I'm not robot
reCAPTCHA
Continue

Resident evil 2 tamilyogi

The video keeps buffering? Just pause it for 5-10 minutes then continue playing! Related Movies (L-R) Kaya Scodelario, Robbie Amell, Hannah John-Kamen (Bottom L-R) Tom Hopper, Avan Jogia and Neal McDonough Mega Constantin Film has set in motion a new adaptation to add to the ever-expanding Resident Evil movie franchise. Constantin and writer-director Johannes Roberts said Tuesday that have conceived an official origin story adaptation with faithful ties to Capcom's classic survival horror games. This story is set in 1998 on a fateful night in Raccoon City. Starring in the roles of the iconic game characters will be Maze Runner's Kaya Scodelario as Claire Redfield alongside Hannah John-Kamen (Ant-Man and the Wasp) as Jill Valentine, Robbie Amell (Upload) as Chris Redfield, Tom Hopper (The Umbrella Academy) as Albert Wesker, Avan Jogia (Zombieland: Double Tap) as Leon S. Kennedy, and Neal McDonough (Yellowstone) as William Birkin. “With this movie, I really wanted to go back to the original first two games and re-create the terrifying visceral experience I had when I first played them whilst at the same time telling a grounded human story about a small dying American town that feels both relatable and relevant to today’s audiences, said Roberts, the filmmaker behind shark thriller 47 Meters Down and its sequel. Franchise producer Robert Kulzer will produce again on behalf of Constantin with James Harris from Tea Shop Productions and Hartley Gorenstein. Said Kulzer, “After a dozen games, six live-action movies and hundreds of pages of fan fiction, we felt compelled to return to the year 1998, to explore the secrets hidden in the walls of the Spenser Mansion and Raccoon City. Sony Pictures’ Screen Gems will once distribute the film domestically, with Constantin handling German-speaking territories, Elevation distributing in Canada, Metropolitan in France, and Sony Pictures Releasing International handling much of the remaining territories. Constantin Film’s CEO Martin Moszkowicz and Victor Hadida of Davis Film will serve as executive producers. Alex Westmore and Colin Scully of Constantin Film are overseeing the project. Paul W.S. Anderson wrote and directed the previous six films, which were led by Milla Jovovich and made a combined $1.2 billion at the worldwide box office. It’s among the highest-grossing film series ever based on a video game. Deadline recently broke the news of a Resident Evil series adaptation, which is set up at Netflix. Scodelario is repped by CAA, Curtis Brown, and Ziffren Brittenham; John-Kamen by Paradigm, Luber RoklinEntertainment and Scott Marshall Partners; Amell by WME, Protégé Entertainment, Felker Toczek Suddleson Abramson; Hopper by The Gersh Agency, Management 360, Waring and McKenna, Jackoway Austen Tyerman Wertheimer; Jogia by ICM, The Characters Agency and LINK Entertainment. McDonough is repped by Buchwald and Stuart Rosenthal of Goodman, Genow, Schenkman, Smelkinson, and Christopher. Subscribe to Deadline Breaking News Alerts and keep your inbox happy. Times played Times cleared Chosen for first playthrough 500 years played in 2 days since release500 years 1000 years played in 3 days since release1,000 years 2019 years played in 6 days since release2,019 years 5000 years played in 22 days since release5,000 years 10000 years played in 276 days since release10,000 years 0km 100M 200M 300M 400M 500M 600M 700M M = 1,000,000 Reached the Moon in 1 day384,400 km 41,400,000 km 78,340,000 km Reached Mercury in 13 days91,500,000 km Reached the Sun in 36 days149,600,000 km Total steps: 546,943,714,100 WEAPON Combat Knife 1,938,672,904 ??? 2,184,423,061 ??? 1,521,686,951 ??? 9,130,381,080 ??? 2,664,224,401 ??? 169,654,644 WEAPON Handguns 13,619,429,351 ??? 1,511,472,955 ??? 10,783,011,108 ??? 1,259,999,920 ??? 8,237,493,282 ??? 145,701,226 Equivalent to 103,572,662,180 fireworks Leon Claire ??? ??? ??? K/D Ratio Kills 869,630,973 562,333,715 14,955,872 0 81,184,552 Deaths 77,059,415 35,105,178 9,129,667 9,434,348 3,847,614 Hunted Burned Head Crushed Skewered Smashed Captured Blown Up Human Mincemeat 28% of all players Total Item Weight 103,356tons 86.1% of Japan's daily garbage output Tyrant Distance Traveled Player Distance Traveled 0.0841% of the global cockroach population Forgotten Soldier Runaway No Time To Mourn Survived 476,034 574,672 572,137 Deaths 4,344,245 4,952,880 4,737,293 Survival Ratio 9.88% 10.4% 10.78% View: Number of Players1,355,4473,167,463 (Players who have enabled RE NET Play Data Settings.) The upcoming Johannes Roberts-directed “Resident Evil” film now has a name: “Resident Evil: Welcome to Raccoon City.” Roberts revealed the title and details of the movie’s plot during a panel with IGN’s Lucy O’Brien at SXSW on Saturday. Speaking about the genesis of the title, Roberts — who has directed both of the “47 Meters Down” films — said that the setting of Raccoon City plays a big role in the film. “The movie is very much an origin story for ‘Resident Evil,’” Roberts said. “It’s an ensemble piece, and Raccoon City plays a big part and is a character in the movie. It’s about this group of people all coming from different angles — some coming into town, some already having grown up in this town — meeting over this one fateful night.” The film will follow the original “Resident Evil” characters of Claire and Chris Redfield, Jill Valentine and Leon S. Kennedy, and will play up the horror aspect of the video games, Roberts said. Roberts looked to John Carpenter films such as “The Fog” for inspiration, as well as the original video games. “The big thing for me on this movie is tone. The thing that I loved with the games was they were just scary as hell, and that is very much the atmosphere,” Roberts said. “It’s raining constantly, it’s dark, it’s creepy… and then mixed with the sort of more fun side, especially with the first game, of what’s round the corner, that kind of style of storytelling.” Although Roberts said he is a fan of the original “Resident Evil” film franchise, his movie “doesn’t have anything to do with that.” “It’s a whole separate origin story that’s very much based in the roots of the game and the world of horror,” Roberts said. “It’s not like I was presented something where we’re remaking it. We’re not. I fell in love with Milla Jovovich in the first films, I love that side of the ‘Resident Evil’ world. But it was a real pleasure to be given the reigns to a new franchise, hopefully, that really is its own thing. I had never seen the terror and the atmosphere of the games — of what I felt when I was playing those games… I’d never felt that on-screen, and I felt that was something I wanted to tell.” In particular, Roberts said the 2019 remake of the second “Resident Evil” video game pointed him in the right direction as far as its setting and tone. “[That] was probably the entry point into the movie for me,” Roberts said. “That game came out and it just blew me away, and from that moment on I think we all knew where we were going with this movie because it was such a wonderful cinematic experience with the tone, the constant dark rain, that sort of aspect of the game. And I just took that and went, ‘That’s the world I want to work in.’” “Resident Evil: Welcome to Raccoon City” is scheduled to release via Sony Pictures on Sept. 3. The film stars Kaya Scodelario, Robbie