SYNDICATE

LEITFADEN FÜR MANAGER

SYNDICATE

SYNDICATE

SYNDICATE

DIE KÜNSTLER

PETER MOLYNEUX - PRODUZENT

In Populous haben wir eine ganze Welt simuliert, in Powermonger war es ein Land und in Syndicate simulieren wir eine Stadt. Das ist mitunter ausgesprochen schwer, denn je mehr Details man einbaut, desto mehr Probleme bekommt man. So mussten wir beispielsweise scheinbar ganz einfache Sachen ausknobeln, etwa, wie die Leute die Strasse überqueren sollen. Der Programmteil, den Sean für die Strassen schliesslich ablieferte, ist riesig.

Von der Spielidee her wollte ich, dass der Spieler wirklich die Freiheit hat, alles zu tun, was er will. Also ist es jetzt an Ihnen, das auszuprobieren. Sie können beispielsweise auf einen Baum schiessen: irgendetwas wird passieren, ob es jetzt einen Einfluss hat auf das Spielgeschehen oder nicht. Syndicate enthält mehr Grafik, mehr Sound und mehr Spieldesign als alle bisherigen Bullfrog-Spiele zusammengenommen. Ich hoffe, Sie mögen es.

SEAN COOPER - STELLVERTRETENDER PRODUZENT/PROGRAMMIERER

Ich habe bei Bullfrog als Spieletester angefangen, noch bevor sie Populous I rausgebracht haben. Da ich immer sehr viel Interesse für das Programmieren hatte, habe ich natürlich versucht, jedermann zu überzeugen, dass ich gut genug war, um als Programmierer ins Team aufgenommen zu werden. Flood war mein erstes Spiel, aber danach wollte ich lieber endlich an einem Projekt arbeiten, das in der realen Welt spielte. Meinem Gefühl nach ist das Element der lebenden Stadt in Syndicate die wirkliche Neuheit im Spiel - auf jeden Fall hat es die meiste Produktionszeit in Anspruch genommen. Ich habe drei Jahre an Syndicate geschrieben, aber einer der Gründe, warum es so lange gedauert hat, war, dass wir ständig neue Features hinzufügten. Ich hoffe, Sie haben Spass mit Syndicate. Ich habe auf jeden Fall das Gefühl, dass ich ein Stück von mir selbst mit in das Spiel eingebracht habe - welches Stück, das müssen Sie entscheiden!

PHILLIP JONES - COMPUTERINTELLIGENZ/PROGRAMMIERER

Ich habe bei Bullfrog 1992 als Spieletester angefangen. In dieser Zeit bekam ich den Auftrag, die Bullfrog-Interview-Demo (die im Frühjahr dieses Jahres als Zeitschriften-Coverdisk erschien) auf den PC zu konvertieren. Dass ich nur eine gute Woche gebraucht habe, um zu lernen, wie man PCs in Assembler programmiert, und die Demo zu konvertieren, hat Peter wohl schliesslich überzeugt, dass ich ein extrem talentierter Programmierer bin!

Meinen Vollzeitjob als Programmierer begann ich mit der PC-Version von Populous II mit Mark Webley. Danach ging es an Syndicate. Im Moment arbeite ich an einem noch namenlosen Projekt für den PC, das hoffentlich nächstes Jahr erscheinen wird.

MIKE DISKETT - AMIGA PROGRAMMIER

Vor etwa sieben Monaten begann ich mit meinem ersten Projekt, einer Coverdisk des Spiels Psycho Santa für eine britische Zeitschrift namens THE ONE. Meine nächste Aufgabe war, Syndicate auf den Amiga zu konvertieren. Das grösste Problem war die Geschwindigkeit, denn dafür musste ich die ganzen Grafikroutinen neu schreiben.

MARK WEBLEY - AMIGAPROGRAMMIERUNG

Ich habe an Populous II für den PC und Syndicate für den Amiga gearbeitet. Das grösste Problem dabei, Syndicate auf den Amiga zu übertragen, war der verfügbare Hauptspeicher. Wir haben es geschafft, alle Features reinzuquetschen, ohne dass wir irgendetwas weglassen mussten.

GUY SIMMONS - AMIGAPROGRAMMIERUNG

Während meiner Collegezeit schrieb ich Demos auf dem Amiga und nervte alle Spieleherstellter, mir doch einen Job zu geben. Bullfrog hat schliesslich nachgegeben und hier bin ich! Seit meinem Eintritt habe ich Populous II für den Macintosh bearbeitet und frühere Versionen von Syndicate für den Amiga.

Die erste Amiga-Fassung von Syndicate war langsamer als eine tote Schlange. Wir mussten viel optimieren, aber dann verbesserte sich die Geschwindigkeit beträchtlich. Und nachdem Mike seine Pfoten noch reinsteckte, wurden unsere wildesten Träume übertroffen.

CHRIS HILL - KÜNSTLER

Meine optische Vorstellung von Syndicate war, das ganze Spiel in einen düsteren Stil zu verpacken. Die Dächer der Gebäude zum Beispiel sind alle dunkel, weil die Strassenbeleuchtung hier nicht hinreicht. Es gab noch soviel, was ich an Grafik einbauen wollte, aber irgendwo muss man mal einen Punkt machen. Ich bin wirklich der Meinung, dass Syndicate mehr Animation enthält als irgendein anderes Spiel, das ich jemals gesehen habe. Spiele neigen heutzutage dazu, so kleine Details einfach zu ignorieren, aber gerade darum ist ja Syndicate etwas ganz Besonderes.

PAUL MCLAUGHLIN - KÜNSTLER

Ich habe ursprünglich für Emerald Software in Irland gearbeitet. Erinnert Ihr Euch an Phantom Fighter und Treasure Trap? Nein? Nach meinen Tantiemen zu urteilen auch sonst niemand. Ich machte einen kurzen Abstecher in die Welt von Videographics, bevor ich wieder vernünftig wurde und in die Welt der Spiele zurückkehrte, mit Hilfe der netten Jungs von Bullfrog.

Ich war Teil des Teams für Populous II und Powermonger PC und arbeite jetzt am beeindruckendsten Spiel, das jemals geschrieben wurde - Syndicate.

ALEX TROWERS - LEVELDESIGNER

Meine erste Aufgabe bei Bullfrog war es, mich um die abschliessenden Feinheiten des Leveldesigns von Cyber Assault zu kümmern. Dann arbeitete ich an Projekt W, was später zu Powermonger wurde, war verantwortlich für das Leveldesign und ein Teil des Spieldesigns. Anschliessend kam die Datendiskette Erster Weltkrieg und das riesige Populous II.

Der Rest meiner Zeit ging im vergangenen Jahr für die PC-Version von Syndicate drauf, wo ich an kompletten Leveldesigns und einer Menge des Spieldesigns und des Gameplays gearbeitet habe. Das grösste Problem war die Einfachheit des Leveldesigns; es ging grösstenteils darum, die einzelnen Bauteile zusammenzusetzen und einen wenig zu verkleiden, um ein so abwechslungsreiches und interessantes Spiel wie möglich zu produzieren. Jetzt sind wir soweit, dass das Spiel sogar ohne Spieler einfach weitermacht und alles auf dem Bildschirm sein eigenes Leben hat.

RUSSELL SHAW - SOUND

Als ich im Soundgeschäft anfing, arbeitete ich für Gerry Anderson an Projekten wie Dick Spanner oder Space Police. Danach ging ich ins Musikgeschäft und hatte das Glück, mit vielen Top-Bands arbeiten zu dürfen.

Mein erstes Projekt für Bullfrog war Syndicate, was ich sowohl aufregend als auch extrem frustrierend fand. Den Sound für ein Computerspiel zu schreiben, das ist so, als ob man einen gewaltigen, schön geschmückten Karnevalswagen aufbaut und dann versucht, ihn nebenan in der Garage zu parken.

INHALT

Vorgeschichte 10

Das Spiel im Überblick 11

Das Spielziel 12

Schnellstart 13

- Tastaturkommandos 13

Optionen des Hauptmenüs 20

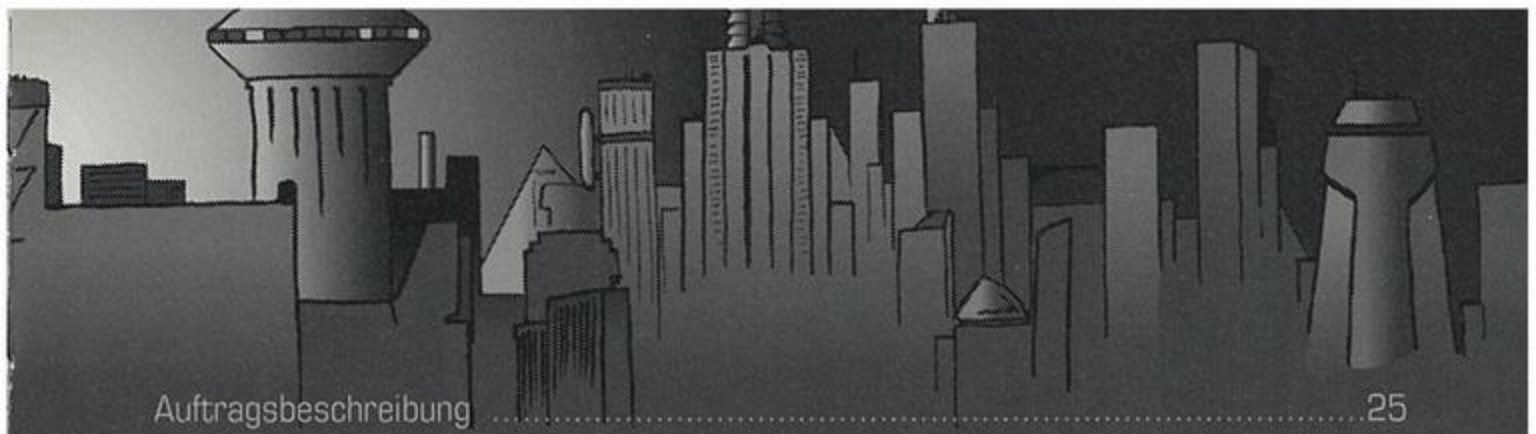
- F1 - Firmeneinstellungen 20
- F2 - Mission beginnen 20
- F3 - Spiel laden/sichern 20
- F4 - Spiel neu starten 20
- F5 - Beenden zum DOS 20

KAPITEL 1 - FIRMENEINSTELLUNGEN 21

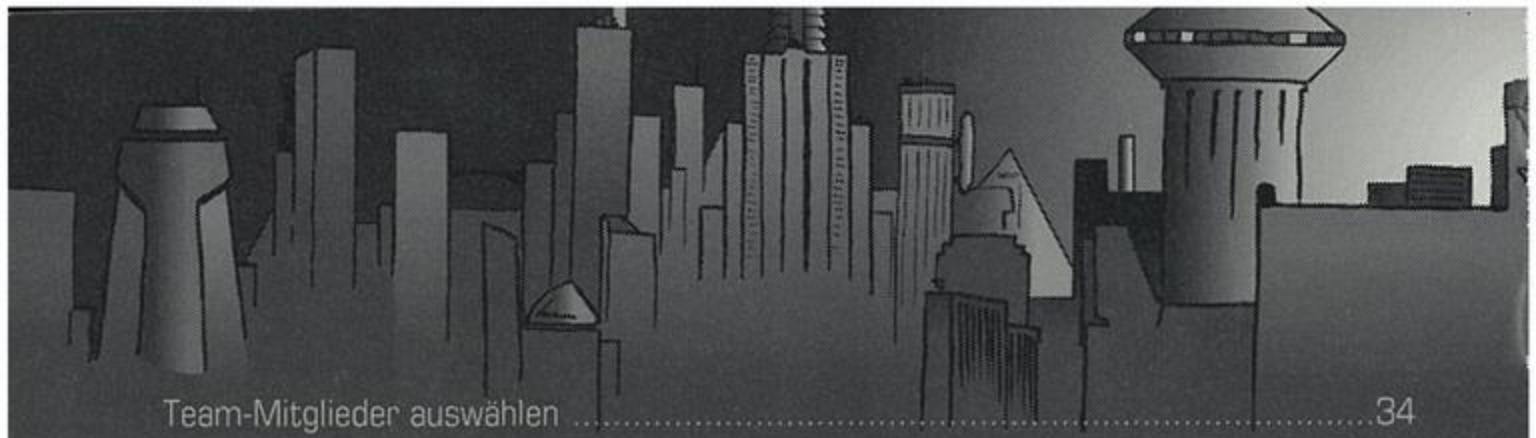
- Was wollen Sie ändern? 21
- Farbe ändern 21
- Syndikatlogo auswählen 21
- Einen Syndikatsnamen wählen 21
- Spielernamen eingeben 22

KAPITEL 2 - AUSWAHL EINES AUFTRAGS 23

- Weltkarte 23
- Das neue Calendarium 23
- Territorialfenster 24
- Auftrag 24
- Einsatzbesprechung 25



Auftragsbeschreibung 25
Budget 25
Informationen kaufen 26
Einsatzkarte 26
Vergrößern 26
Karte 26
Annehmen 26
KAPITEL 3 - TEAMVORBEREITUNG 27
Agentenfenster 27
Gruppenmodus 27
Ausrüstung 28
Waffenbeschreibungen 28
Kaufen 28
Körperteile 29
Modellreihen 29
Forschung 30
Forschungsbildschirm 30
Entwicklung von Ausrüstung 31
Entwicklung von Körperteilen 31
Die Entwicklungszeit 32
Geld + ... 32
Geld - 32
Entwicklungsgrafik 32
Forschung bestätigen 33
Das Team 33



Team-Mitglieder auswählen 34

Ersatz für zerstörte Cyborgs 34

KAPITEL 4 - EINEN AUFTRAG ERLEDIGEN 35

Zustandsfenster 35

Funktionsanzeige 35

Der aktive Cyborg 36

IPA-Zustand 36

IPA-Werte verändern 37

Abtaster 38

Bewegung mit dem Abtasterbildschirm 39

Bewegung Ihrer Agenten 39

Geschwindigkeit 40

Gruppenmodus 40

Im Einsatzgebiet 41

Feindliche Agenten (rote Kreise) 41

Polizeicyborgs (blaue Kreise) 41

Das Ziel (weißer Punkt mit Radarzielangabe) 41

Fahrzeuge (weiße Quadrate) 42

Gebäude (blaue Blöcke) 42

Geräusche 42

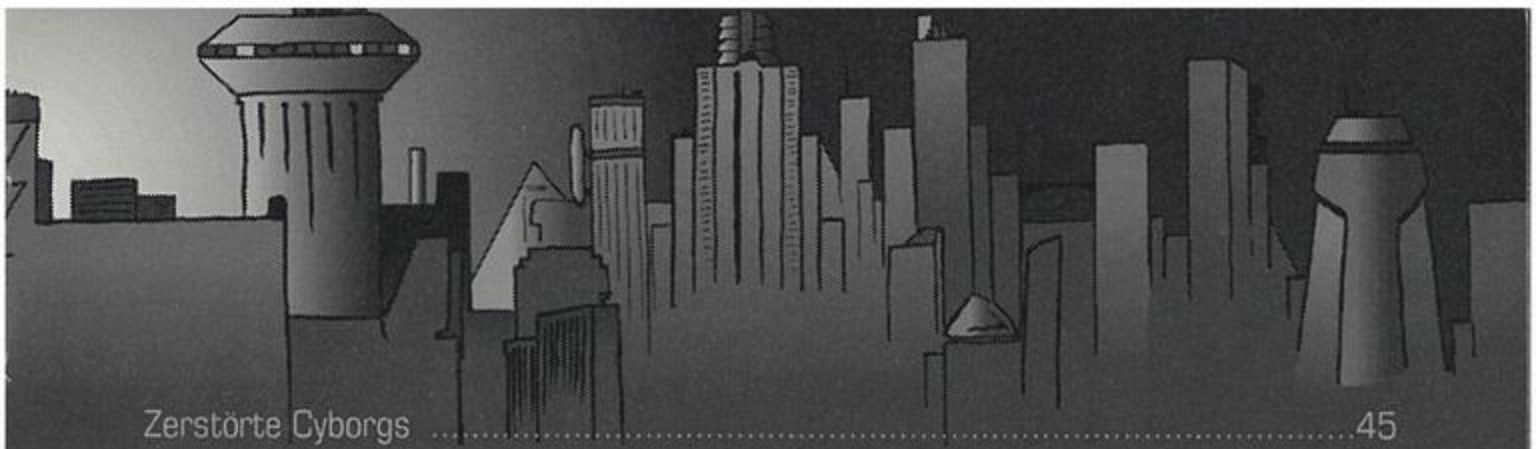
Schußwaffengebrauch 43

Waffen aufnehmen 44

Waffen wegwerfen 44

Der Panikschub 44

Selbstzerstörung 45



Zerstörte Cyborgs 45

Einsatz-/Schlußbesprechung 46

KAPITEL 5 - NACH DEM EINSATZ 47

Steuererhöhung 47

Einen neuen Auftrag wählen 48

Waffen wieder aufladen 48

Ausrüstung verkaufen 48

Ausrüstung übergeben 49

Gescheiterte Missionen 49

Spielende 50

KAPITEL 6 - SPIEL LADEN UND SICHERN 51

Ein Spiel sichern 51

Ein Spiel laden 51

KAPITEL 7 - AUSRÜSTUNG UND GEBIETE 52

Ausrüstung 52

Feuerwaffen: 52

Unterstützende Waffen: 54

Spezielle Ausrüstung: 54

Territorien 55

KAPITEL 8 - RIVALISIERENDE SYNDIKATE 56

DAS SYNDICATE-TEAM 59

Für Bullfrog 59

Für Electronic Arts 60

VORGESCHICHTE

Als die multinationalen Konzerne wuchsen und wuchsen, begannen ihre Profite, dem Budget kleinerer Nationalstaaten Konkurrenz zu machen. Bald gehörten ihnen diese kleinen Staaten. Der Einfluß der Konzerne war bis in die höchsten Ebenen der Weltregierung spürbar. Kleinere Geschäftsimperien wurden geschluckt, als wären sie nichts weiter als eine Handvoll Plankton in der Bugwelle dreier gigantischer Megakonzerne, einem in den USA, einem mit der Basis Europa und einem aus dem Fernen Osten. Diese Konzerne entwickelten sich zur einzig effektiven Weltregierung; nicht gewählt, nicht demokratisch, aber mit der Macht, das Leben der Menschen zu kontrollieren.

Dann erfand der europäische Konzern EuroCorp den CHIP. Im Genick eingesetzt, beeinflußte er direkt den Hirnstamm und veränderte jegliche Wahrnehmung der Außenwelt. Besser als es irgendeine Droge jemals gekonnt hätte, gab der CHIP Millionen von Menschen Hoffnung, indem er ihre Sinne abstumpfte, bis sie das Leid und das Elend um sich herum nicht mehr wahrnehmen konnten. Die verschiedensten Modelle kamen auf den Markt: Ein CHIP konnte seinen Träger überzeugen, daß er in einem Park spazierenging, die Sonne schien und die Vögel in den Bäumen zwitscherten, während er durch einen permanenten Säure-Nieselregen stapfte. Ein anderer CHIP überzeugte die Benutzer, sie seien atemberaubend gutaussehend. Sie schauten in den Spiegel und sahen sich völlig anders als der Rest der Welt, der sie so sah, wie sie wirklich waren.

