

Prototype 2

Vor ein paar Monaten bereits erschienen die Konsolenversionen. Nun hat's das vor Blut triefende Actionspiel **Prototype 2** auch auf den PC geschafft. Im Test verraten wir, ob ein Kauf der portierten Mutanten-Mär lohnt. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Radical Entertainment (Scarface, GS 01/07: 84 Punkte)**
Termin: **27.7.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit dt. Untertiteln** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7236

Auf DVD: Test-Video

Man stelle sich vor: Von einem Moment auf den anderen entwickelt der eigene Körper Superkräfte – eine coole Sache!

Wenn die Superkräfte indes mit schrecklichen Mutationen, mit Tentakeln und Klängenfortsätzen der Arme daher kommen, dann ist's doch eher eine ziemlich eklige Sache! Normalerweise, so stellen wir uns vor, wäre man angewidert und würde versuchen, den Mist schnell wieder loszuwerden, Superkräfte hin oder her. Nicht so James Heller, die Hauptfigur

des Actionspiels **Prototype 2**. Ihm kommt das überhaupt nicht spanisch vor. Im Gegenteil. Angespornt von Alex Mercer, dem Antihelden des (in Deutschland indizierten) ersten Teils, zieht James los, um zusammen mit dem Pfarrer(!) seiner Gemeinde die zwielichtige Regierungsgruppe Blackwatch auszuschalten, die ganz Manhattan wegen einer Virusinfektion unter Quarantäne gestellt hat. Wegen genau der Virusinfektion, die Heller die Superkräfte verpasst hat.

Für den zweiten Teil waren mehr Abwechslung, eine bessere Story und ein interessanterer Held angekündigt. Das Vorhaben, einen interessanteren Helden zu entwickeln, ist trotz tränenreicher Hintergrundgeschichte (Heller verliert seine Familie an den Virus) allerdings ziemlich in die Hose gegangen: Der Protagonist entwickelt sich im Verlauf des Spiels kein Stück weiter und ist mindestens so unsympathisch wie der Ex-

Steam-Pflicht

Prototype 2 nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Zur Installation ist zwingend eine Internetverbindung notwendig, danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

Held Alex Mercer. Wie steht es also um den Kern des Spiels und das Drumherum? Taugt die offene Spielwelt, die Brooklyn, Jersey und Manhattan in drei unterschiedlich stark verseuchte Bereiche einteilt und James Heller von Auftrag zu Auftrag hetzt? Gibt es genug Abwechslung beim Mutantengeschlitze?

Die komplett zubetonierte Insel Manhattan ist für Superhelden ein richtig großer Spielplatz, das haben schon diverse Spider-Man-Adaptionen gezeigt. Auch in **Prototype 2** ist

⊕ Stärken

- + große Spielwelt
- + coole Mutantenfähigkeiten

⊖ Schwächen

- wenig Abwechslung
- dumme KI
- wirre Handlung

Hin und wieder stehen auch Bosskämpfe wie der gegen diese so genannte **Hydra** an.

Nach und nach können wir Hellers **Spezialfähigkeiten** ausbauen.

KLAWEN VERBESSERT

Gewöhnliche Blackwatch-Soldaten erledigt Heller mit seinen fiesen **Mutantenklauen** in Nullkommanix.

Indiziert vs. geschnitten

Das erste Prototype ist offiziell niemals in Deutschland erschienen und die internationale Version wurde bald nach Release von der BPjM indiziert. **Prototype 2** hingegen ist für den hiesigen Markt leicht geschnitten. In der deutschen Version können nur Monster in Einzelteile zerlegt werden, Menschen hingegen nicht. Nicht einmal mit einem mächtigen Klauenangriff. Trotzdem kann man **Prototype 2** nur erleben, wenn man volljährig ist.



das Spielgebiet riesig und voller toller Gelegenheiten, die Fähigkeiten von James Heller ausgiebig zum Einsatz zu bringen: Wir traben am Boden an, springen leichtfüßig in Parkour-Manier über Hindernisse, sprinten senkrecht an Hochhausfassaden hoch, flitzen über das Dach, springen von der Kante ab, segeln durch die Luft, sprinten am benachbarten Wolkenkratzer auf halber Höhe weiter nach oben, lassen uns von der Spitze in die Tiefe fallen und rasen mit vorgestreckter Faust auf den Boden zu. Eine Druckwelle erfasst Autos, Fußgänger, Zombies und Soldaten, als wir wie die Hauptfigur eines Anime einen Krater in die Straße schlagen. Heranströmende Gegner bekommen Fäuste zu schmecken, werden von Klingen erledigt oder von Tentakeln zerquetscht. Heller vollführt akrobatische Ausweichsprünge über die Köpfe größerer Mutanten hinweg, bearbeitet sie hinterrücks mit stählernen Klauen und Karatekicks, dass es eine Freude ist. Allerdings nutzen sich die immer gleichen Kämpfe trotz unterschiedlicher Mutanten-Gimmicks, aufrüstbarer Fähigkeiten und reichlich Pixelblut ziemlich schnell ab.

