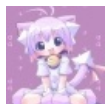


Prince of Persia — Lurkmore



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



НЯ!

Эта статья полна любви и обожания. Возможно, стоит добавить [ещё больше?](#)

«xxx: Кто может скинуть принца персии?

ууу: Принца персии хрен скинешь... Все равно зацепится за какой-нить выступ, а потом по щцам надаёт...

»

— 401653

Prince of Persia (рас. [перс.](#) شاهزاده ايران) — одна из самых старых и эпичнейших игр в жанре action-adventure. Принцев Персии целых три серии, алсо кино-экранизация.

Original Prince of Persia

Первая трилогия Принца появилась на б-жий свет в далёком 1989 году, в эпоху [платформеров](#), когда Джордан [Мехнер](#) (автор) решил просто так взять и сделать игру. И сделал. Через 5 лет после не менее эпичной Karateka (что характерно, там тоже надо было спасти принцессу). В игре был четырёхцветный принц, пять типов врагов, три типа ловушек, оружие, которое сначала нужно было найти и два типа окружения: подземелье и дворец. На 1989 год это было очень круто, игра сразу стала популярна и распространилась как чума, а в [этой стране](#) в эту игру продолжали массово играть ещё в 1992 году. Некоторые же олдфаги играют и поныне.



Заставка оригинальной игры

Игру из общей массы платформеров выделяло следующее:

- В игре был герой и некое подобие сюжета — на фоне [пакманоподобных](#) игр это было достижение!
- Симпатичная графика, что было достигнуто не графическими ухищрениями, а скорее умелым дизайном, [кавай!](#)
- Плавная анимация, для многих игроков в те годы — это стало настоящим откровением. Для её создания было применено [ротоскопирование](#) с последующей оцифровкой видео движений. Моделью такого моушн кэпчура был [брат Джордана](#). С Мехнера, кстати, чуть позже взял пример не менее винрарный [Эрик Шаи](#). Который, ЧСХ, [тоже до полусмерти загонял младшего брата](#).
- Построение уровней. В принципе, практически каждый уровень представлял собой головоломку, что сильно отличало принца от обычных аркад того времени в духе «[съебись-вернись-vloми пизды](#)».
- Вкусные плюшки — необычные враги, нетипичные способы прохождения головоломок, заигрывания с собственной тенью... Почти на каждом уровне есть какой-нибудь уникальный объект или явление, которого нет на других.

[Prince of Persia 1 Speed Run](#)
(PC, DOS)
Прохождение [задрот-style](#)

На волне успеха первой части в 1993 в свет вышла вторая, The Shadow and The Flame. В ней сильно улучшили графику: добавили изометрию, цвета, задники; порядком изменили уровни, которые стали в несколько раз больше; геймплей был доработан. Например, в SaF среди врагов появились летающие и можно было сражаться с несколькими оппонентами одновременно. Игра также оказалось успешной, но популярности своего предка повторить не смогла из-за своей жуткой забагованности. А в 1999 вышла третья часть [В ТРИДЭ!!!111адинадінь](#)

Краткий сюжет трилогии

Злой Визирь с символичным именем Джаффар [люто, бешено](#) хочет жениться на принцессе (хотя принцесса старому импотенту нахрен не нужна — через брак он решил заполучить власть над страной, где вся эта

история и творится). Принцесса же влюблена в нашего главного героя. Взаимно. В честь этого Джаффар приказывает кинуть принца в тюрьму, а принцессе даёт час на подумать: либо брак, либо в брак. Но brave главный герой выберется из темницы и... и всё это за один час.

Во второй части Джаффар ВНЕЗАПНО наносит ответный удар! Беда! Он прерывает, приняв облик Принца, банкет в честь свадьбы и объявляет самозванцем Принца настоящего. Тому ничего не остаётся, как бежать кораблём через границу. Принцесса, прочухав подмену, от огорчения заболела смертельной болезнью. Отсюда и временное ограничение в полтора часа. В результате главный герой должен скитаться по всяким руинам, кататься на ковре-самолёте и пегасе, искать артефакты... и прочими способами приближать хэппи энд.



