

# Resident Evil — Lurkmore

«It all began as an ordinary day in September... an ordinary day in Raccoon City, a city controlled by Umbrella. No one dared to oppose them, and that lack of strength would ultimately lead to their destruction.»

— Джилл Валентайн

**Resident Evil** (moon. Biohazard, рус. *Обитель Зла*, надм. *Укоренившееся Зло*, *Житель Зло*, маш. *Резидентское Зло*, школ. *Резик*, *Президент Эвил*, Кин. *Resident Вася*) — культовый симулятор зомби-апокалипсиса в жанре Survival Horror от японской компании Capcom, а так же серия фильмов по нему с Милкой в главной роли. Завертелось всё ещё в далёком 1996 году, но не перестаёт доставлять фанатам до сих пор. В наличии имеется огромное количество крови, трупов, зомби и [гуро](#), а также ~~матюки и голые енишки~~.

## Суть

Все игры серии представляют собой гремучую смесь, позволяющую любому игроку найти что-то своё, за что можно зацепиться: фапабельные героини и суровые герои; экшн; сюжет, который интересно наблюдать. Обратная сторона медали и, собственно, главный повод для критики: такое кровосмешение лишает каждую составляющую права именоваться шедевральной. Так, хоть герои проработанные и не шаблонные — но их мотивация, диалоги и т. п. упрощены, дабы игроку легче было вжиться в роль. То есть вроде как и есть чувства друг к другу, но они редко сложнее подростковой моркови. В основном движущая сила персонажей — «[это наш долг](#)», «[ты мой друг](#)», «[ты нас предал](#)», «[ты убил моего отца](#)» и прочее шаблонное дерьмо в таком же духе. Но есть и приятные исключения. Пресловутая кровавость вообще довольно странная и с каждой серией становится всё более и более кастрированной — брызг всё меньше, а расчленёнка всё цензурнее. Сюжет же, с одной стороны, глубокий и разнообразный, а с другой также содержит множество клише: [корпорации био-оружия](#), героизм, [всемирный заговор](#), [эксперименты над людьми](#), [террористы](#), крот в отряде. Ну и взаимоисключающие параграфы, которые Capcom пытается затыкать в различных ответвлениях.

# RESIDENT EVIL

[Resident Evil in 5 Minutes \(Sort of\)](#)  
Сюжет всей серии за 5 минут

Поскольку сие безобразие оказалось дико популярным, то нечего удивляться тому, что по нему была снята целая куча голливудских фильмов и японских CGI-мультфильмов, а также настроено дохуя книг и манги, малоизвестных в этой стране, поскольку были переведены лишь недавно. И это не считая спин-оффов, HD-переизданий, мерчендайза и прочего баблдога.

## Причины популярности

Именно эта серия игр фактически породила жанр Survival Horror (родоначальника жанра — Alone in the Dark — помнят лишь самые древние старожилы). В атмосфере тревоги и одиночества побегать-пострелять по медлительным зомби, быстрым собачкам и по различным боссам-мутантам в интерьерах мрачных особняков, наблюдая за героями с помощью фиксированной «кинематографической» камеры; порешать головоломки, не требующие напряжения верхнего мозга, а в конце ёбнуть всю округу атомной бомбой — всё это было популяризировано в RE. Экшн держит в напряжении, но не адовой сложностью, а непривычностью: стоит понять что к чему, и даже относительно нуб может пройти любую игру серии на Харде, пользуясь «типа хитростями».

## Игрота

### Классика

«Добро пожаловать в Раккун Сити! Мы, гостеприимные жители городка, рады каждому новому приезжему... приезжайте ночью... попозже... уж мы-то вас так встретим — мало не покажется...  
гррррррррррррPPPPPPPPPP!!!!!!!»

— *Великий Дракон* такой умиляющий

Смеркалось. В Арклеиских лесах, что рядом с городком [Raccoon-City](#), зачастились исчезновения людей. Но убийц найти не удавалось, и глухарей повесили на специальный отряд [STARS](#). Первая

отправленная рота благополучно пропадает и ей вслед тут же шлют вторую, которую прямо на месте высадки атакуют мутировавшие собаки. Отряд успевает спрятаться в близлежащем готичном особняке. Так начинается самая первая игра серии — «**Resident Evil**», выпущенная в далёком 1996 году на PlayStation. По тем временам игра отличалась кошерной графикой, роликами с профессиональными (почти) актёрами и шикарной мрачной атмосферой. Выбрать можно было одного из двух персонажей: brutального мужика Криса Рэдфилда или фапабельную бабу Джилл Валентайн, прохождение за которых почти не различалось. Джилл, например, имела немного меньше здоровья, больше места в инвентаре и получала помощь от Барри. Крису вместо помощи от Барри приходилось оказывать оную Ребекке. На взаимодействиях альтер-эго и второстепенных персонажей и строились сюжетные ответвления. Ну и концовки отличались самую малость. А ещё там можно было невозбранно обезглавить приторможенного упыря или отстрелить ему ноги и, нарезая круги вокруг ползающего, прикончить ножом, что для середины 90-х было очень ново и донельзя жестоко. Именно в этой части был заложен типичный геймплей серии.



What a mansion

Вторая и, общепризнанно, самая кошерная часть игросериала — «**Resident Evil 2**», вышла на PSX в 1998. По сравнению с первой частью изменилась до неузнаваемости: графон похорошел, живые актёры уступили место силиконовым, вместо готичного особняка выдали готичный город, **заваленный говном до крыш** и ставший мемом серии раздолбанный полицейский участок, где игрок проводил большую часть времени. В наличии были более няшные зомби, расширенный bestiary и **Миниган**. Ещё тут можно было отстрелить зомби не только гнилую кочерыжку или ноги, но и оторвать руки, и тогда несчастный начинал блевать на ГГ едкой гадостью. Изничтожать супостатов снова позволялось за 2-х персонажей: **нежную и удивительную байкершу** Клэр Рэдфилд, младшую сестру Криса из первой части и мента-нуба Леона Кеннеди, удачно приехавшего на службу в самый разгар Т-вирусной чумы. Выбор, в общем-то, был эстетическим — отличия были сугубо в арсенале игрока. Новой фишкой стал выбор 2-х разных сценариев для каждого персонажа. Причём, если одним персонажем проходилась сценарий А, то вторым нужно было играть сценарий Б. Таким образом была симитирована свобода выбора. При этом, второй сценарий был не просто «те же уровни в другом порядке», а намного сложнее, с бóльшим числом врагов, включая неубиваемого громилу-Тирана, и проливал свет на некоторые события первого. Судя по CGI фильмам, каноничной является связка «сценарий А за Клэр, сценарий Б за Леона». Олсо, в качестве лулза разработчики добавили возможность погонять за двухметровый кусок тофу.



Тофу смотрит на тебя, как на говно

Третья часть эпопеи, под названием «**Resident Evil 3: Nemesis**», вышла в 1999, пока железо было ещё горячо, на закате PSX. После довольно непростого периода разработки Сарсом явила миру **революционные изменения**, напичкав своё детище всяческими вкусностями, среди которых были и вины и серенькое УГ. Теперь изначально можно было играть только за одного персонажа: довольно **легкомысленно одетую** Джилл. Но зато в распоряжении геймера находился почти весь Енотград! Зомби стали куда многочисленнее и шустрее, а всё оружие из предыдущих частей (с апгрейдами, да) можно было выбить или найти на улице. Беготни определённо прибавилось, головоломки стали похожи на первую часть, но с удобством второй. А ещё присутствовал крафт патронов, что резко развязывало руки задротам. Нелинейность присутствует в виде периодически возникающего выбора «сражаться или бежать», влияющего как на геймплей, так и на концовку. Игра заканчивается локальным экстерминатусом всего 100-тысячного Раккун Сити. После финальных титров, в качестве бонуса, становится доступна винрарная мини-игра «Наёмники», ставшая неотъемлемой частью всех последующих частей.

