

GAME • HEAD (MS-DOS/WINDOWS3.X/95 SPIELE)

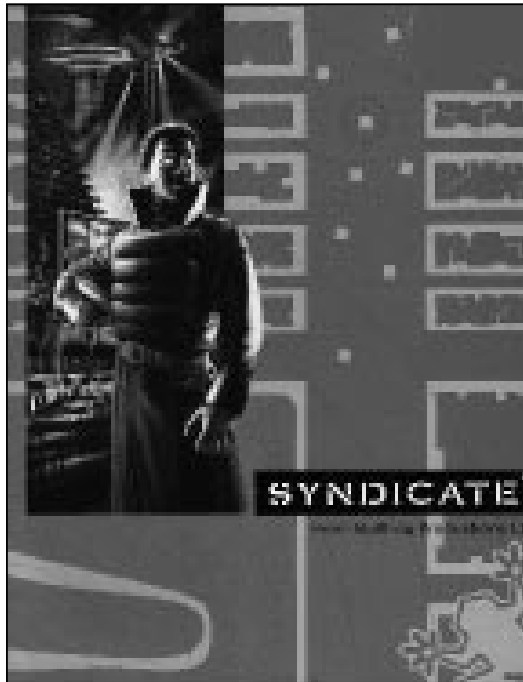
SYNDICATE

«In den dunkeln und verwinkelten Städten von morgen kämpfen Syndikate um die weltweite Vorherrschaft.» Soweit der Packungstext. Das sich auf den 5 Disketten anno 1993 eines der besten Cyberpunk Spiele dieser Zeit verbergen sollte, war wohl nur den Entwicklern bewusst. Aber, um was geht es denn nun überhaupt?

Der Spieler übernimmt die Herrschaft von einem der acht Weltkonzerne. Um weiter zu expandieren werden neue Territorien, bzw. Städte von gegnerischen Syndikaten „gesäubert“ ohne dabei zu viele Opfer unter der Zivilbevölkerung zu verursachen (merke: 1 toter Zivilist = 1 Schutzgeldzahler weniger). Die Kontrolle in den Städten wird Blade Runner like, von Cyborgs ausgeführt. Jedes Syndikat unterhält sein eigenes Heer an Cyborgs, wobei wir als Spieler immer nur vier Stück auf unsere Säuberungs-Missionen mitnehmen dürfen. Diese Säuberung geht relativ martialisch von der Hand, man nehme alles was irgendwie schiesst (Pistole, MP, Minigun, Raketenwerfen et cetera) und mähe jeden Feind-Cyborg um, der einem vor's Rohr kommt. Nun ist es aber mit dem Umnieten nicht getan, immer wieder müssen Gegenstände aus Labors gestohlen, Wissenschaftler oder gar andere Cyborgs „überzeugt“ werden in unserer Organisation mit zu arbeiten oder gezielt einzelne Personen eliminiert werden. Klingt relativ einfach, ist es aber nicht; der strategische Tiefgang ist hier nicht zu unterschätzen. Die Grafik und der Sound sind für damalige Verhältnisse (1993) sehr gut gelungen! Die Designer verstanden es, die dunkle Blade Runner Atmosphäre perfekt

zu vermitteln. Ein Spiel mit garantierter Langzeitmotivation.

Systemanforderungen: 386er, DOS, ein paar Megabyte freien HDD-Speicher.



SYNDICATE WARS

1996 war es soweit – der Nachfolger zum Kassenschlager Syndicate wurde veröffentlicht. Diesmal kämpfen wir entweder als Syndikat „EuroCorp“ oder als „Kirche der neuen Epoche“ gegen den Computer...

Ehm, aus alt mach neu – ausser neuen Waffen, neuen (z.T recht unglücklich geratenen) Grafiken und Sounds und allgemein ein dem Stand der Technik angepasstes Spiel wurde eigentlich nichts verändert. Eher das Gegenteil ist der Fall, es wurde verschlimmbessert. Kürzungen beim Spielegehalt zugunsten technischer Innovationen, die die Dinge schlechter als früher aussehen lassen – ich weiss nicht, ich weiss nicht.

Lieber Fusionieren und Intrigieren als Überlegen und Reagieren.
(Alte Konzerneweisheit)

GAME • HEAD (MS-DOS/WINDOWS3.X/95 SPIELE)

Für sich gesehen ist Syndicate Wars sicherlich ein gutes Spiel, aber warum 70 Fr. ausgeben, wenn man das bessere Original für 10-20 Fr. auf dem Grabbeltisch findet?

Systemanforderungen: schneller 486er, nach Möglichkeit Pentium, Windows 95, um einiges mehr MBs HDD-Speicher als beim Vorgänger.



Bigger, better, more!
(Aufbaupräparat - Werbung von Nogura-Ciba)

Neuromancer

Man glaubt es kaum – in einer längst vergessenen Zeit hatte sich eine Software-Schmiede der Cyberpunk Bibel schlechthin angenommen, um daraus ein Spiel zu fabrizieren. Und ich wage zu behaupten, es ist ihnen gut gelungen! Die Grafik ist zwar noch in EGA gehalten, Musik und ähnliche Ton-Effekte tröten nur aus dem PC-Piepser (man bedenke, das Spiel dürfte mittlerweile seine 10 Jahre auf dem Buckel haben – in der Computerbranche schon Äonen) aber was solls – Neuromancer ist schliesslich Neuromancer. Die Story ist eng an das Buch gehalten; man steuert den

Helden durch die City und löst in bester LucasArts/Sierra Manier diverse Puzzles auf der Suche nach besseren Decks und ähnlichem. Wieder ein Spiel, dass einem in Erinnerungen schwelgen lässt.

Wer Glück hat, findet das Teil evt. Noch irgendwo an einer Börse oder bei Kollegen und Bekannten. In Geschäften ist das Ding seit langem vergriffen.

Systemanforderungen: Nicht getestet, aber ein 286er mit EGA Grafikkarte und MS-DOS 3.2 sollte absoult reichen, das Spiel hat auf einer 3 1/2" Diskette platz.