Начало второй части

В третьей части Принц и, собственно, принцесса пытаются опять сладить свадьбу, но свеженанятый, взамен убиенного принцем, Визирь Ассан оказывается таким же козлом, как и предыдущий. Он (сюрприз) бросает Принца на нары, а невесте его даёт... [ну ты понел](#). Наш принц выбирается из камеры и, продвигаясь всё выше в замковой башне, добирается до Злого Визиря V2.0 и ликвидирует его.

[Такие дела](#).

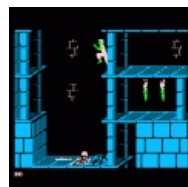
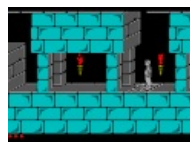
To be continued...

Проблема заключалась в том, что если первая часть игры представляла собой чистый, дистиллированный [вин](#), по причине своего новаторства, продолжения же всё более и более походили на обычный платформер, которых в те годы было просто огромное количество, что привело к забвению принца на долгие годы.

- В феврале 1994 некий [принц](#) К. А. Теребилов запилил мод оригинального принца, известный под названием «[Prince of Persia 4D](#)». Первые 5 уровней отличаются от оригинального «принца» сложностью, дальше все идет как и в старом.
- Кроме того существует и [официальный римейк](#) классики для обладателей [Хуящегоа](#) и [ЗЫ_3](#) в 3D (но с сохранением классического вида сбоку), а главный герой выглядит как принц из Sands of Time.
- 17 апреля 2012 года старик Мехнер достал с антресоли теплые ламповые дискетки да и залил на гитхаб. Любителям поковыряться в исходниках на ассемблере для Apple II [сюда](#).



на NES



Порт оригинального принца на Sega CD

на [Atari](#)

на [Спектруме](#)

Незавершенный порт на БК-0011

[Это Персия!](#)

The Sands of Time Tetralogy

Вторая серия состоит из четырех с половиной игр:

- [The Sands of Time](#)
 - [Battles of Prince of Persia](#)
- [Warrior Within](#)
- [The Two Thrones](#)
- [The Forgotten Sands](#)

Алсо, по Sands of Time карманное подразделение Ubisoft запилило на мобильники все 4 части, которые являются аркадами. Расейским локализаторам нужно отдать должное: озвучка всей трилогии превосходит оригинал, особенно доставляет Александр Груздев, озвучивавший Темного Принца в третьей части игры.

The Sands of Time

Вторая трилогия родилась в 2003 году, когда Ubisoft совместно с Джорданом Мехнером захотели-таки поиметь [профит](#) и заложили

[Prince of Awesome](#)
[Prince of Awesome](#)

основание второй трилогии: *Prince of Persia: The Sands of Time*. Эта часть была создана на волне популярности **Матрицады** — игры, где так или иначе обыгрывались киношные заигрывания с камерой и временем были тогда в моде (см. **Max Payne** например). Выделялась она весьма недурственной графической составляющей^[1], великолепной сказочной атмосферой, **акробатическими трюками**, зрелищными эффектами и... унылой боевой системой. Так или иначе игра заняла свое место как в сердцах **фоннатов** серии, так и **казуалов**, несмотря на то, что криворукие геймдезигнеры были неоднократно прокляты за убанскую камеру, благодаря которой ГГ частенько отправлялся в полет в один конец из-за невозможности увидеть точку назначения. Этот ваш **Yahtzee**, к примеру, благословил эту часть, что ему не естественно.

Сюжет Песков Времени вертелся вокруг *Песков Времени* (нет, ну серьёзно!) — огромных магических песочных часов, во власти которых было контролировать поток времени. Злой Визирь на этот раз жаждет захватить власть над всем Миром, для чего пускает отцу Принца слухок о враждебности соседнего государства, у которого, собственно, эти самые Пески Времени находятся во владениях. Недолго думая, Царь, Принц и **тьма-тьмушая** персидского войска отправляются грабить соседнее королевство, **во имя великой справедливости**. И так как на этих персов своего **Леонида** не нашлось, семейные песочные часы, ценную национальную валюту, ценных шлюх и ценный зоопарк зохвадчеги имеют **невозбранно**. Далее Визирь всех наёбывает, пески времени высвобождаются и устраивают **большой пиздец** всем вокруг находящимся, превращая их в **зомби**. В живых остается лишь злой Визирь, Принц, таки поимевший себе прилагавшийся к часам кинжал времени, и Фара — дочь магараджи, чей замок был разграблен. Принц объединяется с Фарой чтобы остановить Злого Визиря и предотвратить конец света.

