



Prey

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

PREY

autor: Jacek "Stranger" Hałas

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-408-9

Producent Arkane Studios, Wydawca Bethesda Softworks, Wydawca PL Cenega S.A.
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Podstawy rozgrywki	6
Porady ogólne	6
Eksploracja	8
Wytwarzanie przedmiotów (Crafting)	14
Jak zdobywać więcej materiałów do craftingu?	18
Lokalizacje urządzeń recyklingowych i fabrykatorów na Talosie I	20
Dział neuromodów (Neuromod Division)	21
Hol Talosa I (Talos I Lobby)	21
Laboratoria sprzętowe (Hardware Labs)	22
Dział psychotroniczny (Psychotronics)	22
GUTS (G.U.T.S.)	23
Arboretum	24
Kwatery załogi (Crew Quarters)	24
Archiwum (Deep Storage)	25
Ładownia (Cargo Hold)	25
Podtrzymywanie życia (Life Support)	26
Elektrownia (Power Plant)	26
Hangar wahadłowców (Shuttle Bay)	27
Walka	28
Toczenie walk z obcymi	28
Toczenie walk z maszynami	30
Kondycja, pasek zdrowia i pancerz	32
Statusy	36
Odnajdywanie i ulepszanie broni	37
Korzystanie z wieżyczek	38
Czy przeciwnicy w Prey odradzają się?	39
Rozwój postaci	41
Jakie ludzkie umiejętności są najlepsze?	41
Układy kombinezonu i układy psychoskopu	44
Jak samemu wytwarzać neuromody?	46
Jak odblokować moce obcych?	51
Podstawowe bronie	57
Zakłócacz paraliżujący	57
Działo LEPIK	61
Strzelba	62
Pistolet z tłumikiem	63
Promień Q	64
FAQ - Najczęściej zadawane pytania	67
Jak otworzyć pierwszy sejf w laboratorium?	67
Jak otworzyć sejf w stacji ochrony w holu Talosa I?	69
Jak usuwać ciężkie przeszkody w grze Prey?	70
Jak przedostać się na górny poziom Działu neuromodów?	72
Jak pokonać Tyfona Technopatę w Dziale neuromodów?	75
Jak otworzyć sejf w biurze dyrektora Thorsteina?	78
Jak dostać się do arsenału w Dziale psychotronicznym?	80
Gdzie odnaleźć projekty naboju do strzelby i pistoletu?	83
Czy porzucone przedmioty znikają ze świata gry?	85

Opis przejścia	87
Pierwszy dzień w pracy	87
Wydostań się	89
Gabinet z widokiem	93
Po drugiej stronie zwierciadła Opis przejścia	95
Porozmawiaj z January	104
Droga naokoło	106
Szukanie echa	118
Dotarcie do Kwater załogi	118
Miejsca zdobywania próbek głosu w Kwaterach załogi	119
Dodatkowa lokacja do zdobycie próbki głosu	126
Przywróć z kopii zapasowej	127
Klucze do królestwa	135
Tą stroną do góry	146
Wysyłka i odbiór	149
Restart	156
Zanim dam ci klucz	165
Sprzątac	168
Nieograniczony umysł	175
Zagłada	180
Dodatkowe zadania	186
Dział neuromodów	186
Wszystko, co znasz, zaraz się odmieni	186
Znikający trup (The Corpse Vanishes)	187
Hol Talosa I	190
Ukradzione neuromody (Stolen Neuromods)	190
Niezadowolony pracownik	192
Po pierwsze nie szkodzić (Do No Harm)	195
Pomóż Lutherowi Glassowi (Help Luther Glass)	198
Kim jest December (Who is December)?	200
Laboratoria sprzętowe	205
Nieważkościowy system napędowy	205
Dostęp do punktu wylomu (Breach Access)	207
Projekt Blackbox	208
Dział psychotroniczny	212
Neuromody doktora Kelstrupa	212
Więzień z psychotronicznego (The Psychotronics Prisoner)	214
Bezcenny pistolet do silikonu	216
Spotkania z Tyfonem Koszmarem	218
Koszmar poluje na Ciebie (The Nightmare is Hunting You)	218
Sprzeczne sygnały (Mixed Signals)	222
Arboretum	225
Problemy z windą (Lift Interference)	225
Porady ogrodnicze (Gardening Tips)	227
Demaskacja (Whistleblower)	231
Złota spluwa (The Golden Gun)	234
Kwatery załogi Dodatkowe zadania	236
Prośba kucharza (The Cook's Request)	236
Danielle Sho	241
Dayo Igwe; Michaiła Iljuszyn	244
Doktor Igwe (Doctor Igwe)	244
Gustav Leitner	247
Pomóż Michaiła Iljuszyn (Assist Mikhaila Ilyushin)	249
Michaiła Iljuszyn (Mikhaila Ilyushin)	251
Ojciec Michaiły (Mikhaila's Father)	252
Podtrzymywanie życia	254
Psychowoda (Psychic Water)	254
Zaginiona inżynier (Missing Engineer)	257
Mostek Talosa I	261
Wahadłowiec "Advent" ("Advent" Shuttle)	261
Hangar wahadłowców	263
Próba ucieczki (Escape Attempt)	263
Opuszczony wahadłowiec (Derelict Shuttle)	265
Dahl	267
Unieszkodliw Dahla (Incapacitate Dahl)	267

