



LA FÓRMULA 1 YA CORRE EN ALTA DEFINICIÓN

El nuevo 'F1 2010' apuesta por el hiperrealismo y la conducción a la carta

Detalles realistas, como el calor de los motores en la parrilla de salida, eran impensables hace unos años.

ÓSCAR ABOU-KASSEM
MADRID

El lanzamiento de *F1 2010*, coincidiendo con la parte decisiva del campeonato, llega un poco tarde aunque, como suele decirse en estos casos, la espera ha merecido la pena. La gran cantidad de nuevos aficionados a la Fórmula 1 que en los últimos años se ha generado en España a partir de los éxitos de Fernando Alonso se han pasado años sin la posibilidad de emular a su ídolo en las consolas de última generación. El resultado final es muy satisfactorio y espectacular: es hiperrealismo a la carta y en alta definición.

De entrada, *F1 2010* cuenta con todas las licencias oficiales del campeonato, lo que le permite contar con todas las escuderías, sus pilotos y todos los circuitos. Los escenarios de cada carrera se han recreado hasta un nivel enfermizo, con unos detalles reconocibles para los más puristas.

Teniendo en cuenta que los simuladores de fórmula 1 suelen ser célebres por la dureza de su conducción y lo exigente de su propuesta, es de agradecer que la característica principal de *F1 2010* sea que permite al usuario elegir el nivel de realismo/sufrimiento al que quiera someterse. Los menos diestros podrán reducir las penalizaciones por conducción peligrosa y aumentar las ayudas hasta convertirlo en un *arcade*, mientras que los más osados optarán por complicar la cosa hasta lo soportable.

En cualquier caso, la conducción sigue siempre un comportamiento realista, así que es fundamental tener en cuenta el tipo de coches de que se trata en cada ocasión. Cuesta adelantar a los buenos pilotos y se puede perder media carrocería intentando adelantar a los más macarras.

Los creadores de *F1 2010* han sabido explotar la HD. La conducción bajo la lluvia o el

RADIOGRAFÍA

Pistas para ganar algunas carreras

> SONIDO

Uno de los puntos fuertes del juego. El sonido del motor a toda pastilla eleva el nivel de realismo, aunque las órdenes desde boxes resultan algo sosas en español.

> SAFETY CAR

No está. El gran ausente del juego. Una lotería que los creadores del juego han preferido evitar para lamentar a los fans de las artes de Flavio Briatore.

> ESTRATEGIA DE CARRERA

Resultará decisiva para el destino del usuario. Habrá que elegir los neumáticos adecuados y confiar en que el parte meteorológico sea el correcto.

> 'FLASHBACKS'

Una pequeña trampa que nunca usarán los puristas: permite retroceder unos segundos antes en el tiempo. Ideal si se ha pasado uno de frenada.

calor de los motores en la parrilla de salida eran impensables hace unos años, así como detalles como los golpes de luz que reciben el usuario a la salida de los túneles. También cumple con los modos de juego. El modo Trayectoria permite al usuario crearse un piloto y progresar, primero compitiendo con su compañero, después toca ser fichado por las escuderías. El modo online alarga el juego, pero las carreras en la red son una lotería: lo mismo están plagadas de conductores serios que te sentirás en medio de una competición poligona de coches de choque. *

