



Das denkende Raumschiff »veredelt« menschliches Material und hetzt uns die entstandenen Mutanten auf den Hals. Dieser hier schlägt mit einer scharfen Krallen um sich.

Zu groß für eine Raumstation!

PREY

Die Erde ist keine Scheibe – sie ist ein Futtertrog für Riesenaliens. Das Büffet ist eröffnet, doch da ist eine Fliege in der Suppe. Eine Fliege mit Raketenwerfer.

Wenn ein Ameisenbär seine klebrige Zunge in einen Ameisenhaufen steckt, ist es ihm egal, wenn eine der Ameisen eigentlich lieber bei den Ameisen nebenan wohnen möchte und eine nette Ameisenfreundin und einen weisen Ameisengroßvater hat. Hauptsache: satt. Der Cherokee-Indianer Tommy lernt im Ego-Shooter **Prey** auf die harte Tour, dass eine derartige Ignoranz nicht nur auf Ameisenbären, sondern auch auf kilometergroße Weltraummonster zutrifft. Ein solches schwebt über der Erde und probiert als Appetithäppchen ausgerechnet das Reservat, in dem Tommy mit seiner Freun-

din Jenny und seinem Großvater lebt. Die Siedlung wird samt Kneipe, Autos, Kind und Kegel in das lebende Raumschiff gesaugt. Tommy wollte die Gegend zwar ohnehin verlassen, aber das hatte er sich dann doch anders vorgestellt.

Die Guten ins Töpfchen

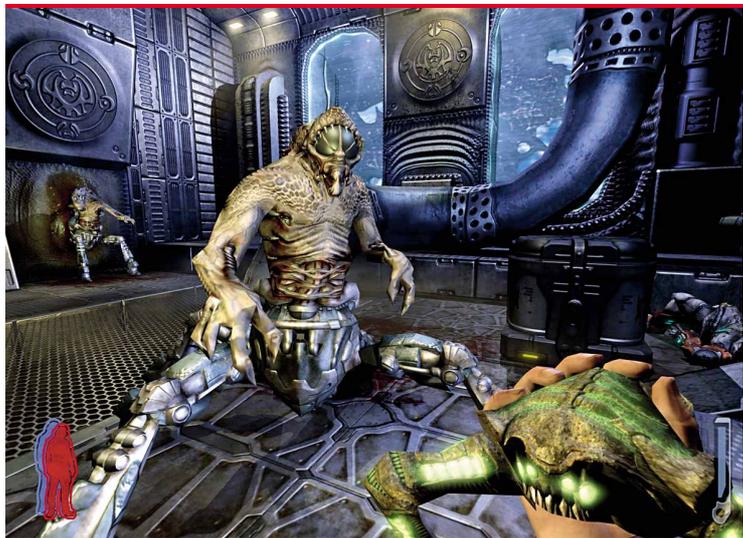
Das halb metallische, halb organische Raumschiff ist eine Dyson-Sphäre: eine kugelförmige Energiequelle, um die jede Menge Materie zirkuliert – etwa so, als würden unzählige Planeten flächendeckend um die Sonne kreisen. Damit nicht genug: Das Ungetüm besitzt ein Bewusstsein und einen gesunden Appe-

tit. Es sucht die Erde auf, um seinen Hunger zu stillen – mit Menschen. Als Tommy nach der

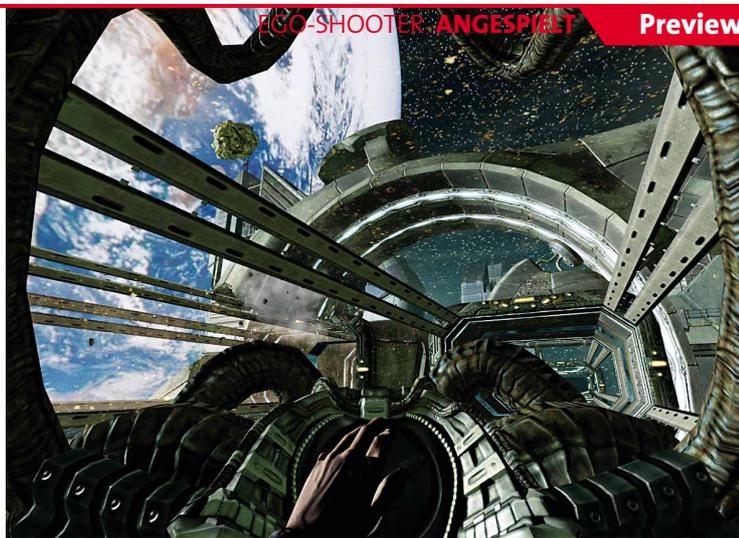
Entführung wieder zu sich kommt, hängt er gefesselt in einer Fleischverarbeitungsma-



