

# Survivor Horror

Конкурс на списание Game & Movie Bliss Duel

## GMBD SH Edition

Автор: Екип на GMBD

Страх и тръпка за оцеляване - съчетание на идеи и концепции, въздействащи върху сетивата ни и естественият ни страх от тъмни коридори, необичайни шумове, приглушен вой на животни и постоянно надничане през рамо. Контрасти между оцеляване, елиминирание и това да пребориш собствените си демони...

Приятно страхуване...

## Има още хляб и зрелища в трепането на не-зомбита

Автор: Кирил Вълков / PS2, Resident Evil 4

Survival Horror. Термин, отговарящ на естествения ни страх от тъмни коридори, странни шумове и подходяща музика за подсилване на атмосферата. Като самостоятелен жанр в конзолния гейминг, се свързва най-вече с двете най-известни поредици – Silent Hill & Resident Evil. Първата ни завлече в тихата лудост на едно градче и ни сервира гротескни създания в комбинация със задълбочени загадки, а втората донесе със себе си T-Virus, Umbrella Corp., генетични експерименти и борба за оцеляване в една дълга върволица от игри, филмова трилогия и най-пряското попълнение – RE:Degeneration. За едно от най-значимите заглавия от тази поредица (за PS2), ще се опитам да разкажа по-долу – една игра, която бе приета с малко смесени чувства от мен. Това хем беше RE, хем не беше survival horror-a, който грееше в първите 3.

### Nemesis е мъртъв, да живее Saddler!

Запознах се с RE през '97 година, когато оригиналът се промъкна в конзолата ми и ме накара да сънувам, врати, кучета, мазни змии и липса на аптечки и амуниции. След първото превъртане я играх още и още, докато не излезе RE2 – която бетонира CAPCOM и оформи завършека на термина survival horror. За мен двойката си остана най-добрата от цялата поредица и тази с най-ярки спомени за оцеляване на макс – малко тревички, разнообразие от противници (един от друг по-гадни) и босове, които умираха доста трудно. Като прибавя и двата сценария за всеки от героите (Леон и Клер) се получаваше една игра със завидна за жанра дължина – освен това вторите сценарии бяха далеч по-трудни. Още един плюс към изживяването.



Поздрав за всички селски буци с парчето „Комбайна-вършачка“...

А то си заслужаваше – още си спомням как някъде към 02:30 след полунощ, преди около 11 години в една гореща лятна вечер, докато съкилийникът ми хъркаше здраво, аз обикалях полицейското управление на Raccoon City, взел малко патрончета и още полезни нещица от стаята за briefing. Преминавайки през един тесен коридор със заковани прозорци, водещ към главното фоайе, неочаквано за мен през прозорците се показаха доста чифта ръце, които ме задърпаха навън. Така подскочих на стола, че за малко да се изсипя върху джойстика, който хвърлих някъде на пода. След като го взех отново в моите треперещи ръце изстрелях два пълнителя по прозорците в паникьосан опит да избия онези отвън

и чак тогава разбрах, че всичко е било за момента на уплахата. Още

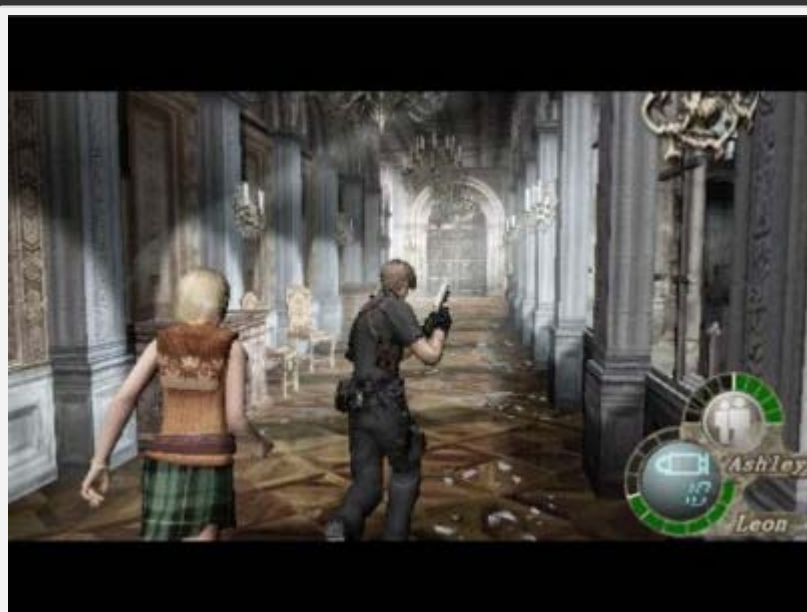
чувах забързаните удари на сърцето си, докато нареждах себе си, програмистите и целия технически отдел на японците с възможно най-цветущи изрази, които бях способен да измисля. Олекна ми.

При следващото ми преминаване оттам се бях залепил за отсрещната стена и на бегом се изнесох от заплахата за инфаркт. Ето така съм запомнил двойката, а така очаквах и четворката – с нервни потривания върху джойстика, докато гледах материали и четях ревята из нет пространството. След като в един мразовит декемврийски ден играта стана мое притежание се прибрах и нетърпеливо зачаках дискчето да се стопли до стайна температура, за да не се прецака нещо по конзолата, както беше изстудена (като бира в летен ден с гарнитура – порция димяща цаца). Технически неволи. След преминаване на този период на изчакване и задължителните екрани за стартиране (и избиране на трудност) – като аматьор се засилих към „Easy“ и играта започна.

Нашият човек Леон Кенеди се друсаше в една полицейска джипка с двама типични представиели на органите на реда, разпитващи го каква е целта на мисията му. Този път действието започва в неизвестно европейско селце (мисля, че по отделните думички, които звучаха от устите на противниците селцето се намира в дивата испанска провинция, някъде където баските сепаратисти и ETA не са взривявали нищо), в търсене на президентската дъщеря – пубертетче на име Ашли. В по-общ план се оказва, че в цялата работа са замесени някакви паразити превръщащи обикновените хорица в съобразителни, жадни за кръв убийци. Вече няма безмозъчни зомбита, които се влачат като охлюви с протегнати напред ръчички, сякаш искат да ви прегърнат. Срещу вас в играта ще бъдат едни мислещи типчета, въоръжени освен с вили, ножове, резачки и прочие хладни оръжия и с тактически умения и разни бойни стратегии, все едно са изяли с кориците „Искусството на войната“ от Сун Дзъ и компания. Освен паразитите и техните приемници, с напредването на играта, ще се сбъскате и с още по-трудни за умиране елементи, които изобщо не са като селските пръчки – онези са в пълно бойно снаряжение, вариращо от арбалети до Gatling картерчници. Ловният сезон е открит.

Заедно с хорицата и другите хомо сапиенси ще се запознаете и с едни вълчеподобни животни с перести опашки, като пауни – но не се заблуждавайте по красивото оперение, тези наглярчета са доста бързи и имат навика да скачат завидно разстояние. Но да не се отплесвам – самата игра е разделена на 3 части – Village, Castle & Island, като всяка ще ви предложи различен брой противници за отстрелване и уникални босове (и sub-bosses) за мерене на оръжията – този с по-мощното ще победи. Всеки от босовете има начини за отстраняването и схемата „пълен с олово до пръсване“ е малко поразчупена тук. За мен лично, най-динамична се оказа Castle, а най-скупчната – Island. Village е балансирана между тези двете, по отношение на геймплея и самите битки. Очевадно е, че първата част ще се развива сред пасторални картниции на пасбища, дървени къщички и пресечени местности, но local hillbillies явно се дразнят от отворени гражданчета с модерни дрехи, и нещо не ви посрещат отначало с бъклица и дрян, да не говорим за пита с мед и мерудия.

Тъй като бях избрал Easy, за улеснение стартирах играта с пушка-помпа, пистолетче и снайперче, което ми приличаше на партизанска пушка. Когато стигнах първото селце (7+ къщички и една камбанария), бях лесно забелязан от лошите чичковци (някои ми приличаха на Марио с мустаките и шкембенца) и лелички (умираха по-трудно, гадинките), и те веднага се завтекоха да ме посрещнат с подръчни материали – вили, мотички, ножчета и къси сърпове, сякаш им бях опустошил реколтата им от картофи и домати. Явно хората са си патили не само от градушки. А и от гражданчета, които са им натяквали колко са прости провинциалистите. Социална обремененост. Като един виден психолог, героят ми Леон, реши да им помогне, но като видя че думите са излишни, внедри в употреба



Леон е неустоим магнит за жените – преследват го постоянно...

арсенала си и след няколко пълнителя се възцари тишина. След задължителното ровене из къщите и с един куп полезни артикули се консултирах с картата (крайната ви точка на всяко ниво е любезно обозначена с червена точка) и продължих напред. Бидейки на първо четене на играта, след над 20 часа навъртяни и някъде към 85 save positions се оказах в ситуация на пълна безизходица – без патрони, без билки и опасно мигащ „на червено“, а враговете тълпящи се около мен, като хиени на мърша, бяха прекалено много като количество и качество, за да ги ръчкам само с едно ножленце. Плюх на всичко и започнах отначало. Пак на Easy, но този път тройно по-предпазлив и петорно по пестелив на мунициии. И вместо survival horror, се получи survival ammo.

Микромениджмънта на инвентара и решенията, какво да се вземе и какво да се остави, до голяма степен обуславят прогреса ви напред в играта, а когато към това прибавим и функцията „бавачка“ за Ашли (ако затрият нея, получавате Game Over), трябва да съблюдавате доста неща, докато броите колко трупа оставяте по пътя си към финалния бос. По-голямата част от ходенето из селото (не е по Шаямалан) и околностите му ще се развива на тъмно, затова моя съвет е да играете на слаба светлина, иначе можете да пропуснете някое кашонче или проход към съкровище. Е, няма да се правите на Инди Джоунс в търсене на безценни артефакти, тъй като всички съкровища (продават се на търговеца на оръжия за cash) след закупуването на съответната treasure map, стават видими на общата карта. Освен това след някои от вратите остава известна сума, която е хубаво да не пръскате за пиячка и леки жени – ще ви трябва за други, по-възвишени цели. Това е една от новостите (за мен) в играта, но по някое време се превръща от динамичен екшън-трилър, в отегчителен treasure hunt, за да събереш необходимата сума за закупуване на желаното оръжие. И още нещо за съкровищата – на първи път, трудно ще успеете да



Един бърз поглед над инструментите – операцията може да започне  
д-р Кенеди...

