

Prey: Damals und heute

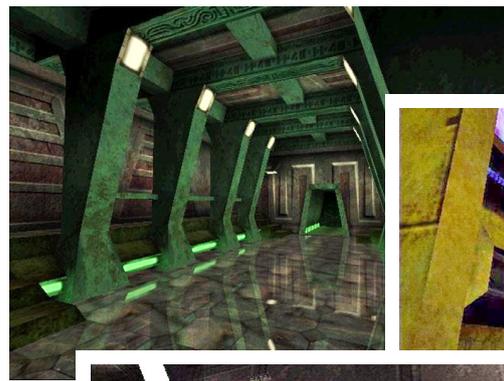
ODYSSEE IM WELTRAUM

Das neue Prey wird ganz anders als ursprünglich geplant und überaus ungewöhnlich. Beides hat bei Prey Tradition. Von Michael Förtsch und Michael Graf



Es war klar, dass dieser Moment kommen würde, und doch kommt er anders als gedacht. Raphaël Colantonio, der Chef der Arkane Studios, betritt auf Bethesdas E3-Presskonferenz die Bühne und verkündet »ein neues Spiel, das auf den Werten von Arkane aufbaut.« Colantonio meint nicht Dishonored 2, an dem sein Studio gerade arbeitet, sondern »ein weiteres First-Person-Spiel, angesiedelt in einem gefährlichen Universum. Nur diesmal fügen wir auch psychologische Spannung hinzu.« Ein bisschen flunkert der Franzose dabei schon, schließlich ist dieses Arkane-Projekt gar nicht neu, sondern ein alter Bekannter: Colantonio spricht von Prey, dem Nachfolger des 2006 veröffentlichten, gleichnamigen Ego-Shooters von 3D Realms und den Human Head Studios. Und dieser Nachfolger hätte schon vor über drei Jahren erscheinen sollen.

Es ist das Ende einer Odyssee und zugleich ein Neubeginn. Mit dem ursprünglichen Prey 2 hat das Arkane-Projekt nichts mehr gemeinsam. Es wird ein ganz anderer, ein ungewöhnlicher Shooter. Ein Shooter, in dem nur im Notfall geschossen wird, weil Munition so knapp ist. Ein Shooter, in dem man dafür fast jede beliebige Form annehmen und etwa als Kaffeetasse durch eine sonst unpassierbare Durchreiche wackeln kann. Ein Shooter, in dem man Gegner oder sich selbst per Psi-Schub durch die Gegend katapultiert, das Innere und schwerelose Äußere einer frei begehbaren Raumstation erkundet und per »Glue Gun« Klebespuren an die Wände schießt, um daran hochzulaufen. Prey ist typisch Arkane, die Entwickler lassen uns gerne mit ungewöhnlichen Fähigkeiten experimentieren, entfesseln unseren inneren MacGyver. Wenn wir in Dark Messiah of Might & Magic einen Ork auf einer Eisfläche ausrutschen lassen und dann kung-fu-tretend in einen Abgrund befördern. Wenn wir in Dishonored einen Rattenschwarm beschwören, in einen der Nager hineinschlüpfen und heimlich am Feind vorbei wuseln. Oder wenn wir bald in Prey einen Klebebatzen an die Decke feuern, unseren Helden in eine Blechdose verwandeln und per Psi-Katapult versuchen, uns selbst an der Decke festzukleben, um einer Alien-Patrouille aus dem Weg zu gehen. Das ist ganz anders als das erste Prey, ganz anders als das ursprünglich angedachte zweite. Und doch passt es, denn Prey war nie einfach nur ein Shooter. Und auch keiner, der ohne Odyssee erschienen wäre.



So sah Prey während des ersten Entwicklungsanlaufs bei 3D Realms aus. Effekte wie Reflexionen auf dem Boden oder transparente Bildschirmanzeigen waren damals echt imposant.



Prey brachte viele coole Ideen mit. Gravitationsbänder (links) ließen uns an Decken und Wänden laufen, Portale (Mitte) führten quer durchs Alien-Schiff. Ein neues Element, das sich Human Head ausdenkt, ist der Spirit Walk (rechts), als Geist kann Tommy Hindernisse überwinden.

Aller Anfang ...