Алсо, *Prince of Persia: Sands of Time* получил версию для Game Boy Advance. Поскольку GBA — это машинка чуть-чуть помощнее SNES, то понятно что выполнен он был в симпатичной двухмерной графике, но наследовал идеи «большого» принца. В целом неплохая игрушка, желающие могут нагуглить ром и эмулятор.

На Nintendo DS присутствует ККИ-тактика *Prince of Persia Battles*, **MtG**-фагам и им подобным доставит^[2].

На Discovery Channel в программе «How It's Made» показывали **процесс создания видеоигр на примере сабжа**.

Warrior Within

Год спустя вышла вторая часть — **Prince of Persia: Warrior Within** (**военн**
внутри). Продолжение было **брутальным** как никогда прежде. Главный герой оброс не только волосами, но и шрамами с татуировками, а также начал ругаться матом («You bitch!» в самом начале игры). Враги, кстати, тоже теперь не просто яростно хрипят, но и отвечают Принцу. Атмосфера стала более мрачной, Персидский замок сменился суровыми *Островом Времени*, по которому ГГ путешествует в двух временах: в прошлом и настоящем, причём локации, ЧСХ очень даже неслабо отличаются.

Prince of Persia: Warrior Within (Боевка)
Шикарная боёвка.



Фапабельная Кайлина.

Музыка с софт-рока с восточными мотивами сменилась ню-металом (пару композиций одолжили у группы **Godsmack**, а основной ОСТ написал **Стюарт Чэтвуд**). Акробатика в игре осталась той же, если не считать несколько новых трюков, а вот боевая система значительно улучшилась. Отныне не было никакого волшебного кинжала, а можно было подбирать второе оружие или отнимать его у врагов. Появилась **кровь и расчленёнка**, врагов можно было пилить как вдоль, так и поперёк. Главным отличием от приквела и сиквела являлся сам маршрут: если в Песках Времени и в Двух Табуретках нужно просто бежать вперед, иногда отвлекаясь на тайники с увеличением лайфбара, то тут приходится основательно побегать по замку взад-вперед, особенно для нахождения сундучков с игровым артом и заблудиться с непривычки тоже более чем реально.

Освобождение Песков Времени нарушило **ход времени**, и за Принцем выслали **дыхоту** Дахаку — стража времени, целью которого является выпилить нарушителя, ибо нехуй! Дахака преследует принца, как выясняется, аж семь лет. Принцу это не особо нравится и он отправляется на Остров Времени, где предположительно Пески и были созданы, дабы предотвратить их создание... И так далее и тому подобный темпоральный тангодэнсинг в стиле **Терминатора** 1-2-3... В игре существует 2 концовки: основная и альтернативная, что тоже нетипично.

Алсо, есть *Prince of Persia: Revelations* — версия *Prince of Persia: Warrior Within* на 3ЫЗе. Отличалась от оригинала новыми локациями, которые увеличивают общее время прохождения часов этак на пять. Увы, некоторые локации, несмотря на классный внешний вид, грешат глюками с акробатикой: можно выполнить некий прыжок идеально, и не попасть на/уцепиться за требуемый уступ.



Шади о **бронекупальнике**.

На яблоках и прочих ведройдах существует свой порт Prince of Persia: Warrior Within от компании Gameloft, прославился дикими тормозами, более чем никакой оптимизацией и отсутствием ориджинал саунда.

The Two Thrones

В 2005 году мир таки увидел [MOAR](#).

Убисофтовцы решили стрясти с фанатов еще зелени, выпустив какбе заключительную игру в трилогии о Песках Времени. Предварительно [напарив](#) кучу всяких фич, геймдевы, в итоге, выпустили ухудшенную в графике и с вырезанной расчленённой игрой, но с [гонками на колесницах](#), которых, бдбжад, всего две. Самой приятной чертой стало наличие второго играбельного персонажа, «[Темного Принца](#)», правда, появляющегося только в заранее определённых местах.

