

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	10
ВВЕДЕНИЕ	13
1 ИСТОКИ СУРВАЙВАЛ-ХОРРОРА	17
ТОКУРО ФУДЗИВАРА И ЭКШЕН-ИГРЫ ОТ CAPCOM	17
ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ: ПЕРВЫЙ ХОРРОР ОТ CAPCOM	20
ПОЯВЛЕНИЕ СИНДЗИ МИКАМИ: НАЧАЛО РАЗРАБОТКИ RESIDENT EVIL	24
ПРИШЕСТВИЕ СУРВАЙВАЛ-ХОРРОРА: КАК УСТРОЕНА RESIDENT EVIL	28
ДЖИЛЛ-СЭНДВИЧ: ПЕРЕВОД И ОЗВУЧКА RESIDENT EVIL	37
RESIDENT EVIL СПАСАЕТ CAPCOM	43
2 ОТ ИГРЫ К ФРАНШИЗЕ. RESIDENT EVIL 2	49
СМЕНА ОБИТЕЛИ: СКРОМНЫЕ НАЧАЛА ХИДЭКИ КАМИИ	49
RESIDENT EVIL 1.5 И ПОЯВЛЕНИЕ НОБОРУ СУГИМУРЫ	55
КАМИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР: ПЕРЕЗАПУСК RESIDENT EVIL 2	63

6 ■ RESIDENT EVIL. ОБИТЕЛЬ ЗЛА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

RESIDENT EVIL 2 БЬЕТ РЕКОРДЫ ПРОДАЖ	70
У МАМКИ СВОЕЙ СПРОСИ: ВОСПОМИНАНИЯ ХИДЭКИ КАМИИ	73
3 НЕМЕЗИС	78
ЦИФРЫ — ЭТО НЕ ГЛАВНОЕ	78
НАКАЛ УСИЛИВАЕТСЯ — RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	81
ОТ СПИН-ОФФА К ПОЛНОЦЕННОМУ СИКВЕЛУ	87
ЗАЧЕМ ЦЕПЛЯТЬСЯ ЗА ЦИФРЫ? ВОСПОМИНАНИЯ КАДЗУХИРО АОЯМЫ	93
4 ГОТОВЬТЕСЬ ДРОЖАТЬ	97
ЦЕНЗУРНЫЙ ПРЕЦЕДЕНТ — RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT	97
ДО ДРОЖИ В ПАЛЬЦАХ — RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT DUALSHOCK VER. И RESIDENT EVIL 2: DUALSHOCK VER.	102
5 ИСТОРИЯ RESIDENT EVIL НА ПЛАТФОРМАХ SEGA	110
КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ	110
RESIDENT EVIL И ПОЛЕТ НА SATURN	113
НОВАЯ МЕЧТА SEGA	117
RESIDENT EVIL НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ	122
КОД — ВЕРОНИКА	130
ИКС-ФАКТОР СЮЖЕТА	134
КОНЕЦ МЕЧТЫ	139
ХИРОКИ КАТО: ОН ВАМ НЕ ФЕРМЕР	142
6 КАРМАННЫЙ СУРВАЙВАЛ-ХОРРОР	146
Я ВСЕГДА С СОБОЙ БЕРУ: RESIDENT EVIL 2 НА GAME.COM	146

RESIDENT EVIL НА GAME BOY COLOR	149
RESIDENT EVIL: GAIDEN	152
7 УВИДЕТЬ СВОИМИ ГЛАЗАМИ:	
ОТВЕТВЛЕНИЕ SURVIVOR	158
RESIDENT EVIL: SURVIVOR	158
ЛИНИЯ ОГНЯ: RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2 —	
CODE: VERONICA	165
ПАЛЬБА ИЗ ПУШЕК: RESIDENT EVIL: DEAD AIM	168
8 ИСТОРИЯ RESIDENT EVIL НА ПЛАТФОРМАХ	
NINTENDO	173
МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ И НЕБОЛЬШИЕ КАРТРИДЖИ:	
ПРОБЛЕМЫ NINTENDO	173
RESIDENT EVIL 2 НА NINTENDO 64	179
ОСТАВИТЬ НОЛЬ СВОБОДНОГО МЕСТА:	
RESIDENT EVIL ZERO НА NINTENDO 64	183
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПЛАНОВ РАЗВИТИЯ СЕРИИ	
БИОHAZARD	189
ПРЕДЛОЖЕНИЯ MICROSOFT И ПОЗДРАВЛЕНИЕ	
С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ ОТ КЕНА КУТАРАГИ	194
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ: РЕМЕЙК	
RESIDENT EVIL	198
RESIDENT EVIL ZERO: ПОСЛЕДНЯЯ КЛАССИЧЕСКАЯ	
RESIDENT EVIL	204
9 RESIDENT EVIL ВЫХОДИТ В СЕТЬ	210
НА ЗАРЕ ОНЛАЙН-МУЛЬТИПЛЕЕРА	210
ТЫ ВСЕ ДЕЛАЕШЬ НЕ ВОВРЕМЯ! RESIDENT EVIL:	
OUTBREAK	214
ВПЫШКА РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ. RESIDENT EVIL:	
OUTBREAK: FILE#2	223
НАСЛЕДИЕ OUTBREAK	226

