**[Audio] [*RE4*]** *Resident Evil 4* es uno de los mejores videojuegos de la Historia. Es decir, **[negro]** pongámonos en contexto. **[BSO *Pokémon – Team Rocket’s Secret Strategy*]** **[Shinji Mikami]** **[Seco, ágil]** Eres Shinji Mikami, trabajas para Capcom, todo va bien. **[*Sweet Home*]** Un día estás diseñando un juego de terror para Super Nintendo inspirado en *Sweet Home*, uno de los primeros *survival horror*. Y le quieres meter tiros porque disparar es divertido, **[*Alone in the Dark*]** pero entonces juegas a *Alone in the Dark* y piensas: **[zoom]** “amigo… **[Martin Scorsese superpuesto]** … esto es cine”. **[AE, programación]** Así que cambias por completo el diseño de tu juego, **[anuncio PlayStation]** y pasa tanto tiempo que llega Playstation y Crash Bandicoot dice que es la mejor consola, **[seco, intriga]** y quizá sea la mejor consola, hagamos nuestro juego ahí. **[*RE* intro]** **[Seco, ágil]** Para la *intro*, contratas a un puñado de *amateurs* y les haces corretear por la noche campo a través y acabas teniendo un arranque mítico porque nadie sabe leer sus líneas y la gente quiere irse a dormir. **[clip] [*RE*]** Cuando quieres darte cuenta, tú y tu equipo habéis creado *Resident Evil*. Vaya por Dios, hemos creado un nuevo género y cambiado la historia de los videojuegos para siempre. **[Anuncios PS2]** Pero entonces llega la nueva generación y las nuevas tecnologías y el nuevo todo. A estas alturas, *Resident Evil* es un fenómeno y **[*Los Aristogatos*]** todos quieren ser un gato jazz, ¿pero sabéis lo que es *Resident Evil*? **[Audio]** **[clip, el piano se cae] [Negro]** Exacto, un fracaso. **[Vuelve]** **[*RER*]** En 2002 *Resident Evil* recibe un *remake* para Gamecube y es brutal, se ve como los dioses, este juego es tan viejo que podría beber en Kansas y sus gráficos todavía aguantan, pero no vende tanto como tenían previsto, **[lanzamiento Gamecube]** quizá tenga que ver que Gamecube no fue tan popular y el público de *Resident Evil* estaba en otra parte, **[así que el *survival horror* ha muerto]** así que en Capcom dicen que el *survival horror* ha muerto. **[Prototipos *RE4*]** Te pones a darle vueltas y le metes acción, cambias el registro, quizá está en una mansión y hay fantasmas, pero para cuando quieres darte cuenta el juego es tan distinto que ya no es *Resident Evil*. Hey, podríamos crear una nueva IP con estas ideas y **[*DMC*]** oh, acaba de nacer *Devil May Cry*. Vaya por Dios, hemos vuelto a crear todo un género y cambiar la historia de los videojuegos para siempre. **[*RE4*]** Entre medias, el equipo sigue trabajando en el nuevo *Resident Evil* y miran hacia fuera: **[*Operation Winback*]** toman notas de *Operation WinBack*, **[*MGS2*]** *Metal Gear Solid 2* **[*Resident Evil Película*]** e incluso la película aquella con los láseres **[*RE4*]** y el resultado es *Resident Evil 4*. Vaya por Dios, acabamos de crear la plantilla de cómo van a ser los videojuegos durante los próximos… **[Audio]** [revisando papeles] **[negro]** **[Buscando]** Ehm… **[Seco]** 18 años.

**[*El que quiera bailar 5*] [*RE4*]** De verdad, aquí está todo: **[lista]** *quicktime events*, formato 16:9, cámara al hombro, modo horda, un diseño lineal con un punto que te señala hacia dónde ir, una tienda que te permite mejorar tu equipamiento y añadirle piezas a tu arma. **[Audio]** Pero entonces vas a guardar la partida y… **[clip]** **[Sorpresa]** Espera, ¿esto es *Dark Souls*? **[*RE4*, clip, los péndulos] [Shock]** ¡Oh, Dios, esto es *Dark Souls*! **[BSO *Tony Hawk Pro Skater – Menu Theme*]** **[Despacho]** *Resident Evil 4* es un juego de 2005, pero apenas se le nota el paso del tiempo. **[*RE4*]** Sí, quizá es un poco incómodo eso de ir al menú cada vez que quieres cambiar tu arma, y al principio puede hacerse raro quedarte quieto mientras apuntas, **[despacho]** pero quitando dos o tres cosas, se puede disfrutar sin ningún problema. Y tenéis que disfrutarlo, porque es que está tan bien diseñado… **[*Kill Switch*]** Esa es una de las diferencias clave con otros clásicos, como *Kill Switch*. **[Sencillo]** Sí, este juego fue muy importante a la hora de definir el *shooter* militar de coberturas, pero al menos para mí es un título pasable. **[*RE4*]** Sin embargo, empiezas *Resident Evil 4* y… **[Audio]** **[clip, la guitarra] [Tarareo] [*RE4*] [Apasionado]** Oh, y entonces das tus primeros pasos y te encuentras con un lobo atrapado por un cepo, y puedes liberarlo, y así aprendes a moverte, interactuar con el entorno y, ya de paso, que hay cepos y trampas por ahí, pero es que más adelante luchas contra un gigante y, cuando todo parece perdido… **[clip]** ¡El perro, chaval! **[*RE4*]** ¡Y la aldea! Este mapa es genial, me parece uno de los mejores niveles que se han hecho en la Historia de los videojuegos de acción: está lleno de entradas y salidas, tiene distintas alturas, un montón de rutas de escape, te redirige siempre al centro para mantener la acción enfocada, pasas de interiores a exteriores constantemente… A través del escenario puedes planificar tu estrategia y medir si vas más a la defensiva o a la ofensiva, pero además el sistema de combate es genial: en vez de gastar tus balas sin más, incentiva apuntar a las extremidades de los enemigos para bloquear sus ataques, derribarlos o dejarlos abiertos a un ataque cuerpo a cuerpo, y es tan satisfactorio… **[clip] [Risas]** ¡Sí, dale una patada a la vieja! **[Despacho]** ¡Pero es más que buen *gameplay*! El juego tiene tantísimo carácter: **[*RE4*]** es una mezcla impía entre *La Matanza de Texas* y *Parasyte* protagonizada por el Capitán América, y justo cuando el rollo aldea española empieza a estar visto, acabas en un castillo de horror gótico luchando contra un culto satánico. **[risas]** Y EL CULTO TIENE GATLINGS **[Despacho]** Hasta el vendedor, la cosa más simple del mundo, tiene personalidad: **[*RE4*]** es un pavo que parece salido de *Fallout* y ya con su diseño bastaría, pero es que entonces habla. **[clip]** Y no para de hablar, y quiero que hable más. **[clip]** **[BSO *Wind Waker – Outset Island*]** **[Despacho]** *Resident Evil 4* es brutal. Me encanta, es uno de mis juegos favoritos. Seguramente top 20, aunque quizá es top 10 y tengo que reconsiderar mis opciones. Pero también estoy trabajando en el análisis de *Disco Elysium* y ese va directo al top 3, así que esa lista la voy a reconsiderar sí o sí. Pero bueno, **[*RE2R*]** han pasado los años y, entre medias, Capcom ha hecho *Resident Evil 2 Remake* **[despacho]** y es un muy buen juego, y vende bien, **[*RE3R*]** así que luego hacen *Resident Evil 3 Remake* y es… **[Audio]** **[despacho, pausa]** Ehm… **[Vuelve]** **[Anuncio *RE4R*]** En fin, que donde hay dos, hay tres, y donde hay *Resident Evil 3* hay *Resident Evil 4*, así que anuncian lo inevitable. Y claro, aquí uno se pregunta “¿por qué?”, si *Resident Evil 4* sigue siendo un juego perfectamente disfrutable. **[Despacho]** A quién quiero engañar, todos sabemos el por qué. **[*Breaking Bad*, clip tirarse sobre el dinero] [Despacho]** Pero bueno, eso me da una oportunidad para hacer un vídeo de algún juego actual y, ya de paso, hablar sobre *Resident Evil 4* porque, como imaginaréis, aunque vamos a hablar del nuevo, es inevitable relacionarlo con el original. Habiendo dicho esto… **[Audio] [zoom]** podemos hablar de las ventajas de tener una VPN.