Ursprünglich wird Prey im Jahre 1995 von 3D Realms angekündigt, und ja, damals glaubt man den späteren Entwicklern von Duke Nukem Forever noch, wenn sie in großen Plänen schwelgen. Die Design-Marschrichtung von Prey gibt Tom Hall vor, einer der Doom-Väter, der keinen x-beliebigen Shooter entwickeln möchte. Nix da, eine Revolution soll Prey werden! Okay, außer bei der Story. »Die Idee war, dass ein Typ von Aliens entführt wird und in einer Arena landet«, erinnert sich Hall. »Dort werden seine Stärke, Schnelligkeit und Intelligenz getestet – und wie er diese Fähigkeiten kombiniert.« Anti-Schwerkraft-Laufbänder und Portale sollen die bekannte Shooter-Erfahrung buchstäblich auf den Kopf stellen, die Spieler an Wänden und Decken laufen und quer durchs Level teleportieren lassen. Sogar zerstörbare Umgebungen sind geplant. Doch schon nach wenigen Monaten verlässt Tom Hall das Projekt, um mit John Romero Ion Storm zu gründen. Den Prey-Hut hat fortan Paul Schuytema auf, der einige von Halls Ideen beibehält, zugleich jedoch in die klassische Schlauch-Shooter-Richtung tendiert. In den Folgejahren feiert der Indianerheld Talon Brave Sun seine ers-

ten Messeauftritte, der sich durch ein Alien-Mutterschiff schießen soll. Das sieht durchaus beeindruckend aus, doch die Entwickler hadern mit technischen Schwierigkeiten. Vor allem die Portale führen zu »ekkligen Problemen«, gibt der Programmierer William Scarborough später zu. 3D Realms zieht die Notbremse, das Projekt wird auf Eis gelegt. Versuche, es ab Ende 1998 wieder aufzutauen, scheitern. Bis 2001. Da findet 3D Realms Gefallen am (in Deutschland indizierten) Wikingerschnetzelspiel Rune – und kontaktiert dessen Entwickler Human Head. Ob die wohl Prey übernehmen wollen? Ja, wollen sie!

Carmack, unser Retter

Das macht vor allem einer möglich: John Carmack. Der Technikguru von id Software hat die id-Tech-3-Engine programmiert, die später auch in Doom 3 zum Einsatz kommen wird und endlich die technischen Spielereien ermöglicht, die Tom Hall einst ausgebrütet hat. Zwar kann Human Head aus 3D Realms' ursprünglichem Prey-Prototypen keine einzige Codezeile übernehmen und muss komplett von vorne anfangen, was aber keine unüberwindliche Hürde darstellt. »Die Engine war unglaublich flexibel – Carmack ist einfach

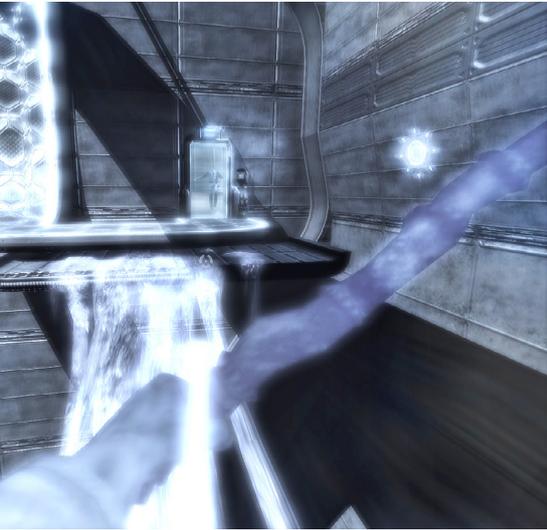
ein verdammtes Genie«, erinnert sich der Producer Tim Gerritsen. Nach rund fünf Jahren Entwicklungszeit erscheint Prey schließlich im Juli 2006. Der letztlich Domasi »Tommy« Tawodi getaufte Cherokee-Indianer wird darin in eine gewaltige Alien-Sphäre entführt, die nicht nur aus High-Tech-Räumen besteht, sondern auch aus fleischig-organischen Höhlen, bevölkert von E.T.-Gegnern, bei denen das »E« in erster Linie für »ekklig« steht. Stringent, brutal, schnell, teils verwirrend ist die Action, auch dank Tom Halls Portalen und leuchtenden Gravitationspfaden. »Bis auf einige Ideen ist es weit entfernt von dem, was ich plante«, scherzt Hall zwar, das Endergebnis gefällt ihm trotzdem – und auch vielen Spielern. Schon kurz nach der Veröffentlichung verspricht der 3D-Realms-Gründer Scott Miller einen Nachfolger, der gleichsam bei Human Head entsteht. Tommy solle als »abgehärteter, verantwortungsvoller« Held zurückkehren, der zum »galaktischen Retter« werde. Größere Umgebungen und imposante Skriptsequenzen sind angedacht. Doch dann kauft 2009 urplötzlich Bethesda die Rechte an Prey von Scott Millers Firma Radar Group, die diese und andere Marken verwaltet. Denn 3D Realms braucht Geld,