## Ещё Торт

С приходом нового поколения консолей, Капком, аккурат в 2000 году, выпустили на Dreamcast **енин-офф** игру (Вероника изначально должна была быть третьей частью, а похождения Джилл в Раккуне — так, доп. сценарий для RE2) для любителей пофапать конкретно на Клэр из второй части — «**Resident Evil: Code Veronica**». Игра стала настолько популярна, что была признана лучшей на момент выпуска игрой серии и лучшей игрой для Dreamcast. Сарсомовцы, разумеется, тут же анонсировали обновлённую версию игры для свеженькой Плойки Два, **с чуть-чуть улучшенной графикой и лишними 9 минутами заставок**. Игру для плойки озаглавили «**Code: Veronica X**». Для PC игра так и не вышла даже спустя 20 лет, увы, но вы же в курсе про эмуляторы? Игра получилась *очень* длинной и **насыщенной** (сошла бы за три третьих части). С технической точки зрения, таки прорыв — полное 3D (хоть камера и осталась статичной). Поскольку игра разрабатывалась параллельно с третьей частью, некоторые прогрессивные фишки из оной в Веронике не были реализованы: свободное перемещение по лестницам, уклонение от атак противника, порох (задроты негодуют), зато было парное оружие **по-македонски**. По части квестов игра выигрывала у всех

предыдущих частей — одной смекалкой теперь не отделаешься, придётся читать каждую записку. По части хоррора всё было на уровне, а вот по части сурвайвала не совсем. Уровней сложности попросту нет и была добавлена совершенно неуместная функция «Начать заново» с чекпоинтами, что нормально для шутера, но никак не для Резидента.

В 2002 году на [Геймкубе](#) вышла, пожалуй, одна из лучших попыток осовременивания старых игр — **«Resident Evil Remake»**. Разрабы хотели реализовать всё то, что было задумано, но не было сделано (в основном в силу технических ограничений), в 1996 году. Визуально игра выглядела (да и выглядит до сих пор, даже без всяких HD переиздания) просто великолепно. Нововведений тоже было достаточно: новые комнаты, монстры, оружие и режимы. Было добавлено оружие ближнего боя (не говноножик, с которым игрок стартовал во всех частях): кинжалы, шокеры и гранаты. Вещички эти были одноразовые, но крайне полезные. Заодно обновили музыку и, конечно же, озвучку персонажей. По части хоррора игра была на уровне остальной классики, а вот по части сурвайвола превзошла их всех. Если на лёгком и среднем уровне сложности особых проблем в этом плане не возникало, то уже на харде недостаток ВСЕГО не мог не ощущаться: травок меньше, патронов тоже нихуя нет, а зомбидохнуть не хотят никак. Прошли на харде? Отлично — открылись режимы Real Survivor и «один опасный зомби» (за вами ходит зомби обвешанный гранатами, выстрел в которого заканчивает игру). В общем одна перманентная годнота да и только.

[REmake vs. REmake  
Remake vs. Resident  
Evil](#)

Сравнительный  
анализ

К сожалению, игра не стала большим хитом на момент выхода и именно тогда Капкомовцы задумались, что пора им [перезагрузить всю франшизу](#) с графином и ЙОБОй.

На следующий год после выхода Ремейка, Сарсом анонсировали для того же Геймкуба первый в серии приквел, **«Resident Evil Zero»**, чье действие происходило в Арклейских лесах за день до событий первой части. Капкомовцы окрестили геймплей как «однопользовательский кооператив», то бишь вдвоём с ботом. Переключаться между персонажами можно было одной кнопкой, на чём было завязано решение некоторых головоломок, да и дополнительные слоты в инвентаре же. На деле это нововведение на протяжении всей игры весьма раздражало. Вообще игра разрабатывалась довольно давно, и должна была выйти ещё на Nintendo 64, но разработчики прослоупочили и картриджные консоли канули в лету. Было решено выпустить Зеро на Кубике, заодно позаимствовав движок Ремейка. В итоге по графике и механике Zero от Remake отличается тем же, чем отличаются RE2 от RE3. В целом, игра несколько проигрывает Ремейку: загадки попроще, патронов и травок больше, инвентарь за счёт второго персонажа шире, да и убойная сила за счёт одного же выше. Ну и ныне вездесущий кооп в серии тоже пошел именно отсюда. В общем вполне ничего. Игра стала последним классическим Резидентом, за которым наступил...

## Всё пропало

В 2005 году Капком выпустили переломную для игросериала часть, породившую массу срачей — **«Resident Evil 4»**. Во-первых — изначально игра вышла на Gamecube, заставив люто-бешено негодовать владельцев PS2. Во-вторых — геймплей изменился чуть меньше, чем целиком. Сами авторы игры обозначили жанр как «Survival Action». Ламповый Раккун Сити заменили на мухосранскую деревеньку в Европе, вирусы заменили [паразиты «Las Plagas»](#), тупых и медленных зомби — тупые и быстрые колхозники, а бои с боссами строились по принципу [«стреляй в уязвимые места, бегай от инсталлов, добивай ножом»](#). Самым интересным нововведением стал «расширяемый» кейс-инвентарь, позволявший заведовать всем нажитым хозяйством игрока, как ему заблагорассудится и прокачиваемый до баула 80 уровня. Позже игру таки портировали на PS2, но, поскольку она потенциально несколько слабее Геймкуба, графику слегка урезали, а заставки на движке игры и вовсе заменили на видеоролики из кубовской версии. Для утешения в PS2-версии были добавлены новые миссии. Пипл схавал и не поперхнулся, и появился новый вид СпецОлимпиады — PS2 vs GC версия. Порт на PC появился аж в 2007 году и был, в лучших традициях, ректально-ориентированным (одно только прицеливание на клавиатуре чего стоило). Но в 2014 Сарсом таки разродилась на HD-версию с нормальным управлением.



Ага, вот эти ребята

Вообще, игра получилась хорошей, хотя олдфаги от неё блевали мозгом и срали кирпичами. Но её временем приняли.

**«Resident Evil 5»** вышла в 2009 сразу на PS3, XBOX 360 и PC. По сути — перенос идеи RE Zero в механику RE4: игра по-прежнему ориентирована на экшен но проходится в паре либо с тупым ботом, либо с не менее тупым другом (но только по сети). На этот раз резидентствовать пришлось за [Халка](#) Криса Рэдфилда, гонящегося за Вескером по Африке, где понадобилось положить немало бешеных нигр, что [вызвало немало баттхёрта у всяких там организаций IRL](#). В итоге Сарсом выпустила патч, резко снижающий

популярность негров в игре, из-за чего количество коренных жителей и мигрантов стало практически одинаковым, чтобы никому уж точно не было обидно. Получился тот же RE4, но со свистелками и перделками. Тем не менее, помимо улучшенной графики (и довольно топорной физики), игра могла похвастаться несколькими нововведениями: инвентарь отныне не ставит игру на паузу при его открытии; неплохо реализованный кооператив, который открывает доступ к новым возможностям — например заглянуть в **трусы** кармана напарника-бота, подобрать ему пушку под цвет штанов, или же получить помощь, если ГГ словил хорошую порцию пиздюлей от местной живности; эпичная музыка, которая прямо-таки подталкивает к шутерству.



Стероидная эволюция Криса

В целом вышло нормально (или уж не совсем говно), если учесть...

