

Prey

DER SHOOTER, DER ZUM GLÜCK KEINER IST

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda**
 Entwickler: **Arkane Studio** Termin: **5.5.2017**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
 Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Vorabtest zu Prey entdecken wir so viel Bioshock, so viel Half-Life – und doch erfrischend wenig von beidem. Denn Bethesdas neuer Action-Hit bedient streng genommen ein anderes Genre. Von Dmitry Halley

Wir pfeifen heute mal auf die Regeln. Ja, richtig gelesen, denn normalerweise gehört es zum guten Spieletester-Ton, beim Reboot eines zehn Jahre alten Spiels den Vergleich zum Original zu suchen. Was macht die Neuauflage anders? Wo ähnelt sie dem Klassiker? Ist sie besser, schlechter, bunter oder düsterer? Gibt's Mikrotransaktionen und warum zum Teufel hatte der Vorgänger mehr Planeten? Bei Prey lohnt sich so eine Gegenüberstellung nicht. Klar, das hängt auch damit zusammen, dass das Spiel an keiner Stelle seine holprige Historie verhehlen kann: Bethesda hat erst auf halber Entwicklungsstrecke den Markennamen auf ein SciFi-Spiel eines komplett anderen Entwicklers gepappt, damit sich die Prey-Lizenz auch mal wieder nützlich machen kann. Ähnlichkeiten zwischen Reboot und Original findet man also lediglich auf thematischer Ebene (Es gibt Aliens!).

Aber der Hauptgrund, warum wir Prey nicht im Licht der Vergangenheit bewerten wollen, ist viel simpler: Als Kind der Gegenwart finden wir das neue Spiel viel spannender! Da setzt Bethesda einen echt umfangreichen Singleplayer-Shooter mit einer üppigen Kampagnenlänge von 15 bis 25 Stunden in eine Triple-A-Spielandschaft, die hauptsächlich von Multiplayer- und Open-World-Platzhirschen bevölkert wird. In der man Solo-Shooter abgesehen von Leuchttürmchen wie Doom, Titanfall 2 und Wolfenstein mit der Lupe suchen muss. Unzählige Ähnlichkeiten zu Bioshock und Half-Life wecken in uns die vage Hoffnung auf ein Revival intelligenter, innovativer und abgedrehter Kampagnen-Shooter! Das Reboot eines ganzen Spieletypus statt einer einzigen Marke. Und dass Prey dabei streng genommen gar kein Shooter ist, entpuppt sich im Vorabtest sogar als seine größte Stärke.

Bühne frei für das Unerwartete

Aber bevor wir auf spielerische Pro und Contras eingehen, wollen wir die Testbühne freiräumen für eine Kategorie, die meist eher im Nebensatz ertönt: Der erste große Pluspunkt, der uns in der Eingangsszene des neuen Prey auffällt, ist der grandiose Soundtrack. Morgan Yu, der Held des Spiels erwacht zu Beginn in seinem Großstadt-Appartement im Jahr 2032, weil sein Bruder ihn per Sprachnachricht in dessen Forschungslabor beordert. Prompt steigt der müde Morgan in einen Helikopter auf dem Dach – und

Wie entstand dieser Vorabtest?

Für diesen Vorabtest haben wir Prey einen ganzen Tag lang auf dem PC gespielt – die Version lief dabei ruckelfrei, ohne dass uns Bugs oder Fehler aufgefallen sind. Bei einem gesamten Umfang von 15 bis 25 Stunden reicht das natürlich nicht, um alle Aspekte des Spiels abschließend einzuschätzen, aber wir haben uns ausreichend Zeit genommen, mit Fähigkeiten zu experimentieren und die vorhandenen Gebiete unter die Lupe zu nehmen. Und wir haben jede Menge Typhons gehauen.

während des anschließenden Panoramaflugs über die City dröhnt aus den Lautsprechern ein famoser New-Retro-Soundtrack, der die Macher von Hotline Miami stolz machen würde. Die tollen Klänge sorgen mit ihren 80er-Vibes der Marke Perturbator (einer der bekannteren Synthwave-Musiker) nicht nur für Atmosphäre, sie geben dem Spieler auch eine klare Botschaft mit auf den Weg: Dieses SciFi-Abenteuer wird ziemlich abgedreht, also seien Sie bereit.

