

Die Rache der Republikaner

REPUBLIC COMMANDO

Im Krieg der Sterne sind Jedis die Generäle. Die feinen Herrschaften machen sich die Hände nur an Machtbegabten schmutzig. Den Frontschweinen der Republik spritzt hingegen schon mal Blut ins Gesicht.

Ein Gespräch zwischen hundertprozentig identischen Klonen muss schon sehr langweilig sein: »Wusstest Du schon, dass...« »Ja.« »Findest Du nicht auch, dass...« »Allerdings.« Gähn. Bei den Klonkrieger der Galaktischen Republik ist das besonders ausgeprägt. Die wurden nämlich alle seit ihrer Geburt darauf getrimmt zu kämpfen, Befehlen zu gehorchen und die Regierung toll zu finden – und haben bestimmt nur ein Gesprächsthema. Klon 1: »Die Republik ist so super!« Klon 2: »Ja,

ganz toll!«. Klonkrieger-Partys sind deshalb zum Einschlafen öde. Es sei denn, es kommen auch Republic Commandos vorbei. Deren freier Wille wurde während der Reifephase nämlich nicht manipuliert. Jango Fett, Urvater der Klon-Armee, hat sie persönlich ausgebildet. Das macht sie zu knallharten, cleveren Elitesoldaten, die nur für die gefährlichsten Missionen eingesetzt werden. Im Ego-Shooter **Republic Commando** von Activision führen Sie drei der kernigen Burschen in den Krieg der Sterne.

Zahlen, bitte!

Bei mehreren tausend Fließband-Soldaten bleibt keine Zeit, jedem einzelnen einen schönen Namen zu geben. Die Klonkrie-

ger werden deshalb nicht benannt, sondern nummeriert. Sie steuern den Commando RP01/138, für Freunde und Arbeitskollegen kurz 38. Frisch aus der Soldatenfabrik landen Sie auf dem Planeten Geonosis. Hier tobt bereits die erste Schlacht der Klonkriege, und ohne Umschweife sind Sie sofort mittendrin. Riesige »Walker«, vierbeinige Truppentransporter, marschieren an Ihnen vorbei, wie aus dem Nichts tauchen geflügelte Insektenmenschen auf und stürzen sich auf die vorrückenden Klonkrieger. Als Sie sich einen Weg durch eine Gruppe von Kampfdroiden ballern, eilt Ihnen der Ruf der Commandos bereits voraus: Die übrigen Soldaten jubeln Ihnen ehrfurchtsvoll zu. »Ich hab gehört, die Commandos könnten den Krieg glatt alleine gewinnen!«, jubelt einer. Tatsächlich sind Sie zu Beginn des Spiels alleine unterwegs, aber das ändert sich schnell: Ihre drei Teamkollegen vom Delta Squad sind bereits auf Geonosis im Einsatz. Nach und nach stoßen Sie im Kriegsge-

tümmel auf Ihre Kollegen 62, 40 und 07, genannt »Scorch«, »Fixer« und »Sev«.

Einer für alles

Obwohl die Klonzüchter den Commandos das Kriegshandwerk bereits in die Wiege gelegt haben, lernen Sie die letzten Feinheiten statt in einem öden Tutorial mitten im Kampfgetümmel der ersten Mission. Sobald Ihr Blick auf ein manipulierbares Spielobjekt fällt, zeigt ein Hologramm, was Sie dort tun können. Wenn Sie zum Beispiel vor der Bedienkonsole eines Tors stehen, reicht ein Druck auf die Benutzen-Taste, und Ihr Commando beginnt, den Zugangscodex zu knacken. So legen Sie Sprengsätze, entschärfen Minen oder hacken Computerterminals. Das dauert in der Regel zehn Sekunden, allerdings können Sie die Aktionen jederzeit abbrechen und später fortsetzen.

Alle für eines

Als Anführer von Delta-Squad müssen Sie nicht die ganze Ar-



Während Scharfschütze Sev Deckung gibt, heilt Scorch den bewusstlosen Fixer.