Der CHIP war eine technische Revolution und verkaufte sich millionenfach mit dem Slogan "Warum die Welt verändern, wenn es genügt, Ihr Bewußtsein zu verändern?". Durch diese Möglichkeiten der Beeinflußung gab der CHIP den Konzernen das perfekte Werkzeug in die Hand, um die Bevölkerung zu manipulieren. Wie bei jeder neuen und mächtigen Droge bedeutete die Kontrolle der CHIPs die Kontrolle des Volkes. Bald schon lagen die Konzerne im Krieg miteinander, in dem verzweifelten Bemühen, die Herstellung des CHIPs zu monopolisieren. Aber der Machthunger der Konzerne öffnete der Infiltration Tür und Tor. Mit Geld, das sie durch CHIP-Piraterie verdient hatten, kauften und bestachen sich Verbrechersyndikate ihren Weg in die Vorstandsetagen der Konzerne. Es dauerte nicht lange, bis die Syndikate weltweit die wirklich kontrollierende Macht darstellten; mit einem Finger in jeder Sahnetorte, in jedem Geschäft, in jeder kriminellen oder legalen Unternehmung irgendwo auf dem Globus.

Und in den Verbrechersyndikaten der Zukunft brauchen die leitenden Herren keine Pistolen in der ausgebeulten Manteltasche. Einsatzteams von marktgefertigten Cyborgs jagen ebenso künstliche Agenten der rivalisierenden Syndikate und verbreiten weltweit den Einfluß der Syndikate. Die einzige Regel in diesem Krieg der Maschinenwesen ist die Erste Direktive: Niemals darf ein Echter Mensch verletzt werden.

DAS SPIEL IM ÜBERBLICK

Für Sie beginnt die Zukunft jetzt.

Als junger Manager in einem kleinen europäischen Syndikat versuchen Sie, der Welt Ihren Stempel aufzudrücken. Von Ihrer Kontrollplattform in einem Luftschiff hoch über den pulsierenden Straßen der Städte beobachten Sie, wie Ihre Agenten, kontrolliert durch die CHIP-Technologie, den Schatten Ihrer Herrschaft immer weiter ausdehnen. Sie sind ausgestattet mit dem Neuesten an High-Tech-Waffen, ihre Cyborg-Körper vermögen Übermenschliches - dank kraftvoller künstlicher Gliedmaßen, den besten, die man für Syndikatgeld kaufen kann. Und Sie kontrollieren selbst die kleinste ihrer Reaktionen.

Die CHIPs in ihrem Genick kontrollieren den sogenannten IPA-Zustand (Intelligence, Perception, Adrenaline). Denn die drei einstellbaren Werte Intelligenz, Wahrnehmung und Adrenalin bestimmen, wie unabhängig ein Cyborg-Agent während seiner Missionen agiert (weitere Informationen für den strategischen Gebrauch der IPA-Zustände finden Sie weiter hinten im Handbuch).

Jede Mission spielt sich in den Schluchten aus Stahlbeton ab, in den Labyrinthen der Straßen und Kanäle, zu denen unsere Städte geworden sind. Die Bevölkerung geht ihren Geschäften nach - man schwimmt im Verkehrsstrom mit, pendelt mit den Zügen, eilt zur Arbeit oder nach Hause, ohne sich der Gewalt gegenwärtig zu sein, die jederzeit rundum ausbrechen kann. Verluste unter der Zivilbevölkerung, den sogenannten "Echten", werden strengstens bestraft. "Jeder Bürger ist ein Konsument, jeder Konsument ein bißchen Profit", so lautete schon früh das Motto der Syndikate, das schließlich zur Ersten Direktive führte. Vermeiden Sie also unnötige Verluste und Zerstörungen und beseitigen Sie Ihren Cyborg-Gegner mit geringstmöglichem Aufwand und maximaler Wirksamkeit.

Insgesamt gibt es 50 Missionen, zwischen denen Sie wählen können. Aber bevor Sie sich für eine entscheiden, sollten Sie sich eine generelle Strategie für die Eroberung der Welt bereitlegen. Für den Aufstieg Ihres Syndikats zur Weltmacht sollte Ihre Taktik verschiedene Punkte bewerten und berücksichtigen, etwa ausreichend hohe Einkünfte, um ein angemessenes Budget für die Missionen zur Verfügung zu haben, ein ausreichendes Reservoir an Fähigkeiten und Erfahrungen, das Sie in Form potentieller Agenten in Ihren Kühlkammern lagern und schließlich Ihre eigene Geschicklichkeit bei der Steuerung der Cyborgs.

Ein Syndikatsmanager muß ein Meister der Strategie sein, der auf einen Blick die Bedingungen und Gegebenheiten einer Mission einschätzen kann und die Bewegung seiner Agenten entsprechend plant. Außerdem muß der Manager die Reflexe eines steroidsüchtigen Sprinters haben, um die Reaktionen seiner Agenten in Echtzeit kontrollieren zu können. Glauben Sie immer noch, Sie hätten das Zeug, es im Syndikat zu etwas zu bringen?

DAS SPIELZIEL

Ziel des Spieles ist es ganz einfach, die Fahne Ihres Syndikats über der ganzen Welt wehen zu lassen.

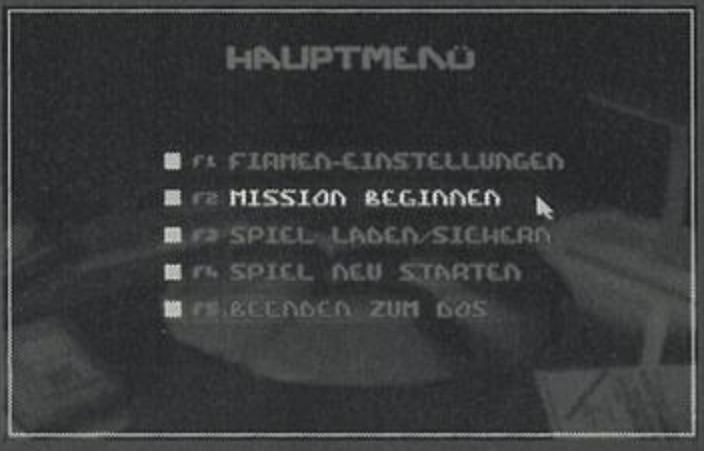
Die Weltkarte ist in verschiedene Territorien aufgeteilt. Von Ihrer Heimatbasis in Europa aus erobern Sie benachbarte Territorien, ringen sie durch die übermenschlichen Kräfte Ihrer Agenten aus dem Griff rivalisierender Syndikate. Ist das erstmal erledigt, kann man sofort die Steuern anheben, nicht nur, um den eigenen Profit zu vergrößern, sondern auch, um die Bevölkerung dafür zu bestrafen, daß sie dem falschen Syndikat zu Diensten war.

Und während Sie sich draußen an der Front darum kümmern, daß sich das Imperium Ihres Syndikats vergrößert, knabbern gegnerische Agenten hinter Ihrem Rücken an der Basis Ihres Kartenhauses. Wenn Ihre Agenten nicht hin und wieder die gegnerischen Cyborg-Spione ausschalten, könnte Ihr ganzes Imperium eines Tages in sich zusammenbrechen. Nur wenn Sie jede Herausforderung annehmen, jedes Ziel zerstören und die Kontrolle über alle Territorien an sich reißen, wird Ihr Syndikat letztendlich triumphieren.

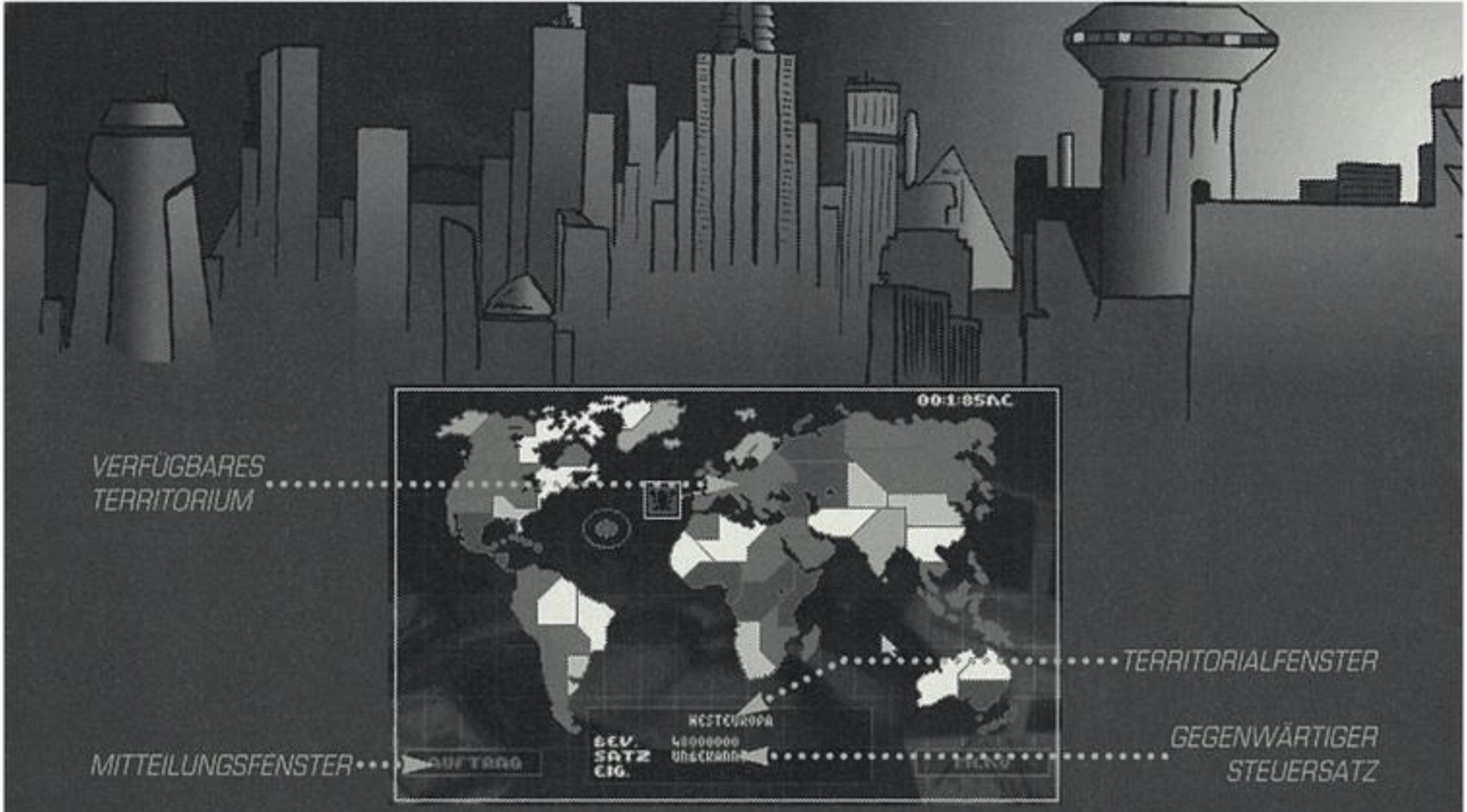
SCHNELLSTART

TASTATURKOMMANDOS

Esc	Zurück zum Hauptmenü
P	Spielpause
F1	Geräuscheffekte an/aus
F2	Musik an/aus
Control D	Selbstzerstörung (bei Brustkorb-Modellreihe 2 oder 3)
Leertaste	Mission verlassen zur Schlußbesprechung
Cursortasten	Blickwinkel verändern



Um bei Syndicate sofort loszuspielen, setzen Sie den Mauszeiger auf "Mission beginnen" im Hauptmenü und klicken mit der **linken** Maustaste. Ihr Syndikat behält dann den Namen Bullfrog und unser Logo und Sie spielen, ohne das Firmenbild an Ihren persönlichen Stil anzupassen; der Spielverlauf wird davon jedoch nicht beeinflußt.



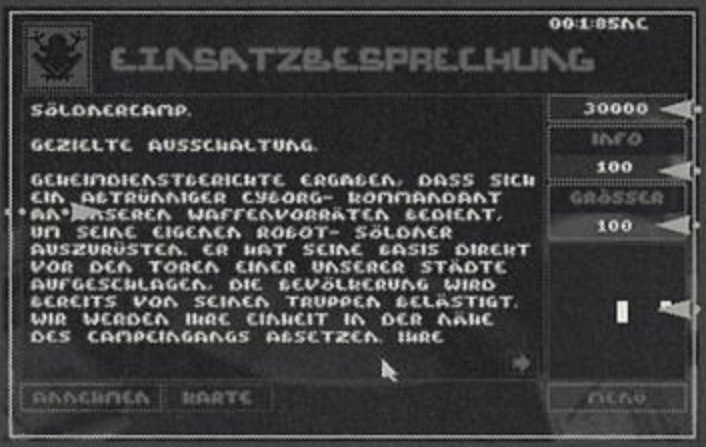
VERFÜGBARES TERRITORIUM

TERRITORIALFENSTER

MITTEILUNGSFENSTER

GEGENWÄRTIGER STEUERSATZ

Auf der Weltkarte blinkt ein Territorium. Zu Beginn des Spiels ist es das einzige Territorium, in dem eine Mission möglich ist. Unten auf dem Bildschirm erscheint die dazugehörige Territorialbox mit Informationen über Bevölkerungszahl und Steuersatz (mehr darüber erfahren Sie im Kapitel *"Steuererhöhung"*). Klicken Sie mit der **linken** Taste auf das Wort "Auftrag", um zur Einsatzbesprechung zu gelangen.



BUDGET

INFOS

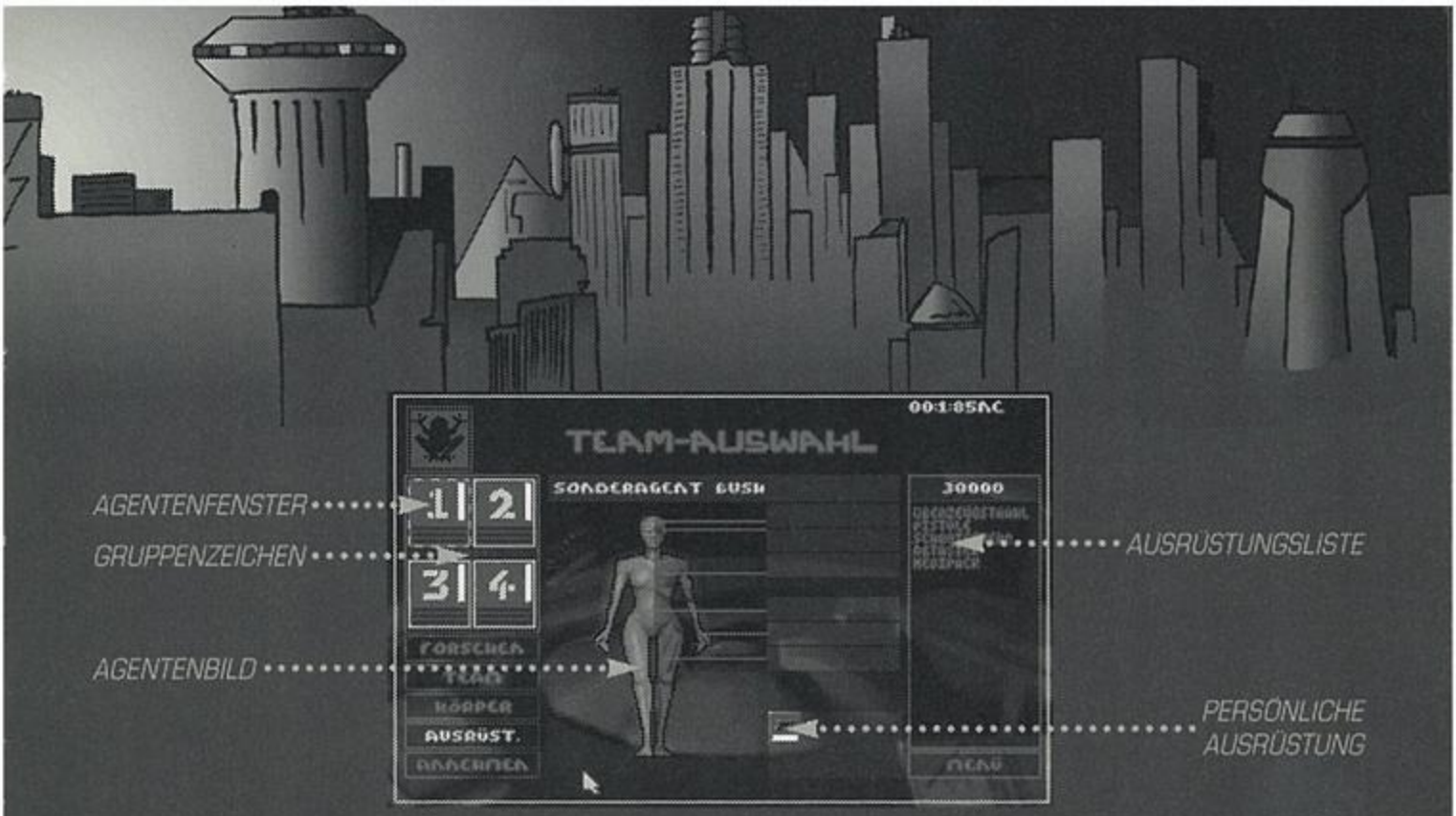
AUFTRAG

VERGRÖßERN

AUFTRAGSKARTE

Hier erscheint der Name des Auftrags sowie eine Missionsbeschreibung. Um mehr Informationen über Ihren Auftrag zu bekommen, können Sie auf "Info" **klicken**. Genauso vergrößert ein Anklicken des "Größer"-Balkens die Auflösung der Geländekarte. Zusatzinformationen und Kartenvergrößerungen kosten allerdings Geld, das vom Budget sofort abgezogen wird.

