

# Prey

## Wersja 1.4.119

Oficjalnie wydany w Europie 11 lipca 2006 *Prey* od początku był grą posiadającą w sobie ogromny potencjał, na który składały się m.in. nowatorskie rozwiązania, ciekawe pomysły, spora grywalność oraz nie najgorzej pomyślana fabuła. Dziś świat o niej milczy, a gracze sięgają po ten tytuł głównie z sentymentu, licząc, że zapowiadana kontynuacja odmieni los tego wybitnego dzieła. Jakie były początki gry, która równie szybko jak zyskała serca graczy odeszła w zapomnienie? Czego możecie spodziewać się, sięgając po *Prey* dzisiaj, i wreszcie – co tak naprawdę ma ona do zaoferowania i czy warto w ogóle się nią zainteresować? Zobaczmy - zapraszam do lektury.

Początki gry sięgają roku aż 1995 i firmy *Apogee Software*. Prawdopodobnie niewielu młodszych stażem graczy kojarzy tę grupę będącą jednym z głównych popularyzatorów dystrybucji próbek programów na licencji *shareware* i autorem tytułów takich jak *Duke Nukem I i II* czy *Starfighter*. Być może trochę bardziej znajomo zabrzmiała nazwa *Apogee*, jeśli dodam, że utworzona w 1987 roku od 1994 działała jako *3D Realms* i już pod tą nazwą wydała dwa globalnie znane tytuły: *Duke Nukem 3D* i *Shadow Warrior*. Warto wiedzieć, że pomimo iż logo *3D Realms* widnieje na pudełku z grą, to nie oni ostatecznie ukończyli grę, oddając robotę *Human Head Studios* mającym na swoim koncie kapitalną produkcję z gatunku *TPP - Rune* (dostępna również w natywnej wersji linuxowej). Jeśli idzie o daty, *3D Realms* zakończyła pracę nad grą w 1998 roku, natomiast *Human Head Studios* wznowiło je w roku 2005. W zasadzie to szybko się uwinęli, bo jeśli poszperacie w sieci, znajdziecie zwiastuny gry oraz krótkie pokazy z lat 1997/1998 jeszcze na starym silniku gry. Skoro zaś *Human Head Studios* grę wznowiło w 2005 roku, a oddało w 2006, znaczy to tyle, że w tym czasie przeszli na silnik *Id Tech 4* oraz wykonali ogrom pracy nad projektem (lokacje, które widzimy w zwiastunach z dawnych lat, tylko w niewielkim stopniu przypominają te odwiedzone w grze i nie chodzi tutaj wyłącznie o ich wygląd). Jeśli zaś idzie o wydawcę gry, padło na *Take-Two Interactive*; w Polsce dystrybucją *Prey* zajęła się *Cenega Poland*. Sumując, łącznie 11 lat minęło, od kiedy poważnie zaczęto myśleć o stworzeniu opisywanego dziś tytułu. I chociaż losy gry bywały bardzo zmienne, podobnie zresztą jak losy jej twórców, to od niemalże samego początku robiła ona spore zamieszanie – grywalne demo zaprezentowane na światowych targach *E3* w 1997 roku

pomogło jej uzyskać tytuł najlepszej gry targów. Linuksowe demo ujrzało światło dzienne dnia 8 października 2008 roku dzięki kilkumiesięcznej pracy *Ryana Gordona* (znanego powszechnie jako *Icculus*), natomiast instalator pełnej wersji został oficjalnie wypuszczony 7 grudnia. Wybiegając w przyszłość, dodam, że kontynuacja gry - *Prey 2*, faktycznie może być grą udaną. Skłaniam się ku takiemu stwierdzeniu m.in. dlatego, że jeśli wierzyć informacjom datowanym na wrzesień 2009, to nowym właścicielem marki *Prey* jest *ZineMax* mający pod sobą firmy takie jak *Id Software* (serie *Quake*, *Doom* i *Wolfenstein*) czy *Bethesda Softworks* (seria *The Elder Scrolls*, ostatnio *Fallout 3*). Tak więc jeśli faktycznie tej rangi gracze wzięliby się za kontynuację, myślę, że możemy spodziewać się tytułu na poziomie.

Pora zapoznać się z samą grą, przy czym na pierwszy ogień weźmiemy fabułę. Zanim jednak przyjrzymy się wydarzeniom w, których będziemy uczestniczyć, dodam, że podobnie jak sama gra – również opowiadana w niej historia ulegała wielokrotnym modyfikacjom. W pierwotnej postaci wszystko miało się dziać w niedalekiej przyszłości, a motorem napędowym głównego wątku była obca rasa zamierzająca stworzyć kolejne narzędzie zagłady. Nie chcąc jednak robić tego samodzielnie, obcy zaczynają porywać ludzi, by później osadzić ich na bliżej niezidentyfikowanej planecie. W tej wersji gracz wcielał się w jednego z porwanych, dodatkowo wyposażonego w biokostium, a jego celem było oczywiście zniszczenie cywilizacji obcych. Zmiana tej wersji nastąpiła za sprawą *Toma Halla* (ojciec popularnej rybki *Dopefish*), gdy gra była już na ukończeniu, co jak łatwo się domyśleć miało spory wpływ na plany wydawnicze gry. Druga wersja wydarzeń przygotowanych z myślą o *Prey*u zmieniała m.in. postać głównego bohatera – teraz był nim nie biały człowiek, a Indianin. Nie miał być on też porwany na planetę obcych, a ich statek kosmiczny. Natomiast bioskafander zastąpiły w tej wersji dwie bransolety – jedna służyć miała bohaterowi do obrony, druga zaś - pełnić rolę tłumacza kosmicznego alfabetu. Wersja trzecia, opracowana już przez *Human Head Studios* i ostatecznie użyta w finalnej wersji gry, zachowała Indianina oraz motyw z porwaniem na pokład statku obcych. Dodatkowo, panowie z *Human Head Studios* głównego bohatera nazwali *Tommy* i wyznaczyli mu rolę mechanika samochodowego pomagającemu swojej dziewczynie *Jen* oraz dziadkowi imieniem *Enisi* prowadzić indiańską spelunę

w jednym z rezerwatów czerwonoskórych zlokalizowanym w Oklahomie.

