

SYNDICATE™



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD™

SPIELANLEITUNG



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland



Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

SYNDICATE AND ELECTRONIC ARTS
ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC
ARTS LTD. BULLFROG IS A TRADEMARK
OF BULLFROG PRODUCTIONS LTD.
1993-1994 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



SYNDICATE AND ELECTRONIC ARTS ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS LTD. BULLFROG IS A TRADEMARK OF BULLFROG PRODUCTIONS LTD. © 1993-1994 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

SYNDICATE™

INHALT

WILLKOMMEN BEI SYNDICATE	3
Ihre Aufgabe	3
Tastaturkommandos	4
Menüleistensymbole	5
Schnellstart	6
Hauptmenüoptionen	9
AUSWÄHLEN EINER MISSION	11
Auf der Weltkarte	11
Das neue Kalendarium	11
Territorialfenster	11
Einsatzbesprechung	12
AUF EINE MISSION VORBEREITEN	13
Teammitglieder auswählen	13
Ausrüsten Ihrer Agenten	14
Modifizieren Ihrer Agenten	14
Modellreihen	15
Forschungsbildschirm	15
Entwicklung von Körperteilen	16
Entwicklung von Ausrüstungen	16
Forschungsbarometer	16
IN DER MISSIONSZONE	17
Statusfenster	17
API Werte	17
API Werte verändern	18
Aktiven Agenten wechseln	19
Gebrauch der Ausrüstung	19
Waffen aufnehmen	20
Waffen wegwerfen	20
Gruppenmodus	21



Im Einsatzgebiet	21
Feindliche Agenten	21
Polizei	21
Das Ziel	22
Fahrzeuge	22
Gebäude	22
Panikmodus	22
Selbstzerstörung	22
Missionsnachbesprechung	23

NACH DEM EINSATZ

Steuererhöhung	24
Auswählen einer neuen Mission	24
Ausrüstung verkaufen	24
Gescheiterte Mission	25
Spielende	25

AUSRÜSTUNG UND GEBIETE

Ausrüstung	25
Gebiete	28
Credits	29

WILLKOMMEN BEI SYNDICATE

Für Sie beginnt die Zukunft jetzt.

Nach dem Zusammenbruch der Neuen Welt Ordnung bildeten sich Verbrechersyndikate, um das Vakuum der Macht zu füllen. Sie entwickelten sich zur einzig effektiven Weltregierung: nicht gewählt, nicht demokratisch aber mit der Macht, das Leben der Menschen durch Furcht zu kontrollieren. Ihre größte Entwicklung war der CHIP. Im Genick eingesetzt, beeinflusste er Direkt den Hirnstamm und veränderte jegliche Wahrnehmung der Außenwelt. Besser als es jede 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. Als Manager in einem kleinen 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 den CHIP, 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.

Der CHIP kontrolliert den sogenannten API-Zustand (Adrenaline, Perception, Intelligence). Denn die drei einstellbaren Werte Adrenalin, Wahrnehmung und Intelligenz bestimmen, wie Selbständig ein Cyborg Agent während einer Mission agiert. Insgesamt gibt es über 50 Missionen, die es zu Vollenden gilt. Ein Syndikatmanager muß ein Meister der Strategie sein, der auf einen Blick die Bedienung 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 Reaktion seiner Agenten in Echtzeit kontrollieren zu können.

Glauben Sie immer noch, Sie hätten das Zeug, es im Syndikat zu etwas zu bringen?

IHRE AUFGABE

Ziel des Spiels ist es, die Fahne Ihres Syndikats über die ganze Welt wehen zu lassen.

Die Weltkarte ist in 50 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. 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 eigenen 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.

STARTEN DES SPIELS

1. Schalten Sie Ihr Super NES aus.

Warnung: Versuchen Sie niemals ein Spiel einzuschieben oder zu entfernen während Ihr Super NES eingeschaltet ist.

2. Stellen Sie sicher, das ein Joypad in Sockel 1 Ihres Super NES® eingesteckt ist. Wenn Sie gegen eine zweite Person spielen, stecken Sie das Joypad in Sockel 2.

3. Schieben Sie das Spiel in den Schacht Ihres Super NES und drücken Sie leicht dagegen, um es einrasten zu lassen.

4. Schalten Sie Ihr Gerät ein.

Der Nintendo Bildschirm erscheint, gefolgt von dem Bullfrog Logo und dem Syndikat Titel auf dem Bildschirm. Sollte dies nicht der Fall sein, beginnen Sie erneut bei Schritt 1.

5. Drücken Sie Start nach jedem Bild um zu dem Hauptmenü zu gelangen.

TASTATURKOMMANDOS

Die Weltkarte

Territorium auswählen: Joypadtasten **hoch/runter/links/rechts**

Nächst mögliche Mission auswählen: Drücken Sie **X**

Durchgehen der Menüleiste: Drücken Sie den **linken** oder **rechten** Controller

Auswählen der Menüleiste Option: Drücken Sie **Y**

Beginnen der Mission: Drücken Sie **Start**

Teamauswahl

Auswahl der Teammitglieder 1-4: Joypadtasten **links/rechts**

Agent hervorheben in der Kühlkammer: Joypadtasten **hoch/runter**

Agenten auswählen aus der Kühlkammer: Drücken Sie **A**

Abwählen von Agenten bei weniger als vier für eine Mission: Drücken Sie **B**

Ausrüstungsbildschirm

Auswählen des Teammitgliedes: Joypadtasten **links/rechts**

Waffe auswählen: Joypadtasten **hoch/runter**

Wechsel zwischen den Optionen verkaufen und kaufen von Waffen: Drücken Sie **X**

Verkaufen oder kaufen von Waffen: Drücken Sie **A**

Modifizierungsbildschirm

Wählen Sie die Anzahl der Mitspieler aus: Joypad **links/rechts**

Wählen Sie die Veränderungen aus: Joypad **hoch/runter**

Veränderungen erwerben: Drücken Sie **A**

Forschungsbildschirm

Um zwischen der Waffen oder Modifizierungsforschung umzuschalten: Drücken Sie **X**
Bewegen Sie den Cursor durch Waffen/Modifizierungsoptionen: Joypad **hoch/runter**
Auswählen einer Option: Drücken Sie **A**

Höhe des Betrages der in die Forschung investiert wird: Joypad **links/rechts**

Während dem Spiel

Agenten bewegen: Joypad **hoch/runter/links/rechts**

Schießen mit der ausgewählten Waffe: Drücken Sie **A**

Waffe wechseln: Halten Sie **X** gedrückt und bewegen den Joypad nach **links/rechts**

Agenten wechseln: Halten Sie **Y** gedrückt und bewegen den Joypad nach **links/rechts**

Um den Gruppenmodus ein- oder auszuschalten: Drücken Sie **SELECT**

Panikmodus einschalten: Drücken Sie entweder den **linken** oder den **rechten** Joypadknopf

Erhöhen des API Wertes: Drücken Sie den **rechten** Joypadknopf gleichzeitig mit **Y** oder **X** oder **A**

API Werte verringern: Drücken Sie den **linken** Joypadknopf gleichzeitig mit **Y** oder **X** oder **A**

Ein- oder Aussteigen aus Fahrzeugen: Drücken Sie **B**

Aufheben/Ablegen von Waffen: Halten Sie **X** gleichzeitig mit dem Joypad nach **oben/unten**

Waffen verstecken: Halten Sie **Y** gleichzeitig mit Joypad nach **oben**

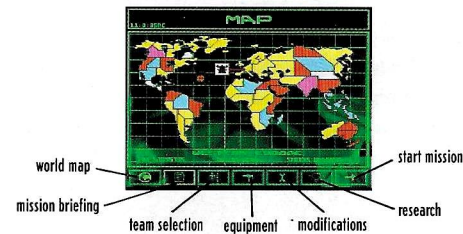
Pause: Drücken Sie **Start**

Mission abbrechen: Halten Sie das Spiel durch drücken des Startknopfes an und drücken dann **A + B + X + Y**.

