



Raketenwerfer statt Silberbüchse

PREY

Indianer kennen keinen Schmerz! Gut so, denn wehleidige Heulsusen haben in dieser intelligenten Ballerei ohnehin keine Chance.

Glücksspiel, Alkohol, keine Arbeit – was für GameStar-Redakteure paradiesisch klingt, ist für den Indianer-Nachfahren Tommy die Hölle. Das Cherokee-Reservat in Oklahoma, in dem er mit Freundin

Jenny und seinem Großvater lebt, kommt ihm vor wie ein Gefängnis. Zumal ihn der Opa mit dem geistigen Erbe der Indianer nervt, wo doch Tommy lieber ein moderner Amerikaner wäre. Als er endlich das Reser-

vat verlässt, ist er trotzdem nicht glücklich. Schließlich hat er sich eher einen Job in der Stadt gewünscht, als eine Entführung durch Aliens. Die kidnappen ihn samt Verwandtschaft, Freundin und dem Rest der Bevölkerung, um aus der Menschheit einen leckeren Snack für lange Weltraumreisen zu machen. Klar, dass Sie als Tommy da eingreifen müssen.

Aliens in Texas

Das aktuelle **Prey** wird von Human Head (**Rune**) in Madison, Wisconsin entwickelt und von 3D Realms (**Duke Nukem 3D**) produziert. Wir sind als einziges deutsches Magazin zu 3D Realms nach Garland, Texas gereist, um uns das Spiel dort anzuschauen (Kasten S.34). Mit dabei: George Broussard und Scott Miller von 3D Realms sowie Tim Gerritsen (Firmenboss) und Chris Rhinehart (Chefprogrammierer) von Human Head. Vier Entwickler reden also bei der Präsentation von **Prey** im ganz im **Duke Nukem**-Stil gehaltenen Studio-Kino auf uns ein. Gar nicht nötig – die intelligente Mischung aus Rätseln und Ballerei überzeugt uns auch ohne konzentrierte Designer-Indoktrination.

Kugel? Total hohl!

Frisch entführt bringen die Aliens Tommy, Jenny und viele weitere Menschen in das gigantische Mutterschiff, eine mobile Dyson-Sphäre (siehe Kasten S. 34). Zum Glück kann sich Tommy befreien und entgeht so der tödlichen Schockfrostung in der Alien-Vorratskammer.

Zunächst nur mit seinem Schraubenschlüssel bewaffnet macht er sich auf, Jenny zu befreien. »Etwa das erste Drittel des Spiels verbringt ihr damit, die Freundin zu finden«, erklärt Scott Miller. »Im Rest der rund 20 Stunden Spielzeit vernichtet ihr das Schiff und rettet die Welt.« Abgesehen von ein paar Szenen zu Beginn des Spiels ist Tommy komplett in der Dyson-Sphäre unterwegs. Damit das nicht langweilig wird, achten die Grafiker auf Abwechslung. Tim Gerritsen: »Wir haben alle möglichen Stilrichtungen in **Prey**: schleimige Alien-Architektur, düstere Technogänge und sogar Außenlevels auf Asteroiden, die in der Sphäre schweben.« Oft stoßen Sie auf bekannte Gegenstände aus dem Reservat, die von den Aliens einfach mit eingesaugt wurden.

Portale mit Falk-Plan

Damit die Wege in der riesigen Sphäre nicht zu lang werden, kann Tommy an vielen Stellen ein kleines Shuttle besteigen und damit fliegend abkürzen. Das Ding ist mit Bordkanone und Traktorstrahl ausgestattet und spielt bei vielen Rätseln eine Rolle. Neben der Fliegerei helfen Portale bei der Fortbewegung, die als Teleporter fungieren. Manchmal sind sie ständig offen, oft muss Tommy sie erst per Schalter aktivieren. In jedem Fall führen Sie in andere Teile des Schiffes und damit neue Levels. Genial: Tommy kann durch die Portale schießen oder Granaten hineinwerfen. Immer wieder öffnet sich auch



Im Shuttle schleudern Sie per Traktorstrahl Gegner ins All oder ballern.



