



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

Auf DVD: Video-Special\*

## Arkane's neues Spiel entpuppt als ein wilder Ritt für Experimentierfreudige, die sich ohne mit der Wimper zu zucken auch ohne Munition einer Alienbedrohung in den Weg stellen.

Von Petra Schmitz

Es gibt Spiele, die sind wie ein einziger Fluss des Erlebens. Da flutscht man nur so durch die Levels, wird fast schon von selber immer besser und kommt am Ende wie nach einer Achterbahnfahrt durchgerüttelt, aber glücklich an. Prey gehört nicht dazu, denn dafür ist Arkane's (Dishonored 2) neuer Actiontitel manchmal schlicht zu viel Arbeit. Das bedeutet aber nicht, dass Prey keinen Spaß machen würde. Denn hey, was ist schöner, als sich nach einem harten Stück Arbeit zufrieden zu entspannen? Um das zu erreichen, sollte man in Prey allerdings unbedingt davon absehen, die nächste Tür zu öffnen. Dahinter wartet wohlmöglichst nur noch mehr Arbeit.

Das klingt jetzt nicht so verlockend, nicht wahr? Pure Absicht, schlechte Nachrichten verkaufen sich bekanntlich besser als gute. Aber Prey ist tatsächlich kein schwerelos Weltraumspaziergang, sondern immer fordernd, nicht selten anstrengend, teilweise sogar frustrierend. Letzteres hauptsächlich, weil Arkane ein paar kleine unglückliche Designentscheidungen getroffen hat, die sich an manchen Stellen zu regelrechten Frustknubbeln potenzieren können. Drumherum ist Prey aber vor allem wie das erste Bioshock – nur in anspruchsvoller. Nur das mit der

Story und der Spielwelt hat Arkane unterm Strich nicht ganz so gut hinbekommen wie seinerzeit Ken Levine und Irrational Games.

### Der rote Faden

Dabei gehört der Auftakt von Prey zum Besten, was wir im Action-Genre in den letzten Jahren erleben durften. Überraschend, beängstigend, verwirrend, ja, sogar humorvoll präsentiert sich die erste Stunde, und sie stellt eine interessante Frage, die uns bis zum Finale vorantreibt: Wer bin ich eigentlich? Bin ich wirklich der Bruder (oder je nach Spielervorliebe die Schwester) des vordergründig gemütlich dicken und wohlwollenden Alex Yu, Leiter der Forschungsraumstation Talos 1? Die Antwort darauf, wer Morgan Yu ist, fällt am Ende zwar weniger spektakulär aus, als sich das fantasievolle Spieler vielleicht vorstellen, aber immerhin bleibt sie logisch und zufriedenstellend. Trotzdem drängt sich das Gefühl auf, dass da mehr gegangen wäre.