Selbstzerstörung: Drücken Sie **A + B + X + Y**

MENÜLEISTENSYMBOL

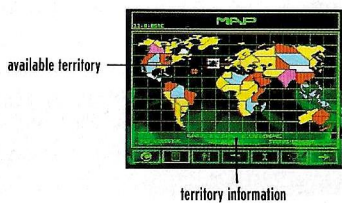
Um zwischen den einzelnen Symbolen zu wechseln, drücken Sie **links/rechts** auf Ihrem Joypad. Drücken Sie nun **Y** um die gewünschte Option zu öffnen.



SCHNELLSTART



Um Syndikat sofort zu spielen, drücken Sie **Start** auf dem Titelschirm. Nun erscheint das Hauptmenü; drücken Sie **A**, um den Kartenscreen aufzurufen.



Auf dem Kartenscreen ist nun West Europa das einzige Territorium mit einer wählbaren Mission. Die Details werden auf dem Bildschirm angezeigt (siehe auch auf der Weltkarte). Sie haben keine andere Wahl, als diese Mission anzunehmen. Das Einsatzbesprechungs-Symbol leuchtet bereits auf; drücken Sie nun **Y** und der Besprechungsbildschirm erscheint.



mission briefing

In einem Rahmen auf dem Besprechungsbildschirm befindet sich die Mission mit Details der Ziele und der benötigten Taktik. Nachdem Sie dieses durchgearbeitet haben, drücken Sie **Y** um in den Ausrüstungsbildschirm zu gelangen.



Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Auswahl an Ausrüstungsmöglichkeiten. Bewegen Sie mit **hoch/runter** den Cursor und drücken **A**; der Detailbildschirm über die

Waffen erscheint (siehe Waffendetails). Die Wahrnehmung Option ist bereits aktiviert, so daß Sie nur **A** drücken müssen, um dieses Höllengerät Ihrer Agentenausrüstung zuzufügen. Nun erscheint der Ausrüstungsbildschirm erneut, und Sie können extra Gegenstände erwerben. Sollten Sie nicht weiter am Waffenkauf interessiert sein, drücken Sie Ihr Joypad **runter** und drücken **A**. Die Detailübersicht der Waffen verschwindet und Sie kehren wieder zur Ausrüstungsliste zurück (für weitere Details schlagen Sie in Ausrüsten Ihres Agenten nach). Wenn Sie einen Agenten ausreichend ausgerüstet haben, bewegen Sie Ihr Joypad nach **links/rechts**, um den nächsten Agenten auszuwählen.

Mache Sie sich zu diesem Zeitpunkt noch keine Gedanken über Mannschaftsauswahl, Modifizierung und Forschung - damit werden Sie sich später zurechtfinden. Aber jetzt wo Sie ausreichend ausgerüstet sind, drücken Sie **Start** und die Handlung kann beginnen (siehe Einen Auftrag erledigen).

Als Alternative benutzen Sie den **linken/rechten** Joypadknopf um das **Start** symbol zu aktivieren, und drücken dann **Y**.



Der Missionsscreen zeigt alle Informationen die für einen Erfolg notwendig sind. In der Fußzeile finden Sie die Statusfelder der Agenten mit den dazugehörigen API Werten, Gesundheitszustand und Munitionsdisplay. Darunter finden Sie eine Beschreibung des Missionszieles und einen Richtungspfeil, der Ihnen den richtigen Weg weist.



Das Statusfeld des derzeit aktiven Agenten ist hervorgehoben. **Um den aktiven Agenten zu wechseln**, halten Sie **Y** gedrückt und bewegen dann den Joypad nach **links/rechts**. Sie können auch alle Agenten zusammenfassen und diese aktivieren, indem Sie **SELECT** drücken (siehe Gruppenmodus für weitere Informationen). Sind die Agenten zu einer Gruppe zusammengefaßt, reagieren sie auch als solche auf Ihre Kommandos. Die API Werte Balken lassen es zu, die Werte für Adrenalin, Wahrnehmung und Intelligenz Ihres Cyborgs zu ändern. **Um diese Werte zu erhöhen**, halten Sie die **linke** Taste des Joypads gedrückt und drücken dann **Y** um den Adrenalinspiegel zu erhöhen, **X** um die Wahrnehmung zu schärfen und **A** um die Intelligenz zu verbessern. **Um diese Werte zu verringern**,

halten Sie die **rechte** Joypadtaste gedrückt und drücken dann **Y**, **X** oder **A** (weitere Details können im Kapitel API Werte nachgelesen werden).

Unter der API Werte Anzeige ist der Gesundheits Zustandsbalken. Dieser gibt Ihnen an, wieviel Leben noch in jedem Cyborg vorhanden ist - wenn der Weiße am Boden ist, so ist dies auch Ihr Agent.

Jede Zustands Box hat ebenfalls ein Waffensymbol. **Um die ausgewählte Waffe abzufeuern**, drücken Sie **A**. Der weiße Balken unterhalb des Waffensymbols ist das Funktionsdisplay. Während einer Mission können Sie ebenfalls Waffen wechseln, indem Sie **X** gedrückt halten und währenddessen solange das Joypad nach **links/rechts** bewegen, bis die gewünschte Waffe in dem Statusfeld erscheint.



Der Scanner zeigt alle weiteren Informationen des Missionsbildschirms an. Mehr Details hierzu finden Sie in dem Kapitel Scanner.

Ihre Agenten sind durchnummeriert von 1-4. Der aktive Agent wird bewegt, indem Sie das Joypad nach **oben/unten/links/rechts** bewegen. Die Bewegungsgeschwindigkeit wird erhöht, indem Sie den Adrenalinpiegel des API- Wertes erhöhen.



Das Zielerfassungssymbol erscheint automatisch, wenn ein Ziel in Reichweite ist. Nachdem ein Ziel eliminiert wurde, verschwindet das Symbol wieder (siehe auch Gebrauch von Waffen).



Nach einer Mission gelangen Sie zu dem Missions-Nachbesprechungsschirm.

