# Prey 2

Данная игра является продолжением известного шутера 2006 года. На момент выхода первой части, Prey стала первой игрой, геймплей которой включал в себя элементы телепорта и возможность манипулировать гравитацией. Первый анонс игры был произведен в 2008 году, но выход запланирован на 2017 год.

На стадии разработки, было несколько раз объявлено то о закрытии, то о заморозке проекта. Созданием игры занимались студия Human Head Studios (которая делала первую часть игры) и созданная в 2007 году Radar Group. На данный момент разработчики опубликовали только несколько превью с геймплеем и скудную информацию по поводу сюжета игры.

## Сюжетная линия

До момента официального релиза бета-версии игры разработчики не разглашают детальных подробностей сюжетной линии. Достоверно известно то, что в новой части будет другой главный герой, хотя индеец Томми также будет появляться в игре, но в виде второстепенного героя. В новой части разработчики отказались от идеи массового использования телепортов и манипуляции гравитацией, но похищение людей и борьба с пришельцами остаются главными элементами всей игры.

В изначальной версии игры Томми должен был вернуться на землю через портал и продолжить совершенствовать свои навыки, чтобы впоследствии спасти всю галактику от нашествия инопланетян. Но Bethesda Softworks (именно они являются издателями игры) потребовали от команды разработчиков полностью изменить сюжетную линию.

В новой версии сюжета главным героем становится Киллиан Сэмюэль – сотрудник службы безопасности авиалиний. Его повседневная работа заключается в конвоировании особо опасных преступников на авиатранспорте. Во время одного из таких перелетов самолет похищает инопланетный корабль и переносит его на станцию пришельцев. Именно это падение самолета наблюдал индеец Томми Таводи в первой части игры. После падения воздушного судна пришельцы похитили людей и подвергли их экспериментам. Это событие является связкой двух частей игры.

Киллиан убегает с инопланетного корабля и попадает на планету пришельцев, которая называется Exodus (Исход). Будучи единственным представителем человеческой расы, герой становится наемным убийцей. Дальнейшие подробности миссий и сюжета разработчики пока что держат в тайне.

## Геймплей и графика

Игра задумана исключительно как сингл-плеер для одиночного прохождения, никакого мультиплеера в ней не будет. В качестве игрового движка будет использован CryEngine 4, хотя все изначальные разработки велись на ID 3 и 4 версии, которые на сегодняшний день являются морально устаревшими.

В новой версии игры разработчики приняли решение отказаться от порталов, но по слухам, понравившийся всем фанатам первой части portal gun все же останется в игре, но не в качестве основного оружия, а как дополнительное средство для прохождения некоторых уровней.

Первая часть игры была коридорным шутером, в то время как во второй игрок увидит огромное открытый мир с множеством уровней. Геймплей имеет еще несколько новшеств и особенностей:

* Во время прохождения миссий (при погоне за жертвой) главный герой должен будет выполнять элементы паркура. Без этих трюков поймать убегающего пришельца не получится, потому как они тоже весьма шустрые.
* На открытых пространствах придется вести бой сразу с несколькими пришельцами. Чтобы не быть убитым в такой схватке, герою придется быстро двигаться, прятаться за укрытиями и использовать специальный арсенал против толпы (к примеру, антигравитационные гранаты).
* Герой сможет использовать для перемещения по уровням различный транспорт – лифты, монорельсы и прочее. Для этого придется запрыгивать на них или цепляться при помощи специального оборудования.
* Одним из главных новшеств является возможность цепляться на край обрыва одной рукой, а второй вести огонь из оружия по неприятелю.

Запланированные элементы мистики, такие как способность дух-волк, в новой версии игры полностью исключены. Все способности героя основаны исключительно на высокотехнологических разработках. К ним относятся рентгеновское зрение и магнитные ботинки.

В игре будет множество локаций, таких как большие города и пустыни. Сюжет нелинейный, пройти каждую миссию можно будет несколькими способами. Для стелс-прохождения предусмотрена возможность прятаться в тени. Во время выполнения миссий главный герой сможет изучать мир и инопланетных существ, а на заработанные деньги улучшать свое оружие и амуницию. Для хранения данных и связи с заказчиками у Киллиана имеется планшет.

После выхода основной сюжетной линии разработчики обещают несколько сюжетных дополнений (DLC), которые будут доступны в Стиме. Выход игры запланирован на Март 2017 года, но точная дата пока что не разглашается. На территории Российской Федерации издательством будет заниматься компания 1С, которой уже переданы соответствующие права.

## Вывод

Выход второй части игры, который изначально был запланирован на 2012 год затягивается, как и в случае с первой частью. В 2015 году руководство Bethesda приняло решение уничтожить раннюю версию игры, которая была создана на движке ID tech 4, поскольку он не соответствовал заявленным требованиям. Учитывая такое решение компании, можно предположить, что они возлагают немалые надежды на эту часть.

По имеющейся информации и опубликованных видео с несколькими минутами геймплея, у критиков возникло смешанное чувство по поводу дальнейшей судьбы игры. Первое что их обеспокоило, это элементы паркура и динамичность миссий, в которых придется преследовать убегающих пришельцев. Длинные прыжки и акробатика уже внедрялись в игры ранее, и это не вызвало восторга у большинства игроков, из-за низкого качества реализации этой идеи. Также настораживает сочетание движка CryEngine 4 и огромного пространства, вкупе с высокой динамкой миссий – если в игре не будет реализована идеальная оптимизация, то это может привести к большим проблемам. Так или иначе, ждать осталось не так долго, если официальный релиз снова не перенесут.