

20

ANOS DE UM DOS
MAIORES CLÁSSICOS
EM JOGOS DE TERROR

GUIA
play
GAMES
EXTRA

resident evil



PERSONAGENS ❖ LOCAÇÕES ❖ INIMIGOS

PREPARE-SE PARA ENTRAR EM UM MUNDO DE HORRORES

Em 1996 a empresa japonesa CAPCOM lançava aquele que seria o pioneiro de um dos maiores sucessos dos videogames até hoje: Resident Evil.

Esse ano, a franquia completa 20 anos de existência e já conquistou milhões de fãs pelo mundo inteiro, sendo também um dos jogos com a maior quantidade de jogos derivados da história original para todas as gerações que você pode imaginar, até mesmo para smartphones!

Não conhece ou nunca ouviu falar de Resident Evil? Então vire a página e prepare-se para aprender sobre um verdadeiro

divisor de águas na história dos videogames e também se apaixonar pela história, seus protagonistas e até mesmo seus vilões.

Já conhece a série? Então dê um passeio nas próximas páginas, revivendo momentos nostálgicos e felizes, pois Resident Evil é muito mais que uma série de jogos de terror. Resident Evil é sinônimo de pura diversão.

Confira sua munição, seu kit de primeiros socorros e tenha certeza de que ninguém está gritando S.T.A.R.S. atrás de você, porque aqui começa nossa viagem no maravilhoso e tenebroso mundo de Resident Evil!

Os editores
redacao@editoraonline.com.br





ÍNDICE

6

ONDE TUDO COMEÇOU

Da mansão Spencer à China. Curiosidades sobre a franquia, locações, estilos de jogo

15

OS GRANDES PROTAGONISTAS

A história completa de todos os personagens da franquia

Chris Redfield
Jill Valentine
Barry Burton
Rebecca Chambers

16 Albert Wesker
17 Leon Scott Kennedy
18 Claire Redfield
19

20
21
22



resident evil



24

A FRANQUIA OFICIAL

Conheça os jogos que fazem parte da cronologia oficial

Resident Evil	24	Resident Evil Zero	49
Resident Evil 2	30	Resident Evil 4	55
Resident Evil 3 - Nemesis	35	Resident Evil 5	60
Resident Evil Code: Veronica	43	Resident Evil 6	66

72

AS ARMAS BIOLÓGICAS

Quem são os inimigos presentes nos jogos

84

SPIN-OFFS

Quais são os jogos do universo Resident Evil que não fazem parte diretamente da cronologia oficial do jogo

Resident Evil Revelations	85	Resident Evil Revelations 2	91
---------------------------	----	-----------------------------	----

96

RESIDENT EVIL BRASIL

Um bate-papo com Ceraldi, o responsável pelo fã site oficial sobre Resident Evil
www.residentevil.com.br



CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

G971

Guia play games extra : resident evil 20 anos / -- 04. ed. - São Paulo : On Line, 2016.

il.

ISBN 978-85-432-0052-1

1. Jogos eletrônicos - Manuais, guias, etc.

16-33707

CDD: 794.81536
CDU: 794:004.42

08/06/2016 09/06/2016



Raccoon City - Julho de 1998

ONDE TUDO COMEÇOU

— *Captain Wesker, where's Chris?*

Com essa frase, começava uma das franquias de maior sucesso no mundo inteiro: Resident Evil.

Nunca ouviu falar? É um pouco difícil de acreditar, mas como existe a possibilidade de você ser novo por aqui, aqui vai uma breve explicação sobre uma das maiores séries de jogos da história: em julho de 1998, casos de desaparecimentos e mortes bizarras na região das montanhas Arklay, no município de Raccoon City, desperta um alerta na polícia local.

A RPD (departamento de polícia de Raccoon) conta com um esquadrão especial

tático de resgate conhecido como S.T.A.R.S., que são acionados para investigar os estranhos casos relatados. Contando com duas equipes principais, ALPHA e BRAVO, que é o escolhido para investigar a área.

Depois de alguns dias, nenhum sinal do esquadrão Bravo é encontrado e nenhuma comunicação é relatada. Então o esquadrão Alpha, composto por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton, Joseph Frost, Albert Wesker e Brad Vickers, é enviado para investigar o desaparecimento da equipe BRAVO.

E é aqui que tudo começa...



Com Jill Valentine, Chris está desaparecido e você contará com a ajuda de Barry



Com Chris Redfield, Jill é quem está desaparecida e você contará com ajudas esporádicas de Wesker.

ESTILO DE JOGO

Resident Evil foi lançado em 1996 para o Playstation e trazia elementos completamente novos em relação aos jogos vistos anteriormente. Os controles eram diferentes, as câmeras eram diferentes... era um mundo completamente novo para qualquer jogador de vídeo game da época.

O jogo também ficou conhecido como o primeiro *Survival Horror* da geração 32 bits de consoles, o que atraiu uma gama enorme de fãs de jogos de terror e suspense.

Muitos sofreram com os controles no começo, pois ter que apertar para cima para andar, segurar um botão e apertar outro para atirar e ficar girando em torno de si ao colocar para os lados era algo nunca visto e até criticado no começo.

Mas a realidade é que o jogo é tão bom que as dificuldades enfrentadas no começo são facilmente esquecidas conforme você adentra cada vez mais na intrigante história.



A evolução da cena do primeiro zumbi que aparece no jogo. Acima, o original de 1996 e ao lado a versão do remake



CURIOSIDADE

Uma das inspirações de Shinji Mikami, o criador de Resident Evil, foi o game de terror Sweet Home da Capcom, lançado em 15 de setembro de 1989 para NES.



RACCOON CITY:
cidade onde
a Umbrella
desenvolia
seus projetos
envolvendo
armas biológicas
secretamente.

LOCAÇÕES

A história de Resident Evil é tão abrangente e vasta, que ao longo de todos os seus jogos ela literalmente corre o mundo, passando dos EUA para a Espanha, continente africano, Antártida, China... o que não falta no jogo é variedade de lugares para explorar.

Os três primeiros jogos acontecem em Raccoon City, seguido pelo Code: Veronica em uma ilha criada para o jogo e seguida

pela Antártida. No quarto jogo da franquia, um vilarejo na Espanha é o palco do terror de Resident Evil, seguido pelo continente africano em Resident Evil 5.

Como Resident Evil 6 é jogado por até 7 personagens diferentes, as locações são as mais variadas possíveis, indo dos EUA, passando pelo leste Europeu e chegando na China.



CHINA foi o palco do primeiro encontro de Chris e Leon em um mesmo jogo. Ambos são personagens principais em outros jogos da franquia.

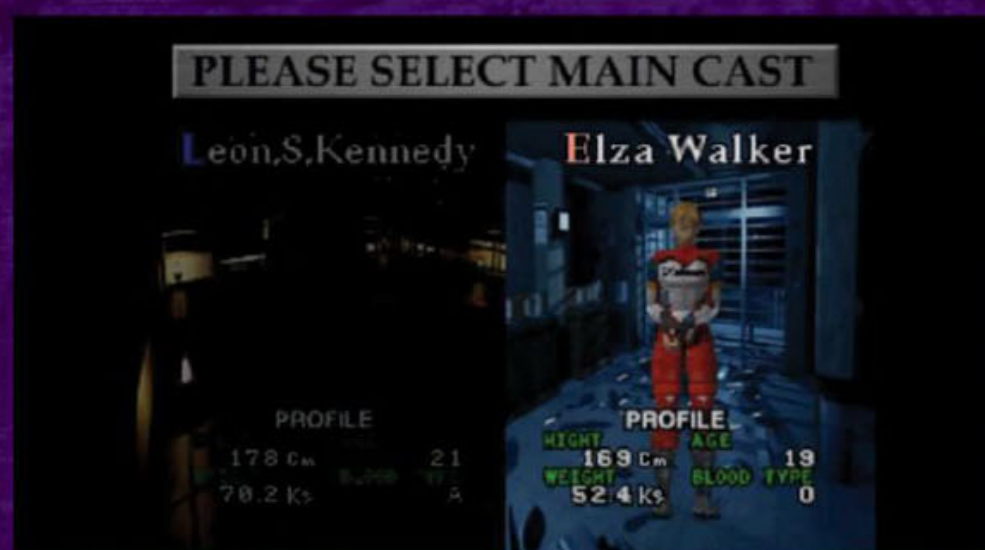
CURIOSIDADES SOBRE A FRANQUIA

Resident Evil passou por várias mudanças com o passar dos anos, algumas para melhor e outras nem tanto. Durante esse período, vários fatos curiosos aconteceram entre a criação de um jogo e outro.

1 No Japão, terra do criador do jogo – Shinji Mikami – o nome original de Resident Evil é Bio Hazard. O nome foi modificado nos EUA para Resident Evil pois existia uma banda com esse mesmo nome.



2 Não foi só o nome que mudou na versão americana do jogo: a abertura sofreu cortes drásticos, devido ao conteúdo “violento” e “explícito”. Cenas do Joseph sendo destruído pelos cachorros e uma abertura diferente para a apresentação de Chris foram algumas das censuras criadas para a versão dos EUA.



3 Durante a criação de Resident Evil 2, a ideia de jogar com dois personagens diferentes permaneceu, mas quando foi apresentado ao público era Elza Walker a protagonista. Por motivos desconhecidos ela foi retirada do jogo e Claire Redfield – irmã de Chris – assumiu o seu papel.

4 Um dos jogos preferidos pelos fãs da série, Resident Evil 3 – Nemesis não era para fazer parte da cronologia e sim ser um *spin-off* de Resident Evil 2. A mudança ocorreu porque a CAPCOM tinha um pré-contrato com a SEGA para lançar o próximo jogo em seu novo vídeo game, o Dreamcast. Porém, a série já fazia sucesso no Playstation e a CAPCOM não achou justo que o terceiro jogo da franquia não estivesse disponível para seus jogadores. Assim, Resident Evil 3 virou Resident Evil CODE: Veronica e Resident Evil Nemesis ganhou o posto de 3º jogo.





5 Por falar em exclusividades, a CAPCOM nunca foi muito boa nisso. A maior prova é que Resident Evil CODE: Veronica (depois do triste fim do Dreamcast) recebeu versões para Game Cube e Playstation 2, com a diferença de ter um X no final.



6 Parece que a CAPCOM gosta de parar os jogos que envolvem o Leon no meio do projeto e começar tudo de novo... Resident Evil 4 estava 75% pronto quando de repente, começaram



tudo do zero e fizeram um jogo completamente diferente. A versão Beta tinha o clima de terror que tanto fez sucesso, mas queriam algo novo.



7 E então foi lançado Resident Evil 4, um jogo que em nada lembrava seus antecessores. O jogo que era de terror, virou um jogo de ação e os zumbis foram substituídos por aldeões infectados com um parasita chamado "Las Plagas". Os fãs mais fervorosos detestaram a mudança do estilo de jogo, mas no final das contas, Resident Evil 4 para Game Cube acabou fazendo um sucesso estrondoso.



RESIDENT EVIL EM OUTRAS MÍDIAS



Alice (Milla Jovovich)

Com o estrondoso sucesso dos jogos, é claro que iriam levar Resident Evil para as telonas... mas até hoje não se entende muito bem o porquê.

Resident Evil - o jogo - tinha uma história envolvente, uma trama de traição, armas biológicas, arquivos que contavam o horror que os cientistas e outros funcionários da mansão passaram quando o T-Vírus foi solto e personagens extremamente carismáticos que renderiam ótimos filmes.

No entanto, os filmes têm pouco - para não dizer quase nada - a ver com os jogos. Alice (Milla Jovovich) acorda com perda de memória em um lugar que lembra a mansão dos jogos, mas as referências terminam por aí. O que segue depois disso é um fil-

me com muita ação e pouco terror, deixando aquela ponta de desapontamento nos fãs da franquia.

Nenhum personagem do jogo aparece no filme Resident Evil - o Hóspede Maldito, introduzindo personagens novos que deixaram quem assiste e conhece os jogos da série com uma pergunta na cabeça: onde estão os personagens?

Em Resident Evil - Apocalipse, tentaram fazer as pazes com os fãs dos jogos e a protagonista Jill Valentine foi introduzida na história.

Além disso, Nemesis - o grande inimigo de Jill em Resident Evil 3 (o jogo) também estaria no filme. Hora de se empolgar, certo? Errado!



Nemesis realmente aparece no filme, e fala o seu famoso “STARS”, mas duas coisas fizeram com o que os fãs ficasse muito bravos com esse filme:

1. Nemesis é a mutação de um personagem do primeiro filme, ligado a Alice. Quando o momento da luta contra Nemesis finalmente acontece, é Alice e não Jill que enfrenta o gigante da Umbrella.
2. A Jill é uma mera coadjuvante, tendo pouco ou nenhum destaque. Alice é o centro das atenções o tempo todo e Jill apenas segue a protagonista, sem ter qualquer profundidade na história ou relação com os acontecimentos na mansão do primeiro jogo.



VEREDICTO

Os filmes de Resident Evil são divertidos, mas definitivamente foram feitos para agradar ao público geral, e não os fãs dos jogos. Vale a pena assistir mesmo assim, afinal de contas, é Resident Evil!



ANIMAÇÕES



A CAPCOM não deixou seus fãs na mão e, vendo que os filmes não seguiam a história dos jogos, lançou em 2008 Resident Evil – Degeneração. A animação é um longa que ocorre depois de Resident Evil 4, trazendo os parceiros Leon e Claire para trabalharem juntos novamente. Milhões de polegares para cima em todo mundo dos fãs da franquia fizeram a CAPCOM acreditar que tinha feito a coisa certa e não parou por aí.

Resident Evil: Condenação saiu em 2012 e trouxe Leon de volta, mas dessa vez Ada



Wong – seu eterno e não correspondido amor – também dá o ar da sua graça. Mais uma vez, fãs da franquia ficaram muito felizes e a CAPCOM ganhou mais uns pontinhos com eles.

Para completar, a CAPCOM anunciou recentemente que um novo filme em CGI (animação) está sendo feito, mais uma vez com Leon como protagonista. Resident Evil: Vendetta ainda não tem data de lançamento prevista, mas com certeza já é aguardado com ansiedade pelos fãs.



OS GRANDES PROTAGONISTAS

A saga Resident Evil trouxe muitos personagens marcantes ao longo dos 20 anos de sua existência. No entanto, alguns desses personagens acabaram recebendo um destaque maior seja pelo seu carisma, pela sua história ou até mesmo pelos seus feitos dentro do jogo. Neste capítulo, vamos apresentar um pouco mais da história antes e durante os acontecimentos dos jogos.



Os jogos da franquia Resident Evil foram mudando em jogabilidade e estilo de jogo, mas determinados personagens se tornaram tão queridos pelos fãs que aparecem em mais de um jogo, sempre deixando suas presenças mar-

cantes por onde passaram.

Se você não conhece, é uma boa oportunidade para conhecer os protagonistas da franquia e, mesmo para os que já conhecem, existem detalhes que muitos podem desconhecer sobre eles.



CHRIS REDFIELD

Presente desde o primeiro Resident Evil, Chris era para ser o protagonista desde o começo, mas acabou tendo a cena roubada por sua parceira Jill Valentine. Mesmo assim, Chris aparece em diversos jogos da franquia e sempre com papel de grande importância.

Chris enfrenta qualquer situação com frieza e inteligência. Dotado de um intelecto e liderança naturais, mesmo diante das maiores dificuldades ele consegue permanecer calmo e passar segurança para seus companheiros.

Dotado também de uma personalidade forte, Chris acaba agindo muitas vezes com insubordinação perante seus superiores, colocando a sua própria vida em jogo para salvar outras vidas, mesmo contrariando ordens.

É um exímio atirador, sendo conhecido como o *marksman* da S.T.A.R.S desde sua primeira aparição. Além de sua experiência com armas de fogo, durante os outros jogos da franquia Chris demonstra ser excelente também em combate corpo a corpo e sobrevivência.

Foi protagonista em Resident Evil, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil 5 e Resident Evil 6 e Resident Evil Revelations.

Com o passar dos anos, seu visual sofreu mudanças significativas, chegando a mudar seu físico drasticamente, provavelmente devido às provações que apareciam em seu caminho.



JILL VALENTINE

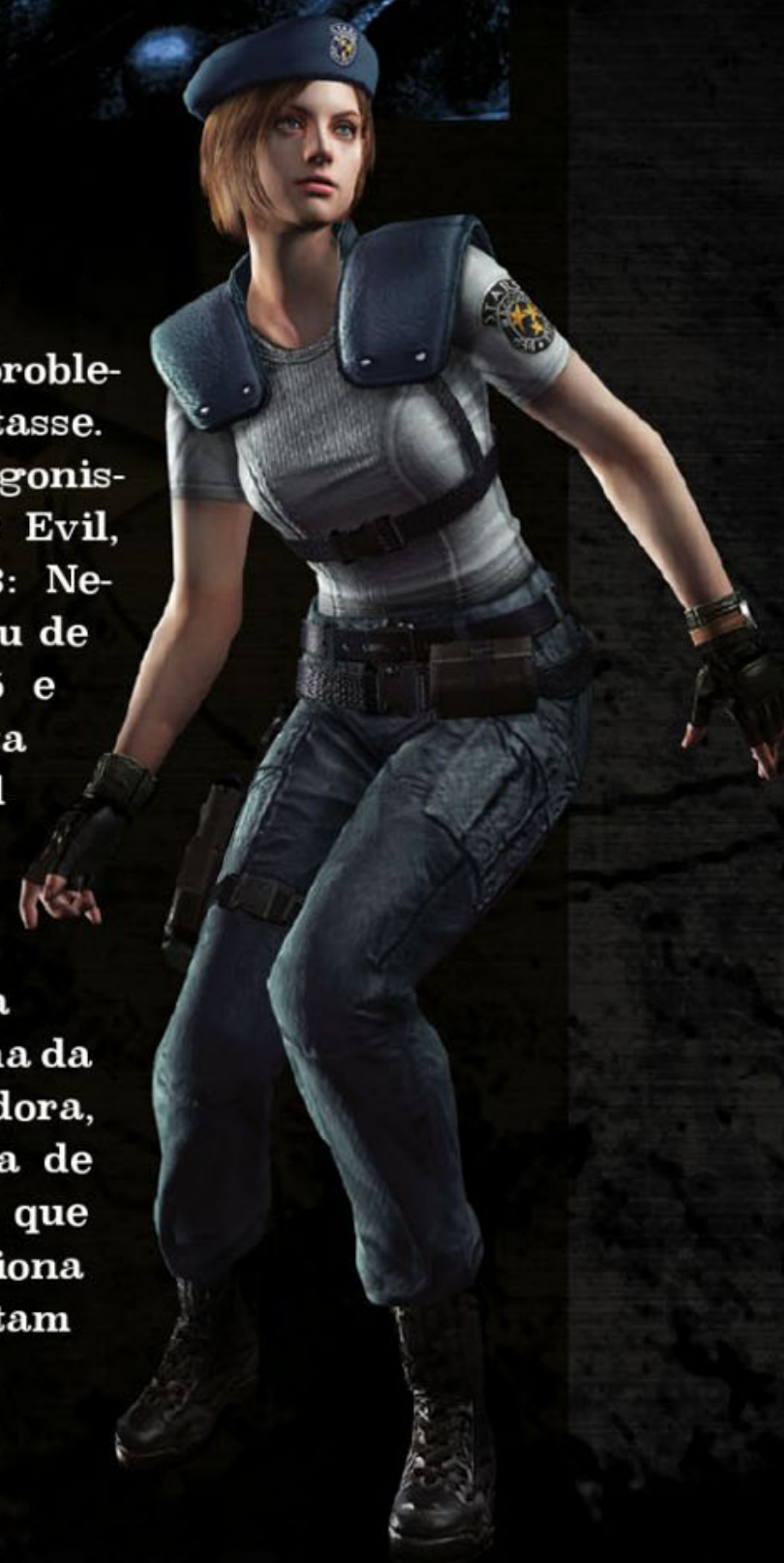
Também protagonista do primeiro e histórico Resident Evil, Jill Valentine tornou-se extremamente popular ainda no primeiro jogo por ser considerada a personagem mais fácil para concluir o game, sempre contando com a ajuda de Barry Burton e possuindo mais espaço em seu inventário para guardar itens, além da sua habilidade nata em arrombamento.

Conhecida pelo seu temperamento equilibrado, Jill consegue lidar bem com situações difíceis, mas sem a frieza que Chris possui. Conta também com um senso de justiça muito forte, o que fez com que ela continuasse as investigações para desmascarar a Umbrella e outras empresas bioterroristas, não

importando os problemas que enfrentasse.

Foi a protagonista em Resident Evil, Resident Evil 3: Nemesis, participou de Resident Evil 5 e foi protagonista de Resident Evil Revelations também.

Concluindo, Jill Valentine é a verdadeira forma da mulher batalhadora, corajosa e cheia de fibra moral, que jamais decepciona aqueles que contam com ela.





BARRY BURTON

Pense em uma pessoa que tem o típico comportamento de “paizão”. Pensou? Pois esse é Barry Burton!

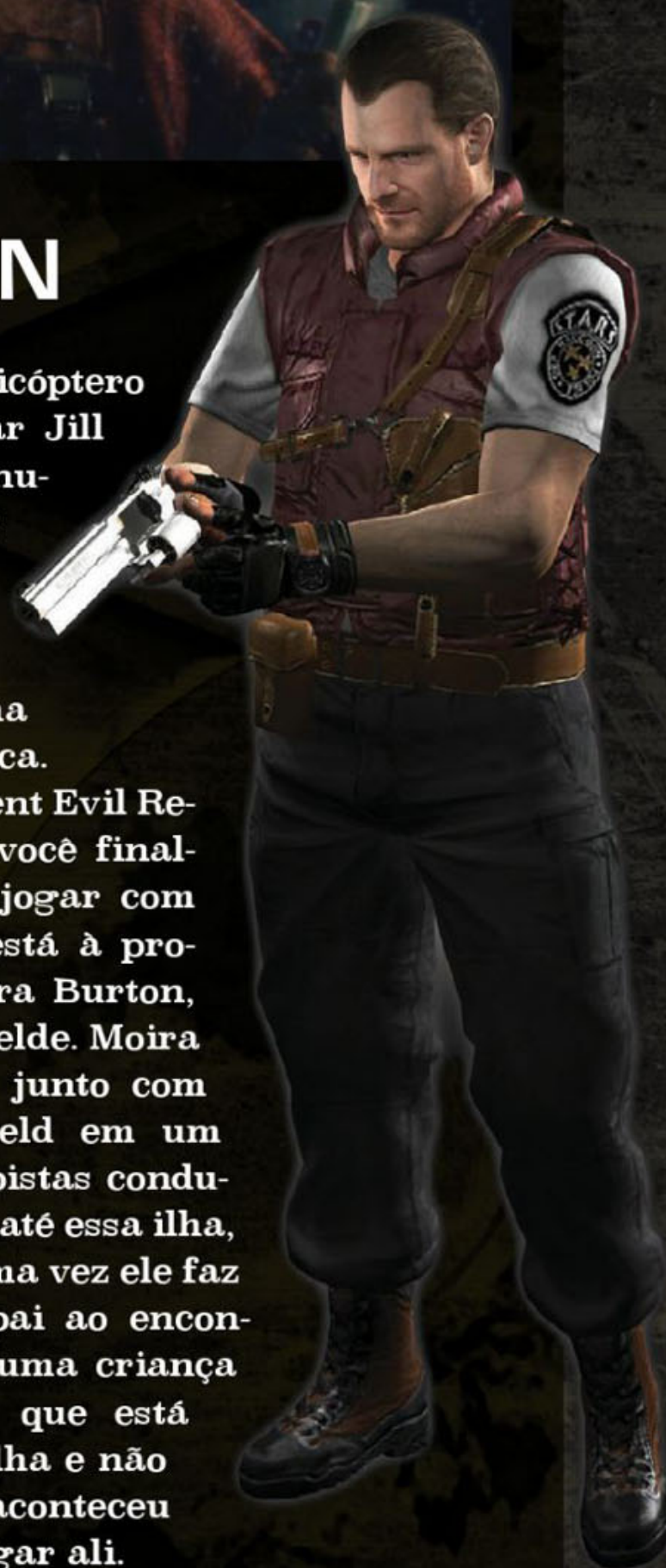
Presente desde o primeiro jogo, Barry só foi se tornar um personagem jogável em Resident Evil Revelations 2, mas sempre foi visto com bons olhos pelos fãs da série.

Pai de duas garotas, Barry foi colocado contra a parede no primeiro jogo, sendo ameaçado por Wesker para concluir seu plano sádico em Resident Evil, tendo sua mulher e filhas ameaçadas caso não obedecesse suas ordens. Mesmo assim, seu papel no jogo foi vital para Jill, que pôde contar com ele diversas vezes, seja ajudando a matar inimigos, consertando portas e até deixando munição e spray de primeiros socorros para ela. Ainda no final do jogo, ele coloca em risco a segurança de sua família e nota que Wesker enquanto este planejava acabar com Jill, usando sua arma biológica suprema: Tyrant!

Em Resident Evil 3: Nemesis, a figura de paizão aparece novamente, chegan-

do de helicóptero para resgatar Jill e Carlos, minutos antes de Raccoon City ser varrida do mapa por uma bomba atômica.

Em Resident Evil Revelations 2, você finalmente pode jogar com Barry, que está à procura de Moira Burton, sua filha rebelde. Moira desapareceu junto com Claire Redfield em um evento e as pistas conduziram Barry até essa ilha, onde mais uma vez ele faz o papel de pai ao encontrar Natalia, uma criança de camisola que está perdida na ilha e não sabe o que aconteceu antes de chegar ali.





REBECCA CHAMBERS

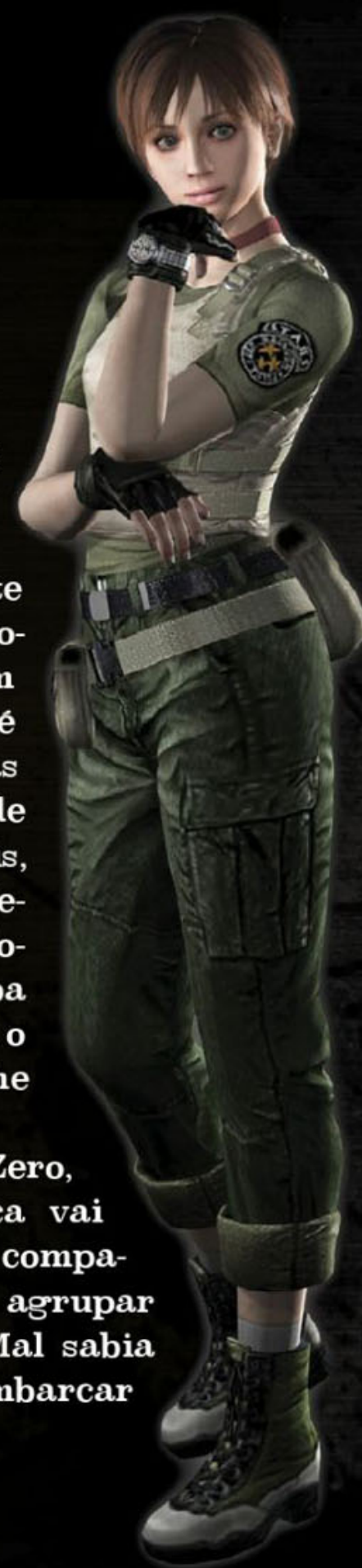
Com apenas 18 anos de idade, Rebecca já conheceu o terror que se escondia nos arredores de Raccoon City. Membro da equipe médica, Rebecca era um prodígio, capaz de criar combinações de ervas medicinais e usá-las com maestria em ferimentos e até mesmo envenenamentos.

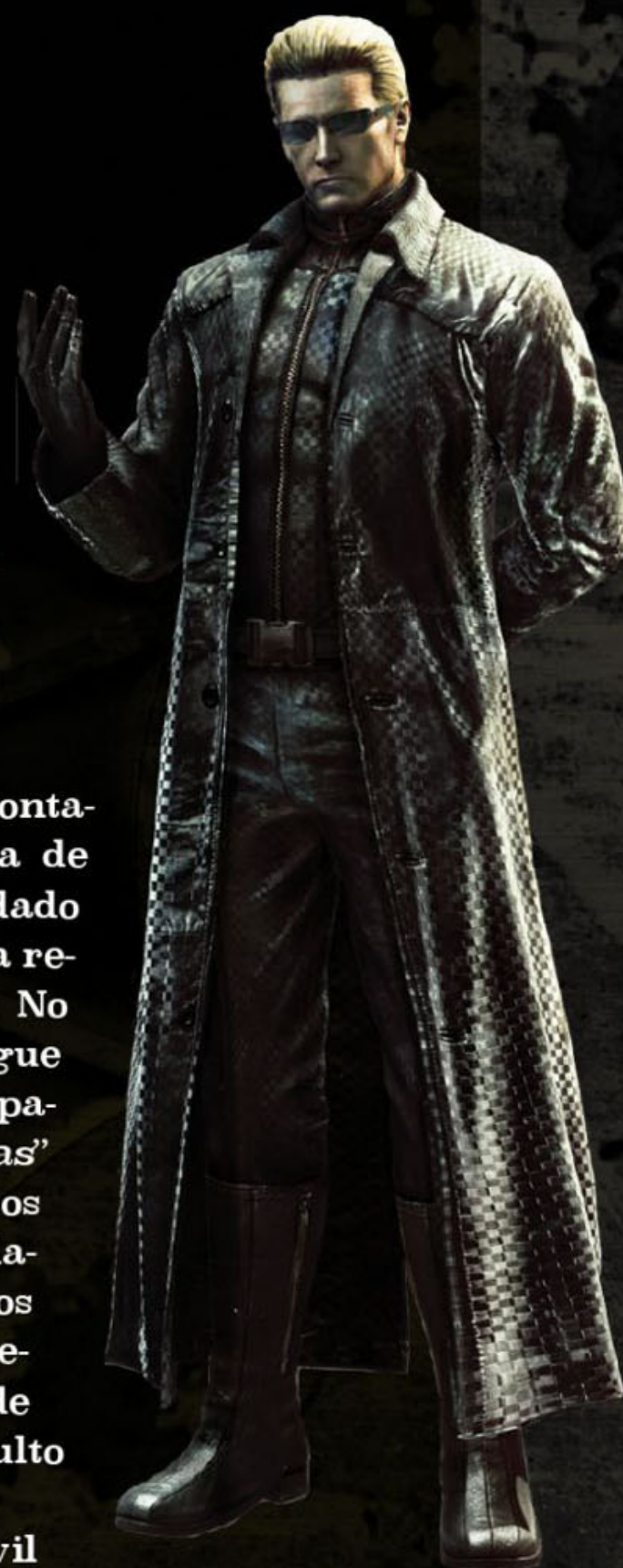
Enviada junto com a equipe BRAVO da S.T.A.R.S para a região das montanhas Arklay, nos arredores de Raccoon City, Rebecca e seus companheiros são obrigados a fazer um pouso forçado com o helicóptero, mas todos saem ilesos. Apesar de aparecer primeiro em Resident Evil como uma assistente para Chris, Rebecca já havia enfrentado os horrores daquela região em Resident Evil Zero, um jogo lançado depois de Resident Evil mas que conta os eventos ocorridos antes da equipe ALPHA chegar até a mansão.

Rebecca tem um senso de justiça muito parecido com o de Jill, e quando ela entra no trem Ecliptic Express em Resident

Evil Zero, é informada de que um prisioneiro militar – Billy Coen – estava a bordo do trem quando este parou de funcionar misteriosamente. Ao encontrar com Billy, sua primeira reação é rendê-lo para entregá-lo às autoridades, mas depois de enfrentar *leechs* e zumbis, sendo até salva por Billy, Rebecca percebe que as prioridades são outras e acaba descobrindo que Billy não é o assassino impiedoso que lhe falaram.

