltflächen) können Sie die betreffende Einheit an die Spitze oder an das Ende der Baureihe verlegen. Mit Hilfe dieser Bauprioritätsauswahl können Sie die wichtigsten Einheiten auch dann durch die Baureihe schleusen, wenn Ihre IS nicht ausreicht, um sämtliche Einträge in der Baureihe mit maximaler Geschwindigkeit zu bearbeiten.

Unterhalb der Baureihe befindet sich eine Liste mit Verstärkungsanforderungen von Ihren Kriegsschauplätzen, aufgelistet als nummerierte Brigaden, Luftgeschwader und Schiffe. Wenn Sie eine dieser Anforderungen bauen möchten, klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Bauen“. Unten im Bildschirm befindet sich ein Kontrollkästchen, über das Sie dem Computer den automatischen Einsatz Ihrer Einheiten nach deren Fertigstellung überlassen können. Die Einheiten werden daraufhin entweder gemäß Ihrer Anweisungen zu einem Kriegsschauplatz abkommandiert, oder folgen automatisch den Verstärkungsanforderungen Ihrer Kriegsschauplätze.

Wenn Sie unten im Interface auf die Schaltfläche „Automatischer Einsatz“ klicken, versucht die KI, produzierte Einheiten bestmöglichst zu verteilen, es sei denn, sie sind bereits einem Kriegsschauplatz zugeteilt.

Unterhalb der IS-Schieberegler sehen Sie zwei Abschnitte, die sich auf Ihre internationalen Handelsgeschäfte beziehen. Die obere der beiden Listen zeigt Ihre aktiven Handelsabkommen mitsamt den gehandelten Gütern an;

die gehandelten Mengen werden per Tooltip angegeben. Wenn ein Handelsabkommen aus bestimmten Gründen, z.B. Ressourcen- oder Transportermangel, vorübergehend ausgesetzt wurde, wird es rot markiert. Über die Schaltfläche "x", die sich neben jedem Handelsabkommen befindet, können Sie unerwünschte Handelsabkommen kündigen.

Die untere Liste zeigt alle Ihrer aktiven Konvois, bei denen es sich entweder um Ressourcenkonvois oder Nachschubkonvois handelt. Auf der linken Seite werden die jeweiligen Ausgangs- und Zielorte angegeben, daneben die Anzahl der Konvoi- und Geleiteinheiten. Die transportierte Fracht wird per Tooltip angezeigt. Inaktive oder unvollständige Konvois werden rot markiert. Grün bedeutet reibungslosen Transport.

Verfügbare Transportschiffe und Geleitschiffe werden oben rechts über der Konvoiliste angezeigt. Beachten Sie, dass sich Konvoitransporter (Frachter) von Truppentransportern unterscheiden, da letztere zur Beförderung von Truppen eingesetzt werden. Mit der Schaltfläche „Konvoi erstellen“ können Sie einen neuen Konvoi starten. Konvois werden unter H8.0 noch genauer beschrieben.

A5.5 TECHNOLOGIE-INTERFACE

Im oberen linken Bereich dieses Interfaces sehen Sie vier Schieberegler, mit denen Sie Ihre Anführerpunkte aufteilen können.

Anführerpunkte – Jede von Ihrem Land kontrollierte Provinz erzeugt eine gewisse Anzahl an Anführerpunkten, die Sie im Provinz-Interface ablesen können. Diese Anführerpunkte werden national gesammelt, und Sie können sie zur Behebung landesinterner Probleme vier verschiedenen Kategorien zuteilen. Sie können Ihre Anführer als „Beraterstab“ Ihres Landes betrachten, dem Sie die Lösung komplexer Sachverhalte anvertrauen.

Mit den Schieberegeln im Technologie-Interface können Sie Ihre Anführerpunkte aufteilen. Wie im Produktions-Interface können Sie diese Schieberegler durch Rechtsklicken oder Doppelklick fixieren.

Folgenden vier Kategorien können Sie Anführerpunkte zuteilen:

Offiziere – Offiziere und Unteroffiziere (NCOs) werden zum Rückgrat Ihrer Militäreinheiten. Wenn Ihnen die Offiziere ausgehen, kann dies die Kampffähigkeiten Ihres Militärs stark beeinträchtigen, und zudem die Möglichkeit erhöhen, dass Ihre Einheiten auseinanderbrechen. Voll besetzte Divisionen verfügen über jeweils 100 Offiziere.

Forschung – Das langfristige Überleben jedes großen Landes kann durchaus davon abhängen, wie viele kriegsbezogene Forschungsprojekte es erfolgreich abschließen kann, und mit welcher Geschwindigkeit. Kleinere Länder können

ihre unaufholbaren Defizite Großmächten gegenüber durch wohlplatzierte Forschungsprioritäten verringern.

Diplomatie – Die Anzahl und Wichtigkeit diplomatischen Personals, das Sie zum Abschluss von Verträgen und anderen diplomatischen Abkommen in andere Länder schicken, hängt davon ab, wie viele Diplomatiepunkte Sie aufgebaut haben. Da Sie zu jedem Zeitpunkt maximal 100 Punkte haben können, sollten Sie diese Punkte anderweitig zuteilen, wenn Sie sich nicht einsetzen.

Spionage – Die Spionage- und Aufklärungsexperten Ihres Landes werden über die der Spionage zugeordneten Anführerpunkte versorgt.



Der Großteil des Interfaces wird von einer Reihe erforschter Technologien eingenommen. Über Register im oberen Bildschirmbereich können Sie Forschungskategorien auswählen. Auf der äußersten linken Seite des Technologie-Interfaces, unterhalb der Anführerpunkte-Schieberegler, befindet sich die Forschungsreihe, die ähnlich der Baureihe zeigt, welche Technologien derzeit erforscht werden. Unten im Interface finden Sie eine vollständige Liste der Wissensstufen Ihres Landes in einer Vielzahl theoretischer und praktischer Wissensbereiche.

Die Funktionalität des Technologie-Interfaces dreht sich um die Auswahl und die Verwaltung Ihrer Forschungsprioritäten. Weil die Bedienung dieses Interfaces komplizierter als die der anderen hier besprochenen Interfaces ist, wird sie unter E4.0 mittels einer Abbildung noch genauer beschrieben.

A5.6 POLITIK-INTERFACE

Die Parteienlandschaft Ihres Landes wird auf der rechten Seite dargestellt. Über dieser Liste mit politischen Informationen steht Ihre Regierungspartei, deren Ideologie durch eine bestimmte Farbe wiedergegeben wird.

Das Organisationsdiagramm zeigt an, wie „stark“ die Parteistrukturen jeder größeren Partei Ihres Landes sind. Das Volksmeinungsdiagramm, das nicht zwangsläufig dem Organisationsdiagramm entsprechen muss, befindet sich direkt darunter und zeigt die relative Unterstützung an, die jede Partei in der Bevölkerung hat. Beide Diagramme sind zur Anzeige der Parteideologie farbkodiert: Blau für westlich/liberal, rot für sozialistisch und grau für faschistisch oder nationalsozialistisch. Über Tooltips erfahren Sie außerdem, welche Partei von welcher Farbe repräsentiert wird. Die Wechselbeziehungen dieser Parteien werden wir im Abschnitt Innenpolitik (F2.0) noch genauer besprechen.

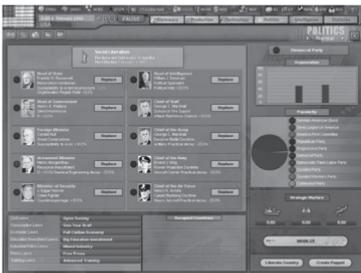
Unter den Parteiinformationen befindet sich der Indikator „Strategische Kriegsführung“, über den Sie in Abschnitt P weitere Informationen erhalten. Wenn Sie



sich im Krieg befinden, wird hier der positive oder negative Status Ihrer strategischen Kriegsführung angezeigt – d.h., der Krieg aus Sicht Ihrer Bürger, mit Einfluss auf Ihren nationalen Zusammenhalt.

Darunter sehen Sie Schaltflächen zur Mobilmachung Ihrer Armee (siehe: F4.0), zur Befreiung von Ländern (siehe: F8.0) und zur Erzeugung von Marionettenstaaten (siehe: F9.0).

In der oberen linken Interface-Seite wird angezeigt, welcher Ideologie Ihre Regierungspartei folgt, und, per Symbol dargestellt, welcher Fraktion die Partei am nächsten steht. Außerdem wird hier erwähnt, ob die Regierungspartei Wahlen abhält. Darunter befindet sich eine Liste Ihrer Staatsoberhäupter und anderer wichtiger Regierungsvertreter, die Ihnen bei der Regierungsarbeit helfen.



Unten links befindet sich eine Liste sämtlicher auswählbarer Gesetzeskategorien. Wenn Sie auf eine der Kategorien klicken, können Sie Ihre Regierungspolitik durch veränderte Gesetzesauslegung wechseln (siehe: F3.2). Rechts daneben befindet sich eine Liste besetzter Länder, wo auch der Typ der von Ihnen eingesetzten Besatzungsregierung aufgeführt wird (siehe: F7.0).

Dies ist nur ein kurzer Überblick über das Politik-Interface. Weitere Informationen über alle Interface-Bereiche finden Sie in Abschnitt F.

A5.7 AUFKLÄRUNGS-INTERFACE

Im Aufklärungs-Interface können Sie sämtliche Aspekte Ihrer Spionage- und Aufklärungsfähigkeiten verwalten. Hier stehen Ihnen außerdem wichtige Informationen über Länder zur Verfügung, die Sie mit Hilfe dieser Spezialfähigkeiten erlangt haben.

Oben links im Interface sehen Sie Informationen über die innenpolitische Aufklärungslage Ihres Landes. Mit Hilfe der dort angezeigten Partisaneneffizienz wird gezeigt, wie sehr Sie in besetzten Ländern gehasst werden – je höher dieser Wert ist, desto erfahrener sind die Partisanen, die Sie bekämpfen. Weiter unten befindet sich eine Liste aller Länder, die Ihnen evt. bei der Entscheidung helfen kann, wohin Sie Spione usw. entsenden sollen. Diese Liste können Sie mit Hilfe der direkt darüber befindlichen Schaltflächen sortieren.

Zu Rechten sehen Sie eine Vielzahl von Informationen

über das Land, das Sie vor dem Aufrufen des Aufklärungs-Interfaces auf der Karte oder über die Länderliste zur Linken ausgewählt haben. Mit den drei Schaltflächen, die entlang der Liste mit militärischen Informationen ausgerichtet sind - Armee, Luftgeschwader und Flottille - können Sie die Informationsanzeige für jede Art von militärischer Einheit umschalten. Der Informationsgehalt, den Sie zu anderen Ländern haben, hängt sehr von Ihren Aufklärungsoperationen vor Ort ab. Unter „Aktive Spione“ können Sie ablesen, wie viele Ihrer Spione im betreffenden Land im Einsatz sind. Der darüber stehende Wert neben „Gegenspionage“ zeigt Ihnen, wie aktiv die Spionageabwehr des Ziellandes ist. Über die Kontrollkästchen unterhalb der Anzahl Ihrer Spione können Sie diese auf Missionen schicken.

Die geheimnisvollen Mächte des Aufklärungssystems werden in Abschnitt G (Aufklärung) erläutert.

A5.8 STATISTIK-REGISTER (ARCHIV)

Wenn Sie auf das Statistik-Register klicken, werden einige Diagramme angezeigt, die wichtige Informationen über alle Länder enthalten, einschließlich Ihrem. Anhand dieser Diagramme können Sie feststellen, wie gut Sie sich in bestimmten Spielbereichen schlagen. Diese Informationen helfen Ihnen auch, im Voraus zu planen, und zeigen Ihnen Ihre Militäreinheiten zudem in einem Format, das Sie sonst nirgendwo im Spiel sehen können. Während an diesem Handbuch gearbeitet wird, kommen noch weitere Diagramme und Tabellen dazu. Aus diesem Grund sollten Sie für weitere Informationen bzw. Diagramme und deren bestmöglichen Einsatz unbedingt in den **HOI 3-Strategieführer** schauen.

WIE DIE HOI 3-WELT FUNKTIONIERT

Ein paar Einzelheiten über die Spielwelt sollten besser erklärt werden, bevor wir uns den verschiedenen Spiel-Interfaces und der Regierung eines Landes zuwenden. Beachten Sie, dass diese Werte selbst von Amateur-Codern sehr leicht verändert werden können, und sich daher von Patch zu Patch und „Mod“ zu „Mod“ unterscheiden können.

A6.0 GELÄNDE

Das Gelände kann für den Ausgang eines Gefechts von entscheidender Bedeutung sein und auch bei Manövern vor Gefechten eine wichtige Rolle spielen. Umsichtige Spieler wissen stets, auf welchem Gelände ihre Einheiten marschieren und kämpfen.

Alle Geländeabzüge oder -boni werden auf Divisionsebene angewendet. Enthält eine Division eine Brigade, die auf einem bestimmten Geländetyp besonders gut kämpft, wirkt sich dieser Vorteil auf alle Brigaden ihrer Division aus.

A6.1 GELÄNDE Typen

- **Ebene** – Weitläufiges Flach- und Ackerland; begünstigt Truppenbewegungen. Mit diesem Geländetyp sind keine Abzüge oder Boni assoziiert.
- **Wüste** – Trockene Landschaft mit wenig oder gänzlich fehlender Vegetation; hat höhere Verlustquoten zur Folge (Verluste an Mannstärke und Stärke).
- **Arktis** – Gefrorene Landschaft, die hohe Anforderungen an Soldaten und Material stellt; führt aufgrund von Temperaturen unter dem Gefrierpunkt ebenfalls zu Verlusten.
- **Gebirge** – Gebiete mit hohen Bergen, die Truppenbewegungen einschränken. Alle Gebirgsangriffe unterliegen Abzügen, die bei Gebirgseinheiten jedoch geringer ausfallen. Höhere Verlustquoten.
- **Hügel** – Hügeliges, unebenes Gelände, das sich auf die Marschgeschwindigkeit und die Sichtlinien auswirkt. Motorisierte und mechanisierte erleiden auf diesem Gelände Abzüge. Angriffe von Gebirgseinheiten unterliegen geringeren Abzügen.
- **Forst** – Hier erleiden alle Einheiten Abzüge, mechanisierte oder motorisierte Einheiten am meisten. Auf Angriffe gepanzelter oder mechanisierter Einheiten gibt es Abzüge. Flugzeugangriffe haben eingeschränkte Wirkung.
- **Wald** – Eine kleinere Version des Forstes. Kampf- und Bewegungseinschränkungen bleiben bestehen, fallen aber weniger stark ins Gewicht.
- **Dschungel** – Wie ein Forst, jedoch mit zusätzlich erschwerenden Faktoren wie Feuchtigkeit, Hitze und Unterholz. Bewirkt Abzüge auf Bewegung und Angriff. Da die Infrastruktur in diesen Provinzen im Allgemeinen geringer ist, gibt es auch Nachschubschwierigkeiten. Die häufig mit Dschungel assoziierten hohen Temperaturen können zu Verlusten führen.
- **Sumpf/Moor** – Überschwemmtes Gelände, das der Ebene ähnelt ... bis auf das Wasser. Wasser stellt für Landeinheiten ein großes Problem dar und bewirkt Abzüge auf Bewegung, Angriff und Nachschub. Angriffe von Marines unterliegen geringeren Abzügen. Höhere Verlustquoten.
- **Stadt** – Städte oder andere bebaute Gebiete. Ungepanzerte Einheiten erhalten hier einen Verteidigungsbonus. Städtische Gebiete sind ein Alptraum für jeden Angreifer – gepanzerte Einheiten erleiden hier Angriffsabzüge.
- **Befestigung** – Im Prinzip ein „Gebäude“, aufgrund von Verteidigungsboni für das umliegende Gelände jedoch selbst als Gelände anzusehen. Land- oder Küstenforts geben Einheiten in ihrer Umgebung gewisse Vorteile gegen Angreifer. Aggressoren erleiden Abzüge von ihrer Effizienz oder ihren Angriffsmodifikatoren. So lange sie intakt sind, reduzieren Forts also permanente

Verluste und Organisationsausfälle. Divisionen mit Pionierbrigaden erleiden beim Angriff auf Forts geringere Abzüge. Landforts schützen aufgrund ihrer strategischen Bedeutung die gesamte Provinz, in der sie gebaut wurden, Küstenforts dagegen schützen nur vor Angriffen vom Meer aus.

AG.2 RANDGELÄNDE

Einige besondere Geländetypen kommen nur entlang einer oder mehrerer Provinzgrenzen vor.

- **Fluss** – Flüsse erschweren Truppenbewegungen und Angriffe. Wenn die angreifende Division über eine Pionierbrigade verfügt, werden die Abzüge reduziert (nur für diese Division). Marines erleiden geringere Bewegungs- und Angriffsabzüge.
- **Wasserstraße** – Ein größeres Küstengewässer, das Truppenbewegungen stark verlangsamt, jedoch mit Fähren oder Booten überquert werden kann, und das Landeinheiten nicht dazu zwingt, sich auf Truppentransporter einzuschiffen. Wasserstraßen können von feindlichen Flotten blockiert werden. Wenn eine oder mehrere Seiten einer Wasserstraße vom Feind kontrolliert werden, können nur noch U-Boote die Wasserstraße durchqueren. Für die Überquerung von Wasserstraßen und Angriffe auf dahinter befindlichen Feinde gibt es schwere Abzüge; Marines erleiden geringere Abzüge.
- **Küstenfort** – Küstenforts (und Landforts) schützen den Verteidiger durch die Effizienzreduktion des Angreifers vor Verlusten und Organisationsausfällen. Küstenforts können sich nur gegen amphibische Angriffe verteidigen.

A7.0 WETTER

Hol3 verfügt anders als andere Spiele, in denen das Wetter abstrakt behandelt wird, über ein komplexes, detailliertes und realistisches Wettersystem. Es definiert Hoch- und Tiefdruckgebiete, Luftfeuchtigkeitsstufen und Temperaturen zur Simulation von Niederschlägen, Windgeschwindigkeiten und mobilen Wettersystemen. Es könnte sehr vorteilhaft für Sie sein, wenn Sie das Wetter voraussehen können und/oder wissen, wie es sich entwickelt. Die meisten dieser Details sind nur im Wetter-Kartenmodus sichtbar (siehe: A4.3), wo Sie zusätzliche Informationen in Tooltips finden.

Das Wetter jeder Provinz wird von den folgenden vier Werten definiert:

- **Temperatur (Celsius)** – Anhand der Temperatur können Sie schlammiges oder gefrorenes Gelände voraussagen.
- **Atmosphärendruck** – Der Atmosphärendruck bewegt das Wetter über die Karte. Behalten Sie Hoch- und Tiefdruckgebiete für bevorstehende Wetterwechsel im Auge.
- **Windgeschwindigkeit** – Wenn und wo sich das Wetter

bewegt, kommt die Windgeschwindigkeit zum Tragen. Kann auch Luftwaffeneinsätze beeinflussen.

- **Luftfeuchtigkeit** – Die Luftfeuchtigkeitsstufen beziehen sich auf die Niederschläge und begünstigen deren Vorhersage.

Diese Werte haben verschiedene Effekte:

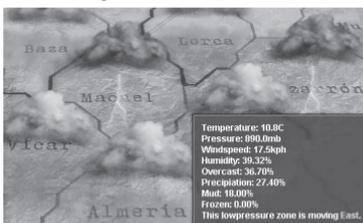
- **Wolkendecke** – Bevölkertes Wetter kann bestimmte Luftwaffeneinsätze verhindern oder erschweren.
- **Niederschlag/Sturm** – Regen, Schnee oder Stürme können Ortung und Gefechte beeinflussen.
- **Geländebeschaffenheit** – Schlammiger oder gefrorener Boden kann Truppenbewegungen und Gefechte beeinflussen.

A7.1 WETTERLAGE

Wenn Sie die Bewegung von Wetterlagen über die Karte verfolgen, können Sie eventuell vorhersagen, wann es zu Wetterbedingungen kommen wird, die sich für eine geplante Offensive als hilfreich oder schädlich herausstellen könnten. Auf hoher See hat das Wetter aufgrund der sich ständig verändernden Sichtverhältnisse großen Einfluss auf die Ortung, dem Schlüsselfaktor des Seekriegs. Darüber hinaus kann es sich auch negativ auf Gefechte auswirken. Unter L5.5 finden Sie weitere Informationen darüber, wie das Wetter alle Spielaspekte beeinflussen kann.

Das Wetter und sein Einfluss auf Ihre Operationen kann größtenteils vorhergesagt werden: Wo es momentan regnet, wird es beispielsweise wenig später bedeckt sein, was alle Luftwaffeneinsätze negativ beeinflussen würde. Bei kontinuierlichen Niederschlägen fällt jedoch die Luftfeuchtigkeit, und schließlich lässt der Regen nach, weil die Wolken ihre Feuchtigkeit abgegeben haben; dies gilt gleichermaßen für Schnee, die Temperatur ist der einzige Unterschied. Nur wenn die Luftfeuchtigkeit weit genug sinkt, reißt der wolkenverhangene Himmel bei ständig nachlassenden Niederschlägen auf. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie sich als Einsatzplaner bewusst sein, dass Luftwaffeneinsätze für beide Seiten schon bald wieder möglich sein werden. Der Regen wird schließlich aufhören, obwohl es abhängig von den Wetterbedingungen sein kann, dass vereinzelt Wolken übrig bleiben.

Niederschläge erhöhen die Wahrscheinlichkeit



schlammigen Geländes, was enormen Einfluss auf Ihre Kampfoperationen und die Nachschubversorgung Ihrer Armeen haben kann. Schnee und Temperaturen unter dem Gefrierpunkt lassen das Gelände schließlich gefrieren, was sich erschwerend auf Ihre Truppenbewegungen auswirken kann, da der Boden aufgrund der von Fahrzeugen usw. erzeugten Hitze auftauen und sich zu Schlamm verwandeln kann. Auch hohe Temperaturen machen Ihren Soldaten schwer zu schaffen.

A7.2 WETTERBEDINGUNGEN

Folgende Wetterbedingungen können Ihre Aktionen beeinflussen:

- **Wolkendecke** – Wenn die Luftfeuchtigkeit hoch ist, aber nicht für Niederschläge ausreicht, kommt es zu Wolkendecken, die Luftwaffeneinsätze beeinflussen.
- **Regen** – Ist die Luftfeuchtigkeit hoch genug, kommt es zu Regen. Je kälter es ist, desto wahrscheinlicher regnet es auch bei niedriger Luftfeuchtigkeit. Gibt es in einer Provinz Hügel oder Berge, ist die dortige Niederschlagswahrscheinlichkeit bei niedrigerer Luftfeuchtigkeit höher. Durch Regen- oder Schneefälle „entledigen“ sich Provinzen ihrer Luftfeuchtigkeit, was die Niederschläge schließlich zum Erliegen bringt.
- **Sturm** – Stürme kommen auf, wenn Sie Niederschlagsbedingungen mit Windgeschwindigkeiten von höher als 30 km/h auf der Beaufortskala haben. Stürme beeinträchtigen Gefechte, Ortung und Luftwaffeneinsätze.
- **Schnee** – Schneefall bildet sich unter denselben Voraussetzungen wie Regen, nur muss die Temperatur dafür unter dem Gefrierpunkt liegen. Es hört erst auf zu schneien, nachdem die Luftfeuchtigkeit in der betreffenden Provinz genügend gesunken ist, exakt wie beim Regen.
- **Schneesturm** – Schneestürme kommen auf, wenn Sie Schneefälle mit Windgeschwindigkeiten von höher als 30 km/h auf der Beaufortskala haben. Schneestürme gleichen normalen Stürmen, ereignen sich jedoch im Winter, und haben dementsprechende zusätzliche Effekte.
- **Gefrorenes Gelände** – Damit das Gelände überfriert, müssen sich die Temperaturen für eine Weile lang unterhalb des Gefrierpunkts befinden, oder in der betreffenden Provinz muss es aktuell Schneefälle oder Schneestürme geben. Wenn die Temperatur in einer Provinz mit gefrorenem Gelände über den Gefrierpunkt steigt, taut das Gelände auf und verwandelt sich in schlammiges Gelände.
- **Schlammiges Gelände** – Wenn es in einer Provinz regnet oder schneit, kann es, modifiziert durch die lokale Infrastruktur und den Geländetyp, zu schlammig

gem Gelände kommen. Ebenfalls könnte es passieren, dass das Gelände der betreffenden Provinz gefroren ist und die Temperatur über den Gefrierpunkt steigt. In Sümpfen, Mooren und Dschungeln gibt es mit höherer Wahrscheinlichkeit schlammiges Gelände. Diese Geländeart verlangsamt die Truppenbewegungen von Landeinheiten und erhöht die Nachschubkosten der Einheiten.

In der Tabelle unter L5.5 finden Sie weitere Informationen.

Bitte beachten, Sie, dass das Wettersystem zum Zeitpunkt der Arbeiten an diesem Handbuch noch in der Entwicklung war und es gut möglich ist, dass es vor der finalen Version von Hearts of Iron III noch einige Änderungen geben wird. Sie wären gut damit beraten, für detaillierte und genauere Informationen über die Funktionsweise des Wettersystems und seinen Einfluss auf militärische Operationen in den Strategieführer zu schauen.

A8.0 TAGESZEIT

Da **HOI3** auf stündlichen Spielzügen basiert, ist die Tageszeit für Spieler ein wichtiger Faktor, und zwar nicht nur wegen komplizierter Zeitpläne, die von gut koordinierten Armeen eingehalten werden müssen: Besonders Luftwaffeneinsätze müssen als Tageinsätze, Nachteinsätze oder beides festgelegt werden. Nachteinsätze haben stark negative Einflüsse auf die Effizienz von Luftwaffeneinsätzen, bis Technologien wie Luftsuchradar oder Navigationsradar entwickelt wurden. Nachtkämpfe haben auch auf Bodengefechte großen Einfluss, da Nachtangriffe Effizienzabzügen unterliegen. Genaue Angriffsplanungen für bestimmte Tageszeiten können ein wichtiges strategisches Mittel zum Sieg sein.

A9.0 RESSOURCEN

Direkt links neben den IS-Schiebereglern sehen Sie eine Ressourcenliste, die auch anzeigt, wie viel Sie von jeder Ressource haben und wie schnell sich Ihr Vorrat vergrößert bzw. verkleinert. Es gibt folgende Ressourcentypen:

- **Energie:** Repräsentiert alle Brennstoffe außer Öl oder Treibstoffe (z.B. Kohle), die Sie für Ihr Land benötigen, sowie Energie aus Wasserkraftwerken oder anderen Energiequellen. Fabriken wandeln zwei Energieeinheiten zu einer IS-Einheit um. Wenn Sie nur noch wenig Energie übrig haben, können Ihre Fabriken ihre IS-Produktion einstellen.
- **Metalle:** Repräsentiert den Bedarf Ihrer Industrie an Stahl und Eisen sowie seltener benötigter Metalle wie Zinn und Kupfer. Jede IS-Einheit erfordert eine Metalleinheit. Wenn Sie nur noch wenige Metalle übrig haben, kann Ihre IS-Produktion davon beeinträchtigt werden.

- **Seltene Materialien:** Repräsentiert weniger bekannte oder seltener verfügbare Mineralien und Ressourcen, auf die Ihr Land zum Betrieb eines umfassenden Industriesektors dennoch Zugriff haben muss. Seltene Materialien sind z.B. Antimonerz, Manganerz, Gold, Kautschuk oder Phosphate. Da Ihr Land diese Materialien evt. nicht produzieren kann, müssen Sie sie sich über Handelsabkommen verschaffen – oder im Krieg erobern! Jede IS-Einheit erfordert ½ Einheit seltener Materialien.
- **Erdöl:** Repräsentiert unraffiniertes Erdöl, wie es aus dem Boden sprudelt; zu diesem Zeitpunkt kann man es höchstens verbrennen, ansonsten ist es nutzlos. Erdöl muss zurück zu Ihrer Hauptstadt transportiert werden, wo es in Raffinerien zu Treibstoff umgewandelt wird, den Ihre Militäreinheiten benutzen können. Die Umwandlungsrate hängt auf der Basis 1-zu-1 von Ihrer verfügbaren IS ab, kann jedoch im Zuge technologischer Fortschritte verbessert werden.
- **Nachschub:** Repräsentiert Nachschubgüter wie Nahrung, über die jede Militäreinheit selbst in Ruhephasen zur Beibehaltung Ihrer Einsatzbereitschaft verfügen muss. Truppenbewegungen oder Kampfeinsätze können den Nachschubbedarf von Einheiten deutlich steigern.
- **Geld:** Repräsentiert Ihre Geldreserven, die manchmal nützlicher als herkömmliche Ressourcen sein können. Sie setzen Ihr Geld nicht zum Kauf von Einheiten ein, da dies über IS-Einheiten geregelt wird, sondern Sie können damit für Ressourcen oder Nachschubgüter aus anderen Ländern bezahlen (siehe: D8.0), mit denen wiederum IS für Ihre Kriegsmaschinerie erzeugt wird.
- **Treibstoff:** Repräsentiert raffinierten Treibstoff, der von Maschinen und Fahrzeugen benutzt werden kann. Alle Ihrer motorisierten oder mechanisierten Einheiten sowie Flug- und Marineeinheiten müssen immer mit Treibstoff versorgt werden, da sie sonst ihre Schnelligkeit einbüßen bzw. immobil werden.
- **Atombomben:** Nachdem Sie die erforderliche Technologie zum Bau von Atombomben entwickelt haben, können Sie diese Atomwaffen herstellen. Hier wird Ihr Vorrat an Atombomben aufgelistet (siehe: P3.0).

★ B ★ WIRTSCHAFT

B1.0 INDUSTRIESTÄRKE (IS)

In HOI 3 wird das Wirtschaftspotential Ihres Landes in Industriestärke ausgedrückt, normalerweise mit IS abgekürzt. Die IS bezieht sich grob auf die Gesamtzahl der „Fabriken“ die sich in Ihren Provinzen befindet. Jede „Fabrik“ steht in Wirklichkeit für Hunderte Fabriken, die von technologischen Fortschritten, Ministern und anderen Faktoren modifiziert werden.

IS wird täglich produziert, und obwohl es sehr verlockend ist, davon als tägliches Einkommen zu denken, vermehrt sich die IS nicht wie Geld: Wenn Sie sie nicht einsetzen, verschwindet sie, und es wäre daher wohl präziser, sie als Ihre tägliche „Bandbreite“ anzusehen, um einen Begriff aus der Computerwelt zu bemühen: Die IS steht dafür, an was Ihre Industrie am betreffenden Tag arbeiten soll. Obwohl aufs Ganze gesehen bei Großprojekten an nur einem Tag nicht viel erreicht werden kann, führt kontinuierliche Arbeit am selben Projekt schließlich zu dessen Vollendung.

Als Entscheidungsträger Ihrer Wirtschaft und Oberbefehlshaber Ihrer Streitkräfte müssen Sie durch die Zuteilung von IS zu Konsumgütern, Nachschub, Upgrades, Verstärkung und Produktion entscheiden, was produziert wird.

Die drei in der Informationsleiste angezeigten IS-Werte beziehen sich auf verschwendete IS, verfügbare IS und Basis-IS.

Verschwendete IS bezieht sich auf die Anzahl an verfügbarer IS, die Sie nicht zugeteilt haben. Dieser Wert ist sehr wichtig, da er Sie darauf hinweist, dass Ihre Wirtschaft nicht voll ausgelastet ist, und dass Sie in Betracht ziehen sollten, zum Einsatz der zusätzlichen IS-Punkte weitere Produktionen in Auftrag zu geben oder die allgemeine IS-Zuteilung zum Einsatz der verfügbaren IS-Punkte zu verändern.

Verfügbare IS bezieht sich auf Ihre Basis-IS, die von Ihren Ministern, Ihren verfügbaren Ressourcen, Ihrer Politik und Ihren Gesetzen, sowie sämtlichen die Industrie betreffenden Technologiefortschritten modifiziert wird.

Basis-IS bezieht sich auf die Gesamtzahl an Fabriken in Ihrem Mutterland, zu der ein Prozentteil der Fabriken kommt, die sich in von Ihnen besetzten Gebieten befinden. Davon abgezogen werden Fabriken, die vom Feind erobert oder durch Bombenabwürfe zerstört wurden.

Wie bereits unter A9.0 erläutert, muss die Industriestärke mit Ressourcen „gefüllt“ werden, um funktionieren zu können. Beachten Sie also, dass verschwendete IS für die verfügbare IS steht, die Sie nicht nutzen. Die verfügbare IS selbst kann durch Ressourcenmängel oder Kriegsschäden reduziert werden. Ihr tatsächliches maximales Produktionspotential ist nur dann abrufbar, wenn Sie genügend Ressourcen auf Vorrat haben und Ihre Industrie adäquat schützen können.

Wie auch Minister, einige Technologien und Kriegsschäden haben auch Gesetze Einfluss auf die verfügbare IS.

B2.0 RESSOURCENBEDARF

Jede IS-Einheit, also im Prinzip jede Fabrikeinheit, benötigt für ihren Betrieb ein bestimmtes Maß an Ressourcen: Zwei Einheiten Energie, eine Einheit Metalle und 1/2 Einheit seltener Materiale.

Sie müssen Vorräte dieser Ressourcen haben, damit sie zur Verfügung stehen, wenn sie gebraucht werden. Wenn Ihr Ressourcenvorrat aus irgendeinem Grund unter den täglichen Bedarf fällt, schließen Ihre Fabriken eine nach der anderen ihre Tore, und Ihre verfügbare IS wird auf ein Niveau reduziert, das mit den verfügbaren Ressourcen beibehalten werden kann. Wenn Sie Ihre Ressourcenvorräte über Handelsabkommen oder die Einrichtung von Konvoirouten aufstocken, steigt die Ihnen verfügbare IS wieder.

B3.0 RESSOURCEN & HANDEL

Ressourcen können nur mit Geld gekauft werden, das Sie über die Produktion von Konsumgütern oder über Handelsabkommen verdienen können. Unter D8.0 finden Sie weitere Informationen zum Abschluss von Handelsabkommen.

Internationale Handelsabkommen erfordern gegenseitigen Gütertransport auf Frachtschiffen, die im Krieg von feindlichen U-Booten und Handelszerstörern angegriffen werden können. Der Käufer muss gekaufte Güter immer mit seinen eigenen Schiffen transportieren.

Wenn sich zwei miteinander Handel treibende Länder auf demselben Kontinent befinden, können Sie ihre Geschäfte auch über Landwege abwickeln.

B4.0 SCHULDEN

In Kriegszeiten können Sie Schulden aufnehmen und Güter auf dem Weltmarkt mit Kriegskrediten kaufen.

Dies ist eine zweiteilige Entscheidung, da es sich dabei um einen diplomatischen Austausch handelt und nicht um eine politische Entscheidung: Beide Länder müssen also einverstanden sein, um den Handel mit Kriegskrediten zu ermöglichen.

B5.0 SPEZIELLE KOMINTERN-REGEL

Komintern-Länder können anderen Komintern-Ländern Ressourcen als Geschenke schicken. Anfänglich ist dies nur eine nebensächliche Regel, da alle anderen Komintern-Länder vom Meer abgeschnitten sind.

B6.0 ERDÖL & TREIBSTOFF

Anstatt Sie mit ständiger Sorge um Ihren Erdölnachschub zu belasten, haben wir für HOI 3 ein realistischeres Treibstoff-Simulationssystem entwickelt, das die Raffination von Erdöl voraussetzt. Sie müssen Erdöl beschaffen und es nach Hause bringen, wo Sie es zu Treibstoff für Ihre Kriegsmaschinerie raffinieren können. Energie-Ressourcen wie Kohle können Sie mit einem relativ ineffizienten Verfahren ebenfalls zu Erdöl umwandeln. Dieses Verfahren kann durch die Erforschung neuer Umwandlungstechnologien verbessert werden. Die Verbesserung Ihrer Raffinierungstechnologien beschleunigt Ihre Öl-Treibstoff-Umwandlungsgeschwindigkeit, die auf Ihrer IS basiert und von Ihrem spezifischen technischen Wissen modifiziert wird. Darüber hinaus können Sie Erdöl oder Treibstoff von anderen Ländern erhalten.

Schiffe, Fahrzeuge und andere Maschinen benötigen zum Betrieb Treibstoff anstatt Erdöl. Wenn motorisierte oder mechanisierte Fahrzeuge mit Treibstoffmangel nicht direkt aus der Hauptstadt mit Treibstoff versorgt werden können, müssen Sie den benötigten Treibstoff mit einem Konvoi zu einem Depot in ihrer Nähe transportieren. In Abschnitt H finden Sie weitere Informationen zu Konvois und Depots.

B7.0 GELD

Geld wird als „Nebenprodukt“ Ihrer Industriestärke und der Produktion von Konsumgütern erzeugt. Darüber hinaus können Sie Geld durch die Veräußerung Ihrer Ressourcenüberschüsse auf dem Weltmarkt erwirtschaften. Aus diesem Grund wird von Ländern erwartet, in Friedenszeiten Geldreserven aufzubauen. Geld wird z.B. zum Kauf von Ressourcen auf dem Weltmarkt verwendet (Handel). Wenn Ihnen das Geld in Kriegszeiten ausgeht, können Sie Schulden aufnehmen und Güter auf dem Weltmarkt mit Kriegskrediten kaufen.

B8.0 KONSUMGÜTER

Konsumgüter repräsentieren die vielen Dinge, die Ihr Volk für das tägliche Leben als notwendig erachtet – Nahrung, Benzin, Haushaltsgeräte usw. In Kriegszeiten sind die Bürger im Allgemeinen genügsamer und haben einen geringeren Bedarf an Konsumgütern. Doch selbst in diesen Zeiten ist es notwendig, für die ständige Verfügbarkeit dieser Produkte zu sorgen, da es unter Ihren Bürgern ansonsten zu Unmut kommen kann, was wiederum dem nationalen Zusammenhalt schaden würde.

Für die Produktion von Konsumgütern gibt es eine Minimalgrenze, die unterhalb des Schwellenwerts liegt, ab dem in Ihrem Land allmählich Unmut aufkommt. Wenn Sie Unmut vermeiden oder reduzieren möchten, müssen Sie mit Hilfe der Schieberegler im Produktions-Interface mehr Konsumgüter produzieren. Die Nachfrage nach Konsumgütern kann über Ausbildungs- oder industriepolitische Gesetze, Minister, Regierungsideologien und Ihre momentane Situation (Frieden oder Krieg) modifiziert werden. Wenn Ihr Land im Krieg viele Siegespunkte eingebüßt hat und Ihnen das Wasser bis zum Hals steht, ist der Bedarf Ihrer Bürger an Konsumgütern ebenfalls geringer.

Alle militärischen Einheiten benötigen während Friedenszeiten ein gewisses Maß an Konsumgütern, obwohl dieser Bedarf nach der vollen Mobilisierung Ihrer Truppen durch den Bedarf an militärischen Gütern ersetzt wird. Ein höherer Neutralitätswert reduziert den Konsumgüterbedarf Ihrer Einheiten.

B9.0 KRIEGSMÜDIGKEIT (KM)

Über längere Zeit kriegführende Länder leiden an stärker werdender Kriegsmüdigkeit (KM), die ihre Bereitschaft zum Fortführen der Kämpfe reduziert. Faktoren wie verlorene Gefechte, Gebietsverluste und strategische Kriegsführung beeinflussen die Kriegsmüdigkeit in Friedenszeiten, nicht jedoch während des Krieges. Nach Unterzeichnung eines Friedensvertrags führt die Kriegsmüdigkeit dazu, dass das Land mit geringerer Wahrscheinlichkeit bereit sein wird, in zukünftige Kriege einzutreten. Die KM wird durch einen gesteigerten Neutralitätswert ausgedrückt, sobald das Land mit seinen Gegnern Frieden geschlossen hat. Dieser KM-beeinflusste Neutralitätswert reduziert sich im Verlaufe der Zeit, bis die KM wieder verschwunden ist.

B10.0 MOBILISIERUNG

B10.1 MOBILISIERUNG ZU FRIEDENSZEITEN

Wie schnell und auf welche Weise Sie sich auf einen Krieg vor der eigentlichen Kriegserklärung vorbereiten können, ist Beschränkungen unterworfen. Besonders in Demokratien gibt es großen Erklärungsbedarf, derartige Anstrengungen ohne vertretbare Gründe zu unternehmen.

Diese Gründe können sich in Form internationaler Bedrohungen einstellen, die von den Bedrohungswerten (siehe: D3.0) dargestellt werden. Mit zunehmender Bedrohung Ihres Landes durch potentielle Feinde können Sie immer aggressivere Kriegsvorbereitungen unternehmen. Diese „Freiheit“ wird durch reduzierte Neutralitätswerte ausgedrückt. Anderenfalls müssen Sie auf Ihre Zeit warten und sich Prioritäten setzen, die Ihnen zumindest eingeschränkte Kriegsvorbereitungen ermöglichen.

B10.2 KRIEGSWIRTSCHAFT

Eine Wirtschaft kann normalerweise als Zivilwirtschaft, als Kriegswirtschaft oder eine Mischform daraus bezeichnet werden. Einige Regierungen, zum Beispiel faschistische, könnten einen Teil ihrer Wirtschaft schon vor Kriegsbeginn auf Kriegswirtschaft umstellen. Andere Regierungen könnten sich zwar bereits im Krieg befinden, aber dennoch nicht bereit sein, ihre Wirtschaft völlig auf diesen Krieg auszurichten.

Nachdem Frieden geschlossen wurde, wird Ihr Land von Ihnen die Beendigung der Mobilisierung fordern. Wenn Sie dem nicht Folge leisten, steigt der nationale Unmut. Zur Bekräftigung Ihres Friedensstatus müssen bestimmte Gesetze eventuell rückgängig gemacht werden. Wenn Sie zuvor Ihre Reserven mobilisiert hatten, können Sie im Politik-Interface „Demobilisieren“ auswählen.

B10.3 RESERVEN (EINHEITEN)

Durch die Produktion von Reservedivisionen können Sie Ihr militärisches Potential steigern, ohne die Wartungskosten sofort in die Höhe schnellen zu lassen. Wenn Sie die Mobilisierung Ihrer Truppen anordnen, beginnen diese Einheiten mit dem Aufbau ihrer Gefechtsbereitschaft, den sie hoffentlich auch rechtzeitig abschließen können. Die Unterhaltskosten Ihrer Reserven zu Friedenszeiten hängen von Ihrem Wehrrecht ab.



PRODUKTION

Sie müssen die Industrieproduktion Ihres Landes über das Produktions-Interface und die Baureihe verwalten, einer Liste mit allen momentan im Bau befindlichen Projekten (siehe: A5.4).

C1.0 MANNSTÄRKE

Zur Produktion von Einheiten gibt es nicht nur wirtschaftliche Voraussetzungen: Damit Sie genügend Soldaten für die betreffende Einheit abstellen, muss Ihre Mannstärke ausreichend groß sein. Die Mannstärke wird in jeder kontrollierten Provinz als Ressource erzeugt, obwohl Sie aus eroberten Provinzen weniger Mannstärke als aus eigenen Provinzen erhalten. Überseeprovinzen generieren weniger Mannstärke als Kernprovinzen auf demselben Kontinent wie Ihre Hauptstadt, selbst wenn Sie der Eigentümer dieser Überseeprovinzen sind.

Die Mannstärke wird als eine Art Truppenpool angesehen, mit dem Sie Einheiten produzieren und verstärken können. Einheiten verlieren aufgrund normaler Personalfuktuationen, wegen Krankheitsfällen und durch Umwelteinflüsse allmählich an Mannstärke, und benötigen deshalb monatlich Verstärkungen aus dem Mannstärke-Truppenpool.