Wird unser Astralleib zerstört, kehren wir in unseren Körper zurück.



Zwei Harvester (Ernter) bekommen gleich einen Granatenkäfer zu fressen.



Teile der Dyson-Sphäre durchqueren wir in einem bewaffneten Gleiter.

schine innerhalb des riesigen Organismus. Endlose Förderbänder transportieren Hunderte von Menschen in ein grausiges Schicksal: Die einen werden als Futter aussortiert und getötet, die anderen in tiefere Regionen des Wesens transportiert. Plötzlich huscht eine menschliche Gestalt über die organischen Rohre, die sich kreuz und quer durch die Halle spannen. Ein Ausreißer? Ein Widerstandskämpfer? Da zerreißt eine Explosion das Förderband, Tommy stürzt zu Boden – und ist freilich Jenny und Tommys Großvater baumeln noch immer an unbarmherzigen Greifhaken. Tommy muss mitansehen, wie sein Opa wie Vieh geschlachtet wird. Seine Freundin wird zum Glück in eine andere Sektion des Schiffes transportiert. Oder erwartet sie dort ein noch schlimmeres Schicksal?

Immunabwehr

Als ehemaliger Ranger der US Army ergibt sich Tommy nicht so einfach seiner Verzweiflung. Nur mit einem Schraubenschlüssel bewaffnet macht er sich auf, seine Freundin zu befreien und aus dem denkenden Raumschiff zu entkommen. Das schenkt ihm zunächst keine große Aufmerksamkeit, genauso wenig wie ein Mensch einen einzelnen Bazillus bemerken würde. Als lebender Organismus verfügt das Ungetüm über automatisierte körpereigene Abwehrmaßnahmen. Aus pulsierenden Drüsen stößt das Raumschiff schleimige Eier aus, die sich in fiese Monster entfalten – eine Art außerirdische T-Helferzellen. Zunächst be-

kommt es Tommy nur mit breitmäuligen Kopffüßlern zu tun. Die haut er locker mit dem Schraubenschlüssel um. Aber je weiter der Cherokee in das Gebilde aus Stahl, Fleisch und Blut vordringt, desto stärkere Gegner aktiviert das Ungetüm: muskelbepackte Hünen mit Strahlenkanonen, eklige Spinnenwesen oder mutierte Menschen, die knöcherne Sensen statt Fäusten schwingen.

