

Alarm für Cobra 11

Das Syndikat

Die seit Jahren zu Unrecht unterschätzte Rennspiel-Serie liefert erstmals einen Online-Modus und eine dynamische Kampagne. Trotzdem ist Teil 7 schwächer als seine Vorgänger. Von Heiko Klinge

⊕ Stärken

- + spannende Verfolgungsjagden
- + glaubwürdiger Stadtverkehr
- + frei befahrbare Spielwelt

⊖ Schwächen

- nervige Fleißaufgaben
- kaum echte Polizeiemissionen
- Story extrem dünn



Genre: Rennspiel Publisher: Dtp Entwickler: Syntec (Alarm für Cobra 11: Highway Nights, GameStar 01/10: 75 Punkte)
Termin: 23.12.2010 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7243

Berichte schreiben, ereignisloses Streifenfahren, stundenlange Beschattungen: 90% der Polizeiarbeit sind in der Realität langweilige Fleißaufgaben. Davon wollen wir im Krimi freilich nichts sehen, schon gar nicht in RTLs Verschrottungsorgie **Alarm für Cobra 11**. Auch die Spiele zur TV-Serie waren diesbezüglich immer wunderbar unrealistisch und gerade deshalb auch wunderbar unterhaltsam. Der siebte Serienteil **Das Syndikat** setzt nun erstmals auf eine dynamische Kampagne und damit auch auf – au weia – mehr Authentizität. Ein Schuss, der fast schon zwangsläufig nach hinten losgeht.

Dabei beginnt das neue Abenteuer der Autobahnpolizisten Ben Jäger und Semir Gerkan (gesprochen von den Serien-Schauspielern Tom Beck und Erdogan Atalay) durchaus vielversprechend, von den langweilig geschnittenen Zwischensequenzen in Spielgrafik einmal abgesehen. In einem Unfallwagen werden Einschusslöcher entdeckt, während der ersten linearen Missionen stoßen Ben und Semir auf die Spur eines Undercover-Agenten. Ein paar actionreiche Checkpoint-Rennen, Verfolgungsjagden und Beschattungsaufträge später erfahren wir, dass der Kollege in ein mächtiges Verbrecher-Syndikat eingeschleust wurde, das mittlerweile halb Köln kontrolliert. Er fürchtet, dass er bald auf-

fliegt, und bittet uns um Hilfe. Wir sollen die Stadt überwachen, Organisationsverstecke ausfindig machen, Informationsquellen erschließen und natürlich möglichst viele Syndikatsmitglieder dingfest machen. Ab diesem Zeitpunkt verlässt **Alarm für Cobra 11: Das Syndikat** die linearen Pfade, und wir können selbst entscheiden, welche Aufgabe wir in den zwei frei befahrbaren Spielgebieten als Nächstes angehen. Neben dem traditionellen Autobahnkreuz brettern wir dabei erstmals auch durch die zwar nicht originalgetreue, aber immerhin doch klar

erkennbare Kölner Innenstadt samt Dom, Hauptbahnhof und Rheinbrücken.

Klingt doch alles soweit ganz spannend. Jedoch nur, solange man die Aufträge nicht mit Spielprinzip-Deutsch übersetzt. »Die Stadt überwachen« bedeutet etwa »Fahre 155 vorgegebene Kamerapositionen an«. »Organisationsverstecke ausfindig machen« heißt wiederum nichts anderes als »144 kleine rote Lupen in Garagen, Innenhöfen oder auf Parkhausdächern aufstöbern«. Mit diesen spaßfreien Fleißaufgaben



Der dichte **Innenstadtverkehr** macht die Verfolgungsjagden wunderbar unberechenbar.

verbringen wir fast die Hälfte der rund acht Stunden langen Kampagne. Selbst bei den zufällig generierten Festnahme-Einsätzen kommt viel zu schnell Routine auf. Denn letzten Endes ist es völlig egal, ob nun gerade ein Tanklaster beschossen wird, ein Auto mit einer Bombe in Richtung Hauptbahnhof rast oder wir einen Gefangenentrans-

Teil **Highway Nights** waren es mehr als 40, die dank eines motivierenden Bewertungssystems sogar einen recht hohen Wiederholungsgrad besaßen. In **Das Syndikat** heißt es nur noch »Schaffen oder Scheitern«. Ein vollkommen unverständlicher Rückschritt, zumal man das Bewertungssystem wunderbar mit den erstmals eingebauten

Windows Live Achievements hätte verknüpfen können.

Auch wenn **Alarm für Cobra 11: Das Syndikat** vieles schlechter macht als sein Vorgänger:

Die wilden Slalomfahrten durch den glaubwürdig simulierten Großstadtverkehr sind nach wie vor ebenso adrenalinfördernd wie einzigartig im Genre. Und wer sein Spiel mit Games for Windows Live verknüpft, darf sich seine Gegner auch online oder im Netzwerk suchen. Neben den obligatorischen Rundkurs- und Checkpoint-Rennen (mit oder ohne Verkehr) stehen sogar Deathmatches inklusive Schusswaffeneinsatz auf dem Programm. Das alles macht kurzfristig durchaus Laune, erreicht

Es ist egal, ob gerade ein Tanklaster beschossen wird oder ein Bombenauto zum Hauptbahnhof rast.

port eskortieren. In 90 Prozent der Fälle endet das Ganze ohnehin in einer Verfolgungsjagd, bei der wir das Fluchtfahrzeug entweder ausbremsen oder schrottreif rammen bzw. schießen. Das alles wird mit der Zeit nicht nur immer langweiliger, sondern kurioserweise auch immer leichter. Denn während wir im Kampagnenverlauf oder in optionalen Rennmeisterschaften schon früh schnellere Autos freischalten, ändert sich beim Syndikat weder was am Fuhrpark noch an den Fahrkünsten.

