

Flat Heroes: el multijugador matemático

Hay en el multijugador de **Flat Heroes** (Parallel Circles, 2016) algo que puede parecer banal y que, sin embargo, es clave en su planteamiento de juego local para hasta cuatro jugadores: la inmediatez con que se entiende. No en toda su complejidad, evidentemente, pero sí a un nivel fundamental que hace que queramos probarlo nada más verlo en marcha. Puede parecer una tontería, pero mi hermana y yo nunca nos divertiremos así en una carrera de **Mario Kart 8** (Nintendo, 2014). He jugado tantas horas que, por muy accesible que parezca, la ventaja que le llevo es sencillamente abrumadora y hace imposible un duelo entre iguales. En **Flat Heroes** todo es más sencillo que en la locura sobre ruedas de **Mario Kart**. Un jugador con unas cuantas horas de experiencia a sus espaldas puede enfrentarse a un completo novato y la partida estará reñida al segundo intento. El juego, no en vano, comparte la sencillez visual de aquellos títulos que hablan el lenguaje universal de la claridad estética: **Tetris** (Alekséi Pázhitnov, 1984), **Super Hexagon** (Terry Cavaragh, 2012) o incluso **Super Mario Bros.** (Nintendo, 1985).

Podría parecer que su apartado visual es abrumadoramente simple, pero a nadie se le escapa que el trabajo que hay detrás no lo ha sido tanto. Decía Jonathan Ive, jefe de diseño en Apple, que *«la verdadera sencillez no se deriva de la ausencia de ornamento; se trata de poner en orden la complejidad del sistema»*, y **Flat Heroes** parece estar construido en torno a este paradigma. En cierto modo, es tan sencillo, intuitivo y lógico porque el juego habla el lenguaje de las matemáticas. Al fin y al cabo, su protagonista es el polígono regular más sencillo que podamos imaginarnos: un cuadrado. Plano. Liso. Desde esos mismos cuadrados que controlamos hasta el propio escenario, pasando por unos hexágonos que, como granadas de fragmentación, expelen su particular metralla de pequeños espermatozoides explosivos, todo en **Flat Heroes** puede describirse mediante el lenguaje universal de las matemáticas. Esto, pretendidamente o no, le da una doble profundidad al juego y lo dota de una belleza particular, pues nos hace ver todas esas ecuaciones que describen las formas y los movimientos de los personajes flotando en pantalla, desde los niveles hasta los menús.

La contemplación matemática, evidentemente, es algo que nos asalta más cuando jugamos solos. En mitad del fragor de una partida multijugador, el juego nos insta a actuar por instinto y a dejarnos llevar por el movimiento frenético y el dinamismo de sus personajes saltando, explotando y chocando contra otros de esos cuadrados de colores. En los modos de juego propiamente pensados para más de un jugador, agrupados bajo el tipo Versus y que sus títulos (*Zonas, Batalla, Persecución y Captura*) describen con precisión certera, no hay mensajes que nos digan qué hacer, cuándo empezar o qué está ocurriendo. Todo está en pantalla, y todo se entiende de inmediato. Sus partidas son sencillamente agitadas, intuitivas, a ratos casi furtivas, de movimientos fugaces y divertidas. No es poco, desde luego, pero esta lista de adjetivos no logra acercarse a la experiencia de descargar su demo e invitar a un amigo a que se traiga consigo un mando a casa.

Cuando los amigos se van y nos quedamos solos, sin embargo, el juego de Parallel Circles cambia de plano y se convierte en algo muy distinto. Disfrutable, pero no tanto; bonito, pero algo frustrante. Los siete mundos que conforman su campaña en este momento (aún sigue en Early Access en Steam), cada uno con catorce niveles y un jefe, pueden ser jugados con otros tres amigos, sí, pero constituyen el principal reclamo

para cuando estamos desprovisto de compañía. Es en estos niveles donde se presenta a los enemigos, las mecánicas que nos permiten hacerles frente, y, en fin, el funcionamiento de aquellos modos cooperativos en que vamos contra lo que el juego nos eche (en general, hordas de entes geométricos con ganas de hacernos saltar por los aires). Su mayor problema es que, en un intento de descolocar al jugador y pillarlo desprevenido, los enemigos se introducen con tiempos de exposición irregulares. Mientras que las ametralladoras que recorren los bordes del escenario se presentan con detalle a lo largo de todo el primer mundo, otros reciben un tratamiento distinto. Algunos aparecen en un nivel para no ser vistos de nuevo hasta pasado un buen rato, y, en mitad de los primeros compases de un nuevo mundo, pueden aparecer de pronto un par de niveles que se basan solo en repetir ideas ya vistas en los anteriores. Lo mismo ocurre con los jefes, que pese a contar con algunos diseños originales y dar lugar a algunas batallas memorables, no siempre guardan relación con lo que hemos estado haciendo en ese mundo. Algunos de los elementos que plantea la campaña, además, aparecen con escasísima frecuencia en los modos propiamente multijugador, algo similar a lo que ocurría con los niveles de **Splatoon** (Nintendo, 2015).

