

Iron Harvest

KLASSE KAMPAGNE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Deep Silver Entwickler: King Art Games Termin: 1.9.2020

Auf DVD: Preview-Video

Nach einer echt langen Durststrecke und nach einem enttäuschenden Warcraft 3: Reforged nähert sich ein RTS-Hoffnungsschimmer ausgerechnet aus Deutschland.

Von Maurice Weber

Iron Harvest ist eigentlich ein Company of Heroes plus Dieselpunk, aber ich musste beim Spielen der Kampagne vor allem an Blizzard denken: Und zwar mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Lachend, weil es einfach klasse war, endlich mal wieder eine RTS-Kampagne zu erleben, in die offensichtlich die gleiche Liebe geflossen ist, die Blizzard früher in seine Story-Feldzüge steckte. Und weinend, weil Blizzard das eben schon lange nicht mehr getan hat – seit Starcraft 2 nicht mehr.

Blizzard hat sich mit Warcraft 3: Reforged einfach darauf ausgeruht, dass ihre uralten Kampagnen schon immer noch toll sind. Größere Verbesserungen haben sie zwar versprochen, dann aber doch unter den Tisch fallen lassen. Das sorgte für viel Kritik. Kollege Peter nannte Warcraft 3: Reforged sogar Blizzards Bankrotterklärung. Wenn ihr deswegen wie ich immer noch ein wenig mürrisch seid, könnte Iron Harvest genau die richtige Aufheiterung werden. Ich habe die ersten fünf Missionen der Kampagne in der Beta bereits gespielt und war sehr ange-

tan. Nach meinem ersten Eindruck hat Iron Harvest damit sogar gute Chancen, irgendwann auch in unserer Liste mit den besten Echtzeitstrategiespielen aller Zeiten zu landen.

Echtzeitstrategie für Story-Fans

Iron Harvest macht enorm viel richtig, an dem seit Jahren die meisten Echtzeitstrategiespiele gescheitert sind. Allem voran nimmt es sich Zeit für seine Charaktere und seine Geschichte. Unsere erste Protagonistin Anna lernen wir nicht in einer epischen Schlacht kennen, sondern als Kind bei einer Schneeballschlacht – in der die Dorfjungs sie nicht mitmachen lassen wollen. Unsere erste Mission ist es also, die Lümmel ordentlich einzuseifen. Was nicht nur ein enorm charmanter Start ist, sondern auch ein cleverer Weg, uns Schritt für Schritt mit Iron Harvests wichtigsten Spielmechaniken vertraut zu machen: Anna kriegt die zahlenmäßig überlegenen Jungs nur dran, wenn sie von Deckung zu Deckung huscht und sie aus über die Flanke beharkt, genau wie wir es später auf dem Feld tun müssen. Danach bringt ihr großer Bruder ihr das Schießen bei – und wir lernen, Truppen im Gebüsch zu verstecken und Spezialfähigkeiten zu nutzen. Das alles ist so harmlos, dass selbst Strategieneulinge in aller Ruhe die Grundlagen lernen können. Aber als Genreveteran, dem niemand mehr erklären muss, wie man Truppen bewegt und Fähigkeiten einsetzt, wurde mir trotzdem nicht langweilig, weil das so ein origineller Story-Einstieg ist. Und das schaffen echt nur wenige Tutorials.

Fiktiv und doch irgendwie real

Erst nach diesen Momenten holt uns die Realität des Krieges ein. Dieser Prolog von Iron Harvest spielt kurz vor einer alternativen Version des ersten Weltkriegs. Der wird hier mit Mechs ausgefochten und findet zwischen fiktiven Konterparts der realen Nationen statt: Anna stammt aus dem polnischen Polania, das zwischen die Fronten des sächsischen Imperiums und des Zarentums Rusviet gerät. Das Szenario ist nicht nur angenehm originell neben all den klassischen Weltkriegsspielen, Iron Harvest setzt es auch noch richtig stimmig in Szene. Zum Beispiel mit Kriegsaufnahmen in Schwarz-Weiß, die aussehen wie echte aus unserer Welt – nur eben mit Mechs drin. Nach der Einleitung geht die Story dann nach dem Ende des Kriegs mit einer erwachsenen Anna weiter. Obwohl eigentlich Waffenstillstand herrschen soll, tauchen plötzlich Rusviet-Truppen in ihrem Dorf auf. Also greift sie doch wieder zum Gewehr und schließt sich dem Widerstand an. Mehr will ich euch auch nicht verraten, das ist nur die Ausgangslage zu Beginn der zweiten Mission.

Im fertigen Spiel werden euch die drei Kampagnen alle drei Fraktionen spielen lassen. Jede enthält sieben Missionen und sie ergeben gemeinsam eine zusammenhängende Story. Inszeniert wird das mit einigen



Im Tutorial muss Anna eine Schneeballschlacht schlagen. Das ist nicht spektakulär, aber gut.



richtig gelungenen Zwischensequenzen in aufgebohrter Spielgrafik. Allerdings sind die Ingame-Sequenzen während einer Mission etwas durchwachsender: Da wird zum Beispiel auch mal lauter Jubel unserer Soldaten abgepielt, aber die Einheiten zeigen derweil gar keine Jubelanimationen und bleiben reglos. Und während die englische Sprachausgabe weitgehend sehr gut klingt, wirkt der russische Schurke mit seinem Akzent etwas albern. Außerdem bleibt noch offen, wie sich die deutsche Sprachausgabe anhört.

