

O *Residente Mal* a franquia tem sido uma parte tão importante dos videogames que é impossível imaginar um mundo sem ela. Ao longo das décadas, a série passou por muitas coisas e teve muitos altos e baixos - e o que é melhor para toda a empresa do que *Residente Mal 4*?

A [Capcom](#) lançou tantas versões de *Residente Mal 4* ao longo dos anos, incluindo um aclamado remake da geração atual em 2023. Mas seu primeiro lançamento foi para o Nintendo Gamecube em 11 de janeiro de 2005 como o penúltimo jogo de uma série de exclusivos de console apelidados de Capcom Five, e marcou uma grande mudança. para a série. Depois que várias versões foram concebidas e descartadas, o diretor/produtor de longa data da série, Shinji Mikami, assumiu as rédeas de uma reinvenção completa. Nesse ponto, ele e outros desenvolvedores sentiram que as coisas estavam ficando complicadas e esperavam apimentar as coisas da maneira certa.

Entre as principais mudanças de Mikami estavam a substituição de zumbis por um novo inimigo morto-vivo chamado Ganados, empregando uma [câmera](#) mais dinâmica em vez de ângulos fixos, e não centralizando a história na malvada Umbrella Corporation. Mas a maior mudança ocorreu *como* o jogo foi jogado: em vez de controles lentos como os de um tanque, ele queria mais foco na ação e tiro em terceira pessoa por cima do ombro. Esse estilo de jogo não agradou a todos na equipe, mas eles mudaram quando ele explicou *por que* ele queria as mudanças que fez. Em uma entrevista de 2004 ao IGN, o produtor Hiroyuki Kobayashi também assegurou à base de fãs que este ainda era um evento adequado. *Residente Mal* jogo, apenas um que também poderia servir como ponto de partida para aqueles que se recuperaram das entradas anteriores ou não jogaram nenhum jogo.





Até agora, todos nós sabemos *Residente Mal 4* recebeu elogios da crítica e é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos. É também um dos mais influentes: desde *Engrenagens da Guerra* e *Espaço Morto* para o mais recente *Último de nós* e *Deus da Guerra*, você pode encontrar muito de seu DNA em qualquer grande jogo de terceira pessoa lançado entre 2006 e basicamente agora. Mimetismo semelhante foi encontrado em outras séries de terror de sobrevivência da época, com novos episódios para *Morro silencioso* e *Sozinho no escuro* também tentando buscar uma mistura de ação/terror, mas não com o mesmo sucesso ou recepção brilhante. Mais tarde *Residente Mal* os jogos continuaram o combate de tiro em terceira pessoa, e o combate em primeira pessoa *Vila Resident Evil* foi desenvolvido como uma mistura desse jogo e de 2017 *Residente Mal 7*, de acordo com *Aldeia* diretor Morimoto Sato.

Mas *Residente Mal 4* O maior impacto veio quando foi portado para o PlayStation 2 em outubro do mesmo ano. De certa forma, foi a versão mais definitiva do jogo, pois trazia novidades e materiais não encontrados na versão para Gamecube, incluindo a história paralela "Separate Ways", estrelada pela personagem coadjuvante Ada Wong. O PS2 era notável por ter uma incrível biblioteca de jogos de terceiros naquela época, e *RE4* estava entre a nata da cultura. *Residente Mal* nunca foi uma série exclusiva do PlayStation, mas os dois estão para sempre ligados e, como acontece com *Fantasia final*, na época, significava algo ter uma entrada principal em um console PlayStation.

No entanto, seu salto para o PS2 não ocorreu sem problemas. Assim que a Capcom revelou *Residente Mal 4* não era exclusivo do Gamecube, a raiva de Mikami com a situação ajudou a levar à criação de vários novos desenvolvedores. O primeiro foi o Clover Studio, onde Mikami e Hideki Kamiya - o homem cujo *RE4* ideias levou à criação de *Diabo pode chorar*—trabalhou em clássicos cult como *Mão de Deus* e *Olhos*. Após o fechamento do estúdio, os dois ajudaram a fundar a PlatinumGames, que Kamiya liderou o estúdio e dirigiu sua principal série de ação. *Baioneta* e a amada joia de 2017 *Nier: Autômatos*. Para ele, as coisas fecharam o círculo: depois de deixar a Platinum em 2023, ele agora está no comando do recém-anunciado Clusters Studio, que está dando sequência ao *Olhos*. Enquanto isso, Mikami fundou a Tango Gameworks, que criou o *Mal dentro* jogos e 2023 extremamente incríveis *Corrida de alta fidelidade*. Microsoft fechou o Tango depois *Rush* lançamento, mas o estúdio renasceu recentemente por Krafton. Mikami deixou o Tango antes de seu fechamento, e parece que ele iniciou um novo estúdio que provavelmente está fazendo suas próprias coisas.



Capcom

Qualquer que seja o próximo projeto de Mikami, ele inevitavelmente gerará comparações com seu trabalho anterior, e *Residente Mal 4* em particular. Simplesmente não há como escapar da sombra desse jogo, tanto por causa de quão profundamente ele se tornou enraizado nos videogames ao longo das décadas, quanto também porque pode ser jogado em praticamente tudo de alguma forma. Mesmo que a Capcom de repente decidisse interromper a franquia de terror de sobrevivência neste momento, isso não faria muita coisa. *Residente Mal 4* recusa-se a ser esquecido, e provavelmente nunca o será, uma vez que se tornou tão arraigado no meio.

Quer mais novidades sobre io9? Confira quando esperar os últimos lançamentos da Marvel, Star Wars e Star Trek, o que vem por aí no Universo [DC](#) no cinema e na TV e tudo o que você precisa saber sobre o futuro de Doctor Who.