***Resident Evil 4* es uno de los mejores videojuegos de la historia**

Imaginad esto: te llamas Shinji Mikami y estás haciendo un juego de terror para SNES inspirado en *Sweet Home*, salvo que le quieres meter tiros. Entonces juegas a *Alone in the Dark* y piensas “amigo… **[clip]** … esto es cine”. Cambias por completo el diseño de tu juego, ahora es para PlayStation porque Sony tiene una polla enorme y fíjate, has creado *Resident Evil*, que creían que iba a vender poco pero acabó siendo un fenómeno. Vaya por dios, hemos cambiado la historia de los videojuegos para siempre

Entonces llega la nueva generación, nuevas tecnologías y nuevo todo. *Resident Evil*, a estas alturas, es un fenómeno y puede ser cualquier cosa. ¿Pero sabéis qué es también? Un fracaso; el *remake* de *Resident Evil* vende mal y eso hace creer a Capcom que el *survival horror* ha muerto. Toca meterle acción, tanta acción que acaba siendo otro juego. Quizá podríamos crear una nueva IP con estas ideas y – oh, cielos, acabamos de crear *Devil May Cry*. Vaya por dios, hemos vuelto a cambiar la historia de los videojuegos para siempre

Y entonces llega *Resident Evil 4*, que toma notas de *Metal Gear Solid 2*, *Operation Winback* y un puñado de títulos más y vaya por dios, acabamos de hacer la plantilla de cómo se van a diseñar los videojuegos durante los próximos, ehm… Dieciocho años

Aquí está todo: *quicktime events* en un juego de acción, formato 16:9, cámara al hombro, modo horda, diseño lineal con un punto señalándote hacia dónde ir, una tienda que ofrece mejoras…

Y entonces guardas la partida y… [música] ¿¡Esto es *Dark Souls*!? [Péndulos] OH DIOS, ESTO ES *DARK SOULS*

*Resident Evil 4* apenas ha envejecido; todavía puedes jugarlo y disfrutarlo sin ningún problema. Sí, quizá tener que ir al menú para cambiar de arma sea un poco molesto, pero es que *Resident Evil 4* está TAN BIEN DISEÑADO

Esa es la diferencia crucial: *Kill Switch* también fue muy importante a la hora de definir el *shooter* militar y de coberturas, pero es pasable. Sin embargo, empiezas *Resident Evil 4* y… [la guitarra, comienzo a tararear]

Y entonces te encuentras con un lobo atrapado por un cepo, y puedes liberarlo y ya de paso aprendes que hay cepos y trampas por ahí, pero es que más adelante luchas contra un gigante y… [clip] ¡EL PERRO, TÚ!

LA ALDEA. La aldea es uno de los mejores niveles de la Historia de los videojuegos de acción: tantas entradas y salidas, distintas alturas, rutas de escape, interiores y exteriores… Sólo ya con el escenario puedes medir si vas más a la defensiva o a la ofensiva, pero es que el sistema de combate también es fantástico.

SÍ, DALE UNA PATADA A LA VIEJA

Pero es que también tiene tantísimo carácter: es una mezcla entre *La Matanza de Texas* y *Parasyte* hasta que, de pronto, entras en un castillo de horror gótico y acabas luchando contra un culto satánico. PERO EL CULTO TIENE GATLINGS

Y entonces te encuentras con este pavo que parece salido de *Mad Max* y resulta que es un vendedor. La diferencia es que cualquier otro videojuego haría que el buhonero se quedase en eso, pero aquí NO SE CALLA, Y VIVE CADA FRASE QUE DICE [clip]

*Resident Evil 4* es brutal. Es uno de mis juegos favoritos; de hecho, quizá esté en mi top 10 y tengo que reconsiderar mis opciones. Aunque también estoy trabajando en *Disco Elysium* y ese va directo al top, así que se reconsiderará sí o sí

La cuestión es que Capcom hace *Resident Evil 2 Remake*, y es muy bueno y vende bien, y luego hace *Resident Evil 3 Remake*, y es… Ehm…

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* se sigue pudiendo jugar

A quién quiero engañar, todos sabemos el por qué [*Here comes the Money*]

Voy a analizar *Resident Evil 4 Remake*. Para eso habéis venido, imagino, pero al final va a ser inevitable hablar del juego en relación con el original. Habiendo dicho eso…

… podemos hablar de las ventajas de las VPN

**[ANUNCIO NORDVPN]**

**OK, hablemos de *Resident Evil 4*.** Me he pasado este juego un par de veces, así que estoy bastante familiarizado con cómo va todo.

