

RESIDENT EVIL.
biohazard

Resident Evil vuelve a lo más puro del survival horror con su séptimo episodio

Por Tomás Pardo

Retorno al terror visceral, al miedo a lo que podamos encontrarnos a la vuelta de la esquina, por delante de la acción que ha marcado los dos últimos títulos de la saga, y que tantas críticas había despertado. Y, para ello, una nueva historia con la cual disfrutar, sufrir, o ambas cosas.

Coincidiendo con el estreno en cines de la sexta película de la saga con la que comparte título y argumento base (de los primeros episodios del juego, pero que luego difieren entre ambas sagas), sale también a la venta el séptimo episodio de la saga de videojuegos de *survival horror* más famoso de la historia; Resident Evil. Disponible para Xbox One, PlayStation 4 (pudiendo disfrutarla en modo de realidad virtual con las gafas oficiales de Sony), y Windows 10 a través de Steam.

Nuevos personajes, nuevo escenario

Dejamos de lado a Leon Kennedy, Chris Redfield, Jake Muller y Ada Wong, los protagonistas de las cuatro historias entrecruzadas del episodio anterior, y en esta nueva historia vamos a conocer a Ethan Winters, quien hace tres años perdió a su esposa Mia, desaparecida misteriosamente. Y es, precisamente, un mensaje de Mia, quien llevará a Ethan a una plantación de Dulvey, Louisiana, y a protagonizar nuestra historia. Liberada del sótano de la casa por él, Mia y Ethan inician la fuga, pero algo sale terriblemente mal: una fuerza desconocida se apodera de Mia, la cual ataca ferozmente a Ethan, obligando a este último a matarla para conservar su propia vida. O matarla aparentemente... Porque, como ya sabemos sobradamente de esta saga, no todo lo que parece muerto *está* muerto.

A partir de aquí, la misión de Ethan se convertirá en una lucha por la supervivencia,



convertido él mismo en prisionero de la familia Baker, y contando con la ayuda de la misteriosa Zoe, la cual está muy relacionada con el clan Baker.

