Iron Harvest

IM MECH ZUR HEUERNTE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **King Art** Entwickler: **King Art** Termin: **2018**

Mit mächtigen Mechs in die Echtzeit-Schlacht: Klingt wie eine Neuauflage von Command & Conquer & Co., ist aber viel faszinierender – denn diese Mechs stapfen schon 1920 in den Kampf! Von Martin Deppe

Ob in Action-Simulationen wie Mechwarrior, in Strategiespielen wie Starcraft und C&C oder ob in Action-Feuerwerken wie Titanfall 2: Mechs sind grundsätzlich super. Und verdammt beeindruckend. Je nach Modell eine Handvoll Meter bis haushoch, fett gepanzert, noch fetter bewaffnet, gesteuert von waghalsigen Piloten. Allerdings spielen all diese Titel in der fernen Zukunft, und zwischen all dem SciFi-Hightech-Gedöns fallen die Stahltrampler gar nicht mehr sooo auf.

Ganz anders in Iron Harvest, dem kommenden Echtzeitstrategiespiel von King Art (Die Zwerge, Battle Worlds: Kronos). Denn hier haben uns schon die allerersten Artworks umgehauen. Weil sie so anders sind als all die Krachbumm-Klischeebilder, ruhiger, alltäglicher – und in den 1920er-Jahren angesiedelt. Oft muss man zweimal hinschauen, um überhaupt einen Mech zu sehen. Denn die Szenen könnten aus zeitgenössischen Gemälden stammen, sie zeigen malerische Weizenfelder voller emsiger Bauern, idyllische Wälder. Und dann stapft da so ein Stahlgigant am Horizont, hilft ein Flammenwerfer-Mech beim Würstchengrillen, serviert eine Miniaturausgabe Tee im Stadtpark – während im Hintergrund ein turmhoher Koloss Wache schiebt.

Der unsichtbare Vierte

Iron Harvest spielt in Europa nach dem Ersten Weltkrieg, der in dieser alternativen Geschichte bereits mit den »Laufenden Maschinen« geführt wurde. Es ist also ein anderes Europa, als wir es kennen, aber eben kein völlig anderes. Wie im historischen Vorbild haben Deutschland und Österreich den Großen Krieg verloren, aber mit schwächeren Auswirkungen. Der Kaiser ist noch an der Macht, Sachsen handelt mit dem russischen Zaren einen Deal über Polen aus. Und während die Oberschicht klüngelt, muss die Unterschicht leiden. Ausgedacht hat sich das alles der Künstler Jakub Rozalksi, er nennt es »Die Welt von 1920+«.

Wie in der echten Weltgeschichte ist in Iron Harvest die fiktive Nachkriegszeit eine Vorkriegszeit. Drei Nationen werden wir in je einer Kampagne und mit einer durchgehenden Story nacheinander spielen: Zuerst die Republik Polonia, gefolgt von Rusviet und schließlich das Sächsische Imperium (siehe auch unseren Kasten). Dazu kommt ein vierter Gegenspieler, den wir ebenfalls durch eine eigene Kampagne führen – Fenris, eine geheimnisvolle Fraktion, die wie eine Mischung aus Freimaurern und Illuminaten an den Höfen der Macht intrigiert. Die Fenris-Fieslinge flüstern den Mächtigen ihre Pläne ins Ohr und sind technologisch noch weiter fortgeschritten als die drei übrigen Blöcke. Neben den vier Kampagnen ist ein Multiplayermodus geplant, in dem die Spieler gegeneinander oder kooperativ antreten, sowie Herausforderungskarten (challenge maps) mit Einsatzzielen, die von der Kampagne unabhängig sind.

Company of Warcraft

Jan Theysen, Mitgründer von King Art, der vor zwei Jahren auf die Welt von 1920+ gestoßen ist, hat sich für die Entwicklung von Iron Harvest durch die Genreklassiker der letzten dutzend Jahre gespielt. Zwei große

Die drei Länder

Sächsisches Imperium

Mächtige Industrie, moderne Städte, starkes Militär: Die Sachsen setzen quantitativ wenige, aber dafür die besten und modernsten Mechs ein. Vor allem die sächsischen Artillerie-Läufer mit ihren weitreichenden Kalibern sind gefürchtet, ei verbibbsch nochemol!