«**Resident Evil Revelations**» — своего рода спин-офф, вышедший 3DS в 2012. Доставил уже тогда, но только тем, кому не впадлу было ради одной этой игры купить данную зело редкую консоль. Чуть более чем через год была портирована в HD для ПК и старших консолей. По механике мало отличается от 5 части. Из-за изначальной портативности снова вернулись подгрузки во время открывания дверей, да и детализация моделей оставляла желать лучшего. Из-за этого в игру добавили универсальный сканер «ГЕНЕЗИС», который находил невидимые мелкие предметы и сканировал врагов для получения бонусов. Инвентарь стал более удобным и разделил предметы на категории. Наконец вернулись вменяемые головоломки. Стало меньше QTE. Саундтрек писал композитор Вероники, что тоже огромный плюс. Персонажи впервые в истории серии научились одновременно целиться и ходить. Сюжет использует наработки из не каноничных игр (см. ниже) и рассказывает о становлении BSAA главной в мире организацией по борьбе с биотерроризмом. Приквел к пятёрке короче. Подался он в эпизодической манере с «в предыдущих сериях» в начале главы и клифхэнгерами в конце. В общем и в целом игра вышла довольно неплохая, во всяком случае, плюсов в ней достаточно, и многие, даже самые ярые её порицатели, нашли что-то интересное для себя.

«**Resident Evil 6**», появилась, опять же, мультиплатформой в 2012. Capcom будто прислушались к воплям о «верните X и запилите Y», слив всё в одну кучу и сделав сборную солянку из второй, третьей, четвёртой и пятой частей. В игру вернули Леона, Криса, Шерри (в качестве игрового персонажа), Аду и до кучи выдали новых проходимцев. RE6 окончательно скатила серию в кинцо: практически весь игровой процесс — один большой заскриптованный ролик, **где надо жать X**, чтобы не проиграть; в угоду **колофдьютифагам** этапы с гонками на машинах и снегоходах случаются чуть ли не раз в пять минут, а количество QTE превышает все мыслимые и немыслимые пределы. Дополняется это совершенно **убогим** ФИМОЗНЫМ сюжетом, вырвиглазным инвентарём, почти полным отсутствием головоломок и унылыми постреолушками. Проще говоря, от RE тут только персонажи.

«**Resident Evil Revelations 2**» — вышла в 2015, сохранив большую часть особенностей предшественника. Сраная эпизодичность дошла до того, что 4 эпизода игры выходили по штуке в неделю, итого почти месяц с получения первого до получения последнего куска игры. Игра доставила многим предзаказавшим и купившим пекарям: игру портировали настолько кривой, что первый эпизод лагал, были проседания фпс и рывки у всех, кроме владельцев топовых машинок. Но спустя неделю вышел фикс, уравнивший всех — лагало без исключения. В последствии патчи всё исправили и даже добавили консольный кооп на одном экране. Персонажи в игре делятся на боевого и вспомогательного. Боевой по старинке стреляет по врагам, а вспомогательный заменял собой ГЕНЕЗИС из предыдущей части ища спрятанные предметы и находя слабости врагов. Каждая глава делится на две части разделённые временным промежутком в пол года. В первой половине мы играем Клэр Рэдфилд и Мойру Бёртон, а во второй за Барри Бёртона и девочку Наталью. Сюжет вышел довольно интересный и запутанный, но в отличие от шестёрки не бредовый. Ну и постоянные отсылки к творчеству **Кафки** доставили одному-двум эстетам.

## Ни рыба, ни мясо

На E3 2016, порвав пуканы и взяв всех врасплох, был таки наконец анонсирован **Resident Evil 7: Biohazard**. Игра *настолько* взяла всех врасплох, что кроме как по названию в самом конце никто и понять не смог, что же это такое анонсируется. Проект больше подходил на очередной клон Амнезии и заваленного Кодзимовского Silent Hills (что Р.Т.). Разумеется поддержка VR и неизбежно с этим связанный переход на камеру от первого лица вызвал много вопросов и срачей на тему **уже не тот**. В результате же имеем стандартную ИОБУ с **чекпоинтами** и **промтами**, присыпанную сверху парочкой до невозможности упрощённых элементов из типа классической частей, чего оказалась предостаточно для **хомячья**, знакомого с классикой разве что по обзорам на тытрубе, чтобы провозгласить игру «возвращением к истокам» и расхваливать аки второе пришествие. Коронную фишку франшизы — интригующий сюжет и запоминающихся персонажей было решено выкинуть в трубу, а на замену им выставить пронизанную клише западных хорроров банальшину с действующими лицами скучнее куска Тофу. А разгадка проста: сценаристом выставили какого-то левого гайдзина. По той же причине в игре нет ни зомби, ни колхозников, вместо них главным врагом выступают унылые соломенно-грибные НЭХ (такими темпами сюжет про каких-нибудь помидоров-убийц в RE уже не за горами), а весь хоррор

сводится к дешёвым jumpscare'ам. Бургеризация во все поля, товарищи. Многим хочется верить, что ожидаемый ремейк RE2 сможет действительно вернуть серию к её истокам, но мы-то, конечно же, **знаем**.

Седьмая часть при минимальных затратах принесла японцам **сотни нефти**, а потому было решено делать сиквел в таком же стиле, но уже с **блекджеком и ведьмами**. В 2020 был анонсирован **Resident Evil Village**. В этот раз разрабы вдохновились четвертой частью, запилили сеттинг деревня/замок, вернули чемодан и торговца. Главным героем вновь стал **безликий ноунейм** Итан из RE7, а в качестве вражин предлагается уничтожить оборотней, ведьм и вампиров. У анонимуса назревает закономерный вопрос: как сказочные твари связаны со вселенной Резидента? Но как всегда разгадка проста: всему виной очередной вирус/паразит/гриб.

В одном из трейлеров Village засветилась некая вампирша **Леди Димитреску**. 2.5 метровый рост и пара внушительных **достоинств** приглянулись **фанатам**, в результате всего за неделю были высраны тонны артов, **косплея** и прочего фап-контента с сочной дамой. **Есть мнение**, что скоро количество артов с Димитреску превзойдет все остальные на тему резидента.

## HD переиздания и ремейки

С появлением нового тренда на переиздание старых игр с новыми текстурками, дабы приобщить не заставших первые части к Великому (благо многие из нынешних геймеров на момент выхода RE 1-3 как раз находились в состоянии зачатия), Капком мигом начали осваивать рынок HD переизданий. В 2011 были выпущены Вероника и четвёртая часть на PS3 и 360. Дабы соответствовать стандарту 720p, разрешение текстур повысили, а двухмерную графику в Веронике растянули/обрезали под 16:9. А чтоб настричь еще капусты, в 2014 был сделан новый порт Четвёрки на PC с подтянутой до 1080p картинкой, ограничением кадров до 60 вместо 30 и нормальным управлением.

В 2015 вышло переиздание RE1-Ремейк'а, с возможностью выбора между оригинальным 4:3 и обрезанным 16:9. Плюс появилась возможность поменять тракторное управление на камероориентированное, что есть гуд. Офигев от успеха (переиздание игры 2002 года принесло больше денег, чем **Resident Evil 6**, да и ремейк в 2002 году принёс гораздо меньше денег, чем ремастер ремейка), Капкомовцы отправили в производство аналогичное переиздание RE Zero. Поскольку готовые ремейки кончились, было решено делать новый и в августе 2015 появилось объявление о начале разработки полноценного ремейка Resident Evil 2. Несколько лет пиливших на анриле подобный проект фанатов **вежливо** попросили прекратить разработку, но, дабы те не поднимали бугурт в комьюнити, пригласили поучаствовать в создании ремейка официального. Чтобы скрасить ожидание, в 2017 на PS4 и XboxOne подвезли Code Veronica, вторую трилогию и первый Revelations.