David gegen Goliath

Trotzdem hat mir die Inszenierung von Iron Harvest insgesamt gut gefallen. Und die fünf Einsätze, die ich schon spielen konnte, machen nicht nur erzählerisch einiges richtig, sondern auch spielerisch: Nach der Lernstunde in der Schneeballschlacht führt Iron Harvest seine Mechaniken weiter Schritt für Schritt ein. Zuerst kämpfen wir uns mit einer Handvoll Standard-Infanteristen durch Annas Dorf und lernen dabei den Häuserkampf kennen. Besiegte Feinde lassen Ausrüstung zurück, die wir mit jedem Infanteristen-Trupp aufnehmen können. Schalten wir etwa eine Mannschaft mit schweren Waffen aus, können unsere Gewehrschützen diese plündern und plötzlich haben wir selbst eine Einheit mit Panzerbrechern. Und darauf sind wir auch angewiesen, denn am Anfang haben wir weder eine eigene Basis noch eigene Mechs und müssen daher dem Feind abnehmen, was wir können. Was uns auch gleich mal beibringt, überlegene Feinde wie Mechs zu Fall zu bringen, indem wir sie von hinten angreifen. Das ist nicht nur strategisch fordernd und ein schlauer Weg, die verschiedenen Einheitentypen und Konzepte nacheinander einzuführen, es passt auch enorm gut in die Story: Denn es illustriert sehr nachdrücklich, dass wir hier eben nur einen kleinen und schlecht ausgerüsteten



Zum ersten Mal konnten wir schweres Geschütz vom Feind erbeuten.

Widerstandstrupp gegen übermächtige Besatzer zu Felde führen.

Taktisch klug gewinnt

Und wir freuen uns riesig, wenn wir es mal schaffen, dem Feind ein Artilleriegeschütz abzuknöpfen, um endlich selbst schweres Geschütz ins Feld führen zu können. Aber nur, weil diese Missionen als Einführung für verschiedene Spielmechaniken dienen, heißt das nicht, dass sie einfach sind: Simple Frontalangriffe bringen selbst in frühen Einsätzen einen hohen Blutzoll mit sich.

In Iron Harvest müssen wir geschickt taktieren, unsere Truppen schlau in Deckung bringen und den Feind aus der Flanke beharken. Es lohnt sich, die Karte auszukundschaften und den besten Weg für einen Angriff zu finden. Oft können wir den Feind so aus einer Richtung angreifen, in die er weniger Geschütze gerichtet hat. Ein mobiles Maschinengewehr kann man vielleicht noch drehen, aber die Kanone des Bunkers ist fest auf die Schienen gerichtet und gegen ei-

nen geschickten Angriff über die Flanke nutzlos. In der Beta fiel allerdings auf, dass das Spiel manchmal für wirklich präzise Manöver deutlich zu hakelig ist. Immer wieder haben wir erlebt, dass sich Infanteristen und sogar riesige Mechs an winzigen Mauern verhaken und sich dann nicht mehr geschickt steuern lassen. Wenn das passiert, funktioniert manchmal nicht mal mehr ein Rückzugsbefehl, der sie eigentlich automatisch zur Basis rennen lässt. In solchen Momenten helfen nur noch härtere Maßnahmen: zum Beispiel die stecken gebliebenen Kämpfer über Granaten freizusprennen - ein unerwarteter Vorteil von Iron Harvests zerstörbaren Umgebungen.

Noch schwerer tun sich unsere Kämpfer damit, Gebäude zu besetzen: Andauernd bleiben Teile des Trupps draußen vor der Tür hängen und kommen nicht ins Haus. Für ein Spiel, in dem Deckung und schlaue Positionierung so wichtig sind, kann das schlicht fatal sein. Aber gut, in einer Beta sind derlei Fehler noch völlig akzeptabel.



Deckung ist wichtig: Wir verschanzen uns in Häusern und hinter Zäunen.

Die Mechs reichen von kleineren Blechbüchsen bis zu riesiger Artillerie.

Abwechslungsreiche Aufträge

Schwerer auszubessern wären grundlegendere Schwächen wie schlechtes Missionsdesign, aber hier gibt sich Iron Harvest keine Blöße: Die ersten fünf Einsätze fallen richtig schön vielfältig aus. Mal schlagen wir uns mit einer kleinen Guerilla-Truppe durchs Feindesland, mal stürmen wir gegnerische Stellungen mit einer schweren Streitmacht. Selbst innerhalb der gleichen Mission fährt Iron Harvest einiges an Abwechslung auf. Sehr oft eröffnet es Nebenziele, die wir zwar nicht erfüllen müssen, die uns das Leben aber deutlich einfacher machen: zum Beispiel Mechs von den Rusviets zu stehlen. Und diese Guerilla-Mission mündet in einem spektakulären Höhepunkt, bei dem wir auf einmal nicht mehr schleichen müssen: Jetzt gilt es, die Stellung gegen einen überwältigenden Ansturm zu halten. Das war übrigens auch das erste Mal, dass wir unsere Baumeister genutzt haben. Wenn auch hier noch nicht zum Basisbau, sondern um Stacheldraht und Sandsäcke zu verlegen.

