

RESIDENT EVIL



La saga di **Resident Evil** (conosciuta in Giappone come **Biohazard** e rinominata in occidente per motivi di copyright), creata da **Shinji Mikami** e sviluppata da **Capcom**, nasce nel 1996 su Playstation, e inventa di fatto un nuovo genere videoludico: il survival-horror, ovvero un'avventura d'azione con mostri e scene di sangue, dove il giocatore ha un numero limitato di proiettili per difendersi, e deve quindi considerare bene quando attaccare o piuttosto scappare; uno stile che chiaramente si adatta molto ad un titolo carico di tensione.

L'idea di base prendeva spunto da **Sweet Home**, un rpg del 1988 uscito per il Nintendo Famicom, ma fece senz'altro tesoro dell'esperienza di **Alone in the Dark**, proponendo inquadrature di tipo cinematografico.

Il giocatore parteciperà alle vicende della **Squadra Alpha** della **S.T.A.R.S.** (un'unità speciale di recupero e salvataggio) alla quale è stato assegnato il compito di investigare su alcuni strani casi di cannibalismo accaduti alla periferia di **Raccoon City** (una imprecisata città nel mid-west degli Stati Uniti). Il team è inizialmente composto da cinque elementi: **Chris Redfield**, **Jill Valentine**, **Barry Burton**, **Joseph Frost**, e il caposquadra **Albert Wesker**. Durante la loro ricognizione, scopriranno che l'elicottero della Squadra Bravo, che era stata precedentemente inviata per un primo rapporto, è misteriosamente precipitato senza lasciare superstiti. In questa occasione, Joseph viene attaccato e sbranato vivo da un mostruoso cane feroce, costringendo il resto della squadra a ripiegare verso una misteriosa villa.

Nei panni di **Chris** oppure di **Jill**, l'utente dovrà esplorare tutti i meandri della lugubre magione per capire ciò che è successo veramente e sopravvivere al crescente orrore che incontrerà sul suo cammino. In questo torneranno utili due personaggi di supporto: **Rebecca Chambers**, una giovane ragazza che offrirà supporto medico a Chris, e **Barry**, che dopo essere scomparso al momento dell'ingresso nella villa tornerà in scena per aiutare Jill.

A sottolineare l'intento di voler offrire un'esperienza di gioco cinematografica, il filmato iniziale era in live-action, ovvero con attori in carne ed ossa. Per la sua notevole violenza, la versione occidentale venne messa in bianco e nero con alcuni tagli.

La grafica dei personaggi era poligonale, mentre i fondali erano pre-renderizzati a inquadrature fisse. Il controllo dei personaggi risultava leggermente macchinoso, in quanto i comandi del D-pad

erano relativi al personaggio, e non allo schermo; questo voleva dire che se si premeva il pulsante in alto mentre il protagonista era rivolto a destra, quest'ultimo avrebbe iniziato a muoversi verso destra.

A seconda del personaggio scelto per affrontare l'avventura, l'esperienza di gioco cambiava in alcuni aspetti: Chris era dotato un coltello militare (di scarsa utilità, a dire il vero) e poteva trasportare un massimo di 6 oggetti. Jill poteva usare la sua forcina per capelli come grimaldello per aprire piccole serrature e prendere fino a 8 oggetti (la sua avventura era quindi più semplice). Inoltre, a seconda dei personaggi salvati al termine della missione, era possibile vedere diversi finali.

Ad ovviare al problema del limite di oggetti, il giocatore poteva scaricarne alcuni nei bauli-inventario sparsi lungo tutto il corso dell'avventura. Curiosamente, tutti i bauli contenevano sempre tutti gli oggetti lasciati anche in luoghi diversi; fu senz'altro un'obbligata scelta di gameplay dei programmatori, che venne ricordata come "bauli comunicanti".

Il successo del titolo fu dovuto indubbiamente alla capacità di spaventare il giocatore (basti pensare alla scena della finestra infranta da un cane feroce) oltre che alla rappresentazione di alcune scene molto crude per quel periodo. Al di là della violenza visiva, l'utente restava affascinato dal fatto di non avere idea di ciò che lo aspettasse dietro una nuova porta da aprire (e in questo senso, anche l'animazione dell'apertura delle porte, ideata dai programmatori come "invisibile loading", creava una tensione del tutto particolare). Inoltre, a discapito di una longevità non eccelsa, l'avventura offriva situazioni diverse a seconda del personaggio scelto.