La frustración que he mencionado es culpa, muchas veces, del propio jugador, incapaz de contenerse. Todo se debe a un control que, a decir verdad, no tiene pega alguna: es endiabladamente perfecto. **Flat Heroes** nos invita a recorrer sus escenarios realizando movimientos que resultan de una mezcla entre los saltos de **Super Meat Boy** (Team Meat, 2010) y las breves levitaciones de **Journey** (Thatgamecompany, 2012). Al probarla, la combinación resulta impecable y a nadie le pasa desapercibido que ha sido mucho —y bien invertido— el tiempo dedicado a pulir el control. El *joystick* y los dos botones de acción (salto y ataque, no hay más), otorgan al jugador una falsa sensación de dominio al hacernos sentir que levitamos gráciles entre sus plataformas y podemos navegar por el escenario a nuestro antojo. La realidad es que, bajo esa sensación de ligereza y sutil ejercicio de flotación, acabaremos en callejones sin salida por nuestra propia incapacidad de quedarnos quietos. La sensación de ingravidez hará que queramos estar en constante movimiento y la impaciencia será nuestro mayor enemigo.

El peso del sistema de control es tal que Lucas González y Roger Valldeperas, los dos ex desarrolladores de TT Games que forman el estudio, hacen hincapié en que el juego está pensando para ser jugado con mando. Se puede intentar controlar con teclado y ratón, pero, en efecto, se vuelve casi injugable. Es una solución para salir del paso, aunque una no muy recomendable. Lo mismo pasa con la inteligencia artificial que podemos añadir para rellenar los huecos vacantes si queremos aumentar el caos o, sencillamente, poder jugar a otros modos cuando estemos solos. El resultado no es malo, pero deja que desear. La IA es implacable en los combates, donde habrá momentos en los que creamos no tener ni una sola oportunidad, mientras que es demasiado caótica y despistada en modos que requieren de algo más de estrategia.

Si el control está tan cuidado es porque, además del *game feel*, el ritmo es vital en un título como este. Desde su interfaz hasta sus animaciones, todo en **Flat Heroes** está diseñado para que las transiciones sean rápidas, elegantes y sencillas. Todo excepto, tal vez, la música. La banda sonora del juego, compuesta por Niklas Ström y Christian Björklund, la conforman unos pocos temas con influencias electrónicas y ritmos marcados. Estos temas, unidos a efectos de sonido que potencian con tino el *game*

feel, casan bien con lo aséptico de la estética del juego y la rapidez de las partidas multijugador, donde la música pasa a un segundo plano. Sin embargo, en la campaña la cosa cambia. La escasa variedad hace que la música acabe volviéndose algo repetitiva y mine los esfuerzos del juego por resultar dinámico y en constante cambio. Los temas de los jefes, en especial los de los últimos mundos, son todo un acierto, pero se echa en falta que los niveles tengan más personalidad, algo que los caracterice más allá de un simple número. Una melodía acorde a los distintos retos que se nos plantean ayudaría sobremanera. En ciertos momentos de las partidas a solas puede resultar interesante quitarle el volumen al juego durante un rato y seguir jugando con, digamos, los vales de la filarmónica de Viena. Sus compases llegan a solaparse con la gracilidad y precisión del movimiento de nuestro cuadrado y la partida toma así un sabor del mejor Stanley Kubrick, dando variedad a una experiencia que, de quedarnos atascados en alguno de sus niveles, puede acabar cansando. De hecho, González y Valdeperas ya experimentaron con esta vertiente musical en uno de los tráileres (<https://www.youtube.com/watch?v=ZgdtKS6GWTE>), donde acompañaban imágenes del juego a cámara lenta con un tema coral que ponía el foco en la elegancia de nuestros movimientos. Sorprende que nada de esto se haya aprovechado en el producto final —al menos por ahora—.

Con todo, sigue siendo importante recordar que **Flat Heroes** está todavía en acceso anticipado en Steam. Sigue en desarrollo, continúa puliéndose con mimo y nuevo contenido va llegando paulatinamente. Lo último: el modo supervivencia. En él, como cabría esperar, tendremos que mantener el tipo frente a las hordas de metralla geométrica, misiles, rayos y demás peligros. Es un modo que se siente lógico y muy necesario en un juego como este, aunque su implementación tiene sus peros. La única modalidad desbloqueada al principio, *Mix*, nos enfrenta a una amplia variedad de enemigos, aunque siempre en el mismo orden. El resultado es una partida en la que importa más memorizar el orden de las fases que improvisar y ser creativos para salir de los aprietos en los que acabamos metidos por querer estar en constante movimiento. Conforme vayamos superando nuestras marcas iremos ganando puntos que desbloquean nuevas modalidades, aunque las cantidades a obtener se antojan algo excesivas. Además, funcionan como moneda: una vez tenemos los puntos necesarios y desbloqueamos el modo deseado, el contador se pone a cero y hay que volver a ahorrar.

La conclusión es que, pese a sus fallos aquí y allá, la ópera prima de Parallel Circles es una obra sólida, atractiva, solvente y con personalidad propia. Su apartado visual, ese que realiza el complicado ejercicio de poner en orden la complejidad de cuanto se nos muestra, es, junto con el logradísimo *game feel*, el principal atractivo de un juego que entra por los ojos y cuya esencia es la del videojuego clásico más genuino: fácil de controlar, difícil de dominar. Su mayor obstáculo en el camino al éxito radica, por el momento, en estar disponible solo en PC, aunque, tal y como han confirmado, es solo cuestión de tiempo que llegue a consolas. Entre ellas, a Nintendo Switch, la plataforma a la que el juego parece pertenecer de forma natural y en la que la escasez de mandos no supondrá tanto problema. En definitiva, el veredicto es claro: larga vida a los héroes cuadrados.