

## FEAR 2: Project Origin

2009-04-06 16:35:39 by phoenixman

Pe lângă luptele în slow-motion, decorurile repetitive și îmbinarea secvențelor horror cu acțiune furibundă, Fear a rămas cu siguranță și în amintirea fanilor FPS și ca unul din rarele titluri cu o secvență introductivă "beton" care chiar și acum, la mai bine de trei ani de la lansarea jocului, tot ar fi mai mult decât decent pentru un film low-budget. În 2005 erai noul "point man" al unității FEAR (First Encounter Assault Recon), creat în secret de guvernul american pentru a combate amenințările paranormale, iar

Pe lângă luptele în slow-motion, decorurile repetitive și îmbinarea secvențelor horror cu acțiune furibundă, Fear a rămas cu siguranță și în amintirea fanilor FPS și ca unul din rarele titluri cu o secvență introductivă "beton" care chiar și acum, la mai bine de trei ani de la lansarea jocului, tot ar fi mai mult decât decent pentru un film low-budget. În 2005 erai noul "point man" al unității FEAR (First Encounter Assault Recon), creat în secret de guvernul american pentru a combate amenințările paranormale, iar reflexele tale extraordinare îți permiteau omori un număr obscen de inamici cu o lejeritate demnă de o cauză mai bună. Acțiunea din Project Origin începe cu aproximativ 30 de minute înaintea finalului din predecesor, pe care tu acum îl vezi din perspectiva lui Michael Becket, membru al unei echipe Delta trimisă să o aresteze pe Genevieve Aristide, președintele Armacham Technology Corporation. Se pare că problemele care au rezultat de pe urma încercărilor de a crea comandanți care să controleze telepatic batalioane de soldați-clonă; Replica i-au făcut pe membrii consiliului director Armacham să-i facă vânt lui Aristide și să înceapă cursă înăvia. Fișiere, martori, laboratoare subterane... pachetul complet. Rolul tău e să o arestezi pe cucoana și să ai grijă de ea până când poate să meargă și să-ți spună tot ce a făcut. Deloc surprinzător însă, lucrurile nu merg așa cum ar trebui până la urmă; te trezești în urmărit de Alma... și tu, fetiță aia mică din trailere de respirare greu, care acum e dornică să te consume. O vezi tu de ce. Și dacă tot suntem la capitolul aflat diverse chestii, cei de la Monolith au împânzit Project Origin cu tot felul de broșuri, scrisori interne, e-mail-uri sau log-uri de instant messenger care adaugă consistență și povești. Multe din întrebările ridicate de primul joc și găsite acum răspunsul și alte elemente (proiectele Armacham, îmbunătățirile aduse soldaților Replica) sunt explicate în detaliu pentru cei care vor să afle mai multe despre mitologia din spatele rafalelor de mitralieră.