Ao fim de Resident Evil Zero, eles se separam e Rebecca vai para a mansão, aonde seus companheiros combinaram de se agrupar depois do pouso forçado. Mal sabia ela que estava prestes a embarcar em outro pesadelo.





ALBERT WESKER

O grande vilão da franquia Resident Evil, Albert Wesker é um gênio que foi criado desde criança para ser alguém especial, inclusive sendo cobaia para uma mutação genética, que o deixa mais rápido e mais forte, além de resistência fora do comum.

Líder do esquadrão ALPHA da S.T.A.R.S, Wesker mostra ser um traidor da equipe, manipulando cada um deles para seus interesses pessoais dentro da mansão nos arredores de Raccoon City, que na verdade era uma fachada para um centro de pesquisas da Umbrella.

Wesker é aparentemente morto por Tyrant durante Resident Evil, mas faz sua volta triunfal em Resident Evil Code Veronica, dando uma surra em Claire e Chris Redfield, enquanto tenta conseguir uma amostra do vírus Veronica.

Wesker aparece novamente em Resident Evil 4, dessa vez por conta própria depois do fracasso com a Umbrella. Ele envia Ada e Krauser para um vilarejo na Espanha onde terroristas sequestraram a filha do presidente dos Estados

Unidos. Ele não contava com a presença de Leon por lá, mandado especialmente para recuperar a garota. No final, Ada consegue um espécime do parasita "*Las Plagas*" que infectavam os moradores do vilarejo, tornando-os completamente obedientes as ordens de Saddler, líder do culto local.

Em Resident Evil 5, Wesker aperfeiçoou "*Las Plagas*", criando assim o Uroboros, um parasita ainda mais forte e letal que sua versão anterior. Depois de ter injetado em si mesmo, Wesker trava uma batalha final contra Chris – seu antigo subordinado na S.T.A.R.S – e acaba morrendo com um tiro de lança mísseis, enquanto agonizava em meio à lava de um vulcão.



LEON SCOTT KENNEDY

Em pleno primeiro dia de trabalho na R.P.D (departamento de polícia de Raccoon City), a missão de Leon já é completamente inusitada: sobreviver a uma cidade inesperada tomada por zumbis.

Ao investigar um corpo que está caído no meio da pista, Leon acaba sendo atacado por uma trupe de zumbis e é obrigado a recuar e se afastar de seu jipe, dando de cara com Claire Redfield, que também acabara de chegar a Raccoon City. Os dois conseguem fugir juntos e entrar em um carro de polícia, mas caminhão desgovernado faz com que eles sofram um acidente e acabem separados, começando assim Resident Evil 2.

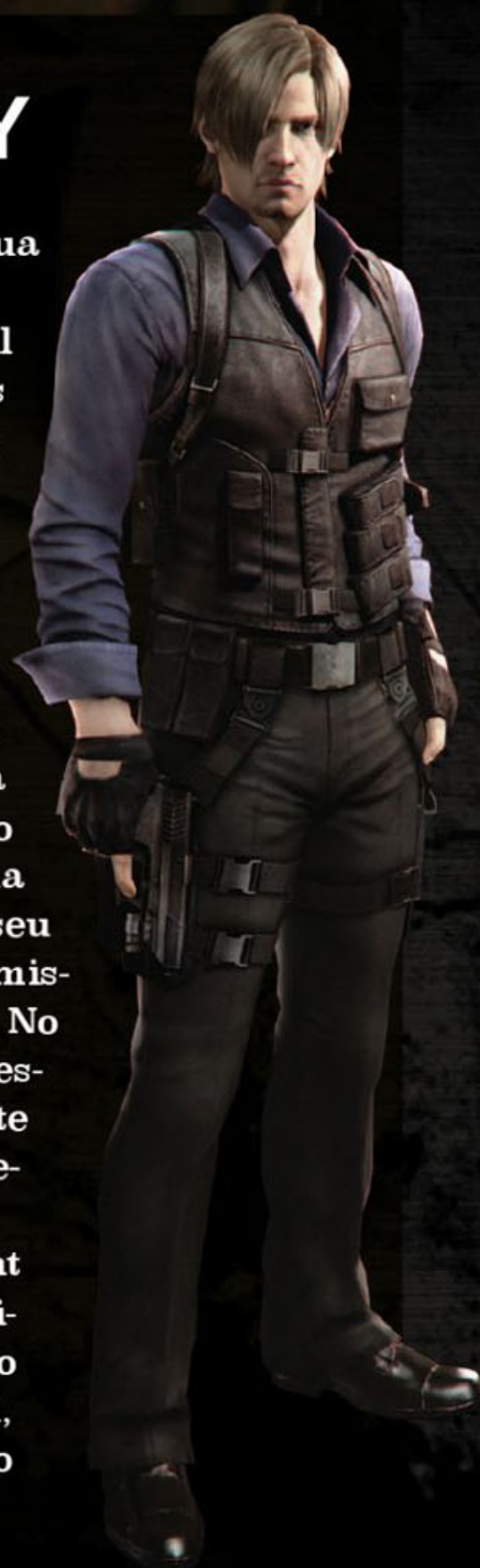
Ainda em Resident Evil 2, Leon tem seu primeiro contato com Ada Wong, uma mulher misteriosa que está procurando pelo namorado, John. E esse é o começo de uma longa história entre os dois.

Leon é um defensor da justiça e de tudo que é correto por natureza. Mesmo com sua inexperiência, em Resident Evil 2 ele é obrigado a tomar decisões quase impossíveis para um ser humano nor-

mal, o que reforça sua força e seu caráter.

Em Resident Evil 4, Leon já não é mais um policial novato e inexperiente. Trabalhando direto para o governo dos EUA, Leon recebe a missão de resgatar Ashley, a filha do presidente que foi sequestrada por um culto religioso misterioso. Mais uma vez, Ada aparece em seu caminho, de maneira misteriosa e conturbada. No fim do jogo, ele a descreve como “uma parte dele que ele não consegue deixar para trás”.

De volta em Resident Evil 6, Leon se vê obrigado a matar seu amigo e presidente dos EUA, que foi transformado



em um zumbi em mais uma fatalidade. Sua acompanhante, a misteriosa Helena, parece que sempre está escondendo alguma coisa dele, mas permanece fiel a parceria entre eles até o fim do jogo.

Como não poderia deixar de ser, Ada Wong também está presente, confundindo mais ainda a já difícil missão de Leon.



Em resumo, Leon é um cara que está acostumado a lidar com situações adversas e sair com um resultado positivo no meio disso tudo. Seu senso de responsabilidade pode ser visto além dos jogos, já que também é o protagonista das duas animações de Resident Evil.



CLAIRE REDFIELD

Irmã de Chris Redfield, Claire quase ficou de fora de Resident Evil 2, mas preferiram sacrificar Elza Walker e colocar Claire no lugar. E foi uma ótima ideia.

Claire é o tipo de irmã meio rebelde e que gosta de viver aventuras, mas que nunca deixa de se preocupar com sua família. Quando retorna de uma das suas viagens, Claire é pega de surpresa com sua cidade natal tendo sido

transformada em um reduto de zumbis famintos com carne humana. Com a ajuda de Leon, ela consegue chegar na delegacia de Raccoon City e procurar por seu irmão. Infelizmente ele não estava lá, mas felizmente estava fora por tempo o suficiente para escapar do desastre que tomou Raccoon City.

Depois dos eventos de Resident Evil 2, Claire decide procurar por Chris, que seguiu uma pista sobre a Umbrella na Europa. Em dezembro de 1998 ainda bus-



cando pelo irmão, Claire invade o laboratório da Umbrella em Paris mas acaba sendo capturada e enviada para Ilha Rockfort de propriedade da família Ashford. Em meio a explosões, Claire recebe ajuda de Rodrigo, guarda responsável pela prisão restava apenas ela.

Enquanto tenta escapar da Ilha, ela acaba sendo surpreendida por outro fugitivo, Steve Burnside, te acaba auxiliando Claire em sua jornada.

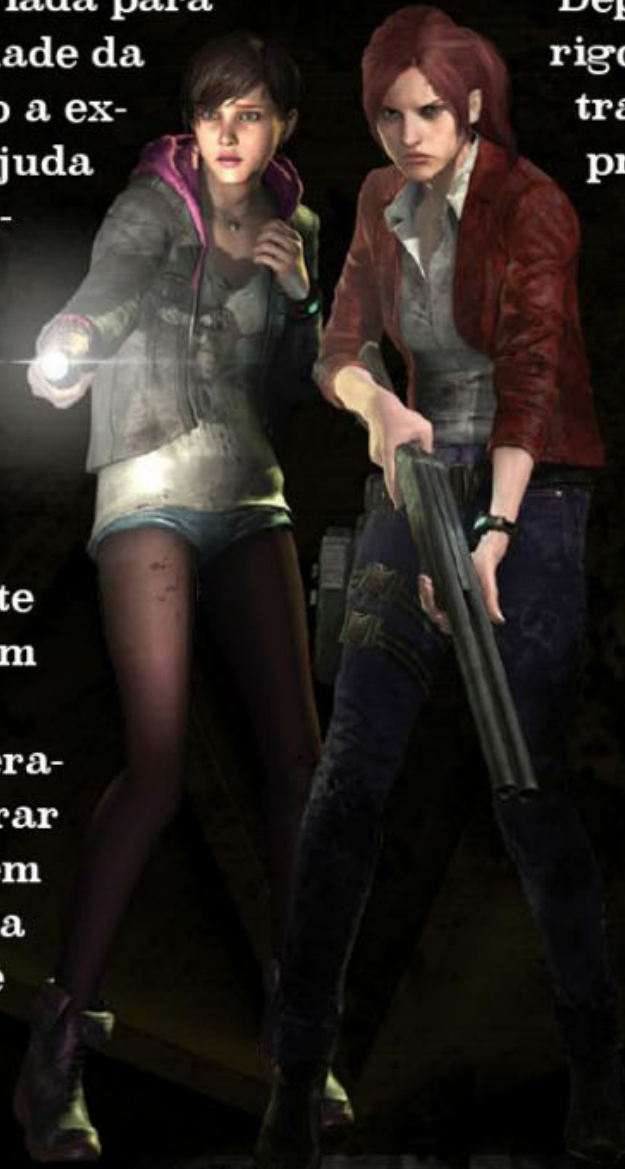
O que ela não esperava é que fosse encontrar Wesker na mesma ilha, em uma missão desconhecida por Claire. Além disso, é obrigada a confrontar Alfred Ashford – último

membro vivo da família - em uma perseguição que acaba na Antártida.

Depois de enfrentar diversos perigos, Claire finalmente reencontra seu irmão Chris, que estava procurando por ela assim que soube da sua prisão em Paris.

Depois dos acontecimentos em Resident Evil code Veronica, Claire apareceu na primeira animação feita, Resident Evil Degeneration, trabalhando ao lado de Leon.

Voltou a ser protagonista de um jogo da série em Resident Evil Revelations 2, onde a sua sina de ser levada para uma ilha estranha acontece novamente, dessa vez junto de Moira Burton, filha de Barry.



Carlos Oliveira, Steve Burnside, Piers Nivans, Helena Harper, Sherry Birkin, Billy Coen, Jake Muller, Sheva Alomar e Ashley Graham

Muitos personagens apareceram durante os jogos durante toda a saga, como Carlos Oliveira, Sheva Alomar, entre outros, mas estes foram e continuam sendo conhecidos pelos fãs como os principais protagonistas da série Resident Evil.

Os personagens do universo de Resident Evil são muitos e com certeza possui a sua importância na história. Quer conhecê-los melhor? Então jogue todos os jogos da franquia Resident Evil, pois será uma experiência recompensadora.

A FRANQUIA OFICIAL

RESIDENT EVIL

Lançado em 1996, Resident Evil fez grande sucesso pouco tempo depois de seu lançamento.

Sendo o primeiro game da franquia e também o primeiro *survivor horror* para o Playstation, a jogabilidade diferenciada e a quantidade de elementos inovadores foram os principais motivos para garantir esse sucesso.



A HISTÓRIA

A trama tem início quando a equipe ALPHA dos S.T.A.R.S - Serviço de Táticas Especiais e de Resgate - parte à procura da equipe BRAVO, que perde totalmente o contato durante as investigações na floresta de Arklay, depois de diversas testemunhas terem relatado mortes brutais com traços de canibalismo.

O grupo encontra os destroços do helicóptero da equipe BRAVO, mas não existe nenhum sinal de vida por perto. Quando Joseph está investigando os arredores, acaba encontrando uma arma usando pelas equipes, e uma mão decepada ainda a segurando. Depois disso, diversos cães com aparência putrefata surgem do meio das árvores e atacam Joseph, que morre gritando e agonizando. Quando Jill chega até o local, os cães estão devorando o corpo inerte de Joseph, mas percebem a presença de Jill e sua atenção é voltada para ela.

Eles avançam rapidamente e Jill fica estática com tamanho horror, sendo incapaz de se mover. Quando o bando de cães putrefatos chega até ela, a morte parece certa, até que o som de um tiro é ouvido.



Chris salva a vida de Jill e eles começa a correr desesperadamente, tentando fugir dos cachorros que parecem aumentar de número cada vez mais. Barry e Wesker correm junto com eles, dando tiros durante a corrida para retardar o bando.

Durante a fuga, o helicóptero com que vieram levanta voo e eles são obrigados a se refugiar na mansão. Mal sabiam que o verdadeiro pesadelo daquela noite estava apenas começando.

PERSONAGENS



Você tem a opção de escolher entre os dois personagens principais para jogar, lembrando que cada um possui sua peculiaridade, tornando o jogo mais fácil em alguns pontos e mais difícil em outros.



Jogando com Chris, você enfrenta uma dificuldade maior, levando em conta que ele possui dois espaços a menos para guardar itens do que Jill. Além disso, Chris perdeu sua arma na correria até a mansão e é obri-

gado a começar com uma faca apenas.

As vantagens de jogar com Chris ficam por conta de sua resistência maior aos ataques inimigos, possuir um isqueiro que não ocupa espaço em seu inventário – e será muito utilizado no jogo – além de contar com a ajuda de Rebecca, que não é muito útil enfrentando inimigos, mas pode curar Chris quando este estiver machucado, sem a necessidade de gastar sua reserva de ervas e spray de primeiros socorros.

Jogando com Jill você conta com dois espaços a mais do que Chris em seu inven-

tário, além de poder destrancar pequenas fechaduras usando o *lockpick*, enquanto Chris tem que encontrar chaves extras para isso. Para completar, Jill pode usar uma arma a mais do que Chris durante o jogo – a *grenade launcher* – sendo essa a maior vantagem ao jogar com ela.

Ambos recebem ajudas diretas e indiretas durante o jogo, como munições deixadas em uma sala, uma porta quebrada sendo consertada, entre outras coisas. A diferença é que Barry é quem ajuda Jill enquanto Wesker ajuda Chris.

LOCAÇÕES

Dando o tom de *Survival Horror*, os primeiros jogos da série se resumiam a determinadas partes dentro de uma mesma locação. Boa parte do jogo se passa dentro da

mansão, mas as circunstâncias levam você a explorar outras áreas, como o jardim, a casa de guarda, o subterrâneo da construção e até mesmo o laboratório escondido.

MANSÃO

Gigantesca e assustadora, a mansão possui diversos quebra-cabeças e cômodos escondidos, com surpresas nada agradáveis dentro dela. Na parte inicial do jogo, sua maior preocupação são os zumbis e crim-

son heads, que não oferecem um desafio tão grande assim. Em alguns lugares você vai acabar encontrando alguns cerberus, mas a primeira passagem pela mansão acaba sendo relativamente tranquila.





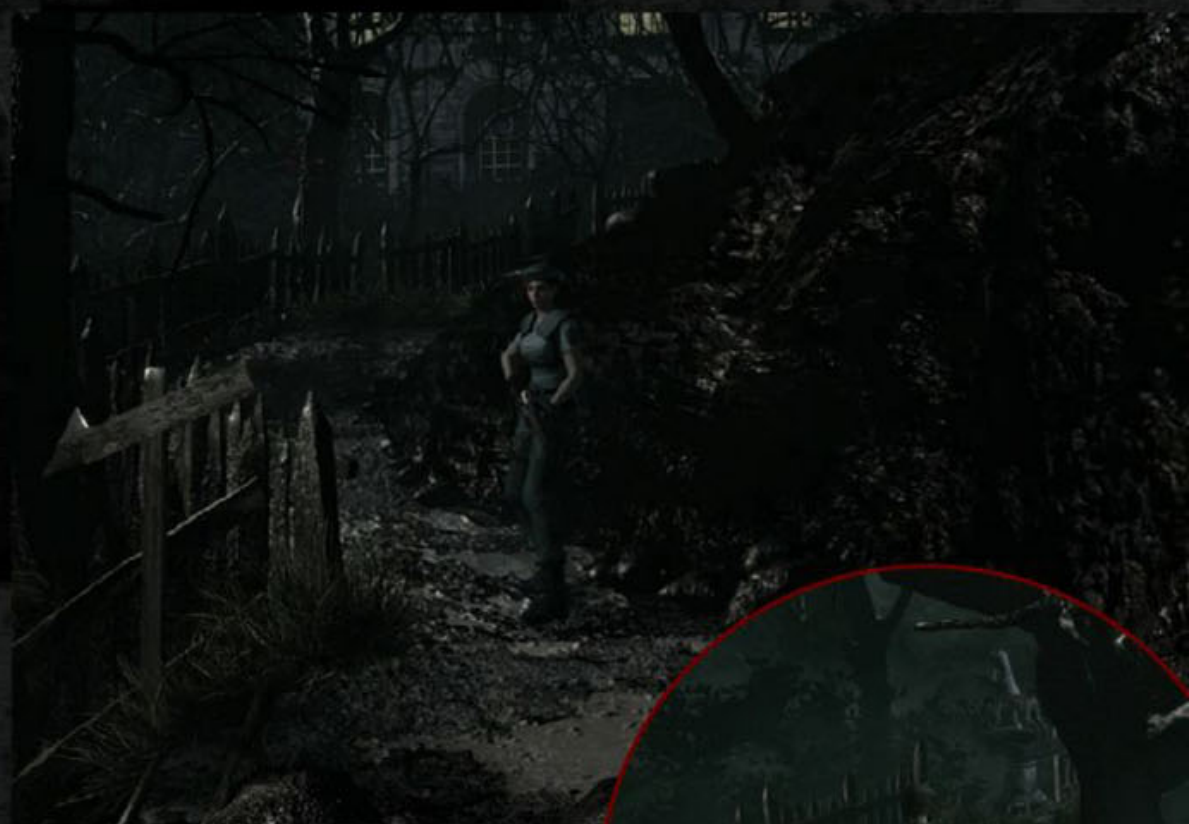
JARDIM



Inicialmente, o jardim da mansão parece apenas um ponto de transição dentro do jogo, mas reserva incontáveis perigos como cerberus, corvos, zumbis e o primeiro encontro com Lisa Trevor (veja na página 82).

Além disso, é no jardim que fica escondida a área subterrânea da propriedade, onde muitos segredos e revelações sobre toda a trama estão escondidos.

No jardim você também encontra um cemitério cheio de corvos, onde tanto Jill quanto Chris encontram a arma mais poderosa do jogo: a Magnum! Gastar algumas balas para limpar a área vale a pena para obter uma ajuda como essa.



Próximo ao cemitério fica uma pequena cabana que parece um depósito de ferramentas de jardinagem e é nessa cabana que Lisa Trevor se revela pela primeira vez. Gastar munição com ela é inútil, já que ela é imortal, então fuja o quanto antes pois seus golpes causam muito dano aos personagens.

Depois de tudo resolvido no jardim, é hora de explorar uma outra zona do jogo, onde novos inimigos estarão presentes e até mesmo os buracos que você encontrar pelas paredes representam perigo.

CASA DE GUARDA

Lar da Plant 42, a casa de guarda está cheia de aranhas gigantes, zumbis, vespas mutantes e tubarões... e esses são apenas alguns dos desafios que você vai encontrar nesse lugar.

Muito mistérios são desvendados dentro da casa de guarda, abrindo caminho para mistérios ainda maiores, principalmente jogando com Jill que, ao se aproximar de uma porta, escuta Barry discutindo com alguém misterioso, que não está mais lá quando Jill



entra pela porta, criando um clima de desconfiança quando Barry fala que estava falando sozinho.

Além disso, é aqui que você reencontra Wesker, depois de todos os acontecimentos enquanto ele estava “desaparecido”.

Ao terminar suas tarefas na casa de guarda, Wesker te manda de volta para a mansão para investigar portas que antes não poderiam ser abertas e, de quebra, enfrentar alguns hunters.



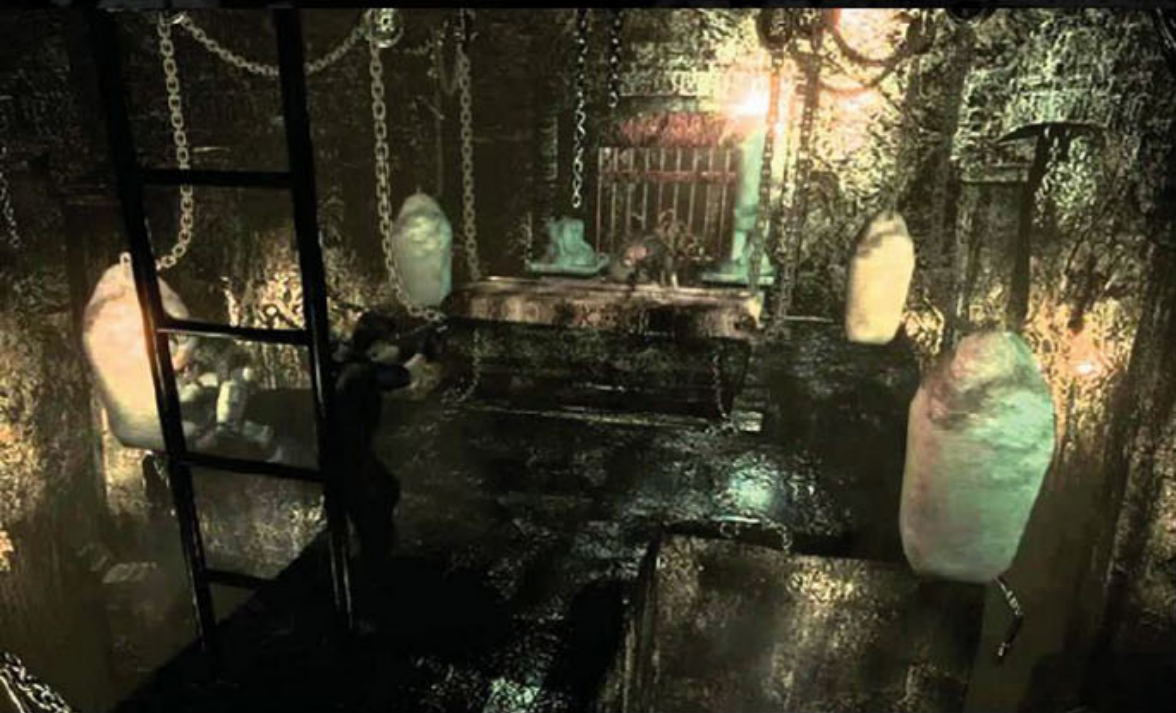
SUBTERRÂNEO

Hunters, aranhas gigantes e Lisa Trevor estão lhe esperando na parte de baixo da mansão. Após testemunhar o estranho assassinato de Enrico e o estranho comporta-



mento de Barry, o subterrâneo se torna um lugar bastante assustador.

Por sorte, não é uma parte muito longa do jogo, então você pode respirar aliviado depois que se livrar da Lisa mais uma vez e coletar o último objeto de metal para abrir as portas debaixo da escada da mansão... e ter seu duelo final com Lisa, mais uma vez no subterrâneo!



LABORATÓRIO

No laboratório escondido embaixo da mansão, a verdade vem à tona: Wesker era o traidor e manipulou os membros de sua equipe para conseguir realizar seu sonho megalomaniaco de construir a arma biológica definitiva: Tyrant!

Mas o tiro sai pela culatra e Wesker acaba sendo morto pelo próprio Tyrant. Você fica sozinho para enfrentar a monstruosidade, mas ainda não é o final.

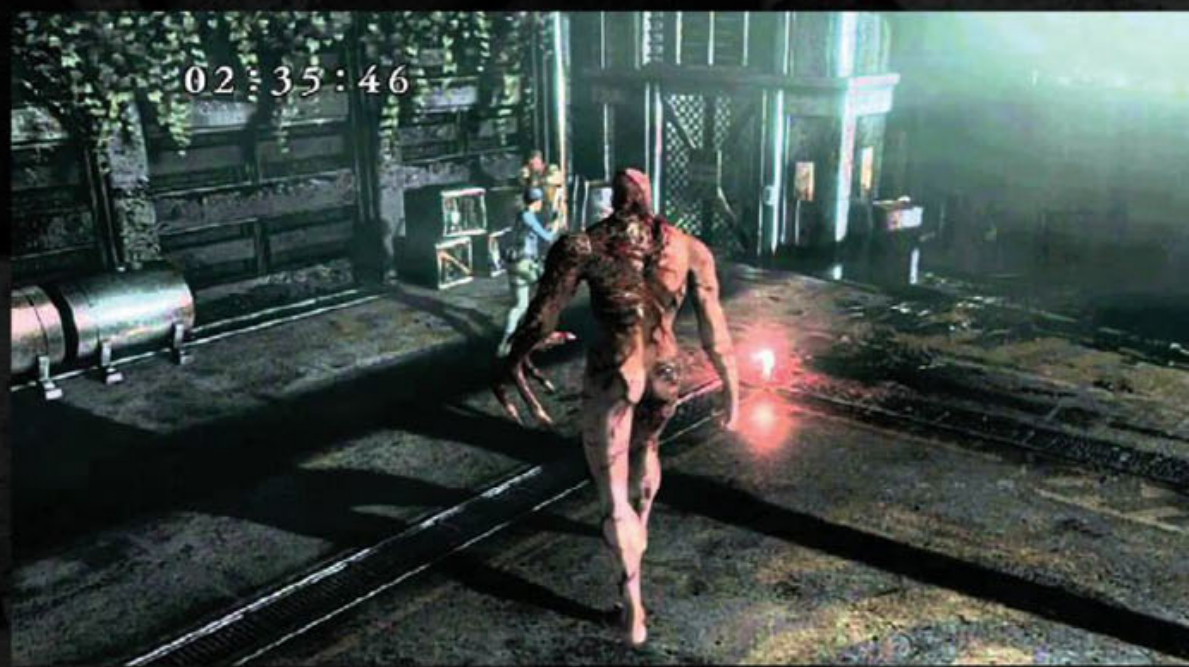
Jogando com Jill, falta resgatar Chris e vice-versa. Então o sistema de auto destruição do laboratório entra em ação e os sobreviventes sobem para o heliporto e serem resgatados por Brad.



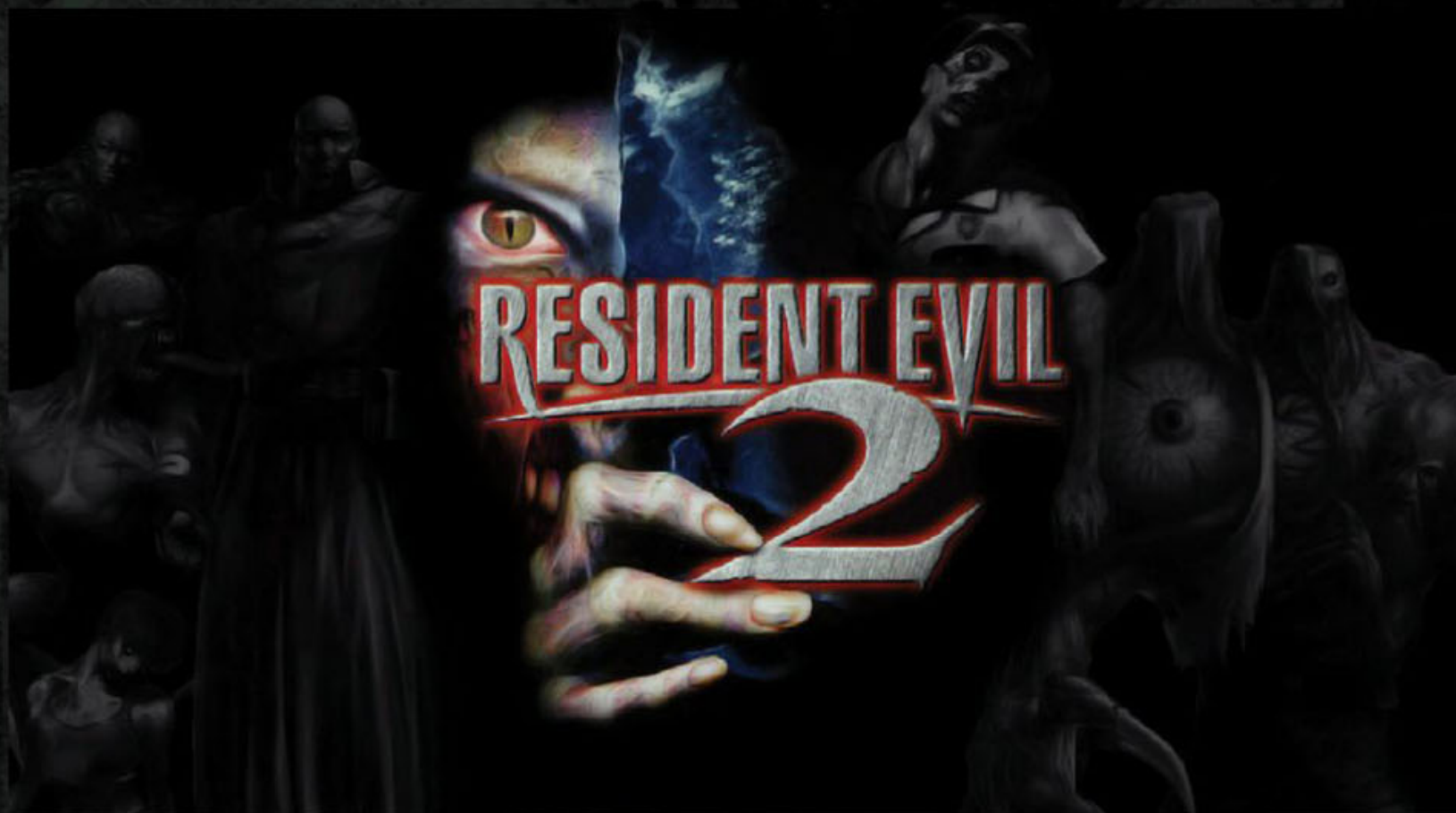
FINAL

Depois de uma madrugada cheia de terrores, perigos e traições, os sobreviventes finalmente conseguem escapar dos horro-

res da mansão. Com a explosão da mansão, irão acreditar na história quando voltarem e contarem o ocorrido?



RESIDENT EVIL 2



Resident Evil 2 é considerado por muitos como o melhor jogo da franquia, mesmo sendo um dos mais antigos. A versão original foi lançada em 2 CDs e abria uma gama de oportunidades novas, além dos chamados jogos A e B.

No chamado jogo A, você jogava a versão normal da história de cada personagem,

que apesar de seguirem caminhos diferentes, acabam se encontrando várias vezes durante o jogo.

O jogo B mostra justamente o que o outro personagem enfrentou enquanto você jogava o jogo A com um personagem.

Para entender melhor, conheça a história do jogo.

HISTÓRIA

Tudo começa alguns meses depois dos eventos na mansão próxima a Arklay Mountains, em Raccoon City. Os sobreviventes voltam para a cidade e contam aos seus superiores o que aconteceu, mas ninguém acredita. Pouco tempo depois, o vírus se espalha pela cidade e vai transformando a população de Raccoon.

Leon Scott Kennedy estava chegando na cidade para seu primeiro dia de trabalho como policial da R.P.D. Ao mesmo tempo, Claire Redfield está voltando para reencontrar seu irmão, Chris.

