

Сценарий озвучивания персонажей компьютерной игры.

Общее описание - вояка.

Прямой, немного глуповатый, экспрессивный, довольно ехидный. Одним словом - классический мультипликационный Пират. Любит стрелять, взрывать и еще раз – взрывать.)

Игра очень динамичная, персонажи постоянно состоят в перманентной перестрелке, отсюда динамика речи должна быть соответствующей. С просто высокой экспрессией и очень высокой. Но чувство боя - обязательно.

1. Боевые фразы. Высокая экспрессия:

Еще повоюем!
Так-то лучше!
Заррряжай!
Лишним не будет!
Большой, БОЛЬШОЙ, взрыв!
Аахахаха! Кучнее! Вставляйте кучнее!
Ложиииись!
Ловви гранату!
Томный взгляд, взрывной характер!
Хах! По-моему, тебя уже не соберут!
Ой, вроде... что-то отлетело!
Что молчишь, поймал?!

2. Фразы чуть более нейтральные. Чуть более с юмором: (фразы после смерти персонажа, как бы "умирая")

Ну, все... наигрался...
Еще... последний... взрыв...
Достойно...
Говорили мне, не нажимай красную кнопку...
Попал! *Кашель* Попал...

3. Набор эмоций нашего "Пирата" (по 2-3 итерации)

- попадания короткие (легкие хыки)
- попадания тяжелые (реакция тяжелее, ярче)
- смерти
- смех (злбный, конечно. очень короткий. скорее - усмешка)
- рев при стрельбе (что-то типо боевого раша)