Die Mannstärke wird von der Mobilisierung und Ihrem Wehrpflichtrecht beeinflusst.

C2.0 EINHEITENBAU-INTERFACES

C2.1 DIVISIONSBAU-INTERFACE

Neue Landeinheiten müssen als Divisionen aufgestellt werden, die aus zwei bis fünf Brigaden bestehen und eine minimale Mannstärke von 5000 haben. Divisionen, die aus nur einer Brigade bestehen, werden mit Hilfe des Brigade-Angliederung-Interfaces gebaut. Da solche „Divisionen“ mit weniger als 5000 Mann starten, werden sie erst dann als vollwertige Divisionen angesehen, wenn sie die entsprechenden Anforderungen erfüllen. Zu Beginn des Spiels ist die Brigadenzahl pro Division limitiert, die Sie aber über technologische Fortschritte erhöhen können.

Bei Brigaden handelt es sich entweder um Kampfbrigaden oder Unterstützungsbrigaden. Normalerweise sollte jede Division mindestens eine Kampfbrigade haben; Unterstützungsbrigaden bleiben hinter den eigenen Linien und bieten den Kampfbrigaden Feuerunterstützung.

Oben im Interface erstrecken sich verschiedene Kampf-

und Organisationswerte. Bei jeder Brigade ist ein Wert für die betreffende Fähigkeit eingetragen. Schauen Sie für eine Erklärung dieser Werte in die Tabelle unter C2.0.

Wenn Sie zum Bau von Brigaden auf „Brigaden“ klicken, erscheinen diese im Kästchen „Divisionsstruktur“ zur Rechten. Dort sehen Sie, wie viele Brigaden Sie ausgewählt haben, und was die maximal mögliche Anzahl ist. Das Kästchen daneben zeigt die kumulativen Statistiken für die geplante Division an. Wenn Sie im Kästchen „Divisionsstruktur“ auf das „x“ neben einer Brigade klicken, entfernen Sie sie aus der geplanten Division.

Über dem Kästchen „Divisionsstruktur“ sehen Sie eine Abbildung des ausgewählten Brigadentyps. Ein blaues Symbol daneben zeigt an, auf welche praktische Technologie durch den Bau der Brigade ein Bonus angewendet würde.

Denken Sie daran, dass Divisionen mit einer kumulativen Schwäche zwischen 33 und 66 Prozent im Kampf einen Bonus für Operationen verbundener Kräfte erhalten.

Wenn Sie lieber vorgegebene Divisionen benutzen möchten, können Sie im oberen rechten Bildschirmbereich eine von vielen Vorlagen auswählen. Mit einer dieser Vorlagen können Sie eine standardisierte Division eines Typs bauen, den Ihr Land normalerweise bauen würde. Sie können auch eine neue Vorlage erstellen oder eine bestehende Vorlage verändern und sie dann zur späteren Verwendung mit „Vorlage speichern“ abspeichern.

Unten rechts im Bildschirm sehen Sie einen Indikator, der Ihnen anzeigt, wie lange der Bau der geplanten Division dauern würde, und wie hoch ihre Kosten an IS und Mannstärke betragen. Durch die Auswahl von „Serienbau“ können Sie mehrere identische Einheiten bauen, die dann nacheinander produziert werden; die Auswahl von „Parallelbau“ beginnt den Bau aller in der Baureihe ausgewählten Einheiten gleichzeitig. Wenn Sie „Parallelbau“ auswählen, ändern sich die IS-Kosten und Mannstärke-Kosten zur Anzeige der Gesamtkosten aller Bauaufträge. Bei der Auswahl von „Serienbau“ ändert sich die Bauzeitangabe zur Darstellung der kumulativen Bauzeit für sämtliche bestellten Einheiten.

Wenn Sie eine oder mehrere bestellte Einheiten als Reserve zurückhalten möchten, wählen Sie das Kontrollkästchen „Als Reserve“ (siehe: C4.0). Nach Bauabschluss erscheinen diese Einheiten mit den

Master Unit Values List

Unit Value	Land	Air	Navy	Meaning or Purpose
Strength	x	x	x	Percentage of maximum Strength; % Troop strength for land units
Organization	x	x	x	Unit's ability to effectively coordinate in battle
Combat Width	x			How much space the unit's Combat divisions take on the Front
Soft Attack	x	x		Unit's ability to attack "soft" elements of land units (e.g. infantry)
Hard Attack	x	x		Unit's ability to attack "hard" elements of land units (e.g. armor)
Anti-Air (Air Attack)	x			Unit's ability to counterattack against enemy aircraft
Defensiveness	x			Unit's ability to avoid damage while in defensive Combat
Toughness	x			Unit's ability to avoid damage while on the offensive in Combat
Air Defense	x	x	x	Unit's ability to avoid damage inflicted by enemy aircraft
KPH	x	x	x	Unit speed
Suppression	x			Unit's ability to prevent revolts by rebels or partisans
Supply Consumption	x	x	x	Unit's daily Supply consumption
Fuel Consumption	x	x	x	Unit's daily Fuel consumption (when operating)
Build Cost (IC)	x	x	x	Unit's daily cost in IC to be built
Manpower Cost	x	x	x	How much Manpower the unit will require to be built
Time to Build	x	x	x	How many days it will take the unit to be constructed (at IC cost)
Softness	x			The percentage of the unit which is considered a "soft" target
Sea Attack		x	x	Unit's ability to attack Ships
Air Attack (Anti-Air)		x	x	Unit's ability to attack aircraft
Strategic Attack		x		Unit's ability to attack Strategic targets, like infrastructure, resources & IC
Surface/Sea Defense		x	x	Unit's ability to avoid damage from Land or Naval Anti-Aircraft fire
Naval Detection		x	x	Unit's ability to Spot enemy ships
Air Detection		x	x	Unit's ability to Spot enemy air units
Sub Detection			x	Unit's ability to Spot enemy submarines
Transport Capability		x	x	Unit's ability to Transport friendly troops (Transport Weight)
Maximum Mission Range		x	x	Unit's maximum range from base to perform missions and return
Firing Distance			x	Ship's preferred fighting range in naval Combat
Hull Value			x	Ship's hull strength and ability to take damage
Positioning			x	Ship's advantage in finding the proper position of advantage in Combat
Convoy Attack			x	Ship's ability to attack enemy convoys
ASW Attack			x	Ship's ability to attack enemy submarines
Visibility			x	Ship's vulnerability to being Spotted
Shore Bombardment			x	Ship's ability to attack adjacent land units

Einschränkungen von Reservedivisionen.

Brigaden können nach Bauschluss mit Hilfe der Schaltfläche „Reorganisieren“ und „Zusammenlegen“ anderen Divisionen angegliedert oder aus ihnen ausgegliedert werden. Über die Schaltfläche „Brigade-Angliederung“ im Produktions-Interface können Sie auf diesem Weg auch einzelne Brigaden zur Angliederung bauen.

Wenn Sie fertig sind, können Sie das Fenster ohne zu speichern schließen oder den Bau der Einheiten mit den Schaltflächen unten im Bildschirm einleiten.

C2.2 BRIGADE-ANGLIEDERUNG-INTERFACE

Hier können Sie einzelne Brigaden bauen, die dann entweder einer bestehenden Division angegliedert werden oder

alleine operieren können. Letzteres ist risikoreich, manchmal jedoch sehr praktisch, denn der Aufbau einer Division ist auf diesem Weg einfacher, als eine Division von Grund auf neu zu erstellen. Der Hauptteil des Brigade-Angliederungs-Interfaces ist identisch mit dem Divisionsbau-Interface.

Wählen Sie einfach den zu bauenden Brigadentyp aus, und entscheiden Sie sich, ob Sie mehr als eine Brigade per Serien- oder Parallelbau bauen möchten. Hier werden auch die IC-Kosten, Mannstärke-Kosten und die Bauzeit angezeigt; außerdem können Sie die Brigade als Reserveinheit einplanen (siehe: C4.0). Die Einheitenwerte entsprechen denen für Landeinheiten (siehe: Tabelle unter C2.0).

Wenn Sie fertig sind, können Sie das Fenster ohne zu speichern schließen oder den Bau der Einheiten mit den

Schaltflächen unten im Bildschirm einleiten.

C2.3 LUFTGESCHWADERBAU-INTERFACE

Dieses Interface ist dem Divisionsbau-Interface in vielen Punkten sehr ähnlich, außer dass es hier keine Vorlagen gibt, denn jedes Luftgeschwader besteht aus einem einzelnen Flugzeugtyp; das exakte Modell für jeden Typ ändert sich im Zuge Ihres technologischen Fortschritts.

Oben im Interface erstrecken sich verschiedene Kampf- und Organisationswerte. Bei jedem Luftgeschwader Brigade ist ein Wert für die betreffende Fähigkeit eingetragen. Schauen Sie für eine Erklärung dieser Werte in die Tabelle unter C2.0.

Bei der Auswahl eines beliebigen Flugzeugtyps sehen Sie in einem Kästchen in der linken unteren Bildschirmcke dessen technische Daten. Dort finden Sie auch eine Abbildung des betreffenden Flugzeugtyps sowie dessen Bezeichnung und Einsatzrolle. Unterhalb der Bezeichnung wird für jeden Komponententyp des Flugzeugs die zutreffende Technologiestufe angezeigt. Ein 1941 gebautes Flugzeug könnte beispielsweise über Motor-, Treibstofftank- und Flugwerkkomponenten der Baureihe "Model 1941" verfügen. Abhängend von Ihren Technologiestufen in den betreffenden Kategorien könnte es aber auch mit einem modernen Luftsuchradar-Modell und veralteter Bewaffnung ausgerüstet sein.

Unten rechts im Bildschirm sehen Sie einen Indikator, der Ihnen anzeigt, wie lange der Bau der geplanten Luftereinheit dauern würde, und wie hoch ihre Kosten an IS und Mannstärke wären. Auch hier können Sie durch die Auswahl von Serien- oder Parallelbau mehrere identische Einheiten bauen. Die angezeigten Baukosten und Bauzeiten ändern sich Ihrer Auswahl entsprechend. Unter diesen Daten sehen Sie ein blaues Flugzeugsymbol, das anzeigt, auf welche praktische Technologie durch den Bau der Luftereinheit ein Bonus angewendet werden würde.

Wenn Sie fertig sind, können Sie das Fenster ohne zu speichern schließen oder den Bau der Einheiten mit den Schaltflächen unten im Bildschirm einleiten.

C2.4 FLOTTILLENBAU-INTERFACE

Das Flottillenbau-Interface ähnelt von seiner Erscheinung her dem Luftgeschwaderbau-Interface, in seiner Funktionalität aber eher dem Divisionsbau-Interface, da Sie die hier gebauten Schiffe stärker modifizieren können.

Oben im Interface erstrecken sich verschiedene Kampf- und Organisationswerte. Bei jedem Schiff ist ein Wert für die betreffende Fähigkeit eingetragen. Schauen Sie für eine Erklärung dieser Werte in die Tabelle unter C2.0.

Wenn Sie einen Schiffstyp aus der Tabelle auswählen, wird in einer Zeile unter der Tabelle ein „Referenzmodell“ des Schiffes angezeigt, damit Sie dessen Werte bei der

Schiffsmodifikation besser ablesen können. Wie im Luftgeschwaderbau-Interface sehen Sie hier eine Abbildung des Schiffes, seinen Namen, seine Klasse (den Schiffstyp) und darunter eine Liste modifizierbarer Komponenten. Im Zuge Ihres Technologiefortschritts werden neue und modernere Komponenten verfügbar, die Sie in neue Schiffe integrieren können. Unter bestimmten Umständen können Sie sich durch die Verwendung veralteter Komponenten Kosten sparen, aber diese Entscheidung bleibt Ihnen überlassen. Manche Komponenten-Baureihen könnten ausgegraut sein, ein Hinweis dafür, dass es für die betreffende Komponente keine Alternativmodelle gibt.

Unterhalb des Modellauswahlbereichs befindet sich ein Kontrollkästchen, über das Sie „Trägergeschwader hinzufügen“ auswählen können. Diese Option ist jedoch nur für Flugzeugträger aktiviert und bezieht sich auf Trägergeschwader (siehe: C3.0), die Sie bauen und Ihren Flugzeugträgern zuteilen können. Wählen Sie dazu einfach das Kontrollkästchen. Nach Bestätigung des Bauauftrags wird die max. Anzahl an Trägergeschwadereinheiten, die der Flugzeugträger aufnehmen kann, Ihrer Baureihe hinzugefügt.

Beachten Sie, dass Schiffe der Kreuzerklassen einzelne Schiffe repräsentieren, Zerstörer, U-Boote und Truppentransporter dagegen für mehrere dieser Schiffe stehen, die in Flottengeschwader, Flottillen oder U-Boot-Geschwadern organisiert sind und wie eine einzelne Einheit funktionieren.

Unten rechts im Bildschirm sehen Sie einen Indikator, der Ihnen anzeigt, wie lange der Bau des geplanten Schiffes dauern würde, und wie hoch ihre Kosten an IS und Mannstärke wären. Auch hier können Sie durch die Auswahl von Serien- oder Parallelbau mehrere identische Einheiten bauen. Die angezeigten Baukosten und Bauzeiten ändern sich Ihrer Auswahl entsprechend. Unter diesen Daten sehen Sie ein blaues Schiffssymbol, das anzeigt, auf welche praktische Technologie durch den Bau des Schiffes ein Bonus angewendet werden würde.

Wenn Sie fertig sind, können Sie das Fenster ohne zu speichern schließen oder den Bau der Einheiten mit den Schaltflächen unten im Bildschirm einleiten.

C2.5 EINRICHTUNGSBAU-INTERFACES

Mit jeder dieser Schaltflächen können Sie eines dieser Gebäude in einer Provinz Ihrer Wahl bauen bzw. um eine Baustufe erhöhen. Diese Einrichtungen können Sie auch durch Anklicken ihrer Symbole im Provinz-Interface bauen (Anklicken fügt sie der Baureihe an). Einrichtungen erscheinen nach Bauabschluss automatisch in der betreffenden Provinz.

C3.0 TRÄGERGESCHWADER

Trägergeschwader repräsentieren Flugzeugträgern zu

geteilte Flugzeuggeschwader. Die Aufnahmekapazität für Trägergeschwader unterscheidet sich von Flugzeugträger zu Flugzeugträger. Jedes Trägergeschwader kann mehr als einen Flugzeugtyp haben, wodurch die verschiedenen Abfang- und taktischen Bombardierungsfähigkeiten eines vollen Trägergeschwaders simuliert werden. Wenn Sie den Bau von Trägergeschwadern für einen Flugzeugträger beschließen, teilt das Produktionssystem dem Flugzeugträger automatisch die maximale Anzahl an Trägergeschwadern zu. Trägergeschwader müssen nicht zusammen mit dem Flugzeugträger gebaut werden – die Trägergeschwader können Sie über das reguläre Luftgeschwafelbau-Interface separat bauen.

Trägergeschwader existieren unabhängig vom Flugzeugträger und funktionieren im Wesentlichen wie normale Lufteinheiten. Während sie als Trägergeschwader fungieren, werden sie in einem separaten Bereich am Ende der Schiffsliste Ihrer Flottille angezeigt. Trägergeschwader können wie jede andere Lufteinheit auch von Luftwaffenstützpunkten starten.

C4.0 RESERVEDIVISIONEN

Reservedivisionen haben nach ihrem Bau nur einen Bruchteil ihrer eigentlichen Maximalstärke, was sich auch bis zu Ihrem Mobilisierungsbefehl nicht ändert. Nachdem Sie die Mobilisierung befohlen haben, steigern Reservedivisionen ihre Stärke bis zur vollständigen Mobilisierung Stufe für Stufe. Auch bei voller wirtschaftlicher Mobilisierung werden Ihre

Reservedivisionen nicht auf 100% sein. Dies ist erst möglich, nachdem Sie Ihre Armee über die Schaltfläche „Mobilisieren“ im Politik-Interface mobilisiert haben. Weitere Informationen über die Mobilisierung finden Sie unter B10.0.

Der Nachschubverbrauch von Reservedivisionen richtet sich prozentual nach ihrer Stärke: Bei 50% Stärke haben Sie 50% des Nachschubbedarfs von normalen Einheiten.

C5.0 PLATZIERUNG GEBAUTER EINHEITEN

Neu produzierte Einheiten können zwar nur in Ihrem Mutterland platziert werden, aber Sie können sie bereits einem Kriegsschauplatz zuteilen. Sobald die Einheiten platziert wurden, verlegt der betreffende Kriegsschauplatz sie automatisch an die Front.

Neu produzierte Einheiten können in jeder Provinz platziert werden, die Ihr Eigentum ist. Klicken Sie dazu einfach in der oberen linken Bildschirmcke auf die Alarm-Schaltfläche, die Ihnen anzeigt, dass Sie Einheiten haben, die auf ihre Platzierung warten. Danach klicken Sie auf die Provinz, in der Sie die betreffende Einheit platzieren möchten. Einheiten, die einem Kriegsschauplatz zugeteilt wurden, werden automatisch im betreffenden Kriegsschauplatz platziert. Mit der Platzierung von Marineeinheiten verhält es sich gleichermaßen, jedoch können Sie nur in Provinzen platziert werden, in denen es einen Marinestützpunkt gibt. Dementsprechend können Lufteinheiten nur in Provinzen mit einem Luftwaffenstützpunkt platziert werden.



DIPLOMATIE

Mit Ihrem diplomatischen Einfluss (Diplomatiepunkte) können Sie diplomatische Aktionen durchführen. Im Folgenden werden wichtige diplomatische Spielaspekte beschrieben.

D1.0 FRAKTIONEN

Im politischen Dreiecksspektrum gibt es drei Achsen: Alliierte (d.h., die „westlichen Demokratien“), Achsenmächte und die Komintern. Diese Bündnisse stellen philosophische Gegensätze dar. Obwohl dieses Modell von der „Realpolitik“ der 1930er und 1940er Jahre durcheinander gebracht wurde, z.B. durch den Molotov-Ribbentrop-Pakt, ist es für die Simulationszwecke von **HOI 3** gut genug. Wir bezeichnen diese Bündnisse als Fraktionen.

Regierungen können sich entscheiden, sich an Fraktionen anzuschließen und sich ideologisch einem dieser großen Bündnisse anzunähern. Im späteren Spielverlauf können Länder den Fraktionen sogar als Mitglieder beitreten. Beim Spielstart im Jahr 1936 gehören nur wenige Länder einer Fraktion an.

An einer Fraktion ausgerichtet zu sein, ist nicht gleichbedeutend mit einer Mitgliedschaft, die nämlich erst dann erlangt wird, wenn der Bündnisführer ein Land zum Beitritt in die Fraktion einlädt. Nachdem Sie Mitglied einer Fraktion geworden sind, ist die Position Ihres Landes im ideologischen Spektrum fixiert.

Wenn ein Mitgliedsland einer Fraktion einem anderen Land den Krieg erklärt, werden alle anderen Mitgliedsländer zum Eintritt in diesen Krieg aufgefordert. Bei der Entscheidung für oder gegen einen Kriegseintritt berücksichtigt die KI bestimmte Abzüge. Wenn Sie für die Kriegserklärung verantwortlich sind, informiert die KI Sie ebenfalls, ob es in Ihrem Bündnis Länder gibt, die Sie wahrscheinlich nicht unterstützen werden. Länder, die sich anfangs gegen einen Kriegseintritt sträuben, könnten später ihre Meinung ändern.

D1.1 FRAKTIONS-SPEZIALFÄHIGKEITEN

Jede Fraktion verfügt über eine „Spezialfähigkeit“, also etwas, das nur sie aufgrund ihrer Regierungsform machen kann, und das sie von den anderen Fraktionen unterscheidet.

- **Alliierte**—Mitgliedsstaaten der Alliierten sind von einem universellen, gegenseitigen Unterstützungsabkommen geschützt: Wenn einer der Mitgliedsstaaten angegriffen wird, betrachten dies sämtliche Mitgliedsstaaten als Angriff auf sich selbst und erklären dem Angreifer oder der angreifenden Fraktion automatisch den Krieg. Länder der alliierten Fraktion haben in Friedenszeiten einen größeren Bedarf an Konsumgütern, im Krieg dagegen weniger, da sich die Bevölkerung in der Pflicht sieht, ihren Teil zur Unterstützung der Kriegsbemühungen zu leisten.
- **Achsenmächte** – Mitgliedsstaaten der Achsenmächte können einem anderen Land „eingeschränkt“ den Krieg zu erklären. Dies bedeutet, dass sie selbst angreifen können, ohne ihre Fraktionsbrüder zum Kriegseintritt aufzufordern. Dadurch können sie eventuell eroberte Gebiete auch für sich selbst behalten und müssen die Kriegsbeute nicht mit anderen Ländern teilen. Sollte das angreifende Land in Schwierigkeiten geraten, kann es seine Verbündeten immer noch zu den Waffen rufen. Länder der Achsenmächte müssen für Kriegserklärungen weniger Auflagen beachten als andere Länder. Außerdem erhalten Sie Boni für Kämpfe in feindlichen Provinzen, die für die betreffende Achsenmacht Kernprovinzen sind.

- **Komintern**

- Da sich Komintern-Länder ideologisch sehr nahe stehen, legen sie ihre Ressourcen zum Wohle aller zusammen und handeln Ressourcen untereinander zum Nulltarif. Spione der Komintern-Fraktion erhalten Effizienzboni.



Argentinien beansprucht eine chilenische Provinz, was im Diplomatie-Kartenmodus durch die Schraffur der Provinz dargestellt wird, außerdem durch den Flaggenkreis unten im Provinz-Interface.

D2.0 KERNPROVINZEN

Bei Kernprovinzen handelt es sich um Provinzen, die von mehreren Ländern gleichzeitig beansprucht werden. Dies sind oft Unruheherde, die wie in der damaligen Realität schließlich in Ihrem Spiel für den Ausbruch des 2. Weltkriegs verantwortlich sein können. Eine Kernprovinz impliziert im Wesentlichen den Anspruch, rechtmäßiger Eigentümer einer Provinz eines anderen Landes zu sein.

Wenn Sie den Diplomatie-Kartenmodus aufrufen, sehen Sie alle Kernprovinzen, die sich außerhalb Ihrer eigenen Grenzen befinden. Länder mit Kernprovinzen in anderen Ländern haben einen Kriegsgrund gegen diese Länder, außerdem sind die diplomatischen Beziehungen zwischen den beiden Parteien schlechter als normal. Da beide Seiten erhöhte Bedrohungswerte haben, werden ihnen Kriegserklärungen leichter gemacht. Wenn Sie ein Land im Krieg erobern, können Sie die umstrittenen Kernprovinzen nach Abschluss der Friedensverhandlungen in Ihr eigenes Land integrieren.

D3.0 BEDROHUNG & NEUTRALITÄT

Jedes Land hat einen Bedrohungswert, der benachbarte Länder je nach der Größe und der Entfernung des bedrohenden Landes beeinflusst. Länder reagieren auf Bedrohungen positiv oder negativ.

Bedrohung beeinflusst die Neutralität durch feindselige Handlungen gegen andere Länder, und macht die Bevölkerung und die Regierung eines Landes kriegswilliger, in gewisser Weise einem Schwellenwert für die Schaffung neuer Gesetze und Auslösepunkt für diplomatische Aktionen gleichkommt, einschließlich von Kriegserklärungen, Bündnisbeitritten usw.

Jedes Land kann einem anderen Land den Krieg erklären, dessen Bedrohungswert höher als sein eigener Neutralitätswert ist. Faschistische Länder der Achsenmächtefraktion können jedem Land den Krieg erklären, nachdem ihre eigenen Bedrohungswerte eine bestimmte Stufe überschritten haben, d.h., sobald sie sich ihrer bedrohenden Wirkung auf andere Länder bewusst sind und dies zu ihrem Vorteil nutzen wollen. Führt ein Land eine feindselige Handlung durch, beeinflusst diese seinen Bedrohungswert. Die Auswirkungen dieser Handlung wirken sich also umgehend auf die ganze Welt aus.

Ein anderes Land zum Marionettenstaat zu machen wird von manchen Ländern als „wohlthätige“ Handlung angesehen, weshalb dies eine Reduzierung Ihres Bedrohungswertes zur Folge haben könnte.

D4.0 DIPLOMATISCHE BEZIEHUNGEN

Jedes Land hat für jedes andere Land einen diplomatischen Beziehungswert, der die bilateralen Sympathien bestimmt. Dieser Wert kommt dann zum Tragen, wenn

Sie über die Annahme diplomatischer Angebote wie z.B. Handelsabkommen nachdenken.

D4.1 REVANCHISMUS

Revanchismus ist das Verlangen, ein Gebiet zurückzuerobern, das früher zu Ihrem eigenen Land gehörte – und hat auch in der Realität zum Ausbruch des 2. Weltkriegs geführt. Revanchismus kann zur Ausrichtungsdrift eines Landes führen. Ein Land, das Provinzen in einem anderen Land als Kernprovinzen beansprucht, hegt automatisch Rachegefühle gegen dieses Land, und beginnt, sich von seinem eigenen Bündnis zu entfernen.

D5.0 AUSRICHTUNGSDRIFT

Während des Spiels versuchen alle Fraktionen, andere Länder für Ihre Philosophie zu gewinnen, um sie eventuell vielleicht sogar als Mitgliedsstaat in ihre Fraktion aufzunehmen. Dieser Wettbewerb und die resultierende Position jedes Landes im dreieckigen Politikspektrum werden als „Ausrichtung“ bezeichnet. Durch die Bewegung in Richtung einer Fraktion entfernt sich das betreffende Land automatisch von den anderen Fraktionen.

Aufgrund gegensätzlicher diplomatischer Initiativen und anderer Faktoren tendieren Länder inmitten des dreieckigen Spektrums dazu, ihre Position zu ändern. Zu diesen Faktoren gehört die Tendenz von Ländern, die Ausrichtung eines Nachbarlandes an einer Großmacht abstoßend zu finden. Aus denselben Gründen könnte es aber auch zu exakt der entgegengesetzten Reaktion kommen.

Die wichtigsten Faktoren für Ausrichtungsdrift sind diplomatische Aktionen, von denen gute anziehen und



schlechte abstoßen; Nähe, aufgrund derer sich ein Land von einem mächtigen Nachbar bedroht fühlen könnte, sowie Regierungsideologie: Demokratische Regierungen tendieren z.B. zur Ausrichtung an den Alliierten. Nähe wird nicht nur durch Entfernung, sondern auch durch Landesgröße ermittelt.

Die Geschwindigkeit der Ausrichtungsdrift in Richtung einer bestimmten Ideologie wird auch vom Außenminister des betreffenden Landes beeinflusst.

Ausrichtungsdrift wird auch vom Bedrohungswert beeinflusst. Wenn ein Land bedrohlich ist, werden Länder mit abweichender Ideologie dieses Land fürchten und von ihm Abstand nehmen. Nachdem ein bestimmter Schwellenwert überschritten wurde, sehen sie ein, dass weiterer Widerstand zwecklos wäre, und aufgrund ihrer steigenden Furcht vor noch größerer Bedrohung nähern sie sich dem bedrohlichen Land lieber an, als auf Distanz zu ihm zu gehen.

D5.1 EINFLUSS

Mitgliedsstaaten von Fraktionen haben die Möglichkeit, andere Länder zugunsten ihrer eigenen Fraktion diplomatisch zu beeinflussen. Dies kostet wie alle anderen diplomatischen Handlungen Diplomatie-Punkte. Auf diesem Weg kann man die Ausrichtungsdrift eines Landes auch langsam von der eigenen Fraktion abwenden.

D5.2 AUSRICHTUNG AN FRAKTIONEN

Länder können sich zur Ausrichtung an einer Fraktion entscheiden, also einer diplomatischen Aktion mit dem betreffenden Fraktionsführer. Auf diese Weise können Sie die Ausrichtungsdrift Ihres Lands in die gewünschte Richtung lenken.

D6.0 DIPLOMATISCHE AKTIONEN

D6.1 FRIEDLICHE AKTIONEN

Mit verschiedenen friedlichen Aktionen können Sie versuchen, die Welt, in der Sie leben, mitzugestalten, selbst wenn alle Zeichen auf Krieg stehen. So können Sie leichter feststellen, wer im Krieg auf Ihrer Seite kämpfen würde, und wer eher zur Gegenseite tendiert. Auf diese Weise können Sie sich auch Ressourcen verschaffen, mit deren Hilfe Sie den Krieg überdauern können.

Wenn Sie sich mit einem anderen Land im Krieg befinden, sind Ihre friedlichen diplomatischen Aktionen eingeschränkt. Außerdem kann nur der Fraktionsführer Friedensabkommen unterzeichnen.

- **Expeditionstruppe entsenden** – Ermöglicht Ihnen das Entsenden einer

Expeditionstruppe (ein Teil Ihrer Armee, Marine oder Luftwaffe), die dem Kommando eines verbündeten Landes unterstellt wird. Dafür müssen Sie mit dem befehlshabenden Land verbündet sein, und es muss sich im Krieg befinden. Nachdem Sie eine Expeditionstruppe entsendet haben, können Sie diese (mit leichter Verzögerung) wieder zurückfordern.

- **Bündnis anbieten** – Sie bieten anderen Ländern einen Bündnisvertrag an, der beinhaltet, im Angriffsfall gemeinsam in den Krieg zu ziehen und sich gegenseitig zu schützen.
- **Nichtangriffspakt** – Beide Seiten versprechen, sich nicht anzugreifen. Es handelt sich nur um ein Stück Papier, das aber zumindest vorübergehend etwas Seelenfrieden gibt. Wenn Sie später trotzdem angreifen, gibt es Unmutszüge.
- **Garantie proklamieren** – Das garantierende Land bietet an, Angreifern des zu schützenden Landes den Krieg zu erklären. Aus diesem Grund unterliegen Kriegserklärungen für dieses Land geringeren Auflagen.
- **Durchmarscherlaubnis erbitten** – Sie bitten um Erlaubnis dafür, mit Ihren Militäreinheiten das Territorium des anderen Landes zu durchqueren. Auf diese Weise könnten Sie ein Land erreichen, mit dem Sie sich im Krieg befinden.
- **Durchmarscherlaubnis gewähren** – Sie erlauben dem anfragenden Land, mit seinen Truppen Ihr eigenes Territorium zu durchqueren.
- **Nation beeinflussen** – Ermöglicht Ihnen, einen Teil Ihrer Diplomatie-Punkte für die Beeinflussung der Ausrichtungsdrift eines anderen Landes auszugeben, um es Ihrer Fraktion näherzubringen. Diese Option steht nur Fraktionsmitgliedern zur Verfügung. Der einmalige Effekt dieser Aktion mag zwar nicht nach viel aussehen, doch beharrliche Einflussnahme auf eine Nation kann schließlich deren gesamtes ideologisches Wertesystem und den Lauf der Geschichte verändern.
- **An Fraktion ausrichten/teilnehmen** – Sie richten Ihr

Land an einer der großen Fraktionen aus, was zur Ausrichtungsdrift Ihres Landes in deren ideologische Richtung führt. Der Fraktionsanführer kann andere Länder einladen, Mitglied seiner Fraktion zu werden. Eine Einladung ist für außenstehende Länder der einzige Weg, um Mitglied einer Fraktion zu werden. Die Einladung in eine Fraktion erfordert, dass der Neutralitätswert des Neumitglieds niedrig genug ist, dass es zur Bildung eines Kriegsverbündnisses gezwungen ist.

- **Baulizenz erwerben** –

Declare War
Expeditionary Force
Offer Alliance
Non-Aggression Pact
Proclaim Guarantee
Ask for Transit Rights
Give Transit Rights
Align to Faction
Embargo
Buy Production Licence
Allow Debt
Offer Trade Agreement

Ermöglicht Ihnen, ein befreundetes oder neutrales Land um die Erlaubnis zu bitten, Einheiten oder technische Gegenstände nachzubauen, die Ihr eigenes technologisches Wissen übersteigen. Dies könnte kleinen Ländern z.B. ermöglichen, Jagdflugzeuge zu bauen, wozu Sie ansonsten aufgrund ihrer geringen Forschungsbudgets nicht in der Lage wären.

- **Kredit geben** – Sie willigen ein, einem Land Ressourcen auf Kredit zu überlassen. Diese Kredite „sollen“ zurückgezahlt werden, doch realistisch gesehen könnte das Spiel bereits vorbei sein, bevor erste Versuche in diese Richtung unternommen werden.
- **Handelsabkommen anbieten** – Sie bieten entweder für die Ressourcen eines anderen Landes Geld an oder verkaufen Ihre eigenen Ressourcen anderen Ländern für Geld. Unter D8.0 finden Sie weitere Informationen zum Abschluss von Handelsabkommen.
- **Anmerkung: Land befreien** – Diese Aktion wurde **nicht** als mögliche diplomatische Aktion aufgeführt, sondern stattdessen ins Politik-Interface integriert. Weitere Informationen über das Verfahren und relevante Bedingungen finden Sie unter F8.0. Wir haben sie hier erwähnt, weil sie sicherlich von vielen Spielern als friedliche Aktion angesehen und hier gesucht wird.

D6.2 FEINDLICHE AKTIONEN

- **Kriegserklärung** – Das offensichtliche Ergebnis dieser Aktion sind offene Kämpfe mit dem anderen Land. Für die meisten Länder sind Kriegserklärungen durch strenge Voraussetzungen eingeschränkt. Die Bedrohung zwischen Ihnen und dem anderen Land muss höher als Ihre Neutralität sein.
- **Eingeschränkte Kriegserklärung** (Nur Achsenmächte) – Dasselbe wie „Kriegserklärung“, nur müssen die Verbündeten des angreifenden Landes nicht ebenfalls in den Krieg eintreten ... sie werden nicht einmal darum gebeten.
- **Ruf zu den Waffen** (Nur Achsenmächte) – Diese Aktion ruft bisher unbeteiligte Bündnispartner dazu auf, in einen „eingeschränkten Krieg“ einzutreten, der daraufhin zum allgemeinen Krieg wird. Diese Option ist hilfreich, wenn sich das angreifende Land mit einem Krieg übernommen hat und Hilfe benötigt.
- **Embargo** – Sie weigern sich, mit diesem Land zu handeln. Betrifft auch Ihre Marionettenstaaten.

D7.0 BÜNDNISSE

Bündnisse können nur von Ländern angeboten werden, deren Neutralität unterhalb einer bestimmten Stufe liegt (Gleiches gilt für die Empfänger von Bündnisangeboten). Sie müssen mit dem Ausbruch eines Krieges rechnen, da sie ansonsten kein Bündnis schließen müssten. Bündnisse

verpflichten Sie, mit gewissen Ausnahmen, Ihren Bündnispartnern im Angriffsfall beizustehen.

D8.0 HANDELSABKOMMEN

Die Auswahl von „Handelsabkommen anbieten“ ruft das Handelsabkommen-Interface auf, in dem Sie vorrätige oder benötigte Ressourcen auswählen und mit anderen Ländern handeln können, z.B. Geld gegen vorrätige Ressourcen. Dabei können Sie jedoch keine Ressourcen desselben Typs tauschen, sondern nur Ressourcen gegen Geld.



Mit den Schiebereglern können Sie die Quantität jede Ressource festlegen. Alle importierten oder exportierten Ressourcen können als Teil von Handelsabkommen ausgewahlt werden; die Kosten für den Handelspartner werden in Geldbeträgen angegeben. Die jeweilige Quantität wird in Einheiten pro Tag gemessen. Wenn Sie auf das Zurücksetzsymbol klicken (den gebogenen Pfeil), wird der betreffende Schieberegler wieder auf Null gestellt.

Ihre Auswahlen werden unterhalb der Schieberegler im Format „Wir bieten [Land] den Handel von [Quantität, Ressource] pro Tag für [Geldbetrag] pro Tag an“. Unter diesem Zähler sehen Sie die Einschätzung Ihres Außenministeriums, wie hoch die Wahrscheinlichkeit für das Zustandekommen des von Ihnen vorgeschlagenen Handelsabkommens ist. Wenn Sie Ihr Angebot für das andere Land attraktiver gestalten, hat diesen positiven Einfluss auf diese Einschätzung, obwohl manche Handelsabkommen als „Unmöglich“ abgestempelt werden, egal wie sehr Sie sich bemühen. Unterhalb der Einschätzung sehen Sie die Schaltflächen „Ablehnen“ und „Akzeptieren“, mit denen Sie Handelsabkommen verwerfen oder annehmen können. Wenn Sie auf „Akzeptieren“ klicken, wird das Handelsabkommen dem anderen Land unterbreitet, das wahrscheinlich innerhalb weniger Tage antwortet.

Nach der Unterbreitung eines Handelsabkommens muss es innerhalb eines bestimmten Zeitlimits akzeptiert werden. Wenn ein Angebot nicht innerhalb einiger Wochen akzeptiert wird, gilt es automatisch als abgelehnt. Im Produktions-

Interface können Sie Handelsabkommen auch noch zu einem späteren Zeitpunkt abbrechen, indem Sie auf das „x“ neben dem unerwünschten Handelsabkommen klicken.

09.0 EXPEDITIONSTRUPPEN

Unter bestimmten Bedingungen können Sie ein anderes Land bei einem laufenden Krieg mit Expeditionstruppen unterstützen. Dies kann ein eingeschränkter Krieg sein, oder ein größerer Krieg, in dem Sie eine eingeschränkte Rolle spielen. Das Entsenden von Expeditionstruppen unterscheidet sich von Operationen regulärer Einheiten, da Sie das Kommando über diese Truppen einem verbündeten Land abtreten.

Um einem Land Expeditionstruppen schicken zu können, müssen Sie mit dem Land verbündet sein, aber das muss nicht unbedingt bedeuten, dass Sie verpflichtet sind, direkt an seinen Kriegen teilzunehmen. Unter besonderen Bedingungen können Sie Ihrem Verbündeten auch dann Truppen zur Eingliederung in dessen Kommandostruktur überstellen, wenn Sie sich bereits im Krieg befinden. In der Realität hat Großbritannien Frankreich 1939 bis 1940 auf diese Weise unterstützt.

Expeditionstruppen sind eine diplomatische Aktion. Wenn Sie diese Aktion ausgewählt haben, erscheint das Expeditionstruppen-Interface. Hier stehen Ihnen die Register Armee, Luftwaffe und Marine zur Auswahl. Klicken Sie jede Einheit an, die Sie Ihrem Verbündeten schicken möchten. Pro Woche können Sie ihm eine Einheit überstellen.



Die Briten entscheiden sich, ihre Armee den Franzosen in Syrien zur Unterstützung zu schicken. Wenn Sie auf den Pfeil neben Palästina klicken, können Sie einzelne Divisionen unter dem Kommando Ihrer Armee dorthin entsenden. Bei jeder Truppenentsendung können Sie dem Oberkommando Ihres Verbündeten eine Einheit jeder Kommandostufe (Division, Korps usw.) schicken.

Bei dieser Einheit kann es sich um eine Einheit jeder Kommandoebene handeln; das bedeutet, dass Sie einem Kriegsschauplatz mit Leichtigkeit eine gesamte Division zuteilen können, und nur durch das Limit von einer Einheit pro Woche eingeschränkt werden. Die Standardansicht zeigt die höherrangigen Kommandoeinheiten an. Kommandoeinheiten kleinerer Einheiten werden durch Pfeile in dunklerem Grün gekennzeichnet. Wenn Sie eine noch kleinere Einheit entsenden möchten, klicken Sie auf diesen Pfeil, worauf sämtliche Einheiten angezeigt werden, die der betreffenden Kommandoeinheit angegliedert sind. Daraufhin können Sie eine dieser Einheiten auswählen oder auf einen weiteren grünen Pfeil klicken, der Sie auf die nächsttiefere Kommandoebene mit noch kleineren Einheiten führt.

Den Sendebefehl für die Einheit bestätigen Sie durch Klicken auf „Akzeptieren“. Wenn Sie die ausgewählte Einheit nicht entsenden möchten, klicken Sie auf „Ablehnen“.

Nachdem eine Einheit einer Expeditionstruppe zugeteilt wurde, wird sie von der KI des anderen Landes kontrolliert, d.h., in Marsch gesetzt, in den Kampf geschickt usw. Das betreffende Einheiten-Interface zeigt an, dass die Einheit zu einer Expeditionstruppe gehört, die nicht unter Ihrer Kontrolle steht. Wenn Sie wollen, dass die Einheit wieder Ihrem Kommando unterstellt wird, müssen Sie darum über eine diplomatische Aktion bitten. Daraufhin ergibt sich eine 30-tägige Verzögerung, damit Ihr Verbündeter entsprechende Ersatzmaßnahmen ergreifen kann. Nach 30 Tagen endet der Expeditionstruppenstatus der betreffenden Einheit, worauf sie wieder Ihrem Befehl untersteht.

Außerdem können Sie Expeditionstruppen von anderen Ländern akzeptieren, wenn Sie dazu in der Lage sind. Dazu müssen Sie das eingehende Unterstützungsangebot akzeptieren, wonach Sie solange über die betreffende Einheit wie über eine Ihrer eigenen verfügen können, bis das andere Land sie wieder zurückfordert. Die Rückgabe ausländischer Expeditionstruppen erfolgt ebenfalls mit 30-tägiger Verzögerung.

Zum Entsenden einer Expeditionstruppe müssen Sie mit dem anderen Land kein Durchmarschabkommen haben, sondern nur mit ihm verbündet sein. Die Einheit sollte die Möglichkeit haben, sich zur Erholung an eine Küste zurückzuziehen, falls Sie Ihren Status als Expeditionstruppe widerrufen. Bevor Sie sie nicht wieder zur Expeditionstruppe machen oder um Durchmarsch Erlaubnis bitten, könnte ihr die Rückkehr in die Heimat verwehrt werden.

★ E ★ TECHNOLOGIE & FORSCHUNG

E1.0 DAS TECHNOLOGIEKONZEPT IN HOT 3

Hearts of Iron III verwendet das Konzept von Anführerpunkten, die für intellektuelle Fähigkeiten stehen. Diese Punkte können unter anderem in Forschung und Technologie investiert werden.

Forscher arbeiten nicht an kompletten Produktionsmodellen von Maschinen oder Einheiten. Vielmehr erforschen sie Komponenten fertiger Produkte, die separaten Einfluss auf deren Kampfwerte und andere Statistiken haben.

Mit jedem neu erforschten Element einer Technologiekategorie, z.B. einer leichten Panzerkanone oder einem leichten Panzermotor, nähern Sie sich dem Punkt, an dem Sie das neue Ausrüstungsstück produzieren oder die neue Kriegsführungstheorie umsetzen können. Bis dahin können existierende Einheiten evtl. schrittweise verbessert werden. Ältere Einheiten können schließlich durch Upgrades mit neuen Technologien und Taktiken aufgewertet werden.

Jedes Stück Technologie hat ein „Startjahr“, was bedeutet, dass Sie keine Forschungsdauerzuschläge erleiden, wenn Sie die betreffende Technologie nach diesem Zeitpunkt entwickeln. Wenn Ihre Forschung schneller als damals in der realen Welt fortschreitet, erleiden Sie Forschungsdauerzuschläge für den Versuch, eine Technologie „vor Ihrer Zeit“ zu erlangen.

E2.0 THEORIE GEGEN PRAXIS

Hearts of Iron III führt eine deutliche Trennung zwischen theoretischem und praktischem Wissen durch. Forschung führt zu theoretischem Wissen, das bei neuen und fortgeschrittenen Konzepten hilft. Praktisches Wissen hingegen ist die gesammelte Erfahrung im Umgang mit der Technik.

Praktisches Wissen kann nicht über Forschung erlangt werden, sondern nur durch die Umsetzung theoretischen Wissens. Zum Aufbau Ihres praktischen Wissens müssen Sie deshalb entweder Einheiten produzieren, die diese Technologien einsetzen oder diese Einheiten in den Kampf schicken. Am besten beides.

