

Syndicate

Der Strategie-Klassiker mutiert zum Ego-Shooter. Wir sammeln die bislang bekannten Fakten und prüfen, was der Genre-Wechsel bringt. Von Malte Witt und Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Starbreeze Studios (Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, GS 06/09: 80 Punkte)** Termin: **Februar 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6994

W

arum sind Zukunftsvisionen eigentlich immer so düster? Computer-Sklaverei in **Matrix**, Asteroiden-Endzeit in **Rage**, nukleare Verseuchung in

Fallout 3, die Liste ließe sich endlos fortsetzen – auch mit **Syndicate**: Im Jahr 2069 wird die Welt nicht mehr von Politikern regiert, sondern von riesigen, internationalen Firmen, den Syndikaten. Diese Konzerne beherrschen in der Zukunft alle Lebensbereiche: Bildung, Versicherung, Arbeit, medizinische Versorgung, Wohnungen. Außerdem tragen sämtliche Menschen Computerchips in ihren Gehirnen, über die sie digital vernetzt sind. Und wer kontrolliert dieses Gedankennetz und damit die Köpfe der Bürger? Genau: die Syndikate! Da wundert es wohl keinen, dass der Kampf um die größten Marktanteile in einen waschechten Krieg ausartet, besonders in den Vereinigten Staaten. Um sich gegen die Konkurrenz

zu behaupten, beschäftigt jedes Syndikat Agenten, genetisch und mechanisch aufgemotzte Supersoldaten.

+ Stärken

- + interessantes Szenario
- + coole Spezialfähigkeiten
- + clevere KI
- + Koop-Modus

- Schwächen

- nicht mehr ganz taurische Optik

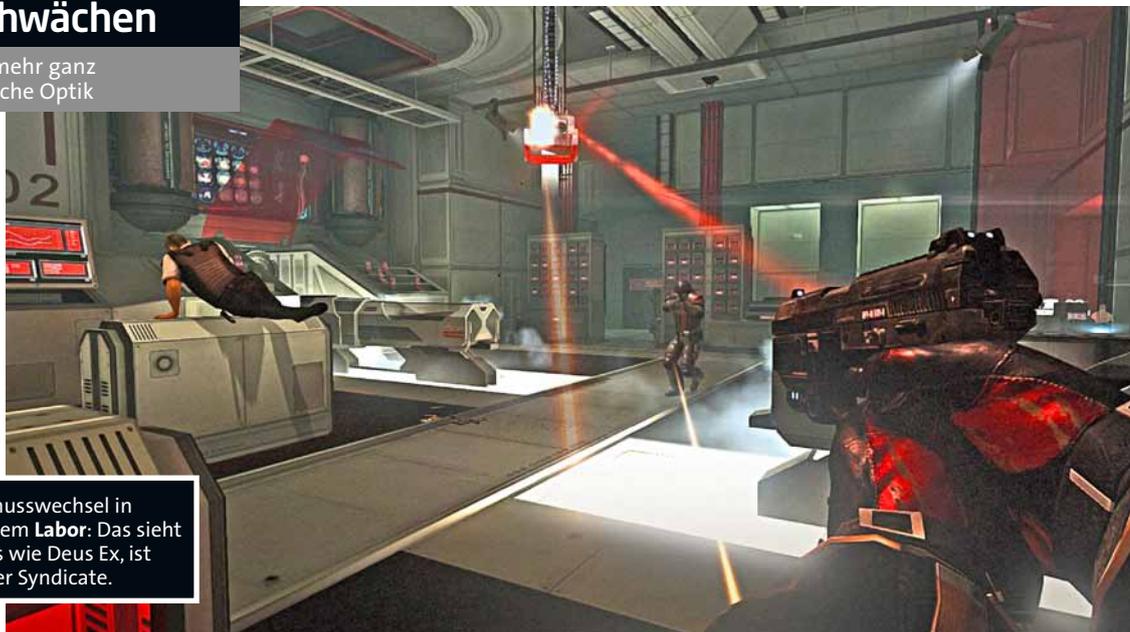
Ein KI-Soldat schaut über ein Hindernis. Die cleveren Computergehirne sollen Syndicate von der Konkurrenz abheben.



So weit so **Syndicate**: Spieleveteranen kennen die düstere Zukunftsvision bereits aus Bullfrogs PC-Taktikspiel von 1993. Die Taktikzeiten sind allerdings vorbei, **Syndicate** mutiert zum Ego-Shooter. Diese Ankündigung hat viele Fans erzürnt, laut dem Game Director Neil McEwan von Starbreeze war das Spiel aber von Anfang an als Shooter geplant. Man wolle der »fantastischen Spielwelt« damit eine »neue Facette« verleihen. Über die eigentliche Story verrät Starbreeze indes wenig. So übernimmt der Spie-

ler die Rolle von Miles Kilo, einem Agenten von Eurocorp, einem der drei größten Syndikate. Für die Geschichte zeichnet der Autor Richard Morgan verantwortlich, der auch die Story von **Crysis 2** verfasst hat.

Miles' Arsenal besteht teils aus futuristischen Varianten altbekannter Schießsprügel: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, Präzisionsgewehr. Allerdings wird es auch abgedrehte Knarren wie die Gauss-Kanone geben, deren Geschosse um Ecken fliegen und



Schusswechsel in einem Labor: Das sieht aus wie Deus Ex, ist aber Syndicate.

Gegner verfolgen. Außerdem lassen sich sämtliche Schießprügel aufrüsten. Und falls es doch mal eng wird, vermöbelt der Haudrauf seine Widersacher im Nahkampf.