вземете всички ценности. Цялата тази икономическо-пазарна схема ни води до следващия нов елемент от геймплея – търговецът на оръжия. Тази личност се появява сравнително рано в играта и обикновено след първата среща се пръква или до save point или преди boss fight. От вас зависи какво оръжие ще подберете за унищожение на противниците или коя от притежаваните гърмящи пръчки ще подобрите в следните характеристики: мощ, капацитет на пълнителя, скорост на презареждане и скорост на стрелба.

С напредването на играта трябваше да се адаптирам към бойните условия, като в началото не знаех кои оръжия да подбера, тъй като си нямах и представа какви врагове ми предстоеше да елиминирам. Понякога за да спестя патрони, прилагам спринтьорски прийоми и на слалом

получавах я вила, я сърп (без чука) в главата (или други части на тялото) и тогава ставах на светофар и си спомних една стара БГ песен с този рефрен „Светофарите светят червено...“. Като всяка RE игра и тук имаше доволно количество тичане от точка А до точка Б, след това до В и после пак връщане в изходна позиция, но самите местности, колкото и обширни да бяха си имаха своята линейност (с редки изключения). Тук не е задължително да умирате единствено при битка с boss, можете да гушнете букетчето и при малко досадните button masher ситуации, когато милисекундното забавяне да натиснете съответните бутончета показани на екрана (при една такава случка, доста напред в играта, имах изнервящия късмет да пукна точно 6 пъти) ви отвежда до кървавочервен надпис, уведомявайки ви, че трябва да пробвате отново (първият път при превъртането на играта гледах този надпис около 60 пъти). В една сцена пък, трябва да защитавате себе си и нахалната президентска дъщеря от прииждащите на талози не-зомбита, към проста двуетажна къщичка, където всеки прозорец е entry point за гадовете. Там и да искате да спестите патрони, няма как да стане – пуцайте точно и не се правете на Рамбо – с тази тактика ще станете за мезе.

След пребиване на първия по-съществен бос в играта, беше време да сменим обстановката и красивите очертания на средновековен замък се извисиха сред нощното небе, покрито с големи кълбести облаци. Освен в началото ми стана ясно, че селяците са доста крехки в сравнение с противниците от замъка. Освен, че паразитите които излизаха от главите им приличаха на гнусни попови прасета с мустаци като на сомовете и с едно движение отхапваха главата на Леончо, се оказа че тук ме дебнат и разни летящи твари – приличаха на кръстоска между водно конче (направо кон) и богомолка и на всичкото отгоре бяха леко невидими и имаха навика да ме стресират, скачайки от всякакви дупки и отвори.



Имаше и не-зомби разновидности с големи сърпове (scythe), като на Смъртта, такива с арбалетчета (стреляха сравнително точно) и едни с червени одежди – бяха нещо като командири – само сочеха с ръчички и подчинението им се втурваха с ръмжене към мен, за да ме направят на малки разфасовки. Но най-досадни бяха едни бронирани говеда, които имаха само едно слабо място. Защо в началото споменах, че тази част е най-динамична? Ами тук самите битки са малко по-раздвижени, понеже враговете идват от различни страни и ще трябва да преценяте с кое оръжие ще сте най-ефективни (едно пистолетче труп не прави). Докато се шурах из замъка, елиминирайки момчетата със сукманите се запознах с управителя – едно арогантно джудже на име Рамон Салазар (фенчетата на Хари Потър да кротуват, няма роднинска връзка с един от основателите на Хогвортс) – ръсеше дълбокомислени фрази и се мъкнеше с двама бодигарда – ще ги нарека дясната и лявата, по-късно изпрати дясната си ръка да ми вгорчи живота.

В тази част открих проблясъци на survival horror, когато ми се наложи да играя от името на Ашли – горкото, пратиха го да се лута из тъмни коридори, където единствените й оръжия бяха газени лампи. Средновековие, романтика и прочие. Но този момент бързо отшумя, като пенливо шампанско и бе заменено с още екшън епизоди, където ми беше интересно само да броя колко народ съм изтрепал след всяка глава. Body count to the max. Красивите пейзажи (доколкото можеха да се видят в тъмното) се редуваха с множество стаи и стълбища, където ме дебнеше поредната порция движещи се мишени. Все едно се намирах на обширно стрелбище – в един момент взе да ми доскучава.

Перспективата за стрелбите е реализирана в third person, като при прицелване камерата се позиционира зад рамото на героя. И най-хубавото е, че всички оръжия имат лазерен мерник, което прави пръскането на вражески глави доста по-лесно. С аналоговите врътки можете да местите камерата в която посока е необходимо за по-прецизно насочване и взаимодействие с околната среда (била тя и враждебна). В моментите, когато Ашли липсваше от картинката (поради отвлечане от лошите) щастливо се разхожда навсякъде без да бъде обременен от функцията babysitting и стрелбата ми се подобряваше. В тази част имах възможност да поговоря с една стара приятелка на Леон още от втората част – Ейда Уонг. С повече полигони и зашеметяваща цепка на роклята тя беше доста привлекателен събеседник. Жалко, че беше малко дистанцирана от нашето момче, но определено имаше някакъв заряд и хормончетата се шураха навсякъде. На нея бе отделен цял сценарий, но това ще стане обект на по-подробна информация, когато стигна до описването на допълнителните екстри в играта. През цялата игра Ейда са опитваше да помага на Леон, но и тя си имаше своите цели – азиатска му работа, все с подмолни действия и задни... хм... мисли. Ето заприказвах за жени (макар и виртуални) и се отплеснах – та продължих да изтребвам лошите след последното отвлечане на Ашли и след елиминиране на поредния boss, се озовах в началото на третата част – Island.



Гърбушкото от Нотр'дам е на път да претърпи сериозен face lifting

Както казах по-горе, въпреки че тази част ме изправи пред доста корави противници (повече информация за тях в съответната секция), сновенето из еднообразни стаи ми действаше едновременно клаустрофобично и отегчително (така се чувствах докато мачках динозаврите в Dino Crisis) – към края на тази част обстановката се смени съвсем близо до островна такава и това ме спаси от заспиване пред телевизора. Освен това тук се сборих с няколко boss-a един след друг – малко разнообразие, беше ми писнало от едни и същи мутри. На края естествено се изправих лице в лице с най-големия, но той си умря сравнително лесно – очаквах повече съпротива от финален гад и това малко притъпи цялостното усещане от превъртането.

След няколко преминавания на Easy, се пробвах на Normal и при първоначалното ми преминаване забелязах няколко разлики – гадовете умираха малко по-трудно, на места пътят ми се отклоняваше по нови пътеки, в определени части още врагове се изсипваха върху мен, докато на Easy нямаше такива изненади – добро попадение. Но при следващото превъртане (за да събера повече cash), бях подготвен и просто ги отсвирих. Повечето оръжия се отключват с напредването в играта, но има и няколко специални, за които ще трябва да се потрудите допълнително – задачките си ги бива, заслужават си времето. За други ще ви трябва солидно количество мангизи, за да ги употребите в арсенала си. Интересно е, че можете да запазите наличностите на всичко в инвентара, като заредите save след превъртането на играта – свети със зелен надпис „Cleared!“ в екрана на записите. Един съвет – не записвайте върху него, един път достигнали ново превъртане, създайте нов save файл и така повтаряте процедурата, докато вземете всички оръжия. По този начин, още в началото се появява търговеца и можете да придобиете всичко необходимо за сразяване на не-зомбитата.

На Professional всичко е познато – още по-корави съперници, повече на брой и по-малко амуниции. Но пак не е survival horror. В секцията Extras виждаме отделната игра на Ейда – Separate Ways, където се разкриват още подробности относно целите ѝ и за чий го дири при останалите. Като допълнение тази игра не е никак кратка, отне ми малко над 5 часа за да я изиграя и хич не беше разходка в парка. Особено битките с Краузър и Садлър. Докато утрепя последния, почти се бях изчерпал откъм търпение и нецензурни изрази по адрес на гадината, която имаше твърде специфичен начин на умирање. Отделно имаме и една кратка мисия (отново с Ейда), но само на Island – Assignment Ada – същото като предното, но тук се издирваха пет проби от вирусчето в елегантни сини епруветки.

Mercenaries е познатата игра от тройката, където няколко героя от играта мерят сили, пищови и умения в една битка срещу часовника, а целта беше да се елиминират всички озлобени типчета. В тази секция откриваме и Movie Browser, където са събрани всички кът-сцени от играта – само грабнете по едни пуканки и бира и ги изгледайте пак. Ако трябва да подхожда по-гейм ориентирано и да разделя играта на геймплей, графика, звук и обща оценка, ще спомена че за годините си играта е една от най-добре изглеждащите (заедно с Gran Turismo 4) на вече старата PS2 – всички детайли от околната среда са много добре направени, лицевите изражения (или анимации) на героите са доста достоверни, само забелязах известно забавяне (вероятно падане на fps), когато на екрана се събира малко повече народ и особено ако се намирате в открити пространства. Май това успях да забележа като един профан в гейм средите – имаше като че ли някакъв филтър на самата картина, който заглаждаше ръбатите контури, а пръските вода по екрана при един от boss fights, допринесоха за усещането, че се намирам сред воден басейн. Относно геймплея – хм, ако трябва да говоря за екшън ориентиран такъв, играта го покрива на 100%, но ако е необходимо да го погледна от survival horror точка, тук просто отсъства, не е същата игра, която бих очаквал да бъде като онези трите преди 11 години. Което не пречи играта да е много успешна, но вече не е същия RE, който познавам. А като гледам и петата е поела в същата посока, явно тази промяна в геймплея се е отразила добре на CAPCOM – новите играчи на поредицата сигурно са във възтруг, но феновете на предните части може и да не го оценят със същия ентузиазъм. За звука – етикета Dolby Pro Logic II е достатъчен за да се получи качествено звучене, аз лично прекарах този параграф през системата за домашно кино и бях приятно изненадан от цялостното звуково ниво. Е, после главата ми бучеше от всички гърмежи, които преминаха покрай ушите ми, но бях доволен че имам още един начин с който да тормозя съседите.