Unten im Technologie-Interface sehen Sie die unterschiedlichen Werte für theoretisches und praktisches Wissen.



Theoretisches Wissen (Theorien und Doktrinen) werden grün dargestellt, während praktisches Wissen/Technologien blau angezeigt wird. Wenn Sie eine Technologie erforschen, ziehen Sie ungefähr 30% des dazu benötigten Wissens aus der Theorie und 70% aus der Praxis. Je höher jeder dieser Werte ist, desto schneller können Sie die betreffende Technologie erforschen. Die Auswirkungen jeder Technologie erfahren Sie über einen Tooltipp, der jedem Forschungsprojekt angefügt ist.

E3.0 WISSENSVERFALL

Wenn Sie eine Technologie entwickelt haben, aber nicht auf diesem Wissen aufbauen, wird es im Laufe der Zeit verkümmern: Beteiligte Wissenschaftler oder Ingenieure wenden sich anderen Dingen zu, und Fabriken werden zur Herstellung anderer Produkte umgebaut. Sowohl theoretisches als auch praktisches Wissen kann unter Wissensverfall leiden. Einige Minister ermöglichen es Ihnen jedoch, den Wissensverfall für manche Technologien zu verlangsamen. Kampfeinheiten erleiden für eingesetzte Technologien geringere Wissensverfälle.

E4.0 FORSCHUNG

Direkt unter den Anführerpunkte-Schiebereglern sehen Sie alle Technologien, die Sie zur Erforschung ausgewählt haben. Dies ist die Forschungsreihe. Der Indikator direkt überhalb der Liste zeigt an, wie viele Projekte Sie zur Erforschung ausgewählt haben. Daneben sehen Sie, wie viele Forschungsprojekte mit den der Forschung zugeteilten Anführerpunkten maximal möglich wären. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn es mehr Forschungsprojekte gibt, als Sie auf einmal erforschen können; die anderen Projekte werden eingeleitet, sobald die laufenden Projekte abgeschlossen sind.

Rechts neben den Anführerpunkte-Schiebereglern

sehen Sie eine Reihe von Registern, die verschiedene Technologiekategorien repräsentieren. Hier sehen Sie nur jene Technologien, die sich in der aus der Kategorielliste oben im Bildschirm ausgewählten Technologiegruppe befinden (der Kategorielliste, die von Infanterie- bis zu Flugzeugtechnologien reicht). Wenn Sie auf ein Register klicken, wird eine Technologiegruppe angezeigt, die manchmal noch in verwandte Technologiegruppen unterteilt ist. Forschungsvoraussetzungen werden durch Pfeile dargestellt, die von den vorausgesetzten Technologien zu den fortgeschritteneren Technologien deuten, die auf ihnen aufbauen.

Auf jedem Technologieregister befindet sich die Bezeichnung der betreffenden Technologie. Mit Hilfe mehrerer Symbole wird angezeigt, welche praktischen Wissenskategorien (blaue Symbole) und theoretischen Wissenskategorien (rote Symbole) die Forschungsarbeiten für die ausgewählte Technologie voranbringen können.

Eine Zahl innerhalb eines schwarzen Kreises zeigt die relative Schwierigkeit des Forschungsprogramms an, wobei grüne Zahlen die leichtesten und rote Zahlen die langfristigen Forschungsprojekte markieren.

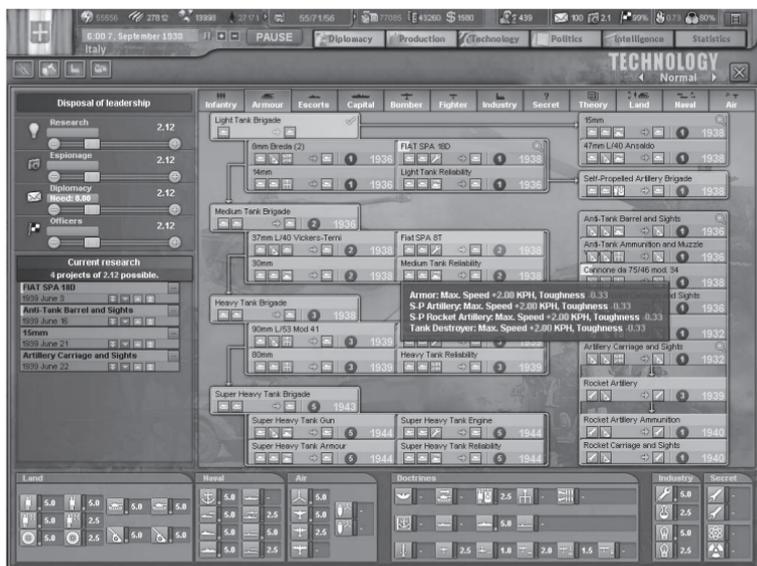
Wird statt einer Zahl in der oberen rechten Ecke des Technologiefeldes ein Häkchen angezeigt, bedeutet dies, dass Sie die Technologie bereits erforscht haben. Die Felder solcher Technologien sind beige. Grüne Technologiefelder markieren Technologien, für die Sie die Forschungsanforderungen bereits erfüllt haben. Zur Erforschung grauer Technologien reicht Ihre momentane

Forschungsstufe noch nicht aus. Die Bedeutung dieser Farben erklärt sich weiterhin durch das Datum, das rechts in jedem Technologiefeld zu sehen ist. Dieses Datum markiert das Jahr, in dem die Technologie tatsächlich erforscht wurde. Wenn Sie versuchen, eine Technologie zu erforschen, die Ihrer Zeit weit voraus ist, zum Beispiel Atomtechnologie in den 1930er Jahren, dann müssen Sie mit deutlichen Aufschlägen auf die Forschungsdauer leben.

Technologien mit einer hellgrünen Verlaufslinie, die sich in der Zeile des Technologienamens erstreckt, wurden bereits zum Teil erforscht. Weitere Forschungsarbeiten fahren an dem Punkt fort, an dem die vorherige Forschung vorübergehend ausgesetzt wurde.

Starten Sie die Erforschung einer gewünschten Technologie durch Anklicken; genauere Informationen über die Technologie erscheinen im Slot unten im Bildschirm. Wenn dies die Technologie ist, die Sie erforschen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Forschung starten“, falls sie braun ist. Daraufhin wird das betreffende Forschungsprojekt der Forschungsreihe angefügt. Wenn die Schaltfläche grau ist, haben Sie die vorausgesetzten Technologien noch nicht erforscht (deswegen sollte sie weiter oben im Bildschirm auch grau dargestellt sein).

Ganz links im Technologie-Interface sehen Sie unterhalb der Anführungs-Schieberegler die Forschungsreihe, die fast genau wie die Baureihe funktioniert. Die Forschungsreihe zeigt jedes Forschungsprojekt mit seinem voraussichtlichen Abschlussdatum an. Über



der Forschungsreihe wird die Anzahl der ausgewählten Forschungsprojekte und die maximale Anzahl der gleichzeitig durchführbaren Forschungsprojekte angezeigt, die der Anzahl der Anführerpunkte entsprechen sollte, die Sie der Forschung zugeteilt haben. Wenn Sie mehr Technologien ausgewählt haben als mit den zugeteilten Anführerpunkten erforscht werden können, müssen einige Technologien in der Forschungsreihe vorübergehend ausgesetzt werden. Mit den Pfeilschaltflächen können Sie wie in der Baureihe die Priorität von Projekten verändern.

Entlang des unteren Bildschirmrandes wird das gesamte praktische und theoretische Wissen Ihres Landes in Kategorien eingeteilt und mit den jeweils zutreffenden Werten angezeigt. Diese Technologien beschleunigen entweder Ihre Forschungsarbeiten (theoretisches Wissen) oder Ihre Produktion (praktisches Wissen).

Das Erreichen höherer Technologiestufen ist für Sie mit großer Wahrscheinlichkeit mit erhöhten Bau- und Betriebskosten für die erforschte Ausrüstung verbunden.

E4.1 FELDOVERSUCHE

Über den Gefechtseinsatz von Einheiten erlangen Sie praktisches Wissen. Durch Infanterieeinheiten wird zum Beispiel Ihr Wissen über die Infanteriewaffen-Technologie gesteigert, da Sie die Technologie durch praktische Anwendung besser kennenlernen.

E5.0 TECHNOLOGIE-UPGRADES

Im Zuge Ihres technologischen Fortschritts können Sie modernere Waffen und Ausrüstungen bauen und damit veraltete Geräte ersetzen, die Ihre Armeen im Feld einsetzen. Dazu können Sie einen prozentualen Anteil Ihrer IS in Upgrades investieren. Tooltips im Produktions-Interface zeigen Ihnen, welche Einheiten aufgewertet werden sollten und wie lange dies dauern würde.

Technologie-Upgrades betreffen normalerweise nur eine oder zwei Statistiken von Einheiten, die diese Technologie einsetzen. Wenn Sie beispielsweise auf eine neue Mörserstufe upgraden, wird die Zähigkeit von Infanterieeinheiten verbessert, während Maschinengewehr-Technologien die Verteidigungskraft erhöhen.

Aufgewertete Einheiten übernehmen alle Eigenschaften des aktuellen Einheitentyps, als ob sie selbst mit der neueren Ausrüstung hergestellt worden wären. Wenn Sie IS für Upgrades zugeteilt und gerade eine Me-109F entwickelt haben, wird dieses Flugzeug schließlich alle Ihrer Me-109E-Modelle ersetzen.

E5.1 SCHIFFS-UPGRADES

Schiffe nehmen in **HOI 3** eine besondere Stellung ein: Wenn Sie ein Schiff einer bestimmte Klasse bauen (z.B. Bismarck-Klasse oder Alaska-Klasse), wird dieses Schiff über bestimmte

Komponenten verfügen. Diese Komponenten müssen nicht alle zwangsläufig auf demselben Entwicklungsstand sein, d.h., Sie können ein Schiff mit einer Panzerung auf 1918-Niveau mit Motoren von 1934 haben.

Die Erforschung neuer Marinetechnologien wird Ihnen schließlich den Bau verbesserter Schiffsklassen ermöglichen. Mit neuen Technologien können jedoch nur bestimmte Komponenten existierender Schiffe und Schiffsklassen aufgewertet werden, darunter Radar, Flakgeschütze und Anti-U-Boot-Waffen.

E5.2 UPGRADES ANDERER TECHNOLOGIEN

Sie können auch Technologien aufwerten, die sich nicht direkt auf Einheiten beziehen: Es gibt z.B. Technologien, die Radarstationen ermöglichen, auch als Horchposten zum Abfangen feindlicher Signale zu fungieren, während andere Technologien die Effizienz von stationären Flugabwehrstellungen verbessern und den Bau von Forts ermöglichen.

E6.0 TECHNOLOGIE-LIZENSIERUNGEN

Ein Land kann mit einem anderen darüber verhandeln, für einen bestimmten Geldbetrag einen Einheitstyp auf der Technologiestufe des anderen Landes in Lizenz zu bauen. Dies ermöglicht den Bau einer einzelnen Brigade (bzw. eines Luftgeschwaders, Schiffes usw.) auf der Technologiestufe des anderen Landes. Großkampfschiffe oder Atombomben können Sie nicht in Lizenz bauen.

Gehen Sie dazu zum Diplomatie-Interface und wählen Sie das Land aus, mit dem Sie ein Geschäft machen möchten, und klicken Sie in der Liste diplomatischer Aktionen auf „Baulizenz kaufen“. Daraufhin sehen Sie eine Liste mit Einheitstypen, die moderner sind als das, was Sie aktuell bauen können. Die Statistiken dieser Einheiten werden über Tooltips erläutert. Für das Geschäft wird ein Standardpreis vorgeschlagen, doch wenn Sie mehr als das anbieten können, wird das andere Land mit größerer Wahrscheinlichkeit zustimmen. Mit den Schiebereglern für Serien- oder Parallelbau können Sie gleichzeitig Lizenzen für mehr als eine Einheit erwerben.

Nachdem ein Lizenzbaugeschäft abgeschlossen wurde, erscheinen die Lizenzbauten automatisch in Ihrer Baureihe. Der Bau dieser Einheiten wird Sie aber trotzdem noch IS kosten.

Der Kauf von Baulizenzen wirkt sich durch die Produktion der betreffenden Einheiten positiv auf Ihr praktisches Wissen aus, was es Ihnen erleichtert, zu einem späteren Zeitpunkt selbst ähnliche Einheitenmodelle zu produzieren.

E7.0 TECHNOLOGIESPIONAGE

Sie können Ihre Spione nicht nur mit der Aufdeckung der Forschungsarbeiten anderer Länder beauftragen, sondern deren Forschungen auch sabotieren lassen. Natürlich funktioniert dies auch in die Gegenrichtung.

★ F ★ POLITIK & REGIERUNG

F1.0 REGIERUNGEN

Jedes Land hat eine Regierung, also mehrere Anführer, die die Geschicke ihres Landes lenken. In **HOI 3** wird diese Regierung von Ihnen und Ihren Ministern und Militärbefehlshabern sowie Ihren Gesetzen und Entscheidungen im Spielverlauf repräsentiert.

Während Ihre eigene Position sicher ist und Sie nicht befürchten müssen, abgesetzt zu werden, trifft das für die tatsächliche Regierung Ihres Landes und die machthabenden Minister nicht immer zu. Sie können nur Minister berufen, die an der derzeit machthabenden Regierungspartei ausgerichtet sind, über die Sie aber keine vollständige Kontrolle haben.

In jedem Land gibt es eine Regierungspartei. Diese Partei ist bei Spielbeginn an der Macht und wird es vermutlich bis zur nächsten Wahl, einem Staatsstreich, einer Revolution oder einem anderen Spielereignis auch sein.

Wenn eine Regierungspartei ihre Macht verliert, wird sie von einer anderen Partei ersetzt. Abhängend von den sich dadurch einstellenden Änderungen könnte sich auch die Zusammensetzung Ihres Ministerkabinetts ändern.

F1.1 IDEOLOGIE

Jede Regierung folgt einer Ideologie. Sie als Spieler haben keinen Einfluss auf die Ideologie, die sich ganz nach der Partei richtet. Wenn eine neue Regierungspartei an die Macht kommt, kann sich unter Umständen die Regierungsideologie ändern.

F1.2 MINISTER

Die Auswahl der richtigen Minister für die 10 Ministerpositionen Ihres Landes ist eine wichtige Aufgabe, da diese Minister bestimmte Teile Ihrer Regierung leiten. Jeder Minister hat eine eigene Ideologie, die nicht unbedingt Ihrer Regierungsphilosophie entsprechen muss, einen verborgenen Loyalitätswert und verschiedene Eigenschaften, von denen abhängt, welcher Position der Minister zugeteilt wird. Außerdem haben Sie ein verborgenes „Startdatum“, das festlegt, ab wann Sie Ihnen zur Verfügung stehen.

Die Eigenschaften jedes Ministers legen fest, welche Bereiche Ihres Militärs, Ihrer Wirtschaft oder Produktion durch seine Berufung positiv oder negativ beeinflusst würden. Ihr Außenminister beeinflusst beispielsweise hauptsächlich Ihre ideologische Ausrichtungsdrift. Klicken Sie zur Anzeige verfügbarer Alternativen auf die Minister-Schaltfläche „Ersetzen“. Klicken Sie zur Auswahl eines anderen Ministers auf „Auswählen“ oder brechen Sie den Vorgang ab.

Aufgrund des offenen Spielausgangs von **HOI 3** kann im Ministerpool jedes Landes eine Vielzahl unterschiedlicher Ideologien präsent sein. Wenn Deutschland beispielsweise anstatt einer faschistischen Route einen sozialistischen Weg einschlägt, werden die Ministerpositionen von sozialistischen Ministern eingenommen.

F1.3 HAUPTSTÄDTE

Ihre Regierung residiert in der Hauptstadt Ihres Landes,

	Anthony Eden Ideological Crusader Tendency to drift due to internal factors: +6.0%	<input type="button" value="SELECT"/>
	Lord Halifax Apologetic Clerk Tendency to drift due to internal factors: -5.0%	<input type="button" value="SELECT"/>
	Viscount Templewood Apologetic Clerk Tendency to drift due to internal factors: -5.0%	<input type="button" value="SELECT"/>



Ihrem Regierungssitz. Diese Stadt ist von großer strategischer Bedeutung, da ihre Eroberung großen Einfluss auf Ihre Siegespunkte und normalerweise auch auf Ihre Industriebasis haben würde. Besiegte Regierungen können ihre Hauptstädte verlassen und in einer verbündeten Hauptstadt als Exilregierungen weiterexistieren (siehe: F6.0).

F2.0 INNENPOLITIK

F2.1 PARTEIORGANISATION & BELEBTHEIT

Die Parteiorganisation bezieht sich normalerweise auf die Macht jeder politischen Partei, also ihre Fähigkeiten bzw. die ihrer Meinungsführer, die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Die Beliebtheit zeigt dagegen die tatsächliche öffentliche Meinung über die Partei an, also wie „beeinflusst“ sie ist. Die Organisation aller politischen Parteien eines Landes beträgt zusammen 100%. Wenn der Organisationswert einer Partei steigt, sinkt er bei anderen.

Die Regierungspartei ist normalerweise eine starke politische Kraft, während die anderen Parteien des betreffenden Landes schwächer sind. Wenn das nicht der Fall ist, können Sie damit rechnen, dass die Regierungspartei nicht sehr lange an der Macht sein wird; in Ihrem Politik-Interface sehen Sie, falls zutreffend, wann die nächsten Wahlen stattfinden sollen. Die Parteiorganisation legt fest, wie viel Einfluss die betreffende Partei auf die innenpolitische Meinung des Landes hat. Die Attraktivität des Kommunismus kann der Bevölkerung nur von kommunistischen Agitatoren nähergebracht werden. Wenn Truppen einer anderen Fraktion in einem Land Militärpräsenz zeigen, erhöht dies den Einfluss der dortigen Parteien, die derselben Ideologie anhängen. Im spanischen Bürgerkrieg z.B. wurden die Republikaner von kommunistischen Truppen unterstützt, während deutsche und italienische Truppen sich hinter die Nationalisten stellten. Spionagemissionen können den Einfluss einer Partei in einem anderen Land ebenfalls erhöhen.

F2.2 UNMUT

Unmut arbeitet gegen die Regierungspartei eines Landes. Wenn Sie zulassen, dass sich Unmut aufbaut, wird die herrschende Regierungspartei bei der nächsten Wahl mit großer Wahrscheinlichkeit gegen eine Partei verlieren, die einer anderen Ideologie anhängt. In autoritären Regimes, in denen keine Wahlen abgehalten werden, erhöht Unmut die Wahrscheinlichkeit eines Staatsstreiches oder Bürgerkriegs sowie von kleineren, lokalen Revolten. Auch der wirtschaftlichen Situation Ihres Landes fügt Unmut großen Schaden zu, zudem unterwandert er den nationalen Zusammenhalt. In Gefechten dagegen bewirkt er Abzüge.

F2.3 WAHLEN IN DEMOKRATIEN

Parteien erhalten durch Wahlen Stärke in Form von Beliebtheit und Parteiorganisation. Die Nähe zu einem

Fraktionsmitglied stärkt die betreffende Ideologie, also die öffentliche Meinung, in den Wahlen des betreffenden Landes. Nachbarländer von nationalsozialistischen Ländern werden im Laufe der Zeit immer faschistischer, wenn sie nicht unter den ausgleichenden Einflüssen anderer Länder stehen.

F2.4 AUTORITÄRE PARTEIEN

Wenn in einem demokratischen Land eine autoritäre Partei an die Macht gelangt, kommt es zu einer nationalen Krise. Dies liegt teilweise am nationalen Zusammenhalt, doch das herrschende autoritäre Regime wird sämtliche demokratischen Vorgänge schließlich durch ein Ereignis zum Erliegen bringen, um „das Land vor der Krise zu retten“. Dies stärkt die Position autoritärer Parteien, während politische Gegner geschwächt werden. Weniger Unmut durch Oppositionsparteien wiederum bedeutet den Anstieg des nationalen Zusammenhalts.

Sie bleiben natürlich an der Spitze Ihres Landes, aber das neue Ministerkabinett ist ideologisch an der autoritären Regierungspartei ausgerichtet und folgt anderen politischen Grundsatzregeln.

F3.0 EREIGNISSE, ENTSCHEIDUNGEN UND GESETZE

F3.1 EREIGNISSE

Während des Spiels werden Sie häufig durch Pop-up-Meldungen über bestimmte Ereignisse informiert. Manchmal geht es nur darum, dass Sie eine neue Lage in Betracht ziehen müssen, die sich ein wenig oder stark auf das Gameplay auswirken, oder aber Ihre Herangehensweise an das Spiel komplett ändern könnte.

Bei manchen Ereignissen müssen Sie sich zwischen einer oder mehreren Optionen entscheiden. Diese Entscheidungen legen die Effekte der betreffenden Ereignisse fest; diese Effekte werden per Tooltipp angezeigt, wenn Sie Ihren Mauszeiger im betreffenden Ereignisfenster auf die dort angezeigten Optionen bewegen.

Anmerkung für Paradox-Veteranen: Viele der historischen Ereignisse, die Sie eventuell schon aus früheren Spielversionen kennen, werden in diesem Spiel sehr unterschiedlich repräsentiert. In der Vergangenheit waren die Ereignisse oft auf den exakten historischen Zeitpunkt fixiert, stellten oftmals aber keine realistische Reaktion auf massive Änderungen der historischen Zeitachse dar, wie z.B. einen Sieg der Achsenmächte über Großbritannien. Entscheidungen dagegen berücksichtigen die betreffende Situation, und wenn die Bedingungen denen sehr nahe sind, die sich in der Realität zu diesem Ereignis auswirkten, werden diese Entscheidungen ausgeführt, bzw. die Spieler erhalten eine Auswahlmöglichkeit, selbst wenn das Datum nicht historisch präzise ist. Dies ermöglicht mehr Flexibilität

und Realismus. Die über Schieberegler ermöglichte Funktionalität wurde von Entscheidungen und Gesetzen ersetzt, die in Nomine-Spiellern bekannt vorkommen dürften. Entscheidungen und Gesetze sind Optionen, mit denen Sie zielgerichtete Politiken verfügen können. Einige sind länder-spezifisch, manche dagegen ideologischespezifisch. Die beiden größten Unterschiede zwischen diesen beiden Optionen und der Art, wie sie in früheren Spielen simuliert wurden, ist dass sie 1.) kontextabhängig und nicht auf ein bestimmtes historisches Datum fixiert sind, und dass sie 2.) kein „Zeitlimit zurückschicken“, das Sie zwingt, bis zu einer vergleichbaren Entscheidung ein Jahr zu warten.

F3.2 GESETZE

Gesetze sind landesweite Politikoptionen und gelten für alle Länder. In manchen Ländern können bestimmte Gesetze wie z.B. Pressezensur in bestimmten Zeiten bzw. gar nicht erlassen werden. Das Spiel schränkt Ihre politische Macht zum Erlass von Gesetzen ein. Diese Gesetze sind kontextabhängig, was bedeutet, dass Sie den Verabschiedungsprozess von Gesetzen beispielsweise nicht einleiten können, bevor die Öffentlichkeit Sinn darin sieht. Dieses System erleichtert Kriegsvorbereitungen enorm, da sich die Weltmächte als Bedrohung zu erkennen geben. Je autoritärer Ihr Regierungssystem ist, desto weniger müssen Sie sich um die Meinung Ihrer Bevölkerung kümmern.

Abgesehen von der vollen militärischen Mobilisierung, die über eine eigene Schaltfläche unten rechts im Politik-Interface gesteuert wird, werden die meisten Mobilisierungsoptionen (siehe: B10.0) über Gesetze geregelt. Der ausufernde weltweite politische Flächenbrand führt dazu, dass bei zunehmend vielen Ländern die Mobilisierungsoptionen freigeschaltet werden. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über ein Kontrollkästchen bewegen, erscheint ein ToOLTIP, der Ihnen die Voraussetzungen für den Erlass eines bestimmten Gesetzes mitteilt: Ein grünes Sternchen (“**”) bedeutet, dass Sie die Voraussetzungen bereits erfüllt haben, ein rotes Sternchen stellt das Gegenteil dar. Wenn Sie eine aggressive Macht spielen, sollten Sie nicht vergessen, welche Effekte Ihr Militarismus auf die Mobilisierungsfähigkeiten Ihrer Feinde hat.

F3.3 ENTSCHEIDUNGEN

Die Lenkung der politischen Geschicke Ihres Landes erfordert Entscheidungen. Diese Entscheidungen können unter



anderem Einfluss auf ihre militärische Einsatzbereitschaft, Wirtschaft und Beziehungen zu anderen Ländern haben. Ein bedeutender Unterschied zwischen einer Entscheidung und einem Ereignis ist, dass Sie entscheiden müssen, wann die Entscheidung verfügt werden soll. Potentielle Entscheidungen sind im Diplomatie-Interface aufgelistet.

Manche Entscheidungen „reagieren“ auf die von anderen Ländern getroffenen Entscheidungen. Nachdem ein Land eine Entscheidung gefällt hat, könnte für andere Länder eine Entscheidungsoption ausgelöst werden. Auf diese Weise findet das altbekannte, ineinandergreifende Auslösesystem weiterhin Verwendung, bleibt jedoch bezüglich des während des Spiels veränderten Geschichtsverlaufs realistisch; z.B. erlassen die USA das Leih- und Pachtgesetz nicht, wenn sich Großbritannien nicht im Krieg befindet.

Entscheidungen werden nicht als Option dargestellt, bevor nicht ihre betreffenden Voraussetzungen erfüllt wurden. Bevor dies nicht der Fall ist, werden neben den Entscheidungen in Ihrer Liste graue Häkchen angezeigt, die diese Entscheidungen als mögliche zukünftige Optionen kennzeichnen. In ToOLTIPS können Sie ablesen, welche Bedingungen noch erfüllt werden müssen, damit die betreffende Entscheidung für Sie zu einer auswählbaren Option wird. Wenn und sobald Sie diesen Bedingungen entsprechen, wird das Kontrollhäkchen der betreffenden Entscheidung grün, worauf Sie die Entscheidung jederzeit durch Anklicken des Kontrollhäkchens auswählen können. Diese Auswahl müssen Sie zusätzlich bestätigen.

F4.0 MOBILISIERUNG

Unten rechts in Ihrem Politik-Interface befindet sich eine Schaltfläche, mit der Sie Ihre Reserveeinheiten mobilisieren können. Die militärische Mobilisierung ist vollständig separat und nicht mit der industriellen Mobilisierung kombiniert, die durch Gesetzgebung realisiert wird (siehe: B10.0). Für die Mobilisierung kann es innenpolitische Voraussetzungen geben, oder Sie können müssen die politischen Konsequenzen tragen, wenn Sie trotz des Widerspruchs der Öffentlichkeit die Mobilisierung befehlen.

F5.0 NATIONALER ZUSAMMENHALT

Nationaler Zusammenhalt steht dafür, wie ein Land seine Politik und wichtigsten Ressourcen (Mineralien, Militär oder Mannstärke) zu seiner Verteidigung einsetzt. Zerstrittene Länder sind immer schwach und verwundbar, daher lohnt sich ein starker nationaler Zusammenhalt.

Der nationale Zusammenhalt wird immer von Regierungsentscheidungen, Kriegsverlusten und strategischer Kriegsführung beeinflusst. Einige Gesetze oder Entscheidungen können ebenfalls Einfluss auf den nationalen Zusammenhalt haben, obwohl sie vielleicht nicht gerade Optimallösungen darstellen – d.h., sowjetische

Säuberungsaktionen können den nationalen Zusammenhalt steigern, schaden dem Land jedoch auf andere Weise. Manche Gesetze haben negative Einflüsse auf den nationalen Zusammenhalt und/oder den Unmut.

Wenn der nationale Zusammenhalt in einem Land zu stark sinkt, kann es dort zu einer Revolte oder einfach zu einem Regierungswechsel durch eine Wahl kommen. Natürlich wird sich eine Partei, unter deren Regierung der nationale Zusammenhalt derart tief sinken konnte, nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit durchsetzen können.

F5.1 STAATSTREICHE UND BÜRGERKRIEGE

In Ländern mit geringem nationalem Zusammenhalt gibt es hohes Risiko für einen Staatsstreich oder den Ausbruch eines Bürgerkriegs, möglicherweise durch ein ausgelöstes Ereignis. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist höher, wenn es im betreffenden Land eine Oppositionspartei mit hohem Organisationswert gibt. Eine gut organisierte Opposition ist für eine Partei, die Schwierigkeiten mit der Beibehaltung des nationalen Zusammenhalts hat, ein Vorbote der Hölle. Obwohl Regierungsparteien nur selten geringen nationalen Zusammenhalt, aber dafür eine starke Parteiorganisation haben, würde diese Konstellation die Wahrscheinlichkeit eines Staatsstreichs oder Bürgerkriegs verringern.

Zu einem Staatsstreich kann es kommen, wenn eine starke Oppositionspartei beschließt, dass es gegen die schwache Regierungspartei eine gute Siegchance hat. In nicht-demokratischen Ländern sind Staatsstreichs wahrscheinlicher, da die Verhältnisse in Demokratien normalerweise durch Wahlen ausgeglichen werden, bevor es zu einem Staatsstreich kommen kann.

Wenn Staatsstreichs scheitern, kann es zu Bürgerkriegen kommen. Beachten Sie jedoch, dass es in unmodifizierten Spielversionen von **HOI3** nur mit sehr geringer Wahrscheinlichkeit zu einem ahistorischen Bürgerkrieg kommen wird.

F5.2 ZUSAMMENBRUCH

Im Krieg kann der nationale Zusammenhalt derart niedrig werden, dass das Land zusammenbricht. Wenn dies passiert, bleiben einer Regierung zwei Möglichkeiten: Sie kann kapitulieren, was dem Angreifer die Annektierung des Landes oder die Errichtung eines Marionettenstaats ermöglicht; letzteres unterscheidet sich von der Einsetzung einer Besatzungsregierung. Das eroberte Land hat jedoch auch die Option, aus den Überresten seiner Regierung und seines Militärs eine Exilregierung zu gründen. Wenn dies geschieht, zieht die Regierung in die Hauptstadt eines verbündeten Landes. Alle militärischen Einheiten, die noch im Mutterland kämpfen, also nicht geographisch von der Hauptstadt getrennt sind, kapitulieren. Unbesetzte Provinzen setzen unter der Führung der Exilregierung den Kampf fort. Anderen Regierungen ist es möglich, zur Verteidigung dieser

Provinzen Unterstützungsgruppen zu entsenden, aber wenn sie dies unterlassen, fallen diese Provinzen schnell dem Feind in die Hände.

Die Formel, nach der sich der Zusammenbruch berechnet, zieht den Prozentwert verlorener Siegespunkte (wichtiger Provinzen) des Landes in Betracht; dieser Wert wird dann mit dem nationalen Zusammenhalt und der Stufe der alliierten Truppenzusätze als Prozentwert der Armee des verteidigenden Landes verglichen. Auf das Ergebnis werden einige weitere, sehr komplexe Wahrscheinlichkeiten angewendet. Für die Ermittlung von Zusammenbruch zählen nur Provinzen des Mutterlandes, Provinzterritorien also nicht.

F6.0 EXILREGIERUNGEN

Zur Bildung einer Exilregierung (ER) kommt es dann, wenn ein Land zusammenbricht, die herrschende Regierung jedoch beschließt, seine Minister in ein verbündetes Land derselben Fraktion zu schicken und von dort aus dem Kampf fortzusetzen.

Wenn sich eine Exilregierung bildet, werden sämtliche Einheiten im Mutterland eliminiert, alle Einheiten außerhalb des Mutterlandes bleiben dagegen unter der Kontrolle der ER. Wenn sich ein anderes Bündnis mit dem eroberten Land im Krieg befindet, wird die ER auf Einladung des Bündnisführers in ein Land dieses Bündnisses verlegt. Andernfalls wird die ER bis zum Ausbruch eines Kriegs zwischen einem anderen Land und dem eroberten Land inaktiv. Wenn ein Bündnisführer Frieden mit dem Land schließt, unter dessen Kontrolle das Mutterland steht, kann sich die ER in ein Land eines anderen Bündnisses verlegen, das sich mit dem eroberten Land im Krieg befindet. Die Ideologie der ER entspricht stets der Ideologie des sie aufnehmenden Bündnisführers, und die Hauptstadt des Bündnisführers wird als die Hauptstadt der Exilregierung angesehen.

Die Exilregierung erhält 5 IS-Einheiten sowie eine geringe Mannstärke, die aus ihren im Exil lebenden Bürgern gewonnen wird, die mit ihr gemeinsame Sache machen. Damit kann die ER innerhalb der geltenden technologischen Einschränkungen eigene Militäreinheiten bauen. Die technologischen Einschränkungen sind dieselben wie vor der Bildung der Exilregierung, aber sie kann ihre IS zur Erforschung technischer Verbesserungen einsetzen. Oftmals ist es jedoch besser, Lizenzbauten zu kaufen, um schließlich selbst Einheiten höherer Technologiestufen bauen zu können. Die von Exilregierungen gebauten Einheiten haben dieselben Organisations- und Doktrinstufen wie der gastgebende Bündnisführer.

Nach der Befreiung des Mutterlands wird die Exilregierung aufgelöst und in ihrem Mutterland wieder als offizielle Regierung eingesetzt; wenn das Mutterland von einem anderen Bündnis, das sich zur Errichtung eines Marionettenstaats entschließt, erneut besetzt wird,

verbinden sich die ER und sämtliche Truppen mit der Marionettenregierung, die vom erobernden Bündnis kontrolliert wird. Dies ist auch der Fall, wenn der die Exilregierung beherrschende Bündnisführer einen Friedensvertrag mit dem das Mutterland besetzt haltenden Land ratifiziert, und es kein anderes Bündnis gibt, das sich mit diesem Land im Kriegszustand befindet, wenn es für die ER also keinen anderen Ausweg mehr gibt.

Wenn das erobernde Land die Regierungsmacht über das Mutterland der Exilregierung verliert, d.h., wenn es annektiert wird, löst sich die Exilregierung auf.

F7.0 BESATZUNGSREGIERUNGEN & BESATZUNGSPOLITIK

Wenn ein Bündnis Provinzen oder Länder übernimmt, muss sie eine Besatzungspolitik für die Regierung der eroberten Provinzen schaffen. Im Allgemeinen führen ausbeuterische Besatzungspolitiken dazu, dass die in eroberten Gebieten verfügbaren Ressourcen sehr zahlreich sind, die dortige Mannstärke jedoch reduziert wird und das Revoltenrisiko (Partisanen) größer ist. Nationale Entscheidungen beschränken bestimmte Länder in der Auswahl ihrer Besatzungspolitik.

Occupied Countries	
	United Kingdom Full occupation
	Soviet Union Total Exploitation
	France Military Government
	Denmark Collaboration Government
	Norway Collaboration Government

- **Kollaborationsregierung** – Eine Kollaborationsregierung beschäftigt Mitglieder der aktuellen Regierung, die bereit sind, das Land für Sie zu regieren. Dies ist die am wenigsten repressive Besatzungspolitik. Sie führt zu geringem Revoltenrisiko, aber auch geringer Produktion. Die von Kollaborationsregierung zur Verfügung gestellte Mannstärke ist die höchstmögliche, da sich Freiwillige für Ihre Truppen melden.
- **Militärregierung** – Ein konturloser, typischer Militärbefehlshaber wird mit der Regierung der eroberten Provinzen betraut und kontrolliert sie mit militärischer Effizienz, aber ohne totale Unterdrückung. Der Großteil der Zivilverwaltung bleibt im Amt. Diese Regierungsform erhöht die Produktionswerte, die von der Besatzungsmacht abgezogen werden können, stellt aber für die lokale Bevölkerung, die mit größerer Wahrscheinlichkeit revoltieren wird, ein moderates Ärgernis dar. Die unter dieser Regierungsform gewonnene Mannstärke ist ebenfalls etwas geringer.
- **Vollständige Besetzung** – Das Militär über-

nimmt die vollständige Kontrolle über die eroberten Provinzen und regiert sie mit Hilfe ihrer Polizeitruppe und Zivilverwaltern aus dem Mutterland mit eiserner Hand. Diese Regierungsform führt mit größerer Wahrscheinlichkeit zu Revolten, steigert jedoch auch die Produktion. Die Gewinnung von Mannstärke für den Eroberer ist jedoch weniger wahrscheinlich.

- **Totale Ausbeutung** – Mit Hilfe von Militärverwaltern und brutalen Polizeitruppen wird versucht, aus den eroberten Provinzen das Maximum an Produktionswerten herauszupressen. Natürlich begünstigt diese Art, die lokale Bevölkerung zu behandeln, den Ausbruch von Revolten sehr stark, und nur wenige Bewohner werden sich freiwillig zum Militärdienst in Ihren Streitkräften melden.

F8.0 BEFREIUNG VON LÄNDERN

Wenn Ihre Fraktion eine verbündete Exilregierung beherbergt und Sie einen Teil des Territoriums dieses Landes einschließlich seiner Hauptstadt zurückerobert haben, können Sie dieses Land befreien. Daraufhin nimmt die Exilregierung wieder die Kontrolle ihres eigenen Territoriums, das sie wie zuvor als unabhängiges Land verwaltet. Klicken Sie zum Befreien einfach unten rechts im Politik-Interface auf die Schaltfläche „Land befreien“.

F9.0 MARIONETTENSTAATEN

Wenn Sie ein anderes Land kontrollieren, können Sie es durch Anklicken von „Marionettenstaat“ im Politik-Interface von der Leine lassen. Dies erzeugt ein „unabhängig“ regiertes Land mit eigenem Territorium, das aber größtenteils unter der Kontrolle Ihres Landes steht – es fungiert als Verbündeter, der Ihnen Durchmarscherlaubnis für Ihre Truppen gewährt. Seine Außenpolitik wird komplett von Ihnen gelenkt.

Marionettenstaaten sind immer mit dem Land verbündet, das sie aufgestellt hat. Diesem Land geben sie auch Handelsrabatte. Sämtliche Militäreinheiten von Marionettenstaaten bleiben jedoch deren eigener Kontrolle.

F10.0 PARTISANEN & REBELLEN

In HOI 3 gibt es verschiedene Rebellentypen: Partisanen, Nationalisten, Patrioten und Verärgerte Pöbel. Partisanen treten oft in eroberten Gebieten auf, der verärgerte Pöbel zu Hause. Bis auf die Partisanen, die unter der Kontrolle eines anderen Landes oder einer Exilregierung zu feindlichen Einheiten werden können, spielt der tatsächliche Rebellentyp keine große Rolle.

F10.1 REVOLTENRISIKO

Im Revoltenrisiko-Kartenmodus erhalten Sie einen guten allgemeinen Überblick darüber, wo sich Partisanen

oder Rebellen erheben könnten. Im betreffenden Provinz-Interface finden Sie genaue Informationen über das tatsächliche Revoltenrisiko, und mit welchen Rebellen Sie es in der Provinz wahrscheinlich zu tun bekommen. Das Revoltenrisiko in einer Provinz kann von verschiedenen Faktoren beeinflusst werden, einschließlich von Unmut und Nationalismus, der durch eine kürzliche erfolgte Besetzung entfacht wurde. Es gibt zwar einen Revoltenrisiko-Alarm, aber am besten können Sie das Revoltenrisiko aber im Revoltenrisiko-Kartenmodus im Auge behalten.

Bewegen Sie Ihren Mauszeiger im Provinz-Interface über den Wert neben dem Gewehrsymbol. Dies zeigt über einen Tooltipp das insgesamt Revoltenrisiko an, und welche Art von Rebellen Probleme verursacht. Das „minimale Revoltenrisiko“ zeigt Faktoren wie Nationalismus an, der immer ein Risiko für den Ausbruch von Revolten darstellt.

FI0.2 UNTERDRÜCKUNG

Bestimmte Brigadetypen wie Militärpolizei, Garnisonen usw. eignen sich gut zur Unterdrückung von Partisanen- und Rebellenaktivitäten; wenn Sie vor Ort über solche Einheiten verfügen, können Sie das Revoltenrisiko verringern. Diese Einheiten müssen auch kampfbereit sein, falls die Unterdrückungsbemühungen fehlschlagen. Manche Spieler sorgen gerne mit eigenständigen Brigaden für Ruhe hinter den eigenen Linien.

FI0.3 PARTISANENEFFIZIENZ

Im Aufklärungs-Interface Ihres Landes sehen Sie einen Wert für Partisaneneffizienz, der teilweise ausdrückt, wie verhasst Ihr Land ist, denn er steht für die Erfahrungsstufe der Partisanen, die sich nach Ihrer Besetzung eines anderen Landes gegen Sie erheben.

FI1.0 KRIEGSMÜDIGKEIT

Seit längerer Zeit kriegführende Länder leiden an stärker werdender Kriegsmüdigkeit (KM), die ihre Bereitschaft zum Fortführen der Kämpfe reduziert. Faktoren wie verlorene Gefechte, Gebietsverluste und strategische Kriegsführung beeinflussen die Kriegsmüdigkeit in Friedenszeiten, nicht jedoch während des Krieges. Nach Unterzeichnung eines Friedensvertrags wirkt sich die Kriegsmüdigkeit dahingehend aus, dass das Land mit geringerer Wahrscheinlichkeit bereit sein wird, in zukünftige Kriege einzutreten. Dieser KM-beeinflusste Neutralitätswert reduziert sich im Verlaufe der Zeit, bis die KM wieder verschwunden ist. Die Kriegsmüdigkeit steigt in Kriegszeiten allmählich an. Nach dem Friedensschluss sinkt sie schneller, als sie sich zuvor aufgebaut hatte.

FI2.0 KAPITULATION, FRIEDEN & ANNEKTIERUNG

Aufgrund von Exilregierungen gibt es für Fraktionsmitglieder in HOI 3 manchmal keine Kapitulationsverhandlungen. Im 2. Weltkrieg drehte sich alles um „totale Kriegsführung“, nicht um „Separatfrieden“ oder „Etappensiege“. Einige Friedensverträge sind möglich, werden im Allgemeinen jedoch über Ereignisse gesteuert. Dabei wurde angenommen, dass selbst bei der totalen Besetzung eines Landes stets einigen Regierungsmitgliedern die Flucht gelingt, die den Kampf dann fortsetzen. Aus diesem Grund verschwindet in HOI 3 auch keine Regierung völlig, bis das Spiel nicht durch den totalen Sieg einer Fraktion über eine andere endet.

Länder, die nicht zu einer Fraktion gehören, können Weiße Frieden schließen, die keine territorialen Änderungen beinhalten. Ein weiterer Ausgang von Friedensverhandlungen ist die Annektierung des umstrittenen Gebiets, durch die der Sieger jene Provinzen erhält, als deren rechtmäßiger Eigentümer er sich ansieht. Totale Annektierung ist nur möglich, wenn das gesamte Land erobert wurde.

★ G ★ AUFKLÄRUNG & ORTUNG

61.0 AUFKLÄRUNGS- & SPIONAGEKONZEPTE

Jedes Land hat drei Aufklärungsquellen: Bodenaufklärung, Abgefangene Signale und Spione. Provinzen haben neun Aufklärungsstufen, die beeinflussen, wie viel Sie über die feindlichen Einheiten und die Situation innerhalb der betreffenden Provinz in Erfahrung bringen können. Für militärische Einheiten gibt es fünf Aufklärungsstufen.

61.1 BODENAUFKLÄRUNG

Dieser Aufklärungstyp betrifft nur Dinge, die vom Boden aus erkannt werden können. Aus diesem Grund ist beschränkt, wie weit Ihre Bodenaufklärung von verbündeten Beobachtungsposten aus reicht. Es wird angenommen, dass jeder Ort außerhalb des Kriegsnebels Aufklärungsstufe 1 für jede Einheit ermöglicht, die darüber hinaus stündlich erhöht wird. Die Aufklärungsstufe dieser Einheiten kann von mehreren Faktoren beeinflusst werden.