Rusviet

Ein Reich mit riesiger, aber kriegsmüder Armee. Sein Zar Nikolaj schwächelt, ein gewisser Herr Rasputin stärkelt. Kann das Heer mit seinen schweren Infanteristen, Flammenwerfertrupps und nahkampfstarken, aber unzuverlässigen Mechs das Land retten?

Republik Polania

Der traditionell geprägte Agrarstaat hat mit seinen beiden aggressiven Nachbarn gleich zwei Probleme am Hals. Seine erfahrene Armee besteht überwiegend aus Infanteristen und leichten Mechs. Die schnelle und effiziente Kavallerie bildet das starke Rückgrat.

Mechs sind mächtig, aber nicht allmächtig: Mit panzerbrechenden Waffen kriegt auch Infanterie die Biester klein – vor allem bei Schüssen auf die schwächere Rückenpanzerung.

Reminiszenz an den Großen Krieg: Der polnische Mech trägt Geschütz samt aufgepflanztem Bajonett.

Vorbilder haben sich dabei herauskristallisiert. »Warcraft 3 funktioniert vom Drive her immer noch am besten, ich spiele tatsächlich die Story – statt nur einer Geschichte zu folgen, die um das Spiel herumgebastelt ist. Ich will weitermachen, um zu sehen, wie es weitergeht. Meine Helden haben nur drei, vier Fähigkeiten, aber die benutze ich wirklich.« Das andere Vorbild kommt aus einer ganz anderen Genre-Ecke: Company of Heroes, das 2006 technische Maßstäbe gesetzt hat, aber auch ein tolles Truppenmanagement hatte. Das will King Art auch für Iron Harvest umsetzen: »Wenn ein Standard-Infanterietrupp schwere Waffen findet, kann er sie einsetzen. Dann wird daraus zum Beispiel ein Flammenwerfer-Squad, ein Panzerabwehr- oder MG-Trupp. Uns sind einzelne Einheiten wichtiger als Rushes, der Spieler soll sich um seine Soldaten kümmern, ein Squad lieber auffüllen als neu produzieren.« Darum soll Iron Harvest auch weniger Kämpfe an mehreren Abschnitten gleichzeitig auffahren. »Bei Company of Heroes hat man immer das Gefühl, etwas zu verpassen, und betreibt daher zu viel Chaos-Management.«

Iron Harvest soll ebenfalls taktisch werden, nach dem Motto »weniger klick, mehr clever«. Wir sollen entscheiden können, wie wir Ziele und Missionen knacken. Fast jede Map soll mehrere Herangehensweisen erlauben. Dann entscheiden wir vor dem Einsatz, welche Einheiten wir mitnehmen, ob wir mit einem Sniper-Team erst die Lage sondieren und gezielt zuschlagen, ob wir Hinterhalte in Gebüschen und hinter Mauern legen oder Patrouillen in ein frisch gesätes Minenfeld locken. In jeder (!) Mission haben wir die Wahl, unsere Einheiten einsatzgemäß auszurüsten. Wir können zum Beispiel bessere Waffen für unsere Infanteristen suchen oder einen Mech erobern und brachial angreifen – was bei einer feindlichen Übermacht nicht so der Bringer ist, denn Mechs haben im Fach Schleichen bekanntlich die Note Fünf minus.

Eine Artwork-Szene, digital von Jakub Rozalski gemalt. Darunter eine ähnliche Situation, diesmal in Spielgrafik. King Art behält die beeindruckend-verstörende Diskrepanz zwischen bäuerlicher Idylle und gigantischen Kampfmaschinen auch in Iron Harvest bei.

Mit dem Cockpit durch die Wand

Mehr Taktik an weniger Positionen gleichzeitig bedeutet aber nicht automatisch weniger Action. Im Gegenteil. »Mit der heutigen Technologie können wir die Spieler mit Ef-

Der Fenriswolf, Namensgeber der vierten Fraktion, ist das erste Kind des nordischen Gottes Loki.

Was für ein Kontrast! Ein polnischer Kavallerist vor einem rusvietischen Nahkampf-Mech.

Das Brettspiel Scythe basiert ebenfalls auf der Welt von Jakub Rozalski. Bei Kickstarter wollte es 33.000 Dollar reinholen. Daraus sind 1.810.294 geworden, also ganz grob über den Daumen gepeilt das 54,857393939-Fache.

