



Análisis: Resident Evil 2 Remake

Desde el 12 de agosto de 2015 cuando vimos ese “We do it” todos nosotros nos emocionamos al ver que, efectivamente, estaba en desarrollo **Resident Evil 2 Remake**. Uno de los mejores valorados por los fans, haría su regreso en una nueva forma, adaptado a estos tiempos, cumpliendo los sueños de la gran mayoría de la base de fans. Tras una larga temporada sin nuevas noticias, finalmente se presentó en el E3 2018 con fecha de salida para el 25 de enero. Y la espera, ha sido larga... Pero mereció la pena.

El regreso de un clásico

Creo que no es necesario recordar que **Resident Evil es una de las más grandes sagas en el género del survival horror**, creando escuela y manteniéndose viva entrega tras entrega, desde la primera en 1996 hasta está en pleno 2019. Muchos de los seguidores de la saga nos preguntábamos constantemente como serían las re-ediciones de las entregas clásicas a día de hoy, y más aun cuando remakes/remasters anteriores ya cumplían sobradamente

con las expectativas, como es el caso de Resident Evil 1.

Y lo cierto, es que no hay que tener temor en si Resident Evil 2 Remake cumple con lo que se espera o no, el estudio ha sabido perfectamente captar la esencia del original y plasmarla nuevamente. Cámara a la espalda/hombro, unas cuantas balas, unos zombies por el camino y una atmosfera cargada de terror en cada momento, es lo que nos vamos a encontrar.



Lo primero de lo que me gustaría hablar es que respeta la historia del clásico, modificando unas pequeñas partes, pero siendo en esencia el resultado final igual. Se ha añadido un poco más de trasfondo en algunos personajes como el Jefe de Comisaria Brian Irons e incluso **nuevas localizaciones** como el orfanato. Sigue manteniendo la **2ª vuelta** en la que terminaremos de encajar la historia y descubrir el **final verdadero**, por lo que recordad siempre hacer la segunda vuelta al acabar la primera.

Bien es cierto que he echado en falta algunos guiños en **las diferencias entre primera y segunda partida** como pasaba en el original, algo tan simple como que si cogías la bandolera en la 1ª vuelta no estaría disponible para la 2, aunque es hasta comprensible que esto no ocurra. Se han distribuido las vueltas como si fueran partidas únicas e independientes, sin recurrir a unos datos guardados anteriormente y sin necesidad de tener que terminar la primera para empezar la 2ª, de manera que podemos disfrutar de los diferentes caminos cuando y con quien nos plazca. Cumpliendo así de manera distinta la finalidad de esta segunda vuelta.

INCLUSO LAS ESQUINAS NOS ASUSTARÁN

Otro gran componente en este Resident Evil 2 Remake es su atmósfera. En el original recorríamos los pasillos de la comisaría, las cloacas y los laboratorios haciendo uso de la cámara fija, siendo el factor sorpresa al cambiar la cámara el desencadenante de nuestro pánico. En este caso, cargando con cámara al hombro, el juego **se vale de otros elementos tales como la iluminación** y el sonido para dejarnos sin palabras.

Por lo general vamos a recorrer pasillos llenos de barricadas, sangre, signos de que ha habido resistencia contra los zombis, luces intermitentes... Todo son elementos diseñados para **mantenernos en tensión y alerta**, porque aun teniendo cámara al hombro, el enemigo viene por donde menos te lo esperas. Y esto último literalmente, hay ciertos momentos en los que un zombi te agarra y te pregunta "¿Pero de donde ha salido!?". De verdad que, en lo personal, me he sentido más aterrorizado que con muchos otros títulos de "terror" que han salido hasta la fecha y por el simple hecho de que bueno, eres tu contra el mundo y lo más posible es que no te salga bien.



