Greed Corp

Hunderte von Einheiten, gigantische Schlachten, See- und Luftgefechte – all das finden Sie hier nicht. Aber den Beweis, dass man mit einem einzigen Truppentyp verflixt spannende Auseinandersetzungen erleben kann. Von Martin Deppe

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Dtp** Entwickler: **W!Games (My Horse & Me, nicht getestet)** Termin: **3.12.2010**
Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Niederländisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7228

Sowas können sich echt nur Niederländer einfallen lassen, deren Küste ja auch immer mehr bröckelt: Im rundenbasierten Strategiespiel **Greed Corp** errichten Sie auf Hexfeldern Rohstoff-Fabriken, die Ihnen jede Runde Geld in den Kriegsklingelbeutel werfen. Soweit, so klassisch. Doof nur, dass diese stampfenden »Buddler« jede Runde das Hexfeld absacken lassen, auf dem sie stehen. Nach spätestens sechs Runden stürzt das Feld ins Bodenlose und reißt alles mit, was darauf steht. Damit nicht genug: Die Buddler senken auch alle angrenzenden Felder ab, ebenfalls bis zum Absturz.

Das klingt nicht fürchterlich dramatisch, sorgt aber sehr schnell für gehörig Platzangst. Die Schlachtfelder sind nämlich nicht sonderlich groß. Und: Wenn ein Buddler einmal platziert ist, lässt er sich nicht mehr abreißen, ruckelt also jede Runde erbarmungslos tiefer. Über fiesen Strategen blinkt jetzt bestimmt hektisch eine imaginäre Glühbirne: »Hey, da könnte ich doch ...« Richtig! Wenn Sie so einen Buddler beim Feind platzieren, ist der völlig wehrlos und sollte seine Einheiten schnell verlegen, bevor sie hilflos aus der Karte purzeln. Aber welche Einheiten eigentlich? **Greed Corp** kennt exakt einen Truppentyp, den Schreiter. Mit dem nehmen Sie neutrale oder feindliche Hexfelder ein. Um ein Hexfeld zu erobern, auf dem bereits feindliche Schreiter stehen, müssen Sie mindestens die gleiche Anzahl hinschicken. Es gibt also keine uneinnehmbaren Positionen; wenn Sie ein Feld mit den maximal möglichen 16 Schreitern sichern, lässt es sich mit ebenfalls 16

⊕ Stärken

+ leicht erlernt, schwer gemeistert
+ ausgefuchstes Spielprinzip
+ prima für zwischendurch

⊖ Schwächen

- wenig Drumherum
- auf Dauer ähnlicher Ablauf

Steam-Pflicht

Sie können Greed Corp entweder bei Steam herunterladen oder als verpackte Version im Laden kaufen. In jedem Fall ist aber eine Steam-Aktivierung nötig. Zum Online-Spielen ist Steam ebenfalls Pflicht. Nach der Aktivierung ist Greed Corp an das Steam-Konto verbunden und kann nicht weiterverkauft werden.

Mit Schreitern 1 erobern wir neutrale und feindliche Hexfelder. Fabriken 2 stellen bis zu acht Schreiter pro Runde her. Ein Buddler 3 bringt Extra-Einkommen, stampft aber alle angrenzenden Felder runter. Geschütze 4 sind teuer, aber verheerend. Dieses kritische Feld 5 steht kurz vor dem Absturz. Ein Symbol zeigt die aktuelle Höhe eines Feldes an, wenn Sie mit der Maus darüberfahren. Wir haben einen Transportflieger 6 gekauft, den wir aber nur einmal einsetzen können. Mit fortschreitender Rundenzahl kassieren alle Parteien mehr Fixeinkommen 7.

Wann kommt das Brettspiel?

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich hätte nicht gedacht, dass ein Strategiespiel mit nur einem Truppentyp dermaßen Laune machen kann. Doch die Idee mit den abbröselnden Kartenteilen ist schlicht genial und fordert fiese Entscheidungen: Setze ich wirklich einen Buddler in mein enges Hinterland, kassiere mehr Geld, habe aber keine Rückzugsfläche mehr? Greed Corp spielt gekonnt mit der natürlichen Platzangst und setzt das eigentlich simple Prinzip nahezu perfekt um. Wenn Sie also mal was anderes jenseits ausgefahrener Strategie-Autobahnen ausprobieren wollen, erleben Sie hier für 20 Euro eine spannende Trampelpfad-Tour. Greed Corp kann ich mir übrigens richtig gut als Brettspiel vorstellen, mit schönen Figuren und runterpurzelnden Hexfeld-Kartenstapeln.

Schreitern knacken. Gewonnen hat, wer als Letzter noch mindestens einen Schreiter oder ein Gebäude besitzt.

Diese einfachen Regeln bergen Sprengstoff. Sie können zum Beispiel größere Schreiterstapel des Gegners isolieren, indem Sie die Landverbindung mit Buddlern kappen. Vor allem in der Endphase einer Partie werden daher Transportflieger immer wichtiger, die einen Trupp Schreiter von einem Hexfeld zu einem beliebigen anderen befördern. Zu guter Letzt gibt's noch zwei Gebäude: Waffenfabriken produzieren bis zu acht Schreiter pro Runde. Stationäre Geschütze verballern eine Granate zwei bis fünf Felder weit, die auf dem Zielfeld die Schreiter dezimiert und es ein Stück absacken lässt. Besonders gemein wird der Beschuss eines ohnehin kritischen Feldes, denn dann stürzen benachbarte bröckelnde Sechsecke ebenfalls ab.

