



Prey

DISHONORED IM WELTRAUM?

Genre: Action-Adventure Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Studios Termin: 5.5.2017

Was ist eigentlich dieses Prey? Nachdem wir Arkanes SciFi-Action-Spiel angespielt haben, stellen wir uns eine weitere Frage: Muss Prey überhaupt Prey sein?

Von Elena Schulz

Die Geschichte von Prey beginnt kurios: Arkane arbeitet vor einigen Jahren an einem damals noch namenlosen Science-Fiction-Spiel, als Studioeigentümer Bethesda um die Ecke biegt und mitteilte: »Das ist das neue Prey.« Die Idee dahinter: Es ist deutlich einfacher, einen bereits bekannten Namen zu nutzen, als eine komplett neue Marke zu etablieren. Aus Arkanes Spiel wird also das neue Prey, ohne dass sie je am Vorgänger oder der eingestellten Fortsetzung Prey 2 gearbeitet hätten.

Dabei klingt der Inhalt sogar nach dem alten Prey: Im ersten Spiel von 2006 wurden wir als Indianer Tommy von Außerirdischen entführt und mussten mit Hilfe von mythischen Kräften auf einer Raumstation gegen die Aliens antreten. In

Arkanes Spiel befinden wir uns auf einer Raumstation der Menschen, die von Aliens überrannt wurde. Also eigentlich gar nicht so weit weg vom Original, aber Arkane ist nun mal Arkane und vor allem für die beiden Dishonored-Spiele bekannt. Nicht von ungefähr kam nach den ersten Szenen, die wir in Trailern sehen konnten, der Verdacht auf, dass das neue Prey eine Art Dishonored im All werden würde. Wir konnten nun die ersten zwei Stunden des Spiels selbst ausprobieren – und verraten hier schon mal: Der Verdacht war gar nicht so falsch. Wo Prey draufsteht, ist nicht zwingend Prey drin.

JFK als Patron der Raumfahrt

Hinter der Prey-Interpretation durch Arkane verbirgt sich also mehr als ein schnöder Aufguss des alten (und ziemlich guten) Shooters von Human Head. Das neue Prey spielt in einer Alternate History, in der John F. Kennedy das Attentat in Dallas überlebt und im Anschluss förmlich den ganzen Staatshaushalt in die Raumfahrt investiert hat, um nun im All mit Hilfe von außerirdischer DNA an der nächsten Evolutionsstufe der Menschheit forschen zu lassen.

Wir sind Morgan Yu – Bruder oder Schwester des Forschungsleiters – und als freiwilliges Versuchskaninchen mit an Bord der Talos 1, einer gigantischen Raumstation im Orbit der Erde. Ob wir uns für einen männlichen oder weiblichen Hauptcharakter entscheiden, macht spielerisch keinen Unterschied, so oder so geht schnell einiges schief. Die außerirdische DNA ist nämlich





Die Aliens bestehen aus einer Art schwarzem Schleim. Nach Beschuss lösen sie sich in Rauch auf.



Die Lobby dient in Prey als Hub, dank Geschütztürmen sind wir hier sicher vor den Aliens.

weit mehr als ein wehrloses Biomolekül voller Erbinformationen. Eines Morgens finden wir uns auf Talos 1 wieder: durcheinander, notdürftig bewaffnet und in großer Gefahr.

Kaffeetasse des Todes

Doch von Anfang an: Zunächst werden wir in unserem Appartement auf der Erde wach, alle Türen sind entweder verschwunden oder versperrt. Etwas stimmt ganz und gar nicht. In unserer Verzweigung schnappen wir uns eine Rohrzanze, zerschlagen das Fenster, das uns ein beeindruckendes Panorama einer futuristischen Großstadt zeigt – und finden uns plötzlich auf der Forschungsstation wieder. Wie sind wir hierher gelangt? Wir waren doch gerade noch ...

Unsicher schleichen wir durch die Einrichtung. Und erinnern uns an das Wesen, das am Tag zuvor unerwartet bei den Tests aufgetaucht ist. Die Tests waren eigentlich reine Routine, doch auf einmal verwandelte sich die Kaffeetasse des Forschers in ein aus vier schwarzen Tentakeln bestehendes Geschöpf, das sich in ihn fraß. Oh Gott!

Irgendwo knistert es, eine Art Rolltor fährt unter verstörenden Geräuschen immer wieder hoch und runter. Wir zucken zusammen. Als wir zu den Testräumen kommen, sehen wir plötzlich einen Schatten aus den Augenwinkeln. Da ist das ekelhafte Wesen wieder, das gestern den Professor getötet hat. Es zischt, als es uns bemerkt und stürzt sich auf uns. Voller Panik schlagen wir zu.