Ultimatum Dahla (Dahl's Ultimatum)	271
Zgubić Dahla (Ghosting Dahl)	274
Szajka przemytników z Talosa	275
Poszukiwanie skarbów	282
Sekrety i ważne przedmioty	290
Neuromody	290
Ulepszenia broni	299
E-maile i nagrania audio	305
E-maile	306
Nagrania audio	314
Hasła i karty dostępu	321
Hasła	322
Karty dostępu	323
Projekty	326
Dział neuromodów	326
Hol Talosa I	331
Laboratoria sprzętowe	334
Dział psychotroniczny	340
GUTS	343
Arboretum	345
Kwatery załogi	349
Archiwum	355
Ładownia	358
Na zewnątrz Talosa I	360
Podtrzymywanie życia	361
NNN Elektrownia	364
NNN Mostek Talosa I	368
Hangar wahadłowców	370
Osiągnięcia i trofea	372
Lista trofeów	372
Jak zdobyć 100% osiągnięć?	388
Wartość wewnętrzna / Intrinsic Value	390
Zredukuj, zużyj, zutylizuj	392
Mimikra / Mimesis	394
Przerwa na kawę (Coffee Break)	396
Pełna opcja (Cold Dead Hands)	398
Ja i To (I and It)	400
Masakra Mimów (Mimic Massacre)	401
Mistrz przyzmy (Prism Master)	404
Prędkość ucieczki	405
Yu i Yang	406
Piorun kulisty	408
Sz.P. Ja z przyszłości	410
Aneks	412
Sterowanie	412
PlayStation 4	412
Xbox One	413
Wymagania sprzętowe	415

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Poradnik do gry *Prey* zawiera wszystkie informacje potrzebne w jej ukończeniu oraz w odkryciu jej najcenniejszych sekretów. Początkowe rozdziały poradnika oferują różnorakie **porady** przydatne w trakcie gry. Dotyczą one między innymi **staczania walk**, **eksploracji** oraz **wytwarzania nowych przedmiotów**. Na osobnych stronach znalazły się **zestawienie wszystkich osiągnięć gry**, **odpowiedzi na często zadawane pytania** oraz **sugestie odnośnie najlepszych ścieżek rozwoju postaci** (sugerowane neuromody oraz umiejętności psioniczne).

Najwięcej miejsca w poradniku zajmuje **opis przejścia gry**, na który składają się **misje głównego wątku fabularnego** oraz **dotatkowe zadania**, których wykonywanie jest opcjonalne. W omówieniach poszczególnych zadań znalazły się opisy otrzymywanych celów misji, a także podpowiedzi jak dotrzeć do wskazanych przez grę obszarów i jak skutecznie eliminować lub omijać przeciwników. Na dalszych stronach poradnika znalazło się miejsce dla rozdziału ze **wszystkimi dostępnymi sekretami**. Do najważniejszych sekretów gry zaliczają się **neuromody**, **ulepszenia broni**, **układy kombinezonu**, **układy psychoskopu**, **karty dostępu** oraz **projekty przedmiotów do craftingu**. Poradnik dokładnie informuje gdzie można odnaleźć każdy sekret i w przypadku trudniejszych do zlokalizowania obiektów opis tekstowy wzbogacony jest dodatkowo obrazkami.

