

Iron Harvest

MÄCHTIGE MECHS IN COOLER KAMPAGNE



Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **King Art Games** Termin: **1.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG)** Enthalten in: –

Die spannendste Kampagne seit Ewigkeiten – abwechslungsreich, toll inszeniert, voller witzig-brachialer Mechs. Aber wie sieht's beim Multiplayer aus? Von Martin Deppe

Kaltblütig schaltet der Mech-Pilot sein ahnungsloses Opfer auf dem Radar auf, wartet kurz auf das Target-Locked-Piepen und feuert einen Schwarm Raketen ab. Zischend rasen die 20 Flugkörper über Hunderte Meter auf ihr Ziel zu. Der feindliche Mech feuert noch verzweifelt mit seinem Anti-Missile-System – doch zu spät, die Raketen krachen in seine ... Moment, falsches Spiel, falsche Zeit, das ist ja gar nicht Iron Harvest.

Also nochmal von vorn: Kaltblütig visiert der Mech-Kommandant sein ahnungsloses Opfer an und rollt ihm Stahlreifen mit Sprengladungen entgegen. Die Reifen kullern unter den feindlichen Mech, explodieren einer nach dem anderen – doch bevor es den Jagd-Mech endgültig zerlegt, greift er in seinen Köcher und schleudert einen riesigen Speer auf seinen Angreifer. Beide Maschinen erzittern, fallen wie in Zeitlupe um und detonieren schließlich. Unentschieden!

Die wilden Zwanziger

So, und jetzt stellt euch dieses Duell noch mit Dutzenden Infanteristen drumherum vor, mit Gatling Guns, Feldkanonen, Artillerieeinschlägen, zerberstenden Gebäuden, Flammenwerferfeuer und weiteren Mechs mittendrin. Wenn diese Mechs nicht wären, könnte das Echtzeitstrategiespiel Iron Harvest auch zwischen den beiden Weltkriegen stattfinden. Doch stattdessen spielt es in einer alternativen Zeitlinie: Der Erste Weltkrieg liegt hinter uns, er wurde bereits mit den »Laufenden Maschinen« geführt. Wie im historischen Vorbild haben Deutschland und Österreich den Großen Krieg verloren, aber nicht so richtig: Im Kaiserreich Saxony sitzt, nomen est omen, der Kaiser noch auf dem

Thron, und der rusvietische Zar und Rasputin leben auch noch. Beide Reiche haben einen Deal über Polania ausgehandelt, das von Rusviet besetzt wurde und zwischen den beiden Großmächten unterzugehen droht. Wie in der echten Weltgeschichte ist in Iron Harvest die fiktive Nachkriegszeit eine Vorkriegszeit, der Friede ein brüchiger Waffenstillstand. In der Kampagne, dem großen Herzstück von Iron Harvest, spielt ihr die drei Fraktionen Polania, Rusviet sowie das Kaiserreich Saxony hintereinander. Und

was für eine abwechslungsreiche Kampagne das ist! Ihr bestreitet Missionen mit einer Handvoll Infanteristen, die mitten im Häuserkampf Zivilisten retten müssen. Ihr schleicht mit der Rusviet-Heldin Olga hinter die feindlichen Linien. Ihr erobert (fast) unbewachte Mechs, errichtet Basen, sabotiert Stellungen oder verteidigt gerade eroberte Bahnhöfe gegen immer mächtigere Feindwellen. All das passiert oft während einer einzigen Mission: Als wir zum Beispiel einen polanischen Versorgungszug samt Geschütz





Der Riesen-Mech »Brunhilde« ist eine Nebenheldeneinheit von Saxony und ein laufender Bunker mit Deckgeschütz-Spezialfähigkeit. Uns gefallen Design und Name.



Der »Stiefmutter«-Mech (links) kullert Sprengstoffreifen auf seine Gegner.



Eskortieren, beginnen wir nur mit einer Handvoll Truppen nebst zwei Helden – da zählt jeder einzelne Kämpfer. Nach einigen umgestellten Weichen und Scharmützeln sowie einer zerstörten Feindbasis kommt's schließlich zum Showdown an einer Brücke. Dahinter lauern Dutzende rusvietische Mechs, Geschütze und Infanterietrups.

Zum Glück können wir endlich eine eigene Basis bauen, um unsere Miniarmee ordentlich zu vergrößern. Mit Bunker-Mechs und Artillerie dahinter (inklusive Zug) rücken wir meterweise vor, reparieren mitten im Gefecht die Maschinen, heilen Infanteristen, bringen halbtote Truppen in Sicherheit. Weil auch der Feind eine Basis hinter sich hat, stürzen sich auf beiden Seiten immer mehr Einheiten in die Schlacht. Großartiges Missionsdesign, das lange in Erinnerung bleibt!

