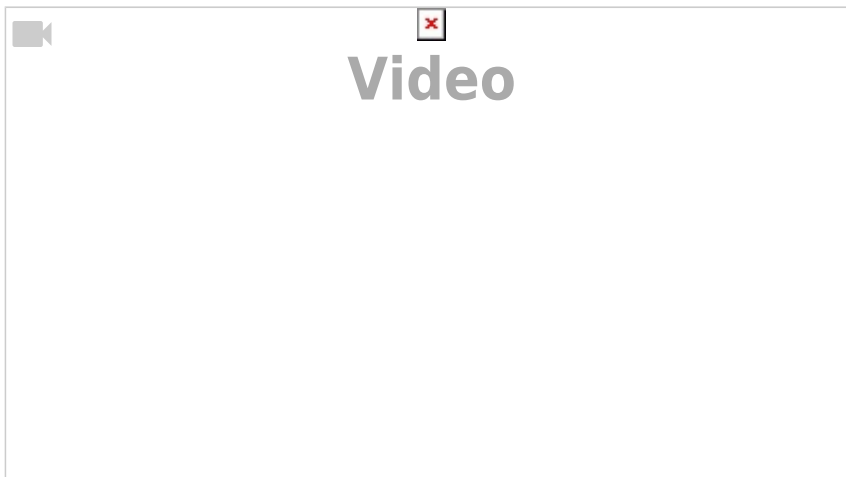


Hearts Of Iron IV



Genre	Grand Strategy
Publikationsjahr	2016
Entwickler	Paradox Interactive
Analyse von:	Julian Maier

Multiplayer-Game as Italy



Hearts Of Iron IV ist ein groß angelegtes Strategiespiel und die vierte Installation der Hearts Of Iron Reihe. Das Spiel startet 1936 und dauert bis 1950, damit findet das Spiel im Zweiten Weltkrieg statt. Der Spieler wählt zu Beginn ein Land und hat die Aufgabe dieses Land durch den krieg zu führen. Dabei kann er historischen Ereignissen folgen, er kann aber auch ahistorische Szenarien kreieren und über einen Fokusbaum andere Regierungsformen (Demokratie, Kommunismus, Monarchie etc.) annehmen. Das Spiel hat an sich kein Ziel, der Spieler setzt sich diese selbst. Das kann von der Rekreation historischer Ereignisse bis zu Herausforderungen wie „Besiege das dritte Reich als Polen“ alles sein.

1. Soundbeschreibung im Überblick

Da das gesamte Gameplay von HOI4 auf der Weltkarte und in UI Menüs auf dieser Karte stattfindet, hat das Sounddesign gewisse Herausforderungen dabei einerseits passend und informativ und andererseits nicht zu repetitiv zu sein. Dieses Problem wurde für Musik und Soundeffekte unterschiedlich gelöst. Die Musik funktioniert mit einer Art Radiosystem in dem verschiedene Tracks hintereinander Abgespielt werden. Spieler können sich auch extra Tracks als DLCs herunterladen. Die Musik bietet nur ein Ambiente und setzt die Stimmung, Sounds hingegen tragen neben Feedback mehr Informationsübertragung mit sich und helfen dem Spieler direkt bei der Menü- und Kartennavigation.

Sie lassen sich grob in UI/Interface-Sounds und Benachrichtigungssounds aufteilen.

2. Soundeffekte

2.1 UI

Bei der Navigation durch die Ingame-Menüs ist der Sound generell recht zurückhaltend. Das liegt wohl daran, dass der Spieler diese Menüs sehr viel navigiert und zu aufdringliche Sounds schnell nervig werden würden.

UI Click	ui_menu_over.wav
Pause Click	ui_pause_button_01.wav
Menu Click	click_menu.wav

2.2 Benachrichtigungen

Die Benachrichtigungssounds richten sich stark danach wie wichtig die fragliche Benachrichtigung ist und vor allem was für eine Art von Quelle diese Benachrichtigung hat. .

Forschung Beendet	research_complete_01.wav
Diplomatische Benachrichtigung	diplomatic_notification_01.wav
Event Bombardierung	building_bombed_event_01.wav

Handelt es sich um Forschung und Fabriken hört sich die Benachrichtigung oft recht Mechanisch an, Diplomatie hat immer eine Art Piepsound und Speziellere Events haben teils eigene, dazu passende, Sounds.

Ein weiteres gutes Beispiel dafür wie der Sound die Relevanz von Aktionen und Benachrichtigungen widerspiegelt und versucht thematisch passende Sounds wiederzugeben, ist der Sound für eine Kriegserklärung. Dieser unterscheidet sich je nachdem ob der Spieler den Krieg erklärt oder das Ziel einer Kriegserklärung ist.

