

revista digital

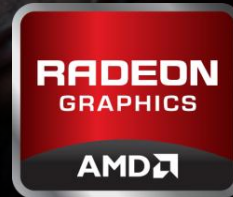
ARCADE

Ano III - Edição 49

RESIDENT
EVIL 6

APOIO

ARKADE



proximo games®
Let's play



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



Editor-chefe

Raphael Cabrera

Redação

Rodrigo Pscheidt

Design

Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing

Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores

Fernando Paulo
Edimartin Martins
Guilherme Pacelli
Henrique Gonçalves
Renan do Prado
Luigi Olivieri

EDITORIAL

O terror está de volta?

Resident Evil é uma das franquias mais importantes do mundo dos games. A série já atravessou 3 gerações de consoles, e cada lançamento é aguardado com muita expectativa pelos fãs. Isso para não contar os spin offs, os filmes, as histórias em quadrinhos e todos os outros meios utilizados para expandir o leque de produtos da série. Como uma retrospectiva abordando toda a série acabaria ficando muito longa, optamos por reunir aqui apenas os games numerados, que fazem parte da cronologia oficial da saga. No final das contas, a estrela desta edição é o novo game – Resident Evil 6 -, cuja análise completa você confere nesta edição! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

▶ RETROSPECTIVA

▶ ANÁLISE

▶ TRAILER



AIKA

alika.ongame.com.br



Experimente uma guerra como você nunca viu antes! São cinco nações que lutam pela sua honra em um **PvP extraordinário** de até **mil contra mil**. Participe de **guerras incríveis** em um continente surpreendente ou até mesmo em ilhas flutuantes. Enfrente adversários à sua altura, prove que você tem habilidades necessárias para liderar, **torne-se um Marechal** e **comande sua nação!**

CRIE SUA
CONTA

DOWNLOAD
DO JOGO

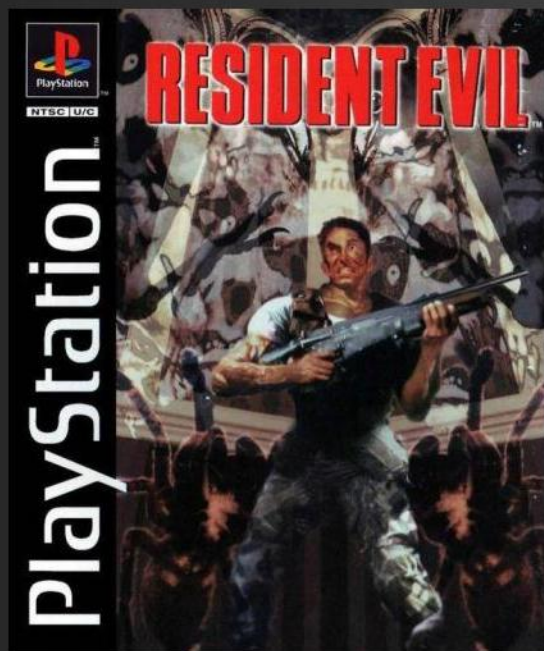
RESGATE SEUS
ITENS CASH

RECEBA AS NOTÍCIAS DA ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



RESIDENT EVIL 1

Julho de 1998. Estranhos assassinatos ocorrem nos arredores de Raccoon City. As vítimas, na maioria turistas, foram mortas com extrema violência e os corpos apresentam sinais de canibalismo.

O departamento de polícia da cidade, envia o Bravo Team da equipe S.T.A.R.S. - um grupo de investigadores de elite - para descobrir o que aconteceu, mas eles não retornam. É designada ao Alpha Team, cujos integrantes são Jill Valentine,

Chris Redfield, Barry Burton e Albert Wesker, a missão de ir até o local buscar os companheiros.

Não há sinal de sobreviventes, e o Alpha Team acaba sendo atacado por estranhos cães. Para piorar, o piloto do helicóptero se assusta com os tiros e acaba batendo em retirada, deixando os S.T.A.R.S. sozinhos e com uma única alternativa: se refugiar em uma isolada mansão nas proximidades.

Não demora para os heróis descobrirem que o lugar esconde um laboratório subterrâneo da companhia farmacêutica Umbrella. Todas as criaturas horrendas encontradas por lá são resultados de experimentos biológicos realizados clandestinamente pela empresa.