Besonders später im Spiel fallen die Lauf-, Spring- und Flugwege sehr lang aus. Um zügiger voranzukommen, kann Heller allerdings auch Helikopter kapern. Panzer sind hingegen super, um sich eine Übermacht vom Hals zu halten – und zwar nicht nur, wenn man am Steuer sitzt: Wie der Hulk kann Heller Geschütze von Militärfahrzeugen reißen und damit um sich ballern. Warum die Dinger noch funktionieren, nachdem sie vom Stromkreis getrennt sind, wird zwar nicht erklärt, aber cool ist es trotzdem!



Fahrzeuge zu übernehmen, ist allerdings immer eine heikle Angelegenheit, die Blackwatch-Soldaten mögen derlei dreiste Ausleiherei gar nicht. Und wenn der Alarm einmal ausgelöst ist, hat man schnell ein paar Kampfhubschrauber und Fußsoldaten am Hals. Wenn dann allerdings mitten im Kampf der Pater anruft, dann ziehen sich die Gegner ganz artig zurück. Beim Telefonieren zu stören – nein, das tun die Herren von der Blackwatch nicht. Oder anders: Die Gegner-KI ist im besten Falle Standard, aber eigentlich darunter, weil sie zu passiv bleibt und Heller nur in den Bossfights zusetzt.

Um sich Frust mit der dusseligen Gegner-KI bei Diebstählen zu ersparen, nutzt man besser Hellers Absorptionsfähigkeit: Der mutierte Kriegsveteran kann Feinde komplett

in sich aufsaugen. Das bringt nicht nur frische Lebensenergie, sondern ist auch eine prima Tarnung – Heller nimmt das Aussehen absorbierter Personen an, um so ganz gemütlich in einen geparkten Panzer oder einen Helikopter einzusteigen, ohne Aufsehen der Blackwatch zu erregen.

Die Absorption ist auch der Schlüssel zu vielen Missionen, in denen man etwa gegnerische Basen infiltrieren soll, um Informationen abzugreifen. Bei solchen Aktionen heißt es

Die Gegner-KI hat enorm gute Manieren

allerdings aufpassen: Auch ein getarnter Mutant lässt sich von den Feinden relativ leicht als solcher identifizieren – Wandläufe oder Prügeleien sind daher nicht angesagt. Eine praktische Anzeige gibt Auskunft darüber, wie verdächtig man in den Augen der vermeintlichen Kameraden gerade ist. Auch von speziellen Virenscannern, die meist im

Heller kann sogar feindliche **Helikopter** anfallen und die Fluggeräte kapern.

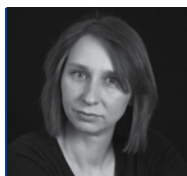




Wenn sich Heller einem **Gegner** ungesehen nähert, kann er ihn einfach absorbieren.

Hof einer Basis aufgebaut sind, sollte Heller unbedingt Abstand halten, da sie ihn in wenigen Sekunden enttarnen können.

Doch wie verwandelt man sich eigentlich inmitten patrouillierender Soldaten in einen der ihren? Eine von Hellers besonderen Fähigkeiten ist die Jägersicht, die er kurzzeitig aktivieren kann. In dieser Perspektive werden zum Beispiel Wachen, die von anderen beobachtet werden, rot dargestellt, während unbeobachtete (sprich: unbewachte) Ziele grau sind. Die Jägersicht hat aber noch eine andere Funktion: Sie ermöglicht Heller im ganzen Stadtgebiet Schlüsselpersonen aufzuspüren, die wichtige Informationen in ihrem Gedächtnis gespeichert haben. Die Jägersicht funktioniert dann wie eine Schallwelle, die vom genetischen Code der gesuchten Person zurückgeworfen wird – man muss das Zentrum der kreisförmigen Rückkopplung finden, um das Ziel aufzuspüren. Neben dem Aussehen der Figur eignet sich Heller nämlich bei einer Absorption auch die Erinnerungen der Personen an, was aber nur bei den Schlüsselfiguren durch eine kurze Videosequenz wirklich zum Tragen kommt. So werden einige Teile der Hintergrundstory erzählt, doch bleibt das alles zumeist konfus. Gleiches gilt blöderweise auch für die Dialoge und Zwischensequenzen der Hauptstory.



Zum Wände rauflaufen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Heller rennt fast schneller Wände rauf, als normale Menschen an ihnen herunterfallen. So entsteht ein Flow, der mich prächtig bei Laune hält. Fast schon stören mich die Missionen, die mich immer wieder innehalten lassen, die mich dazu zwingen, vorsichtiger vorzugehen. Ich will überall mit Karacho rein- und wieder mit Karacho rausspringen. Um dann das nächste Hochhaus hoch zu fetzen und wieder in die Tiefe zu stürzen. Da stören Handlungen und Missionen doch nur. Idee: Handlungen und Missionen bei Prototype 3 einfach weglassen. Die beiden Aspekte sind für mich sowieso die schwächsten in Prototype 2.