Tommys Talon-Falke rechts übersetzt Schrifttafeln und markiert Schalter.



Verkehrte Ballerwelt: Der Hunter-Alien rechts läuft eigentlich auf einem Wall-Walk-Band an der Decke des Raumes, der Gegner links steht auf dem Boden.

ein Portal und spuckt Gegner aus. Wer die schnell erledigt und durch die nur kurz offene Pforte schlüpft, entdeckt so Bonusräume mit Waffen oder Munition. Achtung: Manche Portale sind Einbahnstraßen! Bei der Orientierung hilft Tommy ein Geisterfalke, den er vom Opa bekommen hat. Der Vogel fliegt immer mit, zeigt Schalter und hockt sich auf Alien-Schrifttafeln sowie Bedienungsanleitungen, um sie zu übersetzen.

Schwer ist leicht was

Die namenlosen Aliens sind zwar gefräßig, dafür technisch top ausgestattet: Störende Naturgesetze wie die Schwerkraft können sie in ihrem Schiff jederzeit ändern. Deshalb gehen die Gegner sowie Tommy an speziellen, leuchtenden Wegen die Wände hoch und spazieren sogar an der Decke. Verwirrend, aber cool: Kopfüber stehend sehen wir, wie sich am »Boden« ein Portal öffnet. Ein Alien-Hunter pirscht heraus und checkt die Lage, sieht uns aber nicht über sich hängen – ideal für einen Hinterhalt. Allerdings brauchen die Wall-Walk-Routen Energie. Wenn die ausfällt (oder ausgeschaltet wird), geht es abwärts.

Noch wilder: Mit Schuss-Schaltern werden Sie in etlichen Gebieten die Schwerkraft umkehren können. Dann plumpst alles – Kisten, Gegner, Tommy – zum neuen »unten«. Auf diese Weise schaffen Sie Deckung oder öffnen Wege. Oft sehen Sie an der Decke auch ein Gesundheitsterminal, eine lila

Öffnung. Flugs den Plafond zum Boden gemacht, schon kann sich Tommy verarzten. »Unsere Levels sind gespickt mit solchen Mätzchen«, verspricht Chris Rhinehart.

Manitus Trickkiste

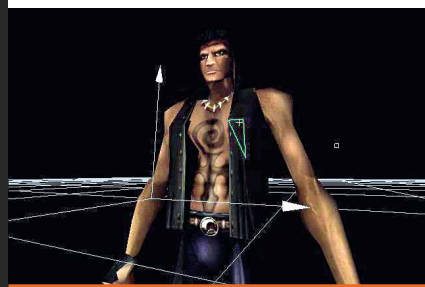
Obwohl Tommy seine Indianerherkunft verleugnet, ist er spirituell mit dem Stamm verbunden. Deshalb reist er während des Spiels immer wieder in eine Traumlandschaft, in der er den Geist seines Großvaters trifft. »Dort herrscht Ruhe und Frieden, der Spieler kann sich dort von den Ballerstrapazen erholen«, verspricht George Broussard. Praktischer Nebeneffekt der Träumerei: Opas Geist gibt Tipps und lehrt Tommy Spezialfähigkeiten wie den Spirit Walk. Damit verlässt der Held auf Knopfdruck seinen Körper (der so lange verwundbar ist), durchschwebt Kraftfelder und kann eigentlich unerreichbare Schalter umlegen. Später im Spiel darf Tommy dank Großpapas Lektionen durch Wände sehen und schießen.

