

АЛЕКС АНИЭЛ

RESIDENT EVIL

ОБИТЕЛЬ ЗЛА
ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Легендарные компьютерные игры

Алекс Аниэл

**Resident Evil. Обитель
зла игровой индустрии**

«ЭКСМО»

2021

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Аниэл А.

Resident Evil. Обитель зла игровой индустрии / А. Аниэл —
«Эксмо», 2021 — (Легендарные компьютерные игры)

ISBN 978-5-04-168273-6

Resident Evil — серия, заставляющая сердца биться чаще от адреналина. Она стала новым словом в индустрии видеоигр, а со временем и вовсе приобрела статус легенды и превратилась в масштабную медиафраншизу. Могли ли разработчики Capcom представить, что Resident Evil станет их пропуском в мир большого геймдева? И то, насколько важную роль она будет играть в популярной культуре? Алекс Аниэл, большой фанат серии игр Resident Evil, пообщался с создателями игры и восстановил полную хронику событий, происходивших во время работы над разными частями серии. В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-168273-6

© Аниэл А., 2021
© Эксмо, 2021

Содержание

Предисловие	6
Введение	8
1	10
Токуро Фудзивара и экшен-игры от Capcom	10
Дом, милый дом: первый хоррор от Capcom	12
Появление Синдзи Миками: начало разработки Resident Evil	14
Пришествие сурвайвал-хоррора: как устроена Resident Evil	17
Джилл-сэндвич: перевод и озвучка Resident Evil	21
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Алекс Аниэл
Resident Evil. Обитель
зла игровой индустрии

© Бочаров М.В., перевод на русский язык, 2022

© Галиуллина А., иллюстрация на обложке, 2022

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2022

Предисловие

На черном фоне эффектно выделяется открывающаяся дверь. Вы когда-нибудь задумывались о том, сколько раз вам встречалась таинственная дверь, окутанная теньями? Дверь, за которой скрывается неуверенность, неизвестность и зачастую ужас. Сможете ли вы выжить?

Помню, как впервые погрузился в эстетику сурвайвал-хорроров в стиле Resident Evil. Я учился в старших классах школы и зашел в местный игровой магазин, чтобы купить игру и гайд с ее прохождением. Я рос избалованным ребенком, родители поддерживали мое увлечение геймингом, когда я хорошо себя вел. Об игре я знал только то, что писали в журналах, но я свято верил в Capcom. Я обожал файтинги и знал эту компанию в основном благодаря Street Fighter и потрясающей аркадной игре Final Fight, но 3D-страшилка на новой консоли PlayStation? Тогда еще никто не называл жанр «сурвайвал-хоррором». Это была эпоха открытий.

Такое не забывается. Игра прочно засела в моей голове. С ее прохождением связаны многие воспоминания детства, помню все, как будто это было вчера, – настолько сильное влияние на меня оказали Крис, Джилл и инцидент в горах Арклея. Помню, как обсуждал грядущую хоррор-игру Capcom со своими друзьями-геймерами на уроках рисования. Все относились к ней скептически, потому что никто ранее ни во что подобное не играл.

Все изменилось через несколько недель, когда нам наконец довелось поиграть. Ужас и страх стали частью нашей игровой ДНК. Раньше мы с подобным не сталкивались. Однажды утром перед школой я показал старшей сестре начальную сцену, где вы встречаете первого зомби. Сестра закричала, сжалась от страха, и какое-то время ей снились кошмары. В ту игровую эпоху все казалось новым. Новые игры проложили путь к интересному будущему и подарили мне навыки, которые пригодились в моей игровой жизни, – как ни странно, прослеживается аналогия с жизнью реальной. Поясню: откуда мне, маленькому ребенку, было знать, что для этой игры нужна карта памяти? Для файтингов или Ridge Racer никакая карта не требовалась, но спустя шесть часов игры в Resident Evil я умер в подземной лаборатории, и мне пришлось начать все заново. Какой я мог извлечь из этого урок? Планируй все заранее.

Впечатления и переживания – самое важное. Именно в ту великую игровую эпоху я решил, что хочу работать в индустрии видеоигр и быть частью того, что мне нравится. Я никогда не оглядывался назад. За прошедшие годы мне посчастливилось познакомиться с Алексом Аниэлом, также известным на форумах под ником svxfreak, и в конце концов мы с ним встретились лично на одном из игровых мероприятий, что проводятся в разных уголках мира. Помню, как мы обменивались идеями и обсуждали индустрию в самых неожиданных для этого местах. Мы говорили про новые и старые игры, сидя в VIP-зоне Capcom на E3 2017. Я всегда знал, что Алекс большой поклонник и коллекционер Resident Evil. Мне кажется, что его страсть по отношению к серии передалась и мне. Почти как вирус.

Меня больше не пугают видеоигры. Меня скорее пугает, что у меня не останется времени наслаждаться ими. Я пишу эти строки всего за несколько недель до того, как Capcom выпустит переосмысление Resident Evil 2 для нового поколения геймеров.

Как только исчезнет загрузочный экран с одной лишь дверью в темноте, вы поймете, что эти самые двери ведут к безграничному потенциалу и возможностям в будущем. Да здравствует Resident Evil.

Марк Хулио¹

¹ Марк Хулио – бизнес-девелопер EVO, самого престижного файтинг-турнира в мире. Также известен благодаря работе с брендом и сообществом франшизы TEKKEN. – *Прим. пер.*

Январь 2019

Введение

До сих пор помню волнение, которое испытал ближе к концу одного из зимних дней 2015 года. Я приехал в область залива Сан-Франциско на ежегодную конференцию разработчиков игр (GDC), куда представители игровой индустрии устремляются в поисках новых знаний: от инсайдерской информации о передовых технологиях и продуктах до поисков новых деловых партнеров. Я работаю в индустрии видеоигр, и к 2015 году занимался таким паломничеством уже пять лет. Сейчас я живу в Токио, но родился и вырос в области залива Сан-Франциско, там и осталась моя семья. GDC всегда воспринималась как возвращение домой, сопряженное с радостями и стрессом рабочего процесса.

В тот день в начале марта, перед тем как поехать в центр Сан-Франциско на GDC, мне нужно было выполнить особую миссию – посетить американский офис компании Capcom. Capcom – разработчик и издатель видеоигр и других развлекательных продуктов, включая франшизу Resident Evil, известную в Японии как Biohazard. Формально большая часть работы проходила в Осаке, а не в американском филиале, но посещение компании, создавшей эту культовую серию, для меня все равно оставалось волнительным.