O enredo envolvente, o clima de suspense e a marcante aparição do primeiro zumbi da série devorando o agente Keneth surpreenderam milhões de jogadores. Hoje o game ganhou o status de "cult", além de ser o responsável por iniciar o sucesso de uma das séries mais importantes dos videogames.



RESIDENT EVIL 2

Tido por muitos como o melhor game da série, Resident Evil 2 nos traz as histórias de Claire Redfield, que viaja para Raccoon City em busca de seu irmão Chris Redfield, e Leon S. Kennedy, em seu primeiro e último dia de trabalho como policial do Departamento de Polícia da cidade.

Os caminhos deles se cruzam quando descobrem que Raccoon City está dominada pelos mortos-vivos, e sua missão passa a ser de sobrevivência, visto que a cidade está fadada a ser dizimada pelos zumbis.

Pelo caminho, encontramos personagens importantes para o futuro da série, como a

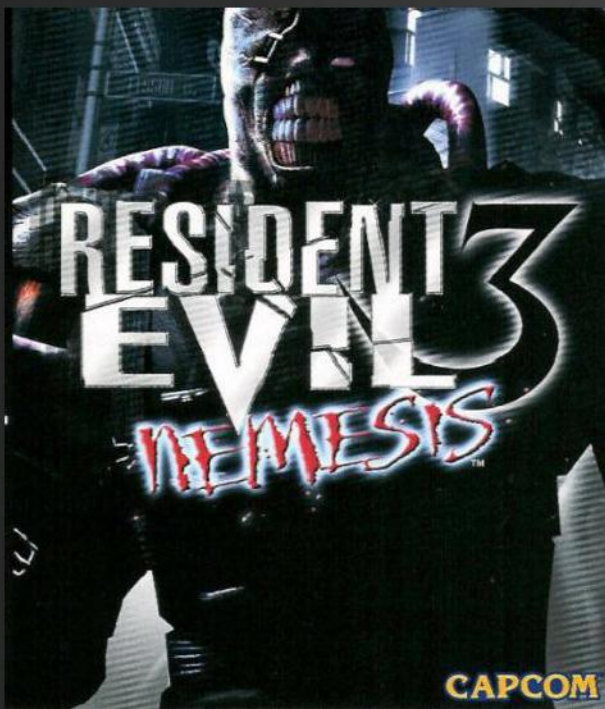


bela e enigmática Ada Wong e a pequena e indefesa Sherry Birkin, além do capitão de polícia Brian Irons, o repórter Ben Bertolucci e a mãe de Sherry, Annette Birkin, cientista da Umbrella.

Conhecemos também William Birkin, criador do poderoso G-Virus, uma versão muito mais poderosa que o T-Virus. Após ser baleado por mercenários contratados pela Umbrella, William se vê obrigado a injetar em si

mesmo o vírus. Por conta disso, o cientista perde total controle sofrendo inúmeras mutações, que o transformam num monstro cada vez mais poderoso e grotesco.

Outros personagens famosos apresentados no game são Hunk, mercenário 100% frio e calculista, e o nonsense To-fu, o queijo de soja mais corajoso deste mundo, que se aventura pelas tenebrosas ruas de Raccoon City empunhando apenas uma faca!



RESIDENT EVIL 3

No capítulo final da história de Raccoon City, acompanhamos o retorno de Jill Valentine à macabra cidade. Em Resident Evil 3, toda a cidade já foi infectada pelo T-Virus; não há mais sobreviventes nem salvação. Jill precisa se virar sozinha, em ruas infestadas de zumbis.

Para piorar, Jill é perseguida pelo terrível Nemesis, um monstro criado pela divisão europeia da Umbrella com apenas um objetivo: matar todos os membros do

S.T.A.R.S. E ele não descansará até cumprir sua missão, o que faz dele um inimigo implacável: não importa quantas vezes o monstro cai, ele sempre se levanta e continua a perseguir Jill.

No caminho, conhecemos o time de mercenários contratados pela Umbrella para "limpar" a cidade de Raccoon City e evitar qualquer associação com a empresa: Carlos Oliveira, Mikhail e Nicholai. Carlos, vendo o terror que tomou conta da cidade, decide

ajudar Jill a escapar cidade, enquanto Nicholai apenas se importa com o dinheiro que receberá caso saia da cidade com vida.