Когда же детали **Resident Evil 2 Remake** все же просочились в прессу, народ начал офигевать, ибо представили вовсе не ожидаемое а-ля ремейк-1 «все то же самое, но тока в хайрезе». С одной стороны, запилили весьма топовый графоний, поправили вечную ахиллесову пяту диалогов (написанных в 1998 году в том же неповторимом стиле, что и школьные **фанфики**), пригласили на роль живых актеров (с которых рисовали и снимали мимику), вот это все. С другой — добавили от себя сцен склейки и местами совершенно ненужной кровищи, ну и до кучи захреначили все на вид от третьего лица аки части 4-6 вместо тракторного управления и статички. Естественно, в начавшемся сраче фанаты занимали две полярные позиции:

1. **УОВА**-говно, Капком мудилы, PE опопсел, где мораль, не торт. И в общем, если смотреть на детсадовские головоломки, шутерную составляющую, вездесущее кинцо, мультяшное **гуро**, подбор актеров (кто-то зашел удачно, а кто-то Джордан Макьюен в роли Клэр), обрезанные целые сюжетные арки и финальные уровни (где время поджимало), бугурт далеко не беспочвенный. Все наработки Umbrella Chronicles/Darkside Chronicles и фанатских ремейков, по понятным причинам, ушли в мусорку, что тоже не добавило людям оптимизма.
2. Так ничо, играть можно. Все вырезанное переработали, сделали упомянутого Тирана Мистера Икс и его шляпу самой неотъемлемой частью беготни, ввернули апгрейды для всех стволов и одноразовые предметы из новых частей, боссов переработали по стандартам четверки. На смену цветастому и светлому пришло мрачное и темное, что тоже ближе к хоррору, чем к сурвайвалу, а лютые враги теперь отличаются не только запасом прочности и уроном, но и предполагают совершенно разные способы борьбы — в том числе да, с гуро-фаталками.

Несколько примирить обе стороны смогли **невероятные просторы** для **модов**, в том числе нудепатчи и 18+ для всех персонажей (да, включая Леона и ВНЕЗАПНО Мистера Икс), причем скандалы в виде приклеивания голых сисек к фотореалистичному лицу реально существующей актрисы только распалют интерес фоннатов. Оные моды также затыкают почти любые дыры, добавляют из классики оружие и наряды (не то позорище из предзаказа, а нормальные), и вообще многие превращают в другую игру: вплоть до возможности играть за второстепенных персонажей, доп. уровней, новых монстров и,



Тарантино одобряет

разумеется, Ханка с Тофу.

Так как даже после всех срачей хорошо продалось, быстро выделили бабок и на **Resident Evil 3 Remake**, но поскольку сроки на железо-пока-горячо подпирали, тот уже делался куда более на скорую руку, теряя целые уровни ибо некогда. На главроль на сей раз патриотично позвали аж целую Сашу Зотову (см. выше про нудепатчи, первый вышел через 0.01 наносекунды после демки, **а она и не против**), но взамен в ремейке стало всего меньше и все сильно короче (сделан не разрабами Resident Evil 2 Remake). Убрали ветки и развилки (понадергав элементов из разных сценариев), ничего нового уже не привнесли, ограничившись переработкой Немезиса: теперь у него смищенное лицо со скошенным носом (стало отдельным мемом, и вторым модом для игры стал его классический вид), огнемет, более имбанутые формы и создаваемые из простых суперзомби.

До кучи, кто-то решил добавить политкорректности, дав латиноамериканцу Карлосу афро (!), но убрав шуточки про foxu ladies и акцент (SJW не дремлют) и выкрутив мужским персам очки интеллекта вниз, а то надо быть конкурентоспособными. Позарились даже на наряды Клэр и Джилл: в этой стране их внешний вид во второй-третьей игре особых вопросов не вызывал (кроме того, что кто голые ноги против зомбей-то оставляет?), а вот на Западе это униформа **ночной бабочки** (что не уникально для серии, Ада Вонг в Четверке тоже одета как элитная шанхайская куртизанка, а через ее же кожаные штаны в Шестерке видно каждый изгиб зада). Политкорректная замена на джинсы и плотные одежки прилагается, DLC-аналог на классику тоже порезан (например, миниюбку все же сменили на шорты во избежание **панцшотов** а-ля Эшли Грэхем). Впрочем, опять же, моды не дремлют.

В остальном пошли по пути проверенного в новье: убрана система расчлененки (когда можно отстрелить ноги зомби), мало припасов-дохера врагов, темная и зловещая локация, которая окажется пристанищем ученых из Umbrella, вездесущее **QTE** вместо нормальных боев. Местами увлеклись в повышении ЭПИЧНОСТИ в синематиках и боссфайтах так, что берет смех: куда там Клэр и ее станковому пулемету, а также Крису и его валуну, у Джилл есть рейлган втрое больше ее размером, которым она прицельно шмаляет от бедра! Пугать аки PE-2 уже тоже не получается, ибо в потоке экшена-кинца (пусть и весьма неплохого) места на собственно хоррор уже не осталось. Чтобы народ не поуходил раньше времени, попытались прикрутить мультиплеер (**Resident Evil: REsistance**), но т.к. пришит белыми нитками, то и постигла его судьба Operation Raccoon City. Большинство фанатов купили, прошли за 4-6 часов и на этом все, хотя для маньяков есть и новые уровни сложности (а также награды за них, включая костюм из первой части), но здесь снова мододелы в гараже уделывают все официальные подачки.

Меж тем на очереди ремейк **Resident Evil 4**. Попкорн можно запастись уже сейчас, делая ставки.

## Другие игры серии

Кроме вышеперечисленных, на протяжении лет были выпущены и различные спин-оффы: {{NSFW|1=|2=

- 1997 — **Resident Evil 1.5 (Prototype)** — ранняя версия второй части, в которой Клэр была блондинкой, родства с Крисом не имела, и вообще её звали **Эльза**. Была полностью переписана после того, как разрабы решили, что надо сменить стиль на более **МРАЧНЫЙ, полный АРХАИЗМОВ, набитый НЕНАВИСТЬЮ и в котором БУДУЩЕГО НЕТ**. Преуспели. 40%-версия внезапно оказалась у фанатов, которые решили ее доделать. Вроде как преуспели. Все желающие- бегом на торренты.
- 2000 — **«Resident Evil: Survivor»** — стрелялка на первой PlayStation для светового пистолета. Управление без пистолета жутко кривое и неудобное. Графика ужасна и использует в основном модельки из RE2. Добавьте к этому низкую сложность и тупой AI (особенно на PC) и получите жуткий проходняк. На её фоне даже куда менее известная на то время и более муторная в управлении, но при этом более проработанная Realms of the Haunting (имеющая тот самый геймплей от 1-го лица, которого и хотел Синдзи Миками, но который так и не довели до ума ещё в первой игре серии) с тем же особняком игралась куда лучше. Зато сюжетец был в целом неплох: Новый герой Арк Томпсон уничтожает производство Тиранов на очередной базе Амбреллы.
- 2001 — **«Resident Evil: Survivor 2 — Code Veronica»** — вышедшая уже на второй PlayStation стрелялка для светового пистолета. С игровой механикой в целом всё в порядке, но сюжет тупо краткий и кривой пересказ Code Veronica, официально объявленный кошмарным сном Клэр.
- 2002 — **«Resident Evil Gaiden»** — самостоятельный резик для Gameboy Color, который был связующим звеном между RE2 и RE3,5. Так как 3,5 не вышла — Gaiden выкинули из канона.
- 2003 — **«Resident Evil: Dead Aim»** — ещё одна стрелялка для светового пистолета на PS2. Прообраз будущих четвёрки и Revelations. Бегать от третьего лица, а стрелять от первого. Главные герои американский оперативник (не Леон) и китайская шпионка (не Ада). Злодей очередной руководитель подразделения Umbrella угрожающий запустить ракеты с вирусом с круизного лайнера.
- 2003 — **«Resident Evil Outbreak»** + 2004 — **«File #2»** — неплохой сетевой боевичок на тему RE. Весьма доставляет. К сожалению, Сарсом выпилила сервера. Существует платные японские сервера на которых до сих пор режутся, правда для этого нужна японская (или чипованная) консоль.
- 2006 — **«Resident Evil: Deadly Silence»** — недурственное переиздание самого первого Resident Evil

для DS. По части нового контента сравнится с Ремейком 2002-го.