Я родился в 1987 году и любил видеоигры всю свою жизнь, как и мои ровесники. Подрастком я обнаружил, что многие из моих любимых игр сделали в Японии. Это повлияло на мое решение изучать японский язык при поступлении в один из американских университетов в 2005 году. Через два года я переехал в Токио. В начале нулевых я публиковал в сети бесплатные прохождения игр серии Resident Evil. Это были мои первые работы в индустрии. В конце 2010 года, незадолго до окончания магистерской программы в Токио, я прошел стажировку в компании 8–4, занимавшейся локализацией игр. Там я увидел, как различные компании в индустрии трудятся сообща, чтобы игры были доступны аудитории по всему миру. В апреле следующего года я присоединился к компании-разработчику, где два года работал над локализацией и продакшеном. В январе 2014 года я вместе со своим лучшим другом Мохаммедом Тахером основал Brave Wave Productions, чтобы помочь ему в достижении намеченной цели – свести японских композиторов музыки из ретро-игр с поклонниками по всему миру.

Все это время я оставался фанатом Resident Evil. За минувшие годы я поиграл во все игры серии и много общался с огромным сообществом ее поклонников в социальных сетях. Возможно, теперь вы представляете, как сильно я волновался, когда вошел в офис Capcom USA в Сан-Матео. Это был дом Resident Evil, и меня впервые там ждали. Если бы мне выпал шанс сказать тринадцатилетнему себе, что такое однажды случится, уверен, маленький я сошел бы с ума от счастья.

Спустя два года после того знаменательного дня я снова в Сан-Франциско на GDC. Прошел всего месяц с момента выпуска Resident Evil 7: Biohazard – одной из моих любимых игр, которую к тому же прекрасно приняли критики, и потому Capcom Japan отправила нескольких членов команды Resident Evil 7 пообщаться о процессе разработки игры. Режиссер Коси Наканиси рассказывал о том, как трудно было выбрать новое направление серии после критики, которой подверглась Resident Evil 6. Мне стало интересно, за каждой ли частью Resident Evil стояла столь увлекательная история разработки?

После мероприятия я поговорил на японском с Наканиси и остальными членами команды, поздравив их с успехом. Оставаясь фанатом, я чувствовал связь с ними и искренне верю, что Наканиси с командой ощущал такую же связь со мной. Подавляющее большинство посетителей GDC не говорят на японском, и только один из сотрудников Capcom знал английский, поэтому такой разговор был единственной возможностью разработчиков напрямую пообщаться с фанатом Resident Evil с Запада без помощи переводчика. Мы разговаривали в окружении типичной для GDC толпы, но никто из людей вокруг не понимал, о чем мы бесе-

дую. В тот момент я очень гордился тем, что мне довелось с ними пообщаться. Вряд ли такое удастся еще какому-нибудь фанату Resident Evil с Запада.

Японские игровые компании не всегда могли похвастаться приветливостью. В 1980-е на заре игровой индустрии Capcom и некоторые ее конкуренты так сильно скрытничали, что в титрах игр использовались псевдонимы, чтобы предотвратить агрессивное переманивание талантливых сотрудников. По прошествии тридцати лет Capcom превратилась в крупную международную компанию. Она перестала быть скрытной и ценила свое прошлое, глядя при этом в будущее. Помимо редких ситуаций вроде той, что произошла на GDC, байки разработчиков о Resident Evil 7: Biohazard либо остаются в Японии и о них знают только японцы, либо рассказываются в отрыве от предшествующих событий.

Именно после разговоров на GDC я и решил написать эту книгу. Моя страсть к Resident Evil в сочетании со знанием двух языков, связями в индустрии, опытом исследований, чистой удачей, тяжелым трудом и непоколебимой любовью к играм побудили меня почти десять лет собирать инсайдерскую информацию, с которой вы познакомитесь на страницах этого издания. У серии Resident Evil есть известный своей запутанностью лор и вселенная, полная персонажей и сюжетных линий. Все это покорило фанатов от игры к игре, и все же лично мне истории людей, стоящих за разработкой, кажутся более интригующими. Эти нерассказанные истории наконец-то стали известны (многие – впервые) благодаря эксклюзивным интервью с ключевыми сотрудниками, работавшими над серией Resident Evil, в том числе с ее отцом-основателем Синдзи Миками. В ходе долгих и подробных бесед я попросил всех причастных рассказать об их личном опыте, что позволило мне собрать все рассказы в одно всеобъемлющее произведение. Для меня было честью поговорить с этими талантливыми творцами, а теперь с их историями ознакомьтесь и вы.

«Вы собираетесь войти в мир ужасов. Удачи в нем выжить!»²

² Это немного измененная цитата, которую можно увидеть, загружая сохранение в оригинальной Resident Evil. Оригинал цитаты You have once again entered the world of survival horror... good luck! дал название целому жанру, который в нашей стране принято называть сурвайвал-хоррором. Исходя из того, что на момент появления цитаты жанра с таким названием еще не существовало, мы адаптировали текст для удобочитаемости. – *Прим. пер.*

1

Истоки сурвайвал-хоррора

Токуро Фудзивара и экшен-игры от Capcom

В начале 1996 года Capcom уже считалась известной компанией, за плечами которой было 13 лет разработки экшенов высочайшего качества. В индустрии с относительно небольшим количеством крупных игроков Capcom позиционировала себя компанией-разработчиком экшен-игр с собственным уникальным подходом к их производству. В мире игр, да и в остальной поп-культуре бренд Capcom получил широкое признание. Компания выпустила множество популярных аркадных и консольных игр: от Bionic Commando и UN Squadron до Ghosts 'n Goblins, Mega Man и Street Fighter II. Компания даже сотрудничала с Disney в процессе создания игр по мотивам мультсериала «Утиные истории» (DuckTales) для NES (Nintendo Entertainment System) и мультфильма «Аладдин» (Disney's Aladdin) для Super NES. В этих играх большое внимание уделялось экшену и битвам в целом. Я использую термин «экшен», как это обычно делают японские разработчики: имея в виду сильный акцент на боевых действиях и небольшой – на исследовании игрового мира. С точки зрения жанра Street Fighter II – это файтинг, в то время как Mega Man и Ghosts 'n Goblins – платформеры, но в основе всех трех игр находятся сражения с противниками.

