



Während der Feuergefechte informiert Sie das Visier Ihres Kampfhelms über den Zustand von Feinden und Teamkameraden.



Auf einem Raumschiff kämpfen Sie gegen Sklavenjäger.



Diesen dicken Spinnen-Droiden knacken Sie nur mit Teamarbeit.

Star Wars für Infanteristen

REPUBLIC COMMANDO

Wer mit Star Wars nur Lichtwert-Gefuchtel und Machtsprüche verbindet, muss umdenken: Als Angehöriger eines Republik-Elitetrupps ballern Sie sich hinter den feindlichen Linien durch.

Knuffige Ewoks, ebenso tapsige wie nervige Gungans, Slapstick-Einlagen von Yoda – das alles werden Sie in **Republic Commando** garantiert nicht zu sehen bekommen. Denn im neuen Taktik-Shooter von LucasArts ist Schluss mit lustig. Mit einer Spezialeinheit von Elitesoldaten der Republik ballern Sie sich durch Insektenhöhlen, Raumschiffgänge und düstere Wälder. Eine Prise Militärtaktik im Stil von **Raven Shield** unterstreicht die neue Ernsthaftigkeit im **Star Wars**-Universum.

Anfang am Ende

Der erste Einsatz von **Republic Commando** schickt Sie direkt zum Ende des Films **Angriff der Klonkrieger**. Während die Schlacht zwischen der republi-

kanischen Droidenarmee und den Rebellen um Count Doku tobt, versuchen Sie mit Ihrer Spezialeinheit, die Basis der insektenähnlichen Geonosianer zu infiltrieren. So will das Spiel nach und nach die Ereignisse zwischen **Episode 2** und dem letzten **Star Wars**-Film erzählen, der im Sommer 2005 in die Kinos kommt. Während der linearen Kampagne ballern Sie sich außerdem noch durch ein heruntergekommenes Raumschiff und landen auf dem Wookiee-Planeten Kashyyyk.

Obwohl der Schwerpunkt von **Republic Commando** auf knallharten Ballereien liegt, müssen Sie unbedingt mit den drei KI-Kollegen Ihrer Spezialeinheit zusammenarbeiten. Wie in **Raven Shield** geben Sie den Kame-

raden einfache Anweisungen wie »Position sichern«, »Sammeln« oder »Mine entschärfen«. An Schlüsselstellen der Einsatzgebiete stehen Sie oft mehrere Spezial-Befehle zur Auswahl: So können Sie den Eingang einer feindlichen Kaserne einfach in die Luft sprengen und den Gegner überrollen. Wer dagegen das Überraschungsmoment auf seiner Seite haben will, lässt seine Kollegen lautlos die Tür knacken und schleicht hinein.

Flexible Feuerkraft

Wie in **Halo** sollen Sie maximal zwei Waffen tragen dürfen, die sind dafür äußerst flexibel. Für weit entfernte Gegner schrauben Sie ein Scharfschützenvisionier auf das Blaster-Gewehr, dicke Droiden knacken Sie am be-

sten mit dem Aufsatz für panzerbrechende Munition.

Republic Commando verwendet eine stark modifizierte Version der **UT 2003**-Engine. Allerdings wirken Levels und Gegner noch etwas unspektakulär. **HK**

REPUBLIC COMMANDO

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 4. Quartal 2004
Entwickler: LucasArts
Potenzial: Gut

Heiko Klinge: »Endlich erlebe ich die Star-Wars-Geschichten mal aus einer anderen Perspektive. Ich spiele nicht den strahlenden Jedi-Helden, sondern nur einen Soldaten unter vielen – spannend! Auch Team-Taktik und modifizierbare Waffen sind nette Ideen. Allerdings befürchte ich, dass bei nur drei Kampfschauplätzen die Abwechslung auf der Strecke bleibt.«

