



Satellite Reign

# EIN ERBE FÜR SYNDICATE!

Auf der Flucht: Während seine Kollegen (1, 2, 3) mit Plasmagewehren (gut gegen gepanzerte Einheiten!) vom Dach Feuerschutz geben, verduftet der Scharfschütze (4) per Hochleitungsruhrutsche in sichere Gefilde.

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **5 Lives Studios** Entwickler: **5 Lives Studios** Termin: **28.8.2015** Sprache: **Englisch (Deutsch geplant)**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Satellite Reign glänzt als moderne Mixtur aus Syndicate, Blade Runner, XCOM und Commandos – und wird zu einem beklemmend-spannenden Taktikfeldzug.** Von Martin Deppe

22 Jahre sind eine verdammt lange Zeit – fragen Sie mal einen Amerikaner, der so lange warten muss, um endlich legal Alkohol kaufen zu dürfen. Okay, das sind nur 21 Jahre, aber wir wollten mit dem Wort »Alkohol« um Ihre Aufmerksamkeit buhlen. Wie auch immer, es gibt Spiele, die auch nach über zwei Jahrzehnten noch für feuchte Augen und schnelles Pulstromein sorgen, wenn wir uns heute an sie erinnern. Weil sie einzigartig waren, bockschwer oder technisch bahnbrechend. Oder gar alles zusammen. So ein Ausnahmetitel erschien 1993, als Peter Molyneux noch Visionen hatte – und umsetzen konnte. Diesem Spiel huldigt jetzt das neue Satellite Reign: nämlich Syndicate!

Dessen einzigartiges Spielgefühl will Satellite Reign einfangen, ein Kickstarter-finanziertes Echtzeit-Taktikspiel des kleinen australischen Entwicklertrupps 5 Lives Studios, darunter auch der Programmierer Mike Diskett (klar, bei dem Nachnamen muss man ja irgendwas mit Computern machen), der

schon beim Ur-Syndicate am Amiga-Code arbeitete und beim Nachfolger Syndicate Wars (1996) die Projektleitung übernahm.

### Ein Schritt zu viel

Syndicate schaffte damals das Kunststück, Echtzeit-Taktik mit Hektik und Spieltiefe zu verbinden. Mit einem Vierertrupp Cyberagenten eroberten wir als »Marketing-Chef fürs Grobe« nach und nach die Welt, die von Megakonzernen dominiert wurde: Wir schal-

teten Führungskräfte der Konkurrenzfirmen aus, sprengten ihre Gebäude, stahlen ihre Daten. Syndicate brachte uns damals an den Rand des Wahnsinns. Wenn wir zum Beispiel ganz knapp ein Missionsziel schafften, uns schwer angeschlagen aus dem Staub machen wollten – und in einen Trupp schwerbewaffneter Gegner humpelten, die uns und unsere Mission in Nullkommanix zerbröselten.

Genau das kann Ihnen auch in Satellite Reign passieren. Einmal zu spät die Waffe



Mitten in der extrem verschachtelten Metropole umgeht unser Trupp eine Patrouille.



Mist! Sekunden später zerreit eine Feindgranate das komplette Dach.

gezckt, und ein Wachmann alarmiert noch seine Kumpels, bevor er zurckschiet. Einmal zu nah an eine berwachungskamera getapst, und Sie erleben das Gefhl, Ihren nackten Hintern auf einem Ameisenhaufen zu parken. Denn auch in Satellite Reign sind gutes Timing und der clevere Einsatz Ihrer vier Agenten der Schlssel: Wer einfach mit seinen Leuten losstrmt und -ballert, hat meistens keine Chance gegen die erdrckende bermacht von Wachleuten, automatischen Geschtzen und Kampfdrohnen.