**[ANUNCIO NORDVPN]**

**[Negro]** [Voz: “*Resident Evil 4*”] **[*RE4R*, menú]** **[Suelto]** Vale, *Resident Evil 4 Remake*. Me he pasado el original un par de veces, así que debería estar familiarizado con cómo va todo. **[clip, el sacrificio]** **[Curioso]** Oh, vaya, esto sí que es nuevo. Me parece inteligente, así mantienes la idea del terror en el espectador a pesar de lo que pueda venir después y da un toque de intriga. **[*RE4R*]** **[Observador, optimista]** Vale, esta vez empieza de noche, eso también me parece muy inteligente y puede reforzar más el juego de lo que hacía el original. **[*RE4*]** Al principio, *Resident Evil 4* intenta engañarte para que pienses que es un *survival horror* y te sientas cómodo y en casa a pesar del cambio de registro. La aldea es el momento cuando el juego dice: **[cercano, seco]** “mira, esto va de pegar tiros”, pero seguramente para entonces ya estás a bordo porque tu primer enfrentamiento es contra un pavo que se mueve despacio y luego aparecen unos pocos más para que te familiarices con el sistema de apuntado, **[aprecio]** está muy bien y marca la transición de manera suave y sutil. **[*RE4R*] [Suelto]** Aquí imagino que harán lo… **[clip]** **[Sorpresa, seco]** Vaya, eso no pasaba en el original. Bueno, supongo que era una pelea muy básica, vamos a… **[Intriga]** Espera, todavía insisten con el terror. Y aquí hay un rollo de *La Bruja de Blair*, ¿qué está pasando…? **[clip, las Plagas] [Pánico]** Oh, mierda, ¡oh, mierda! **[*RE4R*]** Vale, así que me puedo agachar y me buscan, **[seco]** la *The Last of Us*-ización del videojuego ha sido completada. No es nada del otro mundo, pero me deja explorar y empezar la pelea a mi ritmo, no está ma-**[clip, me pegan] [*RE4R*]** **[Natural, admirando]** Uf, me encanta lo que han hecho a nivel visual. Esto es algo que pasa en todos los *remakes* de *Resident Evil*: aprovechan la oportunidad para hacer que todo sea mucho más creíble y natural. El pueblo original era un poco abstracto, pero ahora sí existe en relación con la naturaleza, como que las casas y los senderos se adaptan a las formas de la montaña. **[clip, abre la puerta]** **[Feliz]** ¡Ah, la aldea! Mírala, ya hemos llegado, qué momento más gen-**[seco, duda]** ¿eso que se ha caído es una cabeza? **[Despacho]** OK, hablemos de *Resident Evil 4*. Lucirá *survival horror*, pero es un juego de acción: **[*RE4*]** los enemigos dan recursos, las cajas dan recursos, los cuervos dan recursos. Puedes devolver el golpe porque encontrarás munición de lo que necesites y sí, Leon se mueve como si no supiera dónde están sus pies, pero los enemigos son lo suficientemente amables como para tenerlo en cuenta y sus ataques son cortos y predecibles. **[Despacho]** Para mí, la aldea en *Resident Evil 4* es un nivel trepidante. ¿Que cómo la describiría en el *remake*? **[Verdi – *Dies Irae*]** **[risas. Zoom]** Agonía.