Da verwundert es auch nicht, dass wir uns fünf Minuten nach dem Panoramaflug infolge eines cleveren Plot-Twists plötzlich auf einer verlassenen Raumstation befinden, in der mörderische Schatten-Aliens fast die komplette Besatzung umgebracht haben. Morgan Yus einziger vertrauenswürdiger Gefährte ist dabei die Aufzeichnung seiner eigenen Erinnerungen, die in Form einer KI mit ihm quatscht. Yu hat also auch Gedächtnisschwund. Na, haben Sie jetzt zumindest ein paar Fragezeichen über dem Kopf?

Gut, denn dieses bizarre Rätsel aus »Wer bin ich, wo bin ich und was ist hier passiert?« entpuppt sich als größter Anreiz, sich auf der tödlichen Raumstation Talos 1 ins Abenteuer zu stürzen. Weil wir folglich nichts spoilern wollen, skizzieren wir an dieser Stelle nur das grobe Spielziel: die Mysterien von Talos 1 enthüllen, Überlebende finden, die Alien-Bedrohung aus der Welt räumen und im Idealfall lebendig aus der Sache rauskommen.

Wie Gordon Freeman

Dabei erinnert die Ausgangssituation ans gute alte Half-Life: Morgan Yu ist Wissenschaftler, kein Soldat. Er startet aus der Ego-Ansicht ohne eine einzige Waffe in der Hand



Anfangs wählt man das Geschlecht von Morgan Yu – jedoch ohne spielerische Konsequenzen.

Männlein oder Weiblein?

Zu Beginn der Kampagne können wir einmalig entscheiden, ob Morgan Yu ein Mann oder eine Frau sein soll. Spielerisch hat das keinerlei Auswirkungen, nur das Geschlecht unserer KI ändert sich dadurch ebenfalls. Zur besseren Lesbarkeit legen wir uns im Testartikel auf das Geschlecht fest, mit dem wir Prey gespielt haben: einem Mann.

in einer alienverseuchten Forschungsstation. Und als erste Abwehrmaßnahme schwingt er den virilen Schraubenschlüssel (gut, Gordon hatte damals eine Brechstange). Statt Headcrabs nerven uns allerdings kleine, schwarze Mimic-Spinnen, die sich in Kaffeetassen, Stühle, Bürodrucker und Mülleimer verwandeln können. Nähert man sich den Viechern achtlos, springen sie uns aber genauso gewaltsam an wie die einstigen Half-Life-Pendants. Da hilft nur knüppeln.

Die Typhons (so heißen alle Aliens unabhängig von ihrer jeweiligen Form, also Mi-

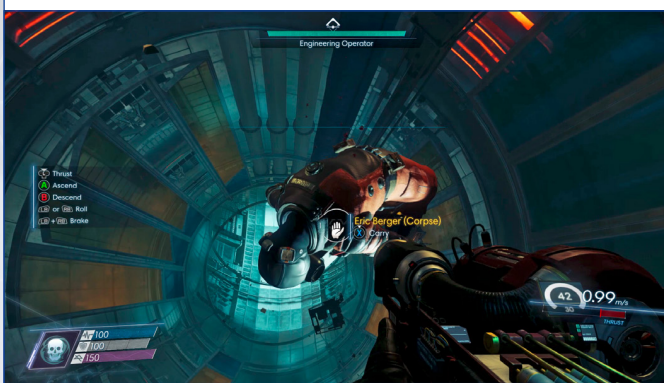
mics und alle weiteren Gegner, denen Morgan begegnet) gehören zu den Highlights von Prey, weil sie in zahlreichen Variationen auftauchen, die uns immer wieder überraschen. Gerade als wir es uns als Routine ins Gedächtnis geschrieben haben, jeden Stuhl und jeden Mülleimer aus Angst vor Mimics proaktiv mit unserem Rohr zu hauen, kommt ein mächtigerer Typhon um die Ecke – in Form eines Zwei-Meter-Monsters, das uns im Nahkampf mit zwei Schlägen die Rübe abhaut und auf Distanz mit Energieprojektile beharkt. Wir sehen also ein neues Mons-



Mörderische Aliens, mysteriöse Forschungen und keine Munition in der Waffe – willkommen im Normalzustand von Prey.

