



IRON HARVEST

Cena brutto	65,00 zł
Cena netto	65,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0037
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Iron Harvest jest [grą strategiczną](#) osadzoną w dieselpunkowym uniwersum 1920+, stworzonym przez polskiego artystę Jakuba Różalskiego. Produkcja została opracowana przez niemieckie studio KING Art, które ma na swoim koncie między innymi ciepło przyjęte [The Book of Unwritten Tales 2](#) oraz przygodówkę [The Raven: Dziedzictwo mistrza złodziei](#). Wydawcą omawianego tytułu jest firma Deep Silver.

Fabula

Akcja *Iron Harvest* rozgrywa się w uniwersum 1920+, wykreowanym przez Jakuba Różalskiego. To alternatywna wizja rzeczywistości, w której na frontach I wojny światowej można było spotkać mechy, zaś po zakończeniu globalnego konfliktu potężne maszyny wpasowały się w ludzką codzienność, stając się nieodłącznym elementem krajobrazu. **Europa została podzielona pomiędzy trzy mocarstwa, nieustannie walczące o wpływy: Imperium Saksonii, Republikę Polanii oraz Rusviet**, wzorowane odpowiednio na Niemczech, Polsce oraz Rosji. Podczas gdy pierwszy z wymienionych krajów skapitulował podczas Wielkiej Wojny, a teraz stara się odzyskać dawną pozycję, drugi, oparty na rolnictwie, próbuje za wszelką cenę utrzymać status quo, jednocześnie prowadząc szeroko zakrojoną modernizację armii. Trzeci i zarazem największy z nich boryka się z wewnętrznymi problemami – siła cara Nikołaja słabnie, a o schedę po nim ubiega się Grigori Rasputin, planujący przeprowadzenie rewolucji.

Gra opowiada o próbie wywołania kolejnego wielkiego konfliktu w Europie, za czym stoją nieznane, tajemnicze siły. **Fabułę poznajemy na przestrzeni trzech kampanii, osobnych dla każdego państwa.** W każdym przypadku prowadzimy innego bohatera i jego zwierzęcego towarzysza: Annę i jej niedźwiedzia Wojtkę, Guntera z wilkami o imionach Nacht i Tag, oraz Olę i tygrysić imieniem Changa.

Mechanika

Inspiracją dla twórców *Iron Harvest* stanowiły między innymi gry [Company of Heroes](#) oraz [Men of War](#). **Jest to strategia czasu rzeczywistego, w której nacisk położono przede wszystkim na taktyczne działania militarne** – rozbudowa bazy odgrywa tutaj drugorzędną rolę, a kluczowe znaczenie ma kierowanie jednostkami (właściwa pozycja, dobór odpowiednich celów etc.), a także przejmowanie punktów kontrolnych na mapie.

Do dyspozycji gracza oddano kilkadziesiąt zróżnicowanych oddziałów – mamy zarówno piechotę, jak i szeroką gamę wspomnianych wcześniej mechów. Można wśród nich znaleźć maszyny walczące wręcz, korzystające z CKM-ów, miotaczy płomieni, dział przeciwpancernych, haubic czy wyrzutni rakiet. Ponadto każda z frakcji posiada swoich bohaterów, dających większe możliwości strategiczne (niektórym z nich towarzyszą też zwierzęta, które pomagają w walce).

Ciekawym pomysłem jest mechanika rezerw – przed rozpoczęciem danej misji możemy wybrać kilka jednostek rezerwowych, które będziemy mogli odblokować, wydając określone zasoby w trakcie gry. Dodaje to produkcji studia KING Art dodatkowej głębi strategicznej – gracz jest zmuszony do podjęcia kilku ważnych decyzji przed startem właściwej rozgrywki.

Zabawa toczy się na stosunkowo dużych mapach, typowych dla gatunku RTS; **odpowiednia strategia przewiduje nie tylko konieczność korzystania z osłon, lecz także bierze pod uwagę fakt, że otoczenie jest podatne na zniszczenia** – kontrolowane przez nas wojska muszą więc być w nieustannym ruchu.

Tryby gry

Iron Harvest oferuje trzy kampanie dla pojedynczego gracza – po jednej na stronę. Łącznie twórcy przygotowali ponad 20 misji, które można przejść **zarówno samotnie, jak i w kooperacji** (gracze kontrolują wówczas po połowie armii).

Mamy też potyczki ze sztuczną inteligencją (które także można rozegrać we współpracy z inną osobą), scenariusze ze specjalnymi wyzwaniami oraz **tryb multiplayer, w którym mierzymy się z innymi ludźmi**.