

Gepanzerte Befehlsempfänger

REPUBLIC COMMANDO



Taktik-Shooter im Star-Wars-Universum: Hinter feindlichen Linien kommandieren Sie ein kleines Team von Elitesoldaten, um die Feinde der Republik zu besiegen.

Mit den eher hilflosen Sturmtruppen aus den alten **Krieg der Sterne**-Filmen haben die Elitesoldaten von **Republic Commando** wenig gemein. Bei ihnen handelt es sich um hochspezialisierte Kämpfer mit Hightech-Ausrüstung, eiserner Disziplin und gnadenloser Härte. Und Sie leiten einen solchen Trupp und scheuchen Ihre drei Kameraden über acht Welten wie den Wookiee-Heimatplaneten Kashyyyk oder Geonosis, wo Sie die Basis von Count Doku (**Episode 2**) stürmen. Alle wichtigen Schlachten der Klonkriege sollen in **Republic Commando** spielbar sein.

Wir haben auf der E3 eine frühe Version des Taktik-Shooters ausprobiert und vor allem die eingängige Squad-Steuerung getestet. Ähnlich wie **Brothers in Arms** von Ubisoft setzt auch **Republic Commando** auf ein schlankes Interface, mit dem Sie ohne Zeitverlust Befehle erteilen.

Steuerung per Holopfeil

Wichtigstes Ausrüstungsstück der republikanischen Klonarmee ist der schwere Kampfanzug mit dem innovativen Helmdisplay. Darauf werden alle



Als Elitesoldat kämpfen Sie in düsteren Gewölben, dichten Wäldern und engen Raumschiffen.

wichtigen Informationen projiziert, darunter auch die momentan sinnvollste Platzierung Ihrer Mitstreiter per Hologramm-Wegweiser. Wollen Sie etwa den Jungs befehlen, eine Tür gewaltsam zu öffnen, blendet das Spiel kontextsensitiv mögliche Anweisungen und Positionen für die Männer ein. So konnten

wir in Sekundenschnelle die Tür sichern und dann aufsprengen.

Weitere wichtige Hilfsmittel sind unterschiedliche Waffen für Nah- und Fernkampf: Mit Ihrem Standard-Sturmgewehr braten Sie lediglich ungepanzerter Angreifer eins über, während eine futuristische Schrotflintenvariante auch dicken Gegnern mächtig einheizt. Das Sturmgewehr bauen Sie auf Tastendruck zur Sniper Rifle um.

Ein Leben als Klonkrieger

Neben den geonosianischen Insektenkämpfern und Droidekas der Handelsföderation kämpfen

Sie auch noch gegen unbekannte Feinde, die in **Episode 3** auftreten sollen. Eine echte Handlung soll es nicht geben, vielmehr spielen Sie das Leben eines Elitesoldaten nach, der von Einsatz zu Einsatz kommandiert wird. Nach der anfänglichen, groben Einsatzbesprechung erhalten Sie über Funk neue Anweisungen. Gespräche mit den Teamkameraden wirken lebendig und erzeugen viel Atmosphäre.

Für die Grafik verwendet LucasArts eine getunte Version der **Unreal**-Engine, die sowohl Höhlen als auch Wälder detailgetreu darstellt.



Der gemeinsame Angriff klappt auf die Sekunde, dank der simplen Steuerung.

REPUBLIC COMMANDO

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: LucasArts
Potenzial: Sehr gut

Florian Stangl: »Es lohnt sich, dass LucasArts keine halbgarer Filmumsetzungen mehr macht. Republic Commando orientiert sich nur lose an Episode 2 und pickt sich ein Detail heraus: die Klonkriege. Da die Bedienung bereits sehr durchdacht wirkt, können sich Taktikfreunde auf ein echtes Highlight freuen.«



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16-DVD: härtere Fassung
- AB-18-DVD: ungekürzte Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK E69