Das von Human Head erdachte Prey 2 sollte sich vom Vorgänger abheben und offene Areale sowie Rollenspielelemente bieten.



In grafischer Hinsicht hätte Prey 2 zu seinem einst geplanten Erscheinen im Jahre 2012 durchaus beeindruckt.



angeblich fließt der Erlös direkt ins dauerkriselnde Duke Nukem Forever. Zu dieser Zeit hat Human Head schon die Vorarbeit am Konzept begonnen, das 2011 auf der Bethesda-Hausmesse BFG und der E3 vorgestellt wird – nur um noch im gleichen Jahr in die Tonne zu wandern.

Der zweite Heroe

Der Flug Seajay Air 6401 liegt ruhig in der Luft über Kansas. Die meisten Passagiere schlafen, als ein Rütteln die Maschine erfasst und grelle Lichtstrahlen durch die Fenster brennen. Ein Blitz teleportiert eine Kreatur in den Mittelgang. Sie schießt. Der Sky-Marshall Killian Samuels springt auf und feuert zurück. Er und die restlichen Flugzeuginsassen, das zeigt der mit echten Darstellern gefilmte Teaser-Trailer zu Prey 2, werden samt dem Flugzeug von derselben Sphäre entführt, die auch Tommy fortgerissen hat. Anders als seine Mitpassagiere überlebt der Marshall den Aufschlag der Boeing 767 auf dem riesigen Raumschiff. Der Prolog soll Killian ähnlich wie sein Indianer-Pendant im ersten Prey durch einen Teil der Sphäre führen. Er versucht, Gefangene zu befreien, und feuert mit seiner einfachen Pistole auf monströse Alien-Cyborgs. Jedenfalls, bis er plötzlich ausgeknockt wird. Dann, so

die Story, erwacht Killian auf dem Planeten Exodus, auf dem er sich als Kopfgeldjäger verdingt. Sein Leben davor? Größtenteils vergessen – ebenso wie ein Aufeinandertreffen mit Tommy, der im Laufe der Handlung eine wichtige Rolle einnehmen soll »Wir wollten die Gewichtung umdrehen. Wir wollten einen Jäger, keinen Gejagten«, erklärt der Entwicklungsleiter Chris Rhineheart der Handlungstwist. Nun soll der Spieler frei wählbare Story- und Nebenaufträge in einer großen, in Areale unterteilten Welt erfüllen.

Insgesamt drei Stadtumgebungen sind geplant. Ein »Bowery« genannter Bezirk der Planetenhauptstadt »Central City«, der stetig in Dunkelheit getaucht ist, das mit prallem Sonnenschein geflutete »Locktown« und die im nebligen Zwielflicht liegende und teils unterirdische »Undercity« (nicht verwandt mit World of Warcraft). Dort soll der Spieler Mörder ausschalten, extraterrestrische Kriminelle dingfest machen, sich mit der Alien-Mafia »Ceros Collective« anlegen und seine eigene Vergangenheit wiederfinden. Mit Schrotflinte, Pistole und Schulterraketenwerfer wäre er dafür in Mirror's-Edge-Manier durch metallene Malls getetzt, von Wolkenkratzen gesprungen, über Schwebestiefel

