

Der Staat bin ich

Republic

Wie der Lehrer, so der Schüler:
Molyneux-Zögling Demis Hassabis will
mit seinem ersten eigenen Projekt
das Strategie-Genre revolutionieren.



WWW

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

Nicht jeder, der am Kanzleramt »Ich will hier rein!« brüllt, schafft es bis an die Spitze der Regierung. In **Republic** dürfen Sie pünktlich zur Wahl im Herbst zumindest virtuell politische Karriere machen – und müssen dafür weder Gerhard heißen, noch über eine ruhige Hand verfügen. Seit fast einer Legislaturperiode bastelt Programmierer-Wunderkind Demis Hassabis (**Theme Park**, **Black & White**) schon an seinem Debüt als Leaddesigner. Der Schach-Großmeister und Cambridge-Absolvent lud GameStar nach London ein, um erstmals echte Spielszenen der ambitionierten Politiker-Simulation zu zeigen.

Überreden oder zuschlagen

Das Konzept von **Republic** verheißt viel Spannung. In einer fiktiven Sowjet-Republik kämpf-



In den detaillierten **3D-Städten** dürfen Sie sich vollkommen frei bewegen – handlungsfähig sind Sie aber nur in Ihrem politischen Einflusskreis.

fen Sie sich mit etwa 150 Machtinstrumenten wie Bestechung, Demonstration oder Revolte vom Kommunalpolitiker bis zum Sturz des Präsidenten. Wie in **Black & White** können Sie dabei nur rund um Ihr Hauptquartier in einem begrenzten Einfluß-

kreis aktiv werden, den es zu vergrößern gilt. Ihre Karriere führt Sie von kleinem Kaff über die Groß- bis zur Hauptstadt. Um die Ausführung Ihrer Befehle kümmern sich politische Anhänger, die Sie durch eine Art Multiple-Choice-Rededuell auf Ihre Seite ziehen.

Die politischen Aktionen sollen aufeinander aufbauen und miteinander kombinierbar sein. So besiegeln Sie beispielsweise per Blutsbrüderschaft die Gründung eines Boxclubs. Nun gilt es, den illegalen Verein eine Zeitlang vor der Polizei geheim

zu halten, um genug Schläger für einen Aufstand zusammenzutrommeln. Je gewalttätiger die Faustkämpfe, desto schneller erreichen Sie Ihr Ziel. Im gleichen Maß erhöht sich allerdings auch die Gefahr einer Razzia. Besonders clevere Strippenzieher nutzen das wuselige Stadtleben für ihre Pläne. Nach einem Fußballmatch macht eine zünftige Straßenschlacht schließlich deutlich mehr Sinn als während eines Papstbesuchs.

Politische Freiheit

Spektakuläre Kamerafahrten inszenieren in der detaillierten 3D-Stadt die geskripteten Aktionen und Ereignisse. Eine Story im Stil des Orwell-Romans **1984** soll Politiker ständig mit neuen Missionen versorgen. Ob Sie dabei per Rede, mit Intrigen oder gar gewalttätig vorgehen, bleibt ganz Ihnen überlassen. Als Gesamtspielzeit bis zum Sturz des Präsidenten veranschlagt Demis circa 20 Stunden. Wer einfach nur drauflos regieren will, darf im Sandkasten-Modus gegen bis zu 15 politische Gegner antreten. Eine Multiplayer-Variante ist derzeit allerdings nicht geplant. **HK**



Die Eröffnung eines illegalen Boxclubs liefert schlagkräftige Anhänger für eine **Straßenschlacht**.

Republic: The Revolution

Genre: Strategiespiel **Entwickler:** Elixir Studios
Termin: 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Gut

Heiko Klinge: »Republics politisches Konzept rund um Intrigen und Rededuellen ist so ambitioniert wie riskant. Wenn Demis Hassabis vor lauter Innovation nicht das Spiel vergisst, dürfen wir uns pünktlich zum Wahlkampf auf spannende Schlammkämpfe freuen.«