Nel 1997 uscì un "Director's Cut", che fece da ponte per l'uscita del seguito effettivo. In questa versione erano presenti nuove inquadrature, oggetti sistemati in zone differenti, ed altri extra di minore importanza. Dal 28 maggio 2009, questa versione è disponibile sul Playstation Network americano per il download su PS3 e PSP alla modica cifra di 9.99 \$ (poco più di 8 Euro).

Nel 2002 è stato pubblicato uno splendido remake di Resident Evil per **Nintendo Gamecube**.

Per l'occasione, i fondali pre-renderizzati raggiunsero un livello quasi fotografico; i controlli furono aggiornati allo sviluppo dei titoli usciti durante quel periodo, inoltre vennero aggiunte nuove aree e stanze. L'introduzione in live-action venne sostituita da una in CG, e la sceneggiatura venne riscritta per offrire un tono più serio alla narrazione e meno da B-movie. Gran parte degli enigmi vennero modificati e fu possibile raccogliere armi di supporto da usare quando messi alle strette da un nemico.



RESIDENT EVIL 2



L'inevitabile seguito ad un successo tanto clamoroso arrivò nel 1998 con **Resident Evil 2**, sempre su Playstation. Questa volta la vicenda era ambientata proprio nella città di Raccoon City, dove il contagio si era ormai diffuso in maniera incontrollabile. A dover fronteggiare questa crisi saranno **Leon S. Kennedy**, recluta del corpo di polizia della città, e **Claire Redfield**, sorella di Chris, protagonista del primo episodio.

Dopo essere scampati alle orde di zombi che infestano la città, l'azione di gioco si svolge inizialmente nella centrale di polizia di Raccoon City.

Questa volta la particolare struttura di gioco prevedeva che l'avventura dovesse essere terminata prima con un personaggio e poi con l'altro per arrivare al vero finale; inoltre, la scelta del personaggio iniziale avrebbe condizionato gli eventi di quello successivo; quindi Resident Evil 2 doveva essere affrontato 4 volte per essere completato interamente.

Tra le aggiunte tecniche, oltre ad un notevole miglioramento grafico, va ricordata l'animazione del personaggio in caso di ferite: se lievi, il personaggio di portava una mano allo stomaco, se gravi, si muoveva zoppicando, limitando notevolmente i movimenti; dettaglio importante perché permetteva di avere un'idea dell'energia rimasta al proprio personaggio senza dover accedere al menu di gioco. Inoltre, questa volta le morti dei personaggi erano più cruente, in quanto venivano effettivamente divorate dai loro assalitori.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



Nel 2000 viene pubblicato **Resident Evil 3: Nemesis** per Playstation, episodio che racconta gli eventi precedenti e conseguenti al contagio di Raccoon City descritto nel secondo episodio. Protagonista torna ad essere **Jill Valentine**, coadiuvata per l'occasione da **Carlos Oliveira**, un membro del servizio di sicurezza della Umbrella. Insieme dovranno sopravvivere alla minaccia del **Nemesis**, un'enorme e mostruosa creatura apparentemente invincibile costruita geneticamente per uccidere i membri della S.T.A.R.S.

In questa occasione, non è più possibile scegliere il personaggio con cui iniziare l'avventura. I controlli consentono ora di poter schivare gli attacchi e di voltarsi rapidamente di 180°. E' possibile crearsi le munizioni, e interagire con lo scenario (ad esempio sparando a dei barili esplosivi); in alcuni momenti sarà anche necessario prendere delle decisioni che cambieranno lo svolgersi della storia. Compare inoltre per la prima volta il minigioco "The Mercenaries", più orientato verso l'azione pura e che verrà riproposto in RE4 e RE5.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



Resident Evil: Code Veronica (2000) fu il primo titolo della serie ad abbandonare la console Sony per approdare al Sega **Dreamcast**, e fu anche il primo ad essere programmato da uno sviluppatore esterno; il passaggio alla nuova generazione tecnologica permise di creare scenari completamente tridimensionali e inquadrature in movimento, anche se i controlli rimasero invariati. Ambientato inizialmente in una fatiscente prigione e successivamente in un laboratorio segreto in Antartide, il titolo vede **Claire** e **Chris Redfield** affrontare separatamente numerosi ostacoli nel tentativo di scoprire la verità sugli esperimenti biogenetici della Umbrella Corp. che avevano portato alla distruzione di Raccoon City. A supportare Claire nella prima fase di gioco ci penserà **Steve Burnside**, un intraprendente ragazzo con dei conti in sospeso con la Umbrella.

