

Neuer Stern am Strategie-Himmel

Republic

Wie sieht ein richtungsweisendes Strategiespiel aus?

Wie soll es funktionieren? Wir ließen uns Republic auf der E3 von Elixir-Chef Hassabis persönlich vorstellen.



Dicht gedrängt quetschen sich Journalisten in eine kleine Kabine; dünne Wände dämpfen nur notdürftig die plärrenden Stimmen und stampfenden Rhythmen von nebenan. Der kleine Vorführraum steht auf der E3, am Stand von Eidos. Drinnen wird ein Spiel gezeigt, für das die Presseleute jede Strapaze klaglos auf sich nehmen: Es heißt **Republic**, ist ein Strategie-

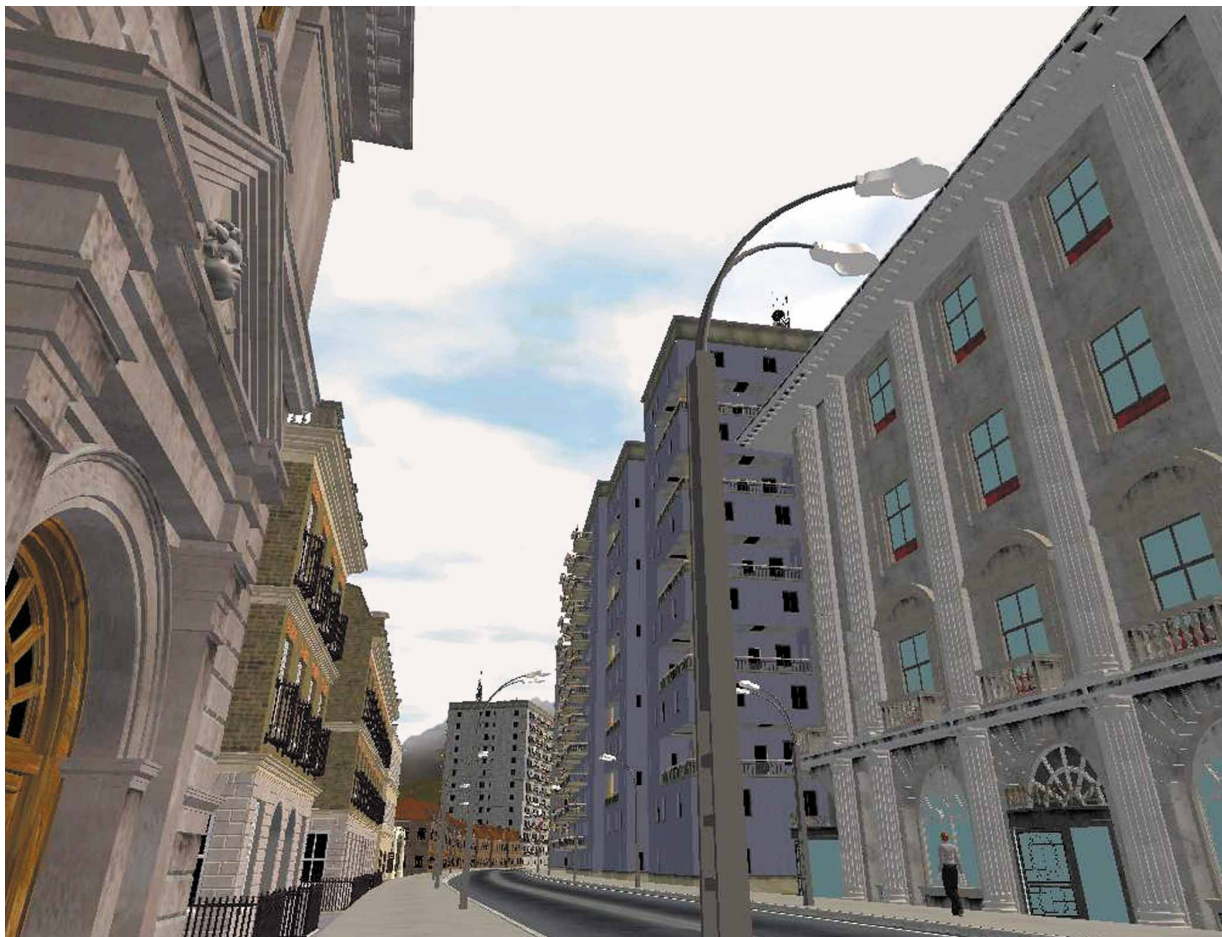
spiel und das Projekt des Elixir-Chefs Denis Hassabis. Während er mit leuchtenden Augen Details erklärt, sehen wir erstmals die hochgelobte Totality-Engine in Bewegung – und kommen aus dem Staunen nicht mehr heraus.