Erneut gibt uns Iron Harvest die Zeit, seine Mechaniken schrittweise kennenzulernen, und bettet das trotzdem in durchweg spannende Missionen ein. Vollwertigen Basisbau gibt es erst im nächsten Einsatz – allerdings war der meine größte Enttäuschung während meiner Spielstunden: Wir bauen nur eine sehr simple und kleine Auswahl an Kasernen und Bunkern, und das obendrein noch in festgelegtem Gebiet um unser Hauptquartier statt völlig frei.

Aufbau & Wirtschaft ziehen den Kürzeren

Das ist natürlich eine bewusste Designentscheidung: Iron Harvest will wie schon Company of Heroes den Fokus eher auf die Schlachten legen und wir sollen ganz bewusst nicht zu viel Zeit mit Wirtschaft und Aufbau verbringen. Deswegen zwingt uns das Ressourcensystem auch wie in den Strategiespielen von Relic zum aggressiven Vorgehen: Wir müssen auf der Karte verteilte Ölbohrtürme und Eisenminen entnehmen, die dann ihre jeweiligen Rohstoffe abwerfen. Und das ist ein bewährtes System, das funktioniert: Iron Harvest spielt sich dynamisch und spannend, zwingt uns zur Bewegung und brennt richtig schön bombastische Schlachten ab. Aber die Entwickler von Relic haben ja mit Dawn of War und Company of Heroes gezeigt, dass selbst mit diesem schlachtfokussierten Prinzip etwas mehr Wirtschaftskomplexität möglich ist: Dawn of War bot deutlich mehr Gebäude und Forschungsmöglichkeiten als Iron Harvest, und Company of Heroes hatte etwa sein Sektorensystem, wo Ressourcenpunkte nur dann Geld abwarfen, wenn sie eine Verbindung zu unserem Hauptquartier hatten.

Es ist aber natürlich auch persönliche Geschmackssache: Ich mag Strategiespiele mit tiefem Wirtschaftsteil, aber es ist völlig legitim, dass Iron Harvest seinen Fokus anders setzt. Denn unterm Strich kommt dabei immer noch ein sehr stimmiges und gut designtes RTS raus. Und dass Iron Harvest den Basisbau eher gering priorisiert, kommt ge-

wissermaßen auch der Abwechslung zugute, weil RTS-Kampagnen auch schnell langweilig werden können, wenn wir uns ständig neu aufbauen müssen.

Endlich eine neue Echtzeit-Hoffnung!

Iron Harvest streut immer wieder Abwechslung ein und lässt uns nach einer dicken Verteidigungsschlacht etwa einen Zug eskortieren. Der kann natürlich nur auf Schienen fahren, aber wir können Weichen stellen, um unseren Weg zumindest teilweise zu wählen. Diese Passagen ohne Basisbau und mit begrenzten Truppen waren sogar deutlich spannender als die mit Basisbau, denn sobald wir mal ein dickes Ressourcenkonto und einen Rückzugsort haben, müssen wir viel weniger auf Verluste achten. Alles in allem macht das Missionsdesign von Iron Harvest bislang aber einen richtig starken Eindruck. Es kommt noch nicht ganz an die abgefahrensten Blizzard-Missionen ran – zum Beispiel an die eine aus Starcraft 2, wo unsere ganze Basis auf einer Plattform gebaut war, die wir durchs Level schieben konnten – aber wer weiß, was später noch folgt. ★



Maurice Weber
@Froody42



Je mehr ich von Iron Harvest sehe und spiele, desto besser gefällt es mir. Dieselpunk-Weltkriegsszenario mit Mechs? Endlich mal ein Spiel, das das lahme Weltkriegssetting spannend macht! Taktisches Company-of-Heroes-Gameplay? Super, her damit! Und jetzt als Sahnehäubchen: eine richtig coole Kampagne! Oder zumindest fünf richtig coole Missionen, die ich daraus schon kenne. Es bleibt natürlich noch offen, ob die Entwickler dieses Niveau durchweg halten können. Aber wie gesagt: Bislang hat mir Iron Harvest nur Grund zum Optimismus gegeben. Abgesehen vielleicht von den nervigen Wegfindungs-Bugs, die kriegen die Entwickler hoffentlich noch in den Griff. Aber alles in allem stehen die Zeichen hier richtig gut für eins der interessantesten Echtzeitstrategiespiele seit Langem! Und das können wir nach Warcraft 3: Reforged doch alle brauchen.



Die Kriegsaufnahmen sähen irre authentisch aus – wenn die Mechs nicht wären.