61.2 RADARSTATIONEN & ABGEFANGENE SIGNALE

Radarstationen können auch als Horchposten zum Abfangen von Signalen eingesetzt werden. Die Ortungs- bzw. Abfangreichweite sind zwar eingeschränkt, reichen jedoch weitaus weiter als einfache Aufklärung. Diese Reichweite erstreckt sich ungefähr zwei Regionen weiter als die dem Feind am nächsten liegende Ihrer Einheiten bzw. dem nächstgelegenen Beobachtungsposten. Die resultierende Aufklärungsstufe ist trotzdem geringer als die anderer Aufklärungsmethoden. So können Sie zum Beispiel nur die Region vermuten, in der sich eine Einheit befindet, aber keine bestimmte Provinz festlegen.

Dieser Aufklärungstyp kann durch die technologische Fortschritte (Stufenerhöhung der Radarstationen) verbessert werden. Stationen höherer Stufen haben größere Ortungsreichweiten. Kommandoeinheiten sind über abgefangene Signale leichter zu Orten als andere Einheiten. Je höher die Stufe der betreffenden Kommandoeinheit ist, desto höherstufige Funktechnologie verwendet sie, wodurch sie leichter geortet werden kann.

Sowohl Radarortung als auch abgefangene Signale können Ihnen Informationen über Schiffe auf hoher See verschaffen (siehe: N2.0).

61.3 SPIONE & SPIONAGE

Im Spionage-Interface können Sie jederzeit ein Land auswählen und dann die Spionagestufe festlegen, auf der in diesem Land für Sie spioniert wird – im Wesentlichen setzen Sie dadurch relative Prioritäten. Die Ihnen zur Verfügung stehenden Spione werden von der KI abhängig von der Priorität in diese Länder geschickt, die Sie ihnen zubemessen haben, und wie weit Sie Ihre Spionagetätigkeiten ausgedehnt haben. Wenn Sie für ein Land keine Priorität einstellen, bedeutet dies, dass Sie keine Spione dorthin entsenden.

Je mehr Spionagepunkte Sie für ein Land zuteilen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass Sie die gewünschten Informationen auch erhalten. Dies wird negativ von der Gegenspionage des Ziellandes beeinflusst.

Enttarnte Spione werden monatlich bekanntgegeben. Wenn ein Land kapituliert, könnten in dem Durcheinander einige Ihrer Spionageringe verloren gehen. Wenn Sie der Besatzer sind, werden die überlebenden Spione in die interne Gegenspionageabteilung versetzt. Anderenfalls werden Ihre Spione in das Besatzerland geschickt.

61.4 SPIONAGE-EINSTELLUNGEN

Im Aufklärungs-Interface können Sie für Ihre Spione in jedem Land einer von mehreren Optionen auswählen. Folgende Optionen stehen Ihnen dabei zur Auswahl:

- **Keine** – Ihre Spione sind passiv, betreiben gelegentlich etwas Aufklärung, gehen aber kein Risiko ein, verhaftet zu werden (nicht dass sie dies immer schützen würde). Die betriebene Aufklärungsarbeit kann über jeden Bereich erfolgen.
- **Gegenspionage** – Ermöglicht Ihnen, gegnerische Spione aufzuspüren und zu töten, die Ihr Land infiltriert haben.
- **Militär** – Ermittelt die aktuelle Stärke, Organisation und Position von Einheiten im Zielland.
- **Technisch** – Versucht herauszufinden, was das Zielland

gerade erforscht.

- **Politisch** – Ihre Spione infiltrieren politische Gruppe Ihrer Ideologie und schüren mit ihrer Hilfe dann den Volkszorn gegen die Regierungspartei bzw. verringern den nationalen Zusammenhalt, was die Wahrscheinlichkeit einer Kapitulation oder eines Staatsstreichs erhöht.
- **Wirtschaftlich** – Versucht Informationen über die Handelsabkommen des Ziellandes, seine aktuelle Mobilisierungsstufe, im Bau befindliche Einheiten usw. zu erlangen.
- **Regierungspartei unterstützen** – Führt unabhängig von der Ideologie der aktuellen Regierungspartei des Ziellandes Propaganda-Aktionen und organisatorische Aktivitäten zur deren Stärkung durch.
- **Unsere Partei unterstützen** – Sorgt für Unmut im Zielland, wobei versucht wird, die Partei zu stärken, die Ihrer Regierungsideologie am nächsten steht.
- **Nationalen Zusammenhalt stören** – Führt politische Störmanöver durch, die das Vertrauen der Bevölkerung in die Regierung ruinieren.
- **Rebellen unterstützen** – Erhöht das Risiko von Partisanenaktivitäten in Provinzen, die von einem Land besetzt wurden.
- **Forschung stören** – Ihre Spione versuchen, wichtige Teile eines Forschungsprojekts zu sabotieren oder zu zerstören, und die Wissenschaftler und Ingenieure des Ziellandes dadurch hoffentlich auf den Holzweg zu führen.
- **Produktion stören** – Dies sind Sabotagemissionen, um im Zielland den Bau von Einheiten oder anderen Bauprojekten zu verzögern.

Wenn Sie für Spione in einem bestimmten Land keine bestimmten Missionen auswählen, führen sie nach dem Zufallsprinzip einige dieser Missionstypen durch.

Spione in anderen Ländern können auf „Passiv“ oder „Aktiv“ eingestellt werden. Aktive Spione finden mit größerer Wahrscheinlichkeit Informationen als inaktive, werden aber mit größerer Wahrscheinlichkeit entdeckt und getötet. Wenn Sie Spione auf „Keine“ einstellen, werden sie inaktiv. Dies ist eine Möglichkeit, sie für einen späteren Zeitpunkt zu schonen, wenn Sie ihre Dienste dringend benötigen.

61.5 INTERNE SPIONAGEFUNKTIONEN

Sie können Spione auch in Ihrem eigenen Land zum Einsatz bringen. Oben links in Ihrem Aufklärungs-Interface können Sie die Priorität für Ihr Land einstellen. Damit wird festgelegt, ob und wie sehr Ihre Spione in Ihrem eigenen Land eingesetzt werden.

Diese Spione können Sie auf einen von drei möglichen Missionstypen schicken:

- **Gegenspionage** – Hiermit können Sie feindliche Spione aufspüren und eliminieren, die in Ihrem eigenen Land ihr

Unwesen treiben.

- **Regierungspartei unterstützen** – Führt unabhängig von der Ideologie der aktuellen Regierungspartei Propaganda-Aktionen und organisatorischen Aktivitäten zur deren Stärkung durch.
- **Neutralität verringern** – Diese Spione verbreiten z.B. über Zeitungsartikel und Radioprogramme in Ihrem Land Gerüchte über die Bedrohung durch andere Länder, was den Neutralitätswert Ihres Landes verringern kann.

62.0 AUFKLÄRUNGSSTUFEN

Eine Provinz hat neun Aufklärungsstufen (was über die betreffende Provinz bekannt ist). Jede dieser Aufklärungsstufen gibt abhängig von Ihrer Aufklärungsstufe einige Fakten über die betreffende Provinz preis.

Einheiten haben fünf Aufklärungsstufen, die verschiedene Informationsstufen repräsentieren. Diese Informationen können aufgrund der betreffenden Provinzaufklärungsstufen bekannt oder durch direkte Militärsplionage bzw. andere Mittel erlangt werden.

Wenn eine neue Informationsstufe aufgedeckt wird, „speichert“ das Spiel die Informationen, bis eine neue Aufklärungsprüfung erfolgt und die Informationen verloren gehen bzw. wenn die aufgeklärten Informationen auf Stufe 3 sind und an einem anderen Ort auf Stufe 3 wieder erkannt werden. Wenn eine Einheit in einer Region auf der Stufe 1 oder 2 aufgeklärt wird und dann in eine andere Region marschiert, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Aufklärungsstufe bei der nächsten Aufklärungsprüfung auf 0 fällt. Diese Werte werden gespeichert. Die Ortung einer Einheit deckt meistens nur wenig mehr als die Region auf, in der sie sich befindet. Es ist möglich, dass eine Einheit in mehr als einer Region auf der Stufe 1 oder 2 aufgeklärt wird (natürlich kann nicht beides stimmen). Beachten Sie, dass Einheiten umso besser entdeckt werden können, je näher sie der Front kommen; diese Aufklärungsinformationen können also als zuverlässiger eingeschätzt werden als Aufklärungsdaten über Einheiten, die weit von der Front entfernt sind.

63.0 ANZEIGE AUFGEKLÄRTER EINHEITEN

Einheiten mit relativ hohen Aufklärungsstufen sind auf der Karte sichtbar und werden so angezeigt, als ob sie in der Hauptstadt der betreffenden Region entdeckt worden wären. In Wirklichkeit könnten sie sich zwar in der Region, aber eine oder zwei Provinzen weiter entfernt aufhalten. Anfangs wird eine solche Einheit noch als „mögliche Reserventruppe“ markiert. Wenn sie sich jedoch der Front nähert und verbündeten Beobachtungsposten näher als eine Provinz kommt, wird angenommen dass es sich bei der Einheit um die zuvor

hinter den feindlichen Linien entdeckte Einheit handelt (falls alle aufgeklärten Informationen identisch sind), und die zuvor entdeckte Einheit verschwindet von der Kartenansicht.

Einheiten, die sich von der Front zurückgezogen haben, werden auf eine vermutete Position innerhalb des

Kriegsnebels gesetzt, aber innerhalb derselben Region. Diese Einheiten werden schließlich von der Karte entfernt, da es unsicher ist, ob sie sich noch im selben Gebiet aufhalten; d.h., ihre Aufklärungsstufe verfällt.



H NACHSCHUB & LOGISTIK

Hearts of Iron-Veteranen sind mit dem Konzept der Transportkapazität vertraut, das jedoch aus **HOI 3** entfernt und mit einem weitaus realistischeren System ersetzt wurde ...

Bitte beachten Sie außerdem, dass Ihre Einheiten in **HOI 3** dank des strategischen Neueinsatzes nicht mehr „hochgebeamt“ werden und später an einem anderen Ort erscheinen, sondern stattdessen auf Eisenbahnstrecken transportiert werden, wo sie sichtbar und verwundbar durch feindliche Luftangriffe sind.

H1.0 INFRASTRUKTUR

Infrastruktur ist das System von Straßen und Eisenbahnstrecken, mit denen Sie Ihre Truppen leichter von Punkt A nach Punkt bringen können. Die Infrastruktur hat großen Einfluss darauf, wie schnell sich Einheiten durch die betreffende Provinz bewegen können, und wie effizient sie Nachschublieferungen auf dem Weg zu Ihren Einheiten durchqueren können.

Die Infrastruktur einer Provinz wird im Provinz-Interface angezeigt, das Sie durch Anklicken der Provinz aufrufen können. Einen guten Überblick bietet auch der nützliche Infrastruktur-Kartenmodus. Die Infrastruktur repräsentiert, wie erschlossen eine Provinz ist, bzw. wie zivilisiert. Die Infrastrukturstufe einer Provinz kann durch die Verbesserungen von Straßen, Eisenbahnstrecken und Kommunikationsnetzwerken erhöht werden. Gleichermaßen wirken sich Kämpfe, Bombardierungen oder andere feindliche Handlungen negativ auf die Infrastrukturstufe einer Provinz aus.

Neue Infrastruktur bauen Sie durch Anklicken des Infrastruktursymbols im Provinz-Interface, wodurch die den Infrastrukturbau der Baureihe anfügen. Der Bau wird ein Jahr dauern und 1 IS an Kosten verschlingen. Nach Bauabschluss wird das neue Infrastrukturelement im Verlauf mehrerer Tage in die bestehende Infrastruktur integriert.

Die Beschädigung der Infrastruktur einer Provinz reduziert vorübergehend die Fähigkeit der betroffenen Provinz, ihr Nachschubdurchsatzpotential auszufüllen.

H2.0 DURCHSATZ

Durchsatz steht für das Nachschubvolumen, das Sie täglich durch eine Provinz schleusen können; dies wird von der Infrastrukturstufe der betreffenden Provinz begünstigt oder behindert. Stellen Sie sich eine Schlange von Dreitonnenlastern vor, die Stoßstange an Stoßstange über eine enge, schlammige Straße fahren.



“Wie sollen wir das nur dem Führer beibringen?!” Die abgeschnittene Provinz Oryryn zeigt einen Nachschubbedarf von 3,56, aber einen Nachschubdurchsatz von 0, was schlecht für die eingekesselte Einheit ist (die von ihrem 30-Tages-Vorrat zehren muss).

Ihr Nachschubdurchsatz wird von der Provinz auf dem Nachschubweg limitiert, die die geringste Infrastruktur aufweist; diese Provinz stellt quasi einen Flaschenhals dar. Ihre Nachschubkoordinatoren versuchen, die Nachschubtransporte auf andere Straßen umzuleiten, wenn ein Nachschubweg zu stark befahren wird, aber an hektischen Fronten könnten Alternativrouten ebenfalls mit Fahrzeugen verstopft sein.

H3.0 LOGISTIKTECHNOLOGIE

Einige Technologien können Ihren Nachschubdurchsatz pro Infrastrukturpunkt erhöhen. Über technologische Fortschritte können Sie auch den Nachschubverbrauch Ihrer Einheiten verringern.

H4.0 NACHSCHUB & NACHSCHUBWEGE

Jede Provinz und jede Einheit in dieser Provinz zieht Nachschub von einer Zentralprovinz in Ihrem Hinterland ab. Der Nachschub für Ihre Armeen muss von diesem zentralisierten Depot zu Ihren Einheiten gelangen können, ohne abgefangen zu werden.

Nachschub bewegt sich auf Nachschubwegen mit der Geschwindigkeit von einer Provinz täglich, bis er bei der den Nachschub benötigenden Einheit eintrifft. Verlegt die betreffende Einheit Ihren Standort, wird ihre neue Position an die Nachschubzentrale durchgegeben und dort ein neuer Nachschubplan zur neuen Position der Einheit erarbeitet. Dieser Prozess kann die Nachschubversorgung der betreffenden Einheit verzögern, denn es kann ein oder zwei Tage dauern, bis sich der Nachschubweg an die neuen Konstellationen angepasst hat und mit der Nachschublieferung zur neuen Position der Einheit beginnen kann. Wenn Nachschub benötigende Einheiten in eine Provinz marschieren, können Sie im Kartenmodus beobachten, wie sich die Farbe der Provinz von grün (versorgt) zu braun (teilweise versorgt) ändert. Dies bedeutet, dass die Nachschubrate nicht ausreicht, den durch die zusätzlichen Einheiten erzeugten Nachschubbedarf zu decken. Nachschubwege sind flexibel: Wenn Ihre Logistikzentrale nicht genügend Nachschub durch eine Provinz schleusen kann, sucht sie sich Alternativrouten.

Einheiten verfügen über einen 30-tägigen Nachschubvorrat, der sich erschöpfen kann, wenn sich die Einheit ständig auf vorgeschobenen Positionen aufhält.

Überseeschub wird von der Größe des Seehafens limitiert, der die Nachschublieferungen aufnimmt. Manchmal ist es aufgrund der schieren Länge von Überland-Nachschubwegen trotzdem eine bessere Idee, Nachschub auf dem Seeweg zu verschicken.

H4.1 NACHSCHUBSTEUER

Da der Nachschubtransport an sich auch Kosten erzeugt, z.B. für Treibstoff, wird pro Provinz eine geringe Nachschubgebühr erhoben, weshalb sich auf größere Distanzen ein stolzes Sümmchen ansammeln kann. Wenn der Nachschubweg durch schlammiges Gelände führt, wird auf diesen Streckenabschnitt ein zusätzlicher Betrag aufgeschlagen („Nachschubsteuer“).

H5.0 EINHEITEN OHNE NACHSCHUB

Wenn Einheiten ihren Nachschub völlig aufgebraucht haben, können sie weder ihre Organisation ordnen, noch Verstärkung erhalten, noch aufgewertet werden. Welche Einheiten ohne Nachschub sind, wird täglich berechnet.

Einheiten, die vorübergehend ohne Nachschub auskommen müssen, können unter Unterversorgung leiden, was

sich negativ auf ihre Effizienz auswirkt. Diese Einheiten beginnen, ihren 30-tägigen Nachschubvorrat aufzubrechen, bevor ihnen tatsächlich der Nachschub ausgeht, d.h., bevor sie die negativen Effekte davon zu spüren bekommen.

Wenn eine Einheit längere Zeit unterversorgt ist, sinkt ihre Kampfstärke.

H6.0 NACHSCHUB-KARTENMODUS

Wir empfehlen Ihnen dringend, sich die Karte im Nachschub-Kartenmodus anzuschauen. Dort erhalten Sie einen Überblick darüber, wie Ihr Nachschubsystem verwaltet wird. Die Benutzung des Nachschub-Kartenmodus wird unter A4.8 erklärt. Übersee-Nachschubwege werden mit roten und blauen Linien dargestellt, die auch die Länge der Transportwege anzeigen.

H7.0 ERDÖL & TREIBSTOFF

HOI 3 unterteilt die herkömmliche Ressource Öl in Erdöl auf der einen Seite und raffinierten Treibstoff auf der anderen. Erdöl ist eine Ressource, die ab bestimmten Orten gewonnen wird, und von dort aus ins Mutterland transportiert werden muss. Dort wird es dann raffiniert, wobei die Raffinierungsgeschwindigkeit von Ihrer tatsächlichen IS abhängt, modifiziert noch durch Ihre Technologiestufe.

Raffinierter Treibstoff steht dann für Ihre Einheiten im Mutterland zur Verfügung und kann mit Hilfe von Konvois oder auf Nachschubwegen zu Ihren Einheiten transportiert werden.

Erdöl und Treibstoff können auch auf dem Weltmarkt gehandelt werden, was übrigens die bessere Methode zur Deckung Ihres Treibstoffbedarfs ist, denn die Umwandlung von Energie zu Treibstoff ist teuer.

Jedes Land hat die Möglichkeit, Energieressourcen zu Öl umzuwandeln, was im Wesentlichen Energie über ein verschwenderisch ineffizientes Verfahren in Öl verwandelt. Sie sollten Ihren Treibstoffbedarf durch die Raffinierung von Öl decken.

H8.0 KONVOIS

Wenn Ihr Land über Territorien verfügt, die geographisch von Ihrer Hauptstadt getrennt sind, müssen Sie eine Nachschubverbindung dorthin unterhalten. Wenn dies nicht geschieht, könnten Sie dieses Gebiet in Kriegszeiten sehr schnell einbüßen. Vermutlich sollten Sie dort auch einige Militäreinheiten stationieren, die wiederum mit Nachschub versorgt werden müssen, um Ihre Einsatzbereitschaft beizubehalten.

Zum Übersee-Nachschubtransport müssen Sie Konvois bauen und zuteilen. Diese Konvois werden aus Frachtern und Tankern zusammengestellt, die in Gruppen Nachschub und Treibstoff transportieren, weshalb sie einfacher zu sichern und vor feindlichen Angriffen zu schützen sind. Der Handel mit Ressourcen wird ebenfalls über Konvois abgewickelt. Das Land,

welches das Handelsangebot unterbreitet, ist verpflichtet, die benötigten Transportschiffe zur Verfügung zu stellen. Wenn der Konvoi nicht im Land des Käufers ankommt, gehen die gehandelten Güter verloren.

Konvois werden über das Produktions-Interface verwaltet. Unten rechts im Interface sehen Sie eine Liste Ihrer aktuellen Handelsrouten, wo auch die gehandelten Ressourcen, jedoch nicht die Konvois selbst beschrieben werden. Unter dieser Liste befindet sich eine detaillierte Aufstellung all Ihrer Konvois, sowohl für Ressourcen- als auch für Nachschubtransport. Diese List zeigt den Ursprungsort, Bestimmungsort, die beförderte Fracht und die Anzahl der zugeteilten Konvoi- und Geleitschiffe. Die Anzahl der Reservefrachter und -geleitschiffe wird in der Zeile in der Leiste oberhalb der Liste angezeigt.

Zur Aufstellung eines Konvois klicken Sie direkt unterhalb der Anzahl verfügbarer Geleitschiffe auf die Schaltfläche „Konvoi erstellen“. Dies ruft ein Eingabefeld auf, in dem Sie den Ursprungsort des Konvois aus einer Liste verfügbarer Seehäfen auswählen müssen. Nachdem Sie den Ursprungsort ausgewählt haben, müssen Sie den Bestimmungsort auf dieselbe Weise festlegen: Wählen Sie einen von Ihnen kontrollierten Überseehafen aus der Liste.

Konvois können auch automatisch erstellt werden. Wenn Sie diese Option wählen, werden so lange Konvois erstellt, wie Ihnen Konvoischiffe zur Verfügung stehen. Geleitschiffe werden den Konvois, soweit verfügbar, ebenfalls automatisch angefügt.

Mit Hilfe einer Formel wird berechnet, wo auf der Konvoiroute sich ein Konvoi gerade befindet. Wenn sich feindliche U-Boote oder Oberflächenschiffe in derselben Sezone aufhalten, könnte es Angriffe auf den Konvoi geben. Wenn ein Konvoi beschädigt wird, gehen die Ressourcen bzw. der Nachschub anteilsmäßig verloren, je nach dem, wie viele Frachter oder Tanker versenkt wurden.

Wenn eine Sezone von U-Booten oder Handelszerstörern angegriffen wird, passt das Konvoi-Verwaltungssystem die Konvoiroute automatisch an, um das gefährliche Gebiet zu umgehen. Dies ist ein fortlaufender Prozess, der Konvoiüberfälle für den Feind zu einem Ratespiel macht.

Neben den Geleitschiffen, die über Ihr Konvoisystem zum Schutz von Konvois zugeteilt werden, können auch Schiffe von Ihren Marinestützpunkten zur Patrouille und zum Schutz bestimmter Konvoirouten eingesetzt werden. Diese Schiffe versuchen dann, alle Handelszerstörer anzugreifen, denen sie auf ihren Patrouillenstrecken begegnen. Sie machen auch Jagd auf U-Boote, was allerdings schwieriger als die Bekämpfung von Oberflächenschiffen ist. Für diese Konvoischutzaufgaben kann jeder Schiffstyp



eingeteilt werden, doch Zerstörerflottillen sind bei der U-Boot-Jagd am effizientesten. Unter N1.1 finden Sie weitere Informationen über die Zuteilung dieser Art von Marinemissionen.

H8.1 MARINESTÜTZPUNKTE

Die Größe von Marinestützpunkten legt fest, wie groß deren Vorräte sind und wie schnell sie diese Vorräte wieder aufstocken können. Dadurch wird auch bestimmt, wie schnell dort vor Anker liegende Schiffe

ihre Organisation wiedererlangen und ihre Stäre reparieren können.

H8.2 NACHSCHUB-/TREIBSTOFFDEPOTS

Ein Nachschubkonvoi kann Nachschubvorräte in einem Marinestützpunkt deponieren, von wo aus sämtliche benachbarten Provinzen versorgt werden. Der Marinestützpunkt fungiert also als zentrale Verteilstelle; alle Einheiten in der Nähe müssen auf irgendeine Weise Kontakt zu diesem Depot halten, um ihre Nachschubversorgung nicht zu gefährden. Übersee-Rohstoffvorräte gibt es dagegen nicht – Sie müssen alle Ressourcen in Ihr Mutterland transportieren, sonst gehen sie verloren.

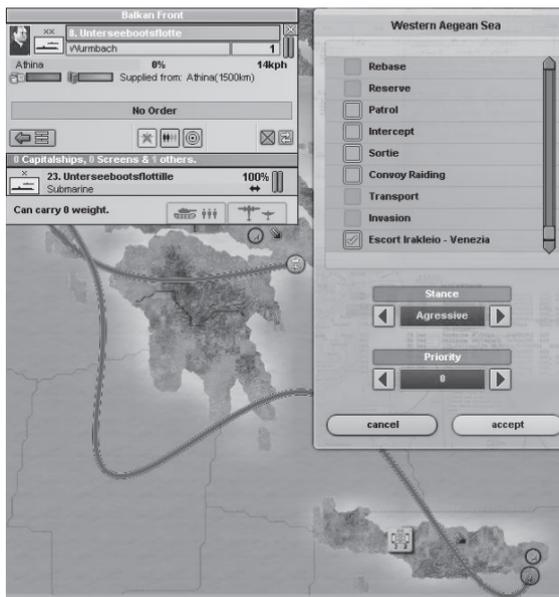
H8.3 GELEITSCHIFFE

Zum Schutz Ihrer Konvois vor U-Booten und Handelszerstörern sollten Sie auch Geleitschiffe bauen, da Ihre Konvois ansonsten schneller versenkt werden könnten als Sie in der Lage sind, Ersatz zu schaffen. Geleitschiffe werden auf demselben Weg wie Konvoipunkte produziert und zugeteilt.

H8.4 LOGISTIK-UNTERBINDUNG & KONVOIÜBERFÄLLE

Landeinheiten können feindliche Nachschubwege durch die Besetzung von Provinzen behindern, durch die der Nachschub transportiert wird. Wenn feindliche Nachschubwege überrannt werden, ist es möglich, den feindlichen Nachschub zu erobern oder zu vernichten. Ein Teil des eroberten Nachschubs können Sie für Ihre eigenen Einheiten verwenden – dies könnten Ihnen sehr gelegen kommen, Sie Ihren Nachschubwegen weit voraus sind!

Luftangriffe gegen logistische Ziele können die Versorgung abgelegener Einheiten zusätzlich erschweren. Dies wird durch die Bombardierung der Infrastruktur der Provinzen erreicht, durch die der feindliche Nachschubweg führt. Diese Luftangriffe zerstören die Infrastruktur vorübergehend und vernichten die getroffenen Nachschublieferungen, was für den Feind evt. einen Tag ohne Nachschub bedeutet.



Es gibt zwei Arten von Geleitschiffen: Zerstörer und Korvetten (im Spiel Geleitschiffe genannt) können Konvois zugeteilt werden. Dies ist auch mit anderen Schiffen möglich: Hier wird eine U-Boot-Flottille dazu eingeteilt, die Konvoiroute zu patrouillieren, um die Konvois vor Überfällen zu schützen. Den U-Booten können Sie auch den Angriff auf alliierte Konvois befehlen.

Konvois können auf hoher See natürlich von feindlichen U-Booten, Handelszerstörern oder Flugzeugen angegriffen werden. Die Versenkung von Konvois unterbricht feindliche Seenschubwege und könnte zur Unterversorgung feindlicher Einheiten führen.

H9.0 FLOTTENVERSORGUNG

Eine Flotte ist stets mit einem Marinestützpunkt verbunden, von dem aus sie versorgt wird, selbst wenn sie nicht dort vor Anker liegt. So lange der Stützpunkt genügend Nachschub zur Versorgung der Flotte hat und die Flotte vor ihrer Rückkehr nicht die maximale Nachschubreichweite des Stützpunktes überschreitet, erhält sie Nachschub vom Stützpunkt. Wenn die Flotte keinen anderen Stützpunkt erreichen kann, bevor sie die maximale Nachschubreichweite überschreitet, wird ihre Geschwindigkeit deutlich reduziert.

H10.0 NACHSCHUBABWURF

Eine Luftwaffenmission für Transportflugzeuge beinhaltet den Transport einer limitierten Nachschubmenge zu weit entfernten oder abgeschnittenen Einheiten. Dieser Nachschub wird vom Luftwaffenstützpunkt abgezogen, von dem aus die Hilfsflüge starten.

H11.0 LOGISTIKTECHNOLOGIE

Ihre Fähigkeit zum Nachschubtransport können Sie durch technologischen Fortschritt verbessern, der sich auch positiv auf den Nachschubverbrauch Ihrer Einheiten auswirkt. Gute Anführerfähigkeiten oder -eigenschaften haben die gleichen Effekte.

H12.0 STRATEGISCHE VERLEGUNG

Strategische Verlegung ist eine Methode, Einheiten schnell per Zug von einem Gebiet zum nächsten zu verlegen. Dabei eilen die Einheiten ihren Nachschubwegen voraus, weshalb sie auch selbst Nachschub mitführen, der bis zur Etablierung neuer Nachschubwege ausreichen sollte.

Strategisch verlegte Einheiten bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 20 km/h pro Infrastrukturstufenpunkt, d.h., die tatsächliche Geschwindigkeit richtet sich nach den Infrastrukturstufen entlang der Route. Diese Einheiten verlieren täglich einen Organisationspunkt und verbrauchen doppelt so viel Nachschub wie normal. Treibstoff verbrauchende Einheiten wie Panzer verbrauchen während ihrer strategischen Verlegung weniger Treibstoff als normal.

MILITÄREINHEITEN

11.0 EINHEITEN-INTERFACES

11.1 EINHEITEN-TOOLTIPS

Wenn Sie Ihrem Mauszeiger über eine Einheiten oder einen Einheitenstapel bewegen, werden die betreffenden Einheiten per Tooltip erklärt. Wenn es sich dabei um feindliche oder neutrale Einheiten handelt, sind Ihre Informationen eingeschränkt.

Jeder Division wird mit ihrer Nationalflagge über ihrem Militärsymbol (Infanterie usw.) aufgelistet. Der Einheitsname steht zusammen mit der Stärke- und Organisationsstufe der Einheit in der obersten Zeile; der Divisionskommandeur wird darunter angezeigt. Wenn die betreffende Einheit Marschbefehle hat, zeigt Ihnen ein Tooltip, wohin sie unterwegs ist und wann sie dort ankommen wird (vorausgesetzt, die Einheit wird vorher nicht in ein Gefecht verwickelt).

Falls Lufteinheiten vor Ort sind, werden sie im Tooltip unterhalb der Landeinheiten angezeigt. Dort sehen Sie das Symbol des Einheitstyps sowie die Stärke und Organisation der betreffenden Einheit.

11.2 AUSWAHL VON EINHEITEN

Zur Befehlserteilung müssen Sie Einheiten auswählen und anklicken. Durch Ziehen eines Auswahlfelds (siehe unten) können Sie auch einen Einheitenstapel oder mehrere Einheiten in verschiedenen Provinzen auswählen.

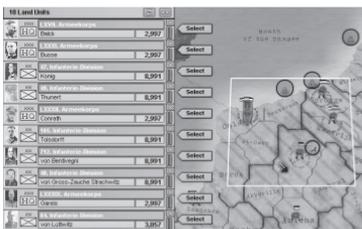
11.3 AUSWAHLFELDER

In mehreren Situationen ist es nützlich, wenn Sie zur Auswahl mehrerer Einheiten ein Auswahlfeld ziehen können, das eine oder mehrere Provinzen umfasst.

Zum Ziehen eines Auswahlfeldes klicken Sie auf einen Punkt im gewünschten Gebiet, der den Eckpunkt des Auswahlfeldes bilden soll. Halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie Ihre Maus zum entgegengesetzten Eckpunkt des Bereichs ziehen, den Sie hervorheben möchten. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Einheiten in dem Auswahlfeld ausgewählt. Sind Landeinheiten präsent, werden nur diese ausgewählt. Wenn Sie Luft- oder Marineeinheiten auswählen möchten, klicken Sie zuerst auf eine dieser Einheiten und ziehen dann ein Auswahlfeld.

Manche Befehle können nur einer Einheit, Einheiten in

einer einzelnen Provinz oder Seezone oder einem bestimmten Einheitentyp erteilt werden. Landeinheiten können sich beispielsweise nicht in Seezonen begeben ...



Mit einem Auswahlkästchen können Sie alle Einheiten innerhalb des Kästchens auswählen. Sie können allen von ihnen gleichzeitig einen Befehl erteilen. Wenn Sie eine einzelne Einheit auswählen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Auswählen“ neben der Einheit

Landeinheiten oder anderen Einheiten identischen Typs können Sie in beliebiger Anzahl gleichzeitig denselben Befehl erteilen, jedoch ist dies nicht möglich, wenn Einheiten verschiedener Typen ausgewählt sind (siehe unten).

11.4 KOMBINATION UND AUFTeilUNG VON EINHEITEN

Alle zusammen ausgewählten Flotten oder Lufteinheiten können Sie im Einheiten-Interface über die Schaltfläche „Zusammenlegen“ zu einer einzelnen Einheit kombinieren.

Dies ist auch bei Landeinheiten möglich, wenn auch nur auf Divisionsebene. Wenn alle ausgewählten Brigaden in eine Division passen, ohne deren max. Brigadenanzahl zu übersteigen, können sie zusammengelegt werden.

Einzelne Brigaden können gebaut, über die Karte bewegt und nach ihrer Ankunft über die Schaltfläche „Zusammenlegen“ zu einer Division kombiniert werden. Sie können sogar einzelne Unterstützungsbrigaden bauen, wobei Sie darauf achten müssen, dass diese nicht in Gefechte verwickelt werden, da sie aufgrund des Fehlens von Kampftruppen fast augenblicklich zusammenbrechen würde.

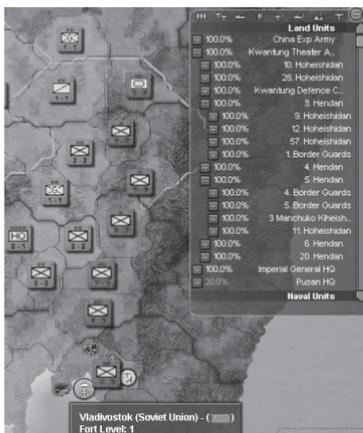
Im Kampf befindliche Einheiten können nicht aufgeteilt oder in andere Einheiten reorganisiert werden. Zur Reorganisation müssen Sie sie aus dem Gefecht abziehen.

Einheiten auf dem Rückzug können sich auch erst dann reorganisieren, wenn sie sich außerhalb der Kampfzone befinden, aus der sie zurückziehen mussten.

J1.5 OUTLINER

Der Outliner hilft Ihnen, den Überblick über die Kommandostruktur Ihres Militärs zu behalten und hilft Ihnen beim Auffinden von Einheiten. Den Outliner rufen Sie über das kleine Symbol „+“ in der oberen rechten Bildschirmcke auf.

Oben im Outliner befinden sich mehrere Auswahlregister, die an- (grün) und ausgeschaltet (schwarz) werden können. Auf diese Weise können Sie stets die angezeigte Informationstiefe des Outliners bestimmen. Dies können Sie jederzeit ändern, um sich auf bestimmte Aspekte zu konzentrieren. Die angezeigten Informationen beinhalten allgemein nützliches Wissen über Einheiten, Ihrer Kommandostruktur, laufende Gefechte usw.



Der Outliner für Japan, der einige ihrer Kommandoeinheiten anzeigt, sowie einige Grenztruppen an der mandchurisch-sowjetischen Grenze.

J2.0 MARSCH

Wenn Sie eine Einheit in Marsch setzen möchten, wählen Sie sie aus und rechtsklicken dann auf die Provinz, in die sie marschieren soll. Daraufhin wird ein Pfeil angezeigt (blau für normale Marschbewegung, rot für Angriff), der den von der KI ausgewählten Weg zum Bestimmungsort darstellt; die KI wählt stets den schnellsten Marschweg aus, selbst wenn dies nicht der Weg ist, den Sie im Sinn hatten und der vielleicht nicht einmal die geographisch kürzeste Strecke darstellt. Höhere Infrastrukturstufen beschleunigen Truppenbewegungen mehr als Gebiete mit niedriger

Infrastruktur oder schwierigem Gelände.

Wenn Sie allen Einheiten in einem Auswahlfeld denselben Marschbefehl erteilen, werden sich sämtliche Einheiten ungeachtet der Provinz, in der sie sich gerade befinden, dorthin begeben. Überprüfen Sie, ob dies wirklich Ihren Wünschen entspricht. Beachten Sie, dass alle Division mit der Geschwindigkeit ihrer langsamsten Brigade marschieren; dies wird manchmal durch die Gegenwart einer Pionierbrigade modifiziert.

Wenn Sie einer Landeinheit befehlen, in eine Provinz mit einer feindlichen Einheit zu marschieren, befehlen Sie ihr damit den Angriff auf diese Einheit. **HOI 3** nimmt also „Marsch = Angriff“ an (siehe: L1.0). Diese Einheiten kämpfen sofort miteinander, da sich die Soldaten beider Seiten bereits in unmittelbarer Nähe zueinander befinden, und deshalb angenommen wird, dass Vorauskommandos beider Einheiten schon bald aufeinandertreffen.

J2.1 KOMPLEXE MARSCHBEWEGUNGEN

Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Einheiten den von der KI vorgegebenen Marschrouten folgen, können Sie diese außer Kraft setzen. Dazu müssen Sie die Marschroute stückweise manuell einrichten: Wählen Sie dazu eine Provinz oder Seezone aus, die sich dem gewünschten Zielort am nächsten befindet. Eventuell müssen Sie etwas herumprobieren, um die richtige Marschroute zu ermitteln. Richtigen Sie dann das nächste Stück der Marschroute ein, indem Sie die Taste „Umsch“ Ihrer Tastatur gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf den Zielort klicken.



Eine motorisierte japanische Einheit marschiert auf einem Umweg (durch Einzelfestlegung der Teilstrecken mit der Kombination Umsch + Rechtsklick).

Unter L1.1 (Marsch- /Angriffs- Interface) finden Sie weitere Informationen darüber, wie Sie Ihren Landeinheiten über die rechte Maustaste Befehle erteilen können.

J3.0 MANNSTÄRKE

Die Mannstärke spielt für den Bau neuer Einheiten und die Verstärkung existierender Einheiten eine wichtige Rolle, da es ständig auf die eine oder andere Art zu Verlusten kommt. Diese Verluste können sich in Kampfsituationen oder bei Nachschub-Unterversorgung noch verschärfen. Unter C1.0 finden Sie weitere Informationen über Mannstärke.

J4.0 EINHEITEN-ORGANISATION

Die kleinste militärische Einheit in HOI 3 ist die Brigade, jedoch sollten Sie Ihre Brigaden mit wenigen Ausnahmen stets in Divisionen zusammenfassen. Divisionen wiederum sind in Korps organisiert, aus welchen sich Armeen bilden, die dann in Armeegruppen zusammengefasst werden. An erster Position der Organisationsstruktur steht der Kriegsschauplatz, der die höchste Kommandoebene in der betreffenden Region darstellt. Einheiten jeder Stufe werden von einem Kommandeur mit entsprechendem Rang befehligt. Ein Brigadegeneral (bzw. ein vergleichbarer Rang) kommandiert eine Brigade, **obwohl diese Generäle nicht im Spiel repräsentiert werden**. Generalmajore stehen Divisionen vor, Generalleutnants kommandieren Korps, Generäle befehligen Armeen, und Feldmarschälle leiten Armeegruppen und Kriegsschauplätze. Unter L5.2 finden Sie weitere Informationen über die Kommandostruktur.

Luftgeschwader sind die kleinste Lufteinheit und umfassen jeweils etwa 100 Flugzeuge. Lufteinheiten können aus einem oder mehreren Luftgeschwadern bestehen. Wenn Sie diese Einheiten auf der Karte sehen, wird jedes Luftgeschwader wie eine Brigade durch ein „x“ dargestellt. Da es keine größeren Organisationsstufen als unoffizielle „Gruppen“ von Lufteinheiten gibt, sehen Sie in Einheitenstapeln auch keine größeren Lufteinheiten als Luftgeschwader. Lufteinheiten können jedoch Kriegsschauplätzen zugeteilt werden.

Großkampfschiffe bis hin zu leichten Kreuzern bilden eigene Einheiten, Zerstörer- und Transportschiffeinheiten dagegen bestehen aus mehreren Schiffen. Jedes Schiff wird wie eine Brigade im Einheiten-Interface mit einem „x“ gekennzeichnet. Schiffe werden außerdem immer als Teil einer Flotte angesehen; wenn Sie eine Flotte auf der Karte sehen, die mit „xx“ markiert ist, bedeutet dies, dass es sich um einer Flotte handelt, die nur aus einem Schiff besteht.

J5.0 LANDEINHEITEN

J5.1 LANDEINHEITEN-INTERFACE

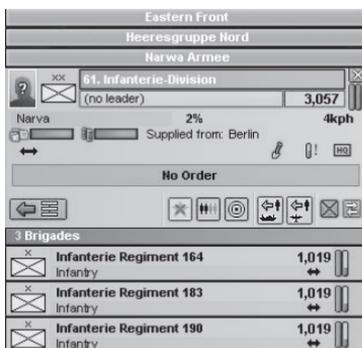
Das Viereckssymbol einer Division zeigt das Militärsymbol der Primäreinheit an, z.B. Infanterie für Divisionen, die hauptsächlich aus Infanteriebrigaden bestehen. Der Kommandeur der Einheit wird auf der Seite des Viereckssymbols genannt.

Wenn Sie eine Division anklicken (erneutes Klicken na-

viert durch mehrere Divisionen einen Einheitenstapels), erscheint in der oberen linken Bildschirmcke das Landeinheiten-Interface.

Wenn neben dem Gesicht des Einheitskommandeurs mehr als „xx“ steht, haben Sie eine Kommandoeinheit angeklickt (siehe: K2.0). Klicken Sie zum Anzeigen einer Division im Einheiten-Interface der Kommandoeinheit auf eine aufgetestete „xx“-Einheit.

Oben links sehen Sie ein Bild des Divisionskommandeurs. Rechts davon wird das militärische Symbol der Einheit angezeigt, daneben der Divisionsname. Unterhalb des Einheitsnamens sehen Sie den Namen des Divisionskommandeurs. Rechts daneben wird die insgesamt Mannstärke der Division sowie zwei farbige Säulen angezeigt: Die goldene repräsentiert die Stärke, die grüne die Organisation der Division. Darüber sehen Sie die „x“-Schaltfläche, mit der Sie das Interface schließen können.



Unterhalb der obersten Leiste sehen Sie auf der linken Seite, in welcher Provinz sich die Einheit gerade befindet, rechts daneben die Höhe der Verlustquote, unter der die Einheit leidet. Ganz rechts wird die Maximalgeschwindigkeit der Einheit in Kilometern pro Stunde angezeigt.

Darunter befinden sich zwei farbige Balken. Der erste davon zeigt den Nachschubstatus (versorgt oder unversorgt), die zweite den Treibstoffstatus an (betankt oder unbetankt). In Tooltips wird alles angezeigt, an dem es Ihrer Einheit fehlt. Wenn einer dieser Indikatoren rot anstatt grün ist, auch wenn nur teilweise, dann kann die betroffene Einheiten Ihre Aufgaben aufgrund von Nachschubmangel nicht optimal durchführen; außerdem beginnen ihre Organisation und Mannstärken darunter zu leiden. Wenn es der betroffenen Einheit an Treibstoff fehlt, kann sie sich nicht so schnell wie normal fortbewegen.

Im Bereich unterhalb rechts von diesen Balken könnte eine Schaufel angezeigt werden. Wenn dies der Fall ist, bedeutet dies, dass die Einheit „eingegraben“ ist und des-

halb Spezialmodifikatoren auf ihre Verteidigungswerte erhält. Über einen Tooltip erfahren Sie, wie stark sehr die Einheit eingegraben ist, den maximalen Wert dafür und welche Vorteile die Einheit dadurch erhält. Eingegrabene Einheiten werden unter L5.6 noch genauer besprochen. Hier könnten auch andere Modifikatoren durch ihre jeweiligen Symbole angezeigt werden. Wiederum andere Symbole zeigen an, ob es sich bei der betreffenden Einheit um eine Reserveeinheit handelt, und ob sie sich in Funkreichweite ihrer Kommandoeinheit befindet.