Herr Sumsemann

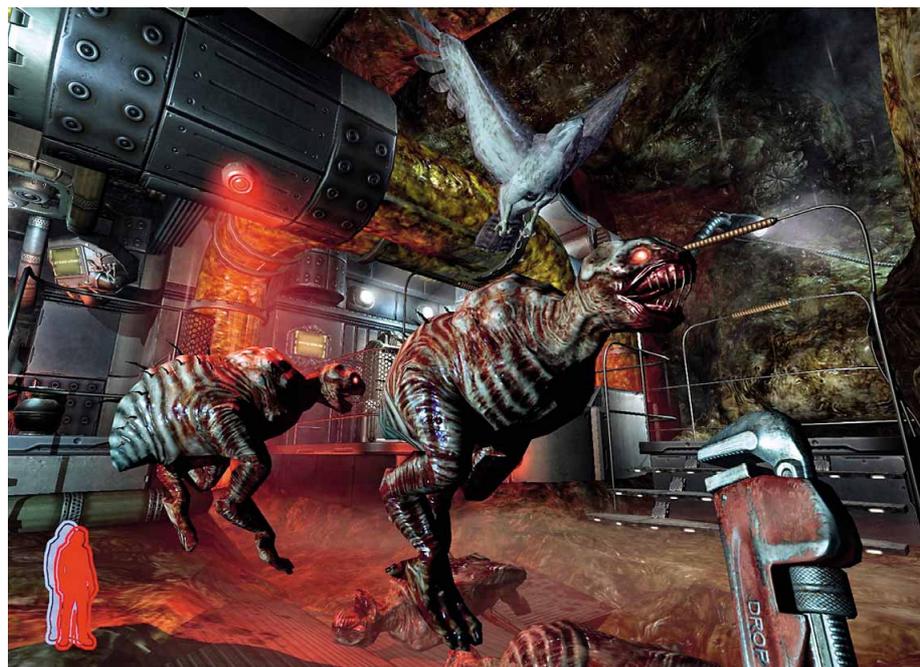
Natürlich findet Tommy nach und nach stärkere Waffen – MGs, Scharfschützengewehre oder Schrotflinten dürfen in keinem Shooter fehlen. Allerdings sehen die in *Prey* alle sehr ungewöhnlich aus. Wenn wir etwa mit dem Sturmgewehr zoomen wollen, legt sich ein Tentakel

aus der Waffe direkt über Tommys Auge, als Granatwerfer tragen wir ein schleimiges Tier, das Sprengsätze aus seinem Hinterteil presst. Besonders originell: Statt Handgranaten sammeln wir wuselige Käfer auf. Reißen wir denen ein Bein aus, explodieren die Viecher wenig später. Mit den Krablern laden wir auch unseren Raketenwerfer – wenn wir nicht gerade herumballern, funkeln uns die Käfer durch das transparente Magazin mit gelben Knopfaugen an. Jede Waffe hat zwei Feuermodi, die Strahlenkanone sogar drei: Je nachdem, an welcher Ladestation wir das Ding befüllen, schießt sie Energiekugeln, dient als Flammenwerfer oder Schockfroster. Damit wir uns mit jeder Wumme austoben können,

statt ständig auf die Munitionsanzeige zu schießen, finden wir regelmäßig Vorratskisten, in denen das Spiel die Sorte Patronen generiert, die wir gerade am nötigsten haben. Praktisch!

Magenverstimmung

Als Tommy wie ein zerstörerischer Krankheitserreger durch das Weltraummonster wütet, bemerkt dieses allmählich, was da in seinem Inneren vorgeht. Es beginnt, mit dem einsamen Kämpfer zu kommunizieren – **System Shock** lässt grüßen. Fortan macht es sich selbst zur Aufgabe, Tommy zu stoppen, und es hat noch einige Asse im Ärmel: Es kann die Gravitation in seinen Innereien beliebig ändern und sogar Gänge und Räume verformen. Das bringt im wahrsten Sinne des Wortes



Die schleimigen Kopffüßler schaffen wir mit unserem Schraubenschlüssel aus der Welt – und mit Talons Hilfe.

überraschende Wendungen: Schießen wir auf einen Schwerkraftschalter an der Decke, wird diese plötzlich zum Fußboden! Ein Riesenspaß besonders im Multiplayer-Modus: Wir lassen unsere Kontrahenten durch den Level purzeln, bis ihnen übel wird. Festen Boden haben wir nur auf den leuchtenden »Wall Walk«-Bändern unter den Füßen. Auf denen bleiben wir haften und können auch an Wänden und der Decke laufen. So präsentiert uns **Prey** regelmäßig Schwerkraft- und Physikrätsel, die anders als in **Half-Life 2** nicht aufgesetzt wirken, sondern sehr gut in das bizarre Szenario passen.

Walk like an indian

In größter Not bekommt Tommy unverhoffte Unterstützung: Sein Großvater ist nicht tot! Zumindest nicht so richtig. Der magiebegabte alte Mann ruft seinen Enkel zu sich ins Jenseits und weckt dessen schlummernde Zauberkräfte. Fortan kann Tommy per »Spirit Walk« seinen Körper verlassen, so Energiebarrieren durchdringen und dabei außerdem mit magischen Pfeilen schießen. Sein Körper bleibt derweil wehrlos und verwundbar zurück. Halb so wild, denn Tommy kann nicht sterben: Fällt seine Ge-



Beim Spirit Walk bleibt unser Körper wehrlos zurück.