Pur senza portare innovazioni degne di nota, questo capitolo della saga è sicuramente uno dei meglio riusciti, grazie alla sua longevità quasi raddoppiata rispetto ai predecessori ed a una storia ben ambientata e molto accattivante. Il titolo uscì poi anche per Playstation 2 e Nintendo Gamecube.

RESIDENT EVIL 0



In seguito al successo del remake per Gamecube del primo Resident Evil, Capcom decise di creare un capitolo inedito della saga utilizzando lo stesso motore grafico. Il risultato fu **Resident Evil 0** (2003), in cui si raccontava ciò che accadde a **Rebecca Chambers** prima del suo incontro nella villa con Chris Redfield. Ad aiutarla nel corso dell'avventura sarebbe stato **Billy Coen**, un militare disertore in fuga.

I due protagonisti si muovevano contemporaneamente, e l'utente poteva scegliere chi controllare; un dettaglio molto importante, perché anche alcuni enigmi potevano essere risolti solo tramite la cooperazione dei due personaggi: Rebecca poteva mescolare le erbe ed infilarsi negli spazi stretti, ma aveva poca resistenza; Billy poteva spostare oggetti pesanti ed aveva molta resistenza, ma non sapeva mescolare le erbe.

Degna di nota fu anche la scomparsa dei bauli-inventario; gli oggetti in eccesso venivano lasciati per terra, liberi di essere ripresi in qualsiasi momento.

Nonostante un sempre elevato livello artistico, anche in questo caso le meccaniche di gioco rimanevano invariate ed in quel periodo risultarono decisamente obsolete, fatto che segnò RE0 come uno degli episodi meno riusciti della serie.

RESIDENT EVIL 4



Dopo un lunghissimo e travagliato sviluppo, la serie di Resident Evil ritornò alla grande nel 2005 con **Resident Evil 4** per Gamecube. Il titolo segnò una svolta radicale nella struttura della serie che passava dall'essere un survival horror a diventare un vero e proprio action-adventure. A parte questo, stiamo parlando comunque di un titolo epocale, di una giocabilità e coinvolgimento straordinari, e che è diventato un termine di riferimento assoluto per molti titoli usciti successivamente (primo fra tutti **Gears of War**).

Protagonista principale è di nuovo **Leon Kennedy**, che a 6 anni di distanza dagli eventi di Raccoon City è ora un affermato agente speciale. Il governo americano gli affida una missione top secret: salvare la figlia del presidente che è stata rapita da un misterioso gruppo di fanatici in un remoto villaggio spagnolo. Sarà l'inizio di un orrore che porterà il nostro eroe a confrontarsi con una nuova e terribile minaccia biogenetica.

L'arcaico sistema di controllo dei precedenti episodi viene definitivamente accantonato. La telecamera è sempre dietro e alla destra di Leon, che viene guidato dal giocatore in uno scenario interamente tridimensionale; un pratico HUD ci permette di sapere sempre le munizioni e l'energia vitale rimasti. Quando si estrae un'arma, l'inquadratura si sposta sulla spalla destra di Leon, lasciando libera la visuale per colpire i nemici come in un FPS, ma lasciando visibile il personaggio principale sulla sinistra dello schermo. Gli unici limiti tecnici sono l'impossibilità di sparare in movimento e la necessità di cambiare arma aprendo l'inventario (elemento che tendeva a spezzare il ritmo dell'azione); ma sono veramente le uniche critiche che si possono muovere ad un titolo che per il resto sembra un vero e proprio film in CGI interattivo.

Il primo scenario (il pueblo) lascia subito a bocca aperta per le innumerevoli variabili che propone. Leon può salire sui tetti, buttare le scale con cui i nemici cercano di salire, scappare ed entrare in

una casa dalla finestra con un atletico balzo e sbarrare la porta spingendo un armadio; tutto questo mentre il numero di nemici sembra non finire mai e le munizioni diventano sempre meno.