In einem verlassenen Sternzerstörer gerät Delta Squad in einen Hinterhalt: Kampfdroiden und trandoshanische Sklavenhändler greifen die Klone an!

beit alleine machen: Wenn Sie außerhalb der Reichweite eines Bedienfelds stehen, befehlen Sie mit der Benutzen-Taste einem Ihrer Team-Mitglieder, den Schalter zu drücken. So kommandieren Sie die Männer auch auf vom Spiel vorgegebene Positionen, an denen ein Scharfschütze oder Soldat mit Granatwerfer in Stellung gehen kann. Jedes Mitglied von Delta Squad ist vorgeblich Spezialist: So soll Fixer Hacker sein, Scorch Sprengmeister und Sev Sniper. Das wirkt sich allerdings nicht auf Ihre Kommandos aus – die Soldaten sind alle Allrounder und gleich gut und schnell beim Hacken, Sprengen oder Schießen. Wenn Sie also eine Scharfschützen-Stellung besetzen lassen, eilt nicht zwangsläufig Sev herbei, sondern der Klon, der der Position am nächsten ist.

Taktik? Ego!

Weil Sie die Klone nur zu den Positionen kommandieren kön-

nen, die das Spiel anbietet, schränkt **Republic Commando** Ihre Entscheidungsfreiheit stark ein. Anstatt die Männer taktisch geschickt in Stellung zu bringen und den Einsatz der unterschiedlichen Waffen zu koordinieren, klicken Sie nacheinander die vorgegebenen Deckungsmöglichkeiten an. Zwar weisen Sie das Team per F-Tasten an, aggressiv vorzugehen, sich zu sammeln oder einen bestimmten Punkt zu verteidigen, Sie können

die Gruppe aber guten Gewissens ständig im Offensiv-Modus halten. Dann gehen die Klone selbständig auf Gegnerjagd. **Republic Commando** spielt sich daher nicht wie angekündigt als Taktik-, sondern wie ein Ego-Shooter. Dabei ist die Spielgeschwindigkeit hoch: Auf Kashyyyk stürmen wir über einen lang gezogenen Marktplatz, während von allen Seiten schwer bewaffnete Echsenmenschen aus ihren Verstecken springen. Mit einem

schnellen Klick befehlen wir dem nächstbesten Klon, hinter einem getöteten Wookiee in Deckung zu gehen und seinen Granatwerfer einzusetzen. Die anderen beiden lassen wir Scharfschützenstellungen beziehen, bevor wir uns selbst mit rauchendem Blaster ins Getümmel stürzen. Als dann plötzlich ein riesiger, schwer gepanzerter Trandoshaner mit Maschinengewehr auf uns zustapft, markieren wir ihn mit einem Druck



Die Spinnendroiden sind nur mit vereinten Kräften zu besiegen.



Feindliche Geschützstellungen können Sie benutzen.

BEISPIELMISSION: LUFTABWEHR AUSSCHALTEN



Auf dem Schlachtfeld von Geonosis benutzt Fixer auf unseren Befehl hin den Geschützturm eines abgestürzten Shuttles.



Kurz danach stoßen wir auf einen Luftabwehr-Bunker. Delta Squad erhält den Auftrag, dessen Laserkanone zu zerstören.



Dieser Droidenspender spuckt Roboter aus. Um den Geonosianern den Nachschub abzuschneiden, jagen wir ihn hoch.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Okay, ich habe mich damit abgefunden, dass Republic Commando kein Taktik-, sondern ein Ego-Shooter ist. Aber ohne die taktische Komponente ist mir das Spiel zu simpel, obwohl ich kein Shooter-Fachmann bin: In jedem Raum klicke ich als erstes die Scharfschützenpositionen oder Granatwerferstellungen an und mache anschließend ohne große Mühe alles nieder. Nachdem ich so Hangar A freigekämpft habe, kommt dann noch Hangar B und eben wahrscheinlich noch Hangar C dran. Gegnertypen gibt's auch nur drei: Roboter, Geonosianer und Trandoshaner. Die sind dann zwar noch mal in mehrere Unterkategorien eingeteilt, aber lahm ist das trotzdem. Einzige Lichtblicke sind die coolen Sprüche der Commandos, aber die können mich auch nicht ewig motivieren.

»Mir zu monoton«



auf die Benutzen-Taste – sofort konzentrieren unsere Männer ihr Feuer auf das Monster, und wenige Sekunden später geht der Trandoshaner zu Boden.

