

Völker, hört die Signale

# Republic

Die umfangreichste Welt, die je für ein Spiel entstand: Manipulieren Sie einen Staat, in dem jeder einzelne Bürger in Echtzeit simuliert wird.

**D**emis Hassabis, Engländer indischer Abstammung, hat mit seinen 22 Jahren schon mehr erreicht, als andere in einem ganzen Leben schaffen. Er galt mit 12 Jahren als weltbesten Schachspieler seines Alters und arbeitete mit 15 bereits Seite an Seite mit Design-Gott Peter Molyneux am Millionenhit **Theme Park**. Mit 20 machte er sein Cambridge-Diplom und werkelte als leitender Programmierer bei Lionhead an **Black & White**. Im vorletzten Jahr gab er diesen vielversprechenden Posten auf, um seine eigene Firma zu gründen: Elixir Studios. Deren erstes Projekt heißt **Republic: The Revolution**.

## Herrscher über ein ganzes Land

**Republic** verspricht, ein Spiel von wahrhaft epischen Ausmaßen zu werden. Mit einer neuartigen, selbstentwickelten 3D-Engine will Elixir ein



Dieses **Render-Bild** entstammt nicht der Engine, sondern soll einen Eindruck von der späteren Spielgrafik vermitteln.

ganzes Land in Echtzeit simulieren: Die fiktive Sowjetrepublik Novistrana mit einer Million KI-gesteuerter Einwohner

und mehr als 10.000 Gebäuden. Alle Novistraner sollen wie echte Menschen zur Arbeit gehen, einkaufen und festgelegte Ansichten zu bestimmten Themen haben. Der Spieler übernimmt die Rolle eines gewieften Machthabers, der mit einem einzigen Anhänger beginnt und schließlich die Herrschaft der Republik übernehmen will, indem er den bisherigen Präsidenten nach Sibirien schickt. Leider haben 15 andere Fraktionen (Mitspieler im Netzwerk oder Computergegner) genau das gleiche Ziel. Fünf verschiedene Wege dahin soll

es geben: Sie können das Spiel mit politischen, kriminellen, religiösen, wirtschaftlichen oder militärischen Mitteln gewinnen. Kombinierte Strategien werden wohl ebenfalls möglich sein.

## Mama checkt's

Über die eigentlichen Spielmechanismen ist bisher wenig bekannt, **Republic** dürfte Elemente aus Adventure, Strategie und Wirtschaftssimulation vereinen. Laut Demis Hassabis war eines der Vorbilder das beliebte Brettspiel **Junta**, in dem es um raffinierte Intrigen und schmutzige



Selbst die **Blumen** an den Fenstern werden detailliert modelliert sein.



Ihr Freund in Schwarz macht den Männern von der Konkurrenz ein Angebot, das sie nicht abschlagen können. (Render-Bild)

Machtspielchen geht. Alles, was im echten Leben logisch wäre, soll auch in **Republic** funktionieren: Sie werden Anschläge auf mißliebige Konkurrenten verüben, Bestechungsgelder versenden, Demonstrationen organisieren oder über eigene Radiostationen Propaganda verbreiten. Im praktischen Beispiel könnte das so aussehen: Ihr Konkurrent liegt gut im Rennen, aber Ihre Kontakte zur Mafia sind zu schlecht, um ihn einfach mit Betonschuhen in die Wolga werfen zu lassen. Da Sie jedoch über ordentlich Einfluß beim Militär verfügen, bietet es sich an, den Störenfried als ausländischen Spion verhaften zu lassen...

Trotz dieser komplexen Möglichkeiten will Elixir das Spiel auch für absolute Einsteiger zugänglich machen. »Was nicht den Eltern-Test besteht, wird geändert«, lautet eine der Design-Grundlagen, wobei »Eltern-Test« bedeutet, daß die spielerisch unbedarfte Mutter eines Programmiers innerhalb von zehn Minuten Bedienung und Spielprinzip erfassen können muß.

### Die Engine der Zukunft?

**Republic** sorgt bereits allerorten für Aufsehen, aber nicht aufgrund des coolen Spielprinzips oder der detaillierten Spielwelt, sondern wegen der Grafik. Die sogenannte In-



Trotz der enormen Größe von **Novistrana** sollen alle Gegenden von Menschen und Fahrzeugen wimmeln. (Render-Bild)



Aus der Engine: Statt auf Texturen setzt Republic auf extrem viele **Polygone** pro Objekt; ein Haus soll aus bis zu 20.000.000 bestehen.

finity-Engine soll angeblich in der Lage sein, Objekte aus unbegrenzt vielen Polygonen zu verwalten. Selbst Bäume am Straßenrand sollen aus einer Million Polygonen bestehen. Zum Vergleich: Ein Half-Life-Monster ist aus etwa 1.000 Vielecken zusammengesetzt. Zudem soll die Welt eine realistische Physik bekommen: Jedes Fenster wird Licht ausstrahlen, bei Ex-

plosionen fliegen Trümmer umher und beschädigen, was sie treffen. Menschenmen-gen bewegen sich lebensecht, wobei die Wegfindung der einzelnen Figuren aktuelle Echtzeit-Strategiespiele weit in den Schatten stellen soll. Sie sollen zudem Fenster einschlagen, Autos umwerfen und Denkmäler zerstören können. Obendrein gibt's Tag- und Nachtwechsel. **GUN**

## Peter über Demis

Wir haben Peter Molyneux nach seiner Meinung über Demis Hassabis, den Macher von Republic gefragt.



Die Antwort: »In den Jahren, die wir in der gleichen Firma verbracht haben, sah ich ihn als eine Art Wunderkind. Er ist sehr intelligent und ehrgeizig. Schade, daß wir nicht mehr zusammenarbeiten. Aber ich wünsche ihm allen Erfolg und bin sicher, daß Republic ein Hit wird, denn ich kann mir aus den Gesprächen, die wir hatten, bereits ein gutes Bild vom Design des Spiels machen.«

Designer-Legende Peter Molyneux (Lionhead), Ex-Boß von Demis.

## Republic

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

**Gunnar Lott:** »Ein so ehrgeiziges Projekt hat schon lange keiner mehr gestartet. Wenn die Infinity-Engine auch nur die Hälfte von dem kann, was sie leisten soll, haben wir es mit einer wirklichen Revolution zu tun. Außerdem ist schon die Grundidee mehr als faszinierend.«