War die Mission ein Erfolg, bewegen Sie die Tasten **links/rechts** Ihres Joypads, um das Kartensymbol auszuwählen und drücken dann **Y**. Auf der Weltkarte wählen Sie sich nun ein neues Territorium und eine andere Mission, doch zuerst erhöhen Sie die Steuern, um Ihr Budget zu erhöhen.

War die Mission nicht erfolgreich, sind sowohl alle getöteten Agenten, als auch das ausgegebene Geld für immer verloren. Danach bleibt Ihnen nichts Anderes übrig, als die mißlungene Mission erneut zu versuchen; oder Sie legen Syndikat vorerst bei Seite und widmen sich einem weniger aufregenden Hobby, wie zum Beispiel Stricken.

Bemerkung: Sollten Sie eine Auswahl an Missionen haben und bei einer davon scheitern, versuchen Sie es Später, wenn Sie mehr Erfahrung im Bewegen und Ausrüsten Ihrer Agenten haben noch einmal.

HAUPTMENÜ OPTIONEN

Am dem Titelbildschirm drücken Sie **Start**, um in das Hauptmenü zu gelangen. **Um eine Hauptmenüoption auszuwählen**, benutzen Sie Ihr Joypad nach **oben/unten** und drücken dann **A**.

Spielstart

Suchen Sie sich ein Gebiet aus, rüsten ihren Agenten aus und messen Sie die Kräfte Ihres Syndikats mit denen Ihrer Weltweiten Rivalen (siehe Auf der Weltkarte).

Übungsmodus

Kriegen Sie den Dreh raus, wie Sie Ihre Agenten, ohne Verlust an Leben oder Geld, kontrollieren. Der Übungsmodus hat einen zusätzlichen Level, welchen keinen Einfluß auf Ihrer restlichen Missionen hat. Wenn Sie sich einmal für den Übungsmodus entschieden haben, müssen Sie diesen auch zu ende spielen. Danach, sei es Sie haben gewonnen oder verloren, kehren Sie automatisch zum Hauptmenü zurück.

Eingabe des Paßwortes



Benutzen Sie diese Möglichkeit, wenn Sie einen Spielstand wieder aufnehmen wollen. Auf dem Eingabebildschirm des Paßwortes benutzen Sie Ihr Joypad nach **oben/unten/links/rechts** um die Zeichen auszuwählen und drücken dann **A** zur Bestätigung (Vergessen Sie nicht die Bindestriche). Mit dem Rückfeil können Sie fehlerhafte Zeichen korrigieren. Nach der vollständigen Eingabe des Paßwortes drücken Sie **A** um das Spiel fortzusetzen. **Um in das Hauptmenü zurückzukehren ohne ein Paßwort eingegeben zu haben**, bewegen Sie den Joypad auf Exit und drücken **A**.

Sollten Sie ein falsches Paßwort eingegeben haben, erscheint eine Nachricht. Schauen Sie noch einmal nach und versuchen es erneut.

Die Paßwörter werden nach jeder Mission im Missions - Nachbesprechungsschirm ausgegeben.

Sprachauswahl

Die auswählbaren Sprachen sind Englisch, Französisch und Deutsch. Auf dieser Seite benutzen Sie den Joypad nach **links/rechts** um Ihre Flagge auszuwählen und drücken Sie dann **A** um in das Hauptmenü zurückzugelangen.

Wenn Du einen gespeicherten Spielstand lädst, wirst Du bemerken, daß Deine Agenten nicht mehr die Waffen und Verbesserungen besitzen, die Du Ihnen gegeben hast. Keine Panik! Das Geld für diese Ausrüstungen wurde Dir auf Dein Konto gutgeschrieben. Das gibt Dir die Möglichkeit, die gleichen Waffen und Ausrüstungen zu kaufen, bevor Du Deine nächste Mission startest.

Optionen



Verändern Sie das Spiel nach Ihren Wünschen auf dem Optionsschirm. Bewegen Sie den Joypad nach **oben/unten** um die Liste durchzugehen und drücken dann **A** um eine Option auszuwählen. Sie können wählen zwischen:

Umgedrehter Modus - Mehrspieler Syndikat. Benutzen Sie diesen Modus, um die ausgewählten Agenten nicht länger zusammenarbeiten zu lassen. Hierbei können sie sich sogar vernichten. Selbstverständlich benötigen Sie hierzu mindestens zwei angeschlossene Joypads.

Effekte - wähle Soundeffekte An oder Aus durch drücken des A-Knopfes.

Musik - mit ausgeschalteter Musik sind Feindlich Agenten schwerer aufzufinden (siehe Feindliche Agenten).

Spieler - die Anzahl der Joypads wird automatisch festgestellt, bis zu einer maximalen Anzahl von 4 Spielern. Du mußt den Super Multitap in Port 1 anschließen, um mit 3 oder 4 Spielern spielen zu können. In Mehrspieler-Spielen, mußt Du die Missionen als Team vollenden. Es sei denn Du hast den Gegeneinander Modus gewählt.

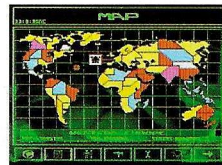
Master Joypad - sollten mehr als ein Spieler spielen, muß ein Joypad als das Master Joypad definiert werden. Bewältigen Sie dies, indem Sie **A** drücken. Natürlich ist diese Option nicht verfügbar, wenn nur ein Joypad erkannt wird.

Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, drücken Sie **START** um zum Hauptmenü zurück zu gelangen.

AUSWÄHLEN EINER MISSION

Im Hauptmenü wählen Sie **Start** und drücken **A** um die weltweite Arena der Syndikate zu betreten. Es erscheint die Weltkarte.

Auf der 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 und Territorien).

Drücken Sie **X** um in die nächst mögliche Mission zu gelangen. Desweiteren können Sie sich über die Territorien bewegen, indem Sie das Joypad nach **links/rechts/oben/unten** bewegen. Ein hervorgehobenes Territorium leuchtet. Sollte hier momentan eine Mission möglich sein, leuchtet ebenfalls das **Start** Symbol auf. (siehe Mission starten). Wenn Sie ein Territorium hervorheben, erscheinen Informationen über dieses in der Informationsbox unterhalb der Weltkarte.

Das neue Kalendarium

Das aktuelle Datum mit Tag, Monat und Jahr wird in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt. Das Datum ist nach dem neuen Kalendarium (M.C.) berechnet, 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 ist auch später die Belohnung, wenn mehr Menschen Steuern bezahlen!

-den gegenwärtigen Steuersatz: Zu Beginn des Spiels 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 Steuererhöhung.

-**Status:** Entweder sehr glücklich, glücklich, zufrieden, unzufrieden, unglücklich oder rebellierend. Je nach Höhe des Steuersatzes.

Auftrag

Nur wenn ein Pfeil im Start Symbol erscheint, steht auch für das entsprechende Territorium ein Auftrag zur Verfügung. Ist das Symbol hervorgehoben, müssen Sie nur noch **Y** drücken, um zur Einsatzbesprechung zu gelangen.