Darunter werden in einer dunklen Leiste Befehle angezeigt, die der Einheit erteilt wurden; unterhalb davon sehen Sie mehrere Schaltflächen: Die erste Schaltfläche zur Linken zeigt einen Pfeil, der auf ein Kommandosymbol hin- bzw. davon wegdeutet. Wenn der Pfeil grün ist und auf die Befehlskette deutet, können Sie die Einheit durch Anklicken einer Ihrer Kommandoeinheiten angliedern. Ist der Pfeil dagegen rot und zeigt von der Befehlskette weg, entfernen Sie die betreffende Einheit durch Anklicken von der Kommandoeinheit, der sie zuvor zugeteilt war, und gliedern Sie damit komplett aus jeglicher Kommandostruktur aus. Die nächste Schaltfläche zur Rechten, die nur dann sichtbar ist, wenn die Einheit zu keiner Kommandostruktur gehört, ermöglicht Ihnen die Erstellung einer neuen Kommandoeinheit, der die aktuelle Division zugeteilt werden würde.

Von den nächsten sieben Schaltflächen zeigt die erste entweder einen grünen oder grauen Stern mit einem roten „x“ darüber an. Letzteres stellt dar, dass die Einheit nicht für Upgrades oder Verstärkung priorisiert wurde. Ein grüner Stern zeigt, dass die Einheit bezüglich Upgrades und Verstärkung gegenüber anderen Einheiten Priorität genießt. Sie sollten Ihre wichtigsten oder am Besten positionierten Einheiten priorisieren. Die nächste Schaltfläche, die mit den vier Soldaten, legt fest, ob die Einheit berechtigt ist, verfügbare Verstärkung zu erhalten. Manchmal ist es besser, einige Einheiten, die nicht dringend verstärkt werden müssen, vorerst nicht zu verstärken, um die verfügbaren Verstärkungstruppen nicht unnötigerweise auszulernen. Die nächste Schaltfläche, ein eingekreister Punkt, bestimmt, ob die Einheit für Upgrades berechtigt ist. Wie bei der Verstärkung sollten Sie zuerst Ihre wichtigsten Einheiten aufwerten. Mit der nächsten Schaltfläche können Sie die Einheit auf einen Truppentransporter laden (siehe: J5.10), mit der nächsten Schaltfläche auf ein Transportflugzeug (siehe: J5.11). Mit der nächsten Schaltfläche, einem „x“, können Sie die Einheit auflösen. Mit Hilfe der letzten Schaltfläche, zwei in entgegengesetzte Richtungen deutende Pfeile, können Sie Brigaden der Einheit reorganisieren und sogar einzelne Brigaden ausgliedern, um aus ihnen separate Einheiten zu bilden.

Direkt unter dieser Schaltflächenleiste befindet sich eine

dunkelgraue Leiste, in der steht, wie viele Brigaden der betreffenden Division gerade zugeteilt sind. Darunter wird jede Brigade einzeln aufgelistet. Zur Linken jeder Brigade sehen Sie das Militärsymbol der Einheit, daneben den Namen der Einheit; der Einheitstyp wird darunter angezeigt. Zur Rechten Sie die Anzahl der Soldaten, die der Einheit zugeteilt ist und schließlich die individuelle Stärkesäule (braun) und Organisationsäule (grau) der Einheit. Die Summe all dieser Werte sollte in der Stärke- bzw. in der Organisationsäule der Division oben im Interface wiedergegeben werden. Einzelne Brigaden könnten höhere Verluste als andere Einheiten erleiden, weswegen sie hier einzeln aufgeführt werden. Linksklicken Sie zur Anzeige weiterer Details auf die betreffende Brigade.

J5.2 GEFECHTSBREITE (FRONTEN)

Jede Provinzgrenze hat normalerweise soviel Gefechtsbreite, das an der Front drei oder vier Kampfbrigaden nebeneinander zum Kampf antreten können. Dieses Schlachtfeld wird in Form mehrerer „Quadrate“ dargestellt, wobei jede Brigade ein ganzes Quadrat einnimmt.

Divisionen werden im Gefecht niemals aufgeteilt. Sie greifen zusammen an und ziehen sich auch zusammen zurück. Selbst wenn entlang der Gefechtsfront nur noch ein Quadrat unbelegt ist, könnte sich noch eine ganze Division (bzw. alle ihrer Kampfbrigaden) hineinzwängen, was die Kampffront ein oder zwei Quadrate über die Standardbreite hinaus verbreitert.

J5.3 OPERATIONEN VERBUNDENER KRÄFTE

Divisionen mit einem Schwächewert zwischen 33 und 66 Prozent führen eine Mischung aus Panzer- und Infanteriebrigaden sowie andere Brigaden an den Feind heran, werden deshalb als „Operationen verbundener Kräfte“ angesehen und erhalten dafür Kampfpioniere.

Selbst wenn Ihre Einheit ursprünglich nicht so strukturiert war, können Sie der Division vor Gefecht entsprechende Brigaden angliedern, und so für diesen Effekt sorgen.

J5.4 UNTERSTÜTZUNGSEINHEITEN

Einige Brigaden sind nicht für direkten Feindkontakt konzipiert und unterstützen die Kampfbrigaden stattdessen aus sicheren Stellungen hinter den eigenen Linien. Sollten diese Brigaden jemals auf sich alleine gestellt sein, sind sie äußerst verwundbar.

J5.5 KOMMANDOEINHEITEN-KONZEPT

Die meisten Landeinheiten sind bei Spielbeginn einer Kommandoeinheit angegliedert, ihrer Verbindung zu obersten Armeeführung, die einige wichtige Funktionen hat. Einheiten können auf der Spielkarte auch dann existieren, wenn sie nicht in die Kommandostruktur einer

Kommandoeinheit eingegliedert sind, was besonders in **HOI 3** aber nicht empfehlenswert ist: Für jede Kommandostufe gibt es spezielle Anführerboni, die sich in Erfahrungsboni auf alle anderen Kommandostufen auswirken. Die einzelnen operierende Division oder Brigade erhält keinen dieser Vorteile, die aber für den Ausgang von Kriegen sehr wichtig sind. Niederrangiere Kommandoeinheiten, die keinen höheren Kommandoeinheiten angegliedert sind, verlieren ebenfalls einen Teil ihrer Boni.

Das Konzept der „Kommandoeinheiten“ wird erfahrenen HOI-Veteranen bekannt vorkommen, für **HOI 3** wurde es jedoch stark verändert: Mit Hilfe von Kommandoeinheiten können Sie ab jetzt Ordnung in hektische Schlachtfelder bringen, und der KI zur Erreichung bestimmter Einsatzziele einige Einheiten direkt unterstellen, während Sie sich auf andere Aufgaben konzentrieren.

15.6 EINHEITENBESCHREIBUNGEN

Beachten Sie, dass nicht alle dieser Brigadetypen bei Spielbeginn jedem Land zur Verfügung stehen. Einige von ihnen sind derart spezialisiert, dass nur Großmächte gegen Kriegsende über sie verfügten. Wenn Sie möchten, können Sie zur Produktion einiger dieser Einheiten Ihre Landkampf-Technologien priorisieren. Die meisten Einheiten verfügten auch über Truppen anderer Waffengattungen, was im Spiel durch ihre gepanzerten und ungepanzerten Elemente dargestellt wird. Panzerbrigaden hatten z.B. einige Infanterieabteilungen, manche Infanteriebrigaden hingegen Artillerietruppen.

- **Panzer** – Gepanzerte Einheiten bestehen hauptsächlich aus Panzern, denen jedoch auch leichtere Einheiten angegliedert sein können. Gepanzerte Einheiten gibt es in verschiedenen Typen, von leichten Panzern bis zu superschweren Panzern.
- **Gebirgsjäger** – Gebirgsjägerbrigaden sind speziell für den Kampf in gebirgigem Gelände ausgebildet; in dieser Umgebung erhalten sie besondere Kampfboni. Genauer gesagt bedeutet dies, dass sie dort im Gegensatz zu anderen Einheiten keine Abzüge erleiden.
- **Infanterie** – Das Rückgrat jeder im 2. Weltkrieg kämpfenden Armee waren normale, relativ unspezialisierte Infanterietruppen. Infanteriebrigaden wurden häufig mit spezialisierten Brigaden wie Artillerie- oder Panzerwagenbrigaden kombiniert. Weitauf der Front stationierte Infanterieeinheiten können mit Militärpolizei- oder Flugabwehrbrigaden kombiniert werden.
- **Kavallerie** – Bis kurz vor dem Ausbruch des 2. Weltkriegs gaben viele Armeen der Welt Kavallerieeinheiten den Vorzug vor Panzerereinheiten. Im 2. Weltkrieg selbst kam es zwar nur zu wenigen Kavallerieschlachten, doch Mitte der 1930er Jahre, dem Spielbeginn von **HOI 3**, waren weltweit noch etliche Kavalleriebrigaden im Einsatz.

Kavallerieeinheiten wurden während des gesamten Krieges auf dieselbe Weise wie Panzerereinheiten eingesetzt – sie waren zwar sehr wenig, allerdings gegen Feindbeschuss völlig ungeschützt. Armeen, die bei Kriegsbeginn noch nicht begriffen hatten, dass die Zeit der Kavallerieeinheiten endgültig vorbei waren, sollten es auf die harte Tour lernen ...

- **Miliz** – Diese Einheiten bestanden aus Wehrpflichtigen, die vor Ort rekrutiert wurden, jedoch bestenfalls Infanterie-Grundausbildung erhielten. Diese Einheiten waren nützlich zur Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnung, und könnten Lücken in der Front stoppen, wenn absolut Not am Mann war. Normalerweise konnte man sich auf sie aber nicht wie auf reguläre Militäreinheiten verlassen.
- **Garnison** – Garnisonssoldaten fehlte es wie Milizionären an der Kampfausbildung bzw. der Erfahrung von Fronteinheiten, doch für ihre Aufgabenbereiche, bei denen es sich meistens um die Aufrechterhaltung von Ruhe und Ordnung, die Bemanning von Festungen und den Schutz wichtiger Städte bzw. anderer Orte handelte, reichte dies aus.
- **Panzerwagen** – Panzerwagenbrigaden waren nützlich für Aufklärungsmissionen und aufgrund ihrer Panzerung einigermaßen gut vor Infanterieangriffen geschützt. Die Kampfstärke von Infanteriedivisionen wurde durch Panzerwagen leicht erhöht, Panzerdivisionen verliehen sie mehr Flexibilität.
- **Motorisiert** – Dies ist im Wesentlichen eine Infanteriebrigade mit Lastwagen als Transportmittel. Aus diesem Grund waren diese Brigaden auch schneller als normale Infanteriebrigaden, und erhielten dadurch bedeutende Gefechtsvorteile. Die einzige Hürde stellte die Treibstoffabhängigkeit der Lkws dar.
- **Mechanisiert** – Eine Infanteriebrigade mit Halbkettenfahrzeugen und anderen leicht gepanzerten Fahrzeugen; oftmals mit einigen schwereren Einheiten zur Feuerunterstützung. Diese relativ gut geschützten Einheiten waren anfällig gegen Luftangriffe, ansonsten jedoch widerstandsfähiger als normale Infanterieeinheiten, und konnten sich dank ihrer Feuerkraft viel besser durchsetzen.
- **Panzerabwehr** – Infanteriebrigaden, die mit zahlreichen kleinkalibrigen Panzerabwehrkanonen mit hoher Mündungsgeschwindigkeit ausgerüstet waren. Diese Geschütze konnten gut in Hinterhalten oder entlang der Front positioniert werden, um die Vorteile gepanzelter Ziele auszugleichen. Manchmal führte die Infanterie auch Panzerbüchsen mit.
- **Panzerzerstörer** – Ein schwer gepanzertes Tank mit einer schweren Kanone, die oft auch hohe Mündungsgeschwindigkeit hatte, und mit der Standard-

Panzerungen durchschlagen werden konnten. Die Selbstfahrlafetten von Panzerzerstörerabteilungen waren flexibler als normale Panzerabwehreinheiten und aufgrund ihrer Panzerung gegen Infanterie- und Panzerbeschuss gut geschützt.

- **Flugabwehr** – Die Erlangung und Ausnutzung der Luftüberlegenheit über einem Kriegsschauplatz spielt in Kriegen der Moderne eine große Rolle. Besonders gegen Kriegsende verfügten viele Divisionen über spezialisierte Luftabwehrbrigaden, um sich gegen Luftangriffe zu schützen.
- **Artillerie** – Haubitzen und Feldgeschütze hatten lange entscheidenden Einfluss auf die Kriegsführung gehabt. In der modernen Kriegsführung dagegen ist die Artillerie eine Truppe für sich, und ihr gezielter Einsatz in Infanterie- oder Panzergefechten erwies sich als sehr effizient.
- **Pioniere** – Mit bautechnischen und infrastrukturellen Hilfsmitteln ausgerüstete Spezialtruppen, die auch für Angriffe auf Festungen und natürliche Hindernisse wie Flüsse gut geeignet sind. In der Verteidigung verschaffen sie den Verteidigern Eingrabungsboni. Durch ihre Spezialfähigkeiten können Pioniere die allgemeine Geschwindigkeit einer Division erhöhen, besonders beim Überqueren von Flüssen.
- **Militärpolizei** – Militärpolizeieinheiten sind billiger als Garnisons- oder Milizeinheiten, da sie nicht für Kampfeinsätze ausgebildet werden. In der Bekämpfung und Unterdrückung von Partisanen und Rebellen sind sie effizienter als alle anderen Einheiten.
- **Marines** – Infanterieeinheiten, die gut für Einsätze auf hoher See und amphibische Invasionen geeignet sind. In den Pazifikschlachten bildeten sie das Rückgrat beider Seiten, doch besonders auf Seiten der USA waren die Marines immer die ersten Einheiten, die einen Landekopf sicherten.
- **Fallschirmjäger** – Leichte Infanteriebrigaden, die für Fallschirmabsprünge über Kampfgebieten ausgebildet waren, und den Feind im Hinterland überraschen sollten. Fallschirmjäger sich nur leicht ausgerüstet und deshalb in Gefechten sehr verwundbar. Im Idealfall werden diese Einheiten so eingesetzt, dass sie nach Abflauen des anfänglichen Überraschungseffekts auf den Gegner schnell mit Nachschub versorgt werden können.

15.7 LANDEINHEITEN-UPGRADES

Die Kampfwerte und Statistiken einer Brigade sind nicht immer auf derselben Stufe. Über die Forschung realisierte Verbesserungen an Doktrinen oder Ausrüstungen werden an existierende Einheiten in Form von Upgrades weitergegeben, die wiederum mit IS finanziert werden. Diese Upgrades könnten die Werte und Statistiken der aufgewerteten

Einheiten verändern. Über die beschriebenen Schaltflächen im Landeinheiten-Interface können Sie Brigaden, Divisionen oder ganze Kommandostrukturen für Upgrades priorisieren oder davon ausschließen.

15.8 RESERVEEINHEITEN

Abhängend von Ihrer Mobilisierungsstufe (siehe: B10.0) kosten als Reserveeinheit konzipierte Neubauten weniger als normale Einheiten. Diese Reserveeinheiten bleiben auf einer bestimmten reduzierten Stärkestufe, bis Sie Ihre Streitkräfte vollständig mobilisieren. Diese Divisionen kosten weniger Nachschub, da ihre Mannstärke geringer ist, jedoch haben sie auch geringere Stärke- und Organisationswerte. Diese Werte erhöhen sich, sobald Sie Ihre Armee mobilisieren. Nach einer Kriegserklärung werden die Einschränkungen von Reserveeinheiten aufgehoben, und die Einheiten erreichen im Laufe der Zeit ihre maximalen Stärke- und Organisationswerte.

Bitte beachten Sie, dass Sie Ihren Reserveeinheiten zum Stärkeaufbau IS zuteilen müssen (siehe: A5.4). Andernfalls bleibt ihre Stärke reduziert.

Bitte beachten Sie außerdem, dass zweierlei Einheiten als „Reserve“ bezeichnet werden: Reserveeinheiten werden nach der Mobilisierung zu regulären Divisionen, doch im Gefecht kann jede Einheit in „Reserve“ gehalten werden. Dabei handelt es sich also um Einheiten, die auf ihren Einsatz warten.

15.9 BRIGADETRANSFERS

Brigaden können noch im Bau bestimmten Divisionen zugeteilt werden, später jedoch auch ausgegliedert und andere Einheiten zugeteilt werden. Dies ermöglicht Ihnen, die Struktur Ihrer Armee situationsbedingt zu verändern, und sich unvorhersehbaren Bedingungen anzupassen.

15.10 TRUPPENVERLADUNG AUF SCHIFFE

Für amphibische Angriffe oder Truppentransporte zu neuen Überseestützpunkten kann es oft vorkommen, dass Sie Divisionen auf Schiffe verladen müssen. Klicken Sie zum Verladen einer Division auf einen Truppentransporter auf die Division. Wenn sich in der Provinz, in der sich die Division momentan aufhält, ein Seehafen befindet, ist die Organisationsschaltfläche für Seetransport nicht ausgegraut. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Einheit umgehend verladen.

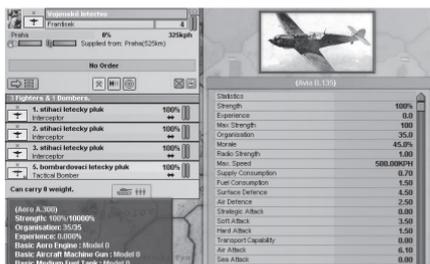
Beachten Sie, dass jeder Truppentransporter eine limitierte Transportkapazität („Gewicht“) hat, und dass sie aus Divisionen, die zu „schwer“ für den Seetransport sind, eventuell eine Brigade ausgliedern und diese zurücklassen müssen.

Klicken Sie zum Entladen der Einheit auf die Flotte und dann auf die Einheit, die unten im Marineeinheiten-

Interface angezeigt wird. Über eine der dortigen Organisationsschaltflächen können Sie die Division entladen. Truppen auf Schiffen verlassen diese nach der Ankunft niemals automatisch, sondern müssen manuell entladen werden.

Während sich die Einheit auf dem Truppentransporter befindet, wird sie von diesem versorgt, jedoch sinkt ihr Organisationswert jeden Tag, denn sie sich auf dem Truppentransporter befindet.

Weitere Informationen über amphibische Angriffe finden Sie unter L8.0.



J5.11 TRUPPENVERLADUNG AUF TRANSPORTFLUGZEUGE

Zum Verladen einer Fallschirmjägerdivision in ein Transportflugzeug klicken Sie auf die Division, die Sie verladen möchten. Wenn sich in der Provinz, in der sich die Division momentan aufhält, ein Luftwaffenstützpunkt mit einem Transportgeschwader befindet, ist die Organisationsschaltfläche für Lufttransport nicht ausgegraut. Zum Entladen der Einheit klicken Sie auf die Lufteinheit und dann auf die Einheit, die unten im Lufteinheiten-Interface angezeigt wird. Über eine der dortigen Organisationsschaltflächen können Sie die Division entladen.

Weitere Informationen über Luftlandeoperationen finden Sie unter M7.0.

J6.0 LUFT EINHEITEN

J6.1 EINHEITEN-DESIGNKONZEPT

Luftgeschwader sind die kleinste Lufteinheit und bestehen aus etwa 100 Flugzeugen. Sie können zu Gruppen zusammengefasst werden, die aus mehreren Luftgeschwadern bestehen. Wenn Sie diese Einheiten auf der Karte sehen, werden Sie feststellen, dass jedes Luftgeschwader wie eine Brigade mit einem „x“ markiert ist. Weil es keine größere Kommandostruktur als diese informelle Luftgeschwadergruppen gibt, werden in Einheitenstapeln niemals größere Lufteinheiten als Luftgeschwader angezeigt. Lufteinheiten können aber Kommandoeinheiten angegliedert werden.

J6.2 LUFT EINHEITEN-INTERFACE

Wenn Sie auf einen Luftwaffenstützpunkt klicken, auf dem sich Lufteinheiten befinden, oder wenn Sie durch die Einheitenstapel in einer Provinz klicken, in der Flugzeuge stationiert sind, wird das Lufteinheiten-Interface aufgerufen. Der Großteil des Interfaces ist exakt wie das Landeinheiten-Interface gestaltet, weshalb Sie bereits mit den meisten Indikatoren vertraut sind. Oben im Interface, rechts neben dem Kommandeursnamen, sehen Sie die Anzahl von Luftgeschwadern, die der betreffenden

Eine tschechische Lufteinheit. Rechts sehen Sie die Informationen über ein bestimmtes Jagdgeschwader, das Sie durch Anklücken im Lufteinheiten-Interface aufrufen können. Weitere Informationen, wie unterhalb des Lufteinheiten-Interfaces zu sehen, können über einen Tooltip angezeigt werden, den Sie aufrufen, indem Sie Ihren Mauszeiger im Lufteinheiten-Interface auf das Geschwader bewegen.

Lufteinheit zugeteilt sind. In der dunklen Leiste unterhalb der Organisationsschaltflächen wird angezeigt, wie viele Luftgeschwader welchen Typs der betreffenden Lufteinheit zugeteilt sind. Die Einheitenindikatoren sind denen im Landeinheiten-Interface sehr ähnlich und sollten unmittelbar verständlich sein.

Unten im Interface wird die Transportkapazität angezeigt, die für das kumulative Gewicht der Einheiten steht, das die kombinierte Lufteinheit transportieren kann. Dazu muss die Lufteinheit mindestens über ein Transportgeschwader verfügen; andernfalls wird die Transportkapazität mit 0 angegeben.

Wenn sich in einer Lufttransporteinheit Fallschirmjäger befinden, werden diese unterhalb der Transportkapazität nach Division aufgelistet.

J6.3 EINHEITENBESCHREIBUNGEN

- **Abfangjäger** – Dieser einmotorige Jäger ist dafür konzipiert, feindliche Bomber im Anflug auf ihre Ziele abzuschießen, Luftkämpfe mit feindlichem Jagdschutz auszulösen und feindliche Luftüberlegenheitsmissionen zu stören.
- **Mehrzweckjäger** – Obwohl Mehrzweckjäger in keinem ihrer zahlreichen Aufgabenbereiche brillieren können, sind sie insgesamt sehr brauchbare Flugzeuge. Sie sind sehr effizient für Luftüberlegenheitsmissionen, als Abfangjäger dagegen weniger gut geeignet. Für taktische Bombardierungen und als Schlachtflyer eignen sie sich auch, wenn sie darin auch nicht so gut sind wie darauf spezialisierte Bomber.
- **Taktischer Bomber** – Kleine, zweimotorige Bomber mit relativ geringer Bombenlast, die ihre Ziele mit hoher Geschwindigkeit und Präzision angreifen konnten. Diese Flugzeuge dienten auch als strategische Bomber, waren

in dieser Rolle aufgrund ihrer geringen Bombenlast und Reichweite aber nicht so gut wie richtige strategische Bomber.

- **Schlachtflugzeug** – Kleine, wendige Sturzkampfbomber oder Erdkampfflugzeuge, die für die Unterstützung von Bodentruppen konzipiert waren, besonders zur Panzerbekämpfung. Solche Flugzeuge können in jedem Gefecht eine wichtige Rolle spielen.
- **Marinebomber** – Ein typischerweise zwei- bis viermotoriges Flugzeug, das auf Langstrecken-Aufklärungsflüge und die Bombardierung von Schiffen spezialisiert ist. Diese können mit Torpedos oder aus großer Höhe mit Bomben attackiert werden.
- **Strategischer Bomber** – Große, viermotorige Bomber, die tief in feindlichem Territorium große Bombenlasten auf Städte, Ressourcen, Fabriken und Großeinrichtungen des Feindes abwerfen konnten. Diese Bomber konnten sich selbst verteidigen, waren jedoch im Verbund mit Langstreckenjägern vor feindlichen Jägern am sichersten.
- **Flugbomben & Raketen** – Hierbei handelt es sich quasi um unbemannte Bomber, die spät im Krieg für die strategische Kriegsführung eingesetzt wurden.
- **Raketenabfangjäger** – Raketenjäger machen sich eine der fortschrittlichsten Technologien im Spiel zunutze, und können aufgrund ihrer Geschwindigkeit häufig in Bomberformationen einfliegen, ohne von feindlichem Abwehrfeuer getroffen zu werden. Dabei feuern sie ihre Raketen oder Kanonen auf die Bomber ab und können so bei jedem Anflug einige von ihnen vom Himmel holen.
- **Trägergeschwader** – Obwohl Trägergeschwader im Gegensatz zu landgestützten Luftfeinheiten keine homogenen Flugzeuggeschwader sind, kann diese Mischung verschiedener Flugzeugtypen Seeziele angreifen und sich selbst und ihren Flugzeugträger gegen Angriffe verteidigen. Trägergeschwader können nicht ohne Flugzeugträger operieren; wenn der Träger vernichtet wird, geht auch das Trägergeschwader verloren.

16.4 LUFTGESCHWADER-UPGRADES

Schrittweise Upgrades können die Statistiken und Kampfwerte von Luftgeschwadern verbessern. Einige Technologien können zur Veralterung mancher Flugzeugmodelle führen; diese alten Flugzeuge werden über Upgrades durch neuere Modellen ersetzt.

Diese Verbesserung von Einheiten kann über die IS-Zuteilung für Upgrades realisiert werden. Vergessen Sie nicht, dass Sie unwichtigen Einheiten Upgrades verweigern können, zumindest bis alle anderen Einheiten aufgewertet wurden; andere wichtige Einheiten können für Upgrades priorisiert werden (dies können Sie im Luftfeinheiten-Interface erledigen), die ebenfalls mit IS finanziert werden

müssen. Luftfeinheiten, die sich gerade im Einsatz befinden, können nicht aufgewertet werden.

16.5 TRÄGERGESCHWADER

Das Trägergeschwader ist eine Luftfeinheit wie jede andere Luftfeinheit auch, kann aber im Unterschied zu anderen Luftfeinheiten von Luftwaffenstützpunkten und Flugzeugträgern aus starten. Nur Trägergeschwader können von Flugzeugträgern starten. Unter C3.0 finden Sie mehr Informationen über Trägergeschwader.

17.0 MARINEEINHEITEN

17.1 MARINEEINHEITEN-DESIGNKONZEPT

Schiffstypen sind als Großkampfschiffe, Vorhutschiffe usw. festgelegt. Vorhutschiffe bilden im Gefecht eine Vorhut zum Schutz der Großkampfschiffe, die generell versuchen, sich der zentralen Gefechtslinie zu nähern und feindliche Großkampfschiffe aus relativ großer Entfernung zu bekämpfen. Unterstützungsschiffe versuchen üblicherweise, sich aus den Kampfhandlungen herauszuhalten.

17.2 MARINEEINHEITEN-INTERFACE

Das Marineeinheiten-Interface ist dem Luftfeinheiten-Interface sehr ähnlich, das wiederum sehr dem Landeinheiten-Interface entspricht. Die dunkle Leiste unterhalb der Organisationschartfläche zeigt die Anzahl der



Ein französisches Trägergeschwader mitsamt Flotte, im Marineeinheiten-Interface.

Großkampfschiffe, der Vorhutschiffe und die Anzahl der sonstigen Schiffe an. Beschreibungen von Marineeinheiten finden Sie unter „J7.3 Einheitenbeschreibungen“.

Die Marine-Transportkapazität wird wie bei Lufteinheiten angezeigt. Wenn ein Truppentransporter Divisionen geladen hat, werden diese unterhalb der Transport-Gewichtskapazität dargestellt.

J7.3 EINHEITENBESCHREIBUNGEN

Schlachtschiff – Mitte der 1930er Jahre war das Schlachtschiff, Hauptstütze vergangener Kriege, bei den meisten Großmächten noch immer das Herzstück der Flotte. Manche Marinebefehlshaber träumten weiterhin von entscheidenden Schlachtschiffgefechten auf hoher See; andere wiederum waren der Ansicht, dass das Schlachtschiff zwar zu einer wichtigen Unterstützungswaffe geworden war, aber nie mehr den Ausgang von großen Seegefechten alleine würde entscheiden können.

- **Superschweres Schlachtschiff** – Dies ist eine schwerere Version des Standard-Schlachtschiffes.
- **Schlachtkreuzer** – Ein klassischer Kompromiss, der auf dem Papier Sinn machte, sich in der Praxis aber nicht bewähren konnte. Dies ist quasi ein Schlachtschiffdesign mit weniger Panzerung und höherer Geschwindigkeit. Ihre Geschwindigkeit machte Schlachtkreuzer im Gefecht vielseitig einsetzbar, aufgrund ihrer schwächeren Panzerung waren sie aber im direkten Kampf gegen feindliche Schlachtschiffe oder gegen Luftangriffe sehr verwundbar.
- **Schwerer Kreuzer** – Manche Länder konnten sich keine Schlachtschiffe leisten und bauten ihre Flotten deshalb um einige wenige schwere Kreuzer herum auf. Schwere Kreuzer sind stark genug, um es mit allen Schiffen außer Schlachtschiffen aufzunehmen.
- **Leichter Kreuzer** – Ein kleines, schnelles Schiff mit geringer oder komplett fehlender Panzerung. Leichte Kreuzer waren schnelle Angriffsschiffe, und konnten zum Schutz von Großkampfschiffen als schwere Vorhutschiffe eingesetzt werden. Sie machten sich gut im Kampf gegen Zerstörer, waren aber im Kampf gegen größere Schiffe unterlegen. Aus diesem Grund wurden leichte Kreuzer gerne eher zur Aufklärung als für Kampfmissionen eingesetzt.
- **Zerstörer** – Diese wendigen, leicht bewaffneten und leicht gepanzerten Schiffe wurden zum Schutz von Großkampfschiffen eingesetzt, indem sie Schutzschirme um sie bildeten. Oft wurde diese Defensivrolle allerdings eher über gewagte Torpedoangriffe auf den Feind realisiert. Diese in großer Zahl auftretenden Schiffe sollten nicht unterschätzt werden.
- **Truppentransporter** – Truppentransporter konnten normalerweise schneller als durchschnittliche Frachtschiffe

fahren; manche von ihnen waren vor dem Krieg gar luxuriöse Passagierschiffe gewesen. Truppentransporter haben große Kapazitäten für die Aufnahme militärischer Einheiten, und überlassen den banaleren Konvoidienst kleineren und langsameren Schiffen.

- **U-Boot** – U-Boote wurden im 1. Weltkrieg zum ersten Mal in größerer Zahl eingesetzt. Ihr unter Beweis gestelltes Potential machte sie in den Augen mancher Militärbefehlshaber zu einer Waffe, die für Großbritannien den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen würde. Diese schwer zu ortenden Schiffe konnten sich in feindliche Formationen einschleichen und Schiffe versenken, bevor der Feind überhaupt wusste, dass er angegriffen wurde. U-Boote konnten gegen feindliche Großkampfschiffe oder Konvois eingesetzt werden.
- **Flugzeugträger** – Bei Spielbeginn von **HOI 3** stellten Flugzeugträger noch eine Neuheit dar; manche sahen in ihnen bereits die Revolutionierung der Seekriegsführung, während sich andere dieser Ansicht widersetzen. Mit Hilfe ihrer von Bord startenden Luftgeschwader konnten diese Schiffe den Feind aus großer Distanz vernichten, manchmal sogar, bevor er wusste, dass er sich in Gefahr befand. Gegen feindlichen Direktbeschuss waren Flugzeugträger jedoch äußerst anfällig.

J7.4 MARINE-UPGRADES

Sie können nur bestimmte Schiffskomponenten aufwerten: Radar, Flakgeschütze und Anti-U-Boot-Waffen. Veraltete Schiffsklassen bleiben veraltet und technische Fortschritte wirken sich nur auf wichtige Komponenten auf neu gebauten Schiffsklassen aus.

J7.5 TRÄGERGESCHWADER

Wenn Ihre Flotte über ein Trägergeschwader verfügt, können Sie feindliche Flotten attackieren, die Sie mit Ihren Schiffen nicht erreichen würden. Trägergeschwader bieten einer Flotte Luftunterstützung, selbst wenn sie sich weit außerhalb der Reichweite eigener landgestützter Lufteinheiten befindet. Wenn Trägergeschwader Erstschläge durchführen konnten, waren ihre Angriffe oft verheerend. Unter C3.0 finden Sie weitere Informationen über Trägergeschwader.

★ K ★ MILITÄRVERWALTUNG

K1.0 VERWALTUNGSKONZEPTE

Hearts of Iron III ist darauf ausgelegt, viele lästige Routineaufgaben und die Verwaltung einer Masse an Einheiten und Befehlen für Sie zu übernehmen, bis Sie bereit dafür sind. Zu diesem Zweck haben wir eine Kommandoeinheiten- und Kriegsschauplatzstruktur eingeführt, die komplett von der KI gesteuert werden kann.

Die Kommandoeinheitenstruktur ist so flexibel, dass Sie Einheiten jederzeit zu neuen Kommandoeinheiten unter dem Befehl neuer Generäle befördern können. Kommandoeinheiten sämtlicher Stufen können von der KI gesteuert werden.

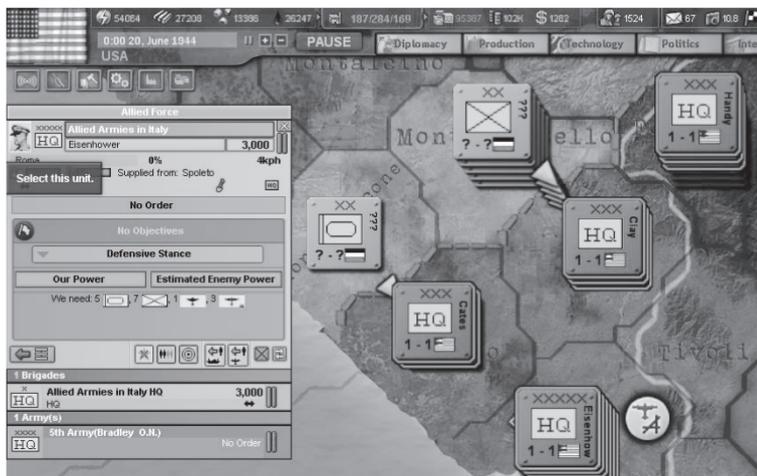
Die Kriegsschauplatz-Kommandostruktur ermöglicht Ihnen, Kommandoeinheiten, Land-, See- oder Lufteinheiten Ihren Spezifikationen und Richtlinien entsprechend von der KI verwalten zu lassen.

Anmerkung für HOI 2-Veteranen: Viele von uns

sind von vielen Spielen des vorliegenden Typs gewöhnt, Einheitenstapel ohne Rücksicht auf eine zentrale Kommandostruktur über die ganze Karte zu bewegen zu können. Auf diese Weise wurde im 2. Weltkrieg (und fast keinem anderen Krieg) jedoch nicht gekämpft; Kommandoeinheiten sind für den 2. Weltkrieg von zentraler Bedeutung. Wir empfehlen Ihnen, sich damit vertraut zu machen, wie Armeen, Korps und Armeegruppen damals interagierten, zusammen kämpften und ihre Aktionen koordinierten, damit Sie sich dieses Wissen für den Umgang mit den Kommandostrukturen in HOI 3 zunutze machen können.

K2.0 KOMMANDOEINHEITEN & KOMMANDOSTRUKTUR

Es gibt Kommandoeinheiten mehrerer Stufen, die untereinander über eine „Befehlskette“ bzw. eine Kommandostruktur verbunden sind.



Eisenhowers Armeegruppe in Italien. Beachten Sie, dass seine 5-Sterne-Kommandoeinheit Teil einer Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit ist ("Allied Force"), und dass er eine bestimmte Anzahl an Luft- und Landeinheiten angefordert hat, um seiner befohlenen Defensivhaltung voll entsprechen zu können. Die Einheiten-Viereckssymbole um ihn herum blinken blau-grün, um sie von Einheiten zu unterscheiden, die anderen Kommandoeinheiten unterstellt sind.



Wenn Sie eine Division vor sich haben, die an eine Kommandoeinheit angegliedert ist, werden oben im Landeinheiten-Interface, über dem Namen der Division, ein- oder mehrschichtige dunkle Leisten angezeigt. Jede Stufe steht für eine höherrangige Kommandoeinheit, der die Division unterstellt ist. Wenn Sie auf die Leiste direkt über dem Divisionsnamen klicken, wird die Kartenansicht direkt auf die Korpsführung oder das Armeehauptquartier zentriert, deren Einheit sich hoffentlich in der Nähe befindet. Im Kommandoeinheiten-Interface sehen Sie die Kommandoeinheit selbst, bei der es sich um eine Logistikbrigade von 3000 Soldaten handelt, sowie jede kleinere Einheit, die ihrem Kommando unterstellt wurde.

Korps und Armeen sind zu einem gewissen Grad gegenseitig austauschbar. Beiden Einheiten können Divisionen direkt unterstellt sein, Armeen können jedoch auch Korps enthalten. Armeegruppen können sogar gleichzeitig Armeen, Korps und Divisionen angegliedert sein! Einer Kommandoeinheit können maximal 5 Landeinheiten unterstellt sein.

Jede dieser niederrangigen Einheiten wird in einer Liste angezeigt, in der Sie auch ablesen können, wie viele Einheiten jedes Kommandotyps angegliedert sind – Armeen, Korps, Divisionen, usw. Die Kommandostufen können Sie mit Hilfe der angezeigten „x“-Indikatoren auseinanderhalten. Wenn Sie auf eine Einheit oberhalb der Divisionsebene klicken, wird ein weiteres Kommandoeinheiten-Interface aufgerufen, in dem Sie die der betreffenden Einheit zugeordneten Einheiten sehen. Außerdem wird angezeigt, von welcher höherrangigen Kommandoeinheit Sie gerade kommen.

Auf diese Weise können Sie sich mit der fließenden Kommandoeinheitenstruktur vertraut machen: Jede Einheit ist eng mit höher- und niederrangigen Einheiten verbunden, oder sollte dies zumindest sein. Dies könnte mit der Verzeichnisstruktur Ihres Computers verglichen werden, in der es ein großes Oberverzeichnis mit Unterverzeichnissen gibt, die wiederum in Unterverzeichnissen unterteilt sind. Sie können sich also durch die „Einheitenhierarchie“ bewegen und wissen trotzdem immer, wo Sie sich gerade befinden und wie Sie sich in der Befehlskette nach oben oder unten bewegen können.

Wenn Sie die Spitze der Kommandostruktur erreicht haben, wird oben im Kommandoeinheiten-Interface keine höherrangige Kommandoeinheit mehr angezeigt. Wenn die Armee Ihres Landes groß genug ist, was auf die meisten Großmächte zutrifft, wird die Spitze Ihrer Kommandostruktur idealerweise von einer Kommandoeinheit der Kategorie Armeegruppe („xxxxx“) oder Kriegsschauplatz („xxxxxx“) gebildet, es sei denn, Sie sehen sich gerade die Kommandostruktur in einer Ihrer Kolonien an.

K2.1 ERSTELLUNG NEUER KOMMANDOEINHEITEN

Immer, wenn Sie der Ansicht sind, dass Sie eine höherran-

gige Kommandoeinheit gut gebrauchen könnten, also wenn z.B. drei Ihrer Armeen an der Front kämpfen, aber jede von ihnen auf der höchsten Kommandostufe an dieser Front ist, können Sie problemlos eine neue Kommandoeinheit hinzufügen. Jede Einheit, selbst eigenständige Divisionen oder unabhängige Kommandoeinheiten unterhalb der Kriegsschauplatz-Stufe, kann ohne die Erfüllung bestimmter Voraussetzungen eine höherrangige Kommandoeinheit bilden. Diese Kommandoeinheiten beginnen als Brigaden mit 600 Soldaten, die automatisch aus Ihrem Mannstärke-Pool abgezogen werden, und einem General. Die Einheit erfordert 100 Offizierspunkte. Sie kann Verstärkung erhalten und auf maximal 3000 Mann anwachsen. Daraufhin können Sie jede der drei unabhängigen Armeen dieser neuen Armeegruppen-Kommandoeinheit angliedern; deren Kommandeur ist für die Verwaltung und Unterstützung jeder der ihm unterstellten Einheit verantwortlich. Sein Anführerbonus wird durch die Ränge nach unten weitergegeben, und er gewinnt durch jedes Gefecht, das an der Front stattfindet, an Erfahrung.

Beachten Sie, dass Kriegsschauplatz-Kommandeure eine sehr wichtige Funktion haben: Sie reduzieren die Auswirkung von Koordinationsabzügen, die verhindern, dass zahlreiche Divisionen im Verbund miteinander operieren. Diese Abzüge, falls sie nicht von einem Kriegsschauplatz-Kommandeur ausgeglichen werden, können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen! Falls Sie keinen Kriegsschauplatz-Kommandeur und keine integrierte Kommandostruktur haben, müssen Sie bei jedem Gefecht mit diesen Abzügen leben.

Deshalb, um auf das letzte Beispiel zurückzukommen, wäre es die Mühe wert, eine weitere Kommandostufe zu erzeugen, die soeben gebildete Armeegruppe einer Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit zu unterstellen. Auf diese Weise profitieren alle Einheiten nicht nur von den Boni des Armeegruppen-Kommandeurs, sondern zusätzlich noch von denen des Kriegsschauplatz-Kommandeurs. Unter K4.0 finden Sie weitere Informationen über Kriegsschauplatze.

K2.2 FUNKREICHWEITE

Jede Kommandoeinheit (Armee, Armeegruppe, Korps usw.) verfügt über eine bestimmte Funkreichweite, auf die sie Kontakt mit den ihr angegliederten Einheiten halten kann. Einheiten, die sich außerhalb dieser Reichweite befinden, können nicht von den Boni der Kommandeure profitieren (je nach Stufe unterschiedlich, siehe: L5.2). Die Funkreichweite von Kommandoeinheiten kann durch technologische Fortschritte vergrößert werden.

K2.3 AUTOMATISIERUNG UNTERHALB KRIEGSSCHAUPLATZ-NIVEAU

Kommandoeinheiten müssen sich nicht auf

Kriegsschauplatz-Stufe befinden, um eigene Einsatzziele und KI-Anweisungen zu erhalten. Alle Kommandoeinheiten können unabhängig voneinander stufenunabhängig automatisiert werden, obwohl sämtliche angegliederte Einheiten ebenfalls automatisiert werden. In der Mitte des Kommandoeinheiten-Interfaces sehen Sie links eine ausgegraute Flagge. Durch Anklicken dieser Flagge aktivieren Sie die Automatisierung, worauf die Flagge hellgrün angezeigt wird.

Als nächstes müssen Sie eine Angriffshaltung festlegen. Sie müssen noch keine Einsatzziele angeben, obwohl dies Sinn machen würde. Zur Einrichtung einer Provinz als Einsatzziel rechtsklicken Sie auf die betreffende Provinz, während die Kommandoeinheit ausgewählt ist. Dies legt die betreffende Provinz als Einsatzziel fest und zeigt im Kriegsschauplatz-Kartenmodus (und ausschließlich dort!) in der Provinz eine grüne Flagge an. Einsatzziele auf Ihrem eigenen Territorium sind Defensiv-Einsatzziele. Einsatzziele auf feindlichem Territorium müssen durch Eroberung erfüllt

werden. Jede Kommandoeinheit kann eine Angriffshaltung haben; siehe: K4.5.

Unterhalb der Einsatzzielliste wird die geschätzte Kampfkraft Ihrer Truppen mit der vom Kommandeur vermuteten Kampfkraft des Feindes verglichen. Dadurch gibt er Ihnen eine Einschätzung, wie hoch er die Erfolgchancen der ihm zugeteilten Einsätze sieht.

Durch erneutes Anklicken der hellgrünen Flagge im Kommandoeinheiten-Interface können Sie die Automatisierung wieder aufheben. Dies kann nur auf der Kommandostufe passieren, auf der die Automatisierung aktiviert wurde.