Nasza przygoda zaczyna się właśnie w barze. Niedługo po rozpoczęciu gry i zamienieniu kilku słów z *Jen* i *Enisim* zostaniemy uwikłani w bójkę z dwoma pijaczkami składającymi niedwuznaczne propozycje stojącej za barem dziewczynie. Spuściwszy manto obu panom przy pomocy klucza francuskiego, *Tommy* oraz reszta towarzystwa zostają porwani na pokład statku kosmicznego obcych. Dla gracza oznacza to nic innego jak po prostu pretekst do jak najszybszego zdobycia spluwy i rozwalenia kilku wrogo nastawionych poczwara. Po prawdzie jednak rzeczywistym powodem, dla którego główny bohater zaczyna walczyć z wrogą cywilizacją, jest zwyczajna chęć przeżycia w niegościnnym otoczeniu, fakt uśmiercenia jego dziadka przez piekielne maszyny kosmitów oraz porwanie ukochanej. Oczywiście podczas gry wątek główny co nieco się rozwija i tak np. po pewnym czasie spotkamy tzw. *Hiders*, będących grupką Indian uprowadzonych znacznie wcześniej, która zorganizowała się i próbuje wrócić do domu. To właśnie jeden z nich tuż po porwaniu podkłada ładunki wybuchowe i ostatecznie uwalnia głównego bohatera, umożliwiając mu tym samym rozpoczęcie walki z wrogiem. Z *Hidersami* wiąże się dość śmieszna sprawa. Otóż podczas rozmowy z ich przywódczynią dowiadujemy się, że gdzieś tam pośród wszystkich wrogich maszkar budują sobie oni swego rodzaju portal umożliwiający rzekomo przeniesienie się z powrotem na rodzinne ziemie. Tak naprawdę to w głowie mi się nie mieści, w jaki sposób mogliby zdobyć wszystkie potrzebne części oraz miejsce na tyle dogodnie, by spokojnie budować tego rodzaju gigantyczne drzwi do domu. Tym bardziej że do głównego bohatera przez większość gry mówi czy to przywódczyni obcej rasy będąca centrum bytu zwanego *Sphere*, czy nieco wcześniej sztandarowy można powiedzieć przedstawiciel wyższej rangą grupy wrogów określanych mianem *The Keepers*. Oboje mogą się z nami komunikować gdziekolwiek byśmy nie byli na terenie statku kosmicznego wielkości Teksasu, a *Hide-rzy* jakimś cudem unikają szturmów koszmarnych myśliwych i budują portal – trochę ciężko mi w to uwierzyć. Pomimo tego typu dziwactw fabuła gry, choć prosta, jest naprawdę wciągająca, na co prawdopodobnie ogromny wpływ ma przemysłne jej dawkowanie podczas zabawy.

Ciekawym elementem historii jest drugi biegnący równolegle wątek. Dotyczy on duchowej tożsamości głównego bohatera z pochodzenia należącego do jednego z najokrutniejszych indiańskich plemion – *Cherokee*. Chłopak w przeciwień-

stwie do *Jen* i swojego dziadka nie przywiązuje większej wagi do tego, kim jest, marząc o wyrwaniu się z rezerwatu i zasmakowaniu wielkiego świata. Wszystko zmienia się, gdy pierwszy raz ociera się o śmierć i trafia do powiedzmy, że indiańskich zaświatów określanych mianem Krainy Starożytnych (*Land of the Ancients*). Tam, co prawda, niechętnie, ale powoli oswaja się ze swoim pochodzeniem i uczy korzystać z właściwych sobie zdolności występujących w grze pod postaciami systemów *Spirit Walk* oraz *Death Walk* omówionych w dalszej części recenzji.

Druga sprawa zasługująca na uwagę to kwestia zjawiska, jakim jest *Sphere*. Jeśli bardziej to rozwinąć, to pod pojęcie *Sphere* podłożyć możemy cały statek obcych, oczywiście kierowany z pewnego punktu centralnego, stanowiący natomiast poniekąd samodzielny organizm. Posiada on nawet własne słońce niezbędne do prawidłowego funkcjonowania całości, a w jego obrębie możliwa jest nawet kontrola grawitacji, utrzymywanie systemu portali pomagającego szybciej przemieszczać się podległym jej istotom oraz masa innych rzeczy, które pod drodze napotkamy. Fakt porwania osobników różnych cywilizacji ma nierozzerwalny związek z funkcjonowaniem *Sphere* – są oni bowiem przerabiani na energię utrzymującą całość w stanie kwitnącego urodzaju; służą także jako materiał do eksperymentów. To właśnie porwanym istotom wszczepiane są, jak możemy się domyślać, różne części mechaniczne, zanim znajdą zastosowanie jako elementy usprawniające organizm macierzysty czy niektóre podlegające mu jednostki. Przywódczyni statku także jest zmechanizowana, ale jako że klimaty bio-technologiczne towarzyszyć nam będą przez niemalże całość naszej podróży - nie powinno to dziwić.



**Rysunek 1.** Acid Gun przeciwko obcym wahadłowcom – raczej nie powinniśmy mieć problemów z wygraną

Zanim rozpoczniemy omawianie gry właściwej, chciałbym podzielić się z Wami refleksją odnośnie miejsca *Prey* wśród innych pozycji podlegających pod kategorię *FPP/FPS* oraz w skrócie odpowiedzieć na pytanie, dlaczego jest ona ciekawa i warta uwagi. Osobiście widzę ten tytuł jako takiego ambitniejszego *Serious Sama* jeśli idzie o rolę gry na rynku, połączonego oczywiście z samodzielnym elementem opisywanego dziś tytułu. Mam na myśli to, iż obie gry miały być prezentacją czegoś nowego, w przypadku *Serious Sam* chodziło o prezentację *Serious Engine* – silnika pozwalającego na projektowanie ogromnych plansz, tutaj natomiast jest to zabawa z grawitacją i portalami. Tak naprawdę to większość gier ze szczególnym uwzględnieniem produktów sztandarowych stanowi po prostu pokaz możliwości nowych silników. Serie takie jak *Unreal Tournament* czy *Quake* mają na celu pokazanie nowości, aby później jak największej firm kupiło technologie danej firmy i robiło na jej bazie własne gry – ot, cała filozofia. Oczywiście dochodzi do tego popychanie serii do przodu i obie wymienione chwilę temu produkcje dzielnie odradzają się w coraz to gorszych niestety ostatnio postaciach, jednak dalej nieźle prezentują nowe osiągnięcia programistów tej czy innej korporacji. W kwestii *Prey* jest podobnie z pewnymi wyraźnie zauważalnymi różnicami. Gra nie ma na celu prezentacji silnika, bo to stary dobry *Id Tech 4* znany przede wszystkim z gier *Doom 3* oraz *Quake 4*. Co prawda nie jest to bazowa jego wersja wydana przez *Id Software*, a mocno podkręcona i udoskonalona. Element samodzielny *Prey* to oczywiście cała, jak najbardziej przednio wykonana, kampania dla pojedynczego gracza dopracowana na tyle, żeby wyraźnie oddzielić grę od wspomnianego wcześniej *Serious Sama* (np. historia w przypadku opisywanego dziś tytułu jest zdecydowanie bardziej dopracowana; widać, że nie zrobiono jej wyłącznie z czystej konieczności i bez większego zastanowienia); niemniej jednak sądzę, że pewne podobieństwa pomiędzy oboma tytułami istnieją, nawet jeśli nikt na tym wyraźnie nie zarobi.

Rozpocznijmy od grawitacji oraz możliwości jej modyfikacji za pomocą tzw. chodników grawitacyjnych oraz specjalnych punktów uaktywnianych celną serią z aktualnie dzierżonej broni. Przez chodniki grawitacyjne rozumiemy specjalne trasy powyginane w różne strony, w obrębie których grawitacja po prostu nie

działa. Każda z takich tras musi być wcześniej włączona przy pomocy specjalnego panelu dotykowego, jeśli nie jest oczywiście aktywna od razu. W praktyce sprawdza się to po prostu kapitalnie, zwłaszcza gdy walczymy z wrogiem stojącym na twardym gruncie dzięki normalnie działającej grawitacji, a my biegamy sobie do góry nogami po suficie. Bardzo dobrze prezentują się też sytuacje, gdy przeciwnik, który również znajduje się na tego rodzaju torze, zginie - wtedy chodnik grawitacyjny traci kontrolę nad jego ciałem, co daje efekt, jakby martwy przeciwnik spadał do góry, podczas gdy on najzwyczajniej w świecie ciągnięty jest w dół. To znaczy, do góry lub w bok – wszystko zależy od tego, jak wykrzywiona jest trasa, na której się w danej chwili znajdujemy. Pa-