Einsatzbesprechungsschirm



Die Auftragsbeschreibung beinhaltet in groben Zügen Ihren Auftrag inklusive Landeplatz, defensiver und offensiver Taktiken, Vorschläge für geeignete Bewaffnung und möglicherweise sogar den Aufenthalt des Zielobjektes.

Budget

Die Zahl oben rechts auf dem Bildschirm ist Ihr Missionsbudget. Hiermit werden alle Waffen, Ausrüstungsgegenstände und verbesserte Körperteile gekauft, die Ihre Agenten für ihren Erfolg brauchen. Also geben Sie es mit Bedacht aus.

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 hinaus schicken, vielleicht sogar ohne Munition. Hier zeigt dann die Selbstzerstörungsoption ihren Wert (siehe unter Selbstzerstörung). Aber denken Sie daran, wenn all Ihre Cyborgs zerstört sind, ist das Spiel wirklich vorbei.

Karte

Wenn Sie die Chancen Ihrer Cyborgs für einen bestimmten Auftrag nicht sonderlich gut einschätzen, benutzen Sie die Knöpfe für **links/rechts** Ihres Joypads, um das Symbol für die Karte hervorzuheben und drücken dann **Y**; Sie kehren daraufhin zur Weltkarte zurück. Gebrauchen Sie das Joypad, um sich zwischen den Territorien zu bewegen, solange bis Sie ein anderes finden, das Ihnen mehr zusagt. Aber vergessen Sie nicht: solange kein Pfeil im Startsymbol ist, können Sie keine Mission beginnen.

Annehmen einer Mission

Wenn Sie glauben Sie hätten eine Mission gefunden, bei der Sie sich mehr Chancen versprechen, drücken Sie **Y**. Daraufhin erscheint der Teamauswahl Bildschirm.

AUF EINE MISSION VORBEREITEN



Team Auswahl

Sie können bis zu vier Agenten auf eine Mission vorbereiten. Vergessen Sie nicht, daß es oft leichter ist, nur ein paar Agenten zu kontrollieren, wenn Ihnen die Geschosse, Bomben und Lasergeschütze um die Ohren sausen. Und zerstörte Cyborgs sind nichts weiter als ein Haufen verschwendetes Syndikatsgeld.

Ihre Agentenauswahl findet in der Kühlkammer statt. Zu Beginn einer Syndikat - Sitzung stehen Ihnen acht Agenten mit identischen Attributen zur Verfügung, wovon die ersten vier durchnummeriert sind. Die verbleibenden Kühlkammern werden als leer bezeichnet, können aber während dem Spielverlauf mit gefangenen Agenten gefüllt werden.

Oberhalb der Kühlkammer sehen Sie Ihr verbleibendes Budget. Erworbene Ausrüstungen und Modifikationen werden hiervon abgezogen aber geben Ihren Agenten einen spezielleren Missionseinsatz. Während des Spielverlaufs gewinnen diese mit Ihren Waffen an Erfahrung. Gefangen genommene Agenten unter Zuhilfenahme des Persuader-Strahles (siehe Ausrüstung - Persuader- Strahl) werden der Kühlkammer hinzugefügt. Diese bringen einige Waffen mit sich und können ebenso modifiziert werden.

Vergessen Sie nicht: Jeder in einer Mission getötete Agent ist für immer verloren. Stellen Sie also sicher, daß Ihnen niemals das Missionspersonal ausgeht, sonst ist das Spiel zu ende!

Teammitglieder auswählen

Wenn Sie das Joypad nach **links/rechts** bewegen, betreffen Ihre Ausrüstungs- und Modifikationsbefehle all Ihre Cyborgs gleichermaßen. Das Gesicht des Agenten erscheint und die dazugehörige Nummer wird in der Kühlkammer hervorgehoben. Um einen Agenten in einen anderen Bereich zu bewegen, oder einen inaktiven Agenten zu aktivieren, bewegen Sie das Joypad nach **oben/unten** zu einem unterschiedlichen Namen in der Kühlkammer und drücken dann **A**. Um Agenten abzuwählen und die Mission mit weniger als vier Agenten zu beginnen drücken Sie **B**.

Deplazieren toter Agenten

Wird ein Agent getötet, so nimmt automatisch ein inaktiver Agent seinen Platz ein. Sollten Sie es wünschen, können Sie diesen durch einen besser ausgerüsteten Agenten austauschen, so wie es in dem Kapitel Auswahl von Teammitgliedern beschrieben ist.

Ausrüsten Ihrer Agenten

Jeder Cyborg ist von Hause aus mit einer einfachen Pistole ausgerüstet, aber er braucht viel mehr, um Angriffe feindlicher Agenten zu überleben und Aufträge auszuführen, die ganz spezielle Ansprüche an die Ausrüstung stellen.

Wenn das Ausrüstungssymbol hervorgehoben ist, drücken Sie **Y** um es zu aktivieren.

Zu Beginn des Spiels haben Sie nur Vier Auswahlmöglichkeiten im Ausrüstungsfenster: den Überzeugungsstrahler (Persuader-Strahler), eine Pistole, ein Schrotgewehr und das Medipack. Um eine größere Auswahl zu bekommen, müssen Sie Geld in die Forschung investieren (siehe Forschung).

Um einen Gegenstand auszuwählen bewegen Sie das Joypad nach **oben/unten** und drücken dann **A**. Daraufhin öffnet sich ein Beschreibungsfenster, und Sie erhalten weitere Informationen: den Namen, den Anschaffungspreis, die Anzahl der Schüsse pro Magazin, die Reichweite und die Nachladekosten pro Schuß.

Da der Erwerben - Knopf schon hervorgehoben ist, brauchen Sie nur **A** zu drücken um die Waffe Ihrem Inventar hinzuzufügen. Sollten Sie sich dazu entscheiden, nicht zu kaufen, brauchen Sie nur das Joypad nach **unten** auf den Abbrechen Knopf zu bewegen und erneut **A** zu drücken.

Nun können Sie eine andere Waffe auswählen. Staffen Sie so Ihre Agenten aus; sie sind bald bereit für Sie zu arbeiten.

Nur durch das Spielen von Syndicate bekommen Sie die Erfahrung um die Ideale Einsatzumgebung für Ihre Waffen einschätzen zu können. Ein paar taktische Hinweise und Details zu speziellen Einsatzmöglichkeiten finden Sie im Ausrüstungskapitel.

Modifizieren Ihrer Agenten



Nun haben Ihre Agenten die passende Ausrüstung; fehlen nur noch das elektronische Gehirn, die synthetischen Muskeln und die Sehnen, um die Waffen auch zu gebrauchen. Um Ihre Cyborgs auf körperliche Perfektion zu trimmen, drücken Sie **Y** während das Modifikationssymbol hervorgehoben ist. Dann erscheint eine Liste möglicher Ersatzteile, mit denen Sie Ihre Agenten aufbessern können. Sie haben die Auswahl zwischen Designerbeinen, verbesserten Augen, einem stärkeren Herzen, massiven Brustkörpern und hochentwickelten Gehirnen, um Ihre ganz persönliche ultimative Kampfmaschine zu schaffen.