Тонко отточенный дизайн делает игры Capcom уникальными. Как правило, пройти их не так уж и просто. И хотя экшен является основой геймплея, способности главных героев зачастую намеренно ограничивают, чтобы добавить сложности. У компании Nintendo, к примеру, иной подход – ее игры обычно ориентированы на более глубокое исследование мира, а у персонажей есть масса способностей.

Как же в итоге основанная в 1983 году Capcom стала компанией по созданию экшен-игр? Важную роль в формировании ее стиля сыграло несколько человек, но один из них заслуживает особого внимания: Токуро Фудзивара. Фудзивара родом из японского региона Кансай, окончил колледж дизайна в Осаке в 1982 году и сначала присоединился к Konami, которая тогда базировалась недалеко от Осаки. Там он год проработал гейм-дизайнером аркадной игры Рооуан. Работа в Konami оказалась недолгой, потому что в 1983 году приятель устроил Фудзивару в Capcom, еще одну игровую компанию из Осаки. Фудзивара согласился. Он присоединился к команде одновременно с Ёсики Окамото, другой звездой Capcom того времени. Они вместе с тремя другими людьми в итоге сформировали первую официальную команду разработчиков игр Capcom, заложив фундамент бренда, который стоит и поныне.

Фудзивара руководил разработкой нескольких игр Capcom в середине 1980-х. Самой примечательной в тот период стал ранее упомянутый аркадный платформер 1985 года Ghosts 'n Goblins (известный в Японии как Makaimura). Действие игры происходит в средневековом фэнтезийном мире, населенном монстрами из различных мифов: демонами, зомби, призраками, магами, летучими мышами. Игроки управляли рыцарем по имени Артур (нет, не королем Артуром) и отправлялись в Мир Демонов, чтобы спасти принцессу Прин Прин. По описанию похоже на игры серии Super Mario, вот только Ghosts 'n Goblins отличается от них агрессивными врагами, высокой уязвимостью Артура и сложными препятствиями на всех уровнях. «Мы сосредоточились на нашем собственном стиле игры, потому что Capcom ставила целью предложить нечто уникальное», – объясняет Фудзивара. Большинство уровней в Super Mario Bros. можно пройти, не убив ни одного врага, если правильно управлять Марио. В Ghosts 'n Goblins экшен сам по себе был частью геймплея: если игрок не убивает врага, то враг

убивает игрока. Пусть Артур и рыцарь, он все равно очень уязвим и может умереть после двух ударов, как Марио³. Артур тоже способен прыгать, но не может менять направление движения в воздухе, как это делает Марио. По словам Фудзивары, такое решение приняли осознанно. «Еще в восьмидесятые годы мы усложняли игры, потому что хотели, чтобы игроки проводили за игрой больше времени и чтобы в конце концов победа ощущалась как достижение. Нам нужно было сделать аркадную версию трудной, чтобы азартные игроки приносили прибыль аркадным залам». Ghosts 'n Goblins печально известна тем, что заставляла игроков дважды пройти игру для того, чтобы увидеть финал. Джереми Пэриш из подкаста Retronauts однажды в шутку назвал Фудзивару «самым злобным человеком на свете».

³ На самом деле Марио достаточно было получить урон один раз, чтобы потерять жизнь. Вероятно, автор подразумевает часто возникающие ситуации, когда у Марио есть бонусы, позволяющие пережить один удар. – *Прим. пер.*

Дом, милый дом: первый хоррор от Capcom

К концу 1980-х Capcom уже была известна как издатель отличных экшенов, но компании хотелось внести разнообразие в свой каталог и разработать игры, которые продавались бы еще лучше. Capcom сотрудничала с другими компаниями в сфере развлечений, что позволило ей продолжать выпускать успешные релизы, но уже с использованием интеллектуальной собственности и маркетинговых возможностей партнера. Самым известным плодом такого сотрудничества стала DuckTales для NES – платформер 1989 года, основанный на популярном американском мультсериале. Разработанная Фудзиварой игра хорошо продавалась и по сей день считается одной из лучших игр на консоли. Однако это была не единственная игра по лицензии, выпущенная Capcom в тот период. В том же 1989 году Capcom представила публике игру Sweet Home на Famicom (японская версия NES), основанную на одноименном японском фильме ужасов известного режиссера Киёси Куросавы.

Возглавивший разработку Фудзивара использовал сюжет, персонажей и сеттинг из фильма Куросавы.

Действие игры происходит в Японии. Небольшая съемочная группа исследует огромный особняк, когда-то принадлежавший художнику Итиро Мамии. Герои хотят раздобыть дорогостоящие старинные фрески, которые художник оставил в доме. На месте команда встречается с призраком леди Мамии, жены Итиро. Цель игры – сбежать из особняка и пережить столкновения с призраком и другими демонами. В особняке полным-полно монстров, запертых комнат, скрытых проходов и смертельных ловушек. Игроки управляют одним из пяти персонажей и объединяются с напарником⁴, чтобы исследовать дом. Если читать разбросанные по локациям записки, можно узнать тайну, окутавшую семью Мамии. Дотошный менеджмент инвентаря – еще один ключевой элемент геймплея. В отличие от предыдущих игр Capcom, Sweet Home – ролевая игра (RPG) со случайными стычками, ведущими к сражениям от первого лица с призраками и другими монстрами. Подобное игроки могли видеть в Dragon Quest от Enix. В Sweet Home также есть моменты, которые создатель серии Shenmue Ю Судзуки в будущем назовет QTE – игровая механика, требующая от игроков нажатия определенной кнопки в течение очень короткого промежутка времени, чтобы избежать смертельной ловушки.

Еще до того, как возникла идея видеоигры по Sweet Home, Фудзивара считал, что хоррор может стать и видеоигровым жанром. Полученная Capcom лицензия позволила осуществить задумку. Фудзивара подчеркивает, что, несмотря на элементы ролевой игры, Sweet Home – это прежде всего хоррор, а появившаяся позже серия игр Breath of Fire – полноценный ролевой дебют Capcom. «Я создал серию Breath of Fire, потому что хотел, чтобы Capcom выпускала не только экшен-игры, но и давала шанс другим жанрам, в том числе RPG. Sweet Home появилась раньше, но я считаю ее хоррором, а не ролевой игрой», – поясняет Фудзивара.