Дружеският разговор на тези старци ще бъде прекъснат по особено брутален начин

Май това успях да забележа като един профан в гейм средите – имаше като че ли някакъв филтър на самата картина, който заглаждаше ръбатите контури, а пръските вода по екрана при един от boss fights, допринесоха за усещането, че се намирам сред воден басейн. Относно геймплея – хм, ако трябва да говоря за екшън ориентиран такъв, играта го покрива на 100%, но ако е необходимо да го погледна от survival horror точка, тук просто отсъства, не е същата игра, която бих очаквал да бъде като онези трите преди 11 години. Което не пречи играта да е много успешна, но вече не е същия RE, който познавам. А като гледам и петата е поела в същата посока, явно тази промяна в геймплея се е отразила добре на CAPCOM – новите играчи на поредицата сигурно са във възтруг, но феновете на предните части може и да не го оценят със същия ентузиазъм. За звука – етикета Dolby Pro Logic II е достатъчен за да се получи качествено звучене, аз лично прекарах този параграф през системата за домашно кино и бях приятно изненадан от цялостното звуково ниво. Е, после главата ми бучеше от всички гърмежи, които преминаха покрай ушите ми, но бях доволен че имам още един начин с който да тормозя съседите.

**Извод:** Добро екшън попадение, с разнообразни врагове, огромни нива и доста кръв – но без survival horror елемента, това е просто екшън трилър от трето лице с хубава графика и сериозен звук.

#### **А ето ги и оценките:**

Графика – 9/10

Геймплей – екшън – 9/10, survival horror – 3/10

Звук – 9/10

Обща оценка – 7.5/10

#### **Герои:**

*Leon Kennedy* – кораво ченге с амбиция да избие поредната заплаха за света (и за дъщерята на президента).

*Ada Wong* – сексапилна азиатка с приятни бадемови очи и дълги крака, която така и не си призна, че си пада по корави ченгета.

*Ashley Graham* – хленчещо пубертетче, което си мислеше, че всичко му е позволено заради факта, че има за баща президент.

*Luis Sera* – испанско полицаиче, действащо под прикритие в името на малко егоистични подбуди.

*Osmund Saddler* – основният разпространител на злото, като шеф на скромно „религиозно общество“, както той сам поясни.

*Ramon Salazar* – недораслячето от замъка, което се постара да бъде максимално дразнещо.

*Jack Krauser* – стар боен другар на Леон, със значително повече мускули и по-голямо ножче – перфектен избор в категория „военен психар“.

*Bitores Mendez* – големият кмет на селото, огромно добиче с пантофи от магазин „Гигант“ и добре развит гръбнак – човек с неговото обществено положение има нужда от здрави кости.

## Противници:

*Ganados* – елементарни селски пръчки в 4 разновидности: с къси сърпчета, вили за сено, с кухненски ножове и с пръчки динамит. Не особено трудни съперници, но компенсират с бройка.

*Zealots* – качулати типове с дълги роби в три разновидности – с дървени щитовете, със scythes и с арбалети, срещат се предимно в замъка и околностите.

*Soldiers* – упорити момчета с бронжилетки и лош червен поглед, отново в три разновидности – с електрошокови палки, с арбалети и с динамити. Доста главоболия ми създадоха на Острова.

*El Gigante* – звучи като латиноамерикански кечист, но всъщност е едно грамаданско малоумно същество, което използва дървета за тояги и камъни за топки по боулинг. Очарователно.

Забележка: С напредване на играта, ще се появят и негови братовчеди.

*Del Lago* – мутирало сомче на жива захранка, в много лошо настроение. Има и още няколко допълнителни бройки, но тях ще оставя сами да откриете.

*Handgun* - Стандартен пистолет, който е по-добре да подмените с нещо по-добро.

*Punisher* - Малко по-мощен, като куршумите преминават през телата на потърпевшите – удобно ако са наредени в редичка.

*Red 9* - С последния ъпгрейд, получава мощност от 6.5, далеч над останалите пистолети, но за точна стрелба се нуждае от приставка, която заема допълнително място.

*Blacktail* - Кръстоска между Punisher & Red9, с много стабилна стелба.

*Shotgun* - Стандартната пушка-помпа, с бавно презареждане, но от близки разстояния къса глави.

*Riot Gun* - По-бърза от горната по всички показатели, но не може да се похвали с огромната вместимост на Striker-a.

*Striker* - Личен фаворит сред пушката, заема малко място в инвентара, скорострелна, а с последния ъпгрейд побира точно 100 патрона. Направо безценно.

*Rifle\** - Приличаща на Манлихер пушка-снайпер, но с малко бавни показатели по скорост и презареждане на изстрел.

*Rifle semi automatic\** - По-добър от горната в много отношения, но заема двойно повече място в инвентара.

*ППГ* - Отнася всяко едно същество без проблеми, но има само един заряд, което означава че трябва да се оборудват пак при необходимост, ако не искате да изхабите 2-3 кг олово при гътваването на по-сериозните заплахи.

*Broken Butterfly* - Изглежда като Колт от времето на каубоите, но крие в себе си умопомрачителна мощ за барабанлия.

\* И двете могат да се оборудват с оптика за още по-голяма далекобойност.

## Tips & Tricks:

За начинаещите елиминатори на паразитното общество съм подготвил кратичка секция с полезни съвети и хитринки, за да не се окажат като мен в незавидна ситуация:

използвайте ножа си, има ситуации в които правилното позициониране е ключово и вместо да хабите ценни патрони рязвайте гадовете с този уред докато пукнат, малко бавно става, но ще усетите ползата. Най-добре се получава, когато не-зомбитата се катерят към вас по стълба...

още една тактика за враговете на открито – с едно добро прицелване в капачките, нещастниците или падат на колена (явно да ви се помолят), или ако са по-слаботелесни (или бягащи към вас) направо рухват на земята. В първия случай, бързо се приближете до тях и с добре премерен ритник, качвате главата им на някой клон, а във втория започват бързо да ги кълцат с ножа, сякаш сте транжорист на практическо интервю за работа в студена кухня.

ако в групата, която ви гледа злобно, се намира другарче с динамит, изчакайте го да запали фитила и го очистете (или гръмнете самия динамит). След това си пригответе кофа и парцал да изчистите съответните му от тавана и стените на помещението.

флашките (онези сините) и паразитите, хич не се спогаждат – използвайте ги разумно, понеже не се срещат често из играта.

дървените кашони и бъчви ги трошете само с ножа, няма смисъл да хабите патрони и за тях, но внимавайте, някои кашони крият повече от други.

червените варели са особено смъртоносни в комбинация с патрон – който е близо до тях ще получи едно ослепително посрещане.

преди да отидете при търговеца, не презареждайте оръжията – при достатъчно пари можете да увеличите капацитета на пълнителя, а това означава още амуниции.

за най-силен ефект при лековитите билки, комбинирайте green+red+yellow – така не само ще възстановите напълно здравето си, но и ще увеличите малко скалата с максимално HP

за всяка част се снабдявайте с treasure map – те ви носят пари, а това означава по-бърз ъпгрейд на желаното оръжие.

Ами толкова от мен по тази игра – май се поувляхох в разсъжденията и не подходах като към типично гейм ревю, но се опитах да покрия повечето особености в тази последна игра от поредицата за добрата PS2.

## Silent Hill Homecoming

Автор: Христо Димитров / PC, PS3, Silent Hill Homecoming, XBOX 360

Когато стрелките на часовника лениво се преместиха и отмериха 24:00:00 часа, отвън беше вече тихо и спокойно. Необичайно тихо и твърде спокойно. Дори страшно. Над отдавна заспалия град си разстилаше призрачната пелерина мъглата, която се беше спуснала от известно време. От дълго време... прекалено дълго време. Пелерина изтъкана от спомени, пелерина изтъкана от ужас, пелерина изтъкана от неизвестност. Мъглата проникваше навсякъде. Обикаляше града, дебнеше, спотайваше се, провираше се между керемидите, влизаше в мазетата, в комините, стичаше се от грапавите мазилки на сградите до улицата и продължаваше все надолу и надолу по нея... До самият и край... Напоените сгради сякаш не обръщаха внимание. Изпъчили гордо бетонени гърди, те се бяха сгушили една в друга. Така, под бялото було на мъглата, градът криеше своя облик. И той дебнеше... чакаше подходящ момент за нещо. Нещо грозно. Нещо ужасно. Нямахме никаква светлина. Нито от уличните лампи, нито от забравена крушка или свещ някъде из сградите, нито от луната, която не беше удостоявала града с присъствието си дълго време... Мъртва тишина... Мъртва белота... Мъглата бе по-гъста и тежка от всякога.

Мъглата и Смъртта се бяха съюзили и бяха обединили своите демонични сили в борбата с живота и красотата. И сега те властваха в този град. Град на призраци, град на спомени, град на сенки и изгубени надежди...

Часовникът с огромно нежелание показва 01:00:00 часа. Това бе времето отвъд дванадесетия час. Хипервремето. Времето, когато градът показваше своята истинска личност. Едва доловим звук се чуваше някъде далеч... далеч, надолу по улицата... До самият ѝ край. Всичко беше замръзнало в мъртва сивота. Нямахме абсолютно никакъв живот. Дори мъглата беше спряла своето изкачване по улицата, която водеше надолу. Времето беше спряло. Звукът, който до преди малко бе само някакъв блед шум сега се чуваше далеч по-ясно в глухата тишина. С всеки изминал момент звукът се усилваше и усилваше. Той беше неприятен, нещо като стържене на метал. Адски писък разсече тежката мъгла, удари се в отсрещната сграда и отекна в пространството... Женски писък, невинен и млад - поредната жертва бе взета.

