

Im Koop-Modus kämpft sich das **vierköpfige Team** durch das Eurocorp-Hauptquartier. Teamwork ist dabei oberste Agentenpflicht.

Charakterklassen gibt es in Syndicate nicht, stattdessen wählt jeder Charakter zwei beliebige **Waffen**.



Syndicate

Ein Taktikspiel erlebt seine Shooter-Wiedergeburt, wir haben den Koop-Modus gespielt. Oder, wie wir es nennen: den Chuck Norris der PC-Spiele. Von Benjamin Kratsch

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Starbreeze Studios (Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, GS 06/09: 80 Punkte)** Termin: **23.2.2012** Status: **zu 70 Prozent fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240

Auf DVD: Preview-Video

A

m Anfang steht Gevatter Tod. Immer und immer wieder zeigt er mit seinem knochigen Finger auf uns, während er in schallendes Gelächter verfällt. Ja, die ersten Minuten im Koop-Modus von **Syndicate** sind hart. Wir werden von Selbstschussanlagen zerrissen und von Scharfschützen durchlöchert. Wir treffen auf Gegner, die stärker gepanzert sind als »The Beast«, die Limousine des US-Präsidenten. Zu wem gehören diese Soldaten, die uns nicht den Hauch einer Chance auf bleihaltige Erfolgserlebnisse lassen? Es sind Spezialeinheiten von Mega-Konzernen, die ihre Soldaten im Jahr 2069 mit Nano-Technologie stärker, widerstandsfähiger und verflucht treffsicher machen. Es sind die Eliteeinheiten der Syndikate.

⊕ Stärken

- + Hacks bringen taktische Würze
- + kleine Physikeinlagen (Stickstoff gefriert Panzerglas)
- + sehr gute KI

⊖ Schwächen

- Koop aktuell zu stark auf Profis geeicht

Im Jahr 2069 erreicht die Technik-Affinität ihren Zenit: Immer höher, schneller, weiter. Die Leute lassen sich Nano-Technologie ins Hirn pflanzen, die alles steuert: Internet, Informationen, das ganze Leben. Die Nachfrage ist groß, wer einen Gehirnchip hat, gehört zur Elite. Der Konkurrenzkampf zwischen den führenden Konzernen Eurocorp, Cayman Global

und Aspari wächst sich zu einem Krieg aus. Während die Firmen ihre treuen Kunden mit Luxus-Resorts verwöhnen, die hoch oben über Städten wie New York, Los Angeles und Taipeh thronen, brodeln es im Untergrund: Die Syndikate stehlen sich gegenseitig Technologien und schrecken auch vor Mord nicht zurück. Zugleich wächst der Widerstand in der Unterschicht. Jene, die sich keinen Chip leisten können oder wollen, begehren gegen die Konzerne auf, die Rebellion brodeln. Willkommen in der grausamen Welt von **Syndicate**.

Hach, **Syndicate**, da werden Erinnerungen wach. An durchspielte Nächte und Schweiß auf der Stirn, weil es so brutal schwer war. An die Midi-Musik, an das Pling-Geräusch des Radars, wenn der Feind nahte. Sind genügend Verbandskästen da? Hat der Scharfschütze die Lage im Griff, können die Sturmtruppen die Wachposten schnell genug ausschalten? Und wieder lag die ganze Truppe am Boden, wieder hat die Taktik nicht hingehauen. Egal, neu laden, noch mal versuchen. 1993 war eine andere Zeit. Da lechzten Spieler nach der Herausforderung und wollten sich durchbeißen. Heute werden wir ja



Blau ist gut, orange böse: Wer die **taktische Sicht** nutzt, lebt deutlich länger. Und sieht durch Wände.



Unser Scharfschütze gibt dem restlichen Team Deckung.



Die gepanzerten Eurocorp-Soldaten schlucken ausgesprochen viele Kugeln.



Im Schwebegleiter sausen wir anfangs zum Einsatzort.



Das Ziel der Koop-Mission ist das wertvolle »Leonardo-Gerät«.

mit Pauken, Trompeten und explosionsreicher Michael-Bay-Inszenierung automatisch durchs Siegestor getragen. »Wir wollen das alte Syndicate-Gefühl wieder aufleben lassen«, verspricht der Executive Producer Jeff Gamon, der bereits damals bei Bullfrog am Original gearbeitet hat. »Es mag keine Iso-Perspektive mehr haben, sondern ein Ego-Shooter sein. Sonst ist aber alles drin, was man aus den Vorgängern kennt – nur dass aus dem computergesteuerten Agententeam nun echte Menschen werden.« Und zwar im Koop-Modus von **Syndicate**.