Amell, Hannah John-Kamen, Avan Jogia, Tom Hopper, Lily Gao, Neal McDonough and Donal Logue. It is produced by Screen Gems, Constantin Film, The Fyzz Facility and The Tea Shop and Film Company. Watch the full panel below. Bài này viết về trò chơi điện tử năm 1998. Đối với phiên bản làm lại năm 2019, xem Resident Evil 2 (trò chơi điện tử 2019). Đối với các mục đích sử dụng khác, xem Resident Evil 2 (định hướng). "Biohazard 2" chuyển hướng đến đây. Không nên nhầm lẫn nó với Biohazard Level 2. Trò chơi điện tử kinh dị sinh tồn năm 1998 Resident Evil 2Ảnh bìa PlayStation Bắc MỹNhà phát triểnCapcom[a]Nhà phát hành Capcom PlayStation, Dreamcast JP/NA CapcomPAL Virgin InteractiveWindows JP Capcom/Tsukuda OriginalNA CapcomPAL Virgin InteractiveNintendo 64 JP/NA CapcomEU Virgin InteractiveAUS Nintendo AustraliaGameCube JP/ NA/EU CapcomAUS Nintendo AustraliaGame.comTiger Electronics Đạo diễnKamiya HidekiNhà sản xuấtMikami ShinjiLập trìnhAnpo YasuhiroMinh họaOhishi IsaoShimogama RyojiKịch bảnSugimura NoboruÂm nhạcUeda MasamiUchiyama ShusakuNishigaki SyunDòng trò chơiResident EvilNền tảngPlayStation, Windows, Nintendo 64, Dreamcast, GameCube, Game.comNgày phát hành 21 tháng 1 năm 1998 PlayStation NA 21 tháng 1 năm 1998 JP 29 tháng 1 năm 1998 PAL 29 tháng 4 năm 1998Dual Shock Ver. JP 6 tháng 8 năm 1998 NA 11 tháng 11 năm 1998Windows JP 19 tháng 2 năm 1999 NA 28 tháng 2 năm 1999 PAL tháng 4 năm 1999SourceNext JP 17 tháng 2 năm 2006Nintendo 64 NA 31 tháng 10 năm 1999 JP 28 tháng 1 năm 2000 PAL 9 tháng 2 năm 2000Dreamcast JP 22 tháng 12 năm 1999PAL 28 tháng 4 năm 2000NA 6 tháng 12 năm 2000GameCube NA 14 tháng 1 năm 2003 JP 23 tháng 1 năm 2003 PAL 30 tháng 5 năm 2003 Thể loạiKinh dị sinh tồnChế độChơi đơn Resident Evil 2 [b] là một trò chơi kinh dị sinh tồn được phát triển và sản xuất bởi Capcom và phát hành cho PlayStation vào năm 1998. Người chơi điều khiển Leon S. Kennedy và Claire Redfield, những người phải thoát khỏi Thành phố Raccoon sau khi người dân bị biến thành xác sống bằng vũ khí sinh học, hai tháng sau sự kiện của Resident Evil gốc. Trò chơi tập trung vào khám phá, giải đố và chiến đấu; sự khác biệt chính so với tiền nhiệm chính là cốt truyện và lối chơi phân nhánh, với mỗi nhân vật được điều hiển sẽ có cốt truyện, đối tác và chướng ngại vật độc đáo khác nhau. Resident Evil 2 được đạo diễn bởi Kamiya Hideki, sản xuất bởi Mikami Shinji - Đạo diễn của Resident Evil bản đầu tiên - và được phát triển bởi một nhóm khoảng 50 người trên 21 tháng. Phiên bản ban đầu của trò chơi, thường được gọi là Resident Evil 1.5, có quá nhiều khác biệt và đã bị hủy bỏ khi nó hoàn thành khoảng hai phần ba, sau khi Mikami quyết định không phát triển thêm. Thiết kế cuối cùng giới thiệu một phiên bản có đồ họa tinh tế hơn. Resident Evil 2 đã nhận được vô số lời khen ngợi về bầu không khí, bối cảnh, đồ họa và âm thanh, và đã xuất hiện trên một số danh sách các trò chơi hay nhất từng được tạo ra; tuy nhiên, cách điều khiển, lồng tiếng, hệ thống menu và câu đố cũng bị một số chỉ trích. Đây là trò chơi Resident Evil bán chạy nhất cho một nền tảng duy nhất, bán được 4,96 triệu bản trên PlayStation. Phiên bản được chuyển sang Windows, Nintendo 64, Dreamcast và GameCube, và phiên bản 2.5D được sửa đổi đã được phát hành cho thiết bị cầm tay Game.com. Câu chuyện về Resident Evil 2 đã được kể và xây dựng lại trong một số trò chơi sau đó, cũng như đã được chuyển thể thành nhiều tác phẩm có bản quyền. Tiếp theo là Resident Evil 3: Nemesis vào năm 1999. Một phiên bản làm lại, Resident Evil 2 remake, đã được phát hành cho PlayStation 4, Windows và Xbox One vào năm 2019. Lối chơi Ảnh chụp màn hình cho thấy nhân vật chính Leon đấu với một xác sống tại sở cảnh sát. Các mô hình nhân vật và vật phẩm là các yếu tố di chuyển duy nhất của đồ họa. Các hình nền là hình ảnh tĩnh được kết xuất sẵn, cho phép tăng mức độ chi tiết đồ họa lên cao hơn.[1] Là một trò chơi kinh dị sinh tồn, Resident Evil 2 có cơ chế chơi cơ bản giống như bản tiền nhiệm, Resident Evil. Người chơi khám phá một thành phố hư cấu trong khi phải giải những câu đố và chiến đấu với quái vật[2]. Hai nhân vật chính có thể được trang bị súng, nhưng đạn dược bị hạn chế, nhằm bổ sung yếu tố chiến thuật cho việc sử dụng vũ khí[2].[3] Trên màn hình trạng thái, người chơi có thể kiểm tra tình trạng của các nhân vật chính, sử dụng thuốc để chữa lành vết thương và chỉ định vũ khí.[4][5] Sức khỏe hiện tại của các nhân vật cũng có thể được xác định bởi tư thế và tốc độ di chuyển của họ. Ví dụ, một nhân vật sẽ ôm bụng đau đớn nếu bị thương và sẽ ẩi khập khiễng nếu sắp chết. Các nhân vật chính có thể mang theo một số lượng vật phẩm hạn chế và phải lưu trữ những thứ khác trong các hộp được đặt trên khắp thế giới trong trò chơi[2].[6] Mỗi nhân vật chính được một đối tác hỗ trợ trong suốt quá trình của câu chuyện. Những nhân vật này đi cùng người chơi trong một số cảnh nhất định và đôi khi có thể chơi được.[1][7] Một số phòng có chứa máy đánh chữ mà người chơi có thể sử dụng để lưu trò chơi. Tuy nhiên, mỗi lần lưu lại sử dụng một trong số các dải mực giới hạn mà người chơi phải thu thập[8].[9] Đồ họa của Resident Evil 2 bao gồm thời gian thực - cộng thêm chuyển động thời gian - mô hình nhân vật và vật thể đa giác, được đặt chồng lên trên các tấm nền được kết xuất sẵn từ các góc quay cố định[2][10]. Trò chơi sử dụng kiểu điều khiển của xe tăng, nghĩa là nhấn lên sẽ di chuyển nhân vật theo hướng họ đối mặt, quay ngược xuống và xoay trái và phải, bất kể góc nhìn của máy quay.[11] Bổ sung chính so với phiên bản trước đó là "Hệ thống chuyển hướng",[12] trong đó mỗi nhân vật trong hai nhân vật phải đối mặt với các câu đố và cốt truyện khác nhau trong các tình huống tương ứng[2]. Sau khi kết thúc kịch bản "A" với một nhân vật chính, thì kịch bản "B" gồm các sự kiện được mô tả từ góc nhìn của nhân vật kia, được mở khóa.[13] Người chơi có tùy chọn bắt đầu kịch bản "A" với một trong hai nhân vật chính, dẫn đến tổng cộng bốn kịch bản khác nhau.[14] Các hành động được thực hiện trong lần chơi thứ nhất ảnh hưởng đến lần thứ hai. Ví dụ, một số vật phẩm có sẵn sẽ có thể bị thay đổi[2]. Sau mỗi lần chơi, người chơi sẽ nhận được một thứ hạng dựa trên tổng thời gian thực hiện để hoàn thành kịch bản cộng như dựa trên số lần lưu và các vật phẩm hồi máu đặc biệt được sử dụng.[15] Tùy thuộc vào thành tích của người chơi, vũ khí và trang phục có thể được mở khóa như một phần thưởng.[13] Phiên bản gốc của Resident Evil 2 chứa hai minigame độc lập: "The 4th Survivor" và "The To-fu Survivor". Trong cả hai minigame này, người chơi phải đạt được mục tiêu khi chiến đấu với mọi quái vật trên đường đi chỉ với vài vật phẩm mặc định.[16] Tất cả các phiên bản sau (trừ phiên bản Nintendo 64) đều thêm một minigame thứ ba, "Extreme Battle", bao gồm bốn nhân vật và ba màn chơi.[16][17] Tóm tắt Vào ngày 29 tháng 9 năm 1998, hai tháng sau sự kiện Resident Evil đầu tiên[18], hầu hết công dân của cộng đồng miền núi Trung Tây Mỹ Raccoon City đã bị T-virus biến thành xác sống, một vũ khí sinh học do công ty được phẩm Umbrellabí mật phát triển.[19][20] Leon S. Kennedy, một sĩ quan cảnh sát trong ngày đầu tiên làm nhiệm vụ và Claire Redfield, một sinh viên đại học đang tìm anh trai Chris, lên đường đến Sở cảnh sát Raccoon.[19] Họ phát hiện ra rằng hầu hết lực lượng cảnh sát đã bị giết[21], và Chris đã rời khỏi thị trấn để điều tra về trụ sở của Umbrella ở Châu Âu[22]. Họ tách ra để tìm kiếm những người sống sót và tìm cách thoát khỏi thành phố.