Impressionen von Talos 1

Damit es auf der Raumstation nicht langweilig wird, baut Entwickler Arkane unterschiedliche Umgebungen. Im Arboretum tummelt sich beispielsweise die gesamte Pflanzenwelt, in den GUTS-Tunneln herrscht Schwerelosigkeit. Und dann gibt's natürlich klassische Forschungseinrichtungen – und Morgan Yus Appartement mit Skyline



ter und haben erstmal keine Ahnung, mit was es uns ans Leben will – so erschafft man bedrohliche Alien-Atmosphäre.

Später kommen unter anderem gedankenkontrollierende Telepathen hinzu, die einige unschuldige Überlebende gegen uns einsetzen. Oder das gigantische Nightmare-Monster (in der Größenordnung eines T-Rex). Selbst auf dem zweiten der vier

Schwierigkeitsgrade merken wir schnell, dass die Feinde in Prey überaus hartnäckig ausfallen – und extrem schwer zu töten sind. Das Spiel ist nicht darauf ausgelegt, dass man jede Konfrontation direkt für sich entscheiden kann. Stattdessen sollen wir um Ecken denken und uns im Zweifelsfall auch hinter Ecken verstecken.

Open World? Nicht ganz!

Und hier enden die Parallelen mit Gordon Freeman. Auch wenn der stumme Brillenträger aus Half-Life ein Wissenschaftler war, hat er sich im Kern trotzdem gespielt wie ein Ballerheld. Morgan Yu verhält sich hingegen tatsächlich wie ein Kämpfer des Geistes statt der Faust. Klar, auch der Held von Prey lässt eine herumliegende Schrotflinte nicht ungenutzt. Allerdings treiben wir so selten Munition für das knallige Gerät auf, dass wir in vielen Situationen zum Improvisieren gezwungen sind. Denn clever wie er ist, findet Morgan Yu auf Talos 1 noch ganz andere Werkzeuge, die er für sich nutzen kann.

Beim Stichwort »finden« wollen wir kurz einhaken: Das Suchen nach lohnender Beute, mit der wir unsere Chancen gegen die Typhons erhöhen, entpuppt sich in Prey nämlich als so wichtige Disziplin, dass Entwickler Arkane prompt seine ganze Levelstruktur drum herumgebaut hat. Oder anders: Talos 1 ist keine Abfolge von linearen Levelschlächten, sondern ein riesiger Komplex aus Arealen, die wir mehr oder weniger frei erkunden können.

Wie in Bioshock bewegen wir uns durch eine fortschrittliche, aber verfallene Einrichtung, durch Forschungsbereiche, Wohnräume, Büros, Tunnelsysteme und so weiter. Und wissen dabei nie, was hinter der nächsten Ecke lauert. Anders als bei Bioshock hat man dabei allerdings extrem viel Freiheit. Hier und da schränkt uns die Kampagne zwar ein, damit die Story ihren roten Faden nicht verliert, aber die meiste Zeit über steht es uns frei, erst mal eine andere Route einzuschlagen, falls wir an einer Stelle nicht weiterkommen.

Metroidvania auf dem PC

Abseits der Haupthandlung warten nicht nur Nebenquests, in denen man beispielsweise verschwundenen Personen aufspürt, sondern auch jede Menge nützliche Gegenstände, Waffen und so weiter. In unserem Vorabtest konnten wir die Verzweigungen der Spielwelt zwar nicht bis ins Detail ausprobieren, allerdings haben wir schon im allerersten Hub-Areal eine ganze Weile damit verbracht, irgendwie in verschlossene Büros zu gelangen. Hinter jeder Ecke warten Audiologs mit Hintergrundinfos zur Story, die Fülle an auffindbaren Details und Belohnungen in Prey ist schlicht beeindruckend. Die Chance, dass man hier beim ersten Besuch alles Findbare abstaubt, fällt entsprechend sogar noch geringer aus als in Dishonored 2. Klar, auf dieses Sammeln von Belohnungen muss man Lust haben, allerdings erfüllen in Prey alle auffindbaren Sachen einen spürbaren Zweck (statt bloße Collectibles zu sein): Upgrades verbessern unsere Fertigkeiten, Audiologs bereichern die Geschichte und so weiter. Erkundungsmuffel können alternativ auch schnurgrade der Story folgen, allerdings muss man sich dann durch einige Passagen mangels besserer Ausrüstung ganz schön durchbeißen. Weil Talos 1 im Prinzip nur eine gigantische Anhäufung von Räumen ist, trifft hier als Begriff eher First-Person-Metroidvania zu als Open World. Oder für die, die diese eher auf Konsolen beheimateten Genrebezeichnung scheuen: Wie in den Hub-Welten von Deus Ex: Mankind Divided lohnt sich das Besuchen alter Schauplätze allein dadurch, dass man mit neu gewonnenen Fähigkeiten bisher verschlossene Areale öffnen kann. Und wo wir gerade bei Fähigkeiten sind ...