Стърженето на метал изведнъж престана и часовника отмери 01:00:01 часа. Времето продължи своя забързан бяг, а грозните сиво-бели пипала на мъглата отново поеха срещу течението на улицата. В тъмнината сградите приличаха на надвесили се застрашително вековни сенки. Точно по това време градът беше един затвор за човека. Той го бе стиснал здраво в желязната си прегръдка, а и тази гъста мъгла отдавна бе залостила всички изходи от него...

Спомням си времето, в което **Silent Hill** ми показва истинските измерения на дигиталния ужас и въвличайки ме в своята клаустрофобична идилия той промени завинаги цялото ми съществуване. Спомням си и онова време, когато PlayStation 2 правеше своите несигурни бебешки първи стъпки на пазара точно с продължението на Silent Hill – игра, превърнала се в идол. Спомням си и чувството, което изпитах, когато разбрах, че втората част на играта ще се появи и за компютър. Тези години на дигитално щастие са незаменими! Надявах се с новото приключение в Silent Hill аз отново да изпитам онова чувство за което споменах по-горе, защото е първия Silent Hill за новата генерация конзоли и се предполага, че като във втората част, ще видим нещо, което не сме виждали преди. Истината е и да, и не.

Петата част от поредицата ни запознава с Alex Shepherd, войник, който се е запътил към родния си град Shepherd's Glen. Прекосявайки страната на автостоп, той попада на Travis Grady (протагониста от Origins), който го качва и го откарва до родния му град. Сами можете да си представите учудването му, когато заварва Shepherd's Glen почти изоставен, а мистична мъгла е прокарала безплътната си сивота из целия град. В последствие Alex разбира, че малкия му брат е изчезнал и следователно тръгва да го търси, неизбежно попадайки в Silent Hill (който явно е съседен град).

След не особено успешната четвърта част, поредицата реши да направи най-грешната стъпка в живота си и с дълъг скок прескочи от японския лагер в американския, надявайки се да остане такава, каквато е. Но всички ние познаваме американците и множеството японски качества, които притежават, така че не само действието на играта се развиваше в Америка, а и самите хора зад хоръра станаха американци. Което е... хъх... ужасно!

Climax Studios направиха първата американска Silent Hill игра първо за PSP, а след това и за PlayStation 2 и резултатът беше посредствен. На първо четене се видя, че в нея няма заложено нито едно качество, което да я дефинира като тази игра! Origins не беше никак лоша игра, но беше лош Silent Hill, което означаваше, че поредицата бавно започва да затъва в ямата на американската машина за пари... и ето ни няколко годинки след това, новосформираното студио Double Helix Games, реши че е крайно време да се направи още една игра от поредицата и при навлизането на новите конзоли да се припечелят още пари от издъхващия обгорен труп на тази някогашна брилянтна японска идея.

Моят проблем с **Homecoming** е, че копелетата сякаш са направили добре! На първо място, задължително вече за новите игри, се набива на очи графиката, която е наистина добра и благодарение на нея и атмосферата е добра. По историята на играта си личи, че е мислено! На геймплейно ниво играта предлага иновации, които изключително много обогатяват самата механика на водене на боя, но осакатяват цялостната хорър концепция, защото първо ти си войник и второ – знаеш да се биеш. Това не е честно! Silent Hill не е екшън приключение. В него не би трябвало да има динамика! Silent Hill е изцяло и само за неспособността да пречукаш чудовището с тоягата или да го обстреляш бързо и примерено с пистолета, защото си обикновен нормален човек, на който не му се е налагало да води полигонен начин на живот! Но тази нелепост бих я простил, защото както казах героя ни е войник, който като представител на човешката раса не е странно някак си да попадне все пак в града.

Тук идва най-големият коз на играта – чудовищата. О, господи, те са нови. Или поне голяма част от тях са нови. До този момент не можех да разбера защо във всяка следваща част виждаме същите чудовища отново и отново. Е тук вече почти не ги виждаме. Има нови гадинки, които са както добре замислени, така и добре реализирани. Това е добре, защото както знаем самите чудовищата в Silent Hill принципно не са там и всяко едно от тях е различно, защото James от Silent Hill 2 усещаше вътрешния си и външен свят по един начин, а Harry от първата част по друг. Това не са плъзнали из града чудовища от Ада, които са там за да бъдат обстреляни! Това са инкарнации на душевните състояния на хората попаднали в града. „Ескейписта“ каза, че медицинските сестри са във двойката, защото James е бил похотлив, което са пълни глупости, защото ги имаше и в единиците и за жалост ги има и до ден днешен, в което няма никаква логика! И все пак поне има нови инкарнации на душевността на Alex. Но всичко в тази игра е направено по американски начин. Управлението е американско. Историята е американска. Атмосферата е американска.

Всичко е такова, но до голяма степен е реализирано успешно, което прави от Homecoming една много стилна и концентрирана доза страх, която изпълва цялото ти същество и кара твоят стаен и притихнал в дебрите на съзнанието ти втори аз да раздира с мръсните си нокти вътрешната страна на мозъка ти, да се свива в уродични неистови вопли и да умира сам.

Трудност на пъзелите няма, но поне самите пъзели ги има и те не са особено лоши. Също така са се върнали четирите различни края + UFO-то, в зависимост какво правиш или не правиш в играта.

Музиката на играта продължава да е както винаги на ниво и е общо взето най-добрия момент от третата част насам във всички игри.

#### **Сега малко критики:**

Не, честно, колко тъп трябва да си, че да направиш игра по филма, който е по игра? Homecoming плътно следва концепцията на филма от 2006 година и за пореден път затвърждава факта, че американците нищо не измислят, а само крадът! Сменянето на паралелните светове става по идентичен от филма начин, пирамидената глава явно е прескочил от снимките на филма да позира в съседното студио, където са правили играта, атмосферата е изцяло филмова и не-особено-хорър-привсе-ръждата, братството и неговите маскирани членове е на лице и на моменти дотолкова прилича на филма, че започнах да се оглеждам за Роуз и Кристабела. Изключително, Double Helix, как се сетихте да направите нещо толкова оригинално!? Също така цялостния психологичен привкус почти напълно липсва! Homecoming е приключение, което с малко повече труд и по-малко биене в гърдите можеше отново по неписани закони да разчупи виртуалните окови на дигиталната лудост и ти да се усмихнеш в същата извратена садистична усмивка, която се изписа на лицето ти в Silent Hill 2! Това можеше да е онзи Silent Hill с цялата си първоначална идейна утопичност на божествен свят, останките на който са попили като кървави гнойни рани по каменната му плът. Можеше...

Каквото и да си говорим, факта си е факт - Homecoming е добър! Дори доста! В същото време можеше и много повече. Но пък от нововъведенията и препратките към първите части си личи, че играта е тръгнала да се връща вкъщи, но е свила по един мнооого дълъг път с хиляди разклонения и неизвестен край. Единственото, което ни остава е да се молим да не се изгуби безвъзвратно.

Моят съвет към теб приятелю, е да отпразнуваш деня преди премиерата на Homecoming подобаващо, защото от утре ще станеш свидетел на Началото. Прераждането на твоят Рай, ограбен от мрака в човешките сърца.

Производител: Double Helix Games

Разпространител: Konami

Оценка: 6/10

Nickname: Myzrael

Любими игри по жанрове:

Action/Adventure: LoK: Soul Reaver, God of War

Survival/Horror: Silent Hill 1 и 2, Resident Evil 2, 3 и 4, Forbidden Siren, NoCTURNE

Racing: Colin McRae 2, NFS 4, GRID, Burnout 3, Gran Turismo 4

RPG: Diablo 2, Titan Quest, Septerra Core

JRPG: Final Fantasy X и XII

Quest: Atlantis 2, MYST, Discworld Noir, FAUST 7, Gabriel Knight 3

FPS: System Shock 2, Half-Life, Quake III, Call of Duty 4

# The Suffering

Автор: Георги Василев / PC, PS2, XBOX

Никога не съм бил голям фен на хорър игрите, но The Suffering ме разби. Разби ме като геймплей, като история. Това е хорър в който има елементи, които те карат да го играеш на светната лампа и с не много силен звук, защото рискуваш да получиш удар.

Играта съвсем не е нова, тя излезе през 2004-та за предишното поколение конзоли, а също така и за PC. В нея се разказва историята на затворникът Торк, който попада в измисления затвор Абот, на измисления остров Карнет.

Влизайки в ролата на Торк играча се сблъсква с жестоките легенди и тъмната карма на това място, със зверски убийства и безчинства, придружени от едни от най-оригиналните чудовища, които съм виждал в игра.

Все пак преди да ви разкажа защо играта толкова много ме впечатли, нека започна с главния герой - Торк. Той е от онзи тип герои, които не обелват нито една дума по време на цялата игра, които са мистериозни - добри или зли в зависимост от това как се играе играта.



Торк е вкаран в затвора за жестокото убийство на жена си и децата си. Престъпление в което е признат за виновен и го очаква смъртно наказание. Дали Торк е убиеца? Не знам, всеки ще трябва да изиграе играта за да разбере и за някой той може да изглежда виновен, за други може да изглежда невинен.

Готиното в този герой е начина по който не обелва нито една дума. Всичко което разбираш за него идва от гласовете в главата му, които той чува непрекъснато. Привиждат му се познати, духове. Всеки му говори нещо и го дърпа в различна посока, имаш чувството че наистина си част от един доста шизофреничен ум, който не знае дали е виновен или не, дали е добър или зъл.