Я СОЗДАЛ СЕРИЮ BREATH OF FIRE, ПОТОМУ ЧТО ХОТЕЛ,
ЧТОБЫ CAPCOM ВЫПУСКАЛА НЕ ТОЛЬКО ЭКШЕНИГРЫ, НО И
ДАВАЛА ШАНС ДРУГИМ ЖАНРАМ, В ТОМ ЧИСЛЕ RPG. SWEET HOME
ПОЯВИЛАСЬ РАНЬШЕ, НО Я СЧИТАЮ ЕЕ ХОРРОРОМ, А НЕ РОЛЕВОЙ
ИГРОЙ.

8-битная 2D-консоль Fami-com не умела воспроизводить реалистичную графику, поэтому команда Фудзивары столкнулась с ограничениями при попытке создать хоррор-игру с убедительным визуальным и звуковым рядом. Несмотря на это, Capcom выделила для Sweet Home большой бюджет: разработка заняла около двух лет. Обычно на создание игр той эпохи

⁴ На самом деле в Sweet Home можно объединяться в команды до трех человек. – *Прим. науч. ред.*

требовалось куда меньше времени – на другие проекты Capcom уходило всего три месяца. Графика в игре была отличной для 8-битной консоли, но пикселями геймеров не напугаешь. И хотя чиптюновый⁵ саундтрек от композитора Дзюнко Тамии звучал достаточно меланхолично, мог похвастаться интересными композициями и в целом хорошо сочетался с геймплеем, он не страшил зрителей подобно звуковому ряду в настоящем фильме ужасов.

Бренд Sweet Home не снискал коммерческого успеха ни в игровой, ни в киноиндустрии. Фильм не стал блокбастером в японских кинотеатрах, а игра Capcom не могла похвастаться хорошими продажами в отличие от Ghosts 'n Goblins, Mega Man 2 или Bionic Commando. Игра так и не появилась на прилавках за пределами Японии из-за региональных лицензионных ограничений, лишивших Capcom возможности заработать дополнительные деньги на продаже Sweet Home за рубежом. Сам фильм в итоге выпустили на кассетах, но по состоянию на 2019 год ни у кого нет в планах переиздавать ленту на диске или в цифровом виде. Из-за лицензирования игру постигла та же участь – никаких переизданий ни на одной из платформ ни в каком виде. Однако, несмотря на относительную популярность игры, Фудзивара считает Sweet Home примером личного успеха и продуктом, которым он особенно гордится. «Думаю, с учетом всех обстоятельств, вышло неплохо».

Из-за интересной истории разработки, уникальных особенностей и релиза только на территории Японии, ретрогеймеры часто дают Sweet Home шанс, считая ее важной частью истории видеоигр. Я спросил Фудзивару, не хочет ли он, чтобы Sweet Home вернулась. «Было бы здорово, правда?» – говорит он с ностальгической улыбкой на лице.

В каком-то смысле Sweet Home вернулась еще 22 марта 1996 года. Именно тогда Capcom вновь попыталась сделать хоррор-игру, которая получила название Resident Evil.

⁵ Чиптюн (англ. chiptune) – электронная музыка, синтезируемая в реальном времени аудиочипом компьютера или игровой приставки (обычно ранних поколений), а не набором музыкальных семплов, записанных с аудиоустройств. – *Прим. пер.*

Появление Синдзи Миками: начало разработки Resident Evil

После выпуска Sweet Home Capcom начала постепенно отдаляться от 8-битных видеоигр. Уже в восьмидесятые аркадные игры снискали большую популярность, а в 1991 году и вовсе случился настоящий бум из-за беспрецедентного успеха Street Fighter II. Разработанный Ёсики Окамото файтинг резко изменил имидж Capcom. Для многих юных геймеров в начале 1990-х слово Capcom во многом ассоциировалось с брендом Street Fighter.

Capcom продолжала развивать бизнес по разработке консольных игр. NES к началу 1990-х годов сохраняла популярность, но индустрия продолжала расти технологически и демографически вместе с аудиторией – видеоигры все шире распространялись за пределами Японии и США. В октябре 1988 года Sega выпустила 16-битную Genesis (также известную как Mega Drive в большинстве других стран). У Nintendo появился сильный конкурент, и в ответ компания разработала собственную 16-битную консоль – Super NES. Фудзивара, будучи главным в консольном подразделении Capcom, видел в эпохе 16-битных игр возможность выдавать продукт с более качественной графикой, звуком и геймплеем. После Sweet Home он поработал над несколькими играми для NES и Super NES: с Mega Man 3 по Mega Man 7, серией Breath of Fire, Demon's Crest и Super Ghouls 'n Ghosts. Он также курировал производство совместных с Disney проектов вроде Disney's Aladdin.

Фудзивара видел большой потенциал в 16-битных играх, но никогда не забывал про амбициозную задачу воссоздать свое первоначальное видение Sweet Home и изобрести жанр хоррор-игр. Capcom не могла повторно использовать интеллектуальную собственность Sweet Home, поскольку та принадлежала другой компании. Фудзивара постоянно искал возможность сделать еще одну хоррор-игру. Несмотря на техническое превосходство над NES, 16-битные консоли все еще затачивались под 2D-игры и не могли в полной мере передавать атмосферу ужаса. «NES не позволяла нам сделать то, чего мы хотели от хоррор-игры, – признает Фудзивара. – Новые консоли вроде Super Famicom были лучше, но ненамного». В 1993 году Фудзиваре наконец предоставился шанс. В том году 3D-графика становилась все популярнее на территории Японии благодаря таким играм, как Star Fox от Nintendo. Внутри картриджа этого рельсового шутера для Super NES находился специальный чип, позволяющий консоли отображать полигональные модели – более сложную графику, нежели пиксели, используемые в 2D-играх. Еще одной примечательной игрой была Virtua Fighter от Sega – соревновательный файтинг с полигональной графикой, выход которого стал возможен благодаря техническому совершенствованию аркадных автоматов.

Еще более значимым игроком на игровом рынке стала Sony, японская компания по производству электроники. После неудачного сотрудничества с Nintendo в деле разработки привода CD-ROM для Super NES Sony решила пойти войной против Nintendo и Sega, выпустив 32-битную дисковую игровую консоль PlayStation. Консоль от Sony была способна отображать трехмерную графику и поддерживала формат CD, что позволяло разработчикам создавать больше контента в играх за счет большей емкости дисков и маленьких производственных затрат. Данные 16-битных игр хранились на дорогостоящих картриджах малой емкости. Такой формат не подходил для большой и кинематографичной игры. Благодаря продвинутым возможностям консоли и наличию CD-ROM Фудзивара осознал, что именно PlayStation наконец-то сможет дать жизнь жанру хоррор-игр. Вот он, долгожданный шанс, и Фудзивара начал ковать, пока горячо.