Rysunek 3. Wędrowka po ogromnym kompleksie obcych w trybie Spirit Walk



Rysunek 2. Tryb snajperski karabinu – również tutaj widać czytelny i intuicyjny interfejs

miętajcie jednak o tym, że chociaż podobne bajery dają niezapomniane wrażenia, również dosyć zauważalnie ograniczają one nasze pole manewru, a co za tym idzie – zauważalnie zwiększają starania, niezbędne aby uniknąć ataku przeciwnika. Wynika to z faktu, że na tego rodzaju podłożu nie możemy podskoczyć – wtedy zmodyfikowane ciążenie przestanie nas obowiązywać. Cały czas musimy się też pilnować, aby nie wyjść poza obręb takich właśnie tras, bowiem sytuacja powtórzy się. Możemy więc tylko iść przed siebie lub cofać się, ostrożnie manewrując na boki przy jednoczesnym wyczynianiu kosmicznych akrobacji myszą, aby celownik jak najdłużej śledził przeciwnika robiącego uniki na ustawionym do nas pod pewnym kątem terenie. Brzmi kosmicznie? Cóż, takie, jak sądzę, były zamierzenia twórców. W praktyce całość wypada wyśmienicie, zwłaszcza na późniejszych etapach, gdy trochę już porwie nas fabuła i chociażby z lekka zaczniemy identyfikować się z głównym bohaterem, a otaczający świat stanie się nam wyraźnie bliższy. Tego rodzaju ścieżki zostały wykorzystane przez autorów również w niektórych zagadkach. Zdarzy nam się spotkać platformy, które można przesuwac czy nawet wysyłać w odległe części planszy. I chociaż nie są to szczególnie wymyślne łamigłówki, a rozwiązanie zwykle polega na aktywacji kilku przełączników oraz ustawianiu się na właściwych częściach chodników, to z całą pewnością na pewien czas pozostaną one w naszej pamięci. Dodam, że poruszanie się po tego rodzaju terenie w terminologii gry nosi nazwę *Wall Walking*. Drugim sposobem na zmianę grawitacji są wspomniane na początku akapitu punkty aktywowane celną serią działające w przeciwieństwie do chodników nie tylko na gracza, ale również wszystko, co się dookoła niego znajduje. Wyobraźcie sobie np. sytuację, w której na czterech ścianach pomieszczenia rozmieszczone zostały takie punkty. Jeśli zaatakujecie ten umieszczony na suficie, stanie się on podłogą, podobnie ma się rzecz w przypadku trzech pozostałych. Osobiście punkty grawitacyjne zrobiły na mnie większe wrażenie niż chodniki, bowiem ich działanie jest zwyczajnie bardziej odczuwalne, nie można jednak zaprzeczyć, że oba pomysły dają sporo frajdy i wprowadzają do gry ogromne urozmaicenie.

Kolejna sprawa to również przywołane wcześniej portale. Spopularyzowane niedawno dzięki wydanej w ostatnim kwartale 2007 roku grze *Portal* ze stajni *Valve Corporation*, w której ich idea została dodatkowo rozszerzona swoje początki miały właśnie w *Prey*. Pozwólcie, że najpierw przedstawię Wam kilka ciekawych faktów związanych z zastosowaniem w grze systemem portalowym. Wzmianki o nim wraz z bardzo krótką prezentacją jednego z takich przejść widzimy już w zwiastunie opisywanego tytułu jeszcze z 1998 roku. Jeśli dodatkowo przeczytamy napisy zawierające wszystkie osoby, które przyczyniły się do powstania gry, znajdziemy tam informację o dedykacji *Prey* pamięci *Williama Scarboro*

(dla zainteresowanych – był pierwszym zatrudnionym w *Apogee/3D Realms* programistą jeszcze za czasów, gdy gro pracy deweloperskiej firmy odbywało się w domowym zaciszu; w firmie od 1993 roku) będącego autorem silnika portalowego gry. Pan *Scarboro* zmarł w 2002 roku, a więc ładnych kilka lat przed przejściem produkcji przez *Human Head Studios*, toteż możemy, jak sądzę, powiązać jego osobę z portalami, o których wspomina zwiastun z roku 1998.

Portale są to, jak łatwo się domyśleć, przejścia umożliwiające natychmiastowe przemieszczanie się pomiędzy dwoma punktami niezależnie od dzielącej je odległości. I chociaż nie będziemy mieli okazji pobawić się *Portal Gunem* jak to miało miejsce w przypadku produkcji *Valve*, to już samo zastosowanie ich w grze wprowadza ciekawą odmianę. Podczas gry wielokrotnie natkniemy się na tego rodzaju bramki, z tym że w większości przypadków zastępują one po prostu drzwi. Na szczęście autorzy zaprojektowali również kilka miejsc, w których system rozwija skrzydła. Pierwszym jest wylatująca w naszą stronę skrzynka przenosząca nas do pomieszczenia z drugim pojemnikiem, w którego przypadku również jedna ze ścianek to portal. Zanim jednak przez niego przejdziemy, warto przyjrzeć się szklanej gablotce ulokowanej przy jednej ze ścian pomieszczenia. Jeśli poświęcimy jej chwilę, zobaczymy w środku niewielką kulkę z jakimiś tam, wydawałoby się, drucikami. Sytuacja diametralnie zmienia się, gdy przejdziemy przejściem na ścianie drugiego pudełka, bowiem przeniesie nas ono na tę właśnie kulę, zmniejszając tym samym rozmiar głównego bohatera do tego stopnia, że wchodzący do pomieszczenia obcy zaglądający do gablotki wydawać się będzie istnym olbrzymem. Zaskoczenie, jeśli nie przeczytalibyście tego akapitu, murowane. Inną sytuacją jest kilka umieszczonych pod jednymi ze schodów pudełek z bramkami rozlokowanymi tak, że przechodząc przez nie, widzimy swoje plecy wciąż wchodzące do pierwszego pojemnika. Zdarzy nam się też spotkać ruchome przejścia stanowiące istotny element części plansz. Przeważnie będą to obramowane portale sporych wielkości, które za pomocą ekranów dotykowych możemy wysyłać do np. sąsiadujących pomieszczeń. Zwykle w przypadku takich obiektów gdzieś indziej jest przejście wypuszczające nas po drugiej stronie takowego „lustra”. Będziemy musieli więc najpierw wysłać bramkę do sąsiedniego pomieszczenia, następnie zaś skorzystać z rzeczonoego przejścia, bowiem drzwi w tradycyjnym rozumieniu tego słowa oczywiście nie uświadczymy.

