

Prototype 2



Virusinfektion, aber ohne Grippe. In der Fortsetzung des brachialen Actionspiels von 2009 verschlingt die Krankheit zwar ganz New York, verleiht uns aber auch coole Superkräfte. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Radical Entertainment (Prototype, 68 Punkte)**
Termin: **24.4.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7236

Sergeant James Heller ist ein einsamer Mann. Im Kampf wurde er von den Kameraden zurückgelassen, Kinder und Frau sind dem tödlichen Blacklight-Virus zum Opfer gefallen, der im ersten **Prototype** ganz New York ins Chaos riss. Der einzige Antrieb, den Heller noch hat, ist Rache. Er will den Tod des Mannes, der seine Liebsten und viele andere Menschen auf dem Gewissen hat: Alex Mercer, die Hauptfigur des ersten Teils. Daraus ergibt sich eine spannende Konstellation: Wie baut der Entwickler Radical (**Scarface**, **The Simpsons: Hit & Run**) wohl den neuen Helden James Heller in das postvirale New York ein und setzt Alex Mercer gleichzeitig als »Bösewicht« in Szene, ohne die Bindung

des Spielers zum einstigen Helden zu gefährden? Wir haben **Prototype 2** gespielt und gehen dieser Frage auf den Grund.

Doch von vorn. Zu Beginn des Spiels schleppt sich der schwer verletzte James mit letzter Kraft aus dem qualmenden Wrack eines Hubschraubers und erkennt kurz darauf die verschwommenen Umrisse seines Erzfeindes Alex Mercer. Der Soldat mobilisiert seine letzten Kraftreserven, stürmt auf den mutierten Virusträger mit den Superkräften zu und rammt ihm ein Klappmesser in den Rücken. Alex steckt den Angriff allerdings locker weg und schleudert Heller im Gegenzug an die nächste Hauswand. Heller rappelt sich auf und folgt Mercer, der dem Soldaten jedoch ein Messer

zwischen die Rippen schiebt. Damit ist das Leben des neuen **Prototype**-Helden allerdings noch nicht vorbei: Mercer infiziert Heller mit dem Virus und macht ihn so zu seinesgleichen. Zack! Eine 180-Grad-Wendung gleich zu Beginn des Spiels. Mercer erklärt Heller, dass nicht er, sondern die Labore von Gentek und die Blackwatch-Einheiten hinter der Verbreitung des verheerenden Virus stecken. Das aufschlussreiche Gespräch treibt Heller zu Pater Guerra, der ihn über die Verbrechen der machthabenden Blackwatch-Soldaten informiert. Die gemeinsamen Feinde heißen jetzt also Gentek und Blackwatch. Der Geistliche ist überraschend gut gerüstet für den Widerstand: In einem mit Technik vollgestopften Überwachungsraum, den Guerra in seiner Kirche eingerich-

Kampf dem Titanen



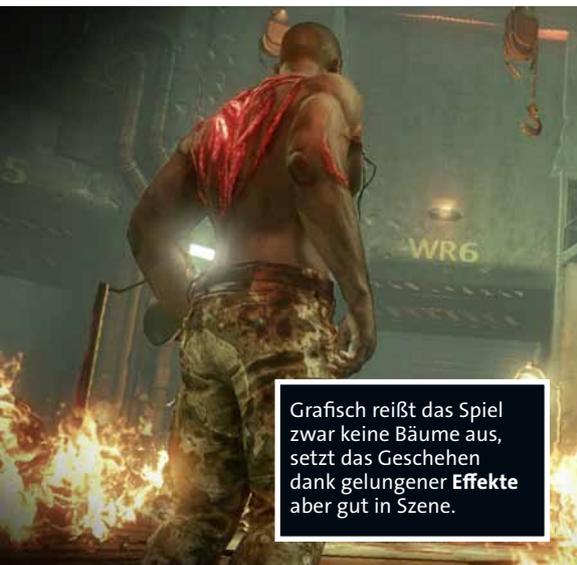
Gleich zu Beginn entkommt Prototype-2-Held Heller einem riesigen **Tyrannen** – das beeindruckt nicht nur Alex Mercer.



Messer oder Schrotflinte? Prototype 2 lässt uns stets die Wahl, wie wir in den Kämpfen vorgehen.



Schon zu Beginn treffen wir auf Hellers Nemesis: Alex Mercer, den einstigen Helden des Vorgängers.