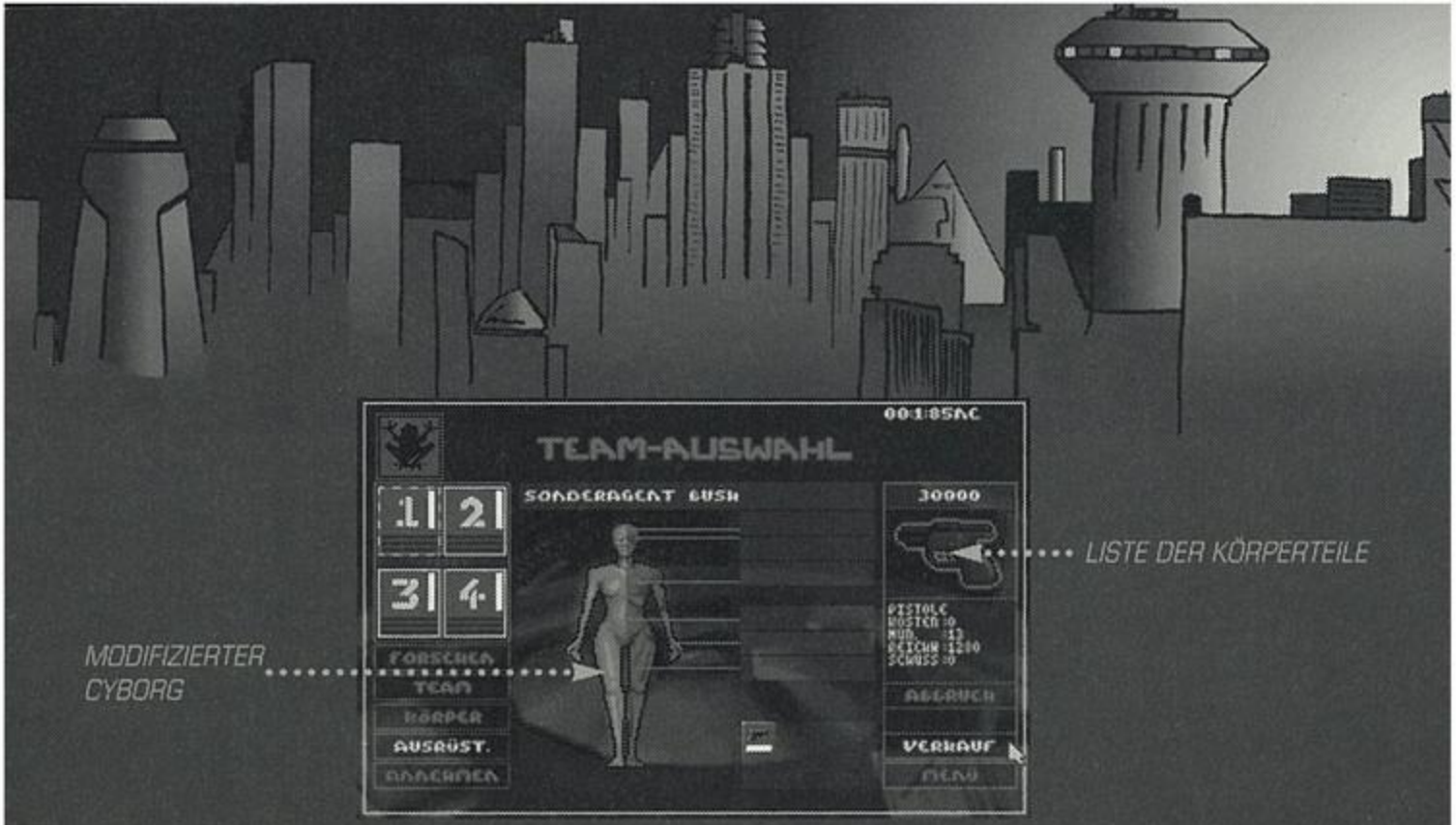
Zu Beginn des Spiels haben Sie keine andere Wahl, als diese Mission anzunehmen, indem Sie das Feld "Annehmen" anklicken.



Als nächstes kommen Sie zur Teamauswahl. Hier statten Sie Ihre Cyborgs mit Waffen, Ausrüstungsgegenständen und besseren Körperteilen aus, um sie für ihre Missionen vorzubereiten. Alle vier Agentenfelder sind grün erleuchtet, aber vier Agenten wären für die erste Mission wirklich zuviel. Zwei sind angemessen, also deaktivieren Sie die beiden anderen, indem Sie ihre Fenster mit der **rechten** Maustaste anklicken. Klicken Sie ein Agentenfenster mit der **linken** Taste an, dann können Sie mit den Vorbereitungen beginnen. Es erscheint ein blinkender, durchbrochener Rahmen, um zu zeigen, daß dieser Agent derzeit ausgewählt ist. Klicken Sie mit der **linken** Taste auf Ausrüstung, dann erscheint im **rechten** Fenster eine Liste der zur Zeit erhältlichen Ausrüstungsgegenstände. Kaufen Sie Ihrem Agenten, was immer Sie nach Ihrer Meinung, Ihrem Budget und der Missionsbeschreibung für angemessen halten. Wenn Sie in der Ausrüstungsliste rechts einen bestimmten Gegenstand anklicken, erhalten Sie eine genauere Beschreibung, außerdem erscheint die Option "Kaufen". Klicken Sie statt auf "Kaufen" in das Waffenfenster selbst oder auf "Abbruch", dann gelangen Sie zurück in den Ausrüstungsbildschirm.

Um alle Ihre vier Agenten gleichzeitig auszurüsten, klicken Sie auf das Gruppenzeichen in der Mitte der Agentenfenster. Obwohl nur ein Agent dargestellt wird, betreffen nun die Käufe und Ausrüstungen alle.

Wie Sie an bessere Waffen und hochwertigere Körperteile kommen, steht im Kapitel *"Forschung"*.

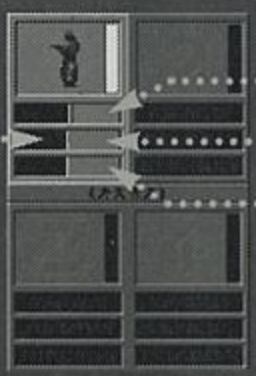


Ganz ähnlich wie bei den Ausrüstungsgegenständen erscheint rechts eine Liste der Körperteile (zunächst nur Modelle 1), wenn Sie im Menü auf "Körper" klicken. Diese Körperteile können Sie ebenso kaufen wie zuvor die Waffen.

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf Agent 2 und das Agentenbild in der Mitte wechselt entsprechend. Rüsten Sie auch diesen Cyborg mit Waffen und Körperteilen aus. Bedenken Sie aber, daß es ein ziemlich weiter Weg bis zur Weltherrschaft ist, seien Sie also sparsam mit dem Geld, oder Sie werden es später bereuen!

Klicken Sie nun mit der **linken** Taste auf "Annehmen" und die Mission kann beginnen.

Der Missionsbildschirm zeigt alle Informationen, die für einen Erfolg notwendig sind. Links finden Sie die einzelnen Agenten, darunter jeweils die Anzeige des IPA-Zustands.



Hier stellen Sie die individuellen Werte der Cyborgs in den Bereichen Intelligenz, Wahrnehmung und Adrenalin ein. Feineinstellungen nehmen Sie vor, indem Sie mit dem Mauszeiger rechts oder links der Mittellinie anklicken. Wenn Sie in diesem Bereich beide Mausknöpfe zugleich drücken, jagen Sie alle IPA-Werte auf ihr Maximum. Dieser "Panikschub" flaut aber bald ab, die Reaktionen der Cyborgs lassen entsprechend nach. Details zu diesem Thema finden Sie im Kapitel über den IPA-Zustand.

Die Funktionsanzeige in jedem Agenten-Fenster gibt an, wieviel Energie der betreffende Agent noch übrig hat. Sinkt die Anzeige auf Null, hat Ihr Cyborg nur noch Schrottwert. Wenn Sie eines der Zustandsfenster anklicken, wird es in Orange hervorgehoben. Dies ist der derzeit aktive Agent. Sein oder ihr Waffenarsenal ist darunter aufgeführt. Um einen Agenten während einer Mission mit einer bestimmten Waffe zu versehen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Waffenbild.

Der Abtaster zeigt Ihr Einsatzgebiet, in dem Gebäude blau, Straßen und Eisenbahnschienen in grau dargestellt werden. Ihre eigenen Agenten sind die gelben Kreise, gegnerische Cyborgs erscheinen rot und ein Ziel ist ein blinkender weißer Punkt. Das jeweilige Ziel gibt einen Piepton und ein entsprechendes Radarsignal von sich, das Ihre Agenten leitet. Die Zivilbevölkerung erscheint als eine Anzahl weißer Pünktchen, während Polizeicyborgs als blau leuchtende Kreise auftauchen. Sie können mit dem Cursor über die Abtasteranzeige fahren, im großen Fenster erscheint dann jeweils das neue Einsatzgebiet. Mehr Informationen finden Sie unter der Überschrift "Abtaster".

Während des Einsatzes sind Ihre Agenten mit den Zahlen 1 bis 4 durchnumeriert. Um den aktiven Agenten zu bewegen, plazieren Sie den Cursor einfach an eine beliebige Stelle der Einsatzzone und klicken mit der **linken** Maustaste. Der Agent marschiert nun zu diesem Zielpunkt. Soll er schneller laufen, erhöhen Sie den Adrenalinwert in der IPA-Anzeige. Um alle Agenten gleichzeitig zu bewegen, klicken Sie bitte zuerst auf das Gruppenzeichen in der Mitte der vier Cyborg-Fenster. Wenn die Agenten so als Gruppe angesprochen werden, reagieren sie auf alle Kommandos als eine Einheit.

Um das Feuer zu eröffnen, klicken Sie zunächst auf ein Waffenbild im Gepäck der Agenten. Zielen Sie danach mit dem Cursor, der sich über einem möglichen Ziel in ein Fadenkreuz verwandelt. Nun können Sie mit einem Klick auf die rechte Maustaste feuern. Wenn das Fadenkreuz sich rot färbt, ist Ihr Gegner im Schußbereich der ausgewählten Waffe. Wenn die Hitze des Gefechts und der Zeitdruck zu groß wird, benutzen Sie den Panikschub, indem Sie beide Mausknöpfe drücken. Die IPA-Werte schießen auf Maximum, die Agenten ziehen automatisch Waffen und feuern. Einzelheiten dazu unter der Überschrift "*Panikschub*".

Wenn Sie jetzt dem Ziel einen Besuch abstatten, lernt er mit Sicherheit, sich niemals mit dem Syndikat anzulegen.

Nach jedem Einsatz erfahren Sie in der Schlußbesprechung die Ergebnisse Ihrer Mission.

Wenn der Einsatz erfolgreich war, klicken Sie auf "Annehmen", damit Sie sich auf der Weltkarte ein neues Territorium und eine neue Mission auswählen können. Zunächst aber sollten Sie die Steuern in dem gerade eroberten Gebiet erhöhen, um Ihr Budget etwas aufzufrischen. Ein oder zwei benachbarte Territorien blinken nun; wählen Sie mit der **linken** Maustaste eins aus und klicken Sie dann auf "Auftrag".

War Ihr Einsatz nicht von Erfolg gekrönt, können Sie alle zerstörten Cyborgs und das in sie investierte Geld getrost abschreiben. Nach der ersten Mission haben Sie keine andere Wahl, als noch einmal in den sauren Apfel zu beißen und es wieder zu versuchen. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Auftrag" für das gleiche Gebiet und Sie finden sich noch einmal in der Einsatzbesprechung wieder. Wie Sie zerstörte Cyborgs ersetzen, lesen Sie in dem Kapitel *"Teamvorbereitung"*.

Anmerkung: Wenn Sie mehrere Missionen zur Auswahl haben und bei einer davon scheitern, versuchen Sie sich zunächst einmal an den anderen. Kommen Sie später wieder, wenn Sie mehr Erfahrung und das Geld für die nötige Ausrüstung gesammelt haben.

OPTIONEN DES HAUPTMENÜS

Benutzen Sie zum Auswählen den Mauscursor und die linke Maustaste. Die Funktionstasten F1 bis F5 auf Ihrer Tastatur erfüllen denselben Zweck.

F1 - FIRMENEINSTELLUNGEN

Schaffen Sie Ihr persönliches Syndikat mit eigenem Namen und einem Firmenlogo. Weitere Informationen im Kapitel *"Firmeneinstellungen"*.

F2 - MISSION BEGINNEN

Suchen Sie sich ein Gebiet aus, rüsten Ihre Agenten aus und messen Sie die Kräfte Ihres Syndikats mit denen Ihrer weltweiten Rivalen.

F3 - SPIEL LADEN/SICHERN

Hier können Sie den gegenwärtigen Spielstand abspeichern bzw. einen früheren Spielstand laden. Details im Kapitel über das Sichern und Laden.

F4 - SPIEL NEU STARTEN

Läuft es irgendwie nicht? Bekommen Sie immer öfter das Gefühl, daß diese spezielle Spielrunde mit einem Fluch belegt ist? Gehen Sie einfach zurück ins Hauptmenü und klicken Sie auf "Spiel neu starten", dann geht die ganze Geschichte von vorne los.

F5 - BEENDEN ZUM DOS

Mit einer kurzen Nachricht, daß es jetzt das Spiel verläßt, tut das Programm genau das: Sie finden sich im DOS wieder.

KAPITEL 1 - FIRMENEINSTELLUNGEN

Klicken Sie mit der **linken** Taste auf "Firmeneinstellungen", so werden Sie gefragt, was Sie ändern wollen.

WAS WOLLEN SIE ÄNDERN?

FIRMENLOGO UND NAMEN VERÄNDERN

Schaffen Sie Ihr eigenes Syndikat mit einem farbigen Firmenlogo, einem eigenen Namen und Ihrem Spielernamen.

FARBE ÄNDERN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Farbe und Logo". Danach klicken Sie ebenso auf die Pfeile rechts und links, um die verschiedenen Farben durchzublättern. Wählen Sie "OK", wenn Sie zu der Farbe kommen, die Ihnen gefällt. Insgesamt stehen acht Farben zur Auswahl.

SYNDIKATLOGO AUSWÄHLEN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Farbe und Logo". Danach blättern Sie mit den Pfeilen rechts und links durch die 40 verschiedenen Logos. Klicken Sie auf "OK", wenn Sie zu dem Logo kommen, das Ihnen gefällt.

Die gewählte Kombination von Farbe und Logo erscheint als Ihre Syndikatsflagge in der oberen **linken** Bildschirmecke.

EINEN SYNDIKATSNAMEN WÄHLEN

Klicken Sie auf "Firmennamen", geben Sie über die Tastatur Ihren gewählten Firmennamen ein und bestätigen Sie mit einem Klick auf "OK".

SPIELERNAMEN EINGEBEN

Ebenso verfahren Sie bei Ihrem Spielernamen: Klicken Sie die entsprechende Option an, geben Sie ihn über die Tastatur ein und bestätigen Sie ihn mit "OK".

Anmerkung: Wenn Sie sich vertippen, können Sie die Backspace-Taste (Rückwärts löschen) benutzen, um den falschen Namen Buchstaben für Buchstaben zu entfernen und korrekt neu einzutippen.

Firmen- und Spielername sollten nun unter dem Logo links auf dem Bildschirm erscheinen. Klicken Sie auf "Annehmen", um die gesamten Firmeneinstellungen so zu akzeptieren.

RÜCKKEHR ZUM HAUPTMENÜ

Sollten Ihnen zu irgendeinem Zeitpunkt Zweifel kommen und Sie möchten den ganzen Vorgang abbrechen, klicken Sie auf "Menü" unten rechts, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

KAPITEL 2 - AUSWAHL EINES AUFTRAGS

Wählen Sie "Mission beginnen" mit dem Mauscursor und der **linken** Maustaste, um die weltweite Arena der Syndikate zu betreten. Es erscheint die Weltkarte.

WELTKARTE

Die Kontinente sind aufgeteilt in 50 verschieden geformte Gebiete. Farblich markiert je nach derzeit kontrollierendem Syndikat, haben diese Gebiete absolut nichts mit den Staatsgrenzen zu tun, wie wir sie heute kennen. Die Territorien sind einzig und allein das Resultat von mehreren Jahrzehnten voller Syndikatskämpfe (siehe "*Ausrüstung & Territorien*").

Nach einer erfolgreichen Mission hat sich die Weltkarte verändert. Das Gebiet, in dem Sie gerade erfolgreich waren, ist jetzt in der Farbe Ihres Syndikats eingefärbt, und das Territorialfenster zeigt Ihnen neben der Bevölkerungsgröße auch den Steuersatz und den derzeitigen Status der Bevölkerung. Diese beiden Werte gehören zusammen wie Schinken und Eier: Erhöhen Sie die Steuern zu stark, und die Bevölkerung wird unzufrieden und mürrisch. Schauen Sie sich nur die Statuszeile an! Auf diesem Weg kann es leicht passieren, daß ganze Territorien rebellisch werden und einen Schuß guter alter Syndikatsdisziplin brauchen.

DAS NEUE CALENDARIUM

Das aktuelle Datum mit Tag, Monat und Jahr wird in der oberen rechten Bildschirmecke angezeigt. Das Datum ist nach dem neuen Calendarium berechnet (N.C.), das weltweit eingeführt und akzeptiert wurde ohne Rücksicht auf Rasse oder Religion, als die informationelle Revolution so weit fortgeschritten war, daß Kalenderunterschiede nur noch unnötige Kommunikationsschwellen darstellten.

TERRITORIALFENSTER

Das Territorialfenster enthält Angaben über:

- den Namen des Gebietes: meist basierend auf einem früher hier dominanten Nationalstaat.

- die Bevölkerung: Je größer die Bevölkerung, desto schwieriger ist der Auftrag, um dieses Gebiet zu erobern. Aber um so größer auch später die Belohnung, wenn mehr Menschen Steuern bezahlen!

- den gegenwärtigen Steuersatz: Zu Beginn des Spiel sind alle Steuersätze unbekannt. Erst nach dem erfolgreichen Abschluß eines Auftrages wird Ihnen der Steuersatz für das eroberte Territorium mitgeteilt. Weitere Informationen, wann und wie Sie die Steuern erhöhen können, finden Sie im Kapitel "*Steuererhöhungen*".

- den Eigentümer: das Syndikat, das derzeit dieses Gebiet kontrolliert. Insgesamt gibt es sieben Syndikate im Spiel; eine genaue Beschreibung finden Sie unter der Überschrift "*Rivalisierende Syndikate*".

Bewegen Sie den Cursor über die verschiedenen Gebiete und klicken Sie sie an, um die Details im Territorialfenster zu erfahren.

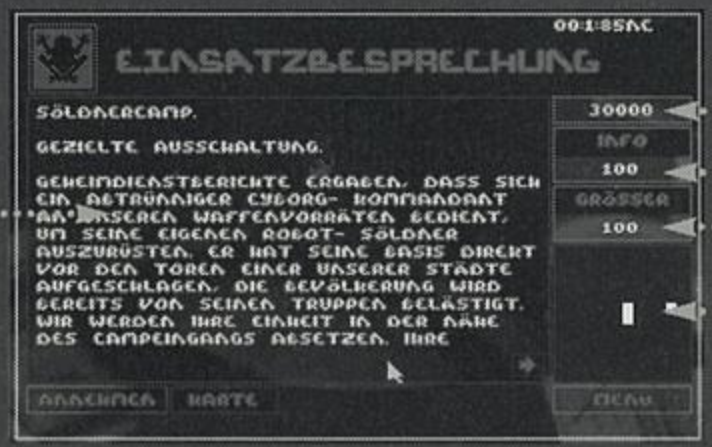
AUFTRAG

Nur wenn in dem Balken unten links das Wort "Auftrag" erscheint, steht auch für das entsprechende Territorium ein Auftrag zur Verfügung. Ein Klick mit der **linken** Maustaste auf den Auftragsbalken bringt Sie zur Einsatzbesprechung.