Ciekawym elementem gry jest również system *Spirit Walk* umożliwiający nam duchowe podróże poza ciałem *Tommy'ego* – zdolność, którą nabywa on podczas jednej z pierwszych wizyt w indiańskich zaświatach. Opuszczenie ciała jest o tyle istotne, że pod postacią ducha możemy wykonywać różne czynności (np. aktywować panele dotykowe). Co istotne, nasze ciało przestaje być wtedy

atrakcyjnym celem dla przeciwników, dzięki czemu nie musimy się o nie martwić. Aby jednak nie było za łatwo (co w przypadku *Prey* jest akurat pojęciem względnym, ale o tym później), widzą nas oni i atakują, gdy przebywamy w postaci duchowej, toteż przez cały czas warto mieć ich na uwadze. Ci, którym gra jest zupełnie obca, mogą spytać, po co w ogóle wprowadzono do gry coś takiego jak *Spirit Walk*? Odpowiedź jest prosta, a system ten przydaje się przede wszystkim przy rozwiązywaniu zagadek. Niemalże wszystkie w grze walki możemy stoczyć jako *Tommy* z krwi i kości, nie kłopotząc się opuszczaniem ciała, toteż nie chodzi o zdolności bojowe bohatera pod tą postacią. Jednak gdy tryb ten jest aktywny, otoczenie niekiedy różni się od tego, co widzimy normalnie. Może to być np. dziura w ogrodzeniu, za którą znajdować się będzie jedna ze swego rodzaju pajęczyn tworzących pomosty widziane tylko w trybie ducha. Wtedy możemy też przechodzić przez pola siłowe i wyłączać je, umożliwiając tym samym chłopakowi dalszą drogę. Pisałem wyżej o zagadkach z użyciem chodników grawitacyjnych, przecież aby pojechać gdzieś na jednym z ich ruchomych odcinków, nie możemy jednocześnie być kilkadziesiąt metrów dalej przy ekranie dotykowym kontrolującym ruch platformy – tutaj również pomaga *Spirit Walk*. Sam pomysł jest interesujący, ale co równie ważne, sensownie wpleciony w rozgrywkę. Jeśli opuścimy nasze ciało i gdzieś powędrujemy, nie będziemy musieli martwić się drogą powrotną, wystarczy ponownie wcisnąć przycisk odpowiedzialny za aktywację systemu, a wrócimy na miejsce, w którym opuściliśmy nasze ciało. Z duchową postacią głównego bohatera gry łączy się również kwestia poziomu trudności, a konkretnie jego wyraźnego relatywizmu. Ciężko bowiem mówić o nim w przypadku tytułu, w którym praktycznie nie można zginąć. Dokładnie tak, jeśli obcy ubiją *Tommy'ego*, automatycznie włączy się *Death Walk*, który sprawi, że po śmierci przeniesiemy się jako duch na zawieszoną w przestrzeni platformę, dookoła której latać będą dwa rodzaje upiórów – czerwone i niebieskie. Zestrzeliwując te pierwsze, zwiększać będziemy życie bohatera, drugie natomiast odpowiadają za energię naszego niematerialnego odpowiednika. Wraz z postępem gry arena będzie coraz bardziej zapełniona skalnymi słupami i podobnymi obiektami utrudniającymi ustrzelenie stworów. Aha, i nie ludźcie się, że nie strzelając do tych kolorowych potworków, zginiecie, nie ma takiej możliwości – po prostu wróćcie tam kolejny raz.

Pora przyjrzeć się dostępnemu w grze uzbrojeniu, na które składa się łącznie 8 rodzajów broni, przy czym każda wzo-

rem serii *Unreal Tournament* posiada dwa tryby ataku. Należą do nich: *Wrench*, *Rifle*, *Insect Grenades*, *Leech Gun*, *Acid Gun*, *Mini-Gatling Gun*, *Crawler Launcher* oraz *Spirit Bow*. *Wrench* to po prostu klucz francuski, a przy okazji jedyna w grze broń wyraźnie kontaktowa. W obu trybach niezbyt skuteczna już po upływie powiedzmy dwóch godzin gry. *Rifle*, lub po prostu karabin, to pierwsza broń dystansowa w grze, a zarazem jedno z najczęściej używanych narzędzi mordy. W jej przypadku szczególnie ciekawe jest połączenie szybkostrzelności karabinu (tryb pierwszy) z funkcją snajperki (tryb drugi). *Insect Grenades* to z kolei małe robaczki, które zależnie od tego jak je rzucimy pełnić mogą bądź rolę granatów, bądź dymiących gęstym dymem min eksplodujących, jeśli cokolwiek (łącznie z graczem) znajdzie się odpowiednio blisko. W przypadku tej broni klawisz odpowiedzialny za drugi tryb ataku służy zmianie funkcji z granatu na minę i odwrotnie. *Leech Gun* jest bronią nowatorską o tyle, że umożliwia wybór jednego z czterech rodzajów ataku. Oczywiście nadal funkcjonują tutaj dwa tryby, przy czym pierwszy klasycznie odpowiada za strzał, drugi natomiast za ładowanie magazynku, jeśli znajdziemy się w pobliżu jednego z wyznaczonych do tego punktów. Tak, w przypadku tej broni nie funkcjonuje klasyczna amunicja zbierana po drodze, a specjalne punkty regenerujące jej zapas występujące w grze pod czterema postaciami. Pierwszy pozwala atakować cząsteczkami podczewieni, drugi zamraża przeciwników, kolejny wystrzeliwuje pojedyncze silne wyładowania elektryczne i wreszcie ostatni pozwala na wytworzenie wiązki energii, umożliwiając ciągle atak aż do wyczerpania się pojemności zasobnika. Co ciekawe, zależnie od rodzaju ładunku w naszym *Leech Gunie* różnić się będzie też zawartość tego, co zobaczymy w jednym z trzech pojemniczków umiesz-

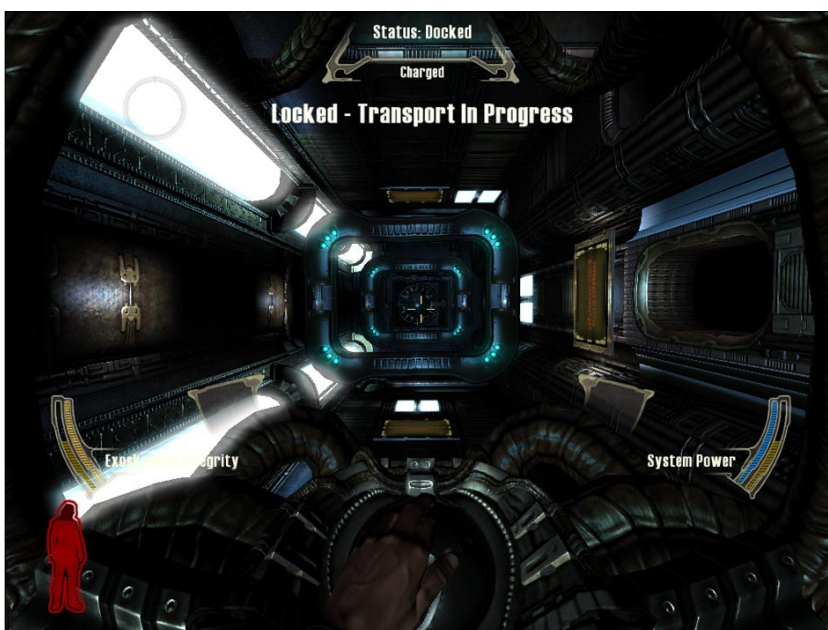


**Rysunek 4.** Jedna z ciekawszych lokacji przypominająca wnętrze wieloryba, dzięki *Crawler Launcherowi* nawet tu możemy czuć się bezpiecznie