Grafisch reit das Spiel zwar keine Bume aus, setzt das Geschehen dank gelungener Effekte aber gut in Szene.



Wenn wir in den Straen New Yorks zu viel Radau machen, greifen schwerbewaffnete Kampfhubschrauber an.

tet hat, verrat er uns, welche Gentek-Mitarbeiter wir »befragen« mssen, um an ntzliche Informationen zu kommen.

Wer den ersten Teil kennt, der weit bereits, dass wir eine deutlich komfortablere Mglichkeit haben, an Informationen zu gelangen, als die Zielperson nur zu befragen. Hel-

Vom Helden zum Buhmann

ler packt sich stattdessen die Person und saugt sie in einer schicken, aber recht blutigen Animation regelrecht aus. Hat der Verschlungene brauchbare Informationen oder Erinnerungen im Kopf gespeichert, erscheinen diese in Form von kurzen Videofetzen auf dem Bildschirm. Gibt's keine Infos, dann fllt sich immerhin unsere Lebensleiste ein wenig. Das Absorbieren, wie die Entwickler den Vorgang nennen, hat auch den Vorteil, dass Heller die Gestalt eines »verspeisten« Menschen annehmen kann. So laufen wir beispielsweise als Zivilist durch die Stadt, ohne von den patrouillierenden Soldaten erkannt zu werden. Das virtuelle New York ist

in drei Zonen unterteilt. In der Green Zone halten sich gesunde Passanten auf, in der Yellow Zone die Infizierten, und die Red Zone ist komplett in der Hand des Blacklight-Virus. Die Gebiete schalten wir nach und nach frei, sodass die Stadt im Spielverlauf wachst, vergleichbar mit **GTA 4**. Auf dem Weg zur ersten Gentek-Einrichtung testen wir unsere bernatrlichen Krafte: Wir springen und klettern Hauswande hinauf, als gabe es keine Anziehungskraft, oder schweben wie ein Dsenjet durch die Luft. Okay, Letzteres funktioniert zwar nur einige Meter weit, bis es uns gen Erdboden zieht. Aber hey: Wenn wir uns beim harten Aufprall nicht einmal einen blauen Fleck holen und die entstandene Druckwelle auch noch ganze Gegnergruppen umhaut, dann ist sogar das Abstrzen enorm cool.

Nach kurzer Eingewhnungszeit schwingen wir uns so behande wie Spiderman ber die Dacher der Green Zone zur Gentek-Einrichtung. Dort angekommen beobachten wir erst mal den streng bewachten Eingangsbereich. Klar knnten wir jetzt versuchen, das Gebaude zu strmen und uns mit Gewalt gegen die Soldaten durchzusetzen. Gerade zu Beginn sind solche Aktionen allerdings mehr als gefahrlieh, da wir uns kaum mit