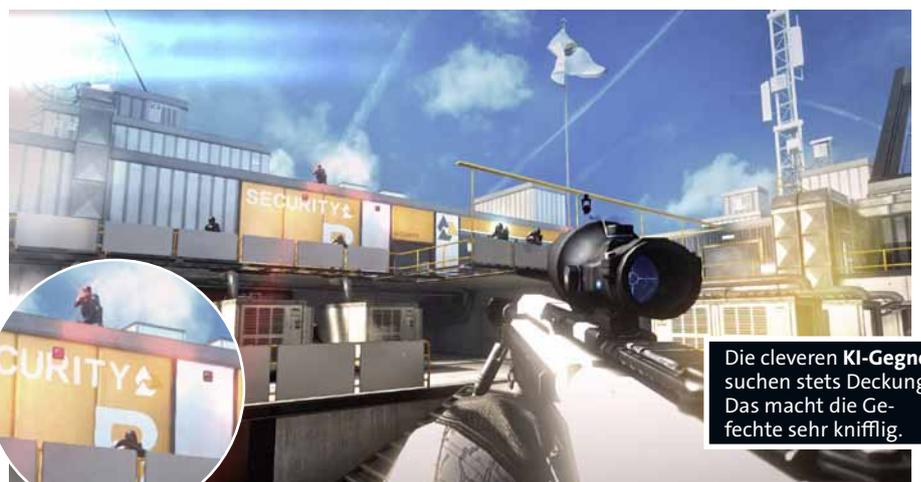
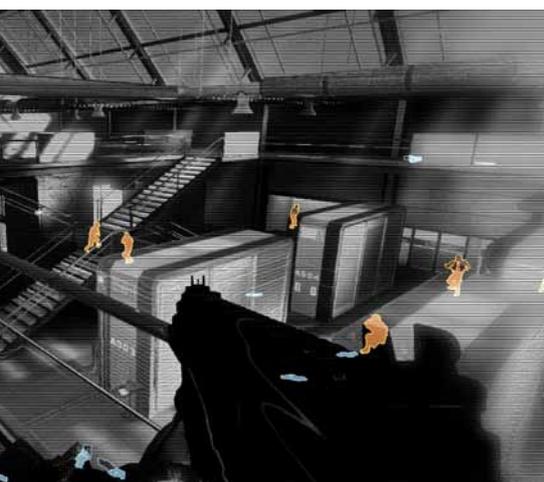
Während wir in der Kampagne als Eurocorp-Agent Miles Kilo Technologien mopsen und rivalisierende Agenten ausknipsen, müssen wir uns im Multiplayer-Teil mit bis zu vier Spielern selbst zum mächtigsten Syndikat aufschwingen. Also nix wie los: Auf der Karte »New England« sollen wir das »Leonardo-Gerät«, eine wertvolle Technologie, aus dem Eurocorp-Firmensitz stehlen. Der Einstieg ist

ungewohnt, es gibt keine Klassen. Stattdessen wählt jeder Spieler zwei Waffen, darunter Sturmgewehr, Schrotflinte, Maschinengewehr und Scharfschützengewehr. Hinzu kommen Sekundärknarren wie die Desert Eagle und die Glock, die in Hightech-Varianten zu finden sind. Zwei Granaten haben wir standardmäßig dabei, viel wichtiger sind aber die »Breach«-Fähigkeiten. Per »Breach« können wir die Chips der Eurocorp-Wachleute hacken und so deren Verhalten manipulieren. Das spielt sich erstaunlich intuitiv. Wir wählen direkt in der Ego-Perspektive Gegner an, drücken die Hacken-Taste – und sobald der Chip überschrieben ist, winden sich die Kerle am Boden und werden von Stromschlägen durchzuckt.