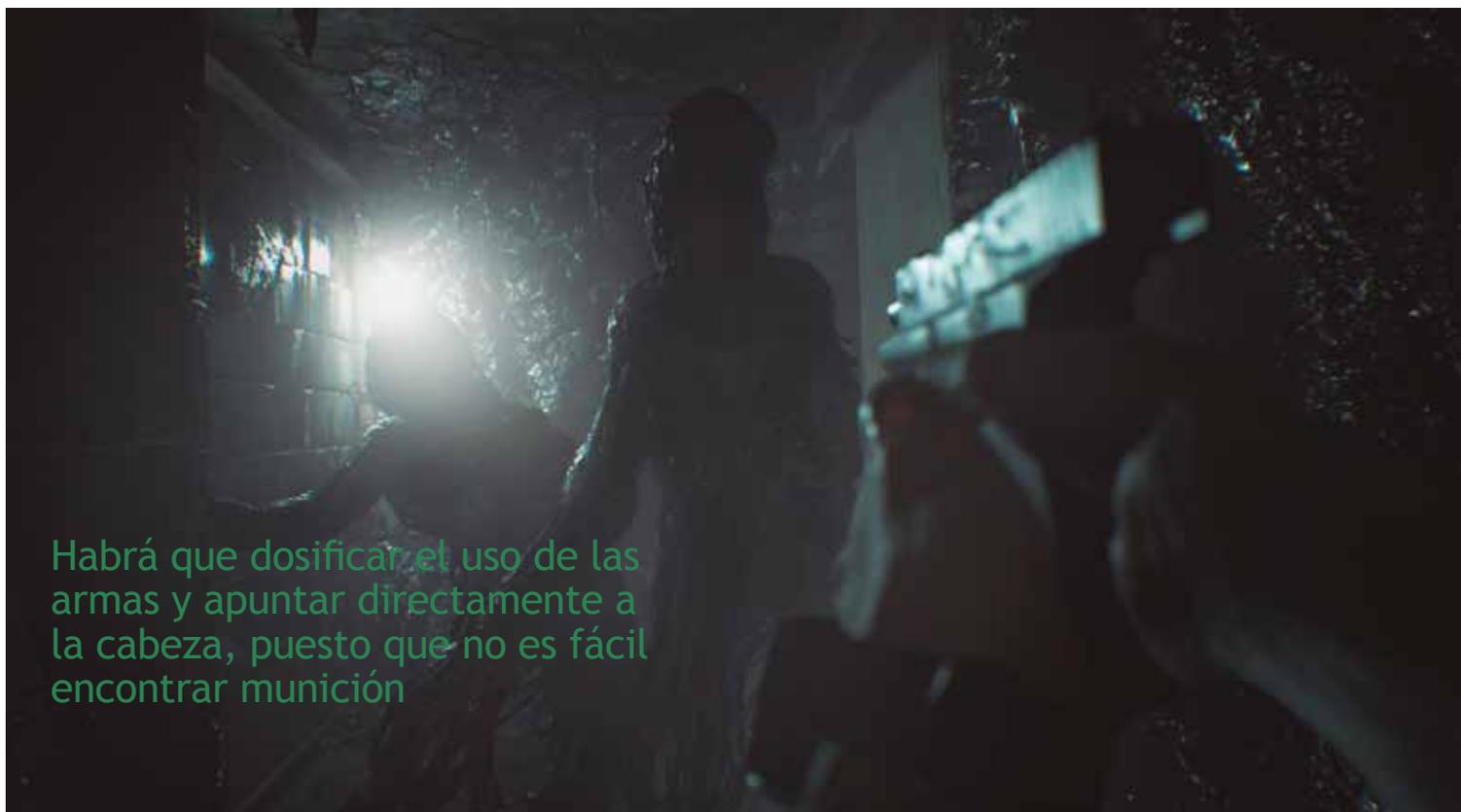
En las diferentes fases de la aventura, nos entrecruzaremos con personajes como la poderosa Evelin (una bioarma que se encuentra tras la fuerza que posee a Mia), Jack Baker (el patriarca del peligroso clan mutante de los Baker), así como su mujer Marguerite y su hijo Lucas, los miembros de un equipo de televisión, y algún viejo conocido.

Remedios para la curación de enfermedades víricas creadas como armas en

laboratorios, monstruos que se regeneran, poderes sobrenaturales, y varias opciones argumentales que nos muestran diferentes continuaciones del juego, son los ingredientes de siempre, mezclados en sabias dosis para que el juego no deje de parecernos nuevo y excitante.

Renovación del sistema de juego, manteniendo las esencias del survival horror

Sin dejar, pues, esta base común con el resto de los títulos de la saga y el género al que pertenece, Capcom ha buscado introducir en el séptimo episodio de



Habrá que dosificar el uso de las armas y apuntar directamente a la cabeza, puesto que no es fácil encontrar munición

Resident Evil una completa renovación del sistema de juego. En primer lugar, es un título en estricta primera persona, algo que no es nuevo en la saga, pero que tampoco ha sido la norma, constituyendo más bien, precisamente, una excepción.

Las armas toman un papel secundario, a diferencia de en episodios anteriores. Así pues, antes de ponernos a pegar tiros a diestro y siniestro para acabar con todo lo que se mueva, tendremos que pensarlo bien, y ser muy selectivos en nuestros objetivos. De hecho, no es un juego en el cual debamos "cargarnos" a hordas de zombis, sino que deberemos librarnos de unos pocos personajes que, eso sí, van a ser muy molestos. Un consejo: apuntad a la cabeza.

Nuestros enemigos no solamente serán fuertes, sino que, además, también serán listos; así, dificultarán nuestra tarea de ataque esquivándonos, moviéndose erráticamente, y, lo que es el colmo, protegiéndose la cabeza con sus brazos. Si, ellos también "saben" que ese es su punto más débil, así que no esperes que te lo pongan "a huevo".