[Prince of Persia The Sands of Frustration \(Принц Персии Пески Облома\)](#)
Как это было.



Суровый принц суровее в два раза.

Сюжет вкратце выглядит так: возвращается Принц с Кайлиной^[3] в Вавилон (Persia is overrated). Но по прибытии выясняется, что город захвачен неизвестными, [известно с какой](#) целью. После оказанного теплого приема Императрицу похищают, а Принц отправляется за похитителями. Выясняется, что это дело рук (нет, ви таки будете смеяться!) Визиря, который намеревается создать пески собственноручно, проткнув Кайлину кинжалом... Собственно, ему удается, он превращается во [что-то непонятное](#), а Принц получает знатных пиздюлей. Но, что характерно, крепко засевшая внутри руки цепь никак не мешает нашему герою ни размахивать мечом (опять одним, ибо во второй руке — да-да, он самый, кинжалЪ времени), ни скакать по стенам. А дело-то в том, что brutальный Принц в Warrior Within таки отменил создание Песков, следовательно, он также отменил и все события, показанные в первой части игры^[4], в том числе и убийство визиря.

Изначально Две Табуретки должны были быть гораздо мрачнее и brutальнее. Причиной, по которой юбики завернули разработку совсем в другом направлении за полгода до релиза (!) кроется в выходе первой [God of War](#) и её популярности — Ubisoft с чего-то решила, что темный принц со своей цепью и тесаком, а также мрачнуха слишком сильно напоминают похождения Кратоса. В результате третью часть делали практически с нуля в течение шести месяцев — отсюда и дерьмовая графика (хуже, чем в Warrior Within), отсутствие расчлененки и нормальной крови, и этот ваш сраный стелс, где враги не замечают исчезновение товарища, стоявшего рядом две секунды назад, зато если уж заметили Принца, то будут видеть чуть ли не через стены и спидкилл после такого сделать невозможно.

Основным минусом игры является упавшая по сравнению с предыдущими частями сложность: если во второй части в игре на харде от 5-6 схваченных люлей Принц погибал, то здесь различия между уровнями сложности практически незаметны. Все дело в пресловутом спидкилле: стоит более-менее его освоить, как половина сражений упрощается, хотя порой проще и быстрее насбрасывать вражин в пропасть, чем скрупулёзно пасти каждого поодиночке. Под конец игры спидкилл вообще теряет всякий смысл: удар батиного меча валит любого рядового монстра [с одного удара](#). Даже тот факт, что оружие ломается быстрее, чем в Воене, нисколько не усложняет бой: врагов почти всегда можно выбросить в пропасть. Если пройти Воен в трудном режиме, то Два Трона покажется прогулкой по парку: выучив самое мощное комбо из Воена, которое давалось под конец игры, можно невозбранно шинковать врагов в капусту в Двух Тронах с самого начала.

Сражения с боссами — отдельная тема: к каждому требуется свой подход, который очевиден не всегда, и игрок высирал тонны кирпичей при стопицотом просмотре предбоссового ролика.

На ПСП игра имеет название Rival Swords, которая практически полностью повторяет «большого брата», с некоторыми бонусами: можно сыграть в три колесничные гонки, которые практически вдвое длиннее гонок в игре, и мультиплеер, представляющий собой гонку от точки А в точку Х. На Wii игра отличается несколько лучшим графоном.

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Очередная часть франшизы, возвращающая нас к истокам, то бишь к пескам времени. А причина одна — экранизация, а следовательно — нужно бабла нарубить. Этакий Принц Персии 1.5, между первым и вторым. Принц сделал пластическую операцию и стал похож на Джейка Джилленхола (из той самой экранизации), у него внезапно появился брат, которому нужно помочь, чтобы отбить королевство от злобного джинна. В игре появилось несколько крутых фич: возможность заморозки жидкости для последующей акробатики прямо на ней, временное восстановление разрушенных объектов, ускорение в прыжке и [супер-пиздец](#) всем при столпотворении врагов. А последние изрядно оступели, теперь берут числом. Боевку кастрировали по полной программе — Принц рубит в капусту всех без каких-либо комбо и прочего, одним ударом цепляя по несколько врагов. Акробатика упрощена, вода (бывшая спасительным источником жизни и антиподом песка в трилогии) не играет никакой роли, здоровье

[Виртуалити 3 геймера 153](#)
Начиная с 5:33

вываливается из десятков хрупких урн, раскиданных по углам, и т. д. Иногда у принца случаются приходы, и он внезапно находит порталы в параллельный мир, где разговаривает с какой-то мулаткой. Кстати, раз события игры происходят между первой и второй частями, то не понятно, где прохлаждается Дахака, который по идее должен и в этой игре преследовать принца.