Schluss, Aus, Ende: Mehr Einheiten und Gebäude gibt's nicht. Die Regeln sind schnell kapiert (zumal ein sehr gutes Tutorial dabei hilft). Doch wie bei jedem guten Spieldesign feilen Sie auch bei **Greed Corp** noch nach Stunden an immer neuen Taktiken. Vor allem der Eiertanz zwischen frühem Geld durch Buddler und gleichzeitig frühem Landverlust zaubert schnell Schweißperlen auf Strategenhäupter. Gleichzeitig spielt sich **Greed Corp** dadurch fluffig-schnell (vor allem mit Zeitlimits von 60, 75 oder 90 Sekunden). Eine Partie dauert im Schnitt rund zehn Minuten, dann sind höchstens noch ein paar einsame Landfelder intakt, während der Rest der Karte im Nirwana geendet ist.

In der Kampagne spielen Sie je acht Missionen der vier Parteien. Die unterscheiden sich allerdings nur optisch voneinander. Besonders spannend sind Gefechte gegen mehrere Gegner gleichzeitig. Weil sich die KI-Spieler auch untereinander bekriegen, lassen sie sich mit etwas Geschick gegeneinander ausspielen. Noch mehr Spaß macht das ungewöhnliche, spaßige Spielprinzip, wenn man es im Multiplayer mit bis zu drei Mitspielern angeht, am besten im Hotseat an einem PC (das automatische Online-Matchmaking ist extrem unflexibel und erlaubt keine gezielten Partien mit Freunden). Wildes Fluchen über zu spät erkannte Fehlzüge, angeknabberte Fingernägel im hochspannenden Endspiel und herrliche Schadenfreude über ins Nichts fallende Einheiten gehen dabei Hand in Hand. Selten haben Abstürze auf dem PC so viel Spaß gemacht! *Martin Deppe*

Unsere **Kanone** links oben schießt drei Feindfelder auf einmal in die Tiefe.

Riskantes Zusatzeinkommen: Zwei **Buddler** bringen uns 24 Extramünzen, dezimieren aber unser Hinterland.

TERMIN 3.12.2010 **PREIS** 20 Euro **USK** ab 12 Jahren

Greed Corp

Strategiespiel

Publisher	Dtp
Entwickler	W!Games
Sprache	Deutsch, Englisch, 4 weitere
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch als PDF (18 Seiten)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (4) **SPIELTYPEN** Internet, abwechselnd an einem PC **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 6 Stunden **WERTUNG** Sehr gut

»Mit echten Gegnern wird der hohe Schadenfreude-Faktor noch größer. Gut: Hotseat-Modus. Schlecht: anonymes Matchmaking, fehlende Chat-Funktion.«

GRAFIK 7/10
- ⊕ schöne Abbrösel-Effekte
- ⊕ nette Pausenanimationen der Schreiter
- ⊖ keine Kampfeffekte Schreiter gegen Schreiter

SOUND 6/10
- ⊕ wuchtige Explosionen bei Geschützfeuer
- ⊕ nette, unaufdringliche Swing-Musik ⊖ insgesamt abwechslungsarme Soundkulisse ⊖ keine Sprachausgabe

BALANCE 9/10
- ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊕ sehr ausgefeiltes Zusammenspiel der Einheiten und Gebäude
- ⊕ gutes Tutorial

ATMOSPHÄRE 7/10
- ⊕ Spielwelt und Drumherum aus einem Guss
- ⊕ viel Nervenkitzel durch bröckelnde Felder
- ⊖ nur Textmeldungen

BEDIENUNG 7/10
- ⊕ sehr intuitive, flotte Steuerung ⊕ Übersichtskarte per Leertaste ⊖ kein Speichern während der Missionen
- ⊖ nur spartanische Mehrspieler-Funktionen (kein Chat!)

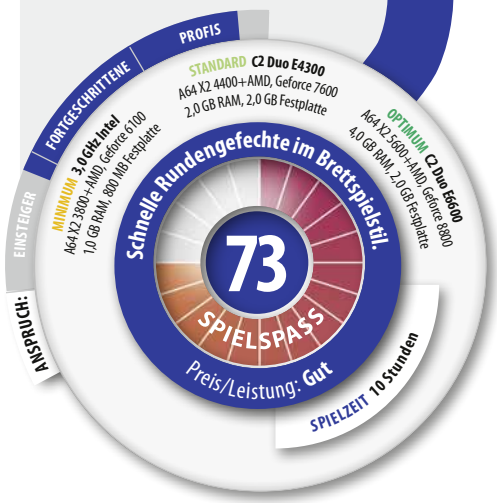
UMFANG 7/10
- ⊕ je zwölf Karten für zwei, drei und vier Spieler
- ⊕ Solo-Kampagne mit 24 Missionen
- ⊖ kein Editor

KARTENDESIGN 7/10
- ⊕ sehr unterschiedliche Karten (Inseln, Landmassen, etc.)
- ⊕ Karten müssen freigespielt werden ... ⊖ ... aber keine Info, wie man welche Karten bekommt ⊖ nur symmetrische Karten

KI 8/10
- ⊕ glaubwürdige KI auf drei Stufen ⊕ KI-Gegner macht auf den beiden niedrigeren Stufen auch mal Fehler
- ⊖ keine Wortmeldungen oder Kommentare

EINHEITEN 8/10
- ⊕ Schreiter, Buddler, Geschütze und Flieger perfekt aufeinander abgestimmt ⊕ Buddler vielfältig einsetzbar, auch als Falle
- ⊕ Gelände taktisch nutzbar

KAMPAGNE 7/10
- ⊕ angenehm fordernde Kampagne ⊕ vor allem Gefechte mit drei und vier Parteien spannend ⊖ Fraktionen unterscheiden sich nur optisch ⊖ maue Alibi-Handlung



Der AT-ST sollte schon in »Das Imperium schlägt zurück« länger zu sehen sein, doch die Kampfszene wurde verpatzt.