### You are leaving the Downtown Sector

Satellite Reign spielt nicht wie Syndicate damals in einzelnen Stdten, die wir ber eine Weltkarte ansteuerten, sondern in einer einzigen, riesigen Metropole. Die wiederum ist in vier Sektoren unterteilt, die wir erst freischalten mssen (plus eine ganz besondere Zone, die wir hier allerdings nicht verpetzen wollen). Wie und wann wir das tun, bleibt uns berlassen: Wir knnen stur den Hauptmissionen folgen, verpassen dann jedoch spannende Nebenauftrge, die uns Geld, Erfahrung und vielleicht bessere Ausrstung bringen. Wir knnen aber auch frei Schnauze durch die Megametropole marschieren, Geldautomaten absaugen, Banken berfallen oder hacken, Militrlager ausrumen. Open World eben!

Auf Screenshots kommt es leider nicht so gut rber – doch die Cyberstadt sieht in Bewegung einfach klasse und glaubwrdig aus, natrlich gewachsen, statt am Reißbrett geplant. berall warten Rampen, Treppen, Unterfhrungen, gelegentlich knnen wir uns an Hochleitungskabel hngen und in gesicherte Gebiete heruntersausen (wobei auch schon mal ein Agent abstrzt und es noch mal versuchen muss). Autos schweben umher, statt echter Bume blhen grne Hologramme, berall steigt Dampf aus

Schchten, Lichter spiegeln sich im Regen, bunte Neonwerbung schreit nach Beachtung. Dazu kommt die passende Geruschkulisse, vor allem der sehr gute Soundtrack, der treibende Synthesizermucke mit Elektro-Drums verbindet – das passt perfekt zur Cyberatmosphre, aber auch zu den frhen Neunzigerjahren von Syndicate.

### Vier gewinnt

Die verschachtelte Stadt sieht nicht nur gut aus, sondern bietet auch zahlreiche Mglichkeiten, eine Mission anzugehen. Wir knnen Patrouillen lautlos ausschalten, Nebeneingnge hacken, einen einzelnen Agenten einschleusen, whrend die anderen Feuerschutz geben oder als schnelle Eingreiftruppe bereitstehen. Wir setzen einen Agenten als Scharfschtzen ein oder schicken ihn mit einer Tarnvorrichtung in den Nahkampf – oder beides. Wir schlieen Stromleitungen kurz, sprengen Generatoren, bestechen Wachen. Wie gesagt: Alle vier Agenten wild ballern

vorzuschicken, fhrt nicht weit – es sei denn, sie sind bereits stark aufgerstet und holen eine frhe Mission im Spiel nach.

Denn die vier fest vorgegebenen Agenten sind hoch spezialisiert, und nur der erste (der »Soldat«) ist per se eine ausgemachte Kampfsau. Der Supporter hingegen untersttzt das Team beispielsweise als Sanitter, erhht kurzzeitig die Kampfkraft, markiert Ziele und so weiter. Der Hacker ist frs, genau, Hacken zustndig, kann aber auch Zivilisten entfhren, Kampfdrohnen lenken oder Waffen verbessern. Und der Infiltrator schlielich ist ein sehr guter Scharfschtze, kann aber getarnt im Nahkampf zuschlagen. Diese vier Klassen sind in unserem Team fest vorgegeben, wir drfen sie nicht austauschen. Trotzdem haben wir wegen der genannten Skill-Vielfalt viele Mglichkeiten, unsere vier Recken zurechtzuschneiden. Denn jede Fhigkeit gibt's auerdem in vier Stufen; wir knnen beispielsweise einen Superscharfschtzen bauen, doch der schleicht dfr so gut wie ein Brontosaurus im Porzellanladen.

### Mp! Noch maaaal!

Die freie Missionswahl birgt auch Nachteile: Oft ist schlicht nicht vorab zu erkennen, wie schwer ein Auftrag zu knacken ist. Klar, es ist leichter, einen einzelnen Zivilisten in einer Menschenmenge auszuschalten, als eine schwer geschtzte Militrbasis zu infiltrieren. Trotzdem wren zumindest zarte Hinweise angebracht. Frustrerend sollten Sie ebenfalls sein: Immer wieder kommt es vor, dass Ihr Trupp kurz vor dem Ziel doch noch scheitert und den Auftrag von vorn beginnen muss – siehe Syndicate. Denn speichern mitten in einer Feindbasis geht nicht. Und das ist gut so, Weicheispiele gibt's schlielich genug! Heftiger fllt schon die fehlende Pausenfunktion im Stadtbildschirm ins Gewicht, wir knnen nicht pausieren und Befehle erteilen.