Einzig beim Anwerben neuer Informanten, denen wir zuvor natürlich grundsätzlich einen Gefallen tun müssen, läuft der Spaßmotor von **Cobra 11: Das Syndikat** auf Hochtouren. Denn dann bekommen wir endlich wieder genau das, was die Vorgänger zum echten Geheimtipp für alle Actionraser gemacht hat: ebenso wahnwitzige wie absurde Fahrprüfungen, die sich einen Dreck um Realismus und die Gesetze der Physik scheren. Wir schroten mit einem Golfwagen über einen Campingplatz, pflügen im Monstertruck durch eine Tagebaugrube samt riesigem Schaufelradbagger, hüpfen mit Hilfe von Sprungschancen über die Container am Rheinhafen oder ballern mit 250 Sachen durch den dichten Innenstadtverkehr, um unter Zeitdruck Lösegeld einzusammeln. Allerdings gibt's inklusive Prolog und Finale gerade mal knapp 20 dieser speziell designten Missionen. Im letzten



Falsch verstanden

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamemstar.de

Und ich Depp habe beim Vorgänger noch gemeckert, dass die Spielwelt zu leer sei! Jetzt ist sie voll, aber dummerweise voll mit Langeweile. Köln wird doch nicht interessanter, nur weil man dort 144 Lupen versteckt! Das Open-World-Experiment von **Cobra 11** ist gründlich in die Hose gegangen. Die Fleißaufgaben nerven, bei den zufällig generierten Verfolgungsjagden fehlen sowohl echte Herausforderungen als auch spielerische Überraschungen. Für ein paar Minuten fröhliche Autobahn-Randale taugt zwar auch **Das Syndikat**, angesichts des deutlich besseren Vorgängers hatte ich aber erheblich mehr erwartet.



Fahrprüfung im **Monstertruck**: Die Informanten-Missionen sind eine nette Abwechslung.

aber mangels Extrawaffen und Erfahrungspunktesystem nicht mal ansatzweise die spielerische Klasse eines **Need for Speed: Hot Pursuit** oder **Blur**. Beides übrigens Spiele, die auf Realismus pfeifen – so wie es **Cobra 11** früher auch mal getan hat. Das waren noch Zeiten! **HK**

TERMIN 23.12.2010 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Alarm für Cobra 11 Das Syndikat

Action-Rennspiel

Publisher Dtp
Entwickler Synthetic
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Protect DVD

MULTIPLAYER
SPELTMODI (SPIELER) Rennen (8), Deathmatch (8)
SPELTYPEN Internet, Netzwerk, Splitscreen DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE Games for Windows Live MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden
WERTUNG Befriedigend
FAZIT »Für eine Runde zwischendurch recht unterhaltsam.«

GRAFIK
+ frei befahrbare Spielwelt mit vielen Hinguckern
+ gute Physikeffekte + viele Gebäude arg detailliert
- teils später Objektaufbau **7/10**

SOUND
+ TV-Schauspieler als Sprecher
- dünner Motorensound - belanglose Musik
- wenige Umgebungsgeräusche **5/10**

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + viele optionale Spielhilfen
- schnelle Autos zu früh verfügbar
- wird im Kampagnenverlauf immer leichter **6/10**

ATMOSPHÄRE
+ der glaubwürdigste Großstadtverkehr im Genre
+ halbwegs originalgetreues Köln + kaum Story
- Fleißaufgaben statt Kriminalfälle **6/10**

BEDIENUNG
+ präzise Gamepad- und Tastatursteuerung
+ einblendbare Ideallinie + Navigationssystem
+ erstmals Force Feedback - wirre Menüs **9/10**

UMFANG
+ 100 Straßenkilometer + über 40 Fahrzeuge
+ endlich mit Online-Modus
- wenige echte Missionen - kurze Kampagne **6/10**

KI
+ Verkehrsteilnehmer verhalten sich nachvollziehbar
+ verfolgte wechseln die Route
- Renngegner fahren im Pulk und sind leicht zu überholen **7/10**

FAHRVERHALTEN
+ actionreich, aber stets nachvollziehbar
+ tolles Geschwindigkeitsgefühl + launige Drifts
- teils merkwürdiges Kollisionsverhalten **8/10**

TUNING
+ freie Fahrzeugwahl vor jeder Mission
+ erstmals Lackierungsvarianten
- langweiliges Boost-System - kein Leistungs-Tuning **5/10**

STRECKENDESIGN
+ sehr abwechslungsreiches Straßen- und Streckenprofil
+ authentisches Autobahn-Feeling
- einige nervige Sackgassen **9/10**