Играта започва в момента, в който Торк поема към електрическия стол, за да понесе тежката си присъда. В този момент обаче става земетресение и в затвора Абот започват да се чуват само писъци. Какво става, не е ясно, важното е че всички умират и стените са опръскани в кръв, разчленени трупове се намират навсякъде. Торк успява да се въоражи с едно острие и започва да си проправя пътя към свободата.

Едно от най-страхотните неща в The Suffering са враговете с които се сблъскваш, невероятно оригинални чудовища, всяко със собствена история. И всеки път преди да срещнеш някое от тях за първи път на екрана проблясва неговия образ само за един миг, само колкото да ти изкара акъла. Един много бърз кадър в който едва виждаш нещо, но успяваш да различиш отделни елементи, които са доста плашещи.

Ще ви дам за пример само няколко от първите гадини които се срещат в играта, просто за пример как всяка си има история и как е плашеща по свой собствен начин. Всяка една от тях е свързана с тъмната история на острова, който както се оказва е бил в центъра на много човешки зверства през годините.

Първите врагове с които се сблъсква Торк са Slayers. Те са хуманоиди с остриета вместо ръце и крака. Винаги можеш да ги чуеш как приближават по тракащия звук, но никога не знаеш от къде ще изскочат. Главите им често са отделени от тялото и са закачени отново с някаква брутална плетеница от игли, като

някаква чудовищна шина за зъби. Те символизират обезглавените затворници в Абот (затвор с традиции явно).



Един от най-култовите врагове е Mainlainer. Това е човешко тяло набучено с отровни спринцовки, на главата на което няма очи, има само две забучени спринцовки в очните ябълки. Наистина покъртителна картинка, когато ги видиш за първи път. Те символизират умъртвените затворници със смъртоносна инжекция.

Бих ви разказал за всички, но просто не е нужно - трябва да се видят, трябва да се прочете историята им в играта за да разбереш, защо са там и следствие от кое зверство извършено в затвора са се родили. Има такива които символизират погребаните живи, обесените, одраните живи... наистина с много мрак и садизъм и изпълнен света на The Suffering.

Освен с тези чудовища Торк се среща и с доста призраци обитаващи този остров, които също са част от мрачната му история. Думите им, и включванията им в мислите на Торк допълнително засилват шизофреничното усещане за героя, за раздвоението му, за това как дори той самия не знае дали е добър или е лош.

Един от тези духове е Dr. Killjoy, който влиза в ролята на психиатъра на Торк. Въпросният лекар обаче е живял на острова доста одавна и е бил ръководител на местния диспансер. Дали е бил някой извратеняк или добър лекар така и не се изяснява съвсем, факт е обаче, че той повече помага на Торк и чрез репликите си разкрива яки подробности около психологическото състояние на героя.

Геймплея на играта не е нещо велико. Като цяло тя си е доста екшън ориентирана, но и определено изключително страховита. Торк намира различни оръжия по пътя си, с които разпилява ордите от гадове, което определено премахва сървайвълското усещане. Арсенала не е безкраен, но и не е много ограничен, така че в повечето случаи, играчите не трябва да се притесняват дали ще им останат достатъчно патрони за следващото животно което изкочи зад ъгъла.

Интересна част от геймплея е възможността на Торк да се превръща в страховит звяр, който вместо ръка има острие. Представете си го като Хълк, огромен, със свръх сила, обладан от ярост, размазващ всичко пред себе си. Това разбира се не е някаква супер сила или мутация, просто е част от разклатената психика на Торк, който наистина обезумява и разкъсва всичко с голи ръце, но не се трансформира реално. Просто в собствения си ум той се възприема и усеща като звяр, затова и играча го вижда в този вид. По време на битките Торк се покрива до такава степен в кръв, че става червен от глава до пети и може да изглежда наистина като брутален убиец психопат. Просто The Suffering е едно изключително кърваво, психиращо и най-общо казано доста добре издържано заглавие.

За мен тази игра е задължителна, към края може да не успява да изненада играча с кой знае какво, но в началото определено го държи на нокти и в пълна бойна готовност.

Към играта има и продължение, което не допринася с нищо ново към геймплея, но завършва историята и я до обогатява доста добре. С други думи - задължително е ако първата игра ти е допаднала.

Атмосферата, историята и начина по който е представен героя за мен си остават еталон в жанра на екшън хорърите. Наистина зомбитата са си класика, но и подобни шизофренични изживявания не им отстъпват. Дори могат да са много по-добри стига да бъдат издържани както трябва и The Suffering определено е издържана по всички показатели.

## Resident Evil Zero

Автор: Интернетчо Анонимов / Gamecube, Resident Evil 0

Както може би вече повечето от вас са се досетили от заглавието, Resident Evil 0 ни връща назад във времето, преди събитията случили се в Resident Evil. На 23 Юли 1998 година, STARS Bravo Team е изпратен в покрайнините на Arklay Mountains, за да разследва бруталните убийства случили се по-рано в този район, но хеликоптерът им се поврежда и те трябва да се приземят принудително в гората. След



катастрофата попадат на преобърнат военен автомобил, заедно с телата на двама офицери. Намирайки полицейски доклад разбират, че е трябвало да бъде ескортиран бивш военен, който е осъден на смърт заради убийството на 23-ма души – Били Коен. Bravo Team решават да се разделят, като след малко медикът им – Ребека Чеймбърс се натъква на подозрително спрял влак насред гората...

Скоро става ясно, че влакът е претъпкан със зомбита, но за късмет на Ребека, се оказва, че тя не е единственият жив пасажер във влака. Тя среща Били... въпреки неволите им, след малко размисли и страсти, те решават, че за да останат живи, трябва да работят заедно...

Геймплеят е идентичен с този от предните части, но от CAPCOM са решили да вмъкнат и нещо ново. Става въпрос за "partner zapping" системата, с която Ребека и Били ще бъдат под ваш контрол през цялата игра, без значение дали ще стреляте по зомбита, разменят предмети или ще решавате пъзели. Докато управлявате единият от тях, компютърът ще поеме управлението над другия. Плюс в геймплея е, че Ребека и Били имат различни "способности" – Ребека може да смесва билки и химикали, което Били не може, но пък тя може да бъде по-лесно наранена. Били е по-издръжлив, може да подмества големи предмети и нанася по-големи щети. Ако случайно забравите или зарежете партньора си докато обстрелвате кухите кратуни на зомбитата, като отидете в друга стая, той ви търси по радиото за помощ и ако не се върнете за да му помогнете, ще видите кървавият надпис – „You Are Dead“.

В Resident Evil 0 липсва и може би на всички - любимият ни „item box“. Докато преди имахме възможността да поставяме събраните предмети в него, а след това да се възползваме от тях примерно в края на играта, като ги вземем от поредния такъв, а те незнайно как телепортирали се в там, то в Resident Evil 0 тази възможност липсва. Не, че имам нещо против, но това е нещото, което най-много ми допада, изглежда някак си по-реално. При нужда всеки предмет може да бъде оставен навсякъде в играта. Кофти работа е обаче, когато при първо игране от незнание и несигурност дали нещо ще послужи по-напред бъде оставено в началото, а след това се окаже, че имате нужда от него, ще се наложи да се поразходите допълнително. На мен ми се случило, не е кой знае какво, но за някои може да се окаже изнервящо, така че, внимателно подбирайте, кое къде ще оставите. Добре поне, че картата показва къде какво си „забравил“ и не се налага да се помнят и тези подробности.



Макар, че това заглавие се появи преди 7 години, до този момент си остава едно от най-добре изглеждащите заглавия в гейм индустрията. В Resident Evil 0 също ще имате възможността да се насладите и на доста красива и детайлна графика. Можете да видите как всяко едно дърво и храст потрепва от вятъра. Водата съвпада

почти 1:1 с тази от реалността. Същото може да се каже и за пламъците, а сенките породени от тях в тъмно помещение изглеждат зашеметяващо. Не знам как се обяснява графика, затова ще оставя вие да прецените. Изглежда, че CAPCOM са решили да се възползват и разгънат напълно потенциала на GameCube за времето си, понеже в Resident Evil 0 всеки детайл е изпипан до съвършенство.

Въпреки, че през по-голямата част от играта, музиката не се натрапва много, има моменти в които ще ви държи в пълно напрежение, какво ще се случи във всеки един момент. Звуковите ефекти са също много добре изпипани. Ще чувате зловещото стенание на кръвожадни зомбита, хънтъри, мутирала паяци и маймуни... „стъпките“ на приближаващото ви зло (колко поетично от моя страна). Всичко това звучи толкова реално и ясно, че в един момент ще имате чувството, че то е около вас.

За край искам да добавя, че ако сте притежател на GameCube или Wii, това е едно заглавие, което задължително трябва да бъде изиграно.

Геймплей: 10

Графика: 10

Звук: 10

Общо: 10

## Resident Evil Extinction

Автор: Кристиан Катрев / Milla Jovovich, Russell Mulcahy



Уве Бол се обади. Иска си таланта обратно

Resident Evil: Extinction е третият пореден филм в Евидент Резил... опа, Resident Evil поредицата, но този път в пустинно аграрен сетинг вместо предишния градски. За разлика от втория филм, третия се държи самостоятелно малко по-добре макар да си остава бледо продължение както 90% от тях особено, ако са хоръри и още по-особено, ако са адаптации по игри.

Като режисьор на филма застава Russell Mulcahy, който се завръща в комерсиалното и малко „по-успешно“ кино с филма, след като повече 10 години не е режисирал филм, който да е влязъл в ползренито на някой друг освен създателите си. За съжаление Resident Evil Extinction не може да се похвали, че е от добрите му филми, които все още си остават The Shadow (1994), Highlander (1986) и ако случайно си му фен Highlander II: The Renegade Version (1995). Това обаче прави Resident Evil: Extinction директно третият му най-добър филм и определено го заклеймява като доста посредствен режисьор. Самата му режисура е доста калпава, макар да има заченки на идеи като кадри на земята от сателити в космоса и сцени преминаващи от компютърен екран в реалността и bullet time, който ако мигнеш може да изпуснеш.