Игру обосрали критики с [MTV Подстрешный](#), [Мэддисон](#) и Белкин (см. видео). В общем-то, заслуженно. Как придаток к экранизации — ничего, а вот как продолжение истории (и так уже избитой донельзя) — fail.

Особняком

Prince of Persia (2008)



Новый Принц уже не тот... зато есть нуд-патч :З

После выпуска [Assassin's Creed](#), разработчики из Ubisoft приступили к очередному перерождению игрового франчайза. На этот раз игру сделали ещё более сказочной и мультяшной. В игре применили технологию [сел-шейдинг](#) и придумали новый сюжет, по которому Принц (уже не тот, что в трилогии песков, да и не принц вовсе, а хуй пойми кто и хуй пойми откуда, ибо во всех разговорах с Эликой обходит стороной тему своего происхождения) после очередного сбора золота у покойников попадает в песчаную бурю и проёбывает своего осла, который сие золото и вёз. В ходе поисков осла, Принц сваливается в каньон, где на него натывается Элика, съёбывающаяся от стражников своего папаша. Принц с Эликой добираются до храма, в котором они своими глазами наблюдают зарождение очередного пиздеца — батя Элики (*спойлер*: в обмен на воскрешение дочери) срубает древо жизни и высвобождает тьму-тьмушую Тьмы, которую

наша парочка должна будет убирать со стенок королевства всю игру, попутно раздавая пиздюлей боссам (которые по факту и являются тут единственными противниками и драться с каждым надо будет 6 раз, причём последний бой состоит из нескольких этапов), ибо, если они этого не сделают, то освободится злой [Б-г](#) Ахриман, который захуярит всё и всех. По итогу прохождения Принц успевает втрескаться в Элику, отец Элики окончательно [переходит на тёмную сторону](#) и остаётся жив, а Ахримана же засовывают обратно в его темницу и Элика жертвует собой, чтобы восстановить древо жизни, после чего Принц выносит её тело из храма. Титры. Затем ВНЕЗАПНО (*спойлер*: Принц уничтожает всё, чего мы достигли в ходе игры: срубает древо жизни, воскрешает Элику и уже окончательно освобождает Ахримана).

Кардинальные изменения постигли боёвку. Теперь она не простая, а пиздец простая. Забудьте про то, что к каждому боссу нужен свой подход и что надо открывать какие-то комбинации. В игре четыре вида атаки и сочетай их, как хочешь. Чем длиннее получится комбо, тем лучше. Также в игре отсутствует шкала здоровья, а всё потому, что в этой части Принц технически бессмертен. Элика всегда вытащит ГГ из различной жопы: если Принц упадёт в пропасть, то вернёт обратно (в ходя боя с одним из боссов так даже придётся сделать, чтобы вычислить настоящую Элику), а если Принца в бою повалят на землю и попытаются убить, то Элика откинет вражину в сторону, правда взамен восстановит НР врагу. Ещё игра запомнилась неэбической «увлекательностью» сбора семян света, которые нужны для открытия новых способностей (а если точнее, то для появления возможности посетить новые локации). А если вы решили открыть скины прототипов Элики и Принца, то готовьтесь убить несколько вечеров на сбор всех семян (в игре их 1001 штука — отсылка на название [сборника персидских сказок](#)). Также стоит отметить отсутствие классических для серии ловушек и упрощение местных головоломок. Ну и QTE, которое разрабы решили запихнуть в каждый бой, начинает со временем заёбывать.

Алсо, [Prince of Persia: The Fallen King](#) на Nintendo DS. Типа сиквел к PoP 2008. Ужасен тем, что все персонажи сделаны в пупсо-[чибиковой](#) манере, а управление — вырвируки.