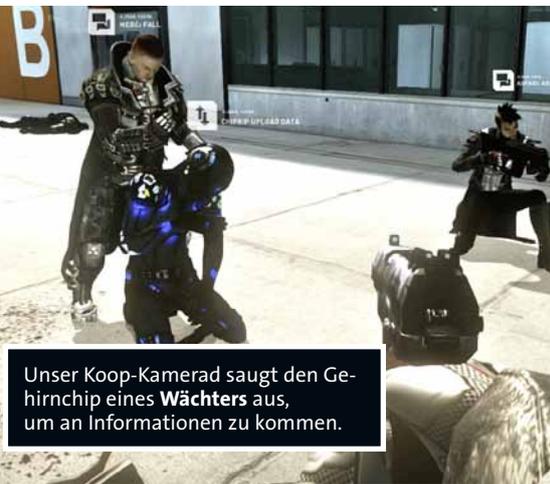
Das ist wichtig, denn der Einstieg entpuppt sich als knallhart: Schon nach den ersten Schritten schrillen die Alarmglocken, gut zehn clevere KI-Feinde stürmen heran, hechten in Deckung und ersticken unser im

Team im Kugelhagel. Alle tot, das ging schnell. Okay, jetzt langsamer vorgehen, heranschießen, den richtigen Moment abwarten und mit dem Sturmgewehr auf den Kopf zielen. Das Treffer-Feedback funktioniert gut – wenn es denn mal eins gibt: erster Kopfschuss, keine Reaktion des Opfers. Zweiter Kopfschuss, der Typ im Nano-Anzug ballert weiter. Dritter Kopfschuss, sein schwarzer Schutzhelm hat nicht mal einen Kratzer, stattdessen schleudert der Kerl eine Granate und zieht uns gleich mal 90 Prozent unserer Lebensenergie ab. Wir können jetzt nur noch langsam humpeln. Keiner hilft, der virtuelle Tod kommt näher. Liebe Koop-Kollegen, so steigen wir niemals zum mächtigen Syndikat auf!

Jetzt noch mal mit Taktik: Ein Team-Mitglied bleibt auf Distanz und gibt Deckung mit dem Scharfschützengewehr. Zwei rücken vor, der vierte dient als Sanitäter. Tatsächlich klappt die strategische Vorgehensweise



Die cleveren KI-Gegner suchen stets Deckung. Das macht die Gefechte sehr knifflig.



Unser Koop-Kamerad saugt den Gehirnchip eines Wächters aus, um an Informationen zu kommen.

deutlich besser. Der Scharfschütze hält derweil die Verteidiger in Schach und braucht außerdem »nur« zwei direkte Kopftreffer, um einen Soldaten auszuschalten. So richtig rund läuft's trotzdem nicht: Wir kommen nur bis zu einer Treppe, dort rattert eine Selbstschussanlage los. Wer hier nicht sofort in Deckung sprintet, beißt gleich ins Gras. Okay, dritter Anlauf: Wir müssen die Selbstschussanlage deaktivieren, das Kontrollterminal dafür ist in einem Sicherheitsraum oberhalb der Treppe. Nur wie reinkommen? Einen Gegner zu hacken, dauert zu lange. Bis dahin hat uns längst das Automatik-Maschinengewehr im Visier.

Inzwischen hat Andreas Gschwari von Starbreeze neben uns Platz genommen und amüsiert sich köstlich über die verzweifelten Versuche der Journalisten. »Ihr müsst die Gegend beobachten«, rät der Senior Level Designer. »Achte mal auf das Verhalten der KI, wenn die Selbstschussanlage losrattert.« Uns gehen mindestens ein Dutzend Lichter auf: Sobald die Wumme losrattert, ziehen sich die Gegner zurück, damit sie nicht selbst getroffen werden. Also muss einer von uns das Feuer der Selbstschussanlage auf sich lenken, damit die zwei anderen unbehelligt zum Kontrollraum vorstoßen können. Drinnen hacken sie dann gemein-



Während das restliche Team die Eurocorp-Schergen frontal angreift, fallen wir den Gegnern in die Flanke.



Interview mit Starbreeze

Beim Anspiel-Event in London haben wir mit Andreas Gschwari gesprochen. Der gebürtige Innsbrucker arbeitete als Designer bei NCSoft und feilte für Codemasters an Bodycount, nun verantwortet er bei Starbreeze das Leveldesign von Syndicate.

GameStar Spiele werden eher leichter als schwerer. Syndicate hingegen ist richtig knackig und fühlt sich im Koop-Modus eher an, als sei es auf Hardcore-Spieler ausgerichtet.