[El sacrificio] Bueno, esto no pasaba en el original

¡Ah, esta vez empieza de noche! Oh, y el policía desaparece, ahora tiene sentido ese plano de alguien mirando entre las hierbas, era un poco raro.

Hemos llegado a la casa del primer Ganado. *Resident Evil 4* jugaba muy bien sus cartas al principio: te hacen creer que va a ser otro juego de terror, pero entonces te ponen tu primer enfrentamiento, que es muy lento para que te familiarices con su movimiento, y entonces ya llegas a la aldea y queda claro que estás en un juego de acción. Es una transición suave y muy bien hilada.

[Leon mata al Ganado] Vaya, parece que ahora quieren insistir con el terror. Desde *Resident Evil 7* noto más inspiración de *La Bruja de Blair* y aquí se nota con ese ambiente oscuro y los tótems colgando

[Llega el Ganado infectado] ¡Oh, mierda, OH, MIERDA!

Me gusta mucho cómo han renovado el escenario. En general esto es algo que me encanta de los remakes de *Resident Evil*: aprovechan la oportunidad para hacer que todo sea mucho más creíble y natural. El pueblo se siente mucho más en relación con la naturaleza, como casas que han puesto haciéndose a las formas de la montaña

Ahora hay un componente de sigilo. La *The Last of Us*-ización del videojuego ha sido completada

A ver, no es *Uncharted 4* precisamente: al empezar un encuentro, tienes la oportunidad de agacharte y acabar con algunos enemigos de forma sigilosa, pero en cuanto uno hace *aggro*, todos lo hacen

No puedes disparar agachado; su uso es más para que abras el enfrentamiento a tu manera que una herramienta legítima

¡Ah, hemos llegado a la aldea! Qué divertida era, es una fase genial, me pregunto cómo la habrán… [Mr Increíble oscuro]

Ok, hablemos sobre *Resident Evil 4*. Ese era un juego de acción: los enemigos dan recursos, las cajas dan recursos, los cuervos dan recursos. Hay munición de todo y los enemigos se mueven de manera muy predecible y manejable porque, en fin, tus movimientos son limitados

Ahora, ¿con qué palabra describiría la aldea en el *remake*? [Risas]Agonía. [Gritos]

El diseño de la aldea es fundamentalmente el mismo, pero el de los enemigos no. Sus ataques tienen más alcance, su movimiento es más amplio, redirigen sus ataques para alcanzarte, y habremos ganado movilidad, pero hemos perdido recursos

En el original, el machete era riesgo/recompensa y ahorraba munición. Además, premiaba el sistema de apuntado: si disparas a las piernas, o después de disparar en la cara y dar una patada, podías usar el machete para hacer daño gratis y ahorrarte balas. Ahora tus armas cuerpo a cuerpo tienen durabilidad

Además, el machete cumple más funciones: puedes hacer *parry* y, si un enemigo empieza a convulsionarse, tienes que pegarle un tiro o clavarle una puñalada porque, si no, volverá a levantarse siendo más rápido, más agresivo y sin sufrir *stun* por tus disparos

Ahora utilizamos pólvora para fabricar la mayoría de nuestras municiones. La munición de pistola sigue llegando con relativa seguridad, pero la escopeta, el rifle y la TMP tienen muchísimas menos reservas. Ahora son armas con valor, igual que en los *Resident Evil* clásicos.

Por si no era suficiente, ahora hay enemigos fuertes: no sólo tenemos a los Ganados revividos, sino que hay variantes con cabeza de toro y martillo que aguantan muchos disparos y se convierten en un foco de tus escopetazos. Y, por supuesto, ahí siguen los pibes motosierra

La aldea original era un baile. Esta es un asedio, realmente te sientes superado y constantemente a la defensiva, huyendo de un lado a otro. No hace falta que aparezca el tipo con la motosierra para hacer que todo sea más difícil, pero por supuesto, aparece, claro, adelante, si estábamos bien

Cuando la aldea termina, el momento de las campanadas realmente tiene peso. Ver *ingame* cómo todos los enemigos dejan de atacar y se vuelven hacia la iglesia después de haberte atacado sin tregua es genial, es un alivio y un momento tan extraño…

No es sólo la aldea: todo en este juego tiende hacia esa agonía. Cómo te encontrabas al primer Ganado en el original y cómo es aquí. Cómo te encuentras a las primeras Plagas y cómo ocurre aquí. Todo viene corriendo y es mucho más hostil

Puede que haya ciertos cambios de *quality of life*, como que los cepos no hacen daño o que puedes tener accesos rápidos para… [me atrapa un cepo] … para tus armas, pero no nos equivoquemos: sigue siendo difícil

Como muestra, ya no recargan el arma cuando extiendes su capacidad.