czonych na tej zabawce (odpowiednio: cząsteczki podczerwieni, płatek śniegu, błyskawicę lub kulę energii). Pozwala to na łatwe sprawdzenie, jakim rodzajem amunicji broń jest aktualnie zasilona. *Acid Gun* to po prostu strzelba, tyle że atakująca kwasem. W pierwszym trybie oddaje normalny strzał o dużym rozrzucie barwiący przeciwników i okolice na zielono; w drugim wystrzeliwuje swego rodzaju ładunek zawierający w sobie nieco więcej zasobów naszego magazynka niż tracimy w przypadku zwykłego ataku. *Mini-Gattling Gun* jest kawałkiem ręki jednego z pierwszych w grze bossów (*Centurion*) i może pełnić rolę bądź szybkostrzelnego karabinu dużej mocy, bądź wyrzutni granatów, bardzo przydatna i często wykorzystywana broń. Ostatnia z dostępnych w formie cielesnej - *Crawler Launcher* - tutejszy odpowiednik rakiety w drugim trybie wypuszczający maziastą smugę, która tworzy dosyć specyficzną tarczę, utrudniając tym samym zranienie gracza. *Spirit Bow*, lub po prostu łuk, jest jedyną bronią, z jakiej możemy korzystać po opuszczeniu ciała. Pozwala uśmiercać obcych, natomiast rzadko kiedy walka pod postacią duchową jest absolutnie konieczna, toteż większość potyczek załatwiać będziecie prawdopodobnie przy użyciu podstawowego zestawu uzbrojenia.

Przeciwnicy, jakich spotykamy na naszej drodze, są można powiedzieć, że przeciętnie urozmaiceni i chociaż autorzy nie wymyślili tutaj niczego, czego nie widzielibyśmy wcześniej, to nie ma powodów do narzekania. Zdarzy nam się walczyć zarówno z szeregowymi myśliwymi (*Hunters*) wyposażonymi w karabiny, przy czym warto wiedzieć, że w zależności od rangi będą oni występować pod trzema postaciami różniącymi się ubarwieniem. Do tego dochodzą ogary (*Hounds*), niebezpieczne w zwrzuciu i niesamowicie szybkie odpowiedniki psów bojowych u obcych. Ciekawym pomysłem jest mutacja człowieka i obcego (*Mutate*) - jeden z eksperymentów *Sphere* występujący pod postacią człowieka ze sporych rozmiarów narośniętym wyposażonym dodatkowo w ogromny pazur i paszczę. Atakują z doskoku, przy czym właśnie podczas ataku pokonują największe odległości. Na pewnym etapie gry staną przeciw nam również opanowane przez wspomniane wcześniej upiory duchy dzieci. Jeśli gracze w ciemnym pokoju, możecie poczuć ciarki na plecach, gdy zdarzy

Wam się spotkać grupkę tego rodzaju zjaw podśpiewujących sobie znaną w anglojęzycznych krajach piosenkę *Ring Around the Rosie*. Nieco później do ekipy potworów dołączają latające beznogie maski, które z racji sporej ruchliwości ciężko będzie ustrzelić, czy napelnione gazem balony pokaznych rozmiarów leniwie sunące w powietrzu. Trochę makabrycznie wygląda poczwarą poruszająca się na wyjątkowo masywnych nogach układem przypominających odnogi pajaka, pozbawiona oczu, a wyróżniająca się możliwością wędrowania ukrytymi w ścianach tunelami, w przypadku których wejścia przypominają... zresztą, mnie tutaj nie wypada tego pisać - zobaczcie sami. Dla nas istotniejsze będzie to, że



**Rysunek 5.** Wewnątrz jednego z wahadłowców – pojazd zadokowany, a my przenoszeni jesteśmy do innej części statku obcych



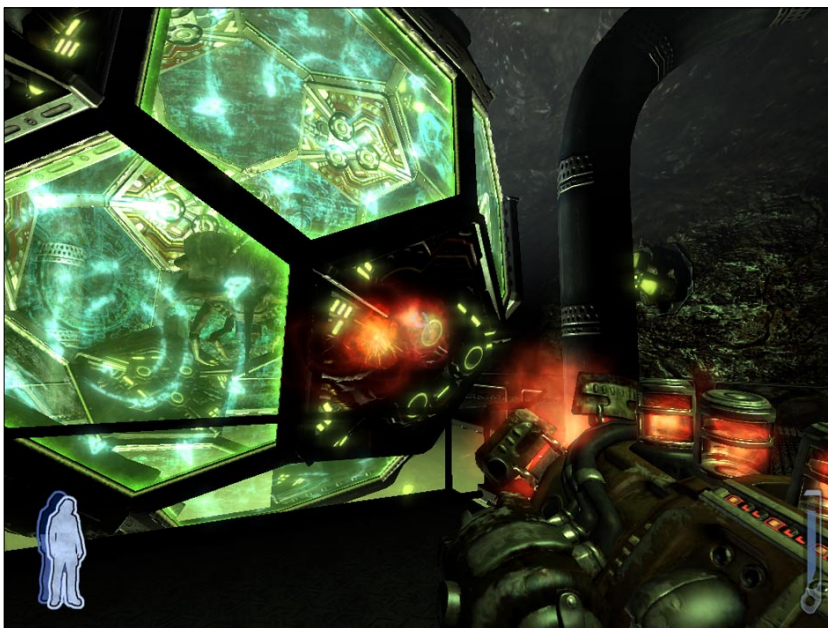
**Rysunek 6.** Jeden z bossów, posiadający dodatkowo zdolność regeneracji. Dobrze, że nie widzicie, kto siedzi na jego grzbiecie, bo mogłoby to popsuć Wam niespodziankę

istoty te wyposażone są w *Crawler Launchery* i to właśnie po pokonaniu pierwszych egzemplarzy wejdziemy w posiadanie tego jakże śmiertelnośnego narzędzia. Jest w czym wybierać i chociaż nie jest to polski *Painkiller*, w przypadku którego twórcy za jeden z celów postawili sobie urozmaicony ponad normę bestiariusz, to myślę, że nie powinniście narzekać na brak ciekawych maszkar do ustrzelenia. Inna sprawa, że występują one, można powiedzieć, falowo i rzadko się mieszają, przez co zdarzy się, że nie raz przez pewien czas będziemy tłuc głównie jeden rodzaj maszkar. Wyłączając z tej grupy oczywiście myśliwych służących za mięso armatnie od początku do niemalże samego końca gry.

W grze zdarzy nam się spotkać również bossów, czyli klasycznie rzecz biorąc - grubsze ryby. W przypadku opisywanego dziś tytułu pojawiają się oni przeważnie na zasadzie silniejszych przeciwników, których nie mieliśmy okazji poznać wcześniej, przy czym pierwszy spotkany jest, jak łatwo się domyśleć, najbardziej wytrzymały. Tak ma się sprawa zarówno w przypadku przywołanych w pierwszym akapicie *Keeperów*, jak również jeśli mowa o jednym z ciekawszych potworków, jakie przyjdzie nam spotkać w grze, a mianowicie hybrydzie człowieka z masywną człapiącą na dwóch łapach poczwara. Jest to bestia o tyle niezwykła, że ręce człowieka niedługo po wyjściu z ramion przechodzą w dwa sporych rozmiarów działa. Dodatkowo, jako boss, potwór potrafi się regenerować, co czyni go jednym z bardziej pamiętnych przeciwników, jakie zdarzy nam się spotkać. Powróćmy na chwilę do *Keeperów*, bowiem walka z ich reprezentantem cechuje się pomysłowym efektem wpływania na umysł głównego bohatera. W praktyce wygląda to tak, że podczas wstępnej pogawędki z ową poczwarą ekran gry co jakiś czas przesłaniany jest migawkami makabrycznych obrazów co, powiem szczerze, potrafi usunąć grunt pod nogami gracza.

