



Análisis: F1 2020

Los juegos sobre deportes anuales tienen el peligro de parecerse más y más entre sí mismos a medida que pasan los años. Codemasters sin embargo vuelve a sacar un juego nuevo, que te hace sentir como si fuera el primero.

Las bases son las de siempre: el campeonato de Formula 1, con los coches y los pilotos de este año, compitiendo en los circuitos de este año. Bueno, en los circuitos en los que deberían haber competido si el Covid-19 no hubiera truncado gran parte del campeonato. Todo aquí es igual que el año pasado, pero un poco más afinado. Los coches son un poco más finos de conducir, los oponentes algo más listos y los gráficos también mejoran un poco, aunque dentro de las limitaciones de unas consolas que ya van enseñando sus años. Pero esto no es nada malo, pues F1 2019 ya era un juego extremadamente divertido de conducir, con una IA muy competente y unos gráficos preciosos.

Lo mejor que se puede decir de un juego que intenta reflejar la realidad de algún deporte es que jugándolo, uno aprende sobre dicho deporte, y F1 2019 ya reflejaba muy bien lo que ocurría durante un fin de semana de Gran Premio. Si un amigo mío quisiera enterarse de qué pasa durante una carrera, creo que lo mejor sería obligarle a hacer un fin de semana completo en el juego. De esa manera

aprendería lo que hacen los equipos durante las prácticas, cuantos neumáticos tienen para el fin de semana, qué pueden tocar del coche y como les afecta, que se hace durante la clasificación y finalmente, de qué debes preocuparte durante la carrera.

Y las carreras no son tus típicos “empiezas el 20 y tienes que llegar el primero”. Si estás haciendo eso, lo tienes demasiado fácil. Es mucho más interesante pelearse por cada posición, buscar aire fresco para que no se te fría el motor, buscar una conducción suave y evitar bloquear neumáticos para que no se te caigan a trozos en mitad de la carrera, o ver si eres capaz de ganar alguna posición en las paradas en boxes. Toda la complejidad de estas carreras está bien representada y, sobre todo, bien explicada, si no sabes muy bien de qué va el tema.



El año pasado incluyeron los GP2, para poder probar la clase Junior del campeonato y ver qué tal se te daba. Éste año han incluido el campeonato completo y los equipos de 2.019 (los de 2.020 llegarán en DLC en un futuro cercano). Éste campeonato es también de lo más interesante, pues todos los coches son iguales y, aunque más lentos, los Dallara son casi más complicados de manejar que un F-1.

Pero el plato principal de F1 2020 es el nuevo modo Mi Equipo, en el que haces las veces de piloto y dueño de un nuevo equipo que entra en el campeonato en

2.020. Empiezas seleccionando los colores de tu coche y los patrocinadores, el nombre del equipo y su escudo, y luego te metes en temas más peliagudos como, qué motor ponerle al coche, o a quien contratar de segundo piloto. Después tendrás que establecer a qué equipos de ingenieros darles más fondos para que vayan evolucionando el coche durante la temporada. Por supuesto, nunca tendrás para hacerlo todo y siempre habrá alguien descontento por no apoyarlos lo suficiente. Esa mezcla entre la simulación de las carreras y los ratos de planificación entre las mismas recuerda mucho a X-Com y lo digo en el mejor de los sentidos.

Aparte de ser muy divertido esto también sirve para explicarle a tu amigo una parte de éste deporte un tanto compleja de entender para mucha gente, y es que éste es un deporte de equipo. La gente se pregunta por qué a un piloto le dan un coche más lento que a otro y la respuesta es porque el piloto (a pesar de lo que nos hacen creer) es sólo una parte muy pequeña del equipo. Ganar el campeonato de pilotos da publicidad, pero el premio en metálico, el que hará que sobrevivas otro año o no, se da al campeonato de equipos.



Formula 1 2020 es capaz de reflejar esta realidad, un tanto oculta a la mayoría del público y ser de lo más entretenido haciéndolo. Ahora no sólo podrás probar a ser un Michael Schumacher virtual (por cierto, viene con una gran selección de clásicos que condujo el Alemán) si no hacer como Frank Williams y despedir a tu segundo piloto después de que haya ganado el campeonato del mundo, para dejar

claro que lo que ganó fue el coche, no el piloto. No puedo pensar en nada más satisfactorio aparte de ganar una carrera.

En resumen y por si no ha quedado claro, recomiendo este juego encarecidamente a cualquiera al que le guste la Formula 1, o que se sienta intrigado por la misma. No es sólo que es un juego bien hecho que refleja de forma fiel y entretenida la realidad del campeonato, es que además lo explica bien todo, para que nunca te sientas demasiado perdido.