**[*RE4R*, distintos clips de violencia] [*Beat the Pianist 1*] [AE, el mapa de la aldea]** **[Intriga]** Vale, ¿qué está pasando aquí? El diseño de la aldea es prácticamente el mismo: hasta la escopeta y la granada, dos armas muy poderosas que encontrabas en el original para hacer frente a la horda, siguen en el mismo lugar. **[Empieza]** **[*RE4R*]** Pero no es tan fácil, porque la aldea será casi la misma, pero los aldeanos, los Ganados, no. **[clip] [*RE4R*]** Nosotros hemos ganado movilidad y ahora podemos caminar mientras disparamos, así que los enemigos se han adaptado. Sus ataques son más peligrosos, con más alcance, pueden redirigir sus cargas para alcanzarnos y su movimiento es más amplio. **[*RE4*]** Además, hemos perdido recursos. **[clip, *headshot*]** **[Cambia]** En *Resident Evil 4*, Leon tenía un cuchillo para atacar cuerpo a cuerpo; era riesgo/recompensa y te permitía ahorrar munición a cambio de hacer menos daño y atacar con menos alcance. **[*RE4*]** Era otra forma de incentivar que apuntáramos de manera inteligente, porque es mucho mejor disparar a la rodilla o a la cabeza para derribar a un enemigo y después meter unos cuantos machetazos en el suelo que simplemente liarse a tiros. **[*RE4R*]** **[Tensión]** Pero, en el *remake*, el cuchillo tiene durabilidad. **[clip, se rompe]** **[*RE4R*]** No sólo hace menos daño, sino que se rompe después de unos pocos usos y, para complicar la situación, ahora tiene más usos, como hacer *parry* a prácticamente todos los enemigos. **[clip] [Risas, arrogante]** Menudo piltrafill-**[clip, me ataca] [*RE4R*]** Además, el cuchillo sirve para hacer *oneshots* sigilosos, **[suelto]** aunque honestamente, también puedes utilizar el rifle con mirilla y no pasa nada porque esta gente no tiene sentido del oído, pero quizá lo más crucial, si no acabas debidamente con un Ganado, empezará a sufrir convulsiones, y entonces más te vale darte prisa y apuñalarlo porque, si no, va a resucitar como una versión más rápida, más agresiva y resistente a tus balazos. **[clip] [Termina] [Audio] [*RE4R*, ordenando el maletín]** Tienes que estar atento a un montón de cosas porque todo es un recurso. **[*RE4*]** En el original, podías comprar un chaleco antibalas en el último trecho; era muy útil, costaba un dineral pero reducía todo el daño físico. **[*RE4R*]** El chaleco vuelve en el *remake*, pero lo consigue antes y se degrada con el uso, así que viene bien tener ahorros para repararlo cada poco tiempo. Y no es sólo que Leon deba vigilar más sus herramientas: tiene menos recursos inmediatos. La pólvora, que en los últimos *Resident Evil* nos permitía fabricar munición, vuelve a aparecer aquí, **[intriga]** y aunque en un principio parezca que nos están dando más facilidades, en realidad es al contrario: su presencia hace que cada bala cuente más. **[*RE4*]** En el original, si eras inteligente y sabías usar el cuchillo, tenías munición de sobra para todas tus armas. **[Arrogante]** Mirad. Mirad mi maletín, tengo todo esto para enfrentarme al apocalipsis. **[*RE4R*]** En el *remake*, sin embargo, el rifle, la escopeta y el subfusil reciben mucha menos munición de las cajas y los cadáveres, **[redundante]** así que tienes que reservar la pólvora, así que se convierten en armas mucho más valiosas, no sólo por eso, **[arrogante, exagerado]** sino porque ahora aparecen estos inspirados de la vida modo Toro de Osborn-**[pánico]** ¡oh, mierda! **[clip] [*RE4R*]** Y siempre que ves uno se convierte en un foco de tus escopetazos porque a estos tipos no te los vas a cargar con la Glock. **[Despacho]** Todo esto hace que tardemos más en sentirnos cómodos; hay que hacerse a este nuevo sistema de recursos y al nuevo comportamiento de los enemigos, y eso cambia nuestra perspectiva. **[*RE4*]** En el original, la aldea era un baile: una escena de acción para ponerte a prueba y que practicases libremente con las nuevas reglas de este juego, **[*RE4R*]** pero en el *remake* es un asedio. **[Tenso]** Aquí no hay tiempo para tonterías: esta gente te supera y estás constantemente a la defensiva, huyendo al siguiente punto clave mientras intentas aguantar. Ya sólo con esto sería suficiente como para tenerme en tensión, [intro de *Chainsaw Man* de fondo] **[me voy indignando]** pero, por supuesto, aparece el pibe con la motosierra para complicar aún más las cosas, ¡claro, adelante, si estábamos bien! **[clip, las campanas]** **[Intriga]** Y entonces… las campanas. Y como empezó se termina, y dejan estos pocos segundos de *gameplay* para que sientas lo extraño de este momento: ese alivio y, a la vez, la idea de que esto no es más que el principio. **[Despacho]** La agonía no está sólo en la aldea: está en todas partes. **[Comparación *RE4* y *RE4R*]** Siempre que te encuentras un nuevo enemigo en *Resident Evil 4*, es lento y está lejos para que puedas verlo y hacerte a la situación, pero en el *remake* todo va a por ti. Lo que era lento ahora es hostil, agresivo y viene corriendo. **[Despacho]** La verdad es que lo hacen bastante bien, porque hay muchas mejoras *quality of life*, como que los cepos no hacen daño o tienes accesos rápidos para tus armas, pero no nos equivoquemos: este juego sigue siendo duro. En cierto sentido lo es incluso más que el original: antes, si aumentabas la capacidad de tu arma, te llevabas una recarga de gratis, pero aquí… Bueno, para eso está la pólvora.

**[*RE4R*]** Y ya que estamos hablando del buhonero… **[clip, habla] [Escandalizado]** Oh, Dios, ¿pero qué le han hecho? Espera, veamos en inglés... **[clip, habla en inglés]** **[Más escandalizado]** ¡Amigo, dejaste la coca! **[BSO *Deadly Premonition – Life is Beautiful*]** **[Despacho]** No voy a echar la culpa a los actores de doblaje: están haciendo su trabajo. Esto es cosa del *remake*, que busca un tono más sereno respecto al original. Y, a ver… Tampoco es muy difícil. **[*RE4*]** La aldea del original era un lío: un pueblo de la España profunda donde aún utilizaban pesetas en 2004 y cuyos habitantes tenían acento… **[clip]** **[Incómodo]** Esto no es exactamente como se expresan en Castilla la Mancha… **[*RE4*]** Pero incluso si hablaran con un perfecto acento castellano… **[Sin palabras]** Escuchad estas interpretaciones. **[clip] [Pasional, susurro]** Dios, qué bonito es este juego… **[*RE4*]** Saddler, el antagonista de *Resident Evil 4*, aparecía como si fuera el villano de una serie de animación de Disney Channel e interrumpía nuestras conversaciones por códec para intentar meternos miedo, y… **[clip]** **[Risas, tierno]** A este hombre no se le da bien eso de hablar, es adorable. Si es que piensa que Leon es un maestro del lenguaje y que no es rival para su intelecto, es… **[*The Office*]** Es como ver a Michael y Dwight haciendo de las suyas, esto no es serio. **[*RE4*]** **[En fin]** Y luego tenemos a Ramón Salazar: este niñato que aparece en el castillo de pronto y se quiere ser un villano de James Bond, pero más bien es el Team Rocket. **[Alegre, tierno]** Es tontísimo, el pobre no sabe lo que está haciendo y acaba actuando como un niñato frustrado porque no se sale con la suya. En general, el castillo es el momento en que *Resident Evil 4* dice que se cansó de ser buena onda y poco a poco empieza a perder la cabeza. Empezamos con estas esculturas que, por algún motivo, están colgadas boca abajo, **[Audio]** **[cada vez más sorprendido]** y acabamos con un carro que te lleva sobre la lava, a quién se le ha ocurrido esto. **[clip, sala de lava]** **[Sorpresa]** ¡Ay, Dios, que la sala de la lava es *Dark Souls 2*!