Gefechte werden nicht durch Dauerklicken entschieden, sondern durch taktisches Vorgehen, Ausnutzung des Geländes und die passende Bewaffnung.

fekten überraschen, die vor ein paar Jahren noch nicht möglich waren«, schwärmt Jan Theysen. Das betrifft zum Beispiel die Zerstörungseffekte unterschiedlicher Waffen. Ein Trupp hinter einer Mauer ist gegen Gewehrbeschuss noch gefeit. Ein MG hingegen fräst die Mauer schon langsam ab. Und schwere Kaliber bröseln die Deckung mit einem Treffer komplett weg. Im Gegenzug kann ein leichter Mech zwar durch einen Holzzaun brettern, kommt aber nicht durch Gebäude – da sind halt die Mauern zu dick und die Türen zu niedrig. Anders die schweren Maschinen, erzählt uns Jan: »Einem dicken Mech ist sowieso alles egal, der stapft da einfach durch, und die kleinen können durch die Bresche hinterherrennen.«

Trotzdem sind die Mechs keine unbesiegbaren Superheldenmaschinen, sondern sehr wohl verwundbar. Während ihre Piloten über Gewehrfeuer noch schmunzeln, reagieren sie auf panzerbrechende Waffen schon allergisch. Besonders von achtern, denn hier ist die Panzerung dünner. Ob die Schwergewichte auch von den Wettereffekten betroffen sind und zum Beispiel auf schlammigen Untergrund zum Präsentiertellergericht werden, ist noch offen. Fest geplant sind hingegen fünf, sechs, sieben unterschiedliche Maschinen pro Fraktion, keine der vier Parteien soll sich ein Modell teilen, das sorgt für Abwechslung.

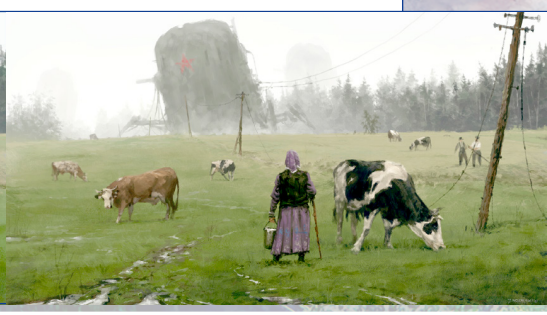
Bärenstarke Begleiter

Gleiches gilt für die normalen Soldaten: Hier kriegt jede Fraktion zehn bis zwölf eigene Truppentypen, die wir taktisch einsetzen sollten. Allen voran die Helden, denen eine besondere Rolle zukommt. Die polnische Widerstandskämpferin Anna etwa kann sich trotz ihrer auffällig roten Haare prima tarnen und mit ihrem Gewehr präzise Zielpersonen eliminieren. Außerdem hat sie einen tierischen Kumpel dabei – falls sie doch mal in einen Nahkampf gerät, schmeißt sich Bär Wojtek für sie ins Gefecht. Auch zwei Wölfe kommen zum Einsatz, sie dienen dem Sachsen-Helden Günter vor allem als flinke Aufklärer, um zum Beispiel herrenlose Waffen aufzuspüren. Und dann ist da noch die rassige rusvietische Reckin Olga mit ihrem ebenso scharfen Tiger.

Helden, Mechs und reguläre Einheiten können sich in den Einsätzen verbessern und zum Teil neue Fähigkeiten gewinnen. Zu viele sollen das allerdings nicht werden, sondern immer welche, die man wirklich nutzt, sagt uns Jan Theysen: »Beim Schach gibt's auch nur sechs Einheiten und rund zehn Regeln. Und niemand behauptet, dass Schach simpel ist!« Deshalb werkelt zwar auch ein Schere-Stein-Papier-Prinzip in Iron Harvest, aber eben nur da, wo es auch logisch nachvollziehbar ist – siehe Gewehrfeuer gegen Mechs. Auf Schiffe oder Luftwaf-

Wie eine Artwork entsteht

Jakub Rozalski erzählt uns, wie er seine Artworks plant und malt: »Ich liebe es, Geschichten zu erzählen und den Betrachter in meine Welt einzuladen, und dochRaum für Interpretationen zu lassen. Am Anfang steht immer eine Idee. Zurzeit male ich hauptsächlich digital, das spart eine Menge Zeit. Ich skizziere immer mit Umrissen und Wischtechnik, und beginne mit dem Definieren der Farbpalette und Komposition. Dann fange ich an, den Hintergrund zu malen, und füge am Ende die Charaktere und Details ein bis zum letzten Schliff.«



Der Weltenbauer

Fünf Fragen an den Künstler Jakub Rozalski, der die Welt von 1920+ erschaffen hat, in der Iron Harvest spielt.