Grandios inszeniert

Die Kampagne von Iron Harvest ist aber nicht nur wegen ihrer Missionen so gut, sondern auch wegen ihrer Story und Inszenierung. Eine gelungene Mischung aus Ingame-Cutscenes und aufwändig gerenderten Sequenzen treibt die Geschichte voran. Im Mittelpunkt stehen die drei Haupthelden

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Iron Harvest ist für mich vor allem ein fames Fundament, auf dem die Entwickler in den nächsten Jahren weiter aufbauen können. Oder zumindest könnten, falls es sich gut verkauft. Abgesehen von der hervorragenden Kampagne und den wunderbar wuchtigen Physikschlachten fehlt mir hier nämlich noch die Tiefe beispielsweise eines Dawn of War (inklusive Addons). Zu den Stärken eines so taktisch geprägten Spiels (kleine Armeen, hektische Gefechte, mehrere Fronten) sollte ja gerade das sinnvolle Micromanagement gehören, vor allem die Aus- und Aufrüstung einzelner Einheiten. In Dawn of War kann ich die Bewaffnung meiner imperialen Gardisten regelrecht komponieren, ihnen Sergeants, Psyker, Priester, Kommissare, Plasmakanonen oder Granatenwerfer zuweisen und auch noch Upgrades erforschen – je nachdem, was die Situation erfordert. Iron Harvest fehlt diese Dimension noch, es spielt sich geradliniger, was für mich gerade Skirmish und Multiplayer weniger interessant macht. Die Kampagnen allerdings, um auch das klar zu sagen, gehören zum Besten, was ich in letzter Zeit im Echtzeitgenre erleben durfte. Zwar brennt nicht jede Mission ein Feuerwerk ab – aber diejenigen, die es tun, bleiben im Gedächtnis (diese Eisenbahnbrücke!). Upgrade-Vielfalt und Co. lassen sich dann mit Addons ja immer noch erhöhen, der formschöne Grundstein jedenfalls ist schon mal gelegt.

So wird die Story erzählt

Die sehr guten Storyzwischensequenzen inszeniert Iron Harvest auf drei Arten, die oft miteinander kombiniert werden.



1

Direkt in der Spielgrafik, mit imposanten Kameraschwenks und -fahrten, zum Beispiel bei neuen Missionszielen.



2

Als vorgerenderte Videos mit Dialogschwerpunkt – hier mit dem quicklebendigen Zaren, Rasputin (links) und Heldin Olga (rechts).



3

Mit vorgerenderten Kampf- und anderen Actionszenen, bei denen die Helden, Infanteristen und Mechs mitmischen.

Anna, Olga und Gunter von Duisburg, die natürlich alle nur das Beste für ihr Land wollen und deren Schicksale uns wirklich interessieren. Wir wollen schon ihretwegen unbedingt wissen, wie es weitergeht! Mehrfach springen wir in der Geschichte zurück in die Zeit vor dem Großen Krieg und erleben, wie die drei Haupthelden, »Nebenhelden« und Widersacher zu den Menschen wurden, die sie dann schließlich sind.

Eine sehr schöne Idee: Im Tutorial lernt ihr mit dem Mädchen Anna die ersten Grundlagen des Deckungssystems bei einer Schneeballschlacht mit den Dorfjungs. Weniger schön: Die Dorfjungs schreien so schrill, als hätten sie zu enge Hosen an, und Klein-Annas Stimme kreischt wie kratzende Fingernägel auf einer Schultafel – kennt ihr, oder? Zum Glück ist das nach ein paar Minuten vorbei und Anna erwachsen, ab dann kommen wirklich gute Sprecher zu Wort. Das trägt in Kombination mit den zahlreichen Einheiten-Voiceovers (die ihr sogar auf die Originalsprachen wie Polnisch umstellen

könnt) und den guten Soundeffekten samt Soundtrack viel zur dichten Atmosphäre bei.