Rzućmy teraz okiem na to, jak wypada *Prey* pod kątem oprawy audiowizualnej. Na pierwszy ogień proponuję wziąć grafikę. Jako że mamy tutaj do czynienia z silnikiem *Id Tech 4*, nawet teraz w 2010 roku gra wygląda naprawdę dobrze. Zdaję sobie sprawę, że na początku recenzji napisałem o nim dość pobieżnie; sądzę więc, że pora nieco rozwinąć tę kwestię, skoro już mówimy o prezencji wizualnej gry. *Id Tech 4*, czyli kolejna odsłona sławetnego *Quake Engine*, tym razem zyskała miano *Doom III Engine*, ponieważ ta właśnie gra wykorzystywała go jako pierwsza. Z ważniejszych zmian pod względem technologicznym wprowadzono obsługę *Bump Mappingu* oraz po raz pierwszy w historii gier całe oświetlenie i cienie generowane były w czasie rzeczywistym dzięki użyciu

buforu szablonego. W przeciwieństwie do pierwszych gier opartych o *Id Tech 4* w przypadku *Prey* zdarzy nam się często poruszać się po sporych rozmiarów otwartych terenach. Warto wiedzieć, że sam silnik umożliwił renderowanie większych przestrzeni już za czasów *Dooma 3* wydanego w 2004 roku, natomiast jako że moc domowych PC-tów była wtedy zauważalnie mniejsza, zrezygnowano z szerokiego wykorzystania ich w *Doomie*. Odniosę się jeszcze pokrótce do gry światła i cieni w grze prezentującej się bardzo widowiskowo. Wyobraźcie sobie sytuację, w której otwierając drzwi, światło stopniowo wpływa do pomieszczenia, albo lampę, która po oddaniu strzału w jej kierunku zacznie się bujać, oświetlając tym samym coraz to inne części pomieszczenia – w przypadku *Prey* takie sytuacje to rzecz normalna, aczkolwiek dodająca grze klasy. Odłóżmy jednak na chwilę kwestie silnika i spróbujmy zastanowić się nad tym, jak prezentuje się gra całościowo. Prawdopodobnie nie zdziwi Was, jeśli powiem, że dobrze, natomiast co konkretnie składa się na taką ocenę, to już zgoła inna sprawa. Oczywiście nie można przyczepić się do jakości tekstur i wykonania pomieszczeń, chociaż osobiście uważam, że kosmiczne klimaty z silnie umocowanymi źródłami światła nieco grze ujmują. Za mało tutaj właśnie takich bujających się lamp, które na dobrą sprawę przyjdzie nam spotkać chyba jedynie w barze prowadzonym przez głównych bohaterów gry. Zdecydowanie większe wrażenie niż lokacje wywarli na mnie spotykani po drodze przeciwnicy. Prawdopodobnie dlatego, że jeśli dobrze się im przyjrzeć, zauważymy, że zostali oni naprawdę dopracowani. Jeśli zaś spytałibyście mnie o prawdziwe graficzne perełki, to z całą pewnością można do nich zaliczyć efekt przechodzenia do kolejnych pomieszczeń na jednym z późniejszych etapów gry sprawiający wra-



**Rysunek 7.** Chyba najbardziej widowiskowa gruba ryba w grze; zapewniam, że po tej walce wydarzy się wiele ciekawych rzeczy

zenie, jakby nowe komnaty wypływały z otaczającej nas czarnej otchłani – zachwyt gwarantowany. Niebagatelne znaczenie ma również zastosowany w grze system kolizji, dzięki któremu pokonany myśliwy naprawdę realnie osunie się na ziemię. Na długo zapamiętam sytuację, gdy jeden z nich po uśmierceniu „oparł” się o zawieszoną nad przepaścią poręcz, zupełnie jakby zdarzyło mu się zasnąć na stojąco. Jeśli zaś idzie o klimat, to uświadczymy tutaj przede wszystkim połączenie elementów organicznych z zaawansowaną technologią obcej cywilizacji, a co za tym idzie walczyć będziemy tak z umieszczonymi przy suficie działkami, jak i przywołanymi wcześniej ogromnymi gazowymi balonami leniwie lewitującymi w powietrzu. Nierzadko zdarzy się, że ze ścian wystawać będą organiczne wypustki, w każdej chwili gotowe do ataku na nieostrożnego gracza. Czy atmosfera obecna w *Prey* urzeka? Z całą pewnością, chociaż zdaję sobie sprawę, że nie każdy przepada za tego rodzaju otoczeniem, tak więc jest to kwestia gustu. Mnie osobiście, chociaż sam nie jestem szczególnym miłośnikiem tego rodzaju połączeń, gra podeszła wręcz wyśmienicie, wciągając na kilka ładnych wieczorów, zapewniając przy tym masę zabawy.

Co zaś tyczy się oprawy dźwiękowej, jest bardzo dobrze. I chociaż nieraz przyjdzie nam słuchać narzekań niezbyt rozgarniętego *Tommy'ego*, to zarówno towarzyszące zabawie odgłosy, jak i muzyka kapitalnie pasują do tego, co dzieje się na ekranie. Prawdę mówiąc, trudno się temu dziwić, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że ścieżkę do *Prey* przygotował *Jeremy Soule* odpowiedzialny za udźwiękowanie tytułów takich jak *Neverwinter Nights*, *Oblivion*, *Guild Wars*, *Star Wars: Knights of the Old Republic*, *Total Annihilation* czy *Icwind Dale*. Jednym z ciekawszych elementów otoczki dźwiękowej gry jest wykorzystanie utworów naprawdę istniejących wykonawców: i tak w barze naszej trójki szafa grająca pozwoli nam odegrać kawałki grup w rodzaju *Ted Nugent*, *Railer*, *Scotch Greens*, *Seven Mary Three*, *Halifax*, *The Countdown*, *Soil*, *Clutch*, *MxPx*, *Judas Priest*, *Heart* oraz kilku innych. Sporo tego, a jeśli dodamy jeszcze niezwykle popularny po premierze gry kawałek *Take Me Home* w wykonaniu grupy *After Midnight Project*, oraz fragmenty audycji radiowych prowadzonych przez *Arta Bella* - jednego z twórców zagranicznego programu radiowego traktującego o zjawiskach paranormalnych *Coast to Coast AM* (swoją drogą ciekawe, czy jeśli gra zostałaby kiedyś w 100% spolszczona, to miejsce *Bella* zajęłyby fragmenty słuchowisk Roberta Bernatowicza nadawanych niegdyś w radio TOK FM), puszczanych w trakcie roz-

grywki, to wyjdzie z tego ciekawie pomyślana mieszanka. O ile bowiem wykonawcy tacy jak *After Midnight Project* mogą brzmieć jak komercyjny do bólu rock młodzieżowy, to nikt przecież nie powie czegoś takiego o gwiazdach pokroju *Judas Priest*.

