

Análisis Mighty no.9

Mighty no.9 apuntaba a ser uno de los grandes proyectos de esta hornada casi interminable de juegos independientes y descargables que, con el apoyo de los usuarios para salir adelante, dan rienda suelta a la libertad creativa de quienes los proponen. Keiji Inafune, una leyenda del diseño de videojuegos japonés creador, entre otros, de Mega Man, abandonaba Capcom y decidía emprender un viaje propio. Anunció un Kickstarter para relanzar la esencia del mítico personaje azulado y el éxito llegó a sus brazos: cuatro millones de recaudación para conseguir tener en pleno siglo XXI un Mega Man de la mano de su creador original. Pero Mighty no.9 ha sufrido todo tipo de problemas, retrasos y cierta incertidumbre que no hacía presagiar nada bueno. Finalmente ya está aquí. No es el desastre que podía parecer en cierto punto del desarrollo, pero no es ni por asomo un Mega Man a la altura. Ni un notable juego de acción y plataformas 2D.

>La historia de Mighty no.9 funciona como simple excusa para poder ponernos manos a la obra. Por motivos que desconocemos se dan una serie de explosiones en el coliseo donde los robots compiten entre ellos y Beck, el protagonista, se lanza a descubrir qué ha pasado. Tras esta primera fase a modo de tutorial, nos adentramos a jugar al título de Inafune como si de un Mega Man clásico se tratara: tenemos ocho emplazamientos a los que ir donde deberemos superar una fase repleta de enemigos y elementos de diseño para enfrentarnos a un robot final como gran enemigo. Si lo vencemos adoptaremos su transformación para poderla usar en combate.



Los controles responden a lo que podemos esperar de la saga de Capcom. Tenemos un botón para saltar y otro para disparar en línea recta, nada de poder apuntar a diversas direcciones. También tenemos el dash típico para pasar por debajo de algunas plataformas. A ello se le añaden mecánicas más actuales como poder escalar por ciertos salientes o las otras caras del dash: poder avanzar a toda velocidad, usarlo cuando saltamos para proyectarnos rápidamente por los aires y superar enormes espacios vacíos sin suelo firme, etc. Tendremos una barra para gastar cada una de las transformaciones y se nos regenerará un escudo que nos devuelve vitalidad si pulsamos el botón concreto cuando lo necesitemos.

Y aquí encontramos uno de los problemas que tiene el juego. El dash tiene un excesivo protagonismo y eso afecta de manera negativa en dos frentes importantes. Por un lado, es algo incontrolable y nos desesperarán ciertos movimientos en varios momentos cuando tengamos que hacer varios dashes a la vez; por otro, se rompe la magia de Mega Man y su diseño de niveles. Solo hace falta probar el Legacy Collection para recordar como ya la primera entrega tenía una disposición de elementos en pantalla simplemente genial. Cada enemigo tenía su razón de ser en su punto concreto del mapa, y si queríamos pasar de él, acabábamos recibiendo daño y cayendo en el agujero de turno. Aquí, el dash es una vía de escapatoria constante que podemos usar y abusar cuánto queramos. Saltamos, empezamos a hacerlo en el aire y vamos superando enemigos. Alguno nos golpeará, pero podremos seguir nuestro curso.



Se podría decir que “pero esto no quiere ser un clon de Mega Man a nivel jugable”. Y aceptando dicha premisa, la respuesta es que sin entrar en

comparaciones, simplemente lo se ofrece no es satisfactorio. El juego invita a correr porque tenemos puntuación por hacerlo por un lado y también porque hay varios niveles muy poco inspirados. El diseño está lejos de las obras creadas por Inafune, con nula disposición de enemigos mínimamente pensada. Muchas veces parecerá que estén puestos para ser eliminados fácilmente, absorberlos (eso da puntos) y seguir avanzando. Y precisamente aquí radica su gran error: los enemigos deben estar colocados con el objetivo eliminarnos a nosotros, los jugadores, no para ser blanco fácil nuestro. Pocas veces encontraremos algún enemigo que nos pueda matar, algo impensable si repasamos lo que quería ser este Mighty.