Синдзи Миками

Игровая индустрия продолжала развиваться, как и сама Capcom, поэтому не обошлось и без перемен внутри компании. Присоединившиеся к Capcom еще в 1980-х создатель Mega Man Акира Китамура и композиторы Манами Мацумаэ с Такаси Татэиси покинули ее к 1990 году. Однако Capcom не испытывала недостатка в талантливых сотрудниках. В 1990 году к компании присоединился двадцатичетырехлетний дизайнер Синдзи Миками, родившийся в Ямагути, на юго-западе Японии. Фудзивара, в обязанности которого входило развитие новых сотрудников, поручил начинающему Миками несколько проектов, включая игры по лицензии: Goof Troop и Disney's Aladdin. Оба совместных проекта с Disney заслужили хвалебные отзывы критиков и стали коммерчески успешными, особенно последний.

В 1993 году Фудзивара перестал лично руководить разработкой игр и возложил эту обязанность на молодых авторов, чтобы дать им возможность профессионально расти. Он был особенно впечатлен трудолюбием Миками и его навыками гейм-дизайнера, проявившимися в играх Disney, поэтому обратился к подчиненному с предложением возглавить разработку хоррор-игры в стиле Sweet Home. В интервью 2016 года игровому сайту GameSpot Миками так описывал свою встречу с руководителем: «Дело было в студии Capcom в Осаке. Мой тогдаш-

ний босс Токуро Фудзивара пригласил меня пообщаться. Он рассказал, что хочет выпустить хоррор, используя наработки Sweet Home [...] Я был большим поклонником Sweet Home и сильно уважал Фудзивару, поэтому крайне заинтересовался проектом с самого начала». Фудзивара объясняет свой выбор тем, что «Миками моментально проявил себя как талантливый человек. Я понял это, наблюдая за его работой над играми для Super NES. Поэтому я и выбрал его для работы над Resident Evil». Восторженный Миками принял предложение и под руководством Фудзивары приступил к работе над новой хоррор-игрой.

Пришествие сурвайвал-хоррора: как устроена Resident Evil

Оригинальная Resident Evil 1996 года запомнилась геймерам как уникальная для своего времени игра. В рамках брендинга Capcom придумала термин «сурвайвал-хоррор» для названия жанра, чтобы подчеркнуть, что суть игры заключалась не только в борьбе за жизнь, но и в страхе, неуверенности и напряжении. Resident Evil сочетала в себе как выживание, так и хоррор, что позволило названию «сурвайвал-хоррор» стать общеупотребительным.

Сюжет Resident Evil начинается с того, что члены полицейской команды «Альфа» из подразделения S.T.A.R.S. (Отряд особого реагирования и спасения) направляются к последним известным координатам своих коллег из команды «Браво». Коллеги пропали без вести во время расследования ужасных убийств в лесу близ Раккун-Сити. Вскоре команда «Альфа» выясняет причину жестоких расправ: это работа зомби, созданных злой фармацевтической корпорацией, чей штаб находится в лаборатории под поместьем Спенсера – большим и загадочным особняком. Поместье стоит в одном из лесов Среднего Запада США, на окраине вымышленного города Раккун-Сити.

Можно считать, что в Resident Evil представили рудиментарную версию того, что сейчас геймеры называют «открытым миром». Несмотря на загрузки с анимированными дверями, в игре нашлось место множеству реалистично связанных друг с другом комнат и коридоров. Здесь вы не найдете волшебных зеленых труб, которые телепортируют вашего персонажа на другой конец мира за две секунды. Единственным исключением из этого правила можно назвать ящики для предметов. Из-за того, что персонажам позволено носить только шесть (или восемь) предметов одновременно, ненужные в данный момент вещи необходимо складывать в расставленные по всему поместью ящики. Они магически связаны друг с другом: процесс извлечения из них предметов – единственный элемент игры, который нарушает пространственно-временной континуум вселенной.

Устройство Resident Evil сильно отличается от ранних 2D-игр Capcom вроде Mega Man с ее совершенно не связанными друг с другом зонами или Street Fighter II, арены которой объединяет только карта мира, с которой игроки напрямую не взаимодействуют. В Resident Evil для перемещения по игровой карте игроки должны открывать двери, что часто сопряжено с решением головоломок или поиском необычных предметов вроде гербов с выгравированными на них животными или погодными символами. За такими дверями игроков могут ждать новые предметы и оружие, приближающие игрока к финалу.

Мир Resident Evil стал возможен благодаря трехмерному геймплею и графическому движку. Изначально команда разработчиков задумывала игру с видом от первого лица, но для этого требовалось больше полигонов и вычислительной мощности, чем программисты могли извлечь из PlayStation на раннем этапе жизненного цикла консоли. Вместо этого разработчики добились реалистичной графики, используя умное сочетание полигональных моделей персонажей и заранее отрисованных (пререндеренных) фонов. Персонажи – обычные люди, блуждающие по комнатам, в которых можно найти обычные предметы вроде пишущих машинок, кухонных столов, книжных полок, ключей, ванн, дневников с подсказками и так далее. Эти объекты больше не представляют собой пиксельный рендер, как это бывало на консолях прошлого поколения. Многие люди на момент выхода Resident Evil считали ее графику шедевральной в сравнении с другими играми PlayStation. Конечно, картинка не могла сравниться по качеству с мультфильмом «История игрушек», но игра все равно воспринималась как технический прорыв. Преимуществом заранее отрисованных фонов стала повышенная детализация визуальных эффектов, более плавная частота кадров и клаустрофобные, но атмосферные ракурсы камеры, позволяющие игрокам наблюдать за происходящим. Только разделение комнат непроникаемыми анимациями с пятисекундными загрузками мешает Resident Evil считаться пол-

ноправной игрой с открытым миром. Это сознательное дизайнерское решение команды разработчиков с учетом ограниченных возможностей системной памяти PlayStation. Консоль могла отображать только одну качественно отрисованную комнату за раз.