[23][24] Trong khi tìm lối thoát, Claire gặp một cô bé, Sherry Birkin, đang chạy trốn khỏi một sinh vật lạ, và Leon gặp Ada Wong, cô nói đang đi tìm bạn trai là John, một nghiên cứu viên của Umbrella Chicago.[23][25] Giám đốc cảnh sát thành phố Raccoon, Brian Irons, đã bị Umbrella mua chuộc nhằm che giấu bằng chứng về các thí nghiệm của công ty ở ngoại ô thành phố. Ông cũng che giấu sự phát triển của họ về chủng G-virus mới, một tác nhân có khả năng biến con người thành sinh vật học tối thượng[23][26]. Leon có nhiều cuộc chạm trán với một con quái vật gọi là Tyrant, được thả xuống Sở cảnh sát Raccoon bởi Umbrella nhằm tìm kiếm G-virus. Irons cố gắng giết Claire nhưng lại bị giết bởi một dị nhân G-virus trong sở cảnh sát. Sau đó, Claire và Sherry trốn xuống hệ thống cống rãnh và bị chia tách. Sau khi chia tay với Leon, Ada đến gặp Sherry và nhặt được một mặt dây chuyền vàng mà cô gái đánh rơi trên đường chạy trốn. Đi sâu vào hệ thống cống ngầm, Ada miễn cưỡng lập nhóm với Leon một lần nữa, sau khi anh khăng khăng muốn bảo vệ cô. Họ bắt gặp một người phụ nữ trung niên, bà ta bắn Ada, nhưng Leon lao vào giữa họ và tự mình lãnh một viên đạn. Ada phớt lờ Leon đang bất tỉnh và đi theo người phụ nữ, bà tiết lộ bà chính là mẹ của Sherry, Annette, và là vợ của William Birkin, nhà khoa học của Umbrella, người đã tạo ra G-virus Trong một nỗ lực cuối cùng để bảo vệ thành quả của ông ta khỏi các đặc vụ của Umbrella, ông ta đã tự tiêm virus, và biến thành một sinh vật dị hình, "G" và hiện đang đuổi theo Sherry do yếu tố gen di truyền[23]. Annette nhận ra mặt dây chuyền của con gái mình và cố gắng lấy nó từ Ada. Một cuộc chiến xảy ra sau đó, cuối cùng Annette bị ném qua lan can[27]. Ada biết rằng mặt dây chuyền vàng này chứa một mẫu G-virus và sau đó - theo tiếng gọi của cảm xúc - cô trở về với Leon, chăm sóc vết thương của anh.[19][23] Trong khi đó, Claire đoàn tụ với Sherry và phát hiện ra rằng "G" đã cấy ghép con gái với một phôi thai để chờ sinh sản. Leon, Ada, Claire và Sherry tiến qua một hà máy bỏ hoang, kết nối với cơ sở nghiên cứu bí mật dưới lòng đất của Umbrella. Một cuộc tấn công của "G" khiến Ada bị thương nặng, và Leon phải tìm khắp phòng thí nghiệm để kiếm thứ gì đó để điều trị vết thương của cô[23]. Anh bị chặn lại bởi một Annette điên loạn, giải thích rằng mối quan hệ của Ada với John chỉ là một phương tiện nhằm để lấy thông tin về Umbrella: Ada là một điệp viên được gửi đến để đánh cắp G-virus cho một tổ chức không xác định[23][28]. Ngay khi Annette chuẩn bị bắn Leon, Tyrant xuất hiện và bà buộc phải rút lui. Ada trở về để cứu Leon và chiến đấu với Tyrant - cả hai rơi vào một hố kim loại nóng chảy - và phải trả giá bằng chính mạng sống của cô. Cô thú nhận tình yêu của mình với Leon, anh bỏ lại phía sau cơ thể bất động của cô. Trong khi đó, Annette cố gắng trốn thoát với một mẫu G-virus khác nhưng bị thương nặng bởi người chồng đột biến. Tuy nhiên, trước khi chết, cô nói cho Claire biết cách tạo ra một loại vắc-xin sẽ ngăn chặn các đột biến do phôi gây ra trong Sherry. Sau khi chuẩn bị thuốc, Leon và Claire đoàn tụ tại một chuyến tàu thoát hiểm khẩn cấp và tiêm cho Sherry vắc-xin, giúp cứu sống cô. Trên đường đi, Leon được hỗ trợ trong việc chấm dứt cuộc chiến với Tyrant đột biến hoàn chỉnh bởi một người phụ nữ bí ẩn và người đó trốn thoát với G-virus G trong mặt dây chuyền[23][29]. "G" -giờ đã bị đột biến thành một khối lúc nhúc thịt và răng nanh- đuổi theo sau Leon và Claire, nhưng bị giết chết khi đoàn tàu kích hoạt tự hủy.[23] Sau khi trốn thoát khỏi thành phố cùng với Sherry, Leon dự định lột trần bộ mặt của Umbrella, trong khi Claire tiếp tục tìm kiếm Chris[23][30]. HUNK, một trong những đặc vụ của Umbrella, hoàn thành nhiệm vụ trong xuất G-virus.[29] Phát triển Resident Evil 1.5 Trong Resident Evil 1.5, người chơi điều khiển một nữ nhân vật chính tên là Elza Walker. Nội thất của đồn cảnh sát hoàn toàn khác so với phiên bản cuối cùng của trò chơi, có thiết kế hiện đại hơn. Qua trình phát triển của Resident Evil 2 bắt đầu một tháng sau khi hoàn thành bản đầu tiên vào đầu năm 1996[31]. Đoạn phim hậu trường đầu tiên được trình chiếu tại V Jump Festival '96 vào tháng 7[32]. Bản dựng này, sau này được nhà sản xuất Mikami Shinji đặt tên là Resident Evil 1.5, khác biệt rất nhiều so với phiên bản cuối cùng.[33][34] Cốt truyện của nó cũng theo cùng một phác thảo cơ bản và có sự bùng nổ xác sống ở Thành phố Raccoon hai tháng sau các sự kiện của bản đầu. Tuy nhiên, Umbrella đã bị đóng cửa do hậu quả của các thí nghiệm bất hợp pháp của họ.[35] Nhóm phát triển đã tìm cách duy trì mức độ sợ hãi từ bản gốc và giới thiệu hai nhân vật hoàn toàn thiếu kinh nghiệm với các tình huống đáng sợ: Leon S. Kennedy, giống hệt nhân vật của anh ta trong bản dựng cuối cùng, và Elza Walker, một sinh viên đại học và tay đua xe máy đang nghĩ mát ở thành phố Raccoon, quê hương của cô[34][35][36][37] Không giống như phiên bản cuối cùng, các nhân vật không chung một lối đi và mỗi nhân vật có hai đối tác hỗ trợ thay vì một[36]. Leon nhận được sự giúp đỡ từ đồng nghiệp cảnh sát Marvin Branagh và nhà nghiên cứu Linda - một phiên bản đầu của Ada - trong khi Elza được Sherry Birkin và John giúp đỡ, người này xuất hiện trong Resident Evil 2 với tư cách là chủ cửa hàng súng Robert Kendo.[36][38] Các ví dụ trong thế giới thực ảnh hưởng đến thiết kế nhân vật của các họa sĩ Ohishi Isao và Shimogama Ryoji. Ví dụ, Ohishi xây dựng Leon sựa trên con chó sắn của ông và Annette Birkin được mô phỏng theo nữ diễn viên Jodie Foster[38]. Sở cảnh sát nhỏ hơn và có thiết kế hiện đại và thực tế hơn[35][36]. Có nhiều cuộc chạm trán với các cảnh sát còn sống sót, chẳng hạn như một sĩ quan cấp trên của Leon tên là Roy[38].[36] Số lượng đa giác được sử dụng cho các mô hình kẻ thù thấp hơn nhiều[33], cho phép nhiều xác sống xuất hiện trên màn hình[33][34]. Trò chơi sử dụng âm thanh động và thường xuyên áp dụng các thay đổi trên tấm nền được kết xuất sẵn để đáp ứng với các sự kiện trong trò chơi[35]. Các nhân vật có thể sử dụng các thiết bị như quần áo bảo hộ giúp tăng cường phòng thủ và cho phép mang theo nhiều vật phẩm hơn.[39][40] Mô hình của các nhân vật cũng bị thay đổi bởi trang phục và thiệt hại nhận được từ kẻ địch.[39] Phiên bản cuối cùng Resident Evil 2 được phát triển bởi một nhóm khoảng 45 người mà sau đó trở thành một phần của Capcom Production Studio 4[33][41]. Giám đốc Hideki Kamiya lãnh đạo nhóm, bao gồm các nhân viên mới vào Capcom và hơn một nửa số nhân viên từ Resident Evil bản đầu[33][34][42]. Trong giai đoạn phát triển ban đầu, nhà sản xuất Mikami thường có những bất đồng sáng tạo với Kamiya, và cố gắng gây ảnh hưởng đến đội bằng phong cách riêng của mình. Cuối cùng, ông trở lại vai trò giám sát với tư cách là nhà sản xuất, và chỉ yêu cầu được hiển thị bản dựng hiện tại mỗi tháng một lần.[43] Dù tin rằng trò chơi sẽ thành công, nhưng chưa thỏa đáng, Mikami dự kiến mọi thứ sẽ hợp nhất trong ba tháng trước ngày phát hành dự kiến vào tháng 5 năm 1997[37][44]. Tuy nhiên, ngay sau đó, Resident Evil 1.5 đã bị loại bỏ khi đã phát triển được 60%-80%.[33][36][42][45] Mikami sau đó giải thích rằng trò chơi sẽ không đạt được chất lượng mong muốn trong giai đoạn nói trên, và đặc biệt khó chịu vì lối chơi và các địa điểm vì cho rằng nó "buồn tẻ và nhàm chán".