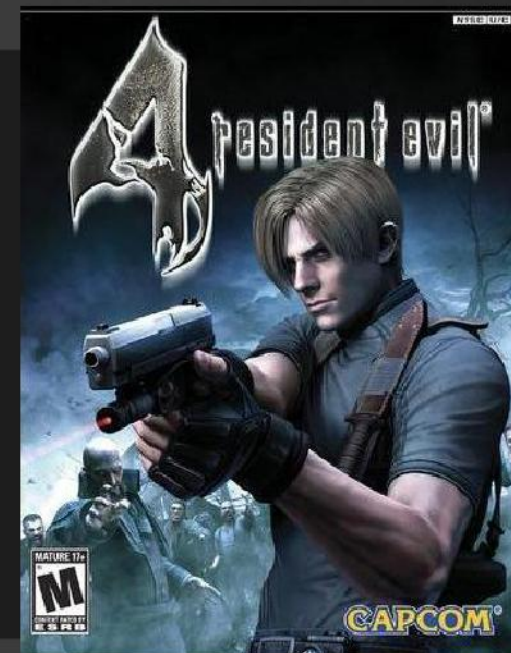
Com uma jogabilidade mais rápida, Resident Evil 3 mostra os momentos finais de Raccoon City antes de sua destruição, e, segundo muitos fãs, é um dos últimos games da série a honrar o gênero do Survival Horror, antes característico da série.



RESIDENT EVIL 4

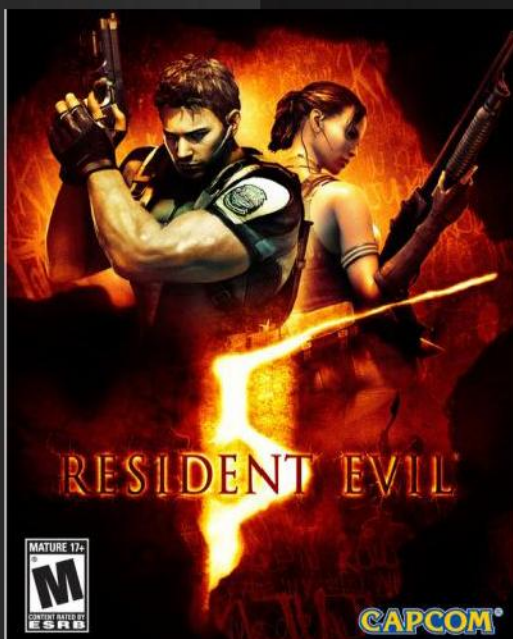
Os trabalhos de Leon S. Kennedy no segundo game da franquia foram bem recompensados, mas não com férias numa ilha paradisíaca: desta vez o agente precisa ir para a Europa salvar Ashley Graham, filha do presidente dos Estados Unidos, que foi raptada por um culto chamado Los Illuminados.

Assim que chega na vila, Leon passa por maus bocados: o chefe do lugar captura-o e injeta nele o Las Plagas, vírus que permite que as mentes dos infectados sejam controladas pelo líder do culto, o sinistro Osmund Saddler. Depois de conseguir escapar do cativeiro, Leon entra em uma corrida contra o tempo para salvar Ashley e curar ambos do Las Plagas.



Resident Evil 4 foi um grande marco na história da série, trazendo de volta Leon e Ada Wong e acrescentando muitas novidades, como tiros que danificam a mobilidade dos inimigos e a câmera sobre o ombro. Algumas novidades, porém, não foram tão boas, principalmente o sacrifício do horror da "trilogia clássica" para um jogo mais focado na ação.

Mesmo com um lado negativo, as qualidades do game, aliadas à uma história de qualidade e "zumbis" corredores que carregam motosserras deram tão certo que Resident Evil 4 foi levado para oito plataformas diferentes, incluindo o brasileiro Zeebo. Um grande sucesso.



RESIDENT EVIL 5

Quatro anos depois do sucesso de Resident Evil 4, finalmente sua continuação foi lançada trazendo ainda mais ação para a franquia. Nada de casas mal assombradas, castelos ou vilas espanholas, desta vez Resident Evil desembarca na África e o protagonista volta a ser Chris Redfield, acompanhado da jovem Sheva Alomar.

Chris agora é um membro da B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Allian-

ce), e é enviado ao continente africano para investigar o contrabando de armas bioterroristas. Porém, as coisas não dão muito certo para ele, que descobre uma nova versão do Las Plagas que está se espalhando rapidamente, transformando os habitantes locais nos temíveis Majini.

