



Die Granaten in Prey sind grüne, explodierende Giftkäfer.



Mächtigste Waffe: der Energiestrahler der Wurmkanone.



Nur selten sieht Tommy das Innere der Alien-Sphäre. Auf dem Deck haben uns Drohnen entdeckt und greifen an.

3D Realms hat ein großes Ding gedreht

PREY



Indianer kennen keinen Schmerz, aber auch kein oben und kein unten. Im technisch beeindruckendsten Shooter der letzten Jahre stellt der Cherokee Tommy die Welt einer Alien-Rasse auf den Kopf.

FACTS

- 42 Abschnitte
- 8 Waffen
- 10 Gegnertypen
- 4 Bosskämpfe
- 8 Multiplayer-Level

Ein würfelförmiger Raum hat sechs Seiten, eine davon heißt Boden. Wenn man den Raum um 90 Grad über die z-Achse kippt, dann ist das, was vorher der Boden war, eine Wand. Man kann nicht sagen, dass sich der Indianer Tommy viele Gedanken über derartige

mathematische Erklärungen machen würde, während er quer durch den gestürzten Raum fällt. Er flucht eher, und beim ersten Mal kotzt er angemessen, aber er wird sich daran gewöhnen müssen – und Sie sich auch, denn der Ego-Shooter **Prey** schüttelt und biegt die Gesetze der Physik ordentlich um.

Verfluchte Portale

Die Spielerei mit dem Raum sorgte schon 1995 für Aha-Effekte, denn **Prey** ist seit über elf Jahren in der Entwicklung. Auf der E3-Messe 1998 bestaunten geladene Gäste die so genannte Portal-Technologie, mit der **Prey** Übergänge zu beliebigen Levelstellen öffnen konnte, als ob man durch ein Fenster in eine andere Welt schaute. Mit dem Konzept hatte sich 3D Realms übernommen; es gab techni-

sche Schwierigkeiten, Abgänge im Team und immer neue Verschiebungen. 2001 übernahm das externe Studio Human Head (**Rune**) die Arbeit. Basis war nun die **Doom 3**-Engine, die für die Portal- und Physik-Effekte de-

SPRACHE UND VERSIONEN

Prey erscheint in Deutschland in der Originalversion mit englischen Sprechern und deutschen Untertiteln, die sich auf Wunsch ausblenden lassen. Die Übersetzung ist ordentlich gelungen. **Prey** bekam von der USK keine Altersfreigabe, darf also nicht an Jugendliche unter 18 Jahren verkauft werden. Grund dafür sind einige brutale Tötungsszenen in der Spielhandlung und reichlich fließendes Blut. **Prey** gibt's auch als Limited Edition in einer Metallbox mit zwei Zinnfiguren, einem Buch mit Konzeptgrafiken und kostenlosem Zugang zum Soundtrack-Download – in Deutschland allerdings nur als US-Import.





Zwei Alien-Wächter sind durch ein Portal erschienen und eröffnen das Feuer auf Tommy. Das türkise Feld am Boden ist ein Gravitationsschalter, der die Schwerkraft im Raum dreht.

zent umgeschrieben wurde. So kehrte **Prey** 2005 offiziell ans Licht der Öffentlichkeit zurück; seit Mitte Juli 2006 steht der junge Oldie nun in den Läden.

Im Schiffsdarm

Tommy, ein Cherokee-Indianer in einem Reservat irgendwo in Texas, wird eines Nachts samt Großvater und Freundin Jenny von Außerirdischen entführt, die auf ihrem riesigen Kugelschiff Menschen zu Protein-Häppchen verarbeiten. Der Alien-Raumer entpuppt sich als gewaltige Sphäre von mehreren hundert Kilometern Durchmesser, auf deren Hülle High-Tech-Komplexe und organische Strukturen ineinander fließen. So findet sich Tommy in monitorflimmernden Stahlgängen wieder, an deren Wänden darmähnliche Stränge pulsieren; zwischen Energieleitungen und Reaktoren wachsen Tentakel, reifengroße Schließmuskeln würgen grünlich Halbverdautes

aus. Die schummrig angelegten Korridorstafetten mit ihrem glattglänzenden Look wirken stellenweise wie aus **Doom 3** geborgt, wären da nicht einige verblüffende Technik-Tricks, die die **Prey**-Welt buchstäblich auf den Kopf stellen.