10 ПОЛНАЯ СМЕНА МОДЕЛИ	230
СНИЖЕНИЕ ПОПУЛЯРНОСТИ RESIDENT EVIL	230
СТИЛЬНЫЙ ЭКШЕН: DEVIL MAY CRY	235
ПЯТЕРКА ОТ CAPCOM: ДОЛГОЖДАННЫЙ АНОНС RESIDENT EVIL 4	239
СМОТРИТЕ НЕ ОБОССЫТЕСЬ	243
«НОВОЕ ШОКИРУЮЩЕЕ ЛИЦО СУРВАЙВАЛ-ХОРРОРА»	249
«ПОЖАЛУЙ, ЛУЧШАЯ ВИДЕОИГРА В ИСТОРИИ»	254
ГОЛОВА МИКАМИ: RESIDENT EVIL 4 ПРИХОДИТ НА PLAYSTATION 2	259
II СЕМЕНА НОВОЙ ЭРЫ	267
DEADLY SILENCE: ДЕСЯТАЯ ГОДОВЩИНА RESIDENT EVIL	267
СИНДЗИ МИКАМИ ПОСЛЕ RESIDENT EVIL	272
РОЖДЕНИЕ И СМЕРТЬ CLOVER STUDIO	275
ПОСЛЕ CAPCOM: PLATINUM GAMES И TANGO GAMEWORKS	278
НОВАЯ ЭРА RESIDENT EVIL	281
И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО...	283
ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ	283
RESIDENT EVIL НА NINTENDO Wii	285
РАСОВЫЙ СКАНДАЛ И ВОЗВРАЩЕНИЕ ОНЛАЙНА	289
HD-РЕМАСТЕРЫ	291
THE MERCENARIES 3D И REVELATIONS	291
OPERATION RACCOON CITY: ПЕРВАЯ ТРЕХМЕРНАЯ RESIDENT EVIL ОТ ЗАПАДНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ	293
КОЛОССАЛЬНЫЙ ПРОМАХ: RESIDENT EVIL 6	294
ОЧЕРЕДНАЯ СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ	295

НУЖНО БОЛЬШЕ РЕМАСТЕРОВ	296
ПУГАЮЩАЯ ЭПИЗОДИЧНОСТЬ: RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2 И UMBRELLA CORPS	297
УЖАС ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА: RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD	298
ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО: РЕМЕЙКИ RESIDENT EVIL 2 И RESIDENT EVIL 3	300
К БАБУШКЕ В ДЕРЕВНЮ: RESIDENT EVIL VILLAGE	303
ИСТОЧНИКИ	305
БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА	313
ОБ АВТОРЕ	316
БЛАГОДАРНОСТИ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА	317

ПРЕДИСЛОВИЕ

На черном фоне эффектно выделяется открывающаяся дверь. Вы когда-нибудь задумывались о том, сколько раз вам встречалась таинственная дверь, окутанная тенями? 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 Арклей. Помню, как обсуждал грядущую хоррор-игру *Sarcom* 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, проследживается 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 Хулио**
Январь 2019

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

ВВЕДЕНИЕ

До сих пор помню волнение, которое испытал ближе к концу одного из зимних деньков 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. Подростком 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 беседуем. 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!»*

* 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.*



ИСТОКИ СУРВАЙВАЛ-ХОРРОРА

ТОКУРО ФУДЗИВАРА И ЭКШЕН-ИГРЫ ОТ САРСОМ

В начале 1996 года Сарсом уже считалась известной компанией, за плечами которой было 13 лет разработки экшенов высочайшего качества. В индустрии с относительно небольшим количеством крупных игроков Сарсом позиционировала себя компанией-разработчиком экшен-игр с собственным уникальным подходом к их производству. В мире игр, да и в остальной поп-культуре бренд Сарсом 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 Komami, которая тогда базировалась недалеко от Осаки. Там он год проработал гейм-дизайнером аркадной игры Pooyan. Работа в Komami 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 Sarcom в середине 1980-х. Самой примечательной в тот период стал ранее упомянутый аркадный платформер 1985 года *Ghosts 'n Goblins* (известный в Японии как *Maikimura*). 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 Sarcom 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 Марио*. 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

* 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.*