Dfr gibt's jede Menge Komfortfunktionen: Wenn wir an vorgegebenen Stellen Relaisstationen platzieren, knnen wir sie fortan als Schnellreisepunkte nutzen. Wir drfen Befehle per gedruckter Shift-Taste



Stndig sind zig Missionen offen, gegen Bargeld gibt's oft Tipps von Informanten.



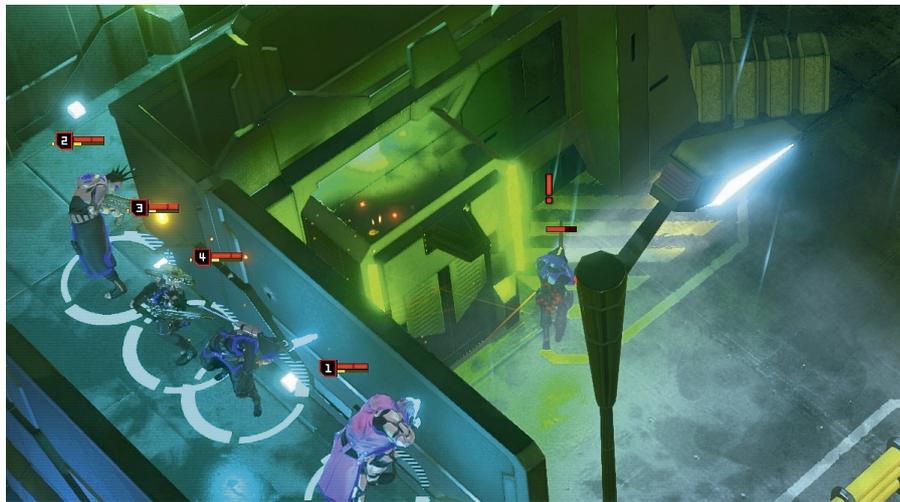
**Martin Deppe**  
@GameStar\_de



§\$%&@€!!! Zum dritten Mal habe ich mich durch die Militärbasis geschlichen – doch Millisekunden vor dem Zielgebäude springen die blöden Kameras wieder an. Ein paar weitere Millisekunden später stürmt der erste Feindtrupp heran. Ironischerweise genau der Trupp, den ich gerade noch so elegant umkurvt habe. In solchen Momenten hasse ich Satellite Reign. Und seinen Uropa Syndicate gleich mit. Doch dann probiere ich es eben ein viertes Mal, und diesmal flutscht alles. Endlich bin ich gut genug gerüstet, um mich ins nächste Stadtviertel zu wagen!

Trotz (oder gerade wegen) seiner gelegentlichen Sperrigkeit, die kaum Fehler verzeiht, ist Satellite Reign ein tolles Echtzeit-Taktikspiel geworden, das Bullfrogs Klassiker gekonnt modernisiert. Dieses Spielgefühl, jeden Moment mit seinen Agenten aufzufliegen, ist unvergleichlich, und dank der vielen Fertigkeiten, Ausrüstungsmöglichkeiten und Verbesserungen (hui, das Klonen!) wachsen mir die vier Agenten schnell ans Herz – obwohl sie nie was sagen, sondern einfach nur gehorchen.