Resident Evil 5 foi muito criticado por abandonar de vez a pegada survival horror da série, adicionando combates e segmentos cheios de ação cinematográfica.

Embora tenhamos personagens clássicos (Chris, Jill, Wesker) o game eliminou toda a tensão dos encontros com os inimigos, que agora podem até mesmo dirigir veículos e empunhar metralhadoras!

No final das contas, Resident Evil 5 ainda conta uma boa história. O game conseguiu agradar aos fãs de tiroteio e ação, mas diminuiu cada vez mais a esperança dos fãs que sonhavam com o retorno do terror à franquia Resident Evil.



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

CLIQUE PARA ASSINAR

revista digital
ARKA**DE**
games / tecnologia / cultura



RESIDENT EVIL 6

Será que a Capcom enfim trouxe de volta o terror e a tensão que os fãs esperam de um Resident Evil?

FICHA TÉCNICA



Plataformas



Jogadores

1 – 2 Online Co-op

Gênero

Horror, TPS

Produtora

Capcom

Publisher

Capcom

Mídia

Disco e Download

Lançamento

02 de Outubro de 2012

ESRB

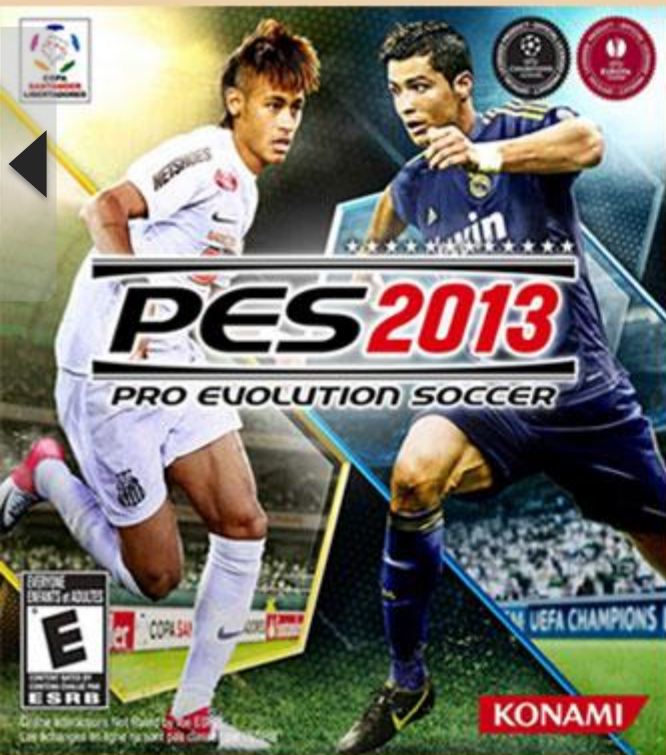
M +17 anos

Lançamentos e muito mais! Seja um gamer completo na



proximo games™

Let's play



Resident Evil sempre foi uma série que criou tendências. Ele foi o responsável por toda uma leva de games de survival horror em gerações passadas, e mesmo o game que foi um divisor de águas para a franquia - Resident Evil 4 - serviu de exemplo para outras empresas produzirem seus próprios shooters com mecânicas semelhantes.

O último game da cronologia oficial (Resident Evil 5), porém, deixou um gosto meio amargo na boca dos fãs, direcionando a série de vez para a ação. Mais de três anos se passaram desde seu lançamento. Será que neste intervalo a Capcom decidiu ouvir seus fãs e retomar o bom e velho survival horror de antigamente?

Logo falaremos disso. Antes, devemos falar sobre a trama do game, que se passa em um futuro próximo, e é contada em três campanhas principais que se complementam, mostrando ataques bioterroristas sendo desencadeados em várias partes do mundo. No leste europeu, Jake Muller, filho de Albert Wesker, escapa por pouco de um ataque que o agente Chris Redfield e seu parceiro, Piers Nivans, não conseguiram impedir.

Meses depois, nos Estados Unidos, Leon S. Kennedy - e sua nova parceira,



Helena Harper - testemunham um terrível ataque bioterrorista que atinge inclusive o presidente do país, minutos antes de ele revelar toda a verdade sobre o famigerado incidente que dizimou a cidade de Raccoon City, em 1998.