**[*April Fool’s Day*] [Despacho]** No es que el *remake* renuncie a la tontería por completo… Pero está claro que quiere virar más hacia el terror, y tiene sentido: es lo mismo que ocurrió con el primer *Resident Evil*. **[*RE*]** **[Seco, sarcástico]** Supongo que habréis oído esto un millón de veces, pero el *Resident Evil* original, además del padre del *survival horror* moderno… es un juego bastante tonto. **[clip] [*RE*]** No es que quiera hacerte reír, pero la calidad de la interpretación y las animaciones lo ponen más en serie B que auténtico terror. **[*RER*]** **[Énfasis]** Y entonces llega el *remake* de Gamecube y da la impresión de que esto es lo que quería el equipo de Capcom, así luce realmente la mansión Spencer. **[Intriga]** La atmósfera es densa, con un silencio inquietante y debemos tener cuidado con los zombis y prender sus cadáveres si no queremos lidiar con un problema peor más adelante. **[*RE4R*]** El *remake* de *Resident Evil 4* repite la jugada: Salazar y Saddler permanecen, pero ahora se toman sus papeles en serio. Ramón Salazar es menos un niño raro y más un… **[Incómodo]** Cosa con ínfulas de teatro que nos considera peones en su juego, y Saddler ya no interrumpe nuestras llamadas sino que tiene una presencia etérea. Tardamos en verle en persona, y entre medias Leon y Ashley sufren la infección de las Plagas, los parásitos que causan los monstruos de *Resident Evil 4*, con mucha más fuerza que en el original. **[*RE4*]** **[Aprecio]** Me gusta; a Leon le inyectaban las plagas y Ashley venía infectada por defecto y esto sólo importaba al final, cuando extirpaban al parásito **[sarcástico]** y ella parecía no estar pasándolo tan mal con una operación láser y sin anestesia. **[clip] [*RE4R*]** **[Exagerado]** En el *remake* hay gritos. **[clip]** **[*DELETED Resident Evil 4 Scene Ft. Joe Biden*]** Un poco de contexto: Leon está en España porque tiene que rescatar a Ashley, la hija del presidente de EE.UU., **[*RE4R*]** y como acabo de decir ella ha sido infectada por las Plagas como parte del plan de Saddler. Conforme avanza la historia, Leon y Ashley lucen cada vez peor, y hay veces en que las Plagas toman el control. El líder fanático, estos enemigos con vestimenta roja, ahora son una amenaza y hay que lidiar con ellos de inmediato porque su presencia afecta a Leon y hace que las Plagas le paralicen. **[*RE4*]** El castillo original era demasiado limpio, demasiado bien iluminado. **[Suelto]** También era un parque de atracciones, pero lo que quiero decir es que su ambiente era muy preparado, **[*RE4R*]** mientras que aquí las habitaciones tienen más sentido y todo está más en ruinas, con muchas salas a oscuras o con luces bajas. El juego utiliza esa atmósfera a su favor y, por ejemplo, nuestro primer encuentro con un Garrador, estos enemigos con cuchillas y armadura, es en un sótano opresivo. **[*RE4*]** Comparad con el original, que sí, era un sótano, pero más amplio y cómodo. **[*RE4R*]** **[Aprecio]** No sé, todo tiene sentido y su propia identidad; me encanta cómo los fanáticos rezan en los enfrentamientos. No necesitan ser enemigos fuertes: escuchas esto y te intimida, estás luchando contra un culto que no teme a la muerte. Todo tiene más… cuerpo, es más amenazante. **[*RE4*]** Mirad cómo era el gigante: está bien, pero se nota que alguien acaba de ver *El Señor de los Anillos*. **[Audio]** **[*RE4R*, clip]** **[Flipando]** Ahora fijaos en esta cosa y decidme si os sentís a salvo luchando contra ese monstruo. **[clip, el lobo] [Emoción]** ¡El lobo! ¡El lobo ha vuelto, este juego es GOTY! **[Despacho]** Y ya que estamos hablando de diseños y gráficos… Es que todo luce muy bien. No me gusta hablar sobre el apartado técnico porque siento que el metraje ya lo hace, **[*RE4R*]** pero me encanta el nivel de detalle de las animaciones. Leon tiene un montón de gestos que le dan vida y adoro cómo saca su arma para indicar que hay peligro cerca, y no es sólo cuestión de gráficos, sino de sonido: **[clip]** todo suena natural, los sonidos tienen en cuenta la distancia y el eco, es… **[despacho]** … inmersivo. Y me gusta, quiero sumergirme en la experiencia porque es muy disfrutable; igual que hicieron con el *remake* del original, se ha adaptado y desarrollado mucho de lo que había.

**[*RE4*]** El gran cambio de *Resident Evil 4* en realidad no fue la cámara sino algo más sutil: **[clip]** la relación del jugador con el mapa y los enemigos. **[*SH*]** Una de las diferencias clave entre *Resident Evil* y *Silent Hill* es el posicionamiento de los monstruos. *Silent Hill* puede ponerte varios en una zona y te da muchos más recursos para luchar. **[Suelto]** Hasta puedes liarte a golpes con un arma cuerpo a cuerpo y esa es una estrategia perfectamente viable. **[clip] [*RE*]** *Resident Evil* es más de planificar rutas y gestionar recursos: un solo zombi ya es suficiente como para taponar un pasillo, y como el juego te tiene yendo de un lado a otro, es cuestión de calcular qué zonas despejas y cuáles no para ahorrar munición y moverte sin qu-**[clip, me pillan] [Chillido tonto y progresivo]** **[*RE4*]** *Resident Evil 4* se deshizo de todo eso. No tienes que esquivar a estos enemigos: tienes que vencerlos, y si juegas bien tus cartas, tienes recursos de sobra. El mapa es mucho más lineal y apenas vuelves a las zonas una vez las superas; *Resident Evil 4* utiliza los tiempos de carga de manera muy inteligente para separar las zonas entre sí. Dentro de cada zona hay puertas que puedes abrir sin ningún problema, así que el diseño secciona el mapa y presenta cada espacio separado por tiempos de carga como un desafío independiente. En realidad es bastante arcade: **[Enumerando]** la aldea es un sitio, la granja es otro sitio, y cada habitación del castillo es un sitio distinto con una prueba concreta a superar. **[Despacho]** Esto me daba miedo con el *remake*, porque al no haber tiempos de carga, temía que las zonas perdieran su identidad. Sin embargo, el equipo ha sabido mantener el espíritu a la vez que crea una imagen más natural de cada uno de estos escenarios. **[*RE4R*]** La clave es esta animación. **[clip] [transición a *Dark Souls*]** **[Seco]** Oh, mierda, esto es *Dark Souls*.

