



F.E.A.R. 2

Cena	25,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	PS3-GU0135
Producent	Brak

Opis produktu

F.E.A.R. 2: Project Origin to obserwowana zperspektywy pierwszej osoby gra akcji, stworzona przez programistów z amerykańskiej grupy Monolith Productions. Produkt ten stanowi pełnoprawną kontynuację wydanego w 2005 r. shootera pt. *F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon*.

Akcja gry rozpoczyna się w dystrykcie Auburn, napół godziny przed końcem wydarzeń przedstawionych w poprzedniej odsłonie. Tym razem wcielamy się nie w postać Point Mana, lecz wskórę Michaela Becketa, członka jednostki antyterrorystycznej Delta. Naszym zadaniem jest aresztowanie Genevieve Aristide, kierowniczkiznanej korporacji Armacham, zamieszanej w niszczeniedowodów, świadczących o jej nielegalnych badaniach w dziedziniebioinżynierii. W trakcie akcji dochodzi jednak do znanego zpierwszej części gry wybuchu, po którym budzimy się w szpitalu. Niejest to jednak wybawienie, a szybko okaże się, że naszym podstawowym zadaniem będzie walka o przetrwanie.

Klimat *F.E.A.R. 2* odpowiada atmosferzejapońskich horrorów, których często nieodłącznym elementem jestpostać małej, tajemniczej dziewczynki o paranormalnychzdolnościach. W *Project Origin* osobą tą jest Alma Wade, znana z pierwszego *F.E.A.R.-a* bohaterka, mająca ścisływiązek z niewytłumaczalnymi wydarzeniami wokół nas. W stosunku dopoprzednią część jej umiejętności uległy rozwinięciu - potrafi kontrolować nie tylko ludzkie umysły, ale także w bardzo dużym stopniu wpływać na zjawiska fizyczne, zmieniając w ten sposóbkształtowanie danych lokacji. Alma stała się też bardziej dojrzała - pojawia się teraz pod postacią młodej kobiety.

Fundamentalną rolę w całej rozgrywce pełni walka, polegająca na wymianie ognia z napotkanymi oponentami. Starcia tetoczą się zarówno we wnętrzach rozmaitych budynków jak i nazewnątrz, w scenerii zdewastowanego miasta. Autorzy podkreślają wagę przywiązywaną do odwzorowania tej ostatniej. Nowością w stosunku do poprzedniczki jest również obecność robotów bojowych. Mechy mogą być wykorzystywane zarówno przez gracza jak i wrogów, co wprowadza nową jakość do rozgrywki.

Project Origin pozwala odbiorcom na dużąswobodę w kwestii eliminowania przeciwników. Do naszej dyspozycji oddano m.in. opcję zwalniania akcji (bullet time), a także zagwarantowano wysoki stopień interakcji z otoczeniem (możliwość niszczenia lamp, telewizorów, przesuwania przedmiotów, np. mebli odużych gabarytach, służących następnie jako osłony). Warto zwrócić też uwagę na szeroki zakres typów broni, składający się - oprócz najpopularniejszych broni z jedyńki - chociażby z kilkunastu futurystycznych karabinów (m.in. pulsacyjnego) czy miotaczapłomieni.

Tytuł grupy Monolith Productions bazuje nazmodyfikowanej wersji autorskiego silnika Littech Jupiter Ex, docenionego przez branżowych specjalistów po tym, jak efektywnie zastosowano go w *First Encounter Assault Recon* oraz *Condemned: Criminal Origins*. Korzystając ze swego narzędzia twórcy *F.E.A.R. 2* skupili się na wyeksponowaniu częstychrozmyć obrazu oraz budującej napięcie grze światła. Elastycznoścengine'u przydała się również w projektowaniu nowego tryb multiplayer, pozwalającego odbiorcom na oderwanie się od mrocznej kampanii single i zagłębienie w zabawie sieciowej.

Film: <http://www.youtube.com/watch?v=XGE6GYiNENA>

Stan: **UŻYWANA**

Wersja językowa: **ANGIELSKI**

Multiplayer: **TAK**