



RACCOON CITY: 25 AÑOS DE RESIDENT EVIL

Arturo Rodríguez Martínez

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica



Figura 1.

Leon Kennedy, Jill Valentine, Chris y Claire Redfield, Ada Wong.

Algunos personajes de la franquicia
En: t.ly/mi8b

RESIDENT EVIL CUMPLIRÁ, desde el lanzamiento de su primer videojuego, 25 años el próximo mes de marzo de 2021, juego que fue estrenado en 1996 para la consola Play Station, la cual era una de las más populares del momento.

El juego no solamente se convirtió en un gran éxito, sino que también ha sido uno de los más representativos para la compañía japonesa Capcom, que a lo largo de estos 25 años han buscado expandir el universo con ocho títulos de este mismo juego, más los *spin offs* de la saga, así como las películas animadas, películas *live action* con grandes presupuestos, comics, libros e incluso una obra de teatro de este popular videojuego, estrenada en Japón.

Con la constante evolución en las consolas de videojuegos, la saga ha su-

frido diferentes modificaciones como la jugabilidad, los personajes y, uno de los más notables, el cambio de género, ya que del *survival horror* que lo caracterizaba, durante algún tiempo se enfocaron en la acción, algo que han recuperado en los últimos años con los lanzamientos de títulos como *Resident Evil VII* y *Resident Evil: Village*; este último previsto a estrenarse el próximo año y que marca el 8° videojuego de la saga enfocado en la historia principal que todos conocemos.

A continuación, haremos un recorrido por la historia de este juego, que sin duda ha marcado a toda una generación y que aún le queda mucho por contar, algo que la compañía Capcom ha adelantado, ya que para el próximo año se espera una gran celebración de este popular videojuego.

El nombre original de la saga en Japón es *Biohazard* (lo que se puede traducir como terror biológico), sin embargo, en Estados Unidos se decide cambiar el nombre por *Resident Evil*, ya que se pensaba que el título original no era impactante trayendo muy poca atención del público, aparte de que este nombre ya era utilizado por una banda musical y otro videojuego. La saga fue creada por Shinji Mikami y, como ya se mencionó, su desarrollo corrió a cargo de la compañía Capcom. Durante los primeros meses, Mikami trabajó sólo, creando bocetos conceptuales y escribiendo el guion, tomando ideas de los juegos de terror *Sweet Home* (1989) y *Alone in the Dark* (1992), ambos influyeron a que se adaptara el sistema de cámara con visión fija. *Resident Evil* es considerado como uno de los primeros en popularizar el género *survival horror*, el cual se centra en la supervivencia del personaje principal, mientras que la historia busca asustar a los jugadores con gráficos, situaciones o personajes que causen miedo, regularmente la historia se desarrolla en un ambiente aterrador y este género fue muy popular durante la década de los noventa con títulos como *Silent Hill* o *Clock Tower*. Aunque al principio Mikami y la Capcom tenían sus dudas sobre este juego, después de



su lanzamiento fue aclamado y acogido, tanto por la prensa especializada, como por los jugadores, quienes en poco tiempo lo convirtieron en una de las franquicias más exitosas. Durante el desarrollo de *Resident Evil 2*, el cual fue lanzado en 1998, los desarrolladores del juego decidieron que existiera una historia continua para los juegos.

ARGUMENTO DE LOS VIDEOJUEGOS

La historia del juego inicia a las afueras de la ciudad de Raccoon City, en las montañas Arklay, donde han ocurrido una serie de extraños asesinatos



Figura 2.
Portada del primer videojuego de *Resident Evil*
En: t.ly/jneO



Figura 3.
Gameplay del juego *Resident Evil*
En: t.ly/ZRYH



Figura 4.
Gameplay de
Resident Evil 2:
Remake
En: t.ly/jneO

y los integrantes del equipo S.T.A.R.S han sido los encargados de investigar a fondo el caso, ya que están especialmente entrenados en tácticas de rescate y supervivencia, sin embargo, son atacados por perros zombie, lo que los lleva a refugiarse en una mansión, en donde se llevan a cabo algunos experimentos de la Corporación Umbrella. Ésta es la principal culpable de los brotes virales en la zona mientras creaban “armas bio-orgánicas”, llevando a los protagonistas de la saga a luchar contra la amenaza del bioterrorismo.