Сценарият отново е на американската и подобрена версия на Уве Бол, а именно Пол Андерсън. Не се съдържат реплики по-дълги от едно изречение максимум две, но в повечето случаи всъщност са от по една дума като Run, Shoot, Cover или Aaargh. Историята е оригинална в смисъл, че не следва сюжета на никоя игра, а не че е няква интересна. Както в повечето творби на Пол Андерсън всичко е изпълнено с липса на смисъл.

Мила Йовович се завръща с доста по-малка роля от предните филми. Има само няколко сцени в първата половина на филма, а във втората с нищо не показва, че е главната героиня освен няколко идеи и даване на едносрични заповеди. За пореден път не показва никви актьорски таланти и пред нея зомбитата изглеждат като Марлон Брандо в Трамвай Желание. Във филма още се завръщат: Oded Fehr (The Mummy, The Mummy Returns), на който явно му харесва да участва в евтини хоръри и приключенски филми и няма намерение да се снима в някакъв по-стойностен филм, но явно така му харесва. Поне излъчването му на голям израелец с голяма пушка или меч отива на такива филми пък и от него никога не се е изисквало нищо повече; Mike Epps (Next Friday, Friday After Next), който

продължава ролята си досаден хоуми гангста негр и Iain Glen (Lara Croft: Tomb Raider) като злодея на филма, който показва още по-малко чувство от Мила Йовович, което трябва да му се признае под формата на златна мандаринка (Златна малинка би било прекалено голямо признание).



Бедрата на Мила Йовович, този път са доста облечени.

Sienna Guillory не се завръща (заради Ерагон), като Jill Valentine за съжаление, но за сметка на това получаваме друг персонаж от игрите под формата на Али Лартер (Final Destination 1 и 2, Heroes) като не чак толкова сексапилната (поради липсата на къси панталонки и пистолети) – Клер Редфийлд. Другите актьори са Ashanti, която попълва вече задължителната квота за участие на Р(итам)нБ(ягам), рап и всякви други стиллове изпълнители, които трябва да си пробват липсващите актьорски умения. Cannon fodder-а на филма се състои от Christopher Egan, Spencer Locke, Matthew Marsden, Linden Ashby.

Сюжета следва Алис и конвой воден от Клер Редфийлд и Карлос Оливейра през пустинята, защото така или иначе няма да оцелеят в този филм та поне малко American wasteland да видят (явно никой не им е казал, че могат да играят Fallout). Самият филм почва с доста клиширана сцена тип снощи препих с Фанта Кактус и сега бърбека ми го продават в eBay и продължава със сцена директно взета от сюжета на първия филм и може би най-известната такава, което е първият знак, че дадения филм няма никва идея къде иска да отиде и се опитва да копира добрите неща от оригинала. След още няколко сцени и сюжетни идеи копирани от Alien Resurrection и предния Resident Evil, стигаме до сцените с конвоя, които ако не са свързани с избиване на маса зомбита са скучни като епизод на Дързост и Красота. Екшънът във филма е на едно задоволително ниво, макар че има много комиксов привкус и Алис скача като Spider-man, би се като Wolverine и праска някви джедайски трикове or something. Нямахме да е лошо да направят някоя надпревара с коли повече, но парите не стигат за всичко и все още никой не се е сетил за зомбита, които карат коли. Може би Пол Андерсън трябва да използва идеята в новия филм, но да не му даваме тъпи идеи той си ги има предостатъчно и явно си ги държи точно до тоалетната хартия.



Птиците на Хичкок са дошли да погледат сеир

В крайна сметка стигаме до може би единствената сцена, която заслужава внимание, а именно сцената със зомби гаргите, които търсят fresh meat след като в района е останъл само пясък и архитектура, а те очевидно не са гарговски деликатес. Сцената е не е кой знае какво, но на фона всичко друго изпъква като Уве Бол в Nazi Theme Park. Както във всички филми, в които злодеите са част от някаква корпорация има някъв никъв чичко с някви цайси, който уж беше големия шеф, ама по-скоро имаше вид на мозъчно увредена версия на Агент Смит от Матрицата. Сестрата на малкото крийпи момиченце от първия филм също се появява, ама нито е крийпи нито прави нещо запомнящо се. И накрая след като се

повтарят всички възможни клиширани идеи Алис побеждава пича (no surprise here), казва няква реплика дето с която сигурно Пол Андерсън се надъхва пред огледалото. Отново се повтаря спомената по горе яка сцена от първия филм, но доста по-зле направена и филма свършва с клонираните атакуват. Roll on snare drums, curtains. The End.

И си излизаш от залата след като си изгубил час и половина от живота си, ако не си хитър и не си тръгнал след трейлърите, защото като цяло си заслужава само заради тях да го гледаш на кино. В равносметка, ако наистина си голям фен на Resident Evil или просто на зомби хорърите, филма може да ти хареса, иначе съвсем спокойно може да пропуснеш филма и да гледаш нещо с малко повече suspense като Стани Богат например.



Fresh Nigger Meat

Субективна оценка:1/10

Обективна оценка:4/10

[Официален сайт](#)

[IMDB](#)

За автора:

Любими филми: 2001:Космическа одисея, Изкуплението Шоушенк

Любими игри: KOTOR, Fallout поредицата

Любим жанр: RPG

## Fire doesn't cleanse, it blackens!

Автор: Теодор Димокенчев / Silent Hill

Някога замислял ли си се, дали адът всъщност не съществува? Има ли място на Земята, където всички твои страхове и кошмари стават реалност? Където зад всеки ъгъл се крият ужаси, способни да накарат всеки да нацапа гашите. Където от всеки звук, от всеки аромат те побиват тръпки. Аз знам, че такова място съществува. Виждал съм го. Искаш да надникнеш? Последвай ме. Добре дошъл в Сайлът Хил.

Наслаждавай се на престоя си...

Караш бавно по тясното сиво шосе. Ръцете ти се потят, сърцето ти бие бързо, докато дърветата оредяват, а мъглата се сгъстява. Виждаш табелата за добре дошъл. Спираш колата и излизаш. Преминеш ли тази точка няма връщане назад. Трябва ти секунда да решиш и продължаваш с внимателни стъпки по пътя. В далечината изплуват силуетите на едноетажни постройки. Забързваш крачка. Завалява сняг. Сградите са вече около теб. Всичко е празно. Няма осветление, няма детски гласове, няма живот. Градът е пуст. Забелязваш, че е чисто. Няма изпочупени прозорци, разграбени магазини или други признаци на изоставен град. Сякаш всички са се изпарили, а някой е минал след тях и внимателно е почистил всяка улица.

Снегът се усилва, а ти продължаваш по улицата. Става студено, закопчаваш шлифера и слагаш качулката. Лека миризма на дим подразня носа ти. Надигаш ръка, за да се полюбуваш на снега в дланта ти, но осъзнаваш, че това е пепел.

Достигаш до голяма сива сграда с множество прозорци. Насочваш се към входа на бившето училище. С влизането осъзнаваш колко различна е картната от тази навън. Зловещата тишина се е запазила, но чистотата я няма. Заварваш разпилени учебници, моливи, химикали и други джунджурии из целия коридор. Тук-там има и зарязани чанти. Влизаш в най-близката класна стая. В широкото помещение цари хаос. Чиновете са преобърнати, дъската е паднала от стената и пода е пълен с боклуци.



Прегръдка?

Продължаваш да обикаляш из пустите коридори, когато чуваш градската аларма. Пронизващата сирена те кара да настръхнеш, обзема те страх и се вцепеняваш. Осъзнаваш, че светът около теб се променя. Стените се олющват към тавана, заменяйки пожълтялата боя с кървавочервена, по пода се появяват черни петна, светът потъмнява още повече. Докато разбереш какво се случва мракът те е обгърнал. Виждаш дребен силует в края на коридора и тръгваш към него. Можеш да чуеш детски смях идващ от същата посока. Вече забелязваш очертанията на малко момиченце в тъмната фигура. Дългата катраненочерна коса покрива лицето ѝ. Почти си я стигнал, когато тя с небивала скорост се скрива в една от стаите за персонала. Последваш я, но с влизането в стаята осъзнаваш, че тя е изчезнала.

Обръщаш се, за да продължиш огледа на зловещото измерение и чуваш стържене на метал по пода. Излизаш в коридора да погледнеш и забелязваш тъмна фигура влачеща нещо голямо в твоя посока. Иззад него се спускат множество едри хлебаркоподобни същества. Въпреки, че ти се струва невъзможно с тях идва и още по-плътна тъмнина. Въздухът натежава. Влизаш обратно в нешироката стая и я залостваш с един от шкафовете. Стърженето приближава и спира пред вратата. За няколко дълги секунди притаяваш дъх в очакване.



Къде изчезна пътят?

Като ударена с чук се разтриса вратата. Ти настръхваш за пореден път. Чуваш тропането на хилядите крачета на насекомите съпътстващи едрият ти приятел в коридора. Втори удар. Врата се разтриса още по-мощно, но изглежда си си свършил добре работата. Трети удар. Сърцето ти ще се пръсне, но блъскането спира и помисляш, че опасността е отминала. Тишината те обгръща отново, насекомите и фигурата сякаш са потънали вдън земя, когато пореден трясък долита до ушите ти. С невероятна бързина огромното острие пробива дървената врата и се насочва към теб. Преместваш се настрана и то преминава на милиметри до главата ти. Острието се завърта и замахва към врата ти, но този път успяваш да се наведеш и да избегнеш смъртта отново. Огромният метален меч се отдръпва през пробитата дупка, за да даде път на насекекомите. Десетки от тях пропълзват през отвора и се насочват към теб. Допираш гръб към стената, а те вече са преполовили разстоянието. Острието отново изсвистява към теб, но успяваш да се отдръпнеш и то потъва отново в тъмния коридор отвън. Буболечките вече се катерят по теб и ордата им заплашва да те погълне. Ново изсвистяване, мечът се забива в стената до главата ти, отново пропускайки жертвата си. Вече си приел участието си, когато светът окло теб отново започва да се

променя. Тъмните петна наоколо се смаяват и изчезват, тъмнината се отдръпва, всичко наоколо придобива цвят. Острието се отдръпва и насекомите се стичват през отвора навън. Градът връща предишната си форма и опасността е отминала. Адреналинът все още те държи и ти отваряш пътя си навън и побягваш през познатите вече коридори.