Paralelamente a isso, temos um Chris Redfield traumatizado, que afoga seus fantasmas do passado em álcool viaja para Hong Kong para investigar outro possível ataque. Todos estes ataques possuem um elo: Ada Wong, personagem querida dos fãs que assumiu de vez sua vilania e conta com sua própria campanha, destravada após a conclusão das tramas principais.



Todas as campanhas contam com uma mecânica de jogo essencialmente igual, mas ficam focadas no estilo de cada personagem: jogando com Leon você terá uma experiência mais tradicional, com ambientes sombrios, zumbis e pouca munição. Chris veste de vez a camisa dos shooters, e se engaja em combates frenéticos contra inimigos fortemente armados. Por fim, Jake assume o lado brigador de rua, levando larga vantagem em combates corpo-a-corpo e ataques meelee.





Esta abordagem variada - três campanhas, com personagens distintos em diferentes lugares do mundo - pode parecer interessante, mas também cai como uma luva (metafórica) na situação da própria série Resident Evil: sem saber exatamente que tipo de jogo quer ser, ela atira para todos os lados, na esperança de agradar diferentes tipos de público.

Embora conte com alguns recursos inéditos - agora podemos caminhar, mirar e atirar ao mesmo tempo! - a jogabilidade é sólida e não reinventa a roda. Se a série Resident Evil outrora já serviu de referência para outros jogos, desta vez é ela quem copia elementos da concorrência, acrescentando movimentos de cobertura e esquivas que já vimos em Gears of War, Max Payne e outros shooters.

Em se tratando de uma grande franquia produzida por uma grande empresa, era de se esperar que a Capcom pelo menos copiasse direito. Mas não é o que acontece aqui. O sistema de cobertura, por exemplo, é muito ineficaz: estando com uma arma na mão, seu personagem automaticamente "gruda" na parede mais próxima em busca de abrigo. Além de não deixar necessariamente a movimentação mais fluida, este sistema automático - que deveria te proteger



- acaba te deixando vulnerável, caso seu personagem resolva aderir à parede errada.

A esquiva também não é muito eficaz, pois demanda toda uma sequência de botões para ser executada. Você não pode se esquivar de mãos vazias, precisa estar portando uma arma, caso contrário seu personagem irá deitar pateticamente no chão, atitude não muito inteligente em um momento de perigo. Você até pode atirar estando deitado, mas estranhamente (ou não) esta mecânica funciona muito melhor em Max Payne.



O alardeado andar-e-atirar (que outros jogos já adotam há anos) também não é assim tão revolucionário, tampouco eficaz. A retícula de mira sofre um leve desvio enquanto seu personagem caminha, de modo que, mesmo tendo certeza absoluta de que seu headshot será certo, não serão poucos os momentos em que seu tiro vai errar o alvo. O que não é algo tão



ruim se considerarmos que o bom e velho tiro na cabeça já não é mais fatal contra os zumbis da série há um bom tempo.

Por falar em zumbis, a boa notícia é que na campanha do Leon você vai encontrar muitos deles. O problema é que não é apenas a presença de zumbis que tornou os primeiros ga-

AMD Radeon HD Série 7000

A única com suporte Eyefinity 2.0
com a tecnologia HD3D.



- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;



SHIFT 2
UNLEASHED





mes tão bons, mas parece que a Capcom não se deu conta disso ainda: ela joga hordas e mais hordas de zumbis na tela, o que quebra qualquer vestígio de tensão ou terror que poderia existir.

Tentando resgatar um pouco da tensão dos primórdios da série, o jogo é repleto daqueles sustos planejados que deveriam assustar, mas não conseguem. Por exemplo: você vê um corpo caído no meio de um corredor. Estamos no mundo de Resident Evil, então É ÓBVIO que aquilo é um desmorte querendo te pegar desprevenido. Cauteloso, você atira de longe

para matá-lo antes que ele se levante. Mas seu tiro simplesmente atravessa o inimigo sem acertá-lo, pois a Capcom programou aquele zumbi para agarrar sua perna quando você passar, uma tentativa de surpreender o jogador que perde ainda mais de seu impacto por acontecer diversas vezes no decorrer da campanha.

Para piorar, a escuridão exagerada de alguns cenários não torna o jogo assustador, mas frustrante, visto que te impede de ver itens, passagens e até mesmo inimigos. O fato de a câmera ficar mais próxima do que deveria só complica ainda mais as coisas, pois seu





campo de visão fica muito limitado. Em corredores ou lugares apertados a coisa só piora: a câmera gira e se perde sem jamais encontrar um lugar que facilite a visibilidade do jogador.

