

Prototype

Eine freie Welt wie in GTA und derbes Monstergemetzel wie in Aliens versus Predator – Actionfans: Augen auf! USK: Augen zu!

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4148
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4421

Exklusiv auf gamestar.de
- Prototype-Video
ab dem 26. März

Geraten junge Männer in die Pubertät, verändern sich ihre Körper und ihre Gesichter und sie beschleicht das Gefühl, die ganze Welt habe sich gegen sie verschworen. Wäre der New Yorker Alex Mercer nicht schon aus dem Pickelalter raus, könnte man fast meinen, er sei schon wieder in der Reifephase. Da wäre Alex'

Körper: Der wird plötzlich furchtbar stark. Alex' Gesicht: nimmt auf einmal das Aussehen anderer Menschen an. Alex' Umwelt: will ihn entweder auffressen oder erschießen. Denn ein mysteriöser Virus hat sich in New York ausgebreitet und seine Einwohner zu brutalen Zombies mutieren lassen. Das wiederum ruft die Black

Watch auf den Plan, eine Spezialeinheit des Militärs, die sich auf biologische Kampfstoffe und deren Eindämmung spezialisiert hat – und darunter fällt nun auch Alex. Den hat der Virus zu einem Gestaltwandler mit übernatürlichen Fähigkeiten gemacht. Alex versteht von alldem zunächst nicht viel, denn er hat sein Ge-

dächtnis verloren. Im Actionspiel **Prototype** von Vivendi helfen Sie ihm, seiner Vergangenheit auf die Spur zu kommen, seine neuen Fähigkeiten zu erforschen und das Rätsel der Epidemie zu lösen.

Straßen erkunden

Alex muss nicht nur seinen Körper, sondern auch New York er-



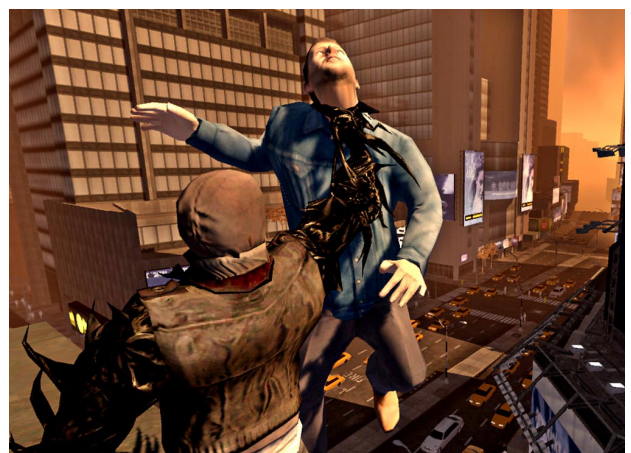
»Wieviele Messer halte ich hoch?« Der **Soldat** hat gleich nichts mehr zu lachen.



Wie Spider-Man klettert der agile Alex Mercer kurzerhand auf die realistisch nachgebaute **Manhattan Bridge**.



Ein blutiges Scharmützel mit der Black Watch. Der flüchtende Cowboy links im Bild ist ein **Kommandant**.



Um einen Gegner zu **assimilieren**, saugt Alex ihn durch seine Krallenhand auf.



kunden: **Prototype** bietet wie die **GTA**-Reihe eine offene Spielwelt, in der Sie sich frei bewegen können. Die Entwickler haben keine Fantasiestadt, sondern das tatsächliche Manhattan nachgebaut. Wer schon mal in der Metropole war, wird die eine oder andere Sehenswürdigkeit wie Times Square oder Manhattan Bridge

wiedererkennen. Wie Liberty City aus **GTA 4** wirkt auch das New York aus **Prototype** sehr lebendig: Viele Autos fahren in den Straßen, und die Bürgersteige sind bevölkert von Passanten – oder Zombies. Denn seit dem Ausbruch der bizarren Epidemie ist die Stadt in mehrere Zonen eingeteilt: Uninfizierte Viertel, Gebiete unter militärischer Kontrolle und die von der Seuche befallenen Regionen. Hier herrscht das Chaos: brennende Autos, zersplitterte Schaufensterscheiben, und überall breitet sich ein widerwärtiges, rotes Moos aus. In diesen Straßen wandeln grotesk mutierte New Yorker herum. Am häufigsten treten horrofilmtypische Zombies auf. Die schlurfen nur tumb auf Alex zu und lassen sich geduldig niederprügeln, stellen in großen Gruppen aber eine ernstzunehmende Gefahr dar. Sie können unseren Helden zu Boden reißen oder ihn durch ihre schiere Masse am Vorankommen hindern. Im Laufe des Spiels werden die Untoten allmählich stärker, schneller und tragen mitunter sogar Hieb Waffen bei sich.