Bewegen Sie das Joypad nach **oben/unten** um die gewünschte Veränderung hervorzuheben. Es wird eine Beschreibung der jeweiligen Attribute diese ausgewählten Körperteils angezeigt. Diese gibt die Version, den Preis und eine Beschreibung der Vorteile an. Lediglich durch das Drücken von **A** fügen Sie diese Veränderung Ihrem Cyborg hinzu. Die Versionsnummer und der Name der Veränderung erscheint neben dem Agentensymbol und die Modifizierungsliste öffnet sich erneut.

Sollten Sie sich dazu entscheiden, nicht zu kaufen, bewegen Sie das Joypad auf Abbrechen und drücken **A**. Das Modifizierungsfenster verschwindet und Sie können eine andere Auswahl aus der Liste wählen.

Modellreihen

Jedes Körperteil wird in drei Versionen ausgeliefert. Zu Beginn des Spiels steht Ihnen nur die Version 1 zu 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 Versionsnummer, 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

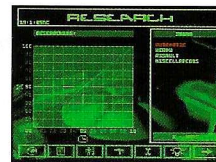
Augen: verbessern die Wahrnehmung herannahender Gefahren, sowie die Treffgenauigkeit beim schießen

Brustkorb: Mit verbesserten Brustkörben ausgerüstete Agenten bleiben bei direkten Körperteiffren 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 welches gegenwärtig im Schläfenbereich Ihrer Agenten installiert ist. Schnelle und vor allem richtige Entscheidungsfindung, sogar unter höchstem Druck, sind nur mit verbessertem Gehirn möglich. Je höher die Modellreihe des Gehirns, desto größer ist auch der Effekt eines eingesetzten Überzeuger-Strahlers (weitere Informationen unter der Überschrift Waffen - überzeuger-Strahler)

Forschungsbildschirm



Es ist eine fürchte Annahme, man könne nur mit den Veränderungen aus der Modellreihe 1 und den mitgelieferten Waffen überleben.

Es liegt an Ihnen, wieviel Geld Sie in den Forschungsfundus investieren möchten und wann neue Ausrüstungsgegenstände der Liste hinzugefügt werden.

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

Um in den Forschungsbildschirm zu gelangen, heben Sie das Menüleistsymbol für Forschung hervor und drücken Sie **Y**.

Entwicklung von Körperteilen

Wenn die Beine der Modellreihe 1 Sie nicht mehr schnell genug aus der Schußbahn bringen, wird es Zeit in die Entwicklung der Version 2 zu investieren. Benutzen Sie das Joypad nach **oben/unten** um eine Option auszuwählen. Drücken Sie nun **A** um diese Auswahl zu bestätigen. Der Name der derzeitigen Entwicklung erscheint oberhalb des Forschungsbarometers. Sie können nun in die Entwicklung investieren, indem Sie das Joypad nach **links** bewegen. Der Balken auf dem Entwicklungsbarometer wird steiler. Bewegen Sie das Joypad nach **rechts**, so wird der in die Entwicklung investierte Betrag verringert. Dementsprechend wird auch der Balken auf dem Entwicklungsbarometer flacher.

Drücken Sie **X** um zwischen der Entwicklung von Veränderungen und Ausrüstung hin- und herzuschalten.

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

Entwicklung von Ausrüstungen

Wird der Forschungsbildschirm geöffnet, so werden Ihre Entwicklungsmöglichkeiten im Fenster für Optionen dargestellt. Die Ausrüstung ist je nach Funktion und Zweck geordnet. Denken Sie genau über Ihre kommende Mission nach, bevor Sie sich entscheiden, in welche Entwicklung Sie investieren.

Benutzen Sie das Joypad nach **oben/unten** um eine Auswahl hervorzuheben und drücken Sie daraufhin **A**, um dies zu bestätigen. Der Name der Kategorie, welcher sich derzeit in der Entwicklung befindet, wird über dem Forschungsbarometer angezeigt.

Nun erscheint die Kontrollanzeige Ihres Fundus. Beschleunigen Sie die Entwicklung, indem Sie das Joypad nach **links** bewegen; die Anzeige im Forschungsbarometer wird dementsprechend steiler.

Sieht Ihr Budget etwas dünn aus? Verringern Sie die Entwicklungsgeschwindigkeit, indem Sie das Joypad nach **rechts** bewegen; daraufhin wird auch die Anzeige im Forschungsbarometer flacher.

Drücken Sie nun **X**, um die Forschung für Veränderungen zu verlassen.

Forschungsbarometer

Das Forschungsbarometer zeigt Ihnen auf einen Blick, wie es im Moment um die Entwicklung gestellt ist. Auf der senkrechten Achse ist die Fertigstellung in Prozent, auf der horizontalen

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.

Der Missionsnachbesprechungsschirm zeigt Ihnen die genau Zeit bis zur endgültigen Fertigstellung.

Forschung bestätigen

Wenn Sie alle notwendigen Punkte berücksichtigen und die gewünschte Zeit/Kosten - Relation eingestellt haben, drücken Sie **Y**, während das Missionsstart Symbol hervorgehoben ist.

Als alternative hierzu können Sie natürlich auch **Start** drücken, was dazu führt, das Sie sich selbst in der Missionszone wiederfinden, wo das Chaos regiert und jeder Schatten ein Feind ist.

IN DER MISSIONSZONE



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.

Statusfenster

Wie es derzeit um Ihre Agenten bestellt ist, sehen Sie am unteren Bildschirmrand. Von hier aus können Sie die API Werte justieren, den Gesundheitszustand Ihrer Agenten überprüfen, und die Anzahl der noch zur Verfügung stehenden Munition der gewählten Waffe im Auge behalten.

API Werte

Mit diesen drei Schieberegler kontrollieren Sie Ferngesteuert die Injektion von Medikamenten, die bei den Cyborgs die Werte für Adrenalin (A), Wahrnehmung (P) (engl.: perception) und Intelligenz (I) verändern. Ein feines Fingerspitzengefühl für die Kontrolle dieser Werte ist unabdingbar, wenn Sie in die höheren Ränge der Syndikatshierarchie aufsteigen wollen.

Adrenalin - kontrolliert die Reaktionsgeschwindigkeit.

Wahrnehmung - verbessert die Treffgenauigkeit und warnt den Agenten früher vor Gefahren.

Intelligenz - bestimmt die Reaktion eines Cyborgs auf eine Situation.

Ein Cyborg mit hohem Adrenalin Spiegel, 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 Agenten blind in den sicheren Untergang laufen zu lassen, senken Sie Intelligenz und Wahrnehmung gleichermaßen.

Es ist eine sehr gute Taktik, die API 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.

API Werte verändern



Um die API Werte zu erhöhen, halten Sie den **rechten** Joypadknopf gedrückt, und drücken dann den Knopf, welcher mit dem gewünschten Wert übereinstimmt. Um die entsprechenden Werte zu erhöhen drücken Sie **Y** (grün) für Adrenalin, **X** (blau) für die Wahrnehmung und **A** (rot) für die Intelligenz.