Waffen sind nicht alles

Morgan Yus Werkzeuge sortieren sich grob in drei Kategorien: Waffen, Neuromod-Fähigkeiten und Krempel in der Umgebung. Mit Letzterem meinen wir etwa explosive Gasflaschen, die man ganz klassisch auf Feinde schleudert. Oder Stromkästen, die sich manipulieren und zum Gegnerfrittieren einsetzen lassen. Der Gebrauch eines Schießens ist in Prey nämlich nur eine Möglichkeit unter vielen, ein Problem zu bewältigen. Und oft nicht mal die beste.

Ein Beispiel: Morgan muss durch einen Korridor, in dem ein Heizungsrohr an mehreren Stellen leckt. Überall züngeln Flammen, der



Die Gloo-Knarre ist unser wichtigstes Werkzeug und lähmt Feinde erst mal, die uns sonst in Windeseile umbringen.

direkte Weg wäre tödlich. Also packt der Wissenschaftler seine handliche Gloo-Gun aus und verschießt damit klebrigen, aber superharten Schaumstoff auf die Löcher und versiegelt damit das Feuer. Doch als wir auf halber Strecke durch den Gang spazieren, sprinten uns vom anderen Ende Mimics entgegen, die Yu natürlich an die Gurgel wollen. Also packen wir prompt die Pistole aus, schießen eine Schaumstoffversiegelung weg und beseitigen die Mörderspinnen allesamt durch die wieder lodernden Flammen. Eine Kugel, vier Kills – so spart man Munition.

Die Sache mit der Tasse

Noch cooler als explosive Rohre sind die Neuromod-Fähigkeiten, die Morgan durch gefundene Upgrades erlernen kann. Vergleichsweise profane, aber extrem nützliche Fertigkeiten wie das Hacken ersparen uns die Suche nach nervigen Code-Notizzetteln, besonders gefallen haben uns aber spezielle Alien-Skills, die wahrhaft kunstvolle Arten der Problembewältigung eröffnen.

Hierzu ein anderes Beispiel: Die größeren Typhons machen Morgan Probleme, weil er keinerlei Munition mehr hat. Glücklicherweise kann er aber Gegner und Objekte scannen und so spezielle Eigenschaften für sich adaptieren. Nachdem wir die Mimics ausführlich untersucht haben, können wir mit einer Neuromod erlernen, uns ebenfalls in Tassen zu verwandeln. Und als Tasse lebt es sich ziemlich lässig, weil Keramik nicht auf der Alien-Speisekarte steht.

So rollen wir in Miniaturgröße an den Typhons vorbei – und können sogar durch winzige Schlupflöcher in neue Areale gelangen. Alternativ warten wir, bis der Typhon an uns vorbeiläuft, verwandeln uns wieder in Schraubenschlüssel-Yu und knüppeln dem Drecksack hinterrücks eins über die Rübe. Backstabbing-Aktionen verursachen Bonus-schaden, die Schleichmechanik erinnert stark an Dishonored 2, allerdings ohne die coolen Exekutionsmanöver. Und genauso kreativ wie die Fertigkeiten fallen dann auch die Waffen aus.