Os dois acabam se encontrando e entram em uma viatura abandonada, decidindo se-



guir para a delegacia da cidade. No entanto, são pegos de surpresa por um zumbi no banco de trás da viatura e acabam sofrendo um acidente, onde são separados pela explosão de um caminhão desgovernado que

se choca com a viatura que ocupavam.

Em meio ao caos de explosões, fogo e gemidos agonizantes de zumbis, os dois combinam de se encontrar na delegacia, custe o que custar!

PERSONAGENS

Leon é um jovem destemido e temerário. Apesar de ser o seu primeiro dia de trabalho na polícia de Raccoon, ele possui um bom treinamento de sobrevivência e fará tudo que estiver ao seu alcance para resgatar todos os sobreviventes que conseguir encontrar.

Claire faz o tipo jovem rebelde. Irmã mais nova de Chris – do primeiro jogo –, ela decide voltar de uma de suas viagens de moto para reencontrar seu



irmão, que não manda notícias há vários dias.

Leon e Claire possuem habilidades e armas diferentes durante o jogo (exemplo: Leon possui uma shotgun, enquanto Clair possui uma bowgun). Leon carrega consigo um isqueiro enquanto Claire possui um kit para arrombar portas – se-

guindo o mesmo exemplo do primeiro jogo –, mas ambos podem carregar a mesma quantidade de itens.

LOCAÇÕES

A maior parte do jogo se passa na parte acessível da delegacia de polícia, mas novos

lugares são descobertos conforme os personagens vão avançando no jogo.



RACCOON POLICE DEPARTMENT



O considerado “porto seguro” para Leon e Claire acaba não sendo nem um pouco seguro. Zumbis infestaram também a delegacia, além de cerberus, lickers e outras criaturas aterrorizantes. Cada um tem um quebra-cabeça diferente para resolver e conseguir acesso as profundezas da delega-

cia, mas muitos perigos se escondem em seus caminhos antes que consigam desvendar os mistérios que ali residem.

Leon acaba encontrando com Ada, uma mulher misteriosa que afirma estar à procura de seu namorado, John. Ada aparece diversas vezes durante o jogo com Leon, mas sempre passando a impressão de que está usando-o a seu favor para atingir seus

obscuras objetivos.

Com Claire você encontra a pequena Sherry, filha de dois cientistas da Umbrella que está à procura de seus pais. No começo ela foge de Claire, mas depois acaba confiando nela e muitas verdades são reveladas no decorrer da história.



REPRODUÇÃO ROD LIMA



Rod L

SUBTERRÂNEO

Nas profundezas da delegacia, segredos e monstros terríveis estão guardados. Leon acaba sendo baleado por uma mulher, ao tentar proteger Ada. Nessa parte do jogo, você controla Ada e descobre que ela está ali atrás do G-Vírus, uma variação do vírus

que causou toda a catástrofe em Raccoon City. Ada confronta Annette Birkin, mãe de Sherry, que conta a verdade por trás do desaparecimento de seu marido e filha. A Umbrella não confiava mais em seu marido, Willian Birkin, para continuar conduzindo



os experimentos em Raccoon City, então enviou uma equipe especial para resgatar o G-Vírus.

Durante a operação, Willian é alvejado várias vezes pelos agentes da Umbrella e

acaba aplicando o G-Vírus em si mesmo. O resultado disso é a monstruosidade que vaga pela delegacia e com quem você terá alguns encontros pela frente.

Enquanto isso, Claire conduz Sherry para o subterrâneo, mas a menina acaba escorregando e sendo sugada por um ponto de drenagem. Ela foge dos zumbis mas acaba caindo desmaiada no meio do entulho. Nesse momento, Willian Birkin injeta o vírus

em sua própria filha, completamente fora de controle dos seus atos. Quando um gigante crocodilo aparece e é derrotado, Claire leva Sherry consigo, mas não parece que a menina vai resistir por muito tempo.

LABORATÓRIO

Depois de descer por uma espécie de elevador industrial, Leon confronta Annete e Ada aparece para ajudá-lo. Infelizmente ela é atingida e acaba caindo nas profundezas do laboratório, deixando Leon inconsolável.

Enquanto isso, Claire tenta reproduzir uma vacina para o vírus que está tomando conta de Sherry. Tanto Leon quanto Claire descobrem mais e mais poderes por trás da presença da Umbrella na cidade de Raccoon e depois de uma luta interminável contra Willian Birkin, eles conseguem chegar até um trem que vai tirá-los dali.

Ao verem a luz do dia, já longe dos perigos que enfrentaram, Leon respira aliviado e diz que finalmente terminou. Claire discorda e fala que está apenas começando,

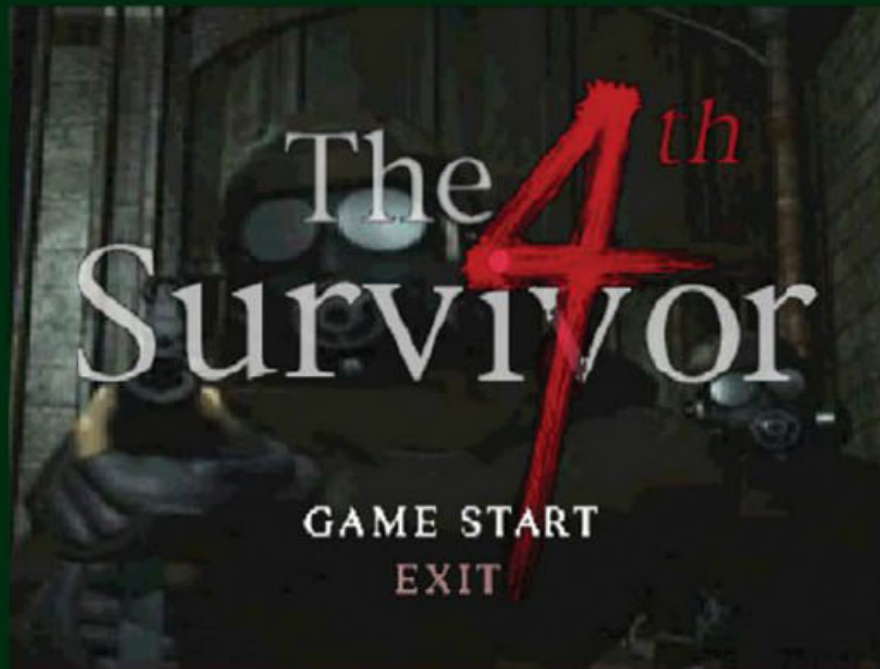
pois precisa encontrar o seu irmão. Em seus pensamentos, Leon se despede de ADA e contempla o horizonte, enquanto uma equipe de resgate chega para socorrê-los.



EXTRAS

Resident Evil 2 não é um jogo muito longo, a não ser que você jogue os dois cenários com cada personagem. Mas depois de tudo, dependendo do seu desempenho no jogo, você consegue abrir dois modos extras de jogo, que foram aumentados para três quando saiu a versão *Director's Cut* do jogo. Conheça os modos extras disponíveis em Resident Evil 2 e como habilitá-los.

O 4º SOBREVIVENTE



Nas profundezas da delegacia, um dos agentes da Umbrella sobreviveu à fúria de Willian Birkin e acorda atordoado, chamando por ajuda no seu rádio.

Ele informa que possui uma ampolha com o G-Vírus e é instruído a subir até o heliporto da delegacia para ser resgatado.

Hunk é o primeiro dos “bandidos” que você joga na série Resident Evil. Seu caminho pela delegacia é tortuoso e com uma quantidade absurdamente grande de inimigos, tornando a missão de chegar ao heliporto praticamente impossível.

Caso consiga, um helicóptero aparece para resgatá-lo e a amostra do G-Vírus é entregue com sucesso para a Umbrella.

Para habilitar esse modo, você precisa terminar o jogo quatro vezes, sempre com o ranking mais alto (usando poucas ervas, não usando armas especiais, entre outros). Ao fazer isso, você irá habilitar o capítulo do Hunk.

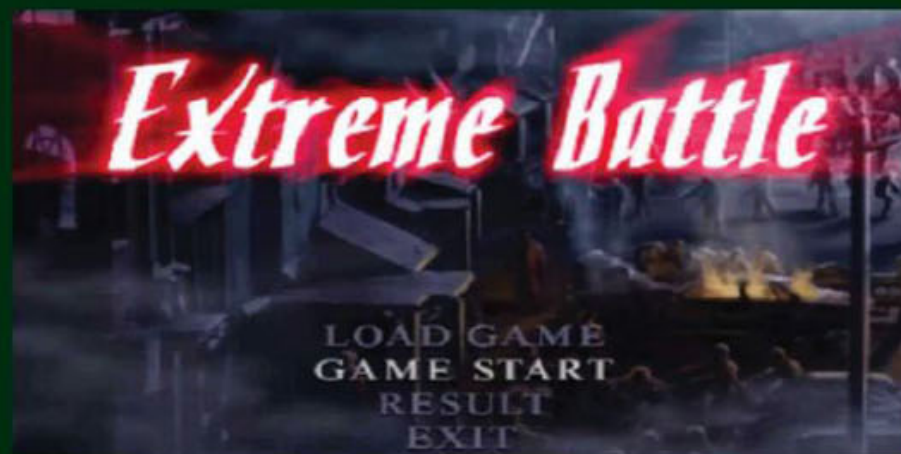
TOFU – O SOBREVIVENTE

A história desse personagem é desconhecida, mas até aonde se sabe, a Umbrella executou testes em alimentos e isso deu a vida ao Tofu, que é basicamente... um tofu (queijo de soja).

A missão dele é exatamente igual a de Hunk, mas Tofu conta com apenas uma faca e algumas ervas.

Esse pode ser chamado de o modo difícil do jogo, uma vez que Resident Evil 2 é muito divertido, mas também relativamente fácil. Você habilita o Tofu ao terminar o jogo 6 vezes, da mesma maneira que fez com Hunk.

EXTREME BATTLE



Adicionado na versão *Director's Cut* do jogo, o Extreme Battle é um modo de jogo parecido com o modo do Hunk, mas se passa dentro do laboratório embaixo da delegacia, e a missão é diferente também.

Nesse modo, você pode jogar com Leon, Claire, Ada e Chris – fazendo participação especial no jogo – e deve cumprir os objetivos para concluir o jogo.

É um modo bastante divertido de jogar e é liberado quando você conclui o jogo com um cenário A e um cenário B.



RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS

O último a ser lançado para PlayStation, Resident Evil 3 - Nemesis fez sua despedida da série no primeiro console da Sony em grande estilo.

Diferente do seu antecessor, Resident Evil 3 - Nemesis possui apenas um CD e uma única personagem jogável: Jill Valentine, já conhecida pelos fãs de Resident Evil 1. Alguns cenários do jogo são conhecidos

pelos jogadores de Resident Evil 2, como a delegacia de Raccoon City, trazendo um tom de nostalgia e familiaridade aos jogadores.

A história se passa antes e depois dos eventos ocorridos em Resident Evil 2, sendo a primeira parte com a Jill andando pelas ruas infestadas de zumbis e a segunda parte limitando-se ao parque e uma velha fábrica da cidade.

HISTÓRIA

A história é basicamente a mesma de Resident Evil 2: seres humanos foram infectados e transformados em zumbis, devastando a cidade de Raccoon.

A diferença nesse jogo é que os eventos são mostrados do ponto de vista de Jill, que como membro da S.T.A.R.S. e sobrevivente dos incidentes da mansão na floresta Arklay, já possui experiência o suficiente para lidar com a maioria dos perigos que a cidade reserva... exceto por NEMESIS.



REPRODUÇÃO ROD LIMA

Durante a fuga, Jill encontra com Brad – piloto do helicóptero do primeiro jogo – e ele avisa que não existe escapatória para eles, que os membros da S.T.A.R.S. estão condenados e vão morrer. Jill tenta correr atrás dele para tentar entender o porquê um agente experiente como Brad estaria em pânico daquele jeito, mas ele some por uma porta deixando Jill com mais perguntas do que antes.

Fugir para a delegacia é a ideia principal, então Jill faz de tudo para conseguir chegar até lá e ver se consegue um refúgio seguro até que uma suposta ajuda chegue

até eles. Ao passar pelo portão da delegacia, Jill reencontra Brad, que olha em pânico para um ponto atrás dela e grita.

É NEMESIS, uma arma biológica equipada com um lança-mísseis, com o rosto completamente desfigurado, mais de dois metros e meio de altura e gritando apenas uma palavra: S.T.A.R.S.

Antes que Jill possa absorver o impacto de visualizar aquela criatura horrenda, NEMESIS agarra Brad e o mata sem dificuldades, mudando sua atenção para Jill enquanto sussurra mais uma vez... S.T.A.R.S...

LOCAÇÕES

O jogo começa em frente ao que parece ser o prédio de apartamentos onde Jill morava, e você mal tem tempo para pensar pois, após uma explosão, zumbis começam a surgir de todos os lados.

Depois de uma rápida cena onde Jill consegue fugir da manada de zumbis que cercavam-na, o jogo muda para um armazém antigo onde Jill



conta o que está acontecendo para o jogador, como se fosse um diário.

Nesse armazém, ela está acompanhada de um sobrevivente que não quer sair daquele lugar por nada, pois sua filha ainda pode aparecer.

Ele entra em um baú de caminhão, fecha a porta e manda Jill sumir, pois ele vai permanecer ali.

RUAS DE RACCOON CITY



Como Resident Evil não é um jogo do estilo “mundo aberto”, você não tem acesso a toda a cidade, que foi bloqueada estrategicamente pelos desenvolvedores do jogo para que você tenha um acesso limitado. Nesse espaço pré-delimitado, Jill terá que encontrar maneiras de transpor obstáculos e barreiras para chegar até a delegacia de polícia.

Nessa área você encontra Brad correndo de diversos lugares diferentes, normalmente com alguns zumbis em seu encalço. A espingarda e o isqueiro também são encontrados pelo caminho, além de ter portas

que você não pode abrir, porque nesse jogo o Barry não aparece para lhe arrumar o *lockpick* e facilitar sua vida.

Depois de enfrentar cães, zumbis, explo-

sões e mais zumbis, Jill finalmente chega na delegacia de polícia, esperando estar à salvo. Mal sabia ela que o pesadelo estava apenas começando.

DELEGACIA DE POLÍCIA

Como dito anteriormente, logo ao passar pelos portões da delegacia de Raccoon City, Jill tem uma surpresa nada agradável.

E é exatamente nessa parte que entra uma novidade na série, que ficou restrita apenas a esse jogo mesmo: a pausa dramática para decidir o seu destino. Isso vai acontecer algumas vezes durante o jogo e a sua decisão vai resultar em pequenas mudanças durante o jogo.

Enfrentando NEMESIS ou não, você acaba entrando na delegacia. Se jogou o Resident Evil 2, será bastante familiar já que se trata do mesmo salão de entrada. Estranhamente, algumas portas estarão bloqueadas por tábuas, impedindo a sua passagem.

O acesso fica restrito, fazendo com que você passe apenas pelos lugares essenciais que antecedem a sala da S.T.A.R.S., onde estão o *lockpick* e uma das duas armas no armário: o Lançador de granadas ou a Magnum, dependendo do que você escolheu antes de entrar na delegacia.



Feito isso, ao voltar pela escada acontece uma das cenas mais assustadoras do jogo: NEMESIS entra com tudo pela janela, louco de raiva para matar Jill. Enfrentá-lo ou não fica à sua escolha, mas lembre-se de que se fugir, ele virá atrás de você por um tempo, mesmo mudando de salas. Um pouco de adrenalina não faz mal para ninguém, não é mesmo?



DE VOLTA ÀS RUAS RESTAURANTE – JORNAL



Agora podendo abrir portas antes inacessíveis, Jill passa por mais becos e corredores assustadores, com novas criaturas a serem enfrentadas e sabendo que NEMESIS pode aparecer a qualquer momento.

Passando por uma oficina mecânica, existem duas opções de lugares para ir primeiro: o restaurante ou o jornal. Dependendo das suas escolhas aqui, os eventos do jogo irão se desenrolar de maneira diferente mais adiante, mas o contexto será basicamente o mesmo: Jill irá encontrar Carlos, um mercenário contratado pela Umbrella para resgatar os sobreviventes em Raccoon. Jill não acredita nele e NEMESIS aparece mais uma vez, surgindo a opção de enfrenta-lo ou não.

De qualquer maneira, Carlos irá explicar para Jill que não tem porque mentir, que é apenas um mercenário e que está procurando uma maneira de fugir da cidade assim como ela.

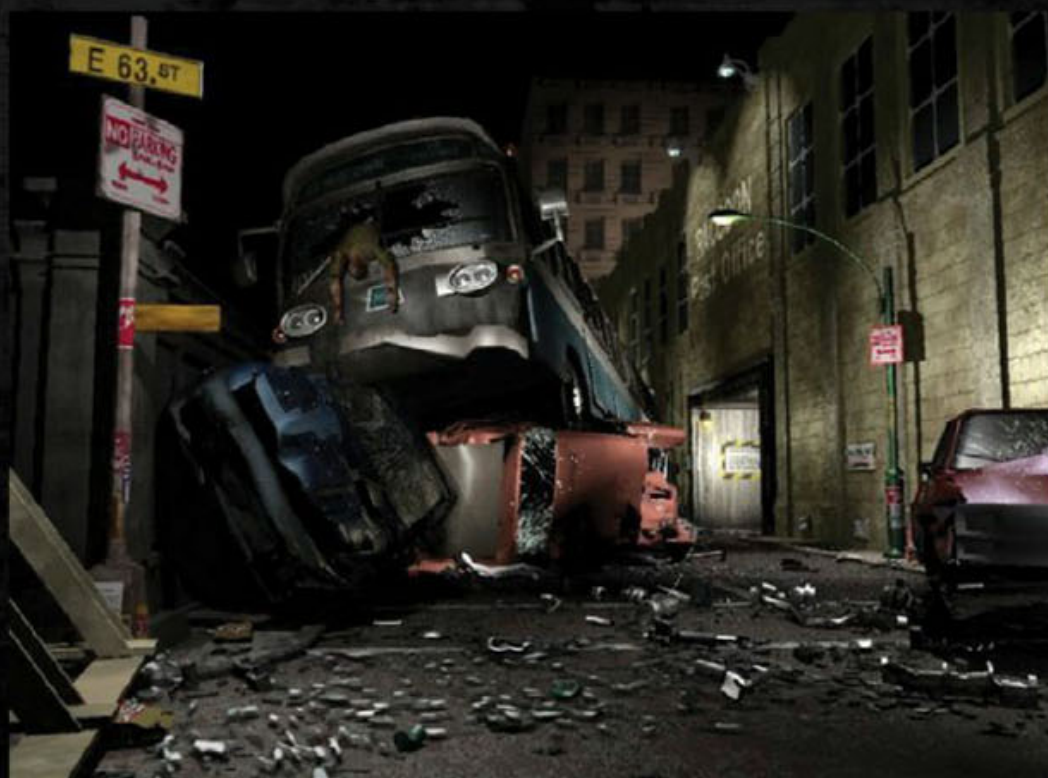
Um pouco mais à frente, passando por um parque, Jill vai encontrar um trem que cruza a cidade. Dentro dela, ela encontra Mikhail e Nicolai, dois membros da suposta equipe de resgate que Carlos faz parte. Mikhail foi terrivelmente ferido e está à beira da morte, mas Nicolai está bem vivo e não gosta nem um pouco da presença de Jill ali.

No final da conversa, os três decidem que colocar o trem para funcionar e fugir para o centro da cidade, onde terão chances maiores de serem resgatados. Carlos entrega uma bolsa que permite carregar dois itens extras para Jill e os três saem em busca dos três itens que farão o trem funcionar novamente: um cabo elétrico, combustível e um fusível.

Os eventos aqui irão ocorrer de maneira diferente, dependendo do lugar que você escolheu ir primeiro – o jornal ou o restaurante –, mas em ambos os casos você terá que enfrentar o NEMESIS mais uma ou duas vezes.

Quando estiver em posse dos três itens para o trem voltar a funcionar, NEMESIS vai aparecer mais uma vez para atrapalhar sua vida e é uma batalha bem difícil de fugir ileso, mas não impossível.

Depois de passar por ele e finalmente estiver a caminho do trem, um terremoto vai derrubar Jill nos esgotos da cidade, onde terá que enfrentar pela primeira vez a Grave Digger, um artrópode que sofreu um grande aumento em seu tamanho após ser infectada acidentalmente com o T-vírus. Depois de enfrenta-la e subir para a superfície novamente, Jill finalmente entra no trem e começam a viagem até o centro da cidade.



Durante a viagem, um passageiro indesejado entra no vagão: NEMESIS. Ele não desiste e está mais furioso do que nunca!

Mikhail ordena que Jill volte para o vagão principal enquanto ele enfrenta NEMESIS, que arranca a arma de sua mão facilmente e está prestes a mata-lo. Mikhail então tira o pino de uma granada e dá adeus a sua própria vida, explodindo o vagão e ferindo NEMESIS gravemente, ficando à deriva nos trilhos.

Infelizmente, com isso o trem perde os freios e você é obrigado a fazer mais uma vez uma escolha: pular do trem pela janela



ou tentar usar o freio de emergência. Independente da escolha, o trem se choca contra o edifício da torre do relógio.

TORRE DO RELÓGIO – HOSPITAL



Dependendo da sua escolha, você irá aparecer em pontos diferentes, mas ambos são no prédio da torre do relógio. Lá dentro, Jill encontra Carlos mais uma vez e ele conta um pouco da própria história, fazendo com que Jill adquira mais confiança nele. Os dois decidem fazer o sino da torre funcionar para chamar o helicóptero de resgate e partem por caminhos diferentes.

A torre não é muito grande, composta basicamente por meia dúzia de cômodos acessíveis, mas você terá que encontrar a chave para subir até a torre e ativar as engrenagens que fazem o sino tocar.

Ao chegar lá em cima, Jill vê que vai precisar de mais uma engrenagem, que está escondida em algum lugar nos cômodos do edifício. Ao descer para procurar, NEMESIS aparece novamente, surgindo

mais uma vez a opção de enfrentá-lo ou não.

Depois de resolver um quebra-cabeça, você consegue a engrenagem e deve voltar para a torre do relógio, colocando o sino para tocar.

Uma cena de Jill descendo até o pátio e acenando para o helicóptero aparece, enquanto ela suspira pelo pesadelo finalmente ter terminado... mas ela não contava com NEMESIS, que com seu lança mísseis atira contra o helicóptero e explodindo-o, além das esperanças de Jill.

Essa batalha contra NEMESIS é obrigatória e já começa com um ponto negativo: Jill é infectada pelo vírus que NEMESIS carrega e fica debilitada.

Ao fim da batalha, Jill desmaia enquanto NEMESIS se arrasta em direção aos destro-





REPRODUÇÃO ROD LIMA

ços em chamas do helicóptero atingido. Carlos aparece e tenta reanimá-la, sem sucesso.

Depois de passar praticamente dois dias desacordada, Jill desperta dentro da pequena capela do edifício, com Carlos ao seu lado. Ele decide ir até o hospital e procurar uma vacina para o vírus que está se alastrando pelo corpo de Jill e enfrenta alguns inimigos pelo caminho.

Chegando ao hospital, você estará controlando Carlos e enfrentará um Hunter pela primeira vez no jogo. Fique esperto, pois assim como em Resident Evil 1, os Hunters poder lhe arrancar a cabeça se estiver com a energia baixa. Existe outro tipo de Hunter aqui que se assemelha a um sapo, e ao invés de cortar a sua cabeça ele pode lhe engolir!

Enquanto buscar pela vacina, Carlos re-encontra Nicolai e descobre que ele não tinha intenção nenhuma de resgatar sobreviventes e estava prestes a matar um membro da própria equipe, que acaba por explodir uma granada, dando um fim a própria vida

e fazendo Nicolai se jogar pela janela.

Em posse da vacina, Carlos faz o caminho de volta para a torre do relógio e vê que um detonador está prestes a explodir o hospital. Ele foge e consegue escapar da explosão por poucos segundos, voltando para a capela na torre do relógio para aplicar a vacina em Jill.

Quando está quase chegando lá, o som de algo tentando arrombar a parede chama sua atenção e NEMESIS surge quebrando tudo que está em seu caminho. O fogo fez com que sua mutação desenvolvesse ainda mais, adicionando tentáculos enormes que podem chicotear e agarrar seu alvo.

Quando Jill finalmente recebe a vacina, você volta a controlá-la e tem pela frente a missão de enfrentar um NEMESIS potencializado ou fugir dali. De qualquer forma, ao sair perto do hospital que explodiu, a porta para a entrada do parque de Raccoon pode ser aberta, deixando Jill mais próxima do final desse pesadelo, que ainda está longe de acabar.

PARQUE – CEMITÉRIO

O parque está cheio de zumbis e hunters parecidos com sapos, além de lacraias mutantes para todos os lados. Em busca de uma chave que abra a porta de uma cabana sinistra em meio a um cemitério, Jill ainda tem que enfrentar cerberus em uma área



cheia de corpos de mercenários da Umbrella.

Ao passar pelo cemitério e ter a desagradável surpresa de ter mortos levantando de seus túmulos para atacá-la, Jill consegue entrar na cabana e descobre uma passagem secreta que leva para um



posto de comunicações da Umbrella. Lá ela descobre que existe um plano de contenção para a calamidade de Raccoon City e

Nicolai aparece logo depois disso. Depois de uma discussão entre os dois, Jill volta para o cemitério e uma velha “amiga” está de volta: a Grave Digger. Só que dessa vez não tem como fugir, então prepare-se para uma batalha longa e bem incômoda.

Com a Grave Digger morta, só resta um caminho a seguir: a saída do parque por uma fábrica, onde é possível tentar chamar por resgate mais uma vez.

Ao atravessar a ponte, tentáculos quebram as placas de madeira e NEMESIS volta a dar o ar de sua graça. Sua decisão aqui irá afetar o final do jogo, então escolha entre pular da ponte ou empurrar NEMESIS lá embaixo e siga em frente.

FÁBRICA



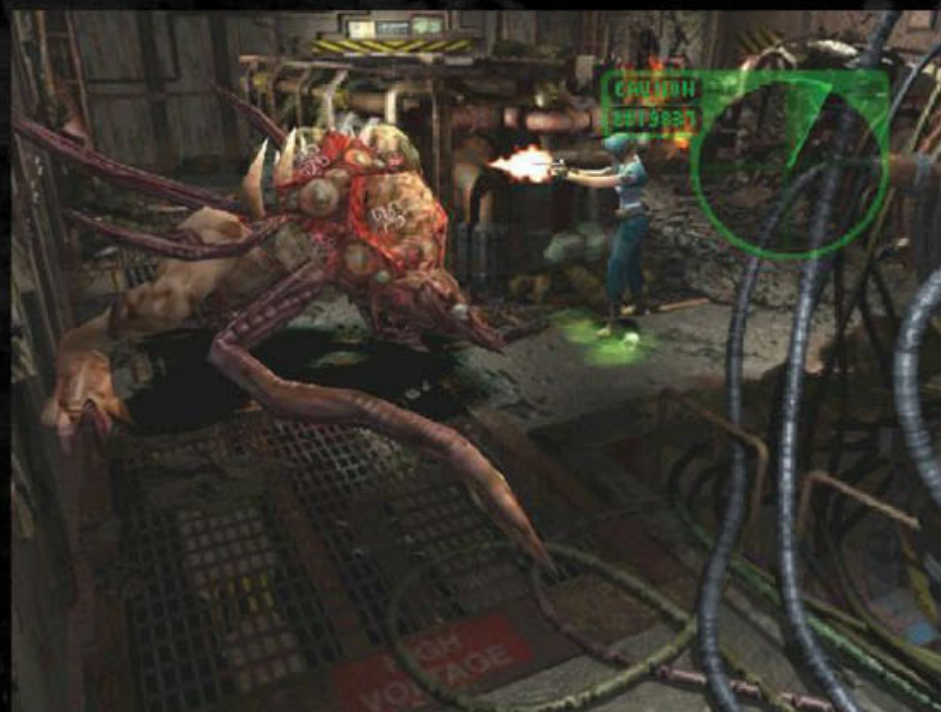
Dependendo da sua escolha, você vai entrar por pontos diferentes da fábrica, mas em ambos você encontra Carlos, que está desanimado e querendo desistir de tudo. Com um belíssimo tapa na cara, Jill o chama de volta à realidade e fala que eles devem tentar sobreviver, não importando como.

Depois de resolver alguns quebra cabeças bem complicados e dependendo da decisão que você tomou na ponte, Nicolai será morto por NEMESIS quando você estiver perto de entrar em uma sala que estava lacrada. Nessa sala Jill se depara com uma quantidade enorme de cadáveres e entulho, além de NEMESIS que resolve aparecer

para mais uma briga. Nesse caso, apesar da luta ser obrigatória, o próprio NEMESIS dá a dica de como derrotá-lo, ativando uma válvula que despeja ácido e ferindo-se. Siga essa tática e logo NEMESIS vai literalmente perder a cabeça e cair morto.

Ao pegar o cartão e ir para a torre do rádio chamar por ajuda, se você não encontrou Nicolai antes, ele estará à bordo de um helicóptero e vai ameaçar Jill. A essa altura, deixar o pilantra escapar não é uma opção, então destrua o helicóptero que ele pilota e coloque um fim a vida desse traidor.

Um radar portátil mostra que uma bomba nuclear está chegando para fazer a limpeza em Raccoon City, então resta pou-



co tempo para Jill e Carlos sobreviverem.

Seguindo até a última sala da fábrica, é necessário encaixar baterias enormes em seus lugares para abrir a sala, mas ao encaixar a primeira, NEMESIS aparece – completamente deformado – e começa a devorar os corpos de outras criaturas mortas que estão ali.

Ele agora lembra um quadrúpede e está cheio de tentáculos, além de poder cuspir ácido, porém é extremamente lento. Termine de encaixar as baterias e um propulsor de raios vai torrar NEMESIS de uma vez por todas... ou quase, já que ao tentar sair para o heliporto, ele ainda resolve fazer mais uma gracinha e você escolhe se

apenas foge e deixa ele fritar com a bomba atômica ou acaba com ele você mesmo. Pegando uma Magnum no chão, Jill desfere 5 tiros à queima roupa e fala “Você queria os S.T.A.R.S? Aqui estão os S.T.A.R.S!”, desferindo o último e derradeiro tiro no monstro.

Agora é curtir o final que, dependendo de sua escolha na ponte, será com Carlos pilotando o helicóptero ou com os dois sendo resgatados por um misterioso piloto que, para quem conhece a série, reconhece ser Barry Burton, do Resident Evil 1.

O helicóptero se distancia enquanto a bomba chega, varrendo Raccoon City do mapa... centenas de milhares de vidas perdidas por irresponsabilidade da Umbrella.

EXTRAS

Assim como no seu antecessor, Resident Evil 3 – NEMESIS também possui seus extras. O primeiro deles é o Epílogo, que apesar de não ser nada jogável, é uma maneira interessante de saber o que aconteceu com os principais personagens da série depois dos eventos de Raccoon City. Cada vez que você termina o jogo, um novo epílogo é revelado, até que todos os desfechos sejam revelados.

MERCENÁRIOS

Esse extra jogável foi o primeiro em um jogo da série e fez um sucesso tão grande que foi repetido em vários jogos da franquia.

Nesse modo Mercenários, você escolhe entre Carlos, Mikhail e Nicolai e deve fazer o caminho do trem até a oficina do começo do jogo para ganhar sua recompensa.

Cada um representa um nível de dificuldade, sendo Mikhail o nível mais fácil – carregando uma espingarda, uma Magnum e ervas – o Carlos sendo o nível intermediário – uma pistola, um fuzil e ervas – e o modo considerado superdifícil com Nicolai, no qual você conta com apenas uma pistola, uma faca e algumas ervas para enfrentar os desafios.