Häuptling mit Hirn

Wall-Walk, Schwerkraft, Spezialfähigkeiten – mit diesen Zutaten könnte man ein erstklassiges Denkspiel kochen. Und tatsächlich verspricht Chris Rhinehart: »Prey wird nur rund zur Hälfte aus Ballern bestehen, der Rest sind Knocheleien.« Die beiden Ele-

PREY 1997

Prey wurde erstmals auf der E3 1997 vorgestellt, in einem für damalige Verhältnisse eindrucksvollen Trailer. 1998 gab's ein weiteres Filmchen, dann verschwand der Titel in der Versenkung. Die jetzt wieder belebte Fassung enthält fast alle Elemente, die ursprünglich von den Entwicklern versprochen wurden: Portale, einen Indianer-Helden sowie die Dyson-Sphäre als Schauplatz. »Damals war die Technik einfach noch nicht so weit«, erklärt Scott Miller von 3D Realms. »Jetzt können wir endlich alle Ideen umsetzen.« Auf dem Bild: Held Tommy von 1997.



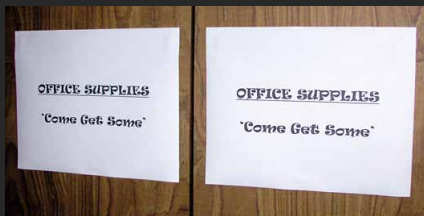
ZU BESUCH BEI 3D REALMS



Dieses unscheinbare Gebäude in Garland, Texas (nahe Dallas) ist der Firmensitz von 3D Realms.



Heißes Pflaster in der Eingangshalle. Im Hintergrund: Duke-Nukem-Fanartikel aller Art.



Die Einladung steht: In diesem Materialschrank darf sich jeder mit Kulis und Druckerpapier versorgen.



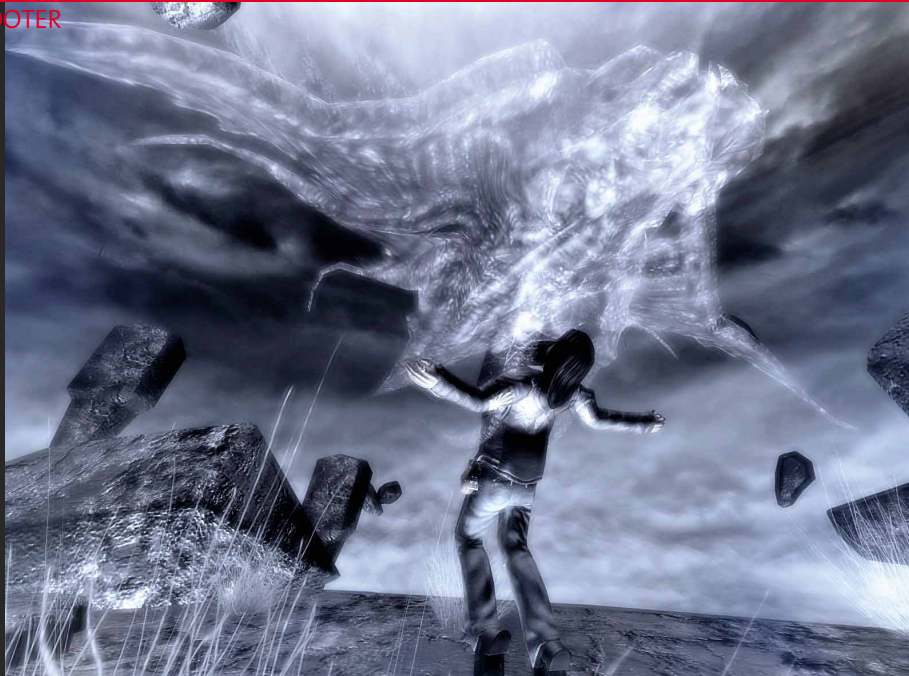
Tim Gerritsen und Chris Rhinehart von Human Head im Präsentations-Kino von 3D Realms.



Gruppenbild mit dem Duke: George Broussard, Markus Schwerdtel und Scott Miller.



Texanische Entwickler haben immer dicke Autos: Dieser wuchtige Hummer gehört George Broussard.