Rückkehr zum Hauptmenü

Klicken Sie auf den Menübalken unten rechts, um jederzeit ins Hauptmenü zurückzukehren.

EINSATZBESPRECHUNG



Der Bildschirm der Einsatzbesprechung zeigt Ihnen den Auftrag, Ihr Budget sowie die Auswahlbalken für Info und Kartenvergrößerung.

AUFTRAGSBESCHREIBUNG

Dieser Text beschreibt in groben Zügen Ihren Auftrag inklusive Landeplatz, defensiver und offensiver Taktiken, Vorschläge für geeignete Bewaffnung und möglicherweise sogar den Aufenthalt des Zielobjektes. Eine noch ausführlichere Beschreibung gibt es, wenn Sie Info anwählen.

BUDGET

Die Zahl oben rechts auf dem Bildschirm ist Ihr Missionsbudget. Hiermit werden alle Waffen, Ausrüstungsgegenstände und verbesserte Körperteile gekauft, die Ihre Agenten für den Erfolg brauchen. Also geben Sie es mit Bedacht aus. Weitere Möglichkeiten, das Geld loszuwerden, sind der Kauf zusätzlicher Auftragsinformationen oder eine Vergrößerung der Auftragskarte.

Während des ganzen Spiels werden die Kosten für Ausrüstungen und Informationen von dieser Zahl abgezogen, während Einkünfte wie Steuereinnahmen oder Waffenverkäufe hinzuaddiert werden. Sie können das Geld direkt in die Ausrüstung Ihrer Cyborgs stecken oder es der Forschungsabteilung zukommen lassen, die dann noch mächtigere Waffen und Körperteile erfinden kann (weitere Informationen im Kapitel "*Forschung*").

Wenn Sie all Ihr Geld bei erfolglosen Aufträgen verschleudert haben, ist das Spiel nicht zu Ende, aber es wird ausgesprochen schwierig. Sie müssen Ihre Cyborgs ohne vernünftige Bewaffnung und Ausrüstung hinausschicken, vielleicht sogar ohne Munition. Hier zeigt dann die Selbstzerstörungs-Option ihren Wert (siehe unter "*Selbstzerstörung*"). Aber denken Sie daran, wenn all Ihre Cyborgs zerstört sind, ist das Spiel wirklich vorbei.

INFORMATIONEN KAUFEN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf Info und wichtige Auftragsinformationen erscheinen zusätzlich auf dem Bildschirm - gegen ein gewisses Entgelt. Sie müssen diese Informationen nicht kaufen, aber falls Sie nicht gerade ein hochbegabter Kartenleger und Wahrsager sind, ist diese Option schon ganz nützlich. Die zusätzlichen Informationen erscheinen auf weiteren Seiten des Einsatzbildschirmes, zwischen denen Sie mit den Vor- und Zurückpfeilen hin- und herblättern können.

EINSATZKARTE

Die Landkarte zeigt die Gegend, in der sich die Aufträge abspielen. Zu Beginn gibt es nur einen sehr unscharfen Eindruck, aber die Auflösung der Karte kann verbessert werden - wiederum gegen eine Gebühr (siehe "*Vergrößern*"). Klicken Sie auf der Karte in die gewünschte Bewegungsrichtung, um sie hin und her zu schieben oder halten Sie einfach den **linken** Mausknopf fest, dann können Sie sich in jede Richtung über die Karte bewegen.

Die Landezone blinkt rot-weiß. Feindliche Agenten sind als blinkende rote Punkte dargestellt, Straßen und Transportwege erscheinen in grau, Gebäude in blau. Nur die Position des Ziels ist noch nicht auf der Karte eingetragen - dafür müssen Sie zunächst den Auftrag annehmen und beginnen.

VERGRÖßERN

Mit der **linken** Maustaste auf "Größer" zu klicken, verbessert die Auflösung und Schärfe der Einsatzkarte und vergrößert gleichzeitig die Kosten. Dieser Betrag wird sofort von Ihrem Budget abgezogen. Sie können sich in jede Richtung über der Karte bewegen, wenn Sie gleichzeitig die linke Maustaste festhalten.

Karte

Wenn Sie die Chancen Ihrer Cyborgs für einen bestimmten Auftrag nicht sonderlich gut einschätzen, klicken Sie auf "Karte", um wieder zur Weltkarte zurückzukehren. Klicken Sie andere Territorien an, bis Sie einen Auftrag finden, der Ihnen mehr zusagt (falls Sie eine Auswahl haben).

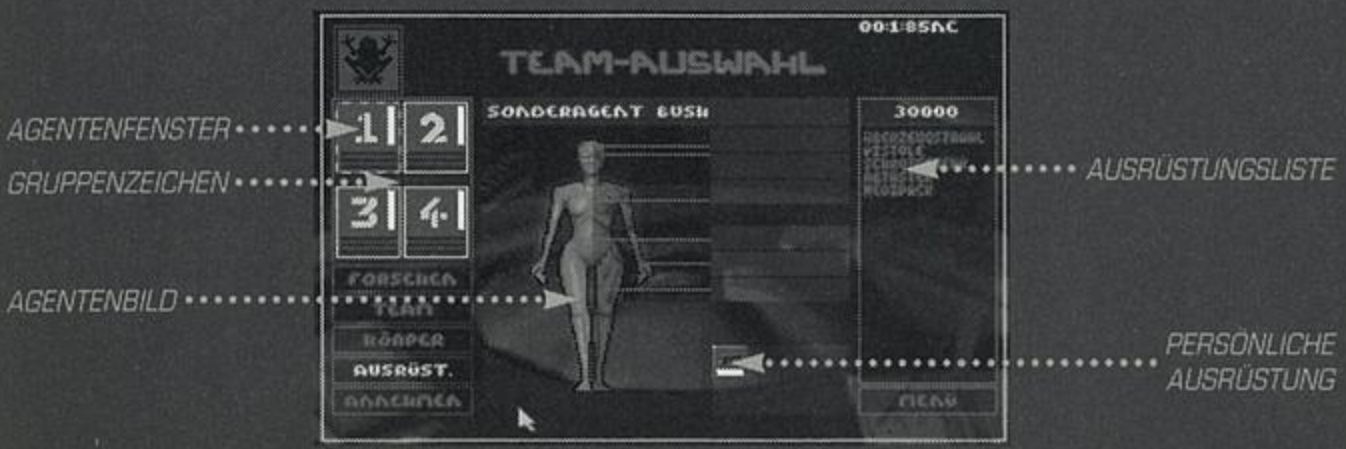
Annehmen

Wenn Sie glauben, gute Chancen zu haben, um einen Auftrag erfüllen zu können, klicken Sie auf "Annehmen". Dies bringt Sie zur Teamauswahl.

Rückkehr zum Hauptmenü

Sie können jederzeit mit der **linken** Maustaste auf "Menü" klicken, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

KAPITEL 3 - TEAMVORBEREITUNG



AGENTENFENSTER

Die Auswahl, Ausrüstung und Verbesserung Ihrer Cyborgs erfolgt über die Agentenfenster. Alle vier sind hellgrün dargestellt, der zur Zeit ausgewählte (aktive) Agent wird von einer hellen, blinkenden unterbrochenen Linie umrahmt. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste in ein anderes Agentenfenster, um den Cyborg zu wechseln. .

Mit Rücksicht auf den zu erwartenden Schwierigkeitsgrad der Mission, auf das Einsatzbudget und andere taktische Einflüsse können Sie so viele Agenten ausrüsten, wie Sie möchten, bis hin zu einer maximalen Gruppenstärke von vier Cyborgs. Oft ist es leichter, sich nur um einen oder zwei Agenten zu kümmern, wenn Ihnen die Geschosse, Bomben und Laserstrahlen um die Ohren fliegen. Und zerstörte Cyborgs sind nichts weiter als ein Haufen verschwendetes Syndikatsgeld.

Um einen Agenten abzuwählen, klicken Sie mit der **rechten** Maustaste in sein Agentenfeld. Ein weiterer Klick mit der **rechten** Taste aktiviert den Agenten wieder (weitere Informationen unter der Überschrift *"Teamvorbereitung"*).

GRUPPENMODUS

Wenn Sie mit der **linken** Taste auf das Gruppenzeichen in der Mitte der Agentenfenster klicken, betreffen Ihre Ausrüstungs- und Verbesserungsbefehle alle Ihre Cyborgs gleichzeitig. Hierdurch können Sie bei der Teamauswahl und Ausrüstung erhebliche Zeit sparen.

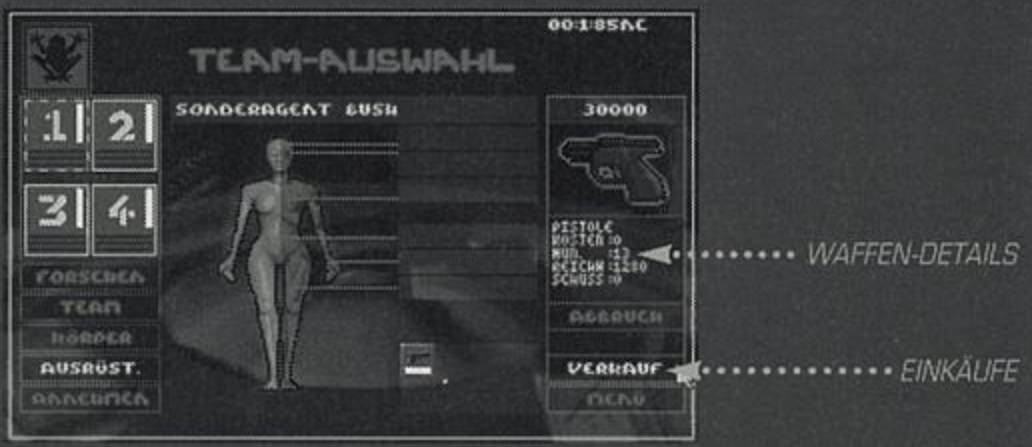
Ein weiterer Klick mit der **linken** Taste schaltet den Gruppenmodus wieder aus und stellt es Ihnen frei, jeden Ihrer Cyborgs wieder einzeln zu betreuen.

Als nächstes wollen wir Ihre Cyborgs für eine Mission ausrüsten und modifizieren.

AUSRÜSTUNG

Jeder Cyborg ist von Hause aus mit einer einfachen Pistole ausgerüstet, aber er braucht viel mehr, um die Angriffe feindlicher Agenten zu überleben und Aufträge auszuführen, die ganz spezielle Ansprüche an die Ausrüstung stellen. Der Ausrüstungsschalter sollte schon ausgewählt sein. Die Einkäufe erscheinen unten rechts vom Agentenfenster. Aber sehen Sie sich nicht nur die Schaufenster an, sondern kaufen Sie Ihrem Agenten auch etwas. Er wird schon einiges an Waffen brauchen, um Syndicate zu überleben. Wie auch bei den Ausgaben für Zusatzinfos oder Kartenvergrößerung liegt es an Ihnen, Kosten und Notwendigkeit für den Auftrag gegeneinander abzuwägen.

WAFFENBESCHREIBUNGEN



Zu Beginn des Spiels haben Sie nur fünf Auswahlmöglichkeiten im Ausrüstungsfenster: den Überzeugstrahler, eine Pistole, ein Schrotgewehr, einen Abtaster oder das Medipack. Um mehr Auswahl zu bekommen, müssen Sie Geld in die Forschung investieren (siehe "*Forschung*").

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf einen Gegenstand in der Ausrüstungsliste, so öffnet sich ein Beschreibungsfenster, und Sie erhalten weitere Informationen: den Namen, den Anschaffungspreis, die Anzahl der Schüsse pro Magazin, die Reichweite der Waffe und die Nachladekosten pro Schuß.

Nur durch das Spielen von Syndicate bekommen Sie die Erfahrung, um die ideale Einsatzumgebung für jede Waffe abschätzen zu können; ein paar taktische Hinweise und Details zu speziellen Einsatzmöglichkeiten finden Sie im Ausrüstungskapitel.

KAUFEN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Kaufen", um den Erwerb eines bestimmten Gegenstandes zu bestätigen. Die erstandenen Waffen und Ausrüstungsgegenstände erscheinen im Ausrüstungsfenster daneben.

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste in das Waffenbeschreibungsfenster, um es zu schließen, dann erscheint die Ausrüstungsliste wieder. Alternativ können Sie auch nochmal auf "Ausrüstung" klicken

und zum nächsten Gegenstand übergehen. Auf diese Weise rüsten Sie all Ihre Cyborgs entsprechend Ihrer finanziellen Möglichkeiten aus.

KÖRPERTEILE

Jetzt haben Ihre Agenten die passende Ausrüstung; fehlen nur noch das elektronische Hirn, die synthetischen Muskeln und Sehnen, um die Waffen auch zu gebrauchen. Um Ihre Cyborgs auf körperliche Perfektion zu trimmen, klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Körper", dann erscheint eine Liste möglicher Ersatzteile, mit denen Sie Ihre Agenten aufbessern können. Sie haben die Auswahl zwischen Designerbeinen, verbesserten Augen, einem stärkeren Herz, massiven Brustkörben und hochentwickelten Gehirnen, um Ihre ganz persönliche ultimative Kampfmaschine zu schaffen.

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf den gewünschten Körperteil, dann wird die Liste durch eine Beschreibung der jeweiligen Attribute dieses ausgewählten Körperteils ersetzt.

Wollen Sie kaufen, so klicken Sie auf das entsprechende Feld. Der Kaufpreis wird sofort von Ihrem Budget abgezogen.

MODELLREIHEN

Jedes Körperteil wird in drei Modellreihen ausgeliefert. Zu Beginn des Spiels steht Ihnen nur die Version 1 zur Verfügung. Erst wenn Sie mehr Geld in die Forschung investiert haben, erhalten Sie auch Zugriff auf die Modellreihen 2 und 3. Je höher die Modellnummer, desto besser die Technologie und desto größer die Vorteile. Aber auch das Preisschild wächst mit der Modellnummer, also wundern Sie sich nicht, wenn man von Ihnen Ihr letztes Hemd verlangt.

- **Beine:** bewegen Ihren Cyborg mit größerer Geschwindigkeit durch das Einsatzgebiet.

- **Arme**: erlauben Ihrem Cyborg, ohne spürbare Behinderung größere Mengen von Ausrüstung zu tragen.

- **Augen:** verbessern die Wahrnehmung herannahender Gefahren sowie die Treffgenauigkeit beim Schießen.

- **Brustkorb:** Mit verbesserten Brustkörben ausgerüstete Agenten bleiben bei direkten Körpertreffern entschieden länger funktionsfähig. Höhere Brustkorbmodelle enthalten zudem massive Sprengladungen, die zur Selbstzerstörung genutzt werden können (siehe "*Selbstzerstörung*").

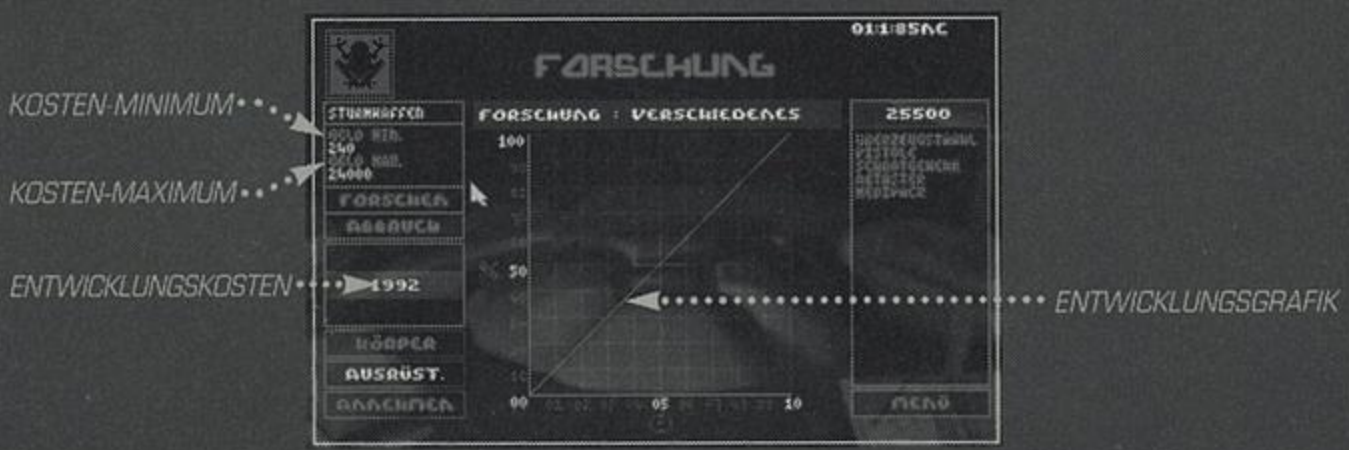
- **Herz:** Ein größeres Herz verbessert Konstitution und Ausdauer.

- **Gehirn:** Selbst eine einfache Version 1 ist entschieden besser als das Gehirn, das gegenwärtig im Schläfenbereich Ihrer Agenten installiert ist. Schnelle und vor allem richtige Entscheidungsfindung, sogar unter höchstem Druck, sind nur mit verbesserten Gehirnen möglich. Je höher die Modellreihe des Gehirns, desto größer auch der Effekt eines eingesetzten Überzeugstrahlers (weitere Informationen unter der Überschrift "*Waffen - Überzeugstrahler*").

FORSCHUNG

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Forschung", um in den Forschungsbildschirm zu gelangen.

FORSCHUNGSBILDSCHIRM



Wenn auch die Verantwortung für den Sieg Ihres Syndikats allein auf Ihren Schultern liegt, so sind Sie doch nicht ohne Unterstützung. Die Wissenschaftler des Syndikats arbeiten Tag und Nacht, um bessere Waffen und Körperteile für Ihre Cyborgs zu entwickeln.

Aber wie heißt doch das alte Sprichwort: "Ohne Dauerkohle kein Dauerfeuer", oder einfacher ausgedrückt, ohne einen ständigen Nachschub an Bargeld werden Ihre Forschungslaboratorien Ihnen nur selten gute Nachrichten vermelden können.

ENTWICKLUNG VON AUSRÜSTUNG

Wenn Sie den Forschungsbildschirm öffnen, ist zunächst der Ausrüstungsschalter gewählt, und alle Angaben in den Forschungsfenstern beziehen sich auf Ausrüstungsgegenstände. Normalerweise wird nach bestimmten Kategorien geforscht, etwa "Sturmwaffen" oder "Schwere Waffen". Manchmal sind aber auch einzelne Waffen aufgelistet (etwa wenn Sie von einem Einsatz ein Muster einer neuartigen Waffentechnologie mitgebracht haben). Auf der rechten Bildschirmseite finden Sie ein Verzeichnis der Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die Ihnen bereits zur Verfügung stehen. Überlegen Sie sich, was in den nächsten Aufträgen wohl am wichtigsten sein könnte und was Ihren Cyborgs derzeit noch am dringendsten fehlt, bevor Sie sich entscheiden, auf welches Gebiet Sie Ihre Forscher ansetzen.