Вражеские персонажи игры вносят большой смысл в название жанра «сурвайвал-хоррор». Существование ставших визитной карточкой серии зомби оправдано загадочным Т-вирусом, созданным таинственной корпорацией «Амбрелла». Разумеется, использование зомби не считалось чем-то уникальным: к 1996 году они уже приобрели всемирную известность за счет таких фильмов, как «Ночь живых мертвецов» Джорджа Ромеро. В Resident Evil концепция зомби эволюционировала, потому что зрители встретились с нежитью, впервые вышедшей за рамки костюмов на Хэллоуин и кино, где нельзя было повлиять на сюжет. Игра впервые дарила возможность напрямую столкнуться с зомби⁶. Геймеры сражались с ними с помощью огнестрельного оружия или боевых ножей, в то время как зомби, в свою очередь, могли укунить персонажа в ответ и даже убить его, нанеся определенное количество урона. Зрителям больше не нужно было сидеть сложа руки и смотреть, как действие разворачивается само по себе. Теперь они напрямую управляли своими действиями и судьбой персонажей.

Игрокам приходится столкнуться не только с зомби. В начале действия есть момент, когда два цербера (зомбированные псы, названные в честь собаки Аида из греческой мифологии) без какого-либо предупреждения нападают на героя через окно. Эта сцена стала одной из самых запоминающихся в истории игр. Скорее всего, именно этот момент игроки вспоминают первым делом, и причиной тому его внезапность. Как только появляются церберы, музыка меняется на безумную перкуссионную композицию, которая поднимает напряжение до невыносимого уровня. Однако в качестве врагов церберы не представляют большой опасности, потому что не могут нанести много урона. В отличие от зомби, целиться в собак труднее, но для их убийства требуется меньше пуль, поэтому столкновения с ними можно считать скорее небольшой неприятностью, чем серьезной проблемой, если, конечно, игрок сможет восстановить самообладание после столь неожиданного появления.

Другое дело – охотники, которые появляются в середине игры. Эти горбатые рептилии с зеленой кожей оснащены острыми когтями на руках и ногах, что делает их быстрее и опаснее зомби, поскольку они могут обезглавить игроков разрушительной атакой в прыжке в моменты, когда персонаж предельно уязвим. Первое появление охотника – еще одна знаковая сцена, поскольку существо появляется в CGI-ролике. Когда игрок входит в ранее посещенную комнату во втором акте игры, в ролике с видом от первого лица показывают бегущее к протагонисту проворное и явно смертоносное существо. Игроки понятия не имеют, с чем столкнулись, но после заставки к ним возвращается управление, а в комнате оказывается сам охотник. У игроков есть считанные секунды, чтобы справиться с новой угрозой. Чтобы выжить, необходимо выбрать мощное оружие вроде дробовика.

Каждый из врагов делает все возможное, чтобы у игрока не пропала мотивация сражаться за свою жизнь в ужасном кошмаре, независимо от того, насколько велики шансы на успех. Судьба персонажа полностью зависит от игрока, поэтому необходимо грамотно распределять ресурсы, оценивать ситуации и применять нужные навыки, чтобы пройти игру целиком. Именно это ключевое различие между видеоигрой и кино побудило Миками выбрать зомби в качестве основных антагонистов игры. В интервью NowGamer он рассказывал, как ему жаль, что персонажи «Рассвета мертвецов» никогда не смогут избежать придуманной сценаристами участи, как бы того ни хотела публика. Такое положение дел он и хотел изменить с помощью Resident Evil.

⁶ Конечно же, напрямую столкнуться с зомби в видеоиграх можно было и раньше. И в Zombi (1986), первом релизе Ubisoft, и в Alone in the Dark (1992) от Infogrames, и в Zombies Ate My Neighbours (1993) от LucasArts, и во многих других. – *Прим. науч. ред.*

Тем не менее несколько иронично описывать Resident Evil как игру, которая позволяет игрокам «управлять» происходящим, учитывая так называемое неудобное танковое управление. Его на протяжении многих лет критиковали за чрезмерную сложность и низкий уровень интуитивности. С этим трудно спорить – вы управляете персонажем топорно, словно водите танк. На японском языке танковое управление называют rajikon-sousa, где слово rajikon происходит от сочетания английских слов radio и controls. Речь идет об игрушечном гоночном автомобиле, управляемом с помощью пульта с двумя стиками – один для движения вперед или назад, а другой – для поворота колес в стороны. Такое управление позволяет внутриигровому персонажу двигаться вперед, когда игрок нажимает кнопку «вверх» на геймпаде, и пятиться, когда он нажимает «вниз», независимо от того, куда обращен взгляд героя. Иной подход к управлению реализован в Super Mario 64, другой игре 1996 года: «вверх» всегда заставляет Марио двигаться вперед, а «вниз» разворачивает его и перемещает в противоположную сторону.

Проблемы с управлением в Resident Evil усугубляются заранее отрисованными фонами, из-за которых враги иногда находятся вне поля зрения. Игроки знают, что враги в комнате, потому что слышат их, но видеть их из-за статичных ракурсов камеры не могут. Нападение «невидимых» врагов – неотъемлемая часть классической Resident Evil, даже если такие ситуации кажутся раздражающими. В японской версии эту проблему решили с помощью автоматического наведения оружия: нажатие R1 на геймпаде PlayStation помогало персонажу целиться прямо во врага, позволяя игрокам стрелять увереннее. Однако функцию автоприцеливания удалили из североамериканской версии для повышения сложности, чтобы побудить жителей Северной Америки покупать игру, а не брать ее напрокат. В любом случае японские версии в прокате доступны не были.

Разработчики понимали, что у такого управления есть свои минусы. Когда в конце 1995 года к ним присоединился Ёсики Окамото, чтобы заменить уходящего исполнительного продюсера Токуро Фудзивару, он почти первым делом обратился к Синдзи Миками с вопросом, можно ли определить, какой тип управления больше подойдет для игры – танкоподобный или в реальном времени⁷. Команда разработчиков опробовала обе схемы в пред релизных сборках и пришла к выводу, что танковое управление делало игру более пугающей. «В предварительной сборке управление осуществлялось в реальном времени сродни тому, как это было в Devil May Cry, но игра перестала казаться страшной и сложной, потому что от зомби было слишком легко убежать. В итоге мы сохранили танковое управление», – вспоминает Окамото⁸. Он обсуждал с Миками и другие изменения. Окамото попросил увеличить до трех количество чернильных лент, которые используются на встречающихся в некоторых локациях пишущих машинках. Такие машинки были нужны для сохранения прогресса игрока на карту памяти PlayStation. В мае 1998 года в интервью японскому издательству Micro Design Publishing Окамото пошутил, что без этого изменения «игра оказалась бы посвящена постоянному поиску чернильных лент». Присоединившись к команде, Окамото видел в Resident Evil «дерьмовую игру»⁹, которую можно сделать хорошей, если внести несколько изменений. Его советы сыграли решающую роль.

В ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ СБОРКЕ УПРАВЛЕНИЕ
ОСУЩЕСТВЛЯЛОСЬ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ СРОДНИ ТОМУ, КАК
ЭТО БЫЛО В DEVIL MAY CRY, НО ИГРА ПЕРЕСТАЛА КАЗАТЬСЯ

⁷ Использованное автором выражение «управление в реальном времени» не совсем корректное: танковое управление персонажем также проходит в реальном времени. Обсуждающаяся здесь альтернатива ему подразумевает мгновенное передвижение героя в указанную сторону относительно ракурса камеры. – *Прим. науч. ред.*

⁸ Devil May Cry была выпущена Capcom в 2001 году. Управление в игре было в стиле Super Mario 64. – *Прим. авт.*

⁹ В интервью Окамото использует слово 糞ゲー, что можно буквально перевести как «говноигра». – *Прим. авт.*

СТРАШНОЙ И СЛОЖНОЙ, ПОТОМУ ЧТО ОТ ЗОМБИ БЫЛО СЛИШКОМ ЛЕГКО УБЕЖАТЬ. В ИТОГЕ МЫ СОХРАНИЛИ ТАНКОВОЕ УПРАВЛЕНИЕ.



Ёсики Окамото

Несмотря на рекламируемые гейм-дизайнерские инновации, Resident Evil на самом деле не первая хоррор-игра.

Если обратить взор на игры не от Capcom, можно отметить, что на Atari 2600 выходила Mystery House, а на PC – Alone in the Dark. Я могу с уверенностью сказать, что Resident Evil стала первой когда-либо выпущенной игрой в жанре сурвайвал-хоррор благодаря сочетанию реалистичного трехмерного игрового мира, по-настоящему страшных врагов и управления, которое позволяло игрокам противостоять зомби, не делая тех слишком легкими мишенями. Именно благодаря определяющим жанр элементам словосочетание «сурвайвал-хоррор» нашло отклик у всего игрового сообщества и стало нарицательным практически для любой видео-игры с элементами ужаса и страха, хотя фактически использовать его в играх не от Capcom нельзя. Konami называет свою серию Silent Hill «хоррор-адвенчурой», а Koei Тесмо называет Fatal Frame (Project Zero в Европе) «хоррор-экшен-адвенчурой». Но в глазах обычного геймера все они по-прежнему кажутся сурвайвал-хоррорами. И, несмотря на все технические ограничения, реалистичный мир Resident Evil позволяет сурвайвал- и хоррор-элементам настолько эффектно дополнять друг друга, что Alone in the Dark, Clock Tower и Sweet Home остаются далеко позади. В ретроспективе 2010 года от NowGamer Синдзи Миками признал, что «сейчас нельзя назвать Resident Evil красивой игрой». Он также напомнил аудитории, что в то время было «невероятно сложно делать игру для PlayStation». По сегодняшним меркам Resident Evil может казаться морально устаревшей, но влияние, которое Resident Evil оказала на индустрию в те годы, невозможно переоценить.

Джилл-сэндвич: перевод и озвучка Resident Evil

Оригинальная Resident Evil стала бы знаковой уже благодаря сочетанию жанров. А ведь игра еще может похвастаться и набором культовых персонажей, благодаря которым она и заняла прочное место в поп-культуре. Это члены S.T.A.R.S. Крис Редфилд, Джилл Валентайн, Альберт Вескер, Барри Бертон и Ребекка Чемберс. Крис, Джилл, Вескер и Барри – из команды «Альфа», а Ребекка – из «Браво». Этих людей придумал сценарист Кэннити Ивао, а имена им дал планировщик Хидэки Камия. Персонажи были карикатурами на американских супер-героев и злодеев глазами японцев, которые черпали свое представление об американцах в 90-х из средств массовой информации.

Японцы переборщили со своим видением американцев, но каждый из участников S.T.A.R.S. стал культовым и обрел фанатов. Двадцатипятилетний бывший пилот ВВС Крис – крутой парень не без недостатков с доброй душой и острым чувством справедливости. Двадцатитрехлетняя Джилл – сильная, жестокая и независимая героиня, в прошлом член отряда «Дельта», отлично играет на пианино и взламывает замки. У тридцативосьмилетнего Вескера, хладнокровного и загадочного злодея, зачесанные назад волосы, солнцезащитные очки и черная полицейская форма. Ребекка же носит оливково-зеленую медицинскую форму и может похвастаться интеллектом, находчивостью и проницательностью девушки, окончившей колледж в возрасте восемнадцати лет. Детали биографий Криса, Джилл и Ребекки едва ли кажутся правдоподобными (а в случае Джилл так вообще фантастическими, поскольку в «Дельта» брали только мужчин), но персонажам все равно удавалось расположить к себе игроков, ищущих способ убежать от реальности с помощью игр. Многие поклонники Resident Evil считали этих персонажей привлекательными, причем среди косплееров можно встретить моделей, которые в 1996 году еще даже не родились.

У Барри тоже много фанатов, ведь он фаворит многих поклонников первой части. И ему, и Альберту по тридцать восемь лет, они самые старшие из героев. Барри – единственный персонаж, у которого во время событий RE есть дети. Внешне его выделяет внушающий авторитет борода, а сам он играет квази-родительскую роль по отношению к молодым Крису и Джилл. Однако запоминается Барри не внешностью, а тем, что он говорит. Барри снискал дурную славу из-за не самых удачных диалогов в начале игры: не каждому хватит терпения дослушать их до конца, но в большинстве случаев игроки знают как минимум две легендарные реплики Барри. Игру не ругал за плохую актерскую игру только ленивый: персонажи сильно переигрывают. Благодаря Барри игровая поп-культура обогатилась такими цитатами, как «Будет лучше, если ты, мастерица открывания, возьмешь ее» и «Ты чуть не стала Джилл-сэндвичем». Эти фразы смешно звучат (хотя юмор в них не подразумевался), но нельзя отрицать, что написаны они ужасно. Причиной плохих диалогов стали небольшой производственный бюджет, культурные различия и разные приоритеты у команды разработчиков, актеров и тех, кто налаживал между ними контакт.

