

## ‘Resident Evil’: del videojuego a la experiencia de realidad virtual

Por: Noelia García González. 06/11/2023

Un artículo de Noelia García González sobre un videojuego lanzado en 2005 que sentó precedente, encaminando una nueva trayectoria hacia el estilo de juego y los videojuegos de acción en tercera persona.

**El videojuego *Resident Evil 4* fue lanzado oficialmente por Capcom en 2005 para Nintendo GameCube y pronto se convirtió en la entrega más exitosa de la saga. Sentó precedente y encaminó una nueva trayectoria hacia el estilo de juego y los videojuegos de acción en tercera persona, popularizando la cámara sobre el hombro. Además, es aquel con mayor número de versiones (de momento, *ports* y remasterizaciones) en diferentes dispositivos electrónicos, siendo una de las más recientes la que se lanzó para Switch en 2019. A la lista de consolas y dispositivos electrónicos, se debe sumar Oculus Quest 2, con una versión para realidad virtual en octubre de 2021. Entonces, ¿cómo se diseña un videojuego para realidad virtual tras quince años de evolución de un medio que avanza a un paso tan acelerado?**



**Figura 1.**

[Cambio visual entre versiones. Capturas de pantalla en PS4 y en OQ2]

Para llegar a una posible conclusión, se realizará una comparación entre *Resident Evil 4*

de PlayStation 4 (2016) y *Oculus Quest 2* (2021), en la que se expondrá cuáles han sido las mecánicas que se han visto intervenidas en el camino hacia la realidad virtual. Por ejemplo, el uso de *Oculus Quest 2* implica una serie de dificultades en su adaptación como el uso recomendado de la primera persona y los sistemas de apuntado y de acción en tiempo real dependen igualmente de cuál sea la perspectiva tomada para la concepción de la experiencia de juego. No se trata de realizar simplemente una remasterización del juego, lo que equivaldría simplemente a optimizarlo para un nuevo dispositivo y actualizar su apartado técnico para mejorar la renderización de texturas o gráficos y aumentar la calidad de audio, sino que es necesario adaptar el producto a su nuevo soporte para convertirlo en una experiencia diferente —y por lo tanto producir de alguna forma un *remake*.

*Resident Evil 4* (a partir de aquí, *RE4*) es un juego de acción en tercera persona y *survival horror*. Como tales, sus principales características son el combate con armas, así como la gestión del inventario y/o los recursos y la resolución de puzzles. El objetivo del protagonista, Leon S. Kennedy, es salvar a la hija del presidente de Estados Unidos, Ashley Graham, que ha sido secuestrada por una secta de la Europa rural —y que se identifica fácilmente con España—. Los habitantes del pueblo en el que suceden los hechos han sido infectados por un parásito conocido como *Las Plagas*, bajo el control del culto denominado *Los Iluminados*. En el proceso de rescate y escolta de Ashley ambos son infectados y destruyen el culto en el proceso de encontrar una cura. *El Ganado* —un nombre más para referirse a los *zombies*— actúa como principal obstáculo para el avance del protagonista y al final de cada zona se debe hacer frente a cada uno de los jefes de dicho grupo.

Por estos motivos, la experiencia virtual adecuada para estas circunstancias estaría centrada en la interacción con artefactos, tanto para el combate como para la gestión y resolución de puzzles. Aunque se podría considerar un caso de experiencia virtual narrativa (Gil González, 2020: 338), en realidad la historia es secundaria ya que no afecta al *gameplay* y se ve reducida a unas cuantas cinemáticas. De hecho, se puede adelantar que este es el apartado que menos cambios ha sufrido en su paso a la realidad virtual, lo que subraya todavía más la frontera entre narración y jugabilidad.

Respecto a los ajustes de movimiento y uso kinestésico de los controladores, se debe tener en cuenta cuáles son los ajustes disponibles para la experiencia en RV del *RE4*. Así, se permiten seleccionar diversas opciones, entre ellas jugar de pie o sentado, con mano dominante derecha o izquierda y, finalmente, entre «movimiento

completo», «modo confort» y «ajustes actuales». Esta última característica establece una diferencia entre moverse por la partida usando los *sticks* del controlador o a través del teletransporte y permite establecer como tercera opción unos comandos personalizados según las preferencias que ya haya marcado el usuario. Sin embargo, habrá ocasiones en las que la subida de escaleras y las caídas se omiten por la sensación de mareo y vértigo que provocan. También se presentan circunstancias específicas, como la escena del lago: al subirse a una lancha, se presentan las opciones «modo inmersivo», «movimiento limitado» y «sensible al movimiento». La diferencia entre la primera y la segunda radica en la necesidad de girarse y mover el cuello para seguir el movimiento de la lancha, mientras que la tercera ofrece directamente la perspectiva en tercera persona original.