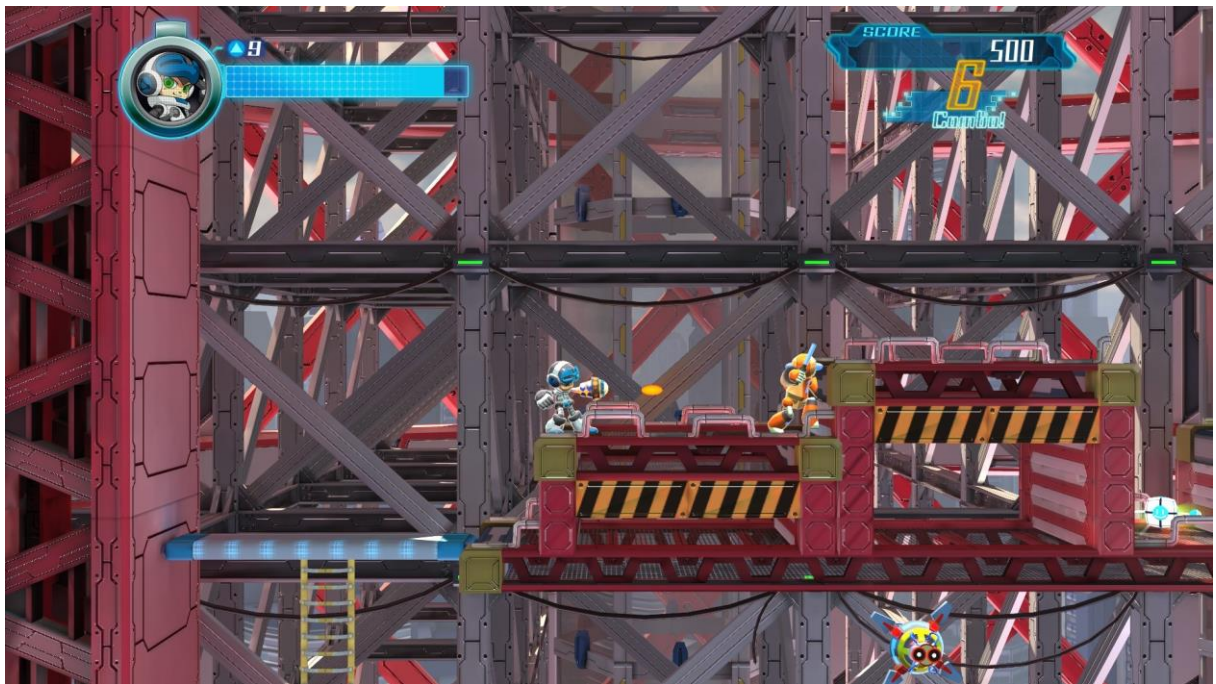
Las fases en sí, más allá de la presencia de enemigos, ofrecen una experiencia más exigente con varias combinaciones de movimientos, plataformas, scrolls que nos persiguen o caminos que debemos descubrir algo más divertido. No estamos ante ninguna revolución pero es cierto que hay fases (como las minas, una de hielo que nos exige calcular bien cuántos bloques romper si queremos avanzar, o la originalísima Mighty no.8 dentro de una especie de congreso norteamericano) que nos exigirán repetir varias veces ciertos tramos hasta poder avanzar. Por desgracia, algunas de esas muertes se deberán al ya mencionado dash. Eso sí, estos tramos se combinan con otros realmente olvidables y que parecen puro relleno, donde simplemente avanzamos matando enemigos en fila o los pasamos por alto saltando con el dash.



Eso sí, tan punto decimos que a veces queremos ir rápidos por los escenarios como que uno de los motivos es el de los enfrentamientos con los enemigos. Espacios cerrados y un uno contra uno que recuerda a los combates que vivimos en los Mega Man originales. Los robots que tenemos que vencer

tienen varios patrones y movimientos que convierten estos enfrentamientos en lo más divertido del juego. Nos matarán, repetiremos, y si nos quedamos sin vida nos fastidiará bastante tener que repetir de cero el nivel. Además, los poderes nos ofrecen algunas mecánicas divertidas (como una torreta a lo Bastion de Overwatch) o una explosión de fuego de Pyro, el primero de todos los Mighty a vencer, pero también es cierto que hay otros movimientos que pasan bastante desapercibidos y, por el tipo de enemigo que nos encontramos, no son necesarios salvo los jefes o los midbosses, algo que evidencia el problema de diseño que tiene respecto a los enemigos que se nos van apareciendo ante nosotros.

El título cuenta con varias modalidades con desafíos que nos pondrán a prueba y que alargan la vida útil del juego, con otras pruebas donde los protagonistas son los jefes finales y tiene varios niveles de dificultad. Depende y mucho de la habilidad de cada jugador el que pueda durar dos horas o diez.



A nivel audiovisual, casi nada que no se sepa por lo visto en tráilers y gameplays previos. La dirección artística no pasa de genérica y sin alma en la mayoría de casos, salvándose algunos diseños de algunos jefes finales. Pero salvo el nivel del congreso, los escenarios son bastante poco inspirados y no sorprenden, algo que va en la línea de los enemigos y del propio diseño de Beck y sus aliados en combate. Lo más triste en este sentido es el framerate, que se tambalea en algunos momentos y de manera acusada. La banda sonora acompaña bien y los efectos especiales son más que correctos. Eso sí, las voces en inglés no pasarán a la historia por transmitir demasiado tampoco.

Mighty no.9 No es el homenaje que se merece Mega Man, tampoco es la recreación de cómo sería el héroe de Capcom si se estrenara en pleno 2016 y

tampoco es un buen juego de acción y plataformas en 2D. El título intenta emular el éxito de la mítica saga de los años noventa, pero falla en la clave de dichas entregas: el diseño de niveles. Enemigos que aparecen sin ton ni son y que no son un desafío real, disposición de plataformas y obstáculos poco inspirado y algunos errores como un dash algo incontrolable en ciertos momentos o los bajones de framerate en varias fases hacen que tras tanto dinero invertido y meses de desarrollo, la sensación sea de decepción. Los combates con jefes finales son pura esencia -ahí sí- del Inafune que conocimos hace años, y algunas de las transformaciones son muy divertidas, pero ni con esto ni con los extras que se van desbloqueando -y que son exigentes- se salva un juego que por desgracia pasará sin pena ni gloria. Incluso para los fans de Mega Man.