- 2007 — **«Resident Evil: Umbrella Chronicles»** — рельсовый шутер для Wii и PS Move. Пересказ сюжета Zero, 1, 3 + короткий свой сюжет про Криса и Джилл на [Кавказе](#) и затыкающие сюжетные дыры короткие истории про Вескера.
- 2009 — **«Resident Evil: Darkside Chronicles»** — ещё один рельсовый шутер для Wii и PS Move. Приквел к четвёрке с полноценным сюжетом про Леона и Краузера в Южной Америке + пересказ Двойки и Code Veronica. Получилось неплохо, но при этом в унитаз спустили характер Алексии, которая здесь просто убила своего инцестуального братца, тогда как в CV она горевала по нему.
- 2012 — **«Resident Evil: Operation Raccoon City»** — кооперативный шутер по событиям второй третьей части в механике урезанной пятой. Получился унылым и дерьмовым.
- 2016 — **«Umbrella Corps»** — попытка запилить сетевой шутер, похожий на ORC, только с бюджетом в две чашки кофе. Мегаэпичный фейл, в который никто не играл даже на запуске. Обладает поразительно однообразным игровым процессом, дерьмовейшим управлением и кучей багов.
- 2020 — **«Resident Evil: Resistance»** — мультиплеерная игра, присобаченная на скорую руку к ремейку третьей части. Фейл уровня RE:ORC.

## Классические RE vs Новые RE

### Плюсы классических RE:

- Проработанный сюжет, построенный на хитрых планах злобной мегакорпорации, которой срать на захват/уничтожение мира — они просто производят самое пиздатое биологическое оружие в мире для всех желающих.
- Толпы зомби, узнаваемых и родных, в рядах которых нередко оказываются те, кто ещё пять минут назад был жив и, возможно, даже был знаком с ГГ.
- Загадки, требующие усилий мозга (хотя бы спинного), даже если сводятся к тому, чтобы применить предмет где надо.
- Тиран, от серии становящийся всё более неуязвимым, убийственным и нереально крутым.
- Заражённый Раккун Сити, великолепно воссоздающий атмосферу места, где обезумевшие от ужаса люди всё побросали и пытались хоть как-то сдержать распространение эпидемии, с понятным результатом.
- Ханк. Просто Ханк.

### Минусы классических RE:

- Херовая графика. Хуже, чем в Crisis. Впрочем, есть Remake.
- Минимум свободы действий — нельзя [грабить корованы](#).
- Возня с инвентарём, жрущая дохрена времени и заставляющая бегать от ящика к ящику.
- «Танковое» управление. Порой может подзаебать даже олдфага. Для школоты вообще невообразимо.

### Плюсы новых RE:

- Приличная графика (школота в восторге).
- Наличие старых, правда изуродованных, героев.
- Кейс в четвёртой части, научивший многих педантизму. Выпилен сразу же после неё.
- Больше боссов, к которым нужен нетривиальный подход.
- Более динамичные бои, с кучей годного экшена. Плюс возможность опиздюлить врага в ближнем бою, что в ранних RE было поводом для анекдота.
- Хоть какая-то возобновляемость ресурсов, вместо старой системы «на этом участке 10 коробок патронов и 1 аптечка, и выкручивайтесь, как хотите».
- Хороший ИИ бота-напарника. Последний, к слову, реально помогает, а не просто путается под ногами.

### Минусы новых RE:

- Нет вируса/зомби. Глисты — неприемлемая замена. В 6-й части таки частично пофиксено.
- Нет корпорации «Амбрелла». В 6 части, опять, пофиксили. Опять частично.
- Наиубищный сюжет, лишённый всякой логики начиная с 5 части.
- Тупой отстрел, особенно вкупе с неумеренно расширенным в никуда арсеналом 4-5 частей, убивает весь интерес.
- Ёбаное [кинцо](#), способное изрядно раздражать даже ньюфагов.
- Нет Раккун Сити. Заражённые деревни в ебнях и открытые пространства превращают хоррор в простой шутер.
- «Головоломки», сводящиеся к тому, чтобы убить всех врагов, дойти до нужной точки и/или привести туда напарника.
- Покупка оружия и апгрейдов, на корню уничтожающая радость от находки нового ствола, уникальность каждой модели и ценность того, что удалось нарвать на поле брани.

- Уёбищный инвентарь, к шестой части деградировавший до карманов с тупой прокруткой.
- Чекпоинты. Всё напряжение мигом летит в унитаз когда ты знаешь, что игра сохраняет сама себя каждые 5 секунд.
- Наличие напарника-бота, что убивает атмосферу хоррора с героем-одиночкой, который должен пугаться каждой тени.
- Всё равно нельзя [грабить корованы](#).

## Основные персонажи

Все основные (да и второстепенные) персонажи франшизы появились в первых двух частях и с тех пор список так ни разу и не пополнился (то есть уже 17 лет). Именно на их перипетиях и строится сюжет всей серии, а главным событием любой новой части становится вопрос: «кто же из этих классических персонажей вернётся». Потому что кто-то обязательно вернётся. Что часто является поводом для критики — мол [заебали чередовать одни и те же лица](#). Ирония заключается в том, что рубеж, так сказать, дозволенной оригинальности уже давно пройден и даже если Капком выпустит основную часть с исключительно новыми персонажами, вызовет это лишь высирание тонн кирпичей у тех самых критиков — «старые персонажи были лучше», «уже совсем не тот», «нет связи с классикой» и т. д. и т. п. (как это, собственно, и случилось с 7-ой частью и наверняка также случится и с упоминавшейся [недавно](#) в новостях 8-ой). C'est la vie.

**Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).**  
**Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.**



### Крис Рэдфилд

Какбэ дефолтный выбор игрока в самой первой части. Член отряда S.T.A.R.S. Стал одним из основных персонажей серии несмотря на то, что по интересности едва обходит кирпич. Является протагонистом в четырёх основных играх и туче всяких спин-оффов. Меметичен тем, что во всех классических частях (включая Remake) выглядел, как самый обычный и неприметный парниша, а после ребрендинга серии, с пятой части, был превращён в [стероидного](#) качка, еле влазящего в футболку. С тех пор отыгрывает роль «мышц» сериала.

#### • Клэр Редфилд

Каваяная, няшная и просто ути-пути сестра Криса, появившаяся со второй части и ставшая одной из основных персонажей серии. Одна из трех фап-богинь серии, наравне с Джилл и Адой. Тоже прошла трансформацию из слабачки в бой-бабу, особенно это заметно в Revelations 2, где стала похожа на мужика-транса... Но вернула себе славу и красоту, благодаря RE Remake 2, красоте motion-capture модели-Джордан Макьюен и озабовенным фанатам-модделам, которые сделали over-дохуя бдсм-порно-модов.

### Джилл Валентайн

Второй игральный персонаж RE1 и фап-икона. Член того же отряда S.T.A.R.S. В отличие от Криса, впоследствии являлась ГГ лишь в одной основной части — RE3, ну и паре спин-оффов. Примечательна Джилл, прежде всего, самым знаменитым мемом франшизы — «Jill Sandwich» и своим внешним видом, ставшим просто воплощением фансервиса и Рула34. Именно по Джилл его в серии больше всего. Если в самой первой части она была одета в совершенно неприметную униформу, то последующие её явления народу помогли [скрасить жизнь](#) немалой доли мужского населения.