Prey to gra akcji utrzymana w klimatach science-fiction, w której wydarzenia obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby. Przenosimy się do roku 2032 i zajmujemy się badaniem stacji kosmicznej Talos 1, po której panoszą się potwory reprezentujące wrogą rasę obcych. Gra kładzie szczególny nacisk na zapewnienie dużej swobody eksploracji kolejnych obszarów stacji. Służy to nie tylko omijaniu lub lepszemu przygotowywaniu się do walk, ale także odnajdywaniu przedmiotów, które okażą się przydatne w pozostaniu przy życiu.

Oznaczenia kolorystyczne

W poradniku zastosowane zostały następujące oznaczenia:

- Kolorem **brązowym** oznaczone zostały ważne postacie niezależne oraz elitarni wrogowie, których możesz spotkać podczas badania stacji.
- Kolorem **niebieskim** oznaczone zostały główne lokacje na stacji Talos I, które możesz odwiedzić w trakcie gry.
- Kolorem **zielonym** oznaczone zostały najważniejsze przedmioty do odnalezienia podczas zaliczania zadań i swobodnej eksploracji. Mowa tu przede wszystkim o broniach, sekretach i kartach dostępu.
- Kolorem **pomarańczowym** oznaczone zostały najważniejsze momenty, w których możliwe jest użycie mocy psionicznej lub ludzkiej umiejętności np. do odblokowania dalszego przejścia.

Jacek "Stranger" Hałas (www.gry-online.pl)

Podstawy rozgrywki

Porady ogólne

Poniżej zamieściliśmy różnorakie porady, które mogą ci pomóc w rozpoczęciu przygody z grą *Prey*. Wiedza ta może przydać ci się szczególnie w początkowych godzinach rozgrywki kiedy to nie wszystkie mechanizmy rządzące grą mogą być jeszcze dla Ciebie w pełni zrozumiałe. Bardziej szczegółowe porady związane z walką, eksploracją czy craftingiem znajdują się na kolejnych stronach tego rozdziału.

1. Rozpoczynając grę po raz pierwszy najlepiej jest zdecydować się na normalny poziom trudności. Gwarantuje on "wystarczający" poziom wyzwania, zwłaszcza że napotykańi w trakcie gry obcy często zachowują się inaczej niż potwory w innych tytułach z gatunku gier akcji. Siłą rzeczy wymuszają oni obranie specyficznej taktyki działania w rozpoznawaniu ich oraz w walkach z nimi. Grając na wysokim poziomie trudności musisz o wiele bardziej się pilnować i poświęcać większą ilość czasu na eksplorację otoczenia celem odnajdywania zapasów lub odnajdywania alternatywnych ścieżek, które mogłyby pozwolić na ominięcie silnych wrogów lub przygotowanie zasadzki na nich. Gra na poziomie trudności koszmar (Nightmare) to już bardzo duże wyzwanie, gdyż nawet kilka udanych ataków zwykłego Mimica może doprowadzić do szybkiej śmierci sterowanej postaci. To ciekawy wybór tylko jeśli szukasz ostatecznego wyzwania i doskonale poznałeś już zasady gry oraz stację, na której toczy się jej akcja.

2. Wybór poziomu trudności nie jest ostateczny i możesz go do woli zmieniać jeśli np. jakaś potyczka okaże się dla Ciebie nie do przejścia. Za dynamicznym modyfikowaniem poziomu trudności przemawia zresztą to, że żadne z osiągnięć gry nie jest z nim powiązane. Nie zablokujesz sobie w rezultacie dostępu do któregoś z trofeów.

