



Fracture

Gewehre sind für Weicheier – diesmal ist die Landschaft selbst Ihre Waffe.

Das Klima spielt endgültig verrückt, die Erde erwärmt sich, Küsten werden überflutet. In einem verzweifelten Versuch, sich an die neuen Verhältnisse anzupassen, starten US-Wissenschaftler das Projekt »Menschheit 2.0« – und versuchen, genetisch veränderte Übermenschen zu entwickeln. Nach ein paar Fehlschlägen mit Mutationen wird die Sache im Osten der USA verboten, die Macher fliehen nach Kalifornien. Derweil versinkt die halbe Welt in den Fluten, von den USA bleiben im Westen und Osten nur noch Inselgruppen. Auch der ide-

ologische Graben zwischen Gentechnik-Befürwortern und -gegnern wird unüberbrückbar, die westlichen Staaten sagen sich von den USA los und bilden mit einem Teil Asiens die Nation Pacifica. Und geben grünes Licht für alle möglichen Gen-Experimente an Menschen. Der Osten schließt sich derweil mit dem, was von Europa noch übrig ist, zur Atlantischen Allianz zusammen und geht einen anderen Weg: Cyber-technologie soll nach ihrem Willen die Menschheit retten. Im Jahr 2161 verschärfen sich die Spannungen zwischen beiden Blö-

cken, Krieg bricht aus. Pacifica schickt genetisch veränderte Supersoldaten in die Schlacht, die Allianz setzt cybernetisch verstärkte Truppen ein – Mutanten gegen Cyborgs sozusagen. Und beide Seiten haben Zugriff auf die neue »Terrain Deformation«-Technologie, tektonische Waffen, die zum Beispiel Hügel einebnen oder neu entstehen lassen können. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft – dies ist das Szenario des Actionspiels **Fracture** von LucasArts. Klingt absurd? Schon, ist aber immerhin mal was anderes.

Geologie-Waffen

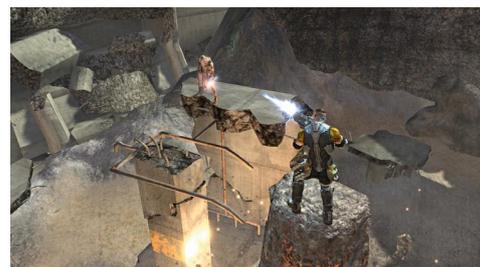
Wir spielen den Soldaten Mason Briggs von der Atlantischen Allianz. Und befinden uns jetzt in einem Demo-Level, einem ausgetrockneten Flussbett nahe San Francisco und kämpfen gegen die insektenartig aussehenden Pacifica-Krieger. Das Spiel läuft auf der Xbox 360 und sieht aus wie auf den Screenshots dieser Seite, die PC-Fassung dürfte noch ein wenig schicker werden. Jeffrey Gullett und Chris Norris von LucasArts erzählen uns: **Fracture** sollte ursprünglich ein Ego-Shooter werden. Nach intensiver Über-



Das **schwarze Loch** ist ideal für die schnelle Gegnerbeseitigung: Einmal geworfen, zieht es alles in sich hinein, was sich im näheren Umfeld befindet.



Das **Action-Feeling** ist schon jetzt ziemlich beeindruckend.



Mit der **Spike-Granate** können Sie sich in die Luft befördern.



Im Hintergrund die Golden Gate Bridge, im Vordergrund ein erbitterter Schlagabtausch. Unser Held Mason hat sich hier rasch eine **Deckung aus der Landschaft** gezaubert.

legung entschloss man sich aber, das Geschehen in eine Verfolgerperspektive zu verlagern. Das sollte der Übersichtlichkeit zugute kommen, gerade wenn es um die »Terrain Deformation« geht, mit speziellen Granaten – die erste, die wir sehen, ist die »Tectonic«-Granate: Ihre Explosion reißt die Erde schlagartig nach oben. Auf dem Schirm erhebt sich ein mächtiger Wall aus dem Boden.