Schweizer Offiziers-Blaster

Die Standardwaffe der Commandos ist ein Multifunktions-Blaster, der nicht aus den **Krieg der Sterne**-Filmen stammt. Er vereint drei Waffen in einem Gehäuse: Im Blaster-Modus dient er als Sturmgewehr, feuert schnell, aber mit recht geringer Durchschlagskraft. Schwache Gegner wie die klapprigen Kampfdroiden zerlegen Sie damit im Handumdrehen, an geonosianischen Elitekriegern dagegen beißen Sie sich damit die

Zähne aus. Für starke Widersacher basteln Sie den Granatwerfer-Aufsatz an die Waffe, bei größeren Distanzen hilft Ihnen die Zoom-Funktion des Scharfschützen-Upgrades. Gegen die gepanzerten Super-Kampfdroiden und dreibeinigen Droidekas sollten Sie auch ein paar EMP-Handgranaten einsetzen. Die legen die Maschinen kurzzeitig lahm, schalten Schutzschilde aus und richten erheblichen Schaden an. Thermaldetonatoren, die Standard-Handgranaten, sind gegen alle Gegnertypen wirksam, die Bomben der Geonosianer haben dagegen mehr Sprengkraft und lassen sich auch als Minen einsetzen. Blendgranaten sind gegen die optischen Sensoren von Ro-

botern nutzlos, betäuben aber humanoide Gegner wie die Trandoshaner für wenige Sekunden. Gelegentlich finden Sie auch Waffen von Feinden. Trandoshaner benutzen zum Beispiel Schrotflinten und EMP-Gewehre, die Geonosianer setzen bizarre Flammenwerfer ein. Allerdings dürfen Sie ähnlich wie in **Halo** immer nur eine Zusatzwaffe ins Arsenal packen. Sobald Sie eine neue aufheben, bleibt die alte zurück.

Drecksarbeit

Alternative Feuermodi gibt's in **Republic Commando** nicht. Stattdessen können Sie mit jeder Waffe einen sehr effektiven Nahkampfangriff ausführen. Als wir uns in einer engen Schlucht

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
- min. Details
- Bloom aus
- Schatten aus

Mit niedriger Auflösung, minimalen Details und 512 MByte RAM spielen Sie selbst auf Standard-PCs flüssig.



- 1600x1200
- max. Details
- Bloom high
- Schatten an

Eine deutlich eindrucksvollere Atmosphäre erhalten Sie mit hohen Details und maximaler Auflösung.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit 256 MByte RAM stören regelmäßige Nachladeruckler, ab 512 MByte verschwinden diese.
- 2 Deaktivieren Sie die Schatten. Das bringt je nach Karte bis zu 20 Prozent mehr Leistung.
- 3 Die Spezialeffekte »Bloom« und »Blur« brauchen kaum Leistung. Lassen Sie die aktiviert.

- 4 Setzen Sie die »Bump-Mapping-Qualität« auf Mittel, um bei der Radeon 9000 störende Grafikfehler zu vermeiden.

CHECKLISTE

- 2,2 GByte Plattenplatz
- 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

			PERFORMANCE									
			1,2 GHz	1,8 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz	3,6 GHz	4,2 GHz	4,8 GHz	5,4 GHz	6,0 GHz	6,6 GHz
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾ 1024x768										
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024										
	2,4 GHz	1280x960 1600x1200										
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹⁾ 1024x768										
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024										
	2,4 GHz	1280x960 1600x1200										

1) minimale Details

□ nicht möglich

■ stark ruckelnd

■ mäßig ruckelnd, spielbar

■ perfekt spielbar



Der Durchgang zur Laserkanone ist versperrt. Delta Squad bringt eine Sprengladung an und dringt gewaltsam ein.



Mit einer weiteren Bombe sprengen wir den Lademechanismus des Luftabwehr-Geschützes. Auftrag ausgeführt!



Geonosianische Elitekrieger schwirren heran. Wir verschließen schnell die Fensterluken und entkommen.

durch Horden von Geonosianern ballern, taucht plötzlich eines der Aliens direkt vor uns auf. Ein Tastendruck, und aus unserem linken Arm schießt ein spitzer Metallstachel und bohrt sich in den Angreifer. Brauner Schleim spritzt auf's Helmvisier, während der Gegner zu Boden sinkt. Doch keine Angst, Sie müssen fortan nicht mit besudelten Klamotten herumlaufen: Im Helm steckt neben einem Nachtsichtgerät auch ein kleiner Scheibenwischer, der für klare Sicht sorgt und außerdem die regelmäßig auftretenden Schäden in der Glasscheibe repariert. Wegen solcher Effekte werden Sie sich tatsächlich so fühlen, als stecken Sie in einer Commando-Rüstung. Besonders fies sind daher auch die unheimlichen Scavenger-Droids. Die kleinen, fliegenden Roboter senden ein Störfeld aus, das Ihre Sicht verschwimmen lässt. Dann springen Ihnen die Maschinen ins Gesicht. Plötz-

lich starren Sie in das unerbittliche Auge eines Droiden, während der versucht, sich durch Ihr Helmvisier zu bohren. Dabei wird das Bild so stark erschüttert, dass Sie fast nur noch das langsam größer werdende Loch vor Ihrer Nase erkennen. Jetzt helfen nur noch zwei, drei schnelle Nahkampf-Attacken, um den Gegner loszuwerden.