Hier zieht die Schwerkraft in zwei Richtungen.



Die Waffenhände dieser muskelbepackten »Antikörper« können wir abmontieren und selbst benutzen.

sundheit auf Null, landet er im Vorgarten der Ewigen Jagdgründe. Hier schießt er mit Energiepfeilen auf Geister, frischt so seine Lebenskraft wieder auf und wird anschließend zurück in seine (un)sterbliche Hülle geschickt – Minispiel statt Quickload, obwohl wir auch frei speichern dürfen. Verschnaudpausen gibt's trotzdem ab und zu: Tommys Großvater holt uns immer wieder zu sich in die Geisterwelt und bringt uns am Lagerfeuer neue Zaubertricks bei.

Wurmloch

Tore in eine andere Welt aufstoßen? So etwas kann das Schiff auch: Es öffnet Portale, die als Abkürzung durch sein Inneres dienen. Aus diesen Löchern springen uns überraschend Feinde entgegen, sie führen uns aber auch in versteckte Bereiche des Riesenaliens, an die wir sonst nicht gelangt wären. Um in der bizarren Welt aus Schwerkraftspielereien und Teleportern nicht die Orientierung zu verlieren, hat uns Tommys Großvater den Geisterfalken Talon als Begleiter gesandt. Der weist uns den richtigen Weg, macht außerirdische Schriftzeichen lesbar und greift gelegentlich sogar unsere Gegner an. Da-

mit wir ihn nicht als Superwaffe missbrauchen, können wir ihn nicht herumkommandieren – Talon handelt autonom.

Alles unter einem Dach

So groß die Dyson-Sphäre ist, so abwechslungsreich ist sie auch. Mal durchlaufen wir schleimige Organe, mal Raumschiffgänge, und gelegentlich finden wir uns auch in Außenlevels wieder: Hier kämpft Tommy mit einem kleinen Raumgleiter gegen fliegende Droiden. Sie sehen schon: In **Prey** stecken jede Menge bizarre Ideen. Die überträgt Entwickler Human Head konsequent auf den Multiplayer-Modus: Hier laufen die Spieler an Decken und Wänden entlang, stellen Levels auf den Kopf und schnappen sich per Spirit Walk

versteckte Goodies. Wann genau der Spaß losgeht, will Produzent 3D Realms noch nicht verraten; wie bei **Duke Nukem Forever** lautet hier die Antwort: »When it's done«. Nach unserer Einschätzung kann es aber nur noch wenige Monate dauern, bis das denkende Raumschiff zum »All you can eat«-Buffet auf der Erde eintrudelt. **FAB**

ENTWICKLER-CHECK

Von den Human Head Studios stammen bislang drei Spiele: Blair Witch 2, Dead Man's Hand und Rune. Auf Letzteres scheinen die Entwickler aus Wisconsin stolz zu sein: Hie und da verstecken sie in Prey Hinweise auf das Wikingerspiel. So gibt's in der Bar des Reservats einen Automat, auf dem Sie Runeman, einen Pacman-Klon, spielen können. Hierzulande wurde Rune aufgrund seines brutalen Inhalts indiziert.



PREY

fabian@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: Human Head / 3D Realms

Entwickler: 2. Quartal 2006
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Ich mag Indianer. Ich könnte nur keinen ganzen essen. Aber ich bin ja auch kein Weltraummonster. Trotzdem freue ich mich riesig auf Prey, denn hier gibt's endlich mal wieder ein interessantes Szenario und bizarre Waffen. Ein außerirdischer Weltenverschlinger, das ist neu. Als Fan der System-Shock-Reihe finde ich es besonders aufregend, wenn das Schiff plötzlich zu mir spricht. Es wird doch nicht etwa mit Shodan verwandt sein?«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



-  AB 16/18-DVD: Video-Special
-  GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) **B126**