### Альберт Вескер

До недавнего времени (конкретно RE5) — главный антагонист всей серии. Таки да — S.T.A.R.S. Предельно харизматичен. Начинал как типичный представитель клише о «предателе в отряде», но со временем превратился в обладающего суперспособностями злодея, который планировал и наблюдал за событиями всех игр. (*спойлер*: В конце пятой части был выпилен Крисом из базуки в жерле вулкана — смерть, о которой можно только мечтать. Goodnight, sweet prince.) Надо сказать, что после устования и ухода Вескера, сериал мигом клюнул носом, ибо хороший злодей играет важную роль в увлекательности сюжета, а все последующие претенденты были либо унылым говном, либо попыткой нажить на сабже. Примечательно, что англоязычный актёр озвучивания Вескера много лет спустя подарил свой голос Йошикаге Кире из [ДжоДжо](#), что заставило ссать кипятком от счастья как фанов Резидента, так и анимы.



## Леон Кеннеди

Собственно, главное лицо сериала. Появился в RE2 и с тех пор не уходит. Был главным героем в трёх основных частях, а так же трёх CGI фильмах. Как и Крис, был изменён чуть менее, чем целиком с наступлением перезагрузки франшизы. Если в RE2 Леон был неуклюжим неопытным ментом, то, начиная с RE4, он превратился в бисёнэна-спецагента на службе у [президента США](#), который выпиливает нечисть ударом ноги с разворота. Несложно догадаться, какой образ оказался более популярен.

- **Ада Вонг**

Соблазнительница, интриганка, наёбщица, мастер спорта по борьбе в откровенном наряде и просто азиатская шпионка. Главная фап-икона серии. Вечный объект вождения Леона и вечный комплекс его, т. к. единственная из всех закадренных им баб не даёт. Появилась с ним во второй части и больше не отпускает. И если выходит часть только с Леоном, без нее, то для фанатов это уже не торт. Также она для Леона как Женщина-Кошка для Бэтмена, тем более у Ады есть что-то вроде гарпуна как у Кошки. Наверное, единственный персонаж, который не был просран в плане имиджа ни в одной части: во всех частях выглядит по-разному, но при этом неизменно доставляет фанатам. И самое главное: она почему-то не стареет, т. е. в любой части выглядит на 25, максимум 30 и не больше.

## Фильмота

### Пиндосские



Крис из FMV ролика на PSX

Крис из FMV ролика на PSX



Официальный арт особенно подчёркивает нихуя не мускулистость Криса

Официальный арт особенно подчёркивает нихуя не мускулистость Криса



Remake версия



Джилл из того же  
FMV ролика

Джилл из того же  
FMV ролика



Аниме  
Джилл  
такая  
аниме

Аниме Джилл такая  
аниме



В Ремейке  
Джилл  
страдает  
недоеданием

В Ремейке Джилл  
страдает



Вескер какбэ  
намекает нам, что  
он крут

Вескер какбэ  
намекает нам, что он  
крут



Лицо доверия

Лицо доверия



Мистер  
Рэдфилд...

Мистер Рэдфилд...



Надо было как-то так

Надо было как-то вот так



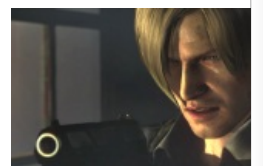
Получилось вот так

Получилось вот так



ВНЕЗАПНО

ВНЕЗАПНО



Старость не радость

«Alice fights Umbrella Corp. Umbrella creates T-virus. T-virus causes zombie apocalypse. Alice kills zombies. »

— *Глубокий сюжет* фильмов

Началось всё с того, что на волне успеха третьей части и римейка, кучке хитрозадых киножидов пришла в голову идея сделать **фильм по игре**. Однако религиозные убеждения не позволили делать что-либо прямо по играм (возможно, это запретили сами сарсомовцы, поняв, что ничего хорошего из этого не выйдет). Сначала фильм пригласили снимать Джорджа Джорджовича таки-Ромеро, который понимал толк в оживших мертвецах и фильмы которого, собственно, и вдохновили создание Resident Evil. Но не срослось — сценарий Ромеро забраковали (видимо, там было много расчленёнки и мало места оставалось для **низды** зубов и сисек Милы Йовович крупным планом на фоне сочных взрывов). Также не исключено, что старый дед собирался снимать без вмешательства компьютерной графики,



Только ради этого данные высеры и смотрят

всё делая по старинке. Это при том, что Ромеро уже режиссировал рекламный ролик для Resident Evil 2. Попытка сценаристов сделать всё своими руками и замутить фильм-по-игре и в то же время добротный блокбастер обернулась фейлом. Поклонники срут кирпичами и клянут режиссёров (и не зря), обычные зрители недоумевают — **кто все эти люди**. Всё потому, что фильмы до классических зомби-хорроров не дотягивают, а для добротных боевиков имеют какие-то потуги на сюжет, перекрывающий экшн. На связь с играми с самого начала был торжественно возложен хуй. В итоге получили на выходе шесть сумбурных блокбастеров категории В на один просмотр.

- **«Resident Evil»**. Первый фильм, вышедший аж в 2002 году (**да-да, анон, этой серии уже под 15 лет, блеать**), является, пожалуй, самой неплохой частью сей кино-опупеи. Связи с играми нет никакой, хотя кое-как соблюдена атмосфера эдакого индустриального пиздеца. Плюс есть голая Мила в конце фильма.
- **«Resident Evil: Apocalypse»**. После какого-никакого финансового успеха первой части, сиквел был неизбежен. Первоначально фильм должен был иметь приставку **Nemesis**, но позже название сменили на незатейливое «Apocalypse». Поскольку в Голливуде знают, что надо быдлу, фильм, как и предыдущий, наполнили тупыми взрывами и вездесущим Slo-mo, а также позированием Милки и всякого рода дешёвыми клише. Зато наконец-таки показали творящийся пиздец на улицах Енотграда. Атмосфера зомби апокалипсиса: 10 разлагающихся трупов из 10.
- **«Resident Evil: Extinction»**. После второй части стало ясно, что пипл это дело хавает и его можно превратить во франшизу. От самой игры осталось только название, под которым скрывается просто тупой, но порой зрелищный боевик «постапокалипсис» с закосом под **Mad Max 2**. Цветовая гамма меняется на серо-желтый — цвет пустыни. Зомбаки выживают, несмотря на отсутствие нямки и даже воды. Любой ботан, да и просто человек с парой извилин в мозгу понимает, что так быть не может, ибо энергия на сокращение мышц должна таки откуда-то появляться. Тем более ещё в первой части упоминалось, что зомби «живёт» только месяц. Однако сценаристам было похуй, а кассовые сборы фильма **какбэ намекают**.
- **«Resident Evil: Afterlife»**. Если первые три части ещё можно с натяжкой назвать «трилогией», то с четвёртым высером создатели бесцеремонно положили хуй на какие-то попытки связать фильмы сюжетно или логически и просто начали пилить бессмысленную поебень. Стоит таки отметить доставляющего Вескера (похожего скорее на агента Смита) и присутствие аж 3 персонажей из игр: Джилл, Криса и Клэр. Играют-то они неплохо, но не похожи на прототипы ну вообще никаким местом ну нисколько. Ну и конечно же **3D**, куда ж без него, вместе с патологической любовью к Slo-Mo.
- **«Resident Evil: Retribution»**. Пятый опус начинается ровно там же, где закончился четвёртый и завершается полнейшим пиздецом (и буквально и фигурально), подготавливающим зрителя к шестой, якобы заключительной части. Но мы-то знаем...
- **«Resident Evil: The Final Chapter»**. Надежда на то, что авторы сдержат обещание, данное в названии. Вроде-как-завершение всего-всего цикла, хэппи-энд, (*спойлер*: все умерли). Впрочем, зная нынешнее состояние гойливуда — ребут серии не за горами и не исключено, что мы ещё будем вспоминать о приключениях Милки, как о меньшем зле.