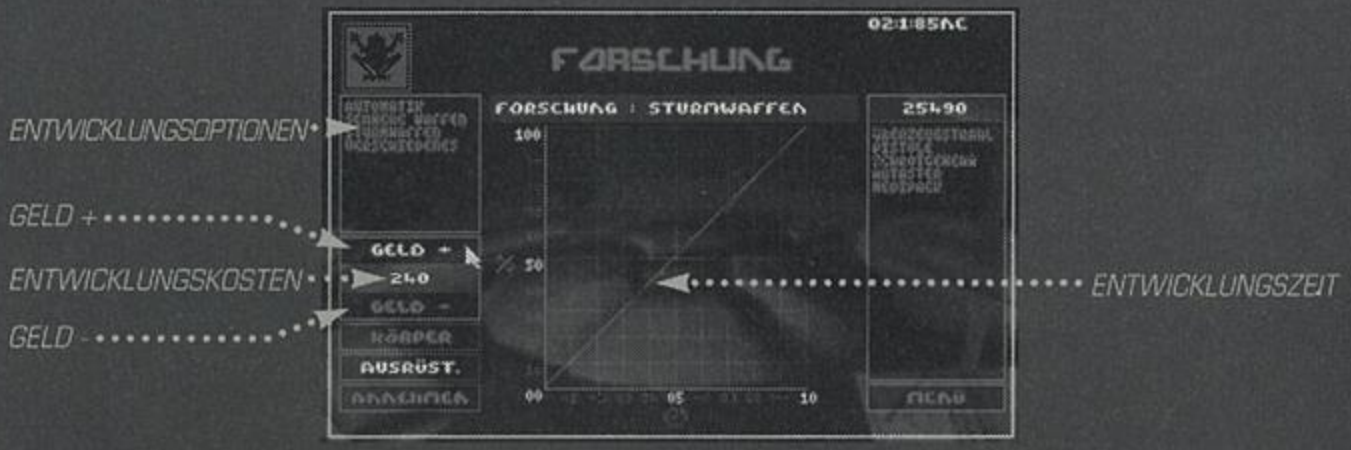
Wählen Sie zunächst mit einem Mausklick eine bestimmte Kategorie aus und klicken Sie dann auf Forschen. Daraufhin erscheinen die beiden Angaben für die minimalen und maximalen Entwicklungskosten in dem Fenster. Mit den beiden Schaltern "Geld +" und "Geld -" können Sie das Forschungsbudget zwischen diesen beiden Werten festlegen. Je höher das Budget, desto kürzer die Entwicklungszeit. Wenn Ihnen das Verhältnis von Entwicklungszeit zu finanziellem Aufwand gefällt, klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Annehmen".

ENTWICKLUNG VON KÖRPERTEILEN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Körper", und die Anzeige wechselt von Ausrüstung zu Körperteilen. Wenn die Beine der Modellreihe 1 Ihren Agenten nicht schnell genug aus der Schußlinie bringen, wird es Zeit, in die Modellreihe 2 zu investieren. Wählen Sie die Option "Forschen" und legen Sie die Entwicklungskosten fest wie bei der Forschung nach neuen Waffen. Ein Klick mit der **linken** Maustaste auf "Annehmen" bringt die Forschung in Gang.

Anmerkung: Ihre Techniker müssen erst einmal die Modellreihe 2 entwickeln, bevor die Modellreihe 3 überhaupt zur Diskussion steht.

DIE ENTWICKLUNGSZEIT



Sie brauchen den Laser wirklich dringend? Dann beschleunigen Sie seine Entwicklung durch ein höheres Forschungsbudget. Oder sieht es finanziell eher knapp aus? Dann forschen Sie lieber ein wenig langsamer und sparen Sie sich dafür ein paar Bargeldreserven. Für diese Anpassungen stehen Ihnen die beiden Schalter "Geld +" oder "Geld -" zur Verfügung.

GELD +

Klicken Sie auf diesen Schalter mit der **linken** Maustaste, um mehr Geld in das Entwicklungsprogramm für Ausrüstung oder Körperteile zu pumpen. Die Entwicklungskosten steigen mit jedem Klick, gleichzeitig sinkt die voraussichtliche Entwicklungszeit (siehe *Entwicklungsgrafik*).

GELD -

Mit einem Klick auf diesen Schalter ziehen Sie Geld aus dem Entwicklungsprogramm heraus, um damit andere Löcher im Budget zu stopfen. Die Entwicklungskosten gehen mit jedem Klick ein wenig herunter, gleichzeitig verlängert sich die Entwicklungszeit.

ENTWICKLUNGSGRAFIK

Die Entwicklungsgrafik sagt Ihnen auf einen Blick, wie es im Moment um die Forschung gestellt ist. Auf der senkrechten Achse ist die Fertigstellung in Prozent, auf der waagerechten Achse die Entwicklungszeit in Tagen bis zur vollständigen Fertigstellung angezeigt. Die Linie, die den derzeitigen Stand der Forschung anzeigt, färbt sich im Laufe der Zeit von unten nach oben heller ein, um den Fortschritt in den Laboratorien deutlich zu machen.

Die ursprünglich angezeigten Entwicklungskosten basieren auf einer Frist von 10 Tagen bis zur völligen Fertigstellung. Wenn Sie mit dem Schalter "Geld +" die Forschungsbudgets anheben, verkürzt sich die Entwicklungszeit und die Linie wird steiler. Bei maximaler finanzieller Unterstützung dauert die Entwicklung nur noch einen Tag.

Drehen Sie andererseits den Forschern den Geldhahn zu, wird der Winkel der Linie zunehmend flacher. Die Entwicklungszeit verlängert sich bis hin zu einem Maximum von 10 Tagen. Nach jedem Einsatz erfahren Sie in der Schlußbesprechung, wieviel Spielzeit dieser Einsatz in Anspruch genommen hat, so daß Sie leicht sehen können, wieviel Tage noch bis zur Fertigstellung der nächsten Erfindung gebraucht werden.

Forschung bestätigen

Wenn Sie alle notwendigen Punkte berücksichtigen und die gewünschte Zeit/Kosten-Relation eingestellt haben, klicken Sie einfach mit der **linken** Maustaste auf "Annehmen", um zum Einsatzbildschirm zurückzukehren.

DAS TEAM

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Team", um sich Ihren Cyborg-Vorrat in den Kühlkammern anzuschauen. Zu Beginn des Spieles verfügen Sie über acht Agenten mit völlig gleichen Eigenschaften; die ersten vier davon sind bereits in die Agentenfenster eingesetzt. Die übrigen Kühlkammern stehen noch leer, können aber im Verlauf des Spiels mit eingefangenen gegnerischen Cyborg-Agenten aufgefüllt werden.

Indem Sie Ihre Agenten mit Ausrüstungsgegenständen, Waffen und verbesserten Körperteilen ausstatten, werden diese Cyborgs zunehmend brauchbarer für spezielle Einsatzziele. Auch werden sie durch Erfahrung geübter im Umgang mit den einzelnen Waffensystemen. Auf diese Art entwickeln Sie im Laufe der Zeit eine beneidenswerte Auswahl von Cyborgs für Ihr Syndikat.

Gegnerische Agenten, die Sie mit Hilfe des Überzeugstrahlers einfangen, werden in die Kühlkammern übernommen. Sie bringen alle Erfahrung und Waffen mit sich, die sie zum Zeitpunkt der Gefangennahme hatten, und können ebenso modifiziert werden wie die ursprünglichen acht Agenten (siehe "*Waffen - Überzeugstrahl*").

Aber da es nicht leicht ist, gegnerische Agenten zu überzeugen, gehen Sie mit den acht Original-Cyborgs besser sparsam um. Denken Sie daran: Jeder Cyborg, der während einer Mission zerstört wird, ist unwiederbringlich fort. Sorgen Sie also dafür, daß Ihr Personalnachschub nicht versiegt, sonst heißt es bald "Game over".

TEAM-MITGLIEDER AUSWÄHLEN

Klicken Sie auf "Team", um die Kühlkammern zu öffnen. Setzen Sie den Mauszeiger auf einen beliebigen Agenten und klicken Sie mit der **linken** Maustaste, um Details über seine Ausrüstung zu erfahren. Um den gewählten Agenten ins Team zu übernehmen, klicken Sie ebenfalls mit der **linken** Maustaste auf eines der vier Agentenfenster oben links.

Mit einem Klick der **rechten** Maustaste auf ein Agentenfenster deaktivieren Sie den entsprechenden Cyborg.

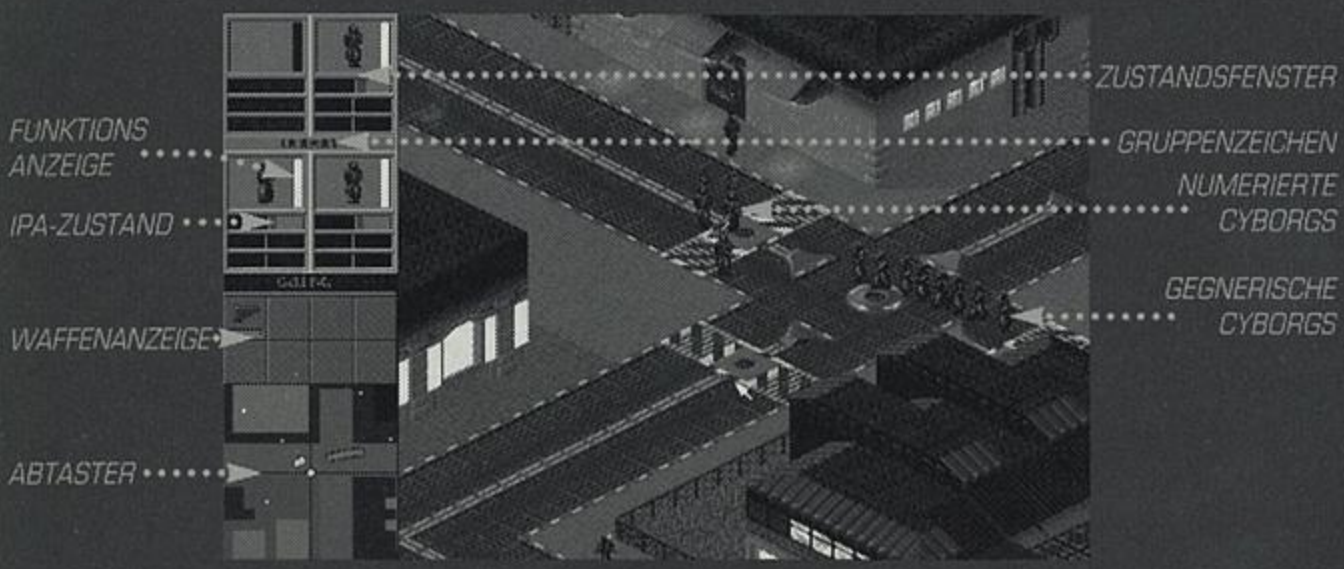
ERSATZ FÜR ZERSTÖRTE CYBORGS

Wenn ein Cyborg-Agent im Einsatz zerstört wird, ist sein Platz in der Kühlkammer wieder leer, das Agentenfenster ist deaktiviert. Um diese leere Position im Team wieder zu füllen, klicken Sie zunächst auf "Team", um die Kühlkammer zu öffnen. Klicken Sie dann auf das freie Agentenfenster, das daraufhin von der durchbrochenen hellen Linie umrahmt wird. Wenn Sie nun einen beliebigen freien Agenten in den Kühlkammern anklicken, erscheint die Nummer des Agentenfensters neben ihm. Um ihn auszutauschen, klicken Sie einfach auf einen der anderen Cyborgs in den Kammern. Der gewählte Agent kann nun ausgerüstet und modifiziert werden für seine Arbeit im Dienst des Syndikates.

Wenn Sie Ihre Jungs und Mädels dann fein gemacht haben, damit sie rausgehen können zum Spielen, klicken Sie einfach auf "Annehmen". Es erscheint eine Nachricht, daß das Spiel geladen wird und Ihr Einsatz beginnt.

KAPITEL 4 - EINEN AUFTRAG ERLEDIGEN

Sobald Ihre Cyborgs vernünftig ausgestattet sind, sind sie bereit für einen Auftrag.



Der Missions-Hauptbildschirm gibt Ihnen alle Informationen, die Sie brauchen, um Ihre Agenten sicher an ihr Ziel zu geleiten.

ZUSTANDSFENSTER

Wie es derzeit um Ihre Cyborgs bestellt ist, sehen Sie in den Agentenfenstern mit den Nummern 1 bis 4. Darin ist jeweils ein kleiner Cyborg dargestellt, der sich genauso bewegt wie sein großer Bruder im Einsatz.

FUNKTIONSANZEIGE

Neben dem kleinen Cyborgbild sehen Sie den senkrechten Balken, der den Zustand Ihres Agenten anzeigt. Obwohl die Maschinenmenschen sehr haltbar sind und schon einiges einstecken können, gibt es doch eine Grenze. Wenn in der Funktionsanzeige mehr schwarz als weiß zu sehen ist, wird es Zeit, sich über Ausweichmanöver Gedanken zu machen.

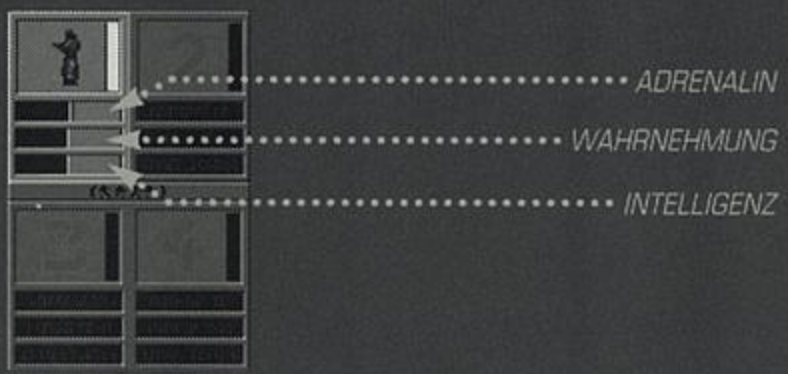
Der Einsatz eines Medipacks verbessert die Funktionsanzeige sofort (siehe "*Ausrüstung*").

DER AKTIVE CYBORG

Bei einem Ihrer vier Agenten leuchtet während des Einsatzes das Statusfenster in Orange. Hierbei handelt es sich um den aktiven Agenten, dem Sie gerade Ihre Befehle geben. Sie können ihn auswählen, indem Sie entweder in das Agentenfenster oben links oder direkt auf den numerierten Agenten im Hauptbildschirm klicken.

IPA-ZUSTAND

Mit diesen drei Schiebebalken kontrollieren Sie ferngesteuert die Injektion von Medikamenten, die bei den Cyborgs die Werte für Intelligenz, Wahrnehmungsfähigkeit und Adrenalinspiegel verändern. Nach diesen Werten richtet sich, wie effektiv ein Agent vorgeht, wenn man ihn sich selbst überläßt. Ein feines Fingerspitzengefühl für die Kontrolle dieser Werte ist unabdingbar, wenn Sie in die höheren Ränge der Syndikatshierarchie aufsteigen wollen.



- **Intelligenz:** bestimmt die Reaktionen eines Cyborgs auf eine Situation.
- **Wahrnehmung:** verbessert die Treffgenauigkeit und warnt den Agenten früher vor Gefahren.
- **Adrenalin:** bestimmt die Reaktionsgeschwindigkeit.

Ein Cyborg mit hohem Adrenalinspiegel, aber geringer Intelligenzstufe reagiert schnell, aber falsch - er schießt wahrscheinlich vorbei oder zu früh.

Die Intelligenz eines Agenten anzuheben verführt ihn oft dazu, sich lieber aus einer riskanten Situation zurückzuziehen als eine Funktionsstörung zu riskieren, besonders in Verbindung mit einer hohen Wahrnehmungsstufe.

Sollte es nötig sein, Ihre Cyborgs blind in den sicheren Untergang laufen zu lassen, senken Sie Intelligenz und Wahrnehmung gleichermaßen.

Es ist eine sehr gute Taktik, die IPA-Werte eines Agenten anzuheben, wenn man ihn als Wachposten irgendwo im Einsatzgebiet abstellen will. Ein solcher Wachposten feuert nur, um sich selbst zu verteidigen, und wartet auf den nächsten Befehl.

IPA-WERTE VERÄNDERN

ALLE WERTE AUF MAXIMUM - DER CYBORG REAGIERT SCHNELL UND AGIERT UNABHÄNGIG UND PRÄZISE.

NUR ADRENALIN AUF MAXIMUM - DER CYBORG BEWEGT SICH SCHNELL, ABER SIE KONTROLLIEREN, WANN ER FEUERT ODER OB ER ÜBERHAUPT NACH EINER WAFFE GREIFT.

INTELLIGENZ UND WAHRNEHMUNG HOCH, ADRENALIN NIEDRIG - LANGSAME REAKTIONEN, ABER HOHE FEUERGENAUIGKEIT.

DIE DUNKLEREN SEGMENTE DER BALKEN ZEIGEN, WIEVIEL VON DER DROGE SCHON VERBRAUCHT IST.

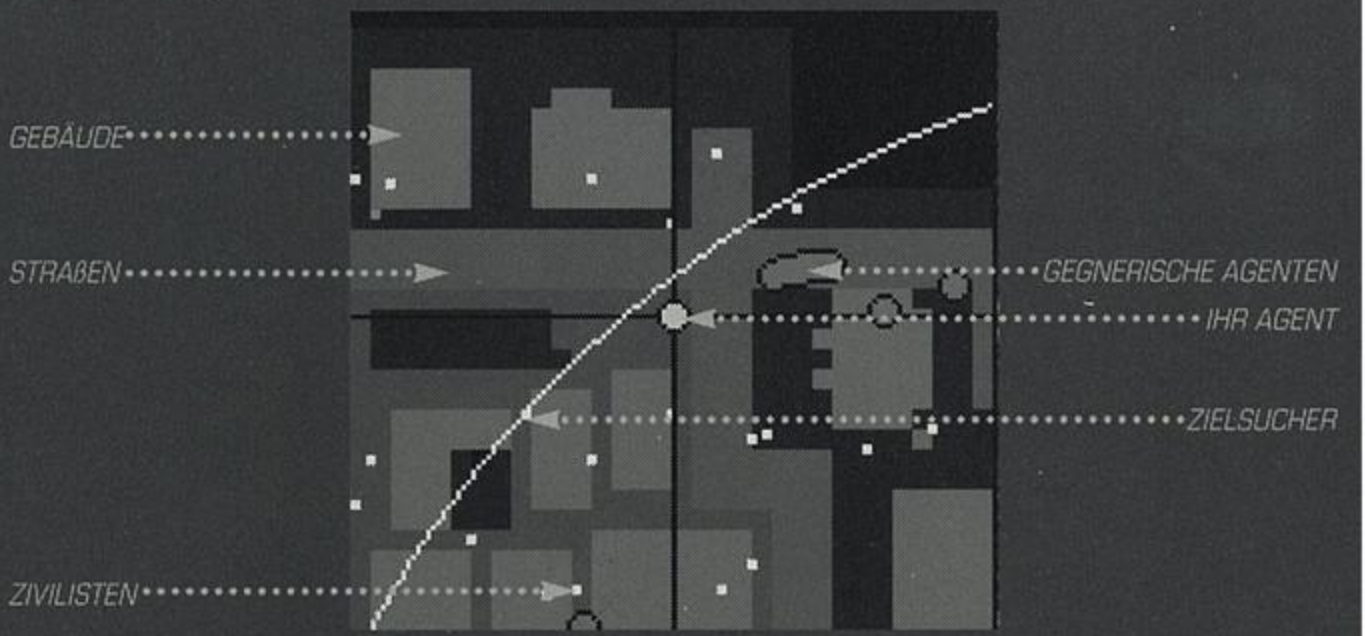
Klicken Sie mit der **linken** Maustaste links von der Mittellinie, um die IPA-Werte zu erhöhen. Die rote, blaue und braune Linie zeigen die Dosierung der Drogen; das dunklere Segment der Balken zeigt, wieviel von der Dosierung bereits verbraucht ist. Sobald das dunkle Segment so groß ist wie der gesamte Farbbalken, beginnt der Effekt der Medikamente nachzulassen. Der Zustandsanzeiger fällt entsprechend ab.