Biorąc pod uwagę fakt, iż *Prey* jest grą komercyjną i za przyjemność spędzenia przy niej kilku wieczorów musimy zapłacić, myślę, że chcielibyście wiedzieć, jak wygląda sytuacja gry na dzień dzisiejszy. Niestety wiadomości nie są optymistyczne i jeśli chodzi o jej scenę, to jest praktycznie martwa. Wydawać by się mogło, że całkowicie, jednak nie do końca. I jeśli dobrze się przyrzyć, jedno włókieńko, jeden nerw tuż przy samym sercu gry jeszcze raz na jakiś czas drgnie. Oczywiście mówię tutaj o sytuacji gry w sensie modów oraz sceny multiplayerowej. Co tyczy się modów, hmm, jest ich kilka, przy czym większość nie stanowi jakichś ogromnych modyfikacji produktu macierzystego, a wprowadza do zabawy tylko niewielkie zmiany. Dobrym przykładem będą tutaj np. *Prey in the Dark* wygaszający ogromną większość oświetlenia w grze, powodując, że głównym źródłem światła będzie dla nas noszona przez całą grę zapalniczka oraz rozbłyski towarzyszące oddawanym strzałom. Inny to przeciwieństwo tego przywołanego przed chwilą - *Ambientlight Mod*, czyli modyfikacja odrobinę rozjaśniająca grę. Oba są dość popularne, jako że wielu osobom nie spodobał się domyślny poziom oświetlenia gry, jedni uznali go za zbyt mroczny, inni przeciwnie. Oprócz tego istnieje mod wprowadzający do gry bardziej wymagające wersje przeciwników (gra po ukończeniu jej na normalnym poziomie trudności oferuje bardziej wymagający - *Cherokee*, ale ciężko powiedzieć, by było to prawdziwe wyzwanie dla wyjadaczy gatunku) czy modyfikacja usuwająca z rozgryw-



**Rysunek 8.** Centurion w miejscu, w którym nikt by się go nie spodziewał, jak widać, jakoś udało mu się i tutaj dostać

ki *Death Walk*, po zastosowaniu której o żadnym zmartwychwstaniu nie ma mowy. Ktoś nawet pokusił się o stworzenie nowego epizodu dla rozgrywki jednoosobowej pod nazwą *Altered Reality - episode 1: Shrapnel City*, z tym że mam poważne wątpliwości, czy nie składa się on tylko z jednego poziomu. Znajdziecie też kilkanaście modyfikacji rzekomo poprawiających wizualną prezentację gry i... tyle. Niestety, nowych modów do *Prey* dzisiaj się już prawie nie tworzy. Jeśli zaś idzie o graczy stojących w *Prey*owe szranki za pośrednictwem Internetu, to na chwilę obecną takowych przynajmniej oficjalnie nie ma. Od dawna nie działa *master server*, gry tak więc niemożliwością byłoby nawet pobranie samej listy serwerów. Jak sądzę, gra jeśli jest gdziekolwiek grana po sieci, to jedynie na imprezach typu *LAN Party*. Warto wiedzieć, że chociaż autorzy wprowadzili do gry kilka ciekawych elementów uzbrojenia, to każdy, kto gra bardziej regularnie w strictly sieciowe gry *FPP* jak *Quake 3* czy seria *Unreal Tournament*, od razu zorientuje się, że nie jest to arsenał do zabaw z żywym przeciwnikiem. Tak, jest on ciekawy i urozmaicony, natomiast pomysły wyraźnie pod kątem zabawy dla pojedynczego gracza. Również dostępne w grze tryby gry wieloosobowej wydają się śmieszne, bowiem mamy do wyboru tylko *DM (DeathMatch)* i *TDM (Team DeathMatch)*. Dochodzą do tego chodniki grawitacyjne, które są oczywiście kapitalnym pomysłem, jeśli bawimy się sami, ale kto to widział, żeby biegać po suficie online, podczas gdy nawet na singlu ciężko z nich w cokolwiek trafić? A przecież pojedynki online'owe są zdecydowanie bardziej dynamiczne od tych rozgrywanych z komputerem. Tak czy inaczej, jak pewnie się już przy okazji tej recenzji zorientowaliście, przygotowując tekst, poszperałem trochę w sieci i trafiłem na projekt *Williego S.* (ksywka *Mr. Wonko*) wprowadzający do gry tryb *CTF*. Po zgłoszeniu się na beta testy szybko odkryliśmy z Willim, że mod nie działa na systemach linuksowych i dopiero dzisiaj otrzymałem od niego informacje o postępie prac - wieczorem testy. Jeśli projekt zostanie ukończony, domyślam się pewnie, jak bardzo może to zmienić sytuację gry w środowisku sieciowych gier *FPP*. Sam jestem wielkim fanem trybu *CTF* (ze szczególnym uwzględnieniem *iCTF*), toteż mam nadzieję, że uda nam się dzisiaj ruszyć tego moda na linuksach. Zainteresowanym polecam odwiedzić temat na forum *3D Realms*, w którym *Willi* poinformował o rozpoczęciu prac nad modem znajdujący się pod adresem <http://forums.3drealms.com/vb/showthread.php?t=36784>. Może pomimo niezbyt sieciowego arsenału *Prey* znajdzie jeszcze swoich sieciowych graczy? Czas pokaże.

Skoro już wspominałem o modach, trzeba Wam wiedzieć, że nie każdy bezproblemowo ruszy na maszynę linuksowej. W moim przypadku zdecydowana większość po prostu wywalala grę, jeśli uruchamiałem ją przez skrót umieszczony w menu środowiska graficzne-

go. W przypadku części modyfikacji pomaga uruchomienie gry z poziomu katalogu, w którym została ona zainstalowana i do którego najprawdopodobniej domyślnie wrzucać będziecie katalogi z modami.

Komercyjna otoczka *Preya* nasuwa również konieczność przyjrzenia się jej od strony jakości wydania. Postanowiłem napisać o tym kilka słów, ponieważ byłem niemiłe zaskoczony tym, jak tak ciekawy tytuł został wypuszczony do sprzedaży. Dotyczy to również, a może nawet w głównej mierze jakości tłumaczenia instrukcji dołączonej do gry, za które odpowiedzialne są, jak mniemam, osoby z *Cenega Poland*. Ja naprawdę rozumiem, że niektóre rzeczy przetłumaczone z języka angielskiego, które w oryginale brzmią w najgorszym wypadku nudnie, trzeba jakoś przełożyć, ale jeśli postaramy się dodatkowo być młodzieżowi, zdecydowanie nie wyjdzie nam to na dobre. Tak też jest w przypadku *Prey*, bo powiedzcie, czy ktokolwiek, kto osiągnął już pewną dojrzałość psychiczną, poleci na tekst w rodzaju (...)*śmierć nie będzie Cię wkurzała – będzie przyjemna!*(...)? To pudełkowe objaśnienie systemu *Death Walk*, o którym niejednokrotnie w tej recenzji wspominałem. Osobiście jeśli nie znałbym gry i zobaczył coś takiego, to bez mrugnięcia okiem odłożyłbym ją z powrotem na półkę, wnioskując, że docelowym odbiorcą jest nastolatek zachwycający się grami na tyle, iż nie odróżnia ich od rzeczywistości i za kilka lat będzie głównym bohaterem wieczornego programu traktującego o wpływie gier na młodzież. Kolejny kwiatek znajdziemy w instrukcji, a mam tutaj konkretnie na myśli rozświetlacz. Tak bowiem osoby, które podjęły się przełożenia jej na nasz ojczysty język, przetłumaczyły, jak myślę, angielskie *lighter* oznaczające zapalniczkę. Mało tego, że rozświetlacz nie został wyłapany, to jeszcze funkcjonuje on jako objaśnienie interfejsu użytkownika z dołączonym obrazkiem z gry, gdzie połączony jest kreską z ikoną zapalniczki będącej elementem interfejsu. Trzecia wpadka, jaką zauważyłem, to tłumaczenie napisów końcowych, które również zajęło swoje miejsce w instrukcji, przy czym mam konkretnie na myśli wzmiankę o przywoływanym wcześniej *Williamie Scarboro*. Otóż w napisach końcowych wyraźnie jest napisane, że jest on autorem systemu portalowego gry, podczas gdy w instrukcji jak byk stoi (...)*programiście oryginalnego silnika gry Prewy*. Sądzę, że istnieje zasadnicza różnica pomiędzy systemem portalowym, ew. silnikiem portalowym, a silnikiem całej gry; no i do tego jeszcze ta *Prewa*. Wprawdzie można by uznać wyłapanie przeze mnie wpadki za nieistotne, biorąc dodatkowo pod uwagę fakt, że do instrukcji zajrzy góra 10% graczy, ale jednak.