**[*Social Distancing*]** **[*RE4R*]** En realidad hay dos claves: no es sólo que Leon haga la animación de Aragorn abriendo las puertas del Abismo de Helm, sino que el mapa suele presentar un camino principal del que surgen desviaciones que acaban en callejones sin salida o te devuelven al nexo. Además, siempre que entramos en un nuevo espacio, ahí está todo: nunca toca ir de un lado a otro, así que cada zona se convierte en su propio desafío, sobre todo porque mantienen la filosofía del original de darle estéticas muy reconocibles. **[Despacho]** No es una mentalidad muy *Resident Evil*, pero es la mentalidad de *Resident Evil 4*, y han encontrado formas de hacer que pensemos en el mapa como un conjunto en lugar de una progresión de desafíos. **[*RE4R*]** Repartidos por el mapa hay distintos tipos de muebles cerrados con llave y no las conseguimos hasta mucho más adelante, así que surge la pregunta: ¿vuelvo para conseguir la recompensa? **[*RE4*]** **[Aprecio]** Y no es algo trivial: *Resident Evil 4* lo hacía todo bien porque es una obra maestra, así que añadieron estos tesoros que puedes vender por unas cuantas pesetas, pero si los combinas puedes conseguir tesoros incluso más valiosos. El sistema original era un poco obtuso y te decían que había una ranura o que el tesoro pertenecía a un conjunto, y tocaba adivinar qué encajaba con qué, **[*RE4R*]** pero el *remake* ha simplificado el sistema y lo ha hecho más interesante: ya no combinas los tesoros, pero algunos tienen huecos para engarzar gemas. El hueco puede ser rectangular u ovalado y ganas más dinero si combinas gemas de distintos colores o engarzas las variantes más raras, y los enemigos poderosos son los que sueltan estas gemas, así que tienes un incentivo tanto para hacer *backtracking* en busca de estos tesoros como para acabar con los enemigos más fuertes y así vender tus tesoros por más dinero. **[*RE4*]** Otro cambio inteligente es que, en el original, había unos medallones azules repartidos por las primeras zonas, y si rompías diez te daban una pistola **[en fin]** que no servía de demasiado, pero oye, es gratis. **[*RE4R*]** El *remake* expande ese concepto y ahora puedes encontrar encargos opcionales que te recompensan con espinelas. Esta es una segunda economía con ítems opcionales pero muy valiosos, y los encargos suelen requerir *backtracking*, así que tenemos motivos para explorar. **[*RE4*]** Nada es trivial en el *remake*: en el original había una galería de tiro, [audio de las figuras] **[zoom]** y como recompensa daban estas figuritas que hacían ruido y eran muy graciosas, **[*RE4R*]** pero el *remake* las convierte en un *gachapon* y crea un sistema de monedas según tu puntuación para aumentar tus posibilidades de conseguir figuras raras; además, los muñecos dan bonificaciones pasivas, como fabricar más munición de escopeta, así que te interesa ir a la galería de tiro y hacerlo bien. **[Humilde]** Y no sé, es divertida, es uno de los remanentes de la tontería de *Resident Evil 4*. **[clip] [Despacho]** No soy muy fan de los *remakes*, pero al menos este no da las cosas por sentado y se esfuerza por traer *Resident Evil 4* a 2023. **[*RE4R*]** Todos los jefes finales han sido revisados y sus peleas son desafíos mucho más interesantes que simplemente pegar tiros. Aunque la pelea contra Salazar sigue dando tanto asco como en 2005… **[Audio]** **[clip, me devora] [Despacho]** ¡Y el guion! Que a ver, es *Resident Evil*, pero le han dado más peso a la trama y a sus personajes.

**[ARTLIST – *Will he reyes shine in green or in blue*] [*RE4*]** Luis era un personaje extraño: se notaba que lo habían metido como alivio cómico, **[incómodo]** pero apenas pasabas tiempo con él y el tiempo que pasabas… **[clip, misiles balísticos] [Escándalo]** ¡Señor…! **[*RE4R*]** Ahora Luis es menos *latin lover* y más un pavo que te pide tabaco a las tres de la mañana, pero también es un personaje más interesante. Pasamos tiempo con él, la trama le da momentos para que nos cuente su historia y recibe hasta un pequeño arco de redención. Su llave nos acompaña durante el último trecho del juego y nos dan este momento donde vemos una foto de él con sus compañeros para que veamos que tuvo una vida y cree en su misión. **[*RE4*]** Ashley ya no es una mujer histérica que no para de gritar y pedir que la rescatemos; **[*RE4R*]** **[comprensivo]** sigue necesitando nuestra ayuda y tiene miedo, pero es un miedo más razonable: **[obvio]** el pánico que cualquiera sentiría cuando un hombre tan sexy viene a rescatarte y no se te ocurre qué decirle. **[clip] [risas, tierno]** Me gusta este momento, la pobre está aterrorizada y se queda con cara de: **[zoom]** **[shock, imitando]** “¿he muerto? ¿Estoy en el cielo?” **[*RE4R*]** La relación entre Ashley y Leon está más desarrollada y puedes ver cómo ella se va encariñando, **[admirando, exagerado]** ¡y ahora puede bajar las escaleras ella solita! Mírala, mi niña, qué ágil es, que puede con todo. **[Esperanza]** Y cuando la controlamos tiene más agencia; no sólo se defiende contra más armaduras, sino que su misión es rescatar a Leon. Quizá en Capcom han aprendido y al fin tenemos un personaje femenino posit- **[Silencio]** **[seco]** Ah, que la han vuelto a secuestrar. Y… y la siguiente escena empieza con un plano del culo de Ada… **[Despacho]** Pero al menos hay un poco de bondad en el mundo, porque a pesar de todo tenemos a Leon S. Kennedy. **[ARTLIST – *It’s fun being a cat*]** **[*RE4*]** No voy a decir que Leon fuera un personaje aburrido: al contrario, es un héroe americano para todos los públicos. Quiere ser un tipo duro que se lía a guantazos y habla con descaro, **[cauto]** pero tampoco nos pasemos, quizá hay niños mirando. **[*RE4R*]** ¿Pero en el *remake*? **[clip]** **[Contento]** Oh, este tío me cae bien. **[*RE4R*]** En realidad no han cambiado tanto: la base sigue siendo la misma, pero va en otra dirección. Básicamente, todo el mundo se toma en serio el rollo de las Plagas… **[Harto, arrastrando]** y Leon está hasta las narices, **[suelto]** aparece Salazar queriendo soltar un discursito y… **[clip] [Risas] [*RE4R*]** **[Encantado]** Este hombre viene de ver cómo Raccoon City se fue a la mierda y no tiene tiempo ni ganas de otro apocalipsis. Lo que me encanta de Leon es que no es Deadpool, no está por encima de la situación. Al contrario: le sigue el rollo a todo