Die farbigen Balken grün, blau und rot zeigen die Dosierung der Injektionen, das dunklere Segment der Balken zeigt, wieviel von der Dosierung bereits verbraucht ist. Sobald das dunkle Segment so groß ist wie der gesamte Balken, 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 erzielen.

Die API Werte nach links in den negativen Bereich zu ziehen, verringert die Gewöhnung; sollten Ihre Agenten widere erwarten eine ruhige Phase erleben, halten Sie den **linken** Joypadknopf und drücken darauf die entsprechende Farbe. Drücken Sie **Y** (grün) für Adrenalin, **X** (blau) für die Wahrnehmung und **A** (rot) für die Intelligenz. Je länger sich die API Werte erholen können, um so größer ist der Effekt, wenn später wieder einmal Injektionen benötigt werden.

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

Gesundheitszustands Balken

Dieser Balken spiegelt das verbleibende Leben Ihrer Cyborgs wider. Ihre Agenten können schon eine ganze Menge aushalten, aber ist der Balken mehr schwarz als weiß, wird es Zeit den Rückzug anzutreten.

Der Gesundheitszustand kann durch den Gebrauch eines Medipaketes wieder normalisiert werden.

Aktiven Agenten wechseln

Das Fenster für den aktiven Agenten ist hervorgehoben. Um diesen zu wechseln, halten Sie **Y** gedrückt und drücken dann das Joypad nach **links/rechts**.

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.

Die Farben im Abtasterfenster bedeuten:

Bewohner	= lila
Überzeugte Bewohner	= grau
Ihre Agenten	= große weiße Punkte
Feindliche Agenten	= rote Punkte
Wache	= gelb
Polizeicyborg	= orange
Autos	= weiß
Abgelegte Waffen	= grün
Wände	= hellblau
Zäune	= beige
Straßen	= grau
Wasser/Gruben	= blau/grau

Gebrauch von Waffen



Ihre Agenten sind allesamt mit einer Automatischen Zielvorrichtung ausgestattet, welche Sie darüber informiert, wenn ein Ziel in Reichweite ist. Als der Herr über Ihre Agenten ist es aber an Ihnen, wann Sie den Abzug drücken. Die Farbe des Zielsymbols ist abhängig von der Farbe des derzeit aktiven Agenten, beziehungsweise des Führenden Agenten im Gruppenmodus.

Drücken Sie **A** und der aktive Agent zieht die momentan ausgewählte Waffe unter seinem/ihrer Mantel hervor und schießt was das Zeug hält.

Um die momentan ausgewählte Waffe zu wechseln, halten Sie **X** und bewegen das Joypad solange nach **links/rechts** durch die Liste, bis die gewünschte Waffe in der Statusbox erscheint. Lassen Sie nun **X** los. Um die neue Waffe abzufeuern, drücken Sie **A**. Es ist ratsam, eine neue Waffe auszusuchen, bevor Sie auf ein neues Ziel treffen, denn es könnte dann unter Umständen doch hektisch und durcheinander zugehen.

Waffen aufnehmen

Die Waffen zerstörter Cyborgs, ob feindlich oder aus den eigenen Reihen können von aktiven Agenten aufgehoben werden. Bewegen Sie den Agenten auf die Überreste eines Agenten oder Polizeicyborg, halten Sie **X** und bewegen das Joypad nach **oben**. Ihre Mensch-Maschine blückt sich und wird sofort die aufgelesene Waffe in seinem/ihrer Mantel verstecken. Im Waffenarsenal Ihres Agenten blinkt die Waffe rot auf, so daß Sie wissen, ob es sich gelohnt hat, die Waffe aufzunehmen.

Sollte der arme Kerl noch weitere Waffen gehabt haben, können Sie sie ebenfalls aufsammeln, bis die Manteltaschen Ihres Cyborgs nichts mehr beherbergen können.

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. Hierzu halten Sie einfach **X** gedrückt und bewegen dann das Joypad nach **unten**. Es liegt einzig und allein an Ihnen, ob Sie einen solchen finanziellen Verlust verkraften (siehe Verkauf von Waffen), oder ob Sie es sich später nicht doch anders überlegen, denn Sie haben jederzeit die Möglichkeit sie wieder aufzuheben.

Bewegen Ihrer Agenten

Sie können an Hand der Farbe Ihre Agenten in der Missionszone unterscheiden: rot, grün, blau oder weiß. Die Bewegungen der Cyborgs werden mit dem Joypad kontrolliert. Jedoch nur der derzeit aktive Agent reagiert auf diese Steuerung. **Um den aktiven Agenten zu wechseln** halten Sie **Y** gedrückt und bewegen dann das Joypad nach **links/rechts** bis in der Statusbox Ihre Wahl angezeigt wird. Der Bildausschnitt bewegt sich zu der Position, auf der sich dieser Agent momentan befindet.

Sollte sich Ihr Agent derzeit in einem Gebäude oder einem Auto befinden, oder sogar in einem Tunnel verschwunden sein, folgen Sie einfach dem Pfeil, bis Sie seine Spur aufgenommen haben. So ist es auch möglich Cyborgs zu steuern, selbst wenn sie sich gerade mal nicht in Sichtweite aufhalten.

Geschwindigkeit

Um Ihre Agenten schneller bewegen zu lassen haben Sie die Möglichkeit, den Adrenalinpiegel zu erhöhen, oder Sie investieren in eine höhere Version von Beinen. Selbstverständlich hat auch

die Anzahl der mitgeführten Gegenstände einen Einfluß. Sie dürfen deshalb nie die Ausrüstung Ihrer Agenten in einer Mission außer Kontrolle lassen - zuviel ist nur hinderlich und wird Ihr Weiterkommen verlangsamen.

Höherwertige Arme erlauben Ihrem Agenten, mehr Waffen mit sich zu führen (siehe Modifikationen). Natürlich wiegen einige Waffen mehr als andere. So ist es nicht verwunderlich, daß ein Flammenwerfer mit Kerosintank Ihren Agenten mehr belasten, als zum Beispiel eine Pistole oder eine Uzi.

Gruppenmodus



Fassen Sie all Ihre Agenten mit Hilfe des Gruppenmodus zu einer schlagkräftigen Gruppe zusammen. Hierzu drücken Sie **SELECT** um den Gruppenmodus zu aktivieren. Ab jetzt reagieren auch Ihre Agenten auf Steuerbefehle als Gruppe. So ist es Ihnen möglich, ein grausiges Duo, ein bedrohliches Trio oder ein furchterregendes Quatro auf Patrouille zu schicken.

Um den Gruppenmodus wieder zu deaktivieren brauchen Sie lediglich **SELECT** erneut drücken. Der vor der Aktivierung des Gruppenmodus zuletzt aktive Agent wird auch nun wieder der einzige sein, der unter Ihrem direkten Befehl steht.