Hablando de eso… [el buhonero habla] LO HAN ARRUINADO PARA SIEMPRE. Pero no culpo al actor de voz: esto es cosa del propio juego, que **quiere tener un tono más sereno**

No es difícil ser más sereno que *Resident Evil 4*.

Los Ganados hablan Español, sí, pero esto no es precisamente acento de Castilla La Mancha ¿sabéis? Y no sólo es cosa del acento; es que hablan de manera muy exagerada

Saddler, el villano, es un idiota que se cree guay y no para de aparecer como si fuera el malo de una serie de animación de Disney Channel. Tiene conversaciones con Leon donde intentan lanzarse zascas, pero se siente más como Dwight y Michael teniendo un… “duelo intelectual”

Lo más bonito es que Saddler es tan tonto que se toma a Leon en serio y piensa que tiene labia

Ramón Salazar es genial: se divierte siendo un villano, pero también se le da fatal. No sabe ser intimidante ni imaginativo: realmente parece un niño frustrado porque no logra salirse con la suya

El castillo en general es el juego diciendo “a la mierda” cada vez con más fuerza. Empiezas con esculturas que, por algún motivo, están boca abajo, y acabas con UN CARRO QUE TE LLEVA SOBRE LA LAVA, PERO QUÉ SENTIDO TIENE ESTO

LA SALA DE LA LAVA ES *DARK SOULS 2*

*Resident Evil 4 Remake* no renuncia del todo a la comedia, pero está claro que quiere virar hacia el terror.

Esto es algo que también pasaba en el primer *remake*. Que, a ver, *Resident Evil* se supone que siempre ha sido *survival horror*, pero la edición de Gamecube quitó buena parte del *camp* para centrarse en la atmósfera, las luces bajas y el peligro que suponen los zombis

Aquí también se ha perdido buena parte de la tontería: Salazar ya no es un niño frustrado sino un villano con ínfulas de teatro. Saddler ya no interrumpe tus llamadas de codec, sino que tienes visiones de lo tremendo que es. Ashley era secuestrada por trampas ridículamente específicas en el original, pero ahora las Plagas le hacen efecto

En general ahora Las Plagas son una amenaza más presente, con Leon y Ashley yendo visualmente a peor cuanto más avanza la historia

El juego utiliza mucho más la oscuridad; el primer encuentro contra un Garrador es a oscuras, por ejemplo

Me gusta cómo han cambiado a los fanáticos, que rezan mientras se acercan a por ti. Estás luchando contra un culto de psicópatas, esta gente no se anda con ninguna tontería

En general cada grupo – Ganados, fanáticos y soldados – tiene su propia identidad, no sólo por su aspecto, sino por cómo hablan. Está guay, los ves de manera diferente

También el aspecto de todo es mucho más amenazante: en el original, el gigante era, bueno, un gigante, pero ahora es una abominación monstruosa. Es un diseño brutal, realmente no quieres luchar contra esa cosa

Hablando de diseño brutal, el juego está muy bien hecho. No sólo hablo a nivel visual, sino de cómo Leon comprueba su arma al sacarla, de sus animaciones para hacer que se sienta vivo y, sobre todo, del sonido. Es increíble, no sólo como suena todo - ¡mirad la TMP, parece hasta peligrosa! – sino por la reverberación. Es muy natural, muy creíble

**Se ha adaptado y desarrollado mucho del original**. Igual que *Resident Evil* en Gamecube, este no da las cosas por sentadas

Uno de los grandes cambios de *Resident Evil 4* era el planteamiento del mapa. Los *Resident Evil* originales van mucho sobre puntos de presión en ciertas zonas, si prefieres la ruta larga y segura o la ruta corta con zombis. Con *Resident Evil 4* eso desaparece: no es que no haya *backtracking*, pero el diseño de niveles es mucho más lineal, planteado desde los enfrentamientos y no desde el riesgo de qué hay en cada zona

Tenía miedo del cambio, porque *Resident Evil 4* supo aprovechar los tiempos de carga entre habitación y habitación: las separaba, hacía que cada zona tuviera identidad propia y parecieran una serie de desafíos interconectados.