Heilsarmee

Als geborene Krieger stecken Commandos eine Menge weg. Außerdem halten Schutzschilde, die sich immer wieder aufladen, einen Großteil des Schadens von ihnen ab. Sollten Rüstungs- und Lebensenergie eines Klons doch mal auf null fallen, ist er noch lange nicht am Ende. Seine Teamkollegen können ihn jederzeit wieder beleben. Dann steht er mit rund einem Drittel seiner ursprünglichen Lebensenergie erneut auf und kämpft weiter. Um vollständig fit zu

werden, benutzen die Commandos selbstständig die Bacta-Heilungsstationen, die zuhauf in den Levels verteilt sind. Auf mittlerem Schwierigkeitsgrad haben Sie bei **Republic Commando** daher zu leichtes Spiel: Sollten Ihre Schutzschilde mal bedrohlich schwinden, gehen Sie einfach in Deckung und lassen die Teamkollegen die Arbeit machen. Selbst wenn Sie einmal zu Boden gehen, werden die Klonen Sie ruckzuck wieder aufpäpeln. Denn Delta Squad schlägt sich auch ohne Anführer wacker. Trotz gelegentlicher KI-Aussetzer, in denen die Commandos spontane Feuerpausen einlegen oder nicht auf die Idee kommen, auch mal eine andere Waffe als den Blaster einzusetzen.

Clownkrieger

Republic Commando erzeugt eine Atmosphäre, die für ein **Krieg der Sterne**-Spiel ungewöhnlich und Geschmackssache ist: In den Gefechten geht's überraschend derb zu. Pixelblut und Öl spritzen Ihnen vors Visier, und die Kameraden sind nicht zimperlich mit Feinden. Als wir Fixer zum ersten Mal begegnen, sitzt er gerade einem Geonosianer im Rücken und würgt ihn, bis dessen Zunge aus dem Mund hängt. Ab und zu treten die Commandos gegen die Überreste, um sicher zu gehen, dass diese nicht wieder aufstehen. »Die Viecher sind sogar noch hässlicher, wenn sie tot sind«, ist Sevs Kommentar. Fast jede Situation quittieren die Klonen mit solchen und manchmal sogar witzigen Sprüchen. Als wir auf einen Trandoshaner schießen, explodiert sein Muni-

tionsrucksack und reißt ihn Dutzende von Metern in die Höhe, bevor er in einer Rauchwolke verglüht. Sprengmeister Scorch ist begeistert: »Ui! Feuerwerk!«.

BONUSMATERIAL

Republic Commando bietet fünf Videoclips, die Sie nach und nach freispielen können.



Die britische Rockband Ash liefert den Abspanntitel. Der heißt bezeichnenderweise »Clones«.



Temuera Morrison, der in Episode 2 Kopfgeldjäger Jango Fett spielt, leiht Klon 38 seine Stimme.



Das Entwicklerteam hinter Republic Commando hat sich von einem Polizeiausbilder inspirieren lassen.



Wenn Öl oder sonstiger Unrat auf Ihr Visier spritzt, sorgt ein Scheibenwischer für klare Sicht.



Concussion-Rifles wirken ähnlich wie EMP-Granaten.



Scavenger-Droids versuchen, sich in Ihren Helm zu bohren.



Die unheimlichen Roboterwachen des General Grievous werden Sie in Krieg der Sterne: Episode 3 wiedersehen.

