

Corruption 2029

BÜRGER-RUNDEN-KRIEG

Genre: **Strategie** Publisher: **The Bearded Ladies** Entwickler: **The Bearded Ladies** Termin: **17.2.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: **-**

Corruption 2029 scheint auf den ersten Blick das Vorgängerspiel Mutant Year Zero zu kopieren. Im Test zeigt sich, dass das neue Rundenstrategiespiel von The Bearded Ladies zwar kleiner ausfällt, aber neue Ideen und mehr spielerische Freiheiten mitbringt. Von Manuel Fritsch

Mit Mutant Year Zero: Road to Eden ist dem schwedischen Entwicklerstudio The Bearded Ladies Ende 2018 ein Überraschungshit gelungen. Das Rundenstrategiespiel überzeugte uns mit einer dichten Atmosphäre und spannenden Taktikkämpfen in einem unverbrauchten Setting. Corruption 2029 soll nun möglichst nahtlos an diesen Erfolg anknüpfen und fühlt sich im ersten Moment auch wie ein direkter Nachfolger an – jedoch



Noch ahnt die gegnerische Einheit nichts davon, dass unser Soldat sie gleich angreifen wird. Doch um sicherzugehen, sollten wir noch etwas näher ran.

ohne auf eine Pen&Paper-Rollenspiel-Vorlage wie Mutant zurückzugreifen.

Das neue Setting ist ähnlich dystopisch: Die USA liegen nach einem Bürgerkrieg in

Schutt und Asche. Wir übernehmen das Kommando einer dreiköpfigen Spezialeinheit von augmentierten Soldaten, die in das Gebiet des verfeindeten NAC (New American Council) vordringen sollen. Unsere Mission lautet, das dunkle Geheimnis der mysteriösen »Corruption« zu lüften und das faschistische Regime dahinter zu stürzen.

Trio Infernale

Unser Trio behalten wir über das gesamte Spiel. Ein Skill- oder Levelsystem gibt es in Corruption 2029 nicht, dafür können wir die Einheiten durch Implantate verbessern und so an unseren Spielstil anpassen. Nach erfolgreichen Einsätzen erhalten wir Belohnungen in Form neuer Module, die unseren Kämpfern beispielsweise zusätzliche Panzerung, mehr Lebensenergie oder eine höhere Chance auf kritische Treffer verleihen.

In Kombination bietet dieses modulare System reizvolle spielerische Möglichkeiten. Geben wir unserem Scharfschützen das Implantat, um eine höhere Chance auf kriti-



Berechenbares Glück: Bei jedem Angriff sehen wir genau, wie viel Schaden ein Treffer verursacht und wie hoch die Trefferquote ist. Auch die Chance auf kritische Hits sind klar ersichtlich.

sche Treffer zu landen, und verzichten dafür auf die schützende Panzerung? Die würde nämlich dem Soldaten mit der Schrotflinte und dem Sprungmodul helfen, sich vergleichsweise sicher in die Gefahrenzone hinein- und wieder herauszukatapultieren.

Da alle Kämpfer nur drei Plätze für Implantate besitzen und nur zwei Waffen tragen können, kann die richtige Kombination über Sieg oder Niederlage beim nächsten Einsatz entscheiden.

Lineare Missionsstruktur mit Anreizen

Die Kampagne ist in drei Kapitel mit jeweils sechs Einsätzen unterteilt. Alle Missionen haben neben dem Primärziel auch optionale Aufgaben, deren Erfüllung neue Implantate und neue Waffen einbringen. Dies erhöht den Reiz, auch nachträglich noch in bereits abgeschlossene Gebiete zurückzukehren. Wie wir unser Missionsziel erreichen, bleibt dabei uns überlassen. Überwiegend versuchen wir, uns möglichst unauffällig zu verhalten. Die drei Soldaten verfügen über eine Tarnvorrichtung, die wir auf Knopfdruck aktivieren und so nahezu ungesehen durch das Feindesgebiet schleichen können. Die Tarnung fliegt erst auf, wenn wir zu nah an einem Gegner vorbeilaufen oder laute Geräusche durch Schüsse oder Explosionen verursachen. Ist ein Gegner alarmiert oder schöpft Verdacht, wechselt das Spiel vom Echtzeit- in den Rundenstrategiemodus, in dem alle Kämpfe abgewickelt werden.

Nahezu keine Glückskomponente

Jede Einheit verfügt über zwei Aktionspunkte, die zum Laufen, Nachladen oder Ausführen von Sonderfähigkeiten verwendet werden. Corruption 2029 richtet sich laut der Entwickler primär an Hardcore-Strategen.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Wer Mutant Year Zero gespielt hat, wird sich in Corruption 2029 sofort wohlfühlen. Das Spiel nutzt die gleiche Engine und unterscheidet sich anfangs auch spielerisch kaum. Beide Spiele haben den gleichen Rhythmus aus Schleichen in Echtzeit und actionreichen Rundenkämpfen. Nach ein paar Missionen ist der direkte Vergleich zum Vorgängerspiel jedoch schnell vergessen. Die augmentierten Soldaten erlauben eine höhere Flexibilität und Anpassung an unsere Spielweise, als es die auf einem Skilltree basierten Tierkrieger hatten. Und während mich in Mutant Year Zero vor allem die Geschichte gefesselt hat, spiele ich Corruption wegen der anspruchsvollen Kämpfe – die Story ist so dünn, dass man sie kaum bemerkt. Dank meinem Faible für dystopische Settings und Rundenstrategie hatte ich dennoch sehr viele Stunden Spaß.