K3.0 KOMMANDEURSKONZEPTE

HO13 sieht vor, dass jede Einheit bis auf Divisionsebene einen eigenen Kommandeur haben sollte, und dass Kommandeure aller Stufen mit ihren Fähigkeiten und Eigenschaften zur allgemeinen Gefechtsituation beitragen.

Darüber hinaus können Sie eine „Befehlskette“ erstellen, die sich von der Spitze des Militärs Ihres Landes (also

Leader Traits & Their Effects		
Trait	Type	Effect
Old Guard	All	These "old-fashioned" officers have difficulty learning new tricks – they will gain Experience more slowly than others.
Engineer	Land	He can make up for not having an Engineer Brigade handy, as his Units receive a smaller penalty for River Crossings.
Defensive Doctrine	Land	A good defensive thinker, he gets a bonus to Defensive Modifier (Efficiency).
Offensive Doctrine	Land	A good offensive thinker, he gets a bonus to Attack Modifier (Efficiency).
Logistics Wizard	Land	He knows how to make do with less, so his Unit's Supply consumption is less (this is true of other Units under his command, if he's in a HQ command).
Fortress Buster	Land	These Commanders know how best to overwhelm a Fortress, and their Units receive a lesser penalty for attacking one.
Panzer Leader	Land	These Leaders understand how to integrate Armor with other Combat forces, and gain a Combined Arms bonus in Combat.
Commando	Land	Who needs a Supply Line? These Commanders can operate behind the lines (Out of Supply) with fewer negative effects on Movement and Combat.
Winter Specialist	Land	All Units suffer Attrition when it's really cold, but these Commanders anticipate and take action so that their Units suffer less.
Trickster	Land	This wily Leader likes to do the unexpected, or prepare ambushes. He is more likely to get a Surprise modifier.
Fleet Destroyer	Air	This Commander's Air Units have a higher likelihood of doing damage against Ships in enemy Naval Bases, or at sea.
Tank Buster	Air	This Commander is best employed in Close Air Support or Tactical Bomber Interdiction of enemy Armored Units, because he knows best how to knock them out.
Carpet Bomber	Air	This Commander knows how to make his Strategic Bombers perform most effectively to destroy the enemy's morale or factories.
Night Flyer	Air	This Commander is best placed where he can defend against enemy night Bombers, because he knows best how to Detect and shoot them down.
Spotter	Naval	When you're looking for the enemy, you want this Commander on the job. He's got a good idea of where the enemy might be hiding, and can Detect them more easily.
Seawolf	Naval	This is a born Submarine Commander who can lead a wolfpack of Submarines to great success against enemy Ships or Convoys.
Superior Tactician	Naval	This Commander is better able to take advantage of the Naval battlefield to give his Ships the upper hand.
Blockade Runner	Naval	This crafty fellow has a knowledge of how best to slip away in a tight situation. When this Leader's Ships attempt to Withdraw, they have an easier time of it.

Ihnen, dem Oberbefehlshaber) über die Kriegsschauplatz-Kommandeure zu den Armeekommandeuren und schließlich zu den Divisionskommandeuren erstreckt. Kommandeure verschiedener Stufen tragen unterschiedlich hohe Verantwortung, aber jeder von ihnen kann seine Truppen eigenständig befehligen und ins Gefecht führen, ohne dass Sie ihm dies befehlen müssen.

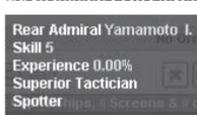
Anführer erlangen im Laufe der Zeit Erfahrung und Fähigkeitspunkte. Sie können auch befördert werden und dadurch größere Einheiten befehligen, z.B. Korps anstatt Divisionen. Die Erfahrung und Fähigkeiten müssen im neuen Rang jedoch wieder von 0 an aufgebaut werden.

Anführereigenschaften und -fähigkeiten wirken sich ebenfalls in Boni aus. Der Fähigkeitswert eines Kommandeurs wirkt sich auf jeder Stufe auf einen anderen Aspekt der ihm unterstellten Einheiten aus. Je höher die Stufe in der Befehlskette, desto geringer fallen die Boni aus (50% der vorherigen Stufe): Divisionskommandeure erhalten demnach volle Boni, Korpskommandeure dagegen nur die Hälfte davon, geben dies aber an alle Einheiten unter ihrem Kommando weiter. Wenn der Befehlskette fünf Kommandeure angehören, kann eine Division theoretisch von fünf Boni profitieren, was nach den ganzen Halbierungen auf fast zwei komplette Boni hinausläuft. Fähige Anführer können beeinflussen, wann eine Einheit zusammenbricht.

K3.1 KOMMANDEURZUTEILUNG

Im Einheiten-Interface einer beliebigen Einheit können Sie auf den Kommandeursslot klicken (egal, ob dieser Slot frei oder bereits mit einem Namen belegt ist), wo der Namen des betreffenden Kommandeurs angezeigt wird. Daraufhin können Sie aus einer Liste auswählen, wer das Kommando über die betreffende Einheit übernehmen soll. Wenn Sie einen Kommandeur ersetzen, wird er in den Kommandeurspool zurückversetzt.

K3.2 KOMMANDEURSERFAHRUNG & FÄHIGKEITEN



Kampferfahrung wirkt sich schließlich positiv auf die Fähigkeiten eines Anführers aus. Die Erfahrung wird von allen an Gefechten beteiligten Kommandeuren geteilt, selbst wenn sie sich 200 Kilometer entfernt von der Front im Hauptquartier aufhalten. Kommandeure, die bei der Truppe bzw. an der Front sind, erhalten mehr Boni.

Wenn sich zumindest ein Teil der Kommandostruktur eines Anführers (unter seiner Kommandostufe, nicht darüber!) im Kampf befindet, gewinnt er an Erfahrung. Wenn seine Erfahrungsstufe 100 erreicht, wird sie auf 0 zurückgesetzt und seine Kommandostufe erhöht.

K3.3 BEFÖRDERUNGEN

Manchmal werden Sie zusätzliche Kommandeure benötigen, die höhere Verantwortungen übernehmen können. Dies ist meist der Fall, wenn Ihre Armee anwächst. Zur Beförderung eines Kommandeurs auf einen höheren Rang klicken Sie die Einheit an, die er momentan befehligt; im Kommandeurspool-Bildschirm klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Befördern“. Dies bewirkt, dass der beförderte Kommandeur das Kommando über die Einheit verliert, die er zuletzt befehligt hat. Dafür kann er nun das Kommando über eine Einheit übernehmen, die eine Stufe höher als die vorherige ist. Beachten Sie, dass der frisch beförderte Kommandeur an Erfahrung und Fähigkeiten einbüßt, die er unter seinem neuen Kommando von neuem aufbauen muss.

Diese Beförderungen sind auch für Kommandeure von Lufteinheiten und Flotten notwendig, obwohl diese nicht den Stufenbeschränkungen von Landeinheiten unterliegen.

K4.0 KRIEGSSCHAUPLATZ-KOMMANDOS

Ein Kriegsschauplatz ist eine Region des Schlachtfelds oder ein bestimmter Teil der Welt, wo ein Kommandeur der Feldmarschallstufe mit eigenständigen Entscheidungen bezüglich lokaler Militäroperationen betraut werden kann. Die Etablierung eines Kriegsschauplatzes erleichtert die Befehlsgebung für eine Region, für die Sie nicht die gesamte Operationsleitung übernehmen möchten. Dadurch wird Ihr Anteil am Mikromanagement verringert, nicht aber die Wichtigkeit des Kriegsschauplatzes.

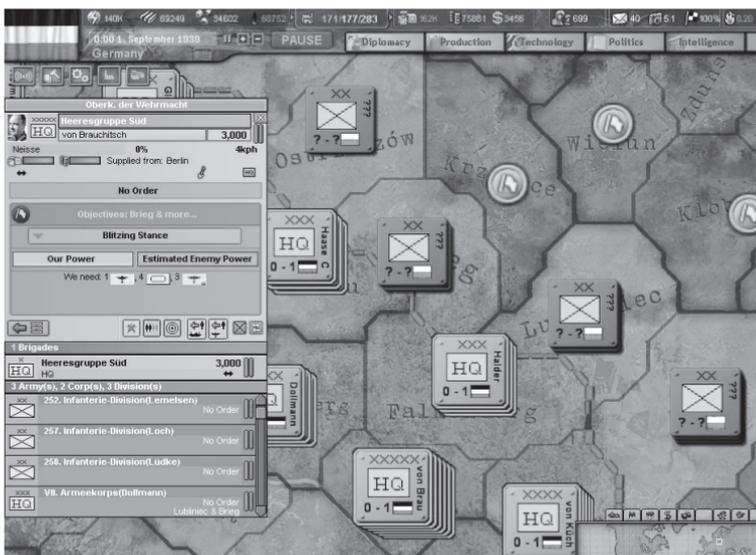
K4.1 KRIEGSSCHAUPLATZ-INTERFACE

Eine Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit ist eine Kommandoeinheit wie jede andere auch, nur steht sie eben an der Spitze der Kommandostruktur. Aus diesem Grund funktioniert das betreffende Interface für diese Einheiten genau so wie das unter K2.3 beschriebene für niedrigrangigere Kommandoeinheiten. Ein Unterschied besteht darin, dass eine Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit zum Erreichen ihrer Ziele Einheiten gesondert anfordern und sich zuteilen lassen kann.

Die Kriegsschauplatz-KI entwirft Pläne zur Erfüllung der von Ihnen festgelegten Einsatzziele, und stellt entsprechende Forderungen, wenn dazu weitere Mittel benötigt werden. Dabei kann es sich um eine Kombination von Einheiten verschiedener Waffengattungen handeln, z.B. Land- und Seestreitkräfte, mit denen die KI großangelegte Invasionen planen kann.

K4.2 EINHEITENZUTEILUNG

Sie können ausgewählte Einheiten einem Kriegsschauplatz zuteilen, indem Sie die Einheiten in die Kommandostruktur der Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit integrieren. Im



Nachdem die Automatisierung aktiviert wurde, wird die Kommandoeinheit von General von Brauchitsch grün umrandet, während alle ihr unterstellten Einheiten blau umrandet werden. Die Haltung des Kriegsschauplatzes ist auf Blitzangriff eingestellt, und sechs Provinzen wurden als Einsatzziele ausgewählt. Der General ist der Ansicht, dass zur Erfüllung seiner Einsatzziele zusätzliche Panzer- und Lufteinheiten benötigt werden.

Bau befindliche Einheiten können Kriegsschauplatzen noch vor ihrer Fertigstellung zugeteilt werden.

Wenn Sie auf eine Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit klicken, die sich unter KI-Kontrolle befindet, blinken die grünen Ränder ihres Viereckssymbols; die blauen Ränder sämtlicher Einheiten unter ihrem Kommando beginnen ebenfalls zu blinken. Dies ermöglicht Ihnen, sich einen Überblick über den Verantwortungsgrad einer (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit zu verschaffen, ohne dazu den Kriegsschauplatz-Kartenmodus aufrufen zu müssen.

K4.3 EINSATZZIELE

Sie können jedem Kriegsschauplatz Einsatzziele vorgeben, die sich auf Ihrem oder feindlichem Territorium befinden können. Wenn das Einsatzziel auf Ihrem Territorium liegt, handelt es sich um einen Verteidigungseinsatz. Auf feindlichem Territorium versucht die KI dagegen, das Einsatzziel zu erobern, falls sie auf „Volle KI-Kontrolle“ eingestellt ist.

Rechtsklicken Sie zur Festlegung eines Einsatzziels bei ausgewählter Kommandoeinheit auf eine Provinz; dadurch wird entweder ein Angriffs- oder Verteidigungseinsatz befohlen. Nachdem Sie die KI-Kontrolle festgelegt haben, können Sie der Einheit per Rechtsklick keine Marschbefehle mehr erteilen (weil dies nun von der KI übernommen wird).

K4.4 ANGEFORDERTE EINHEITEN

Wenn eine Kommandeur der Ansicht ist, dass er weitere Brigaden bzw. Einheiten benötigt, sendet er Ihnen eine dementsprechende Anforderung, die in Ihrer Baureihe erscheint. Wenn Sie zustimmen, werden die angeforderten Einheiten gebaut und nach Bauabschluss automatisch zugeteilt. Zu diesem Maß an Automatisierung sind Sie jedoch nicht verpflichtet; Sie können den Bau von Einheiten und ihre Zuteilung zu Kriegsschauplatzen jederzeit manuell regeln.

Wenn Sie den Bau der angeforderten Brigaden, Luftgeschwader oder Schiffe genehmigen, klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Alle bauen“. Daraufhin werden die Einheiten der Baureihe angefügt und dem betreffenden Kriegsschauplatz zugeteilt.

K4.5 HALTUNGEN

Zur Erteilung von „Dauerbefehlen“ an Ihre (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheiten können Sie eine Haltung einrichten. Diese Haltung legt fest, welche Aktionen die KI in Ihrer Abwesenheit in verschiedenen Situationen unternimmt. Wenn Sie eine aggressive Haltung auswählen, wird die KI wahrscheinlich angreifen, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet. In einer defensiven Haltung bleibt sie in

Wartstellung, egal, wie gut die sich bietende Gelegenheit ist, und könnte Sie sogar per Pop-up-Meldung um weitere Verstärkung bitten.

Es gibt folgende Haltungen:

- **Vorbereiten** – Zur Vorbereitung einer Offensive oder zur Verteidigung gegen einen erwarteten feindlichen Angriff repariert die (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit ihre Einheiten, stockt sie auf, und versorgt sie mit Nachschub. Offensivaktionen werden nur begrenzt eingeplant, obwohl bei günstigen Gelegenheiten angegriffen werden könnte.
- **Defensiv** – Die (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit bereitet sich zur Verteidigung eines feindlichen Angriffs vor. Die Priorität gilt der Zurückschlagung des Feindes und dem Halten des Einsatzziels.
- **Offensiv** – Die (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit rückt zur Eroberung ihrer Einsatzziele kontinuierlich, aber aggressiv vor. Die Priorität gilt dem Angriff auf den Feind, wobei darauf geachtet wird, auf dem vorgegebenen Weg auf das Einsatzziel vorzurücken.
- **Blitzangriff** – Die (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit versucht, schmale Durchbrüche zur Einkesselung des Feindes auszunutzen. Dabei kümmert sie sich nicht um die mögliche Gefährdung ihrer Flanken oder feindliche Kessel hinter den feindlichen Linien – darum sollen sich andere kümmern. Lächer und Schwachstellen in den eigenen Linien werden von der Infanterie behoben, während Panzer und motorisierte Einheiten nach vorne preschen; die KI kann zur Bekämpfung möglichen Widerstandes auch eine mobile Reserve in der Hinterhand halten. Diese Haltung funktioniert am besten, wenn die Kriegsschauplatz-Kommandoeinheit über viele motorisierte, mechanisierte oder gepanzerte Divisionen verfügt.

Wenn Sie einem von der KI-kontrolliertem Kriegsschauplatz für die verfügbaren Einheiten zu viele Einsatzziele zuteilen, erhalten Sie eine dementsprechende Meldung.

K4.6 VORMARSCHACHSE

Wenn Sie eine (Kriegsschauplatz-) Kommandoeinheit ausgewählt haben, die unter KI-Kontrolle steht, können Sie zur Einrichtung der Vormarschachse auf eine Provinz klicken. In diese Richtung soll der Kommandeur zur Erreichung seiner Einsatzziele vorrücken.

K5.0 DOKTRINEN

K5.1 LANDDOKTRINEN

Ihre Erforschung theoretischer Schlachtfelddoktrinen verbessert die Kampffähigkeiten Ihrer militärischen Einheiten. Die Spezialeffekte mancher dieser Technologien stehen nur

einmalig zur Verfügung.

Für den Landkrieg gibt es vier Hauptdoktrinen, die Sie schrittweise ausbauen können, wobei jeder Schritt die Unterstützung der allgemeinen Doktrin verstärkt:

- **Blitzkrieg-Doktrin** – Auf Panzer, Durchbrüche und schnelle Kampfmanöver fokussierte Doktrinen nach deutscher Art. Die Mobilität kann über „elastische“ Strategien auch die Verteidigung verbessern.
- **Feuerüberlegenheit-Doktrin** – Doktrinen nach amerikanischer Art, die auf größere Divisionen, Operationen verbundener Kräfte, sowie auf mechanisierte und motorisierte Einheiten fokussiert sind. Mit Gewalt geht alles! Hat größeren Nachschubbedarf.
- **Großer Schlachtplan-Doktrin** – Britische Doktrinen mit Fokussierung auf Gegenangriffe, Einsatz von Reservekräften und Infanterie. Hier wird offensichtlich viel Planungsarbeit auf die Art verwandt, wie Angriffe vorgetragen werden, bei denen jede einzelne Armee eine bestimmte Aufgabe erfüllt.
- **Menschenwelle-Doktrin** – Nach sowjetischem Vorbild; für Armeen konzipiert, die hauptsächlich aus Miliz- und Partisaneneinheiten bestehen. Der Gedanke dahinter ist, dass diese Einheiten den Feind trotz ihrer Schwäche mit schierer Masse überwinden können.

K5.2 MARINEDOKTRINEN

Von der Marinedoktrin, auf die Sie sich konzentrieren, hängt ab, wie Sie Ihre Marine einsetzen. Denken Sie darüber nach, welche dieser Elemente Sie als Kerneinheiten Ihrer Flotte ansehen, und legen Sie sich doktrinspezifisch dementsprechend fest.

- **Flugzeugträger-Doktrin** – Diese Doktrin setzt Flugzeugträger als Hauptwaffe ein und verbessert die Verteidigungseffizienz ihrer Unterstützungsschiffe. Dies ist eine höchst mobile Doktrin, die den Krieg zum Feind bringt.
- **Seewegeverteidigung-Doktrin** – Diese Doktrin schützt Ihre Hauptinteressen durch die Konzentration von Feuerkraft (Schlachtschiffe), wo sie am meisten benötigt wird, während der Rest dieser wichtigen Seewege von leichteren Patrouillenschiffen geschützt wird. In diese Kategorie fallen „Schlachtschiff-Admiräle“, die die Verteidigung wichtiger Gebiete vorziehen und auf Entscheidungsschlachten mit dem Feind hoffen, in denen sie ihn mit ihren Geschützen zum Schweigen bringen können.
- **U-Boot/Handelszerstörer-Doktrin** – Diese Doktrin konzentriert sich auf Schiffe/Boote, die feindliche Konvois mit der größten Erfolgchance angreifen können. Diese U-Boote und Kreuzer können die feindliche Verteidigung in großer Zahl durchbrechen und wichtige Seewege attackieren.

K5.3 LUFTDOKTRINEN

Luftdoktrinen sind weitaus flexibler als Land- und Marin doktrinen, da die einzelnen Komponenten nicht direkt aufeinander aufbauen, d.h. es gibt weniger Voraussetzungen. Sie können mehrere Doktrinen teilweise erforschen. Die einzelnen Technologien unterstützen einander, und verbessern den betreffenden Flugzeugtyp für Ihre Kriegsbemühungen. Die Erforschung ein- und derselben Doktrin unterstützt auch die anderen Technologien dieses Bereichs durch die Verbesserung des praktischen und theoretischen Wissens, das wiederum bei anderen Technologien derselben Doktrin hilft.

- **Jagdflugzeug-Doktrin** – Schwerpunkt auf Luftüberlegenheits- und Abfangstrategien, die entweder defensiv oder offensiv ausgerichtet sein können (obwohl Sie bei einer offensiven Ausrichtung normalerweise Bomber einsetzen würden, sobald der Weg frei ist).
- **Taktische Doktrin** – Schwerpunkt auf Bombardierung feindlicher Truppen und Einrichtungen mit leichten Bombern.
- **Luftnahunterstützung-Doktrin** – Schwerpunkt auf Tiefflugangriffe auf die feindlichen Frontlinien.
- **Schwere Bomber-Doktrin** – Mit dieser Doktrin wird der Krieg auf das Territorium des Feindes gebracht, und seine Fabriken und Moral mit Bomben geschwächt. Dies konzentriert sich mehr auf strategische Kriegsführung als auf taktische Gefechterfolge.
- **Seeluftmacht-Doktrin** – Diese Doktrin ist vorwiegend für Mächte gedacht, die erwarten, dass ihre Kriegsbemühungen hauptsächlich gegen feindliche Flotten und Inselstützpunkte gerichtet sein werden.

K6.0 STÜTZPUNKTE

Luft- und Marineeinheiten werden von Luftwaffen- bzw. Marinestützpunkten mit Nachschub versorgt, und müssen daher von Zeit zu Zeit dorthin zurückkehren (abhängig von der jeweiligen Reichweite). Werden Luftwaffenstützpunkte oder Seehäfen vom Feind erobert, flüchten die dort stationierten Einheiten automatisch zum nächstgelegenen Stützpunkt.

K6.1 LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTVERWALTUNG

Es gibt eigentlich kein „Stapellimit“ für Lufteinheiten, Luftwaffenstützpunkte können jedoch nur eine bestimmte Zahl von Lufteinheiten unterstützen, was die Anzahl stationierter Luftgeschwader begrenzt. Vorübergehend können diese Stützpunkte mehr Einheiten als normal unterstützen, da jeder Luftwaffenstützpunkt über einen 30-Tage-Nachschubvorrat verfügt.

K6.2 MARINESTÜTZPUNKTVERWALTUNG

Die Größe eines Marinestützpunktes legt fest, wie viele

Schiffe dort gleichzeitig repariert werden können, und wie viele Schiffe dort ihre Organisationswerte aufbessern können. Durch die Größe von Marinestützpunkten wird auch der maximal mögliche Nachschubdurchsatz festgelegt, der über Konvois erfolgt.

K7.0 REPARATURRATE

In Kämpfen oder durch Bombardierungen beschädigte Einheiten und Einrichtungen hängen zur allmählichen Reparatur erlittener Schäden von Ihrer Reparaturgeschwindigkeit ab.

Die Reparaturrate ist eine Standard-Spielformel, die durch Ihre Technologiestufen modifiziert wird. Je höher Ihre Reparaturrate ist, desto schneller erholen sich Ihre Einheiten von Kampfschäden.

LANDKRIEGSFÜHRUNG

L1.0 MARSCH = ANGRIFF

Wenn Sie einer Landeinheit befehlen, in eine Provinz mit einer feindlichen Einheit zu marschieren, befehlen Sie ihr damit den Angriff auf diese Einheit. **HOI 3** nimmt also „Marsch = Angriff“ an, was bedeutet, dass ein Marschbefehl in eine von feindlichen Einheiten besetzte Nachbarprovinz sofortige Kämpfe auslöst. Die Soldaten beider Seiten haben einander zum Zeitpunkt des Einsatzbefehls schon länger aus kaum mehr als Gewehrschussweite beobachtet, da es zwischen den gegnerischen Einheiten so gut wie kein „Niemandland“ gibt. Sie können davon ausgehen, dass Vorkommandos beider Seiten schnell aufeinandertreffen werden, sobald sie den Einsatzbefehl erhalten.

L1.1 EINHEITENBEFEHLE-INTERFACE & ANGRIFFSUNTERSTÜTZUNG

Zur Erteilung von Marsch- und Angriffsbefehlen an Landeinheiten gibt es eine präzisere Methode: Wählen Sie die Einheiten aus, denen Sie Befehle erteilen möchten (einzelne Einheiten oder Einheitenstapel). Rechtsklicken Sie dann auf die Provinz, wohin Ihre Einheiten marschieren bzw. in der sie angreifen sollten. Dies ruft das Einheitenbefehle-Interface auf.



Über dieses Interface können Sie auch einfach nur „marschieren und angreifen“ lassen, aber das würde sich von der normalen Befehlserteilung nicht unterscheiden.

Rechtsklicken Sie bei gedrückter Strg-Taste, um Einheiten die Unterstützung eines Angriffs anderer

Einheiten zu befehlen, oder ihre Position mittels strategischer Verlegung zu ändern. Unter H12.0 finden Sie weitere Informationen über die Handhabung strategischer Verlegung, und wie Sie Ihre Truppen auf diese Weise per Zug schneller von Ort zu Ort bringen können.

„Angriffsunterstützung“ ist ein Befehl, mit dem Sie Einheiten befehlen können, an einem Gefecht teilzunehmen, dafür jedoch ihre Position nicht zu verändern, bis das Gefecht gewonnen ist – diese Einheiten werden also nicht vorrücken, bevor sich der Feind nicht auf dem Rückzug befindet. Dieser Befehl dient normalerweise der Vermeidung von Nachschubengpässen, oder um eine Reserveeinheit in der Hinterhand zu halten, damit die vorrückenden Einheiten nicht abgeschnitten werden können.

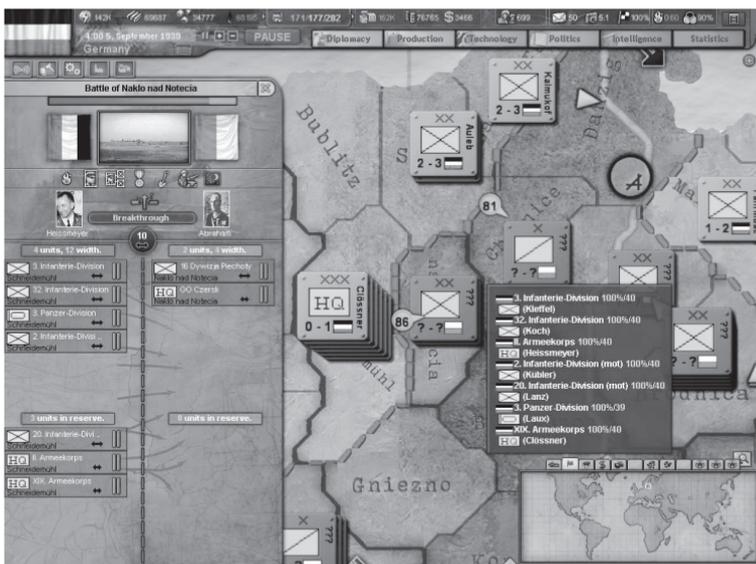
L2.0 FRONTEN & HAUPTKAMPFLINIE

AnHearts of Iron-Veteranen: Die größten Konzeptänderungen bei **HOI 3** sind, dass jede Einheit nun Platz an der Front belegt. „Gefechtsbreite“ genannt, und dass die Frontbreite jedes Schlachtfeldes begrenzt ist. Aus diesem Grund hat an den Fronten nur eine bestimmte Anzahl von Einheiten Platz. Dieses neue Kampfsystem stellt einen wichtigen Schritt zu realistischerer Kampfsimulation dar, könnte aber etwas Zeit brauchen, um sich hineinzudenken.

In **HOI 3** wird davon ausgegangen, dass jede Landeinheit eine gewisse „Breite“ hat, über die sich ihre Kampftruppen erstrecken. Diese Gefechtsbreite muss neben die anderer Einheiten entlang der Frontlinie eingeordnet werden – dem Platz, der zum Angriff auf den Feind zur Verfügung steht.

Jede Provinzgrenze verfügt über eine Frontlinie mit zehn Quadraten. Wenn das Gefecht beginnt, werden alle primären Kampftruppen der am Gefecht beteiligten Einheiten per Zufallsprinzip auf diesen Quadraten verteilt, wobei eine Brigade ein Quadrat einnimmt. Zur Ermöglichung von Mehrfachangriffen (siehe: L4.7) befinden sich auf jeder Seite der Provinz weitere Quadrate. Über diese Quadrate können Flankenangriffe über eine benachbarte Provinz durchgeführt werden, was die Kampffront der Provinz verbreitern, und dadurch zusätzlichen Divisionen das Vorrücken an die Front ermöglichen kann.

Auf dem Schlachtfeld gibt es zwei Arten von Einheiten: Front- und Reserveeinheiten. Wenn das Platzlimit eines



Hier sehen wir links im Landkampf-Interface zwei bedauernswerte polnische Divisionen in der Provinz Naklo nad Notecia, die von einer deutschen Panzerdivision und drei Infanteriedivisionen angegriffen wird, die eine weitere Infanteriedivision sowie einige Kommandoeinheiten in der Reserve haben. Die Zahl im schwarzen Kreis zeigt an, dass die Kampffront hier 10 Quadrate, die deutschen Divisionen dagegen 12 Quadrate breit sind – dies wäre möglich, wenn noch ein Quadrat frei wäre. Die letzte Infanteriedivision muss eine Gefechtsbreite von 3 haben ($9 + 3 = 12$). Über dem Indikator für Kampffront/Gefechtsbreite sehen Sie, dass die Deutschen das Kampfergebnis „Durchbruch“ erlangt haben. Links und rechts davon sehen Sie die gegnerischen Kommandeure, über ihnen mehrere Symbole, die für bei diesem Gefecht aktive Modifikatoren stehen (jedes Symbol wird Ihnen über Tooltips erklärt). Das Gelände der Provinz wird zwischen den Flaggen der Gegner angezeigt. Oben im Landkampf-Interface, direkt unter dem Provinznamen, sehen Sie einen Gefechtsverlaufsindikator, der anzeigt, dass der Sieg der Deutschen kurz bevor steht. Die Gewinnrate wird auch auf der Karte selbst angezeigt, wo Sie von der grünen Zahl 86 ablesen können, dass der Angriff zu 86% gewonnen ist. Der Tooltip über der Karte zur Rechten zeigt Ihnen jede Division in der Provinz, auf die Sie Ihren Mauszeiger bewegen. Ein letztes nützliches Detail: Die auf Danzig vorrückende Division oben im Bildschirm hat keinen Gegner vor sich, deshalb wird ihre Marschbewegung durch einen grünen Pfeil dargestellt; Angriffe werden dagegen durch rote Pfeile angezeigt.

Schlachtfeldes bereits erreicht wurde, müssen die anderen Divisionen warten, bis sich für sie eine Gelegenheit zum Vorrücken ergibt. Diese Divisionen werden zu Reserveeinheiten.

Beide Seiten erleiden für jede ins Gefecht geführte oder in Reserve stehende Brigade sogenannte Koordinationsabzüge, denn die Koordination so vieler Einheiten kann mit der Zeit sehr schwierig werden. Diese Abzüge können Sie mit effizienter Führung ausgleichen.

Gemäß der Standardzusammensetzung der meisten Kampfeinheiten verfügt jede Division normalerweise über drei bis vier Kampfbrigaden, die auf den Frontquadraten Stellung beziehen. Zusätzliche Divisionen bleiben in der Reserve. Normalerweise werden zur Ausfüllung ei-

ner Frontlinie drei Divisionen mit jeweils drei bis vier Kampfbrigaden benötigt.

Reserveeinheiten sind sowohl Unterstützungseinheiten als auch absichtlich in Reserve gehalten Einheiten, die entweder verwundbar sind oder aber bildende Lücken in der eigenen Verteidigung stopfen und dem Feind das Vorstoßen verwehren sollen.

12.1 RESERVEEINHEITEN

Reservedivisionen können nicht kämpfen, es sei denn, sie werden zu einem späteren Zeitpunkt an die Frontlinie verlegt. Wenn sich in der Frontlinie durch Kampfergebnisse, Verluste oder andere Umstände eine Lücke von einem oder mehreren Quadraten bildet, kann jede Reservedivision auf

diese Positionen vorrücken und in den Kampf eingreifen. Dies wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt, und die ausgewählte Division füllt die entstandene Lücke.

Es ist möglich, dass ein Gefecht von den Fronteinheiten verloren wird, ohne dass eine einzige der Reservdivisionen die Chance erhält, in die Kämpfe einzugreifen. Die Reserveeinheiten müssen sich zurückziehenden Einheiten Raum geben, auch wenn sie selbst kampfbereit sind.

1.3.0 STATISTIKEN & KAMPFWERTE

Landeinheiten verfügen über einige Statistiken und Kampfwerte. Die meisten davon werden in der Einheitenliste unter C2.0 angezeigt.

- **Stärke** – Die Soldatenanzahl der Einheit. Die Stärke der Einheit wird durch Kämpfe oder Verlustquoten reduziert und als Gesamtzahl der Soldaten sowie prozentualer Wert ihrer Maximalstärke angezeigt.
- **Organisation** – Die Einsatzfähigkeit der Einheit. Eine Einheit mit niedrigem Organisationswert steht dem Zusammenbruch oder einem erzwungenen Rückzug näher, selbst wenn ihre Stärke hoch bleibt.
- **Effizienz** – Es gibt zwei Typen von Effizienzberechnungen: Angriff und Verteidigung. Diese Einheiten-Tooltips werden im Kampf-Interface angezeigt, wo sie üblicherweise als Angriffs- und Verteidigungsmodifikator bezeichnet werden. Es handelt sich um dieselben Werte, also bringen Sie sie nicht mit den anderen, den Kampf beeinflussenden Modifikatoren wie Wetter, Erfahrung, Führung usw. durcheinander.
- **Gefechtsbreite** – Den Platz den eine Einheit in einem Gefecht entlang der Front belegt. Diverse Technologien können die Gefechtsbreite einiger Brigaden reduzieren, damit Sie mehr Feuerkraft auf denselben Raum konzentrieren können.
- **Angr. auf ungep. Ziele** – Die Angriffsfähigkeit der Einheit gegen ungepanzerter Ziele.
- **Angr. auf gep. Ziele** – Die Angriffsfähigkeit der Einheit gegen gepanzerte Ziele.
- **Angr. auf Luftziele** – Die Fähigkeit der Einheit, ein angreifendes Flugzeug abzuschießen.
- **Verteidigungskraft** – Die Fähigkeit der Einheit, sich gegen angreifende Landeinheiten zu verteidigen.
- **Zähigkeit** – Die Fähigkeit der Einheit, sich beim Angriff auf feindliche Landeinheiten gegen Abwehrfeuer zu verteidigen.
- **Unterdrückung** – Die Fähigkeit der Einheit, Partisanenaktivitäten oder Revolten in einer Provinz zu verhindern.
- **Schwäche** – Der Prozentteil des ungepanzerten Truppenteils der Einheit im Gegensatz zum gepanzerten Truppenteil. Wie unter L4.1 erläutert, wird dies in der Zielphase jeder Kampfrunde berücksichtigt, und

zur Feststellung herangezogen, welche Werte des Angreifers gegen das Ziel eingesetzt werden.

Wenn der Organisationswert einer Einheit auf 0 sinkt, muss sie den Kampf einstellen und sich aus dem Gefecht zurückziehen, doch da es sich dabei um einen geordneten Rückzug handelt (im Gegensatz zu einem Zusammenbruch), kann eine Reserveeinheit ihren Platz an der Front einnehmen.

Stärke und Organisation werden im Gefecht für die gesamte Division berechnet, während Verluste gleichmäßig unter den einzelnen Brigaden der Division verteilt werden. Keine Brigade kann unabhängig von der Division den Rückzug antreten, zusammenbrechen oder irgendeine andere Aktion oder Aktivität durchführen.

1.4.0 KAMPFERGEBNISSE

Das Verständnis der tatsächlichen Kampfabläufe ist für manche Spieler wichtig, für andere dagegen irrelevant – es hängt ganz von Ihrer Spielweise ab. Wenn Ihnen schon alles vor den Augen verschwimmt, sollten Sie diesen Unterabschnitt überspringen und sich mit den komplexeren Spielbereichen durch praktische Erfahrung vertraut machen.

Jede Gefechtsstunde wird in einstündigen „Runden“ ausgespielt, die jeweils aus mehreren Schüssen und Phasen bestehen. Die Schüsse werden während der Feuerphase abgegeben, in der die Einheiten beschädigt werden können. Die der Feuerphase folgenden Phasen beziehen sich nicht direkt auf den Kampf Einheiten-gegen-Einheit.

Nur zur Erinnerung: Die wichtigen Einheitenwerte für direkte Gefechte sind Angr. auf gep. Ziele, Angr. auf gep. Ziele, Schwäche, Verteidigungskraft, Zähigkeit und Stärke. Außerdem gibt es zwei separate Werte, die Angriffs- und Verteidigungseffizienz genannt werden (Angriffs- oder Verteidigungsmodifikatoren), die von Elementen wie Führung, Wetter, Gelände usw. erzeugt werden. Diese Effizienzwerte sehen Sie, indem Sie Ihren Mauszeiger im Kampf-Interface auf das Symbol bzw. den Namen einer Einheit bewegen. Die Angriffswerte einer Division gegen gepanzerte und ungepanzerter Ziele werden durch Multiplikation mit der Angriffseffizienz der Division modifiziert. Die Werte Verteidigungskraft und Zähigkeit werden durch Multiplikation mit der Verteidigungseffizienz der Division modifiziert.

Vergessen Sie nicht, dass alle Kämpfe zwischen zwei Divisionen oder einzelnen Brigaden ausgetragen werden. Sollte eine eigenständige Brigade, die keiner Division zugeteilt ist, an einem Gefecht teilnehmen, ignoriert das Spiel ihre Eigenständigkeit und betrachtet sie als Teil ihrer eigenen Division.

1.4.1 FEUERPHASE

Nur die Divisionen, die sich an der Frontlinie befinden, nehmen während den Gefechtsrunden aktiv am Kampf teil.

Je nachdem, wer das Gefecht begonnen hat, werden die Gegner als Angreifer oder Verteidiger klassifiziert: Angreifer werden im Kampf-Interface links angezeigt, Verteidiger rechts. Reserveeinheiten können nicht am Gefecht teilnehmen, obwohl sich zu einem späteren Zeitpunkt dafür eine Gelegenheit ergeben könnte. Die Feuerphase setzt sich aus einer Reihe von Schüssen zusammen, deren Anzahl sich abhängig von den Fähigkeiten der schießenden Einheiten von Stunde zu Stunde unterscheiden kann. Die Schüsse werden mit „Schuss 1“, „Schuss 2“ usw. bezeichnet. Die Feuerphase wird so lange fortgesetzt, bis keine Division während der einstündigen Gefechtsrunde einen weiteren Schuss abgeben kann.

Jede Division kann während einer einzelnen Feuerphase eine Reihe von Schüssen abfeuern. Die Schusszahl hängt größtenteils von ihren Werten für Angriffe auf gepanzerte bzw. ungepanzerte Ziele ab, die noch von ihrer Effizienz modifiziert werden. Auch Zufallsfaktoren haben auf die Schusszahl einen geringen Einfluss.

In jeder Runde sucht sich jede Division per Zufallsprinzip eine feindliche Division zum Beschuss aus. Daraufhin wird ebenfalls per Zufallsprinzip ermittelt, ob auf die gepanzerten oder ungepanzerten Truppenteile des Gegners gefeuert wird; die Wahrscheinlichkeit wird dabei vom Schwächerwert der Zieleinheit bestimmt. Wenn eine Division eine Infanteriedivision mit einem Schwächerwert von 70% beschießt, werden deren ungepanzerten Einheiten mit 70%iger Wahrscheinlichkeit anvisiert, die gepanzerten Einheiten dagegen nur mit 30%iger Wahrscheinlichkeit. Nachdem die Ziele für die betreffende Runde ausgewählt wurden, wird ermittelt, welche Division zuerst feuern darf.

Zur Bestimmung der Schusserlaubnis werden die Angriffswerte der feuernden Einheit gegen gepanzerte oder ungepanzerte Ziele mit ihrer Effizienz modifiziert, was davon abhängt, ob auf die gepanzerten oder ungepanzerten Truppen der Zieleinheit geschossen wird; Angreifer haben Angriffseffizienz, Verteidiger Verteidigungseffizienz. Wenn der von der Angriffseffizienz modifizierte Angriffswert größer als die Nummer des Schusses ist, kann die Einheit schießen. Das heißt, wenn der modifizierte Angriffswert einer Einheit gegen gepanzerte Ziele abgerundet 7.8 beträgt, kann sie feuern, wenn es sich um Schuss 5 handelt, bei Schuss 8 jedoch nicht. Beachten Sie, dass eine Division selbst dann, wenn sie eine Runde „aussitzt“, weil ihre Angriffswerte nicht die Schussnummer übertrafen, später in derselben Runde über einen anderen Angriffswert, sofern sie einen hat, eine erneute Feuerchance erhalten kann. Ein Beispiel hierfür wäre eine Division mit einem Angriffswert gegen gepanzerte Ziele von 2, die aufgrund der Schussnummer 3 nicht feuern konnte, dann aber aufgrund ihres modifizierten Angriffswerts gegen ungepanzerte Ziele von 6.2 bei Schussnummer 6 den Feind beschießen kann.

Nachdem die Schusserlaubnis ermittelt wurde, können die betreffenden Einheiten ihre Ziele beschießen. Das betreffende Ziel hat die Möglichkeit, Treffern auszuweichen. Verteidigende Divisionen setzen ihre von ihrer Verteidigungseffizienz modifizierten Verteidigungswerte ein, angreifende Divisionen ihre von ihrer Angriffseffizienz modifizierten Zähigkeitswerte. Vergleichbar mit der Berechnung, in wie vielen Runden eine Division feuern kann, ermöglichen der Verteidigungskraft- oder Zähigkeitswert einer verteidigenden Division, derselben Anzahl von Schüssen feindlicher Divisionen während einer einzelnen Feuerphase auszuweichen. Wenn der modifizierte Verteidigungskraftwert einer verteidigenden Division also 6.3 beträgt, kann sie den ersten sechs auf sie abgegebenen Schüssen ausweichen, während die darauf folgenden Schüsse Treffer erzielen.

Wie Sie dem Aufbau der Feuerphase wahrscheinlich entnehmen können, ist es sehr gefährlich, bei Gefechten in numerischer Unterlegenheit zu sein, also weniger Divisionen an der Kampffront zu haben. Ebenso gefährlich ist es, gegen Divisionen zu kämpfen, deren Angriffswerte gegen gepanzerte oder ungepanzerte Ziele Ihre Verteidigungskraft- oder Zähigkeitswert deutlich übersteigen. Letzteres ist besonders prekär, da der Feind Ihren Verteidigungskraft- oder Zähigkeitswert ausschalten kann, und Sie können in den verbleibenden Gefechtsrunden nicht mehr feuern

14.2 KAMPFSCHÄDEN

Jede während der Feuerphase getroffene Division erleidet Kampfschäden und wahrscheinlich auch Organisations- und Stärkeabzüge. Die Schadenshöhe hängt von den relevanten Werten ab, die während des Beschusses (d.h. Angriffe gegen ungepanzerte oder gepanzerte Ziele) angewendet wurden und wird mit dem prozentualen Stärkewert der Einheit multipliziert. Aus diesem Grund kann eine Einheit, die auf 50% ihrer Maximalstärke ist, Feindeinheiten aus nur die Hälfte des bei voller Stärke möglichen Schadens zufügen.

Nach dem Abschluss der Kampfphase folgen weitere Phasen. Diese Phasen sind situationsabhängig und ereignen sich nur dann, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Während manchen Kampfstunden könnten sie sich also gar nicht ereignen.

14.3 ZUSAMMENBRUCH

Während jeder Kampfperiode wird jede Division überprüft, ob sie vor dem Zusammenbruch steht. Wenn eine Einheit den Großteil ihrer Stärke oder Organisation eingebüßt hat, und/oder wenn ihre Offiziere gefallen sind, dann besteht die Chance, dass sie zusammenbricht. Führung, Offiziere (der Stab) und die Einheitenerfahrung können gegen Zusammenbrüche schützen, aber keine Einheit ist völlig dagegen gewappnet.

Die Überlebenden einer zusammengebrochenen Einheit ziehen sich automatisch aus dem Gefecht in Ihre Hauptstadt zurück, wo die Einheit dann von Grund auf neu aufgebaut werden muss (dabei kommen die Reparaturrate, der Mannstärke-Pool usw. zum Tragen). Die Stärke muss über Verstärkungen wieder aufgebaut werden. Die Einheit behält den Teil der Erfahrung, die das Gefecht „überlebt“ hat. Zusammenbrechende Einheiten ohne gültige Nachschublinie kapitulieren und werden aus dem Spiel entfernt.