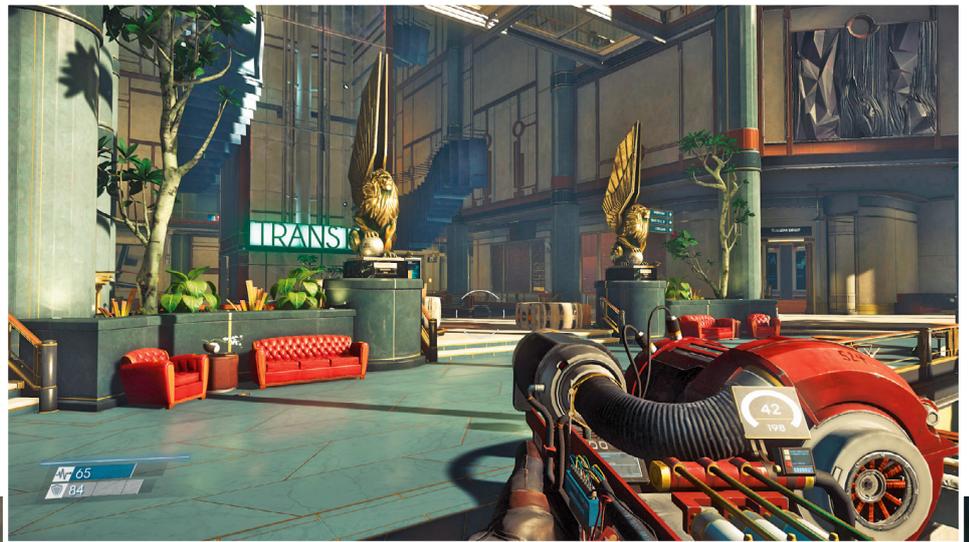
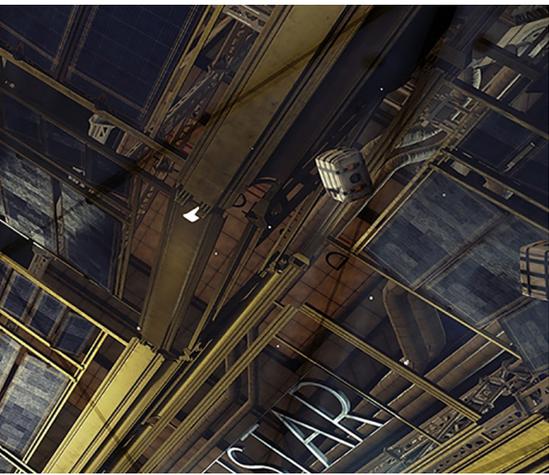
Genau dieses Gefühl zieht sich wie ein roter Faden durch die Handlung von Prey. Die gigantische von bössartigen Aliens überrannte Raumstation Talos 1 bietet eigentlich die perfekte Kulisse für eine vielschichtige Handlung mit nachvollziehbaren persönlichen Schicksalen, Prey macht davon aber für unseren Geschmack nur verhalten Gebrauch. Natürlich kann man alle Mails lesen und sich im Kopf ein Bild zusammensetzen, aber dafür braucht es Zeit, die muss man sich nehmen. Mit am besten hat uns die unaufgeregte und herrlich menschliche Story um ein Liebespaar gefallen, dessen Audiologs wir im Rahmen einer der vielen Haupt-

### Der Albtraum, der keiner ist

Der größte Gegner im Spiel ist der sogenannte Albtraum. Dieser Bossgegner taucht hin und wieder zufällig auf. Sobald er uns entdeckt hat, springt ein Timer an, wir haben drei Minuten, um uns des Viehs zu entledigen. Entweder töten wir ihn oder wir fliehen. Schaffen wir Letzteres, löst er sich einfach in Luft auf. Wer nun an atemlose Fluchten über die Talos 1 denkt, ist schief gewickelt. Es reicht, sich in eine Ecke oder einen Raum zu verkümmeln, in den er aufgrund seiner Größe nicht eindringen kann – fertig! Wer den Albtraum so abschüttelt, kann ihn zwar logischerweise nicht plündern (und das Vieh hat eine Menge Zeug dabei), aber er verplumpert auch keine schon vorhandenen Ressourcen.

missionen suchen müssen, um mit den Stimmsamples einer jungen Frau am Ende eine Schleuse zu öffnen. Einmal sollen wir dabei sogar in einem Nachtclub der Aufnahme einer Band lauschen, während uns die Aliens – angezogen von der lauten Musik – zusetzen. Nicht mal in Ruhe Musik hören darf man auf Talos 1.

Dass Prey so zurückhaltend (oder hin und wieder auch ungelent) mit den Charakteren umgeht und dass man die Menschen oft nur über Audiologs und Notizen kennenlernt, kann außerdem unterschwellig Einfluss auf die Haupthandlung und die eine große Entscheidung darin nehmen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber das Folgende muss sein: Es gibt mehrere Stimmen, die uns durch das Spiel lenken, eine gehört etwa unserem Bruder Alex, die andere ist der zu Be-



Später ist auch die Lobby der Talos 1 (oben) von Aliens überrannt. Hier im Bild außerdem ein Albtraum, ein Spezialgegner (mehr dazu im Kasten links).

ginn geheimnisvolle January. Die Überzeugungsarbeit der beiden konkurrierenden Parteien bleibt trotz guter Sprecherarbeit dünn. Und weil wir zu keiner Person auf der Talos 1 eine Beziehung aufbauen, wird der eigentlich großen Entscheidung die emotionale Wucht genommen, sie bleibt eine reine Formalie. Hübsch hingegen: Die Enden können durch kleinere Abweichungen (Mache ich das in Nebenmission XYZ und nicht das andere?) zuvor noch mal minimal variieren.

