

Prototype

Sie sind die Fantastischen Vier in einer Person, Sie sind frei wie in GTA, Sie retten New York, Sie sind ein Prototype!



Dieser **Hunter** ist nicht nur stark, sondern auch schlau. Warum er Alex jagt, erschließt sich erst im Spielverlauf.



Mit dem **Ground Spike** lässt Alex riesige Stacheln aus dem Boden schießen.



Prototype ist **brutal**: Mit seinen Klauen zerfetzt Gestaltwandler Alex die Gegner.



Im Spielverlauf wird New York in **Schutt und Asche** gelegt.

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4148

Schon mal aufgewacht und in einen Gestaltwandler, äh, ja, verwandelt worden? Und dann durch ein verwüstetes New York gehetzt, während um Sie herum die Gullideckel hochploppen und alle Monster der Hölle ausspucken? Wenn nicht, dann kann Ihnen das kommende Actionsspektakel **Prototype** vom Entwickler Radical (**Scarface**, GS 01/2007, 84 Punkte) einige gänzlich neue Erfahrungen vermitteln.

Schutt & Asche

Und wieder mal liegt New York in Schutt und Asche. Noch nicht komplett, aber das kriegen Sie nach dem Aufstehen schon hin. Denn Sie sind Alex Mercer, und Sie waren Teil wissenschaftlicher Experimente. Doch das wissen Sie zu Beginn des Spiels noch nicht, viel mehr als Ihr Name passt gar nicht in Ihren Schädel an diesem Morgen, denn der ist voller Brumm und Aua.

Wieder einmal haben wir es also mit einem Helden ohne Ge-

dächtnis zu tun. »Für diese Art von Mystery-Geschichten ist das ideal! Der Spieler weiß immer nur so viel wie der Held und ist deshalb motiviert, den nächsten Info-Schnipsel zu finden«, erklärt der Produzent Tim Bennisson.

Täuschung & Gewalt

Also machen Sie sich auf, das Rätsel um Ihre Geschichte und die ekligen Monsterhorden aufzudecken. Dabei bemerken Sie, dass Sie sich verwandeln können. So werden Ihre Arme zu tödlichen Klängen, Ihre Haut zum Schutzpanzer oder Ihre Fäuste zu Hämmern. Besonders spektakulär ist der »Ground Spike«-Angriff: Sie rammen den rechten Arm in den Boden, und einige Meter entfernt schießen mehrere Meter lange Stacheln in die Höhe. So entsteht ein hübsches Arrangement von Bösewichtern am Spieß. Noch besser wird's, wenn Sie einen Gegner erledigt haben, denn dann können Sie ihn absorbieren. Danach sehen Sie exakt so aus

wie Ihr Ex-Widersacher, und Sie erben dessen Wissen. Praktisch, wenn Sie zum Beispiel einen generischen Spitzel hoppnehmen und Adressen und Namen direkt ins Hirn gebeamt bekommen, um einige Hausbesuche zu machen. Oder wenn Sie in der Haut eines Offiziers in eine Militärbasis schlendern und nun Soldaten befehlen. Und sollten Sie doch entdeckt werden, tauchen Sie blitzschnell in der Menge unter.

Dabei sollen Passanten nicht nur Staffage sein, sondern Ihrem Helden (wie auch für **Assassin's Creed** angekündigt) entweder helfen oder ihn verpfeifen.

Prototype sieht in Bewegung spektakulär gut aus – und ist spektakulär brutal. »Alex Mercer ist ein wandelndes Schlachthaus«, räumt Tim Bennisson ein, aber er spricht auch: »In keinem anderen Spiel dieser Art gab es jemals so viel Story.« **MT**

Prototype

► **Angeschaut** ► Genre: **Actionspiel** ► Termin: **4. Quartal 2008**
► Hersteller: **Radical / Vivendi** ► Status: **zu 30% fertig**

Michael Trier: Wow! Irgendwo zwischen ultrabrutaler Action, mit Identitäten spielender Raffinesse und Mystery-Story schält sich hier ein Spiel heraus, das die Tugenden der GTA-Reihe (freie Welt), von Assassin's Creed (Interaktion mit der Umgebung) und Doom 3 (Schlachthaus-Spannung) vereinen könnte. Hoffentlich stehen die Entwickler zu ihren Aussagen bezüglich Story und KI, dann kann Prototype zum Meilenstein werden.



michael@gamestar.de