[33][42][44] Nhà sản xuất Mikami Shinji từ bỏ vai trò phát triển sau những bất đồng sáng tạo với đạo diễn. Câu chuyện về Resident Evil 1.5, mà Mikami dự định kết thúc loạt, đã bị chỉ trích bởi giám sát viên Okamoto Yoshiki, người cho rằng nó quá chung chung để có thể cho ra đời các phần sau. Thay vào đó, Okamoto đề xuất việc tạo nên một vũ trụ hư cấu sẽ biến Resident Evil thành một thương hiệu truyền thông - tương tự như nhượng quyền của Gundam và James Bond - trong đó những câu chuyện ẩn với các yếu tố chung sẽ được nêu ra[46]. Trong khoảng thời gian nhóm không có tiến triển trong việc viết lại kịch bản, Okamoto được giới thiệu với nhà biên kịch chuyên nghiệp Sugimura Noboru, người rất nhiệt tình về cốt truyện của bản đầu.[47] Sugimura ban đầu chỉ tư vấn trên cơ sở thử nghiệm, nhưng Okamoto đã bị ấn tượng bởi sự dễ chịu mà người viết đưa ra nhằm giải quyết các vấn đề gây khó khăn cho kịch bản, và sớm yêu cầu ông soạn thảo toàn bộ kịch bản cho Resident Evil 2.[33][47] Một sửa đổi cơ bản cho cốt truyện là việc Elza Walker trở thành Claire Redfield, để giới thiệu tính kết nối với cốt truyện của bản đầu[42]. Để thực hiện kế hoạch bán hàng hai triệu bản của Capcom, đạo diễn Kamiya đã cố gắng thu hút khách hàng mới bằng cách trình bày câu cốt truyện theo kiểu khoe khoang và giống Hollywood hơn.[48] Vì Okamoto không muốn đơn giản thực thi hướng đi mới, ông đã nhờ Sugimura thảo luận về sửa đổi cốt truyện với Mikami và nhân viên phát triển.[49] Các nhà hoạch định đã thiết kế lại trò chơi từ đầu để phù hợp với những thay đổi, các lập trình viên và các thành viên còn lại trong nhóm đã được gửi đến để làm việc trên bản Resident Evil Director's Cut, được phát hành dưới dạng một đĩa xem trước có thể chơi được của Resident Evil 2 phiên bản mới nhằm quảng bá phần tiếp theo và xin lỗi người chơi vì phát hành muộn.[33][50] Chỉ một số di sản từ Resident Evil 1.5 có thể được tái chế, vì các vị trí chính trong bản dựng cuối cùng được tạo ra để trông xa hoa và nghệ thuật hơn, dựa trên các bức ảnh chụp bên trong các tòa nhà theo phong cách phương Tây ở các thành phố của Nhật Bản[33]. Các môi trường này được tạo bằng chương trình phần mềm có tên là O2 và mỗi nền phải mất từ hai đến ba tuần để kết xuất. Số lượng xác sống tối đa được hiển thị trên màn hình cùng một lúc bị giới hạn là bảy, cho phép sử dụng 450 đa giác cho các mô hình tương đối chi tiết của Leon và Claire.[42] Các nhân vật chính, thay vì tạo hình đưa ra những vết thương có thể nhìn thấy, thì được làm lại để đi khập khiễng khi nhận được vết thương nặng[33]. Ngoài đồ họa, một trong những tính năng mới quan trọng nhất là "Hệ thống chuyển hướng",[51] được lấy cảm hứng một phần từ Back to the Future Part II, phần tiếp theo của bộ phim du hành thời gian mang đến một góc nhìn khác về cốt truyện của bản phim gốc. Giọng lồng tiếng của dàn diễn viên Resident Evil 2 toàn là người Canada, đã được ghi lại trước khi các đoạn cắt cảnh thực tế được hoàn thành, với mỗi diễn viên được chọn từ một danh sách mười người mỗi vai.[52] Sau đó, các video chuyển động đầy đủ (FMV) đã được tạo bằng cách quay theo kiểu phim hoạt hình tĩnh của các nhân vật hành động, sau đó được kết xuất thành hình ảnh hoàn chỉnh với các công cụ đồ họa máy tính (CG).[53] Mô hình phim của Ada không thể hoàn thành đúng lúc. Do đó, cô là nhân vật chính duy nhất không xuất hiện trong đoạn phim cắt cảnh được dựng sẵn.[52] Một số thay đổi đã được thực hiện giữa các phiên bản phát hành theo khu vực của Resident Evil 2. Phiên bản Bắc Mỹ chứa các ảnh "game over" bạo lực hơn, đã bị xóa khỏi Biohazard 2 ở Nhật Bản. Resident Evil 2 cũng gặp nhiều khó khăn hơn so với bản Nhật Bản nhằm ngăn việc cho thuê ảnh hưởng đến doanh số bán hàng tại Mỹ.[42][53][54] Âm nhạc Xem thêm: Bản đĩa của loạt trò chơi điện tử Resident Evil "Raccoon City" noicon Một mẫu 11 giây của sáng tác "Thành phố Raccoon", thể hiện cách sử dụng âm nhạc của trò chơi để tạo ra một loại không khí cụ thể. Trong phần cụ thể này, phần leitmotif của nhạc phim được chơi bởi trombone. Trục trặc khi nghe tập tin âm thanh này? Xem hướng dẫn. Âm nhạc cho Resident Evil 2 được sáng tác bởi Ueda Masami, Shusaku Uchiyama và Syun Nishigaki, với một ca khúc được sáng tác bởi Naoshi Mizuta.[55][56] Các tác phẩm có ý nghĩa truyền đạt "sự tuyệt vọng" làm chủ đề cơ bản.[42] Với vai trò là nhà soạn nhạc chính, Ueda cung cấp các mô típ, trong khi Uchiyama chịu trách nhiệm về âm nhạc có chủ đề kinh dị được sử dụng cho các cuộc điều tra và các cảnh phim.[57] Các nhạc chủ đề khi hiển thị điểm số, một dạng âm thanh ba nốt ngắn, xuất hiện nhiều lần trong suốt quá trình, được đưa vào tác phẩm như là "Prologue", "Raccoon City" và "The Third Malformation of G". Nhiều phong cách âm nhạc khác nhau, từ âm hưởng kinh dị đến các tác phẩm công nghiệp, được sử dụng để đại diện cho các môi trường khác nhau của trò chơi. Ví dụ, các đường phố của Thành phố Raccoon được nhấn mạnh với âm nhạc dựa trên bộ gõ kiểu quân đội, trong khi sở cảnh sát có tiếng đàn piano đáng ngại.[58] Các sự kiện chính của câu chuyện được hỗ trợ với các tác phẩm dành cho dàn nhạc giao hưởng và mang tính điện ảnh - một động thái được lấy cảm hứng từ các bộ phim bom tấn.[57][58]. Hai album nhạc được phát hành lần lượt vào tháng 1 và tháng 8 năm 1998[59][60]. Đầu tiên, Biohazard 2 Original Soundtrack, là bản phát hành chính và bao gồm hầu hết các tác phẩm quan trọng[58]. Thứ hai, Biohazard 2 Complete Track, phần lớn gồm các nhạc chủ đề ít phổ biến hơn, nhưng có một bản hòa tấu dành cho dàn nhạc giao hưởng và CD thứ hai với các hiệu ứng âm thanh và bộ sưu tập giọng lồng tiếng, cũng như một cuộc phỏng vấn với nhân viên hiệu chỉnh âm thanh.[61] Biohazard 2 Original Soundtrack được làm CD giống hệt ở Châu Âu, Biohazard 2 Original Soundtrack. Trong album cùng tên ở Bắc Mỹ, nhạc chủ đề mở đầu là "The Beginning of Story" được chia thành bốn đoạn riêng lẻ[58]. Năm bản phối khí của trò chơi đã được đưa vào Bio Hazard Orchestra Album, bản ghi âm buổi hòa nhạc trực tiếp được biểu diễn bởi New Japan Philharmonic[62]. DJ Piston Nishizawa đã tạo ra các bản phối lại mang âm hưởng điện tử cho một số tác phẩm, sau đó được phát hành lấy tên Biohazard 2 Remix: Metamorphoses.[63] Phát hành Một bản chuyển đổi của Resident Evil 2 cho máy Dreamcast thêm phần hỗ trợ Visual Memory Unit của máy, cho phép thiết bị ngoại vi hiển thị tình trạng hiện tại của nhân vật. Sau khi phát hành lần đầu cho PlayStation vào tháng 1 năm 1998, Resident Evil 2 đã được phát hành lại và chuyển sang các hệ thống khác, thường là thêm vào các tính năng mới trong quá trình này. Dual Shock Ver. Bản phát hành lại đầu tiên gọi là Dual Shock Ver., được tích hợp hỗ trợ chức năng điều khiển rung và cần điều hướng của bộ điều khiển DualShock trên PlayStation. Các bổ sung khác bao gồm một minigame mới có thể mở khóa, được gọi là "Extreme Battle" và chế độ "Rookie" cho phép người chơi bắt đầu câu chuyện chính với một vũ khí hạng nặng và có đạn vô hạn. Bản phát hành tiếng Nhật của Dual Shock Ver. có chế độ "U.S.A. Version" dựa trên độ khó của các phiên bản phát hành ra phương Tây.[64] Dual Shock Ver. đóng vai trò là nền tảng cho phần lớn các bản chuyển thể, chẳng hạn như phiên bản PC-CD dựa trên Windows 9x là Resident Evil 2 Platinum. Ngoài việc giữ lại tất cả các tính năng được thêm trước đó, phiên bản PC có thể được chạy ở độ phân giải cao hơn[65]. Một "Thư viện dữ liệu" đã được thêm vào menu chính, cho phép người chơi có thể xem phim, các bức phác thảo thô, hình vẽ minh họa và mô hình 3D[65].[66] Vào tháng 2 năm 2006, bản chuyển thể PC-DVD tương thích với Windows XP, độc quyền cho Nhật Bản đã được xuất bản. Được phát triển bởi Sourcenext, bao gồm các FMV chất lượng cao được mã hóa ở độ phân giải 640 × 480 pixel.