#### Unendliche Möglichkeiten?

Genug der Andeutungen rund um die Geschichte, jetzt geht's ans Eingemachte: Wir sind Morgan Yu, Forscher auf der im Mondorbit kreisenden Raumstation Talos 1 – und die Aliens sind los! Nur wenige Überlebende halten sich noch in dem riesigen Komplex

auf, die meisten Menschen sind tot oder (noch schlimmer) von den Außerirdischen übernommen worden. Wir müssen nun auf die eine oder andere Art der Gefahr Herr werden (Entscheidung A oder B). Dafür reisen wir über die gesamte Forschungsstation, besuchen viele Orte mehrmals, fliegen sogar an der Außenhülle entlang. Aber zunächst breiten sich die fiesen, allgemein Typhons genannten Außerirdischen immer weiter aus. Krabbeln zu Beginn nur ein paar spinnenartige Mimics (können sich perfidweise in Alltagsgegenstände verwandeln) durch die Flure, wandeln und schweben später immer größere, gefährlichere und zahlreicherer Monster über Talos 1. Es gibt kaum Raum zum Entspannen. Wo wir gerade noch drei Mimics erledigt haben, können bei unserem nächsten Besuch schon zwei

Phantoms (mensenähnliche Monster in unterschiedlichen Stärkegraden), ein Poltergeist (Krabbelvieh, das sich unsichtbar machen kann) und ein Technopath (großer Flug-Alien, der Roboter korrumpiert und mit Energiekugeln schießt) aufhalten. Dabei haben die Forscher die Aliens selber auf die Station geholt, um sie für Experimente zu nutzen. Doch wie so oft: Die Versuchskaninchen entpuppen sich als gefährlicher als zunächst angenommen. Gott sei Dank haben die Forscher aber nicht nur an Aliens rumgeschnippelt, sondern sich auch sonst nützlich gemacht. Mit den sogenannten Neuromods (Prey-isch für Implantate) können wir nämlich aus Morgan eine Ein-Mann-Armee basteln, entsprechende Mengen der Hirn-Booster vorausgesetzt. In zu Beginn drei, später durch die Addition von Alienkräften

## Die Fähigkeiten



Umfangreiche Talentbäume warten auf unsere Entscheidungen. Die Fähigkeiten teilen sich in menschliche (Hacking, mehr Gesundheitspunkte, etc.) und alien-artige (Flammenangriffe, Übernahme von Robotern, Verwandlung, etc.) auf.

Während die menschlichen Fertigkeiten passiv sind und keine zusätzlichen Ressourcen verschwinden, verlangen viele Alienfähigkeiten den Einsatz von Psi-Energie. Obendrein führt die Installation von Alienkönnen irgendwann dazu, dass die Talos-1-Verteidigungsmechanismen uns als außerirdische Bedrohung interpretieren und beschießen, selbst wenn sie nicht von den Typhons übernommen sind. Wertvoller Tipp: Wer alsbald die drei dafür notwendigen Neuromods in 20 Prozent mehr Recycling-Output investiert, tut sich leichter.

gar sechs Talentbäumen wählen wir dann zwischen mehr Gesundheit, mehr Ausdauer, mehr Wumms für die Waffen, Hacker-Fähigkeiten (Bloß nicht skillen! Das damit verknüpfte, ultranervige Geschicklichkeitsminispiel im Stil eines Fumblecore-Flippers ist ein Grund, die Talos 1 einfach mir nichts, dir nichts in die Luft zu sprengen!), Feuer- oder Stromangriffen und, und, und! Wir können Geschütztürme manipulieren, wir können ablenkende Hologramme von uns erzeugen, wir können uns in Gegenstände verwandeln, wir können Leichen als verbündete Aliens auferstehen lassen. Dabei kosten höhere Ausbaustufen mehr Neuromods, und für die Alienfähigkeiten müssen wir obendrein zu vor die Viecher scannen, um die einzelnen Talente erst mal kennenzulernen.

