



Jurassic World Evolution: un fiel reflejo de la estética de los films con excelentes mecánicas de juego

Por Tomás Pardo

Las dos últimas películas de la franquicia de los dinosaurios han dejado el listón muy alto para un título que debía recoger esa esencia cinematográfica plasmándola de tal forma que uno pudiera jugar sintiéndose como en los films. Y lo ha conseguido. ¿Cómo? Os lo explico en las siguientes líneas.



¿Quién no ha soñado alguna vez con ponerse en la piel de uno de los protagonistas de la saga *Jurassic Park/World*? A ver, entendámonos, no en el menú de los entrañables dinosaurios, si no como uno de los héroes que sobrevive y salva la situación. No, con este juego tampoco podrás, por lo que si es esto lo que buscas, deberás esperar a que haya noticias de

Jurassic World Survivor, el esperado *shooter* cancelado en 2015 y que parece haber revivido recientemente como proyecto a lanzar comercialmente a lo largo de los próximos meses.

Si sigues leyendo estas líneas, debes saber que *Jurassic World Evolution* es un juego de simulación empresarial que nos pone a los mandos de un parque de atracciones en el cual se exhiben dinosaurios, y que deberemos gestionar en todos sus aspectos, incluidas las “adorables” mascotas que en él se muestran -y que te pueden arrancar un brazo si te descuidas-.

En este sentido, está más emparentado con *Jurassic World Alive*, el juego móvil que nos permite crear dinosaurios a medida con ADN que vamos tomando de bichos capturados al más puro estilo *Pokémon Go*, que con un juego de supervivencia.

De los creadores de la serie *Tycoon*

Frontier Developments, el estudio encargado del desarrollo de este título, tiene una dilatada experiencia en el ámbito de la simulación empresarial, con títulos como *Rollercoaster Tycoon*, *Thrillville*, *Zoo Tycoon* o *Planet Coaster*. Esto, de por sí, ya supone una garantía de calidad en los cimientos del juego, es decir, la operativa de la que nos tendremos que encargar y los mecanismos necesarios para hacerlo.

El escenario en el que se desarrolla el juego es una ficticia cadena de cinco islas (cada una de ellas correspondiente a uno de los filmes de la franquicia, como Nublar) ubicadas cerca -pero prudencialmente lejos- de Costa Rica. Nuestro rol será el de un alto ejecutivo de InGen,

la “perversa” compañía dedicada al estudio de la ingeniería genética que ha hecho posible el revivir dinosaurios para exhibirlos y sacar de ello un suculento rédito económico. Y nuestra misión será la de montar y gestionar no uno solo, sino hasta cinco de estos parques, uno por cada isla, y de forma sucesiva, en forma de pantallas que se van superando al obtener determinados logros.

El objetivo es mantener un alto nivel de felicidad de los turistas y, para ello, deberemos desde construir el parque, hasta encargarnos de detalles como la salud de los dinosaurios o el mantenimiento de las instalaciones y, claro está, su ampliación para dar cabida a nuevas atracciones (léase especies). Esto último implica que también tendremos que lidiar con un apartado de I+D para dar a luz nuevos especímenes. Para ello, tendremos que buscar ADN de dinosaurios por todo el mundo, combinándolo para que dé como resultado una nueva especie, aunque estamos limitados a las que nos permita el juego.

Finalmente, una tarea muy importante será la de seguridad; con el precedente de las películas, es de imaginar que se darán diversas crisis con las que tendremos que lidiar, evitando que nuestros dinosaurios se escapen e incluyan a los turistas en su menú del día. Ello redundaría en un intolerable descenso del negocio (sí, somos así de deshumanizados).

Un excelente aspecto gráfico fiel a las películas

A nivel gráfico el juego es impecable, contando con un sistema que nos permite sobrevolar el terreno a vista de pájaro para disponer de una visión global, y ampliar hasta el menor detalle de los dinosaurios y construcciones de nuestro parque.

Fuera de lo que es la dinámica del juego, en lo que pueden ser, por ejemplo, las pantallas en las que controlamos las mezclas de ADN para dar vida a nuevas especies, el grafismo es terriblemente simple y funcional, lo que nos ahorrará tiempo de aprendizaje y nos per-





disfrutar en el cine, especialmente en la penúltima película de la saga, como son el monorraíl y las girosesferas.

Una operativa muy completa

Los juegos de gestión pueden caer fácilmente en la rutina de esperas largas hasta amasar la cantidad de dinero suficiente para construir determinadas infraestructuras, y en la repetición de

mitirá disfrutar más rápidamente del juego. Ello no quita que sea elegante, al contrario, su diseño disfruta de aquella elegancia de la que dota el minimalismo.