Секси медицински сестри

Излизаш на улицата. Пепелта я няма, но всичко останало е както го завари. Слънцето едва осветява градчето през гъстите облаци, докато тичаш по празните улици обратно към колата си, отричайки видяното. Но ти знаеш, че всичко е било истина и вече няма да си същия.

### Извод: Атмосфера!

ПП: Триъгълната глава е култов.

Оценка: 8/10

Участват:

Рада Митчъл като Роза Да Силва

Шон Бийн като Кристофър Да Силва

Лори Холдън като Сибил Бенет

Връзки:

[IMBD](#)

[Wikipedia](#)

## Впечатленията на един фен от "Заразно ЗЛО"

Автор: Атанас Митрев / Milla Jovovich, Resident Evil, Resident Evil: Apocalypse, Resident Evil: Extinction



Просто Resident Evil

„Филм по игра“ - един израз, който е може би най-големият ужас за феновете на дадено заглавие. За съжаление, феновете на играта Resident Evil нямаха късмет и изтеглиха късата клечка в следствие на което едно от силните заглавия на CAPCOM се превърна в „Заразно зло“ - нямам предвид самото българско наименование, а...

### Resident Evil (2002)

При началните кадри на филма вече забравих всичко лошо, което си мислех, че ще ме залее от големия

екран. Вярно, че надписа „Заразно зло“ отново ми дойде в повече, но пък огромния надпис Resident Evil върна надеждата.

В следващите десетина минути се почувствах все едно съм в игра от поредицата - „Инцидента“ с вируса; случката с асансьора; събуждането на Мила Йовович; заключените оръжия; гарваните (лудница) 😊 и последвалото нахлуване на отряда на корпорация Umbrella. Вярно, че в играта рядко виждаме такава

голяма група от незаразени хора на едно място, но пък събитието идеално се вписва... няма как голяма компания да не реагира потайно. Като си говорим за добри попадения, няма как да пропуснем битката на Мила с кучетата. Щеше да е интересно, ако използваше нож, но не всички сме на принципа, че огнестрелните оръжия в Resident Evil пречат.

И тъй като CAPCOM не стоят зад филма, имаме доста глупави ситуации – някои смешни, други просто трагични. Някак си не мога да си представя как група хора обградени от зомбита, които знаят само една посока (тази към жертвата) изведнъж се оказват в безопасност!? Как сестрата на Мат стои и чака някой да се появи на бюрото й... и т.н. Не са една и две случките, разбира се такива случки имаме почти във всички филми, но на фона на останалото специално тук е прекалено дразнещо.



Мат и сестра му Зомбито

Като изключим няколкото сценарийни момента, зомбитата са 1:1 с тези в играта – бавни, тъпи и жадни за кръв. И все пак те не са перфектни. Голяма част от тях като видят главната героиня се насочват веднага към краката ѝ. Може би за тези зомбита не е най-важно яденето, а нещо друго, макар, че сестрата на Мат май предпочита и двете 😊.

#### **Условно заключение**

Ако този филм носеше друго име и нямаше нищо общо с игра щях да искам да направят игра по него. Актьорите си изиграха добре ролите, историята по онова време не беше така изтъркана, а постепенно изясняване на ситуациите направо си е удар в десетката, не че никой няма да се досети какво ще се случи в последствие, а просто че е идално за такъв тип филм, такъв за развлечение. А пък отворения финал би означавал, че ще се чака още един не лош филм, в който злото не изчезва :).

#### **Реално заключение**

Най-добрият игрален филм свързан с Resident Evil. Разбира се винаги има какво да желаем повече, но поне резултата не е като с една друга велика поредица на CAPCOM, а именно Street Fighter. Добрият финал ни дава надеждата за едно добро продължение в стил Resident Evil 2.



Спомняте ли си Raccoon City от RE2?

## Resident Evil: Apocalypse (2004)

Преди да премина към филма, ще споделя какви точно бяха очакванията ми преди да го гледам. Тъй като първата част беше доста успешна, поне така съдя от отзивите за филма... да повечето фенове на играта мрънкаха, но не както след филм на Уве Бол. Очакванията ми бяха филма да се превърне в един типичен холивудски екшън и по-точно, нещо като Resident Evil 2, но с много повече оръжия, екшън и по-малко хорър атмосфера. Просто беше въпрос на време, дали в тази част или в следващата.

Още в началото надеждите ми се изпариха, понеже всичко беше просто една **боза**, но най-голямата простотия беше катастрофата на един от черните джипове, в който се возеше дъщерята на д-р Ашфорд. Ако зомби беше зад волана, защо по дяволите караше в такава права линия? А и от кога зомбитата могат да шофират? Ами, ако е бил човек, защо нищо не се случи? Примерно линейки, полиция? Все пак действието се развива по време в което вируса не е завладял града.



Учените не работеха ли и живееха в „Кошера“?

Все пак минути по-късно, Джил Валънтайн дава искрицата надежда на тези от нас, които знаят какво точно представлява Resident Evil и всичко това благодарение на краката ѝ :-). Какво ли ще стане като я видим цялата? Ухааа headshot след headshot, най-ефективния начин за унищожаване на зомбита в изпълнение на онази Джил позната ни от Resident Evil 3: Nemesis. Не може да не споменем и Карлос Оливейра, другия персонаж от RE3, който просто казва „Майната им на заповедите“ и искрицата надежда, вече не е толкова малка.

На този етап от филма вече бозата не беше чак толкова лоша, все пак битката на Джил в църквата и тоталната простотия на сценариста Алис. Точно когато този „велик“ герой се появи в пълния си блясък ми просветна, че всички зомбита, които видяхме до момента бяха прекалено бързи и умни. Дори момента в който виждаме оръжейния магазин от RE2 не може вече да замаже простотията на Пол Андерсън - създателят на Алис.

Разбира се простотиите нямат край, имаме си забавен чернокож, плитки гробове, един от последните надписи гласящ: Based upon CAPCOM's videogame "Resident Evil", финалната битка между Алис и Немезис... стига толкова спомени, че ми идват в повече.



Respect ,Paul!!!

### Заклучение:

След такова продължение, дори първия филм вече изглежда като боза. Вярно филма си е точно това, което очаквах, а именно холивудско екшънче, но защо по дяволите така трябваше да се гаврят с името на играта? Да, сигурно почти всички неутрални фенове се кефят на поредния екшън, в който има ултра-

хипер-мега изроди с уникални възможности. Докато при предния филм на края имах поне малко надежди, то след този надеждата е извънземни да отвлекат „невероятния“ Пол и да ни спестят неговото виждане за продължение.

## Resident Evil: Extinction (2007)

Колкото и странно да звучи този филм го пропуснах през 2007 година и то не защото го бях забравил. Гледах го в последствие, като очаквах моя любимец Пол Андерсън да е измислил „нещо по-добро и качествено“ за да забравя ужаса от майтапа наречен филм - Resident Evil: Apocalypse.

Разбира се любимецът на всички фенове на играта, няма как да ни разочарова от многото Алис клонинги, но ако след тези брутални кадри очакваме нещо добро, както се случваше досега във филмите на този недооценен гений ще бъдем разочаровани. Не защото беше решил да разкаже играта на планетата, а новата битка на героинята на Мила Йовович с кучетата. Явно някой е казал на любимеца, че в игрите има трудност наречена Hard (разбирайте най-трудната възможна) и този път Алис действа без огнестрелни оръжия. Защо ли трябваше да си мисля за такова нещо когато гледах битката в първия филм?



Изненада, Paul

Забавния чернокож е още тук и си има даже име - Ел Джей. Не помня дали в предишния филм го споменаха, но той блести отново с невероятния си комедиен талант. Към това като добавим и факта, че зомбитата са по-бързи, по-умни и по-гладни от всякога и то на фона на пустината Земя няма как да не приемем филма за една неуспешно реализирана комедия. Особено като добавим и невероятно тъпата сцена с пернатите зомбита (гарваните), сънят на Алис, капанът в Лас Вегас...

Не мисля, че има смисъл да изброявам, то е ясно, че не мога да кажа нищо добро за това творение на конкурента на Уве Бол, а и след като знам, че имаме участник в този брой, който е написал достатъчно... е няма нужда и аз да ви развалям настроенито.

## Resident Evil: Afterlife (TBA)

Очакванията за нещо, което дори хората, които като видят играта и казват:

**Ама то и игра ли са направи по филма?**

Ще го сметнат за голямата боза на кино индустрията!



## Финалът на конкурса

Автор: Екип на GMBD / конкурс, награди

За съжаление малко се забавихме с този брой, както и с изпращането на наградите, но доста ангажименти и изненади ни се стовариха на главите.

Като цяло повечето от нас решихме да не участват в този брой за да видим дали първоначалния интерес ще се запази до край. За съжаление няколко от хората се отказаха, дали заради липса на време или нещо от наша страна не знаем... или пък просто хората са питали информативно за какво става дума. Със сигурност излязохме лоши за няколко фена на Silent Hill и Resident Evil, на които не допуснахме ревятата до участие в конкурса. Не е заради възрастта им, както си помислиха някои, а поради факта че редактора ни и член на журито, който пръв ги видя остана с изправени коси.

След консултация между тримата члена на журито взехме решение, да върнем тези материали за редакция, като дадохме два дни повече на тези участници да променят ревятата си. Радваме се, че поне един от тях приеме доводите ни, че множеството правописни грешки и... как да го кажем, може би: уникални изрази, които биха накарали всяка учителка по български език да оплешивее.