el mundo, pero para mandarlos a la mierda. Al final del juego te enfrentas a este hombre, Krauser, que fue su mentor en las fuerzas armadas, **[exagerado]** y Krauser ve esta pelea como un ritual: un enfrentamiento entre soldados reviviendo sus traumas. **[Emocionado]** Y a Leon se la sopla. **[clip]** **[Alegre, sorprendido]** Es que… ¿soy sólo yo? Me estoy picando en nombre de Krauser, Leon puede con mi paciencia y le estoy controlando. **[Despacho]** Desde luego no esperaba que *Resident Evil* me diera un personaje protagonista tan divertido. Ahora quiero que Leon y Wesker luchen en *Resident Evil 5* sólo para ver qué se dicen. El gran triunfo de *Resident Evil 4* *Remake* es pulir lo que ya parecía perfecto. **[*RE4*]** A pesar de lo bueno que es el original, sí hay partes que me gustan menos o directamente me sobran. **[Lista, cansado]** La sección de los vagones se hace extraña y va en contra de la filosofía de disparos del resto del juego, las catacumbas son visualmente aburridas y carecen de un desafío propio, el modo horda cuando Ashley conduce una tuneladora se alarga hasta el infinito, la pelea contra Krauser es muy seca y estos robots explosivos salen de la nada y son frustrantes… **[Despacho]** Y, en el *remake*, todos estos momentos no están o han sido mejorados. *Resident Evil 4* *Remake* es “*all killer, no filler*”. **[*RE4R*]** **[Enumerando]** En vez de a una tuneladora, Ashley maneja una bola de demolición mientras aguantamos hordas en un entorno de distintas alturas con obstáculos; las catacumbas han quedado reducidas a una pequeña referencia tras el desafío de Krauser, que ahora está dividido en secciones con mucho más carácter y es un enfrentamiento que pide más del jugador, **[divertido]** y la sección del vagón se ha convertido en este… **[audio]** nivel de *Donkey Kong Country* a toda velocidad donde aparecen un montón de enemigos de la nada y es genial. Esto es una tontería, es puro *Resident Evil 4*, me lo estoy pasando como un enan-**[clip, explota]**

**[*RE4R*, el clip de la explosión] [Despacho, suspiro]** *Resident Evil 4 Remake* hace muchas cosas bien, pero no es perfecto. Es inevitable, pero hay cosas que se han perdido por el camino. Hablo, por supuesto, del sistema de apuntado. **[*RE4*]** Podría dedicar todo un vídeo a hablar sobre el sistema de apuntado de *Resident Evil 4*, **[Despacho]** pero por el bien de mi salud mental, dedicaré sólo un cacho de este. Si me permitís… **[me pongo las gafas]** … seamos pedantes. **[Bizet - *Habanera*] [*Wolfenstein 3D*]** Desde el principio de los *shooters*, el jugador ha tomado la perspectiva del cañón del arma. En *Wolfenstein 3D* miramos donde apunta nuestra pistola **[*Battlezone*]** igual que, años antes, en *Battlezone* miramos donde apunta el cañón. **[*DOOM*]** Esto invita a contemplar el mundo desde una cierta perspectiva: desde la hostilidad, la agresión. La expresión más visible de nuestro avatar en primera persona, a veces lo único que vemos, es una herramienta hecha para matar. No somos una persona: somos la respuesta a nuestros problemas, entendiendo “problema” como “enemigo” y “respuesta” como “reventar el cráneo a balazos”. Si tienes el arma adecuada, si eres el arma adecuada y tienes la habilidad necesaria, puedes hacer frente a todos los peligros. La pregunta, así, recae en el jugador: **[despacho]** ¿estamos a la altura de esos problemas? Es una perspectiva puramente meritocrática donde, si todos controlamos al mismo robot con las mismas habilidades y el mismo equipamiento, somos habilidad pura. **[Varios *shooters*]** Esta pregunta se ha convertido en el estándar del género, uno donde no vemos al sujeto sino a su equipamiento. Nuestro arma es firme, no tiene emociones. No se altera ni tiene miedo; está ahí para resolver problemas. Sí, nos movemos y la llevamos con nosotros, está tan sujeta a la gravedad como nuestros cuerpos, pero en cuanto apuntamos, nuestras manos no tiemblan. Somos nuestra arma. Somos metal. Esta es nuestra primera línea de defensa, es nuestra identidad; estamos hechos por y para el enfrentamiento. **[Despacho]** Y entonces… aparece *Resident Evil 4*. **[*RE4*]** Echando un vistazo rápido, parecería que nada ha cambiado: seguimos siendo un sujeto entrenado para hacer frente a todos los desafíos físicos que se interpongan en su camino. Leon no se cansa, cambia de arma inmediatamente y hace suplex **[despacho]** con la facilidad con la que me desabrocho los pantalones, **[*RE4*]** pero cuando apunta, la cámara no sigue a su arma sino a sus hombros y su cabeza. Es un cambio sutil, pero el foco está en Leon; el arma tiene una cierta libertad para moverse dentro del marco, y para saber dónde apuntamos tenemos una mira láser en vez de una retícula o algún elemento externo. **[Despacho]** Antes apuntábamos con un arma, pero ahora sostenemos el arma con la que apuntamos. **[*RE4*]** La pistola de pronto se convierte en una herramienta: un trozo de metal al final de las extremidades de Leon, algo pequeño, insuficiente. Sí, tienes munición como para acabar con un enemigo, pero hay muchos a tu alrededor, y Leon está preocupantemente quieto; su cuerpo llama la atención y nos fijamos en él. Leon es vulnerable. Hay una buena parte del escenario fuera de nuestra vista, reforzando aún más nuestra vulnerabilidad y lo poco útil que resulta este cacho de trozo de metal con el que fuimos tan idiotas como para pensar que estaríamos a salvo. No sólo eso: la pistola y su mira láser son todavía más arriesgadas porque son exactas. La bala cae donde señala el puntero y no en un lugar aproximado, igual que ocurre cuando hay una retícula. No tenemos al juego para ayudarnos con la puntería: dependemos de nosotros mismos y podemos fallar por muy poco. La impresión final es la de quedar expuestos, sin ruedines ni barreras que nos asistan; somos una persona en un entorno hostil, no un arma lista para hacer frente a cualquier desafío. **[Despacho]** Aunque estoy seguro de que este sistema de apuntado tenía todas esas intenciones, e incluso más, estoy igualmente seguro de que buena parte de su diseño viene de la ignorancia de los *trendsetter*. **[*Conker* y *Operation WinBack*]** Entonces no había muchos juegos que utilizaran ese sistema de apuntado al hombro, y los pocos que había, como *Conker’s Bad Fur Day* u *Operation WinBack*, utilizaban cada uno un sistema propio: ya fuera *Operation WinBack* con su apuntado libre y de cámara alejada, casi haciendo referencia a propuestas anteriores como *Wild Guns*, o *Conker* con una cámara más próxima y parecida a lo que vendría después, aunque seguramente lo hicieran para dar visibilidad y centrar la cámara en la zona de impacto, permitiendo que el jugador viera de manera intuitiva dónde irían sus disparos y así permitiendo su mezcla de géneros de manera más cómoda. **[Despacho]** Pero entonces llegó *Gears of War*… y se olvidó la lección. **[*Gears of War*]** *Gears of War* juntó las enseñanzas de *Resident Evil 4* y *Kill Switch* en un *shooter* militar que definió cómo funcionarían los videojuegos de acción durante la siguiente década. *Gears of War* pone el foco en el arma cuando apuntas y tiene una retícula, pero lo hace por un motivo: quiere diferenciar dos formas de disparo, si suelto y desde la cadera o preciso y sobre el hombro para premiar al jugador que toma buenas posiciones y puede permitirse perder visibilidad y movimiento a cambio de precisión. **[Otros *shooters*]** Sin embargo, los *shooters* que vinieron después sólo se fijaron en la estética de los disparos en *Gears of War* y olvidaron lo que había propuesto *Resident Evil 4*: ahora se favorece disparar desde el hombro, sin ese juego entre el disparo desde la cadera o sobre el hombro, y cuando se apunta, siempre es desde tu arma, con una retícula. **[*RE4R*]** *Resident Evil 4 Remake* es una oportunidad perdida para recuperar esas enseñanzas, pero es continuista no de *Gears of War*, sino de sus alumnos. Leon sólo puede disparar cuando apunta sobre el hombro, y al hacerlo el foco está en su arma y la retícula artificial. Por eso, aunque vayamos a la defensiva, aunque el *gameplay* se haya pulido, por mucho que las peleas sean más agresivas, cuando apuntamos, el arma nos da garantías. Es nuestro punto de apoyo, nuestro contraataque, y pasamos del modo Leon al modo pistola en vez de hacer que Leon levante su pistola. Y por peligroso que sea el mundo, cuando eres una pistola, todo se siente más manejable que si eres humano. **[Termina]**

**[Audio] [Despacho, me quito las gafas]** Eso es más o menos lo que quería decir sobre el sistema de apuntado. Lo siento por la pedantería, aquí tenéis un, eh… **[*Man Runs Into Garage Door While Attemptin Sparkling Water Challenge*, clip]** **[BSO *Samurai Champloo – Aruarian Dance*]** **[Despacho]** No sé, sistema de apuntado aparte… se ha perdido fisicalidad. **[*RE4*]** En el original, el cuchillo no sólo se utilizaba para ahorrarte munición en las peleas: también servía para romper los cofres con recursos. **[*RE4R*]** **[Apenado]** En el *remake* basta con pulsar un botón y Leon hace una animación, **[reculando]** y es muy cómodo y la animación está muy bien, **[apenado]** pero hace que no tenga el cuchillo tan presente. **[Triste]** Además, todo tiene este… amarillo que rompe la estética de un entorno claramente pensado para verse natural, **[*RE4*] [nostálgico]** y aquí estoy yo recordando cómo, en el original, era fácil saber qué cajas y barriles se podían romper porque tenían un color más claro que el resto del escenario. **[Despacho]** El *remake* pule y adapta muchas cosas, y mantengo que lo hace bien, pero existe dentro de los confines del original: son variaciones más que aportaciones, y eso limita su potencial. **[*RE2R*]** Es decir, estos *remakes* quieren que veamos *Resident Evil* como una gran historia donde una entrega lleva a la siguiente. Leon acaba traumatizado al final de *Resident Evil 2 Remake* **[*RE4R*]** y empieza *Resident Evil 4* queriendo evitar otro desastre como el de Raccoon City; necesita salvar a Ashley para sentir que hay esperanza y que no todo está perdido, pero al mismo tiempo Leon no habla sobre lo ocurrido en Raccoon City… **[despacho]** porque, bueno, eso no se mencionaba en *Resident Evil 4*. **[*RE4R*]** Se tienen en cuenta los hechos del juego anterior en la medida en que es la secuela, pero no presentan a Leon como una consecuencia de esos eventos; **[lamento]** peor aún, tenemos a Krauser, que aparece a la mitad de la historia y nos habla de un pasado que no conocemos. **[*RE4*]** **[Reculando]** Y vale, Krauser estaba en el original y su historia no se contó hasta muchos años después. No digo que tuvieran que cambiarlo, **[*RE4R*]** sino que, si quieres contar la historia de nuevas maneras y has demostrado un interés en no dejarlo todo exactamente como estaba porque han pasado dieciocho años, entonces yo voy a esperar un cierto nivel del guion. **[Lamento]** Pero *Resident Evil 4 Remake* no se atreve; no puede tocar la historia del originalporque los fans querremos reconocer los momentos clave y sentirnos en casa, y todas esas partes son muros de carga. **[Despacho]** Las repercusiones van más allá, porque todos esos cambios hacia un tono más sobrio y de terror no son suficientes. *Resident Evil 4* sería estúpido, pero también era icónico. **[*RE4R*]** Aprecio que hayan intentado hacer de Salazar y Saddler unos villanos más intimidantes, pero precisamente eran tan memorables por ser dos patanes incapaces de aceptar lo mal que se les daba su trabajo. **[*RE4*]** Saddler tenía ínfulas de líder cultista, pero no podría asustar ni a un niño pequeño, y Salazar actuaba como un genio de los juegos mentales cuando no era más que un mocoso poniendo trampas pochas de Indiana Jones. **[*RE4R*]** **[Seco]** ¿Ahora Saddler es más serio y poderoso? Sí, ¿y encaja con este nuevo tono? Sí, ¿pero es tan interesante como para diferenciarlo de tantos otros villanos megalómanos que se creen por encima de la Humanidad? Me temo que no. Ashley tampoco se salva, porque su *gameplay* no para de recordarme lo mucho que hemos evolucionado en todos estos años. **[Reconociendo]** Sí, ahora no tiene una barra de salud sino que tiene dos estados: sana o herida, así que no nos andamos con tanto lío al a hora de protegerla, **[meh]** pero tampoco hace ni dice demasiado fuera de las cinemáticas. **[*Bioshock Infinite*]** Elisabeth y, más tarde, personajes como Ellie o Atreus, señalaron hacia dónde podrían ir los NPCs compañeros interactuando con el escenario y hablando con el jugador. **[*RE4R*]** Diez años más tarde, Ashley parece un retroceso; a veces nos da pistas para resolver los puzles y suelta una o dos frases, pero no existe en este mundo sino que simplemente pasa por él.