Ein knapp vermiedener Zusammenbruch resultiert in totaler Desorganisation der betroffenen Einheit, worauf sie umgehend aus dem Gefecht abgezogen wird, und nicht durch eine Reserveeinheit ersetzt werden kann.

14.4 ZURÜCKDRÄNGPHASE

In jeder Kampfrunde kann es zu einem Zurückdrängeffekt kommen. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist größer, wenn der Verteidiger schwere Kampfverluste erlitten hat und zum Rückzug gezwungen ist. Wenn es zu einem Zurückdrängeffekt kommt, werden auch die Infrastruktur und alle Einrichtungen in der betreffenden Provinz beschädigt.

14.5 REORGANISATIONSPHASE

Wenn es nach einer Kampfrunde aufgrund von Kampfverlusten oder dem Rückzug bzw. Zusammenbruch einer Einheit an der Front ein freies Quadrat gibt, besteht die Möglichkeit, dass eine der Reservedivisionen an die Front vorrücken und dieses Quadrat besetzen kann. So eine Division könnte aufgrund ihrer Gefechtsbreite auch weitere Quadrate belegen und so die Gesamtbreite der Front vergrößern. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, dass keine der Reservedivisionen an die Front vorrücken kann.

14.6 KAMPFEREIGNISSE

Kampfergebnisse gibt es für Angriff und Verteidigung, und helfen dem Angreifer bzw. Verteidiger auf bestimmte Weise. Jede der erforschbaren Doktrinen für den Landkampf hat ein bestimmtes Kampfergebnis für Angriff und Verteidigung, obwohl jede Doktrin jedes Kampfergebnis bewirken kann.

Beachten Sie, dass sich diese Kampfergebnisse in zukünftigen Patches oder vor der Veröffentlichung des Spiels noch etwas ändern könnten.

- **Angriff** – Der Angreifer erhält einen Bonus auf die dem Feind zugefügten Schäden.
- **Einkesselung** – Dies vergrößert die Frontbreite des Gefechts um fast die Hälfte, weshalb beide Seiten zusätzliche Einheiten in den Kampf schicken können.
- **Hinhalten** – Der Verteidiger kann das Vorrücken des Angreifers auf dem Schlachtfeld verlangsamen.
- **Nahkampf** – Der Verteidiger erleidet Abzüge auf die dem Feind zugefügten Schäden.

- **Gegenangriff** – Der Verteidiger erhält einen Bonus auf die dem Feind zugefügten Schäden.
- **Taktischer Rückzug** – Dies verringert die Frontbreite des Gefechts um fast die Hälfte, was bedeutet, dass der Verteidiger das Vorrücken einiger feindlicher Einheiten mit Hilfe des entstandenen Engpasses aufhalten kann
- **Durchbruch** – Dies beschleunigt die Gefechtsmanöver des Angreifers, der so schneller gegen den Feind vorrücken kann.
- **Hinterhalt** – Der Verteidiger kann den Angreifer auf eine für ihn ungünstige Position locken, wo er in der betreffenden Runde nicht so viel Schaden wie normal zufügen kann.

14.7 FLANKENANGRIFFE

In den meisten Spielen führen Angriffe aus einer zusätzlichen Richtung (einer Flanke) lediglich zu Gefechtsabzügen. Realistisch gesehen würden Verteidiger die Möglichkeit von Flankenangriffen aber voraussehen und sich dementsprechend dagegen schützen. In **HOI 3** wird dies durch die Erweiterung der Kampffront auf alle Seiten des Schlachtfeldes dargestellt – ein Flankenangriff trifft lediglich dort positionierte Einheiten, sofern die Flanken geschützt sind. Für die Verteidigung an mehreren Fronten gibt es Abzüge.

Wenn der Angreifer selbst in der Flanke attackiert wird (ein Gegenangriff), wird die Reaktion seiner Einheiten auf diesen Flankenangriff ermittelt. Der Verteidiger führt zur Auffüllung der zusätzlichen Frontquadrate Reserveeinheiten an die Front.

Dies verbreitert die Kampffront der Provinz: Anstatt an nur einer Front wird nun an einer zweiten oder auch dritten Provinzgrenze gekämpft. Da dies offensichtlich zusätzliche Angriffe ermöglicht, sollten Sie Ihre Flanken durch Reserveeinheiten schützen.

Wenn es in einer Provinz gleichzeitig mehr als ein Gefecht gibt, wird die Niederlage an einer Front als Niederlage an allen Fronten gewertet.

Wenn der Verteidiger aus einer zweiten Provinz (von einer zweiten Front aus) angegriffen wird, erleiden seine Verteidigungsbemühungen Abzüge. Weitere Fronten ergeben zusätzliche Abzüge. Wenn eine Einheit völlig eingekesselt wird, gibt es weitere Abzüge.

14.8 ANDERE BETRACHTUNGEN

Die Stärke einer Division kann sich aufgrund von Kampfschäden von einer Kampfunde zu nächsten verändern. Dies trifft auch auf die Angriffs- und Verteidigungseffizienz zu, die von mehreren Faktoren beeinflusst werden können. Divisionen können durch Organisationsverluste oder andere Kampfergebnisse auch zum Rückzug gezwungen werden.

14.9 GEFECHTSENDE

Ein Gefecht endet, wenn eine der beiden Seiten alle ihrer Einheiten aufgrund von Kampfergebnissen oder freiwillig zurückgezogen hat. Wenn eine der beiden Seiten keine Brigaden mehr an der Front hat, gilt sie als besiegt und das Gefecht als beendet, selbst wenn der Verlierer noch über Reserveeinheiten verfügt. Wenn es die Reserven nicht an die Front geschafft haben, ist es zu spät.

15.0 KAMPFEFFIZIENZ-MODIFIKATOREN

Die Effizienz wird im Kampf-Interface als Angriffs- oder Verteidigungsmodifikator angezeigt. Die Kampfeffizienz kann von mehreren Modifikatoren beeinflusst werden.

15.1 KOORDINATIONSABZUG

Je mehr Divisionen an einem Gefecht teilnehmen, desto schwerer wird es, sie zu koordinieren. Ein fähiger Kriegsschauplatz-Kommandeur kann diesen Koordinationsabzug eventuell ausgleichen, bei dem es sich im Prinzip um einen Stapelabzug handelt. Die Erforschung bestimmter Doktrinen und Technologien kann auch dabei helfen. Der Koordinationsabzug beträgt etwa 1% pro Brigade, selbst wenn sie nicht am Gefecht teilnimmt (Reserve), wovon für jede Fähigkeitsstufe des Kriegsschauplatz-Kommandeurs 1% abgezogen wird. Aufgrund dieses Abzugs kann eine Armee, die sich hauptsächlich aus Unterstützungsdivisionen zusammensetzt, d.h. Divisionen mit nur einer Kampfbrigade, Koordinationsprobleme bekommen.

15.2 KAMPAUSWIRKUNGEN VON FÜHRUNG

Kommandeure geben ihre Kampferfahrung, ihre (durch angesammelte Erfahrung erlangten) Fähigkeiten und ihre Eigenschaften an die unter ihrem Befehl stehende(n) Einheiten(n) weiter. Diese Führungsfaktoren können im Kampf eine wichtige Rolle spielen, und können auch die Wahrscheinlichkeit von Kampfergebnissen erhöhen.

Wenn ein Kommandeur mit Fähigkeiten und Eigenschaften ein neues Kommando erhält, muss er sich erst mit seinen neuen Truppen vertraut machen, bevor er seine Qualitäten wieder anwenden kann.

15.3 EIGENSCHAFTEN (ARMEEKOMMANDEURE)

Wie Minister, so haben auch Kommandeure von Kampfeinheiten Eigenschaften. Diese Eigenschaften geben ihren Einheiten bestimmte Vorteile im Gefecht, oder ermöglichen ihnen, zuerst auf dem Schlachtfeld einzutreffen (Vorrückboni usw.). Beachten Sie, dass nicht alle Eigenschaften positive Effekte haben. In der Tabelle unter K3.0 finden Sie weitere Details.

15.4 GELÄNDE

Das Gelände, auf dem ein Gefecht stattfindet, kann sich je nach Geländetyp für manche oder alle Einheiten in Abzügen auswirken.

Bestimmte Technologien können Kampfabzüge für bestimmte Geländetypen abschwächen oder eliminieren, z.B. kann die Marines-Technologie die Abzüge für amphibische Angriffe reduzieren.

15.5 WETTERBEDINGUNGEN

Bestimmte Wetterbedingungen können Gefechte durch negative Modifikatoren auf Angriff oder Verteidigung beeinflussen (unter A7.0 finden Sie Informationen über diese Wetterbedingungen).

15.6 INGRABEN & BEFESTIGUNGEN

Viele kleinere Militäreinheiten bestehen gegen viel mächtigere Gegner, indem sie sich eingraben. Wenn eine Einheit mehrere Tage inaktiv in einer Provinz verharret, verschafft sie sich durch den Bau kleiner Befestigungsanlagen wie Schützenlöchern, Schützengräben, Wällen oder Barrikaden Verteidigungsvorteile, die als Befestigungen bezeichnet werden.

Wenn eine Einheit einen Eingrabungswert hat, wird dieser im Landeinheiten-Interface per Einheiten-Tooltip angezeigt. Sich eingrabende Einheiten gewinnen bis zur Erreichung ihres Maximalwerts jeden Tag eine Eingrabungsstufe dazu. Sobald sich eine eingegrabene Einheit freiwillig bewegt, verliert sie sämtliche Eingrabungsboni und muss sich auf einer neuen Position erneut eingraben; dies ist auch der Fall, wenn sie ihre Bewegung nur eingeleitet, dann aber angehalten hat, da angenommen wird, dass die Befestigungsanlagen bereits verlassen wurden. Einheiten verlieren ihre Eingrabungswert auch dann, wenn sie im Gefecht zurückgedrängt werden (eine Eingrabungsstufe pro Rückzugsbefehl).

How Leader Skill Contributes Within HQ Structure

HQ Level	Rank/Grade	Command	Leader Skill Contributes
★★★★★	Field Marshal	Theater	Reduces Coordination Penalty for # of Units
★★★★	Field Marshal	Group	Reduces Supply consumption of units in range
★★★	General	Army	Adds to Organization of nearby Units
★★	Lieutenant General	Corps	Improves odds of Reserves moving forward
*	Major General	Division	Bonus to Combat Efficiency
	Brigadier General	Brigade	Nothing - Gains no Experience

Terrain Effects

Terrain	Movement Effects	Combat Effects	Attrition
Plains	None	None	None
Desert	None	None	High
Arctic	None	None	High
Mountain	Slower, Hvy Arm very slow, Mtn & Cav faster	Moderate penalties to all attacks except Mountain which has none, and Heavy Armour which has major penalties. Mountain has Defence bonus.	High
Hills	Slightly slower	Slight penalties to all attacks except Mtn, which has none. Mtn gets Defence bonus.	None
Forest	Slightly slower, Armour very slow	The heavier the Armoured unit's vehicles, the higher the attack penalty. The lighter the Infantry unit, the lower the penalty. Artillery has moderate penalties.	None
Woods	Slightly slower, Armour very slow	Slight penalties to all attacks, except Super Heavy Armour, which has higher.	None
Jungle	Slower, Armour very slow	Moderate penalties to all attacks, except Artillery which has higher, and Armoured which has much higher penalties.	High
Marsh/Swamp	Slightly slower, Hvy Armour much slower	Slight penalties to all attacks, except Super Heavy Armour, which has higher, and Marines, which have almost no penalty.	Moderate
Urban	Slightly slower	Slight penalties to all attacks. Partisans, Militia & Police have less. Motorised, Mechanised & Armoured units have increasingly higher attack penalties, plus Armoured units have Defence penalties.	Moderate
River	None	Heavier, more armoured units have increasingly higher attack penalties. Marines less. Engineers decrease penalties.	None
Amphibious	None	Most units which use hardware (non-infantry types) have serious attack penalties. Marines have only slight penalty. Engineers decrease penalties.	None
Paradrop	None	Moderate attack penalty to any paradropped unit (airlift to airbase has no penalty).	None
Straits	None	Allows troops and ships to move unless enemy present.	None
Forts	None	Artillery & Engineers decrease penalties to attacks.	None
Special Notes:	1) Tank Destroyers & Self-Propelled Artillery are considered to be Armoured 2) These movement and combat modifiers may change -- check the Paradox Forum to confirm the latest figures & data		

Es gibt auch einen Überraschungsbonus, den Angreifer beim Angriff auf Einheiten bekommen können, die sich am ersten Gefechtstag einer Schlacht nicht eingegraben haben.

Forts sind eine massivere Form von „Eingrabung“; ihr Bau dauert Monate oder gar Jahre. Im Provinz-Interface sehen Sie den Befestigungswert, der in Form einer Reihe hellgrüner Rechtecke neben dem Fortsymbol dargestellt wird. Forts bieten ähnlichen, jedoch weitaus größeren Schutz. Wenn es in einer angegriffenen Provinz ein Fort gibt, können die verteidigenden Einheiten dort vor Angriffen gegen ihre Stärke und Organisation in Deckung gehen. Forts müssen von mindestens einer eigenen Einheit bemannt werden. Ansonsten fallen sie dem Feind in die Hände.

Eingraben und Befestigung modifizieren die Angriffseffizienz des Angreifers, was es ihm erschwert, die verteidigenden Einheiten zu treffen und zu beschädigen.

15.7 MULTIDIREKTIONALE ANGRIFFE

Wenn eine einzelne Provinz aus mehr als einer benachbarten Provinz angegriffen wird, umfasst die Kampffront diese

Flanken, was in einer Verbreiterung des Schlachtfeldes resultiert. In diesem Fall erleidet der Verteidiger Kampfabzüge.

15.8 KÜSTENBOMBARDEMENT

Wenn sich eines Ihrer Schiffe, das Küstenbombardements ausführen kann (leichter Kreuzer oder stärker), in einer Seezone neben feindlichen Landeinheiten befindet, setzt es seinen Küstenbombardementwert als Kampfmodifikator gegen den Feind ein.

15.9 OHNE NACHSCHUB

Eine Einheit im Zustand „Ohne Nachschub“ erleidet schwere Verteidigungsabzüge und kann außerdem nicht angreifen. Dasselbe gilt für treibstoffabhängige Einheiten, die nicht genügend Treibstoff haben.

15.10 UNMUT

Einer der beständigsten Kampfmodifikatoren ist der Unmutwert im Mutterland, der sich auf den Kampf in der Luft, auf dem Land und zur See auswirkt.

Weather Effects

Type	Effect
Overcast	Reduces Spotting, May prevent some Missions
Rain/Snow	Penalties for Air/Land/Naval Combat & Spotting, can cause mud
Storm	Prohibits air Missions, penalties for Land/Naval Combat & Spotting
Muddy Ground	Penalties to Movement; Increased Supply Tax
Frozen Ground	None, except can cause Muddy Ground when it thaws
High Temperature	Higher Attrition for Units
Low Temperature	Higher Attrition for Units

L6.0 BETRACHTUNGEN NACH GEFECHTSSENDE

L6.1 RÜCKZUG

HOI 3 verfolgt Rückzüge genauer, als die Einheiten der unterlegenen Seite einfach in die nächste Provinz ziehen zu lassen: Rückzüge betreffen einzelne Divisionen, keine ganzen Armeen. Jede Einheit zieht sich in der Provinz mit der Vorrückgeschwindigkeit des Feindes zurück. Wenn der Angreifer also beim Angriff 50% der Provinz durchquert, zieht sich der Verteidiger auf dieselbe Distanz zurück. Zur vollständigen Vertreibung des Verteidigers aus der Provinz muss sie der Angreifer zu 100% durchqueren. Der prozentual eroberte Teil der Provinz zeigt also, zu wie viel Prozent das betreffende Gefecht als gewonnen gilt.

Wenn eine Einheit sämtliche Organisation einbüßt, muss sie sich zurückziehen. Einige Einheiten, z.B. solche mit Offiziersdefizit (siehe: L6.4) müssen sich zurückziehen, bevor ihr Organisationswert auf 0 fällt.

Einheiten auf dem Rückzug können Sie selbstverständlich keine Angriffsbefehle mehr geben. Sich zurückziehende Brigaden können auch an keinen weiteren Verteidigungsschlachten mehr teilnehmen.

L6.2 INFRASTRUKTURSCHÄDEN

Die Infrastruktur wird durch den so genannten Zurückdrängeneffekt beschädigt, dessen Wahrscheinlichkeit mit zunehmender Gefechtslänge zunimmt. Bei Gefechten, in denen sich der Angreifer schnell durchsetzen und die Verteidiger zum Rückzug zwingen kann, wird die Infrastruktur nur leicht beschädigt, weshalb der Angreifer auch schneller vorrücken kann. Zieht sich ein Gefecht dagegen viele Runden lang hin, wird die Provinz und ihre Infrastruktur wahrscheinlich stärker beschädigt, was auch das feindliche Vorrücken verlangsamt, das von einer intakten Infrastruktur abhängt.

L6.3 SCHÄDEN AN BEFESTIGUNGSANLAGEN

Wenn sich eine Einheit in einer Provinz mit einem Fort befindet und zum Rückzug gezwungen wird, zieht sie sich nicht tatsächlich zurück. Vielmehr wird stattdessen eine Fortstufe zerstört, und der Kampf mit den reduzierten Werten des Forts fortgesetzt, als ob es diesen Wert schon die ganze Zeit gehabt hätte. Weitere Rückzüge beschädigen das Fort immer mehr, bis es schließlich nicht mehr existiert und die Einheit sich auf normalem Weg zurückziehen muss.

L6.4 GEFALLENE OFFIZIERE

Wenn Ihre Einheiten Kampfverluste erleiden, fallen auch einige Ihrer Offiziere und Unteroffiziere, und müssen aus Ihrem Mannstärke-Pool ersetzt werden, der in der Informationsleiste oben im Hauptbildschirm angezeigt wird. Wenn Ihr

Offizierskorps bereits erschöpft ist, werden Ihre führungslernen Einheiten anfälliger dafür, zusammenzubrechen.

L6.5 ERFAHRUNG

Die Erfahrung, die eine Einheit im Gefecht sammelt, wirkt sich in späteren Gefechten als positiver Kampfmodifikator aus. Wenn sie im Kampf Verluste erleidet, wird die Erfahrung dementsprechend reduziert, da die gefallenen Soldaten mit unerfahrenen Rekruten ersetzt werden. Die Einheitenenerfahrung ist ein wichtiger Gefechtsfaktor und wirkt sich als Effizienzmodifikator auf Angriff oder Verteidigung aus.

Beachten Sie, dass Kommandeure ebenfalls Erfahrung sammeln, jedoch eine andere Art von Erfahrung (siehe: K3.0).

L6.6 ERHOLUNG VON KAMPFSCHÄDEN

Wie viele andere Spielelemente in HOI 3 erholen sich auch Landeinheiten von erlittenen Kampfverlusten. Wenn die betreffende Einheit mit Nachschub versorgt wird, erholt sich ihr Organisationswert der Reparaturrate des Landes entsprechend (siehe: K7.0). Stärkeverluste werden schrittweise aus dem Mannstärke-Pool ausgeglichen, sofern Sie genügend Mannstärke haben, IS für Verstärkung zugeteilt wurde, und die Einheit zum Erhalt von Verstärkung berechtigt ist.

L7.0 TAKTISCHE LUFTUNTERSTÜTZUNG UND LUFTNAHUNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Lufteinheiten für taktische Einsätze gegen feindliche Einheiten eingeteilt haben, bombardieren diese ausgewählte Quadrate nach dem Zufallsprinzip. Die Anzahl der bombardierten Quadrate hängt von der Luftdoktrin ab, die Sie verwenden

L8.0 AMPHIBISCHE LANDUNGEN

Genauere Informationen über die Befehlserteilung für amphibische Landungen finden Sie unter N1.1.

Nach der Landung verfügt jede Division nur über einen 30-Tages-Nachschubvorrat. Dies bedeutet, dass Ihre Einheiten nach der Landung so schnell wie möglich eine Nachschublinie zu einem Seehafen aufbauen müssen, da ihnen sonst der Nachschub ausgeht, was wiederum ihre Organisationswerten schaden würde. Selbst wenn Ihre Einheiten Verbindung mit einem Marinestützpunkt haben, können sie unter Nachschubunterversorgung leiden, falls der Stützpunkt zu klein ist, den Nachschubbedarf zu decken. Die Verbindung zu Marinestützpunkten ist für den Erfolg amphibischer Landungen von größter Bedeutung, und schränkt den Umfang der Landung durch die maximale Nachschubdeckung der Stützpunkte ein.

M

LUFTKRIEGSFÜHRUNG

M1.0 LUFT-EINSAZT-INTERFACE

Zur Befehlserteilung an eine Luft Einheit (oder einen Stapel Luft Einheiten) rechtsklicken Sie auf eine „Zielprovinz“ oder Seezone. Dies ruft das Luft-Einsatz-Interface auf. Oben im Interface sehen Sie den Namen der Provinz, in der die Einheit stationiert ist.

Links im Interface sehen Sie eine Liste von Einsätzen, die Sie der ausgewählten Luft Einheit befehlen können.



M1.1 LUFTWAFFENEINSÄTZE

- **Bombardierung logistischer Ziele** – Ein Bombardierungseinsatz, der gegen die Infrastruktur in einer Provinz gerichtet ist, also den Vormarsch feindlicher Einheiten verlangsamen oder den Nachschubdurchsatz der Zielprovinz verringern soll.
- **Landebahn-Bombardierung** – Ein Angriff auf einen feindlichen Luftwaffenstützpunkt, durch den feindliche Luftgeschwader auf dem Boden vernichtet und/oder die Stützpunktstufe reduziert werden sollen.
- **Einrichtungs-Bombardierungen** – Ein Einsatz zur Vernichtung der Einrichtungen in einer Provinz.
- **Tiefflugangriff** – Dies ist eine Form von Luftnahunterstützung, die sich auf die Vernichtung von Stärke und Organisation feindlicher Landeinheiten konzentriert.
- **Abriegelung** – Dies ist eine umfangreichere Form von Luftnahunterstützung; bei diesem Einsatz werden auch Einheiten hinter den feindlichen Linien angegriffen.
- **Hafenangriff** – Die Luft Einheit fliegt zum ausgewählten Marinestützpunkt und greift dort sowohl Einrichtungen des Marinestützpunktes, als auch vor Anker liegende Schiffe an. Dies ist ein besonders gefährlicher Einsatz, da Ihre Luft Einheiten es nicht nur mit feindlichen Jägern, sondern auch mit dem Flakbeschuss der Schiffe und des Stützpunktes selbst zu tun bekommen. Wählen Sie zum Beginn des Einsatzes die Provinz mit dem Zielstützpunkt aus.
- **Schiffsangriff** – Die Luft Einheit patrouilliert das Meer nach feindlichen Marineeinheiten. Über dem Ziel wird die Luft Einheit mit Flak beschossen, außerdem könnte es einen Gegenangriff durch ein feindliches Trägergeschwader oder landgestützte Jagdflugzeuge geben. Wählen Sie für diese Einsatzart eine Seezone, eine Seeregion, einen Kegel oder ein Gebiet aus, wo Sie eine feindliche Flotte vermuten und daher Ihre Angriffe konzentrieren möchten.
- **Konvoiüberfall** – Die Luft Einheit patrouilliert das Meer nach feindlichen Konvois. Zwar bieten Geleitschiffe dem Konvoi durch Flakbeschuss etwas Schutz, generell ist diese Einsatzart aber nicht sehr gefährlich, es sei denn, der Konvoi liegt in der Reichweite feindlicher Jäger. Wählen Sie für diese Einsatzart eine Seezone, eine Seeregion, einen Kegel oder ein Gebiet aus, wo Sie

eine feindliche Konvoiroute vermuten und daher Ihre Angriffe konzentrieren möchten.

- **Reserve** – Wenn Sie auf einem Luftwaffenstützpunkt mit mehreren Luftgeschwadern desselben Typs ein Luftgeschwader in die Reserve verlegen, ersetzt es beschädigte Teile anderer Luftgeschwader mit ihrer Stärke und Organisation. Auf diese Weise können Sie Verluste ausgleichen und Luftgeschwadern auf riskanten Einsätzen mehr Durchhaltevermögen geben. Wählen Sie für diesen Einsatz die Provinz aus, in der sich der Luftwaffenstützpunkt befindet.
- **Stützpunktwechsel** – Die Lufteinheit verlegt ihren Operationsbereich vom aktuellen Luftwaffenstützpunkt zu einem anderen. Wählen Sie dazu die Provinz mit dem „neuen“ Luftwaffenstützpunkt aus, und wählen Sie „Stützpunktwechsel“. Die Tageszeit sollte keine Rolle spielen, aber überprüfen Sie, dass „Kontinuierlich“ nicht ausgewählt ist.

Jeder Angriffseinsatz bewirkt, dass Ihre Lufteinheit das Ziel vier Stunden lang angreift. Wenn es vor Ort stationäre Flakstellungen gibt (ganz gleich welcher Stufe), eröffnen diese stündlich das Feuer auf Ihre Lufteinheit.

Einsätze können natürlich nur durchgeführt werden, wenn die ausgewählte Lufteinheit dafür geeignet ist. Wenn Sie einen Stapel von Lufteinheiten auswählen, kann ein Einsatz nur dann stattfinden, wenn es im Einheitenstapel zumindest einige Einheiten gibt, die dafür geeignet sind – der Einsatz wird dann nur von diesen Einheiten geflogen, während die anderen Einheiten sie dabei in anderen Rollen unterstützen. Einsätze, die von der ausgewählten Lufteinheit nicht durchgeführt werden können, sind entweder ausgegahrt oder erscheinen in der Liste erst gar nicht.

M1.2 SPEZIFISCHE EINSATZBEFEHLE

Rechts neben der Einsatzbefehlspalte befindet sich das Gebietsauswahlwerkzeug. Lassen Sie sich nicht entmutigen, auch wenn es so aussieht, als hätten wir Ihnen eine Karte und einen Kompass hingeworfen und würden von Ihnen die Planung einer Route erwarten! Dieses Werkzeug kann Sie überfordern, wenn Sie es zulassen, aber das sollte nicht passieren, wenn Sie den folgenden Anweisungen entsprechen.

Sie können Ihre Einsätze auf vier verschiedene Arten leiten, und jede Methode beginnt mit dem Anklicken einer Startprovinz, die sich innerhalb der Reichweite Ihrer Lufteinheit befindet:

- **Provinz** – Der Einsatz wird nur über der ausgewählten Provinz geflogen.
- **Region** – Der Einsatz wird über einer Region von drei bis vier ausgewählten Provinzen geflogen.
- **Kegel** – Der Einsatz wird in einem Kegel geflogen, der in

der Zielprovinz beginnt, und sich bis auf die Kegelseite ausdehnt, die Sie im Interface einstellen. Mit den dortigen Schiebereglern müssen Sie auch andere Parameter des Kegels festlegen: „Bereich“, also wie weit Ihre Flugzeuge fliegen, bevor sie die entgegengesetzte Kegelseite zurückfliegen, und „Winkel“, was für die maximale Ausdehnung des Kegels steht.

- **Gebiet** – Der Einsatz wird innerhalb eines von der ausgewählten Provinz ausgehenden Gebiets geflogen, dessen Größe Sie mit dem Bereich-Schieberegler festlegen können.

Danach müssen Sie die Haltung und Priorität für Ihren Luftwaffeneinsatz einstellen. Die Haltung legt fest, ob Ihre Lufteinheit aktiv nach Feinden sucht, oder versucht, unentdeckt zu bleiben. Die Priorität legt die Wahrscheinlichkeit fest, dass Ihr Luftwaffeneinsatz zum Ausgleich eventueller Verluste Verstärkung erhält.

Sie können einstellen, ob Ihre Lufteinheiten nur am Tag oder nur in der Nacht operieren sollen, oder ob ihre Luftgeschwader für die Dauer des Befehls ununterbrochen im Einsatz sein sollen. Wenn Letzteres zutrifft, können sie sich zwischen den Einsätzen natürlich nicht erholen. Es wird davon ausgegangen, dass nicht die gesamte Lufteinheit 24 Stunden lang im Einsatz ist, doch wenn sie mehr als nur gelegentlich in Luftkämpfe verwickelt wird, bündelt sie diese Flexibilität ein und kann sich nicht mehr erholen bzw. ihre Stärke auffrischen.

Unterhalb dieser Steuerungsoptionen sehen Sie zwei Kalender, mit denen Sie das Anfangs- und Enddatum Ihrer Befehle festlegen können.

Ganz unten im Luftsatz-Interface sehen Sie ein Kontrollkästchen, mit dem Sie Ihrer Einheit befehlen können, den Einsatz ständig zu wiederholen („Kontinuierlich“), sowie zwei Schaltflächen, mit denen Sie Ihre Befehle „Widerrufen“ oder „Bestätigen“ können.

M2.0 ORTUNG & LUFTVERTEIDIGUNG

Lufteinheiten werden geortet, wenn sie angreifen, in feindliche Lufträume einfliegen, von Schiffen entdeckt werden, oder wenn sie in die Reichweite von Radarstationen kommen. Sie können auch von feindlichen Lufteinheiten in derselben Provinz geortet werden.

M2.1 RADARSTATIONEN

Radarstationen auf dem Boden unterstützen Luftwaffeneinsätze und helfen bei der Ortung feindlicher Lufteinheiten. Innerhalb ihrer Reichweite geben sie allen verbündeten Lufteinheiten außerdem einen Bonus.

M2.2 LUFT EINHEITENRADAR

Luftsuchradar und Navigationsradar (beide in Flugzeugen installiert) füllen eine andere Rolle als stationäre

Radarstationen aus: Sie unterstützen Luftpfeinheiten bei ihren Kampfeinsätzen. Nachdem diese Technologien erforscht wurden, verbessern sie die Luftortungsfähigkeiten bestimmter Luftpfeinheiten (dies hängt davon ab, welchen Flugzeugtypen sie installiert werden).

In Flugzeugen installierte Radargeräte verbessern bei manchen Einheiten die Angriffs- und Verteidigungswerte für den Nachtkampf, da die Einheiten durch die Geräte eine gewisse Unabhängigkeit von der Beobachtungsgabe der Piloten erlangen. Luftsuchradargeräte sind am Tag nützlich, entfalten ihre volle Wirkung aber erst im Einsatz gegen feindliche Nachtbomber. Strategische Bomber mit Navigationsradar erhalten einen Bonus auf strategische Bombardierungseinsätze.

M2.3 ALARMSTART & ABFANGEN

Wenn einfliegende feindliche Luftpfeinheiten geortet werden, kann jeder Luftpfeinheit mit einem Luftüberlegenheits- oder Abfangansatz der Alarmstart-Befehl gegeben werden.

Jagdflugzeuge mit einer defensiven Haltung warten, bis die feindliche Einheit den eigenen Luftraum verletzt hat, bevor sie Abfangversuche unternehmen. Jäger mit aggressiveren Haltungen versuchen, den Feind schon vor Erreichen des eigenen Luftraums abzufangen.

M2.4 FLAK

Wenn feindliche Luftpfeinheiten eine Provinz überfliegen, in der Flakgeschütze stationiert sind, werden sie beschossen. Jede Stufe der Flakgeschütze hat einen Schussversuch auf die Luftpfeinheit. Diese Angriffe wirken sich mit größter Wahrscheinlichkeit in geringen Stärkeschäden pro Flakstufe aus; die Organisation der Luftpfeinheit trägt größere Schäden davon.

Landeinheiten haben ebenfalls Flakwerte, besonders dann, wenn die Division über eine Flugabwehrbrigade verfügt. Dieser Flakwert wird auf dieselbe Weise auf Luftpfeinheiten angewendet, die die betreffende Landeinheit angreifen.

M3.0 KAMPF: STATISTIKEN & WERTE

Luftpfeinheiten werden stets als Einheiten von Brigadegröße angesehen, können aber beliebig in jede Kommandostruktur integriert werden. Die Organisation ist für Luftpfeinheiten der wichtigste Faktor für die effiziente Durchführung ihrer Einsätze. Jedes Luftgeschwader hat eine Maximalstärke von etwa 100 Flugzeugen. Wie bei anderen Einheitentypen wird die Stärke jeder Luftpfeinheit als Prozentwert dieser Maximalstärke gemessen. Darüber hinaus wird davon ausgegangen, dass nicht alle Flugzeuge an jedem Einsatz beteiligt sind; in anderen Worten, dass ein Teil des Luftgeschwaders je nach Einsatzart zurückgehalten bzw. aktiviert wird.

In der Tabelle unter C2.0 wird die Bedeutung und die Anwendung jedes Kampfwerts im Kampf genau erklärt. In der Tabelle sind Kampfwerte für Luft-Luft- und Luft-Boden-Kämpfe aufgeführt.

M4.0 LUFTKAMPFERGEBNISSE

Wenn gegnerische Luftpfeinheiten aufeinandertreffen, oder wenn Luftpfeinheiten Land- oder Seeinheiten angreifen, kommt es zum Gefecht. In diesem Abschnitt wird erklärt, wie diese Gefechte ablaufen.

M4.1 LUFTKAMPF-INTERFACE

Wie im Landkampf-Interface sehen Sie auch oben im Luftkampf-Interface eine Verlaufsleiste, die den relativen Gefechterfolg anzeigt. In diesem Interface werden auch die Länderflaggen und Kommandeure angezeigt; außerdem sehen Sie hier eine Reihe von Symbolen, mit denen die auf das Gefecht angewendeten Modifikatoren dargestellt werden.

Über den Spalten mit den gegnerischen Seiten wird jeweils angezeigt, wie viele Luftgeschwader die verfeindeten Parteien jeweils ins Gefecht werfen; für Luft-Boden-Kämpfe wird angezeigt, wie viele Landeinheiten der Verteidiger hat. Hier sehen Sie auch die Stärke und Organisation jeder



Zwei Luftkampftypen. Einen Luftüberlegenheitskampf zwischen zwei Geschwadern sehen Sie zur Linken, rechts wird ein Bombardierungseinsatz angezeigt. In beiden Luftkampf-Interfaces werden die beteiligten Modifikatoren durch Symbole dargestellt, die mit Tooltips belegt sind.

Einheit. Tooltips halten genauere Informationen über die Kampfeffizienz-Modifikatoren für Sie bereit.

M4.2 FEUERPHASE

Luftkämpfe laufen sehr ähnlich wie die bereits beschriebenen Bodenkämpfe ab, nur dass es bei ihnen keine Fronten, keine Reserveeinheiten und keine anderen Phasen außer der Feuerphase gibt. In jeder Gefechtsrunde kann eine Reihe von Schüssen abgegeben werden. Die mit Angriffs- oder Verteidigungsmodifikatoren (Effizienz) multiplizierten Werte legen fest, wie viele Schussversuche jede Einheit erhält; die diesbezüglichen Werte interagieren auf dieselbe Weise. Die beschossenen Ziele werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt.

Im Luftkampf setzen beide Seiten modifizierte Luftangriffswerte gegen die modifizierten Luftverteidigungswerte der gegnerischen Einheiten ein. Im Luft-Boden-Kampf setzt das Luftgeschwader seinen Angriffswert gegen gepanzerte oder ungepanzerte Ziele gegen den Luftverteidigungswert der Landeinheiten ein. Die Landeinheiten verwenden ihren Luftangriffswert (Luftverteidigung) gegen den Oberflächenverteidigungswert des Luftgeschwaders.

Bei Angriffen gegen Einrichtungen oder strategischen Bombardierungseinsätzen setzen die Lufteinheiten ihren strategischen Angriffswert ein.

Bei Angriffen auf Schiffe kommt der Seeangriffswert gegen den Luftverteidigungswert des angegriffenen Schiffes zum Einsatz, während das Schiff seinen Luftangriffswert (Luftverteidigung) gegen den Oberflächenverteidigungswert des Luftgeschwaders einsetzt.

M4.3 KAMPFSCHÄDEN

Kampfschäden werden exakt wie im Landkampf gehandhabt, außer dass Treffer auf Schiffen durch den Schiffsrumpfwert geteilt werden. Einheiten, deren Organisationswert auf 0 oder unter einen bestimmten Schwellenwert sinkt, ziehen sich aus dem Gefecht zurück. In seltenen Fällen können Einheiten durch völligen Stärkeverlust vernichtet werden.

M4.4 GEFECHTSENDE

Luft-Luft-Gefechte enden dann, wenn sich alle Lufteinheiten einer Seite entweder freiwillig aus dem Gefecht zurückgezogen haben, zerstört wurden, oder das Gefecht aus Organisationsmangel abbrechen müssen. Luft-Boden-Kämpfe enden, wenn alle Lufteinheiten zerstört oder vertrieben wurden bzw. sich zurückziehen mussten, oder aber, wenn nach vier Stunden das Einsatzende erreicht wurde.

M4.5 ERHOLUNG VON KAMPFSCHÄDEN

Wie viele andere Spielelemente in HOI 3 erholen sich auch Lufteinheiten von erlittenen Kampfverlusten. Wenn die

betreffende Lufteinheit mit Nachschub versorgt wird, erholt sich ihr Organisationswert genauso schnell wie die Reparaturrate des Landes (siehe: K7.0). Stärkeverluste werden schrittweise ausgeglichen, sofern Sie IS für Verstärkung zugeteilt haben, und die Einheit zum Erhalt von Verstärkung berechtigt ist.

M5.0 KAMPFEFFIZIENZ-MODIFIKATOREN

M5.1 KAMPFBEEINFLUSSUNG DURCH KOMMANDEURE

Anführer geben ihre Kampferfahrung, ihre (durch gesammelte Erfahrung erlangten) Fähigkeiten und ihre Eigenschaften an die unter ihrem Befehl stehenden Einheiten weiter. Diese Führungsfaktoren können im Kampf eine wichtige Rolle spielen, und können auch die Wahrscheinlichkeit von Kampfergebnissen erhöhen.

M5.2 EIGENSCHAFTEN (LUFTWAFFENKOMMANDEURE)

Kommandeure von Lufteinheiten haben wie Minister Eigenschaften. Diese Eigenschaften geben ihren Einheiten bestimmte Vorteile im Gefecht, oder ermöglichen ihnen, den Luftkampf zu beginnen (Ortungsboni usw.). Beachten Sie, dass nicht alle Eigenschaften positive Effekte haben.

In der Tabelle unter K3.0 finden Sie weitere Details.

M5.3 UNMUT

Einer der beständigsten Kampfmodifikatoren ist der Unmutwert im Mutterland, der sich auf den Kampf in der Luft, auf dem Land und zur See auswirkt.

M6.0 TAKTISCHE & LUFTNAHUNTERSTÜTZUNG

Lufteinheiten, die zum Angriff auf Landeinheiten eingeteilt wurden (Luftnahunterstützung, Abriegeln usw.) müssen nicht nur mit dem Flakbeschuss aus der Zielprovinz umgehen, sondern auch mit den Luftverteidigungsfähigkeiten der angegriffenen Landeinheiten.

M7.0 LUFTLANDEOPERATIONEN

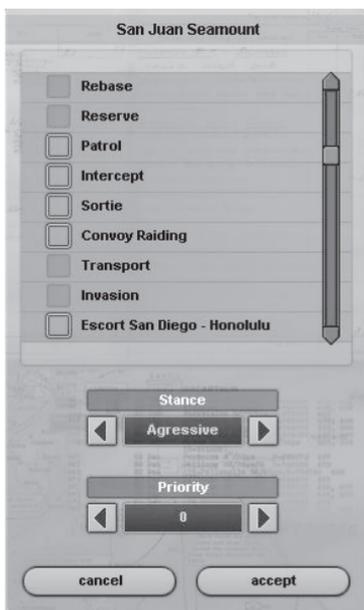
Zur Einleitung einer Luftlandeoperation laden Sie zuerst Fallschirmjägerdivisionen in ein Transportgeschwader und wählen dann im Luftesatz-Interface die Zielprovinz aus. Die Fallschirmjäger können Sie auf diese Weise auch auf verbündete Luftwaffenstützpunkte verlegen. Dort können Sie sie dann über die Schaltfläche „Entladen“ im Landeinheiten-Interface aussteigen lassen.

Fallschirmjägerdivisionen verfügen wie andere Einheiten über einen 30-Tage-Nachschubvorrat, auf den sie nach ihrer Landung zurückgreifen können.

SEEKRIEGSFÜHRUNG

N1.0 MARINEEINSATZ-INTERFACE

Wenn Sie bei ausgewählter Flotte auf eine Seezone rechts-klicken, wird das Marineeinsatz-Interface aufgerufen. Dort können Sie Ihrer Flotte einen Marschbefehl oder Einsatzbefehl erteilen.



N1.1 MARINEEINSÄTZE

- **Marschbefehl** – Die Flotte fährt in die ausgewählte Seezone und bleibt dort.
- **Stützpunktwechsel** – Wenn Sie eine Seezone oder Provinz mit einem Marinestützpunkt auswählen, verlegt die Flotte ihre Operationsbasis auf den ausgewählten Marinestützpunkt. Die Neuausrichtung der Nachschublinie der Flotte könnte einige Tage in Anspruch nehmen.
- **Reserve** – Die Schiffe der Flotte werden zur

Verstärkung anderer Flotten verwendet, die auf demselben Marinestützpunkt stationiert sind. Wenn eine andere Flotte beispielsweise auf einer Patrouille ist, und aufgrund von Gefechten oder anderen Faktoren Organisation einbüßt, können die Schiffe der Reserveflotte dazu benutzt werden, angeschlagene Schiffe zu ersetzen. Letztere werden vom Einsatz abgezogen und zur Erholung in die Reserveflotte verlegt.

- **Patrouille** – Die Flotte fährt in die Seezone und unternimmt von dort aus nach dem Zufallsprinzip Abstecher in benachbarte Seezonen, in denen sie nach feindlichen Schiffen oder Flugzeugen sucht. Sie führt ihren Einsatz nach diesem Muster fort, bis sie ihre Einsatzreichweite aufgebraucht hat.
- **Abfangen** – Die Flotte bleibt im Hafen vor Anker, bis eine feindliche Flotte in der Nähe geortet wird. Hierauf verlässt sie den Marinestützpunkt, und versucht, die feindliche Flotte abzufangen.
- **Sonderpatrouille** – Die Flotte verlässt ihren Marinestützpunkt und patrouilliert in der ausgewählten Provinz, kehrt dann aber zu ihrem Marinestützpunkt zurück. Eine Sonderpatrouille ist eine kurze Patrouille zur Erfüllung eines bestimmten Zweckes.
- **Konvoiüberfall** – Das Einsatzmuster für Konvoiüberfälle ähnelt dem von Patrouilleneinsätzen, nur dass die Flotte bei Konvoiüberfällen nach feindlichen Konvois sucht, die normalen Marineeinheiten üblicherweise verborgen bleiben. Die Flotte ist dabei für feindliche Flotten sichtbar, d.h. sie „verschwindet“ nicht wie die Konvois von der Karte, aber sie greift feindliche Flotten nicht an, auch wenn sie sie zuerst ortet. Der Feind kann sie trotzdem angreifen.
- **Truppentransport** – Ein Einsatz ausschließlich für beladene Truppentransporter und ihre Geleitschiffe. Die Landeinheiten an Bord werden zu einem anderen, von Ihnen ausgewähltem Marinestützpunkt transportiert.
- **Invasion** – Ein weiterer Einsatz ausschließlich für beladene Truppentransporter und ihre Geleitschiffe. Am besten erteilen Sie einen Marschbefehl, der die Flotte zu der Landprovinz führt, die der Zielprovinz für den amphibischen Angriff (Invasion) am nächsten ist. Dort können Sie der Flotte dann die Invasion der gewünschten Provinz befehlen.