GameStar: Wie hast du die Welt von 1920+ entwickelt? Was war deine erste Idee, und wie hast du dann mit dem Konzept weitergemacht?

Jakub Rozalski: Ich wollte schon immer mehr machen, als nur die Vorstellungen und Ideen anderer Leute zu visualisieren, ich wollte meine eigenen, originalen Projekte und Welten verwirklichen. Geschichte ist meine große Leidenschaft und hat mich schon immer interessiert, sie inspiriert mich sehr, genau wie andere Kulturen, Mythologie und mythische Kreaturen. In der Welt von 1920+ habe ich einfach alles gemischt, was ich am meisten mag. Die alternative Historie meiner liebsten Epoche, die Atmosphäre aus Landschaften und Landleben, Gemälde aus dem 19. Jahrhundert, außergewöhnliche riesige Maschinen, wilde Natur und Tiere. Ich liebe diese Zeit am Anfang des 20. Jahrhunderts, als die Moderne auf die Tradition geprallt ist, und die Welt immer noch voller Mysterien und Geheimnisse war.
Trotzdem basiert das ganze Projekt und die Welt von 1920+ ursprünglich auf der Schlacht bei Warschau im August 1920, im Polnisch-Sowjetischen Krieg von Februar 1919 bis März 1921. Diese Schlacht wird von vielen Historikern als eine der wichtigsten der Weltgeschichte betrachtet, weil sie Europas Schicksal verändert und die Kommunistische Revolution beendet hat. Ich denke, du kannst hier auch die Sehnsucht nach einer Lebensweise erkennen, die näher an der Natur ist, aber von der Technologie und Zivilisation aggressiv eingenommen wurde. Ich wollte den Krieg aus der Sicht normaler, einfacher Leute zeigen. Generell gesagt kombiniere ich klassische Kavallerie-Motive, Alltagsszenen auf dem Land und die bäuerliche Atmosphäre mit realistischen Gemälden aus dem späten 19. und frühen 20. Jahrhundert. Ich füge meine eigenen Konzepte und Ideen hinzu und erzähle etwas über die Geschichte und Kultur meiner Heimat Polen und Europas, alles auf eine einzigartige, alternative und interessante Art.

Was hast du vor 1920+ in der Spielebranche gemacht?
Mein Leben und meine Arbeit waren immer mit Spielen verbunden. Ich habe bei vielen Produktionen als freier Concept Artist mitgearbeitet, an Brettspielen, Tabletops, Videospielen, aber es war nicht das, was ich gerne machen wollte. Ich habe nie davon geträumt, an einem bestimmten Produkt oder Titel oder in einer großen, bekannten Firma zu arbeiten. Ich wollte immer etwas Eigenes erschaffen, meine eigene Marke. Ich hatte meine Hochs und Tiefs, aber hey, hier bin ich!

Warum hast du dich für King Art als Partner entschieden, um Iron Harvest zu machen?
Nach dem Riesenerfolg mit dem Brettspiel Scythe habe ich viele Anfragen verschiedener Studios aus der ganzen Welt bekommen. Ich habe mich für die Arbeit mit King Art entschieden, weil ich ihre Philosophie, ihre Herangehensweise an die Spieleentwicklung und die Qualität ihrer Produkte mag. Sie sind nicht so groß, dass sie nur von der Buchhaltung und Gewinnen gesteuert werden. Aber sie sind groß und erfahren genug, um ein großartiges, qualitativ hochwertiges Produkt zu entwickeln. Was sie mehrfach bewiesen haben. Außerdem wollte ich echten Einfluss auf die Entwicklung des Spiels nehmen. King Art hat mir diese Möglichkeit gegeben.

Die Echtzeitstrategie ist ein Genre, das einmal sehr groß war, aber mit den Jahren stark an Popularität eingebüßt hat. Warum wird Iron Harvest ein Echtzeitstrategietitel – und kein Action- oder Rollenspiel, die heutzutage so erfolgreich sind?
Das ist ganz einfach. Echtzeitstrategie ist eines meiner liebsten Genres, also wollte ich schon immer so ein Spiel machen. Außerdem brauchst du heute ein riesiges Budget und Team, um ein Rollen- oder Actionspiel zu entwickeln, das mit den stärksten Titeln auf dem Markt mithalten kann. Ich denke, dass ein Echtzeitstrategiespiel perfekt ist, um Computerspielern meine Welt vorzustellen. Aber gut, wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Vielleicht können wir die Welt von 1920+ ja irgendwann in Ego-Perspektive besuchen. Hoffentlich in einem epischen Rollenspiel.

