

PREY

Auf dem Kriegspfad ins All- das ist mal innovativ.



Mit der aufladbaren Wurm-Wumme nehmen wir einen **Zwischengegner** aufs Korn.



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **3829**



► **USK:** keine Jugend-freigabe



► **WIN VISTA 32 BIT**
• läuft
• 5.1-Sound
mit X-Fi

Der Cherokee-Indianer Tommy hat das langweilige Reservatsleben satt und sehnt sich nach Action. Und siehe da, schon schwebt eine gute Fee... pardon, ein mondgroßes Fleisch-Raumschiff heran und erfüllt Tommys Wunsch: Angreifer vom anderen Stern ernennt schmackhafte Erdenbürger und verschleppen dabei auch gleich Tommy samt Großvater und Freundin. Im Verlauf des stimmungsvollen Intros – einer Spielgrafik-Kamerafahrt durch die, ähm, Metzgerei des Schiffs – kann sich Tommy jedoch befreien. In seiner Rolle ballern Sie

im originellen Ego-Shooter **Prey** auf mäßig schlaue Außerirdische und knackige Bossgegner. Weil Tommys Großvater direkt stirbt, hat der Cherokee nur noch ein Ziel: seine Freundin zu retten. Hierzu nutzt er neben lebendigen Waffen wie Granaten-Käfer auch Schamanenkräfte. Als körperloser Schemen wabert er durch (sonst undurchdringliche) Energiefelder und erreicht so die Schalter dahinter. Wenn Tommy stirbt, darf er in der Geisterwelt zehn Sekunden lang Energie tanken, bevor er wiederaufersteht. Zudem spielt **Prey** mit der Schwerkraft: Häufig stapft Tommy via Magnetband an der Decke und an Wänden entlang. Darüber hinaus darf er die Anziehungskraft in vielen Räumen umdrehen, indem er auf Schalter schießt. Aus den Geisterkräften und Gravitations-Spielereien strickt **Prey** simple, aber nette Rätsel – willkommene Würze für die flotten Schießereien. **GR**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3816**

PREY	
GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Human Head / 2K Games
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

87

»Außerirdisch ideenreich«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Okay, **Prey** hat diverse kleine Schwächen, von der mäßigen Gegner-KI über die geradlinigen Levels bis zur kurzen Spielzeit von rund 10 Stunden. Das Cherokee-Abenteuer hat aber auch eine ganz große Stärke: Schwerkraft-Rätsel sowie Schamanenkräfte heben Tommys turbulente Alien-Hatz angenehm von soliden aber ideenlosen Rivalen à la Quake 4 (dt.) ab. Zudem erzählt **Prey** eine für einen Shooter ordentliche Handlung, die allerdings unter einem nicht aufgeklärten Seitenstrang sowie stellenweise unter erzählerischem Leerlauf leidet. Aber sei's drum: Schon allein seine originellen Spielideen machen **Prey** zum Pflichtspiel für preisbewusste Bleichgesichter.

DREAMFALL

Ich glaub, ich träume...



Zöe ist eine von drei Hauptpersonen, die Sie im Spiel steuern dürfen.

Finde April Ryan, rette sie!« Wenn kleine Mädchen auf flackernden Bildschirmen um so einen Gefallen bitten, wer kann da schon ablehnen? Die gelangweilte Studentin **Zöe Castillo**, die im Casablanca des Jahres 2229 lebt, erhält immer wieder solche mysteriösen Botschaften. Schließlich kann sie nicht anders, als dem Geheimnis um April Ryan auf den Grund zu gehen. Adventure-Freunde kennen April bereits aus dem Klassiker **The Longest Journey**, der nun in **Dreamfall** eine würdige Fortsetzung findet. Die Story von **Dreamfall** lässt sich in wenigen Zeilen gar nicht wiedergeben, was in diesem Fall nicht gegen, sondern für das Spiel spricht. Die Geschichte um die parallel existierenden Welten Stark und Arcadia, Traumreisen und die drei Helden gehört zu den besten und tiefstsinngigsten der letzten Jahre. Moment, drei Helden? Ja, neben **Zöe** dürfen Sie auch den Inquisitor **Kain** aus der Fantasy-Welt **Arcadia** und natürlich April Ryan selbst spielen. Deren drei Lebenswege kreuzen sich schicksalhaft bis zu einem dramatischen Ende, das unbefriedigend offen bleibt. Das Spiel steuern Sie, für ein Adventure ungewöhnlich, wie ein 3D-Ac-

PATRICK C. LÜCK

patrick@gamestar.de

Wenn man es genau nimmt, steckt **Dreamfall** voller Macken: missglückte Action- und Schleich-Einlagen, maue Rätsel und schwammige Steuerung. Aber das ist mir in diesem Fall egal, denn **Dreamfall** ist ein echtes Erlebnis. Eine so gut geschriebene und schön inszenierte Story mit Tiefgang habe ich schon lang nicht mehr »erleben« dürfen. Da verwandelt sich der PC-Bildschirm in eine Kino-Leinwand, und ich komme die kompletten 15 Spielstunden nicht aus dem Träumen heraus. Nur die törichte Mode, Spiele mit dämlich offenen Enden zu versehen, hätte sich **Dreamfall** sparen können.

»Ein Fall zum Träumen«



tionspiel aus der Schulterperspektive, in der Sie auch simple Actionkämpfe und Schleicheinlagen absolvieren. Die Rätselqualität ist nur Mittelmaß, ganz im Gegensatz zur exzellenten Musik und Vertonung. Die ist auch nötig, da gesprochene Dialoge den größten Teil der Story transportieren. **PCL**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M149**

DREAMFALL	
GENRE	Adventure
PUBLISHER	Funcom / Anaconda
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	1,6 GHz, 512 MB RAM
PREIS/LEISTUNG	GUT

82



► **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie **3814**
Quicklink **3815**
Komplettlösung **3815**



► **USK:** ab 12 Jahren



► **WIN VISTA 32 BIT**
• läuft
• 5.1-Sound
mit X-Fi