Ein Kuriositätspreis für eine Armbrust

In Morgan Yus Arsenal befinden sich nur wenige klassische Knarren. Im Vorabtest lediglich eine schallgedämpfte Pistole und eine Shotgun, die sich auch vergleichsweise standardmäßig spielen. Viel genialer fällt da die erwähnte Gloo Gun aus. Ähnlich wie bei der Gravity Gun aus Half-Life 2 ergeben sich damit zig kreative Einsatzmöglichkeiten. Man kann sich Treppen bauen, Gegner »einfrieren«, Barrieren hochziehen, Türen versiegeln, einen Gloom-Stapel unter Morgans Füßen erschaffen und so weiter.

Oder man schleudert eine Köderkugel in die Raumecke, lockt alle Mimics auf die glühende Ablenkung und wirft prompt eine Implosionsgranate hinterher, die alle umliegenden Objekte und Gegner durch ein kleines schwarzes Loch schlagartig und mit Macht komprimiert und sie zu kleinen Materialklümpchen verdichtet. Die nutzt Yu dann wiederum in einem Fabrikatorgerät zum Basteln neuer Munition und Gegenstände (mehr zum Crafting finden Sie im Kasten).



Mimics sind als spinnenförmige, wabernde Masse mit dem Auge nur sehr schwierig zu erkennen und damit zu treffen.



Wenn man sie jedoch mit der Gloo Gun einfriert, offenbaren sie ihre tödlichen Pranken und werden zum leichteren Ziel.

Wie funktioniert das Crafting?

In Prey kann man so ziemlich alles einsacken, was kleiner als ein Büromonitor ist. Der Schrott wandert in einen Abfallbehälter. Der verarbeitet den Kram dann zu Ressourcen. Und mit denen wiederum kaufen wir uns beim Fabrikator nützliche neue Gegenstände.



Einen Kuriositätspreis gewinnt hingegen die komplett harmlose Armbrust, die wir als Dekoration an einem »Pen&Paper«-Tisch auf Talos 1 erbeuten: Wie eine Nerf-Gun verfeuert das Ding Schaumstoffbolzen, mit denen man Schalter aktivieren oder Gegner ärgern kann. Und um unschuldige Menschen, die von einem Telepathen-Typhon kontrolliert werden, nicht-tödlich auf die Bretter zu schicken, können wir auch eine betäubende Strompistole zusammenbasteln.

Spielerische Freiheit – Fluch und Segen

Sie merken schon: Das Experimentieren mit Skills und Gegenständen stellen wir deshalb so ausführlich heraus, weil es unheimlich viel Spaß macht. Es erinnert an das Denken um mehrere Ecken bei System Shock oder den alten Thief-Titeln. Wir haben selten ein Action-Spiel gesehen, bei dem man mit so vielen Elementen der Spielwelt interagieren kann. Jedes Problem lässt sich in bester Sandbox-Manier auf zig Weisen lösen, so dass jeder Spieler seinen ganz eigenen Stil finden kann. Es gibt kein Ranking-System, das feste Bahnen vorgibt, stattdessen können Sie einen schleichenden Hacker oder ei-

nen quasi-magischen Kräfterwirker in der Tradition von Bioshock spielen – und dabei Gegenstände per Telekinese auf Feinde schleudern wie in Dishonored.

Im Rahmen des Vorabtests konnten wir die Skills zwar lange nicht so ausführlich testen und miteinander kombinieren, wie wir's gerne getan hätten, aber in den vorhandenen Optionen zeigt sich definitiv Arkanes Geschick für kuriose Fähigkeitsexperimente. Das enorme Arsenal an Fähigkeiten, Waffen und Gegenständen, die sich komplett gleichwertig einsetzen und ersetzen lassen, machen aus Prey ein Action-Adventure und keinen Shooter. Aus dem Überlebenskampf wird ein Kreativspiel, in dem man sich wirklich nach Herzenslust ausprobieren kann. Allerdings entpuppt sich die Vielfalt nicht nur als größte Stärke, sondern auch als größtes Risiko von Prey – zumindest im Rahmen unseres Vorabtests.

