

Per Kriegsbeil gegen Aliens

Prey

Der Abkömmling eines alten Indianerstammes sorgt in einer neuen Grafikengine für Furore.



Die Hauptfigur **Talon Brave** stolpert unvermutet in eine galaktische Verschwörung.



Transparente **Glaskuppeln** in der riesigen Raumstation der ultrabösen Trocara erlauben den Blick auf die detaillierte Außenwelt.

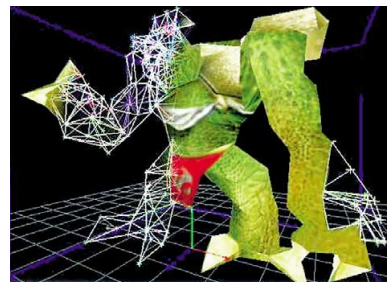
Bei **Prey** schlüpfen Sie in die rote Haut von Talon Brave. Der Apache wird kein wutschnaubender Kämpfer sein wie **Duke Nukem**, der bislang bekannteste Held von 3D Realms, sondern ein eher zurückhaltender Typ. Er soll als Indianer absolut glaubwürdig wirken – die Mühe geht so weit, daß die Entwickler sogar Sprache und Mythologie der amerikanischen Ureinwohner studieren.

Glühende Sonne

Prey wird zu rund einem Drittel in einem alten Indianer-Reservat in der Wüste Arizonas spielen. Talon Brave ist der Sprößling eines weisen Shamanen und verfügt deshalb über rudimentäre magische Kräfte. Ansonsten ist er aber ein ganz gewöhnlicher Bürger. Eher zufällig stößt Talon auf eine interstellare Verschwörung der außerirdischen Trocara und schießt sich fortan mit allerlei Waffenvarianten durch Horden von Aliens. Später landet der Krieger auf einer gigantischen ringförmigen Raumstation der Wesen vom fremden Stern. In deren Mitte soll – durch Luken stets sichtbar – sogar eine Miniatur-Sonne glühen.

Sprung in die Dose

Mit der neuen Grafikengine lassen sich bestimmten Gegenständen ungeheuer viele Polygone zuweisen. Sie können sich etwa an eine Getränk-



Ein **Monster** bekommt im 3D-Animationsprogramm sein Texturen-Kleid verpaßt.

kedose zoomen und selbst kleinste Details erkennen, ohne daß das Bild kantig wird. Über ein Portal – ein künstliches Tor, das wie in den Mehrspieler-Levels von **Unreal** getrennte Orte überganglos verbindet – könnte Talon per Magie sogar in den Behälter laufen. Eine andere Fähigkeit der Engine befriedigt eher destruktive Naturen: In **Prey** werden Sie Ihre gesamte Umgebung in Schutt und Asche legen können. Auch der größte Wolkenkratzer stürzt ein, sobald Sie im untersten Stockwerk die tragenden Mauern weggeputzt haben.

Großes in Aussicht

Mit **Prey** hat 3D Realms große Pläne: Das neue 3D-Action-spektakel soll Flaggschiff einer ganzen Reihe von Spielen werden; angeblich macht man sich bereits jetzt Gedanken um eine mögliche Verfilmung. Übrigens soll nach den Abenteuern von Talon Brave auch das übernächste **Duke Nukem**-Spiel auf der neuen Engine basieren. **PS**

Prey

Genre: 3D-Action **Hersteller:** 3D Realms
Termin: 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Prey wird ein ernsthaftes Spiel, statt witzig-derber Sprüche ist verhältnismäßig viel Tiefgang angesagt. Spielerisch setzt der Mix aus Realismus und eigentlich Unmöglichem frische Akzente.«