Como citado, a missão é chegar na oficina do começo do jogo, mas durante o caminho você pode encontrar sobreviventes

que aumentam sua pontuação no final, se chegar vivo.

Com a pontuação conquistada, você pode comprar armas para Jill utilizar no jogo normal, como um lança-mísseis infinito, um fuzil e até mesmo uma maleta que torna a arma que você quiser infinita.





RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Considerado exclusivo – pelo menos inicialmente – para Dreamcast, Resident Evil CODE: Veronica foi o primeiro passo da série nos consoles de 128 bits. Desde que foi anunciado, o game chamou a atenção por seus gráficos extremamente melhorados e que marcava o retorno de uma personagem que nem era cogitada para existir e acabou sendo adorada por muitos jogadores: Claire Redfield. Esse jogo era a sequência direta de Resident Evil 2, uma vez que envolve Claire procurando por Chris na Europa, mas a Capcom não

quis deixar seus fãs e jogadores do Playstation na mão, o que fez com que o número 3 fosse trocado por Code: Veronica.

Cerca de um ano depois, o Dreamcast voltou a receber uma nova versão do game, considerada a versão definitiva do jogo e contava com cenas adicionais e um final estendido. Esta edição mais tarde ficaria conhecida como Resident Evil CODE: Veronica X, lançada para Playstation 2 e Game Cube. O game também recebeu posteriormente uma versão em HD, lançada para o Playstation 3 e Xbox 360.

HISTÓRIA

A história tem início exatos três meses depois da destruição de Raccoon City, quando Claire inicia sua busca por Chris em Paris. Ao invadir uma base da Umbrella na cidade, ela acaba sendo capturada e levada para uma prisão da própria Umbrella em uma ilha chamada Rockfort. As coisas começam a complicar quando um ataque de fonte des-





LOCAÇÕES

O jogo começa dentro da cela da prisão, onde Claire é libertada por Rodrigo – o carcereiro – que decide que não há motivos para mantê-la presa, uma vez que a ilha toda está comprometida. Claire agradece a Rodrigo, mas percebe que ele está machucado e tenta convencê-lo a ir com ela, mas ele quer apenas ficar ali e morrer em paz com suas dores.

Sendo obrigada a atravessar um cemitério com zumbis levantando de suas tumbas, Claire conta com apenas uma faca para enfrentá-los, o que não é uma boa opção. Ao atravessar uma porta de ferro, Claire ainda tem que se esconder de tiros disparados contra ela por um desconhecido, que usa um holofote para atrapalhar sua visão. Ela pega uma arma caída ao lado de um cadáver e dispara contra o holofote, estilhaçando-o.

O atirador pede desculpas e, depois de conversarem, ele diz que se chama Steve Burnside e está apenas tentando fugir da ilha, pois também é um prisioneiro. Ele nem

conhecida à ilha acaba liberando o vírus, transformando Rockfort em uma versão menor de Raccoon City. Fazendo parte de outra catástrofe biológica, Claire pede ajuda a seu irmão, que parte para a ilha Rockfort para resgatá-la, mas acaba encontrando um velho amigo.



REPRODUÇÃO ROD LIMA



REPRODUÇÃO ROD LIMA

dá tempo de Claire falar muito e já dispara na frente correndo, dizendo que vai procurar um aeroporto para escapar.

ALOJAMENTO DOS SOLDADOS – INSTALAÇÕES DA UMBRELLA

Depois da conversa, Claire encontra um alojamento com diversos soldados transformados em zumbis, além de cadáveres em decomposição. Um desses zumbis carrega uma dupla de armas que podem ajudar bastante a jornada daqui para a frente.

Ao passar por essa área, Claire encontra uma instalação da Umbrella onde não é possível entrar portando objetos de metal. Para passar por ali, você tem que dei-

xar todos os seus itens em uma espécie de baú, mas que não se conecta com os outros do jogo.

Depois de atravessar dois corredores nada convidativos com zumbis batendo nas janelas, Claire reencontra Steve, dessa vez mexendo em um computador. Ele encontra informações que mostram que Chris está sendo monitorado pela Umbrella. Claire explica que Chris é seu irmão e resolve mandar um e-mail

para ele e Leon, comunicando o ocorrido.

Steve fala que é perda de tempo pedir socorro, pois ninguém virá ajudá-la e, quando Claire tenta rebater dizendo que Chris virá

sim tentar salvá-la, Steve tem um ataque de fúria e diz que ela irá se arrepender por acreditar nos outros, deixando-a para trás mais uma vez.

PONTE – ÁREA DE PESQUISAS

Voltando atrás e entrando por outro portão que outrora estava trancado, Claire atravessa uma ponte e chega até uma área de pesquisas que não está relacionada com a Umbrella, mas que parece seguir a mesma linha de pesquisas.

Depois de encontrar alguma munição, ervas e itens úteis para a jornada, Claire finalmente chega ao lugar onde os mistérios aumentam e os perigos se escondem por toda a parte.



REPRODUÇÃO ROD LIMA

MANSÃO ASHFORD

Apesar de parecer repetitivo aparecer outra mansão em um Resident Evil, essa não tem nada a ver com a mansão Spencer de Resident Evil 1, apesar de possuir alguns quebra cabeças parecidos.

Depois de uma breve investigada e encontrando diversas portas que ainda não podem ser abertas sem as chaves ou – em um dos casos – uma dupla de Lugers douradas, Claire decide voltar ao centro de pesquisar anterior, mas um alarme soa acom-

panhado pelos gritos de socorro de Steve.

Seguindo os gritos, ela o encontra trancado em uma sala onde a temperatura aumenta exponencialmente, literalmente cozinhando quem está preso lá dentro. Resolvendo um pequeno quebra cabeças na sala, Steve é libertado e está em posse das Lugers douradas que Claire precisa para abrir uma porta, mas Steve se recusa a entregar, aceitando apenas trocá-las por uma arma automática.

Mais uma vez, Steve sai correndo deixando Claire falando sozinha, mas ao tentar segui-lo, quase é alvejada por um tiro de rifle e se refugia em um dos pilares da mansão. Quem disparou contra ela foi Alfred Ashford, herdeiro da família Ashford cujo avô foi um dos fundadores da Umbrella. Ele responsabiliza Claire pelo ataque à ilha e todas as consequências que isso trouxe, como a transformação da população em zumbis.

Claire refuta suas acusações, dizendo que não tem nada a ver com esses ataques, mas Alfred parece ter perdido a sanidade e continua falando coisas sem sentido, deixando Claire sozinha em seguida.



A OUTRA PARTE DA MANSÃO

Depois de voltar a área de pesquisas, Claire consegue encontrar um par de metralhadoras e faz a troca com Steve pelas Lugers douradas. No entanto, Steve continua agindo de maneira estranha e Claire resolve segui-lo para tentar entender porque o mesmo evita ficar perto de pessoas e prefere ficar sozinho com suas armas. No final das contas, eles encontram um zumbi que um dia fora o pai de Steve. Depois de matá-lo, ele conta que seu pai era um funcionário da Umbrella que roubava informações confidenciais e vendia para outras empresas.



–, muito parecida com o Tyrant visto em jogos anteriores, porém com um braço atrofiado e mais lento.

Você vai encontrar vários Bandersnatches pelo caminho, então economize munição e desvie deles pelo lado de seus braços atrofiados para chegar até a outra parte da mansão.

Essa parte parece o cenário perfeito de um filme de terror e está cheia de morcegos. Você pode optar por matá-los ou andar equipado com o isqueiro, o que afasta os morcegos evitando que lhe machuquem. Aqui você encontra o quarto de Albert e também o de Alexia, irmã gêmea de Albert que está morta a alguns anos. Depois de pegar tudo o que necessita, é hora de voltar para a área de pesquisas e recolher o último item para acessar o submarino ao lado da mansão.

Quando foi descoberto, mataram a mãe de Steve e levaram os dois presos para a ilha Rockfort.

Claire ainda tenta dialogar com ele, mas Steve foge mais uma vez. Resta a Claire usar as Lugers na porta e descobrir o que se esconde por trás dela. Além de uma porta que leva para um corredor sombrio, Claire se vê mais uma vez enfrentando uma criatura horripilante – o Bandersnatch



ÁREA SUBMARINA

Ao chegar na frente da mansão, Claire percebe que não está sozinha... Albert Wesker aparece atrás dela. O antigo capitão do esquadrão Alpha dos S.T.A.R.S. que estava aparentemente morto, na verdade está vivo e conta que foi o responsável pelo ataque a ilha Rockfort. Segundo ele, fez isso para chamar a atenção de Chris para a ilha, supondo que ele sabe que Claire estaria presa lá.

Depois de discutirem, Wesker dá uma surra em Claire e está prestes a matá-la quando recebe um chamado pelo rádio, optando por poupar sua vida por mais um tempo. Claire ruma para o submarino e consegue ativar a tranca que impedia o



hidroavião de partir, mas existe uma ponte no caminho que impede a passagem. Ao recolher a ponte, ela volta pela superfície e dá de cara com uma nova versão do Tyrant – libertado por Alfred Ashford – o T-103. Mesmo fugindo dele e entrando no avião, Claire não consegue se livrar da criatura e uma luta acontece no compartimento de carga do avião.

Depois de uma batalha exaustiva, o T-103 é arremessado para fora do avião em pleno voo, dando a oportunidade de Claire e Steve respirarem aliviados.

A tranquilidade dura pouco tempo, pois o piloto automático do avião é acionado e Steve não consegue controlá-lo mais, restando aos dois aguardarem onde o piloto automático está programado para levá-los.

ENQUANTO ISSO

Ao mesmo tempo, Chris Redfield chega a Rockfort procurando a irmã, após receber um e-mail de Leon S. Kennedy, dizendo que Claire o estava procurando. Ele encontra Rodrigo logo na chegada, que lhe informa da fuga da irmã. Após essa conversa, Rodrigo, que já estava gravemente ferido, é atacado por uma criatura e morre. Outra pessoa também aparece: Albert Wesker. O vilão não morreu e agora trabalha para uma organização rival da Umbrella. Detalhe: Wesker fez uma experiência em seu

próprio corpo que lhe deu habilidades sobre-humanas. Seu objetivo era encontrar Alexia antes de seu despertar, pois a única amostra do T-Veronica está no corpo dela (Wesker desconhece que Alexander também foi infectado). Após um período de investigação pelo que restou da base, Chris consegue chegar à Antártida, local onde Claire e Steve foram direcionados pelo piloto automático do avião. Ele usa um caça militar semelhante ao de Alfred. Quando chega na mansão dos Ashford, encontra





Claire presa a uma espécie de casulo. Alexia aparece em seguida, dando sinais definitivos de completa loucura. Os dois temem por Steve e saem correndo atrás de Alexia, mas ela usa, mais uma vez, seu gigante tentáculo e destrói parte da escadaria do saguão, deixando Chris para trás. Ele pede a Claire que não se preocupe e corra para salvar Steve.

Claire reencontra seu parceiro inconsciente e preso a uma cadeira, quase que da mesma forma como Alexander ficava, com um enorme machado sobre seu corpo. Quando acorda, ele conta que Alexia lhe fez o mesmo experimento feito em Alexander. Segundos depois, Steve sofre os efeitos

do T-Veronica quando usado à temperatura ambiente e torna-se uma criatura horrível, o que o faz perder a sanidade e partir para cima de Claire. Por pouco, a grade de contenção que selava a sala cai e salva Claire, no entanto ela é atacada e presa por Alexia. Steve quebra a grade com o machado, mas quando vai golpear Claire, se lembra dela e ataca Alexia, a qual reage com um golpe fatal e foge em seguida. Steve volta a forma humana e pede perdão à Claire por não ter conseguido cumprir a promessa de fugir com ela e, antes de morrer, diz que a ama.

Depois dessa triste cena, os irmãos Redfield vão enfrentar Alexia e destruí-la de uma vez por todas. Depois de conseguir a Linear Launcher – uma arma de poder destrutivo gigantesco – Chris consegue dar um fim a Alexia e os dois começam a fugir do lugar que está prestes a explodir.

Claire chega até o avião, mas Chris é impedido por Wesker, que aparece para uma batalha final entre os dois. Wesker leva grande vantagem, uma vez que possui o vírus dentro de si que o deixa mais forte e rápido.

Em um golpe de sorte, Chris consegue chegar até o avião e foge daquele lugar terrível com sua irmã, deixando um furioso Wesker para trás.

Diferente do anterior, esse Resident Evil não tem o modo Mercenários, mas possui um modo de sobrevivência parecido, onde você pode escolher Claire, Steve, Chris e até Wesker para enfrentar os desafios.





RESIDENT EVIL ZERO

No ano de 1999, a Capcom começara a anunciar o projeto para o próximo game da franquia: com o controverso nome de Resident Evil Zero, ele deveria voltar no tempo e explicar os acontecimentos que culminaram no primeiro título da série (explicando a denominação “Zero”). Porém, a empresa esbarrava em uma limitação técnica do PS ONE da Sony (que recebera até então todos os games da franquia), já que planejava implementar uma nova mecânica batizada “Partner Zapping” em que os personagens cooperavam um com o outro em tempo real e eram controlados ao mesmo tempo – o que, dado os grandes tempos de carregamento do console, inviabilizava a ideia. A Capcom então tomava uma decisão radical de negócios: anunciaria uma polêmica exclusividade dos games da cronologia oficial Resident Evil aos consoles de mesa da Nintendo, o que teria garantido que somente o Nintendo 64 receberia Resident Evil Zero.

Porém, com constantes atrasos no projeto e versões descartadas, o game só veria mesmo a luz do dia em 2002 e já no Nintendo GameCube (a versão para Nintendo 64

fora completamente abandonada, em seu lugar sendo lançada ao console de cartuchos uma versão de Resident Evil 2, livre dos maçantes tempos de carregamento). A estrutura do novo console permitiu que Zero apresentasse um motor gráfico muito mais refinado, superior ao visto em Code Veronica. Mais tarde, já em 2008, o Wii também receberia um port do game.

Em termos de trama, Resident Evil Zero foca-se na missão do Bravo Team antes dos acontecimentos do primeiro jogo, na Mansão Spencer. Tudo começa quando as forças especiais STARS enviam sua melhor equipe para investigar a recente onda de assassinatos com traços de canibalismo que assolava a região das montanhas Arklay, nas imediações de Raccoon. Após serem forçados a fazerem um pouso de emergência em meio a floresta por problemas técnicos, a equipe encontra uma viatura da polícia destruída que transportava o condenado Billy Coen para sua execução, culpado por supostamente ser um serial killer. A Bravo liderada por Enrico Marini separa-se para investigar a área – e seus membros não mais se encontrariam após isso.



O horror tem início quando Rebecca, membro de auxílio médico do Bravo Team, encontra um trem abandonado na escuridão. Nele ela encontra Billy, mas não haverá tempo para que o criminoso seja questionado, já que a dupla depara-se com mortos-vivos e monstros horrendos e constata que o melhor a fazer será cooperarem para sobreviver.

Resident Evil Zero apresenta a mesma ênfase em elementos como investigação, resolução de enigmas e suspense que a dada pela Capcom aos games anteriores. A principal característica aqui é que, ao invés de optar por um único personagem, o jogador controla os dois protagonistas simultaneamente durante a toda a aventura. Ambos os personagens podem se mover juntos, com um deles sendo controlado pelo jogador e o outro ficando sob o comando do sistema do game – ou ainda com o controle dividido para a realização de tarefas em áreas sepa-

radas simultaneamente. Mesmo quando controla seu próprio personagem, o jogador também pode controlar o outro valendo-se de movimentos dos botões, sendo este duplo controle necessário para resolver alguns enigmas durante o game. A diferença entre os dois personagens é que Rebecca pode administrar produtos químicos com seu kit de mistura e pode

acessar espaços estreitos, porém sua inexperiência em campo a torna mais frágil. Em comparação, Billy pode mover objetos pesados, possui um isqueiro (indispensável em quase todos os títulos da franquia) e suporta mais danos que Rebecca, com seu lado negativo sendo a sua inaptidão em misturar ervas. O jogo também acaba com a utilização de baús colocados em locais fixos para o armazenamento de itens – em Zero, o jogador pode deixar itens no chão para dar lugar a novos. Os locais onde estes foram deixados são exibidos no mapa.

Tendo sido considerado um dos melhores da série pela crítica e fãs, uma versão remasterizada em HD chegou em 2016 para Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One e PC (Windows). Esta também traria alguns modos de jogo extras, como a possibilidade (não canônica) de jogar-se com o vilão Albert Wesker já com seus superpoderes concedidos pelo vírus.

PRÓLOGO

Em 23 de julho de 1998, a divisão de elite do RPD denominada STARS envia a equipe codinome Bravo para investigar uma série de terríveis assassinatos ocorridos nas Montanhas Arklay, região não-monitorada do município de Raccoon. Enquanto dirigem-se para o local, o helicóptero do esquadrão sofre uma pane e é forçado a fazer um pouso na floresta. Enquanto investigam as redondezas, a equipe se depara

com um veículo militar tombado, onde descobrem corpos brutalmente mutilados de dois oficiais.

Não muito longe dali, uma composição civil de locomotiva chamada Ecliptic Express segue para seu destino. A viagem transcorre bem até que seus passageiros são surpreendidos por uma onda de bizarras sanguessugas mutantes, que aparentemente matam a todos e fazem o trem parar.

Não muito após isto, a médica do esquadrão Rebecca Chambers encontra o trem aparentemente abandonado e silencioso enquanto investigava em busca de pistas que explicassem os cadáveres no veículo militar encontrado pela Bravo.

Enquanto investiga os vagões, Rebecca constata com horror que os passageiros tornaram-se algo como zumbis assassinos. Enquanto enfrenta estes grotescos perigos, a jovem se depara com o único sobrevivente – exatamente o suposto criminoso e condenado a morte que estava sendo transportado pelo veículo destruído na floresta: o ex-tenente Billy Coen.



Sem opções, ambos então formam uma aliança sem precedentes, para sobreviverem ao terror em que estão envolvidos.

HISTÓRIA

Novamente em movimento e desgovernado, o trem agora segue direto para um abismo. Rebecca e Billy conseguem ativar os freios da composição e mudar sua rota para um túnel, mas ele logo descarrila e os dois acidentalmente percebem que agora estão presos em uma espécie de laboratório secreto.

Não muito depois, ambos constatarem que a verdadeira finalidade daquele local era a de um centro de treinamento para futuros executivos da companhia farmacêutica Umbrella. Rebecca e Billy também descobrem que o co-fundador desta empresa e ex-diretor das instalações, Dr. James Mar-

cus, descobrira na década de 60 o chamado vírus “Progenitor”, tendo contemplado e pesquisado suas aplicações como potencial arma biológica. Combinado com o DNA de sanguessugas, foi possível a criação da praga conhecida como TVírus, capaz de causar mutações aceleradas se aplicado em organismos vivos – o que transforma humanos e animais em zumbis mortos-vivos e monstros de ferocidade letal.

Após Billy salvar a vida da jovem Rebecca por repetidas vezes, a médica o questiona sobre seu passado (já que suas ações altruístas não condizem em nada com as de um

assassino genocida). O ex-militar conta então sua história: um ano antes, ele fora enviado com sua unidade à África para atacar o esconderijo de uma violenta milícia. Quando chegam às coordenadas especificadas pelo comando da missão, tudo o que encontram é uma vila comum, aparentemente habitada por inocentes não-combatentes. Temendo retornar de mãos vazias graças a uma opera-





ção fracassada, o capitão da unidade ordena ao destacamento que executem todos os moradores locais, mesmo com objeções claras manifestadas por Billy. De volta aos Estados Unidos após o genocídio ser descoberto, o rebelado Billy acaba por levar a culpa pelo crime sozinho e é imediatamente julgado e condenado à morte.

Neste mesmo momento, dois pesquisadores da Umbrella chamados Albert Wesker e William Birkin discutiam entre si sobre a empresa estar ou não acabada. Enquanto Wesker decide abandonar a Umbrella e

unir-se à companhia rival, Birkin recusa-se a seguir o mesmo caminho e está decidido a continuar trabalhando na pesquisa mais importante de sua vida: o futuro G-Vírus. Mais tarde, Albert Wesker (sob disfarce) irá liderar a equipe Alpha à mansão das montanhas (onde ele sabe haver um laboratório secreto da Umbrella) em busca de dados sobre o projeto Tyrant, e Birkin será o responsável pela ativação do sistema de autodestruição do local.

De volta à trama, Rebecca e Billy chegam à um escritório abaixo das instalações



onde descobrem uma fotografia de um homem sob o controle de sanguessugas. Sua semelhança com Marcus sugere à dupla que este talvez fosse o filho ou neto do vilão. Ao encontrarem um sistema de gôndolas, Billy é surpreendido pela investida de um primata infectado e acaba separado de Rebecca. A jovem médica utiliza a gôndola e chega a uma usina de tratamento de água



e assimilou-se ao seu organismo, revitalizando-o no decorrer de uma década e lhe dando a chance de um dia vingar-se de seus algozes.

Finalmente o ressentido vilão sobre uma terrível metamorfose, transformando-se em uma monstruosa e gigantesca sanguessuga ao mesmo tempo em que o mecanismo de auto-destruição das instalações onde se encontram é ativado (seguindo uma espécie de tradição da série Resident Evil). Pouco antes do cronômetro chegar ao

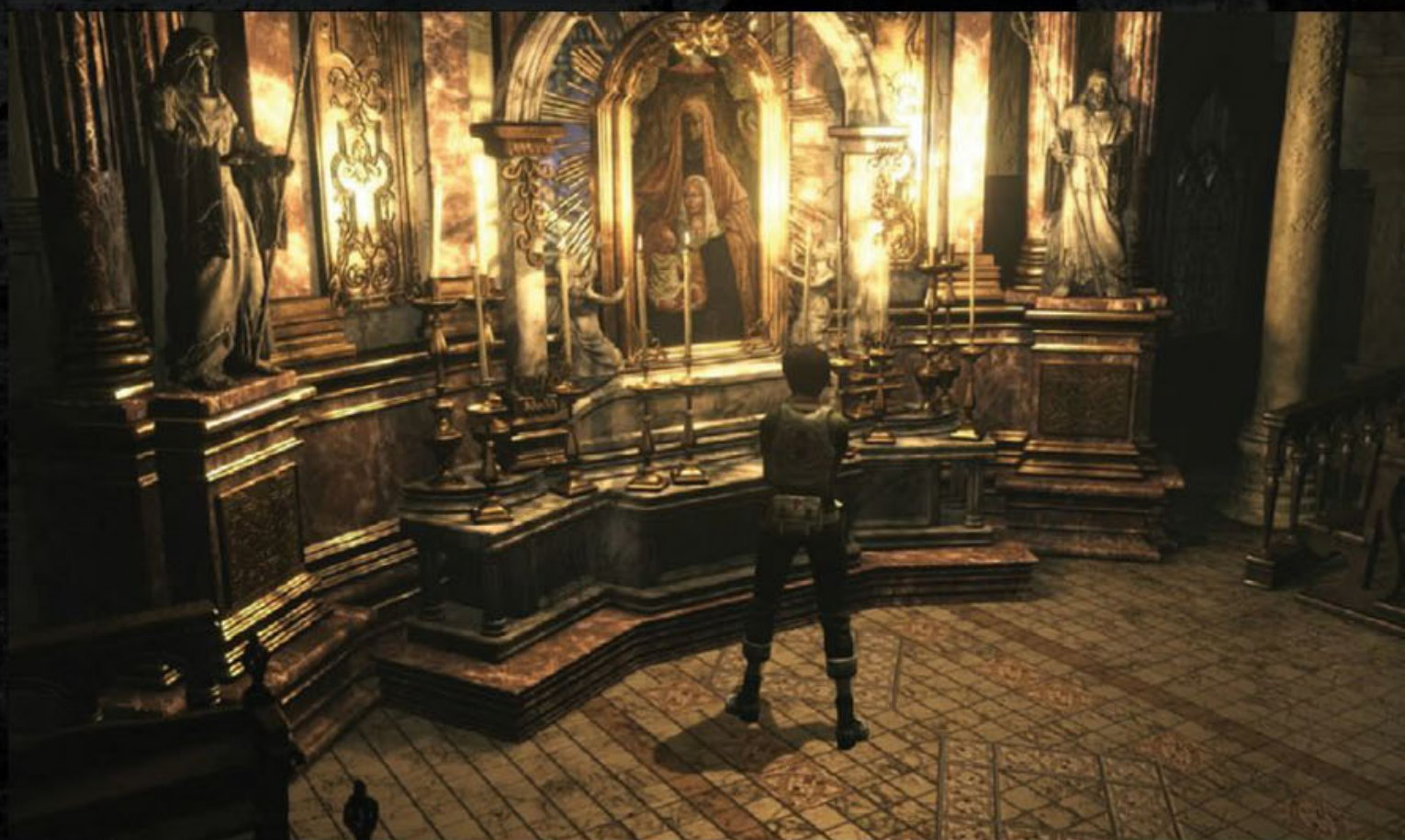
onde encontra o capitão Enrico, que a informa que a equipe Bravo irá reunir-se novamente na mansão das montanhas, mas permite que ela parta para reencontrar Billy.

Quando ambos enfim reúnem-se, fazem uma dantesca descoberta: por volta de 20 corpos desfigurados outrora pertencentes a empregados da Umbrella. Todos haviam sido vítimas de testes do TVírus realizados pelo cruel Marcus. Por fim, Rebecca e Billy também acabam por descobrir que o homem das sanguessugas ilustrado na antiga fotografia encontrada anteriormente era mesmo o próprio Marcus, que se conservara sob a mesma idade aparente desde então e que também havia sido o causador da epidemia viral que se espalhou pelas montanhas.

A história é finalmente revelada: dez anos antes, Marcus fora assassinado por Wesker e Birkin sob as ordens do co-fundador da Umbrella Oswell E. Spencer, que fizera isto para apoderar-se da pesquisa de Marcus e tornar-se o único presidente da poderosa companhia. Nos momentos finais do traído Marcus, a sanguessuga batizada como “Leach Queen” – obra máxima de seus experimentos – invadiu seu corpo

zero, Rebecca e Billy conseguem destruir a aberrativa criatura expondo-a à luz do sol.

Em fuga pela floresta, ambos logo avistam à distância a mansão usada pela Umbrella como laboratório de pesquisas. Sabendo que naquele momento teria de se separar definitivamente, Rebecca tranquiliza Billy lhe dizendo que seu relatório dirá ter sido o injustamente acusado ex-militar somente outra vítima fatal do incidente. Um extremamente grato Billy então parte para um destino incerto, enquanto a integrante novata da equipe Bravo prossegue para a mansão como instruído por Enrico – iniciando dessa forma os acontecimentos vistos em Resident Evil 1.



EXTRAS

A versão original para GameCube contava somente com um modo extra – já o Remake HD trouxe o exclusivo Wesker Mode. Saiba mais sobre esses extras.

LEECH HUNTER

Finalizando a campanha principal em qualquer modo e com qualquer tempo, o modo Leech Hunter é liberado pelo jogador. Nele, é possível escolher entre as roupas alternativas dos personagens se quiser antes de começar uma nova partida.

O objetivo aqui é simples: coletar sanguessugas espalhadas pelas instalações da Umbrella. São 100 amuletos espalhados pela mansão, dos quais metade (os azuis) só poderá ser coletada por Billy, enquanto que a outra metade (amuletos verdes) são acessíveis somente por Rebecca. Após coletar todas elas, o jogador deverá prosseguir até a entrada da mansão para terminar o a partida e receber sua recompensa. Se um dos personagens morrer, a partida terminará prematuramente e o game considerará para pontuação somente as sanguessugas coletadas pelo personagem sobrevivente.



WESKER MODE

Para habilitar o Wesker Mode (exclusivo da versão HD Remaster, não acessível na versão original do game), primeiro é preciso terminar o game principal.

O chamado “Wesker Mode” funciona como uma espécie de mod para a história de Resident Evil Zero. Nele, temos a substituição de Billy pelo vilão Wesker e acesso a uma versão “possuída” de Rebecca. Portanto, não é de se estranhar no caso das cenas em animação CG mostrarem ambos os protagonistas e até mesmo próprio Wesker como vilão.

A principal diferença está nos controles do jogo. Com Wesker, é possível usar os superpoderes do vilão para derrotar os inimigos: o jogador pode optar por usar o famoso Shadow Dash, ao segurar o botão B (no Xbox) ou círculo (no Playstation). Para executar o completamente apelativo Death Stare, basta segurar o botão X (no Xbox) ou Quadrado (no Playstation).





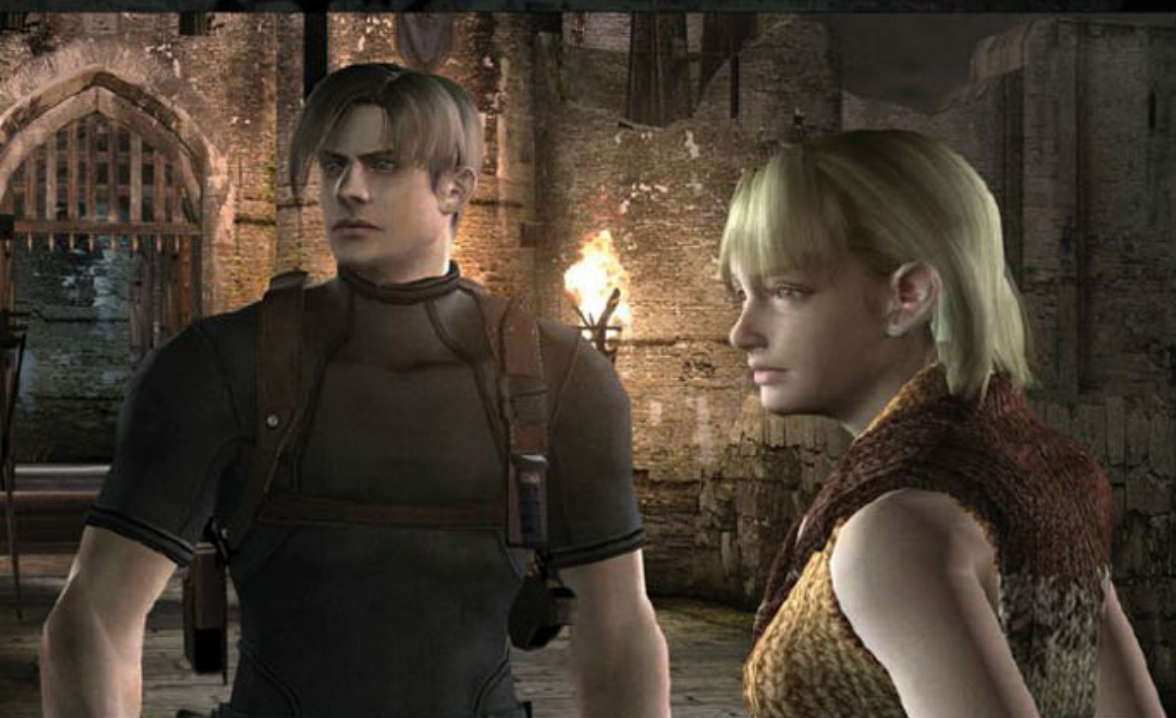
RESIDENT EVIL 4

A Capcom daria continuidade à série com Resident Evil 4, sexto game seguindo a saga principal – e trazendo ainda uma tremenda reviravolta ao clássico conto de horror.

Resident Evil 4 foi mencionado pela primeira vez ao final de 1999, porém somente chegou ao lançamento em 2005. Desde o seu primeiro anúncio, o produtor Shinji Mikami descartou nada menos que quatro versões de projetos distintos. Falava-se sobre a possibilidade do game ser exclusivo para o Game Cube da Nintendo, porém uma versão para Playstation 2 não tardou a ser anunciada antes mesmo de Resident Evil 4 chegar às prateleiras. No final, o game chegou mesmo a múltiplas plataformas: além do Game Cube e PS2, foi ainda lançado posteriormente para PC (Windows), Wii, Playstation 3 e Xbox 360. Versões simplificadas também chegaram ao iOS, Zeebo e Android (exclusivamente pela Samsung fora do território japonês).