- **Konvoischutz** – Dieser Einsatz ist der Gegensatz eines Konvoiüberfalls. Die Flotte fährt dabei auf der Karte eine Konvoiroute entlang und schützt die Konvois, die auf dieser Route fahren. Wenn sie eine feindliche Flotte entdeckt, versucht sie, diese anzugreifen; wenn die Aufgabe der Feindflotte aber Konvoiüberfälle sind, wird diese den Kampf mit den Geleitschiffen nicht aktiv suchen.

Wenn Sie Marineeinsätze befehlen, sollten Sie auch Haltung und Priorität festlegen. Die Haltung bestimmt, wie weit die Flotte ausfähert – bei aggressiver Haltung sucht sie den Kampf und fächert ihre Formation zur Ortungsoptimierung aus. Defensiv ausgerichtete Flotten machen das Gegenteil. Die Priorität legt fest, welche Flotten zuerst Verstärkung erhalten und repariert werden, vorausgesetzt, sie sind dazu berechtigt, und haben eine Nachschublinie zu ihrem Marinestützpunkt.

N2.0 SUCHE, ERKENNUNG & ORTUNG

Die Sichtweite steht für die Wahrscheinlichkeit, dass Ihr Schiff entdeckt wird, während Oberflächenortung für Ihre Fähigkeit zur Entdeckung anderer Schiffe steht (modifiziert von Radar usw.).

Flotten mit aggressiver Haltung fächern ihre Formation zur Ortung feindlicher Flotten aus. Flotten mit defensiver Haltung versuchen, ihre Ortung zu vermeiden, und sind schwieriger zu entdecken.

Innerhalb der Radarreichweite des Schiffsradars ist Radarortung möglich. Die Position feindlicher Flotten kann auch mit Hilfe abgefangener Signale ermittelt werden. Letzteres kann über Schiffe mit Radargeräten oder stationären Radarstationen an Land durchgeführt werden.

Wenn eine Flotte in die Reichweite eines feindlichen Marinestützpunkts einfährt, riskiert sie, von Patrouillenflugzeugen dieses Marinestützpunkts geortet zu werden.

N3.0 SCHIFFSGEFECHE

Es gibt drei Schiffstypen – Großkampfschiffe, Vorhutschiffe und Andere, ausschließlich von Konvois und Geleitschiffen, die nicht an Gefechten teilnehmen. Zur Erfüllung ihrer Einsatzziele kooperieren und schützen diese Schiffstypen einander.

Großkampfschiffe-IhreSchlachtschiffe, Schlachtkreuzer und schweren Kreuzer - bringen sich in optimale Positionen, um den Feind mit ihren schweren Geschützen zu beschießen. Vorhutschiffe, also Ihre Zerstörer und leichten Kreuzer, positionieren sich zum Schutz Ihrer Großkampfschiffe.

In der Tabelle unter C2.0 wird die Bedeutung und die Anwendung jedes Kampfwerts im Kampf genau erklärt. In der Tabelle sind Kampfwerte für Schiffsgefecht und See-Luft-Kämpfe aufgeführt.

N3.1 POSITIONIERUNG

Nachdem festgestellt wurde, dass sich zwei Flotten entdeckt haben, „würfelt“ jedes Schiff zu Beginn der ersten Gefechtsrunde einen Suchwert, um seine relative Position zu den anderen Schiffen zu ermitteln. Dieser Wert wird von der Schiffsgröße (Großkampfschiffe haben weniger Positionierungsmöglichkeiten), der Haltung (aggressiv, defensiv, passiv) und Marinedoktrinen modifiziert.

Die Positionierung mancher Schiffe könnte sie außerhalb der Schussreichweite aller feindlichen Schiffe platzieren, weshalb diese Schiffe nicht am Gefecht teilnehmen, bis sie in Reichweite kommen. Die meisten Schiffe versuchen aber, schnellmöglichst am Gefecht teilzunehmen, es sei denn, es handelt sich um Transportschiffe oder Flugzeugträger, oder sie vermeiden den Kampf aus anderen Gründen, wie z.B. massiven Kampfschäden.

Bessere „Würfelergebnisse“ positionieren das betreffende Schiff näher an seine optimale Schussreichweite.

Die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Schiff sein Ziel treffen kann, wird hauptsächlich über die Positionierung ermittelt. Je besser seine Positionierung ist, desto mehr kann es sein Ziel beschädigen. Dies berücksichtigt die Entfernung zwischen den beiden Schiffen, und ermittelt, welches Schiff seiner optimalen Gefechtsreichweite am nächsten ist und daher die bessere Position hat. Außerdem berücksichtigt es weitere Faktoren, die auf den ersten Blick zwar zufällig erscheinen mögen, in Wirklichkeit jedoch tatsächliche Überlegungen repräsentieren, wie z.B., welches Schiff alle seiner Waffen gegen den Feind einsetzen kann.

N3.2 REICHWEITE & ZENTRALE GEFECHTSLINIE

Jedes Schiff hat eine optimale Kampfreichweite (wird in der Schiffstabelle angezeigt), auf die es seine Geschütze und Torpedos am besten gegen den Feind einsetzen kann. Die Reichweite verwundbarer Schiffe wie Truppentransporter oder Flugzeugträger ist so eingestellt, dass sie automatisch versuchen, außerhalb der Kampfreichweite, also fluchtbereit zu bleiben. Schwer beschädigte Schiffe versuchen ebenfalls, sich aus dem Gefecht zurückzuziehen.

Im Gefecht gibt es eine zentrale „Gefechtslinie“, mit den gegnerischen Schiffen auf beiden Seiten. Wenn ein Schiff in den Kampf eingreifen will, muss es sich dieser Linie so schnell wie möglich nähern, um seine optimale Kampfreichweite zu erreichen und mit dem Feindbeschluss zu beginnen.

Vorhutschiffe positionieren sich immer zwischen der Gefechtslinie und den Großkampfschiffen ihrer Flotte (bzw. verwundbaren „anderen“ Schiffen wie Flugzeugträgern). Großkampfschiffe greifen hinter ihren Vorhutschiffen in das Gefecht ein; ihre Reichweite ermöglicht es ihnen normalerweise, feindliche Großkampfschiffe zu bekämpfen, die sich in der Nähe der Gefechtslinie, jedoch hinter ihren

Vorhutschiffen befinden.

Die einzige Ausnahme für das „Rennen um die optimale Kampfreichweite“ ist, wenn die feindlichen Schiffe eine geringere Reichweite als die eigenen Großkampfschiffe haben, sich hinter den feindlichen Vorhutschiffen aber keine lohnenden Ziele befinden, die für die Großkampfschiffe interessant wären. In diesen Fällen versuchen die Großkampfschiffe, eine Position einzunehmen, die sie außerhalb der optimalen Gefechtsreichweite des Gegners platziert, so dass sie den Feind unter Beschuss nehmen können, diesem aber die Erwidrung des Feuers unmöglich ist.

N3.3 VORHUTSCHIFFE

Die Rolle von Vorhutschiffen ist der Schutz der Großkampfschiffe vor Angriffen feindlicher Vorhutschiffe oder Großkampfschiffe. Diese leichten Schiffe setzen ihre Waffen meistens gegen feindliche Vorhutschiffe ein, die normalerweise nur schwach gepanzert sind und daher auch mit kleinkalibrigen Geschützen beschädigt werden können, weiterhin zur Störung feindlicher Großkampfschiffe oder für Torpedoangriffe auf feindliche Großkampfschiffe.

Die Aufgabe von Vorhutschiffen wird von leichten Kreuzern und Zerstörern wahrgenommen. Sie manövrieren sich zwischen die Großkampfschiffe und die feindlichen Schiffe, ganz gleich welcher Größe. Zur Annäherung an die Großkampfschiffe muss ein Feind zuerst die Vorhutschiffe überwinden. Nachdem eine der beiden Seiten keine Vorhutschiffe mehr hat, begibt sich die andere Seite in optimale Kampfreichweite zu den feindlichen Großkampfschiffen und beginnt mit deren Beschuss.

Wenn eine Seite ausschließlich Vorhutschiffe ins Gefecht führt, schützen diese keine anderen Schiffe, sondern kämpfen ganz normal. Ihr Gefechtsverhalten ändert sich nicht, da sie sich bevorzugt in Nahkampferfernung zum Feind aufhalten.

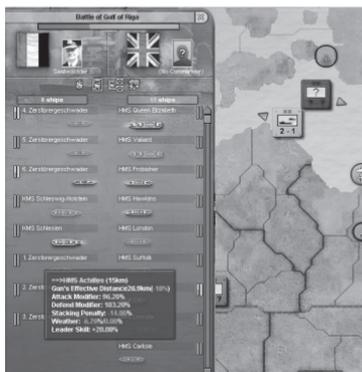
Vorhutschiffe sind normalerweise schneller als Großkampfschiffe, und daher eher in der Lage, ihre bevorzugte Kampfreichweite zu erreichen und beizubehalten.

N3.4 SEEGEFECHT-INTERFACE

Wenn Sie eine Flotte auswählen, die sich im Gefecht befindet, erscheint unten im Marineeinheiten-Interface eine Leiste, die Ihnen dementsprechende Informationen anzeigt (im Format: „Seegefecht von ____“). Das Anklicken dieser Leiste ruft das Seegefecht-Interface auf.

Der Name der Seeschlacht wird ganz oben im Interface angezeigt, über die Schaltfläche „x“ können Sie das Interface schließen. Direkt unter dem Namen der Seeschlacht sehen Sie eine braun-grüne Leiste, die das relative Stärkeverhältnis der Gegner anzeigt.

Unterhalb dieser Leiste sehen Sie die Flaggen der am Gefecht beteiligten Seestreitkräfte, sowie das Bild und den



Das Seegefecht-Interface zeigt, dass die HMS Queen Elizabeth zwei ältere deutsche Schlachtschiffe und deren Vorhutschiffe in die Enge getrieben hat. Drei britische Schiffe sind in Feuerposition, aber die deutschen Zerstörer schirmen ihre Ziele ab. Tooltips zeigen oben im Interface die beteiligten Modifikatoren an (Sturm, Führung, usw.). Ein Tooltip über einer deutschen Zerstörerflottille zeigt, dass sie den Kreuzer Achilles im Visier hat, und die beteiligten Modifikatoren, die sich auf ihren Beschuss auswirken.

Namen des Befehlshabers jeder Flotte. Der Angreifer wird links, der Verteidiger rechts dargestellt.

Unterhalb der Symbole, die für die während des Gefechts angewendeten Modifikatoren stehen, sehen Sie zwei farbige Leisten, die anzeigen, wie viele Schiffe auf jeder Seite ins Gefecht geführt werden (je mehr Schiffe, desto höher ist der Stapelabzug). Die Schiffe des Angreifers werden links angezeigt, die des Verteidigers rechts. Darunter befindet sich jeweils eine Liste mit allen Einheiten, einschließlich Schiffe der Kreuzerklassen und größere Klassen, sowie Zerstörer-Flottillen oder U-Boot-Geschwader. Mit Hilfe einer Bildaufleiste können Sie sich alle Schiffe ansehen, falls zu viele am Gefecht teilnehmen, um sie auf einmal anzuzeigen. Bei jedem Eintrag werden der Name des Schiffes oder der Flottille sowie die zutreffenden Stärke- und Organisationsbalken angezeigt. Das Schiff selbst wird durch eine allgemeine Abbildung dargestellt, die die Größe des Schiffes und den Schiffstyp zeigt. Wenn das Schiff noch nicht am Gefecht teilnimmt, wird die Abbildung verdunkelt, wenn es bereits kämpft, wird es klar und mit Mündungsteuer aus seinem vordersten Geschütz angezeigt. **Anmerkung:** Dies ist nur eine allgemeine Abbildung, um Ihnen zu zeigen, ob das betreffende Schiff am Gefecht teilnimmt oder nicht; es soll we-

der darstellen, dass das vorderste Geschütz des Schiffes feuerbereit ist, noch die Fahrtrichtung relativ zu Feindflotte gesehen anzeigen.

N3.5 FEUERPHASE

Seegefechte werden wie Landkämpfe über eine Serie von einstündigen Runden ausgetragen, und jede Seite erhält pro Runde mehrere Schussgelegenheiten. Die erste Gefechtsrunde wird von den Startpositionen der Schiffe aus ausgefochten, die sich bereits im Gefecht und in Feuerreichweite befinden. In den darauf folgenden Runden rücken die Schiffe auf die zentrale Gefechtslinie vor (es sei denn, sie möchten sich aus dem Gefecht heraushalten), worauf zwischen diesen Einheiten eine weitere Gefechtsrunde stattfindet. Nicht kämpfende Einheiten nähern sich der zentralen Gefechtslinie mit jeder weiteren Runde. Wie schnell, wird über den Geschwindigkeitswert jedes Schiffes ermittelt.

Ziele werden unter den georteten Feindschiffen in Feuerreichweite nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Schiffe beschießen ihre Ziele, bis sie zerstört werden oder sich zurückziehen, oder bis sie nicht länger in Feuerreichweite bzw. sichtbar sind.

Schiffe setzen ihre Seeangriffswerte gegen die Seeverteidigungswerte der feindlichen Schiffe ein; die Berechnungen werden auf exakte dieselbe Weise wie bei den Land- und Luftgefechten durchgeführt. Die einzige Ausnahme ist, dass sie durch die Positionierungen der Schiffe modifiziert werden. In Seegefechten spielen die Führungseigenschaften des jeweiligen Kommandeurs zudem eine größere Rolle als in anderen Gefechten. Auch Doktrinen können wichtige Faktoren sein.

N3.6 LUFTANGRIFFE AUF SCHIFFE

Luftgeschwader können Schiffe angreifen und setzen dabei ihre Seeangriffswerte gegen die Luftverteidigungswerte der Schiffe ein. Schiffe erwidern das Feuer mit ihren Luftangriffswerten, gegen die sich Luftgeschwader mit ihren Oberflächenverteidigungswerten zur Wehr setzen.

N3.7 BESCHÄDIGUNGEN IN SEEGEFECHTEN

Wenn in einer der Feuerphasen ein Treffer erzielt wurde, besteht die Möglichkeit, dass die Organisation des Ziels reduziert wird. Stärkeschäden sind dagegen weniger wahrscheinlich. Die vom Angreifer zugefügten Schäden werden durch dessen Seeangriffswert bestimmt, den das Spiel mit der Stärke des feuernden Schiffes multipliziert (Stärkeverluste wirken demnach reduzierend), und dann durch den Rumpfwert des Ziels teilt.

Darüber hinaus kann es zu einem kritischen Treffer kommen, der die Organisation oder Stärke des Ziels schnell und drastisch reduziert.

N3.8 ERHOLUNG VON KAMPFSCHÄDEN

Wie viele andere Spielelemente in HOI 3, erholen sich auch Schiffe von erlittenen Kampfverlusten. Wenn der Marinestützpunkt des Schiffes über Nachschub verfügt, erholt sich dessen Organisationswert genauso schnell wie die Reparaturrate des Landes (siehe: K7.0). Bei Schiffen, deren Marinestützpunkt nicht genügend Nachschub hat, kann es Probleme bei der Reparatur geben.

N3.9 RÜCKZUG & AUSWEICHEN

Manche Schiffe versuchen, sich aus dem Gefecht herauszuhalten, weil sie verwundbar (z.B. Flugzeugträger), schwer beschädigt oder in numerischer Unterzahl sind. Die Bemühungen von schwer beschädigten Schiffen, sich aus dem Gefecht zurückzuziehen, werden durch ihre Beschädigungen erschwert.

In jeder Seegefechtsrunde gibt es die Chance, dass kämpfende Schiffe plötzlich den Kontakt zueinander verlieren. Im Laufe des Gefechts erhöht sich die Wahrscheinlichkeit hierfür, besonders wenn eine Seite versucht, dem Kampf auszuweichen und zu flüchten. In Nachtgefechten und/oder bei schlechtem Wetter sind absichtliche wie unabsichtliche Kontaktverluste noch wahrscheinlicher. Selbst wenn beide Flotten versuchen, sich zurückzuziehen, endet das Gefecht nicht; dadurch wird lediglich die Wahrscheinlichkeit für die Einstellung der Kampfhandlungen erhöht. Schiffe, die den Feindkontakt abgebrochen haben, könnten im späteren Gefechtsverlauf wieder an den Kämpfen teilnehmen. Die Gefechtssteilnahme von Schiffen, die in Stürme oder schlechte Sichtverhältnisse geraten, kann sich stündlich ändern.

Nach dem Ende der Kämpfe zwischen zwei Flotten bleiben beide in derselben Sezone, jedoch mit reduzierter Aufklärungsstufe. Dies reduziert die Wahrscheinlichkeit, dass sie einander sofort wieder begegnen.

Die Wahrscheinlichkeit des Kontaktverlustes ist in jeder Seegefechtsrunde gegeben. Im Verlaufe des Gefechts wird es immer wahrscheinlicher, dass eine der beiden Seiten versucht, dem Gefecht auszuweichen und zu flüchten. Diese Wahrscheinlichkeit wird durch den Einsatz von Radargeräten reduziert.

Wenn eine Flotte ihre Organisation komplett einbüßt, muss sie sich zum nächsten Marinestützpunkt zurückziehen.

N4.0 KAMPEFFIZIENZ-MODIFIKATOREN

N4.1 STAPELABZUG

Je mehr Schiffe pro Gefechtsrunde teilnehmen, desto schwieriger wird es, ihre Angriffe zu koordinieren. Dies wird durch einen Abzug simuliert, der die Angriffs- oder Verteidigungsmodifikatoren (Effizienz) betrifft. Dieser Abzug wird reduziert, wenn Schiffe sich zurückziehen

oder versenkt werden. Höherrangige Admirale reduzieren Stapelabzüge.

N4.2 KAMPFBEEINFLUSSUNG DURCH KOMMANDEURE

Anführer geben ihre Kampferfahrung, ihre (durch angesammelte Erfahrung erlangten) Fähigkeiten und ihre Eigenschaften an die unter ihrem Befehl stehenden Einheiten weiter. Diese Führungsfaktoren können im Kampf eine wichtige Rolle spielen, und können auch die Wahrscheinlichkeit von Kampfereignissen erhöhen.

Die Führungsfähigkeit eines Marinebefehlshabers kann großen Einfluss auf die Gefechtsleistung der Schiffe unter seinem Kommando haben. Im Gegensatz zu Luft- und Landgefechten, wo diese Fähigkeit eine von vielen Faktoren ist, spielt sie bei Seegefechten eine tragende Rolle.

N4.3 EIGENSCHAFTEN (MARINEKOMMANDEURE)

Schiffskommandeure haben wie Minister Eigenschaften. Diese Eigenschaften geben ihren Schiffen bestimmte Vorteile im Gefecht, oder ermöglichen ihnen, das Seegefecht zu beginnen (Beobachtungsboni usw.). Beachten Sie, dass nicht alle Eigenschaften positive Effekte haben.

Wenn ein Kommandeur mit Fähigkeiten oder Eigenschaften ein neues Kommando erhält, muss er sich erst mit seinen neuen Truppen vertraut machen, bevor er seine Qualitäten wieder anwenden kann.

N4.4 WETTER AUF HOHER SEE

Stürme (siehe: A7.0) können sich auch auf See ereignen und Ihre Seegefechtsmodifikatoren verändern. Wann immer die

Windgeschwindigkeit 30 km/H auf der Beaufortskala überschreitet, existieren Sturmbedingungen, die sich negativ auf Seegefechte auswirken können. Ihre Sichtweite und Feuerreichweite werden zusätzlich durch Niederschläge (Regen, Schnee, Sturm) reduziert.

N4.5 UNMUT

Unmut im Mutterland wirkt sich auch auf Ihre Seekampfeffizienz aus.

N5.0 U-BOOTE

U-Boote folgen den anderen Gefechtsregeln als normale Schiffe: Ihnen werden zwar wie anderen Schiffen auch Einsätze und Haltung zugeteilt, doch die Ortung wird anders gehandhabt. U-Boote können unter bestimmten Bedingungen an Seegefechten teilnehmen.

Konvois werden von U-Booten automatisch angegriffen, ohne dass Sie dabei von diesen Gefechten unterrichtet werden, denn diese Kämpfe sind oftmals schnell vorbei.

Die Ergebnisse normaler U-Boot-Kampfeinsätze erhalten Sie anstatt in einem Kampf-Interface in Form von Ereignis-Popups, es sei denn, die U-Boote operieren im Verbund mit Oberflächenschiffen.

N6.0 KONVOI/GELEITRESERVEN & EINSATZ

Wenn Sie neue Konvoitransporter (Frachter) und Geleitschiffe bauen, werden diese einem Reserve-Pool hinzugefügt. Wenn Sie über die Schaltfläche „Konvoi erstellen“ einen neuen Konvoi kreieren, werden die Schiffe dafür aus diesem Pool abgezogen.



★ P ★ STRATEGISCHE KRIEGSFÜHRUNG

P.1.0 AUSWIRKUNG STRATEGISCHER KRIEGSFÜHRUNG

Bei der strategischen Kriegsführung versucht eine Militärmacht, die Entschlossenheit und den Kampfeswillen des Gegners zu brechen. Es gibt mehrere Aspekte strategischer Kriegsführung.

Strategische Bombardierungen, Konvoiüberfälle oder Atomschläge zählen alle zur strategischen Kriegsführung.



Der allgemeine Effekt der strategischen Kriegsführung ist die Reduktion des nationalen Zusammenhalts des Ziellandes, was, wenn er zu sehr sinkt, zum Zusammenbruch des Landes führen kann. Siege in Schlachten haben ebenfalls strategische Effekte, indem Sie die Moral und die Entschlossenheit der Bevölkerung erhöhen. Niederlagen haben entgegengesetzte Auswirkungen.

Die IS eines Landes wird durch strategische Bombardierungen zumindest vorübergehend beschädigt, denn sie erholt sich im Laufe der Zeit wieder; außerdem werden Ressourcen vernichtet. Raketen und Atombomben können sich auf dieselbe Weise auswirken. Atombomben können noch andere Wirkungen als pure Sprengkraft haben.

Selbst konzentrierte strategische Kriegsführung wird ein Land nicht zwangsläufig auf die Knie zwingen, obwohl es passieren könnte, dass das Zielland nicht zurückschlägt. Ausbleibende Gegenmaßnahmen gegen strategische Kriegsführung stören die Balance von Teilsiegen und Teilniederlagen und werden letztendlich den nationalen Zusammenhalt des Ziellandes zermürben.

Keine Nation wird zur Kapitulation gezwungen, ohne dass einmarschierende Truppen Provinzen besetzen und

den Fortschritt des Krieges beeinflussen.

Der Bereich „Strategische Kriegsführung“ im Produktions-Interface verfolgt nur, wie sich die strategische Kriegsführung Ihres Landes entwickelt. Sie könnten kurz davor stehen, Ihren Feind durch Raketenbeschuss und strategische Bombardierungen zu bezwingen, aber wenn er auch nur einen strategischen Bombenangriff oder einen Konvoiüberfall gegen Sie landen kann, könnte Ihre eigene strategische Kriegsführung einen negativen Wert bekommen (da sie nicht alle Ihrer Schläge gegen den Feind berücksichtigt).

P.2.0 RAKETEN

Raketen gehören zu den Spezialwaffen (Flugbomben oder ballistische Raketen), die ausschließlich zur strategischen Kriegsführung eingesetzt werden. Nachdem Sie diese Technologie erforscht haben, können Sie feindliche Städte angreifen, und Ihre Raketen können nur sehr schwer abgefangen werden.

Raketen können wie alle anderen Einheiten über die Baureihe produziert werden. RaketenEinheiten agieren in jeder Hinsicht wie normale LuftEinheiten, mit der Ausnahme, dass sie nicht zurückschießen können. Raketen werden kontinuierlich ersetzt, und können daher wiederholt abgefeuert werden.



P.2.1 RAKETENTESTPLATTFORMEN

Die einzige Möglichkeit zur Erforschung fortschrittlicher Raketentechnologien ist der Bau von Rakentestplattformen, die eine Bauvoraussetzung für RaketenEinheiten darstellen. Diese Plattformen gibt es

in zehn Stufen, wobei Ihre Raketenforschung von jeder Stufe mehr profitiert. Darüber hinaus beschleunigen sie Ihre Baugeschwindigkeit genauso wie Forschungswissen. Raketestestplattformen können wie andere Einrichtungen angegriffen und beschädigt werden.

P3.0 ATOMWAFFEN (ATOMBOMBEN)

Nachdem Sie die erforderliche Technologie erlangt haben, können Sie Atombomben bauen. Diese Waffen beeinträchtigen Einrichtungen, IS, Infrastruktur, Ressourcen und alles andere innerhalb einer Provinz, wie es auch bei strategischen Bombardierungen der Fall ist. Darüber hinaus schädigen Atombomben auch Militäreinheiten in der Zielprovinz

massiv und haben negative Auswirkungen auf den nationalen Zusammenhalt.

P3.1 ATOMREAKTOREN

Der einzige Weg zur Erforschung fortschrittlicher Atomtechnologien ist der Bau von Atomreaktoren, die eine Bauvoraussetzung für Atombomben darstellen. Diese Reaktoren gibt es in zehn Stufen, wobei Ihre Forschung von jeder Stufe mehr profitiert. Darüber hinaus beschleunigen sie Ihre Baugeschwindigkeit genauso wie Forschungswissen. Atomreaktoren können wie andere Einrichtungen angegriffen und beschädigt werden. Sie können so viele Reaktoren bauen, wie Sie wollen.



★ 0 ★ SIEG & SIEGESPUNKTE

Sofern Sie nicht eine Weltoberung (WE) erreichen, gibt es eigentlich kein abruptes Spielende durch den Sieg eines Landes. Die meisten Spieler stecken sich eigene Ziele und wissen, wann sie sie erreicht haben.

Es gibt jedoch vorgegebene Wege, „das Spiel zu gewinnen“: Das **HOI 3**-Siegespunktesystem gibt jeder Fraktion

Siegespunkte für die Kontrolle von Provinzen (ungeachtet, ob sie deren Eigentümer ist oder nicht). Für jede Fraktion wird ein laufender Siegespunkte-Kontostand ermittelt, den Sie über das Statistikregister einsehen können, oder wenn Sie aus dem Spiel zurücktreten.



R MULTIPLAYER

R1.0 START EINES MULTIPLAYER-SPIELS

Der Start eines Multiplayer-Spiels unterscheidet sich nicht sehr vom Start eines Einzelspieler-Spiels. Nachdem Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Multiplayer“ geklickt haben, erscheint ein Bildschirm mit mehreren Verbindungsoptionen für Multiplayer-Gegner. **Hearts of Iron III** unterstützt Multiplayer-Spiele mit bis zu 32 Spielern, obwohl dies aus praktischen Gründen nur über LAN möglich ist. Internet-Spiele sollten besser auf ein Dutzend Spieler oder weniger reduziert werden.

Ein Spieler muss immer als Spiel-Host fungieren, die anderen Spieler sind Clients. Ein idealer Host ist der Spieler mit der schnellsten und zuverlässigsten Internetverbindung. Aufgrund des anfallenden Datentransfers von Multiplayer-Spielen sollte kein Spieler mit Einwahlverbindung das Spiel hosten.

R1.1 SPIELVORAUSSETZUNGEN

Vor dem Start des Spiels sollte jeder Spieler überprüfen, ob sein System zum Empfang und Senden von Daten eingerichtet ist. Viele Computer sind so eingerichtet, dass Clients ihre Einstellungen nicht ändern müssen. Spieldatenübertragungen können jedoch von Firewalls blockiert werden, weshalb für Multiplayer-Spiele manchmal die Einrichtung von Ausnahmeregelungen vonnöten ist. Viele Spieler bevorzugen es, mit einem Computer zu spielen, der sich hinter einem Router befindet. Viele Router beinhalten jedoch Firewalls, die das Spiel behindern können. Ein Host hinter einem Router muss zur Verbindungsherstellung mit Clients fast mit Sicherheit Port-Forwarding aktivieren.

HOI 3 verwendet die Ports 1630-1635 und das UDP-Transferprotokoll (wenn Sie den Metaserver benutzen, werden Sie wahrscheinlich gebeten, 1639 zu benutzen – prüfen Sie dies zur Sicherheit im Forum nach). Eventuell müssen Sie Ihre Firewall-Software darauf einstellen, HOI 3 Zugang zum Internet zu gewähren, und auf Ihrem Router Port-Forwarding aktivieren ist, falls möglich. Aufgrund der großen Hardware- und Software-Vielfalt können wir Ihnen leider keine umfassenden Anweisungen liefern, wie Sie dies auf Ihrem System bewerkstelligen können. Aus rechtlichen und praktischen Gründen können wir diesen Vorgang auch nicht automatisieren. Bitte schauen Sie zur Entsprechung

dieser Voraussetzungen in das Handbuch Ihres Routers und Ihrer Firewall.

Wenn Sie ein Spiel spielen, bei dem sich Spieler ohne Benutzung des Matchmaking-Services auf dem „Metaserver“ von Paradox direkt über das Internet miteinander verbinden, muss der Host auch die aktuelle IP seines Computers ermitteln und sie den Clients mitteilen.

R2.0 MULTIPLAYER-START-INTERFACE

Wenn Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche „Multiplayer“ klicken, wird das Multiplayer-Start-Interface aufgerufen. Dort sollten Sie zuerst Ihren Spielernamen eingeben – dies ist der Name, unter dem Sie anderen Spielern bekannt sein werden.

R2.1 HOST

Zum Hosten eines Spiels wählen Sie die Schaltfläche „Host“. Dies ermöglicht Ihnen, als Host für ein LAN- oder direktes Internetspiel zu fungieren. Dazu müssen Sie eventuell Ihre Firewall konfigurieren oder bestimmte Ports öffnen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Paradox-Forum.

Sie werden aufgefordert, einen Namen für Ihre Spielsession einzugeben. Wenn Sie daraufhin im Interface erneut auf „Host“ klicken, wird die Multiplayer-Lobby aufgerufen, wo Sie auf das Einloggen anderer Spieler warten.

R2.2 LAN-SPIELEN BEITRETEN

Zum Beitritt eines LAN-Spiels klicken Sie im aktuellen Interface auf die Schaltfläche „Scannen“. Der Name des Hosts sollte in dem Listenkästchen oberhalb des Menüs angezeigt werden. Klicken Sie nun auf „LAN-Spiel beitreten“. Dies führt Sie zur Multiplayer-Lobby.

R2.3 INTERNETSPIELEN BEITRETEN

Wenn Sie sich über das Internet direkt mit einem Host verbinden, klicken Sie auf „Internetspiel beitreten“, worauf Sie die IP-Adresse des Hosts eingeben müssen, die er Ihnen vor dem Spiel mitgeteilt haben müsste. Hierauf wird der Computer versuchen, eine Internetverbindung mit dem Host herzustellen, und ruft für Sie die Multiplayer-Lobby auf. Klappt dies nicht auf Anhieb, warten Sie einen

Moment. Wenden Sie sich sonst für weitere Anweisungen an den Host.

R2.4 METASERVER

Paradox Interactive bietet für Multiplayer-Spiele einen kostenlosen Matchmaking-Service an. Spieler treffen sich dazu auf dem Metaserver und vereinbaren Spiele untereinander. Der Metaserver hilft mit der Spielerstellung und dem Beitritt von Spielern. Nach dem Verbindungsaufbau entlässt der Metaserver den Host und die Clients in das Spiel, als hätten sie ihre Verbindung direkt über das Internet aufgebaut.

R3.0 MULTIPLAYER-LOBBY

In der Multiplayer-Lobby treffen sich Spieler vor dem Start eines Multiplayer-Spiels. Bevor das Spiel beginnen kann, müssen alle Spieler anwesend sein und ein Land ausgewählt haben. Das Spiel wird vom Host gestartet.

Die Lobby ähnelt dem Länderauswahl-Bildschirm für Einzelspieler-Spiele sehr: Das Feld auf der linken Bildschirmseite zeigt dieselben Optionen für vorgezeichnete Spiele oder gespeicherte Spielstände an. In der Bildschirmitte befindet sich die Karte, die die aktuelle Weltsituation und die auswählbaren Länder anzeigt. Auf der rechten Bildschirmseite befindet sich ein Feld, in dem die Namen und Flaggen neuer Spieler in der Lobby angezeigt werden.

Wenn Sie einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, muss der Host diesen Spielstand zuerst laden. Die Datei wird dann auf den Host-Computer geladen, dort komprimiert und an die Client-Computer verschickt. Jeder Client entpackt und lädt den gespeicherten Spielstand, damit alle Spieler von Beginn an über dieselben Informationen verfügen. Dieser Vorgang kann abhängig von der Geschwindigkeit der Internetverbindungen einige Minuten dauern. Alle Spieler müssen denselben Spielstand geladen haben, damit das Spiel beginnen kann.

Anfangs sehen Sie neben Ihrem Spielnamen eine „Rebellenflagge“. Wenn Sie ein Land auswählen, ändert sich die Flagge neben Ihrem Namen zur Flagge des betreffenden Landes. Im Einzelspieler-Auswahlinterface verhält es sich gleichermaßen.

Hearts of Iron III unterstützt kooperatives Spielen, weil oder mehr Spieler können also dasselbe Land auswählen. Wer dabei welche Bereiche kontrolliert, müssen Sie unter sich selbst ausmachen. Es ist außerdem eine höfliche Geste, im Vorhinein zu vereinbaren, dass mehr als ein Spieler das betreffende Land kontrollieren wird. Andernfalls könnte es als unhöflich empfunden werden, im Land eines anderen Spielers aufzutreten. Entsprechende Planungsarbeit vorausgesetzt, kann kooperatives Spielen den einzelnen Spielern viel Last von den Schultern nehmen, und den Spielspaß zusätzlich steigern!

Sie können in der Lobby mit anderen Spielern chatten, indem Sie auf das Textfeld in der unteren linken Bildschirmecke klicken, dort Ihre Mitteilung eingeben und auf die Eingabetaste Ihrer Tastatur drücken. Ihre Meldung kann von allen Spielern, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Lobby aufhalten, gelesen werden. Private Chats sind nur innerhalb des Spiels möglich, obwohl viele Spieler Möglichkeiten haben, außerhalb des Spiels miteinander zu kommunizieren.

Nachdem jeder Spieler ein Land ausgewählt hat, wird die Host-Schaltfläche „Spielen“ goldfarben hervorgehoben. Dies bedeutet, dass das Spiel beginnen kann. Es ist üblich, dass der Host vor Spielbeginn alle Spieler per Chat bestätigen lässt, dass sie spielbereit sind. Daraufhin kann der Host über die Schaltfläche „Spielen“ das Spiel starten.

Alle Spieler sehen, wie das Spiel geladen wird. Ein Fenster in der Bildschirmitte zeigt an, wie weit der Spielintegrationsprozess für jeden Spieler fortgeschritten ist. Das Spiel ist zu diesem Zeitpunkt natürlich pausiert. Wenn alle Spieler im Spiel angekommen und spielbereit sind, werden ihre Flaggen hervorgehoben. Daraufhin kann der Host auf „Start“ klicken und das Spiel beginnen.

R4.0 DER METASERVER

Paradox Interactive unterhält für registrierte Käufer von **HOI 3** einen Multiplayer-Matchmaking-Service. Wenn Sie Ihr Spiel registrieren, werden Sie gefragt, ob Sie sich auch für den Metaserver registrieren möchten. Die Erstellung eines Benutzernamens und Passworts dauert nur ein oder zwei Minuten, wonach Sie sofort Zugriff auf den Metaserver bekommen. Damit sind für Sie keine Gebühren verbunden.

Nachdem Sie sich registriert haben, klicken Sie im Menü „Verbindungstypen“ auf die Schaltfläche „Metaserver“. Daraufhin müssen Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort eingeben. Dies führt Sie zur Haupt-Chat-Lobby des Metaservers, wo Ihnen eine Liste aller Spieler angezeigt wird, die online sind und an einem Spiel interessiert sein könnten. **Überprüfen Sie, ob Ihr System zur Benutzung des Metaservers auf Port 1639 eingestellt ist.**

Wenn Sie einige Spieler gefunden haben, die mit Ihnen spielen wollen, können Sie einen separaten Chat-Kanal öffnen, wo Sie weitere Details wie Hosting usw. untereinander besprechen können. Nachdem alles Notwendige vereinbart wurde, klickt der als Spiel-Host fungierende Spieler zum Aufruf der Multiplayer-Lobby auf die Schaltfläche „Spiel erstellen“. Die anderen Spieler sehen das neue Spiel in der Liste und können ihm beitreten.

Weil dies ein kostenloser und weltweiter Service ist, den Spieler aller Altersgruppen benutzen, bitten wir Sie darum, sich während der Benutzung des Metaservers anderen Spielern gegenüber höflich und respektvoll zu verhalten. Unpassende bzw. vulgäre Ausdrücke werden als unhöflich angesehen, und es ist allgemein üblich, dass Sie Ihre

Spielabsichten zuerst mit dem betreffenden Spiel-Host ab sprechen, bevor Sie einem aufgelisteten Spiel beitreten.

Nachdem alle Spieler Ihre Länder wie bereits beschrieben in der Multiplayer-Lobby ausgewählt haben, klickt der Host auf „Spielen“ und startet so das Spiel. Der Metaserver sorgt dafür, dass alle Spieler korrekt verbunden werden, und übergibt das Spiel daraufhin dem Host. Danach verläuft das Spiel wie jedes andere Multiplayer-Spiel.

R5.0 MULTIPLAYER-GAMEPLAY

Die KI für HOI 3-Einzelspieler-Spiele sollte für viele Spieler eine unterhaltsame Herausforderung darstellen, doch vielen Spielern verlangt es mehr nach der unvergleichlichen Spielerfahrung, gegen menschliche Gegner zu kämpfen. Aus diesem Grund sind Multiplayer-Spieler schwieriger und Gameplay-intensiver.

Wir empfehlen Ihnen, im Strategieführer die Hinweise zum Multiplayer-Gameplay zu lesen. In dieser Abhandlung befindet sich ein umfangreicher Abschnitt über die Herausforderungen von Multiplayer-Spielen.

R5.1 MULTIPLAYER-CHAT

Der größte Unterschied zwischen HOI3-Einzelspieler- und Multiplayer-Spielen ist das Chat-Fenster, das Sie über die Tab-Taste Ihrer Tastatur aktivieren können. Über die „x“-Schaltfläche des Fensters schließen Sie es wieder. Von Ihnen oder anderen Spielern eingegebene Texte erscheinen im Bildschirm so weit links wie möglich, um bereits geöffnete Interfaces nicht zu verdecken. Jeder „sprechende“ Spieler wird durch seinen Flaggenkreis identifiziert.



CREDITS

HEARTS OF IRON III

PRODUZENT: Johan Andersson
SPIELDESIGN: Johan Andersson, Chris King
LEITENDER PROGRAMMIERER: Thomas Johansson
PROGRAMMIERUNG: Thomas Johansson, Dan Lind, Johan Andersson, HENRIK FÄHRAEUS, ANNA DREVENDAL
2D-GRAFIK: Jonas Jakobsson
3-GRAFIK: Fredrik Persson
GRAFIK-SUPPORT: Nina Olsson, Mikael Olsson
TUTORIAL: Thomas Johansson, Chris King
ORIGINALMUSIK: Andreas Waldetoft
TESTLEITUNG: Chris King
HANDBUCH UND STRATEGIEFÜHRER: Ed Hanks
BETATESTER: Frank van Aanholt, Gregory Anderson, David Ballantyne, Jeffrey M Barkhauer Sr., Davide Benedetti, John S. Boyd, Stewart Bragg, Thomas Broman, Michael Carrington, Gunnar Carstensen, Luis Miguel Nunes Corujo, Tony Cristanelli, David DiCicco, Karl Anders Ellingsen, Alexander John Fowler, Håkan Gunneriusson, Anders Gärdlund, Edwin Hanks, Charles Hardinger, Michael Hermann Kurt Herold, Alexander Hochbaum, David Horkoff, Miha Hribernik, Simon Jäger, Chris Keating, Nicolas Kowarsch, Chris Krause, Robert Kruse, Vincent Lahousse, Guillaume Lanthier, Julien Lejeune, Gustaf C. F. Lindquist, Arne Lindström, Romuald Louvrier, Jacob Michael Lundgren, Urban Lundqvist, Jorge Martin, Luc Mangas, Carsten 't Mannetje, Nenad Milovanovic, Magnus Palm, Shervin Patel, Christian A. Pedersen, Maxime Penen, Mark Potter, Alan Riddell, Mathias Rotgeri, Henrik Rothén, Christoph Safferling, Rick Schirtzinger, Felix Schürmann, Andy Smith, Rick Stewart, Albert Söderqvist, Frederic Alexandre Tauxe, Lars Thomsen, Mark Kvistgaard Thomsen, Tuomas Tirronen, Russell Venaska, Andrew Sydney Welsh, Patrick Wegerle, Taylor White, Luke Whitehorn, Gene Whitmore, Mark Leslie Williams, Roger Wincek Jr., Thomas Wintersig, Dan Wright, Ivan Zec

Besonderen Dank an all unsere Forummitglieder, Geschäftspartner und Unterstützer, die für unseren Erfolg unablässlich sind.

FORZA DJURGÅR'N!

96

PARADOX INTERACTIVE:

CEO: Fredrik Wester
CFO: Lena Eriksson
FINANZEN & BUCHHALTUNG: Annlouise Larsson
EVP SALES & MARKETING: Reena M Miranda
SALES-SUPPORT: Karen Veerasami
DIREKTOR PR & MARKETING: Susana Meza
PR & MARKETING: Boel Bermann
PRODUKTMANAGER: Jeanette Bauer
GRAFIKDESIGN / VERPACKUNGSLAYOUT: Electric Boogie Design Coop
LAYOUT HANDBUCH UND STRATEGIEFÜHRER: Christian Sabe
LOGO: Electric Boogie Design Coop
LEKTORAT: Digital Wordsmithing/Ryan Newman
MARKETING-ASSETS: 2Coats
LOKALISIERUNG: S&H Entertainment Localization
VERPACKUNGSGRAFIK-RECHERCHE: Carl Zarmén, Army Museum
PHOTO: Olivia Jeczmyk

Herzlichen Dank an all unsere Partner auf der ganzen Welt, besonders an die, die uns schon lange Jahre begleiten: Southpeak (USA), Koch Media (Deutschland), Snowball (Russland), Ascaron (GB), Friendware (Spanien), Cyberfront (Japan), New Era Interactive Media Co. Ltd (Südostasien), CD Projekt (Polen), Porto Editora (Portugal), Cenega (Polen), Hell-Tech (Griechenland), Plan1 (Finnland)

Danksagung des Autors: Ich möchte mich besonders bei TheLand, Safferli, Peekee, Piggy, Gen, Schuermann, RHALX, SA Avenger, Kriegsspieler, Kanitatan, Veldmaarschalk, Potski, Hallsten, DVD-IT, Johan und King für eure geduldige Hilfe bei der detaillierten Erklärung der Details dieses Spiels bedanken, und für all die Arbeit, die die restlichen Beta-Tester und das Paradox-Teams in dieses Spiel gesteckt haben! Vor allem Darkrenown bin ich für seine peinlichst genaue Korrektur des Handbuchs zu großem Dank verpflichtet! Danke auch an meine Familie für ihr Verständnis, dass ich für dieses Projekt viele Stunden von Zuhause weg war. Außerdem möchte ich die Hol-Spieler daran erinnern, dass es in fast jedem Land der Welt noch einige Leute gibt, die im Zweiten Weltkrieg gekämpft haben, und es werden jedes Jahr weniger. Bitte sorgen Sie sich um sie und kümmern Sie sich um ihr Wohlergehen ... und lernen Sie von ihnen! Sie sind Menschen aus Fleisch und Blut, und nachdem sie uns verlassen haben, bleiben uns nur noch dieses Spiel und ihr Vermächtnis. – Mit herzlichen Grüßen, Ed Hanks (Rensslaer im Paradox-Forum)



