

Link do produktu: <https://www.menago.pl/fear-3-f3ar-ps3-p-4133.html>

FEAR 3 - F.3.A.R. (PS3)

Cena	70,00 zł
Dostępność	Aktualnie niedostępny
Numer katalogowy	5051892020831
Kod EAN	5051892020831
Producent	WB Games

Opis produktu

F.3.A.R. to kolejna odsłona popularnego cyklu gier FPS. Podobnie jak poprzedniczki, stanowi ona połączenie elementów horroru (wyraźnie inspirowanych japońskimi filmami z tego gatunku) z czystą akcją. W przeciwieństwie do dwóch wcześniejszych tytułów z serii, za produkcję F.3.A.R. nie odpowiada Monolith Productions, ale Day 1 Studios - autorzy m.in. cyklu MechAssault oraz portu pierwszego F.E.A.R. na Xboksa i PlayStation 3.

Ponownie zmierzmy się z głównym czarnym charakterem całego cyklu, czyli Almą. Na skutek wydarzeń, których byliśmy uczestnikami w finale F.E.A.R. 2: Project Origin jest ona kolejny raz w ciąży. Jak zwykle pała również żądzą zemsty, chcąc zniszczyć cały gatunek ludzki. Przyjścia na świat nowego „członka rodziny” z niecierpliwością wyczekuje Paxton Fettel - nieprzyjemny, ale genialny żołnierz, doskonale znany fanom poprzednich odsłon cyklu. W grze wystąpi także jego starszy brat, pierwotny syn Almy, Point Man - perfekcyjna maszyna do zabijania i niepokonany w walce wojownik, który był bohaterem pierwszej części. Zanim jednak bohaterowie gry dorobią się rodzeństwa, świat gry będzie wstrząsany wyjątkowo silnymi skurczami przedporodowymi Almy, które wywoływać będą fale uderzeniowe przetaczające się przez wszystkie poziomy.

Twórcy umożliwili nam przejście kampanii w trybie kooperacji. W takim przypadku Point Man, jako wyszkolony żołnierz, otrzyma pokaźny arsenał, a Fettel, choć nie będzie mógł używać konwencjonalnej broni, wykorzysta swoje zaawansowane zdolności telekinetyczne. Pikanterii zabawie dodaje fakt, że podczas kooperacji wcale nie trzeba ze sobą współpracować. Rozgrywkę urozmaica inspirowany serią Left 4 Dead system Generative Scare, który sprawia, że przeciwnicy pojawiają się losowo wybranych miejscach, dzięki czemu możemy przechodzić dane poziomy wielokrotnie, za każdym razem będąc zaskakiwani czymś nowym. Gra przy okazji straszy nas menażerią nowych przeciwników, a miłośników gore obłaskawia możliwością rozczłonkowania ciał oponentów.

Sam klimat cyklu pozostał bez zmian - grę wypełniają wizje, niepokojące wiadomości i straszne momenty. Ich wysoką jakość i sugestywność zagwarantowali konsultanci, z usług których korzystano przy produkcji - słynny reżyser horrorów John Carpenter (ma na koncie filmy takie jak Mgła, Coś czy W paszczy szaleństwa) oraz uznany scenarzysta komiksowy Steve Niles - autor m.in. 30 dni mroku.