

# Prototype

Die Scarface-Macher packen GTA, Spiderman, Assassin's Creed, den Hitman und eine ordentliche Portion Gewalt in ein Spiel. Resultat: Mehr Action pro Pixel geht kaum!

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 4148

Regel Nr. 1 bei Katastrophenfilmen: Sie müssen in berühmten Metropolen spielen. Regel Nr. 2 bei Katastrophenfilmen: Am Schluss darf nichts mehr von der Stadt übrig sein. New York hat dieses Schicksal schon mehr als einmal ertragen müssen, ob durch gewaltige Flutwellen (**The Day After Tomorrow**), Meteoriten (**Armageddon**) oder Riesenraumschiffe (**Independence Day**). Der Entwickler Radical Entertainment (**Scarface**, **The Simpsons: Hit & Run**) will mit seinem neuen Actionspiel **Prototype** noch einen draufsetzen und lässt Alex Mercer auf New York los. Wie, nur einen einzelnen Mann? Ja, aber Naturgewalten und angriffslustige Aliens sehen gegen ihn wie harmlose

Bagatellfälle aus. Wir haben dem geheimnisvollen Burschen auf der Games Convention über die Schulter geschaut – und konnten unseren Augen kaum trauen.

## Um- und ungezogen

Alex, der Held des Spiels, ist das Ergebnis eines skrupellosen Experiments, das aus ihm einen Gestaltwandler mit unglaublichen Kräften gemacht hat. Aber davon weiß er noch nichts, als er eines Morgens aufwacht und sich gerade mal an seinen Namen erinnern kann. Als ob das nicht schon genug wäre, wird New York von einer Seuche heimgesucht, überall quellen Monster aus Öffnungen



Die **Grafikengine** ist noch lange nicht final. Die Entwickler wollen noch weitere Effekte einbauen.

im Boden. Klar, dass zwischen Alex' Amnesie und dem Überfall auf die Stadt eine Verbindung besteht, die Sie in **GTA**-Manier aufklären sollen. Doch bevor Sie jetzt gähmend weiterblättern: Mit der Vorlage hat **Prototype** nur das nichtlineare Spielprinzip gemein. Denn anders als etwa Tommy Vercetti aus **Vice City** kann Alex mit-

hilfe seiner Fähigkeiten in die Haut jedes Menschen schlüpfen – ganz wie Nummer 47 aus **Hitman**. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass Alex daraufhin nicht nur wie sein Opfer aussieht, sondern auch dessen Wissen in sich aufsaugt. Wir probieren das an einem Offizier der US-Armee aus: anschleichen, die Aktionstaste drücken, und prompt verwandelt sich Alex (nicht gerade unblutig) in den armen Soldaten. Nun können wir nicht nur unbehelligt in der Militärbasis umherstiefeln, sondern auch Untergebene kommandieren oder gar einen Luftschlag befehlen – praktisch, da unser Missionsziel lautet, den Stützpunkt zu zerstören.

## Auf und davon

Mit dem Bombardement haben wir auf uns aufmerksam gemacht. Und da nun selbst die beste Verkleidung nichts mehr nützt, nehmen wir die Beine in die Hand. Sprichwörtlich, denn Alex flitzt so schwindelerregend schnell und agil durch Manhattans Straßenschluchten, dass selbst Spider-



Die KI-gesteuerte **Bevölkerung** reagiert realistisch auf die Umgebung. In diesem Fall mit Panik angesichts der Zerstörungssorgie und wütender Monster.



Am **New Yorker Times Square** bricht ein Krieg zwischen Alex Mercer und der US-Armee aus. Alle Bilder stammen von der Xbox-360-Version.

man neidisch werden könnte. Wenn Alex auf Autodächer springt, drückt er die Vehikel durch sein Gewicht spektakulär zusammen, klettert er an Häuserfassaden entlang, geht so manches Mauerwerk in die Brüche. Die an den Trendsport »Parcour« erinnernde Hüpferei sieht durch aufwändige Animationen fantastisch aus. So schlittert Alex bei abrupten Richtungswechseln noch ein Stück in Laufrichtung, bevor er mit Vollgas weiterspurt. Die an sich schon rasante Verfolgungsjagd durch New York wirkt dadurch sehr dynamisch und fast wie aus einem Film.

### Blut und Morde

Die Passanten reagieren ähnlich wie in **Assassin's Creed** realistisch auf das Verhalten des Helden. Da wir gerade von der halben amerikanischen Armee durch die Stadt gehetzt werden und so manches Auto demoliert auf der Strecke bleibt, stieben die Massen schreiend und in Panik auseinander. Plötzlich sind wir umzingelt – nun muss Alex beweisen, was er im Kampf draufhat. Blitzschnell verwandelt er seine Hände in rasiermesserscharfe Klauen und geht damit auf seine Angreifer los. Die haben dem wütenden Mensch-Monster-Mix kaum etwas entgegenzusetzen – Alex nimmt die Soldaten im Nahkampf im wahren Sinne des Wortes äußerst blutig auseinander. Noch eine Spur radikaler ist der sogenannte

»Ground Spike«-Angriff. Dabei rammt Alex seinen Arm in den Boden, und ein paar Meter weiter schießen tödliche Stacheln aus dem Boden, die gleich mehrere Soldaten aufspießen. Das klingt nicht nur äußerst brutal, sondern ist es auch. Ob das Spiel für den deutschen Markt entschärft wird, wagt Produzent Tim Bennisson noch nicht zu beantworten. Man kenne aber die »schwierigen Bedingungen« hierzulande.

### Mensch und Monster

Am Times Square angekommen, treffen wir auf fiese Monster, die einem **Resident Evil**-Spiel entsprungen sein könnten. Da uns immer noch die US-Armee im Nacken sitzt, beginnt ein gewaltiger, komplett von der KI geführter Krieg zwischen Mensch und Monster: Autos fliegen durch die Luft, Helikopter ballern mit Raketen und Gatling-Kanonen, Menschen fliehen in Panik, überall Explosionen, Trümmer, berstendes Glas – und wir stehen mittendrin. Was die Entwickler hier losbrechen, stellt selbst teure Hollywood-Blockbuster wie Michael Bays **Transformers** in den Schatten. Obwohl das Spektakel schon jetzt großartig aussieht, soll sich bis zum Erscheinen im Herbst 2008 noch viel tun: »Wir haben die Grafik-Engine bislang nur zu einem Viertel fertiggestellt«, verrät Bennisson. »Wenn wir fertig sind, wird dem Spieler Hören und Sehen vergehen.«

DM



Im Flug kapern wir einen **Kampfhelikopter** und übernehmen die Fähigkeiten des hilflosen Piloten.



Mit seinen messerscharfen **Klauen** nimmt Alex seine Gegner brutal auseinander.

### Prototype

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Radical Entertainment / Vivendi** ► Status **zu 30% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Schon jetzt steht fest: Prototype wird ein brachiales Action-Feuerwerk. Was Radical hier loslässt, reicht anderen Entwicklern für drei Spiele. Ich hoffe nur, dass das Team in der schon jetzt äußerst schicken Zerstörungorgie die Geschichte nicht vergisst. Einen weiteren belanglos erzählten GTA-Klon braucht nämlich niemand. Aber ich bin zuversichtlich, immerhin kommt das gelungene Scarface von denselben Machern.



danielm@gamestar.de