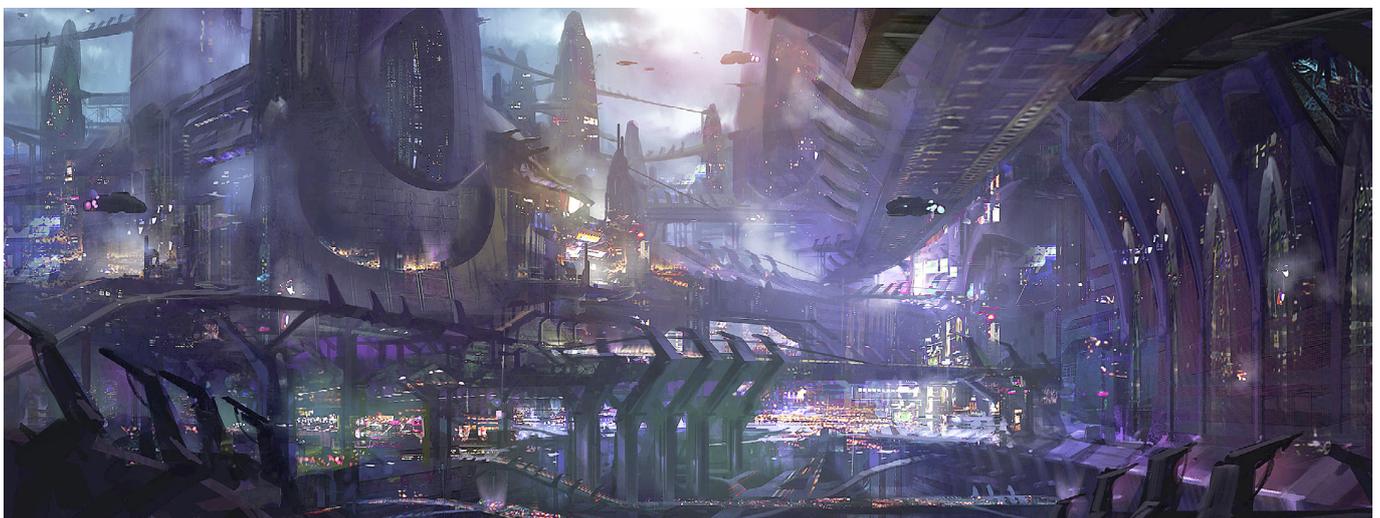
gerannt und in Nachtclubs unter Tresen hindurch geschlittert. »Du rutschst ein Rohr hinab und kannst dabei feuern«, erklärt Rhineheart und verspricht: »Es steckt vieles drin, das du so noch nie in einem Shooter gesehen hast.« Eingefahrene Kopfgelder investiert Samuels unter anderem in Waffen-Upgrades wie Zielsuchmunition und Gadgets wie Schwebestiefel, Energieschilder, Wärmesicht-Linsen und Teleportgeräte. Die ersten Spieleindrücke von Prey 2 sind dank der stark modifizierten Doom-3-Engine auch optisch spektakulär, wenn auch ziemlich anders als das Original. »Das hat überhaupt nichts mehr mit meiner Ur-Idee zu tun«, lacht Tom Hall. »Aber als Konzept ist es toll.«

Das Ende

Doch trotz guter, teils sogar begeisterter Berichterstattung verschwindet Prey 2 im Nachgang der E3 2011 in der Versenkung. Der Grund? »Die Arbeit stoppte Ende 2011«, erklärt Chris Rhinehart dem Magazin Develop. Dabei sei das Spiel weitgehend fertig gewesen und hätte eines »der schönsten Spiele der letzten Konsolengeneration« sein können. Offiziell verkündet wird diese Einstellung erst drei Jahre später, doch bereits



Der Held von Prey 2 sollte Killian Samuels sein, der sich als Alien-Kopfgeldjäger verdingt.



Die Metropolen in Prey 2 hätten an das düstere »Blade Runner« erinnert. Das wollte Arkane für sein neues Prey ausdrücklich nicht.

Vier Beutegeschichten

TOP SECRET

Im Mai 2013 soll das US-Studio Arkane Austin grünes Licht für die Neuinterpretation von Prey 2, dem jetzigen Prey, bekommen haben. Raphaël Colantonio, Arkane-Chef und Co-Entwickler von Dishonored, wollte, dass daraus ein »geistiger Nachfolger von System Shock 2« wird. Ein intelligentes Actionspiel also, wie es auch Ken Levine mit Bioshock geschaffen hat. Und ähnlich wie System Shock 2 und Bioshock soll auch Prey seine Spieler in die Irre führen, überraschen und auf psychologischer Ebene manipulieren. Dafür hat Colantonio vier Szenarien und Szenen niedergeschrieben, die dem Team klarmachen sollen, was er sich hinsichtlich Story und Atmosphäre wünscht. Die nehmen zwar nicht die Handlung des neuen Prey vorweg, lassen aber erahnen, was auf uns zukommt.