Schläge austeilen

Zum Glück ist Alex alles andere als wehrlos: Auf Wunsch verformt er seine Hände zu monströsen Krallen, mit denen er seine Gegner in Stücke reißt, außerdem hat ihm der Virus übermenschliche Kräfte beschert. Alex kann wie Spider-Man an Häusern hinaufklettern, beachtliche Distanzen im Sprung überwinden, Autos herumwerfen und zusätzlich besonders effektive Spezialmanöver ausführen. Drei davon lassen sich gleichzeitig aktivieren, jeweils eines aus den Kategorien Angriff, Verteidigung und Wahrnehmung. Ein Beispiel: Alex ist in einen Kampf gegen Zombies verwickelt, während ihn Soldaten mit Granatfeuer eindecken. Also aktivieren Sie aus der Verteidigungs-Kategorie zunächst die Steinhaut, damit Ihr Held weniger Schaden nimmt. Gegen die Zombiehorden ist die Angriffsfähigkeit »Whip Fist«, also Peitschenfaust, besonders praktisch. Dabei streckt sich Alex' Unterarm auf beachtliche Länge und bildet so ein rasiermesserscharfes Kabel, mit dem er ganze Gegnergruppen

einen Kopf kürzer macht oder in der Mitte auseinander schneidet. Und damit Alex seine Feinde im Rauch der Explosionen auch findet, verstärkt er seine Wahrnehmung mit Infrarotsicht. Die ist auch nachts sinnvoll, denn **Prototype** wird einen Tageszeitenwechsel haben. Momentan ist zum Beispiel geplant, in der Dunkelheit spezielle Gegner auf den Spieler loszulassen.

Jäger jagen

Weitaus gefährlicher als die normal Infizierten sind die kolosalen und doch flinken »Hunter« (Jäger), die in den für das New Yorker Stadtbild so typischen Wassertürmen hausen. Kommt Alex einem solchen Bau zu nahe, stürmt sein Bewohner raus und jagt Alex quer durch die Stadt – mit ein bisschen Pech in die Arme eines zweiten Hunters. Und eines dritten und eines vierten. Die Jäger gibt es in verschiedenen Mutationsstufen. Auf der niedrigsten stehen die »Brawler«, also Prügler, darüber folgen gefährliche Spezialversionen, die besondere Fähigkeiten besitzen. Beim



In Großoffensiven hetzt die Black Watch Panzer und **Hubschrauber** auf die Mutanten – inklusive Alex. So kommt es oft zu Dreiecksgefechten (alle Bilder im Artikel stammen von Playstation 3 und Xbox 360).



Mit der **Ground Spike**-Attacke speien Sie ganze Gegnergruppen oder sogar Autos auf, müssen dafür jedoch eine Zeitlang stillstehen.



Als **Gestaltwandler** morpht Alex seine Arme in Sekundenschnelle in gefährliche Klingen oder weitreichende, messerscharfe Peitschen.

»Ground Spike« (Bodenstachel) jagen die Biester eine Faust in den Boden, woraufhin wenige Meter weiter meterhohe Stalagmiten aus der Erde schießen, die Passanten, Autos und achtlose Computerspiele-Helden gnadenlos durchbohren. Außerdem soll es in **Prototype** fünf Bosskämpfe gegen besonders starke Mutanten geben. Das Gute daran: Alex kann die Fähigkeiten seiner Gegner assimilieren und fortan selbst nutzen. Dazu saugt er seine Feinde mit Hilfe seiner klingenbewehrten Hand in sich auf. Eine recht blutige Angelegenheit – wie vieles in **Prototype**.