A principal característica deste título foi a mudança radical feita na mecânica de jogo – quase que todos os elementos clássicos da série foram alterados, alguns de forma extrema. Nada mais de câmeras fixas e navegar pelos cenários sob um único ponto de vista, adeus à dose cavalgar de mistério e tensão para a chegada de uma atmosfera muito mais baseada na ação incessante e perigo constante... Até mesmo os quebra-cabeças baseados em chaves, mosaicos, pinturas e etc. tornaram-se bem menos constantes e até sutis, apenas como um “tempero extra” ao gameplay. Tal revitalização na série foi muito bem vista pela maioria dos fãs, tornando o game um grande sucesso de vendas.

Em termos de trama, Resident Evil 4 não deixava a peteca cair: como ocorrido com Code Veronica, este game também não tinha nenhuma conexão com as dependências de Raccoon City (destruída durante Resident Evil 3), mas sim com um de seus mais célebres sobreviventes: Leon S. Ken-



nedy, o ex-policia novato da R.P.D. e agora agente especial sob o comando do governo dos Estados Unidos. Porém pela primeira vez não tínhamos o principal vilão na figura da maligna empresa Umbrella – dessa vez a ameaça era outra completamente diferente e tão letal quanto.

Como pano de fundo, temos o sequestro misterioso da filha do Presidente norte-a-

mericano. Os sequestradores pertencem a um bizarro culto, baseado em uma pequena vila localizada pela inteligência das forças especiais em uma região rural da Espanha. Leon é um dos principais agentes (em função do conhecimento que o governo agora tem do ocorrido em Raccoon City), sendo designado para a missão de resgatar a jovem Ashley Graham de seus captores... mas algo muito mais sinistro esconde-se por trás da trama.

Agora com um exuberante novo cenário que explora dos barracos rurais da vila a grandes e centenárias catedrais europeias, contando ainda com uma nova mecânica de ação com visão perseguidora em terceira pessoa mais focada em disparos, esquivas, combates e perigos imediatos, Resident Evil 4 representa o ousado renascimento e renovação de uma série que, apesar de cult, sabia que precisava modernizar-se para acompanhar a evolução da indústria dos games.

HISTÓRIA

Seguindo com o desenrolar do caos iniciado nas montanhas Arklay, reencontramos o ex-policia Leon Scott Kennedy já seis anos após os acontecimentos de Resident Evil 2. Desta vez ele é um agente especial a serviço do governo americano, sendo designado em uma missão para resgatar Ashley Graham, filha do presidente dos Estados Unidos raptada por uma seita misteriosa. Investigações feitas pela agência levam diretamente à uma aldeia rural na Europa, e ao chegar ao local, Leon encontra um grupo de moradores violentos que dedicam suas vidas para os Los Illuminados (“Os Iluminados” em espanhol), culto responsável pelo sequestro da jovem Ashley.

Os aldeões são todos extremamente violentos e atacam Leon com tochas, foices, ancinhos e o que mais conseguem encontrar. Apesar de comunicarem-se por voz, suas ações parecem estranhamente descontroladas, e a terrível multidão enfurecida age como uma turba incoerentemente coorde-

nada – lembram até zumbis assassinos.

Na vila, Leon é capturado pelo capataz dos Los Illuminados Bitores Mendez, que o injeta com um parasita controlador de mentes conhecido como Las Plagas. O jogador então compreende que todos os aldeões de anteriormente estão infectados com este organismo bizarro, e através dele o culto pode controlar as ações e até pensa-



mentos de todos. Em cativeiro e amarrado, Leon conhece outro prisioneiro: Luis Sera, um ex-pesquisador que trabalhava para os Illuminados, mas que agora é considerado por eles como um desertor. Os dois logo entendem-se devido às circunstâncias urgentes e conseguem juntos escapar, porém logo em seguida seguem por caminhos diferentes. Leon logo descobre que Ashley está sendo mantida presa em uma capela, e após muito esforço é finalmente capaz de resgatá-la.

Logo o líder do culto mostra-se na trama: seu nome é Osmund Saddler, que fala em um inglês estranhamente sem sotaques (diferente dos demais habitantes locais, dos quais muitos limitam-se apenas ao espanhol). Saddler também revela seus planos: ele pretende usar Las Plagas injetadas em Ashley para causar um desastre nos Estados Unidos quando ela retornar para casa – então a missão de Leon torna-se livrá-la do parasita antes da fuga definitiva.

Os perigos apenas aumentam à medida que a dupla formada por Leon e Ashley – que é completamente indefesa e incapaz de defender-se sozinha – avança na trama. A misteriosa Ada Wong – uma antiga “amiga” de Leon que também sobreviveu à Raccoon e hoje trabalha para ninguém menos que Albert Wesker (reinserindo o antigo vilão visto pela primeira vez em Resident Evil 1)



– surge em pontos específicos do game às vezes ajudando, outras nem tanto. Leon sabe que Ada tem interesses particulares na La Plaga, e ele está certo: Wesker pretende apoderar-se de uma amostra do organismo para reerguer a Umbrella, quase extinta após o escândalo descoberto na extinta cidade de Raccoon.

Ainda em fuga de seus perseguidores infectados, Leon e Ashley procuram refugio em um castelo imponente. O que não sabem é que a propriedade é de Ramon Salazar, um dos servos mais proeminentes de Saddler, e que este conta com uma legião de monstruosidades frutos das Las Plagas dos Illuminados. Durante a ação, a dupla cai em uma armadilha de Salazar e termina separada.

Enquanto isso, Luis Sera encontra pílulas que podem retardar a infecção parasita de Leon e Ashley, além de uma amostra ativa da própria “plaga”. Ao sair em busca de Leon para lhe entregar ambos os itens,



Sera acaba sendo encontrado por Saddler e é brutalmente assassinado por ele. O líder dos Illuminados fica com a amostra, porém Leon é capaz de recuperar a droga capaz de deter o avanço dos terríveis organismos em seu corpo e no da jovem Ashley. Com a ajuda de Ada Wong, o ex-policia consegue vencer os desafios do

castelo de Salazar e finalmente o encontra – ocasião em que descobre o preocupante fato de que Ashley teria sido levada para um centro de pesquisa em uma ilha vizinha. O próprio Salazar enfim transforma-se em um terrível monstro deformado que precisa ser destruído por Leon, que o faz após um feroz combate. Com mais este inimigo fora do caminho, o agente parte para reaver Ashley na ilha mencionada.

Nesta ilha, os acontecimentos finais de Resident Evil 4 serão descortinados. Leon reencontra-se com Ada e com seu parceiro de missão não antes revelado: Jack Krauser, um de seus ex-companheiros durante os anos de formação militar e com quem tem um passado doloroso após uma missão que realizaram pela agência. Krauser também está a serviço de Wesker, e apesar de lembrar-se bem do antigo colega militar, não parece nutrir pelo protagonista qualquer simpatia – apenas ressentimento e um forte instinto competitivo. O poderoso Krauser conta com uma incomum vantagem: ele está infectado com uma variação do TVírus que é capaz de controlar, ganhando assim força e velocidade sobre-humanas.

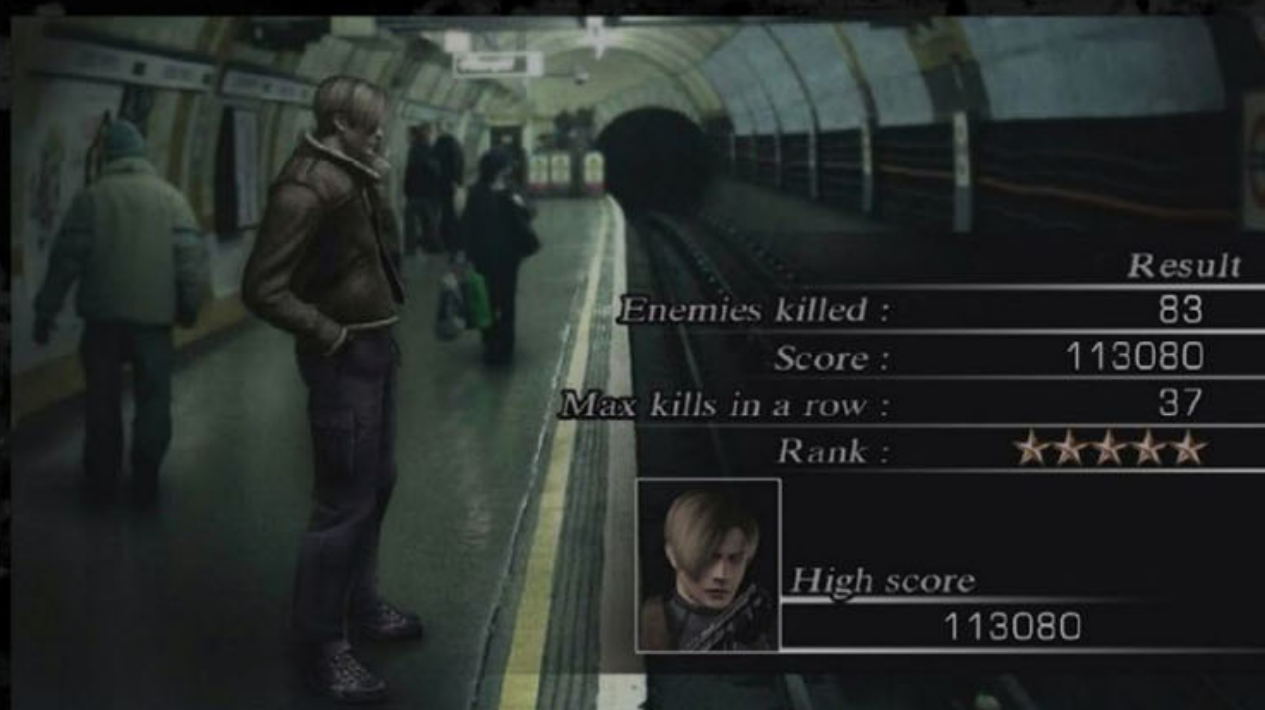
Apesar de estar a serviço de Wesker, Jack Krauser havia conseguido enganar Osmund Saddler e faz-lo acreditar que



era apenas um ex-militar mercenário disponível a ser contratado pelos Illuminados – foi ele inclusive o responsável por capturar Ashley nos Estados Unidos e trazê-la para a Europa. Porém, Saddler acaba por descobrir secretamente sobre o ardil de Krauser, e o comanda a enfrentar Leon em um combate de vida ou morte definitivo (sendo que, desta forma, não importaria o resultado do confronto – o astuto líder da seita teria ao final uma ameaça a menos para lidar). Mesmo muito poderoso e capaz de mutacionar seu braço direito em uma arma biológica mortal, Krauser é superado por Leon em definitivo.

Ashley finalmente é salva, e Leon consegue livrá-los da infecção parasitária causada pelos vilões utilizando um dispositivo radioterápico nas próprias instalações do culto. Agora o agente finalmente confronta Saddler, que já havia capturado sua amiga Ada como sua refém.

Após uma feroz batalha contra um mutacionado e completamente monstruoso Osmund Saddler, a dupla formada por Leon e Ada consegue colocar um ponto final na existência do maligno Saddler, porém a parceria dura pouco, já que o verdadeiro objetivo da agente da Umbrella é conseguir a amostra das Plagas – item pelo qual havia sido enviada por seu contratante.



Em posse da ampola, a bela Ada foge do complexo em um helicóptero e novamente deixa Leon à própria sorte.

Tendo de pensar rápido, já que o dispositivo de autodestruição de todo o com-

plexo havia sido ativado (bem ao estilo Resident Evil), Leon e Ashley escapam jet-ski no último instante antes da ilha literalmente ser feita em destroços por uma imensa explosão.

EXTRAS

Novamente temos dezenas de trajes extras (como o Leon Gangster e a Ashley cavaleira medieval) e algumas armas secretas de munição infinita – incluindo as inéditas Handcannon e magnânima P.R.L. 412.

Como em Resident Evil 3, o jogador desbloqueia novos modos de jogo ao finalizar a campanha principal. Em Resident Evil 4, existem três modos extras a serem explorados, adicionando ainda mais tempo de diversão inédita ao game:

THE MERCENARIES

O modo visto em seu antecessor retorna ainda mais intenso nesta versão. O objetivo agora é eliminar inimigos para acumular pontos antes que o helicóptero de resgate chegue a cena, o que finalizará o tempo de pontuação. Não há muito tempo no cronômetro, mas há itens especiais espalhados pelo cenário capazes de conceder segundos extras, munição, recuperar sua vida e aumentar seus pontos. Eliminar um inimigo concede ao jogador 300 pontos, enquanto que grandes e mais poderosos inimigos trarão recompensas muito maiores.

É possível desbloquear e jogar neste modo com os personagens Leon, Ada Wong, Jack Krauser, HUNK e Albert Wesker.

ASSIGNMENT: ADA

Este é um minigame no qual o jogador comanda a agente Ada Wong enquanto ela coleta amostras múltiplas de Plagas seguindo as ordens de Albert Wesker (tratando-se de uma história não-canônica, já que na campanha principal ela deve coletar apenas uma amostra). A missão inicia-se na área Cais A (“Wharf A”) e termina na Torre de Comunicações (“Communications Tower”), sendo necessário coletar todas as ampolas pelo caminho.

Embora este esse minigame traga uma história não-canônica, a cena final traz uma grande alusão ao então futu-



ro Resident Evil 5, com Wesker falando sobre “mudanças significativas em nosso mundo”.

SEPARATE WAYS

O modo extra mais interessante e completo do game. Nele você novamente está no controle de Ada Wong – mas agora suas missões (também divididas por capítulos) são alinhadas com os acontecimentos vistos na história principal, com o jogador a ter de realizar as ações da agente com a finalidade de salvar Leon de enrascadas (como quando ela toca o sino da igreja, enganando os aldeões) enquanto persegue a famigerada amostra de Las Plagas.



RESIDENT EVIL 5

Colocando a Europa no espelho retrovisor, a Capcom prosseguiu com a saga principal em continentes distantes. Resident Evil 5 chegou ao mercado em março de 2009 para Playstation 3, Xbox 360 e PC (Windows), ainda em 2016 tendo planejadas versões remasterizadas para Playstation 4 e Xbox One. O título ganhou ainda uma expansão em 2010, um ano após seu lançamento, intitulada Resident Evil 5 Gold Edition. O novo pacote inclui diversos extras, como dois cenários inéditos, novas roupas alternativas a serem conquistadas e o modo The Mercenaries Reunion – tal qual descrito ao final desta seção.

Por volta de outubro de 2013, Resident Evil 5 alcançou um feito importantíssimo ao tornar-se o game da Capcom de maior venda na história da empresa: mais de 6.5 milhões de unidades. A marca anterior pertencia à versão SNES de Street Fighter II, com uma média de 6.3 milhões.

A mecânica recriada em Resident Evil 4 com câmera em terceira pessoa foi mantida

e aprimorada, agora trazendo a opção para que até dois jogadores possam desbravar o game juntos em sistema off-line de tela dividida ou através do modo online. Neste modo cooperativo, ambos os protagonistas (os quais falaremos a seguir) devem interagir juntos para a resolução de enigmas, alcançar-se lugares de difícil acesso e enfrentar hordas de inimigos enquanto dividem armamentos, munições, itens de recuperação de vida e outros mais. Embora o game torne-se bem mais fácil se jogado em duas pessoas, é completamente possível desbravar a campanha principal apenas com um único jogador.

Em termos de trama, Resident Evil 5 é um capítulo de grande importância exatamente por fechar arcos até então sem resolução vistos nos games anteriores, amarrando as pontas para que a série pudesse prosseguir a novos horizontes. O enredo novamente traz o veterano Chris Redfield (protagonista de Resident Evil 1, cujo desaparecimento após o primeiro game levou

sua irmã Claire a partir para Raccoon City em busca de informações sobre o seu paradeiro – eventos estes vistos em Resident Evil 2), agora um ativista da organização BSAA (“Bioterrorism Security Assessment Alliance”, ou “Aliança de Avaliação de Segurança em Bioterrorismo” em uma tradução livre) que deve investigar o pequeno vilarejo africano de Kijuju identificado sob contágio de uma forma avançada do europeu Las Plagas, visto em Resident Evil 4. Sua parceira neste caso é a agente africana Sheva Alomar, uma forte personagem que perdeu os pais vítimas de um acidente com armas biológicas. Revoltada, ela se juntou a milícias até que encontrou seu destino na B.S.A.A., onde foi treinada pelo profissional Josh Stone. Por conhecer muito bem Kijuju e sua região, ela é designada como parceira de Chris nesta missão que irá tornar-se um pesadelo em um piscar de olhos.



O vilão desta vez é ninguém menos que o infame Albert Wesker, que conseguiu através dos serviços de Ada Wong a amostra de Las Plagas no game anterior e agora age nas sombras, colocando em prática um novo plano que pode causar a extinção da humanidade na terra.

PROLOGO DE CHRIS E JILL

Chris Redfield, sobrevivente do incidente nos laboratórios secretos da mansão nas montanhas Arklay, segue sua luta contra o legado negro da antiga Umbrella Corporation.

Após o desastre e subsequente explosão da mansão e suas dependências destinadas à pesquisa viral, Chris e Jill Valentine retornam à Raccoon City e lá tentam alertar seus companheiros policiais e outras autoridades sobre a existência dos experimentos feitos pela Umbrella com armas biológi-

cas, porém são completamente ignorados. Após a tragédia final que se abateu sobre a cidade justamente por esta ter negligenciado seus apelos, Jill e Chris passam a trabalhar sozinhos para desmantelarem a Umbrella.

Em poucos anos de investigação incessante, a dupla consegue localizar em 2006 um dos criadores da maligna empresa: o empresário Ozwell E. Spencer, que estava escondido na Europa. Sem perder tempo,

ambos seguem em uma missão para questionar Spencer sobre o paradeiro do terrorista Albert Wesker, que continua vivo e a conspirar planos destrutivos e catastróficos. Ao chegarem ao palácio de Spencer, localizado no cume de altas montanhas, eles encontram o próprio Wesker diante ao corpo moribundo de Spencer.

Um brutal combate tem





início, porém Chris e Jill não são páreos para as poderosas investidas de Wesker, agora ele mesmo uma arma biológica dotada de força e velocidade sobre-humanas. Quando Wesker subjuga Chris e está prestes a liquidá-lo com um golpe derradeiro, Jill o salva à custa da própria segurança: em uma investida altruísta, a ex-S.T.A.R.S. agarra o vilão dos óculos escuros e atravessa a grande janela do salão com ele, em uma queda mortal em direção a um penhasco diretamente para o mar, centenas de metros abaixo.

Impotente diante da cena, Chris nada mais pode fazer senão assistir aterrorizado a provável morte da parceira. O agente rapidamente contata a BSAA para que possam realizar buscas pelo mar, porém mesmo após três meses nada é encontrado – nem um corpo, fosse de Wesker ou de Jill. Pesarosa, a BSAA não vê outras opções e declara Jill morta em ação, erguendo uma lápide em sua memória e bravura.

Chris promete a si mesmo que dobraria seus esforços para conter o bioterrorismo, e realmente o faz: em um curto período de tempo, ele participa de incontáveis missões por todo o mundo, prendendo diversos contrabandistas, contendo e prevenindo infecções e ganhando o mais alto respeito de toda a BSAA. Porém, todas as suas ações são focadas em um único objetivo: durante todo este tempo, o agente Redfield na verdade passa a se preparar para um possível novo encontro com seu rival, Wesker – ele acredita firmemente que o vilão, com todas aquelas habilidades mutantes, sobreviveu à queda e está a espreita.

A história de Resident Evil 5 inicia-se com este flashback doloroso para Chris, que após tantos anos de luta contra a produção e venda de armas biológicas e culpando-se todos os dias pela suposta morte de sua amiga Jill, é enviado a uma nova missão em Kijuju, África, já se perguntando pesaroso: “Vale mesmo a pena continuar lutando?”.

HISTÓRIA

O ano agora é 2009. Chris é enviado a Kijuju, um vilarejo situado na África, com a missão de capturar um contrabandista de armas biológicas identificado como Ricardo Irving. A informação extra é de que o local está altamente infectado por um novo tipo de parasita, algo completamente desco-

nhecido pela agência até então. Ao chegar ao local, Chris conhece sua nova parceira: a bela Sheva Alomar, já veterana da célula BSAA africana. Os dois logo se tornam amigos, o que traz à memória de Chris o ocorrido Jill e o faz temer que algo parecido aconteça à Sheva. Dispensando o pensa-

mento, eles adentram o território aparentemente hostil de Kijuju, que foi posta em quarentena e completamente cercada. Os habitantes locais não parecem nada amistosos ou felizes em verem os forasteiros. Reynard Fisher, o contato da BSAA infiltrado na cidade, recepciona a dupla de agentes e lhes fornece as armas que ocultou para a missão. Reynard os informa ainda da perigosa situação do local e parte lhes pedindo cuidado redobrado.

Não muito depois, Chris e Sheva presenciavam uma cena desagradável: um habitante aparentemente sofrendo de terríveis dores está sendo arrastado por dois homens, que ao perceberem a dupla armada fogem deixando a vítima para trás. Porém, ao tentar socorrer o homem, Chris o assiste passar por alguma transformação e atacá-lo ferozmente, obrigando os heróis a executá-lo rapidamente. Porém, isto era pouco para a cena que seguiria logo após...

Reynard é feito prisioneiro pelos moradores enlouquecidos e levado para um palanque montado na praça principal, lá sendo brutalmente decapitado por um gigante encapuzado. Tendo assistido ao terrível espetáculo de um esconderijo, Chris e Sheva logo entregam sua posição e agora precisam lutar contra todos os habitantes enfurecidos, que agora avançaram como uma turba assassina contra eles. Por sorte, são salvos com a chegada do apoio aéreo da



BSAA, para logo descobrirem que a equipe enviada à Kijuju pela agência antes deles acabara de ser dizimada por uma estranha criatura, nunca vista antes.

Neste ponto, temos a inclusão do acontecido em Resident Evil 4: Chris lembra-se do relatório escrito por Leon S. Kennedy, documento este que comenta sobre uma tragédia semelhante ocorrida durante sua missão de resgate na Europa: os habitantes locais também mostraram a mesma hostilidade ao atacarem sem motivos, ao final sendo descoberto que o responsável pelo comportamento sanguinário dos infectados era obra de um parasita conhecido como Las Plagas. Pouco mais tarde, durante um segundo ataque em massa dos moradores, Chris e Sheva recebem o apoio da equipe Delta da BSAA, liderada por Josh Stone.

Chris obtém informações sobre Irving, e também sobre uma estranha mulher de aparência semelhante à de sua amiga dada como morta, Jill Valentine. Em uma ação rápida, os dois conseguem emboscar Irving – que acaba por escapar com a ajuda de uma figura encapuzada. Como retaliação, Irving liberta uma gigantesca criatura voadora aparentando uma bizarra mistura entre morcego e escorpião. O monstro é abatido pela dupla a muito custo, e a perseguição ao vilão é retomada. Naquela noite, outro grande perigo apresentaria-se na forma de um atroz e titânico humanoide: o gigante Ndesu.

Após muitos confrontos com as aberrações frutos das Las Plagas alteradas, Chris





decide deixar a missão de lado e seguir as pistas que indicam que sua amiga Jill ainda estaria viva. Ele pede à Sheva que não o acompanhe para evitar que esta arriscasse sua vida, mas sua nova companheira está decidida a ajudá-lo.

Seguidas e trágicas mortes fazem de Josh Stone o único agente da BSAA remanescente além de Chris e Sheva. Na refinaria de óleo (local indicado por um arquivo que Irving deixou durante sua fuga), o sobrevivente ajuda a dupla em uma última perseguição implacável a Irving, que finalmente é confrontado em sua embarcação. Mesmo após injetar-se com o vírus para transformar-se em uma criatura aberrativa, ele é superado pelos agentes e logo é interrogado sobre a garota da fotografia. Os protagonistas então recebem dados sobre Excella Gionne (presidente da empresa Tricell que está envolvida em tudo), uma base militar e uma mina subterrânea. Ambos partem para a localidade indicada, porém lá não encontram Jill – apenas Excella e o aparentemente imortal Albert Wesker.

Surge uma misteriosa figura encapuzada para combater contra Chris e Sheva, e sua identidade logo é revelada por Wesker: trata-se de Jill Valentine, que agora encon-

tra-se sob o controle mental do vilão graças a um dispositivo P4 acoplado ao seu tórax. Não facilmente, os agentes da BSAA são capazes de livrar Jill do aparelho e fazê-la retornar à consciência. A renascida aliada imediatamente os informa que Wesker deve ser detido, uma vez que ele pretende libertar seu poderoso vírus batizado “Ouroboros” na atmosfera do planeta (Kijuju teria sido somente um cruel “teste de potencial” do vírus orquestrado por Wesker).

Quando Excella é localizada, é traída e infectada pelo Ouroboros. A bela mulher é transformada em um terrível monstro e inevitavelmente precisa ser abatida. Chris e Sheva finalmente alcançam e enfrentam Wesker – mas agora munidos com importantes informações sobre como derrotá-lo: Jill lhes confiara que se uma dosagem muito grande do mesmo vírus que concedeu





ao inimigo seus superpoderes fosse administrada, isto faria seu corpo entrar em colapso.

A informação surte resultados, e já desesperado ao contemplar seu próprio fim, o maligno Wesker tenta fugir em um jato para disseminar seu Ouroboros. Implacáveis, os dois agentes da BSAA conseguem derrubar a aeronave em um vulcão ativo para colocarem um ponto final aos planos no vilão – mas mesmo quase erradicado, Wesker ainda terá uma última carta na manga...

EXTRAS

Resident Evil 5 inovou ao trazer modos extras com foco no multiplayer – inclusive competitivo. Confira o que o game oferece para além da campanha principal:

VERSUS MODE

Como o título sugere, tem-se aqui um mini game onde os jogadores podem disputar partidas competitivas com até quatro pessoas. Na prática, é uma variação do tradicional Mercenaries e traz três modos de jogo: **Slayer**, **Team Survivor** e **Survivor**.

LOST IN NIGHTMARES

Trata-se de um capítulo extra que expande a trama original de Resident Evil 5. Com cerca de duas horas e meia de duração, ele coloca Chris Redfield e Jill Valentine em uma missão para invadir a mansão de Spencer, um dos fundadores da Umbrella. Esse evento é mostrado apenas em vídeo no jogo original.

DESPERATE ESCAPE

O segundo capítulo extra inicia-se logo após Chris libertar a amiga Jill do controle de Wesker. Seu objetivo é encontrar o meio de fuga para ajudar Chris e Sheva e, tendo para esta missão a ajuda de Josh Stone, líder da força Delta da BSAA. O cenário é

repleto de ação e adrenalina, guardando encontros com alguns dos chefes enfrentados durante a história principal em versões enfraquecidas.

MERCENARIES REUNION

Aqui tem-se os mesmos objetivos e cenários da primeira versão, com a adição de mais quatro personagens extras para o mini game: Barry Burton, Rebecca Chambers, Josh Stone e Excella Gionne. Além disso, o modo também inclui quatro roupas alternativas para Chris e Sheva, e já está disponível sem a necessidade de se terminar a campanha principal.





RESIDENT EVIL 6

A série principal ganharia continuação em 2012 com Resident Evil 6 – que apesar do nome, trata-se nada menos que o game de número 9 da franquia. Inicialmente recebeu versões para Playstation 3, Xbox 360 e PC (Windows), tendo em março de 2016 também chegado ao Playstation 4 e Xbox One em versões completas. Como ponto principal, Resident Evil 6 apresenta múltiplas perspectivas advindas de vários personagens clássicos vistos na série anteriormente: você irá jogar com Chris Redfield, Leon S. Kennedy, Ada Wong e com o novo Jake Muller. Outra de suas características marcantes é o retorno dos famigerados zumbis, abandonando os “infectados agressivos e organizados” vistos nos dois capítulos anteriores.

Cada um desses protagonistas passa por

momentos diferentes: Chris encontra-se bastante atormentado devido à falha catastrófica na qual culminou sua última missão com a BSAA, enquanto Leon – enquanto ainda agente especial do governo e principal confidente e amigo do presidente dos EUA – teve de eliminar este último após ser infectado. Ada continua como agente solitária com ligações aos ataques bioterroristas pela agora referida Neo-Umbrella, enquanto o novato Jake trata-se nada menos que o filho ilegítimo e herdeiro de Albert Wesker que acaba por conhecer Sherry Birkin (filha do pesquisador William Birkin, criador do G-Vírus visto em Resident Evil 2) e agora age em parceria com a garota.

A mecânica de Resident Evil 6 permite aos jogadores selecionar entre três campanhas interligadas por diferentes enredos. Esses personagens jogáveis, os três protagonistas principais – Leon S. Kennedy, Chris Redfield e Jake Muller – têm os seus próprios parceiros, que os auxiliam na resolução de enigmas e no confronto com inimigos (como visto em jogos anteriores da série). Os parcei-



ros ou são controlados pelo próprio sistema do game, mas também podem o ser por outro jogador via tela dividida (local) ou multiplayer online, à exemplo da mecânica de Resident Evil 5. No modo campanha, o jogador pode permitir a entrada de outro a qualquer momento do jogo, sendo que os inventários de cada personagem serão imediatamente separados assim que outro jogador tomar o controle do parceiro. Uma quarta campanha fica desbloqueada após as outras três terem sido finalizadas, e nela controlamos a enigmática Ada Wong (esta personagem não contando com um parceiro).

Embora o conceito inicial do game tenha começado a ganhar forma já em 2009, a produção começou somente ao final de 2010 sob a supervisão de Hiroyuki Kobayashi, que atuou como produtor em Resident Evil 4. A equipe de produção para Resident Evil 6 cresceu desenfreadamente, sendo ao final das contas considerada como a maior a já



ter trabalhado em um título da franquia.

No entanto, ao contrário de outros títulos da série, Resident Evil 6 não foi recebido com tanta empolgação pelos fãs: uma drástica mudança nos controles causou estranheza e reprovação por parte de muitos. Segundo sites e mídias especializadas, RE6 foi o capítulo que recebeu as piores avaliações iniciais a despeito da grande expectativa gerada nos meses que se seguiram antes do lançamento. A antecipação dos fãs gerou ao game, inclusive, o posto de terceiro título mais vendido da Capcom, somente ficando atrás de Street Fighter II (SNES) e Resident Evil 5 na história da empresa.

PRÓLOGO DO APOCALIPSE

O ano agora é 2013, e o presidente dos Estados Unidos – Adam Benford – decide tornar pública a terrível verdade por trás da tragédia ocorrida na cidade de Raccoon em 1998, que culminou em sua erradicação completa. A manobra é pensada na esperança de acalmar o atual e preocupante ressurgimento de atividades bioterroristas pelo mundo, sobretudo em território norte-americano. Com o presidente está seu amigo pessoal e sobrevivente do incidente em Raccoon, o agente especial Leon S. Kennedy, bem como a nova agente (companheira de Leon) Helena Harper. Porém, o caos inicia-se quando o local sofre

um ataque bioterrorista, infectando o presidente Benford e fazendo-o tornar-se um zumbi. Leon então é forçado a confrontar seu antigo amigo e figura máxima da nação já transformado – o que irreparavelmente o obriga a tomar a mais dura das decisões.





Neste entremeio, na Europa ao leste de Edonia, a história encontra Jake Muller – filho do geneticista, virologista e bioterrorista Albert Wesker – em fuga das autoridades durante outro ataque bioterrorista. Durante a fuga de Jake, este acaba por encontrar-se com a jovem Sherry Birkin, filha do falecido Dr. William Birkin (criador do G-Vírus, praga que devastou Raccoon em

Resident Evil 2) e que agora é uma agente contratada pelo governo que estava em missão na Europa. Ambos unem-se diante das terríveis circunstâncias e devem trabalhar juntos para chegarem ao fundo da tragédia que ameaça toda a humanidade.