**Figura 2.**

[Comparativa del combate en lancha de OQ2 y PS4]

Los controladores, por otra parte, pueden ser empleados de formas muy específicas. En los puntos de guardado, debe presionarse a mano las teclas de la máquina de escribir si se desea guardar la partida mientras que en consola solo se necesita pulsar un botón. Otro ejemplo lo encontramos cuando se conduce una moto acuática el final de la aventura, en vez de depender del manejo de *sticks* para controlar el movimiento y la velocidad, los controladores se convierten en el manillar de la moto y sus gatillos, en los aceleradores.



**Figura 3.**

[Capturas de pantalla en el minijuego de la moto acuática de OQ2 y de PS4]

El uso de los controladores también ha condicionado elementos mecánicos como la escena del lago que se ha mencionado anteriormente. En PS4 se combate un monstruo marino lanzándole arpones, lo que implica una movilidad completa de brazo y hombro si se mantuviese en RV. En cambio, en la versión de 2021 se opta por incluir un lanzaarpones, con el que solo es necesario apuntar para que se produzca el disparo.

La perspectiva es otro factor en las mecánicas del juego que se debe tener en cuenta. La primera persona puede alterar tanto la experiencia en RV que se ha preferido mantener el enfoque original, en el caso de las cinemáticas, que se muestran en una pantalla rectangular alejada del usuario de RV, ubicado en un espacio vacío en el que el mando-avatar es lo único que se puede percibir. Las cinemáticas nunca se habían grabado con la intención de presentar a Leon como el único punto de vista y, consecuentemente, sería necesario omitir la mayor parte del contenido argumental para encajarlo en el nuevo soporte de *RE4*. Sucede un caso similar con los *Quick Time Events*. Estos eventos presentan una acción que se sucede a gran velocidad y en los que es necesario pulsar los botones que aparecen en pantalla lo más rápido posible. Están relacionados con coreografías de combate demasiado elaboradas para el sistema de juego o sucesos que sobrepasan el escenario y no permiten una buena visualización del entorno desde una pantalla de RV. Además, también se producen animaciones especiales en tercera persona al realizar ciertas acciones, como dar una patada a los enemigos aturdidos para tumbarlos. Dados los mareos que puede provocar este tipo de eventos en primera persona, la decisión de Capcom ha sido no modernizar esta experiencia.

Continuando con el manejo de la munición y el inventario, en RV es necesario realizar la recarga de las armas manualmente. El modo inmersivo, por otro lado, construye cuatro zonas en el cuerpo del usuario que se corresponden con las cartucheras del personaje. Así, se coloca primero el objeto deseado para después equiparlo al instante cuando sea necesario. En cambio, en consola es necesario equipar cada objeto individualmente accediendo al inventario.

Sobre el interfaz, inventario y recolección de recursos, la mayoría de los objetos se toman de cajas o plantas que se deben romper, así como en los cuerpos de los enemigos caídos. Si en la consola son marcados con un *aura* que forma una circunferencia alrededor de los mismos, en RV se sitúan con una baliza y se recogen en tiempo real acercando el controlador a ellos. En la consola, por otro lado, se seleccionan y se genera una nueva pantalla en la que se describe el objeto y se decide si guardarlo en el inventario o dejarlo donde estaba, ya que este se organiza por espacios o huecos en la cuadrícula y hay un límite que se puede cargar. Si es un ítem de curación, es posible una tercera opción: consumirlo inmediatamente. En RV, esta última posibilidad también se abre para el uso de granadas, ya que al recogerlas se transportan en una mano hasta que sean necesarias.



**Figura 4.**

[Presentación de ítems recolectables. Capturas de pantalla de OQ2 y de PS4]

Otro elemento de la interfaz que puede ser de interés es la conversión del menú de compra hacia un marco diegético que incluye al Buhonero —el vendedor recurrente de esta entrega— y que presenta de forma más visual las transacciones. Por ejemplo, cada vez que se vende un ítem, este debe ser situado en un tablero que indica cuánto cuesta, como si se tratase del carro habitual de la compra. De la misma forma, al mejorar las estadísticas de un arma, se coloca en esta cuadrícula y se produce una pequeña animación de fijación del arma a la tabla antes de realizar las modificaciones pertinentes. Ya en la partida, en la interfaz original, se limita al nombre del personaje, el objeto equipado —o la munición restante— y su vida actual. Sin embargo, en RV queda integrada con la experiencia. La información se recoge en el reloj de pulsera y los únicos elementos extradiegéticos que llenan la pantalla son los comandos de los *Quick Time Events* y una advertencia de vida baja cuando se alcanza un estado crítico o una actualización de vida tras consumir un ítem curativo.