Mal so, mal so

Die Gravitation ist zwar auch auf Riesen-Raumschiffen der Zukunft nicht aufgehoben, denn frei im Raum schwebt Tommy nie. Dafür biegen sich die Außerirdischen die Anziehungskraft so zurecht, wie sie sie gerade brauchen. Dass Gegner an der Decke stehen oder an den Wänden laufen, gehört dabei eher noch zum gewöhnlichen Budenzauber. Immer wieder sind Räume absurd ineinander geschachtelt: Der Steg, der wie ein unsinniges Metallstück von der Decke hängt, wird einen Portalsprung später zum Boden unter Ihren Füßen; nun steht der Hallenflur senkrecht

vor Ihnen, und die Eingangstür klafft in der Decke. Die Sphärenbewohner haben Asteroiden eingefangen, die eine eigene Gravitation besitzen. Auf ihnen läuft Tommy einmal um die gesamte Oberfläche, während sich der Außenraum um ihn

dreht. Über Verbindungsrohre gelangt Tommy von einem dieser Brocken auf den nächsten, und über ihm hängt schwerelos der Krater, durch den er gerade noch gelaufen ist. Nicht immer ist die Gravitation gestürzt, sondern nur ausgetrickst: Wenn



Verkehrte Welt: Wir laufen auf einem Magnetband an der Wand auf den Boden vor uns zu.

DIE SPIELANTEILE



SCHIESSEN: 50%

Herkömmliche Shooter-Schießerei gegen Standardgegner macht bei Prey nur rund die Hälfte der Spielzeit aus. Die Gefechte sind intensiv, aber abwechslungsarm.



KNOBELN: 40%

Zwischen den Kämpfen schweigt die Waffe immer wieder, während Sie leichte Knobelstellen meistern. Die Aufgaben sind originell, wiederholen sich aber gelegentlich.



ZWISCHENSEQUENZEN: 5%

Die Handlung von Prey wird über kurze Sequenzen in der Spielgrafik erzählt. Solche Unterbrechungen sind selten und meist wenig spektakulär in Szene gesetzt.



BOSSKÄMPFE: 5%

Viermal im Spiel treffen Sie auf Bossgegner, die hart zu knacken sind und teils spezielle Taktiken benötigen. Die effektvollen Großkämpfe passen gut in den Spielablauf.

Tommy auf magnetischen Bändern an der Decke hängt, fällt trotzdem alles nach unten – seine Granaten etwa, die aus seiner Sicht plötzlich nach oben abschwirren, aber auch er selbst, wenn er einen unbeachteten Hüpfen machen sollte.

Waffe weg, denken

Die physikalischen Absonderlichkeiten zwingen Shooter-Spieler zum Umdenken. Denn geschossen wird nicht mehr auf der flachen Bodenebene, sondern in alle Dimensionen des Raums. Wenn das Zischen eines aufgehenden Portals die Ankunft neuer Gegner signalisiert, sollten Sie tunlichst auch nach oben und unten sehen, denn die Feinde erscheinen gern mal

über Ihrem Kopf. Vor allem unterbricht **Prey** den Ballerfluss regelmäßig durch Knobeleien. Mal suchen Sie über leuchtende Wandbänder, »Wall Walks« genannt, den Ausgang über sich, mal müssen Sie sich den Raum mit Schuss-Schaltern so hindrehen, dass Sie quasi zu Ihrem Ziel fallen. Verschachtelt rohrdurchzogene Hallen werden so zu 3D-Labyrinth, bei denen die Orientierung schnell auf der Strecke bleibt. In solchen Geschicklichkeits-Passagen gib't zum Glück meist keinen Feindkontakt. Die physikalischen Einlagen samt Raumdrehern bleiben zudem von überschaubarer Häufigkeit und werden in der Regel ordentlich variiert. Dafür begegnen Ihnen auf

Schritt und Tritt Kontrollkonsolen für Kraftfelder, Türen, Plattformen, Lifte oder Suchstrahlen, deren Zugehörigkeit aber immer klar ersichtlich ist. Da **Prey** sich niemals verzweigt, können sich auch Orientierungslose nicht verrennen – letztendlich geht's immer geradeaus.

