



© Capcom

RESIDENT EVIL

CAPCOM · JAPÓN 1996

Resident Evil no fue el primer videojuego de terror, pero sí el que popularizó el género. Creado por el famoso diseñador de videojuegos Shinji Mikami y la empresa desarrolladora Capcom, el título pronto se convirtió en un modelo a seguir. Como en las grandes películas de miedo, la acción sucede en una enorme mansión, la enorme Mansión Spencer, a la que un grupo de agentes especiales llega tras un accidente. Lo que los protagonistas Chris y Jill desconocen es que la mansión es un centro de investigaciones secreto, donde la compañía Umbrella trabaja para crear un arma biológica... y lo que se encuentran son unos zombis. En realidad, estos monstruos son los investigadores del experimento, que han sido afectados por el peligroso T-Virus.

Los zombis de este juego están claramente inspirados en la película «La noche de los muertos vivientes» de George A. Romero, considerado el padre del zombi clásico que todos conocemos

Con el inicio de esta saga se mostró al mundo una manera distinta de jugar a videojuegos: los disparos no eran lo más importante y tampoco era necesario acabar con todos los enemigos. Al contrario, la falta de munición obligaba muchas veces a correr sin mirar atrás. Pero lo que enganchó a los jugadores fueron los enigmas. Acertijos que obligaban a mover objetos, buscar llaves, examinar cuadros... para conseguir acceso a nuevas zonas y avanzar en el juego. Esta forma de jugar tuvo un impacto tan grande que eso que está tan de moda actualmente, las *Escape Room*, tienen un sistema de rompecabezas calcado al que instauró Resident Evil.

Resident Evil también ha triunfado en el cine. Se han hecho cinco películas

que, a diferencia de los videojuegos, están protagonizadas por Alice, la única superviviente del laboratorio de Umbrella

Tras años a la deriva, la saga volvió a su máximo esplendor este mes de enero con Resident Evil 7, que ha vendido millones de unidades. La última entrega recupera los acertijos y ofrece una experiencia en primera persona -también en realidad virtual- tan aterradora como la de hace más de veinte años.