Los tutoriales también se presentan con su respectiva interfaz y son un buen punto de partida hacia el estudio de algunas particularidades del escenario en el paso de *RE4* a RV. Cada vez que se inicia una escena de tutorial, el tiempo se detiene y el escenario se vuelve monocromo y rodeado por una niebla negra. Una vez termina, el color y la velocidad de movimiento del juego regresan, por lo que se puede percibir este espacio como la representación de la cuadrícula en la que se sitúa el usuario, que es reconocido como un agente externo a la experiencia. Es en este mismo entorno donde se presentan las conversaciones con Hunnigan en un estilo mucho más similar al de la novela visual, con diálogos en pantalla y mínimas reacciones faciales de los personajes. En RV, este componente no desaparece,

pero se reserva al marco del dispositivo que usa Leon para interactuar con ella, ya que, como en el caso de los menús de compra, es más cómodo para la experiencia mantener una distancia con la fuente de información. Los puzzles también deben marcar esta distancia respecto al jugador, por lo que ya no se presentan en primer plano como ocurre en consola y PC.



Figura 5.

[Interfaz de las conversaciones con Hunnigan. Capturas de pantalla en PS4 y en OQ2]

Respecto a las particularidades de Ashley como personaje jugable, también posee la interfaz integrada en su reloj de pulsera, pero en el momento en el que se deja de jugar como Leon, es necesario incluir un mensaje flotante en pantalla indicando qué papel está jugando en su lugar. Al ser una experiencia en primera persona, este cambio de perspectiva podría pasar desapercibido hasta que se produjese una animación especial o un combate y Ashley no respondiese de la misma forma que el protagonista. La representación del mando-avatar en diferentes aspectos de las manos y los relojes de ambos también puede ayudar a percibir la sustitución, pero el elemento principal es la aparición de la linterna y su relación con el escenario. Si los cambios en la ambientación y la iluminación son obvios en el paso a RV, el movimiento manual de la linterna y los contrastes de luces y sombras que se producen demuestran con mayor claridad que se ha producido un cambio de motor gráfico. Ashley no sabe combatir, así que se defiende de los sectarios lanzando lámparas de aceite, por lo que esta versión se beneficia de las posibilidades kinestésicas de RV, pero en general no hay grandes diferencias a nivel mecánico con Leon.

Así pues, la versión para Oculus Quest 2 de *RE4* trata de mantener aquellos elementos característicos de la entrega original, pero con un nuevo apartado gráfico

y unas mecánicas adaptadas a la realidad virtual. Sin embargo, se puede considerar que estos cambios se han producido principalmente por el trasvase a un nuevo soporte, siempre condicionado por el uso de la primera persona.

Esta no es la primera ocasión en la que la saga *Resident Evil* es llevada a realidad virtual. *Resident Evil Biohazard* (2017), muy cercano en el tiempo, fue desarrollado desde el principio como una experiencia compatible con una consola, un ordenador o con un caso de realidad virtual, por lo que apenas se perciben los cambios mecánicamente de un dispositivo a otro. En cambio, *RE4* (2021) se produjo dieciséis años después de su modelo, con unas tendencias en el mercado muy diferentes y unos motores gráficos más potentes, lo que provoca una mayor distancia en la experiencia de juego. Es decir, no fue un producto que en su día concibiese siquiera la posibilidad de ser llevado a la realidad virtual.

En definitiva, la mayor diferencia entre un videojuego en consola o PC y su versión en RV depende de las capacidades técnicas de la experiencia original y, especialmente, del deseo de hacer una experiencia nueva lo más cómoda posible en un entorno virtual.

---

## Referencias

FA GAMEZ (2021): *Resident Evil 4 (PS5) 4K 60FPS HDR Gameplay – (Full Game)*. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=okfFjvBKYuk&list=PL91oT7LurkBjKGAmrXkF56zqJv\\_Yzdf2&index=3&t=3379s&ab\\_channel=FAGAMEZ](https://www.youtube.com/watch?v=okfFjvBKYuk&list=PL91oT7LurkBjKGAmrXkF56zqJv_Yzdf2&index=3&t=3379s&ab_channel=FAGAMEZ) . [Consultado el 05/05/2022]

Gil González, A. J. (2015): «De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EVs): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados», en *Textualidades (inter)literarias. Lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas*. Madrid-Frankfurt: Iberoamericana-Vervuert.

Shirrako (2021): *RESIDENT EVIL 4 VR Gameplay Walkthrough FULL GAME (4K 60FPS) No*

*Commentary*. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=Rqo-oZ4kB2w&list=PL91oT7LurkBjKGAmrXkF56zqJv\\_Yzdf2&index=3&t=8024s&ab\\_channel=Shirrako](https://www.youtube.com/watch?v=Rqo-oZ4kB2w&list=PL91oT7LurkBjKGAmrXkF56zqJv_Yzdf2&index=3&t=8024s&ab_channel=Shirrako)

. [Consultado el 05/05/2022]

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: GK España

**Fecha de creación**

2023/11/06