Granaten sind ein wichtiges Hilfsmittel, um mehrere Feinde gleichzeitig auszuschalten. Jedoch müssen wir diese erst im Level finden, um sie benutzen zu können.

Glück spielt daher keine allzu große Rolle. Beim Zielen sehen wir auf einen Blick, wie viel Schaden ein Treffer verursachen wird. Je nach Position und Deckung der Einheit variiert die Trefferwahrscheinlichkeit in vier Schritten von 25 bis 100 Prozent – damit können wir gut abschätzen, ob sich das Risiko lohnt oder ob wir unsere Einheit umpositionieren sollten.

Zusätzlich gibt es drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die auch in einer laufenden Kampagne noch angepasst werden können. Auf Leicht und Normal stehen unsere Soldaten nach einer abgeschlossenen Kampfsequenz mit der Hälfte der Lebensenergie wieder auf, solange mindestens eine Einheit das Scharmützel überlebt hat. Im härtesten Schwierigkeitsgrad bleiben diese gefallenen Einheiten allerdings bis zum nächsten Einsatz außer Gefecht. Bereits auf Normal haben die meisten Missionen jedoch selbst für geübte Spieler einen recht knackigen Schwierigkeitsgrad, der ein gezieltes Vorgehen und eine klare Strategie einfordert. Ein Spaziergang ist das nicht.

Wenig Story, viel Action

Im Gegensatz zu Mutant Year Zero steht die Geschichte deutlich stärker im Hintergrund. In den spärlichen Missionsbriefings erfahren wir nur das absolut Notwendigste der Rahmenhandlung. Mehr als einen Aufhänger, um den nächsten Einsatz zu rechtfertigen, liefert die Welt erzählerisch nicht.

Was Corruption 2029 ebenfalls fehlt, ist Abwechslung. Über alle drei Kapitel hinweg bewegen wir uns in den immer gleichen Karten, die nur einen Landschaftstypus aufweisen. Die Einsatzorte sind jedoch hübsch, und vor allem die Licht- und Schatteneffekte unterstreichen die düstere Atmosphäre, wenn wir zwischen defekten Militäreinsatzwagen und Häuserruinen umherschleichen. Auch die Gegner- und Missionsvielfalt lässt zu wünschen übrig. In den rund zwölf Stunden der Kampagne treffen wir auf die immer gleichen Kampfbotter, die sich lediglich in der Bewaffnung und Rüstung voneinander

unterscheiden. Hier fällt das wohl deutlich kleinere Budget im Vergleich zu Mutant Year Zero am deutlichsten auf.

Trotz der Kritikpunkte ist Corruption 2029 ein empfehlenswertes kleines Indie-Projekt für alle Fans von moderner Rundenstrategie. Zwar reicht es als Gesamtpaket nicht ganz an die Qualität des Vorgängerspiels heran, aber punktet mit fordernden Kämpfen, mehr spielerischer Freiheit und einem motivierenden Belohnungssystem. ★

CORRUPTION 2029

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4160 / AMD FX-4300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4771 / AMD FX-9370
Geforce GTX 970 / Radeon RX Vega 56
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmungsvolles Licht- und Leveldesign + Ausblendungen garantieren Übersicht + wichtige Waffensounds - vereinzelt Lade-Ruckler und Glitches - nur ein Landschaftstyp

SPIELEDISIGN



guter Spielfluss + motivierendes Belohnungssystem + modulare Implantate erlauben Spezialisierung + zerstörbare Deckung und Wände - monotoner Gegner- und Missionsdesign

BALANCE



Gegner-KI nachvollziehbar + fordernde und faire Kämpfe + Planung zahlt sich aus + drei Schwierigkeitsgrade, jederzeit änderbar - Granaten und Medikits nur im Level auffindbar

ATMOSPHÄRE / STORY



düsteres Post-Bürgerkriegsszenario + Sci-Fi-Welt mit Bezügen zur Jetztzeit - nichtsagende Geschichte - Funde in Welt bestehen nur aus faden Textboxen - Soldaten-Trio bleibt blass

UMFANG



Kampagne mit drei Kapiteln + rund zwölf Stunden Spielzeit + hoher Wiederspielwert durch optionale Ziele - einflusslose Waffengattungen - starre, lineare Missionsabfolge

FAZIT

Düstere Sci-Fi-Rundenstrategie, die trotz spannender Prämisse erzählerisch enttäuscht, aber mit großer taktischer Tiefe und Vielfalt punktet.