А сега към наградите:

Resident Evil 5 за PS3 предоставен от фирма Пулсар ЕООД получава: Теодор Димокенчев

---

Silent Hill Homecoming за PC предоставена от фирма Пулсар ЕООД получава: Христо Димитров

---

[Blu-ray] Resident Evil: Degeneration предоставен от Ozone.bg получава: Анонимния участник

---

Фигурка Neca Resident Evil 4 – Monk (18см) предоставена от Ozone.bg получава: Кристиан Катрев

---

Оригинален мърчандайз за Silent Hill (тениска, ключодържател) предоставени от Пулсар ЕООД получава: Георги Василев

---

Ето и оценките дадени от журито:

## Resident Evil Zero ( 27 )

**Кирил (9.5/10)** Малко кратичко ревя, но отбелязващо по-важните моменти от самата игра, и онези разлики с останалите части от серията. Стегнат текст, без излишни залитания в пространствени обяснения, предоставящ един суров и първичен поглед над тази – само най-важното е споменато. От една страна това е добре, но си мисля, че можеше и да е малко по-дългичко – докато се зачета и материала свърши. Добре подбрани шотове, подкрепящи мнението на автора.

**Атанас (9/10)** – Кратко, точно и ясно представяне на играта. Макар и автора да поиска да остане анонимен то си личи, че е голям фен на играта и на някои моменти малко прекалява с хвалбите. Най-вече момчента с графиката... при наличието на игри като MSG4 примерно 😊 но моята оценка не е 10 заради прекалено краткото представяне.

**Стоян (8.5/10)** – Макар и кратко, доста изчерпателно, без излишни сравнения и "вмъквания". Играта е това, което е.

## Silent Hill: Homecoming ( 26.5 )

**Кирил (9.5/10)** – Определено ми хареса. Много добри литературни средства, подбрани със стил и е удоволствие да четеш такъв материал. По едно време докато четях встъпителните изречения, започнах да си представям гротескни картини – оформянето на града в съзнанието ми. Явно текста ми е оказал голямо въздействие. Подробна информация за повечето аспекти на играта, нямаше spoilers, но нямаше и шотове – това до известна степен намали оценката ми.

**Атанас (9/10)** – Какво да кажа... просто добро превю, което заради липсата на времето и разправията с награди и конкурси забравихме да искам разрешение на автора да пуснем това нещо в блога преди излизането на играта.

**Стоян (8/10)** – Като фен на Silent Hill поредицата прекарал доста часове пред конзолата с нея, както специално и изиграл SH5 наскоро, не мога да пропусна да отбележа факта, че в това иначе много добро превю, в авторската версия имаше грешна информация за която останалите членове от журито не знаят и това е нещото, заради което давам по-ниската оценка. Доколкото си спомням, авторът говореше за това, как Алекс Шепърд пристига в градчето Sheperd's Glen и т.н... за да търси изчезналия си брат (което е вярно), **подобно на Silent Hill, където Хари Мейсън търсел брат си**. За справка – Хари Мейсън търси дъщеря си :). Предполагам, че това просто е била неволна грешка на автора, но все пак за мен си остава такава :).

## The Suffering ( 26.5 )

**Кирил (9/10)** – Забелязах малко повече повторения отколкото е необходимо в самия текст, но от друга страна някои описания са наистина добре поставени. Като че ли е писано набързо и не е останало време за по-задълбочен поглед. В края на краищата автора е споделил своето лично отношение към тази игра, но мисля че нямаше критични забележки – както и снимки, които да подкрепят думите му.

**Атанас (9/10)** – Признавам си, че давам малко по висока оценка заради факта, че участника е избрал да пише за нещо различно от RE и SH игрите. Като един от хората, които не харесват играта най-вече оцених факта този спомен за любима игра.

**Стоян (8.5/10)** – Понеже винаги аз давам последният „вот“, за съжаление ще трябва да потворя член от журито - срещат се доста повторения, но това не се е отразило на информативността. Благодаря на автора за ревято, при първа възможност и време ще пробвам играта :).

## Silent Hill The Movie ( 27.5 )

**Кирил (9.5/10)** – Определено ми е тръгнало на високи оценки. Още един много добър материал – браво на автора. Усетих атмосферата от Тихият Хълм, майсторски е подходил към описанието на филма, нетрадиционно и същевременно грабващо – добри шотове и коментари под тях. Надявам се да има повече такива материали за оценяване. Чисто удоволствие.

**Атанас (9/10)** – Явно ми върви да давам на този участник високи оценки. Предполагам, че другите членове на журито ще кажат добрите страни на този материал, аз смятам да спомена само това което ми направи лошо впечатление: очаквах по-дълъг извод :).

**Стоян (9/10)** – Много добър подход към описанието на филма, добре структурирано и изпълнено с атмосфера ревято.

## Resident Evil: Extinction ( 26.9 )

**Кирил (9/10)** – И тук имаме едно отлично попадение, иронията на автора е много добре показана към „таланта“ на Paul W. S. Anderson и към неговия продукт. Съгласен съм с повечето точки (понеже и аз изгубих час и половина да го гледам) дадени тук – жалко че не видях снимките, коментарите изглеждат обещаващи. Поздравления още веднъж!

**Атанас (9.4/10)** – Доста добър материал, но така и не можах да забравя израза “Евидент Резил”, който може би е причина да дам и по-ниска оценка (нарочно сложих една единица отгоре заради фенбоизма ми, по-принцип исках да дам 8.4). Точно и затова сме трима души в журито, за да избегнем субективните мнения, като моето.

**Стоян (8.5/10)** – Въпреки, че заглавието „Евидент Резил“ е може би вече доста изветряло, понеже се среща из интернет пространството още откакто се появи първата част на филма, това е един много добър материал. Авторът е изразил перфектно мнението си гледащ на Extinction, като филм базиран в/ху Resident Evil. Може би това е и лошото, малко хвалби щяха да са от полза :).

За финал ще сложим няколко снимки от една колекция, като по-голяма част и по-качествените снимки очаквайте по-късно в [блога ни](#).

# Бонус

Автор: Атанас Митрев / Снимки



Една малка колекция



В кутията на Biohazard Pocket-watch

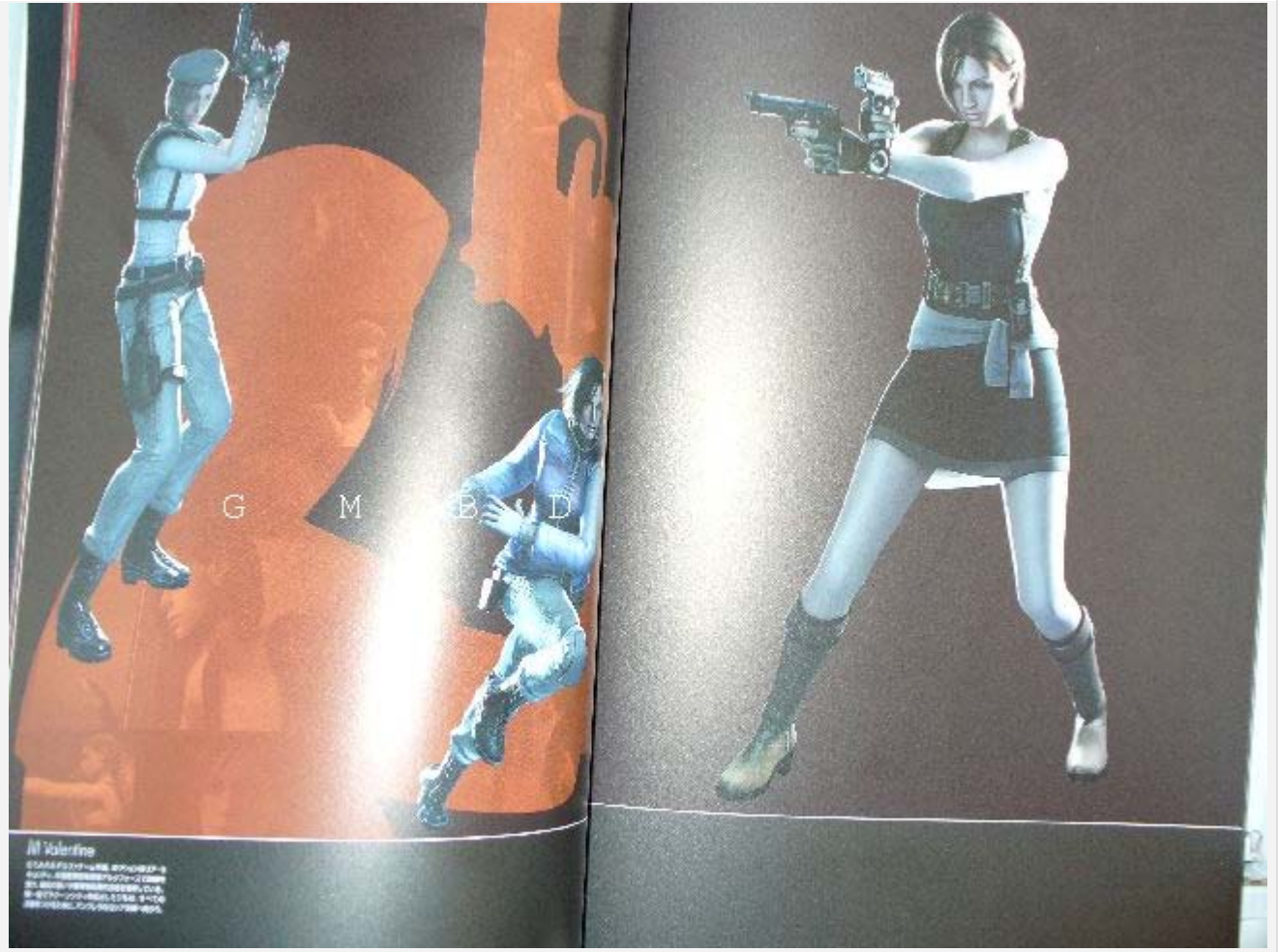


Малко книжки



В архива...

YOUR IS HERE



Ухaaaa...

Очаквайте продължение...