3. *Prey* do sklasyfikowania jest przede wszystkim jako gra akcji, aczkolwiek nie jest to tytuł, w którym wskazany jest działanie w pośpiechu. Wkraczanie do nowych obszarów bez przygotowania i nawet minimalnego rekonesansu może doprowadzić do tego, że zostaniesz nagle otoczony np. przez grupę Mimiców i pokonanie ich w bezpośredniej walce okaże się o wiele trudniejsze. Staranna eksploracja kolejnych obszarów stacji może ci ponadto zagwarantować dostęp do wartościowych zapasów czy przedmiotów pomocnych w docieraniu w trudno dostępne miejsca, np. do pomieszczeń wymagających dysponowania odpowiednią kartą dostępu.

4. Postaraj się dość szybko wejść w posiadanie podstawowych broni (działko LEPIK, strzelba, pistolet) oraz podstawowych umiejętności ludzkich (zakładając, że nie prowadzisz gry pod kątem jej ukończenia bez korzystania ze zdolności). Znacząco ułatwi ci to nie tylko eliminację przeciwników, ale również samą eksplorację, gdyż uzyskanie dostępu do wielu pilnie strzeżonych obszarów wymaga użycia właśnie wybranych umiejętności (np. zdolności hakowania czy przesuwania ciężkich przedmiotów). Sugestie odnośnie kolejności odblokowywania umiejętności znajdują się w rozdziale "Rozwój postaci".

5. Dobrym pomysłem jest ograniczenie podróży pomiędzy osobnymi lokacjami stacji (tymi przedzielonymi ekranami ładowania) do minimum. Przemawia za tym to, że wrogowie mogą niestety "odradzać się" po tym jak ponownie zawitasz do tej samej lokacji po dłuższej przerwie lub po zaliczeniu w międzyczasie kilku zadań. Jest to szczególnie uciążliwe na wyższych poziomach trudności, gdyż dodatkowe walki wymuszają pozyskiwanie dodatkowej amunicji i zwiększają ryzyko znalezienia się bez wystarczającej ilości medykamentów.

6. Podobnie jak w grach z serii *Dishonored* w niektórych lokacjach gry możesz odnaleźć rozwieszane na ścianach mapy pomocne w rozeznaniu się po okolicy. "Nowością" jest jednak obecność pełnoprawnej mapy, którą możesz wywołać w dowolnym momencie gry. Staraj się jak najczęściej na nią zerkać, gdyż zaznaczone są na niej najważniejsze lokacje (główne pomieszczenia, przejścia między lokacjami, szyby grawitacyjne) oraz urządzenia (moduły recyklingowe, fabrykatory i inne). Co więcej, mapa na bieżąco jest aktualizowana i możesz dzięki temu łatwo ustalić jakie miejsca już odwiedziłeś, a gdzie jeszcze nie zajrzałeś. Uwaga - Pełne mapy najbliższej okolicy możesz ściągać ze stanowisk komputerowych znajdujących się m.in. w pomieszczeniach ochrony.

7. Nie wszystkie istoty i urządzenia jakie napotkasz są domyślnie wrogo nastawione do głównego bohatera. Z niektórymi postaciami niezależnymi możesz odbywać rozmowy oraz pomagać im. To samo tyczy się systemów bezpieczeństwa stacji takich jak wieżyczki, które domyślnie atakują jedynie obcych. Musisz jednak wiedzieć, że decyzje podejmowane w trakcie gry mogą wpływać na reakcje z otoczenia. Przykładowo odblokowanie zbyt wielu mocy obcych może sprawić, że niektóre wieżyczki zaczną traktować sterowaną postać jak wroga i rozpocząć ostrzał bez jakiegokolwiek ostrzeżenia.

8. Zaglądaj często do dziennika, w którym oprócz zadań głównego wątku fabularnego mogą się też pojawiać mniejsze opcjonalne zlecenia. Możesz w każdej chwili ustawić wybrane przez siebie zadanie jako aktywne, dzięki czemu łatwiej będzie ci dotrzeć do lokacji, które powiązane są z jego rozwiązaniem. W grze *Prey* nie zdobywa się punktów doświadczenia, aczkolwiek dzięki zaliczaniu misji możesz zyskać nowych sojuszników, odblokować nowe trofea czy dotrzeć do skrytek z wyjątkowo cennymi zapasami.