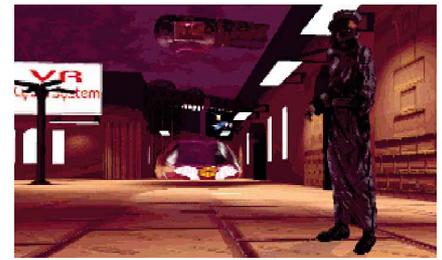


# HALL OF FAME SYNDICATE

Ein Cyberpunk-Spiel faszinierte mit perfekter Präsentation und brachte Zigtausende zur Raserei.



Das Intro musste man damals gesehen haben.

Unter der Handvoll populärer Entwicklungsstudios der 90er Jahre galt eines lange Zeit als das mutigste: Bullfrog. Während Origin und Sierra Serien fortsetzten und LucasArts um Adventures sowie **Star Wars** kreiste, experimentierten die Briten in einem einzigartigen Innovationsrausch mit Ideen und Konzepten. Der damalige Bullfrog-Kopf Peter Molyneux hatte sich 1989 mit **Populous** in den Designer-Olymp geschossen, nun legte er im Jahrestakt kreativ und technisch wegweisende Spiele nach: **Magic Carpet**, **Theme Park**, **Dungeon Keeper**. Die Initialzündung für die beispiellose Serie gab 1993 ein Titel, der als das erste anspruchsvolle Action-Taktikspiel gilt: der Cyberpunk-Thriller **Syndicate**.

## Zynische Zukunft

Als Privatpolizei weltbeherrschender Industrie-Syndikate streifen in naher Zukunft Cyborg-Agenten durch trostlose Techno-Städte und erledigen jede Konkurrenz. Die Viererteams lösen in Echtzeit zunehmend komplexe Aufgabenketten: Stehen zuerst nur Feuergefechte an, müssen später unter Zeitdruck Zielpersonen gefund, Zivilisten rekrutiert oder Gebäude gesprengt werden. Durch die Kommando-Einsätze erobern Sie als Syndikats-Chef schrittweise die Welt, die Steuergelder fließen zwischen den Missionen in Forschung und Ausrüstung. Schon das brilliant inszenierte, fein animierte Intro setzt den Rahmen für ein bedrückend ironiefreies Zukunftsszenario, in dem jede Moral kollabiert ist: Megastädte werden zu Freiluftlabors für »unsere Marketing-Jungs«, einen aufsässigen Stadthalter bestraft die Fir-

ma mit Liquidation seiner Frau – derart beißender Zynismus zieht sich als roter Faden durch alle Missionen. Sind die blassgrünen Hauptquartier-Menüs noch im VGA-Standard (320 mal 200 Pixel) gehalten, schaltet das Spiel für die Einsätze in den hochauflösenden EGA-Modus 640 mal 400 – gestochen scharfe Bilder sind das Ergebnis, wenn auch nur in 16 Farben. Dieses Manko münzte Bullfrog geschickt in ein Stilmittel um, denn die Farbarmut unterstreicht das düstere Flair der Zukunftsstädte.

## Das fieseste Addon

**Syndicate** ist von Haus aus anspruchsvoll, sind doch die Agenten einzeln oder als Gruppe zu steuern, als Spezialisten (etwa Scharfschützen) auszurüsten und über ihre Biowerte sogar während der Mission in Treffsicherheit oder Laufgeschwindigkeit

zu manipulieren. Dazu kommen knackig schwere Missionen, in denen erschöpfte Agenten auf dem Rückweg von knapp gelungenen Aufträgen von waffenstarrten Gegnertrupps überrumpelt werden. Spielerische Mankos heben den Frustgrad vollends in astronomische Höhen, etwa die mäßige Wegfindung oder die Tatsache, dass Gegner im Inneren von Gebäuden unsichtbar bleiben. Wer sich durchbiss, durfte zu Recht stolz sein – aber nicht lange: Einige Monate nach dem Hauptprogramm veröffentlichte Bullfrog das Addon **American Revolt**, bei dem sogar **Syndicate**-Veteranen nicht über das zweite Level hinauskamen. 1996 schob Bullfrog den würdigen Nachfolger **Syndicate Wars** hinterher, der das Originalkonzept in 3D-Optik verfrachtete, im Laden aber floppte.

CS

## DESWEGEN LEGENDÄR

- Beklemmendes Zukunftsszenario, atmosphärisch perfekt umgesetzt
- Action-Einsätze mit wechselnden Aufgaben und Taktik-Elementen
- Management: Steuergelder fließen in Forschung und Ausrüstung
- Hires-Grafik mit 16 Farben, damals spektakuläres Render-Intro
- Schwer, schwerer, Syndicate – Frustfaktor gewaltig, trotzdem schaffbar



Das Viererteam des Syndikats im Schusswechsel mit gegnerischen Agenten.

## SYNDICATE ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Electronic Arts  
ENTWICKLER: Bullfrog  
QUELLE: Ebay  
SPRACHE: Englisch

ORIGINALRELEASE: 1993  
CA. PREIS: 15 Euro  
USK: nicht geprüft



### HARDWARE MINIMUM:

CPU mit 33 MHz, 4 MByte RAM

### SO LAUFT'S:

Um Syndicate unter Windows XP spielen zu können, benutzen Sie den kostenlosen Emulator »DOSBox« in der aktuellsten Version 0.63 (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/EMU](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/EMU)).

FAZIT: DÜSTERE ACTION-TAKTIK, HOCHSPANNEND UND FRUSTRIEREND.