Sin embargo, han sabido mantener esa esencia aun sin tiempos de carga haciendo que cada una llame mucho la atención y sea un callejón sin salida. Además, igual que antes, cada habitación es un desafío distinto: no pasas de un lado a otro para resolver un puzle. Todo está aquí

También, al ver el mapa como un todo, ganamos más, porque los recursos que hemos dejado atrás aparecen en el mapa. Hay llaves especiales que pueden abrir más adelante ciertos muebles para conseguir tesoros, y además están los encargos, que añaden *backtracking* y nos invitan a explorar o volver a explorar según qué zonas

Los tesoros fueron un gran descubrimiento en *Resident Evil 4*, pero aquí se complican menos las cosas y, a la vez, las hacen más interesantes: lo único que puedes hacer con los tesoros es añadirles gemas de según qué formas, pero siempre te señalan esos tesoros, y como los enemigos fuertes sueltan gemas raras, tienes un incentivo para luchar. Como las espinelas pueden comprar gemas raras, tienes un incentivo para hacer encargos

En general nos conviene hacer esos encargos. Las espinelas desbloquean equipamiento muy útil, y esta vez los muñecos que desbloqueas en la galería de tiro son colgantes que te dan bonificaciones pasivas, así que tienes incentivos para ir.

Además, la galería de tiro es uno de los pocos remanentes de la tontería de *Resident Evil 4*

Por supuesto, los jefes finales también han tenido un *rework* teniendo en cuenta la tecnología y cómo ha avanzado el género. Ahora son más que esponjas de balas: cada pelea tiene su propia identidad y se ven elevadas.

Aunque Salazar sigue dando tanto asco como en el original

También la propia trama ha sido expandida: hay mucho más trasfondo a los hechos que llevaron a Saddler a tomar el control de la aldea, y los personajes son más sólidos

Luis ya no tiene pintas de *latín lover*, sino que parece que te va a pedir un cigarrillo en Malasaña a las tres de la mañana, pero su personaje recibe mucha más atención, con una trama sobre redimirse y su culpa por haber trabajado con Umbrella

Ashley ya no la escriben como una mujer histérica, sino que es una persona razonablemente aterrorizada por unos hechos que la trascienden. Hay más relación entre ella y Leon, y ves cómo se va encariñando lentamente con ciertos comentarios, como la galería de tiro

También, ahora tiene más agencia: puede bajar escaleras y todo, y su segmento dura más y ella rescata a Leon. Quizá al fin es un personaje femenino posit-ah, que la han vuelto a secuestrar. Y la siguiente escena comienza con un plano del culo de Ada…

Sin duda, mi personaje favorito es Leon: realmente me gusta, y no sólo estoy hablando de su rostro esculpido por los ángeles, su cabello sedoso o sus fuertes brazos con los que podría hacerme… Me podría hacer de todo

En *Resident Evil 4* Leon era un prototipo de héroe americano, soltando frases de un intento de James Bond y en general haciendo las cosas bien como buen perro del Estado.

*Resident Evil 4 Remake* no cambia tanto: en realidad sólo han movido algunas partes. Leon sigue soltando las mismas frases, pero ahora su actitud es de “estoy harto de todos vosotros, hijos de puta”. Todo el mundo se toma muy en serio a sí mismo en este juego y Leon está ahí para bajarles los humos, pero no porque se los tome en serio, sino al contrario.

La pelea contra Krauser es genial: hasta me estaba picando en nombre de Krauser, y es el tipo al que quiero vencer

En general, el gran triunfo de este juego es haber pulido lo que parecía imposible de superar. *Resident Evil 4* es un juego excelente, pero hay algunas partes que me sobran. Todas esas partes ya no están en el *remake*: “*all killer, no filler*”, y las partes que pudieran ser menos interesantes, como la sección del carro, ahora se han convertido en… ¿un nivel de *Donkey Kong Country*?