#1

Der Spieler erwacht in einem High-Tech-Apartment in Bangkok des Jahres 2072. Er glaubt, ein Auftragskiller zu sein, und hat ein Robo-Mädchen namens Danielle seiner Seite. Jedoch erlebt er den gleichen Tag wieder und wieder – bis er nebst Danielle in einem Labor aufschreckt. Das Robo-Mädchen läuft davon und er folgt ihr nach. Er entdeckt, dass seine ganze Welt nur aus Requisiten bestand und begreift, dass er in einer Forschungsanlage lebt, die auf einem abgestürzten UFO erbaut wurde. Menschen experimentierten dort mit Alien-Technik und infizierten Tiere mit außerirdischer DNA. Das ging freilich nicht lange gut.

#2

Ein Mann rennt durch die Straßen einer Stadt, ähnlich den retro-futuristischen 50er-Jahre-Metropolen des Fallout-Universums, bevor die Bomben gefallen sind. Männer in schwarzen Anzügen und mit verschwommenen Gesichtern sind hinter ihm her. Er zieht ein Gerät aus der Tasche, sprintet in ein Café, »hackt« die Umgebung und verschwindet in einem Riss in der Kulisserie, hinter der sich eine bizarre Alien-Architektur offenbart. Alles nur eine Simulation. Als Inspiration führt Colantonio Filme wie »Dark City« und »Matrix« an.

#3

Ähnlich dem ersten Szenario beginnt auch hier alles in einem Schlafzimmer. Aber weit weniger nobel, sondern ziemlich abgelebt wirkt die Umgebung. Der Spieler ist ein Regierungsagent, der Informationen über Aliens sammeln soll, und streift zunächst in seiner Wohnung umher. Dabei entdeckt er kleine Merkwürdigkeiten: Kühlschrankschäden, die in die falsche Richtung aufgehen, bizarre Texturen und Kompressionsfehler. Dann erhält er Nachricht von einer gewissen Danielle Sho: »Nichts ist, wie es scheint.« Er könne auch seinen Auftraggebern nicht trauen, wird aber dann mit einem Wagen zu einem Gebäude gefahren, das er infiltrieren soll. Dieses entpuppt sich als menschliches Raumschiff, auf dem Forscher mit Menschen und Aliens experimentieren. Der Held ist ein Teil des Experiments und Danielle Sho der Bordcomputer des Schiffes, der nicht weiter mit ansehen mag, was dort geschieht. Oder zumindest behauptet sie das.

#4

Der namenlose Held strandet auf einer karibischen Insel und entdeckt einen verlassenen Bunker, der in eine High-End-Militäranlage mündet. Dort haben Wissenschaftler versucht, eine Künstliche Intelligenz basierend auf außerirdischer Technologie zu erschaffen. Alles ist scheinbar tot. Aber die artifizielle Intelligenz ist immer noch da. Ein ähnliches Szenario hatte Ken Levine einst für das erste Bioshock erwogen. Jedoch sollte der Spieler hier auf einer Tropeninsel in eine ehemalige Nazi-Forschungsstation stolpern, deren Experimente ein Eigenleben entwickelt haben.



2012 machen Gerüchte die Runde, Prey 2 sei aufgrund der Fan-Reaktionen auf Eis gelegt worden. Ein anonymes Ex-Entwickler erinnert sich hingegen an einen seit Mitte 2011 brodelnden Disput zwischen Human Head und Bethesda. »Es ging zunächst um mehr Zeit«, erklärt er knapp. Denn in einem Vertrag habe der Publisher nur zwei Jahre Entwicklungszeit zugesichert, das Spiel habe 2012 erscheinen sollen. Doch dann sei das Konzept komplexer ausgefallen als erwartet. Bethesda habe Human Head zunächst ein halbes Jahr mehr eingeräumt, dann aber plötzlich wieder auf die Vertragsbedingungen gepocht, die nicht einzuhalten waren. Wie auch IGN und Shacknews berichten, habe der Hersteller das Team unter Druck gesetzt, den Geldhahn zuzudrehen und Ende 2011 angeboten, das nunmehr finanziell prekäre Studio zu kaufen. Die Truppe wollte das nicht, fühlte sich erpresst. Kompromissangebote wurden beiderseitig ignoriert. Daraufhin kam es zum Streik der Entwickler. »Wir machten nichts mehr«, sagt der Ex-Hu-

man-Head-Mann. »Damit war's vorbei.« Prey 2 wurde gestoppt und der Vertrag aufgelöst. Das ist eine Sicht der Dinge.

Die zweite Renaissance

Den offiziellen Grund, wieso Prey 2 eingestellt wurde, erfährt selbst das Team erst, als auch die Fans unterrichtet werden. Nämlich im Oktober 2014. Auf der PAX Australia gesteht der Bethesda-Vizepräsident Pete Hines öffentlich, dass man die Arbeiten beendet habe. Es sei stets ein Projekt gewesen, an das man geglaubt habe, das aber nicht den Weg nahm, auf den man gehofft habe. »Es erreichte nicht unseren Qualitätsstandard«, sagt Hines. Das Team von Human Head enttäuscht diese Erklärung sehr. Insider berichten, dass sie sich vor den Kopf gestoßen fühlen. Denn trotz des Abbruchs und der Meinungsverschiedenheiten habe man tolle Arbeit geleistet und zumindest gut mit den Kollegen von Bethesda kooperiert. »Wir waren natürlich traurig, dass alles umsonst war; dass wir unsere Vision von Prey 2 nicht

zeigen konnten«, klagt Tim Gerritsen. »Was wir mit Prey 2 geschaffen haben, spricht für sich. Wir sind stolz auf unsere Arbeit und alles, was wir mit Prey angestoßen haben.«

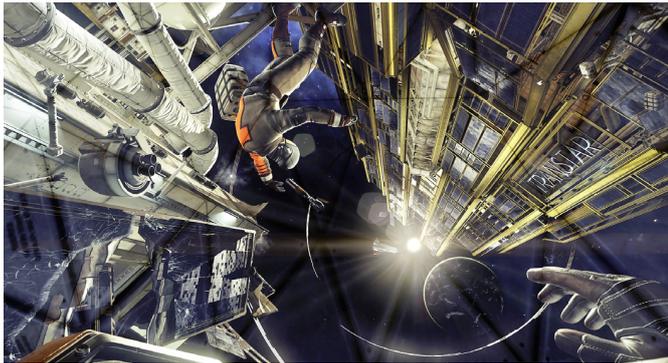
Gestorben ist Prey 2 aber nicht, Anfang 2013 wird das Projekt ans Arkane-Schwesterstudio in Austin übereignet. Das soll ursprünglich sein erstes, komplett eigenes Spiel erschaffen. Doch Raphaël Colantonio ist es gelungen, die Bethesda-Führung vom Prey-Reboot zu überzeugen. Das enthüllt der Blog Kotaku schon Mitte 2013, ebenso wie die Information, dass der Fallout-New-Vegas-Macher Obsidian kurzzeitig an Prey 2 gearbeitet habe. Wobei Chris Avellone, der legendäre Co-Gestalter von Fallout 2, weiterhin beteiligt ist. Die Aufgabe des Teams? Es soll die Serie neu denken. Federführend ist dabei Colantonio selbst, wie Mitte 2014 geleakte Design-Dokumente zeigen. Darin legt der Franzose Eckdaten fest, an denen sich Obsidian orientieren soll. Es gehe um einen »geistigen Nachfolger zu System Shock 2« mit »neuen Charakteren«, der Arbeitstitel lautet »Project Danielle«. Klischees wie einen »schleimig-metallinen Alien-Look« oder düstere »Blade Runner«-Städte? Weg damit! Die Optik? Entweder fotorealistisch oder abstrakt wie bei Dishonored, keine halben Sachen! Allem voran soll das neue Prey mit der Psyche der Spieler spielen, wofür Raphaël



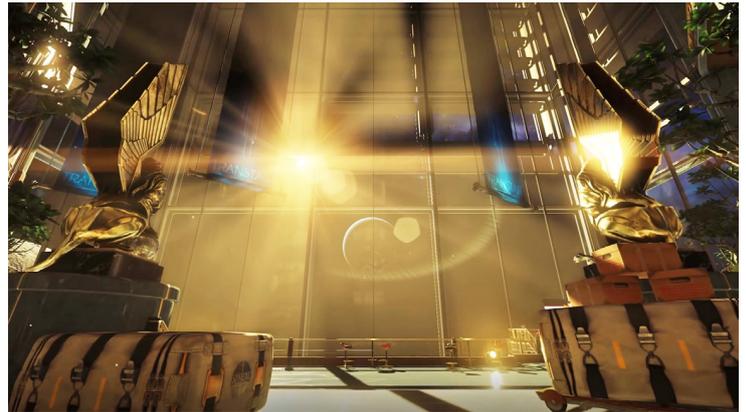
Die Feinde im neuen Prey sind Aliens aus dunkler Materie, deren Gestaltwandelfähigkeiten man selbst lernen kann.



Welche Geheimnisse birgt die Raumstation Talos 1?



Morgan wird auch die Außenbereiche der Raumstation erkunden und durch die Schwerelosigkeit schweben. Aus Crafting-Material kann er sich eine Art Jetpack bauen.



Der Baustil von Talos 1 erinnert an Bioshock – nur eben im Weltraum.

Colantonio vier mögliche Szenarien ausmacht, die philosophisch-intellektuelle Gedankenspiele über Wahrnehmung und Wirklichkeit adressieren (siehe Kasten links).

Die Wahl

Geworden ist es letztlich ein fünftes Szenario, das wie eine Melange aus der ersten und der dritten Colantonio-Idee wirkt. Der Spieler schlüpft in die Haut von Morgan Wu, der stets aufs Neue den 15. März 2032 durchlebt: aufstehen, Kaffee trinken, Badezimmer. Jedenfalls, bis er sich urplötzlich in einem Labor wiederfindet und feststellt, dass er auf der Raumstation »Talos 1« feststeckt und Teil eines kruden Experimentes ist, »das die

Menschheit für immer verändern soll«. Allerdings haben Aliens die im Mondorbit hängende Konstruktion überrannt, und auch mit Morgan selbst stimmt etwas nicht, offenbar kann er seinen Sinnen nicht trauen. Im ersten Trailer erklärt er sich selbst beim Blick in den Spiegel: »Du wirst nicht mögen, was ich dir als Nächstes sage.« Morgans Gegenspieler sind schattenhafte Wesen, sogenannte

Mimics, die sich in Gegenstände wie etwa Stühle verwandeln können. Morgan kann ihre Fähigkeiten ebenfalls lernen, selbst seine Gestalt wechseln, Psi-Kräfte einsetzen. Außerdem wird das Crafting von Waffen und Ausrüstung eine wichtige Rolle spielen, mit Recycling-»Granaten« darf Morgan fast alles zerlegen und an Fabrikstationen neu zusammensetzen. Das Obsidian-Design-Dokument verspricht darüber hinaus Entscheidungen mit Konsequenzen, Audio-Logs, sowie – Fans von System Shock 2 dürfen jubeln – Affen!

Letztlich hat das neue Prey also gar nichts mehr mit seinem Urahn gemeinsam, oder? »Eigentlich«, witzelt Tom Hall, »ähnelte es meiner ursprünglichen Vision eher als das Prey von Human Head. Wobei es hier wohl mehr um einen zwielfichtigen Konzern und »Edge of Tomorrow«-Inspirationen als um eine Alien-Entführung geht.« Die ursprünglichen Gedanken Tom Halls wie auch nun die von Raphaël Colantonio sind aber dieselben: Ein Mensch wird aus seinem Alltagsleben herausgerissen und in eine Welt geschleudert, die fremd, bösartig und kaum zu fassen oder zu besiegen scheint. Eine Welt, in der nichts und niemandem zu trauen ist – nicht mal dem eigenen Verstand. Also muss der unfreiwillige Held über sich hinauswachsen, Stärke, Geschick und Intelligenz beweisen, um zu überleben. Diese Gedanken befeuerten einst auch die Entwicklung von System Shock, System Shock 2 und später Bioshock. Daher scheinen die Essenz von Prey und das Konzept von System Shock doch ganz gut zusammenzupassen. ★



Tom Hall, der heute bei Diner-Dash-Macher Playfirst arbeitet, hatte Prey einst erdacht, aber das Projekt wenig später verlassen. Wenn er dürfte, würde er gerne wieder Hand anlegen: »Dann würde ich es rebooten und mein Originalkonzept verwirklichen. Ich glaube, es wäre immer noch wahnsinnig cool. Und echt intensiv, wenn's Virtual-Reality-Levels gäbe.«



Im neuen Prey implantiert sich Morgan Gehirn-Mods direkt ins Auge. Klingt ... unangenehm.