Bin ich tot?

Um dem Knobel-Touch eine besondere Note zu geben, hat sich Human Head gleich noch ein weiteres ungewöhnliches Element ausgedacht. Denn nachdem Tommy in der ersten Spielstunde von einer Brücke kracht, wacht er in den Ewigen Jagdgründen wieder auf. Dort lernt er vor der Rückkehr in die Welt der Lebenden, seine indiani-

schen Geisteskräfte einzusetzen. Auf Tastendruck löst Tommy fortan seine Seele aus dem Körper und spaziert als Geistergestalt durch die Levels. In der Heldenhand erscheint ein Indianerbogen, der weiß glimmende Pfeile in die Köpfe der Gegner feuert. Als Munition dient Geisteskraft, die sich wieder füllt, wenn Sie die Seelen verblichener Feinde einsammelt. Mit seiner Rückkehr aus dem Jenseits bekommt Tommy auch einen Begleiter zur Seite gestellt: den Geisterfalken Talon, der Feinde automatisch angreift und so ablenkt. Viel praktischer aber: Der Supervogel übersetzt die unleserliche Alien-Schrift, wenn er sich auf Bildschirme und Konsolen setzt.



Einer der Zwischengegner hat statt Händen zwei Strahlenkanonen, in die Tommy tunlichst nicht hineingeraten sollte.

So finden Sie heraus, wofür Schalter und Relais gut sind.

Wer braucht schon einen Körper

Ehrensache, dass die Körperlosigkeit für Rätsel erhalten muss. Tatsächlich stellt sich schnell heraus, dass die »Spirit Walk« genannte Fähigkeit nur dann wirklich brauchbar ist, wenn sie vom Spiel für Problemlösungen erzwungen wird. Denn mit der Seelengestalt auf Kundschaft in die nächsten Räume zu gehen, ist weitgehend sinnlos, weil sich die Gegner (à la **Doom 3**) erst dann vor Ihre Nase teleportieren, wenn Sie in Fleisch und Blut über die Schwelle treten. Zudem bleiben Türen für den materielosen Geist undurchdringbare Hindernisse. Wer mit dem Seelenbogen auf Gegner schießt, wird entdeckt und angegriffen – Feindtreffer leeren dann die Geisteskraft, bis Tommys Abbild wieder zurück in den Körper huscht. In der Praxis benutzen Sie den Spirit Walk deshalb nur, wenn's nicht anders geht. An Krafffeldern zum Beispiel drückt sich Tommy die Nase platt, sein Geist dagegen gleitet mühelos hindurch. Außerdem

spannen sich im Seelenwandlung-Modus sphärische Strangbrücken über Abgründe, die vorher unpassierbar waren. Wann Sie den Spirit Walk einsetzen müssen, signalisiert ein praktisches Sternensymbol, das immer in der Nähe der entsprechenden Orte eingraviert ist. Mangels Abwechslung werden diese Kurzausflüge mit der eigenen Seele schnell zur Routine. Umso cooler heben sich die vier, fünf Gelegenheiten im Spiel ab, bei denen Tommy seinen Körper von außen transportieren muss. So stellen Sie sich beispielsweise in einen Lift, laufen dann als Geistergestalt zum Kontrollstand und drücken dort den blinkenden Schalter, der Ihre Hülle nach oben hievt.

Hä? Tür?