Was machst du außer Iron Harvest noch?
Ich arbeite an einem VR-Spiel voller Giganten aus meinen Artworks, und ich habe viele Filmangebote. Ein Film, der auf meiner Welt basiert und darin spielt, das ist schon mein großer Traum. Ich will noch nicht mehr darüber erzählen, weil das Unglück bringt, aber es gibt eine gute Chance, dass dieser Traum sehr bald wahr wird. Also Daumen drücken!

fe verzichtet das Spiel ebenso, so soll es höchstens Helden geben, die einen Bombenteppich bestellen können. Aber eben keine steuerbaren Flieger. »Und Panzer?«, fragen wir Jan, der schlagfertig antwortet: »Wer will denn Panzer, wenn er Mechs haben kann!« Zumal auch spezielle Mechs zum Einsatz kommen, die gemeinsam mit ihrem Helden von Paar-Boni profitieren und stärker sind als die Otto-Normal-Mechs.

Außerdem werden wir immer wieder mal Stellungen ausbauen und Gebäude zweckentfremden, etwa ein Bauernhaus erobern und zu einem Lazarett deklarieren. Und weil taktikverliebte Strategiespieler gerne mit Befestigungen arbeiten, gibt's auf jeden Fall Panzersper..., Verzeihung, Mechsperren wie Sandsäcke oder Mauern. Aber eben nicht ausufernd, denn in Iron Harvest sollen wir ja nicht ständig zwischen Front und Etappe hin- und herspringen, sondern uns auf unsere wertvollen Kämpfer konzentrieren.

Das ist der Plan
Und wie geht's jetzt weiter? Iron Harvest soll 2018 auf PC, PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. Es ist das bisher größte Spiel für King Art, doch das Team hat ja mehrfach gezeigt, was es auf dem Kasten hat – zuletzt mit dem toll inszenierten und erzählten Rollenspiel Die Zwerge. Spätestens zur kommenden Gamescom im August, vielleicht auch schon etwas früher, wollen die Bremer eine Kickstarter-Kampagne starten und Finanzierungsgeld von Fans einsammeln. Und das, obwohl Iron Harvest für sie ein »Luxusding« ist, weil mittlerweile mehrere Publisher dafür angeklopft haben. Doch die Entwickler haben bereits gute Erfahrungen mit Crowdfunding gemacht: Als einer von wenigen Publishern hat das Studio einen Kickstarter-Hattrick hingelegt – mit dem Rundenstrategiespiel Battle Worlds (2013), mit dem Adventure The Book of Unwritten Tales 2 (2015) und eben mit den oben erwähnten Zwergen. Aber die drei Spiele waren eben nicht nur bei der Finanzierung erfolgreich; alle drei haben bei unseren Tests 80er-Wertungen eingefahren. Iron Harvest könnte das auch schaffen, da sind wir jetzt mal optimistisch. Schließlich sind da Mechs drin, und mit Mechs ist alles besser! ★

Martin Deppe
@GameStar_de

Mechs sind ja per se eine super Sache. Noch superer werden sie, wenn sie durch eine turbulente Epoche unserer Menschheitsgeschichte stapfen. Und am supersten, wenn das eine alternative, aber trotzdem glaubwürdige Geschichte ist. Darum war ich von Jakub Rozalskis Artwork-Gemälden schon fasziniert, bevor es überhaupt um ein Computerspiel dazu ging. Ich finde King Arts geplante Mischung aus heldengetriebener Story, taktischen Gefechten und realistischen Waffeneffekten hochspannend. Und ja, normalerweise schieße ich bei einem Spiel in so frühem Stadium ungern Lorbeeren vor – aber hey, das ist King Art, die können doch was und haben das schon bewiesen! Außerdem wurde es ohnehin mal wieder Zeit für ein gutes Echtzeitstrategiespiel im Ersten Weltkrieg. Oder im Zweiten. Oder eben dazwischen.

Denn die polnische Armee konnte die überlegene, aber unkoordinierte russische überraschend schlagen.