



Wir könnten mit einem Doppelsprung auf die Droiden hinten springen, das ist aber viel zu umständlich.



Als Klonkrieger arbeiten wir mit Blaster und Detonatoren. Das macht zumindest kurzzeitig Laune.

Clone Wars Republic Heroes

Stark deine Geduld für dieses Spiel sein muss. Jedi-Finger du brauchst!

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6552

Seit Luke Skywalker in Obi-Wans Höhle erstmals ein Lichtschwert anschniss, sind die surrend-bunten Dinger nicht aus **Star Wars** wegzudenken. Fulminante Duelle mit roten, blauen, grünen Schwertern gibt's zu bestaunen, dazu beeindruckende Machtzauber. Alles auf der Leinwand schnell und elegant inszeniert.

Schnitt. Wir sitzen vor dem PC und kriegen Krämpfe. In den Fingern. Nach zwei Minuten Tastatureinsatz schreien sie nach unserem Gamepad. Wir sind gnädig, stöpseln das Pad ein. Unseren Fingern geht's jetzt besser, dafür raucht der Kopf. Denn **Clone Wars: Republic Heroes** dürfte locker den Titel »Umfangreichste und unsinnigste Tastenbelegung 2009« gewinnen.

Ritter-Sport

Im Actionspiel **Republic Heroes**, das auf der **Clone Wars**-Zeichentrickserie basiert, erleben Sie 22 Missionen im **Star Wars**-Universum. Mal steuern Sie Jedi wie Anakin Skywalker, mal einen Klonkrieger. Ein zweiter Spieler kann jederzeit ein- und aussteigen und an Anakins Seite etwa das freche Padawan-Mädel Ahsoka übernehmen. Oder bei den Klontruppen halt einen anderen Soldaten. Falls Sie solo spielen, steuert Kamerad KI Ihren Begleiter, und das ganz ordentlich. Jedenfalls viel besser, als wir selbst unsere Figur lenken. Das Spiel hat nämlich zwei große Steuerungsprobleme: Zum einen ist die Kamera starr, während wir uns von Abschnitt zu Abschnitt kämpfen. Da uns aber regelrechte Horden diverser Kampfdroiden entgegenwappern, verlieren wir im Getümmel immer wieder unsere Figur aus den Augen. Schlimmer sind die vielen Tastenkombos: eine fürs Unter-Türen-Durchhechten, eine fürs Droiden-Übernehmen, eine fürs Ausrichten gekaperter Sabotagedroiden, eine für Lichtschwert-Werfen, dazu Ducken, Rollen, Springen, Hangeln – fehlt nur noch Ein- und Ausatmen.

Das Resultat der Bedienungsmappen ist pures Chaos. Weil wegen der gezeichneten Hintergründe oft der räumliche Eindruck fehlt, purzeln wir ungewollt in Abgründe. Immer wieder mal können wir Fahrzeuge nutzen, etwa die flinken STAP-Mopeds, was pro Abschuss mehr Punkte bringt. Die wiederum investieren wir in simple Power-Ups wie bessere Varianten unserer Jedi-Zauber oder höhere Durchschlagskraft. Solche Abschnitte sind zu zweit immerhin ganz putzig zu spielen. **MD**

Klonschüssel

Das Resultat der Bedienungsmappen ist pures Chaos. Weil wegen der gezeichneten Hintergründe oft der räumliche Eindruck fehlt, purzeln wir ungewollt in Abgründe. Immer wieder mal können wir Fahrzeuge nutzen, etwa die flinken STAP-Mopeds, was pro Abschuss mehr Punkte bringt. Die wiederum investieren wir in simple Power-Ups wie bessere Varianten unserer Jedi-Zauber oder höhere Durchschlagskraft. Solche Abschnitte sind zu zweit immerhin ganz putzig zu spielen. **MD**

Total übermächtig

Martin Deppe: Wie spaßig-spannend das Hantieren mit der Macht sein kann, zeigt *The Force Unleashed*. *Clone Wars* will dagegen zu viel, hier muss ich ja mehr Tasten beherrschen als in drei Flugsimulationen gleichzeitig! Frustrierende Hüpfelagen und wilde Klonballereien allein machen noch kein gutes Spiel. Dank der Original-Charaktere und des immer noch tollen Star-Wars-Sounds schrammt der Titel für Serienfans gerade noch am Totalabsturz vorbei.



redaktion@gamestar.de

CLONE WARS: REPUBLIC H. ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Krome Studios (Transformers, GS 10/07: 44 Punkte)	TERMIN (D)	8.10.2009
PUBLISHER	LucasArts / Activision	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH			EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
TECHNIK											
FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAND-PCS			3D-GRAFIKARTEN		
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 4,0 GB RAM Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800 		
3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte			3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 2,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte Gamepad			Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000 AMD 4,0 GB RAM 5,1 GB Festplatte Xbox-360-Gamepad					
PROFITIERT VON Gamepad											
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom											
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1											

MULTIPLAYER Befriedigend	
SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2)
SPIELTYPEN	an einem PC SERVERSUCHE nein
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden
FAZIT	Kurzzeitig nett, aber mit gleichen Steuerungstücken wie solo.

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ viele Effekte gleichzeitig (Strahlen, Explosionen) - technisch sehr mäßig - schlechte Animationen 4 / 10
SOUND	+ Original-Waffensounds + passende Sprecher + Soundtrack-Bonus - kein Surround-Sound 8 / 10
BALANCE	+ viele, faire Speicherpunkte + beliebig viele Fehlversuche - frustrierende Sprungabschnitte 8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Zwischensequenzen im Serienstil + viele Star-Wars-Fahrzeuge und -Orte - kaum Identifikation mit den Protagonisten 7 / 10
BEDIENUNG	- mit Tastatur kaum spielbar - viel zu viele Tastenkombos nötig - unübersichtlich (Kämpfe, Abgründe) 2 / 10
UMFANG	+ 22 Missionen + nette Duelle im Koop-Modus - null Wiederspielwert 7 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiches Terrain - Levelschläuche (vor allem als Klonkrieger) - Gegnermasse statt Designklasse 4 / 10
TEAMWORK	+ spaßiges Koop à la Lego Star Wars + Leistungen werden im Abschluss verglichen - kaum echte Zusammenarbeit nötig 6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ sehr viele Spezialfertigkeiten (Jedi) + nutzbare Vehikel + kaufbare Upgrades - Standard-Infanteriewaffen 8 / 10
HANDLUNG	+ Charaktere und Schauplätze der Originalserie - durch ständige Charakterwechsel zerhackte Story - arg kindliche Inszenierung 4 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden
FAZIT Simples Lizenzspiel mit vergeigter Steuerung.