Персидский принц в литературе

Похождения принца и наблюдение за [задрачиванием](#) оной игры (плюс, как всегда, изрядная доза веществ) вдохновили Нашего Всего [Пелевина](#) на создание креатива *Принц Госплана*, состоящего из совершенно норкоманско-задротского взора на компьютерные игрушки тех времен — принца, F19, танка абрамса и прочих. Многие с данного опуса прутся до сих пор, вспоминая свою буйную молодость и компьютеры IBM PC/XT в пустынном темном ночном классе.

Принц Персии в кино

Смотрите, если кто-то любит авторское кино из этого не следует, что он должен его снимать. Правильно? Вот и я не снимаю. Возьмем «Принца Персии». Я ненавижу этот фильм. Мне намного больше нравятся мои картины, а этот — ненавижу. Потому что считаю его совершенно тупым. А это нехорошо. Я бы сделал «Принца Персии» намного тяжелее. Понимаете, да? Более кровавым, циничным. Совсем иной подход был бы. И это мне ближе, чем арт-кино.

<https://www.youtube.com/watch?v=VUlkOUwna44>
Трейлер

Права на экранизацию Песков Времени выкупила Disney. Вследствие чего, фильм вышел добрый, домашний и семейный и хоть на экране постоянно кто-то умирает — крови нет, мата тоже и в конце все, кто **НЕСПРАВЕДЛИВО УМЕР** оживают (какая прелесть, осталось только чтобы звери разговаривали). Магия и мистика сгинули: никаких песчаных зомби нет и даже скелетов из первой части. Зато есть и Принц, и Визирь, и Принцесса — что еще для счастья нужно?

Как это обычно бывает, экранизация чего-то, что уже давно обрело свой собственный фандом, породила ураган говна и поделила фанггеров на два лагеря: хомячков, которые скандируют «ХУИТА! Первоисточник лучше!» и хомячков, которым экранизация пришлось по нраву. Обе стаи обильно засрали все возможные вратарты, ЖЖ и форумы своими охуенно важными мнениями. Остальные либо хуй клали на экранизацию, либо просто посмотрели, тащемта, вполне годную сказку.

Ведь многие понимают, **зачем** вся эта драма.

Плод коллективного труда луркоёбствующих грызунов можно наблюдать и тут Да, фильм снимался аж с 2007 года, премьера все время откладывалась, но в итоге 27 мая 2010 года. В написании сценария участвовал сам Джордан Мехнер, анонимус надеялся что не выйдет УБ, хотя на фильм уже было потрачено овер 150 000 000 вечнозеленых американских долларов, что как бы намекает на всю **серьезность проекта**. Нашему герою дали имя и зовут его Dastan, и теперь он не урожденный принц, а беспризорник, которого подобрал местный Царь увидев как пацан паркурит от городских стражников. 15 лет спустя «Принц» (Джейк Джилленхол) со своими братьями-викингами штурмует священный город Аламут и все заверте...

Хочется отметить, что это обычный блокбастер со спецэффектами и сюжетом, НО ЭТО НЕ Принц Персии, это Диснеевское **детское** кино про взаимоотношения и семью. Ситуация здесь определенно схожа с экранизацией **Max Payne** где slow-mo появилось всего 1 раз в сцене с дробовиком. И это блджд на 100 минут экранного времени фильма по игре, в которой ты только и делаешь что вылетаешь в bullet-time из-за угла с 2 Ingram'ми наперевес и устраиваешь неверным **экстерминатус**^[5].

Но мы отвлеклись. Вспомним какие фишки выделяли Принца Персии. Дизайн уровней, наличие всяческих убер-ловушек и пропастей это раз. Зрелищные драки со всякими прыжками и cut off'ми их шей в воздухе это два. Третье, известное даже тем кто с игрой знаком мало — бег по стенам. И наконец, винрарная отмотка времени назад с помощью кинжала/амулета.