Las historias de cada entrega del videojuego son independientes, compartiendo en algunas ocasiones elementos narrativos o temáticos, sin embargo, la primera trilogía de esta saga se cuenta conectada, explicando mejor los cimientos de la historia.

Los juegos comienzan durante o después de una gran destrucción que implica un incidente viral y el contexto de esto sólo se verá a medida que va avanzando el argumento del juego, al final conocemos a los responsables y sus motivos. Cada saga es distinta de la anterior tanto por el protagonista, que será el personaje que controlaremos a lo

largo del viaje, como el entorno, donde se desarrollará la historia. En el primer juego, nos sumergimos en los misterios de una mansión en medio del bosque y en títulos posteriores nos adentramos a un pueblo, una ciudad destruida, una comisaría de policía, un hospital, etcétera. Cada uno de estos lugares viene con una estética que evoca al miedo y la incertidumbre de lo que pasará más adelante.

Otro punto a favor de la historia son los personajes de la saga, ya que se han convertido en un referente en la cultura popular de los videojuegos, nombres como los de Jill Valentine, los hermanos Chris y Claire Redfield, Leon S. Kennedy, Ada Wong, Albert Wesker, por mencionar algunos, han crecido a lo largo de la historia junto con los fans que los conocieron en 1996.

JUGABILIDAD

La jugabilidad de esta historia ha sido una evolución constante. Los primeros juegos tenían un ángulo de cámara con planos fijos en 3D, lo que causaba miedo e incertidumbre a los jugadores, una característica importante del

survival horror. Después, con la llegada de la PlayStation 2 y del *Resident Evil 4* en el año 2005, se introdujo la vista sobre el hombro y también la historia y situaciones del juego se acercan más a la acción, dejando de lado el terror que caracterizaba esta saga, algo que fue aún más evidente con la llegada de *Resident Evil 5* (2010), que también presentó un modo cooperativo, permitiendo a dos personas jugar la historia. Este modo de juego se repitió con *Resident Evil 6* (2012), que mejoró el sistema de peleas cuerpo a cuerpo. Con la llegada de títulos como *Resident Evil: Revelations*, regresa la importancia al terror y con una jugabilidad más tranquila, permitiendo caminar y apuntar con armas al mismo tiempo.

Finalmente, en los últimos años y con los títulos de *Resident Evil 7: Biohazard* (2017) y *Resident Evil: Village* (2021), éste ha incorporado el sistema de juego en primera persona, así como algunas opciones de los primeros juegos como guardar objetos en baúles y casetes para guardar partidas. También cabe mencionar que en los últimos años se han realizado remakes de los míticos juegos *Resident Evil 2* y *Resident Evil 3*, en los que ha cambiado la jugabilidad, adoptándolos a tercera persona, sin perder el terror que los caracterizó en sus primeros lanzamientos.

Sin duda, en 2021, tendremos que estar atentos a todas las sorpresas y eventos que Capcom prepara para la celebración del 25 aniversario de este juego que definió a muchas generaciones y que marcó un antes y un después en la experiencia de terror dentro de los videojuegos.



REFERENCIAS

- Castaño, Clara. *Resident Evil: Cronología de toda la saga*. 2018, En: t.ly/E2Po
- González, Sergio. *Resident Evil: Capcom asegura que aprovechara el 25 aniversario de la saga*. 2020, En: t.ly/VF2l
- Robledo, Ismael. *Especial: La historia completa de la saga Resident Evil*. 2009, En: t.ly/Yn9m
- Ruete, Borja. *Resident Evil, ¿En qué orden jugar a la saga?*. 2020, En: t.ly/3st0
- Torrejón, Rocío. *25 años disfrutando de Resident Evil*. 2021, En: t.ly/F2tm



Figura 5.
Póster de los 25 años de la saga *Resident Evil*
En: t.ly/0cDE