Por fim, temos o inabalável Chris Redfield, membro da Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA), chegando à cidade fictícia de Lanshiang (baseada em Hong Kong), que também se encontra sob ameaça de um ataque bioterrorista. Comandando uma unidade da BSAA, as coisas logo saem errado e Chris irá encontrar-se em uma missão verdadeiramente aterrorizante. Os ataques espalhados pelo mundo têm apenas um objetivo: trazer o apocalipse ao planeta... e provável extinção à humanidade.

HISTÓRIA

Na data de 24 de dezembro de 2012, Jake Muller – então um mercenário do Exército de Libertação da nação eslava meridional de Edonia (e ainda filho do bioterrorista Albert Wesker) – foge das autoridades durante um devastador ataque bioterrorista. Em sua fuga, o frio soldado conhece Sherry Birkin, uma agente da Division of Security Operations (DSO) e outra sobrevivente da tragédia que apagou a Cidade de Raccoon do mapa.

Paralelo a estes acontecimentos, o capitão da BSAA Chris Redfield e a sua equipe (que inclui o atirador de elite Piers Nivans e o perito em demolições Finn Macaulay), lutam contra as Armas Bio-Orgânicas (BOWS) du-

rante uma missão em Lanshiang quando são inexplicavelmente atacados por uma figura idêntica à Ada Wong (na verdade uma clone perfeita da agente, esta chamada Carla Radames), uma agente da Neo-Umbrella que extermina grande parte da equipe BSAA de forma grotesca: valendo-



-se de um dispositivo que injeta o recentemente desenvolvido C-Vírus, os agentes são brutalmente transformados em monstros, com apenas Chris e Piers escapando da investida com vida. Por ter estado no comando de uma missão que culminou em tantas mortes de amigos, Chris isola-se como nunca antes e passa seu tempo a beber em um bar. Porém ele não terá tempo o suficiente para se lamentar, ele e Piers recebem a informação de que a extração de Sherry e Jake de Edonia organizada pela BSAA é sabotada por uma arma biológica de codinome “Ustanak”, o que os força a deslocarem-se às pressas. Porém eles não terão a oportunidade de fazerem qualquer diferença, já que nas montanhas serão eventualmente capturados pela vilã Carla e por ela feitos prisioneiros.

Nos Estados Unidos, o presidente americano Adam Benford acaba vítima da terrível infecção zumbi durante um ataque bioterrorista pouco antes de revelar ao mundo a verdade sobre a tragédia em Raccoon. Leon Kennedy e sua nova parceira Helena Harper encontravam-se no local, e coube a Leon a pesada tarefa de eliminar seu velho amigo Benford já zumbificado. Em meio ao caos gerado pelo ataque, Helena e



Leon seguem rapidamente até a Catedral de Tall Oaks, no epicentro da contaminação zumbis. O objetivo seria salvar a irmã de Helena, Deborah, porém já é tarde demais para a jovem: quando finalmente a encontram, Deborah já havia sido infectada pelo C-Vírus, o que força o par a colocar um fim em seu sofrimento.

Pelo caminho, Leon faz contato com sua velha “amiga” Ada Wong, ocasião em que Helena revela o fato de ter sido chantageada pelo assessor da Segurança Nacional, Derek Clifford Simmons, para auxiliar no assassinato do Presidente Benford. A agente também expõe a ligação entre Simmons e a Neo-Umbrella – mas a conversa é interrompida brutalmente, e pouco depois de escaparem da Catedral Tall Oaks, o local





Sherry e Jake confrontam o ganancioso Simmons acerca do seu envolvimento nos ataques à grandes capitais globais, mas a cena é interrompida quando Simmons é infectado pelo C-Vírus. Temendo ser capturada, Sherry rapidamente e de forma discreta entrega a Leon dados médicos sobre Jake que revelam que o rapaz carrega em seu DNA uma

é devastado por um ataque aéreo. Aproveitando a experiência de quase-morte, Leon e Helena decidem perseguir Simmons até Lanshiang, China, enquanto a agente Ingrid Hunnigan (antiga conhecida de Leon durante sua missão em Resident Evil 4) ajuda-os forjando suas mortes.

Enquanto isso, Jake e Sherry conseguem escapar do cativeiro em Lanshiang, e Chris retorna à BSAA na companhia de Piers e uma nova equipe, já chegando a mesma região sob a ameaça de um ataque bioterrorista. Recuperando-se de uma perda de memória causada por trauma físico durante a missão na Edonia, Chris busca vingança contra Carla – o que prejudica seu comando e causa inúmeras mortes em sua equipe. Após muito sacrifício, Chris e Piers finalmente cercam Carla e preparam-se para dar cabo da vilã exatamente no momento em que Leon (completamente alheio ao fato da garota ser somente um clone de Ada) intervém na ação, acabando por facilitar sua fuga. A dupla de agentes da BSAA apressa-se na perseguição de Carla até um porta-aviões, destruindo mísseis carregados com o letal C-Vírus enquanto um misterioso assassino aparentemente elimina o clone maligno.

Agora reunidos pelo destino, o quarteto formado por Leon, Helena,

possível cura para o novo e letal vírus.

Simmons confessa ter infectado o presidente para impedi-lo de revelar a verdade sobre Raccoon, logo em seguida sucumbindo à infecção e tornando-se uma criatura que é finalmente abatida por Leon e Helena. Apesar do triunfo sobre o monstro, a dupla não consegue impedir uma eventual captura de Jake e Sherry, e para piorar as coisas são ainda avisados por Chris que um míssil contendo o vírus já foi lançado e não pode mais ser detido. Leon revela a Chris a verdadeira identidade de Jake, e a dupla da BSAA parte ao resgate do herdeiro de Wesker e da jovem Birkin.

Simmons retorna ainda mais poderoso, porém é novamente superado por Leon e Helena graças ao auxílio da verdadeira Ada Wong. A enigmática agente ainda entrega provas definitivas que comprovam o envolvimento de Simmons a todos os ataques, também servindo para absolver Helena de



sua participação forçada na conspiração.

Distante dali, Chris e Piers conseguem libertar Jake e Sherry e ainda frustram um grande ataque de armas biológicas que seria lançado a partir daquela localização. Embora Jake saiba que foi Chris que acabou com a vida de seu pai e mesmo tendo a oportunidade de vingar-se, o rapaz sabe que há mais a se preocupar no momento. Com a ajuda de Sherry, Jake destrói a poderosa BOW "Ustanak" e consegue ainda recuperar uma boa provisão de vacinas contra o C-Vírus. Chris e Piers também enfrentam grandes problemas diante de outra arma biológica de elite, e o bravo Piers acaba mortalmente ferido após uma tentativa de ajudar seu capitão e amigo. Ciente da situação desesperançosa em que se encontram e que eventualmente morreria em decorrência de seus ferimentos, Piers corajosamente infecta-se com o vírus letal e consegue a força necessária para salvar Chris... porém opta por ficar para trás, sabendo que a

mutação fara dele um monstro assassino em pouco tempo. Uma grande explosão segue-se, e com ela a base da Neo-Umbrella é totalmente destruída.

Finalmente Ada Wong enfrenta seu clone na forma da ex-pesquisadora Carla Radames, que também se injeta com o C-Vírus para tornar-se mais poderosa. Porém a enigmática Ada prevalece ao final do combate, seguindo para o laboratório secreto onde o seu clone foi desenvolvido para destruir o local e dados da pesquisa. Ao final, ela recebe uma ligação, onde aceita mais uma nova e misteriosa missão.

No desfecho, Leon e Helena são absolvidos da culpa da qual eram inocentes desde o princípio. Já Jake começa uma nova jornada a lutar contra BOWs, auxiliando países subdesenvolvidos, tendo sua verdadeira identidade protegida pela BSAA em nome dos serviços prestados. Chris continua como capitão da BSAA, mas agora carrega também o peso da morte heroica de seu amigo Piers.

EXTRAS

Resident Evil 6 foi o primeiro da série a apresentar extenso conteúdo extrapor meio de expansões conhecidas como DLCs ("Downloadable Content", ou simplesmente "Conteúdo Baixável"). Já no próprio game base, é possível desfrutar de muitos modos extras:

MERCENARIES

Sempre presente e já tradicional Mercenaries (aqui disponível desde o início), nesta versão é possível jogar com os personagens Leon S. Kennedy, Chris Redfield, Jake Muller, Helena Harper, Piers Nivans, Sherry Birkin, Ada Wong, Carla Radames e com o enigmático Agent (que atua exclusivamente como parceiro de Ada Wong).

SIEGE

Neste modo, o jogador terá acesso aos mesmos personagens disponíveis (mediante destravamento) no Mercenaries, com a diferença que aqui haverão duas

equipes de três integrantes cada: um composto por agentes que devem proteger um soldado novato da BSAA, o outro sendo de criaturas que devem assassinar este mesmo soldado.

AGENT HUNT

Talvez o mais interessante dentre os modos, o Agent Hunt fará de você um monstro para caçar personagens humanos. O detalhe é que se trata de um modo multiplayer, e assim que você o escolhe, o sistema encontrará uma partida de algum jogador que está no momento desbravando sua própria campanha para que você invada seu servidor controlando um dos inimigos.

AS ARMAS BIOLÓGICAS



Durante toda a franquia, diversos tipos de vírus e parasitas diferentes foram utilizados para modificar geneticamente seres humanos e criaturas, surgindo assim as BOWs citadas anteriormente. Muitos desses inimigos aparecem em mais de um jogo da sé-

rie, mas alguns são exclusivos (e até hoje lembrados) por fazerem parte de apenas um jogo e, em alguns casos, temidos até por quem joga a muitos anos.

Conheça os inimigos existentes em Resident Evil e diversas mudanças que sofreram com o passar dos anos.



ZUMBI

Os zumbis são os inimigos mais recorrentes durante a série, aparecendo em diversas formas diferentes de acordo com o jogo.

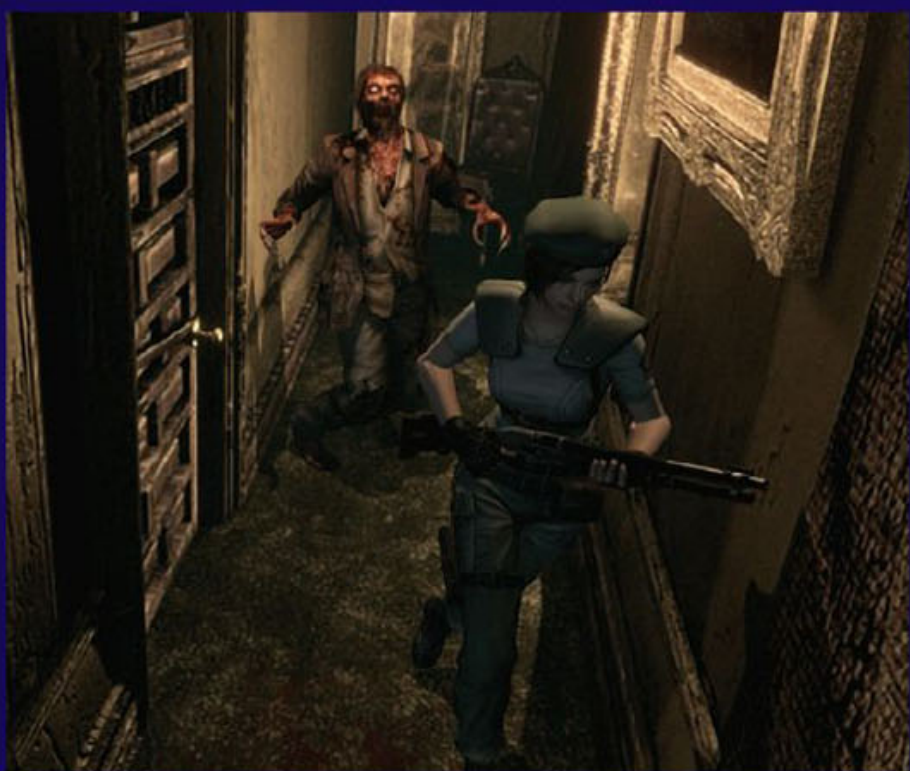
Em Resident Evil (e o Remake), Resident Evil 2, Resident Evil 3 – NEMESIS e Resident Evil Zero, os zumbis são muito parecidos e possuem a mesma característica de ataque: movem-se devagar e atacam com brutalidade, sempre visando devorar a vítima. Alguns desses zumbis possuem uma característica que pode ser relacionada tanto

ao tempo que o hospedeiro foi exposto ao vírus como a necessidade de se alimentar, pois conseguem disparar em uma corrida, muitas vezes surpreendendo o jogador.

Handguns são armas perfeitas para enfrentar os mais lentos, tendo em vista que os disparos retardam os zumbis até que recebam o tiro final. Shotguns são uma boa pedida para explodir suas cabeças e acabar rapidamente com um grupo que se aglomera próximo a você também.



CRIMSON HEAD



Exclusivo do Resident Evil Remake, os Crimson Head são uma grande dor de cabeça para o jogador. Quando um zumbi normal é abatido mas sua cabeça não foi arrancada ou explodida, o vírus sofre uma mutação dentro do corpo do zumbi, fazendo com que ele desenvolva garras, a pele fique vermelha e ele se torna muito rápido e ágil.

A solução para enfrentar um Crimson Head é usar uma arma de impacto – como a shotgun – impedindo que ele se aproxime e cause danos.

Para evitar que zumbis se transformem em Crimson Heads, você precisa jogar querosene e incendiar seus cadáveres depois de abatidos, impedindo assim que eles retornem. Zumbis mortos por lança chamas e tiros incendiários da grenade launcher também não voltam como Crimson Heads.

CERBERUS

Cerberus são cães com treinamento militar da raça Doberman infectados. São extremamente agressivos e costumam atacar em grupo. Possuem uma aparência decrépita e a maioria está em decomposição, o que faz deles pouco resistentes, caindo com um simples disparo de handgun, e você pode atingi-los novamente enquanto levantam. Não deixe que eles te cerquem e utilize a Beretta ou a Shotgun.



HUNTER

Presente em diversos jogos da franquia, o Hunter é definitivamente um dos inimigos mais temidos que o jogador enfrenta durante os jogos.

Contando com duas garras afiadíssimas e velocidade somadas a uma agilidade fora do comum, um Hunter é capaz não só de ferir gravemente mas também de arrancar a cabeça do personagem, isso se a energia estiver baixa.

Contra Hunters, não dá para pensar duas vezes, então use as armas de mais grosso calibre que possuir, como a magnum ou grenade launcher. Lança chamas também são muito úteis, pois eles não conseguem avançar enquanto são queimados.

Em Resident Evil 3 – NEMESIS, existe um tipo de Hunter diferente que se assemelha muito a um sapo gigante. Esse tipo peculiar

de Hunter engole o personagem ao invés de arrancar a cabeça.

Já em Resident Evil Code: Veronica existe um tipo ainda mais letal de Hunter, chamado de Sweeper. Esse tipo peculiar de Hunter possui veneno em suas garras e pele, podendo envenenar o personagem ao atacá-lo.



WEB SPINNER



As temidas aranhas gigantes não assustam pelas suas teias, e sim pelo seu tamanho absurdo e investidas que podem envenená-lo. Além disso, elas também possuem bolsas de ácido que podem ser espirradas contra o personagem, podendo também envenená-lo. Em Resident Evil (e no Remake) existe uma aranha diferente das outras, conhecida por Black Tiger, que possui o dobro do tamanho de uma Web Spinner comum e é muito mais resistente.

Fogo é a melhor maneira de combater-las, então tenha certeza de que está equipado com uma arma do tipo para enfrentá-las.

CHIMERA

Criaturas produzidas a partir da combinação do DNA de seres humanos e DNA de moscas, além de serem infectados pelo T-Vírus, as Chimeras são rápidas e mortíferas, podendo agarrar o seu personagem e mata-lo com seu vômito ácido. Para fugir de seus tiros, elas se penduram no teto e atacam em grupos. Utilize armas de grande impacto para derrotá-las.



LICKER

Os lickers são formados quando um zumbi tar. Neste processo, o cérebro aumenta desenvolvimento da estrutura muscular, estrutura corporal permite a locomoção com golpes de suas garras dianteiras, e à em direção a sua vítima. São cegos, po- aguçada, que é utilizada para detectar mas de impacto são a melhor escolha



passa muito tempo sem se alimen- de tamanho, há perda da pele e um garras e alongamento da língua. Sua em paredes e no teto. De perto, atacam distância, lançam sua língua ou saltam rem possuem audição extremamente sua presa. Shotguns e outras ar- contra eles.

IVY E POISON IVY



Criadas a partir dos dados obtidos com a Plant 42, as Ivys po- dem mover-se livremente com seus tentáculos, diferente da Plant 42. Atacam suas presas utilizando seus ramos e cospem enzimas digestivas por sua parte superior, semelhante a uma flor. A Poison Ivy é semelhante a Ivy, mas possui ainda um gás venenoso para usar contra suas presas. Mais uma vez, o fogo é a melhor maneira de enfrentar aqui, então use armas com essa característica.



DRAIN DEIMO E BRAIN SUCKER



Drain Deimos são pulgas que se infectaram com o T-vírus su- gando sangue de outros animais. Assim como as Web Spinners, seu tamanho é aumentado em muitas vezes, chegando a serem maiores que seres humanos. Costumam andar pelas paredes e saltam a longas distâncias, sempre buscando sugar o cérebro de suas vítimas. Possuem uma variação chamada de Brain Sucker, resultado de uma mutação diferente que acabou lhes concedendo uma segunda cabeça.

Armas de impacto são a melhor opção para mantê-los distante e matá-los.



BANDERSNATCH



O Bandersnatch era para ser uma variação do Tyrant, mas por constituir um projeto de baixo custo, foi produzido apenas com mais uma arma biológica. Possuem apenas um braço desenvolvido, que é elástico e usam tanto para loco- moverem-se rapidamente como para atacar a longa distância.

A melhor opção de armas contra eles são aquelas que permitem manter uma boa distância, como a bowgun.

GANADOS



São os habitantes do vilarejo de Pueblo, onde se inicia toda a história de Resident Evil 4. São parecidos com zumbis, porém se assemelham mais à forma humana, normalmente sendo reconhecidos por apenas por serem agressivos e podendo atacar com como tochas, faca e foices. Diferente dos zumbis que foram criados a partir do T-vírus, os Ganados foram criados ao terem um parasita chamado “Las Plagas” injetados em seu corpo, costumar aparecer ao explodir sus cabeças, sendo necessário também elimina-las. Além disso, em determinado ponto mostram-se mais equipados, como soldados, com armas mais potentes e maior resistência.

A escolha de armas para enfrentá-los é completamente arbitrária, cabendo ao jogador a melhor opção. Quando as plagas surgem, use a granada de luz que as extermina instantaneamente.



DR. SALVADOR E BELLA SISTER

Um tipo de Ganado muito mais resistente e equipado com uma moto serra, podendo arrancar a cabeça do personagem, independente do nível de energia.

Sempre mantenha a distância, pois seu ataque é fatal. Use granadas e armas de grosso calibre para derrubá-lo o mais rápido possível.



COLMILLOS

São cães infectados pelo parasita, sendo bem diferente dos Cerberus citados anteriormente.

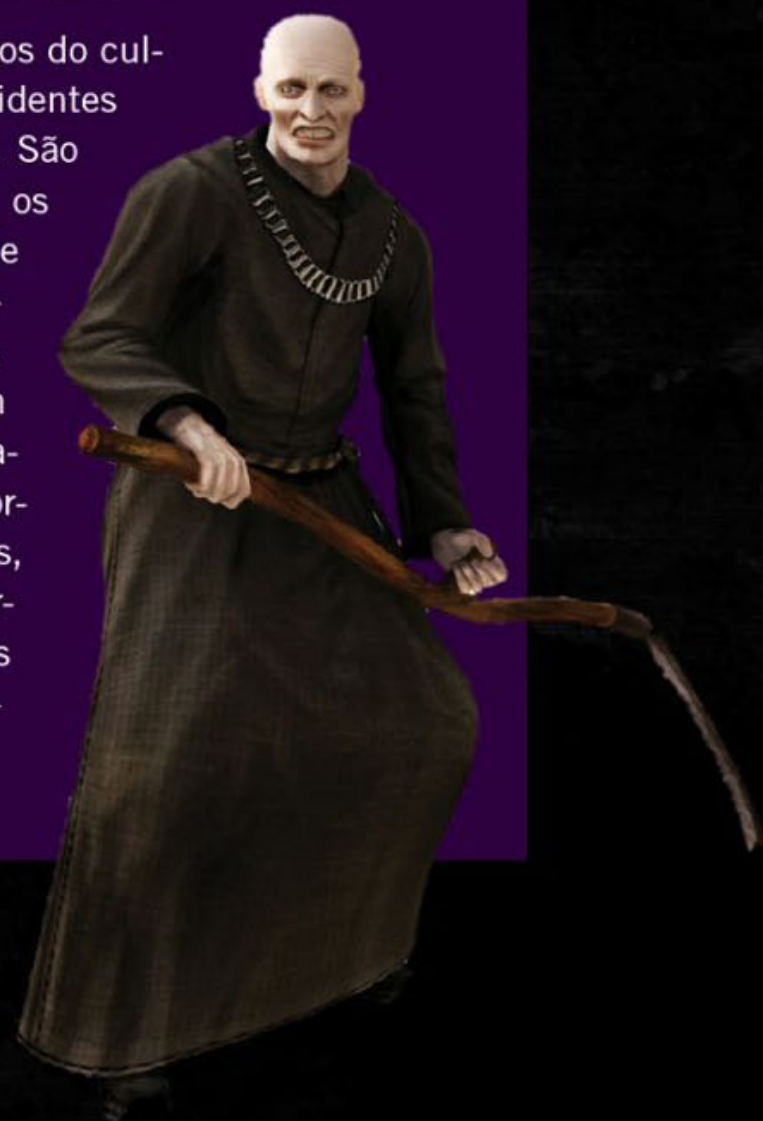
Podem desenvolver tentáculos e até mesmo ter sua cabeça dividida ao meio para libertar as plagas como nos Ganados.

Shotgun e a submachine gun são boas maneiras de mantê-los afastados e derrubá-los de uma vez por todas.



ZEALOT

São os monges membros do culto Los Illuminados, residentes no castelo de Salazar. São muito parecidos com os Ganados em questão de resistência, mas podem matar com mais facilidade. Também estão infectados e aparecem de diferentes formas, desde seus líderes, que podem possuir armaduras e armas mais potentes, até os membros mais comuns.



NOVISTADOR

Humanos infectados com Las Plagas, mas que também receberam genes de insetos. As criaturas formam um grande ninho na parte inferior do Castelo de Salazar e irão aparecer nos esgotos e no subsolo. Possuem a capacidade de tornarem-se invisíveis, o que pode ser uma grande dor de cabeça. A shotgun é a melhor arma para enfrenta-los, uma vez que o dano causado é em área.



LAS PLAGAS



São os organismos que estão presentes dentro de todos os inimigos do jogo, e possuem três tipos ao todo:

Plaga A - toma o lugar da cabeça do hospedeiro e ataca com tentáculos.

Plaga B - toma o lugar da cabeça do hospedeiro, mas só aparece em alguns Zealots e em Ganados presentes na ilha. É capaz de devorar a cabeça dos personagens com um único golpe.

Plaga C - consegue deixar o corpo do hospedeiro e pode atacar do chão e liberar uma substância ácida. Granadas de luz destroem as Plagas instantaneamente.

GATLING MAN

Semelhante ao Dr. Salvador, mas possui uma gatling gun como arma, causando uma grande quantidade de dano à distância. A melhor maneira de enfrenta-lo é usando o rifle de longa distância, sempre mantendo-se fora de seu campo de acerto.



REGENERATOR E IRON MAIDEN

Talvez um dos inimigos mais horripilantes de toda a franquia, o Regenerator tem a capacidade de regenerar todos os membros perdidos do seu corpo e ataca com ferocidade. A Iron Maiden é uma versão ainda mais perigosa do Regenerator, possuindo espinhos por todo seu corpo e também sendo ligeiramente mais rápida. A única maneira de destruí-los é destruindo seus pontos vitais, visíveis apenas usando a mira termal para o rifle. Granadas também são úteis, uma vez que explodem tudo em seu raio de ação.





DEL LAGO

Um inimigo único que fica no lago da vila. Seu bote fica preso a ele e a única maneira de enfrentá-lo é usando os arpões, que não são fáceis de acertar, uma vez que a criatura fica se esquivando e tentando te derrubar o tempo todo.

EL GIGANTE

Uma verdadeira aberração de proporções gigantescas, o El Gigante é um inimigo muito difícil de enfrentar, pois ele pode agarrá-lo e matá-lo a qualquer instante, basta um leve descuido.

O segredo para matá-lo e distribuir o máximo de tiros que conseguir, até que uma plaga enorme surja em suas costas, permitindo que você ataque diversas vezes com a faca. Repita o procedimento algumas vezes e ele não lhe incomodará mais.



MAJINI

Seres humanos infectados por uma variação das Plagas, os Majini são mais rápidos e violentos que os Ganados, mas ainda assim são inimigos básicos de serem derrotados.

Handgun ou qualquer outra arma simples de sua escolha dá conta do recado ontra eles.



CEPHALO

A versão modificada das Plagas, surgem dos Majinis que são abatidos, mas são muito mais brutais e conseguem atacar a uma distância bem maior também.

Não pense duas vezes e use armas de grosso calibre para abatê-los.



KIPEPEO

Outra variação das Plagas, o Kipepeo consegue se soltar do corpo do hospedeiro humano e alçar voo, sendo capaz de manobras ágeis tanto para atacar quanto para esquivar de seus tiros.

Procure usar armas rápidas para evitar que esquivem dos seus tiros.



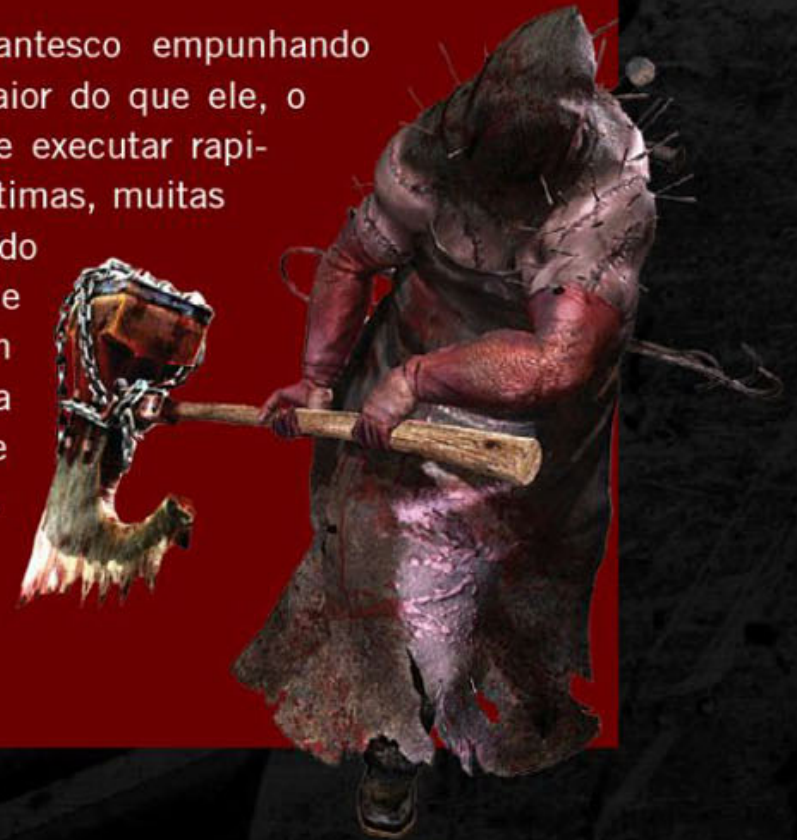


ADJULE

Semelhantes aos Colmillos, são cães de diversas raças infectados e possuem uma força ainda maior que os Colmillos, uma vez que as Plagas modificadas tornaram seus hospedeiros mais fortes e resistentes. Shotgun ou algum fuzil podem dar conta do recado contra eles.

EXECUTIONER MAJINI

Um Majini gigantesco empunhando um machado maior do que ele, o Executioner pode executar rapidamente suas vítimas, muitas vezes acertando até os Majinis que estão junto com ele. Não importa muito a arma que usa contra ele, contanto que você mantenha uma distância segura.

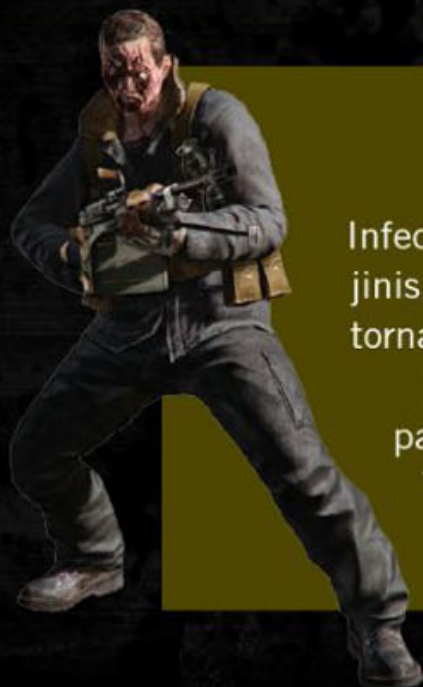


CHAINSAW MAJINI

Semelhante ao Dr. Salvador, o Chainsaw Majini é muito mais resistente e forte que a versão das Plagas comuns. Existe a possibilidade dele entrar em um estado de fúria incontrolável, atacando sem parar com a moto serra qualquer coisa que estiver em seu caminho. Fique longe e mire na cabeça, sempre!

BIG MAN MAJINI

Uma versão mais alta, gorda e forte que os Majinis comuns. Por serem muito mais resistentes que os Majinis comuns, a melhor opção contra eles são armas de impacto forte ou até mesmo granada.



J'AVO

Infectados pelo C-Vírus, os J'avo são uma mistura de zumbis com Majinis. Sofrem diferentes mutações conforme são atingidos, o que os torna inimigos extremamente imprevisíveis.

Não permita que se aproximem, sempre utilizando armas de impacto como a shotgun para não ser afetado por suas transformações. Tome cuidado com seus tiros também, já que os J'avos são inteligentes o bastante para planejar e usar armas de fogo.

MESETS

Os Mesets se assemelham a um corvo de tamanho humano e possuem a capacidade de voar e perseguir suas presas. Seu nome deriva da palavra sérvia "luar". Alguns tiros de handgun são mais que suficientes para matá-los embora seja preferível correr e deixá-los para trás.



INIMIGOS ÚNICOS

Diferente dos outros inimigos, os citados nessa lista são considerados os *Bosses*, ou seja, os grandes chefões dos jogos da franquia.

Alguns deles são realmente memoráveis e causaram (ainda causam) muita dor de cabeça para os jogadores da franquia.



TYRANT T-002

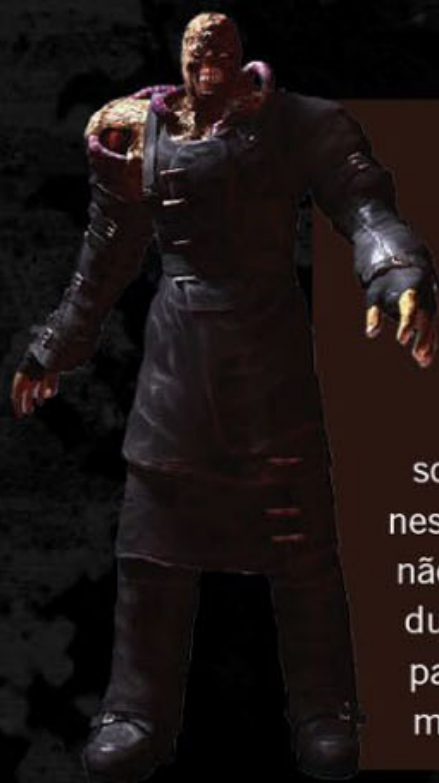
O Tyrant original de Resident Evil era extremamente assustador para quem estava conhecendo o jogo e causa bastante estrago, principalmente na segunda batalha contra ele no heliporto da mansão.