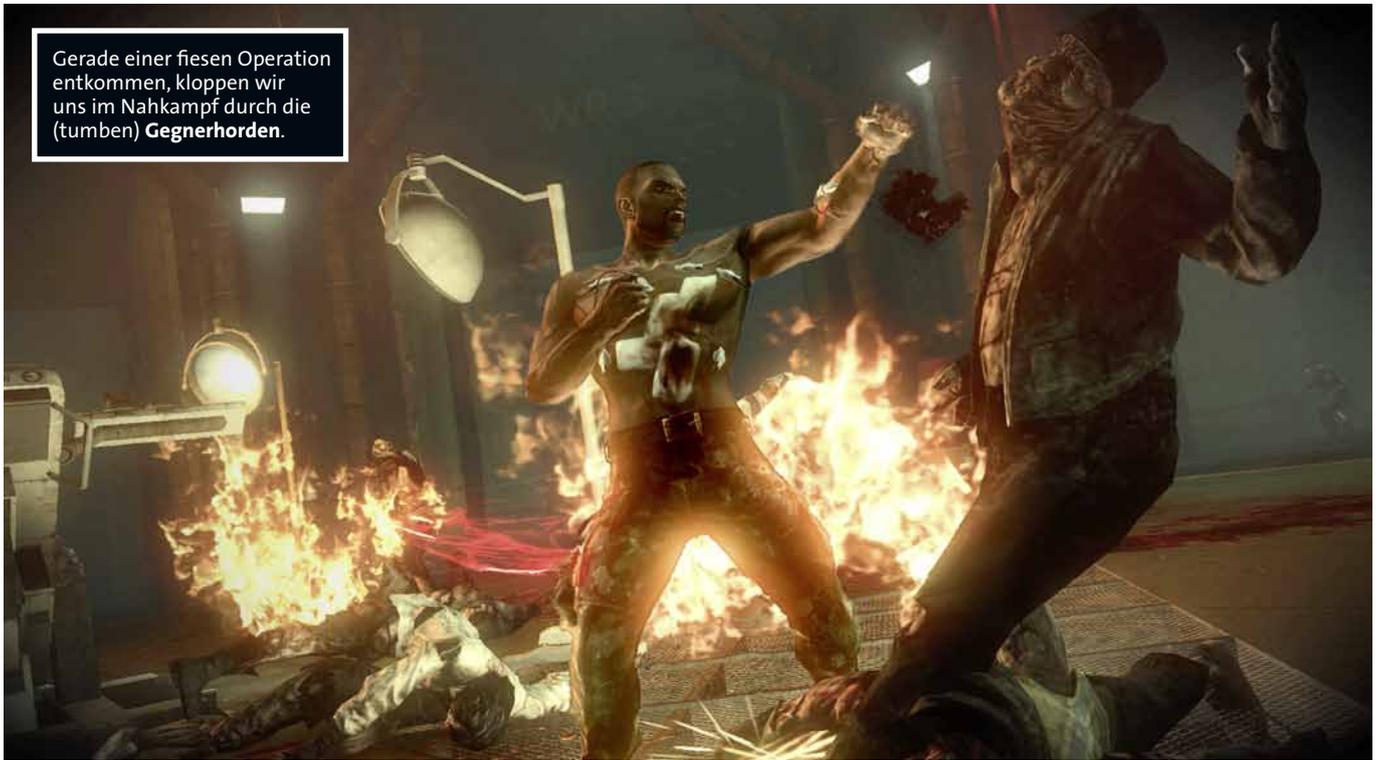
mehreren Gegnern gleichzeitig anlegen knnen. Also machen wir auf Leisetreter und erspahen einen Soldaten, der um das Areal patrouilliert. Ein Sonarsystem hilft uns auf Knopfdruck zu erkennen, ob der Bursche gerade von Kollegen beobachtet wird. Nun nur noch anschleichen, das Opfer »absorbieren« und als getarnte Wache ins Gebaude spazieren. Abermals mit der Hilfe unseres Sonars arbeiten wir uns nach und nach an den gesuchten Forscher heran. Ausknocken und Aus-saugen ist eins. Sogleich sehen wir Erinnerungsfetzen des Wissenschaftlers, beschaffen uns damit die bentigten Informationen und spazieren in dessen Haut unbehelligt aus der Einrichtung wieder heraus.

Szenenwechsel: Im Park setzt Blackwatch einen groen Mutantentroll aus, um zu sehen, wie das Aufeinandertreffen zwischen Zivilisten und dem Monster ausgeht. Wir funken dazwischen und vermbeln das

+ **Starken**
 + coole Mutantenfahigkeiten
 + groer Spielplatz fr jede Menge Bldsinn

- **Schwachen**
 - Gegner- und Passanten-KI
 - hakelige Steuerung
 - hoher Gewaltgrad

Gerade einer fiesen Operation entkommen, kloppen wir uns im Nahkampf durch die (tumben) **Gegnerhorden**.



Viech. Das machen wir wahlweise mit den Fäusten, oder wir schnappen uns fallen gelassene Schlag- und Schusswaffen. Alternativ klaben wir beliebige Objekte auf, um sie nach dem Troll zu werfen. Die Größe spielt dabei kaum eine Rolle, schließlich haben wir Superkräfte. Wir schnappen uns also das nächstbeste Auto und werfen es mit voller Wucht auf den Mutanten. Seine Verwirrung nutzen wir aus und setzen zu einer Tracht Prügel an. Das Kampfsystem funktioniert geschmeidig, auch wenn wir