Identitäten klauen

Assimiliert Alex friedfertige Passanten, nimmt er deren unauffällige Gestalt an. Praktisch, denn in den neutralen und vom Militär besetzten Vierteln der Stadt geht die Black Watch auf die Jagd nach Infizierten. Erspähen fliegende Drohnen Alex doch einmal, sen-

den sie eine Warnung an die Soldatenposten in der Nähe. Als Spieler haben Sie allerdings ein paar Sekunden Zeit, das Fluggerät vorher zu zerstören. Falls Ihnen das gelingt, bleiben Sie unbehelligt. Falls nicht, rückt die Black Watch an. Ein Fahndungslevel ähnlich wie in **GTA** zeigt dabei an, mit welchem Elan Ihnen das Militär nachstellt – nur mit ein paar Elitesoldaten oder mit Panzern und Kampfhubschraubern? Hauptaufgabe der Black Watch ist jedoch, die Ausbreitung der Seuche zu verhindern, und so kämpfen die Soldaten unabhängig von den Aktionen des Spielers mal hier, mal dort gegen Mutanten. Ständig stolpern Sie daher in packende Gefechte: Schreiende Soldaten schießen mit Gewehren und Panzerfäusten auf immer neue Ekelvieher, während die dicken Hunter Panzer zu Klump hauen oder auf Helikopter springen. Obendrein laufen kreischende Fußgänger umher, die

diesem Chaos entkommen wollen. Und Sie sind mittendrin!

Videos rauben

Wenn es der Black Watch gelingt, die Mutanten zurückzuschlagen, errichtet sie eine Basis. Die bildet nun das Zentrum des Viertels und wird entsprechend gesichert. Die Lager gibt es in mehreren Ausbaustufen: In der geringsten sind

sie kaum mehr als ein Haus mit ein paar patrouillierenden Soldaten drum herum, in der härtesten Ausprägung ist so eine Basis eine nahezu uneinnehmbare Festung. Komplette mit Hubschrauberlandeplatz und Raketentürmen auf dem Dach. Gewinnt hingegen der infizierte Mob, bildet sich im Viertel ein »Hive«, eine Art Bienenstock für Zombies: ein mit rotem Moos und allerhand organischen Widerwärtigkeiten überzogenes Gebäude, das sich ebenfalls weiterentwickelt – echt fies.

Apropos fies: Alex steht sowohl auf dem Speiseplan der Mutanten als auch auf der Fahndungsliste der Black Watch und damit mitten zwischen den Fronten. Trotzdem muss er zwischenzeitlich für eine der beiden Seiten Partei ergreifen. Denn nach und kommt Alex seiner eigenen Vergangenheit und den Wurzeln der Infektion auf die Spur, indem er einzelne Informationsschnipsel findet – Filmchen, die Aspekte der Story erzählen. Die Schnipsel bilden zusammen das sogenannte »Netz der Intrigen«. Darin sind die einzelnen Clips mit vier oder fünf anderen Videos verbunden. Verrät uns zum Beispiel ein Wissenschaftler aus Basis A Details zur Story, legt er einen Knotenpunkt im Intrigenetz frei, das ihn zum Beispiel mit einem weiteren Wissenschaftler in Basis B verbindet. Suchen wir nun diesen zweiten Forscher auf, erschließt sich uns mehr von den Machenschaften in **Prototype**.

Assis milieren

Das Netz der Intrigen treibt Alex dazu, gelegentlich dem Militär oder den Mutanten unter die Arme zu greifen. Befindet sich etwa ein Informationsschnipsel im Kopf eines Black-Watch-Kom-



Der mysteriöse Virus verleiht Alex **Superkräfte** – er kann plötzlich meterhoch springen.



Dank der Physik- und Ragdoll-Engine wirbeln Fußgänger und Autos spektakulär herum. Besonders cool: Springt Alex auf Autos, werden die realistisch zerdellt und ihre Scheiben bersten.

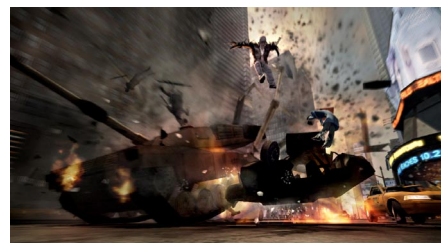
Panzerknacker



Die Black Watch schickt einen **Panzer** in die New Yorker Innenstadt, um der Mutantenbrut endlich Einhalt zu gebieten.



Von der Besatzung unbemerkt entert Alex Mercer das Vehikel und öffnet die Dachluke, um eine **Bombe** hineinzuworfen.