Spieler erklärt Krieg	player_declare_war_01.wav
Feind erklärt Krieg	enemy_declare_war_01.wav

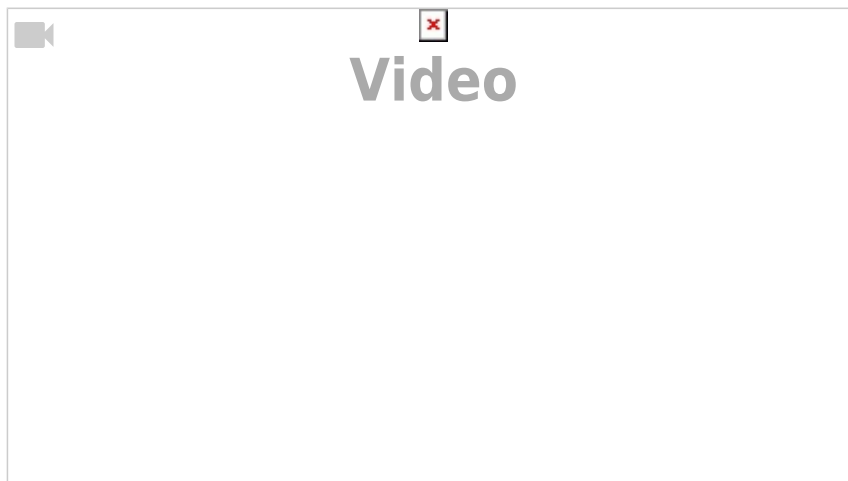
Die Kriegserklärung die vom Feind ausgeht ist fast doppelt so lange und auch „aggressiver“ als

diejenige die vom Spieler ausgeht. Das liegt daran, dass der Spieler, falls er selbst den Krieg erklärt, ja nur ein Audiofeedback zur Bestätigung braucht. Ist er das Ziel einer Kriegserklärung muss er aber gewarnt werden und muss sich vermutlich auf einen harten Kampf einstellen. Deshalb ist die Sirene sehr viel länger und wird mit Gewehrfeuer und einem lauten Knall zu Beginn begleitet um den Spieler „aufzuwecken“ und eine Art Setting auf das was kommt zu geben.

3. Sound im Raum

Da das gesamte Spiel auf der selben Karte stattfindet, ist Navigation wo man sich befindet nur begrenzt nötig und möglich, höchstens welches Land gerade gespielt wird kann so untermalt werden. Das kann einerseits über Musik geschehen, passiert aber auch über die Barks der Soldaten welche in der entsprechenden Landessprache sind.

Stimmen Verschiedener Nationen



Da das gesamte Spiel auf der selben Karte stattfindet, ist raumbezogener Sound recht schwierig implementierbar und wenig vertreten. Bewegt der Spieler Truppen oder Schiffe spielt jeweils ein anderer Sound der impliziert, welche Art von Einheit angewählt ist und ob sie sich bewegen. Bei einer Landeinheit hört man etwas was an marschierende Truppen erinnert während man bei Schiffen eher Hafengeräusche hört.

Truppen Anwählen	select_army_01.wav
Schiffe Anwählen	select_navy_01.wav
Truppen Bewegen	move_order_army_01.wav
Schiffe Bewegen	move_order_fleet_01.wav

Als Hilfestellung für den Spieler wird, falls die angewählte Armee besondere Einheiten wie z.B. Panzer auf Land und U-Boote auf See beinhaltet, ein angepasster Sound abgespielt der den Spieler informiert

Panzer Anwählen	select_tank_01.wav
U-Boot Anwählen	select_submarine_01.wav

4. Fazit

Sowohl Informationsübermittlung als auch leichte Immersion ist durch den Sound wie ich finde ganz

gut gelungen. Zweiteres ist durch das Genre Grand-Strategy nur begrenzt möglich da der Spieler effektiv nur auf eine Karte und Menüs schaut, gerade die Stimmen der Soldaten in ihrer Landessprache geben tragen aber dazu bei dass sich verschiedene Nationen verschieden „anfühlen“. Harte Immersion bei der man sich Teil des Geschehens fühlt ist durch das Gott-Spielen in der Vogelperspektive eher schwer.

5. Vergleich zu Europa Universalis IV

Sowohl EU4 als auch Hearts of Iron 4 (HOI4) sind Grand Strategy Spiele von Paradox Entertainment und sie funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip: Der Spieler steuert ein Land und managt alle Aspekte dieses Landes. Der einzige Unterschied ist, dass EU4 von 1444-1821, also vom Spätmittelalter bis zu den Napoleonischen Kriegen reicht, während sich HOI4 mit der Zeitspanne von 1936-1950 im zweiten Weltkrieg abspielt. Dementsprechend sind auch viele Mechaniken angepasst, das Grundkonzept ist aber sehr ähnlich.

Da beide Spiele nur auf einer Karte und in Menüs stattfinden, sind die Ansprüche an den Sound sehr ähnlich. UI-Sounds sind ähnlich strukturiert und wichtige Sounds sind aufdringlicher. Der Hauptunterschied ist, dass HOI4s Sounds wesentlich moderner wirken was wohl am Setting liegt. Während EU4 oft Versucht Assoziationen mit dem Zeitalter der Entdeckung, Religion und Ähnlichen zu wecken, hört sich HOI4 wesentlich mechanischer an und erinnert oft an Fabriken. Eine Sache die bei HOI4 wesentlich präsenter ist als bei EU4 sind „Barks“ also Ausrufe von einzelnen Soldaten wenn sie auf der Karte angewählt werden. Das liegt wohl daran, dass HOI4 einen noch stärkeren Fokus auf Krieg hat als EU4, da das Setting im zweiten Weltkrieg dies nun mal sehr in den Vordergrund stellt und der Ökonomieaufbau und Ähnliches etwas weniger vertreten ist.

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hearts_of_iron_4&rev=1623401111

Last update: **2021/06/11 10:45**