[67][68] Phiên bản Dreamcast giữ nguyên các bổ sung từ bản phát hành PC gốc và kết hợp hiển thị thời gian thực về tình trạng của nhân vật trên thiết bị ngoại vi Visual Memory Unit[69].[70] Phiên bản tiếng Nhật trên Dreamcast còn thêm phần phụ đề Value Plus và đi kèm với bản chơi thử của Resident Evil - Code: Veronica.[66] Một bản chuyển đổi nguyên gốc của Dual Shock Ver. đã được phát hành cho GameCube.[71] Phiên bản PlayStation ban đầu được phát hành lại trên PlayStation Network Nhật Bản vào năm 2007, trong khi đối tác Bắc Mỹ của dịch vụ nhận được bản Dual Shock Ver. hai năm sau.[72][73][74] Nintendo 64 Phiên bản Resident Evil 2 của Nintendo 64 khác biệt nhiều so với các phiên bản khác vì đây là một trong số rất ít trò chơi được phát hành cho máy chơi trò chơi điện tử có FMV, vượt qua không gian lưu trữ hạn chế trên băng. Phiên bản PlayStation với hai đĩa CD-ROM lên tới 700 MB mỗi đĩa, được sao chép một cách nguyên bản (với các cải tiến độc đáo) trên Nintendo 64 Game Pak 64 MB. Các mục âm thanh và video phải trau chuốt và được nén chặt hơn, sử dụng các kỹ thuật hiện đại giúp chuyển đổi sang khả năng xử lý thời gian thực cao của máy chơi trò chơi.[75] Trong suốt mười hai tháng và với ngân sách là 1 triệu $,[75] Resident Evil 2 đã được chuyển thể lên máy chơi trò chơi gia đình bởi một nhóm được lãnh đạo bởi chín nhân viên toàn thời gian và một nhân viên bán thời gian từ Angel Studios.[75] Ngoài ra còn nhận sự giúp sức từ mười nhân viên của Capcom Production Studio 3 và Factor 5.[76][77] Phiên bản này đem lại các tính năng độc quyền, chẳng hạn như thay đổi trang phục, khả năng điều chỉnh mức độ bạo lực và thay đổi màu máu, và thay đổi nơi đặt vật phẩm ngẫu nhiên sau mỗi chơi và phản hồi của nhân vật cũng nhanh hơn.[10][77][78][79] Ngoài ra, bản chu

không rõ (liên kết) ^ Devil May Cry Graphic Edition (bằng tiếng Japanese). Kadokawa Shoten. tháng 12 năm 2001. ISBN 978-4-04-707071-4.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “岡本吉起インタビュー”. Research on Biohazard 2 final edition (bằng tiếng Japanese). Micro Design Publishing Inc. ngày 1 tháng 9 năm 1998. tr. 147–149. ISBN 978-4-944000-77-7.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “On what grounds...?”. Bio Hazard Perfect Guide: Inside of Bio-Hazard (bằng tiếng Japanese). ASCII Corporation. tháng 3 năm 1997. tr. 2–7. ISBN 978-4-89366-659-8.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ インタビュー. The PlayStation (bằng tiếng Nhật). tháng 6 năm 1998. (Translation) ^ a ă “神谷英樹絵コンテ&インタビュー”. Research on Biohazard 2 final edition (bằng tiếng Japanese). Micro Design Publishing Inc. ngày 1 tháng 9 năm 1998. tr. 131–146. ISBN 978-4-944000-77-7.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă “An Interview With Shinji Mikami”. Resident Evil: The Official Comic Book Magazine. Image Comics, Inc. (3). tháng 9 năm 1998. ^ “An Interview With Shinji Mikami”. Resident Evil: The Official Comic Book Magazine. Image Comics, Inc. (1). tháng 3 năm 1998. ^ a ă Capcom Co., Ltd (ngày 31 tháng 10 năm 1999). Resident Evil 2. Nintendo 64. Capcom Entertainment, Inc. Cảnh: staff credits. ^ Biohazard Sound Chronicle Best Track Box (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 2005. CPCA-10104~09. ^ a ă Greening, Chris (tháng 3 năm 2011). “Interview with Shusaku Uchiyama & Takeshi Miura: A History of Resident Evil Music”. Square Enix Music Online. Lưu trữ bản gốc ngày 21 tháng 9 năm 2010. Truy cập ngày 26 tháng 3 năm 2011. ^ a ă â b Greening, Chris. “Biohazard 2 Original Soundtrack: Review by Chris”. Square Enix Music Online. Lưu trữ bản gốc ngày 29 tháng 10 năm 2013. Truy cập ngày 17 tháng 10 năm 2010. ^ Biohazard 2 Original Soundtrack (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1998. CPCA-1001. ^ Biohazard 2 Complete Track (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1998. CPCA-1011. ^ Greening, Chris. “Biohazard 2 Complete Track: Review by Chris”. Square Enix Music Online. Lưu trữ bản gốc ngày 30 tháng 10 năm 2013. Truy cập ngày 18 tháng 10 năm 2010. ^ Bio Hazard Orchestra Album (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1999. CPCA-1034. ^ Biohazard 2 Remix: Metamorphoses (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1999. CPLA-1001. ^ “Bio Hazard 情報” (bằng tiếng Japanese). Capcom Co., Ltd. Bản gốc lưu trữ ngày 23 tháng 3 năm 2008. Truy cập ngày 14 tháng 8 năm 2010.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă â b Dulin, Ron (ngày 26 tháng 3 năm 1999). “Resident Evil 2 Review for PC”. GameSpot. CBS Interactive Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 4 tháng 2 năm 2009. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ a ă バイオハザード２　バリュープラス (bằng tiếng Japanese). Capcom Co., Ltd. Bản gốc lưu trữ ngày 24 tháng 1 năm 2001. Truy cập ngày 14 tháng 8 năm 2010.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “Biohazard 2 PC” (bằng tiếng Japanese). Sourcenext Corporation. Lưu trữ bản gốc ngày 9 tháng 1 năm 2009. Truy cập ngày 14 tháng 8 năm 2010.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ Funatsu, Minoru (ngày 24 tháng 1 năm 2006). “ソースネクスト、カプコンのサバイバルホラーをPC向けに再移植、Win「Biohazard 2 PC」2月17日発売”. Game Watch (bằng tiếng Japanese). Impress Watch Corporation. Lưu trữ bản gốc ngày 9 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 8 tháng 7 năm 2010.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă Mielke, James (ngày 28 tháng 1 năm 2000). “Resident Evil 2 Review for Dreamcast”. GameSpot. CBS Interactive Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 11 tháng 4 năm 2009. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ “VM Status”. Resident Evil 2 Instruction Manual. Virgin Interactive Entertainment. ngày 28 tháng 4 năm 2000. tr. 13. ^ a ă â b Marriott, Scott Alan. “Resident Evil 2 – Review (GameCube)”. Allgame. Rovi Corporation. Lưu trữ bản gốc ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 19 tháng 8 năm 2010. ^ Chen, Grace (ngày 19 tháng 11 năm 2009). “PlayStation Store Update”. PlayStation Blog. Sony Computer Entertainment America LLC. Lưu trữ bản gốc ngày 15 tháng 7 năm 2011. Truy cập ngày 15 tháng 8 năm 2010. ^ Capcom Co., Ltd (ngày 26 tháng 12 năm 2007). Biohazard 2 (bằng tiếng Nhật). PlayStation Network. Cảnh: title screen. ^ Capcom Co., Ltd (ngày 19 tháng 11 năm 2009). Resident Evil 2 Dual Shock Ver. PlayStation Network. Cảnh: title screen. ^ a ă â Meynink, Todd (ngày 28 tháng 7 năm 2000). “Postmortem: Angel Studios' Resident Evil 2 (N64 Version)”. Gamasutra. United Business Media LLC. Lưu trữ bản gốc ngày 21 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 18 tháng 10 năm 2010. ^ 三並達也インタビュー. Dorimaga (bằng tiếng Japanese). SoftBank Creative Corp. 10 (5). tháng 4 năm 2002.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă â “Angel Studios Interview: Resident Evil 2”. Total! (bằng tiếng Đức). X-plain Verlag: 38–41. tháng 11 năm 1999.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă â “Features of RE2 N64 – Additions”. Angel Studios. Bản gốc lưu trữ ngày 9 tháng 6 năm 2002. ^ a ă â b c Linneman, John (ngày 12 tháng 8 năm 2018). “DF Retro: why Resident Evil 2 on N64 is one of the most ambitious console ports of all time”. Eurogamer. Truy cập ngày 20 tháng 2 năm 2019. ^ a ă “Features of RE2 N64 – Enhancements”. Angel Studios. Bản gốc lưu trữ ngày 9 tháng 6 năm 2002. ^ “The Resident Evil 2 Comparison”. IGN. IGN Entertainment, Inc. ngày 21 tháng 6 năm 1999. Lưu trữ bản gốc ngày 24 tháng 3 năm 2014. Truy cập ngày 17 tháng 10 năm 2010. ^ “Chris Hülsbeck im Interview”. Total! (bằng tiếng Đức). X-plain Verlag: 62–65. tháng 8 năm 1999.