Depois de terminar a campanha do Leon - que é a melhor das três - prepare-se para um choque de realidade na campanha do Chris. Se no quinto jogo Chris já se mostrou um herói de ação, aqui a coisa fica ainda mais explosiva, e é difícil reconhecer qualquer traço característico da série Resident Evil. Se algum amigo seu desavisado aparecer nesta hora, você terá que explicar para ele que está jogando Resident Evil 6, visto que a campanha de Chris empresta a ação, os tiroteios, as perseguições e os monstros gigantes de Lost Planet, Resistance, Gears of War e outros shooters modernos.

Outro elemento saído diretamente dos games de ação modernos é o "fator de cura". Porém, aqui a Capcom uniu o antigo com o novo: sua energia se recupera sozinha, porém ela é dividida em quadrantes. Caso você perca um quadrante inteiro, ele não se regenerará mais e você precisará utilizar uma erva ou spray para preencher novamente aquela repartição. Parece que acabar com o terror da série é algo tranquilo para a Capcom, mas abolir as ervas curati-



vas é inconcebível! Pelo menos ela não fez o mesmo com as máquinas de escrever e os ink ribbons...

Com Jake a coisa também não melhora muito: somos constantemente perseguidos e encurralados por Ustanak, um enorme monstro bio-mecânico. Estas perseguições culminam em momentos onde controlamos motos, veículos de neve e barcos, todos com uma dirigibilidade mais lenta do que deveria. Na hora dos combates, Jake se sai muito melhor na porrada do que com tiros, o que é uma vantagem se levarmos em conta como os ata-

ques físicos estão exageradamente poderosos neste jogo. Um tiro na cabeça não mata um oponente, mas basta um chute bem colocado para ele não levantar mais.

A possibilidade de podermos jogar todas as campanhas com um amigo - tanto online quanto em tela dividida - sem dúvida consegue deixar o game mais divertido, mas parece algo forçado: salvo puzzles clichês onde um jogador deve pressionar um botão/puxar uma alavanca para o outro passar por uma porta, a necessidade de um parceiro é praticamente nula.



Ok, podemos trocar itens e munição, além de reviver o parceiro caído, mas e o que mais? Não existe um verdadeiro senso de trabalho em equipe, e a cooperação parece uma desculpa para termos diálogos entre os personagens enquanto eles resolvem desafios genéricos, ou para a Capcom poder dizer "olha, além de ação cinematográfica e tiroteios, nosso jogo tem co-op online e offline".

Falando em genérico, devemos ressaltar que Resident Evil 6 é um jogo repleto de quick time events. E eles estão espalhados por todos os lugares: seja para escapar das garras de um inimigo, arrombar uma porta ou dar a partida em um veículo, você terá que encarar um quick time event.

Estes momentos, aliás, devem ser resolvidos exclusivamente pelo primeiro jogador, o que deixa a mecânica de jogo cooperativo ainda mais sem propósito, visto que o segundo jogador pode apenas assistir enquanto seu companheiro joga.

Para não dizer que nada neste jogo supera a barreira do razoável, devemos dizer que os gráficos estão muito bons: alguns ambientes são especialmente bem construídos, com uma riqueza de detalhes que impressiona. Os personagens - especialmente os protagonistas - são muito bem modelados e texturizados, embora contem com alguns movimentos cujas animações são bem estranhas.





Outra coisa que funciona é o departamento sonoro: Resident Evil 6 conta com uma ótima trilha sonora, que é superada com folga pelo excelente trabalho de dublagem. Os personagens demonstram emoções genuínas em seus diálogos, e mesmo os novatos, como Jake e Helena, entregam boas interpretações, o que amplifica bastante a tensão nas cutscenes.

E já que falamos em cutscenes, devemos dizer que a trama de Resident Evil 6 também cumpre seu papel. O corajoso esforço da Capcom em contar quatro histórias distintas em um único game é louvável, e sua narrativa não linear casa muito bem com

esta proposta. Por vezes algo apenas mencionado em uma campanha é melhor mostrado em outra, e os inevitáveis momentos de interação entre os protagonistas de diferentes campanhas conseguem amarrar algumas pontas e deixar aquela sensação de que estamos fazendo parte de algo maior. O lado ruim disso é que temos muitas cutscenes, o que deixa a ação um pouco engessada.