A única maneira de colocar um fim a ele é usando o lança-mísseis que Brad joga do helicóptero para auxiliar a luta. Isso se ele não desviar o míssil com sua garra, algo muito comum de acontecer.

TYRANT T-103

Conhecido por Mr. X por muitos jogadores na época do lançamento de Resident Evil 2, o Tyrant T-103 é uma versão melhorada do original visto em Resident Evil.

Foi o primeiro inimigo do tipo “perseguidor implacável”, que caía e levantava incontáveis vezes durante o jogo para aterrorizar a vida dos jogadores.



NEMESIS T-TYPE

Provavelmente o inimigo mais conhecido (e temido) da série, o Nemesis T-Type – mais conhecido como NEMESIS ou o STARS por jogadores da época – era a arma biológica definitiva da Umbrella. Em 1998, após importar o Nemesis da Europa, a Umbrella americana fez alguns testes com a criatura, que foi colocada em ação para caçar os membros sobreviventes dos S.T.A.R.S. em Raccoon City e eliminá-los. Nemesis teve sucesso parcial nessa missão, ao matar Brad Vickers na porta de entrada da delegacia. Jill Valentine, porém, não foi uma presa tão fácil para a criatura, que após persegui-la pela cidade inteira e travar duras batalhas, acabou derrotado por ela. Nemesis chegou a infectar Jill com o T-Vírus e passou por várias transformações enquanto esteve em Raccoon City. Terminou como uma massa desforme de carne.

MASS PRODUCED TYRANT (T-078)

Em dezembro de 1998, a pedido de Alfred Ashford, HUNK foi encarregado de transportar uma cápsula congelada contendo um Tyrant T-078 para a ilha Rockfort. Esse Tyrant era uma versão do T-103 melhorada e produzida em massa. Seu diferencial estava em um revestimento que limitava tanto sua letalidade quanto os danos que ele recebia dos inimigos, além de também possuir o estágio Super Tyrant, que implementava o poder de ataque e velocidade da criatura, bem como as garras que ele usava para atacar. Claire Redfield, que foi presa tentando invadir a unidade francesa da Umbrella e transportada para a Ilha Rockfort, dá de cara com o T-078 e, em duas batalhas, derrota o monstro.



PROTO-TYRANT (T-001)



Criado após a injeção do T-Vírus em uma cobaia, disposta em uma câmara inundada com uma solução líquida que amenizava os efeitos nocivos e auxiliava na fusão do organismo com o vírus, o T-001 foi considerado um projeto falho, principalmente por ter pontos vitais como a coluna cervical e o coração totalmente expostos, tornando-o uma arma não tão resistente as investidas dos inimigos.

Apesar de possuir algumas das características buscadas em sua criação, tais como um grande porte físico e a garra proeminente que permitia ataques fatais, o T-001 apresentava alguns problemas sérios principalmente no seu sistema nervoso e em seu corpo, que apresentou necrose avançada devido a uma resposta negativa do organismo ao T-Vírus. O nível de inteligência da criatura também foi considerado um problema, uma vez que não se desenvolveu de forma satisfatória, tornando-o incapaz de seguir ordens.

Por conta destas negativas, o projeto T-001 foi cancelado e a experiência foi levada ao laboratório subterrâneo da Umbrella na região das montanhas Arklay, ficando em estado de latência durante anos. Em 23 de julho de 1998 o T-001 foi de alguma forma reativado e começou a vagar pelo local.

No seu caminho, porém, o Proto-Tyrant encontra com Rebecca Chambers e Billy Coen, e é destruído.

WILLIAN BIRKIN

Após o incidente da mansão, uma preocupação geral tomou conta da Umbrella para que os fatos não fossem investigados a fundo. Mesmo com a explosão do local, juntamente com o Complexo de Pesquisas de Arklay, foi necessário tomar algumas providências para que os relatórios dos S.T.A.R.S. sobreviventes fossem desacreditados.

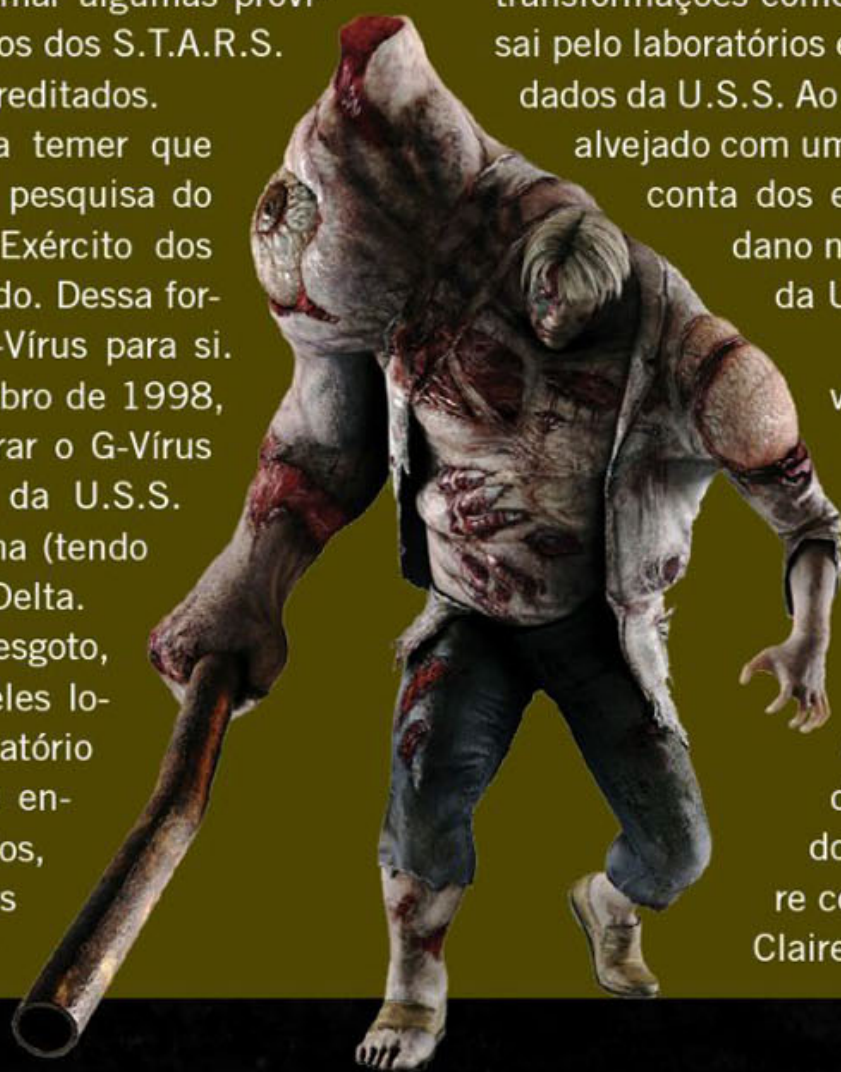
William Birkin, passa a temer que a Umbrella queira tomar a pesquisa do G-Vírus dele e contata o Exército dos EUA para negociar um acordo. Dessa forma, ele monopolizaria o G-Vírus para si. Porém, no dia 20 de setembro de 1998, uma operação para recuperar o G-Vírus é iniciada pelo esquadrão da U.S.S. formado pelas equipes Alpha (tendo como HUNK como líder) e Delta.

As equipes invadem o esgoto, e no dia 23 de setembro eles localizam e invadam o laboratório de Birkin. Ao se recusar a entregar o G-Vírus aos soldados, o cientista é alvejado pelos membros da equipe Alpha

da U.S.S., que coleta a maleta com as amostras do T e do G-Vírus que estavam em posse de Birkin.

Extremamente ferido e prestes a morrer, Birkin se injeta com o G-Vírus, e quase que imediatamente, transformações começam a ocorrer em seu corpo, ele sai pelo laboratórios e pelos esgotos em busca dos soldados da U.S.S. Ao encontrá-los, Birkin é novamente alvejado com uma grande rajada de tiros, mas por conta dos efeitos do G-Vírus, ele não sofre dano nenhum e mata todos os membros da U.S.S.

Depois disso, Willian sofre diversas mutações diferentes ao enfrentar Leon e Claire por diversas vezes na delegacia e no laboratório escondido embaixo das instalações. A última mutação de Willian é uma massa de carne completamente desforme, cheia de tentáculos e presas afiadas, não deixando nenhum traço do homem que foi um dia. Ele morre com a explosão do trem que Leon, Claire e Sherry usavam para escapar.



LISA TREVOR

Lisa Trevor era a filha de George Trevor, o responsável pela arquitetura da Mansão Spencer nas montanhas Arklay. Depois de 5 anos em construção, a mansão finalmente ficou pronta, e a família Trevor foi convidada para passar uns dias nela em comemoração pelo projeto finalizado. George, no entanto, por estar ocupado com o trabalho, permanece em Nova York, mas manda Lisa e sua esposa, Jéssica, para lá.

Após três dias, George chega à mansão e Oswell E. Spencer lhe informa que Lisa e Jessica deixaram a propriedade e foram visitar uma tia da garota, que estava doente. Na verdade, Jessica e Lisa haviam sido capturadas e usadas como as primeiras cobaias humanas do vírus Progenitor.

Durante os testes, foi administrada uma amostra do vírus Progenitor tipo A em Jessica, e à Lisa foi administrada uma amostra do tipo B. Enquanto Jessica acabou por não resistir ao efeito letal do vírus, Lisa, por sua vez, revelou-se como uma cobaia de grande potencial. Anos se passaram e Lisa permaneceu como cobaia da Umbrella, sendo submetida a inúmeros experimentos virais por parte dos cientistas em



Arklay, à medida que se fortalecia. Depois da administração do vírus, Lisa criou o estranho hábito de atacar pesquisadoras e arrancar seus rostos, colocando-os sobre o seu próprio, em uma busca desesperada de encontrar o rosto de sua mãe e o manter sempre com ela.

Aproximadamente trinta anos depois, na madrugada do dia 24/25, os S.T.A.R.S. invadem a mansão e se deparam com uma Lisa monstruosa, completamente alterada por conta das diversas experiências que foram feitas com o que um dia foi uma garota. Lisa é encontrada pelos S.T.A.R.S., pela primeira vez, numa cabana, onde o personagem é incapacitado e ao acordar, se vê obrigado a fugir; Um segundo encontro acontece quando os S.T.A.R.S. chegam até as cavernas, onde os policiais não podem fazer nada senão fugir; um terceiro encontro acontece quando os S.T.A.R.S. estão próximos à entrada para o laboratório subterrâneo e uma batalha tem início. Após o confronto com os policiais, Lisa tem acesso ao sarcófago de sua mãe. O monstro agarra o crânio de Jéssica e se joga de uma grande altura.

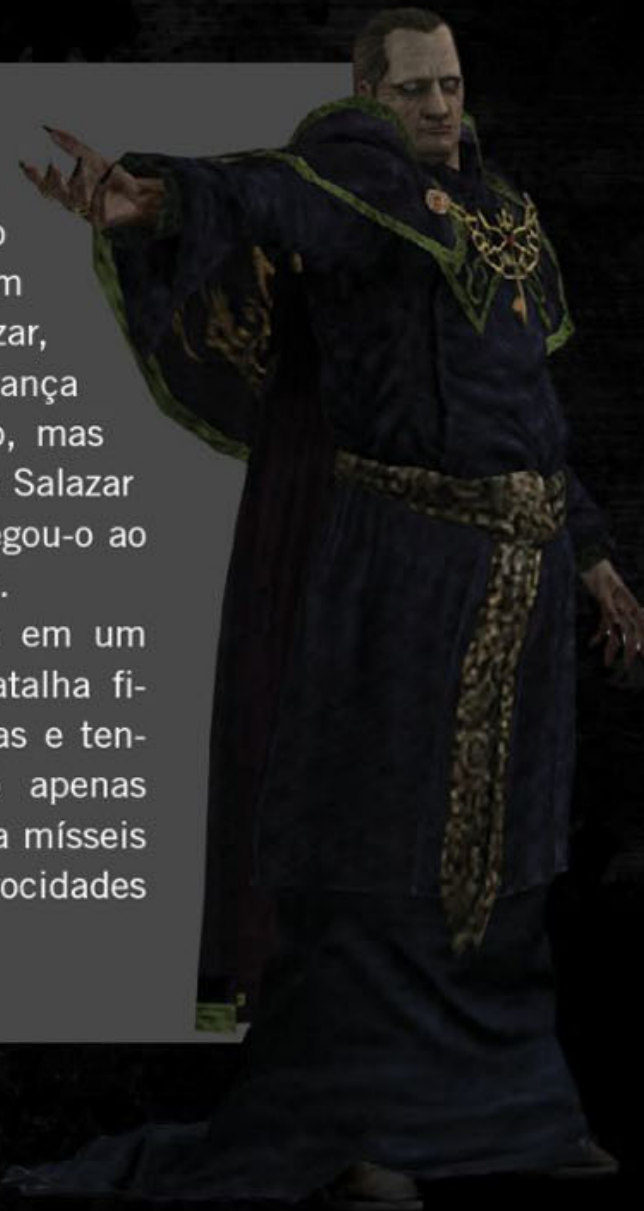
OSMUND SADDLER

Osmund Saddler é o Alto Sacerdote do culto Los Illuminados e mentor do sequestro de Ashley Graham. Por muito tempo as atividades do culto foram proibidas pelos líderes do território local, os integrantes da família Salazar,



que temiam pela segurança dos habitantes do vilarejo, mas Saddler convenceu Ramon Salazar – líder da família – e agregou-o ao seu panteão de seguidores.

Saddler se transforma em um verdadeiro monstro na batalha final, cheio de olhos, pernas e tentáculos, sendo derrotado apenas quando Ada joga um lança mísseis para colocar um fim as atrocidades cometidas por ele.



ALBERT WESKER

Sim, ele é um dos personagens principais da franquia... mas também é definitivamente o maior vilão!

Albert Wesker era filho de pais considerados de intelecto superior, e por isso, foi escolhido como uma das treze cobaias do Projeto W, liderado por Ozwell E. Spencer.

Desde a infância, Albert recebeu uma educação especial, financiada por Spencer. O processo educativo, além de despertar o intelecto das crianças candidatas ao Projeto W deveria doutriná-las, de forma que aceitassem os valores estimados por Spencer. Albert nunca soube que estava sendo manipulado e que seu sobrenome não era o mesmo de sua família, e sim dado a ele após se tornar uma das “Crianças Wesker”.

Graduado em Engenharia Genética, Albert demonstrou ser uma grande promessa do Projeto W e foi enviado para o Centro de Treinamento da Umbrella em Raccoon City em 1977. Ainda trabalhando como estagiário no centro de pesquisa liderado por James Marcus, Wesker conheceu William Birkin. Os dois tinham uma relação um tanto competitiva, mas chamavam a atenção por serem os jovens pesquisadores mais promissores.

Depois de anos desenvolvendo diversos experimentos e trabalhando em armas biológicas, Wesker rumou para Raccoon City, onde serviria de espião para a Umbrella. Em 1996, o S.T.A.R.S. é criado e Albert Wesker é nomeado como líder do esquadrão. A presença de Wesker em um alto cargo na polícia de Raccoon City era mais uma das formas de a Umbrella manter os olhos das autoridades longe de suas ações ilegais. Mesmo atuando no Serviço de Informações e sendo capitão dos S.T.A.R.S., Wesker continuou a desempenhar o cargo de Chefe de Segurança do laboratório em Arklay.

Durante os eventos de Resident Evil, Wesker é desmascarado e dado como morto após ser atingido pelo Tyrant T-002. Porém, em dezembro de 1998, ele liderou o ataque e invasão da Ilha Rockfort, causando um vazamento de T-vírus no local.

O objetivo da missão a mando da empresa rival era obter o T-Veronica a partir do corpo de Alexia Ashford, sendo esta a única forma de obter uma amostra. Enquanto buscava Alexia, Wesker descobre que ela já havia despertado de seu sono criogênico na Antártida. Em um encontro posterior com o rival, Chris pode testemunhar as mudanças que ocorreram em Wesker, como a velocidade e a força sobre humana.

Em 2004, Wesker fica sabendo da existência do parasita Las Plagas, usado pelo culto Los Illu-

minados em uma vila remota da Espanha. Wesker enviou a espiã Ada Wong até a vila para obter uma amostra de Las Plagas. O objetivo era conseguir uma amostra do tipo Controladora, que dominava e comandava os outros seres infectados com Plagas do tipo comum.

Em posse das Plagas e do vírus Progenitor, Wesker criou o vírus Uroboros, que é testado em uma região do continente africano. Após salvarem Jill do domínio de Wesker e do composto P30, Chris e Sheva tentam impedir o lançamento de mísseis contendo vírus Uroboros, que seriam usados para contaminar a atmosfera.

Chris e Sheva conseguem impedir que o avião libere os mísseis, fazendo com que ele se choque contra um vulcão. Com a queda, os mísseis contendo Uroboros são parcialmente destruídos. Vendo seus planos sendo arruinados por Chris mais uma vez, Wesker infecta-se com o vírus.

Apesar da grande dose de Uroboros que recebeu, Wesker era um dos hospedeiros ideais para o vírus, sendo assim, ele sofreu transformações, mas não foi completamente dominado como outros indivíduos infectados. Em sua nova forma, Wesker tenta matar Chris e Sheva no vulcão, mas acaba derrotado ao ser lançado na lava. Com a chegada de Jill e Josh com um helicóptero de resgate no local, Chris e Sheva colocam um fim à vida de Wesker com dois mísseis.



Spin-offs

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA



Uma franquia longa e com uma história tão rica quanto a de Resident Evil não poderia ser contada toda em apenas uma sequência de jogo, até mesmo pela sua complexidade, personagens envolvidos, fatos que aconteceram em paralelo com os jogos, entre outras coisas.

E aí que entram os spin-offs, que nada mais são do que jogos cuja história corre em paralelo aos jogos da franquia principal de Resident Evil. Entre eles, vários podem ser citados – como Resident Evil Outbreak, Resident Evil Dead Aim, entre outros –, mas uma determinada história paralela acabou fazendo tanto sucesso quanto a franquia principal e será retratada aqui com a mes-

ma relevância que os jogos numerados da série: a saga Revelations.

Iniciada em um jogo que – mais uma vez – era para ser exclusivo de um console específico, a série Revelations fez um sucesso estrondoso pois conseguiu algo inédito até então: agradar gregos e troianos, que nesse caso, seria os fãs do estilo Survival Horror e o estilo de ação que a série se transformou a partir de Resident Evil 4.

A série Revelations está conectada diretamente à história principal e preenche lacunas deixadas pela franquia numerada, tornando obrigatório para um fã da série jogar e saber todos os detalhes.

Conheça os dois jogos que – até aqui – compõem a saga Revelations.

RESIDENT EVIL REVELATIONS



O próximo game é considerado parte da história principal (porém não uma continuação de Resident Evil 6, e sim um título com acontecimentos anteriores), e foi intitulado Resident Evil Revelations. O game chegou primeiro ao Nintendo 3DS em 2012, porém no ano seguinte receberia versões para o Playstation 3, Xbox 360, Wii U e PC (Windows). Uma versão de demonstração foi inserida pela Capcom em Resident Evil: The Mercenaries 3D (outro título da série lançado para o portátil 3DS em 2011), com a Nintendo mais tarde lançando uma versão gratuita desta mesma demo para ser baixada na loja virtual Nintendo eShop. Esta versão de demonstração chegou ao Japão uma semana antes do lançamento oficial do game completo.

Como já mencionado, Revelations não avança na trama – ao invés disso, ele foca nos acontecimentos entre os Resident Evil 4 e 5, contando as origens da formação da

organização Bioterrorism Security Assessment Alliance, a famigerada BSAA. Muito da ação ao longo do game passa-se em um grande navio chamado Queen Zenobia, porém há momentos da narrativa em que o jogador estará em localidades diferentes.

Sob o aspecto técnico, Revelations agrada aos fãs mais antigos da série por frear a grande quantidade de ação que a franquia ganhou a partir de Resident Evil 4 (motor que focava muito mais nos encontros com inimigos e poucos quebra-cabeças), que também seguiu em RE5 e RE6. O foco neste título é a resolução de enigmas para se acessar portas e adquirir-se itens diferenciados, com ambientes fechados (já que não se passa ao ar livre e sim no interior de uma instalação) onde os inimigos são menos constantes e o suspense impera – exatamente como era o espírito da franquia logo no início. Contudo, elementos trazidos nos games mais recentes como a visão perseguidora em terceira pessoa e

possibilidade de empunhar (apontar) uma arma enquanto se movimenta foram mantidos. Há ainda a opção de uma visão em primeira pessoa – o que, dada a atmosfera do game, torna tudo ainda mais eletrizante e desafiador.

Resident Evil Revelations também apresenta um novo e vital equipamento: uma espécie de scanner que é capaz de detectar objetos importantes (como chaves e documentos) e opcionais (munições, itens de recuperação de vida etc.) pelo ambiente. Ele também será requisitado em alguns momentos para se analisar algum ponto específico, o que torna seu uso uma atividade constante e incessante no decorrer da exploração.

A protagonista sob o controle do jogador é novamente Jill Valentine, que contará com a ajuda de seu parceiro e camarada de BSAA Parker Luciani enquanto procura seu velho amigo Chris Redfield e Jessica Sherawat, supostamente desaparecidos. Ao receberem uma falsa informação, o comando da BSAA envia Jill e Parker a um navio aparentemente abandonado perdido em alto mar – local indicado como última leitura do sinalizador de Chris. O jogo é dividido por episódios, sendo que ao final de cada um deles completado, o jogador recebe um ranking baseado em seu desempenho (porcentagem de pontaria, quantas vezes foi morto e tempo de finalização do capítulo).

PRÓLOGO: A TRAGÉDIA EM TERRAGRIGIA

Um ano antes do início desta narrativa, uma cidade flutuante e revolucionária conhecida como Terragrigia fazia grandes avanços na área de pesquisa de energia solar, sendo um incrível exemplo de auto sustentabilidade, ecologia e tecnologia. Contrários ao avanço de Terragrigia, um grupo terrorista de alta classe conhecido como II Veltro lança um ataque biológico ao local, liberando diversas criaturas assassinas conhecidas como BOW (Bio Organic

Weapons) de criação da Umbrella Corp. que brutalmente atacam os locais. Somente sobrecarregando o gerador central da cidade ao máximo a ameaça pode ser contida: toda a matéria orgânica foi incinerada, e da outrora magnífica Terragrigia restaram somente ruínas.

A misteriosa II Veltro teria sido extinta após os eventos caóticos, e o território onde a cidade destruída estava localizado agora é isolado de qualquer contato.

HISTÓRIA



O ano da trama é 2005, e Revelations irá focar-se nos primórdios da organização contra terrorista conhecida como Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA), onde Chris Redfield e Jill Valentine atuaram como co-fundadores. O game tem início com Jill e seu parceiro Parker Luciani, enquanto a dupla aborda o navio Queen Zenobia, aparentemente abandonado em alto-mar.

Como principal cenário, o game conta com a Europa, passando por locais como cidades devastadas, portos e montanhas nevadas. Exatamente nestas citadas mon-



tanhas, outra dupla da BSAA formada por Chris e Jessica Sherawat perdem o contato com o comando da organização. A missão de ambos era buscar evidências de que a Il Veltro – supostamente desmantelada após a tragédia em Terragrigia – ainda estava na ativa.

Um estranho sinal que teoricamente teria partido do equipamento de Chris indica ao comando da BSAA que ele e Jessica agora estariam em um ponto remoto em meio ao mar, e o diretor do grupo Clive R. O' Brian envia imediatamente Jill e Parker para resgatarem os companheiros. A dupla segue pelo Mediterrâneo diretamente para as coordenadas especificadas como a última localização de Chris e Jessica, e eventualmente encontram um enorme cruzeiro batizado Queen Zenobia aparentemente abandonado. Ao abordarem e investigarem a embarcação, eles logo depa-ram-se com os monstruosos Ooze – vítimas mutantes da infecção causada por um novo e poderoso vírus, o t-Abyss. Quando acreditam terem encontrado Chris, Jill e Parker caem em uma armadilha armada por um agente a Il Veltro, ficando inconscientes e sendo separados.

Bem longe do navio e de volta às montanhas gélidas, Chris e Jessica finalmente

encontram a base de operações da Il Veltro. Assim que recuperam as comunicações bloqueadas temporariamente devido a nevasca, Chris é informado por O' Brian de que Jill e Parker desapareceram no Mediterrâneo enquanto buscavam por eles graças a um sinal falso que servira como isca. O ex-STARS e sua parceira deslocam-se imediatamente ao auxílio dos dois companheiros, enquanto a BSAA envia Keith Lumley e Quint Cetcham para o local onde a base terrorista havia sido encontrada.

Novamente ao Queen Zenobia, Jill desperta desorientada em uma das cabines e imediatamente é contatada por Parker, que diz também ter despertado a pouco e





a orienta para que siga à sala de controles do navio. Após reencontrarem-se, a dupla é atacada por um agente da FBC chamado Raymond Vester, que partilha um passado com Parker (que também já trabalhou pela mesma agência).

Na base recém-descoberta da II Veltro, a dupla formada por Quint e Keith encontram registros em vídeo de uma bizarra criatura invisível a assassinar um agente do grupo terrorista – que pouco mais tarde revela-se como uma nova unidade “Hunter” infectada com o novo vírus t-Abyss, que a permite tornar-se translúcida para ataques furtivos.

Após uma cena de perigo para a dupla

do Zenobia, Jill e Parker conseguem contato com o diretor O’ Brian para lhe informar sobre o que realmente está acontecendo naquele navio. Este, em contrapartida, lhes diz que o poderoso satélite Regia Solis (usado para literalmente fritar Terragrígia) foi reativado e agora está apontado diretamente ao Queen Zenobia! Quint – ainda na base da II Veltro – guia Jill e Parker por meio do intercomunicador à controles no navio que podem redirecionar o disparo de energia do satélite, o que é feito no último instante. Porém o Regia Solis foi ainda capaz de produzir uma onda titânica que agora ameaça afundar o Queen Zenobia.





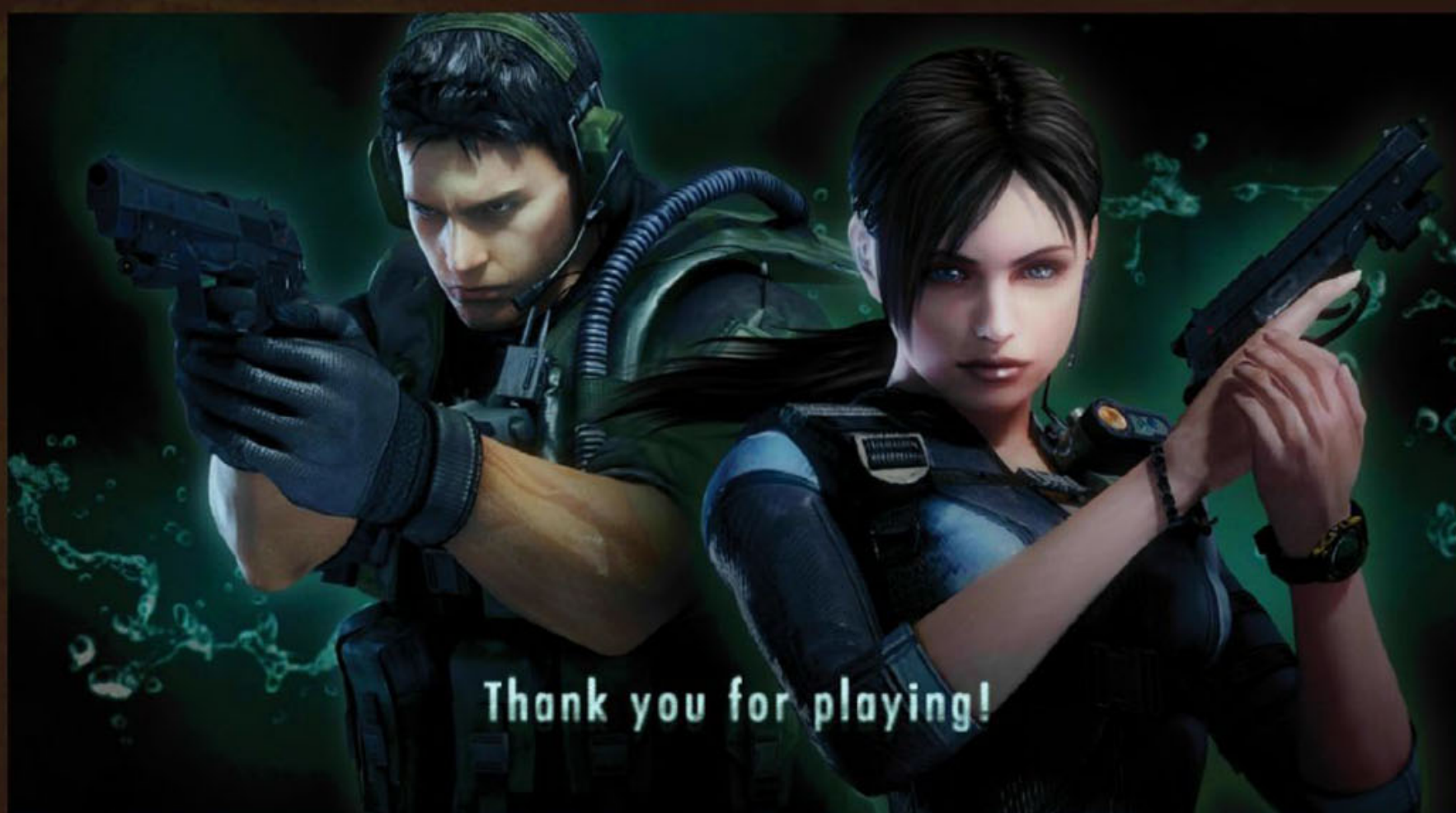
Neste ponto, uma importante descoberta é feita por Quint e Keith: O' Brian na verdade orquestrou o retorno da Veltro. Também neste momento, um devastador ataque aéreo arrasa a base da Veltro, Valkoinen Mökki. Chris e Jessica finalmente chegam ao Queen Zenobia, enquanto Jill e Parker são pressionados por um misterioso agente dos terroristas que sugere uma conspiração muito maior oculta na atual crise. Porém ele não terá a chance de finalizar seu diálogo, pois Jessica dispara mortalmente contra o mascarado. O agente era na verdade Raymond Vester, que aparentemente morre vítima do ferimento à bala logo após sussurrar algo para seu antigo amigo Parker.

Com o navio afundando, Chris e Jill dirigem-se às pressas para o laboratório do Zenobia a fim de evitarem que o vírus lá contido contaminasse o mar enquanto Parker e Jessica buscam uma maneira de impedirem que a embarcação sucumba às águas do Mediterrâneo. Com a informação passada por Vester – de que Jessica era uma agente infiltrada pela FBC – Parker aponta sua arma à garota... porém o próprio Vester reaparece ainda vivo (salvo do disparo anterior por seu colete), e revela estar trabalhando com O' Brian. Jessica aproveita o momento de distração e dispara contra Parker, iniciando a sequência de autodestruição do navio e confirmando ser ela mesma a traidora. Jill e Chris também são surpreendidos no laboratório por uma transmissão do Comissá-

rio da FBC Morgan Lansdale, que confessa sua aliança com a II Veltro na tragédia que extinguiu Terragrigia e justifica-se dizendo que o fez pois almejava maiores fundos disponibilizados à sua Comissão Federal de Bioterrorismo, bem como influência internacional. Através de notas deixadas pelo navio, descobre-se que o Queen Zenobia havia sido enviado pelo próprio Lansdale com uma equipe de pesquisa para desenvolver uma vacina efetiva contra o t-Abyss. Assim que a vacina foi enviada ao vilão, segundo seu comando as criaturas encarceradas no navio foram libertadas para que a equipe fosse exterminada, assim não deixando testemunha alguma.