Die starke Rätselbetonung gibt **Prey** einen ungewöhnlichen Rhythmus. Denn die Schusswechsel, der Kern jedes Shooters, machen nur rund 50 Prozent des Spiels aus. Die Gefechte sind im Vergleich zum technischen Ideenreichtum ermüdetend konventionell. Lediglich zehn Gegnertypen stellen sich Ihnen in den Weg, darunter mit den Geistermädchen und den

fliegenden Riesenquallen auch solche, die Sie nur zwei- oder dreimal im Spiel treffen. Dazu kommen drei Bossgegner, die später als Wiederkehrer recycelt werden. Insgesamt treten Sie viermal gegen Obermotze an, die mit leicht zu durchschauenden Strategien zu erledigen sind. Dafür unterscheiden sich die Standardfeinde stark und agieren glaubwürdig. Die Hunter-Fußsoldaten suchen Deckung, weichen Granaten aus und suchen Sie mit roten

PREY ÜBER TRITON

Prey wird als erster großer Titel über das amerikanische Download-Portal Triton angeboten, einem der Konkurrenten zu Valves Steam-System. Ab dem 11. Juli sollten Spieler Prey dort für 50 Dollar herunterladen können; zum Redaktionsschluss am 14. Juli lief aber nur der Preload. Im Gegensatz zu Steam funktioniert das Spiel über Triton bereits dann, wenn erst ein Teil der Daten heruntergeladen ist. Der Rest wird im Hintergrund bezogen, während Sie spielen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G75](#)



Über den Triton-Service gibt's Prey als Download.

Scharfschützen-Lasern, wenn Sie sich zu weit entfernen. Fliegende Jet-Monster schicken Ihnen zielsuchende Minen nach und halten mit ihren Raketenwerfern vor, um Ihre Ausweichbewegungen auszugleichen. Die Hakenmutanten galoppieren wie wütende Stiere auf Sie zu und rammen Ihnen ihre mannshohe Klaue in die Glieder. Die Intelligenz der Gegner ist örtlich begrenzt: Keiner der Feinde folgt Ihnen in angrenzende Räume oder öffnet Türen.

Würgende Wummen

Tommys Waffenarsenal fällt vergleichsweise überschaubar aus: Von der schnell nutzlosen



Unser Geisterfalke Talon greift automatisch nahe Gegner an und lenkt sie von uns ab.

LESER-TEST: PREY

Drei unserer Leser haben Prey in der Redaktion gespielt. Hier ihre Meinungen zu 3D Realms' Ego-Shooter.

Das Warten hat sich gelohnt!

Anfangs sticht vor allem die Grafik ins Auge – der Doom-3-Engine sei Dank. Nachdem die Aliens dann unsere komplette Bar in ihr Raumschiff ge-



Stefan Fälchle
24, Handelskaufmann

beamt haben (genial!), befinden wir uns mitten im Spiel. Schnell bemerkt man die Unterschiede zu anderen Shootern: Schwerkräftspielereien, der Spirit Walk und endlich mal einfallsreichere Waffen. Die Kombination macht Riesenspaß!

Atmosphärisch, einzigartig, actiongeladen! Die mitreißende, dichte Atmosphäre von Prey, genährt von vielen durchdachten und witzigen Details, begleitet Sie auf Ihren nie langweiligen



Benjamin Gengenbach
20, Student

Feuergefechten und untermalt die treibende Story, die mehr zu bieten hat, als es anfangs erscheint. Gab es schon mal? Vielleicht. Aber Prey kann noch mehr – das Experiment wurde ein voller Erfolg und macht Prey zu mehr als nur einem Shooter.

Wo sind oben und unten?

Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, Innovationen in das Shooter-Genre zu bringen. Die Idee, Rätsel und Puzzles mit den Gravita-



Manuel Bronner
22, Praktikant

tionswandgängen und dem Spirit Walk einzubinden, ist sehr gelungen. Die Story zwischen Indianern und Aliens wird gut aufgezeigt, jedoch ist der Handlungswechsel ein wenig abrupt. Prey ist ein überzeugender und innovativer Ego-Shooter.