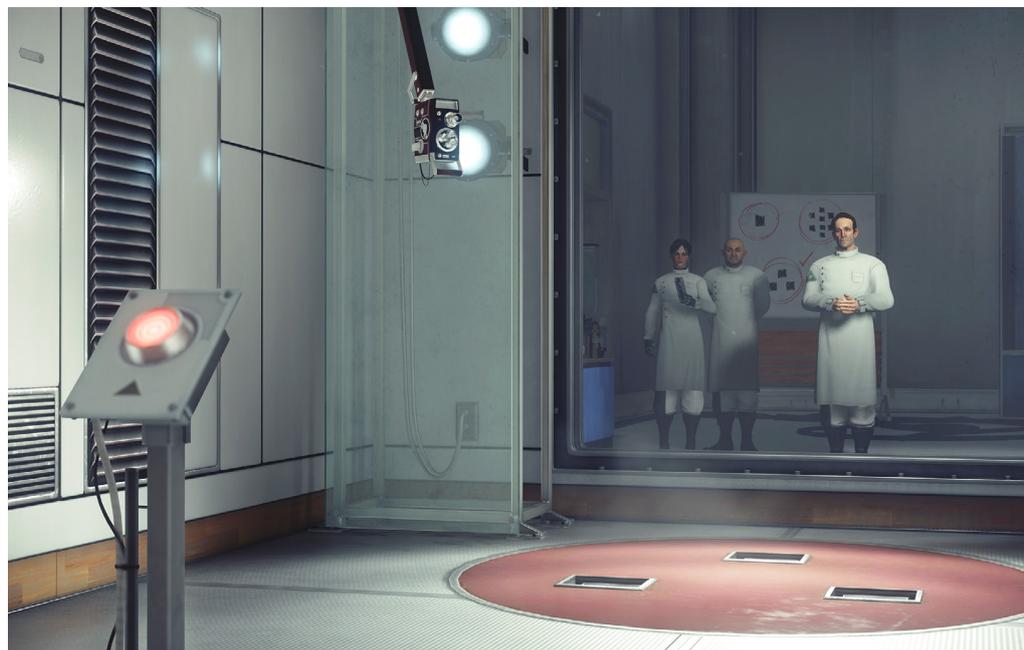
Wir sind doch nicht allein

Eine seltsame Stimme aus dem Off lotst uns durch die verlassene Raumstation. Die eröffnet sich uns nach und nach: Die klinisch neutralen Bereiche der Forscher werden zu luxuriösen Hallen mit eleganten Löwenstatuen, exotischen Pflanzen und einer atemberaubenden Aussicht auf den Weltraum.

Aber auch hier ist nichts, wie es war. Schrittweise rekonstruieren wir anhand von E-Mails, Audio-Logs, Videos und Leichen, was sich abgespielt hat – und noch immer abspielt: Unser Forschungsprojekt ist gera-



So belebt erleben wir Talos 1 nur in Aufzeichnungen, die Besatzung ist inzwischen tot.



Zu Beginn müssen wir Tests bestehen, die als Tutorial für unsere Fähigkeiten dienen.



Die Phantoms sind von Mimics besessene Crew-Mitglieder und genauso schnell und gefährlich, wie sie aussehen.



Unser Bruder Alex leitet das Forschungslabor Transtar und hat offenbar Übles mit uns vor. Wie der schon schaut!

de dabei, uns auszulöschen. Vereinzelt finden wir auch Überlebende. Doch manche sind bereits wahnsinnig oder – noch schlimmer – von den Aliens besessen und zu schauerhaften Gestalten verkommen; brutale Gegner mit halb menschlich verzerrten Stimmen, die uns sofort angreifen. Während wir die kleinen Aliens anfangs noch mit einer Rohrzange à la Half-Life verprügeln, können wir uns gegen die mutierten Menschen nur mit härteren Geschützen wie etwa Schrotkugeln wehren. Aber das Schießen ist nur einer der Aspekte des Spiels und längst nicht der spannendste.

Augen auf auf Talos 1

Kreativität wird bei Prey großgeschrieben, selbst beim Ballern. Die Waffen, die wir im Laufe der zweistündigen Demo finden, beschränken sich nicht auf das Verteilen von Kugeln. Während wir mit der Gloop-Gun unsere Gegner in sich verhärtenden Schaum einpacken und lähmen, recyceln wir mit einer anderen Waffe einfach frech alles, was uns in die Quere kommt – auch Aliens.

Das Spiel ist am besten, wenn es uns völlig freie Hand lässt, und das tut es zum Glück meistens. Die Raumstation Talos 1 gewissermaßen eine Open World. Die Lobby und unser Büro dienen als Hub, von hier aus können wir immer mehr Orte erreichen, indem wir Zugangskarten für Türen oder alternative Wege finden. Theoretisch ist alles ist frei zugänglich und erkundbar, sofern wir den richtigen Workaround finden.

So standen wir in der Demo mehrmals vor verschlossenen Türen, das Aus hat das aber nie bedeutet. Je länger wir herumstöberten, desto mehr optionale Routen taten sich vor uns auf. Entweder fanden wir eine Schlüsselkarte, einen versteckten Pfad oder einen Hinweis wie einen Code in einer E-Mail. Prey belohnt die, die sich Zeit lassen und aufmerksam spielen. Als wir die Lobby genau untersuchten, entdeckten wir sogar eine Möglichkeit, mit der Gloop-Gun eine Art Treppe zu einem weiteren Stockwerk zu bauen.

Die clever designte Spielwelt und wie wir in Prey damit umgehen können, erinnert uns tatsächlich massiv an Dishonored: Es gibt kaum Markierungen, aber zahlreiche Hin-

weise, die wir selbst aufspüren müssen. Wer einen Vorteil haben will, muss genau auf eine Umgebung achten und sich wirklich auf die Spielwelt einlassen.

Nadel im Auge

Wer möchte, kann Prey wie einen Shooter spielen, sich ganz aufs Schleichen einstellen oder einen Zwischenweg wählen. Auch hier hält es Prey wie Dishonored und lässt uns die freie Wahl. Das entscheidet sich auch über die Fähigkeiten, die wir uns aneignen. Statt über Outsider-Magie wie in Dishonored funktioniert das hier über Neuromods. Haben wir die erst einmal gefunden und in unseren Körper installiert (wir rammen uns eine Nadel ins Auge, igitt!), können wir ganz auf Kampf setzen und Gesundheit

und Waffenfertigkeit aufmotzen oder aber in Hacking oder unser handwerkliches Geschick investieren. Plötzlich können wir Terminals manipulieren, Aufzüge reparieren oder uns neue Wege einfach freikämpfen. Oder wir verwandeln uns in eine Kaffeetasse und schlüpfen durch einen winzigen Spalt.

Das funktioniert aber nicht mehr über die Neuromods, sondern über die speziellen Alienkräfte im Spiel, die wir später auch einsammeln können. Um uns in eine Tasse zu verwandeln zu können, müssen wir die kleinen Aliens anzapfen, die passenderweise Mimics heißen. Die kleinen Biester können nahezu jede Gestalt annehmen, was bei uns während des Spielens für enorme Anspannung gesorgt hat, jeder Mülleimer, jede Lampe, jeder herumliegende Gegenstand

Hier wird nicht (nur) geschossen!

In Prey bekommen wir traditionelle Schusswaffen, aber auch einige abgedrehte Knarren in die Hände. Und das bereits recht früh im Spiel. Hier vier Beispiele.



Ganz zu Beginn finden wir eine Rohrzange. Prey zitiert hier wundervoll den Klassiker Half-Life, auch wenn wir darin eine Brechstange in die Hände gedrückt bekamen.

Die Armbrust in Prey kann nur Schaumstoffknubbel wie eine Nerfgun verschießen. Damit betätigen wir Knöpfe, wenn unsere Arm-Hand-Kombi dafür zu kurz ist.

Die Gloop-Gun ist unser Favorit. Sie spuckt Schaum aus, der sich verhärtet. Damit packen wir lästige Gegner ein oder bauen uns Stufen eine glatte Wand hinauf.

Die Schrotflinte darf nicht fehlen. Sehr hübsch finden wir die gut sichtbare Munitionsanzeige auf der Waffe selbst. Sogar die Umgebung wird minimal auf dem Metall reflektiert.



Auch wenn in der Raumstation selbst Schwerkraft herrscht, gibt es in Prey Passagen in der Schwerelosigkeit.



Ist unser Appartement überhaupt unser Appartement? Oder sind wir verrückt?

hätte ein Feind sein können. Selbst eine Pistole, die wir gerade noch unbeschwert aufklauben wollten, lässt uns plötzlich ängstlich zögernd innehalten.

In der Demo konnten wir die Alienkräfte aber leider noch nicht selbst testen. Doch mit oder ohne Alienkräfte – die Mimics sind nicht wirklich gefährlich, zwei Schläge mit der Rohrzange, und sie sind hinüber. Arkane hat gut daran getan, schon früh weitere Ggertypen wie die Phantoms einzuführen, die deutlich schneller und gefährlicher sind. Den direkten Kampf gegen diese Kaliber überstehen wir oft nur, wenn wir unsere Umgebung für uns nutzen und beispielsweise geschickt explosive Container platzieren und sie dann hochjagen. Wenn sich ein Phantom bereits auf uns stürzt, haben wir schon fast keine Chance mehr.

Laut Arkane sollen die Aliens immer intelligenter und bösartiger werden, bis hin zum gigantischen Nightmare, der einen über die ganze Raumstation jagt. Dass die Aliens sich optisch – soweit von uns gesehen – aber fast nur in der Größe voneinander unterscheiden, könnte zu einem Problem des Spiels werden. Umso mehr sind wir gespannt, ob und wie uns Arkane im späteren Verlauf des Spiels noch erschrecken wird.

Folgenlos glücklich?

Nicht nur die Fähigkeiten der Mimics können wir übernehmen, auch andere Alientypen sollen sich anzapfen lassen. Also sam-

meln wir einfach die Kräfte all dieser Monster und werden so immer mächtiger und mächtiger? Ganz so einfach ist das nicht, denn je mehr Kräfte wir anhäufen, desto mehr werden wir selbst zum Außerirdischen. Das kann fatale Folgen haben, da die Raumstation auf Alien-Abwehr ausgerichtet ist und entsprechende Maßnahmen ergreift. Stichwort: Geschütztürme.

Die Entscheidung für oder gegen Alienkräfte soll auch Einfluss auf den Storyverlauf nehmen – ebenso wie die Art, wie wir uns sonst im Spiel verhalten. Töten wir beispielsweise andere Überlebende oder verhalten uns anderweitig moralisch verwerflich, läuft das Spiel trotzdem weiter, wir bekommen aber unter Umständen keinen Zugang mehr zu einigen Nebenaufträgen oder aber ein schlechteres Ende serviert. Arkane orientiert sich hier an Dishonored mit seinem Chaos-Level.

In der Demo haben wir davon aber noch nicht viel gesehen. Darin ging es hauptsächlich darum, zu rekonstruieren, was eigentlich mit uns und Talos 1 passiert ist: Auch wenn der Einstieg auf den ersten Blick etwas wirr und unverständlich wirkt, bleibt Prey zu Beginn bewusst vage. Das Spiel drängt uns auf sanfte Art, selbst herauszufinden, was geschehen ist, und belohnt unsere Anstrengungen tatsächlich mit einer erschreckenden Entdeckung. Wer die Handlung aber im Ganzen begreifen will, muss tatsächlich sehr aufmerksam bleiben.

Ist Prey also wirklich eine Art Dishonored im Weltraum? Zumindest kann man es wunderbar damit vergleichen. Was dem Spiel aktuell noch fehlt, ist eine eigene Identität. Etwas, das es maßgeblich von den anderen Arkane-Spielen abhebt. Das muss nichts Mechanisches sein, das muss nichts Erzählerisches sein, es muss nur einzigartig sein. Das haben wir in den zwei Stunden mit der Demo noch nicht ausmachen können. Aber was sind schon zwei Stunden im Weltall? ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Anfangs ist es mir nicht leichtgefallen, Prey als Spiel zu fassen zu bekommen. Ich habe versucht, es mit anderen Spielen wie Deus Ex oder Dishonored zu vergleichen, bin ihm dadurch aber nicht gerecht geworden. Genauso wenig ist es mir aber gelungen, Prey für sich genommen als eigenes Spiel zu sehen – bis jetzt. Prey ist trotz des Namens ein völlig neues Ding, eine ganz neue Marke, die ihre Identität erst erschaffen muss. Fans von Arkane-Spielen wie Dishonored werden es lieben. Und hin und wieder fühlt sich Prey sogar erfreulich anders an: Wenn ich in der Demo mit verrückten Waffen und Wegen herumexperimentiere, habe ich das Gefühl, dass ich einen Blick darauf erhasche, was Prey sein kann. Genauso, wenn ich an all die Alien-Kräfte denke, die mir später so kuriose wie kreative Möglichkeiten bieten sollen, Situationen zu lösen. Prey könnte mir so wie kaum ein anderes Spiel unzählige Wege bieten, es zu spielen, und sich damit immer wieder neu definieren.