Entre las pocas armas que tendremos disponibles, podremos elegir entre cuchillos, pistolas, una metralleta (un subfusil ametrallador, para los más detallistas), un lanzagranadas, y hasta un lanzallamas. La munición devendrá otro problema, ya que siempre será escasa; la de pistola es de la que encontraremos más, lo cual ya nos lleva a recomendaros que atesoréis una de estas armas (sí, exacto, consideradla "mi tesooooooro"), puesto que para las demás es prácticamente imposible encontrar munición en todo el juego.

Si queréis jugar un poco a McGyver, es posible llegar a fabricar balas para nuestra pistola mezclando pólvora y fluido químico (en el original, *Chem Fluid*).

El problema de esto, que parece una solución tipo "panacea" para acabar con la sequía de municiones y poder utilizar la pistola a mansalva, es que nos llevará a tener que elegir entre el uso del fluido para fabricar munición, o para medicinas, una elección que no siempre es tan fácil.

El retorno a los orígenes del género, y a la filosofía de los primeros títulos de la saga en los que se primaba el argumento por delante de la acción, es la respuesta de Capcom a las críticas que los fans más acérrimos vertieron sobre los dos anteriores episodios, el 5 y el 6, acusando a la desarrolladora nipona de olvidar la identidad de una de sus criaturas más preciadas y reconocidas. En definitiva: ha vuelto el terror y la acción pasa a un segundo plano.

El estado de salud de nuestro personaje será mostrado a lo largo de todo el desarrollo del juego por medio de un icono que representará nuestra sangre, mientras que nuestras constantes vitales serán monitorizadas en todo momento por un moderno *smart-watch* (reloj inteligente) que Ethan lleva en su brazo izquierdo. Para curarnos, podemos recurrir a las sufridas hierbas verdes (ya sabéis, aquellas que originariamente encontrábamos en las montañas Arklay y en Raccoon City). Éstas, aunque nos podrán reponer un poco por ellas solas, logran su mayor efecto cuando

La vista en primera persona no es nueva en la saga, pero sí poco utilizada

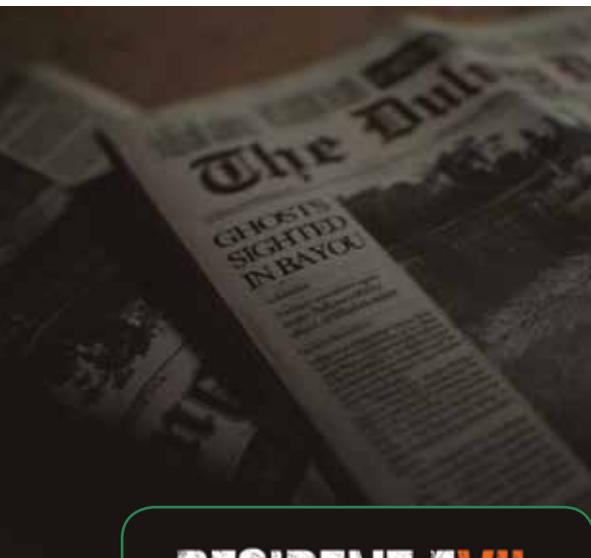


son combinadas con algunos fluidos químicos, lo que da lugar a fármacos de gran potencia.

Puzzles

En determinados momentos, necesitaremos resolver un puzzle para seguir avanzando o abrir áreas de la residencia que están cerradas. Para quienes, con este, aborden por primera vez un título de *Resident Evil*, decirles que esto es algo normal en la serie y que todos los demás títulos los han incluido en su modo de juego.

La mecánica de estos rompecabezas va desde el tener que girar elementos para componer un símbolo, hasta solventar pequeños enigmas. En algunos casos, estos también nos obligarán a consultar los documentos que hayamos ido consiguiendo a lo largo de nuestra aventura, y de los que paso a hablar a continuación.