Para tentar não quebrar a fluidez de sua narrativa, porém, a Capcom incorporou ao game um eficiente sistema drop in/drop out, que permite que outros jogadores entrem e saiam do seu jogo sem que você precise interromper sua partida. No intervalo entre um companheiro e outro, a mediana inteligência artificial assume o comando. Em momentos de clímax onde a reunião de personagens acontece, o game pode encaixar automaticamente outros jogadores sem que você faça absolutamente nada (além de deixar seu jogo aberto ao público, claro).

Tudo isso acontece em uma sucessão de cenas extremamente cinematográficas: temos fugas alucinadas em motocicletas (com saltos que desafiam a lógica e a gravidade), quedas de helicópteros em câmera lenta, perseguições vertiginosas e muito mais. A Capcom não brincou quando disse que este é o maior game da série: Resident Evil 6 parece um blockbuster de Hollywood cheio de explosões incríveis e situações que estão sempre tentando ser maiores e mais mirabolantes que as anteriores.

Infelizmente, parece que alguém esqueceu de puxar o freio da Capcom, e lembrá-la que menos pode ser mais. O excesso de "efeitos especiais" deixa Resident Evil 6 tão cinematográfico e megalomaniaco que ele sequer parece Resident Evil. Se os fãs reclamam que os filmes dirigidos por Paul W. S. Anderson não se parecem em nada com o game, agora os games é que estão ficando parecidos com os filmes, com a ação desenfreada e a adrenalina ocupando todo o espaço e empurrando o terror cada vez mais para longe.

Difícil dizer o que deu errado no decorrer da produção, mas é fato que Resident Evil 6 é um jogo que não consegue se destacar na maioria dos



aspectos. Sua jogabilidade reciclada, seus sustos forçados e seu excesso de quick time events o tornam um mero esboço da série, e mesmo aquilo que ele faz bem - dublagem, história, multiplayer - não é o bastante para deixá-lo à altura dos clássicos da série, que são até hoje referência na área.

Desta vez, porém, fica a impressão que a Capcom simplesmente não quis ousar nem virar referência. Resident Evil 6 é um jogo que não inova em praticamente nada, e parece uma colagem de cenas de ação mirabolantes que se juntam para contar uma história, o que torna o título, no máximo, um game de ação competente. E quando um jogo que carrega o nome Resident Evil é apenas "competente", definitivamente há algo muito errado acontecendo (e olha que é a segunda vez que isso acontece só este ano).



Se não carregasse o título e os personagens da série, Resident Evil 6 até conseguiria se passar por um bom game de ação. Mas nós crescemos admirando Leon, Chris, Ada e tantos outros personagens icônicos da série, e acreditamos que eles mereciam algo melhor do que um game que perdeu totalmente sua identidade e só conseguiu ser uma salada de elementos que tenta agradar a todos, mas pode acabar não agradando nem mesmo o mais devoto dos fãs.



Recentemente um dos produtores de Resident Evil 2 - Yoshiaki Hirabayashi - afirmou que a Capcom poderia considerar a hipótese de um remake do segundo game da série, desde que os fãs demonstrassem seu apoio ao projeto. Nós gamers realmente devemos nos unir por esta causa, visto que um remake de Resident Evil 2 - ou até mesmo o Resident Evil 2 original, sem nenhum retoque - é muito melhor do que a megalomania genérica que a série se tornou.



A black and white promotional poster for the movie 'Skyfall'. James Bond, played by Daniel Craig, is standing in the center of a large, circular tunnel. He is wearing a dark suit and tie, and holding a handgun in his right hand. The tunnel's interior is highly reflective, creating a complex, multi-layered visual effect with concentric circles and distorted reflections. The lighting is dramatic, with a bright light source at the end of the tunnel, casting long shadows and highlighting the metallic surfaces.

007[™]

OPERAÇÃO
SKYFALL

26 DE OUTUBRO
NOS CINEMAS

007operacaoskyfall.com.br

Verifique a classificação indicativa.

SKYFALL ©2012 Danjaq, United Artists, CPl. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq.