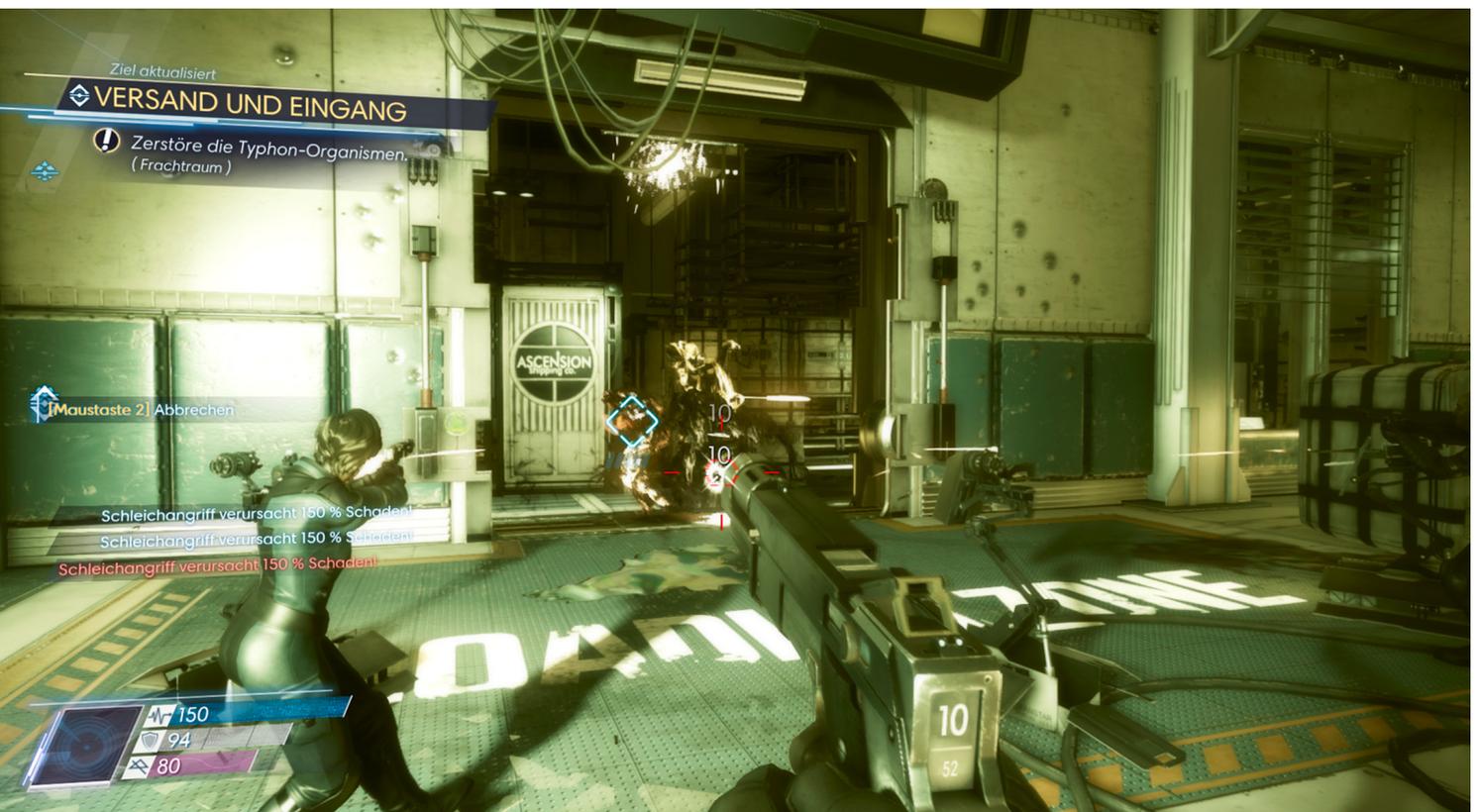
Dazu gesellen sich handfestere Waffen wie Schrotflinte, Pistole, Stun-Gun, Laserknarre und der eigentliche Star des Spiels, die Goo-Kanone, eine Waffe, die eine Art Gel verschießt, das blitzschnell zu dicken Knubbeln verhärtet. Damit stopfen wir Löcher in Gasleitungen, bauen Treppen, legen Aliens für eine Weile lahm, um sie dann vergleichsweise entspannt mit der Rohrzange niederzunknüppeln, zu sprengen, zu erschießen oder mit der Recycling-Granate gleich in nützliche Rohmaterialien zu zerlegen. Hui, ein Füllhorn an Möglichkeiten! Aber mit spürbaren Einschränkungen.