Das Gegenteil ist die »Subsonic«-Variante: Wo sich vorher ebene Fläche vor uns erstreckte, klafft nach der Zündung ein Graben. Das Nette dabei: Die Veränderung bleibt bestehen. Man kann also je nach Belieben einen kompletten Berg oder eine riesige Mulde in die Landschaft setzen, die nötigen Granaten oder Sekundärmunition vorausgesetzt. Weiter geht es mit der »Spike«-Granate: Wo sie einschlägt, schießt ein riesiger Zapfen aus dem Boden. Und dann gibt's noch die »Vortex«-Granate: Mit ihr lässt sich ein kleines schwarzes Loch auf den Plan ruhen, das alles in sich hineinzieht.

Die Granaten sind nicht die einzigen Waffen, Mason Briggs kann zusätzlich bis zu zwei Schusswaffen tragen. Wir haben ein Energiegewehr gesehen, das sich als Scharfschützenwaffe eignete, wobei allerdings mehrere Treffer nötig sind, um einen Gegner aus dem Spiel zu nehmen. Und ein schnell feuernes, aber stark streuendes Sturmgewehr, dazu eine typische Shotgun für kurze Distanz und die »Boulder Gun«, die eine Steinkugel auf die Feinde loslässt. Das Highlight war der Bangalore, eine Art Raketenwerfer, der Mini-Torpedos abfeuert, die sich durch den Boden zum Gegner durchgraben, um dann unter ihm zu explodieren.

Physik-Rätsel

Die Veränderung der Landschaft soll aber nicht nur ein cooler Effekt sein, sondern ist fundamental mit den Spielmechaniken verwoben. Sie können so Gegner attackieren oder sich und ihren KI-Kollegen Deckung verschaffen. Vor allem aber basieren viele Rätsel in der Spielwelt auf der Defor-



Nicht immer sind Sie allein – in manchen Spielabschnitten stärken Ihnen **KI-Teamkollegen** den Rücken.

mation von Terrain: Einmal ist der Eingang einer Basis verschüttet, durch Absenken des Bodens wird der Eingang frei. An einer anderen Stelle steht ein feindliches Geschütz, das rundum von einem Kraftfeld umgeben ist – wir heben den Boden an, drücken so die Kanone in den Schild, Kurzschluss, Explosion, Aufgabe gelöst. Und der eben erwähnte Zapfen, den die Spike-Granate in die Landschaft pflanzt, dient dazu, höher gelegene Ebenen zu erreichen.

Auch Timing spielt eine Rolle – denn die Gegner haben die gleichen Möglichkeiten. So entsteht ein spannendes Duell um die Vorherrschaft über die Landschaft. Auch im Multiplayer: **Fracture** unterstützt Deathmatch (und vermutlich noch andere Modi) für 16 Spieler. Nach einer Weile sieht nichts mehr so aus, wie es zu Beginn war, die Opponenten müssen sich neue Wege suchen, neue Verstecke und Sniper-Positionen entstehen. Bernd Fischer / GUN



Um ferne Gegner zu erwischen, müssen Sie die **sekundären Zielmodi** nutzen.

Fracture

► **Angeschaut** ► Genre: **Action-Spiel** ► Termin: **3. Quartal 2008**
► Hersteller: **Day 1 / LucasArts** ► Status: **zu 40% fertig**

Gunnar Lott: Wilde Action, interessantes Szenario, vernünftige Waffen, hübsche Grafik – all das spricht schon mal für einen grundsoliden Shooter. Dazu kommt der spannende Clou mit der Landschaftsdeformation, der LucasArts' Fracture zu einer recht einzigartigen Spielerfahrung machen könnte. Vorausgesetzt allerdings, dass im fertigen Spiel alles so problemlos funktioniert wie in der Demo, die wir gesehen haben.



gunnar@gamestar.de