Los gráficos le dan otro atractivo al juego: además de jugar construyendo, modelando y creando dinosaurios, será fácil caer en la tentación de convertirnos nosotros mismos en turistas privilegiados en nuestra propia creación, ya que podremos utilizar la cámara para navegar libremente por las instalaciones, acercándola tanto como queramos a los dinosaurios y siguiendo su deambulación por los recintos que pueblan.

Además, estos no se estarán quietos, si no que se moverán, interactuarán con el terreno, con los demás dinosaurios o con el público. La vegetación, como la hierba y los árboles, también reaccionará a elementos como el viento o el paso de nuestro vehículo y, a veces, ¡hasta nos lloverá! (recordemos que nos encontramos en una zona tropical). Otro atractivo será ver cosas que ya hemos podido



Además de construir y gestionar, podremos tomar los mandos de un vehículo y realizar tareas como sedar a los dinosaurios nosotros mismos



estricta por los accidentes geográficos. Deberemos elegir las mejores localizaciones para ubicar tanto los recintos de los animales, como los miradores para los visitantes o las tiendas de regalos.

Nuestro día a día como director del parque implica que tendremos muchas tareas a realizar, y no sólo cuidar de las instalaciones para atraer turistas. Dotar a nuestro recinto de atracciones implica ir a buscar fósiles (para lo que tendremos un helicóptero, que también servirá a otros propósitos del parque) a distintas partes del mundo, extraer el ADN e incubar el dinosaurio, en un proceso que a veces puede fallar, con lo que perderemos la inversión realizada.

Durante nuestros primeros pasos, un asistente virtual (otro directivo de In-Gen) nos irá dando explicaciones sobre las tareas que deberemos asumir y cómo hacerlo. Pese a que al principio la operativa puede parecerse complicada por la cantidad de tareas a llevar a cabo, una vez “pillado el truquillo” veremos que hay aspectos que son fáciles de gestionar y nos permiten centrarnos en cuestiones más importantes. Como en todo, cuantas más horas llevemos con el juego, más

práctica y más fácilmente haremos las cosas.

Es por ello también que la dificultad va *in crescendo* a lo largo de las cinco islas, que deberemos ir superando una a una. En cada una de las nuevas islas se irán añadiendo dificultades a superar en el mantenimiento del respectivo parque. También sufriremos contratiempos provocados, por ejemplo, por animales enfermos, que tendremos que curar para que no se nos mueran y/o la enfermedad no se extienda como una plaga a otros ejemplares.

Si recordamos una escena del primer film, veremos que todo lo que podemos reproducir en los juegos viene directamente inspirado de las películas. Llegará un momento en el que, invariablemente, nos acabaremos aburriendo de la dinámica de construir, mantener y ampliar, así que a buen seguro nos darán ganas de abrir algunas las jaulas de los carnívoros, y ver cómo se zampan a un transeúnte. ¿Es posible? Pues sí, lo es -y es espectacular desde el punto de vista gráfico-, pero afecta a nuestra reputación e ingresos aunque, si ya nos hemos pasado el juego, ¿qué nos importa la reputación? En este caso, el comportamiento del animal también dependerá de su entorno, y sin lugar a dudas os divertiréis viendo cómo se traga a los

ciclos de tareas que son siempre las mismas. Para evitarlo y darle un ritmo vívido a este título, Frontier ha puesto diferentes misiones concretas y puntuales en forma de “contratos”, que nos permitirán hacernos con personal y recursos, además de entretener nuestras esperas.

Básicamente, tendremos que encargarnos de tres departamentos dentro del parque: ciencia (clonar y crear dinosaurios), entretenimiento (y que consiste en atraer visitantes y hacerles gastar una vez dentro del parque) y seguridad (recordemos que las atracciones se pueden comer a los turistas). El apartado de construcción del parque llega hasta el punto de una cierta “terraformación”, me explico: podemos modelar el paisaje incluso modificando las zonas inundadas y las montañas, lo que nos otorga un alto grado de libertad a la hora de construir nuestro parque, ya que sus infraestructuras no estarán tan encorsetadas como si estuvieran limitadas de forma





“le pone” es ver el peligro delante de sus narices... desde una posición cómoda y sin riesgo de que se lo coman, claro.

Hay dinosaurios que son fáciles de conseguir (los más pequeños y menos atractivos), pero para hacernos con especies más avanzadas e interesantes para atraer turistas, tendremos que explotar diferentes yacimientos para hacernos con el ADN necesario, ya que sólo un fósil no basta y deberemos ir combinando los restos de diferentes muestras tomadas en lugares distintos. