

El perfecto homenaje al Dottore



Valentino Rossi se ha apoderado de la entrega de este año del videojuego oficial de MotoGP. No hablamos simplemente de una entrega temática con skins del 'Dottore', sino que en esta ocasión el videojuego oficial del Campeonato del Mundo de Motociclismo es una entrega dedicada a su gran figura de la última década, con una serie de modalidades alternativas para todos los gustos que saben -por fin en un juego Milestone- revertir esa sensación de simple actualización de plantillas y equipos que se tenía con cada nueva entrega del juego de motos.

¿Cómo ha conseguido Milestone una propuesta así de completa? Pues aprovechando la pasión que tiene el piloto italiano casi por toda disciplina del mundo del motor y aplicándolo al juego. En esencia no estamos ante un reaprovechamiento de otros juegos del estudio milanés como MXGP2 o Sébastien Loeb Rally Evo.

Sí, diversas disciplinas alternativas tienen cabida en un título que además de ofrecer todo el contenido demandado con respecto al Campeonato de Dorna, nos presenta una serie de alternativas que el propio Rossi practica, como el MotoRanch de su circuito en su finca de Tavullia. Además, no lo hace en forma de modos extra que se sintieran metidos con calzador, sino que se contextualizan en la forma de una academia virtual de conducción. Como no, la Valentino Rossi Racing Academy.

Esta academia de jóvenes talentos es la excusa perfecta para aportar un modo trayectoria fresco y dinámico, en el que el punto de partida será la escuela de Rossi para ir alternando sus distintas pruebas con el Mundial de Moto3 y de ahí

intentar nuestro ascenso a estrella de MotoGP y disputarle al propio Valentino cada carrera intentando ganar el Mundial de la categoría reina.

Por ello, de manera intercalada en esta modalidad de trayectoria (o disponibles para ser jugadas por separado) encontramos diferentes pruebas de dirt track, tramos de rally o pruebas de drifting. Por citarlos en orden de mayor a menor satisfacción, lo que más destaca son la pruebas de dirt track MotoRanch. Tenemos una serie de carreras individuales y por equipos en los circuitos de Tavullia y Misano que se hacen más divertidas y mejor controlables de lo que vimos en MXGP2 así como otras pruebas de Americana, una modalidad de eliminación por rondas.

Algo menos inspiradas están las pruebas sobre cuatro ruedas. En lo referente a las pruebas de derrapes, el control no convence del todo, siendo el manejo tan arcade que en ninguna ocasión nos parece que nuestro Mustang tenga la consistencia que se le presupone. Por último, tenemos los tramos de Rally en el circuito italiano de Monza.

A pesar de que el coche es el más chulo, un Ford Fiesta digno del mismísimo Ken Block, nuevamente el manejo es algo tosco y las pruebas no acaban de ser del todo inspiradas. Puede que precisamente porque nos metan dentro de un circuito asfaltado y que el recorrido se vaya conformado con una serie de barreras que van haciendo un recorrido que parece más bien un laberinto. En esta última modalidad alternativa encontraremos una decena de variantes de tramo, aunque hubiéramos preferido que se desarrollasen en las pistas de los dirt tracks, que anchura había más que suficiente para meter un coche.

En lo referente a la competición sobre dos ruedas sobre la que Rossi ha cimentado su leyenda, no encontraremos cambios significativos a nivel de jugabilidad. Se ha añadido un nuevo nivel de fatiga de piloto, pero resulta solamente perceptible si se opta por jugar las carreras en tiempo real, cuando en

las últimas vueltas necesitamos de una buena ventaja con el segundo ya que de forma natural vamos a ir perdiendo unas preciadas décimas en cada vuelta aún clavando la trazada.

Por lo demás, como juego oficial MotoGP 16, se han incluido los 18 circuitos que componen el calendario de la ya iniciada competición (incluyendo la novedad del Red Bull Ring de Austria) junto a cinco pistas históricas (Assen 2002, Laguna Seca, Estoril, Phakisa y Donington Park) que, si bien está perfecta su inclusión, no es más que un port de su aparición en anteriores entregas. Por lo demás, renovación de plantillas y equipos y a correr, nunca mejor dicho.



La gran novedad a nivel de recreación histórica, teniendo en cuenta que el modo Recreación de Eventos 2015 es un DLC este año, viene nuevamente del protagonista del juego. Se han añadido los Eventos de Valentino, que no son más que una serie de pruebas que reflejan alguno de los puntos clave de la carrera del nueve veces campeón del mundo. Estamos ante un total de 20 pruebas distintas que repasan cada uno de los años de la trayectoria del prodigio de Urbino. Si bien las pruebas no tienen demasiada profundidad y ni siquiera recrean carreras concretas sino fases de las mismas, y se antojan algo escasas, a nivel de inmersión son brutales por la cantidad de contenido de cada época que recrean.

Para que os hagáis una idea, aparecen 13 pilotos de las temporadas 1996-1997 de 125cc (Emilio Alzamora, Jorge Martínez 'Aspar', Noboru Ueda o Haruchika Aoki), 11 de las temporadas 1998-1999 de 250cc (el ahora DJ Fonsi Nieto, Loris Capirossi, Tetsuya Harada, Olivier Jacque), otros 11 once de las temporadas 2000-2002 de 500cc (Carlos Checa, Kenny Roberts Junior, Max Biaggi, Garry McCoy) 34 de las temporadas 2002-2014 de MotoGP (Sete Gibernau, Casey Stoner, Nicky Hayden) y todos los del curso pasado en la categoría reina, en la que Rossi tuvo opciones de Mundial hasta ese 'biscotto'

entre Lorenzo y Márquez que el propio Rossi proclamaba.

Además, se ha incluido una amplia galería con motos, trajes y cascos del peculiar piloto italiano para comprar con moneda ingame en la Rossipedia, lo que hace que estemos ante una cantidad de contenido en disco impropia de Milestone. Debe ser que como italianos que son, realmente han querido rendir un buen tributo a Rossi.



La oferta de modos de juego se completa con los ya clásicos no de juegos anteriores de MotoGP, sino de casi cualquier título del estudio de Milán: Campeonato (sucesión de Grandes Premios), Gran Premio (Pruebas específicas en un circuito), multijugador local a pantalla partida, multijugador online para hasta 12 personas y pruebas contrarreloj, unidas a la modalidad 'Reta a Valentino' en la que superar algunos de sus tiempos históricos de vuelta y una serie de 23 retos diversos. El tirón de orejas sería una vez más para el multijugador online.

Este análisis se ha realizado con el juego ya a la venta y es por ello que no entienda que tarde tanto en encontrar partida y cuando lo haga apenas encontremos que hemos competido con un máximo de 3 pilotos reales. Al menos rellena al resto con pilotos controlados por la máquina.

A nivel visual, habrá que esperar a que el estudio finalmente se decida por el uso del Unreal Engine 4, como anunciaron hace un tiempo, para ver un verdadero salto en lo que respecta a los gráficos. La entrega es continuista en este aspecto y si bien refleja los mismos errores que el pasado año en las pruebas de MotoGP (sobre todo en lo referente a la falta de sensación de credibilidad en la representación del asfalto), al menos mejora en las pruebas de dirt track enormemente en comparación con las pistas que vimos en MXGP2, que hacían gala de un nivel poco acorde a esta generación.

Nuevamente, una inversión en una banda sonora licenciada no hubiera estado mal. En su lugar, tenemos una serie de pistas propias de acompañamiento que no harán que las tarareemos en el metro precisamente.



El veredicto

El homenaje a Valentino Rossi ha sido la excusa perfecta del estudio Milestone para presentarnos una entrega llena de alternativas para un juego que de haber sido simplemente MotoGP 16 hubiera sido una simple actualización de calendario de Grandes Premios y miembros de los equipos de las tres categorías.

Habrà quien se sienta confundido y pase de las demás modalidades del mundo del motor buscando una experiencia más pura a lomos de una de las monturas de Rossi y en ese sentido encontraremos suficiente material nostálgico como para revivir algunos de los momentos más recordados del 9 veces campeón del mundo, aunque no hubiera estado mal tener pruebas completas en los 'Eventos de Valentino'. Solamente por la cantidad de ítems históricos que se pueden comprar en la Rossipedia, el juego ya tiene suficiente material para simultanear entre sus modos de juego ganando moneda del juego. En lo audiovisual, encontramos unos gráficos pobres, como el año pasado, y una banda sonora totalmente prescindible.

Fuente: ign.