### Hier, eine Bananenschale

Wir haben's ja schon gesagt: Prey ist im Kern eigentlich wie Bioshock. Das bedeutet

nicht nur, dass wir dauernd Notizen und Mails lesen und Audiologs lauschen. Das bedeutet auch, dass wir den Kopf in jeden Mülleimer stecken sollten, es könnte ja eine nützliche Bananenschale darin liegen! Wir sollten jede Schublade öffnen, jeden Schrank durchsuchen, in fremder Leute Koffer und natürlich in den Taschen der Leichen und in den Schlabberüberbleibseln der Aliens wühlen. Wir sollten sogar Blumen pflücken! Nur so finden wir ausreichend Material, um auf dem Weg zum nächsten Abschnitt, zu den nächsten Schränken, Koffern, Leichen und natürlich zu den Missionszielen zu überleben. Mit dem gefundenen Kram geht's nämlich an einen der stationären Recycler, um etwa aus der Bananenschale organisches Material zu generieren, das wir im Anschluss an der Craftingstation etwa in die Herstellung eines Medikits investieren. Andere Materialien fließen in Reparaturkits für unseren Anzug (Rüstung) oder ins Brauen von Psi-Energie-Spritzen, die wir für unsere Alienkräfte benötigen. Dann wollen Schrotpatronen hergestellt werden, Pistolenmunition wächst in Prey auch nicht unbedingt auf den Bäumen, und selbst die wertvollen Neuromods können wir später aus Alienresten selbst craften.

Das klingt alles super geschmeidig, ist in der Praxis aber vor allem hintenraus, wenn die Gegner größer und zahlreicher werden, zuweilen ein harter Kampf. Denn Prey arbeitet mit einem dauernden Mangel, um den Druck auf den Spieler zu erhöhen. Auch wenn uns die Bananenschalen förmlich hinterhergeworfen werden – von allem hat man immer gefühlt zu wenig. Wer seine Neuromods hauptsächlich in Alienkräfte inves-



Im Frachtraum kämpfen wir auch mal an der Seite weniger Überlebender. Zuvor mussten wir drei Geschütze aufstellen.



**Markus Schwerdtel**  
@kargbier



In den Laboren und Büros von Talos 1 finde ich unzählige Hinweise auf die Geschehnisse. Und weil alle Mails und Notizen erstklassig geschrieben sind, macht es richtig Spaß, sich damit die Story zusammenzupuzzeln. Und ganz nebenbei entdecke ich beim Erforschen auch noch das Material fürs Experimentieren. Geschütztürme verbessern und platzieren, Maschinen reparieren, Fallen bauen. Genau so stelle ich mir den Kampf auf einer alien-verseuchten Raumstation vor. Diese Aliens sind dann auch mein einziger großer Kritikpunkt. Vor allem die Mimics nerven ganz ordentlich. Zumal man selbst mit Morgans Psychoskop nicht immer alle Viecher findet und ganz schön erschrickt, wenn man sich plötzlich von den Quälgeistern umzingelt sieht. Aber gut, das wäre auf einer echten von Aliens überrannten Raumstation wohl genauso.

tiert, sieht sich bald dem Problem gegenüber, zu wenig Psi-Energie zu haben, um seine Talente allumfänglich und dauernd nutzen zu können. Wer die Schrotflinte zu seinem besten Freund erkoren hat, wird sich bald einen Cheat für unendliche Munition wünschen. Wer gerade noch stolzer Besitzer von fünf Medikits war und ein paarmal nacheinander unvorbereitet in größere Aliennester gestolpert ist, steht bald mit runtergelassenen Hosen auf Talos 1. Deswegen: Immer schön die Mülleimer durchsuchen! Wer sich zu Beginn einen anständigen Vorrat an Medi- und Rüstungsreparaturkits zugelegt hat, wird sich später leichter tun.