Andreas Gschwari Auf jeden Fall. Wir wollen den Spielern das Gefühl geben, einer dieser vier exzellent ausgebildeten Agenten aus dem Original zu sein. Also muss das Team zusammenbleiben, man muss auf seine Munition achten, taktisch vorgehen, den Feind über die Flanke angreifen. Wenn einer im Alleingang vorprescht, ist er sehr schnell tot.

► **Wir brauchten stellenweise fünf Kopfschüsse, um einen Gegner zu eliminieren. Ist das noch gute Balance?**

◀ Wir befinden uns in einer frühen Alpha-Phase, und sammeln gerade das Feedback der Presse. Es wird sich also noch einiges tun. Aber wir werden ganz sicher nicht das nächste Call of Duty, wo es im Spec-Ops-Modus letztlich ja doch nur darum geht, so schnell wie möglich ganze Armeen auszusradieren. Wir wollen den Spieler dazu bewegen, seinen Kopf einzuschalten, taktisch zu denken und vor allem die Hack-Möglichkeiten zu nutzen. Wenn man einen Gegner hackt, bekommt der einen Stromstoß und ist ein deutlich leichteres Opfer.

► **Ihr verzichtet auf ein Livenessystem. Welche Vorteile bringt das?**

◀ Es engt nicht so sehr ein. Da der Schwierigkeitsgrad

selbst bei einem von drei Sternen recht hoch ist, soll auch ein Scharfschütze die Möglichkeit haben, sich und seine Kameraden zu heilen oder einen Schutzschild mitzunehmen.

► **Können wir die alten Karten in neuem Ego-Shooter-Look erwarten?**

◀ Definitiv, wobei wir nur die Struktur übernehmen, viel Design und Innenausstattung gab's damals ja nicht. Aber auch hier werden wir viel Abwechslung bieten: Die Aspari sind ein japanischer Konzern, entsprechend dominieren warme Töne, ist alles sehr kunstvoll gestaltet, am Eingang begrüßen uns vornehme Hologramm-Butler. Eurocorp ist eher westlich geprägt, mit viel Stahl, Glas und dunkleren Tönen.

sam einen Soldaten-Gehirnchip nach dem anderen. Wenn wir die »Breach«-Fähigkeit zu zweit auf denselben Gegner anwenden, geht der Vorgang schneller, außerdem können wir währenddessen weiterschießen. Der vierte Mann behält seinen Sani-Job und heilt – fast wie in einem Online-Rollenspiel.

Vor dem nächsten Durchlauf rufen wir das Menü auf und investieren die ersten Erfahrungspunkte in einen Energieschild. Damit überleben wir den Dauerbeschuss des MGs lange genug, damit die Kollegen ins Kontrollzentrum eindringen und das Geschütz ausknipsen können. Insgesamt schalten wir im Rollenspiel-Menü 19 Waffen frei, darunter an das Ur-Syndicate angelehnte Klassi-

ker wie das Gauss-Gewehr, dessen zielsuchende Geschosse sogar um Ecken fliegen können. Hinzu kommen zwölf Hack-Applikationen, von denen sechs defensiver (Heilung etc.) und sechs offensiver Natur sind: Der Virus-Pfeil beispielsweise zieht dem Gegner kontinuierlich Energie ab. Allerdings dürfen wir Hacking- und »Breach«-Talente nicht beliebig oft verwenden, ihr Einsatz kostet Energie. Die laden wir auf, indem wir uns ins Gefechte stürzen und Feinde umpusten – was uns dank Teamwork auch gelingt. Der knochige Finger des Todes zieht sich zurück, jetzt lachen wir! Benjamin Kratsch / CR



Hardcore schlägt Weichei

Benjamin Kratsch
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Der knackige Schwierigkeitsgrad von Syndicate entpuppt sich als enorm motivierend. Ein hart erkämpfter Sieg schmeckt eben viel besser, als im Minutentakt ganze Armeen ins Nirvana zu pusten. Mit dem taktischen Koop-Modus sticht Starbreeze zudem in eine Marktlücke, und auch die Kampagne hat Potenzial. Neben der sozialkritischen Großkonzern-Geschichte klingen die Physikrätsel spannend. So können wir per »Breach« ein Ventil öffnen und flüssigen Stickstoff über Panzerglas laufen lassen, das daraufhin gefriert und sich zerschießen lässt. Wenn Starbreeze noch mehr solcher Ideen auf Lager hat und die Balance im Koop hinbekommt, hat Syndicate das Zeug zum Shooter-Überraschungshit.

Potenzial: Sehr gut