Oh, Dios, esto es tontísimo, me encanta. Esto es puro *Resident Evil 4*, qué maravilla, me lo estoy pasando gen-[clip, exploto]

Sin embargo, **se han perdido cosas por el camino**. Por mucho que este *remake* añada *quality of life* y pula, sigue perdiendo algo. Hablo, por supuesto, del sistema de apuntado

Podría dedicar todo un vídeo al sistema de apuntado. Pero por mi bien, me dedicaré a hablar durante diez minutos

Desde siempre, los *shooters* han tomado la perspectiva del arma. En *Wolfenstein 3D* miramos donde apunta nuestra pistola igual que, hace años, en *Battle Zone* miramos donde apunta el cañón

Eso lleva a que contemples el mundo de una cierta manera: desde la agresión, a la ofensiva. Eres la respuesta a los problemas que te van apareciendo. La pregunta recae en ti: ¿estarás a la altura de esos problemas?

Tu arma es firme. No se altera; está ahí para todo, pase lo que pase. Incluso si se mueve contigo, incluso si tu personaje salta, es tu primera línea de defensa. Eres tu arma. Eres metal. Eres imbatible

El toque maestro de *Resident Evil 4* fue poner el foco no en el arma, sino en Leon. Es, en efecto, una cámara al hombro, porque sigue el hombro y la cabeza de Leon y no el arma, que se mueve con más libertad dentro del marco

En las manos de Leon, una pistola se convierte en una herramienta. Es un trozo de metal en tus manos, pequeño, insuficiente. Sí, tiene balas como para acabar con una persona, pero hay muchas más a tu alrededor. El cuerpo tonificado de Leon ocupa la mayor parte del espacio y nos fijamos en la persona. Es vulnerable. Dependemos de un objeto al final de nuestros brazos tan exacto a la hora de disparar que debemos tener cuidado

Otro detalle brillante es que no hay ninguna mirilla ni nada del estilo: la pistola es puramente diegética y apuntamos a través del láser. Perdemos el elemento de videojuego a la hora de apuntar, las ayudas. Psicológicamente, somos nosotros quienes estamos apuntando y podemos ver cómo le tiembla el pulso

También lo que tiene la mira láser es que es exacta: disparas al punto al que apuntas, y no al área general que lo rodea, como pueden indicar otras retículas. Teniendo en cuenta lo importante que es disparar a ciertos puntos clave del enemigo, esto hace que apuntar intimide aún más

Lo más probable es que el sistema de apuntado de *Resident Evil 4* sea cosa de ignorancia por ser un *trendsetter*. Había pocas referencias: *Conker Bad Fur Day* y *Operation Winback* utilizaban un sistema de apuntado libre pero sin acercar la cámara a la espalda, y *Kill Switch* tenía mirilla, pero la cámara estaba o muy cerca o muy lejos

Con la llegada de *Gears of War*, ocurrió el cambio de paradigma y el foco volvió al arma. Miramos donde apunta el rifle con absoluta precisión: el foco está en que, donde pones el ojo, pones la bala, y la retícula del HUD ayuda a que te sientas amparado. Tu personaje es un buen tirador. Seguramente el juego te está ayudando de alguna manera.

Desde entonces no se ha vuelto la mirada atrás y sólo unos pocos juegos, como *ArmA*, se atreven a diferenciar al avatar de su arma. *Resident Evil 4 Remake* tiene un *gameplay* muy pulido y un sonido exquisito, pero disparar no tiene el mismo factor de riesgo e indefensión. Sí, vamos a la defensiva, pero ahora el arma es un punto de apoyo. Es nuestro contraataque. Pasamos del modo Leon al modo pistola en vez de hacer que Leon levante su pistola, y cuando eres una pistola, el mundo se ve más manejable que cuando eres un ser humano

Ahora todo es más cómodo, pero menos tangible. En el original había que sacar el machete para romper las cajas, pero ahora basta con pulsar un botón para que Leon haga una animación brillantemente diseñada, sí, pero no somos nosotros. Se ha perdido fisicalidad. El mundo se ve más hermoso que nunca, pero los barriles y cajas amarillas me hacen recordar cómo, en el original, bastaba con ponerlos de color más claro para que supiéramos qué podíamos hacer con ellos. Todo está automatizado, y se disfruta, pero no puedo tocar como antes

Más allá de eso, los cambios del *remake* en la historia no son suficientes como para realmente componer algo nuevo y consciente de esta nueva trayectoria; más bien son parches, pequeñas adiciones que no amenazan con romper la estructura del original

La historia tiene en cuenta *Resident Evil 2 Remake*… hasta cierto punto

No hay *flashbacks*, no hay comentarios del horror que Leon vivió en Raccoon City.