Nahkampf-Rohrzange und dem Seelenbogen abgesehen, trägt der Indianer-Rächer lediglich sechs Waffen mit sich herum. Die haben allerdings jeweils zwei Feuermodi, und die so ge-

nannte Wurmkanone lässt sich mit vier unterschiedlichen Munitionsarten aufladen. Insgesamt kommt **Prey** auf 15 Angriffarten. Dahinter verbergen sich alienmäßig umgemodelte

Waffenstandards. Statt der Schrotflinte sprüht das Säuregewehr Giftladungen, statt Granaten werfen Sie explosive Krabbelkäfer, statt einem Laserstrahl feuert die Wurmkanone Blitzschläge. Die Wunderwaffe kann Gegner außerdem zu Eisblöcken gefrieren, mit Energie-ladungen behämmern oder mit einem mächtig beeindruckenden Energiestrahler zerschmelzen – einen schickeren Waffeneffekt hat man selten gesehen. Überhaupt reihen sich die liebevollskurril gestalteten Waffen perfekt in die lange Reihe der guten **Prey**-Ideen ein – etwa der Raketenwerfer, der Explosionskäfer aus einer bläulichen Schleimblase in die Level rotzt oder alternativ zu einem zähflüssigen Schutzschild zersprüht.

Schwierigkeitsgrad, dafür dürfen Könner nach dem ersten Durchspielen gleich noch einmal im deutlich härteren »Cherokee«-Profimodus ran.

Unterwegs im Shuttle

Prey spielt zum größten Teil in den eng umgrenzten Innenräumen, wie sie für die **Doom 3**-Engine typisch sind. Dass Sie sich auf einer gigantischen Kugelwelt befinden, davon ist denn auch über weite Strecken nichts zu merken, weil himmeloffene Decken praktisch nie vorkommen. Allerdings platzen Sie gelegentlich in große Hangar-Anlagen und Höhlenräume, deren Dimensionen sich nur im Schwebegleiter durchmessen lassen. Deshalb steigen Sie an speziellen Landeplattformen in ein Shuttle, mit dem Sie nicht nur durch die Weite düsen, sondern auch gegen fliegende Drohnen kämpfen. Bodengebundene Feinde schmeißen Sie mit einem Traktorstrahl ins Nichts. In einer gelungenen Szene gleiten Sie im Shuttle durch die Außenwand der Station ins All und kämpfen dort rund um einen Asteroiden, Zwischenlandung inklusive. Auch im Inneren des Raumschiffs überrascht **Prey** immer wieder mit effektvollen Ideen, etwa wenn Sie einen strahlenzuckenden Reaktor zerlegen oder sich durch ein Portal ins Innere eines drehbaren Schachbrett-Würfels teleportieren. Das Gruselflair, auf das **Prey** zu Spielbeginn mit brutalen Folterszenen, Blutfontänen und gequälten Menschen setzt, zerläuft bald zu einer schocklosen Sci-Fi-Standard-Atmosphäre.

Hinüber und zurück

Alle Waffen haben gemeinsam, dass ihre Munition im Spiel eher spärlich gesät ist; Sie müssen also häufig das Schießseisen wechseln. Das empfiehlt sich sowieso, weil manche Gegner bestimmte Schüsse leichter abschütteln als andere. Ganz ohne Kugeln stehen Sie aber nie da. Wer ins Gras beißt, kehrt nach einem kurzen Ausflug ins Totenreich wieder an den Punkt des Ablebens zurück, ohne das Spiel laden zu müssen – eine ausgezeichnete Idee, die Sie schnell zu schätzen wissen werden. Im Jenseits laden Sie außerdem Energie auf, indem Sie mit dem Bogen zehn Sekunden lang auf Geister schießen. Gleichzeitig legt das Spiel auch regelmäßige Speicherpunkte an. Zwar gibt's nur einen



Die beiden feuern den Jäger werden von der Gravitation des Astroiden gehalten.



Selbstschussanlagen säbeln Tommy entzwei, lassen sich aber per Schalter deaktivieren.