Im Einsatzgebiet

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

Feindliche Agenten

Cyborgs, die von gegnerischen Syndikaten erbaut wurden, erscheinen im Einsatzgebiet ähnlich wie Ihr eigener Einsatztrupp, lediglich mit dem Unterschied, das die gegnerischen Cyborgs orangene Haare und einen komplett schwarzen Mantel besitzen. 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

Die meisten Polizeieinheiten bestehen aus ausgemusterten Militär-cyborgs. Sie haben ein silbernes äußeres versehen mit einem roten Blitzlicht, wohingegen Wachcyborgs grün sind. Seit Ausbruch der Syndikatskriege hat die Polizeitruppe die fast unmögliche Aufgabe, die

Kampfcyborgs der Syndikate von den Straßen fernzuhalten. Aber obwohl Sie gut Konstruiert und ausgestattet sind, werden sie immer wieder von den Kampfcyborgs als Zielobjekt benutzt.

Das Ziel

Die unglücklich Seele, welche als Zielobjekt benutzt wird, kann mit Hilfe des Richtungspfeils über der Menüleiste, als Ziel festgehalten werden.

Beachten Sie: Wenn Sie ein Gebäude betreten müssen, während Sie Ihrem Opfer hinterherjagen, verwandelt sich der Cursor in ein "Zielen" Symbol.

Fahrzeuge

Benutzen Sie Autos und Lastkraftwagen um Ihre Agenten schneller durch die Missionszone zu bewegen. Hierzu drücken Sie **B** und der aktive Agent wird das nächstgelegene Fahrzeug benutzen. Ab jetzt steuern Sie das Fahrzeug, in dem sich der Agent befindet. Um ein Fahrzeug wieder zu verlassen, brauchen Sie nur **B** erneut zu drücken.

Gebäude

Hat ein Agent erst einmal ein Gebäude betreten, ist er nicht mehr für Sie sichtbar. Lediglich durch einen Pfeil erkennen Sie wohin er sich bewegt.

Notfallmaßnahmen

Es ist nicht immer leicht, sich im Syndikat zu behaupten. Um Ihnen eine Chance zu geben, wenn Sie glauben das es nicht mehr schlimmer kommen könne, finden Sie hier ein paar taktische Ratschläge um die Haut Ihres Cyborgs zu retten:

Panikmodus

Wenn die Dinge schlecht stehen und ein feindlicher Agent sich gerade aufmacht um Ihrem Agenten an den Kragen zu wollen, drücken Sie den **rechten** und **linken** Joypadknopf gleichzeitig um in den Panikmodus zu schalten. Die ausgewählten Agenten werden automatisch eine Waffe auswählen und abfeuern, während die API Werte allesamt auf Maximum gestellt werden.

Selbstzerstörung

Stellen wir uns vor, Ihre verbleibenden Agenten haben keine einzige Kugel mehr im Lauf und die feindlichen Agenten rücken näher und kreisen schon wie die Geier über der Beute.

Was nun? Sollten Sie bereits vorher in höherwertige Ausrüstungsgegenstände der Modellreihen zwei oder sogar drei investiert haben, zahlt sich diese Investition jetzt aus. Drücken Sie **A, B, X** und **Y** gleichzeitig und der aktive Agent wird daraufhin in Tausende von Einzelteilen explodieren und alles mit sich reißen, was sich gerade in der näheren Umgebung aufhält. Ihre Agenten (welche natürlich vorher außer Reichweite gebracht wurden) können dann herumliegenden Waffen aufnehmen und den Kampf fortführen.

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. Drücken Sie einfach **A, B, X** und **Y** gleichzeitig und der Auftrag ist erledigt.

Zerstörte Cyborgs

Bei der Zerstörung der Agenten können Sie alle Waffen und verbesserte Körperteile abschreiben. Der Agent ist für zukünftige Missionen nicht mehr verfügbar, darum ist es ja auch so wichtig, gegnerische Cyborgs für die eigene Kühlkammer zu rekrutieren (siehe Zerstörte Cyborgs ersetzen).

Missionsnachbesprechung



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 Ihrer Schüsse getroffen habe - 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.

Das Wichtigste aber; auf diese Seite steht auch das Codewort. **SCHREIBEN SIE ES AUF UND VERLIEREN SIE ES NICHT !!!** Später können Sie es bei der Codewortabfrage eingeben und Ihre Mission dort weiterführen, wo Sie sie beendet haben, ohne auch nur einen Bruchteil von einer Sekunde verschenkt zu haben.

Mit dem Leben davonkommen

Wenn Sie alle Hoffnung auf ein positives Ende einer Mission aufgeben haben können Sie mit dem Leben davonkommen, wenn Sie **START** und daraufhin **A, B, X** und **Y** gleichzeitig drücken. Selbstverständlich ist das nur ein Verhalten wie es nur Feiglingen gestattet ist, aber manchmal ist es halt besser sich einfach aus dem Staub zu machen, bevor man von Feindlichen Agenten geröstet wird.

NACH DEM EINSATZ

Nach einer Mission drücken Sie **Y** wenn das Kartensymbol hervorgehoben ist. Nun erscheint die Weltkarte. Sie sehen darauf aufleuchtende Territorien. Dies sind Länder in denen Sie erfolgreich waren und für die es eine Nachbesprechung gibt (siehe Missionsnachbesprechung). Natürlich blinken keine neuen Territorien nach einer gescheiterten Mission (siehe Gescheiterte Mission).

Steuererhöhung

Wer so erfolgreich einen Auftrag abgeschlossen hat, der hat sich das Recht verdient, gnadenlos hohe Steuern aus der hilflosen Bevölkerung herauszupressen. Also erhöhen Sie die Steuern und verbessern den Profit 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 öffnen, sollten Sie sich das ersparen. Verringern Sie die Steuern um die Stimmung beizubehalten und übergreifen feindlicher Syndikate vorzubeugen.

Bewegen Sie das Joypad nach **links** um die Steuern einen winzigen Prozentpunkt nach oben zu setzen. Das neu gewonnene Kapital wird Ihnen jetzt angezeigt; werden Sie nicht gleich verrückt, wenn Sie Ihr Kapital nach oben explodieren sehen. Um in einem Anfall an Geistiger Umnachtung die Steuern zu senken, bewegen Sie das Joypad nach **rechts**. Das neu gewonnene Kapital wird Ihrem Budget gutgeschrieben.

Auswählen eine neuen Mission

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 solchen Gegenden ausdehnen, da anderswo ja keine Aufträge zu vergeben sind.

Bewegen Sie das Joypad auf ein Territorium und sehen Sie sich nun die Einsatzbesprechung an (siehe Einsatzbesprechung).

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. Im Ausrüstungsbildschirm drücken Sie **X** um den Verkauf zu aktivieren. Nun werden alle Ausrüstungsgegenstände, die Ihr Agent bei sich hat aufgelistet. Indem Sie das Joypad nach **oben/unten** bewegen, sehen Sie die Liste durch. Drücken Sie **A** um sich Detailangaben einer

Waffe auflisten zu lassen. Entscheiden Sie sich dazu, die Waffe zu verkaufen, brauchen Sie nur **A** zu drücken und die Waffe verschwindet. Ihr Budget wird sofort dementsprechend aufgefrischt. Dementsprechend brauchen Sie das Joypad nur nach **unten** zu bewegen und **A** zu drücken um die Detailliste verschwinden zu lassen.