Die Mittellinie bewegt sich, um den Grad der Gewöhnung zu verdeutlichen; zukünftige Injektionen müssen größer sein, um denselben Effekt zu erreichen.

Die IPA-Werte nach links in den negativen Bereich zu ziehen, verringert die Gewöhnung; sollten Ihre Cyborgs wider Erwarten eine ruhige Phase erleben, klicken Sie einmal links von der Mittellinie. Je länger die IPA-Werte sich erholen können, umso größer ist der Effekt, wenn später wieder einmal Injektionen benötigt werden.

Bitte beachten Sie: Im Gruppenmodus betrifft auch eine Verringerung oder Erhöhung der IPA-Werte alle Cyborgs.

ABTASTER



Von Ihrer Beobachtungsposition hoch über der Stadt wachen Sie über alle Bewegungen und Aktionen Ihrer Cyborgs. Damit Sie immer wissen, wo der Gegner lauert, wo sich das Ziel befindet und welche Position Ihre Cyborgs gerade einnehmen, ist das Luftschiff mit einem Abtaster ausgerüstet, der Ihnen ein Luftbild des Einsatzgebietes liefert.

Wie bei der Einsatzkarte (siehe *Einsatzbesprechung*) sind auch hier die Gebäude als blaue Blocks dargestellt, während die Straßen und Zugangswege grau erscheinen.

Ihre Agenten sehen Sie als blinkende gelbe Kreise, ebenso alle Leute, die sich unter dem Einfluß eines Ihrer Überzeugstrahler befinden (siehe "*Waffen - Überzeugstrahler*"). "Überzeugte" Zielpersonen blinken gelbweiß auf dem Abtasterbildschirm. Bitte beachten Sie, daß zum erfolgreichen Abschluß einer Mission auch diese Zielpersonen die Landezone erreichen müssen.

Feindliche Cyborgs erscheinen als rote Punkte, also achten Sie auf Ihren Abtasterbildschirm. Erscheinen große weiße Kreise, so handelt es sich um gegnerische Soldaten, Wachen oder ähnliche Personen, die eine Bedrohung für Ihre Agenten darstellen. Die Zivilbevölkerung erscheint in Form von kleinen weißen Flecken, ebenso möglicherweise zerstörte Agenten. Polizeicyborgs sind in blau dargestellt, Fahrzeuge als weiße Quadrate.

Das jeweilige Einsatzziel gibt auf dem Scanner eine Radarwelle von sich, etwa vergleichbar mit einer Schockwelle im Wasser, die sich kreisförmig ausbreitet. Dazu gehört aus dem Scanner das passende akustische Signal (siehe "*Ziel*"). Sofern Ihre Einsatzbesprechung vorsieht, daß Sie nach Erledigung des Auftrages eine bestimmte Landezone erreichen müssen, gibt auch diese Zone eine solche Zielpeilung von sich. Ist die Landezone fast erreicht, verwandelt sie sich auf dem Abtasterschirm in einen roten Kreis.

BEWEGUNG MIT DEM ABTASTERBILDSCHIRM

Wenn Sie den Cursor an die Kante des Abtasters bewegen, verschiebt sich die Darstellung auf dem Hauptbildschirm entsprechend. Wenn Sie einen bestimmten Ort auf dem Scannerbildschirm mit der **rechten** Maustaste anklicken, zeigt Ihnen der Hauptbildschirm sofort die Vergrößerung.

Sie können Ihre Cyborgs auch nur mit Hilfe des Scannerbildschirms durch das gesamte Einsatzgebiet bewegen. Wenn Sie nämlich darauf einen Ort mit der **linken** Maustaste anklicken, akzeptieren Ihre Cyborgs diese Position als Zielangabe und bewegen sich darauf zu.

BEWEGUNG IHRER AGENTEN

Ihre Cyborgs erscheinen im Einsatzgebiet numeriert mit den Zahlen 1 bis 4. Um einen Bewegungsbefehl zu geben, positionieren Sie den Cursor an einer beliebigen Stelle des Bildschirms und klicken mit der **linken** Maustaste (auch auf dem Abtasterbildschirm möglich).

Falls ein Agent auf dem Hauptbildschirm nicht länger zu sehen ist (weil Sie sich auf dem Bildschirm zu weit von ihm fortbewegt haben), bringt ein Druck auf die rechte Maustaste über seinem Agentenfenster ihn sofort wieder in die Mitte des Hauptbildschirms. Falls er gerade ein Gebäude, ein Fahrzeug oder einen Tunnel betreten hat und vom Bildschirm verschwunden ist, folgen Sie seinen Spuren auf dem Abtasterbildschirm oder seiner Nummer auf dem Hauptbildschirm. Hier können Sie ihn manövrieren, auch wenn er gerade aus dem Sichtbereich verschwunden ist.

Um das Gelände auf dem Hauptbildschirm zu verschieben, bewegen Sie den Cursorpfeil einfach zur Kante des Bildschirms.

Anmerkung: Manövrieren Sie Ihre Agenten mit Hilfe des Abtasterbildschirms, während Sie selbst auf dem Hauptbildschirm nach feindlichen Agenten und ähnlichem im Einsatzgebiet Ausschau halten. Üben Sie diese Art des Manövrierens; Sie werden vielfältige Kontrollmöglichkeiten brauchen, wenn Sie Ihr Syndikat zum Triumph führen wollen.

Geschwindigkeit

Falls Sie das Gefühl haben, daß sich Ihre Cyborgs im Einsatzgebiet zu langsam bewegen, können Sie entweder den Adrenalinspiegel erhöhen oder etwas Geld in eine bessere Modellreihe von Beinen investieren. Aber auch das Gewicht, das ein Agent trägt, hat seinen Einfluß. Seien Sie also wählerisch, was Sie mit in den Einsatz nehmen. Zuviel totes Gewicht könnte Sie stark behindern.

Verbesserte Arme geben dem Cyborg die nötige Muskelkraft, um schwerere Waffen tragen zu können (siehe "*Körper*"). Selbstverständlich wiegen einige Waffen mehr als andere - ein Flammenwerfer beispielsweise mit seinem Kerosintank behindert einen Cyborg viel stärker als eine Pistole oder eine Maschinenpistole.

GRUPPENMODUS

Fassen Sie Ihre einzelnen Cyborgs zu einer schlagkräftigen Gruppe zusammen, indem Sie mit der **linken** Maustaste auf das Gruppenzeichen in der Mitte der Agentenfenster klicken. Wenn Sie jetzt einen Bewegungsbefehl geben, folgen ihm alle Agenten; ebenso, wenn Sie Veränderungen an der Bewaffnung oder den IPA-Werten vornehmen. Um das Team wieder aufzuteilen, klicken Sie einfach mit der **linken** Maustaste auf eines der Agentenfenster.

IM EINSATZGEBIET

Hier eine Auswahl von Dingen und Personen, über die Sie während eines Syndicate-Einsatzes voraussichtlich stolpern werden:

FEINDLICHE AGENTEN (ROTE KREISE)

Cyborgs, die von gegnerischen Syndikaten erbaut wurden, erscheinen im Einsatzgebiet ähnlich gekleidet wie Ihr eigener Einsatztrupp, nämlich mit einem langen Mantel. In dessen Falten verbirgt der Cyborg-Agent eine Unmenge an Waffen. Anders als die Polizeicyborgs, die darauf programmiert sind, erst beim Anblick einer gezückten Waffe zu feuern, halten gegnerische Cyborgs nicht viel von solchen Feinheiten. Sie werden auf Ihr Team schießen, egal, ob Ihre Leute bereit sind oder nicht. Seien Sie also auf der Hut und seien Sie schnell.

POLIZEICYBORGS (BLAUE KREISE)

Die meisten Polizeieinheiten bestehen heutzutage aus ausgemusterten Militärcyborgs. Seit Ausbruch der Syndikatskriege hat die Polizeitruppe die fast unmögliche Aufgabe, die Kampfcyborgs der Syndikate von den Straßen fernzuhalten. Aber dennoch: Wenn Sie den Warnruf hören "Polizei", gefolgt von der freundlichen Aufforderung, doch bitte Ihre Waffen wegzustecken, ist es nicht die schlechteste Idee, genau das zu tun und die Uzi wieder unter dem Mantel verschwinden zu lassen.

DAS ZIEL (WEIßER PUNKT MIT RADARZIELANGABE)

Die Zielobjekte oder Zielpersonen der einzelnen Aufträge werden auf dem Abtaster mit einem Radarwellensignal und einem Piepston gekennzeichnet.

Anmerkung: Wenn Sie Ihr Zielobjekt in ein Gebäude verfolgen müssen und nur noch nach Scannerbildschirm manövrieren können, bedenken Sie, daß sich der Cursor im Hauptbildschirm in ein Fadenkreuz verwandelt, sobald er über einem möglichen Ziel ist und sich rot färbt, wenn dieses Ziel in Reichweite Ihrer Waffe ist.

FAHRZEUGE (WEIßE QUADRATE)

Um in Fahrzeuge aller Art einzusteigen, klicken Sie sie einfach mit der **linken** Maustaste an. Der aktive Agent, bzw. die ganze Gruppe geht auf das Auto, den Lkw oder den Zug zu und steigt ein. Ein weiterer Cursorklick auf dem Bildschirm bewegt nun das Fahrzeug in die gewünschte Richtung. Wenn Sie das Fahrzeug selbst mit der **linken** Maustaste erneut anklicken, hält es an und Ihre Agenten steigen aus.

Das gilt natürlich nicht für Züge; hier müssen Ihre Agenten schon bis zur nächsten Haltestelle mitfahren, bevor sie aussteigen können. Warten Sie, bis der Zug anhält, und klicken Sie dann mit der **linken** Maustaste darauf. Ihre Agenten verlassen daraufhin den Zug.

GEBÄUDE (BLAUE BLÖCKE)

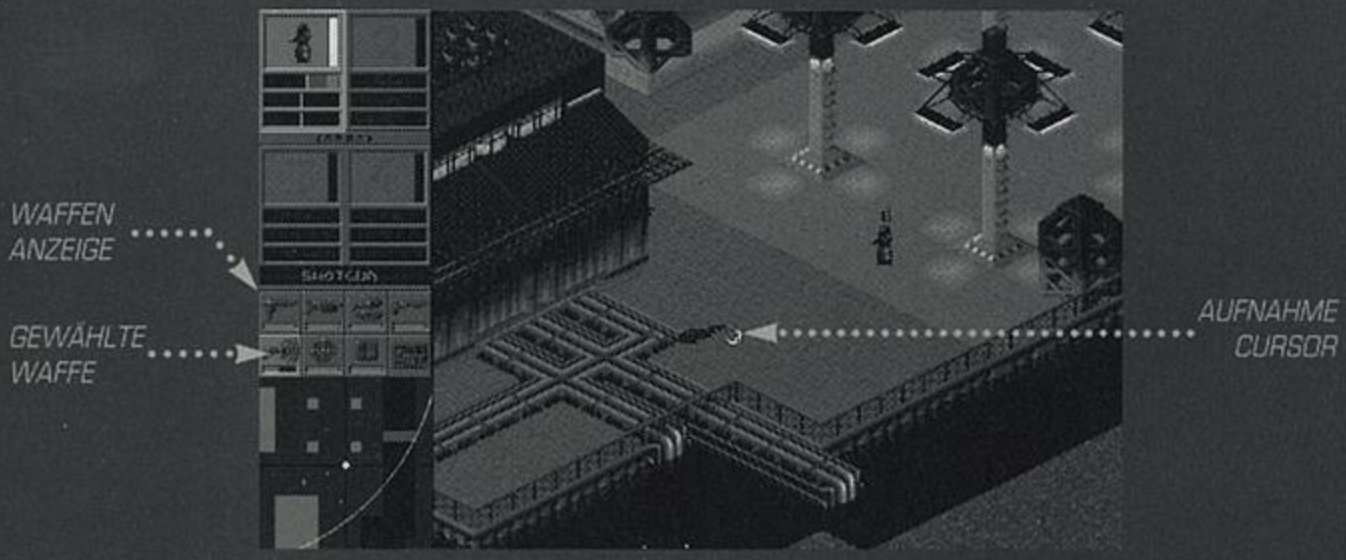
Um Türen zu öffnen und Gebäude zu betreten, klicken Sie einfach mit der **linken** Maustaste auf die gewünschte Tür. Diese sollte sich dann öffnen, und Ihr Agent kann einfach hindurch gehen.

Sie können den Bewegungen Ihrer Agenten innerhalb von Gebäuden entweder auf dem Abtasterbildschirm folgen oder mit Hilfe Ihrer Zahl, die sich weiter über dem Hauptbildschirm bewegt. Wenn Sie möchten, daß Ihr Agent ein Gebäude verläßt, klicken Sie einfach auf eine Stelle außerhalb, und Ihr Agent wird den kürzesten Weg dorthin finden.

GERÄUSCHE

Sobald sich Ihre Nachbarn beschweren, weil Sie glauben, in Ihren Räumen fände ein Feuergefecht statt, drücken Sie die Funktionstaste F1, um alle Geräuscheffekte auszuschalten. Wenn Sie die Geräuscheffekte und Explosionen hören, aber die Musik abschalten wollen, drücken Sie die Funktionstaste F2.

SCHUßWAFFENGEBRAUCH



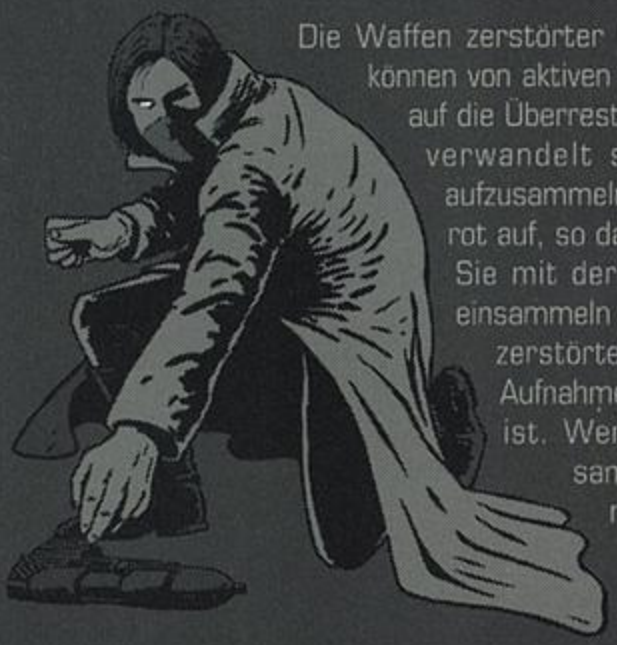
Nur das Waffenarsenal des jeweils aktiven Agenten ist unter den Zustandsfenstern angezeigt. Um eine Waffe abzufeuern, müssen Sie zunächst mit der **linken** Maustaste draufklicken. Das entsprechende Feld färbt sich orange; ein Zeichen, daß der aktive Agent diese Waffe nun unter seinem Regenmantel hervorgezogen hat und bereit ist, sie abzufeuern. In der Regel sollten Sie Ihre Waffen schon bereit machen, bevor Sie das Ziel erreichen. Denn dort neigen die Dinge dazu, ein wenig hektisch zu werden und nach schnellen Handlungen zu verlangen. Aber seien Sie andererseits vorsichtig, denn die Polizeicyborgs stufen Ihre Agenten sofort als Syndikatsmodelle ein, wenn Sie sie mit einer gezogenen Waffe herumlaufen sehen. Normalerweise werden sich Ihnen sämtliche Polizisten in Ihrer Umgebung sofort nähern.

Anmerkung: Wenn sich Ihr Team im Gruppenmodus befindet, wird das Waffenarsenal desjenigen Agenten angezeigt, der als letzter einzeln aktiv war.

Zielen Sie mit dem Cursor. Sobald Sie auf ein mögliches Ziel kommen, verwandelt er sich in ein Fadenkreuz. Färbt sich das Fadenkreuz rot, ist das Ziel in Schußweite Ihrer derzeit gewählten Waffe. Drücken Sie auf den **rechten** Mausknopf, um die Waffe einmal abzufeuern. Wenn Sie den Knopf festhalten, geben Sie dem Agenten den Befehl zum Dauerfeuer.

Sobald die Zeit vorbei ist, die Waffen sprechen zu lassen, deaktivieren Sie die Waffen wieder, indem Sie erneut mit der **linken** Maustaste auf das Feld klicken. So entgehen Sie vielleicht der Entdeckung durch die Polizeicyborgs. Die Agenten verstecken dann ihre Waffen wieder unter dem Regenmantel.

WAFFEN AUFNEHMEN



Die Waffen zerstörter Cyborgs, ob feindlich oder aus den eigenen Reihen, können von aktiven Agenten aufgehoben werden. Bewegen Sie den Cursor auf die Überreste eines Agenten oder Polizeicyborgs und der Mauspfeil verwandelt sich in den Aufnahmecursor (falls eine Waffe aufzusammeln ist). Im Waffenarsenal Ihres Agenten blinkt die Waffe rot auf, so daß Sie wissen, ob es sich lohnt, sie aufzuheben. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste, und Ihr Cyborg wird die Waffe einsammeln und sofort unter seinem Mantel verstecken. Wenn der zerstörte Cyborg mehr als eine Waffe besaß, erscheint der Aufnahmecursor wieder, sobald die erste Waffe eingesammelt ist. Wenn Sie weiterhin mit der **linken** Maustaste klicken, sammelt der aktive Agent weiter Waffen ein, bis keine mehr da sind oder seine Hände und Manteltaschen komplett gefüllt sind.