**[*A Lighthouse in Space*] [Despacho]** Echando la mirada atrás, hay una diferencia crucial entre este *remake* y el de *Resident Evil 2*: volver a la comisaría de Raccoon City era interesante. **[*RE2*]** El videojuego había cambiado tantísimo desde 1998, y ese *remake* contenía más promesas que buenos gráficos. **[*RE2R*]** Era un nuevo sistema de control, una nueva cámara, Mister X ahora es un enemigo que te persigue durante buena parte de la historia en vez de salir en un par de ocasiones. *Resident Evil 2 Remake* era un clásico con sabor moderno, una revisión que se planteaba cómo había evolucionado el medio y qué nuevas posibilidades ofrecían el *gameplay* y la tecnología. Triunfó no sólo por sus gráficos o su sensación de juego: mantenía ese punto de *survival horror*, hizo que los zombis volvieran a dar miedo. **[*RE4R*]** **[En fin]** *Resident Evil 4 Remake* es el regreso a un juego que ya estaba ahí y la enésima prueba de que el *mainstream* AAA no ha cambiado tanto en casi dos décadas. Mantengo lo dicho: me lo he pasado genial jugando *Resident Evil 4 Remake*, y se ha pulido mucho… **[Seco]** Pero esto no es nuevo, no realmente, porque lo que propuso el original sigue siendo vigente hoy en día. **[*RE4*]** *Resident Evil 4* cambió los videojuegos para siempre, y es más que su sistema de combate. Era un videojuego variado, con un espíritu curioso muy raro en su época: empezaba siendo un *survival horror*, luego te daba uno de los mejores niveles que se han visto en un juego de acción, y cada poco tiempo cambiaba. Incluso algo tan tonto como poder conducir una lancha en un videojuego de acción me parece notable para la época. **[Pasión, lamento]** Supo exprimir hasta el límite el sistema que él mismo inventó: el teleférico te invita a utilizar el rifle, la pelea contra el gigante es la oportunidad para gastar toda tu munición del subfusil, cada sala era una nueva idea que jugaba con un sistema que ya de por sí era revolucionario. Y entonces jugabas con Ashley y, durante diez minutos, estás jugando a *Haunting Grounds* y viendo cómo será el *survival horror* de dentro de dos generaciones, pero entonces el registro cambia y huyes de una estatua gigante mientras superas un *quicktime event*, y nadie hacía las cosas así en 2005. **[Melancolía]** Algo que jamás olvidaré es cómo, justo al final de *Resident Evil 4*, te encuentras con una sala totalmente de gratis que es un pasillo con celdas. Hay un regenerador, uno de los enemigos más aterradores que existen, en una de esas celdas, y puedes oírlo, pero quizá no le estás prestando atención **[exagerado]** porque hay una bolsa de carne que se agita por algún motivo. **[zoom progresivo, suena eurobeat] [*RE4*]** Es una sala totalmente innecesaria, pero es un último gesto hacia el *survival horror*: un espacio que podría haber salido de la prisión de Toluca en *Silent Hill 2*, como si el juego se estuviera despidiendo de ti. **[Imitando, cercano]** “Aquí tienes: el enemigo que peor te lo ha hecho pasar en un entorno agónico con música que suena a Akira Yamaoka”. **[*RE4R*]** **[Triste, comprensivo]** Y esa habitación existe en el *remake*, pero de otra manera: es una sala con un montón de bolsas colgando, y si apuntas con la mira con sensor puedes ver que algunas tienen regeneradores. **[Comprensivo]** Es un desafío bien pensado: acertar a los regeneradores mientras se tambalean entre las bolsas, es tenso… **[Despacho]** … pero no es lo mismo. Y ese es el límite de *Resident Evil 4 Remake*: que es un gran juego de acción que camina sobre los hombros de uno de los mejores videojuegos de la Historia, y todo lo que puede hacer es repetir lo que hizo su antecesor. Y sí, es muy bueno, pero a la vez no me extraña tanto: le han hecho la mitad del trabajo. Y no nos equivoquemos, podría haber salido fatal, sigue teniendo mérito que el resultado sea tan bueno, es innegable que se ha hecho con cariño y pasión y me lo he pasado genial, pero el mundo sería muy distinto sin *Resident Evil 4*… y su *remake* no aporta más que recuerdos. **[*RE4*]** **[Inquieto]** Y aquí es donde viene mi miedo, porque ahora que ha salido esta nueva versión con mejores gráficos y controles actualizados… ¿Qué será del original? *Resident Evil 4* ha sido porteado a casi todas las plataformas desde que salió, es prácticamente un meme y… ¿no es triste que nos riamos porque un juego está disponible en tantas plataformas? **[*Skyrim*]** Es como *Skyrim*, que nos reímos porque Todd Howard intenta ponérnoslo hasta en la sopa, ¿pero cuántos juegos de hace 12 años están disponibles para las consolas de nueva generación? **[*RE4*]** Temo que el *remake* borre la necesidad de que exista *Resident Evil 4*, que acabe siendo considerado un “juego viejo” que no necesita estar disponible porque tenemos la versión nueva y flamante. Y, con su desaparición, desaparecerá esa parte de la historia; al jugarlo en directo había gente que no sabía lo importante que era este juego, y el *remake* diluye aún más su peso porque lo que en 2005 era revolucionario en 2023 son ideas trilladas. No hay versión de PlayStation 5 y Xbox Series X de *Resident Evil 4*; se utilizan las versiones de la anterior generación porque son consolas retrocompatibles. ¿Lo veremos en la próxima generación? **[Despacho]** Lo siento por cerrar siendo tan pesimista, pero… vivimos en una sociedad, y el mercado tiende a funcionar de una cierta manera. Pero oye, si todo lo que quieres es disfrutar de un buen videojuego, *Resident Evil 4 Remake* te tiene cubierto; la verdad es que tengo ganas de volver a jugarlo. Vamos a… **[cámara en mano]** Vamos a ver, dónde está el mando de la Xbox… **[Audio]** **[veo el mando, está sobre *Nacido de las Estrellas*]** ¡Ah, aquí está! **[BSO *Mario Kart 8*]** **[Agarro el cómic, tiro el mando]** ¡*Nacido de las Estrellas*, mi nuevo cómic! ¿Creíais que no iba a meter publicidad de mi nuevo cómic? **[La cámara se vuelve a mí]** Bueno, pues os equivocabais. ¡Os equivocab-**[corte]**