



Intrigen, Wahlkampf, Attentate

Republic

Endlich ist die Rädelsführer-Simulation von Molyneux-Schützling Demis Hassabis spielbar – allerdings ohne echte Revolutionen.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Politik ist ein schmutziges Geschäft. Das wird uns spätestens in der Intro-Sequenz von **Republic** klar, in der die Eltern der namenlosen Hauptfigur von Geheimdienst-Schergen auf Nimmerwiedersehen entführt werden. »Wer in Novistrana eine dicke Lippe riskiert, landet im Gefängnis«, erklärt uns Designer Demis Hassabis beim Besuch in der Redaktion. Jetzt liegt es an uns, in der fiktiven ehemaligen Sowjet-Republik an Einfluss zu gewinnen und in drei Städten eine Revolution gegen die herrschende Partei anzuzetteln. »Mach dir erst mal einen Helden«, rät Demis. Denn ein charismatischer Rädelsführer ist in der Politik-Simulation **Republic** die halbe Miete.

Nur dabei statt mittendrin

Die Generierung unseres Charakters läuft mit acht einfachen Fragen (plus zwei für Parteilogo und -name) schnell und einfach. Heraus kommt ein politisches Profil, das unser weiteres

Vorgehen bestimmt. Die neue Widerstandszelle GameStar ist in den drei Bereichen Macht, Einfluss und Reichtum sehr ausgewogen. Dann geht's endlich ins Spiel. Die erste Überraschung: Statt in den 3D-Straßen von Ekaterina landen wir auf einer tristen Übersichtskarte. Denn entgegen dem Eindruck, den die bisherigen Screenshots von **Republic** vermittelt haben, lässt sich der Held nicht wie etwa in **GTA 3** direkt steuern. Stattdessen schicken wir ihn per Mausclick durch die zwölf Stadtviertel. Immerhin dürfen wir jederzeit heranzoomen oder mit der freien Kamera die schmucklose Ostblock-Metropole erkunden.

Ausrichtungssache

Die erste Aufgabe als Revolutionär: Wir sollen einen Gehilfen anwerben. In einem Minispiel wählen wir unser Gesprächsverhalten und überreden einen von drei Kandidaten zur Mitarbeit. Hat der Mann ähnliche politi-



Eine **Militär-Ausstellung** soll uns in einem Stadtviertel Unterstützung bringen.

sche Ziele wie wir, fällt die Überzeugungsarbeit leichter. Die neue rechte Hand soll gleich mit einer Unterschriftenaktion tätig werden. In der 3D-Ansicht können wir ihn jederzeit dabei beobachten. Wieder bestimmt das politische Profil den Erfolg: Ein linksgerichteter Aktivist darf im Nobelviertel kaum mit Unterstützung rechnen, in einem Arbeiterbezirk dagegen schon.

Aktionismus-Auswirkungen

Im Laufe des Spiels stehen dem Revolutionär und seinen maximal fünf Anhängern bis zu 70 Aktionen zur Verfügung. Das Repertoire reicht vom Flugblattverteilen bis hin zu einem richtigen Attentat auf den unliebsamen Bürgermeister der Stadt. Sämtliche Aktivitäten verändern

nicht nur die politische Ausrichtung der Zelle, sondern auch die öffentliche Meinung über uns. Die erfährt man bislang allerdings nur durch das Anklicken von Passanten auf der Straße. Das ist recht umständlich und kostet wertvolle Minuten. Denn **Republic** läuft komplett in Echtzeit und lässt sich nicht pausieren, um Befehle zu geben. **MS**



Treiben wir es revolutionär zu bunt, schickt der Präsident **Spezialeinheiten**, die uns sofort verhaften.



Im **Restaurant** überzeugen wir einen Bürger. Das Diagramm links zeigt unsere politische Ausrichtung.

Republic

Genre: Strategiespiel
Termin: August 2003

Entwickler: Elixir
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Beim ersten Anspielen war ich etwas enttäuscht: Statt 3D-Revolutionärs-Action gibt's nur Strategie im Stil von **Gangsters 2**. Doch das Ausrichtungssystem bringt massig spielerischen Tiefgang. Jetzt müssen vor allem noch ein paar Bedienungsmängel raus.«