Tommy ist tot, kein Grund für einen Neustart: Wenn Sie genug dieser Seelen abschießen, kehrt der Held zurück.

mente sollen sich optimal ergänzen, ähnlich wie im Gamecube-Hit **Metroid Prime** (plattformübergreifend eins der besten Actionspiele). Chris gibt zu: »Wir haben sehr lange Metroid und Zelda gespielt und uns davon für Prey inspirieren lassen.« Sicher nicht die schlechtesten Vorbilder.

Nach und nach wollen die Entwickler dem Spieler immer mehr Kniffe zeigen, der sie dann in immer schwierigeren Rätseln kombinieren muss – stets gewürzt mit deftigen Feuergefechten. So muss Tommy erstmal etlichen Aliens den Garaus machen, um danach per Schwerkraft-Verdreher einen Energiewürfel durch ein Labyrinth zu bugsieren.

Millionen zu Mutanten

Das Gegner-Repertoire in **Prey** wird abwechslungsreich: Aliens in allen Formen und Farben greifen Tommy an, unterstützt von Robotern diverser Bauar-

ten. Dazu kommen besessene Entführte sowie Mutanten, die aus allen bisher eroberten Rassen zusammengeschneppelt wurden. »Ganz ehrlich: die von uns benutzte Doom-3-Engine kann nur schlecht mit vielen Gegnern gleichzeitig umgehen, deshalb sind selten mehr als drei auf dem Bildschirm. Die wollen wir dafür umso schlauer machen!«, verspricht Chris Rhinehart. Und tatsächlich suchen die Feinde hinter Kisten Deckung und versuchen, Gesundheitsterminals zu verteidigen. Außerdem wissen sie um die Funktionsweise von Wall-Walk-Routen sowie Schwerkraftschaltern und benutzen diese auch.

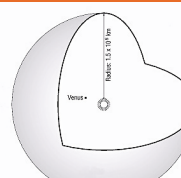
Ab'ner Arm = MG

Bei seiner Entführung kann Tommy gerade mal einen Schraubenschlüssel als Waffe einstecken, später bekommt er jedoch richtige Knarren. Auf

dem Schiff findet er diverse menschliche Standardwaffen wie Pistolen, aber auch Alien-Ausrüstung. Die muss er sich oft erst verdienen: Das »Maschinengewehr« ist der abgetrennte Arm eines Riesengegners, den Sie natürlich erstmal erle-



WAS IST EINE DYSON-SPHÄRE?



www.wikipedia.org

Die Idee stammt vom Physiker Freeman Dyson: Man benutzt die Planeten des Sonnensystems als Material, um daraus eine riesige Kugel zu bauen, die unsere Sonne umschließt.

Die Kugel-Innenseite ist etwa so weit vom Zentralgestirn entfernt wie die Erde, Leben ist darauf möglich. Die zwei größten Vorteile: massenhafte Baufläche und 100-prozentige Nutzung der Sonnenenergie (nix geht im Weltall verloren). Die Ringwelt aus Halo entspricht zum Beispiel dem Äquatorialring einer Dyson-Sphäre und könnte im Prinzip als Ausgangspunkt für den Rest des Bauwerks dienen.



Der Indianeropa in der Geisterebene hat immer einen Rat für Tommy.



gen müssen. Jede Waffe hat einen alternativen Feuermodus: Der Raketenwerfer baut einen Schild auf, die Käfergranate bleibt haften. Von Konsolenspielen wie **Zelda** geklaut: **Prey** überprüft, welche Waffe oder Munition Sie brauchen könnten. Wenn Sie einen Ausrüstungsschrank öffnen, findet Tommy das benötigte Zeug.