Mesmo com o sistema de autodestruição do navio já ativo, Jill e Chris conseguem neutralizar o vírus. Após receberem contato do piloto Kirk Mathison que seguia para o local sob a missão de resgata-los, e a dupla então apressa-se para encontrar Parker, porém são incapazes de salva-lo de uma queda mortal.

A verdade finalmente é revelada: O' Brian informa à Chris que ele havia orquestrado tais eventos em um esforço para reunir provas do envolvimento de Lansdale na tragédia de Terragrigia. Ele também adianta os resultados obtidos pela investigação de Keith e Quint: há um navio idêntico ao Zenobia, o Queen Dido, afundado sob as ruínas de Terragrigia sob ordens do próprio Lansdale, que buscava eliminar qualquer conexão entre ele e os terroristas. A dupla da BSAA



então parte ao encontro do líder da Veltro, um homem conhecido como Jack Norman, que teria evidências contra o Comissário.

Porém o par descobre que Norman estava injetando-se com o t-Abyss em seus dias de reclusão – e assim que o infectado percebe a aproximação dos agentes da BSAA (os quais acredita terem sido enviados pela FBC para elimina-lo), ele sofre uma terrível mutação e transforma-se em “Final Form Abyss”, um monstro com grande poder muito similar ao Tyrant visto em Resident Evil 1. Jill e Chris são capazes de feri-lo mortalmente após uma feroz batalha, e Norman

finalmente encontra a paz e redenção em seu fim. Com ele havia uma gravação incriminando diretamente o vilanesco Morgan Lansdale, o que gera sua prisão imediata.

No desfecho da trama, o jogador descobre alguns fatos interessantes – entre eles, que alguns aliados sobreviveram à tragédia. Já sobre Chris e Jill, a última cena destes em Revelations os mostra aproximando-se da mansão identificada como o esconderijo de Oswell E. Spencer.

O que ocorrerá em seguida pode ser visto durante os acontecimentos de Resident Evil 5.

EXTRAS

A versão 3DS do game traz as chamadas “Missões”, que são parecidas as conquistas ou troféus de Resident Evil: Revelations para os consoles de mesa. Elas representam desafios extras, que quando completados conferem prêmios como novas armas especiais ou trajes secretos para serem usados no Raid Mode.

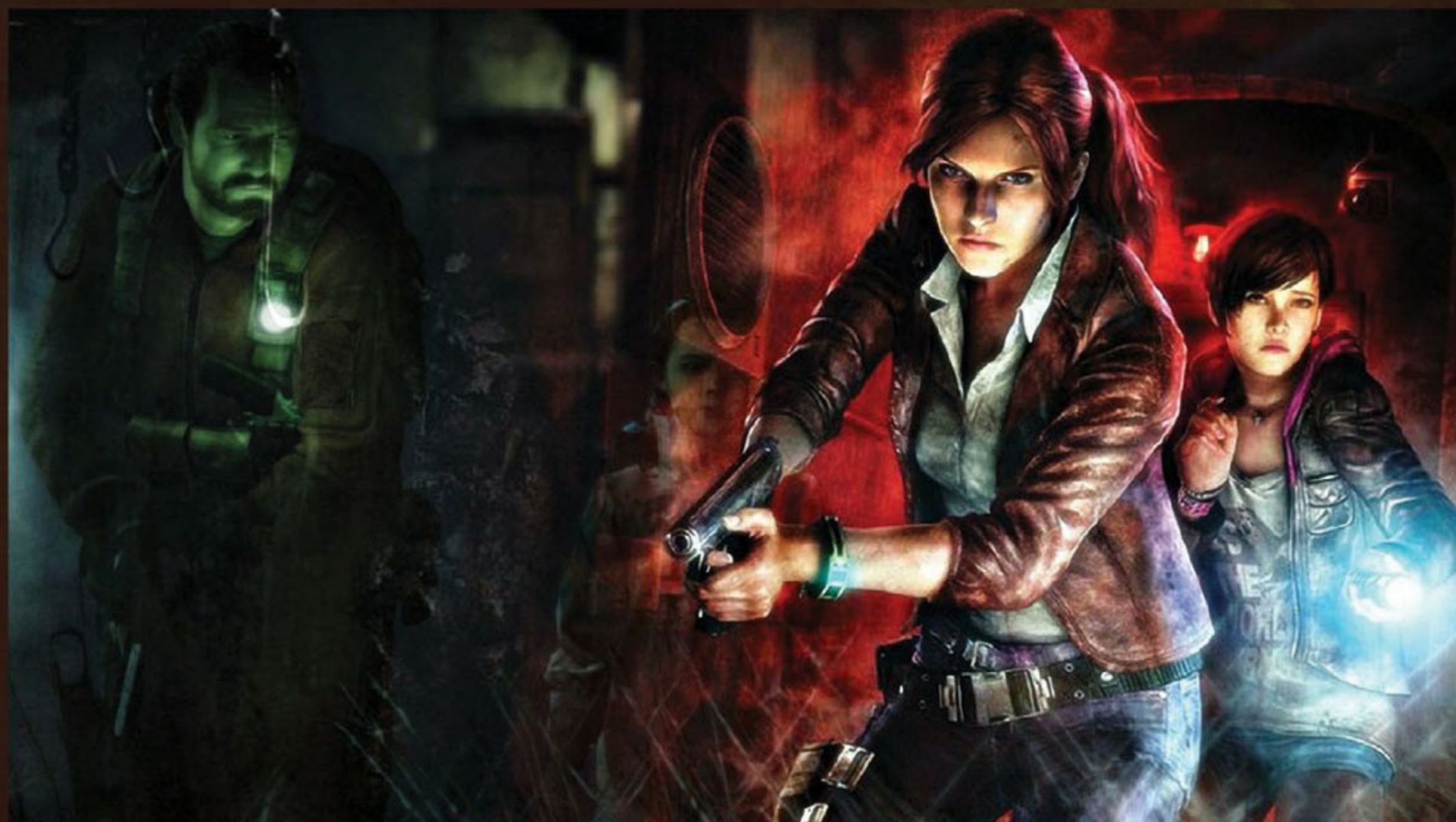
RAID MODE

Uma novidade muito bem-vinda, o Raid Mode trata-se de um minigame muito mais focado na ação.

Nele, um ou dois jogadores devem desbravar uma seleção de mapas retirados da campanha principal do game

que apresentam inimigos dispostos de forma diferente da original. O objetivo é localizar o emblema da BSAA em cada estágio, que após completado confere um ranking ao jogador (com bônus se certos requerimentos são alcançados) e outras recompensas.

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



Dando continuidade à linha de histórias passadas entre eventos de outros títulos da série, Resident Evil Revelations 2 teve seu lançamento dividido em diversos capítulos lançados pela Capcom mensalmente. O primeiro chegou às plataformas Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One e PC (Windows) em fevereiro de 2015, com o game também chegando posteriormente o portátil PS Vita.

Apesar de trazer o nome de “Revelations 2”, o game não é uma exata continuação do visto no primeiro Revelations. Ele se passa principalmente entre os Resident Evil 5 e 6, tendo desta vez Claire Redfield como a principal protagonista e com a nova personagem Moira – filha do veterano ex-STARS Barry Burton – desempenhando um importante papel de suporte. Em dezembro de 2014 (alguns meses antes do lançamento), um novo vídeo revelou ainda que seria possível jogar com o próprio Barry, acompanhando por uma garotinha dotada de habilidades sobre-

naturais chamada Natalia Korda.

Nas plataformas de console de mesa, Resident Evil Revelations 2 pode ser jogado em modo cooperativo multiplayer. O foco é novamente nas raízes do gênero “Survival Horror”, com muita investigação, resolução de enigmas e quebra-cabeças, inimigos em menor quantidade e ambientes tensos e carregados de suspense. Como os parceiros de cada protagonista são mais vulneráveis, a mecânica decorre da seguinte forma: um personagem utiliza armas de fogo e está mais apto ao combate, enquanto o outro usa casualmente armas brancas (como pés-de-cabra e até tijolos) e será mais utilizado para se alcançar áreas de difícil acesso, bem como resolver grande parte dos enigmas. As companheiras também são habilidosas em encontrar itens ocultos, já que uma utiliza uma lanterna e a outra vale-se de seus poderes psíquicos.

Como mencionado anteriormente, a Capcom lançou o game em fevereiro de



2015 sob um formato episódico semanal às plataformas da Sony e Microsoft. Assim que o último episódio foi disponibilizado (no total foram quatro, com mais dois extras posteriormente que complementam a trama), a empresa logo lançou uma versão completa contendo todos eles em um único pacote. Para promover a venda desta versão final, a Capcom disponibilizou para download gratuito somente o primeiro episódio de Revelations 2 – o “Penal Colony” – nas plata-

formas Playstation 4, Xbox 360 e Xbox One. O port para o PS Vita chegou ao mercado pouco depois.

Em termos comerciais, Resident Evil Revelations 2 foi considerado um sucesso ao vender mais de 1,6 milhão de cópias (até janeiro de 2016), número maior que seu predecessor. Já nas críticas, o game ficou simplesmente na média ao não fazer muito além de trazer mais do que já havia sido apresentado no primeiro Revelations.

EPISÓDIO 1: “PENAL COLONY”

Como seu irmão Chris, Claire Redfield trabalha para uma ONG contra terrorista – esta conhecida como Terra Save. Porém a jovem e sua parceira Moira Burton (filha do veterano ex-STARS Barry Burton), acabam sequestradas por agressores mascarados e levadas à uma ilha, que esconde instalações de pesquisa onde criaturas conhecidas como “Afflicted” aguardam. Uma mulher desconhecida que denomina a si mesmo “Overseer” (ou “Supervisora” em uma tradução livre) as observa através de um circuito de vigilância, informando a Claire e Moira que as pulseiras que agora ostentam são capazes de medir emoções como o grau de medo e terror que sentem.

Tudo parece ser uma expe-

riência observada e doentia, e a misteriosa Overseer parece ter interesses no resultado deste cruel “jogo”. As duas jovens capturadas lutam contra diversos perigos até que finalmente conseguem chegar à uma torre de rádio, onde imediatamente enviam uma chamada de emergência. Barry Burton recebe a mensagem e apressa-se para chegar à ilha, onde logo conhece uma estranha garotinha chamada Natalia.

Juntos, eles superam bizarros desafios... somente para que Barry (aparentemente) constate algo terrível: já é tarde demais para que ele possa fazer qualquer diferença, uma vez que o chamado foi enviado seis meses antes de sua chegada. As coisas pioram, pois após uma severa enxaqueca, a jovem Natalia afirma que Moira está morta.





EPISÓDIO 2: “CONTEMPLATION”

De volta à narrativa com as agentes da Terra Save, Claire e Moira encontram outros companheiros de agência que também haviam sido capturados pela chamada Overseer. O grupo descobre ainda um helicóptero que apresenta problemas, porém que pode ser consertado e utilizado como transporte de fuga. Subitamente, todos são surpreendidos por uma horda dos monstruosos Afflicted, o que força a separação de Claire e Moira e outro agente chamado Pedro dos demais – porém, não muito depois da cena, Pedro sucumbe ao medo e acaba por ativar sua pulseira, que o infecta e transforma-o também em um Afflicted.

Com ajuda do amigo Neil, as duas jovens conseguem escapar dos numerosos mutantes e imediatamente decidem seguir caminho até a sala onde encontra-se a vilã Overseer. Eventualmente, elas encontram a pequena Natalia (mostrando que a menina já se encontrava muito antes da chegada de Barry), que se junta às agentes. Quando Gabe (outro integrante da Terra Save que havia ficado no helicóptero para repará-lo) finalmente consegue ativar a aeronave, a maligna Overseer detona-o remotamente assassinando assim o incauto piloto em tentativa de fuga. Distraídas pela tragédia, Claire e Moira não conseguem impedir que a pequena Natalia seja capturada e levada



à sádica por trás de todo este caos e mortes.

Seis meses depois, a garotinha guia Barry até a torre da Overseer, o último lugar em que havia visto Moira ainda viva. Na jornada até lá, o veterano aprende mais sobre o passado de Natalia: ela é uma órfã da tragédia ocorrida em Terragrigia, evento visto no primeiro Revelations e que vitimou seus pais. Diante de tal trauma, a menina agora é incapaz de sentir medo de qualquer coisa e foi imune contra a ameaça da ilha.

Logo a dupla encontra um retrato mostrando o inconfundível Albert Wesker e uma outra mulher. Quando Barry identifica o vilão pelo nome, a pequena Natalia (que não conhecia o vilão) o corrige dizendo que o nome daquela mulher era “Wesker”.

A então mencionada figura mostrada na fotografia surge diante dos dois, sendo a infame “Overseer” que finalmente revela seu nome: Alex Wesker.

EPISÓDIO 3: “JUDGMENT”

Claire e Moira encontram uma nota deixada pelo amigo Neil que diz para o encontrarem em um galpão próximo. Ao chegarem ao local especificado, tudo que encontram são criaturas e desafios mortais que as obriga a buscar um caminho até a torre da “Supervisora” através dos esgotos. Finalmente elas alcançam seu destino, lá descobrindo os verdadeiros planos da até então desconhecida Alex: como Albert Wesker em Resident Evil 5, ela planeja disseminar o vírus Ouroboros em larga escala. Neil finalmente surge, e sofre uma terrível mutação

diante das antigas companheiras graças ao vírus que lhe foi injetado pela vilã minutos antes do encontro.

Novamente durante os eventos de seis meses após, Barry e Natalia quase não conseguem escapar de uma Alex já mutacionada, mas o fazem através das galerias de esgoto que seguem até a superfície. Enquanto seguem outra pista, Alex consegue separar Barry de Natalia e prepara-se para atacar a menininha supostamente indefesa... porém a pequena faz algo que choca e apavora a vilã mutante de forma inexplicável.

EPISÓDIO 4: “METAMORPHOSIS”



Após pesarosamente darem cabo da vida de Neil (as implicações sobre qual das duas eliminou o antigo companheiro serão cruciais para o final do game), Claire e Moira confrontam Alex Wesker – e a

vilã fala sobre suas motivações. De forma inadverti-

da, ela dispara contra a própria cabeça e força a ativação do dispositivo de autodestruição do Monumento onde encontram-se todos. De forma trágica, Moira sacrifica-se para que sua amiga Claire possa se salvar enquanto Alex começa a

passar por uma terrível mutação. A agente Redfield escapa da ilha e encontra Barry, para o qual implora que partam imediatamente na tentativa de salvarem Moira.

Novamente na narrativa de Barry e da pequena Natalia, o jogador encontra ambos a atravessarem um perigoso complexo de minas tóxicas para chegarem ao laboratório de pesquisas secreto de Alex, que por todo o caminho fez ameaças através da pulseira de Natalia para desestabilizar a dupla. É chegado o momento do confronto final, e a dama Wesker injeta-se com uma nova dose de Ouroboros para adquirir ainda mais poder.

A luta brutal termina com a aparente morte de Alex – mas isso não se confirma. A vilã reergue-se subitamente, incapacitando Barry e agarrando Natalia em uma nova tentativa de acabar com sua vida. Neste exato ponto, a história pode prosseguir para dois finais distintos.

FINAL RUIM

O final ruim acontece se, durante a batalha de Claire e Moira contra o infectado Neil, foi Claire que finalizou a batalha. Desta forma, Moira jamais superou seu medo por armas de fogo e acaba morta vítima de seus ferimentos. A pequena Natalia também encontra seu fim nas garras de Alex, que perde sua

consciência por completo e destrói seu antigo corpo. Ela revela sua verdadeira forma a Barry, que é abandonado sozinho na ilha.

FINAL BOM

Se foi Moira que aplicou o golpe final durante confronto com Neal, ela então superou seu medo por armas, foi capaz de sobreviver à explosão e então surge a tempo para salvar a vida Natalia. Com seguidos disparos, Moira repele e distrai Alex dando tempo para que a menina possa escapar. Por fim, quando Alex parece ter encurralado Moira, Barry e Natalia à beira de um

abismo, surge Claire em um helicóptero – e em um esforço conjunto, a criatura outrora conhecida como outra arma biológica denominada Wesker é finalmente destruída.

Após o perigo ter ficado para trás, Barry expressa sua intenção de adotar e cuidar da pequena Natalia como sua filha. Claire também fica sabendo que seu irmão Chris está naquele momento dirigindo-se à China para uma missão com a BSAA (que o jogador verá em Resident Evil 6). No entanto, as últimas cenas são perturbadoras e deixam algo bem claro: Alex Wesker pode ter sido destruída, mas certamente não fora exterminada.

EPISÓDIOS EXTRAS

“LITTLE MISS”

Em eventos que ocorrem pouco antes da pequena Natalia encontrar-se com Barry, a menina acorda em um estado de sonho e é recepcionada por Lottie, seu ursinho de pelúcia favorito. A missão de Natalia passa a ser reencontrar-se com seu ursinho neste mundo ilusório e repleto de perigos, sendo acompanhada por uma cópia obscura dela mesma conhecida como “Dark Natalia”, que é capaz de pressentir monstros por perto e avisar a menina para que esta possa evitá-los.

Eventualmente, Natalia encontra Lottie em uma praia – porém tudo não passava de um ardil de Alex Wesker para atraí-la exatamente àquele local. Subitamente a pequena acorda de seu estranho sonho para deparar-se com o barco de Barry, que se aproxima da ilha. Tudo não passava de parte do plano engendrado por Alex, que já ambicionava tomar sua mente desde o início.

“THE STRUGGLE”

Explicando os acontecimentos decorridos durante os seis meses que se passaram entre a fuga de Claire e a chegada de Barry à ilha. Moira tenta sobreviver com a

ajuda de um estranho homem russo chamado Evgeny Rebic, indivíduo que ela já havia conhecido brevemente nas seções subterrâneas da ilha. Fora ele que a salvou dos destroços que separaram Moira de Claire. Nos tempos que se passam, a dupla enfrenta muitos perigos além de um escasso suprimento de alimentos. Ao final, Evgeny descobre sobre a morte de sua filha e decide ficar para trás, selando seu destino. Entristecida com a morte de seu amigo, Moira finalmente encontra-se com seu pai, Natalia e Claire para juntos enfrentarem Alex Wesker e sua grotesca mutação (eventos vistos no jogo principal durante o bom final).



PORTAL REVIL

O DEDO BRASILEIRO DENTRO DE RESIDENT EVIL

Há muitos anos, fãs da série Resident Evil começaram um projeto despretensioso no qual queriam reunir todas as informações sobre a série em um só site. Esse projeto hoje é conhecido por REVIL, o site oficial sobre Resident Evil feito por brasileiros.

O portal www.residentevil.com.br conta hoje com uma verdadeira enciclopédia eletrônica de informações sobre todos os jogos, personagens, inimigos, arquivos que contam a história do jogo e até livros que foram lançados sobre a série.

Fazer um especial de 20 anos sobre Resident Evil sem conversar com o pessoal da REVIL seria muita falta de consideração da nossa parte, então a Play Games entrou em contato com André Ceraldi – mais conhecido apenas como Ceraldi no mundo de Resident Evil – que é o editor geral do portal REVIL.

Ele nos concedeu uma entrevista sobre o portal, sobre suas preferências na série e outros detalhes e curiosidades sobre Resident Evil. Acompanhe a seguir o nosso bate-papo.



PLAY GAMES – Olá, Ceraldi! Em primeiro lugar, gostaria de agradecer por conceder seu tempo para essa entrevista. Como você conheceu a franquia Resident Evil e qual foi o primeiro jogo que você jogou?

CERALDI – Conheci a franquia em 1997, quando peguei o PS1 de um amigo emprestado e veio RE1 junto. Joguei a partir de um save dele na parte da Guardhouse, e vi naquele jogo tudo que eu adorava nos filmes “B” de terror. Foi, literalmente, paixão a primeiro zumbi.

PLAY GAMES – Quando surgiu a ideia de fazer um site sobre Resident Evil?

CERALDI – O site foi fundado pelo Ricardo Andretto em 1999, como um projeto de um curso de web design que ele fazia. A princípio, era um site sobre RE e Final Fantasy, com o tempo a coisa foi ficando séria e o REVIL se tornou exclusivo sobre Resident Evil. De lá pra cá já são 17 anos de história, muito trabalho e muita dedicação.

PLAYS GAMES – A Capcom reconhece o trabalho que vocês fizeram pelo site?

CERALDI – A Capcom não só reconhece o trabalho do REVIL como tem no site um importante parceiro e catalizador de opinião do público. Desde a instalação da Capcom-Unity Brasil a relação se estreitou e eles têm em nós um importante parceiro, da mesma forma que para nós a relação com eles é de extrema importância.

PLAY GAMES – Quantos colaboradores você tem no REVIL e qual é a função deles?

CERALDI – Atualmente são 15 colaboradores ativos. Ricardo é o fundador e cuida da parte administrativa. O gerenciamento geral do site, da equipe e editoria de textos é feito por mim e pela Bruna. Temos a equipe que cuida de edição de vídeos e live-streamings que é composta por Juninho, Steven, Flávio, Wallquíria e Monteiro. A equipe de redatores é composta por Paulo, Justwevil, Paloma, Leonardo, Ciro, Kess e também por Juninho e Steven. E por fim temos o Jared, que é o responsável pela parte técnica do site. Além de cuidar do gerenciamento geral da equipe, do site e da editoria dos textos, eu também sou o



ARQUIVO PESSOAL

“Foi, literalmente, paixão a primeiro zumbi.” (Ceraldi)

principal social media do REVIL, faço roteirização e narração de vídeos e sou o responsável por contato com parceiros e cobertura de eventos. Bruna e Justwevil também atuam no canal com roteiro e narração de vídeos. No fim das contas, todo mundo faz um pouco de tudo.

PLAY GAMES – Qual é o seu Resident Evil preferido? Por quê?

CERALDI – Meu RE preferido é o RE2. Foi o primeiro que eu terminei, e cuja história eu mais me envolvi. A presença de quatro cenários diferentes, e extras, me conquistaram, e tenho muitas memórias de momentos especiais com esse jogo. Além disso, para mim, é o mais perfeito equilíbrio entre ação e survival horror; ele mistura o clima de tensão e perigo constante de RE3 com os puzzles e idas-e-vindas do RE1.

PLAY GAMES – Qual é o seu personagem preferido da série? Por quê?

CERALDI – Jill Valentine, porque meu primeiro contato foi jogando RE1 com ela e isso ficou muito marcado.

PLAY GAMES – Conte um momento marcante para você jogando algum jogo da franquia.

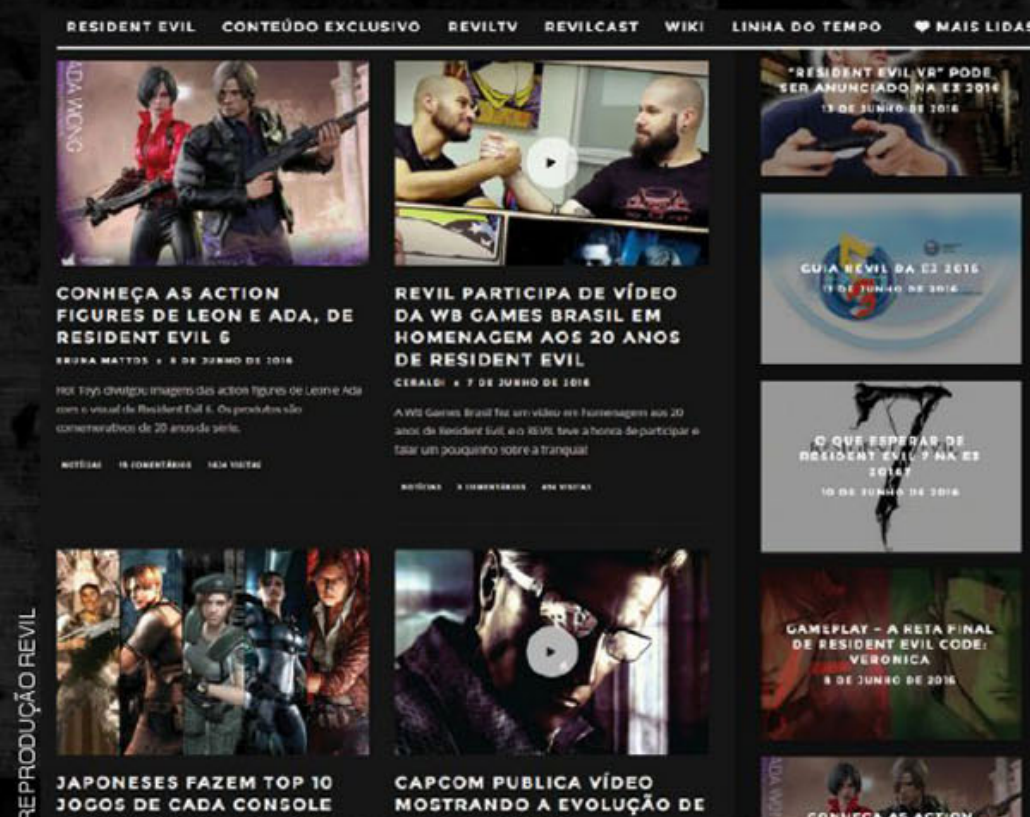
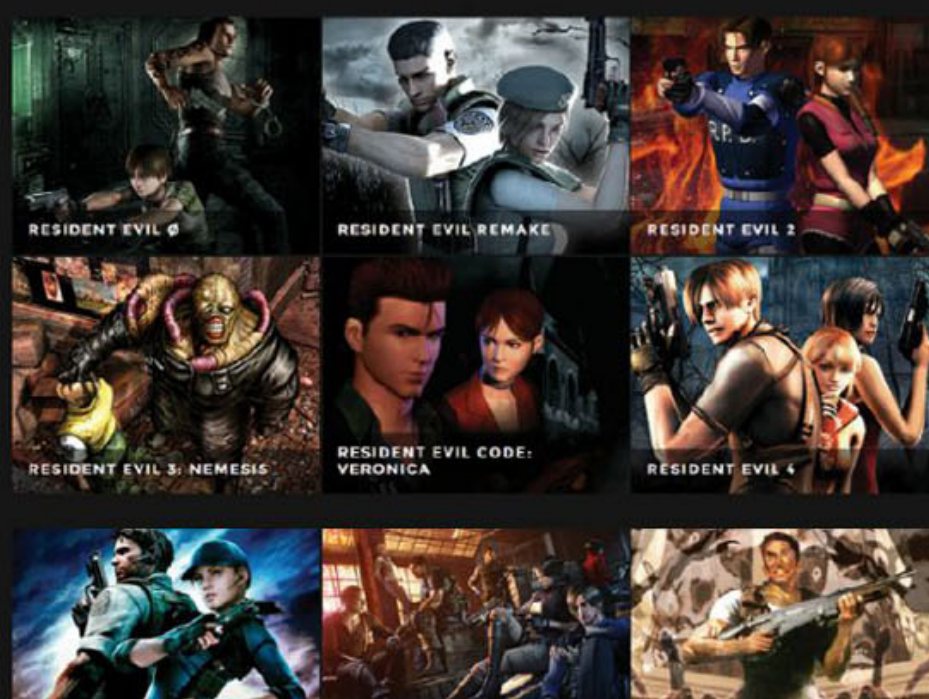
CERALDI – Meu primeiro contato foi muito marcante. Eu era novo, tinha só 11 anos, mas tenho um irmão mais velho e naquela época eu adorava ver os filmes B de terror com ele. Evil Dead, os filmes de George Romero, e ao jogar os primeiros 15 minutos de Resident Evil vi naquele jogo tudo que mais adorava nos filmes. Nunca vou me esquecer da sensação, uma mistura de medo com euforia que tomou conta de mim naquele primeiro contato com RE.

PLAY GAMES – Qual estilo você prefere: o clássico Survival Horror ou o estilo de ação que a franquia segue hoje?

CERALDI – O Survival Horror clássico, sem dúvida alguma. Apesar disso, não acho a ação de todo ruim, Resident Evil 4 é um dos meus preferidos da franquia, mas após ele, RE5 e RE6 não me agradaram em quase nada. O problema não é só a ação, e sim a originalidade, a alma, a essência do jogo, coisas que RE4 teve e que seus sucessores numerados não, infelizmente foram um amontoado de referências e mecânicas mal executadas.

PLAY GAMES – Se você pudesse escolher um remake, de qual Resident Evil seria?

RESIDENT EVIL CONTEÚDO EXCLUSIVO REVILT V REVILCAST WIKI LINHA DO TEMPO MAIS LIDAS



CERALDI – Hoje, sou muito receoso quanto a remakes, principalmente o de RE2 que está em produção. Acho o remake de 2002 fantástico, mas a Capcom não tem mais a mesma equipe daquela época e deu incontáveis provas de que não sabe o que fazer com Resident Evil, por isso tenho muito medo de que o remake de RE2 macule tudo o que o original construiu. Fora isso, obviamente gostaria de ver um remake de RE2 bem feito, que fizesse pelo original o mesmo que o de 2002 fez pelo RE clássico.

PLAY GAMES – Qual foi o vilão mais marcante da franquia para você?

CERALDI – Citar Albert Wesker seria chover no molhado. Ele é importante e espetacular porque se perpetuou e durante muito tempo foi o antagonista central de RE, atuando também como uma espécie de anti-herói. Apesar disso, pra mim, o vilão mais marcante foi William Birkin, por sua história que envolve problemas familiares, o medo de perder sua principal criação e a ruína por conta de sua ganância. Ele também é memorável por conta de suas inúmeras mutações e batalhas épicas em RE2.



PRESIDENTE: Paulo Roberto Houch • VICE-PRESIDENTE EDITORIAL: Andrea Calmon (redacao@editoraonline.com.br) • COORDENADOR DE ARTE: Rubens Martim • GERENTE COMERCIAL: Elaine Houch (elainehouch@editoraonline.com.br) • SUPERVISOR DE MARKETING: Vinicius Fernandes • ASSISTENTE DE MARKETING: Jose Antônio • CANAIS ALTERNATIVOS: Luiz Carlos Sarra • DEP. VENDAS: (11) 3687-0099 (vendaatacado@editoraonline.com.br) • VENDAS A REVENDADORES: (11) 3687-0099/ 7727-8678 (luizcarlos@editoraonline.com.br) • DIRETORA ADMINISTRATIVA: Jacy Regina Dalle Lucca • Distribuição no Brasil por DINAP • Revista produzida por ECO EDITORIAL (www.ecoeditorial.com.br) • EDIÇÃO: Ana Vasconcelos • REDAÇÃO: Fabio R. F. Zonatto e Rodrigo Paes Casagrande • DESIGN E DIAGRAMAÇÃO: Raquel Serafim • IMAGENS: Reprodução Capcom. • Impresso por PROL • GUIA PLAY GAMES EXTRA RESIDENT EVIL 20 ANOS é uma publicação do IBC Instituto Brasileiro de Cultura Ltda. – Caixa Postal 61085 – CEP 05001-970 – São Paulo – SP – Tel.: (0**11) 3393-7777 • A reprodução total ou parcial desta obra é proibida sem a prévia autorização do editor. Para adquirir com o IBC: www.revistaonline.com.br • VENDAS AOS DISTRIBUIDORES: Tel.: (0**11) 3393-7728 (vendas@editoraonline.com.br).

resident evil

BEM-VINDO AO MUNDO
DE HORRORES



GUIA
play
GAMES
EXTRA

 On line
EDITORA

ISBN: 978-85-432-0052-1



Edição: 04
Ano: 01
R\$ 24,99



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: **Editora On Line**

Editada por: **evil_arthas**

Revista: **bootsector**

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