Синдзи Миками рассказал, почему, по его мнению, озвучка вышла именно такой. Я ужинал с ним в Осаке в январе 2007 года и тогда еще не говорил по-японски. Миками на английском тоже не говорил, поэтому мы с ним общались через общего друга-переводчика. Поскольку мы не могли ничего сказать друг другу напрямую, Миками попытался завязать разговор, с юмором протянув правую руку таким образом, что его рука напоминала пистолет. Затем он посмотрел на меня и сказал по-английски с акцентом: «У меня есть ЭТО!» Он цитировал фразу, произнесенную Барри в начале Resident Evil. Миками объяснил, что диалог намеренно упростили, чтобы его могли понять даже обычные японцы (в игре была только английская озвучка). Многие жители Японии лишь частично понимают английский язык, однако его изу-

чение – обязательный предмет в японских школах. Человек поймет хотя бы часть английской речи, если предложения будут простыми, медленными и четкими.

Прошло более десяти лет с той встречи с Миками. Я переехал в Токио восемь месяцев спустя, в сентябре 2007 года, и живу там по сей день. Теперь я свободно говорю по-японски и, вооружившись словарем на случай, если попадутся новые непонятные слова, могу с комфортом играть в любую Resident Evil на этом языке, будь то японский текст и английская озвучка или полностью японская версия (японская озвучка появилась в играх серии в 2012 году). После десяти лет жизни в Японии и всех грамматических и орфографических ошибок, встреченных мной в английском языке за это время, я начал понимать, что имел в виду Миками. По моему опыту, большинство японцев в крупных городах вроде Токио и Осаки без проблем понимают простые английские фразы из Resident Evil, такие как «Прекрати! Не открывай эту дверь!» и «О нет! Это монстр!» В игре не было более сложных реплик. В 2016 году знание английского языка средним японцем высмеивалось в популярном музыкальном видео «PPAP» японского комика Пикотаро¹⁰. Его «леопардовый» наряд, простая, но завораживающая хореография и причудливая мимика сами по себе вызывали смех, но основной текст I have a pen, I have an apple высмеивает «японский английский». Разумеется, много японцев свободно владеют английским (намного больше, чем жителей западных стран, хорошо знающих японский), но будем честны, диалоги в Resident Evil не намного сложнее, чем текст «PPAP». Чрезмерно упрощенные диалоги в игре были сознательным выбором Миками, чтобы взятый на запад курс не отпугивал и японскую аудиторию.

Даже с учетом намеренного упрощения диалогов, в локализации присутствует ряд недостатков. Локализация – термин, который относится к продукту, содержание которого намеренно изменено для соответствия другой языковой аудитории. Это не просто перевод с одного языка на другой.

В 1996 году концепция качественной локализации игры и даже сам термин «локализация» были в новинку. Пришедший в Capcom в 1999 году дизайнер Синсаку Охара знал два языка, и он вспоминает, что на момент его трудоустройства в компании не было команды по локализации. «Если сравнивать Resident Evil с предыдущими играми Capcom, мы увидим, что до определенного периода переводить было нечего. Игре достаточно было просто выйти на английском языке без оглядки на качество», – говорит Охара.

Запись озвучки проходила в августе и сентябре 1995 года в Токио. В то время использование полноценных профессиональных студий звукозаписи для видеоигр было редким явлением. Имея ограниченный бюджет и минимум опыта записи озвучки, Capcom (и другие издатели) могла позволить себе нанимать только местных жителей. В Японии проживало немного носителей английского языка, поэтому нанятые актеры не всегда были профессионалами. Среди них попадались учителя английского языка, диджеи, религиозные миссионеры или родственники японцев. В большинстве случаев их настоящий талант не имел значения, если вообще наблюдались хотя бы его зачатки. От них требовалось просто знать английский язык.

О том, почему диалоги в Resident Evil вышли именно такими, поясняли два актера и две актрисы, работавшие над игрой. Линн Харрис озвучивала Ребекку, а также отвечала за кастинг других персонажей. Харрис говорит, что ее работа была крайне халтурной, так как во время записи ей не сообщили даже базовой информации об игре. Она отмечает, что процесс проходил в целом несвязно. «Меня никто не ставил в известность о том, в какой сцене что происходит. Приходилось работать с тем, что было. Решения о том, как и где использовать голоса и в каком контексте, принимались разработчиками, которые, как я поняла, плохо понимали английский язык, если вообще понимали». Харрис защищает свою работу: «Люди называют игру актеров

¹⁰ <https://youtu.be/0E00Zuayv9Q> – Прим. пер.

плохой, но это не так. Просто реплики в игре использовали не так, как мы предполагали при записи».

Барри Гьерде, озвучивавший Барри, подтверждает слова Харрис – они понятия не имели, о чем игра. Актеры озвучки думали, что высокая секретность нужна для того, чтобы конкуренты ничего не узнали. Гьерде говорит: «Я также заметил, что клиенты или их агенты не очень хотели раскрывать название игры, словно это большой секрет, который не должны узнать конкуренты». Японская игровая индустрия 80–90-х славилась повышенным вниманием к коммерческим тайнам, поэтому предположение Гьерде, безусловно, не лишено зерна истины.

Гьерде объясняет, что его самые запоминающиеся реплики были частью сценария, написанного Сарсом. «Отвечаю всем умирающим от любопытства людям: нет, я не импровизировал и не выдумывал эти глупые фразочки про “Джилл-сэндвич” и им подобные. Они присутствовали в сценарии, а мне нужно было их читать. На сеансах записи нет места демократии. Если хочешь работать, не жалуйся». В процессе записи возникали трудности. Гьерде вспоминает свой опыт озвучивания в тесной студии: «Одному из нашей четверки приходилось втискиваться в странную будку, держа в руках сценарии. Когда наступала очередь говорить другому актеру, нужно было быстро уступить ему место и возвращаться к микрофону в свой черед». Многие согласятся с Гьерде, что работа есть работа и что независимо от реального таланта актеров, из-за низкобюджетного производства, разницы культур, отсутствия у участников опыта и недавнего появления полностью озвученных видеоигр качественная озвучка Resident Evil в 1995 году была просто невозможна.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.