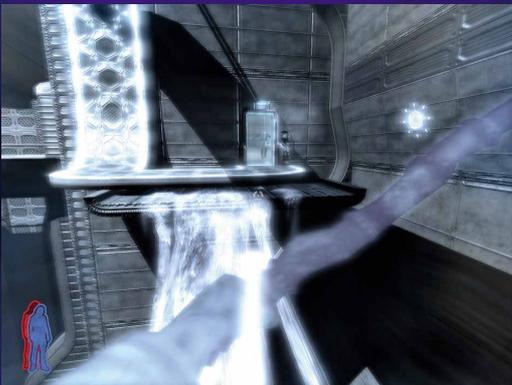
DER SPIRIT WALK



Nach dem ersten Ableben erfährt Tommy im Jenseits von seinem Großvater, wie er seine Geisterkräfte im Kampf einsetzt.



Fortan kann Tommy seinen Körper verlassen, um mit dem Bogen auf Feindesjagd zu gehen. Das kostet Seelenenergie.



Ein Sternensymbol (rechts) zeigt an, wann der Spirit Walk für Rätsel notwendig ist, etwa um Geisterbrücken zu entdecken.



Als körperlose Seele ist Tommy unsichtbar für Laser-Suchstrahlen und kann durch sonst unpassierbare Kraftfelder gehen.



Der Geisterfalke Talon übersetzt für Tommy die Alien-Schrift auf Bildschirmen und Konsolen. Außerdem kämpft er mit.



Wenn Tommy stirbt, sammelt er im Jenseits durch Seelenschleifen für zehn Sekunden Energie, bevor er ins Leben zurückkehrt.

An den Schalthebeln der Pracht

Die spielerische Innovation verdankt **Prey** der herausragenden Technologie seiner Grafik-Engine. Dazu zählt einerseits die Gravitationsphysik, deren Anziehungskräfte perfekt und ohne erkennbare Schwäche umgesetzt sind (im Gegensatz zur Physik der Gegenstände, die teilweise seltsam und hakelig auf Druck und Beschuss reagieren). Zum anderen hat man die

Portaleffekte so noch nie gesehen. Wie Spiegelflächen zeigen Tore andere Stellen der Spielwelt, zwischen denen Tommy nahtlos hin und her wechselt; tritt man um das Portal herum, setzt sich dort der normale Raum fort. Den verblüffenden Effekt nutzt **Prey** denn auch zu Recht oft und genüsslich. Gelegentlich lässt das Spiel Teile des Levels wie schwerelos tanzen, um daraus etwa den oben erwähnten Schachbrett-Würfel zusammenzusetzen. In einer

Sequenz bauen sich drei Korridore vor Tommys Augen aus Einzelteilen zusammen – spielerisch sinnlos, aber ungeheuer eindrucksvoll. Dazu kommen häufig und sinnvoll eingesetzte Shader-, Leucht- und Partikeleffekte, aus denen **Prey** gleißende Laserstrahlen und wabernde Kraftfelder zaubert oder Gegner schick zerfasern lässt. Auf der Minus-Seite stehen die polygonarmen Charaktermodelle, die vor allem aus der Nähe spätestens seit **Half-Life 2** nicht



TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC

Athlon XP/1800+ • 512 MB • Radeon 9600 Pro



800x600 • niedrige Details
Ok, es läuft. Aber ohne die schicken Lichteffekte wird das Spiel deutlich dunkler. Ein Großteil der Atmosphäre geht deshalb verloren.

MITTELKLASSE-PC

Pentium 4/2,8 GHz • 1,0 GB • Radeon 9800 Pro



1024x768 • mittlere Details
Selbst auf älteren Systemen läuft Prey in Auflösungen bis 1024x768 einwandfrei. Mit weniger als 1,0 GByte müssen Sie Nachladeruckler in Kauf nehmen.

HIGH-END-PC

Athlon 64 X2/4800+ • 2,0 GB • Geforce 7900 GTX



1600x1200 • maximale Details • 4xAA/8xAF
Mit so einem Rechner kennen die Grafikoptionen nur eine Einstellung: aktiviert. Ruckeln ist ein Fremdwort, auch bei aktivierter Kantenglättung.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Selbst mit 1,5 GHz und einer Radeon 9600 läuft Prey flüssig. Aber in der Auflösung 800x600 mit minimalen Details bleibt wenig von der Grafikpracht.



Erst mit maximalen Details sieht Großvater so aus, wie er soll: gezeichnet vom Leben. Die schicke Grafik gibt's schon auf Mittelklasse-Rechnern.

GRAFIKOPTIONEN

Das Grafikmenü wirkt etwas fragmentiert. Beispielsweise liegt der Regler für die Kantenglättung unter »Erweitert 1«, die anisotrope Filterung dagegen in »Erweitert 2«. Grundlegende Einstellungen wie die Auflösung finden Sie im Hauptmenü, detailliertere Anpassungen in den erweiterten Menüs.

- **Texturqualität**
Bringt viel Leistung, aber bereits bei der mittleren Einstellung vermat-schen die Texturen.
- **Automatische Einstellungen**
Finger weg von der automatischen Grafikanpassung. Die liegt oft meilenweit daneben.



- **Erweitert 1**
Bei Ruckeln sollten Sie die atmosphärischen Shader-Effekte als erste herunterschalten.
- **Erweitert 2**
Mogelpackung: Die Option »Hochauflösende Skins« im Menü »Erweitert 2« hat keinen Effekt.

TUNING-TIPPS

- 1 Bevor Sie Effekte deaktivieren, verringern Sie die Auflösung.
- 2 Prey ist ein dunkles Spiel. Verringerte Texturqualität fällt deshalb weniger stark auf.
- 3 Lassen Sie Bump Mapping und Reflexionen an! Die bei-

den Effekte machen die organische Atmosphäre des Spiels aus.

CHECKLISTE

- 1,7 GByte Speicherplatz
- 1,5 GHz Prozessor
- 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/9800	Geforce FX5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon x800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon x800 XT	Geforce 7800 GT		
512 MBYTE	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024 ³⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,0 GHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200 ³⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1) Texturen: Niedrig, Shader-Detail: Niedrig, Schatten aktivieren: Nein, Reflexionen aktivieren: Nein, Hohe Spiegeleffekte: Nein, Scharfe Bumpmaps: Aus, Hohe Partikel-Details: Nein 2) Texturen: Mittel, Shader-Detail: Mittel, Hohe Spiegeleffekte: Nein, Hohe Partikel-Details: Nein 3) 4xAA, 8xAF

■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Der riesige Mutant ist der erste Bossgegner, mit dem Sie es zu tun bekommen. Seine Waffenarme können Sie hinterher mitnehmen.

mehr zeitgemäß aussehen. Dafür lässt sich die gut anpassbare Engine im Optionsmenü auf ein von mittelschwachen Rechnern gut verkraftbares Niveau herunterschrauben, ohne viel grafische Qualität einzubüßen.

Gemeinsam eher öde

Man mag nun denken, dass derartig originelle Physik-Ideen gerade Multiplayer-Duellen neu-

gen Schwung einhauchen könnten. Mag sein – im Mehrspieler-Teil des Spiels, Multi prey genannt, ist davon aber wenig zu merken. Das liegt vor allem daran, dass in den acht heillos verschachtelten Levels vollends die Übersicht verloren geht, wenn Portalsprünge und Wand- und Deckenläufe dazukommen. Zudem wirken die Levels uninspiriert, ordentliche Arenen fehlen

ebenso wie sinnvolle Einsatzmöglichkeiten für den Spirit Walk. Dafür gibt's spezielle Levels, in denen Sie Shuttle flie-

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Prey hatte bei mir ja schon gewonnen, da war noch gar nichts passiert. Aber ein Spiel, das damit beginnt, dass ein Typ in eine Bar kommt, in der aus der Jukebox »Barracuda« von Heart plärrt, kann nur überdurchschnittlich gut sein. Tatsache! Der Mix aus Ballern und Rätslei ist genau das, was ich von einem modernen Shooter erwarte. Blöd nur, dass die großen Tüfteleien gegen Ende immer weniger werden. Und genau wie Christian finde ich es reichlich dumm, dass Teile der Geschichte einfach nach der Hälfte vergessen worden sind. Aber vielleicht gibt es die entsprechenden Auflösungen in Teil 2. Das Ende des Programms schreit förmlich nach Fortsetzung!



»Kommt'n Typ inne Bar...«

gen. Gut vorstellbare Ideen, etwa einen »Fang den Geist«-Modus, in dem ein Spieler seinen Körper im Level versteckt und dann als Geist die suchenden Mitspieler piesackt, bleiben aus. Immerhin: Spaß macht's schon, den Raum um die Mitspieler um 90 Grad um die x-Achse zu kippen und ihnen beim Herumpurzeln zuzuschauen.

CS WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G141

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Das kann man drehen und wenden wie man will: Prey ist ein Shooter zum Staunen. Über die grandios effektvolle Technik, aber auch über die clevere Art und Weise, wie sie eingesetzt wird. Der Ideenreichtum und die Detailverliebtheit des Spiels suchen (zumal im Shooter-Genre) ihresgleichen. Das täuscht geschickt darüber hinweg, dass darunter eine eher schlicht-lineare Ballerei läuft und zwischen den teils spektakulären Szenen einiges an Leerlauf liegt. An den regelmäßigen Gravitations-Spielchen hat man anfangs großen Spaß, später größere Probleme: So orientierungslos war ich das letzte Mal nach vier Maß Bier auf dem Oktoberfest.

EINMALIGE SACHE

Dass sich Schusswechsel und Denkpausen wie auf einer Perlenschnur aneinander reihen, mag für manchen Shooter-Fan gewöhnungsbedürftig sein, denn so etwa wie Spielfluss kommt bei Prey selten auf.

Die Entschädigung dafür erhalten Sie in Form von fulminanten Aha-Momenten und einer für einen Shooter ordentlich erzählten Story. Unbegreiflich allerdings, warum Prey die Geistergeschichte ungeklärt fallen lässt. Ich halte es für unwahrscheinlich, dass andere Shooter die Gravitations-Ideen aufgreifen – deshalb dürfte Prey als großartiges Unikat in die Action-Geschichte eingehen.



»Hier sind die Ideen«

PREY EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Human Head / 3D Realms / 2K Games	RELEASE (D)	13.7.2006
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	keine Jugendfreig.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FORTGESCHRITTENER					PROFI				
VERGLEICHBAR MIT F. E. A. R. (89, GS 11/05) Gelungener Grusel-Shooter mit schicken Effekten. Doom 3 (86, GS 10/04) Ähnliche Atmosphäre, aber deutlich mehr Ballerei.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	4,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1800 AMD	XP 2600 AMD	XP 3800 AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte	1,6 GB Festplatte
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Flott, aber nur acht unübersichtliche Karten, Spielideen nicht originell genutzt. MODI Deathmatch und Team-Deathmatch im Netzwerk und im Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Portal-Technologie + Effekte - eckige Charaktermodelle	9 / 10
SOUND	+ (englische) Sprecher + teils lizenzierte Musik	10 / 10
BALANCE	+ Tommy stirbt nicht + Rätsel/Kämpfe - Gegner teleportieren	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Techno-Alien-Welt + Überraschungen - Längen	9 / 10
BEDIENUNG	+ effektive, eingängige Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ ordentliche Spiellänge - viele Wiederholungen	8 / 10
LEVELDESIGN	+ dank Gravitation sehr originell + Rätsel, Spirit Walk - linear	9 / 10
KI	+ gutes Zielverhalten - öffnet keine Türen - wenige Gegner	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ gut abgestimmt + zwei Feuermodi + knappe Munition	10 / 10
HANDLUNG	+ Grundidee - Leerlauf - Geister-Story nicht aufgeklärt	8 / 10

PREISLEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 6 Stunden

FAZIT: TECHNISCH BEEINDRUCKENDER KNOBEL-SHOOTER.



DVD: Megatest
AB-18-DVD: Spezial-Video »Blut und Morde«

MAGAZINTEIL: Making of Prey

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK G74