



# MotoGP 20, un paso adelante en la simulación del Mundial de Motociclismo

«MotoGP 20», videojuego oficial del Mundial de Motociclismo, está ya disponible para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y PC con una versión que mantiene los patrones básicos de un simulador de carreras, pero con destacadas mejoras en la jugabilidad, ha anunciado este jueves Milestone.

Partiendo de las bases de la edición del año pasado, que fue aclamada por la crítica, «MotoGP 20» llega a PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch -con la excepción de Estados Unidos, donde estará disponible el 5 de mayo- y PC como «un juego con más estrategia y más realista», según asegura el estudio italiano Milestone.

Los jugadores, como viene siendo habitual en el simulador, podrán participar en la temporada correspondiente al año de lanzamiento, en este caso 2020, para enfrentarse en el asfalto a los campeones de la categoría reina, MotoGP, o empezar desde Moto3 luchando hasta llegar a lo más alto.

Como principal novedad en los modos de juego, en esta entrega llega el Modo Carrera de Manager en el que los jugadores no solo deberán ser los mejores sobre el asfalto, sino que también deberán adoptar las mejores decisiones en el box y en relación a patrocinadores y contratos para lograr que su piloto llegue en las mejores condiciones a las carreras.

Otra novedad con respecto a anteriores ediciones, algo que ocurre «por primera vez en la historia de la franquicia», es que el juego se lanza casi dos meses antes de la fecha tradicional para que, según destacan desde Milestone, «los jugadores puedan disfrutar de la nueva temporada antes que nunca».

En el apartado técnico, se anuncian características nuevas que ofrecerán ese plus de realismo del que habla Milestone como es la gestión del combustible, el desgaste asimétrico de las ruedas y, por primera vez en la serie, los daños en la aerodinámica que afectarán al aspecto de la moto y a su rendimiento.