Y no me voy a olvidar de nombrar en este apartado a **Mr. X**. Si en el original era nuestra pesadilla apareciendo cuando menos te lo esperas, aquí es literalmente nuestra sombra y, para colmo, inmortal. Olvídate de esas veces que lo matabas en el original, te creías el mejor y tenías tu recompensa... Gracias a que no hay una sola pantalla de carga en todo el juego, el muy odioso **nos seguirá allá dando vayamos**, apartando a los zombis en su camino si es necesario para llegar hasta nosotros. Solo estaremos a salvo en algunas habitaciones y, si tenemos suerte y le despistamos, no tardará en volver a llegar a nosotros.

LA MEJOR JUGABILIDAD HASTA EL MOMENTO

La evolución de la saga en lo que respecta a la jugabilidad es más que obvia, y

aquí no iba a ser menos. De hecho, la considero la mejor hasta el momento por el simple hecho de mantener aspectos clásicos adaptados a hoy día, hacerlo bien y demostrar que, si se quiere, se puede.

Como ya he comentado anteriormente, el juego nos sitúa la cámara al hombro, pero no como ocurría en Resident Evil 4, que iba más bien pegada a nosotros. Aquí disponemos de movilidad de la misma y nos dan la opción de si la queremos más cerca o algo más lejos, siendo esta última la opción más recomendable ya que nos permite mayor visibilidad, y va un poco más por detrás de nosotros.

El movimiento de nuestro personaje ha pasado a ser algo más realista, más ágil y menos tosco que en las anteriores entregas, en parte por necesidad, ya que necesitaremos velocidad de respuesta en alguna que otra ocasión.

Y hay novedades, ya que pese a ser un remake del clásico, se han incluido un par de sistemas ya antes vistos. El primero de todos, es el sistema de **objetos de defensa** como ya teníamos en Resident Evil 1 Remake, donde usábamos las granadas y las descargas para librarnos de los zombis una vez nos agarraban. Aquí tenemos granadas también, de destellos y de fragmentación, y el cuchillo. Eso sí, ojo al cuchillo, ya que **se quedará clavado en los zombis** y para recuperarlo debemos eliminarlo, además tienen durabilidad, por lo que si lo usas mucho se romperá. Pero sin duda alguna, lo mejor que nos proporcionan estos ítems es la posibilidad de usar las granadas cuando queramos, permitiéndonos despejar zonas rápidamente o evitar a Mr. X.



Respecto a las armas, como ya ocurría en el original, se pueden modificar si encontramos las piezas necesarias. Sin embargo, por muchas modificaciones que usemos, los zombis de esta entrega son auténticas esponjas, absorberán todas las balas que les eches encima, y en ocasiones hasta escopetazos si no mejoras la escopeta. Y también respetan las armas del original, siendo estas las mismas y

algún añadido extra.

Y si os preguntáis por los puzzles, bueno, es el punto flojo. Tampoco es que fuesen algo complicados en el original, pero aquí son más que sencillos. Simplemente aparecen para desbloquear acceso a alguna área nueva o poder avanzar y poco más.

Aunque lo que hace sea una experiencia todavía mejor, es el hecho de que **todo ocurre en un mismo nivel**, excepto los laboratorios. Puedes recorrerte todo el mapa de una sentada, los **zombis incluso podrán cambiar de una sala a otra** aporreando las puertas y abriéndolas. Y teniendo en cuenta que, en el original, había una pantallita por cada pasillo, pese a ser limitaciones de época, la diferencia ahora es abismal, aunque por el contrario permite a Mr. X perseguirnos, lo cual no sé si es bueno para nuestro corazón.

DIFICULTADES PARA TODOS

Resident Evil 2 original tuvo diferentes ediciones, entre ellas la “Dualshock version”, con niveles de dificultad tales como fácil que nos permitía empezar con armas especiales y munición infinita, y difícil para los que buscábamos una experiencia más terrorífica.



Aquí disponemos de 3 dificultades: **Asistido, Estándar y Hardcore**. Asistido el juego nos ayuda incluso al apuntar y nuestro personaje se curará automáticamente siempre que esté en peligro hasta volver al menos, a atención. Estándar sería el modo por defecto, con autoguardados para ayudar, pero sin ayudas de apuntado y los zombis ya aguantan bien. Por último, tenemos Hardcore, que sería el reflejo de una experiencia más cercana al original pero

más complicado, volvemos a guardar con las cintas de tinta, no hay autoguardados y prácticamente cada golpe nos dejará en peligro.