Um die Verkaufsoption zu verlassen drücken Sie **X**. Die Liste der des Agenten Mitgeführten Gegenstände wird nun durch die Liste der Gegenstände ersetzt.

Gescheiterte Mission

Wenn Ihre Cyborgs Ihren Befehle nicht gehorchen oder wenn Ihre Befehle zu spät kommen, scheitert die Mission. Wenn Sie der Anweisung auf dem Bildschirm folgen, die **START** Taste zu drücken, bringt Sie das zur Abschlußbesprechung. Kehren Sie von hier zur Weltkarte zurück und wählen Sie sich eine leichtere Mission.

Bemerkung: 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 Mission 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 ein 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 nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

AUSRÜSTUNG & GEBIETE

Hier sehen Sie die komplette Auswahl an Waffen und Ausrüstungsgegenstände, 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.

Überzeugungsstrahler: Eine Waffe für kürzeste Reichweiten. Versprüht eine winzige Dosis einer Chemikalie, die dem Zielobjekt jede Spur von freiem Willen raubt. Bei einem Treffer verfallen sich die Opfer kurzfristig blau, bekommen danach einen starren Blick und folgen dem Agenten, der mit dem Überzeugungsstrahler 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 Überzeugungsstrahler irgendwelche Auswirkungen auf Wachen, Polizeicyborgs oder gar feindliche Cyborgs hat. Ferner steht die Wirksamkeit des Überzeugungsstrahler 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 gegnerische Agenten erfolgreich zu sein.

Modellreihe des Gehirns	Zivilisten	Wachen	Polizeicyborgs	Agenten
0	A	3	4	—
1	A	2	3	5
2	A	1	2	4
3	A	A	1	2

(A = immer überzeugbar)

(— = niemals überzeugbar)

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

Zivilist = 1 Polizeicyborgs = 4
Wache = 3 feindliche Agenten = 5

Beispiel 1: Mit einem unmodifizierten Gehirn brauchen Sie 3 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 1 Zivilisten 1 Wache = 1 Polizeicyborg
Überredungspunkte 1x1 1x3 = 4

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

Gehirn 3 2 Zivilisten 1 Wache = 1 feindlichen Agenten
Überredungspunkte 2x1 1x3 = 5

Beachte Sie bitte: Nur überredete gegnerische Cyborgs werden in Ihrer Kühlkammer eingelagert. Für alle sonstigen überredeten Personen, die bis zum Ende des Einsatzes überleben, erhalten Sie eine finanzielle Belohnung.

Uzi: Automatische Handfeuerwaffe, Kaliber 9 mm. Hohe Feuergeschwindigkeit bei mittlerer Reichweite. Reichlich vorhandene Munition und eine sehr gut Kosten/Nutzen Relation 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 Einzelpersonen 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.

Miniaturgewehr: Scherzhaft Bezeichnung für eine der schwersten Feuerwaffen, ein mehrläufige 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 erstaunlich Reichweite. Das extrem hohe Gewicht aber bereitet Cyborgs mit unmodifizierten Armen und Beinen erstaunliche Probleme; mehr als eines dieser Motor-MG's 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 gegen Heckenschützen.

Gauswerfer: Tragbarer Raketenwerfer mit einem Magazin von drei Raketen. 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

Zeitbombe: Hochexplosiver Sprengstoff, komplett mit Zeitzünder und Sprengkapsel.

Detoniert nach einem festeingestellten Zeitraum mit verwüstenden Auswirkungen auf die Umgebung. Ebenso kann sie zur Detonation gebracht werden, wenn man auf sie schießt. Der Sprengstoff ist nicht stark genug, um Gebäude zu beschädigen, zerstört aber allemal Cyborgs und Fahrzeuge. Um die Zeitbombe zu plazieren, wählen Sie das Symbol aus der Leiste aus und legen Sie die Bombe ab. Dann aber nichts wie weg.

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 Schutzschildgenerator. Wird als Gürtel getragen und hüllt seinen Träger im eingeschalteten Zustand komplett in ein schützendes Krafffeld ein, das sämtlichen bekannten Projektilwaffen widerstehen kann. Aufgrund seines immensen Energieverbrauchs ist dieses Krafffeld allerdings nur von kurzer Dauer. Nach dem Gebrauch lädt es sich jedoch langsam wieder auf.

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 aufweisen. Bei Syndicate kämpfen Sie um die Vorherrschaft in genau diesen Territorien. Durch Aufstände, Kriege und Völkerwanderungen hat sich die ethnische Zusammensetzung dieser Territorien seit dem 20. Jahrhundert drastisch verändert. Heutzutage ist der einzig vorstellbare Grund für einen bewaffneten Konflikt und - ironischerweise - auch die einzig nennenswerte Quelle von Vergnügung und Unterhaltung der CHIP.

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

CREDITS

Original Spiel von: Bullfrog Productins Ltd

Produzent: Mark Webley

Programmierer: Steve Caslin

Originalversion: Sean Cooper

Grafiken: Paul McLaughlin, Fin McGeachie, Mike Man, Chris Hill, Andy Sandharn, Alex Trowers

Sound & Musik: Russell Shaw

Management: Les Edgar, Peter Molyneux

Ausführung des Sounds: Images Software

Level Design: Sean Masterson, John Murdoch, Alex Trowers

Unterstützung: Mark Lampport, Sean Cooper

Spieltester: Andy CakeBread, Stuart Dick, Graeme Allan, Mark Williamson, Nick

Hannah, Phillip Cooper, Michael Anscob, Sean Chitterbuck, Ben H, Alvin Buchanan, Paul

Nettleingham, John Rennie, Trevor Elliott, John Nurse, Colin Poulter, Che Gardner, Paul Boulton

Für Electronic Arts

Produzent: Matti Webster

Ausführender Produzent: Joss Ellis

Produkt Manager: Sean Ratcliffe

Handbuch: Neil Cook

Spieltester: Lawrence Doyle, Darren Tuckey, Darren King.

Qualitätssicherung: Graham Wood

SYNDICATE © 1994 BULLFROG PRODUCTIONS LTD.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

SYNDICATE IST EIN EINGETRAGENES WAHRENZEICHEN VON ELEKTRONIC ARTS

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Ich besitze ein (en) NES SUPER NES Game Boy

Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?

Name _____

Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?

- 1x im Monat 1x im Halbjahr
 mehrere im Monat 1x im Jahr
 1x im Quartal

Haben Sie das Spiel:

- (a) gekauft (b) geschenkt bekommen
Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf?

- Empfehlung durch Bekannte
 Empfehlung des Verkäufers
 Test in Fachmagazinen
 Verpackung
 Andere Gründe: _____

Vorname _____ Name _____

Alter: _____

Str./Nr. _____

Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Kaufdatum lt. Beleg: _____