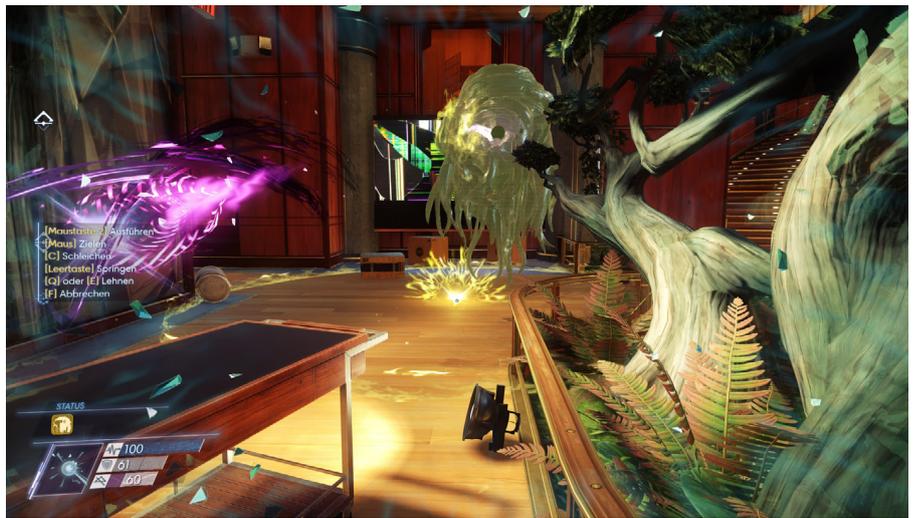
**Immer schön beweglich bleiben**

Prey zwingt uns förmlich zum Improvisieren, und eine Lösung gibt es im Regelfall immer irgendwie, sei es auch nur die gute alte »Augen zu und durch«-Methode. Die Idee, auf dem Weg zu einem Hauptmissionsziel noch schnell eine Nebenaufgabe mitzunehmen, birgt die Gefahr, kostbare Ausrüstungsgegenstände dabei einzubüßen. Darauf zu spekulieren, dass man während der besagten Nebenmission wieder viel neues Material einsammelt, um dem entstandenen Mangel auszugleichen, ist nicht falsch, man sieht sich aber vielleicht dem Problem gegenüber, dass gerade weit und breit kein Recycler und keine Craftingstation zu finden sind. Oder nerviger: Es gibt in der Nähe zwar einen Recycler für all den Müll im anfangs chronisch kleinen Inventar, aber die nächste Craftingstation befindet sich gefühlt auf dem Mond. Einem Jupitermond!

Umso befriedigender ist es dann, wenn man trotz all der Stolpersteine, die einem das Spiel in den Weg legt, dennoch triumphiert. Das Gefühl dabei lässt sich ein bisschen



Das machen wir gefühlt 20.000 Mal: Mimic mit der Gloo-Gun einsauen und dann kaputt hauen.



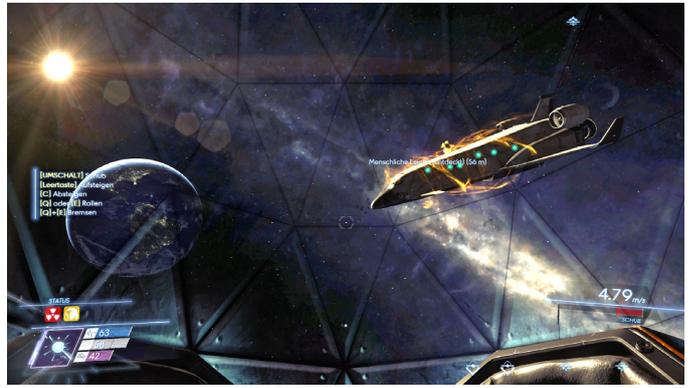
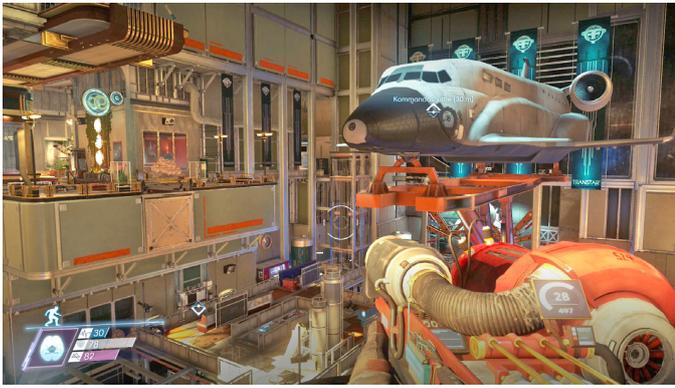
Der Telepath (im Bild) und sein Bruder Technopath gehören zu den größeren Brocken im Spiel.