Die größte Schwäche von Prey

Was Prey am Ende vielleicht Höchstwertungen kostet, ist die eigene Ambition: Das Spiel tanzt schlicht auf zu vielen Hochzeiten, glänzt aber auf keiner so richtig. Sie werden

mit diesem Spiel unheimlich viel Spaß haben, wenn Sie fortwährend experimentieren und neue Strategien mit dem riesigen Arsenal austüfteln. Allerdings sollten Sie auch unbedingt diese Experimentierfreude mitbringen und sich nicht darauf verlassen, dass eine Einzeldisziplin Sie Spaßig durch die umfangreiche Kampagne trägt. Prey ergibt ein großartiges Gesamtbild, wenn man nicht zu kleinlich auf die Details achtet und jede Mechanik einzeln herausstellt.

Wer es beispielsweise als reines Schleichspiel angeht, wird recht schnell merken, dass die Stealth-Mechanik hinter der von Dishonored 2 zurückbleibt. Klar, Arkanes letztes Spiel war aufs Leisetreten ausgelegt, aber konnte darin gerade deshalb auch richtig glänzen: mit akrobatischem Geschick, tollen Finishing Moves und einem extrem vertikalen Leveldesign. Im Vergleich bleibt Prey eher Genrestandard. Als Tasse herumzurollen, mag kurioser sein als hastige Parkour-Manöver auf hohen Dächern, es macht aber weniger Spaß.

Und das magere Treffer-Feedback von Schrotflinte und Pistole kann schlicht nicht mit einem echten Shooter mithalten. Es gibt



Auf Talos 1 hatten die NPCs echt Pech mit den Alien-Mitbewohnern, aber zumindest hinterlassen sie uns Waffen und Ausrüstung.

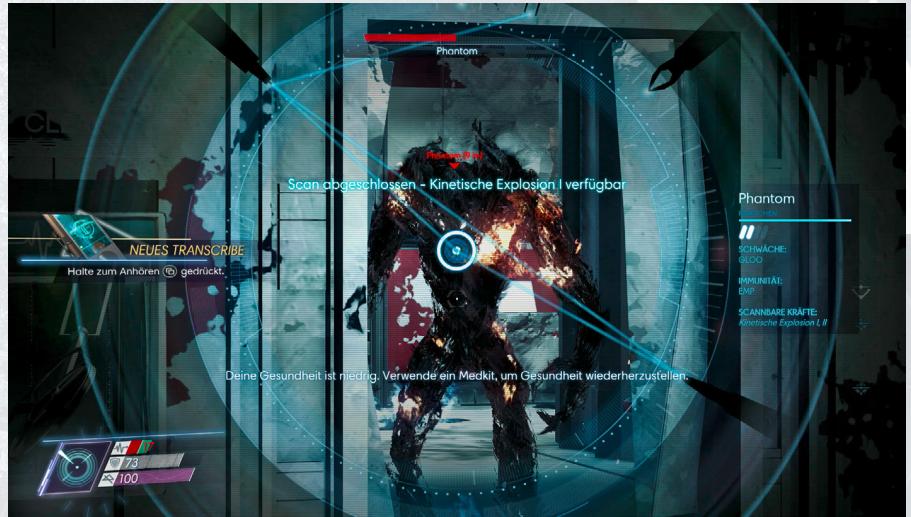


Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich habe extrem viel Lust auf Prey, das können Sie mir glauben. Letztens habe ich noch in einer Folge unseres täglichen Videoformats »Moin Michi« darüber gezetert, wie schwierig es ist, als Spieler eine ordentliche Action-Kampagne zu finden, wenn man gerade keinen Bock auf Mehrspieler-Bootcamps oder Open-World-Orgien hat. Und genau das könnten mir Bethesda und Arkane hier bieten, wenn der Rest der Kampagne so weitergeht wie bisher. Prey könnte aber einigen Spielern zu langsam sein. Es explodiert nicht an jeder Ecke was, man muss auch mal zuhören oder (schlimmer) mitlesen. Die Waffen verzichten auf massiven Bumms und setzen stattdessen auf meine grauen Zellen. Ich muss kreativ denken, das Szenario verstehen, Geschick beweisen. Das Setting spielt meinem Verstand permanent einen Streich, weil Morgan Yu so einige Tassen erst wieder in den mentalen Schrank räumen muss. Außerdem bleibt das Szenario einfach frisch. Seit Dead Space habe ich mich nicht mehr auf einer Raumstation herumgetrieben, und Einsamkeit im All geht immer.

nicht mal eine Zielfunktion über Kimme und Korn. Der Nahkampf mit dem Schraubenschlüssel fühlt sich unpräziser an als in Half-Life, der Überlebenskampf im All bleibt weniger dramatisch als in Dead Space.