Besser als in der Beta

Während uns in der Betaphase vor allem das Deckungssystem noch nicht gefallen hat, funktionierte dies in der Testversion von Iron Harvest wesentlich besser. Allerdings kommt's in dieser Disziplin nach wie vor nicht an Company of Heroes heran, wo Infanteristen auch mal in Kratern Deckung nehmen. Bei Iron Harvest sind es offensichtliche Positionen wie hinter Sandsäcken, Mauern und Baumstämmen. Wir haben außerdem erlebt, dass haushohe Mechs erst um eine Zwei-Meter-Mauer herumlaufen, um einen dahinterstehenden Feind-Mech anzugreifen – statt einfach über die Mauer zu feuern oder zumindest durchzumarschieren, beides würde die Physik von Iron Harvest eigentlich erlauben. Insbesondere in der Disziplin Gebäudeabbriss langt das RTS ordentlich zu: Mechs zerbröseln Gebäude, wenn sie durchmarschieren, Artilleriefeuer zerlegt

Sandsackstellungen, schwere Waffen fräsen sich durch Mauern. Brücken hingegen lassen sich grundsätzlich nicht zerstören.

Auch die Wegfindung funktioniert besser als noch in der Beta. Klar, beim Rangieren mit Mechs an Engstellen schummelt Iron Harvest, indem es die schweren Einheiten einfach durcheinander durchbewegt – ist uns aber immer noch lieber als umständliches Rangieren oder Truppen, die Riesenumwege nehmen. Die Feind-KI geht ebenfalls grundsätzlich in Ordnung, nutzt Deckung und flieht auch mal, wenn sie gerade den Kürzeren zieht. Auch hier schummelt Iron Harvest gelegentlich: Als wir eine Feindbasis zerlegen, warpen plötzlich mehrere Infanterietrups gleichzeitig hinein, um sie zu verteidigen. Das ist aber nicht so frech, dass wir deshalb abwerten würden – sieht es einfach als letztes Aufgebot.

Flach, aber nicht seicht

Bei der Kampagne kann Iron Harvest selbst mit den Genregroßen mithalten, in Sachen



Wer sind diese ominösen Angreifer? Ein Plasmageschütz-Mech und mehrere Exoskelett-Infanteristen attackieren den rusvietischen Palast.

strategischer Tiefe spielt es allerdings eine Liga tiefer als Company of Heroes, Dawn of War oder Starcraft 2. Es gibt beispielsweise nur wenige Upgrades der Einheiten. Die gewinnen zwar an Erfahrung und steigen zweimal im Rang auf (Helden dreimal, in der Kampagne fangen sie aber bei jeder neuen Mission wieder auf eins an). Sie bekommen aber lediglich einmal eine Cooldown-Spezialfähigkeit spendiert, etwa einen mächtigen Feuerstoß aufs Zielgebiet oder zusätzliche Raketen für einen schweren Mech. Ansonsten erhöhen sich nur die Standardwerte wie Hitpoints. Die Mechs haben auch keine Trefferzonen oder Schadensmodelle wie etwa die Panzer von Company of Heroes, die nach einem Kettentreffer liegen bleiben oder ihre Kanone einbüßen. Lediglich der Schaden von Rückentreffern wird bei den Iron-Harvest-Mechs stärker gewichtet.

Hinzu kommt, dass sich die drei Fraktionen abgesehen vom Mech-Design kaum unterscheiden und deshalb auch wenig Umdenken erfordern. Polanias Mechs und Infanteristen sind beispielsweise grundsätzlich etwas billiger, stecken aber weniger Treffer ein, bei den saxonischen ist es genau umgekehrt. Auch die wenigen Gebäude sind generell identisch: Hauptquartier, Kaserne und Werkstatt lassen sich einmal upgraden,

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Iron Harvest bringt viele Elemente zusammen, die wie für mich gemacht sind: Eine alternative Zeitlinie, die in sich glaubwürdig, also nicht zu abgedreht ist. Stark animierte Mechs, die nicht so übermächtig wie ihre hochtechnisierten Battlemech-Kollegen auftreten, sondern mit teils aberwitzigen Konstruktionen und Waffen perfekt ins Setting passen. Und drei abwechslungsreiche Kampagnen, die gut miteinander verwoben eine spannende Geschichte inszenieren. Allerdings fehlt mir die strategische Tiefe eines Company of Heroes oder Dawn of War. Denn Iron Harvest ist bei den Gebäuden und Upgrades meilenweit von den beiden entfernt – ich kann zum Beispiel gerade mal die Hauptgebäude HQ, Kaserne und Mech-Werkstatt errichten und einmal ausbauen, und bei den Einheiten ist nach einer erworbenen Spezialfähigkeit Sense. Dadurch spielen sich die drei Fraktionen auch sehr ähnlich, wenn man mal von den Mech-Designs absieht. Langfristig dürfte Iron Harvest daher nicht die Rolle eines Company of Heroes spielen, das auch nach 14 Jahren (!) mit seinem RTS-Tiefgang und Strategieknobelfaktor vor allem im Multiplayer die Panzernase vorn hat. Singleplayer-orientierte Spieler, die besonders Wert auf eine gut inszenierte Solokampagne legen, werden mit Iron Harvest aber mehr als nur gut bedient.