Avaliação

Visual	■	■	■	■	■
Gameplay	■	■	■	■	■
Áudio	■	■	■	■	■
Roteiro	■	■	■	■	■
Fator Replay	■	■	■	■	■
Inovação	■	■	■	■	■
Diversão	■	■	■	■	■

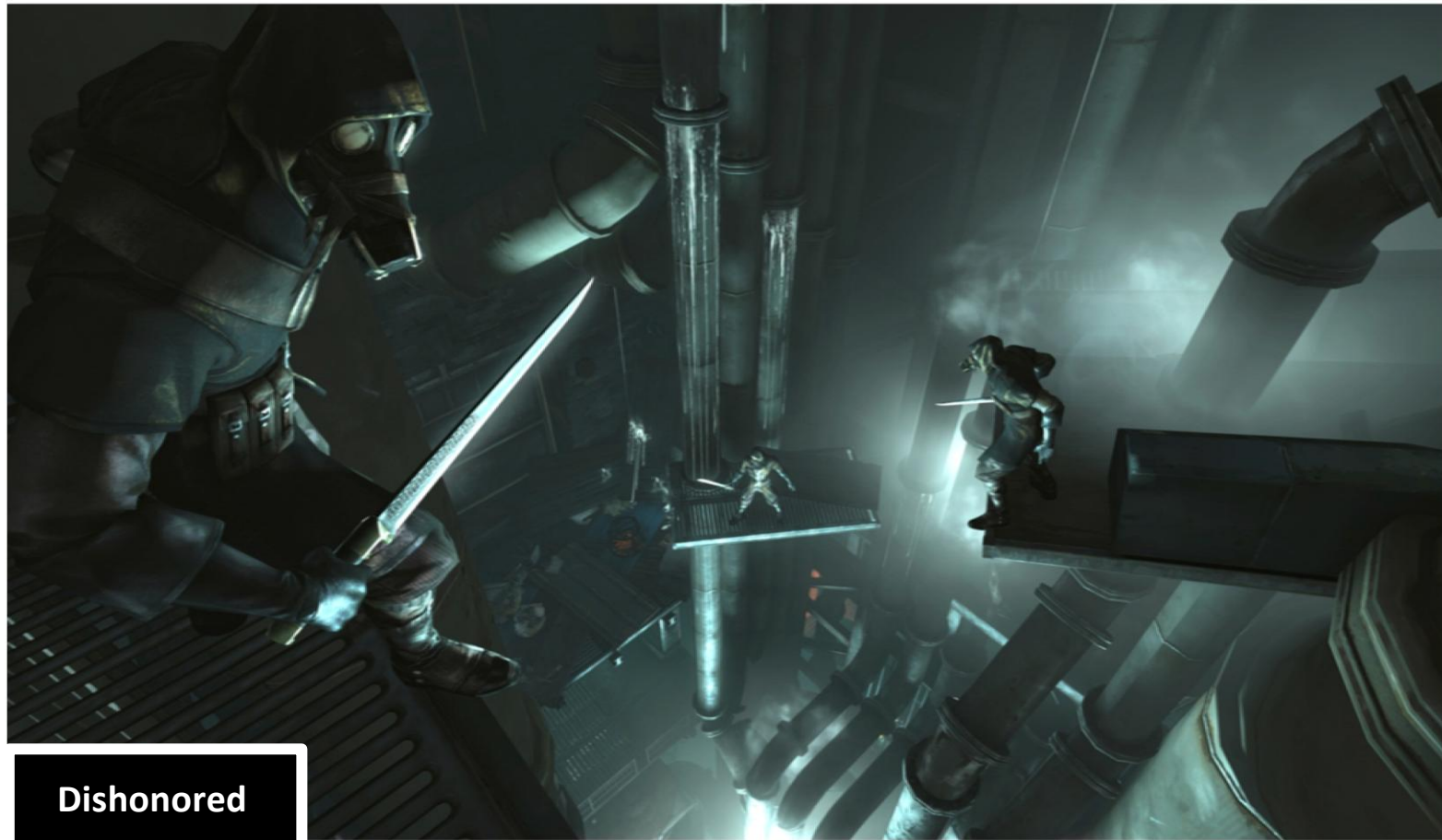
- + Narrativa não linear
- + Dublagem e trilha sonora impecáveis
- + Sistema drop in/drop out
- Jogabilidade reciclada

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Dishonored

VERSUS

portal BOX

GTAS OF VTR

PLAYER TWO

TAKE IT GAME

GAMES GERAL

boxPLUS

Rock Games!

NERDS SOMOS NOZES



revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura