<!DOCTYPE html>

<html lang="pt-br">

<head>

    <meta charset="UTF-8">

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">

    <title>ResidentIncrível</title>

    <link rel="stylesheet" href="estilore.css">

</head>

<body>

    <header>

        <div>

            <h1>Gamer-Horror</h1>

            <form class="barra-de-busca" method="get" action="">

                <input type="text" name="pesquisa" placeholder="Buscar...">

                <button type="submit">🔍</button>|

            </form>

        </div>

    </header>

    <main>

        <div id="imagem-fundo-vila"><br>

            <div class="container">

                <h1 id="h1-todos-os-viloes">Todos os vilões de Resident Evil 4</h1>

                <section id="section-introducao" class="flex">

                    <div class="intro">

                        <p>Olá, seja bem vindo. Este site tem como objetivo listar todos os vilões, com um diálogo descritivo estilo "de jogador para jogador", então não espere termos muito técnicos. Vai ser uma leve descrição, com minha opinião sobre os melhores e mais difíceis.</p>

                    </div>

                </section>

                <section id="viloes">

                    <section id="Vila">

                        <article id="ganados">

                            <h2>Ganados</h2>

                            <img src="imagens/vilões/vila/\_ganados.jpg" alt="Imagem dos Ganados.">

                            <p>São os primeiros inimigos do jogo, inicialmente camponeses psicopatas, mas passando o jogo você descobre que eles são pessoas comuns, com o cérebro controlado pela Praga. Eles tem diferentes variações, desde ferramentes agrícolas, até Serra elétrica e bombas, com alguns podendo se transformar em um forma evoluída do vírus, com a vabeã soltando tentáculos com garras logo após tomar um Head-Shot.</p>

                            <p>dificuldade: Relativamente fáceis, tem vida e ataque baixo. eles tem padrões de ataques diferentes, e uma boa variedade de armas, mas depois de 1 hora de gameplay você se acostima. Esse jogo segue um sistema de ir ficando mais difícil conforme a história avança, então o poder deles fica maior se você não fizer bons updates.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="colmillos">

                            <h2>Comillos</h2>

                                <img src="imagens/vilões/vila/\_comillos.jpeg" alt="Imagem dos Comillos">

                                <p>Os Colmillos são lobos infectados pela praga, eles não aparecem com tanta fraquência, atacam em bando e quase sempre em emboscada.</p>

                                <p>Dificuldade: Fácil. eles aparecem em um ponto do jogo avançado, após 5 horas de gameplay, talvez mais, por isso o jogador já tá acostumado.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="bitores-mendez">

                            <h2>Bitores Mendez</h2>

                            <img src="imagens/vilões/vila/\_bitores\_mendez.jpeg" alt="imagem do personagem Bitores Mendez.">

                            <p>Bitores Méndez é o chefe da vila em Resident Evil 4. Servo de Saddler e líder dos aldeões infectados, persegue Leon nas primeiras fases. Na luta final, revela uma forma monstruosa com braços extras. Seu olho falso é usado para acessar o castelo.</p>

                            <p>Dificuldade: média. Bitores na sua forma praga, fica se pendurando de barra em barra, com bastante agilidade, e uma resistência consideravelmente boa.</p>

                            <hr>

                        </article>

                    </section>

            </div>

        </div>

        <div id="imagem-fundo-lago">

            <div class="container">

                    <section id="lago">

                        <article id="del-Lago">

                            <h2>Del Lago</h2>

                            <img src="imagens/vilões/lago/\_del\_lago.png" alt="Imagem do Del Lago, um inimigo aquático do game.">

                            <p>Um peixe mutante, semelhante a uma piranha gigante, protagonizou um dos melhores momentos do Re:4. simplesmente uma luta aquática, com Leon em um barco, utilizando arpões e armas convencionais. Há vários padrões de ataque que é necessário decorar, prepare-se para morrer bastante.</p>

                            <p>Dificuldade: média a alta (Como sempre, vai depender da habilidade do jogador, se me perguntar, eu diria que é mais fácil que o Bitores Mendez.)</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article  id="del-gigante">

                            <h2>Del Gigante</h2>

                            <img src="imagens/vilões/lago/\_del\_gigante.jpeg" alt="Imagem de Del Gigante">

                            <p>O Del Gigante impõe respeito, mas é mais tática do que força bruta. Mire na cabeça, use granadas e suba nas costas pra atacar o parasita. Na segunda luta, foque em derrubar um na lava usando o botão da arena. Economize munição. É um chefe clássico, mas bem controlável com a estratégia certa.</p>

                            <p>Dificulade: média.</p>

                            <hr>

                        </article>

                    </section>

            </div>

        </div>

        <div id="imagem-fundo-castelo">

            <div class="container">

                    <section id="castelo">

                        <article id="monges">

                            <h2>Monges</h2>

                            <img src="imagens/vilões/castelo/\_monges.jpeg" alt="Imagem dos monges que aparecem no castelo.">

                            <p>Após um longo tempo enfrentando Ganados, chegam esses novos inimigos, eles são bastante diversificados també, alguns portando maças, outros bestas, escudos, foices, e agarrões. Um deles parece ser o líder, todo vestido de vermelho, a icônica fase onde temos que caçar um que utilizará uma metralhadora.</p>

                            <p>Dificuldade: média. Na minha opinião, eles são bem fáceis, depois que você entende os padrões, mas realmente, exigem uma atenção maior, visto que estamos num jogo que você precisa saber economizar recursos, volta e meia aparece uns utilizando escudos.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="novistador">

                            <h2>Novistador</h2>

                            <img src="imagens/vilões/castelo/\_novistador.jpeg" alt="Imagem de um Novistador">

                            <p>Novistadores são bem interessantes, eu me recordo de pelo menos 2 tipos, uns que parecem lagartos ficando invisíveis naquela fase em que estamos no esgoto do Castelo e os mais comuns, que voam.</p>

                            <p>Dificuldade: Média. Eles são bem ágeis.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="garras">

                            <h2>Garras</h2>

                            <img src="imagens/vilões/castelo/\_garrador.jpeg" alt="Imagem de um Garrador">

                            <p>Esses brutamontes com garras, rápidos avanços e combos, dão uma dor de cabeça no começo, principalmente naquele primeiro encontro, onde você precisa proteger a Ashley ainda. Não tem mistério, basta mirar em sinos, que eles são atraídos pelo som, nessa hora, tente atirar a distância. </p>

                            <p>Dificuldade: Alta. (Novamente, depende da habilidade do jogador, eu achei que ele merece a categoria difícil.)</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="verdugo">

                            <h2>Verdugo</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_verdugo.jpeg" alt="Imagem de um Verdugo">

                            <p>Esse monstro é sinsitro, ele tem uns reflexos que lembra o Klauser, tem um ataque de garras, quando você fica dando tiro nele, ele tem meio que um delay, uns atrasos, sendo jogado para trás constantemente, um bicho super resistente também, eu lembro que ocorreu de eu descarergar todas as armas que eu levava comigo, e ainda assim não matei, aliás, matei apenas quando usei a Bazuka. Toda a fase em volta dele é muito interessante, primeiro você precisa achar o local dele, explorando os esgotos, e no fim, você precisa fugir dele, ativando tanques de um gás específico que retrasa ele, isso até o elevador estar disponível.</p>

                            <p>Dificulade: Muito alta.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="ramon-salazar">

                            <h2>Ramon Salazar</h2>

                            <img src="imagens/vilões/castelo/\_ramon\_salazar.jpeg" alt="Imagem de Ramon Salazar.">

                            <p>Eu gostei desse vilão, é cheio de registros pelo castelo, o que te permite estudar ele.  Esse baixinho no original, parecia um pirralho de cabelo branco, mas no Remake eu vi que ele se assemelha mais um velho. Toda a fase que foi construída ao redor é muito interessante, no subsolo, tem mini pragas que não param de ser geradas, ali dá para farmar bastante munição. ele até que tem um padrão fácil de compreender, quando a boca da aberração se abre, é o momento que ele sai do cásulo, nessa hora, use sua arma mais poderosa, fazendo isso mais algumas vezes, ele é derrotado. Há tambpem dois capangas com ele, mas não vale apena se aprofundar, já que você nção enfrenta ele diretamente, esses dois se fundem ao Salazar, na forma praga evoluída.</p>

                            <p>Dificuldade: Alta.</p>

                            <hr>

                        </article>

                    </section>

            </div>

        </div>

        <div id="imagem-fundo-ilha">

            <div class="container">

                    <section id="ilha">

                        <article id="soldados">

                            <h2>Soldados</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_soldados.png" alt="Imagem dos soldados">

                            <p>Ao chegar na ilha, os nossos "ganados" locais, tem uma melhora significativa, em especial o soldado que porta a minigun, o bicho é resistente que só, e te segue por longas distâncias, pensa numa persistência, a primeira vez que eu vi fiquei chocado, tive que curar umas duas ou três vezes. Esse grupo tem uma variedade de militares com armas de choque e ainda, algo que parece ser uma variante do garrador, um brutamonte com máscara de metal, que caminha lento, mas dá uma arrancada chegando perto, além dos tradicionais lançadores de bombas. </p>

                            <p>Dificuldade: eu considero alta. </p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="regenerator">

                            <h2>Regenerator</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_regenerator.jpg" alt="Imagem de um Regenerator">

                            <p>Os Regenerators são criaturas lentas, porém extremamente resistentes, cara se tem uma coisa que me assustou nesse jogo, foram os regenerators, a princípio você não sabe como deter eles, então quando escuta aqueles gemidos se aproximando, e tem um ser preto, de quase 3 metros na sua frente... pta que paril kkkkk, mas depois de entender como a mecânica em torno deles funciona fica até que fácil, tem o regenerator com estruturas de ferros, esse bicho é mais resistente. Mais você vai ter que lidar com dois deles, enquanto protege a Ashley, poisé, é foda. </p>

                            <p>Dificuldade: alta.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="krauser">

                            <h2>Krauser</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_krauser.jpeg" alt="Imagem do Krauger">

                            <p>Esse soldado é um monstro, ele trabalhava pro Sadler apenas de mentirinha, a real intenção dele era roubar a fórmula da cura do vírus, Leon e Ashley morreriam no processo. O combate com ele é outra coisa maravilhosa do game, cheia de nuances, a cutscene deles "dançando com as facas", é muito satisfatória, ele se torna um vírus avançado e Leon consegue detê-lo.</p>

                            <p>Dificuldade: Muito Alta. Varia de ponto de vista. Ele usa armas bastante variadas, como metralhadoras, facas com super esquivas e muita, muita resistência.</p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="u-3">

                            <h2>U-3</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_u3.jpeg" alt="Imagem do U3">

                            <p>Essa criatura foi bizarra, ela junto do Verdugo e Regenerator devem ser tipo uma família. A fase é simples, localizar os botões de acesso para abrir as saídas, enquanto escapa dele, tem um cronômetro, o que intensifica o pânico. No final a gaiola despenca de um abismo com ele dentro, você acha que venceu, mas na verdade ele vem escalando a toda velocidade e rola mais um confilto, o último, ainda bem. Com explosivos espalhados, o lance aqui é ficar fugindo e trancando acessos, isso arranca bastante vida dele, eu não achei tão difícil, só arrancou muita munição.</p>

                            <p>Dificuldade: Muito Alta. </p>

                            <hr>

                        </article>

                        <article id="osmund-saddler">

                            <h2>Osmund Saddler</h2>

                            <img src="imagens/vilões/ilha/\_saddler.jpg" alt="Imagem de Osmund Saddler">

                            <p>Vou te falar, eu achei bem de boa, se tratando de um chefe final. Assim como todo chefão, basta reconhecer os padrões de ataque, você atira quando os olhos nas garras se abrirem, ele fica vulnerável, faça isso por um tempo, até que Ada aparece e joga uma Bazuka na sua direção. Essa Bazuka finaliza ele com um tiro.</p>

                            <p>Muito Alta.</p>

                            <hr>

                        </article>

                    </section>

                </section>

            </div> <br>

        </div>

        <div id="tabela-imagem-fundo">

            <table>  <!-- Tabela com todos os jogos e lançamentos -->

                <br>

                <caption>

                    Os jogos principais

                </caption>

                <thead>

                    <tr>

                        <th scope="col">Nome</th>

                        <th scope="col">Ano</th>

                        <th scope="col">Console</th>

                    </tr>

                </thead>

                <tbody>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil</td>

                        <td>1996</td>

                        <td>PS1, Sega Saturn, PC (Windows)</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 2</td>

                        <td>1998</td>

                        <td>PS1, PC (Windows), Nintendo 64, Dreamcast, GameCube, Game.com</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 3: Nemesis</td>

                        <td>1999</td>

                        <td>PS1, PC (Windows), Dreamcas, GameCube</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil CODE: Veronica</td>

                        <td>2000</td>

                        <td>Dreamcast, PS2, GameCube</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 0</td>

                        <td>2002</td>

                        <td>GameCube, Wii, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows), Nintendo Switch</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil (Remake)</td>

                        <td>2002</td>

                        <td>GameCube, Wii, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows), Nintendo Switch</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 4</td>

                        <td>2005</td>

                        <td>GameCube, PS2, PC (Windows), Wii, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 5</td>

                        <td>2009</td>

                        <td>PS3, Xbox 360, PC (Windows), PS4, Xbox One, SHIELD Android TV</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 6</td>

                        <td>2012</td>

                        <td>PS3, Xbox 360, PC (Windows), PS4, Xbox One, Nintendo Switch</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil HD Remaster</td>

                        <td>2015</td>

                        <td>PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC (Windows), Nintendo Switch</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 7: Biohazard</td>

                        <td>2017</td>

                        <td>PS4, Xbox One, PC (Windows), PS5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch (versão em nuvem), Stadia, iOS, iPadOS, macOS</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 2 Remake</td>

                        <td>2019</td>

                        <td>PS4, Xbox One, PC (Windows), PS5, Xbox Series X/S, iOS, iPadOS, macOS</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 3 Remake</td>

                        <td>2020</td>

                        <td>PS4, Xbox One, PC (Windows), PS5, Xbox Series X/S</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil Village (RE8)</td>

                        <td>2021</td>

                        <td>PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, PC (Windows), Stadia, macOS, Nintendo Switch (versão em nuvem), iOS, iPadOS</td>

                    </tr>

                    <tr>

                        <td>Resident Evil 4 Remake</td>

                        <td>2023</td>

                        <td>PS4, PS5, Xbox Series X/S, PC (Windows)</td>

                    </tr>

                </tbody>

            </table> <br>

        </div>

    </main>

       <!-- \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- -->

    <!-- RODAPÉ -->

    <footer>

    <p>© 2025 - Projeto de estudo inspirado em Resident Evil 4 | Desenvolvido por Lucas Ryan.</p>

    <a href="https://www.linkedin.com/in/seu-usuario" target="\_blank" class="linkedin-link">

        <img src="imagens/icones/linkedin.png" alt="LinkedIn" width="20" height="20">

        <span>LinkedIn</span>

    </a>

    </footer>

</body>

</html>

/\* ===== Reset básico ===== \*/

\* {

  margin: 0;

  padding: 0;

  box-sizing: border-box;

}

/\* ===== Layout geral ===== \*/

body {

  font-family: Arial, sans-serif;

  line-height: 1.6;

}

/\* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- \*/

header {

  background-color: #111;

  color: #fff;

  padding: 10px;

  text-align: center;

}

.barra-de-busca {

  display: flex;

  justify-content: left;