Итог: от сабжа в фильме не осталось практически ничего. Принц одет в жилетку из Warrior Within, но брутальности это не придает. Никаких тебе пил в стенах, а о песочных монстрах можно даже не заикаться. Вместо них невнятные Ассасины с нарисованными дрессированными змеями (**Альтаир и Эцио** срут кирпичами). Не помог даже этот ваш **Давид Белль**, которого якобы пригласили покричать на каскадеров. Всего пара манки и десяток прыжков с перекатом — вот и все трюки. Суммарное количество шагов по стене сделанное принцем за весь фильм равно пяти. **Fail**.

Вместо Фары какая-то страшная мымра, которая все время пытается наебать Дастана, притворяясь дохлой (*спойлер*: и таки в конце **делится на ноль**, но увы не навсегда) Хотя эффект с перемоткой времени сделали более-менее **канонично**, и на том спасибо, только вот жаль использовали его всего полтора раза за весь фильм. Часы не тру, олдфаг негодуе.

Боевая часть тоже в заднице — **бои представляют из себя невнятное мельтешение**, слоу-моушен используется редко и совершенно не к месту, никакого blood'n'gore (впрочем откуда, это ж Disney). В половине случаев Принц вообще не дерётся с набежавшими из кустов супостатами.. а прекращает сопротивление и даже сдаётся в плен, вместо зрелищного нарубания происходит нечто вроде «а тут подошла самка и ударила его подсвечником по голове». В общем, сам принц выставлен бойцом негодным.



Песочные часы такие песочные.

В поисках бесплатного пиара Дисней имел несчастье устроить предпремьерный показ для блоггеров. На обычную в таких случаях **покупку** положительных рецензий денег пожалели, а потому блоггеры **совершенно искренне резюмировали**, что фильм говно, благо дурному настрою рецензентов способствовали умопомрачительно-говёный уровень организации мероприятия, факэпы с расписанием, очереди чтобы забрать отобранный на входе мобильник, и другие типичные для **этой страны** накладки. На **этом** бы история и закончилась (всё равно ко мнению этих блоггеров прислушивается чуть менее, чем никто), если бы добрая компания Дисней не обиделась по поводу того, что **в интернете кто-то неправ**. Обкладывая хуями личное мнение неблагодарных писак, Дисней принялся наводить справедливость и закидывать несогласных какашками мультяшных фей. Блоггеры, в свою очередь, **понаделали нотариально заверенных скриншотов**. По законам этого вашего интернета, срач и драма стали расходиться куда бодрее никому не нужных рецензий, что с точки зрения Диснея — совсем не **just as planned**. Журнал сотрудника компании самовыпилился, но уже **поздно**. EPIC **FAIL**.

To Be Continued...(maybe)

А ещё в первого принца рубятся наши славные менты из Питера, ну те что с «[Улицы разбитых фонарей](#)». Смотрим самое начало серии «Инстинкт мотылька».

Примечания

1. ↑ Что не мешало владельцам GeForce MX440 срать кирпичами, поскольку игра не запускалась без поддержки пиксельных шейдеров. Что любопытно — следующие 2 части спокойно можно было играть и на GeForce 2.
2. ↑ Действо сего чуда связано с трилогией Песков и разворачивается после первой части. Ничего важного тут особо не происходит: у Принца выносят половину родни, тот начинает войну с Индией, а из древнехующей шкатулки появляются странный народ дэвы, стремящиеся аннигилировать всех вместе взятых. [Nuff said](#).
3. ↑ Так как Кайлина выживает только при альтернативной концовке Warrior Within, терпения найти которую хватило далеко не всем, — охуевшие лица большинства игроков
4. ↑ Которые и так, по сути, отменены в конце Sands of Time, и собственно принц с отцом ни на кого не набигают и не огробляют
5. ↑ И все-таки Макс доставлял не только перестрелками, но и сюжетом, его подачей, не менее годной была и атмосфера. Собственно, в фильме просрали и это, а не только полимеры и slow-mo

Ссылки

- [Техническая информация](#)
- [Торрент со всеми версиями принца](#)
- [Немного информации об экранизации](#)
- [Сравнение графики многочисленных портов оригинального принца](#)



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артхаус Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горец Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны

Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин
Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы
Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск
Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи
Киноштамп/Стандартные локации

urban:Prince+of+Persia tv:PrinceOfPersia en.w:Prince of Persia w:Prince of Persia