Davon abgesehen wird es mit der Zeit schlicht und ergreifend etwas langweilig, ständig Missionen abzuarbeiten, die nach demselben Muster gestrickt sind: Finde und absorbiere Person X, vernichte Mutation Y, sabotiere eine unterirdische Basis, stiehlt ein Fahrzeug und absorbiere Person Y. Und dazwischen immer wieder Straßenkämpfe mit Massen von mutierten Menschen oder die zähe Suche nach Sammelobjekten, die Hellers Fähigkeiten verbessern.

Für ein Open-World-Spiel ist **Prototype 2** durchaus schick, auch wenn sich die Texturen der Häuser ständig wiederholen. Immerhin: Im dritten Stadtteil zieren hübsch-schöne Mutationsrassen die Fassaden. **Prototype 2** zaubert mit zunehmender Spielzeit eine immer bedrückendere Katastrophen- und Endzeitstimmung auf den Bildschirm, wie man sie aus Kinofilmen wie dem Remake von **Dawn of the Dead** oder **28 Days later** kennt. Für die passenden Lichttupfer sorgen dicke Explosionen.

Die Umsetzung der Konsolen-Steuerung auf Maus und Tastatur lässt sich nur als vorbildlich beschreiben. Passende Hilfsanzeigen verraten uns zudem immer, was wir wann drücken müssen, um nicht ins Gras zu beißen. Allerdings bleiben die Prügeleien mit mehreren Gegnern auch mit portierter Steuerung eher planlos. Heller schlitz und schlägt zwar kraftvoll um sich, doch einen bestimmten Gegner aus der Menge herauszupicken und gezielt zu bearbeiten, ist nahezu unmöglich, denn der Held fokussiert ständig neu auf den Angreifer, der ihm gerade am nächsten ist. Gut aber: Objekte wie Panzer, die die Sicht auf den Helden versperren, werden in der PC-Version ausgeblendet.

Übersicht oder nicht, letztlich bleibt nach dem Durchspielen von **Prototype 2** das schale Gefühl, dass hier ganz schön viel Potenzial verblutet ist. Es mangelt an Abwechslung und einer gescheiterten Story. Und mit dem Helden wird sicherlich auch kaum jemand warm werden. Nichtsdestotrotz macht das Spiel Spaß, weil man mit Heller so herrlich absurde Manöver abziehen kann, dass man hinterher staunend vor dem Monitor sitzt. Wem das und Splatter-Action reichen, macht mit dem Spiel nichts falsch. **KS / PET**

TERMIN 27.7.2012 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Prototype 2

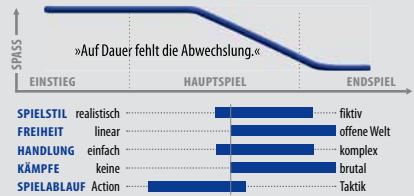
Actionspiel

Publisher Activision
Entwickler Radical Entertainment
Sprache Englisch mit dt. Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

ACTION-ADVENTURE



GRAFIK

+ detaillierte Umgebungen + sehr gute Kampf-Animationen
+ fetzige Explosionen + wenig Abwechslung im Beton-Dschungel
+ hölzerne Gesichter + Texturmatsch

7/10

SOUND

+ gute englische Sprecher + krachige Effekte
+ stimmungsvolle Musik ... + ... die zu selten zum Einsatz kommt
+ keine deutsche Synchronisation

8/10

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade
+ gute Hilfsanzeigen + alles gut schaffbar
+ hin und wieder fast schon etwas zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

+ drei unterschiedliche Stadtteile + steigende Bedrohung
+ unsympathischer Held + keine Interaktionsmöglichkeiten abseits der Missionen
+ NPCs nur uninteressante Statisten

7/10

BEDIENUNG

+ vorbildliche Portierung auf Maus und Tastatur + einfachste Umsetzung spektakulärer Manöver + Kontrollpunkte und freies Speichern
+ Klopereien oft arg unübersichtlich

9/10

UMFANG

+ drei riesige Abschnitte + Herausforderungen + Sammelaufgaben
+ sich wiederholendes Missionsdesign
+ insgesamt zu wenig Abwechslung

7/10

LEVELDESIGN

+ viele zerstörbare Objekte + überall etwas zum Hochlaufen oder Runterspringen
+ kaum Innenlevels + Stadt wirkt nicht echt, sondern wie Kulisse

7/10

KI

+ brauchbare Verfolger-KI
+ Gegner schießen
+ Gegner dumm + Gegner zu passiv

5/10

WAFFEN & EXTRAS

+ einige sehr coole Spezialangriffe + Hellers Fähigkeiten lassen sich ausbauen
+ Panzer und Helikopter lassen sich übernehmen + Waffen lassen sich aufnehmen

10/10

HANDLUNG

+ vielversprechendes Grundgerüst
+ blöde Storywendung
+ verwirrend

6/10