}

.barra-de-busca input[type="text"] {

  padding: 8px 12px; /\* Engorda de dentro pra fora \*/

  font-size: 16px; /\* Aumenta o tamanho. \*/

  border: 1px solid #4b4a4a; /\* define uma borda de contorno em volta \*/

  border-radius: 6px 0 0 6px; /\* deixa a borda arredondada. \*/

  outline: none; /\* Remove  a marca de seleção assim que o usuário clicar. \*/

  width: 200px; /\* Define a largura para exatamente 200px \*/

}

.barra-de-busca > button {

  padding: 8px 12px;

  font-size: 16px;

  background-color: #242424;

  color: white;

  border: 1px solid #bbbbbb;

  border-left: none;

  border-radius: 0 6px 6px 0;

  cursor: pointer;

}

.barra-de-busca button:hover {

  background-color: #6d6d6d;

}

.header-content {

  display: flex;

  justify-content: space-between;

  align-items: center;

}

#h1-todos-os-viloes {

  padding-top: 30px;

}

.menu {

  list-style: none;

  display: flex;

  gap: 16px;

  padding: 0;

  margin: 0;

}

.menu a {

  color: #fff;

  text-decoration: none;

  font-weight: 500;

}

.menu a:hover {

  text-decoration: underline;

}

/\* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- \*/

.container {

  max-width: 650px;

  margin: 0 auto;

  padding: 0 16px;

  box-sizing: border-box; /\* Serve para garantir que o padding, não vai ultrapasar a delimitação do width \*/

  background-color: #f4f4f4; /\* Cor de fundo da área principal \*/

  box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.7);

}

img {

    display: block;

    margin: 0 auto;

}

.container > article {

  text-align: justify;

}

/\* ===== Parallax (usar com moderação) ===== \*/

.parallax {

  background-image: url('sua-imagem.jpg');

  background-attachment: fixed;

  background-size: cover;

  background-position: center;

  height: 100vh; /\* Altura da seção parallax \*/

}

#imagem-fundo-vila {

  background-image: url(imagens/ambientes/vila.jpg);

  background-repeat: no-repeat;

  background-attachment: fixed;

}

#imagem-fundo-lago {

  background-image: url(imagens/ambientes/lago.jpg);

  background-repeat: no-repeat;

  background-attachment: fixed;

}

#imagem-fundo-castelo {

  background-image: url(imagens/ambientes/castelo.jpg);

  background-repeat: no-repeat;

  background-attachment: fixed;

}

#imagem-fundo-ilha {

  background-image: url(imagens/ambientes/ilha.jpg);

  background-repeat: no-repeat;

  background-attachment: fixed;

}

h2 {

  padding: 20px;

}

p {

  padding: 1cap;

}

img {

  margin: auto;

}

/\*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\*/

/\* ===== Tabela de dados ===== \*/

table {

    border: 1px black solid; /\* Para criar uma fina linnha no contorno \*/

    border-collapse: collapse; /\* elimina o espaço entre as "células" \*/

    background-color: white;

    box-shadow: 5px 5px 4px #0000007c; /\* Adiciona uma sombra ao fundo \*/

    margin: auto;

}

#tabela-imagem-fundo {

  background-image: url(imagens/imagem-fundo/imagem-fundo-tabela.jpeg);

  background-size: 100vw auto;

  background-repeat: no-repeat center center;

  /\* background-repeat: no-repeat; \*/

  /\* background-size: cover; \*/

}

caption {

    padding-bottom: 10px;

    color: #BFA084;

    font-size: 25pt;

}

tbody > tr:nth-child(2n) { /\* efeito zebrado \*/

    background-color:lightgray;

}

th, td {

    border: 1px black solid; /\* Cria uma fina linha para o contorno \*/

    border-collapse: collapse; /\* Elimina o espaço entre as "células" \*/

    padding: 10px; /\* Cria um distancimento interno, ampliando de dentro para fora \*/

}

/\* \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_- \*/

footer {

  background-color: black;

  color: white;

  text-align: center;

  padding: 10px;

}

.linkedin-link {

  display: inline-flex; /\* Alinha o ícone com o texto \*/

  align-items: center;

  gap: 6px;

  color: #0e76a8;

  text-decoration: none;

  margin-top: 8px;

}

.linkedin-link:hover {

  text-decoration: underline;

}

footer img {

  display: block;

}