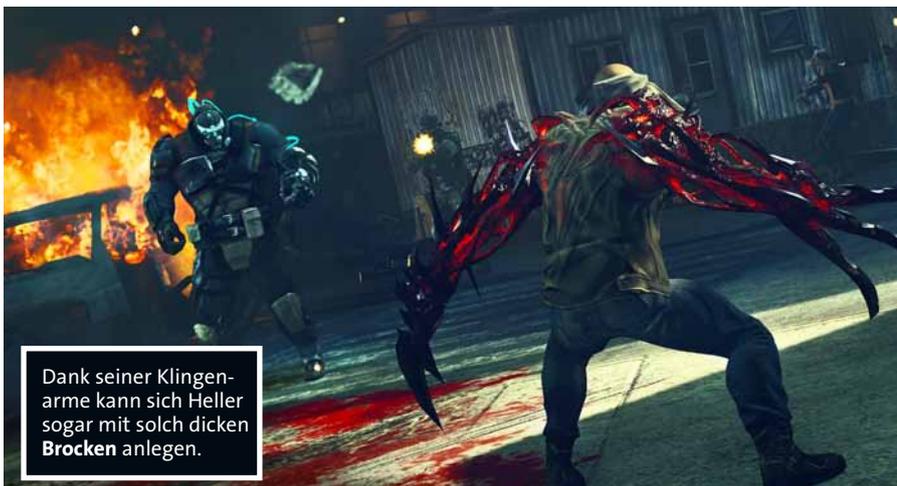
genz der Zivilisten bislang eher einer Kuh auf Koffein entsprechen dürfte: Die Menschen denken gar nicht daran, zu fliehen, sondern rennen stattdessen aufgeregt hin und her. Das Sandkasten-Prinzip von **Prototype 2** kennt man aus Titeln wie **GTA 4** oder **Saints Row: The Third**. Zwischen den Story-Missionen sollen wir zahlreiche Nebenaufgaben erhalten und auch jede Menge Blödsinn anstellen können. Letzteres haben wir mit einem voll ausgestatteten Heller mal ausprobiert: Schon kurz nachdem wir uns in der Red Zone auf eine Gruppe Soldaten gestürzt und diese mit einem Greifhaken-Rundumschlag in Sekundenschnelle erledigt haben, erscheinen am Horizont Helikopter, die ihre MGs auf uns richten. Wir sprinten ein Hochhaus hinauf und springen auf halbem Weg in Richtung Hubschrauber. Nun haben wir die Wahl: Per Knopfdruck entscheiden wir, ob wir das Geschütz abmontieren oder den Heli zerstören wollen. Wir probieren beides. Zunächst reißt Heller das MG aus der Halterung und feuert im nächsten Moment auf die inzwischen am

Boden herangerückte Verstärkung. Den nächsten Hubschrauber packen wir mit unserer fleischigen Armverlängerung und ziehen ihn damit aus der Bahn. Daraufhin geht er mit großem Getöse in einem Feuerball auf. Im Sandbox-Modus spielt sich **Prototype 2** wie **GTA** mit aktivierten Cheats und geheimen Superkräften – ein riesiger Spaß!

Allerdings: Die Grafik-Schallmauer durchbricht **Prototype 2** sicherlich nicht. Dennoch wirkt das Spiel optisch aufgeräumter und hübscher als sein Vorgänger. Der Grafikmotor bringt außerdem Leben in die Stadt: Wenn wir durch die Straßen New Yorks huschen, begegnen wir hunderten Passanten, die eigenständig und geschäftig ihrem Leben nachgehen. Wie abwechslungsreich die Missionen sind, wird sich hingegen erst noch zeigen müssen. Die gespielten Einsätze haben jedenfalls einen sehr ordentlichen Eindruck hinterlassen. Eines zeigt **Prototype 2** in der frühen Version auf jeden Fall schon mal eindeutig: Es macht Spaß, eine Bazillenschleuder zu sein. **TW / DM**

Platz für jede Menge Blödsinn

die Kamera an engen Stellen regelmäßig nachjustieren müssen. Was ebenfalls etwas Probleme macht, ist Hellers bislang noch arg staksiger Laufstil, der es uns nicht ermöglicht, schnelle Drehungen auszuführen. Auffällig ist auch, dass die künstliche Intelli-



Dank seiner Klingenarme kann sich Heller sogar mit solch dicken **Brocken** anlegen.



Mehr Handlung diesmal?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Schon im Vorgänger hat es einen Heiden Spaß gemacht, durch New York zu wüten und allerhand Sachen kaputt zu kloppen. Auf Dauer ist dem Spiel aber die Puste ausgegangen. Zu unspektakulär war die Story, zu wenig greifbar die Figuren. Wenn **Prototype 2** hier mehr Gas gibt – und die uns gezeigten Szenen lassen mich hoffen – dann könnte die brachiale Actionhatz mehr als nur einen Blick wert sein.

Potenzial: Gut