Was genau führt Brüderchen Alex eigentlich im Schilde? Und ist der Typ wirklich unser Bruder?

chen mit dem vergleichen, was man in der Dark-Souls-Reihe nach einem Bosskampf empfindet. Der Trick bei Prey ist es, sich nicht auf eine bestimmte Vorgehensweise festzulegen, sondern Beweglichkeit (vor allem im Kopf) zuzulassen. Knallharte Shooter-Fans, die sich ihren Weg durch Talos 1 schießen wollen, kommen nicht weit. Ein Beispiel: Recht spät im Spiel bekommen wir den Auftrag, zwei Alienknotten an der Hülle

der Talos 1 zu scannen. Raus aus der nächsten Luftschleuse, mit den Schubdüsen unseres Anzugs zum Ziel. Die Knoten werden von diversen korrumpierten Servicerobotern und einem sogenannten Weber bewacht. Letzterer, ein großes waberndes Tentakel Ding, schickt fiese kleine, radioaktive Alien Kugeln los, die bei Aufprall obendrein explodieren. Die Serviceroboter wird man beispielsweise los, indem man sie für bis zu 90 Sekunden



Während das Shuttle links eines unserer Hauptziele darstellt, ist das Shuttle, das um die Talos 1 kreist, nur eine optionale Station für uns.

per Psi-Kraft übernimmt. Doch wie an den Alienkugeln vorbeikommen? Das sind elend viele! Typhon-Lockmodule könnten eine Lösung sein. Die Module ziehen die Viecher für eine Weile an, währenddessen scannen wir die Knoten und verduften wieder. Natürlich kann man auch reinfliegen und alles umfliegen, sofern man die Ressourcen dafür hat.

**Die Frustrimente**

Wer Prey mit der angemessenen Geduld und geistigen Beweglichkeit spielt, wird eine Menge Spaß haben. Allerdings dürften sich selbst tiefenentspannte Zen-Buddhisten über den einen oder anderen Moment im Spiel gehörig aufregen. Prey ist sich nämlich hin und wieder nicht zu schade, den Schwierigkeitsgrad beziehungsweise den Spielerfrust durch schiere Unfairness nach oben zu prügeln. Unser Lieblingsbeispiel: Wir fahren mit dem Aufzug aus der Lobby rauf ins Arbo-

retum, der grünen Lunge von Talos 1, wo sich die Quartiere befinden, wo Brüderchen Alex sein schickes Büro hat, wo man zwischen Bäumen und Pflanzen lustwandeln könnte, wenn die doofen Typhons nicht wären. Wir haben den Aufzug schon einige Male zuvor genommen, alles war cool, wir konnten uns für ein paar Sekunden entspannt zurücklehnen, was höchst selten in Prey vorkommt. Nur dieses Mal flackert das Licht, es geht aus, es geht an – und schwupps – steht ein Phantom-Typhon vor uns. Und wir – halbtot von den vorherigen Anstrengungen – sind eine Sekunde später ganztot. Sowas ist nicht spannungsfördernd, sowas ist nicht überraschend, sowas ist einfach nur nervig und unfair. Mit der wachsenden Anzahl sowie Gefährlichkeit der Gegner kann man sich gut arrangieren, aber die schon ganz zu Beginn erwähnten Frustknubbel entstehen immer dann, wenn Prey zu derartigen Mittelchen greift, um den Spieler in seine Schranken zu weisen.

**Die Technik**

Anders als Dishonored 2 setzt Prey auf die Cry-Engine, die Arkane aber nicht so richtig auszuschöpfen vermag. Das Spiel ist weit davon entfernt, hässlich zu sein, aber in Sachen Animation und Texturschärfe bleibt es hinter den aktuellen Möglichkeiten zurück. Auch hätten wir uns weniger austauschbare Gänge und Büroräume und stattdessen mehr Hingucker gewünscht. Dabei ist nicht die Detailfülle das Problem, sondern vielmehr das generische Design, das obendrein hin und wieder der Orientierung im Weg steht. In Teilen aufgewogen wird das durch die optischen Highlights wie die schicke Lobby, das sattgrüne Arboretum und die Ausflüge in den Weltraum. Wenn man über der Talos 1 schwebt und seinen Schatten über die einzelnen Segmente ziehen sieht, ist das eine echte Show. Regelrecht euphorisch stimmte uns die anfängliche Flugsequenz in einem Hubschrauber. Arkane beweist hier ein ausgezeichnetes Händchen für Optik und akustische Untermalung, die gelungene elektronische Musik unterstreicht gekonnt die Aufbruchsstimmung des Moments. Auch später werden wir immer wieder von hübscher Ambient-Musik begleitet, die – sparsam eingesetzt – gekonnt Akzente setzt. Dem gegenüber steht die bald an den

Nerven zerrende Kampfmusik. Unterm Strich ist Prey auf der Präsentationsseite gelungen, aber mit Luft nach oben.