Kurzweilige Jagdgründe

Trotz aller Fähigkeiten und Waffen wird auch Tommy

manchmal sterben. Dann haben Sie zwei Möglichkeiten. Nummer 1: Sie drücken, wie von anderen Spielen gewohnt, die Quickload-Taste. Innovativer und spannender ist allerdings die Alternative: Bei seinem Ableben taucht Tommy in der Totenwelt wieder auf, in der Geister umherfliegen. Wenn er mit seinem Bogen genügend davon abballert, darf seine Seele wieder in den Körper zurück. Und zwar genau da, wo er gestorben ist. Das geht nicht nur fast ge-



Im Spirit Walk schleicht sich Tommy an einen Alien und streckt ihn per Geisterbogen nieder.

nauso fix wie neu zu laden, sondern macht obendrein viel mehr Spaß. »Es gibt keinen Grund, mit dem Ballern aufzuhören, nur weil du zufällig tot bist«, lacht George Broussard.

Aufeinander!

Die vielen Spielelemente von **Prey** lassen auf anspruchsvolle Multiplayer-Gefechte hoffen. Das sieht Tim Gerritsen ganz genauso: »Multiplayer ist uns wichtig! Jede Karte wird sich um ein besonderes Thema drehen, mal steht der Spirit Walk im Vordergrund, mal die Schwerkraft.« Allerdings werden nach momentanem Stand maximal acht Spieler gleichzeitig antreten können. »Und selbst da schwitzt die Doom-Engine schon«, entschuldigt sich Tim. Acht Spieler, die kopfüber in den Levels hängen – wird das nicht zu kompliziert? »Oh doch«, lacht Chris. »Wir mussten eine eigentlich geniale Wall-Walk-Karte wieder stark vereinfachen. Da drin hat jeder den Durchblick verloren!«

Momentan arbeitet Human Head an Balancing und Skriptsequenzen, schon bald sollen die Sprachaufnahmen gemacht werden. Obwohl für **Prey** wie bei allen 3D Realms-Titeln »When

UND WAS IST MIT DEM DUKE?

Haben wir bei 3D Realms eine lauffähige Version von Duke Nukem Forever gesehen? Nein, lediglich ein Icon auf dem Desktop des Präsentationsrechners. Wird es noch kommen? Aber sicher! In den Gängen des Studios hängen Bilder (aus dem Spiel!) der Waffen, die wurden allerdings für unseren Besuch zur Wand gedreht (George Broussard: »Habe ich selber letzte Nacht gemacht«), damit sie niemand fotografieren kann. Laut Broussard wird fleißig am Titel gearbeitet, schon bald wollen die Entwickler eine Alpha-Version zusammenschrauben, in der man durch das komplette Spiel laufen kann – ohne Waffen oder Gegner. »Wir sind eine kleine Firma, am Duke arbeiten vielleicht 30 Leute«, entschuldigt sich George für den langsamen Fortschritt. Allerdings verspricht er für die Zukunft einen großen Duke-Auftritt mit Screenshots und Video, vielleicht noch in diesem Jahr.



Der Asteroid hat sein eigenes Schwerkraftfeld, da wird die Landung mit dem Shuttle knifflig.



Nix wird weggeworfen: Diesen Mutanten haben die Aliens aus den Überbleibseln bereits unterwerfener Rassen gebaut.



Mit Schuss-Schaltern können wir die Schwerkraft im Würfel in alle Richtungen kippen – Rätselalarm!

it's done« als Release-Datum gilt, raunten uns die Entwickler hinter vorgehaltener Hand ein »1. Quartal 2006« zu. **MS**

PREY

Genre: Ego-Shooter
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Human Head / 3D Realms
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Endlich ein Shooter mit Hirn! Aus den Elementen, die sich Human Head für die Indianer-Hatz einfallen lässt, machen andere Entwickler locker drei Spiele. Als Fan des Vorbilds im Geiste – Metroid Prime für den Gamecube – freue ich mich natürlich besonders auf Tommys Abenteuer. Bin nur gespannt, wie der ungewöhnliche Cherokee-Held bei der an den Soldaten und Einzelkämpfer gewöhnten Shooter-Gemeinde ankommt.«



➤ AB-16-DVD / AB-18-DVD: Video-Special



➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **F60**