

Resident Evil Requiem rompe récords y confirma que no se necesita inventar nada para ser memorable

06/03/2026



El estreno de **Resident Evil Requiem** no solo marcó un **récord absoluto para la saga en PC**, sino que además consolidó algo menos frecuente en la industria actual: la sensación de estar ante un **lanzamiento verdaderamente relevante**. En su primer fin de semana, el título de Capcom alcanzó **344.214 jugadores simultáneos en Steam**, superando todas las marcas previas de la franquicia dentro de la plataforma de Valve.

El registro dejó atrás incluso a producciones multijugador consolidadas como **Destiny 2** y **Monster Hunter: World** en el ranking de concurrentes. Se trata de un **salto histórico** frente a los picos anteriores: **Resident Evil 4** había alcanzado 168.191 jugadores, **Resident Evil Village** llegó a 106.631, mientras que **Resident Evil 2**, **Resident Evil 3** y **Resident Evil**

7: Biohazard quedaron muy por debajo. **Requiem prácticamente duplica e incluso triplica los mejores números anteriores de la serie**, consolidando su impacto en PC.

Recepción sólida y producto completo desde el día uno

El desempeño comercial estuvo acompañado por una **recepción crítica y de usuarios igualmente favorable**. El juego debutó con **más del 87% de reseñas positivas en Steam**, reflejo de una experiencia estable y pulida desde el lanzamiento. En un contexto donde muchos estrenos recientes arrastran problemas técnicos o se perciben incompletos, Requiem destacó por ofrecer un **producto cerrado, coherente y técnicamente sólido** desde el primer momento.

Los comentarios de la comunidad subrayan el **equilibrio entre acción y terror**, la posibilidad de alternar entre **primera y tercera persona** y la manera en que la narrativa retoma los hechos de Raccoon City sin depender únicamente de la nostalgia. La sensación dominante no es solo la de estar ante un candidato a "GOTY", sino frente a un título **especial, relevante y memorable**.



Grace Ashcroft aporta una mirada más estratégica al survival horror, con gestión estricta de recursos y secuencias de alta tensión en los pasillos de Rhodes Hill.

Diseño clásico, ejecución impecable

Uno de los aspectos más comentados es que Resident Evil Requiem **no inventa prácticamente nada nuevo** en términos estructurales. Su diseño responde a los principios tradicionales del survival horror que la saga consolidó desde la era de la Mansión Spencer. Sin embargo, esa aparente falta de innovación se convierte en virtud gracias a una **ejecución milimétrica y consciente**.

El Hospital Rhodes Hill funciona como ejemplo paradigmático. Su construcción espacial, el uso de llaves y objetos icónicos como fusibles, y la presencia de amenazas persistentes remiten a esquemas clásicos del género. En la sección del sótano, jugada con Grace tras el prólogo en el hotel, el planteamiento es sencillo: recorridos reiterados por un mismo pasillo, un puzzle estructurado en torno a un objeto clave y un enemigo aparentemente inmortal que obliga a rodeos estratégicos activados por scripts bien medidos. Sobre el papel es un

diseño académico; en la práctica, el nivel técnico, sonoro y jugable lo transforma en una **secuencia angustiosa y altamente efectiva**.

Esa es la paradoja que define a Requiem: permite al jugador experimentado reconocer cada engranaje de diseño y anticipar funciones, sin que ello disminuya la tensión o el impacto emocional. La transparencia estructural no rompe la inmersión; por el contrario, la refuerza.

Dos protagonistas, una experiencia cohesionada

La historia introduce a Grace Ashcroft, analista del FBI, y vuelve a colocar en el centro de la escena al veterano Leon S. Kennedy. La investigación de una serie de muertes inexplicables en Estados Unidos los conduce a un hotel abandonado del Medio Oeste, escenario que conecta con traumas pasados y con el legado de Raccoon City.



Leon S. Kennedy vuelve como el agente veterano que combina acción directa, combate cuerpo a cuerpo y un arsenal ampliado

en una de las campañas más intensas de la saga. Con Grace, la experiencia enfatiza la **gestión estricta de recursos y la toma de decisiones tácticas**, mientras que con Leon el combate se expande con mayor dinamismo, armas variadas y opciones cuerpo a cuerpo. Ambas vertientes comparten una misma filosofía de diseño: **respeto por los fundamentos del género y ausencia de artificios innecesarios**.

El resultado es un título que, sin proclamarse revolucionario, logra algo más difícil en la industria contemporánea: ofrecer una obra **coherente, técnicamente robusta y emocionalmente significativa**. Resident Evil Requiem demuestra que la innovación no siempre pasa por inventar nuevas reglas, sino por **ejecutar las existentes con precisión, atención al detalle y una identidad clara**.

Fuente: Canal 26