Na zakończenie chciałbym rzucić okiem na wszystkie pozostałe plusy i minusy gry, o których dotąd nie wspominałem. Jak to się mówi *First Things First*, i zgodnie z tą zasadą proponuję najpierw przyrzeć się zaletom gry, a dopiero w drugiej kolejności – jej wadom. Niewątpli-

wie na korzyść tego tytułu wypada *HUD*, czyli interfejs użytkownika obecny podczas zabawy. Niezbyt rzucający się w oczy, zajmujący niewiele miejsca, a jednocześnie funkcjonalny. Druga sprawa to pojazdy, a konkretnie jeden pojazd, za którego sterami możemy podczas gry zasiąść, czyli wahadłowiec obcych. Tak naprawdę trudno to nazwać wahadłowcem, bowiem wehikuł zwyczajnie nas obrasta, gdy dotrzemy do odpowiednich punktów. Tak czy inaczej, jest to swego rodzaju urozmaicenie i chociaż mnie osobiście bardziej ono denerwowało niż dawało frajdę, to zostało wprowadzone i chwala mu za to. Jedną z rzeczy, które zrobiły na mnie naprawdę spore wrażenie, jest nasz duch przewodnik – sokół, towarzyszący nam przez większość gry. To, że pomaga w walce, jest rzeczą raczej normalną i przewidywalną; na ogromną pochwałę zasługuje natomiast sposób, w jaki przedstawiono komunikację niewerbalną tego stworzenia z *Tommym*. Tak się bowiem składa, że podczas gry niejednokrotnie czytać będziemy hieroglify obcych nijak niezrozumiałe dla człowieka wyświetlane na rozmaitych ekranach czy panelach, w czym z pewnością pomaga nam nasz latający towarzysz. Kwestię tę rozwiązano w taki sposób, że gdy podejmiemy do jednego z ekranów, po chwili przycupnie na nim również wierny ptak, a niezrozumiałe znaki uzyskają swego rodzaju odbicie w języku angielskim. Pomysł przedni, dodatkowo kapitalnie obrazujący komunikację myślową. Cieszy również obecność w grze auto-zapisu na początku każdego poziomu oraz możliwość przypisania wybranych klawiszy funkcjom szybkiego zapisu oraz odczytu stanu gry. Osoby grające w nocy, które z różnych względów nie mogą pozwolić sobie na głośną grę, z pewnością docenią możliwość wyświetlania napisów, w sytuacjach gdy będziemy z kimś rozmawiać. Na zakończenie warto dodać, że jeśli zapomnielibyśmy czemu przypisaliśmy jaki klawisz (możliwości konfiguracji klawiszologii są dosyć szerokie) to w każdej chwili

### Tabela „Za i przeciw”

#### Za:

- eksperymenty z grawitacją i system portalowy;
- zastosowanie podrasowanego silnika Id Tech 4;
- ciekawy arsenał;
- niezapomniane wrażenia i kilka wieczorów świetnej zabawy;
- bardzo wygodny interfejs;
- obecność ducha przewodnika oraz pomysłowo rozwiązana kwestia zobrazowania komunikacji myślowej;
- niska cena.

#### Przeciw:

- praktycznie martwa scena gry;
- arsenał niedostosowany do gry w sieci;
- z trybów sieciowych tylko DM oraz TDM;
- potencjalne problemy podczas uruchamiania niektórych modów.

pod F1 możemy wyświetlić sobie na ekranie kapitalnie rozplanowaną wizualnie klawiszologię (naprawdę, warto ją włączyć chociażby po to, aby zobaczyć, co to znaczy dobrze przygotowany ekran pomocy). Jeśli chodzi o minusy, to prawdę mówiąc, niczego poza wybitnie irytującą osobowością *Tommy'ego* nie znalazłem. Można przyczepić się do niedopracowania gry pod kątem rozgrywki multiplayerowej, co widoczne jest na bardzo wielu jej obszarach, natomiast jako gra dla pojedynczego gracza sprawdza się znakomicie, na długo pozostając w pamięci, a o to, jak sądzę, w głównej mierze chodziło. Nic dziwnego, że stała się ona światowym hitem, bowiem jest to tytuł zdecydowanie godny uwagi, a że obecnie odchodzi w zapomnienie i scena gry praktycznie nie istnieje; cóż – czasem tak bywa. Nie zmienia to jednak faktu, iż każdy miłośnik gatunku powinien mieć ją w swojej kolekcji.

Osoby już posiadające *Prey* powinny zaopatrzyć się w linuksowy instalator dostępny pod adresem <http://icculus.org/prey/index-pl.html>, który pozwoli na instalację wersji linuksowej przy użyciu płytki z instalatorem na systemy z rodziny Windows. Na stronie z instalatorem znajdziecie również natywne demo gry pozwalające na przetestowanie gry wszystkim, którzy jeszcze jej nie kupili.

Trzeba jednak pamiętać, że dostępny w sieci instalator ma spore problemy z niektórymi wersjami gry dostępnymi w naszym kraju. Nie wiem, których konkretnie wersji ta sytuacja dotyczy, a jedyny potwierdzony przypadek, o jakim mi wiadomo, to *Prey* dostępny w serii *Kolekcja Klasyki* – on na pewno sprawia problemy przy próbach instalacji za pomocą dostępnego w sieci instalatora.

Chciałbym również serdecznie podziękować Panu Leszkowi Stańczykowi z firmy *Wupra* (<http://www.wupra.com/>) za dostarczenie gry do recenzji oraz zachęcić wszystkich planujących zakup opisanego dziś tytułu właśnie w tym miejscu. Dodatkowym plusem zakupu w *Wuprze* jest pewność, że wraz z grą otrzymamy na pewno działający instalator linuksowy. Jeśli nazwa sklepu jest Wam zupełnie obca, dodam, że jest to pierwsza w naszym kraju firma zajmująca się sprzedażą komercyjnych gier w natywnych wersjach na systemy linuksowe. Grę na stronie *Wupry*, w cenie poniżej 30zł, znajdziecie pod adresem [http://www.wupra.com/product.php?id\\_product=40](http://www.wupra.com/product.php?id_product=40). Z mojej strony szczerze zachęcam do wsparcia inicjatywy mającej tak ogromne znaczenie dla rozwoju rynku gier linuksowych w naszym kraju.

Ocena gry: 7+/10

### MACIEJ MROZIŃSKI

*Od kilku lat, codzienny, domowy użytkownik GNU/Linuxa. Entuzjasta rozwiązań alternatywnych i wolnego oprogramowania.*

*Kontakt z autorem: maciej\_mrozinski@o2.pl*