

Àùà íæéí Unreal

Ááóíð Administrator

Ííèà Crytek íèà-áòñý á æèèáóéó ìèðíáíáí êííúþíèðè è ñòáíáò ïí ïíáíáó ááçóííáí óðíáíý ìèðàòñòáà íà PC, íáæíýý òèèáóñòùáðíá èáæáòñý, è íà ñíáèðáðòñý ðàçæèááíèüñòáíááòù ïðí ìèèíóóñíúá ïðíáàæè Unreal Tournament 3. Áàæá áíèüøá – ìðáèðè-á íà áíýð á ááñááá ñ æóðíáèèñòàìè ñáéðà Eurogamer.net ðàçíðèðíááííè-æñý æèðá-íðáçèááíð Epic Games ìàðè Ðáéí (Mark Rein

áùà íæéí Unreal, íàðáèáííúé íà íæéí-íóþ èáðó è ñíááæáííúé ïíèííóáííúí ñþæáòíí. Íí íà ááííúé ìíáíó ó íáñ íáð íèèáèèð ìèáíá ïí ñíçáá

×áñòíí ìðèçíàòüñý, ííáúé Unreal Tournament – áàèáéí íà íòèðíááíéá. Á ñòáíáð «Ýíèéíá» óæá áááíí ááááòñý ñíçááíéá Un

íðíááðèèà íà ïðí-ííñòü äèý èíñòðóíáíáíóðèý. «Ìú ááèááí òíðíðèèá ááíúæè íà áðáíáá Unreal Tournament, è ýòí ááèñòáèèðáèüíí òíðíðèèá èóíèðà ìàðè.