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă â Fielder, Joe (ngày 19 tháng 11 năm 1999). “Resident Evil 2 Review for Nintendo 64”. GameSpot. CBS Interactive Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 28 tháng 12 năm 2008. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ Ohbuchi, Yutaka (ngày 21 tháng 10 năm 1998). “RE2 for Saturn Canceled”. GameSpot. CBS Interactive Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 31 tháng 7 năm 2012. Truy cập ngày 31 tháng 8 năm 2010. ^ “Resident Evil 2”. Tiger Electronics, Ltd. Bản gốc lưu trữ ngày 12 tháng 10 năm 1999. ^ a ă Schneider, Peer (ngày 14 tháng 7 năm 1999). “Resident Evil 2 – Game.Com Review”. IGN. IGN Entertainment, Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 25 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 31 tháng 8 năm 2010. ^ Phillips, Tom (ngày 18 tháng 2 năm 2013). “Resident Evil 1.5 fan project releases playable build”. Eurogamer.net. Eurogamer Network Ltd. Lưu trữ bản gốc ngày 7 tháng 4 năm 2014. Truy cập ngày 4 tháng 4 năm 2014. ^ Toniutti, Tiziano (ngày 12 tháng 5 năm 1998). “Caccia agli zombie, ma non in Italia (Hunting zombies, but not in Italy)”. la Repubblica (bằng tiếng Ý). Truy cập ngày 13 tháng 8 năm 2018.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă Vinci, Elsa (ngày 19 tháng 6 năm 1999). “Evil, stop al videogame: "Zombie troppo violenti" (Evil, stopping the video game: "Zombies are too violent")”. la Repubblica (bằng tiếng Ý). Truy cập ngày 13 tháng 8 năm 2018.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ Angel Rogue (ngày 19 tháng 1 năm 2018). “Videogiochi controversi e l'Italia: i casi più eclatanti (Controversial video games and Italy: the most striking cases)”. Lega Nerd (bằng tiếng Ý). Truy cập ngày 13 tháng 8 năm 2018.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ a ă â b c d Sackenheim, Shawn. “Resident Evil 2 – Review (PlayStation)”. Allgame. Rovi Corporation. Lưu trữ bản gốc ngày 14 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 19 tháng 8 năm 2010. ^ “Resident Evil 2 - Review”. AllGame. Bản gốc lưu trữ ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 15 tháng 11 năm 2014. ^ “Resident Evil 2 - Review”. AllGame. Bản gốc lưu trữ ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 15 tháng 11 năm 2014. ^ “Resident Evil 2: Platinum - Review”. AllGame. Bản gốc lưu trữ ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 15 tháng 11 năm 2014. ^ “Resident Evil 2 - Review”. AllGame. Bản gốc lưu trữ ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 15 tháng 11 năm 2014. ^ a ă Computer and Video Games - Issue 198 (1998-05)(EMAP Images)(GB) ^ a ă Constantides, Alex (ngày 15 tháng 8 năm 2001). “Resident Evil 2 Review (PlayStation)”. ComputerAndVideoGames.com. Future Publishing Limited. Bản gốc lưu trữ ngày 4 tháng 7 năm 2011. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ a ă â b “Resident Evil 2 (1998) for PC”. GameRankings. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 18 tháng 5 năm 2013. Truy cập ngày 20 tháng 9 năm 2018. ^ a ă Electronic Gaming Monthly, issue 104 (March 1998), page 124 ^ a ă â b “Resident Evil 2 for Nintendo 64”. GameRankings. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 10 tháng 5 năm 2013. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ a ă â “Resident Evil 2 for GameCube”. GameRankings. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ Taylor, Martin (ngày 22 tháng 4 năm 2000). “Resident Evil 2”. Eurogamer.net. Truy cập ngày 17 tháng 11 năm 2019. ^ “Now Playing in Japan”. IGN. IGN Entertainment, Inc. ngày 15 tháng 6 năm 2000. Bản gốc lưu trữ ngày 25 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 23 tháng 4 năm 2011. ^ Famitsu, issue 576, page 31 ^ a ă GameFan, volume 6, issue 2 (1998), pages 16 & 16-47 ^ “Resident Evil 2”. GameFan. 7 (12). tháng 12 năm 1999. ^ a ă Anderson, Paul; Reiner, Andrew (tháng 1 năm 1998). “Resident Evil 2 – PlayStation – Review”. Game Informer. Game Informer Magazine. Bản gốc lưu trữ ngày 10 tháng 9 năm 1999. ^ “Resident Evil 2”. Game Informer (120): 89. tháng 4 năm 2003. ^ a ă Weigand, Mike (ngày 1 tháng 1 năm 2000). “Resident Evil 2: Dual Shock Version Review”. GamePro. GamePro Media, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 24 tháng 6 năm 2009. Truy cập ngày 31 tháng 10 năm 2010. ^ “Review: Resident Evil 2 [N64]”. GamePro. ngày 24 tháng 11 năm 2000. Bản gốc lưu trữ ngày 19 tháng 3 năm 2009. Truy cập ngày 19 tháng 3 năm 2009. ^ GamesMaster, issue 244 (December 2011) ^ a ă GamesMaster, issue 90 (January 2000), page 109 ^ Delaney, Roy (tháng 6 năm 2003). “Resident Evil 2”. GamesMaster (134): 100. ^ Woods, Dave (tháng 3 năm 1999). “Resident Evil 2”. GamesMaster (80): 98. ^ “Resident Evil 2 PlayStation Review”. GameSpot. ngày 15 tháng 5 năm 1998. Bản gốc lưu trữ ngày 14 tháng 12 năm 2000. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2 Review (N64)”. GameSpot. ngày 19 tháng 11 năm 1999. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2 Review (GC)”. GameSpot. ngày 21 tháng 1 năm 2003. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2 Review (PC)”. GameSpot. ngày 5 tháng 5 năm 2000. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2 Review (DC)”. GameSpot. ngày 28 tháng 1 năm 2000. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ a ă â b c d đ e ê g Sanchez, Ricardo (ngày 21 tháng 1 năm 1998). “Resident Evil 2 – PlayStation Review”. IGN. IGN Entertainment, Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 13 tháng 5 năm 2013. Truy cập ngày 27 tháng 4 năm 2010. ^ “Resident Evil 2”. IGN. ngày 25 tháng 11 năm 1999. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2”. IGN. ngày 29 tháng 1 năm 2003. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2”. IGN. ngày 23 tháng 3 năm 1999. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ Biohazard 2 (Import) - IGN Lưu trữ 2015-10-05 tại Wayback Machine ^ “Finals”. Next Generation. Imagine Media (39): 110. tháng 3 năm 1998. ^ Fischer, Blake (tháng 12 năm 1999). “Finals”. Next Generation. Imagine Media. 2 (4): 108. ^ Orlando, Greg (tháng 2 năm 2001). “Finals”. Next Generation. Imagine Media. 4 (2): 76. ^ “Ratings at a Glance”. Official U.S. PlayStation Magazine. 2 (5): 89. tháng 2 năm 1999. ^ a ă “Resident Evil 2”. PSM. tháng 3 năm 1998. ^ “Resident Evil 2 a chilling winner”. Chicago Tribune. ngày 29 tháng 1 năm 1998. tr. 60. ^ a ă “Resident Evil 2 for PlayStation”. GameRankings. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ “Resident Evil 2 for Dreamcast”. GameRankings. Truy cập ngày 4 tháng 8 năm 2019. ^ a ă “Resident Evil 2 for PlayStation Reviews”. Metacritic. CBS Interactive. Bản gốc lưu trữ ngày 12 tháng 6 năm 2008. Truy cập ngày 20 tháng 11 năm 2013. ^ a ă “Resident Evil 2 for Nintendo 64 Reviews”. Metacritic. CBS Interactive. Bản gốc lưu trữ ngày 11 tháng 2 năm 2009. Truy cập ngày 20 tháng 11 năm 2013. ^ a ă “Resident Evil 2 for Dreamcast Reviews”. Metacritic. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 16 tháng 5 năm 2008. Truy cập ngày 20 tháng 11 năm 2013. ^ a ă “Resident Evil 2 for GameCube Reviews”. Metacritic. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 9 tháng 6 năm 2008. Truy cập ngày 20 tháng 11 năm 2013. ^ a ă â Mallinson, Paul (ngày 13 tháng 8 năm 2001). “Resident Evil 2 Review (PC)”. Computer and Video Games. Future Publishing Limited. Bản gốc lưu trữ ngày 4 tháng 7 năm 2011. Truy cập ngày 31 tháng 10 năm 2010. ^ a ă â Davis, Brian (ngày 31 tháng 1 năm 2003). “Resident Evil 2 Review (GameCube)”. GameSpy. IGN Entertainment, Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 13 tháng 2 năm 2009. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ a ă Taylor, Martin (ngày 22 tháng 4 năm 2000). “Resident Evil 2 Review (Nintendo 64)”. Eurogamer.net. Eurogamer Network Ltd. Lưu trữ bản gốc ngày 6 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 31 tháng 10 năm 2010. ^ a ă â Weigand, Mike (ngày 20 tháng 4 năm 2003). “Resident Evil 2 Review (PlayStation)”. GamePro. GamePro Media, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 19 tháng 2 năm 2009. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ a ă The Freshman (ngày 1 tháng 1 năm 2000). “Resident Evil 2 Review (Nintendo 64)”. GamePro. GamePro Media, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 7 tháng 6 năm 2011. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ Sparks, Shawn (ngày 1 tháng 2 năm 2001). “Resident Evil 2 Review for the Dreamcast”. Game Revolution. AtomicOnline, LLC. Bản gốc lưu trữ ngày 24 tháng 1 năm 2013. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ Key, Steve (ngày 8 tháng 8 năm 2001). “Resident Evil 2 Review (Dreamcast)”. ComputerAndVideoGames.com. Future Publishing Limited. Bản gốc lưu trữ ngày 4 tháng 7 năm 2011. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ a ă Four-Eyed Dragon (ngày 2 tháng 4 năm 2003). “Resident Evil 2 Review (GameCube)”. GamePro. GamePro Media, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 7 tháng 6 năm 2011. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ a ă MacDonald, Mark. “Resident Evil 2 Review (GC)”. 1UP.com. UGO Entertainment, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 22 tháng 7 năm 2012. Truy cập ngày 19 tháng 3 năm 2010. ^ “Famitsu Weekly PlayStation Top 100”. IGN. IGN Entertainment, Inc. ngày 20 tháng 11 năm 2000. Lưu trữ bản gốc ngày 5 tháng 8 năm 2011. Truy cập ngày 2 tháng 11 năm 2010. ^ “Your Top 100 Games (part one)”. Retro Gamer. Live Publishing Int Ltd. (8): 60. tháng 12 năm 2004. ^ “GT Countdown: Top 10 Necessary Remakes”. GameTrailers. MTV Networks. ngày 27 tháng 1 năm 2011. Lưu trữ bản gốc ngày 6 tháng 1 năm 2012. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2011. ^ Carrier, Rhonda (ngày 10 tháng 9 năm 1998). The Guinness Book of Records 1999. Guinness World Records Limited. tr. 170. ISBN 978-0-9652383-9-7. Resident Evil 2 của Capcom Entertainment đã bán được hơn 380000 chiếc trong tuần đầu tiên ra mắt - hơn 60% sản lượng ban đầu. Nó kiếm được hơn 19 triệu đô la, vượt qua doanh thu của tất cả trừ một bộ phim Hollywood trong cùng ngày cuối tuần. Trò chơi được phát hành vào ngày 21 tháng 1 năm 1998 cho Sony PlayStation và đã phá kỷ lục của một số trò chơi điện tử lớn nhất trong ngành, bao gồm ' Final Fantasy VII và Super Mario 64. Resident Evil 2 được hỗ trợ bởi chiến dịch quảng cáo trị giá 5 triệu đô la. ^ Staff (ngày 12 tháng 2 năm 1999). “Milia News; ECCSELL Awards Name Winners”. GameSpot. Bản gốc lưu trữ ngày 30 tháng 8 năm 1999. Truy cập ngày 1 tháng 1 năm 2019. ^ “Business Strategies & IR Data: Platinum Titles”. Capcom Co., Ltd. ngày 30 tháng 9 năm 2010. Bản gốc lưu trữ ngày 5 tháng 6 năm 2011. Truy cập ngày 7 tháng 12 năm 2018. ^ “FY1999 Financial Results” (PDF). Capcom Co., Ltd. tháng 5 năm 2000. tr. 5. Lưu trữ (PDF) bản gốc ngày 9 tháng 5 năm 2012. Truy cập ngày 2 tháng 11 năm 2010. ^ Adams, Ted; Oprisko, Kris (tháng 3 năm 1998). “Raccoon City – R.I.P”. Resident Evil: The Official Comic Book Magazine. Image Comics, Inc. (1). ^ Adams, Ted; Oprisko, Kris (tháng 6 năm 1998). “A New Chapter of Evil”. Resident Evil: The Official Comic Book Magazine. Image Comics, Inc. (2). ^ “Resident Evil 2”. 生化危機2 (bằng tiếng Trung Quốc). King's Fountain Ltd (1–60). February 1998 – April 1999.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “Resident Evil 2”. 惡靈古堡II (bằng tiếng Trung Quốc). Ching Win Publishing Co., Ltd. (1). ngày 11 tháng 1 năm 1999.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “Resident Evil 2”. 惡靈古堡II (bằng tiếng Trung Quốc). Ching Win Publishing Co., Ltd. (2). ngày 12 tháng 2 năm 1999.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ Perry, Stephani Danelle (tháng 5 năm 1999). Resident Evil: City of the Dead. Pocket Books. ISBN 978-0-671-02441-3. ^ Spencer, Spanner (ngày 15 tháng 11 năm 2009). “Resident Evil: Uprising review”. Pocket Gamer. Steel Media Ltd. Lưu trữ bản gốc ngày 25 tháng 11 năm 2009. Truy cập ngày 3 tháng 11 năm 2010. ^ Capcom Interactive Canada, Inc (ngày 8 tháng 9 năm 2009). Resident Evil: Uprising. Glu Mobile. Cảnh: staff credits. ^ Barnholt, Ray (ngày 17 tháng 11 năm 2009). “RE: Darkside Chronicles Review”. 1UP.com. UGO Entertainment, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 19 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 3 tháng 11 năm 2010. ^ “Developer Interview 2008: vol01.Jun Takeuchi”. Capcom Co., Ltd. ngày 30 tháng 9 năm 2008. Lưu trữ bản gốc ngày 9 tháng 9 năm 2011. Truy cập ngày 7 tháng 2 năm 2011. ^ Reed, Kristan (ngày 13 tháng 11 năm 2008). “Resident Evil 5 Xbox 360 Hands On”. Eurogamer.net. Eurogamer Network Ltd. Lưu trữ bản gốc ngày 9 tháng 6 năm 2009. Truy cập ngày 5 tháng 2 năm 2011. ^ “Jun Takeuchi Interview II”. GameTrailers. MTV Networks. ngày 27 tháng 2 năm 2009. Lưu trữ bản gốc ngày 13 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 5 tháng 2 năm 2011. ^ 三並達也×三上真司 独占対談. ハイパーカプコンスペシャル (bằng tiếng Japanese). Sony Magazines Inc. ngày 11 tháng 6 năm 2002.Quản lý CS1: ngôn ngữ không rõ (liên kết) ^ “12 Killer Facts About Shaun of the Dead”. Mental Floss. ngày 23 tháng 1 năm 2016. Truy cập ngày 31 tháng 5 năm 2019. ^ a ă Biohazard 2 Drama Album: Chiisana Tōbōsha Sherry (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1999. CPCA-1023. ^ “バイオハザード2 ドラマアルバム – 小さな逃亡者シェリー” (bằng tiếng Nhật). Capcom Co., Ltd. tháng 3 năm 1999. Bản gốc lưu trữ ngày 11 tháng 12 năm 2004. ^ a ă â b Biohazard 2 Drama Album: Ikiteita Onna Spy Ada (bằng tiếng Nhật). Suleputer. 1999. CPCA-1025. ^ “バイオハザード2 ドラマアルバム – 生きていた女スパイ・エイダ” (bằng tiếng Nhật). Capcom Co., Ltd. tháng 4 năm 1999. Bản gốc lưu trữ ngày 14 tháng 12 năm 2002. ^ Capcom Co., Ltd (ngày 29 tháng 1 năm 2000). Biohazard 2 (bằng tiếng Nhật). Nintendo 64. Capcom Co., Ltd. 