RESIDENT EVIL biohazard

FICHA TÉCNICA

Plataforma: PS4, PlayStation VR, Xbox One, PC

Género: Survival horror

Nº de jugadores: 1 jugador offline

Lanzamiento: 24 de enero de 2017

Editor/Desarrollador: Capcom

PEGI: +18

Coleccionando cintas VHS

Otro elemento que se ha mantenido respecto a juegos anteriores es el tener que acaparar objetos, aunque esta vez, podemos añadir a los habituales documentos, las cintas de vídeo VHS (añejo ¿verdad?). Estos elementos no son vitales para el devenir del juego, pero nos lo hacen más cómodo, ya que nos aportan información útil para una más profunda comprensión del entorno y la situación. Así, por ejemplo, podremos saber de áreas que, de otra forma, difícilmente habríamos descubierto.

Respecto a los documentos, las cintas VHS nos aportan una ventaja: la manipulación del tiempo. Podremos controlar al protagonista que realiza la grabación, alterando ligeramente los eventos acaecidos en el pasado, algo que afectará sin duda el presente.

Terror inmersivo gracias a la realidad virtual

Si los títulos de *survival horror* atrapan, su disfrute en realidad virtual en 360 grados nos atraparán de tal manera que sentiremos el terror en la piel. Técnicamente, la solución software utilizada -a nivel de hardware, la experiencia puede ser disfrutada con las gafas de PlayStation así como con las HTC Vive y Oculus Rift- ha sido un desarrollo de la propia Capcom, hecho a medida para este videojuego, que lo estrena: el RE Engine, un motor gráfico que, además de ser el que equipa al juego, es también el que se encarga de toda la gestión de la VR. Por cierto que el RE del nombre corresponde a las siglas del juego, es decir, es el *Resident Evil Engine*.

Además de las situaciones, hay que contar que el entorno (la mansión de los Baker) también da mucho juego, no solo en el modo VR, pero todavía más en él. En definitiva, si no eres de aquellos que se "achantan" fácilmente, prueba a ver si soportas el modo de realidad virtual. Difícilmente lo completarás sin quitarte las gafas en algún momento para que la mundana realidad aplaque tu miedo...

Extras descargables

Tras el lanzamiento de *Resident Evil 7: Biohazard*, vamos a tener disponibles también una serie de descargas opcionales complementarias. La primera de estas son dos escenarios nuevos: *Banned Footage Vol. 1* y *Vol. 2* respectivamente, en los cuales jugaremos con el equipo de grabación de

documentales que, previamente, habremos encontrado en el juego principal, y con la familia Baker respectivamente. Será una forma de conocer a nuestros "entrañables" enemigos.

Y la fiesta del terror no se va a parar ahí, porque tras estos dos primeros extras, en primavera llegará un nuevo episodio adicional: *Not a Hero* y, para conseguirlo, necesitaremos acabar el juego principal y quedarnos a ver qué pasa tras los títulos de crédito. En este episodio, nos encontraremos con alguien que nos suena conocido de anteriores entregas de la saga, que nos sumerge en un pequeño juego de confusión de la mano de la corporación Umbrella.

Veredicto: engancha, y mucho

La saga *Resident Evil* hace tiempo que ha perdido su esencia original, acercándose más a la saga cinematográfica hasta convertirse en una especie de *Call of Duty* con zombis que el *survival horror* que era. Así que este séptimo episodio intenta reconducir la serie y alejarse del "juego de disparos" que se había convertido. Si es así, van por buen camino, recuperando las mejores esencias del género.

Una ambientación muy bien cuidada, unos personajes trabajados que no dejarán de sorprendernos, y un nivel de dificultad muy apropiado, nos proporcionarán unas cuantas horas de diversión... asustándonos. Porque, sobre todo, *Resident Evil 7: Biohazard* no es apto para jugadores asustadizos a los que no guste el género de terror. ▶