Ad aiutare il nostro eroe nella sua impresa, contribuiranno una serie di mercanti (decisamente decontestualizzati, bisogna ammettere) che offriranno non solo nuove armi e medicine, ma anche la possibilità di potenziare ogni singola arma in più parametri, pagando con i soldi trovati nelle varie casse sparse in tutta la vasta ambientazione di gioco. Anche questo è un elemento di grande innovazione, perché aggiunge quell'elemento di miglioramento progressivo tipico dei Rpg.

Un ulteriore elemento fondamentale del successo di RE4 è stato l'integrazione dei **Quick Time Events**, ovvero quei momenti in cui il giocatore deve premere determinati tasti in un preciso momento per poter proseguire; una soluzione di gameplay nata negli anni '80 con i Laser Games, e ripreso con maggior successo da **Shenmue** della Sega nel 2000; nel contesto di RE4, i QTE non fanno altro che aumentare il coinvolgimento, spezzare l'eventuale monotonia dei combattimenti e si integrano perfettamente nell'esperienza ludica.

Un ultimo plauso va dedicato agli effetti audio. I termini spagnoli tutt'altro che benevoli con i quali Leon viene accolto al suo arrivo nel pueblo sono già passati alla storia della videoludica ("Un Forastero!", "Mátalo!", "Làrgate, cabròn!"), e completano un titolo che chiunque, appassionati dell'intrattenimento digitale e non, dovrebbero provare almeno una volta.

Ricordiamo che Resident Evil 4 è anche disponibile per Playstation 2 e Wii, in versioni arricchite di alcuni extra.

RESIDENT EVIL 5



Dopo quattro anni di attesa, anche la serie di RE approda all'HD e lo fa con **Resident Evil 5** per Playstation 3 e Xbox 360; un titolo che, pur non avendo più l'impatto innovativo del suo predecessore, continua quella ricerca di immersione totale del giocatore nell'azione di gioco mirata alla sopravvivenza, riuscendoci in buona parte.

L'inizio dell'avventura è davvero molto coinvolgente, e ricorda molto la regia del bellissimo film di guerra moderna **Black Hawk Down** di Ridley Scott; come in quel caso infatti, l'utente assiste ad una operazione militare ambientata in uno scenario torrido, fatiscente e desolato.

Questa volta il protagonista torna ad essere **Chris Redfield**, che si troverà ad affrontare una pericolosa missione nel cuore dell'Africa. Ad aiutarlo ci penserà **Sheva Alomar**, un'avvenente ragazza di colore, agente del dipartimento africano della BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance).

Tutto questo introduce la novità principale di RE5, ovvero la possibilità di **giocare in 2 contemporaneamente**, sia in locale tramite split-screen, sia online. Nel caso l'utente non disponga di un compagno d'avventura, il secondo personaggio verrà controllato dall'IA, a volte discutibile ma tutto sommato di buona realizzazione.

L'inventario è ora consultabile in tempo reale; se da un lato questo migliora notevolmente il ritmo di gioco, rende estremamente sconsigliabile il suo utilizzo durante le fasi più concitate, anche considerando che il single-player si troverà di fatto a dover gestire due inventari. Fortunatamente, è possibile assegnare quattro oggetti ai relativi lati del D-pad per una selezione rapida, ed anche questa è una scelta che torna molto utile, in quanto come in RE4 capita spesso di dover ricorrere ad armi diverse durante un conflitto a fuoco.

L'unica vera pecca non migliorata rispetto al titolo precedente è l'impossibilità di sparare in movimento; i programmatori hanno affermato che secondo loro l'atto di sparare da fermi aggiunge più tensione all'azione, ma questa resta a mio giudizio una scelta incomprensibile, tenendo conto

che la concorrenza (mi riferisco soprattutto allo splendido **Dead Space** di EA) ha un sistema di controllo decisamente migliore, nonostante sia uscito diversi mesi prima di RE5.

Concludendo, RE5 non delude le attese; la grafica è stupenda, le sequenze non interattive sono favolose, ed il coinvolgimento è assicurato, soprattutto nella prima parte. Resta il rammarico nel constatare che dal punto di vista della giocabilità, il titolo non dice molto di più del suo predecessore, anche se è da lodare il tentativo di aver creato una struttura a due giocatori per dare un senso alle funzionalità online.

Player One