



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

GEDULDSSPIELE

WARTEN MIT METHODE. Prey hat Witz, hat Ideen, hat einen Helden, mit dem man sich gerne identifiziert. Das Spiel setzt an den richtigen Ecken und zu den rechten Zeitpunkten Akzente, unterfüttert die Ballerei mit Hinguckern und Knobeleyen. 3D Realms tat offenbar gut daran, den Titel so lange ruhen zu lassen, bis die Technik all

das erlaubt, wovon die Entwickler bei den ersten Konzepten schon träumten. Andersrum geht das übrigens auch: Einfach mal ein Spiel ruhen lassen, wenn man zwar die Technik, aber keinen Witz und keine Ideen hat. Wieso nur kommt mir gerade **Quake 4** in den Sinn?

PSSTT... ...das darf man ja als Spieleredakteur eigentlich nicht laut sagen – dass man nämlich die Informations- und Veröffentlichungspolitik von 3D Realms im Geheimen ganz gut findet, dieses »When it's done!«-Gehabe. Denn ganz ehrlich: Ich bin über jeden Entwickler glücklich, der es schafft, von den Marketingabteilungen der Publisher und ihrer Planung unabhängig zu bleiben. Der sich die Zeit nehmen kann, die er will und braucht, um ein großes Spiel zu erschaffen. Sollte **Duke Nukem Forever** am Ende klein und langweilig werden, dürfen Sie meine Worte allerdings einfach vergessen.

ABWERTUNGEN

Spiele altern, besonders grafisch. Ein Jahr nach seinem Erscheinen überprüfen wir jeden Titel, ob eine Abwertung nötig ist. Wenn ja, kennzeichnen wir das in der Hitliste mit diesem Symbol: 

INHALT

TESTS

Prey	82
Devil May Cry 3	90
Ab durch die Hecke	93
Dark Vampires	93
Sky Aces – Kampf der Reichsadler	93
Panzerfront	93

GAMESTAR-ACTION-CHARTS 09/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	08/05	93	9	10	9	9	10	10	10	10	10	7	01/06: Addon
2	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA Games	Valve	01/05 (93)	92	8	10	10	10	9	9	8	9	9	9	
3	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.3
4	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts	Novalogic	09/04 (92%)	90	5	9	10	10	10	10	9	10	8	9	02/05: Addon
5	GTA San Andreas	3D-Action	Take 2	Rockstar North	08/05	89	6	10	8	10	9	10	10	6	10	10	
6	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Atari	Epic Games	05/04 (90%)	89	7	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
7	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos	Crystal Dynamics	05/06	89	9	9	10	10	9	7	10	7	8	10	
8	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	05/05 (90)	89	8	10	10	9	10	9	8	9	8	8	
9	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Vivendi	Starbreeze	02/05 (90)	89	8	10	9	10	10	7	9	9	7	10	
10	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monolith	11/05	89	9	10	9	10	10	8	8	9	8	8	
11	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	EA Pacific	01/05 (90)	88	7	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
12	Mafia	3D-Action	Take 2	Illusion Softworks	10/02 (91%)	88	6	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
13	Prey	Ego-Shooter	2K Games	Human Head	NEU	87	9	10	8	9	10	8	9	6	10	8	
14	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft	Ubisoft	05/05 (88)	87	8	10	9	8	8	8	8	9	10	9	
15	Darkstar One	Weltraumspiel	Ascaron	Ubisoft	07/06	86	8	9	9	9	10	7	8	8	9	9	
16	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	id Software	10/04 (87)	86	9	10	10	10	10	9	7	6	7	8	
17	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Grin	Ubisoft	07/06	85	9	9	8	10	7	9	9	7	8	9	
18	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision	Infinity Ward	01/06	85	9	10	9	10	9	9	9	6	8	6	
19	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	Remedy	12/03 (89%)	85	7	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
20	Falcon 4.0 Allied Forces	Flugsimulation	ASH	Lead Pursuit	09/05	84	4	9	7	9	10	10	7	8	10	10	
21	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	EA Games	Valve	12/04	84	7	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
22	Thief 3	3D-Action	Eidos	Ion Storm	07/04 (85%)	84	7	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
23	Prince of Persia 3	3D-Action	Ubisoft	Ubisoft Montreal	02/06	84	7	10	8	10	7	7	10	6	9	10	
24	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Activision	Raven	10/03 (90%)	82	5	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
25	Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox	12/05	82	8	9	9	9	8	8	7	7	8	9	

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter und militärische (Flug-)Simulationen.



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.

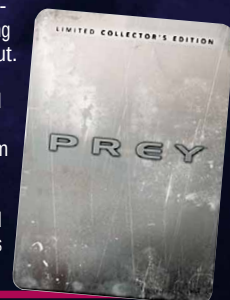
Verflixte Portale

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

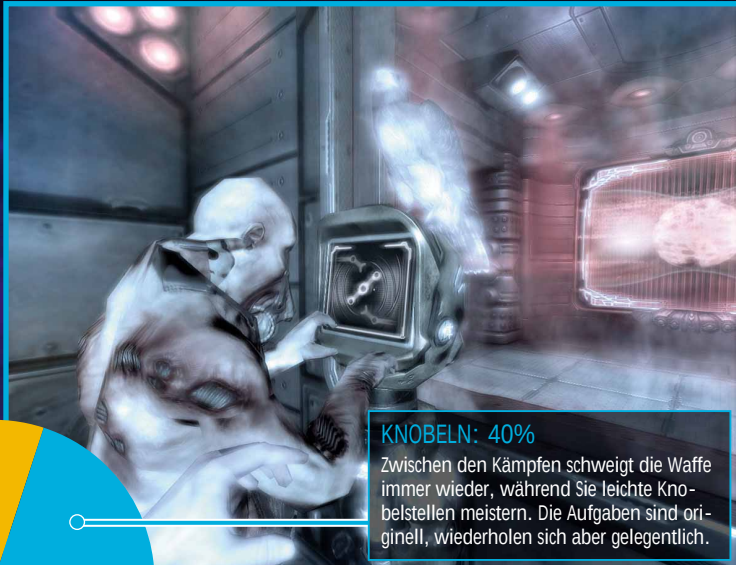


Verkehrte Welt: Wir laufen auf einem Magnetband an der Wand auf den Boden vor uns zu.

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 Knobelien. 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 gibt's 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 verirren – 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 verbliebener 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 herhalten 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 Kraftfeldern 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 Sternsymbol, 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 ermüdet konventionell. Lediglich zehn Gegnertypen stellen sich Ihnen in den Weg, darunter mit den Geisternädchen 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: 676



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



Stefan Fälsche
24, Handelskaufmann

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 Krabbekäfer, statt einem Laserstrahl feuert die Wurmkanone Blitzschläge. Die Wunderwaffe kann Gegner außerdem zu Eisblöcken gefrieren, mit Energie-ladungen behämmern oder mit einem mächtig beeindruckenden Energiestrahle zerschmelzen – einen schickeren Waffeneffekt hat man selten gesehen. Überhaupt reihen sich die liebevoll-skurril 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 Könnern 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 feuenden 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 Sternsymbol (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 Geisterfalte Talon übersetzt für Tommy die Alien-Schrift auf Bildschirmen und Konsolen. Außerdem kämpft er mit.



Wenn Tommy stirbt, sammelt er im Jenseits durch Seelenschießen 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

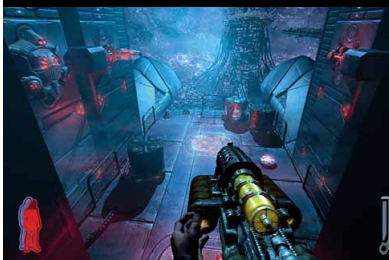


800x600 • niedrige Details

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

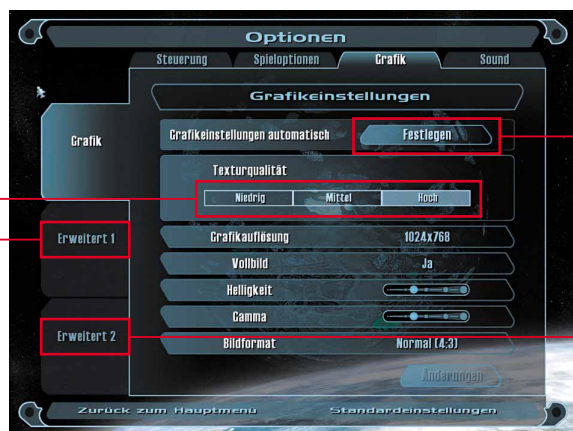
Das Grafikmenü wirkt etwas fragmentiert. Beispielsweise liegt der Regler für die Kantenglättung unter »Erweitert 1«, die anisotrope Filterung dagegen in »Erweitert 2«. Grundlegende Einstellungen wie die Auflösung finden Sie im Hauptmenü, detailliertere Anpassungen in den erweiterten Menüs.

• 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 Rucklern 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

HW

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

			512 MBYTE									
			1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1024x768	1280x1024 ³⁾	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾		
RAM	Prozessor	Pixel	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1024x768	1280x1024 ³⁾	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾		
			2,2 GHz	1024x768	1280x1024 ³⁾	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾				
			3,0 GHz	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾						
1024 MBYTE	Prozessor	Pixel	1,5 GHz	800x600 ¹⁾	1024x768 ²⁾	1024x768	1280x1024 ³⁾	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾		
			2,2 GHz	1024x768	1280x1024 ³⁾	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾				
			3,0 GHz	1280x1024	1600x1200	1600x1200 ³⁾						
				Geforce 4 Ti	Rad 9500/9600/700	Geforce FX 5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 GT	Radeon x800 GT	Geforce 6800 GT	Radeon x850 XT	Geforce 7800 GT

1) Texturen: Niedrig, Shader-Detail: Niedrig, Schatten aktivieren: Nein, Reflexionen aktivieren: Nein, Hohe Spezialeffekte: Nein, Scharfe Bumpmaps: Aus, Hohe Partikel-Details: Nein 2) Texturen: Mittel, Shader-Detail: Mittel, Hohe Spezialeffekte: 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-

en Schwung einhauchen könnten. Mag sein – im Mehrspieler-Teil des Spiels, Multiplayer 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 Rätseln 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 Herum-purzeln zuzuschauen.

CS [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G141](http://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

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	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	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel	4,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	XP 1800 AMD	XP 2600 AMD	XP 3800 AMD
Rad. X600/X700	512 MB RAM	1,0 GB RAM	2,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	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

PREIS/LEISTUNG 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



Komplizierte Kombos strecken gleich mehrere Gegner nieder und sehen spektakulär aus.



Die Zwischensequenzen sind hervorragend inszeniert und teils sehr witzig.

Blade + John Woo = Dante

DEVIL MAY CRY 3

Nach Onimusha 3 veröffentlicht Ubisoft bereits die zweite Konsolen-Klopperei für den PC – wenn auch stark verspätet. Doch die Wartezeit hat sich gelohnt.

Mit einem riesigen Kundenansturm hat Titeldante – halb Mensch, halb Dämon – in seiner frisch eröffneten Kneipe eigentlich nicht zu kämpfen. Und als plötzlich direkt nebenan ein gigantischer Turm aus dem Boden schießt und die halbe Stadt zerstört, dürfte sowieso auch der hartge-

sottenste Biertrinker das Weite gesucht haben. Der Urheber des Teufelswerks: Dantes Bruder und Erzfeind Vergil. Der will ein Dämonentor öffnen, das Papa Sparda vor langer Zeit versiegelt hat. Klar, dass sich Dante aufmacht, seinen Bruder »zur Vernunft« zu bringen. Bereits der Auftakt der Playstation-2-

Umsetzung **Devil May Cry 3** macht klar: Die größte Stärke von asiatischen Konsolenspielen ist eine spannende Geschichte. Die, gepaart mit massig Action, teils raffinierten Rätseln und einem extrem coolen Helden, lässt momentan so manchen PC-exklusiven Genrevertreter alt aussehen.

Mal so, mal so

Devil May Cry 3 steuert sich ähnlich wie die **Herr der Ringe**-Klopperei **Die Rückkehr des Königs** am besten mit einem Gamepad. Auf der Tastatur verknoten Sie sich durch die zahlreichen Kombos und den Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf schnell die Finger. Nah- und Fernkampf? Ja, denn neben seinem Schwert besitzt der Held auch zwei effektive Pistolen, mit denen er sich etwa bomben-tragende Zombies vom Leib hält. Der Clou: Dante beherrscht vier Kampfstile, die Sie vor jeder Mission wechseln dürfen. So greifen Sie auf unterschiedliche Kombos zurück, je nach dem, ob Sie lieber ballern oder mit dem Schwert zuhauen.



In jedem Level wartet ein gewaltiger Endgegner. Der dreiköpfige Riesenhund hier ist übrigens erst der zweite.



Der Zombie rechts torkelt mit einer riesigen Bombe auf Dante zu. Den halten wir uns am besten mit Pistolen vom Hals. Kommen wir ihm zu nahe, explodiert er nämlich. (1280x960)

Ohne den geschickten Einsatz dieser Manöver gehen Sie in den Gegnerhorden übrigens schnell unter. Besonders Einsteiger werden deshalb schnell frustriert sein. Immerhin schlägt Ihnen das Programm nach dem dritten Tod des Helden einen leichteren Schwierigkeitsgrad vor. Dann müssen Sie allerdings von vorne anfangen.

Frech, frecher, Dante

Die 20 Missionen strotzen nur so vor grandiosen Zwischensequenzen, die die anfangs noch etwas klischeehafte Story geschickt kaschieren. Dabei brauchen sich die Filmchen in Sachen Schnitt und John Woo-typischen Zeitlupeneffekten nicht vor teuren Hollywood-Produktionen zu

verstecken. So bekämpft Dante zum Beispiel bereits in der ersten Zwischensequenz mit Pistolen in der Hand und einem Pizzastück im Mund in virtuellen Bewegungen ein halbes Dutzend Skelette und scherzt nebenbei darüber, dass die ihm die ganze Einrichtung zerdeppern – cooler geht's nicht! Auch sonst nimmt der Held kein Blatt vor den

Mund und bezeichnet etwa einen haushohen, dreiköpfigen Dämonenhund als die kommende Attraktion auf einer Haustier-Show. Als im Verlauf der Geschichte auch noch die geheimnisvolle Dämonenjägerin namens Lady auftaucht, die dem Helden bei jeder Gelegenheit eine Kugel in seinen sich selbst heilenden Körper jagt, meint

DAS UPGRADE-SYSTEM IN DEVIL MAY CRY 3



Wenn Sie genug rote Kugeln gesammelt haben, können Sie über neue Nahkampffertigkeiten erlernen. Die starten Sie in der Regel durch ziemlich komplizierte Tastenkombinationen. Dafür richten die Kombos aber sehr viel Schaden an.

Boni, die Ihre Lebenspunkte regenerieren, finden Sie in den Levels eher selten. Stattdessen müssen Sie Gegenstände wie Heilsteine oder Wiederbelebungszauber im Item-Menü erwerben. Die werden allerdings mit jedem Kauf teurer.

Auch die Schusswaffen lassen sich durch erhebliche Geldbeträge in drei Stufen ausbauen. Dadurch verbessert sich jedoch nur die Feuerkraft der Schießprügel. Zusätzliche Feuermodi oder eine erhöhte Schussfrequenz gibt es nicht.



Während der Aufzug nach oben fährt, müssen wir wütende Skelette zurückschlagen.

Dante nur: »Irgendwie habe ich kein Glück bei Frauen.«

Auf- statt Abrüstung

Devil May Cry 3 besitzt ein rudimentäres Rollenspiel-System. Getötete Feinde lassen nämlich ähnlich wie in **Onimusha 3** rote Kugeln fallen, mit denen Sie in einem fummeligen Menü Boni wie Heilsteine oder Wiederbelebungszauber kaufen können. Oder aber Sie investieren die Punkte in Waffenupgrades und verbessern so die Feuerkraft Ihrer Schießprügel. Außerdem dürfen Sie gegen Geld neue Schwertkombos erlernen und beispielsweise per Wirbelwind-Angriff gleich mehrere Gegner in Brand stecken – das motiviert. Trotz der immensen Auswahl an Upgrademöglichkeiten bleibt die Abwechslung aber auf der Strecke. Denn bereits sehr früh haben Sie alle der insgesamt sechs Nah- und Fernkampfwaf-

fen im Repertoire. Immerhin bringt jeder neue Fund auch zusätzliche taktische Möglichkeiten. So ballert zum Beispiel nur die Schrotflinte mehrere Feinde gleichzeitig aus den Schuhen.

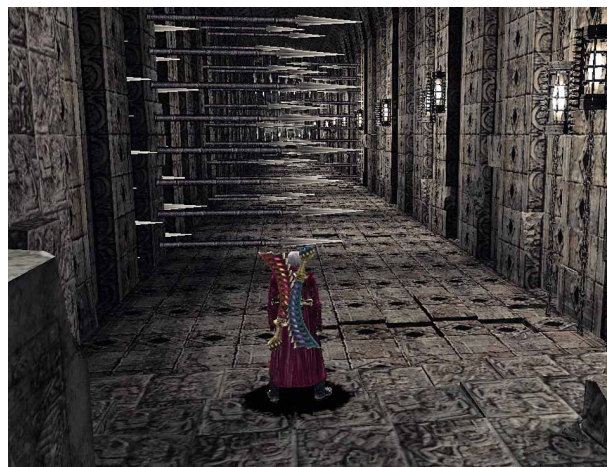
Graubraun statt schwarzweiß

Zwischen den rasanten Actioneinlagen müssen Sie immer wieder Rätsel lösen. Die decken von der simplen Schlüsselsuche bis hin zu einem Labyrinth mit magischen Türen das gesamte Spektrum ab. Bis auf wenige Ausnahmen bekommen Sie aber stets genügend Hinweise. So abwechslungsreich die Knobelaufgaben sind, so langweilig wird mit der Zeit die Umgebung, in der Sie die lösen müssen. Stets laufen Sie durch graubraune Hallen und graubraune Flure und erledigen – Sie haben's erraten – graubraune Monster. Die wenigen Farbtupfer kommen fast ausschließlich durch die gelungenen Effekte. Wenn Dante mit je einer Eis- und einer Feuerklinge wilde Kombos ausführt und Skelette in Massen meuchelt, explodiert der Bildschirm förmlich. Ansonsten krankt die Technik an der völlig veralteten Playstation-2-Optik. Schwammige Texturen und detailarme Figuren gehören einfach in kein Actionspiel des Jahres 2006. Ton-technisch gibt's hingegen kaum Anlass zur Kritik: Die Effekte und die (englische) Sprachausgabe sind auf hohem Niveau, die harte Metal-Musik untermauert die Schnetzeleien perfekt – wenn auch nur in Stereo. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:G17



Die feste Kamera sorgt in den Gefechten hin und wieder für unübersichtliche Blickwinkel.



Manchmal sollen Sie wie Lara Croft tödliche Fallen überwinden. In diesem Fall versperren uns rhythmisch aus der Wand stoßende Speere den Weg.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Gut, eigentlich sind Titel wie **Devil May Cry 3** nur etwas für die Konsole, allein wegen der Bedienung per Gamepad. Schon **Onimusha 3** hat deswegen kaum einen PC-Spieler vor dem Ofen hervorgezogen. Dabei zeigt neben **Onimusha** gerade **Devil May Cry 3**, dass simple Actionspiele durchaus eine rasante Geschichte mit einem coolen und witzigen Helden erzählen können. Und das gelingt so gut, dass es mir völlig egal ist, wie abwechslungsarm die Levels und wie dämlich manche Rätsel sind. Hauptsache, ich kann mich durch die Monsterhorden kloppen, um zu sehen, wie es mit Dante weitergeht... und was er als nächstes für einen Spruch vom Stapel lässt.

»Dante schafft sie alle!«



DEVIL MAY CRY 3 3D-ACTION			
PUBLISHER	Capcom / Ubisoft	RELEASE (D)	29.6.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR	
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER
1	2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT Die Rückkehr des Königs (83, GS 12/03) Klasse Hau-drauf-Spiel, Ringe-Lizenz. Onimusha 3 (79, GS 05/06) Abwechslungsreiches Gekloppe mit toller Story.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 4 Ti	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Rad. 9500/9600	1,0 GHz AMD	XP 1600+ AMD	XP 2200+ AMD
Rad. X600/X700	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	4,5 GB Festplatte	4,5 GB Festpl.	4,5 GB Festpl.
Rad. X850/XT		Gamepad	Gamepad
Rad. 9700/9800			
GeForce 7800			

LAUTSPRECHER Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ knallige Effekte + Animationen - eintönig 6 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprachausgabe + Metal-Musik 9 / 10
BALANCE	+ stets herausfordernd - zu schwer für Einsteiger 7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unverbrauchtes Szenario + klasse Zwischensequenzen 9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Gamepad + Kameraprobleme 8 / 10
UMFANG	+ angemessene Solo-Spielzeit - kein Multiplayer 8 / 10
LEVELDESIGN	+ Mix aus Action und Rätseln - abwechslungsarm 7 / 10
KI	+ beherrscht Standardmanöver - kämpft nicht im Team 7 / 10
WAFFEN	+ aufrüstbare Waffen + erlernbare Kombos + Items 10 / 10
HANDLUNG	+ spannende Geschichte + extrem cooler Held 9 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER -

FAZIT: RASANTES MONSTER-METZELN MIT EINEM COOLEN HELDEN.

► DVD: Video-Special

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK G16**

AB DURCH DIE HECKE



Schildkröte Verne verkloppt tollwütige Biber.

Kein Animationsfilm ohne passenden des Jump & Run. **Ab durch die Hecke** ist da keine Ausnahme. Darin hüpfen und prügeln Sie sich alleine oder zusammen mit einem Kumpel durch die Story des Films. Leveldesign und Abwechslung sind auf hohem Niveau, die feste Kamera und der teils derbe Schwierigkeitsgrad jedoch nicht. **DM**

AB DURCH DIE HECKE

GENRE	Jump & Run
PUBLISHER	Edge of Reality / Activision
CA. PREIS	30 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM	800 MHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	GUT

68

SPIELSPASS

SKY ACES – REICHSADLER



Feindflieger zeigt das Radar als rote Punkte.

Über den Wolken muss die...äh, Grafik wohl grausam sein. Zumindest wenn Sie **Sky Aces** spielen. Das sieht nicht nur schlecht aus, sondern ist auch zum Schnarchen langweilig: Sie schießen endlos Flugzeuge ab. Warum und weshalb steht zwar auf der Verpackung, wird aber im Spiel in keine Story eingebunden. **PIA**

SKY ACES – KAMPF DER REICHSADLER

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Incagold / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

19

SPIELSPASS

DARK VAMPIRES



Die Vampir-Lady muss nochmal ins Jenseits.

Im Ego-Shooter **Dark Vampires** ziehen Sie los und töten Vampire. Statt in Deckung zu gehen, bleiben die dummen Gegner einfach stehen und schießen wie bekloppt umher. Wahlweise können Sie sich mit Wurfstern, Revolver oder Bogen verteidigen, das Spiel ist allerdings höllisch schwer – zurück ins Grab! **PIA**

DARK VAMPIRES

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Incagold / Incagold
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	1,0 GHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT

20

SPIELSPASS

PANZERFRONT



Die Explosion ist noch der hübscheste Effekt.

So ein Panzer ist einfach nicht aufzuhalten. Außer durch Telegrafmasten. Und was hält eine Kanonenkugel auf? Stacheldraht natürlich. Was hält den Spielspaß auf? Designschnitzer, miese Steuerung, doofe Gegner, stupide Level. Doch wer hält die Actionballerei **Panzerfront: Barbarossa 1941-1945** auf? Sie? Oh ja, bitte. **PCL**

PANZERFRONT

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Ice Bytes / Incagold
CA. PREIS	18 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG	UNGENÜGEND

11

SPIELSPASS



DVD:
Test-Check



DVD:
Test-Check