## Японские

- **«Biohazard 4D-Executer.»** Выпущенное в 2000 году специально для 4D кинотеатров (**3D + трясущееся кресло + ветер в лицо + запахи**) нечто. За отсутствием сюжета, в отрыве от 4D, которое само по себе довольно сомнительное удовольствие, не доставляет никак. За пределами Японии официально не выходило, так что найти его в сети можно лишь в виде низкокачественных рипов с **любительским переводом**.
- **«Resident Evil: Degeneration»**. Но не всё так печально, есть ещё порох в пороховницах, есть ещё ягоды в ягодицах. В 2008 году японцы сами сняли вполне бэковый CGI фильм. Вышла весьма доставляющая штука с Клэр Рэдфилд и Леоном Кеннеди в главных ролях, раскрывающая темы заката «Амбреллы», начала работы Леона на правительство, биографии Клэр и био-терроризма, и т. д. Сюжетно фильм полностью согласуется с играми, происходя между 4 и 5 частями. Единственный минус — довольно слабая и устаревшая графика. Есть мнение, что фильм сделан «на отъебись», чисто чтобы фанаты не бугуртили, но даже если и так, всё равно лучше голливудских высеров.
- **«Resident Evil: Damnation»**. Четыре года спустя, в 2012, запилили продолжение с всё тем же Леоном. Местами это даже можно смотреть, хотя от некоторых сцен становится по-человечески жаль создателей: проскакивают **мерзейшие голливудские штампы**, а диалоги местами таковы, что Капитан Очевидность пускает скупую слезу умиления. А хрен ли вы хотели, дети, промо-фильм к 6 части, **ЦА соответствующая**. Зато визуально смотрится очень даже. Олсо, действие происходит в некой славянской стране, явно нарисованной под Сербию (хотя все надписи на русском), однако антураж и события чуть более, чем полностью напоминают нынешнюю Украину. Вышел фильм за год до



Сегодня у кого-то будет вирус

воцарения истиной демократии™.

- **«Biohazard the Stage».** Спектакль 2015 (на DVD вышел в 2016), по хронологии происходящий до и после пятой игры. Среди героев присутствуют Ребекка, Крис и Пирс из шестёрки. Если забить на японских актёров, то вполне себе неплохо. Поскольку в театре со спецэффектами особо не разгуляешься, то сюжет тут подтянули. В конце даже есть «неожиданный поворот».
- **«Resident Evil: Vendetta».** Вышел в 2017 и является сиквелом шестёрки и спектакля. В главных ролях Крис, Ребекка, Леон. Как и предыдущий, обладает отличными экшен-сценами и просто-таки дебильным сюжетом. Особенно «хорош» главный злодей, который хочет... уничтожить весь мир. Зато Ребекка всё ещё такая же няшка, хотя ей уже 37 на момент мультика.

## ВНЕЗАПНО, Devil May Cry

У людей непосвящённых сей факт порой сносит крышу (хотя если взглядеться, то он предельно очевиден) — знатный экшн Devil May Cry изначально был новой частью Resident Evil. Добрый дядька Хидэки Камия, что был режиссёром RE2, после своего магнум опуса начал работать над новой частью сериала для будущей PS2. Отправился он в Испанию, чтобы вдохновения набраться, а когда вернулся запил игру со всякими мечами и крутыми пируэтами, дабы разнообразить формулу. Миками (отец серии) посмотрел на это дело и решил, что слишком уж непохоже оно на RE. Но больно хорошая игра получалась и Камия убедил начальство выпустить её отдельно. Все сюжетные моменты, связывающие игру с RE были убраны, главного героя переименовали в Данте и придумалось новое название — Devil May Cry. Так и повелось. А если присмотреться, то отпечатков Резидента там дофига: и охота за всякими ключами и блуждание по угрюмому замку. В общем пример того, что порой — что бы не делалось, всё к лучшему. Если талантливые люди трудятся, конечно.

Также стоит внимания ещё одна игра для PS2, которая изначально была прототипом 4 части и вобравшая в себя весьма многое из Clock Tower — Haunting Ground, где действие происходит опять же в замке. Но в отличие от DMC, управлять уже придется студенткой и псом, взаимодействие с которым является основой игры. Экшена ноль, зато есть танковое управление, неплохой хоррор, ну и фансервис. Правда, последним так тычут в лицо, что после n-нацтого подпрыгивания груди Фионы игроку это откровенно надоест.

## Срачи, холивары и все, все, все

### Книги vs Игры

Самый старый срач, поскольку книги начали выходить ещё до появления фильмов, Сайлент Хила и RE4. Книжки на русском не издавались, поэтому существуют три неофициальных перевода на великий и могучий по сюжетам всех трёх частей. Другой вопрос, что перевод оставляет желать лучшего. Если первую книгу ещё стоит читать, то третья — сущее дерьмо, а-ля «после прочтения сжечь и забыть нахуй». При знании языка читать лучше в оригинале.

Есть заблуждение, что творчество Стефани Перри — **высер**, не имеющий никакого отношения к Сарсом'у и Резиденту, и вообще формально нет разницы между фанфиком, написанным за пару дней, и этими книжками. Высер он может и высер, но строго говоря, первая книга Перри издана с согласия Капкома, а остальные написаны по контракту с ними же. А сие означает, что всё это было анально одобрено, в отличие от дочерских фанфиков.

Надо сказать, что книжки фанатами нелюбимы в принципе и каноничными не считаются, ибо допускают вольности в сюжете. Справедливости ради нужно отметить, что они на каноничность никогда не претендовали и были написаны чисто для профита. Ведь никто не считает каноничным какой-нибудь рельсовый шутер, даже если его делали сами Капкомовцы. В общем, анон, читай Resident Evil Archives, что и рекомендуется к переводу в ближайшем будущем.

### Resident Evil vs Silent Hill

Наиболее часто встречающийся древний холивар. Легко устраивается на тематических форумах при малейшем упоминании о SH, либо на CX-форумах о RE. Как правило, участником является фанбойская школотка, ибо олдфаги грустно поигрывают в классику CX и Реза. Объективно эти две серии давно уже ничего друг у друга не пиздят (да и зачем, если общего у них ничего нет), и сравнивать их некорректно именно по причине разной направленности. Одно — мистический триллер, второе — фантастический боевик. Всё. Но так как жажда попиздеть сидит у 95% населения на уровне ДНК, небольшое добавление в их гены Т-вируса разжигает срач минуты за полторы.

### Игры vs Фильмы



Тысячи их!

Самый лулзосодержащий холивар. Происходит вследствие того, что фильмы отличается от игр чуть менее, чем полностью. Набегающие фанаты фильмов, не встретив в игре фапабельную Милку, начинают истерить на форумах, как изнасилованные проститутки, а фанаты игры — срать кирпичами. Мнения о фильмах, как таковых разделяются от «ёбаный треш» до «нормальное мясо». Однако фильмы — это вовсе не Resident Evil, это нечто с неумело сворованными персонажами, местами и монстрами, в которых опознать родимых тезок из игр может только очень упоротый фанат. Полу Андерсону, снявшему **самый неплохой фильм-по-игре**, видимо, удалось снять тот самый неплохой фильм-по-игре случайно. К **горю** фанатов, франшиза безоговорочно завалена на ниве киноадаптации. Собственно, на этом уже продолжать сериал попросту некуда, по очень простой причине: сценаристы угробили саму атмосферу Резидента, превратив её в пост-апок с биологическим оружием. Авторы срубили бабла, актёры срубили бабла и попиарились, Сарсом срубили бабла и попиарили новые части RE, поклонники высрали новый Ракунси, но на них, как обычно, всем похуй. Такие дела.