»stapeln« und abarbeiten lassen. Dank zahlreicher Tastenbelegungen sind die Spezialfähigkeiten unserer Viererbande ruckzuck aktiviert, Gleiches gilt fürs Waffenwechseln oder -wegstecken. Denn wer mit gezückten Sturmgewehren durch die Stadt trabt, erregt natürlich irgendwie einen gewissen Grundverdacht bei den umherstreunenden Sicherheitskräften. Aber auch das macht den beklemmenden Reiz aus: Trupps mit Scheinwerfern, Aufklärungsdrohnen mit Abtastern, überall Kameras – schon der Weg zum Einsatzort gerät zum Spießbrutenlauf, bei dem wir Patrouillen ausweichen müssen. Auch klasse: Gegner ist nicht gleich Gegner – manche sind strohdoof und lassen sich leicht



Schwach animiert, aber äußerst spannend: Der Wachmann unten ruft gleich Verstärkung, wir müssen ihn schnell ausschalten.

abschütteln, andere bleiben uns hartnäckig auf den Fersen. Nur selten scheitert eine KI-Figur mal an einem geschlossenen Tor. Zum Glück können wir uns mit bestimmten Missionen Vorteile verschaffen, dann reagieren Kameras zum Beispiel langsamer, oder die Sicherheitskräfte von Firma A verlieren Gesundheitspunkte, weil wir ihren Chefmediziner ausgeknipst haben.

#### Angriff der Klonkrieger

Eine richtig tolle Idee ist das Klonen: Wir dürfen zum Beispiel Zivilisten entführen und mit ihrer DNA unsere eigenen Agenten verbessern. Per Klick auf einen Passanten scannt unser Supporter dessen klonbaren Werte, etwa besonders viele Hitpoints oder mehr Lauftempo. Wenn wir die Zielperson dann mit dem Hacker per Tastendruck entführen, schließt sie sich unserem Trupp an. Jetzt können wir sie zum Klonen schicken – dann plopt ein eigener Bildschirm auf, wo wir die Skill-Boni dem gewünschten Truppmitglied zuweisen; der Soldat freut sich zum Beispiel besonders über mehr Gesundheitspunkte. Obacht: Bei jedem Wiederbeleben eines Agenten an der nächsten Relaisstation sinken seine Charakterwerte ein wenig (die erworbenen Skills bleiben aber erhalten).



Hier müssen zwei Agenten das Sicherheitstor öffnen. Die anderen beiden stehen Schmiere.

Auch bei der Ausrüstung gibt's viele Möglichkeiten. Wir erbeuten keine normalen Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, sondern Prototypen, mit denen wir entweder sofort einen Agenten ausstatten – oder den wir per Forschungsmenü analysieren, sodass wir ihn später nachbauen können. Je nach Qualität dauert und kostet das, eine Plasmakanone ist nun mal komplexer als ein simpler Revolver. Aber wie gesagt: Satellite Reign ist kein Spiel für Schnellklickhektiker, sondern für Taktiker alter Schule! ★

## SATELLITE REIGN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

2,4 GHz Dual-Core / A64 X2 5400+  
Geforce 8800GT / Radeon 4770  
3 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

3,4 GHz Quad-Core / Phenom II X4 955  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- realistische Licht- und Dampfeffekte
- schicke Waffeneffekte
- treibender Synthesizer-Soundtrack wie in den Achtzigerjahren
- stimmige Umgebungsgeräusche
- ungelenke Animationen

### SPIELDESIGN



- gute, intuitive Steuerung
- viel spielerische Freiheit
- Haupt- und Nebenmissionen ohne Reihenfolgezwang
- stapelbare Befehle
- keine Pausenfunktion

### BALANCE



- teils knackig schwer, aber nie unfair
- sehr verschiedene Spielweisen möglich
- viele Komfortfunktionen
- Tutorial erklärt zu wenig
- extrem schwankender Schwierigkeitsgrad der Missionen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubwürdig inszenierte Cyberwelt
- sehr gut modernisiertes Syndicate-Spielgefühl
- alles wirkt wie aus einem Guss
- viele Nachrichten und Infohäppchen
- Story nur über Textfenster

### UMFANG



- viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände
- motivierendes Upgradesystem durch Klonen
- sehr große Stadt
- nur vier vorgegebene Klassen
- kein Koop, kein Multiplayer

### FAZIT

Gelungenes Syndicate-Revival für nervenstarke Echtzeit-Taktiker: Hier siegen Köpfchen und Koordination statt Schnellklicken.

82