

Ansichten eines Klons

# REPUBLIC COMMANDO

Während Yoda im Finale von Episode 2 auf Geonosis eine Division Klon-Krieger nach der anderen verheizt, ist ein kleiner Trupp Elitesoldaten hinter feindlichen Linien im Einsatz. Und Sie sind der Anführer.

**E**in Klon kommt selten allein. Das trifft besonders auf die Soldaten der republikanischen Armee zu. Denn die haben Millionen von »Brüdern«, und alle sind sie gleich. Doch manche sind gleicher als andere: Ein paar Klone wurden zu Elitesoldaten ausgebildet, die in kleinen Gruppen besonders heikle Missionen durchführen. Als ein solcher **Republic Commando** kommandieren Sie in LucasArts' gleichnamigem Taktik-Shooter ein Vier-Mann-Team durch spannende Einsätze hinter feindlichen Linien.

## Taktik light

Während in **Battlefront** wüste Massenschlachten im Vordergrund stehen, wird in **Republic Commando** auch taktiert. Dabei kommt das Spiel wie **Brothers in Arms** ohne kompliziertes Menüsystem aus: Sie steuern den Anführer des Vierertrupps in der Ego-Perspektive und geben mit der Maus kontextsensitive Befehle. An Stellen, an denen einer Ihrer Männer eine spezielle Aktion ausführen kann, zeigt ein eingblendetes Hologramm, wie sich der Soldat verhalten wird: Er gibt zum Beispiel De-



Chewbacca ist ja schon ein großer Bursche, aber dieser wütende Wookiee stellt ihn in den Schatten.

ckung oder legt eine Sprengladung. Auf Knopfdruck setzt sich der betreffende Klon dann in Bewegung. Darüber hinaus bestimmen Sie, ob Ihr Team in Feuergefechten eher offensiv oder defensiv vorgehen soll.

Das macht die Steuerung zwar sehr leicht, reduziert taktische Entscheidungen aber auf

ein Minimum, da Sie Kommandos nur an bestimmten Stellen erteilen können. Allerdings bieten manche Situationen unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten: Verschlossene Sicherheitstüren lassen Sie entweder hacken und leise öffnen, oder Sie befehlen einen Überfall. Dann sprengt Ihr Trupp die Tür, wirft

Granaten in den Raum und stürmt hinterher.

## Allround-Spezialisten

Sie kommandieren einen Scharfschützen, einen Hacker und einen Sprengmeister. Auf die kontextsensitiven Befehle reagiert jeweils nur der dazugehörige Spezialist: Wenn Sie etwa



Die Trandoshaner sind mit Schrotflinten bewaffnet.



Die Geonosianer-Waffe können wir nicht nachladen.



Dieser klobige Spinnen-Droid hat nicht nur Strahlenwaffen, sondern auch Granatwerfer an Bord.



Diese Roboter-Wachen stammen aus Episode 3.



Gegen die Commandos hat ein Battledroid keine Chance.

auf die Steuerkonsole einer verschlossenen Tür klicken, legt automatisch der Hacker Hand an. Aber Sie können natürlich all das, was Ihre Männer drauf haben, auch selbst. Immerhin sind die Commandos genetisch identische Klone, die alle dieselbe Ausbildung hinter sich haben. Wenn Sie dem Sprengmeister also nicht beim Bombenbasteln zuschauen möchten, machen Sie's einfach selber. Allerdings brauchen Sie für Sonderaktionen immer ein paar Sekunden länger als der entsprechende Spezialist.

Die Commandos sind hart im Nehmen: Sinkt die Lebensenergie auf Null, sterben sie nicht, sondern fallen wie in **MoH: Pacific Assault** ins Delirium. Solange noch ein Team-Mitglied auf den Beinen ist, ruft der seine Kollegen in der nächsten Feuerpause automatisch ins Leben zurück.

## Transformer-Waffen

Jeder Commando benutzt einen Multifunktions-Blaster, der sich mit ein paar Handgriffen vom Sturmgewehr zu Scharfschützenflinte oder Granatwerfer umbauen lässt. Selbstverständlich können Sie auch die Waffen Ihrer dahingegangenen Gegner mitnehmen. Besonders fies ist dabei die Ausrüstung der Insektenmenschen von Geonosis. Die sind nämlich Symbionten und betreiben ihre Waffen mit der eigenen Lebensenergie. Die geonosianische Strahlenkanone versucht deshalb vergeblich, sich mit spitzen Metallklauen in Ihren Unterarm zu bohren, um Blut abzuzapfen. Daher können Sie die nicht nachladen.

Außerdem schleppen Sie neben EMP-Granaten, die Roboter ausschalten und Schutzschilde lahm legen, auch noch Haftmi-

nen oder die altbekannten Thermaldetonatoren herum. Wichtigster Ausrüstungsgegenstand ist allerdings der Commando-Helm: Der blendet neben Lebensenergie und Schildstärke auf Wunsch auch die Positionen und Spitznamen Ihrer Teammitglieder sowie Wegpunkte ein und verfügt außerdem über ein Nachtsichtgerät.

## Jedis bleiben draußen

Obwohl **Republic Commando** von LucasArts höchstpersönlich entwickelt wurde, müssen Sie keinen Lizenz-Overkill befürchten. Das zeigt sich nicht nur in den ungewöhnlichen Blastern, sondern auch in der recht düsteren Atmosphäre des Spiels: Im Gegensatz zu den sonst so klinisch reinen **Star Wars**-Filmen spritzen hier schon mal Öl, Schleim und andere Flüssigkeiten aufs Visier (glücklicherweise hat der Helm einen Scheibenwischer). Jedi-Ritter, die den Klonen die Show stehlen, wird es auch keine geben. Stattdessen schließt **Republic Commando** die Lücke zwischen Episode 2 und 3 aus einer Perspektive, die Zuschauern des Films verborgen bleibt: Während auf Geonosis der Bodenkrieg tobt, sind die Commandos »hinter den Kulissen« unterwegs und ballern sich in 15 zusammenhängenden Missionen bis in die Anfänge von Episode 3. Was genau Sie dort erwartet, dürfen wir noch nicht verraten: Spiel- und Filmhandlung unterliegen bislang strenger Geheimhaltung.

**Republic Commando** verwendet die neueste **Unreal**-Engine und Karma-Physik. Besonders beeindruckend ist der Sound des Spiels: In Dolby Digital 5.1 genießen Sie einen **Star Wars**-typischen Bombast-Soundtrack und Originaleffekte der Filme. Dabei verzichtet LucasArts zumindest in der englischen Fassung auf ein kleines Detail: Damit der stimmungsvolle Funkverkehr zwischen den Commandos nicht eintönig wird, hat nur ein Klon die Originalstimme von Jango Fett. **FAB**

## REPUBLIC COMMANDO

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: März 2005

Entwickler: LucasArts  
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegismund: »Eingefleischte Taktik-Profis werden von Republic Commando unterfordert, denn das Spiel begrenzt die eigenen Entscheidungen zu sehr: Ich kann meinen Mannern nicht frei Deckungen zuweisen, sondern muss die Positionen akzeptieren, die das Spiel anbietet. Unabhängig davon ist Republic Commando ein aufregender, atmosphärischer Star Wars-Shooter, der erstmals eine etwas härtere Gangart einschlägt. Und meine Klon-Brüder verhalten sich clever genug, dass ich sie nicht ständig herumkommandieren muss.«

POTENZIAL SEHR GUT



► CD/DVD:  
Video-Special  
► AB 18 DVD:  
Härtere  
Fassung



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK M135