## Мемы

Если ты видишь это сообщение — значит ты мудака у тебя отключен javascript (потому что ты мудака).  
Просмотр данной страницы рекомендуется со включенным JS. Так что тебя предупредили.



## Ящики

Атавизмы первой части — волшебные сундуки со встроенным телепортом, позволяющие складывать всякую хуйню в один ящик и брать из другого. Следствие инвентарной системы, где ключ или фрагмент головоломки занимают столько же места, сколько базака или мешок патронов. Вырезаны после Zego и ВНЕЗАПНО вернулись в Revelations.

## Печатные машинки

Вплоть до **всё пропало**, сохраняться в игре можно было только найдя этот анахроничный прибор, причём сначала требовалось отыскать для него чернильную ленту. Особенно забавно эти убер-девайсы смотрелись рядом с вполне рабочими компами. Ленты выпилили после Zego, а сами машинки после RE4. У нынешней школоты одним видом вызывают вопрос: «Щито это за хуйня?».

## Тиран

Особо умная и опасная **НЭХ**, всё больше мутирующая по мере прохождения игры, начиная от относительно человекообразной и заканчивая откровенно шизофренической. В конце эту тварь ВСЕГДА разносят с нехилым взрывом, обычно из базуки.

## Лаборатория

В 100% случаев последняя локация, где встречается тварь из предыдущего пункта. В конце взрывается, позволяя ГГ в последний момент съехать оттуда, обычно на вертолёте.

## Пазлы

Бессмысленные и беспощадные. Если в большинстве остальных хорроров пазлы можно объяснить всяким сверхъестественным атсралом, то в RE самое повседневное помещение обязательно заминировано хозяином тучей амулетов, ключей, монет, статуй, чаш и т. д. Всё это спрятано за потайными стенами и потайные стены открывает же.

## Торговец

Наверное самое меметичное достижение всех современных частей. Закутанный в плащ торгош с посаженным голосом, внешне больше похожий на бомжа-драгдиллера, преследует Леона по пятам, чтобы продать ему новый пистолет. Породил тучу интернет и IRL лулзов на момент выхода игры. Присутствует только в четвёртой части, собирались засунуть и в пятую но, видимо, посчитали, что много хороших идей будет вредно для будущего франшизы. Some back anytime. Алсо, на момент выхода был популярен слух, что если убить сабжа, то можно получить его прикид, зело мощный ствол или вообще все его товары. На деле убить торговца можно, но в награду



Суть ящиков



Школоте не понять



Немезис смотрит на тебя, как на следующего

игрок получит равным счётом нихуя.

## Jill Sandwich

Один из самых знаменитых мемов серии. Родом из первой части, где и так хреново написанный и переведённый сценарий попытались разбавить смущающей шуткой. Произносится Барри Бёртоном, когда тот спасает Джилл из ловушки с [комнатой-прессом](#): «Ты чуть было не превратилась в Джилл сэндвич».

## Башорг

Обсуждение ремейка второй части Resident Evil, в частности глубины локализации, ну там надписи, тексты, текстуры итд:

- Леон ведь бежит в форме полицейского, на котором написана аббревиатура R.P.D = Raccoon Police Department
- И что?
- В локализации придется писать Полицейский Департамент Ракун Сити = П.Д.Р.С. = и вот с этой надписью на груди и спине будет бегать Леон всю игру?)



Из лаборатории мер и весов



Пазлы в старых и новых частях

 449199

## Итог

А в итоге, при всех винах, Resident Evil скорее мертв, чем жив. Sad but true.

Отца Резидента Синдзи Миками выгнали ещё после 4-ой и именно тогда сериал пошёл вниз. К пятой всё только усугубилось — Такеути, продюсер старых частей, так и не вытянул еблю Криса с Шевой, устал и ушёл. В итоге серия превратилась в дойную корову для Старсом'a и теперь те без зазрения совести гонят ЙОБУ. Даже пытаюсь вернуть её к истокам™ в семёрке, финальный продукт получился мешаниной идей без чёткого видения, из чего следует, что без Миками сериал Тем Самым уже не будет. Впрочем, его личный проект «Evil Within», по отношению к Резиденту-является не игрой в одной вселенной, не родственной игрой и даже не по мотивам-а скорее просто, как дань уважения, по типу Dead Space в свое время. Как итог-Визин оказался не намного лучше последних резиков и так же провалился, так что вывод тут, пожалуй, такой: в современном мире ЙОБ и чекпоинтов Ё-сурвайвл хоррору места уже нет. Печалька.

[Mega64: Resident Evil 4](#)  
Знаменитый ролик троллинга прохожих



Один из многих фан-артов

## Галерея



Goodnight, sweet prince



NSFW



Таймлайн серии, У каждой части в котором никто есть [китайские](#) нихуя до конца не [порнокомиксы](#) разбирается



Три версии RE4





Больше голой  
Милы

В раю

Суть RE4

Всё встало на  
свои места



Пофapai на Клэр, Куда ж без этого  
анон

Как надо

И не надо



Обвинения RE5 в [President Evil](#)  
расизме  
породили массу  
лулзов

<https://www.youtube.com/watch?v=uymff74kDu0>  
Рекламный ролик RE2 за  
режиссурой Джорджа Ромеро

[Resident Evil 4 Schoolgirl  
Mod](#)  
Кawaii-мод RE4

[Resident Evil 4 Prototype  
Video](#)  
Наделавший в своё время  
шума ролик из ранней  
версии RE4

<https://www.youtube.com/watch?v=f05RM9njAXk>  
Титьке-мод RE5  
[HAMMER THE BUTTONS  
AND WIGGLE THE STICKS](#)  
Суть геймплея RE6 чуть  
менее, чем за минуту

[UDK proj- ClaireA Full  
Walkthrough](#)  
Фанатский римейк *всего* RE2  
на анрале

[#SaveYourInternet Resident  
Evil 1.5 \(MZD\)Patch Released  
23/11/2014 ELZA](#)  
Работающий 1.5 прототип  
[Resident Evil Numa REMake](#)  
Примерная суть частей с 0 по  
4

[Resident Evil Parody](#)  
Без веществ не разберёшься

<https://www.youtube.com/watch?v=IztzO1vMMfQ>  
ЧестноТрейлер

## Пародии

[Resident Evil 1 Parody:  
Episode 2](#)  
Пародия первой части

[Resident Evil 4 \(Bentley Bros\)](#)  
Лайв-экшн 4-го резика

[Resident Evil 4 Parody Flash](#)

[Олдовая флеш-пародия](#)

[Resident Evil 5 Parody](#)

[Краткое содержание 5-й части](#)

[Resident Evil 4 Parody](#)

[еще на RE4](#)

[Resident Evil 3 Nemesis](#)

[Parody](#)

[и Немезиса](#)

[Residente Vil 4 \(Parodia de Resident Evil 4 Español\) ENG SUBS | Woons](#)

[Современная рисованная поделка](#)

## Ссылки

- [Тёплое ламповое прохождение RE2 в Великом Драконе](#)
- [Крупнейшая англоязычная кладезь знаний по вселенной](#)
- [Информация о бетах и ранних версиях всевозможных частей](#)
- [Сканы артбуков и гайдов](#)

## См. также

- [Зомби-апокалипсис](#)
- [Большой Пиздец](#)
- [Silent Hill](#)
- [Dead Space](#)
- [ZOG](#)



### 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

w:Resident Evil en:w:Resident Evil tv:ResidentEvil ae:Resident Evil