

Análisis de Rise & Shine

Homenaje a los videojuegos y mala leche.

Eurogamer, José L. Ortega (12/01/2017)

Rise & Shine es un juego divertido a rabiar y repleto de guiños geniales, aunque su dificultad puede echar atrás a los más impacientes.

Rise & Shine es ese pariente o amigo que todos tenemos. Sabes que es un poco cabrón, pero en el fondo le tienes cariño y te lo pasas bien con él, pese a que eres consciente de que te la puede jugar en cualquier momento, de mil y una formas distintas. Eso es exactamente lo que hace el juego desarrollado por el estudio español Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team, que abre este 2017 que acaba de empezar con la clara intención de dar un golpe sobre la mesa en el panorama indie. Aunque, la verdad, en ocasiones el golpe lo daremos nosotros en la mesa tras morir una y otra vez.

En primer lugar, Rise & Shine es un sentido homenaje a la historia de los videojuegos. En él se nos explica la historia de Rise, un inocente niño que, sin comerlo ni beberlo, se topa con una pistola mega-poderosa llamada Shine, la cual resulta ser el único artefacto capaz de salvar Mundojuego de unos soldados especiales que han llegado al lugar dispuestos a arrasar con todo lo que encuentren a su paso. La trama, como veis, no tiene demasiada chicha, pero no importa demasiado ya que pasa a un segundo plano en pos de la magnífica inclusión de elementos satíricos y clichés relacionados con la industria del ocio electrónico, añadidos con toda la intención del mundo. ¿Alguien ha dicho algo de dos soldados hablando al lado de barriles rojos explosivos?



Algunas son más sutiles que otras, pero a lo largo de las diferentes misiones que componen esta oda a los videojuegos nos topamos con estupendas referencias que los

más duchos en el sector cogerán al vuelo, esbozando en todo momento una sonrisa mientras la trama se va desarrollando a base de viñetas de estilo cómic. Pero esta carta de amor al videojuego se dirime al mismo tiempo mientras avanzamos por unos escenarios tan coloridos como perfectamente diseñados. En ellos podemos encontrar, casi sin darnos cuenta, referencias a títulos tan icónicos como Half-Life o Portal en carteles o letreros. También los hay menos sutiles, como un soldado escondiéndose en una caja en clara alusión a Solid Snake, un enemigo principal que es clavadito al Marcus Phoenix de la saga Gears of War o el pasillo de un palacio real tan repleto de cadáveres que pensaremos que ha pasado el Cyborg Ninja de Metal Gear Solid antes de encontrarnos con su majestad, que va vestido de fontanero y tiene bigote. Esos son solo algunos ejemplos de los muchos guiños que brillan como un tesoro hyliano a lo largo del juego.

Pese a la escasa profundidad narrativa, los dos peculiares protagonistas consiguen llevar de forma correctamente el peso del desarrollo precisamente por su unión de conveniencia. Rise se encuentra en medio del berenjenal de salvar al mundo sin comerlo ni beberlo, y hace las veces de marioneta que tantas veces hemos visto estereotipada en la industria. Por su parte, la parlanchina pistola Shine tiene más tablas en esto de salvar al mundo, resolviendo todo a base de ironía y respuestas jocosas. No es el primer arma que habla en un videojuego; esta estrambótica idea ya se le ocurrió a Suda 51 en Shadows of the Damned, donde se iba incluso más allá con unas singulares transformaciones que solo podían salir de la perturbada mente del creativo nipón. Aquí se tira una vez más de la sutil elegancia para refrendar las habilidades de Shine, ya que aportan al portador la capacidad de resucitar en infinitas ocasiones por dramática que sea su muerte, un pequeño tirón de orejas a una industria que un día creció a base de hacernos echar monedas de cinco duros por una máquina. Ahora, basta con pasar por caja una vez, pero la penalización por palmar es mínima. En Rise & Shine afortunadamente también lo es, pero se toma la justicia a su antojo castigándonos de forma deliberada al morir una y otra vez de mil formas distintas.

Ya sea con puñeteras trampas que parecen diseñadas por Hidetaka Miyazaki o con oleadas de enemigos capaces de acabar con nosotros con tan solo un golpe, como si estuviéramos inmersos en el Contra de NES o en (casi) cualquier título de la época de los 8 bits, Rise & Shine supone un verdadero reto capaz de ponernos a prueba de forma constante, dispuesto a castigarnos con dureza si nos distraemos tan solo un segundo. Su ritmo es vertiginoso y, una vez más, dependemos de las habilidades de Shine para progresar; aparte de resucitarnos las veces que sean necesarias, también tiene la capacidad de guardar diversos tipos de munición: balas teledirigidas, eléctricas y explosivas, principalmente. Su uso es un puzzle que se integra de forma perfecta en la acción para dar fin a cada enemigo según su tipo de debilidad, aunque sin llegar al nivel de profundidad en este aspecto de títulos como ReCore, puesto que tampoco lo necesita. Dicha mecánica toma más presencia en los enfrentamientos contra los descomunales seres robóticos que ejercen como clásicos jefes finales de fase, a los que tendremos que cortocircuitar para poder progresar.



Como se ha dejado caer a lo largo del análisis, Rise & Shine no es un juego sencillo. Pese a que en los primeros compases tenemos la sensación de que será un tranquilo y bello paseo por el campo, no tardamos en chocarnos de bruces con la realidad: en el Super Awesome Hyper Dimensional Mega Team son muy majos, como demuestran con el nombre del estudio, pero también guardan una pizca de mala leche para hacernos repetir una y otra vez ciertas fases. La mayor parte de la aventura se sobrelleva sin demasiados sobresaltos, pero es posible quedarse atascado y tener que repetir un sector en varias ocasiones debido a un mal salto o a enemigos que se acercan a toda velocidad y sin ningún miramiento hacia nuestra cobertura mientras estamos recargando. Son pequeñas mermas que incluso incitan a repetir el nivel para completarlo a la perfección. Sin embargo, huelga decir que a los padres de la criatura se les ha ido un poco de las manos en los dos últimos episodios del juego, donde la dificultad aumenta de forma demencial, provocando que quien esté a los mandos roce la desesperación. Es, quizás, una pequeña y desmedida trampa para que no nos encontremos ante los créditos en dos tardes y para que el día de mañana el Borja Pavón del futuro recuerde esta propuesta independiente made in Spain en un top de juegos difíciles.

Lo mejor de Rise & Shine es, en cualquier caso, comprobar que cada día aparecen más obras de talento desarrolladas en España. Pese a que le hemos dirigido unos cuantos improperios mientras lo jugábamos debido a sus, en ocasiones, deshonestas intenciones, no nos importaría lo más mínimo repetir muchos ratos tan divertidos al lado de títulos así.