

# Análisis Planet Coaster

Planet Coaster llega como heredero espiritual de la antaño exitosa saga **Roller Coaster Tycoon**, y tiene motivos de peso para lograrlo. Estamos ante un juego que ofrece opciones de creación y personalización más pulidas que nunca, de modo que recrear el parque de nuestros sueños se convierte en una cuestión más de maña que de posibilidades. No obstante, nuestro buen hacer deberá encaminarse también a las finanzas, con el consecuente peligro de que nuestra creatividad desemboque en despilfarro y el sueño de tener el parque más maravilloso quede truncado antes de empezar.

Con una presentación amable en todos los sentidos, accedemos directamente al menú de creación de nuestro avatar: el hombre de negocios que hará felices a tantos chavales en busca de emoción y diversión. Tras editar nuestra caricatura, vamos al menú principal en el que encontramos los tres modos de juego: **carrera, crea tu parque y desafío**. Los dos últimos se centran en hacer prosperar tu propio parque, cada uno con sus particularidades. Así, en crea tu parque podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación y no preocuparnos en absoluto por la marcha económica: se trata sencillamente de disfrutar creando y producir algo de lo que nos sintamos orgullosos con sólo contemplarlo. En desafío, por el contrario, sentiremos la presión de hacer rentable cada decisión, ir superando objetivos con recursos limitados e ir desbloqueando nuevas opciones con el correr del tiempo. Es una labor de construcción más compleja porque incluye de lleno la buena gestión, pero también puede resultar más satisfactoria a pesar de que progrese mucho más lentamente.



El modo carrera tiene alguna diferencia más marcada, ya que no se centra en crear un único parque, sino en hacer frente a retos concretos en diversos escenarios. Tenemos una serie de ambientaciones, cada una de las cuales cuenta con tres parques a medio construir (bueno, esto en el mejor de los casos, ya que en ocasiones nos dejan apenas un amago de feria como herencia). Lo que debemos hacer es acceder a gestionar cada uno de estos proyectos y **superar una serie de objetivos marcados** desde el principio, que pueden consistir en la mera ampliación del parque, lograr una afluencia de público determinada o salvarlo de la banca rota, entre muchas otras cosas. Así, al tiempo que disfrutemos planeando y diseñando cada paso que demos, estaremos pendientes de cumplir con lo ordenado, que comienza siendo un verdadero juego de niños cuando el parque tiene fondos de sobra para construir esa montaña rusa que tanto te piden, pero va ganando en exigencia cuando no sabes qué narices hizo el anterior dueño con los diez millones que pidió prestados a ese banco que no deja de chupar tus ingresos cada mes. En todo caso, la dificultad no llega a dispararse y puede que echemos en falta algún verdadero reto que superar.

Este modo, a pesar del interés que puede tener por la diversidad de situaciones en que te sitúa, **puede volverse el más cargante si nos proponemos completarlo sin más**. Algunos escenarios tienen retos que llevan cierto tiempo, pero más allá de eso está el hecho de que no es fácil abandonar cada parque justo cuando comienza a cobrar forma (cuando superamos todo lo que se nos pide), y estar comenzando uno nuevo a cada rato no es tan gratificante como perfeccionar tu creación hasta que no sepas qué más aportar y sencillamente decidas hacer otro para probar nuevas fórmulas y ambientaciones. Dicho de otro modo: podría ser más gratificante si no exigiese trabajarse un parque casi desde el principio para, tras no demasiado tiempo, sentir que el próximo paso es empezar con el siguiente. Quizás un solo parque por escenario pero con más objetivos, o parques mucho más desarrollados con metas que vayan más allá de hacerlos crecer, podrían ayudar a eliminar esa sensación de que en ocasiones no vale tanto la pena ponerlo todo en la creación si quieres seguir avanzando. Por eso mismo, el mejor modo de disfrutarlo es tomarlo con tranquilidad, mientras que en ningún caso es recomendable jugar con el mero ánimo de pasártelo de carrerilla.