Dass Prey seine Genrengrenzen sprengt, macht es zu einem extrem innovativen Spiel. Der Preis dafür sind aber spürbare Abzüge in der jeweiligen B-Note. Prey ist dann wirklich klasse, wenn man irgendwie improvisierend in diesen verfluchten Raum reinkommen oder an einem Gegnerbrocken vorbeikommen will und herumtütelt, wie das am besten bewerkstelligt werden kann. Seine Strategie anzupassen, macht deutlich mehr Spaß, als eine einzige Strategie zu perfektionieren. Ob man dazu aber 20 Stun-



Mit dem Scanner entdecken wir Schwachstellen der Feinde und schalten Alien-Fertigkeiten frei.

den lang motiviert bleibt, hängt von einigen Faktoren ab, die wir im Vorabtest noch nicht final einschätzen können.

Was uns zur Wertung fehlt

In den ersten zwei Spielstunden treibt uns das kuriose Setting von Prey kontinuierlich voran. Der Auftakt der Story fällt angenehm clever aus, macht neugierig und motiviert. In den anschließenden Passagen wird das Geschehen aber vor allem über Audiologs und Sprachnachrichten von NPCs erzählt. Das bremst die Inszenierung spürbar aus, bei uns bleiben einige Fragezeichen: Sollte Prey im späteren Kampagnenverlauf das Momentum vom Anfang wieder aufgreifen, würde es mit einem der spannendsten Sci-Fi-Settings seit Bioshock punkten.

Auch wenn wir aus Spoilergründen hier nicht viele Worte über die Hintergrundgeschichte verlieren, ist Prey doch ein sehr storylastiges Spiel. Wo Dishonored 2 eher als Spielwiese für seine Mechaniken glänzt, ist Prey eine handlungsgetriebene, spannende Reise von A nach B, bei der man nach Belieben Exkurse einlegen kann. Spieler werden deutlich weniger Zeit damit verbringen, einzelne Abschnitte immer und immer wieder zu spielen, um witzige Sachen mit den Feinden anzustellen – dafür sind die

Auseinandersetzungen mit Feinden schlicht zu wenig im Fokus des Spiels (Stichwort »viele Hochzeiten«). Stattdessen braucht Prey vielmehr das konstante Streben des Spielers nach vorne. Aber wir sind ziemlich zuversichtlich, dass die Rechnung für Spieler mit ein bisschen Experimentierfreude und Entdeckerdrang aufgehen wird. Und mindestens ebenso zuversichtlich, dass einige unflätige Gloo-Gun-Wandverzierungen ihren Weg ins Internet finden werden. Die sind natürlich nicht von uns. ★

PREY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-8320
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- großartiger Soundtrack
- innovatives Artdesign
- gelungene Vertonung (deutsch und englisch)
- detaillierte Texturen
- recht hölzerne Animationen

SPIELEDISIGN



- mehrere Lösungswege
- sehr interaktive Spielwelt
- tolle und kreative Waffen
- spielerisch spannende Feinde
- einzelne Mechaniken für sich genommen nur solide

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- gutes und dynamisches Tutorial
- vielfältig kombinierbare Skills
- Bleibt der Spielverlauf spannend und fordernd?
- Bleiben die Möglichkeiten ausgewogen?

ATMOSPHERE/STORY



- gelungener Spielstart
- atmosphärische Raumstation
- sehr viele Hintergrundgeschichten
- »Ertrinkt« die Inszenierung in Audiologs?
- Bleibt die Story spannend?

UMFANG



- riesige Spielwelt
- Unmengen zu entdecken
- üppiges Arsenal an Items, Skills und Co.
- sehr umfangreiche Storykampagne
- jeder versteckte Gegenstand hilft Yu und der Geschichte spürbar

FAZIT

Prey zeigt den Mumm, Genrengrenzen zu sprengen, und bietet damit eine einzigartige Spielerfahrung – allerdings nicht ohne Abstriche.

8?



Massig Details: Hier schnappen wir uns die Requisiten-Armbrust vom »Pen&Paper«-Tisch.