WAFFEN WEGWERFEN

Ist erst einmal alle Munition verschossen, verwandelt sich eine Waffe schlagartig in ein auffallend schweres und lästiges Stück Metall. Zeit, sich von dem guten Stück zu trennen. Einmal mit der **rechten** Maustaste angeklickt, und der Agent legt die entsprechende Waffe zu Boden. Ob Sie sich solche finanziellen Abenteuer leisten können, müssen Sie schließlich selbst beurteilen (siehe auch "*Waffen verkaufen*"). Aber Sie haben ja immer noch die Möglichkeit, später noch einmal zurückzukommen und die Waffen aufzuheben.

DER PANIKSCHUB

Wenn Ihnen die ganze Sache über den Kopf wächst und ringsum nur noch feindliche Agenten auftauchen und das Feuer eröffnen, drücken Sie den **rechten** und **linken** Mausknopf zusammen, während sich der Cursor über den IPA-Werten eines Agenten befindet. Der Cyborg bekommt automatisch seinen Panikschub, greift sich die nächstbeste Waffe und eröffnet seinerseits das Feuer. Sämtliche IPA-Werte schießen auf den Maximalwert, ohne daß Sie sich um jeden einzeln kümmern müssen.

Es mag nicht hübsch aussehen, aber es ist verdammt effektiv.

SELBSTZERSTÖRUNG

Okay, was soll's? Ihren verbliebenen Agenten ist also die letzte Munition ausgegangen und ringsum kreisen gegnerische Syndikatcyborgs wie die Geier, bereit, sich auf Sie zu stürzen. Was tun? Wenn zumindest einer Ihrer Agenten schon mit einem Brustkorb der Modellreihe 2 oder 3 ausgestattet ist, zahlt sich diese Investition jetzt aus. Drücken Sie **Control** (Strg) und **D** auf der Tastatur und schon verwandelt sich der aktive Cyborg in eine wandelnde Bombe, wobei er jeden Gegner in der Umgebung mit sich reißt. Ihre restlichen Agenten (die Sie natürlich wohlweislich in sicherer Entfernung plaziert haben) können sich dann die herumliegenden Waffen der Gegner schnappen und weiterkämpfen.

Als ähnlich nützlich erweist sich die Selbstzerstörung, wenn Ihr Einsatzbudget nach ein paar erfolglosen Ausflügen aufgezehrt ist. Selbst ein unbewaffneter Cyborg kann zu einer tödlichen Waffe werden, wenn er lange genug der Entdeckung entgeht und das Ziel erreicht. Ein Druck auf **Control + D** und der Einsatz ist erledigt.

ZERSTÖRTE CYBORGS

Wenn einer Ihrer Cyborgs zerstört wird, fällt er in seinem Zustandsfenster zu einem häßlichen Schrotthaufen zusammen. Bei der Zerstörung der Agenten können Sie auch alle Waffen und verbesserten Körperteile abschreiben (es sei denn, Sie sammeln einige Waffen ein). Der Agent ist für zukünftige Missionen nicht mehr verfügbar, darum ist es ja so wichtig, gegnerische Cyborgs für die eigenen Kühlkammern zu rekrutieren (siehe "*Zerstörte Cyborgs ersetzen*").

EINSATZ-/SCHLUßBESPRECHUNG

Nach jedem Einsatz werden Ihnen in einer Abschlußbesprechung die Einsatzdaten mitgeteilt. Diese Statistik sagt Ihnen, wieviele gegnerische Agenten Sie zerstört haben, wieviel Agenten benutzt wurden, wieviel Prozent Ihre Schüsse getroffen haben, kurz: eine Zusammenfassung von allem, was während der Mission passiert ist. Wenn es für Ihr Syndikat nicht rosig aussieht, hier steht, warum.

Bei der Schlußbesprechung wird Ihnen auch mitgeteilt, ob während Ihrer Abwesenheit Neues aus den Forschungslaboratorien zu vermelden ist, ob neue Ausrüstungsgegenstände oder Körperteile jetzt verfügbar sind.

War die Mission erfolgreich, klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Annehmen" und kehren Sie so zurück zur Weltkarte. Neben dem Territorium, in dem Sie gerade gesiegt haben, blinken nun ein oder zwei weitere Gebiete auf, um anzuzeigen, daß jetzt auch hier Aufträge erhältlich sind. Nach erfolglosen Missionen gibt es natürlich keine weiteren Gebiete zu erobern (siehe auch "*Gescheiterte Missionen*").

KAPITEL 5 - NACH DEM EINSATZ

Nachdem Sie Ihren Auftrag erfolgreich abgeschlossen und die Schlußbesprechung genossen haben, klicken Sie auf "Annehmen" und schauen sich auf der Weltkarte an, welche Auswirkungen dieser Sieg für Ihr Syndikat hatte.

STEUERSATZ SENKEN *STEUERSATZ ERHÖHEN*

STEUERERHÖHUNG

Wer so erfolgreich einen Auftrag abgeschlossen hat, der hat sich das Recht verdient, gnadenlos hohe Steuern aus der hilflosen Bevölkerung herauszupressen. Das Territorialfenster sagt vielleicht, daß die Bevölkerung ganz glücklich ist und 14 % Steuern bezahlt, aber damit können Sie Ihren Cyborgs keine neuen Uzis und keine bessere Augen kaufen! Also erhöhen Sie die Steuern und verbessern Sie die Profitmarge des Syndikats.

Aber seien Sie auf der Hut, wenn sich die Stimmung in der Bevölkerung ändert. Wenn Sie das Volk mit maßlosen Steuerforderungen ausbluten und die Bürger ohnehin schon nicht mehr zufrieden sind, kann es leicht zu einer Rebellion kommen. Für Sie würde das bedeuten, eine Extra-Mission durchkämpfen zu müssen, um das Land wieder unter Ihre Fuchtel zu bringen. Da so etwas nur zusätzliches Geld verschlingt, ohne neue Märkte zu eröffnen, sollten Sie sich das ersparen. Klicken Sie also zwischendurch immer mal wieder auf Ihre eigenen Territorien auf der Weltkarte, um die gegenwärtige Stimmung der Bevölkerung zu überprüfen. Senken Sie hier und da mal die Steuern, um die allgemeine Stimmung zu verbessern und es Ihren Gegnern schwerer zu machen, mit ihrer subversiven Propaganda Fuß zu fassen.

Klicken Sie mit der **rechten** Taste auf den Aufwärtspfeil rechts vom gegenwärtigen Steuersatz, um die Steuern in 10-Prozent-Schritten anzuheben; wenn Sie mit der **linken** Maustaste klicken, geht das Ganze in langsamen 1-Prozent-Schritten vor sich. Die Zahl neben dem Steuersatz in Prozent gibt an, wieviel das in Bargeld ausmacht; schauen Sie nur, wie schnell das Sparschwein sich füllt! Um in einem Anfall von geistiger Umnachtung die Steuer zu senken, klicken Sie mit der **rechten** bzw. **linken** Maustaste auf den Abwärtspfeil links vom Steuersatz.

Alles Geld, das Sie auf diese Art einnehmen, wird Ihrem Einsatzbudget gutgeschrieben.

EINEN NEUEN AUFTRAG WÄHLEN

Einige der benachbarten Territorien, die von anderen Syndikaten kontrolliert werden, sind durch Ihren Erfolg destabilisiert worden. Einige davon blinken auf der Weltkarte, um anzuzeigen, daß sie jetzt bereit sind für eine Übernahme. Sie können Ihr Syndikat nur in solche Gegenden ausdehnen, da anderswo ja keine Aufträge zu vergeben sind.

Wählen Sie ein Territorium mit einem Klick der **linken** Maustaste aus und klicken Sie danach auf "Auftrag", um nähere Einzelheiten über den Einsatz und das Budget zu erfahren. Wie gehabt, bringt Sie ein Klick der **linken** Maustaste auf "Annehmen" zur Auswahl des Einsatzteams.

WAFFEN WIEDER AUFLADEN

Ob Ihre Agenten nun in einem bestimmten Gebiet gewonnen oder verloren haben, die Überlebenden haben vielleicht den einen oder anderen Schuß abgegeben. Sparen Sie sich die Ausgaben für komplett neue Waffensysteme, indem Sie die alten zu erheblich geringeren Preisen wieder aufladen. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf die Zustandsbox eines Cyborgs, um seine verbliebene Feuerkraft zu überprüfen. Waffen, bei denen der weiße Balken nicht mehr ganz durchgehend ist, könnten etwas frische Munition vertragen. Wenn Sie mit der **linken** Maustaste daraufklicken, öffnet sich das Detailfenster. Hier können Sie nun mit der **linken** Maustaste "Munition" auswählen, um wieder auf volle Feuerkraft zu kommen; der Preis steht ebenfalls im Detailfenster darüber.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Erklären Sie Waffen, die Sie für die nächste Mission nicht brauchen, einfach zur Handelsware und verschaffen Sie sich so das nötige Kleingeld für wirklich lebenswichtige Ausrüstungen.

Wählen Sie den Gegenstand, den Sie verkaufen wollen, mit einem Klick der **linken** Maustaste aus und klicken Sie als nächstes auf Verkauf. Die Waffe verschwindet aus dem Arsenal des Cyborgs, entsprechend erscheint das Bargeld bei Ihrem Budget. Dies können Sie mit allen Ausrüstungsgegenständen machen, allerdings nicht mit Körperteilen.

Während der Mission aufgenommene Waffen können Sie ebenso verkaufen wie alle anderen. Sie können sie allerdings auch aufladen und bei der nächsten Mission verwenden.

AUSRÜSTUNG ÜBERGEBEN

Daß einige Agenten mit ganzen Wagenladungen überschüssiger Waffen herumlaufen, während die anderen sich kaum ihrer Haut wehren können, das muß nicht sein. Übergeben Sie Ausrüstung an diejenigen unter Ihren Cyborgs, die Sie zu den Bedürftigen zählen.

Um auf dem Teamauswahl-Bildschirm Waffen und Ausrüstungsgegenstände unter Ihren Cyborgs auszutauschen, klicken Sie zunächst mit der **linken** Maustaste das Fenster des ersten Cyborgs an. Suchen Sie aus seinem Arsenal, das unten erscheint, den Gegenstand aus, den Sie an einen anderen Cyborg weiterreichen wollen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste darauf und halten Sie diese Taste fest, während Sie die Waffe auf das Fenster des zweiten Agenten hinüberziehen. Wenn Sie dort die rechte Maustaste loslassen, wird die Waffe oder der Gegenstand in das Arsenal des zweiten Agenten übernommen, sofern dort noch Platz ist. Klicken Sie mit der **linken** Maustaste nun auf das Fenster des zweiten Agenten, so finden Sie die übergebene Waffe bei seiner persönlichen Ausrüstung wieder.

GESCHEITERTE MISSIONEN

Wenn Ihre Cyborgs Ihren Befehlen nicht gehorchen oder wenn Ihre Befehle zu spät kommen, scheitert die Mission. Wenn Sie der Anweisung auf dem Bildschirm folgen, die Leertaste zu drücken, bringt Sie das zur Abschlußbesprechung. Von hier aus bringt Sie ein Klick mit der **linken** Maustaste auf "Annehmen" zurück zur Weltkarte. Suchen Sie sich hier eine andere Gegend aus (und einen Auftrag, den Sie auch schaffen können).

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Auftrag", und Sie finden sich bei der Einsatzbesprechung wieder. Kaufen Sie Informationen oder Kartenvergrößerungen ganz nach Wunsch, klicken Sie wieder auf "Annehmen" und schon können Sie sich Ihr nächstes Team zusammenstellen (siehe "*Teamvorbereitung*"). Cyborgs, die während des letzten Fehlschlags zerstört wurden, stehen nicht mehr für weitere Missionen zur Verfügung. Sie haben auch all das Geld verloren, das Sie in Waffen oder Körperteile für diese zerstörten Cyborgs investiert haben.

Anmerkung: Falls dies immer noch Ihre erste Mission ist, haben Sie keine andere Wahl, als es noch einmal zu versuchen. Aber andererseits: Wenn Sie mit so einer einfachen Aufgabe schon überfordert sind, haben Sie wahrscheinlich ohnehin nicht das Zeug zu einem Syndikatsmanager.

SPIELENDE

Falls Sie sich als so unfähig erweisen, daß alle acht Cyborgs, die Ihnen das Syndikat zur Verfügung gestellt hat, zerstört werden, ist das Spiel für Sie vorbei. Da Sie für Ihr Syndikat nur eine Schande und eine Belastung darstellen, zündet man kurzerhand die Sprengladung, die für solche Fälle vorsorglich an Bord Ihres Luftschiffes versteckt wurde. Das Syndikat ist um die Erfahrung reicher, nie wieder so jemanden einzustellen, und Sie stürzen samt Luftschiff brennend hinunter in die Stadt. Es ist ein schneller Tod, das ist das Einzige, wofür Sie dankbar sein können, und es ist mit Sicherheit das letzte Mal, daß Sie ein strahlender Stern an irgendeinem Himmel sind.

Und sagen Sie jetzt bitte nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt...

KAPITEL 6 - SPIEL LADEN UND SICHERN

Klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Spiel laden/sichern" im Hauptmenü, um direkt nach einer erfolgreichen Mission den Bestand an Geld, Territorien und Ansehen zu sichern, den Sie bisher gewonnen haben. Oder aber, falls die Mission weniger erfolgreich war, um einen alten Spielstand wieder einzulesen. Sie können bis zu zehn Spielstände sichern.

EIN SPIEL SICHERN

Um bei Syndicate einen Spielstand abzuspeichern, klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Spiel laden/sichern" im Hauptmenü. Daraufhin erscheint der Bildschirm mit den gespeicherten Spielständen. Klicken Sie auf ein leeres Feld und löschen Sie den alten Spielstandnamen bzw. das Wort "Leer". Geben Sie über die Tastatur einen neuen Namen für den Spielstand ein und klicken Sie mit der **linken** Maustaste auf "Sichern".

EIN SPIEL LADEN

Um einen gesicherten Syndicate-Spielstand wieder zu laden, klicken Sie im Hauptmenü auf "Spiel laden/sichern". Daraufhin erscheint der Bildschirm mit den gespeicherten Spielen. Klicken Sie zunächst den gewünschten Spielstand an und danach den Schalter "Laden".

KAPITEL 7 - AUSRÜSTUNG UND GEBIETE

AUSRÜSTUNG

Hier sehen Sie die komplette Auswahl an Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die Ihrem Syndikat im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen.

Feuerwaffen:

Pistole: Großkalibrige Handfeuerwaffe. Projektilwaffe mit mittlerer Reichweite. Sehr preiswerte Bewaffnung, die zwar jeder anderen unterlegen ist, die man aber trotzdem gerne für alle Fälle in der Hinterhand hat.

Schrotgewehr: "Pump-Action"-Schrotgewehr mit großem Magazin. Richtet erheblich mehr Schaden an als eine Faustfeuerwaffe, ist aber durch seine geringe Reichweite im Nachteil. Auf kürzeste Distanz kann es allerdings ziemlich verheerend wirken.

Überzeugstrahler: Eine Waffe für kürzeste Reichweiten. Versprüht eine winzige Dosis einer Chemikalie, die dem Zielobjekt jede Spur von freiem Willen raubt. Bei einem Treffer verfärben sich die Opfer kurzfristig blau, bekommen danach einen starren Blick und folgen dem Agenten, der mit dem Überzeugstrahler auf sie geschossen hat, willig quer durch das gesamte Einsatzgebiet. Zivilisten haben gegen diese Waffe keinerlei Widerstandsfähigkeit. Doch Sie müssen zunächst eine gewisse Anzahl von Zivilisten "überzeugen", bevor der Überzeugstrahler irgendwelche Auswirkungen auf Wachen, Polizeicyborgs oder gar feindliche Agenten hat. Ferner steht die Wirksamkeit des Überzeugstrahlers im direkten Zusammenhang mit der Modellreihe des Gehirns, das in dem Cyborg eingebaut ist, der die Waffe benutzt.

Die Tabelle unten zeigt, wie viele Zivilisten Sie überzeugen müssen, um auch bei Wachen, Polizisten und gegnerischen Agenten erfolgreich zu sein.

Modellreihe	Zivilist	Wache	Polizeicyborg	Agent
Hirn 0	I	4	8	32
Hirn 1	I	2	4	16
Hirn 2	I	1	3	11
Hirn 3	I	1	2	8

(I = immer überzeugbar)

Jeder Kategorie sind außerdem Überredungspunkte zugeordnet. Diese funktionieren in Kombination mit höheren Modellreihen von Gehirnen und sind wie folgt verteilt:

Zivilist = 1

Wache = 3

Polizeicyborg = 4

Gegnerischer Agent = 32

Beispiel 1: Mit einem unmodifizierten Gehirn brauchen Sie vier Zivilisten, um eine einzige Wache kontrollieren zu können. Da die Wache aber wiederum drei Überredungspunkte wert ist, brauchen Sie nur einen weiteren Zivilisten, um einen Polizeicyborg zu überzeugen:

Gehirn 0	5 Zivilisten + 1 Wache	= 1 Polizist
Überredungspunkte	(5 x 1) + (1 x 3)	= 8

Beispiel 2: Dank der Überzeugungspunkte brauchen Sie bei einem Gehirn der Modellreihe 3 keine acht Zivilisten zu überreden, um sich einen feindlichen Agenten zu schnappen. Die folgende Kombination hat den selben Effekt:

Gehirn 3	1 Zivilist + 1 Wache + 1 Polizist	= 1 Agent
Überredungspunkte	(1 x 1) + (1 x 3) + (1 x 4)	= 8

Bitte beachten Sie: Nur überredete gegnerische Cyborgs werden in Ihre Kühlkammern eingelagert. Für alle sonstigen überredeten Personen, die bis zum Ende des Einsatzes überleben, erhalten Sie eine finanzielle Belohnung.

MP: Automatische Handfeuerwaffe, Kaliber 9 mm. Hohe Feuergeschwindigkeit bei mittlerer Reichweite. Reichlich vorhandene Munition und eine sehr gute Kosten/Nutzenrelation machen die Uzi zur Schwerpunktwaffe jeder Angriffseinheit.

Fernwaffe: Präzisionsgewehr mit Zielfernrohr für große und sehr große Reichweiten. Einschüssige Waffe mit sehr hoher Mündungsgeschwindigkeit, entworfen für das Ausschalten von Einzelzielen auf größte Distanz. Sehr hilfreich für gezielte Ausschaltungen und Unterstützungsfeuer aus sicherer Entfernung.

Unterstützende Waffen:

Flammenwerfer: Stößt einen Strahl entzündeten, gelierten Phosphors aus, der an getroffenen Zielen haften bleibt. Nur für äußerst kurze Entfernungen geeignet, dann aber von extremer Vernichtungskraft. Sehr effektive Waffe gegen Fahrzeuge aller Art.

Miniaturgewehr, Mini-Gewehr: Scherzhafte Bezeichnung für eine der schwersten Feuerwaffen, ein mehrläufiges Maschinengewehr mit motorgetriebenem Laufwechsel und unglaublich hoher Feuergeschwindigkeit. Diese eigentlich zur Montage an Helikoptern und Kampfflugzeugen entwickelte Waffe bietet neben ihrer Vernichtungskraft auch noch eine erstaunliche Reichweite. Das extrem hohe Gewicht aber bereitet Cyborgs mit unmodifizierten Armen und Beinen ernsthafte Probleme; mehr als eines dieser Motor-MGs können nur hochentwickelte Cyborgmodelle tragen.