Dank seines Gehirnrchips hat Agent Kilo zudem diverse Spezialfähigkeiten, unter ande-

Das sieht ja aus wie Deus Ex!

rem kann er die Zeit verlangsamen und durch Wände sehen. Seine wichtigste Fähigkeit heißt »Breach«, damit hackt er sich in Computersysteme – auch auf Distanz. Beispielsweise kann er elektrische Leitungen in Wänden sehen und manipulieren, um in einem Labor Krankenbetten aus- und einzufahren. So verschafft er sich Deckung – oder nimmt sie dem Feind. Zudem darf der Agent Geschütztürme manipulieren, damit sie auf ihre Ex-Besitzer feuern. Und manche Gegner – etwa Schwebedrohne – haben Schutzschilde, die Miles per »Breach« ausschaltet. Erst dann kann er die Flieger abschießen.

Weil jeder Bewohner der **Syndicate**-Welt einen Chip im Hirn trägt, kann sich Miles auch in die Köpfe seiner Widersacher hacken. Jedoch nicht in alle, die manipulierbaren Gegner sind vorgegeben. In der Mission »Executive Search«, die Starbreeze in einem Video gezeigt hat, beobachtet Miles zwei Wächter, die einen Gefangenen verprügeln. Als er den Chip eines Wachmannes manipuliert, dreht der Kerl durch und erschießt den Gefangenen, seinen Kollegen sowie sich selbst.

Seine »Breach«-Fertigkeit kann Miles allerdings nicht beliebig oft einsetzen. Er braucht dafür Adrenalinpunkte. Die lädt er auf, indem er sich mitten ins Kampfgetümmel stürzt – nix mit Schleichen. Neue Fähigkeiten lernt der Agent, indem er die Chips aus den Köpfen hochrangiger Gegner reißt – eine nicht ganz unblutige Angelegenheit.



Dank seines Gehirnimplantats kann Miles durch die **Feinde** auch Wände sehen.

Überhaupt gehen die **Syndicate**-Agenten nicht gerade zimperlich mit ihren Gegnern um, zum Beginn der »Executive Search«-Mission erklärt Miles' Mentor Merit, zivile Verluste seien »kein Problem«. Und das setzt er auch gleich in die Tat um: Als die beiden in ein Labor des Aspari-Syndikats eindringen, erschießt Merit neben Wächtern auch unbewaffnete Forscher. Menschliches Leben zählt im **Syndicate**-Universum wenig.

Starbreeze will mit einer cleveren KI dafür sorgen, dass **Syndicate** herausfordernder wird als die Konkurrenztitel. Zudem sollen sich Agenten unterschiedlicher Syndikate auch unterschiedlich verhalten. Während einige sich zum Beispiel voll auf ihre Technologie verlassen, stürmen andere drauflos oder organisieren sich über ein Squad-System. Außerdem hechten Gegner in Deckung oder über Hindernisse. Diese KI-Vielfalt soll eine herausragende Stärke von **Syndicate** werden – gut so, zumal ein hoher Schwierigkeitsgrad alte Serientradition wäre.

Wobei sich die Frage stellt, was dieser Shooter noch mit den Taktikwurzeln zu tun hat. Die Antwort: abgesehen von der Spielwelt nichts. Immerhin werden alte Serienfans Waffen und Umgebungen wiedererkennen, außerdem plant Starbreeze einen separaten Koop-Modus für bis zu vier Spieler, in dem man aus dem Original bekannte Missionen bestreitet. In der Kampagne wird man wohl meist alleine unterwegs sein – die Vierertruppe aus der Taktik-Vorlage tauchen ausschließlich in den Koop-Einsätzen auf.

So erinnert **Syndicate** an **Deus Ex: Human Revolution** – und zwar nicht nur spielerisch, sondern auch optisch. Die ersten Bilder des Starbreeze-Shooters zeigen graue Laborwände, übermannsgroße Leuchtbildschirme und überstrahlende Lichtquellen, die exakt so auch aus dem Eidos-Abenteuer stammen könnten. Aber das passt ja, **Deus Ex** zeichnet ja ebenfalls nicht gerade eine fröhlich-blumige Zukunftsvision. **GR / MW**



Anders, aber interessant

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Mich stört der Genre-Wechsel überhaupt nicht. Klar, ein knackiges Strategiespiel im Stil des alten Syndicate wäre schön gewesen. Was sich die Jungs von Starbreeze für »ihr« Syndicate vorgenommen haben, klingt aber ebenfalls vielversprechend: ein sehr interessantes und düsteres Szenario, spannende Spezialfähigkeiten, eine schlaue KI und aufrüstbare Waffen – das sind doch schon mal die Grundlagen für einen guten Shooter. Wenn die Umsetzung stimmt und sich dazu noch eine spannende Handlung gesellt, dann steht uns 2012 ein unterhaltsames Cyberpunk-Abenteuer ins Haus. Wobei ich mich am meisten auf den Koop-Modus freue. Taktisches Zusammenspiel hatte Deus Ex nämlich nicht zu bieten.



Mit seinem Mentor Merit dringt Miles in ein Aspari-Labor ein.



Miles geht alleine voran und hackt den Gehirnchip eines Wächters ...



... der durchdreht, einen Kollegen sowie sich selbst niederstreckt..



Im Labor erschießt sich der gesuchte Forscher vor Miles' Augen.



Der Agent entfernt dessen Gehirnchip. So sammelt er Upgrades.



Zudem findet er die Gauss-Kanone, die um Ecken schießen kann ...



... und trifft Drohnen, deren Schilde er per Hack ausschalten muss.