Ka-Bumm! Der Sprengsatz zerreit den Panzer – und einen geparkten Wagen sowie ein paar unschuldige **Passanten**.

mandanten, attackieren Sie dessen Bunker im Windschatten einer Hunter-Angriffstruppe und schnappen sich den Kerl. Aber es geht auch ohne Rabatz. Mercer erklimmt einen Wolkenkratzer, von dem aus lässt er sich auf das Dach der Basis fallen. Die einzige Wache dort erledigt er, bevor sie einen Funkspruch absetzen kann. Jetzt ein Blick in den Innenhof: Aha, neben etlichen Soldaten steht da der Kommandant herum. Alex lässt sich an der Hauswand heruntergleiten. Zwischen zwei Kistenstapeln schleicht er sich an den Oberbefehlshaber heran und benutzt die »Stealth Consume«-Angriffe, um den Gegner lautlos und ohne Blutgespritzte zu assimilieren. Jetzt besitzt Alex nicht nur das Aussehen, sondern auch das Wissen des Anführers – und damit die Kommandocodes für die Soldatenbasis. Nicht nur die Mission ist erfüllt, Mercer kann in der Gestalt des Offiziers zudem Luftschläge anordnen!

Fußgänger vermöbeln

Für freigelegte Informationsschnipsel und andere erfüllte Auf-

träge bekommt Alex Erfahrungspunkte, die Sie in Upgrades oder neue Attacken investieren. Andere Fähigkeiten müssen Sie sich selbst erarbeiten: Erst wenn Alex zum Beispiel fünf Basen infiltriert und in jeder einen Piloten assimiliert hat, darf er selbst einen Kampfhubschrauber fliegen. Panzer fahren lernt Alex auf ähnliche Weise, die übrigen, zivilen Fahrzeuge in **Prototype** sind für Alex jedoch tabu. Das ist schon okay, denn Mercer treibt auch so genug Schindluder mit der Bevölkerung. Die New Yorker, die sich in den nicht infizierten Vierteln auf den Bürgersteigen tummeln, dienen Alex ähnlich wie in **Assassin's Creed** als Deckung – sie stehen potenziellen Angreifern im Weg und dienen mitunter als Absorptionsmaterial, damit sich Mercer vor seinen Häschern verstecken kann. Wer allerdings mitten auf dem Time Square anfängt, Leute unter großem Getöse durch seine Klaue in sein Körperinneres zu ziehen, der muss sich nicht wundern, wenn die Passanten schreiend davon laufen. Außerdem ist die New Yorker Polizei mit der

Black Watch im Bunde. Erblickt ein Cop einen Bürger, der an Häuserwänden herumläuft oder zehn Meter weit springt, ruft er ruckzuck die Soldaten hinzu.

Scheiben einschlagen

Das Physik- und Animationssystem von **Prototype** ist erstaunlich: Wenn Alex durch die Straßen von New York hetzt und springt, Monster zerreit oder Passanten würgt, sieht das ausgesprochen realistisch aus. Dabei bekommen wir ein echtes Gefühl für die Bewegungen und das Gewicht des

Helden. Springt der zum Beispiel aus großer Höhe auf ein Auto, entsteht im Wagen eine gehörige Delle, während die Scheiben explosionsartig nach außen bersten. Generell purzeln die Autos bei Explosionen herrlich über den Bildschirm. Die Texturen im Spiel, allen voran die Häuserfassaden, wirken jedoch noch zu steril, die Straßen zu grau, die Passanten zu gleich. Aber bis zur Veröffentlichung Ende des Jahres kann **Prototype** ja noch in die Pubertät kommen und sein Gesicht ein wenig verändern. **FAB**

Prototype

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Radical / Vivendi** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Die freie Welt: toll. Der coole Held: toll. Ballereien und Mutantenkräfte: toll. Das Einzige, was mir bei Prototype sauer aufstößt, ist der raue Umgang mit den Fußgängern. Wenn ich die zwangsweise ab und zu töten muss (und noch dazu sehr brutal), dann gefällt mir das nicht. Ich hoffe aber, dass ich das im fertigen Spiel vermeiden kann. Ansonsten macht Prototype einen »Haben muss«-Eindruck.



fabian@gamestar.de