Este último modo lo recomiendo solo para aquellos que hayan pasado ya por estándar y busquen algo más difícil. Aunque si aprovechamos la nueva mezcla de plantas, azul y roja, puede que no nos resulte tan difícil.

LA LISTA DE ENEMIGOS VARÍA RESPECTO AL ORIGINAL

Hemos hablado mucho de zombis y hemos nombrado a Mr. X pero no son los únicos a los que nos enfrentaremos. Nuestros buenos amigos **los lickers también aparecerán**, con su ceguera, pero con las garras más afiladas que nunca. En esta entrega los lickers me han parecido un 300% más terroríficos que en el original, no consigo borrar de mi cabeza un momento en el que, al pasar por un pasillo a oscuras, había 2 escondidos y justo los alumbré con la linterna. Ni yo conocía aun la cara de susto que puse.

Los perros siguen haciendo sus míticas apariciones de cuando menos deben y son igual de feroces que siempre. Por si alguien tenía dudas.

Sin embargo, **hay 2 enemigos que echo de menos** en concreto y que han sido sustituidos por nuevos. **Las arañas y las plantas**. Todos esperábamos que al bajar a las cloacas nos encontrásemos con nuestras buenas amigas pegadas a la pared y que, al llegar al laboratorio, ahí estarían nuestras plantas fuera de la maceta esperando a escupirnos, envenenarnos y arruinarnos toda la partida porque ¿Para que recoger la hierba azul, si nunca me envenenan? Los voy a echar de menos, sin duda, pero tengo que decir que **los nuevos enemigos tampoco están mal** y están bien implementados dentro de la historia.

Y, por último, la **rejugabilidad**. Uno de los mayores pilares que mantiene al jugador enganchado al título habiendo acabado las historias principales. Por todo fan es bien sabido que Resident Evil suele tener esos **desafíos de tiempo** mediante los que desbloqueamos armas especiales. Aquí se mantiene y añade cosas de los últimos como la posibilidad de ver diseños y modelos de los personajes que se desbloquearán completando una lista de desafíos.



Lo que más me ha llamado la atención, es que esta vez se centra sobre todo en tiempo, es decir, el rango depende principalmente de lo que tardemos en completar cada escenario, eliminando por ejemplo las penalizaciones por usar spray, e incluso podemos usar munición infinita para conseguir el rango S, pero no el S+, que solo se consigue si te lo acabas rápido y con un máximo de 3 guardados. **Desbloquearéis trajes y armas especiales** por completar el juego como auténticos profesionales del survival, así que dadle duro.

También una vez finalicemos las campañas, desbloquearemos el modo **Hunk y Tofu**, que son pequeños retos con los que echar un rato y algo a recordar desde el original. Sin embargo, echo de menos el modo Ex Battle que se incluyó en la Dualshock, me hubiera encantado verlo de nuevo.

CONCLUSIONES

Ya no es solo que muchos fans estabamos deseando que los Resident Evil clásicos (PlayStation 1) tuvieran una revisión, es que Capcom ha demostrado que, si se ponen, pueden volver a crear un título y que la experiencia sea totalmente nueva y más que ideal. Esta es la clase de remakes que deberían hacerse, no limitarse como en muchos casos a una simple mejora gráfica.

Resident Evil 2 además, demuestra que el survival horror sigue al pie del cañon pese a las pocas buenas entregas del género que se nos ofrece últimamente. En lo personal, me he asustado más con Resident Evil 2 que con algunos juegos de "terror" y pese a ser un título corto le llevo más de 40h de juego entre sacar desbloqueables, mejorar mis tiempos y simplemente jugando.

Sin ninguna duda y metiendo la mano en el fuego, es un título que cumple con las expectativas que teníamos, incluso dependiendo un poco de gustos, supera al clásico en muchos aspectos. Y si no jugaste al original, no ocurre nada, Resident Evil 2 lo vas a disfrutar igual.

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita [PowerUps](#), tu web independiente sobre videojuegos.