Herausforderungsgefecht: Eine Handvoll Panzerabwehr-Infanteristen hinter der Mauer schaltet drei Angreifer aus. Den Unschärfefeffekt könnt ihr abstellen.

und sobald wir das damit einhergehende Truppenmaximum erreicht haben, wissen wir nicht mehr, wohin mit unseren Ressourcen Öl und Eisen, die wir mittels eroberter Quellen und Minen fördern.

Klar, wir können Bunker bauen sowie Minen, Stacheldraht oder Sandsäcke verlegen, aber wer gern ausführlichst an der optimalen Baureihenfolge von Gebäuden und Truppen feilt, ist bei Iron Harvest schnell damit fertig. Simpel-seicht ist das Spiel aber trotzdem nicht. Das gut umgesetzte Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert, ihr könnt eure Infanteristen mit herumliegenden Waffen erledigter Gegner ausrüsten sowie neutrale oder freigeschossene Geschütze besetzen. Alle drei Haupthelden haben außerdem tierische Begleiter, Anna zum Beispiel einen Bären, der im Nahkampf stark ist, aber dank umgeschnallter Erster-Hilfe-Päckchen auch Truppen heilen kann.

Wenig drin, wenig dran

Und jenseits der fulminanten Kampagne? Da ist Iron Harvest weniger üppig. Vor allem der Multiplayer mit gerade mal sechs Maps und anderthalb Modi schwächelt. Anderthalb deswegen, weil sich der einzige Modus Capture the Flag lediglich durch die Siegbedingung »HQ zerstören« ergänzen lässt. Zwei, vier oder sechs Spieler treten im Multiplayer an, die Teams sind fest vorgegeben. Fehlende Spieler lassen sich immerhin durch die KI ersetzen. Der ursprünglich zum Release angekündigte kooperative Zwei-Spieler-Modus für die Kampagne soll später immerhin nachgereicht werden, da gab es noch Probleme. Auch die Seasons lassen sich noch nicht bewerten, da sie erst nach Release starten sollen: Dann erledigt ihr bestimmte Aufgaben wie »Zerstöre zehn Bunker im Multiplayer«, um Belohnungen wie Charakterporträts oder Titel freizuschalten.

Neben dem Multiplayer könnt ihr unter dem Menüpunkt »Missionen« auf zwei Arten gegen die KI antreten. Bei »Gefecht« bestreitet ihr dieselben Maps und Teamkonstellationen wie im Multiplayer, nur eben mit KI-

Spielern auf jeweils vier einstellbaren Schwierigkeitsgraden. Unter »Herausforderungen« warten drei Maps, auf denen ihr mit einer vorgegebenen Fraktion immer stärkere Feindwellen einer ebenfalls fixen Fraktion abwehren müsst. Diese Abwehrschlachten machen Spaß, für mehr Langzeitmotivation hätten es aber frei wählbare Fraktionen und vor allem deutlich mehr Maps sein dürfen. Hier merkt man, dass der Fokus von Iron Harvest klar auf der Kampagne liegt – und die kriegt das Spiel hervorragend hin! ★

IRON HARVEST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4460 / Ryzen 5 1600X
Geforce GTX 960 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 8700k / Ryzen 7 2700X
Geforce RTX 2060 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- effektvolle Schlachten
- klasse animierte Mechs
- gute Sprecher (außer Tutorial)
- tolle Soundkulisse
- Helden und Infanterie etwas animationsarm

SPIELDESIGN

- ordentliches Deckungssystem
- zerstörbare Gebäude und Deckung
- Einheiten verbessern sich
- wenig Vielfalt bei Upgrades, Gebäuden und Infanterie
- keine Mech-Trefferzonen (nur Rücken)

BALANCE

- gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- drei Schwierigkeitsgrade
- durchdachte Steuerung (Befehlsketten, Rückwärtslaufen)
- teils unrealistische Mech-Sichtlinien

ATMOSPHERE / STORY

- spannende, abwechslungsreiche Kampagne
- starke Story
- sehr gute Zwischensequenzen
- glaubwürdige alternative Zeitlinie
- kein Leerlauf

UMFANG

- 21 teils lange Kampagnenmissionen
- 18 Mechs
- Multiplayer für 2, 4 oder 6 Spieler
- Herausforderungen und Season
- zu wenig Karten für Multiplayer (6) und Herausforderungen (3)

FAZIT

Endlich mal wieder ein RTS mit starker Kampagne und spannender Story! Ein Fest für Solisten, im Multiplayer fehlt die Spieliefe.

84