El juego tiene tiempo para dedicar una cinemática inicial al sacrificio de una mujer, pero no para la relación que tuvieron Leon y Krauser

Saddler y Salazar ahora tienen diseños más intimidantes, pero no lo suficiente como para compensar y convertirse, en sí mismos, en villanos intimidantes. Ahora son más genéricos, mientras que antes eran adorables en lo mal que interpretaban su propio papel

Ashley sólo puede extenderse como NPC hasta un nivel limitado. El progreso que se ha hecho con Elisabeth y Ellie ha quedado anulado con esta Ashley, que se siente igual que en 2005

Al llegar a una habitación en el castillo, Ashley hizo un comentario, pero ahí queda la cosa. A veces te da pistas a los puzles, como Atreus en *God of War*, pero no es una persona.

Echando la mirada atrás, ***Resident Evil 2 Remake* era interesante**. Era nuevo: jugar a un clásico con sabor moderno. *Resident Evil 4 Remake* es *Resident Evil 4*. Sí, es igual que el *remake* del original en el sentido de cómo actualizan el ambiente y demás, y han pulido y cambiado cosas pero no es nuevo. Es volver a un juego al que no necesitábamos volver

*Resident Evil 4* era un montón de cosas. Ahora lo damos por sentado, pero es un juego que no oculta sus muchas influencias: empezaba siendo un *survival horror*, entonces te ofrecía uno de los mejores niveles que jamás se han diseñado para un modo horda y, desde ahí, a cada pocas etapas, cambiaba. Pasabas del absurdo del castillo al terror de Ashley a la acción exagerada de la isla y, entonces, los regeneradores

Un detalle que jamás olvidaré es cómo, casi al final del juego, hay una habitación salida de la nada que es un pasillo con celdas. En una de ellas hay un regenerador, puedes oírlo. En un cubo de basura te encuentras un saco que comienza a revolverse sin ningún motivo si lo abres. Es un nivel con sabor a la prisión de Toluca en *Silent Hill 2*, y sale de la nada: podrías quitarlo y no cambiaría el juego. Pero estando ahí, es como una última despedida. “Aquí tienes: el enemigo que peor te lo ha hecho pasar en un entorno agónico con música que suena a Akira Yamaoka.”

En el *remake* esa sala la convierten en una habitación con sacos de carne colgados. Hay intriga en apuntarlos y ver cuáles tienen regeneradores dentro, y es una muy buena idea: el desafío de esa habitación es disparar a través de los sacos a un enemigo que se mueve a toda velocidad y de manera impredecible, pero no es lo mismo.

*Resident Evil 4 Remake* es un excelente juego de acción. He disfrutado cada segundo y estoy pensando en volver a jugarlo para disfrutarlo aún más. Creía que no podían mejorar *Resident Evil 4*, pero han sabido traerlo a la nueva generación. Sin embargo, aun con todo lo bueno que es, “sólo” es un juego excelente, mientras que *Resident Evil 4* fue una obra maestra que revolucionó los videojuegos. Camina sobre sus hombros y pule y refina, pero no aporta como sí hizo el original

También aquí entra un miedo mío. Nos reímos de cómo *Skyrim* y *Resident Evil 4* están hasta para tostadoras, pero la triste verdad es que esto debería ser así con todos los videojuegos. Qué cultura más horrible en la que se preservan dos clásicos a lo largo de los años y lo vemos como un chiste, querer vendernos dos veces la misma moto, en vez de mantener viva la Historia de nuestro medio. Y, sin embargo, ahora que tenemos *Resident Evil 4 Remake*, me pregunto si dejaremos de ver *Resident Evil 4*.

No existe la versión de PS5 o XSX de *Resident Evil 4*. ¿Cuánto tardará en ser olvidado y pasará a ser como tantos otros, un “juego viejo” que ya no está disponible?

Jugando a *Resident Evil 4 Remake* había gente que no conocía la importancia del original, que no sabía lo que había supuesto para su momento. Ahora que el *remake* demuestra que los videojuegos no han cambiado tanto en casi dos décadas, eso queda incluso más diluido.