Comentadas las modalidades de juego, podemos centrarnos en lo que hemos de considerar el alma de la criatura: **la construcción** y gestión del parque. Tenemos a nuestra disposición una enorme cantidad de recursos que nos permitirán hacer casi cualquier cosa que se nos ocurriese, pero llegar a ciertos niveles requiere habilidad e imaginación a partes iguales. Podríamos decir que el menú de construcción es suficientemente sencillo y accesible como para que crear un parque con muy buen aspecto no sea difícil, pero demostrar maestría y marcar tu propio estilo sí requiere de un manejo más profundo y técnico de toda herramienta. Así, tenemos muchos elementos de decoración, tiendas y atracciones prefabricadas que podemos ir colocando directamente, pero también contamos con la posibilidad de crear complejos de edificios personalizables, elaborar escenas temáticas y, por supuesto, crear paso a paso nuestra propia montaña rusa. El editor para ello es bastante intuitivo y no se desmarca demasiado de juegos anteriores del género, aunque ahora lo tenemos aún más accesible para que nos quede tal y como teníamos en mente. Los distintos tipos de vía, las opciones de curva e inclinación y las estructuras predefinidas harán nuestras delicias. Eso sí, cumplir con unas puntuaciones atractivas para el público en lo referente a miedo, emoción y náuseas que provoca tu montaña rusa puede actuar de elemento censor, puesto que en ocasiones se antoja demasiado estricto y sensible el sistema de valoración, que se dispara en cuanto algo se sale un poco de la norma. Un punto muy a favor es la posibilidad, no sólo de guardar como plano prefabricado cualquier creación, sino de compartirlo con la comunidad de manera inmediata.

Si el apartado de creación es sobresaliente, tampoco podemos dejar pasar por alto el aspecto de **gestión**, puesto que constituye una pieza igualmente importante en el desarrollo del juego (excepto en el modo crea tu parque, por



motivos ya comentados). Tenemos la posibilidad de controlar el precio de todo cuanto pongamos a disposición del público: entrada al parque, atracciones, comida, refrescos... Pero, además, esto también ofrece amplias opciones de personalización por separado, de modo que podemos controlar qué productos se ofrecen en cada establecimiento, la frecuencia con la que sale cada tren de una montaña rusa, la carga mínima de una atracción para empezar su funcionamiento... realmente casi todo se puede modificar, y afecta de diversas maneras a nuestros ingresos y a la opinión de la gente sobre nuestro parque (algunas decisiones pueden contribuir, por ejemplo, a acortar el tiempo de cola de las atracciones, o a que el público esté dispuesto a aceptar mejor alguna subida de precios). Del mismo modo, hemos de controlar nuestro departamento de investigación, márketing y finanzas. De esta manera, tenemos la opción de pedir préstamos millonarios, lanzar campañas de publicidad y, por supuesto, adquirir nuevos objetos construibles para nuestro parque que van desde las propias atracciones a elementos de jardinería, aseos, puestos de primeros auxilios y muchas otras cosas.



Todo esto, claro, sin olvidarnos de la **contratación de personal**, ya sean animadores, mecánicos o bedeles, que contribuirán a nuestra causa y exigirán que te comportes con ellos si consideran que no valoras y respetas su trabajo. En definitiva, tenemos todos los ingredientes imaginables para que nuestra labor en el parque sea lo más entretenida posible, si bien es cierto que el apartado financiero es, quizás, en el que menos énfasis se ha puesto a la hora de ofrecer amplitud de opciones y posibilidades. Es una lástima que esto contraste con la exigencia del juego, ya que todo ese contenido queda al servicio de la iniciativa e imaginación del jugador, pero en ningún caso se torna necesario ahondar en ello para cumplir con lo que se nos va

encomendando.

En el aspecto audiovisual hay que reconocer que **luce realmente bien**, con un apartado técnico sin alardes pero sin fisuras y un diseño siempre agradable y simpático. Los efectos ambientales están muy bien, y es un placer contemplar el resultado de un buen trabajo decorativo: todo cuenta en la valoración de nuestro parque, y el desempeño al adornar una simple cola para cada atracción puede tener una recompensa para la vista además de para la popularidad de las mismas, con efectos especiales que acompañan de manera genial a todo tipo de animatrónicos, estatuas y elementos de jardinería. Igualmente, cabe destacar un buen acabado sonoro en efectos y en repertorio musical disponible para las atracciones, especialmente si tenemos en cuenta que podemos usar cualquier pista de audio que tengamos en el ordenador para que haga de banda sonora en cualquiera de ellas. De este modo, los nostálgicos de las ferias siempre podrán aclimatar su parque con Camela y Rambo Total sonando en sus construcciones sin impedimento alguno.