Gelungen, aber mit Luft nach oben – das fasst gut zusammen, wie Prey am Ende von uns bewertet wird. Vieles ist sehr gut, aber es gibt auch Ecken und Kanten, die förmlich schreien, dass aus Prey mit ein bisschen mehr Sorgfalt nicht nur ein sehr gutes, sondern ein fantastisches Spiel hätte werden können. Damit teilt sich Prey die Historie von Dishonored, das im ersten Anlauf schon sehr gut war, aber sein volles Potenzial nicht ausschöpfen konnte. Die Verkäufe entscheiden, ob Arkane eine Fortsetzung nachlegt, die mit ein bisschen mehr Feinschliff zu etwas ganz Großem reifen kann. ★



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb

Was für ein Anfang! Prey beginnt so dermaßen clever, dass ich fast geplatzt wäre vor Freude auf die schlaun Fragen und Antworten, die mir das Spiel in Folge präsentieren würde. Und dann war ich ein ganz kleines bisschen enttäuscht, weil man dann doch wieder nur die naheliegenden Varianten gewählt hat. Nun ja, immerhin logische Varianten, das kann ja auch nicht jedes Spiel von sich behaupten. Prey hat mich etwa 20 Stunden gut unterhalten (abzüglich der Momente, in denen ich zum Frustschreien in den Keller gegangen bin). Hätte ich wirklich jede einzelne Nebenmission gemacht, sicher auch noch länger. Auch noch spät in der Kampagne konnte mich das Spiel immer wieder überraschen: »Wow, das geht ja auch! Oh mein Gott, wieso habe ich das nicht vorher so gemacht?« Wenn man Prey als Mechanik-Abenteuerland begreift, dann macht es vieles richtig. Wenn man Prey wie eine Abenteuergeschichte erleben will, lässt einen das Spiel ein bisschen am langen Arm verhungern. Ich habe mich letztlich für die Mechanik entschieden.

**PREY**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2400 / AMD FX-8320	Core i7-2600K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 4GB / Radeon R9 290
8 GB RAM, 45 GB Festplatte	16 GB RAM, 45 GB Festplatte

**PRÄSENTATION** ★★★★★

- ☑ detailreiche Umgebungen
- ☑ gelungene Effekte
- ☑ gute deutsche Sprecher
- ☑ hin und wieder unglückliche Animationen und Charaktermodelle
- ☑ nervige Kampfmusik

**SPIELDESIGN** ★★★★★

- ☑ »Irgendwie geht's immer«-Ansatz
- ☑ hübsche Missionsideen
- ☑ Entdeckerdrang wird geschürt
- ☑ lange, ressourcenzehrende Laufwege
- ☑ nerviges Hackingspiel

**BALANCE** ★★★★★

- ☑ vier Schwierigkeitsgrade
- ☑ stets fordernd
- ☑ Quicksave-Option
- ☑ immer mal wieder unfaire Passagen
- ☑ Alptraum witzlos

**ATMOSPHÄRE / STORY** ★★★★★

- ☑ Frage nach der eigenen Rolle
- ☑ viele Details in Mails und Audiologs
- ☑ gelungene und sparsam eingesetzte Ambient-Musik
- ☑ blasse Charaktere
- ☑ Entscheidung am Ende reine Formalie

**UMFANG** ★★★★★

- ☑ lange Kampagne
- ☑ viele Nebenmissionen
- ☑ zig Fähigkeiten
- ☑ hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Fähigkeiten und mehrerer Enden

**FAZIT**

Anspruchsvolles Actionspiel, das wegen blasser Charaktere und einiger Frustrimente aber nicht in höhere Wertungsregionen vordringen kann.