Weltraumputze

Im Gegensatz zu den rauen Sitten der Commandos sehen die Leveltexturen des Spiels wie geleckert aus. Selbst die Dschungel-Levels des Spiels wirken fast steril. Musik und Sound-Effekte von **Republic Commando** sind hingegen brillant. Die origina-

len Waffengeräusche der Filme sorgen für Kinostimmung, und die Hintergrundmusik mit imposanten Männerchören steigert die Vorfreude auf **Episode 3**. Die Handlung des Spiels bereitet jedoch nur in Grundzügen auf den nächsten Teil der **Star Wars**-Saga vor. Die erste von drei Kampagnen spielt auf Geonosis,

dem Ort des Geschehens von **Episode 2**. Die zweite auf einem verlassenen Raumschiff und die dritte auf Kashyyyk, dem Wookiee-Planeten. Dort beginnt auch **Episode 3**. Was genau da vor sich geht, erfahren Sie allerdings nicht und auch das Auftauchen von General Grievous, dem Schurken aus **Episode 3**, wird

nicht erläutert. Alle Geheimnisse bleiben ungelöst das Spiel verrät hier nichts – reichlich mager. Stattdessen endet **Republic Commando** abrupt mitten in einer Mission. Wie die Abenteuer der Klonkrieger ausgehen, erfahren Sie wohl erst im Kino oder einem zweiten Teil des Spiels. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Gibt es eigentlich irgendeine Lizenz, die noch gründlicher ausgeschlachtet worden ist, als die von Star Wars? Ich kann es inzwischen nicht mehr sehen. Gut, Republic Commando versucht einen anderen Ansatz. Da steht diese schon 1.000 Mal durchgenudelte Dunkel-Hell-Geschichte nicht im Mittelpunkt. Stattdessen gibt's ausschließlich handfestes Geballere. Die Commandos reden und benehmen sich wie harte Kerle, nicht wie verschüchterte Jünglinge. Dennoch: In meinen Augen ist Republic Commando nur was für Star Wars-Fans. Und in die Reihe stelle ich mich wirklich nicht.

»Nichts für mich!«



FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Da kann die Abspann-Musik noch so fetzig sein – wenn ein Spiel praktisch mitten in der laufenden Mission endet, komme ich mir alleingelassen vor. Bei Republic Commando stört mich das besonders, denn im Gegensatz zu vielen meiner Kollegen finde ich die neuen Krieg-der-Sterne-Filme toll. Deshalb hatte ich mir eine richtige Handlung gewünscht. Stattdessen sind die drei Kampagnen zwar in sich spannend, aber nur lose miteinander verknüpft. Kinogefühl kommt da kaum auf, auch wenn die Atmosphäre innerhalb der Missionen sehr dicht ist. Dass Republic Commando ein Ego- und kein Taktik-Shooter ist, stört mich hingegen nicht. Dadurch wird das Spiel ja nicht schlechter. Wer also auf einen tiefgründigen Star Wars-Bezug verzichten kann und einen coolen Ego-Shooter sucht, liegt mit Republic Commando richtig.

»Nicht nur für Star-Wars-Fans«



REPUBLIC COMMANDO EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Activision / Lucasarts	RELEASE (D)	3.3.2005
SPRACHE	Englisch (Deutsch in Vorb.)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	MoH: Pacific Assault (90, GS 01/05) Weltkriegs-Shooter mit Team-Unterstützung. Star Wars Battlefront (85, GS 11/04) Multiplayer-Schlachten ohne Handlung.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 GeForce 214 MX	 GeForce 6600/GT	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
 Radeon 9000	 Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	1600 AMD	2200 AMD
 GeForce 4 Ti	 GF FX 5800/5900	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
 Rad. 9500/9600	 Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
 Radeon X600	 GeForce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT	Commandos treten auf zehn Karten gegen Trandoshaner an.
MODI	Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture The Flag, Assault

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen - öde Leveltexturen	8 / 10
SOUND	+ Waffengeräusche + Soundtrack von Episode 3	10 / 10
BALANCE	+ spannende Zwischengegner - zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ coole Sprüche + aufregende Einsätze	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Befehlssystem + kurze Ladezeiten	10 / 10
UMFANG	+ drei Kampagnen + interessantes Bonusmaterial	8 / 10
LEVELDESIGN	- sehr linear - unglaubliche Levelbegrenzungen	6 / 10
KI	+ Commandos handeln selbstständig + gelegentlich KI-Aussetzer	7 / 10
WAFFEN	+ großes Arsenal + tolle Waffeneffekte	10 / 10
HANDLUNG	- keine durchgängige Handlung - abruptes Ende	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG	5 Minuten	SOLO-SPASS	20 Stunden	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
--------------	-----------	------------	------------	-------------------	------------

FAZIT: UNGEWÖHNLICH DÜSTERER STAR-WARS-SHOOTER



► CD: Video-Special

► DVD: Mega-Test Wertungskonferenz



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK B158