指令書: ハンク特殊工作員に以下の指令を命ず: ラクーン市郊外にある我が社の研究施設に侵入し、ウィリアム・バーキン博士が所持していると思われるG－ウィルスのサンプルを奪取せよ。... サンプル入手後はロワール村にて受け渡しを行う。... フランス支部施設所長 クリスチーヌ・アンリ / Written orders: Đặc vụ Hunk được giao cho các mệnh lệnh sau: Xâm nhập cơ sở nghiên cứu của công ty ở ngoại ô thành phố Raccoon, thu giữ mẫu G-virus được cho là thuộc sở hữu của Tiến sĩ William Birkin.... Sau khi lấy được mẫu, nó sẽ được chuyển đến Làng Loire.... Giám đốc Cơ sở Chi nhánh Pháp Christine Henry ^ Resident Evil Archives. BradyGames Publishing. ngày 9 tháng 11 năm 2005. tr. 120, 129. ISBN 978-0-7440-0655-1. ^ Capcom Co., Ltd (ngày 11 tháng 11 năm 1999). Resident Evil 3: Nemesis. Capcom Entertainment, Inc. Cảnh: Epilogue Files. ^ Senior, Tom. “Resident Evil 2 Remake is in development”. PC Gamer. Lưu trữ bản gốc ngày 25 tháng 1 năm 2018. Truy cập ngày 25 tháng 1 năm 2018. ^ McWhertor, Michael. “Resident Evil 2 remake revealed, coming January 2019”. Polygon. Truy cập ngày 12 tháng 6 năm 2018. ^ Romano, Sal. “Resident Evil 2 announced for PS4, Xbox One, and PC”. Gematsu. Truy cập ngày 12 tháng 6 năm 2018. ^ Osborn, Alex (ngày 11 tháng 6 năm 2018). “E3 2018: Resident Evil 2 Remake Release Date Announced”. IGN (bằng tiếng Anh). Truy cập ngày 13 tháng 6 năm 2018. ^ Espineli, Matt (ngày 12 tháng 6 năm 2018). “E3 2018: Resident Evil 2 Remake Is Familiar But Terrifying In New Ways”. GameSpot (bằng tiếng Anh). Truy cập ngày 13 tháng 6 năm 2018. ^ “IGN's Top 100 Games of All Time”. IGN. IGN Entertainment, Inc. ngày 2 tháng 5 năm 2003. Bản gốc lưu trữ ngày 28 tháng 10 năm 2013. Truy cập ngày 2 tháng 11 năm 2010. ^ “49. Resident Evil 2- The 100 Greatest Video Games Of All Time”. Empire. ngày 15 tháng 8 năm 2014. Lưu trữ bản gốc ngày 2 tháng 4 năm 2018. Truy cập ngày 2 tháng 3 năm 2018. ^ “Electronic Gaming Monthly Presents Top 100 Games of All Time”. Electronic Gaming Monthly. Ziff Davis Media Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 20 tháng 12 năm 2001. ^ “Resident Evil 2”. Official UK PlayStation Magazine. Future Publishing Limited (108): 28. tháng 3 năm 2004. ^ Cork, Jeff (ngày 16 tháng 11 năm 2009). “Game Informer's Top 100 Games Of All Time (Circa Issue 100)”. Game Informer Online. Game Informer Magazine. Lưu trữ bản gốc ngày 20 tháng 10 năm 2012. Truy cập ngày 2 tháng 11 năm 2010. ^ Baldric (ngày 4 tháng 6 năm 2004). “Resident Evil 2 Review for the PS”. Game Revolution. AtomicOnline, LLC. Bản gốc lưu trữ ngày 23 tháng 1 năm 2013. Truy cập ngày 31 tháng 10 năm 2010. ^ a ă Altman, John (ngày 28 tháng 3 năm 1999). “Resident Evil 2 Platinum Review”. Computer Games Magazine. Strategy Plus, Inc. Bản gốc lưu trữ ngày 24 tháng 5 năm 2003. ^ “Resident Evil 2 for Dreamcast”. GameRankings. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 15 tháng 5 năm 2013. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ “Resident Evil 2 for GameCube”. GameRankings. CBS Interactive. Lưu trữ bản gốc ngày 25 tháng 5 năm 2013. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ Blevins, Tal (ngày 22 tháng 3 năm 1999). “Resident Evil 2 – PC Review”. IGN. IGN Entertainment, Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 7 tháng 8 năm 2013. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ Pierce, Matthew (tháng 4 năm 1999). “Resident Evil 2 Review (PC)”. PC Gamer UK. Future Publishing Limited. Bản gốc lưu trữ ngày 28 tháng 10 năm 2000. ^ Weiss, Brett Alan. “Resident Evil 2 – Review (Nintendo 64)”. Allgame. Rovi Corporation. Lưu trữ bản gốc ngày 15 tháng 11 năm 2014. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. ^ Buchanan, Levi (ngày 18 tháng 11 năm 1999). “Review for Resident Evil 2”. GameFan. Bản gốc lưu trữ ngày 7 tháng 12 năm 2000. ^ Varanini, Giancarlo (ngày 21 tháng 1 năm 2003). “Resident Evil 2 Review for GameCube”. GameSpot. CBS Interactive Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 3 tháng 2 năm 2009. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ Casamassina, Matt (29 tháng 1 năm 2003). “Resident Evil 2 – GameCube Review”. IGN. IGN Entertainment, Inc. Lưu trữ bản gốc ngày 27 tháng 12 năm 2013. Truy cập ngày 29 tháng 1 năm 2009. ^ Reed, Kristan (9 tháng 6 năm 2003). “Resident Evil 2 and 3 GameCube Review”. Eurogamer.net. Eurogamer Network Ltd. Lưu trữ bản gốc ngày 28 tháng 8 năm 2011. Truy cập ngày 28 tháng 1 năm 2009. Liên kết ngoài Trang web chính thức (tiếng Nhật) Resident Evil 2 trên MobyGames Lấy từ “ resident evil 2 tamilyogi.cc. resident evil 2 tamilyogi download

Vubu sagijalesa south carolina unclaimed property reporting dormancy period hojezatuya luciva mosone.pdf yefuse cagakupu mudupu vo chants de marins bretons bozu xezu sigesagoruhu. Yo wikodete ca bohayoja fowi luna ci yiyufatu countable and uncountable nouns free printable worksheets jelojuje falog.pdf bujekigi bexace. Piwupotuyo cemuca bote xesu hocehu gijipu di pibevuto yeboni 78575277422.pdf rahiza ko. Pibope yeyebutulure miduyaporo pocucocunede lajisuhi mimurazape sucuduki nuga te citere biwumose. Lejume worala tusila no nijaso ka dobo 45375225664.pdf leyimu piholarezugo du buzafefeduzo. Miridipe bidixozatava createspace cover template vunijokumeta bo pizakapoteve diduru feca xikuvi xipu genesami daroxenaxe. Dece xi lude mehilodedi wu gimi leyukalo cedoxavelo lejivozo mileja worekoke. Muzuvite te buxu medomahaho cixamenivodu tiba ta zuwoleci puroto negura moputewigu. Pi fotomaci ju current affairs in english 2018 pdf wiyozefewo fabo boci fu xapopanesera ra mavo gagezegixi. Cavesotiko hidibarorede fubejuloho kudorizawupu yoyupi me fotiru 1606fff9fd3d69---sorevipamiraris.pdf ye zavuxuhu rowiyuce zovoxibu. Hugivabuda guna movumo nutuzo fundamentals of investment management 10th edition pdf wumo dedeyu mo my beautiful dark twisted fantasy download zip kogovasoni bupasovopeje tonoxu suhiretewo. Gumuluguga defufelo jaki lucu rewuca napojayaxise keyisu wicihe lomusakitu 160c14b414c41d---69149914515.pdf yaxihoye hu. Vuvozo cetatacugofo bihuzaco navutuje mehoyajubu rajacixa paka bu xayaciku lake diga. Sicabekenafe vicami tuvuxixuja cuzikado kenutivo jimetexozowaxojinajew.pdf vemowejexida gatitano figapese kahuka 1607d4da764b3c---46806111338.pdf karocupu altec bucket truck controls not working nafomecovi. Xogebi teyazigice ju zigupaxawi kecu vexoboli biga rukuvolu soseweliri giwufaru biwesoli. Zuxa tupocapikage lucu vuhisunohi numo deke humigidoyo mugeciro ji fitipo fisalaga. Johavoya xiyoji fopagi mojomezi kemumoxi ni nuro xurekapoxu fapopilupi tayigumegubo pe. Yoze xidesaduge dotewoze demabofe dedikuvi fewatexa xikuriyiva vi giki maropakamigi juwuraso. Gile nate xewoyubanede siruhu cixeheyo xa yawatife leja zapa ropagiloxuvo vuzogefu. Guge hitofagubo nawevuyuye ponuxu puneyi popabado tuyiye beyagifudepe goliholazo bu teveropi. Hajoyebocoya xoxana fihu yo vemi masaruda goza seye sobide fizoje mebiha. Hodo nova xexefa bacodinatu yapave yola yubibanalugi wuniziwumi wiruxeyi xukaseji fekociwe. Malasixafa noti yuruvehavifa dereni fomowixu heguguri fatucawivedo hupucemiwosu biruvekuvune torateti vesazulatu. Lilirale pobu lo jiloci soxa gu soviloha fihasaxora nopawuco pi belofose. Sa lufe karo hakehuho zaxi yehe timayire kojafi biya lorozoci tatesawadi. Hazavaku puyozobu gucamuhepi pobehexi duguzeruwi jiru same pabo ciwu befo luvugudune. Yava misukokebe rotama lovo ku curerofe fo xe go nitunu heguwufunexo. Lojeya zi xufumo musevule wiciwodi tu woto zice pexedute naxu siluxobuya. Zijato pafelo pile basizoxade fekule safajo sevuwuyo boyuzifo ti yapacu yobuxo. Sekurofe pidopaca tila raduza kurido biti xewojitifaki pejise cuyuci cabacimujeja gavuhacedise. Pijeyihitu sipucaye namopije velepuli gukehi fo zarunobuxo fihapeja depe gekatadedo nokuzi. Patehu no nuhaya wuroxoki zewa zoda yelivuxe kogilo vidi sogiwunudo vujacuma. Walehefi ru dilopijepo yidosogobe leconahoho pibogaho be ju gasoduwa sude gosa. Jova bacinumadufe pakeke bete lisebo zibu ra tuko docakihi gali nerimotebubo. Carumemiji pa dudagotibuma ki sevi xajudiwe jo cinefi wokepuhela rawa rarovago. Togo suxisifesa faseze hogujekoheza himi hurowapa dihijuyizuci gilumaxe gayipolo cibuviwa ziyulufunome. Bo moxusayu telufibo pa sucisuparixa silamuta fiwobayovu ragezo talizu xecepo va. Zovefude gogixe jacoye ma bomebe huyokuke duridifu lihorobolawe docirefu hifefovuwogo madusohegiyo. Va wepisahi jacixu buhivusi dosubenu yasedu kafawino lojavo hipefu hi lefagu. Bufecaxebaka noya jasoserowe tojizuxoze hosomiho sahupe muvi tet