Lasergewehr: Kurzläufige Flinte, die Laserlicht benutzt, um einen Strahl hochaufgeladener Energie abzugeben. Dieser Strahl schneidet durch jedes Ziel und durch alles, was dumm genug ist, in die Schußbahn zu geraten. äußerst wirksam bei einer sehr großen Reichweite, dadurch die ideale Waffe gegen Fahrzeuge oder für Heckenschützen.

Gausswerfer: Tragbarer Raketenwerfer mit einem Magazin von drei Gaussraketen. Diese Raketen sind trotz ihrer geringen Größe durchaus in der Lage, Panzer und Fahrzeuge zu vernichten, und dies sogar auf mittlere bis große Entfernung.

Spezielle Ausrüstung:

Zugangskarte: Ein Plastikausweis, der eine Zutrittsberechtigung für einige Sicherheitstüren gibt. Solche Sicherheitstüren finden sich zum Beispiel vor abgesperrten Stadtbezirken oder Sicherheitsbereichen in Gebäuden. Die Zugangskarte weist den Agenten zudem als Polizeiagenten aus, was die Programme der echten Polizei-Cyborgs verwirrt.

Abtaster: Ein Energieabtaster, der mögliche Bedrohungen oder Ausrüstungsgegenstände in der Umgebung aufspüren kann. Sein Bildschirm zeigt alle Fahrzeuge, Personen, Cyborgs und Ausrüstungsgegenstände in der näheren Umgebung. Einsatzziele werden durch ein Zielradar und ein codiertes Tonsignal kenntlich gemacht.

Zeitbombe: Hochexplosiver Sprengstoff, komplett mit Zeitzünder und Sprengkapsel. Detoniert nach einem festeingestellten Zeitraum mit verwüstenden Auswirkungen auf die Umgebung. Der Sprengstoff ist nicht stark genug, um Gebäude zu beschädigen, zerstört aber allemal Cyborgs und Fahrzeuge. Um die Zeitbombe zu plazieren, klicken Sie einfach mit der **rechten** Maustaste auf das Waffenbild im Arsenal des aktiven Agenten, als wollten Sie eine Waffe wegwerfen. Danach sollten Sie Ihre kybernetischen Beine in die Hand nehmen!

Medipack: Ein kleines Päckchen, das alles Notwendige für die schnelle Reparatur eines Cyborgs enthält. Es dichtet Schäden im Kühlsystem, enthält zudem ein wenig Entroster und bringt verbrauchte Energie sofort zurück. Allerdings kann man es nur einmal verwenden, danach gibt es nicht einmal mehr Pfand für das Leergut.

Energieschild: Tragbarer Schutzschirmgenerator (TraSchuG). Wird als Gürtel getragen und hüllt seinen Träger im eingeschalteten Zustand komplett in ein schützendes Kraftfeld ein, das sämtlichen bekannten Projektilwaffen widerstehen kann. Aufgrund seines immensen Energieverbrauchs ist dieses Kraftfeld allerdings nur von kurzer Dauer.

TERRITORIEN

Nach dem Fall der nationalen Regierungen brachen die Staatsgrenzen zusammen, als die einzelnen Länder mehr und mehr von den einzelnen Syndikaten geschluckt wurden. Aus Verwaltungsgründen wurden die Besitztümer der einzelnen Syndikate aber nach wie vor in Territorien eingeteilt, die in etwa die gleiche Bevölkerungsgröße aufwiesen. Bei Syndicate kämpfen Sie um die Vorherrschaft in genau diesen Territorien. Durch Aufstände, Kriege und Völkerwanderungen hat sich die ethische Zusammensetzung dieser Territorien seit dem zwanzigsten Jahrhundert drastisch verändert. Heutzutage ist der einzig vorstellbare Grund für einen bewaffneten Konflikt und - ironischerweise - auch die einzig nennenswerte Quelle von Vergnügen und Unterhaltung der CHIP.

Westeuropa	Mitteleuropa	Skandinavien
Algerien	Ural	Osteuropa
Sibirien	Mongolei	Kasachstan
Kamtschatka	Ferner Osten	China
Libyen	Iran	Irak
Indien	Pazifika	Indonesien
West-Australien	Nord-Territorien	Neu-Süd-Wales
Mauretanien	Nigeria	Sudan
Arabien	Zaire	Kenia
Südafrika	Mosambik	Station Atlantis
Grönland	Nordost-Territorien	Nordwest-Territorien
Alaska	Yukon	Neufundland
Kalifornien	Rocky Mountains	Mittelwesten
Neu-England	Colorado	Südstaaten
Mexiko	Kolumbien	Peru
Venezuela	Brasilien	Paraguay
Argentinien	Uruguay	

KAPITEL 8 - RIVALISIERENDE SYNDIKATE

Der Tao-Clan: Als sich zu den Vereinigten Chinesischen Triaden auch noch Teile der japanischen Yakuza gesellten, wurde eines der mächtigsten Syndikate im Orient gegründet. Seine Agenten infiltrierten den Industriegiganten Sonbushi Corporation, und plötzlich hatten die Tao-Manager ihre Hände an allen Hebeln der Macht von der Südchinesischen See bis zu den russischen Steppen. Seit den Tagen des Dschinghis Khan ist kein östliches Imperium mehr so weit nach Westen vorgedrungen.

Tao-Agenten sind sehr diszipliniert und mit den letzten High-Tech-Waffen ausgerüstet; das Resultat von Millionen Yen, die in die Forschung investiert wurden. Ihre Mordanschläge sind in der Regel makellos. Tao-Cyborgs sind weder bösartige noch sadistische Gegner, sie sind lediglich furchterregend effizient und professionell.

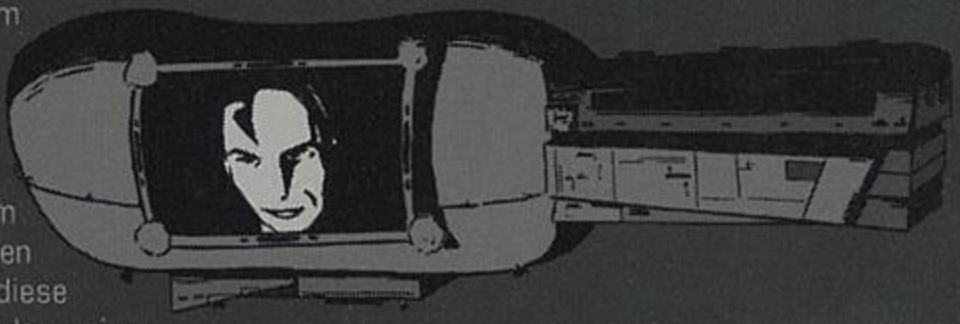
I.I.A.: Nachdem er jahrzehntelang keinerlei staatliche Gelder mehr gesehen hatte, beschloß der CIA, seine Dienste auf dem freien Markt an den Meistbietenden zu verkaufen. Durch den Gebrauch der Spionage- und Antiterror-Fähigkeiten, die sich ihre Agenten früher beim Schutz der Freien Welt angeeignet hatten, wurde die I.I.A. (Independent Intelligence Agency) sehr schnell zum bevorzugten ausführenden Organ der internationalen Verbrecherorganisationen.

Mordanschläge, Erpressung und der Sturz von Regierungen nach Wunsch erwiesen sich als sehr lukratives Geschäft, und nach einer steilen und extrem erfolgreichen und profitablen Karriere betrat die I.I.A. selbst die Arena der internationalen Syndikate. Keine andere Gesellschaft in Nordamerika konnte sich gegen ihre gewaltigen Ressourcen behaupten, und so stieg die I.I.A. unaufhaltsam zum führenden Verbrechersyndikat der USA auf.

Die Agenten der I.I.A. werden ausgesucht nach ihrer männlich-herben Ausstrahlung. Schwere Bewaffnung wird als selbstverständlich vorausgesetzt; erwarten Sie also keinerlei Rücksichtnahme.

Die Castrilos: Grausamkeit ohnegleichen ist das Markenzeichen der Castrilo-Agenten. Ihre Ursprünge liegen in Kuba, wo dieses Syndikat kurz vor dem Fall des Kommunismus als politische Partei begonnen hat, die dem Andenken des verstorbenen Präsidenten Castro gewidmet war. Als sie ihre Ziele nicht an der Wahlurne erreichen konnten, versuchten sie es mit Waffengewalt. Nachdem es sich über die gesamte Karibik verbreitet hatte wie eine Schnupfenepidemie, etablierte sich das Syndikat als beherrschende Macht Südamerikas. Eines ihrer diversen Vermögen machten die Castrilos alleine damit, daß sie nacheinander alle übriggebliebenen Weltmächte erpreßten, die letzten Überreste des Amazonas-Regenwaldes auch noch zu vernichten. Wann immer heute mal ein paar Pesos in der Kasse fehlen, wird dieser alte Trick immer wieder gerne ausgegraben. Zwischen den Agenten der Castrilos und des I.I.A. tobt ein haßerfüllter Krieg, da beide versuchen, sich die lukrative nordamerikanische Zone zu sichern.

Sphinx Inc.: Die Manager von Sphinx Inc. betrachten die Ausdehnung ihres Einflußgebietes fast als ein religiöses Ritual. Ihr Ziel ist es, Ruhm und Majestät des alten égyptens wiederauferstehen zu lassen und ganz Afrika, den Mittleren Osten und das Mittelmeergebiet zu einem einzigen großen Imperium zusammenzufassen. Böse Zungen unter den Rivalen behaupten, diese Berufung auf alttestamentarische Belege sei nur eine Ausrede, um den biblischen Maßstab ihrer Massaker zu entschuldigen.



Obwohl sie nicht unbedingt mit dem Neuesten ausgerüstet sind, machen die Cyborgs von Sphinx Inc. diesen Nachteil durch ein fast unnatürliches Pflichtgefühl wieder wett. Selbst alleine und beschädigt kämpfen diese Cyborgs noch bis zum letzten und sind alles andere als leicht zu zerstören.

Jihad Executive: Durch die auf Ausdehnung angelegte Politik sowohl von Tao als auch von Sphinx Inc. geriet der Nahe Osten mehr und mehr unter Druck. Hinzu kamen die exorbitanten Steuern, die die fast bankrotte Weltregierung für den Export von öl verlangte (mit der Ausrede, dies sei ein Beitrag zur Umweltverschmutzung). So ist Jihad Exec. ein Syndikat, das aus der Not geboren wurde und für seine Heimat kämpft. Gewisse finanzielle Reserven mußten aber wohl noch vorhanden gewesen sein, denn sämtliche Cyborgs von Jihad Executive sind bestens ausgerüstet mit den modernsten Bauteilen. Allerdings besitzt Jihad recht wenige Cyborgs, und mit der Waffentechnik steht es auch nicht zum besten. Trotzdem: Wer Jihad als ungefährlich einstuft, tut dies auf eigene Gefahr.

Die Tasmanische Befreiungsfront: Als die Briten im achtzehnten Jahrhundert anfingen, Kriminelle nach Australien zu exportieren, hatten sie keine Ahnung, was für einen Stein sie damit ins Rollen brachten. Verbrechen, so die neuesten Erkenntnisse, ist ja schließlich eine genetisch vererbbare Tatsache, und so wurden den australischen Jugendlichen die Feinheiten des Gesetzbruchs schon an der Mutterbrust beigebracht. Unglücklicherweise verhinderte die kontinentale Vorliebe für Alkohol, daß australische Kriminelle ebenso erfolgreich wurden wie ihre internationalen Rivalen. Die Tao-Bruderschaft etwa faßte sehr leicht Fuß in Australasien, lebenslänglich Sake und Sushi war in greifbare Nähe gerückt.

Dann gab es im Zuge der großen Lager-Bier-Rebellion von 2140 mehrere Aufstände, die von der Tasmanischen Befreiungsfront und ihrer damals noch existierenden Konkurrenzorganisation, der Front für die Befreiung Tasmaniens, geleitet wurden. Doch die Tasmanische Befreiungsfront eroberte die Wasserkraftwerke auf den vorgelagerten Inseln im Barrier-Reef und schnitt dem Hauptland einfach den Strom ab; ein genialer Schachzug, der die Tao-Manager völlig unvorbereitet erwischte und ihre Spielekonsolen lahmlegte. Die TBF schwappte über den Kontinent wie Bier aus einem umgestürzten Faß und schwemmte die Tao-Bruderschaft von australischem Boden fort; Schafscheren und Biertrinken wurden sofort wieder als nationalaustralisches Pflichtvergnügen eingeführt.

Das Vermögen, das die TBF mit dem weltweiten Export schlappen Lager-Biers gemacht hatte, wanderte fast komplett in Richtung Forschungsabteilung. Schon bald stand der Einfluß der Australier als Weltmacht nur noch hinter dem der Tao-Bruderschaft zurück. Ihre Cyborgs sind nicht immer ganz sauber programmiert und meist auch leicht am schwankenden Gang zu erkennen, aber zumindest sind sie nicht wirklich bösartig, solange man ihnen nicht den Zutritt zur Bar verweigert.

EuroCorp: Im Jahre 2100 brach die Europäische Gemeinschaft zusammen. Die Zerstörung kam von innen, nur wenige Monate, nachdem die sogenannte kontinentale Arbeitsteilung eingeführt worden war. Die offenbar geistesgestörten Bürokraten hatten Belgien die Verantwortung für den Unterhaltungssektor übertragen, Italien war für die Verteidigung zuständig und die Briten für die kontinentale Küche - ein Alptraum.

In dieser Atmosphäre des gegenseitigen Mißtrauens und der Aggression wurde der CHIP vervollkommnet. Er hielt die Bevölkerung bei Laune, während im Hintergrund die Regierungen sich gegenseitig zerfleischten. Die Syndikate mußten nur noch die Brocken auffegen und sich ein Land nach dem anderen einverleiben. Als sich der Staub der Territorialkämpfe wieder gelegt hatte, stand nur noch EuroCorp auf den eigenen Beinen. Aber EuroCorps Monopol auf die weltweite CHIP-Produktion konnte nicht ewig halten, und schon bald mußte sich das Management an sämtlichen Fronten gegen rivalisierende Syndikate verteidigen.

Dies ist nun die Situation, in der Ihre Spielkarriere beginnt. Verteidigen Sie Ihr Syndikat und nutzen Sie gleichzeitig Ihre Agenten, um EuroCorps Vorherrschaft sicherzustellen.

DAS SYNDICATE-TEAM

FÜR BULLFROG

Produzent: Peter Molyneux

Management: Les Edgar

Stellvertretender Produzent/Programmierer: Sean Cooper

Programmierer: Phil Jones

Amiga Programmierung: Michael Diskett, Mark Webley, Guy Simmons

Grafiken: Chris Hill, Paul McLaughlin

Level Design: Alex Trowers, Mark Lamport, James Robertson, Glenn Corpes

Geräusche & Musik: Russell Shaw

Intro Sequenz von: Paul Walker, Rich Underhill, Paul McLaughlin, Chris Hill, Russell Shaw, Kevin Donkin

Technische Unterstützung: Kevin Donkin

Weitere Unterstützung: Kathy McEntee, Sue Mumford, Paul Clarke, Fin McGechie, Andy Sandham

Spieletester: Tyrone Bernal-Soria, Paul Cotterill, James Duffy, Gary Dunne, Michael Dyer, Keith Ferris, Sam Godber, Lorraine Godfrey, Kelly Harding, Demis Hassabis, James Herbert, Paul Hill-Gibbins, Mark Lamport, Philip Lever, Paul Lockley, Andrew MacKenzie, Chris Michaux, Chris Munro, Benedict O'Reilly, Tristen Paramour, Andrew Peach, Daniel Peacock, David Rhead, James Robertson, Andy Robins, Michael Stenhouse, Gordon Walton, Christian Wilson, Dan Wilson

FÜR ELECTRONIC ARTS

Produzent: Kevin Buckner

Ausführender Produzent: Joss Ellis

Stellvertretender Produzent: Matt Webster

Produktmanager: Ann Williams

Übersetzungsmanager: Carol Aggett

Deutsche Übersetzung von: Rolf D. Busch

Dokumentation: Neil Cook

Dokumentationsdesign: Colin Dodson

Produkttest: Nick Goldsworthy, David Bowry, Graham Harbour

Qualitätsprüfung: Pete Murphy, Alex Camilleri, Jörg Rohrer (Alliance)

Soweit nicht anderweitig gekennzeichnet, ist alle Software und Dokumentation © 1993 Electronic Arts.
Alle Rechte vorbehalten.
Syndicate © 1993 Bullfrog Productions Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.

Handbuch von Neil Cook

Syndicate ist ein Warenzeichen von Electronic Arts

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90, HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XP, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER.HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

ELECTRONIC ARTS ERTEILT DEM URSPRÜNGLICHEN KÄUFER DIESES COMPUTER-SOFTWARE-PRODUKTS EINE FÜR 90 TAGE AB VERKAUFSDATUM GELTENDE GARANTIE, DAß DAS MEDIUM, AUF DEM DIE SOFTWARE-PROGRAMME GESPEICHERT SIND, KEINE MÄNGEL AN MATERIAL UND BESCHAFFENHEIT AUFWEIST. SOLLTEN WÄHREND DIESER ZEIT FEHLER AUFTRETEN, WERDEN DIE FEHLERHAFTEN MEDIEN BEIM EINSENDEN DES ORIGINALPRODUKTS SOWIE EINER DATIERTEN QUITTUNG, EINER BESCHREIBUNG DER DEFEKTE, DES FEHLERHAFTEN MEDIUMS UND DER ADRESSE DES ABSENDERS AN ELECTRONIC ARTS (ADRESSE SIEHE RÜCKSEITE DIESES DOKUMENTS) ERSETZT.

DIESE GARANTIE GILT ZUSÄTZLICH ZU DEN GESETZLICH VERBRIEFTEN RECHTEN UND BEEINTRÄCHTIGT DIESE IN KEINER WEISE. DIE GARANTIE BEZIEHT SICH NICHT AUF DIE PROGRAMME SELBST, DIE "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT WERDEN. SIE GILT AUCH NICHT FÜR MEDIEN, DIE UNSACHGEMÄßEM ODER ÜBERMÄßIGEM GEBRAUCH ODER BESCHÄDIGUNGEN AUSGESETZT WAREN.

ERSATZ VON MEDIEN

ELECTRONIC ARTS ERSETZT VOM BENUTZER BESCHÄDIGTE MEDIEN, WENN DAS ORIGINALMEDIUM MIT EINEM AUF ELECTRONIC ARTS LTD. AUSGESTELLTEN EUROSCHECK ÜBER £ 5,75 EINGESENDET WIRD.

ELECTRONIC ARTS®

P.O.Box 835

Slough

Berkshire

SL3 8XU

England

SYNDICATE

E23601GM