Polygon-Power

Wir sehen auf einen kapitalen Wolkenkratzer. Die Kamera schwenkt nach oben und

schwebt wenige Meter vor der Wand in Richtung Himmel. Fenster ziehen an uns vorbei, mit filigranen Rahmen und spiegelnden Scheiben. Wir weichen Erkern aus, gleiten über Verzierungen und Vorsprünge. »Dieses Hochhaus besteht aus 500.000 Polygonen«, erklärt Hassabis und positioniert die Kamera auf dem Dach. Vor uns entfaltet sich das Panora-

ma einer Metropole: Endlose Häuserreihen, Parks, Straßen bis zum Horizont. Man sieht ein Krankenhaus im



Ein Blick ins Geschäftsviertel einer Stadt. Beachten Sie die komplexe Architektur des linken Gebäudes.

Kleeblatt-Look, dem die Curved-Surface-Technologie (bekannt aus **Quake 3**) die Mauerbögen glättet. Etwas weiter ein Hotel, komplett mit luxuriöser Eingangshalle. Die wird man im Spiel nie betreten können. Trotzdem zoomt Demis hinein, bis zu einem Aschenbecher, in dem einzelne Zigarettenstummel erkennbar sind. Wozu dieser Detail-Overkill? »Unsere Welt soll echt sein. Wer auf Erkundungstour gehen will, wird etwas zu entdecken haben«, antwortet Hassabis.

Landflucht

Alles nur schöner Schein? Mitnichten, im Staat Novistrana (dort steht die Stadt) ist ordentlich was los. 16 Fraktionen buhlen darum, den nächsten Präsidenten zu stellen – und Sie mischen fleißig mit. Ihre Karriere hat drei Stationen: Sie beginnen Ih-

ren Aufstieg in einem Dorf, ohne politische Konkurrenz. Hier sollen Sie sich ans Spielsystem gewöhnen und Ihre Linie wählen: Sie können als Politiker, General, Religionsführer, Geschäftsmann oder Mafia-Pate an die Macht gelangen. Nach dem Landleben ziehen Sie in einer Stadt auf Stimmenfang. Hier müssen Sie sich gegen fünf Konkurrenten behaupten. Schließlich beginnt in der Hauptstadt der Endkampf gegen die fünf stärksten Fraktionen – und den mächtigen, amtierenden Präsidenten.

Wie Marionetten

Welche Handlungen Sie ausführen können, um Ihren Einfluss zu erweitern, hängt von so genannten Schlüsselfiguren ab. Davon soll es über 1.000 im Spiel geben, Sie werden aber höchstens mit ein paar Dutzend auf einmal



Jeder **Stadt-bewohner** wird seinem Tagesgeschäft nachgehen.

zu tun haben. Wenn Sie eine solche Person kontrollieren, stehen Ihnen deren Fähigkeiten zur Verfügung. Ein Polizeichef kann zum Beispiel Ihre Konkurrenten verhaften oder Häuser durchsuchen, ein Anwalt Personen vor Gericht zerren. Jede Aktion kostet einen Teil des einzigen Rohstoffs in **Republic**: Macht. Ihr Machtvorrat ist begrenzt, füllt sich aber langsam auf.

Network noch in Nebel gehüllt sein. Sie müssen erst Informationsquellen nutzen, um einzelne Charaktere aufzudecken. Den Wunschkandidaten sollen Sie dann auf drei mögliche Arten für Ihre Seite gewinnen können. Durch Ideologie (»Wir sind Brüder im Glauben«), durch Geld (»Ich habe hier ein Präsent für Sie...«) oder durch Emotion (»Laß uns Freunde sein!«).

Darf ich vorstellen?

Weil Schlüsselpersonen nicht einfach vor der Tür stehen und ihre Dienste anbieten, müssen Sie selbst Kontakt zu interessanten Leuten knüpfen. Dazu dient das so genannte Character Network: In einem 3D-Gitternetz sehen Sie die Köpfe der Figuren, zwischen denen Linien verlaufen. Die besagen: Diese zwei haben Kontakt zueinander. Einen neuen Helfer lernen Sie also nur kennen, wenn Sie jemanden kennen, der ihn kennt – Vitamin B in Reinkultur. Am Anfang wird ein Großteil der Figuren im

Live dabei

Die Aktionen, die Sie mit Hilfe Ihrer Strohmannen anleiern, sollen in der 3D-Welt realistisch in Szene gesetzt werden. Wenn sich auf den Straßen etwa ein Mob bildet, sollen Sie den Marsch der Einwohner in filmreifen Kamerafahrten verfolgen können. Für die richtige Dramatik hat Elixir eigens einen erfahrenen Regisseur angeheuert. Sie werden aber nicht nur zum Zusehen verdammt sein; den Verlauf der Ereignisse sollen Sie live beeinflussen dürfen. **CS**



Dieses **Stadtpanorama** besteht aus mehreren Hunderttausend Polygonen. Am Krankenhaus vorne links kommen Curved Surfaces zum Einsatz.

Republic

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Elixir
Termin: 2. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »So langsam verdichten sich die Informationen über das Spielprinzip. Das Strohmann-System klingt faszinierend und logisch, der Detailgrad der Grafik war umwerfend. Ich kann's kaum erwarten, die erste spielbare Version zu sehen.«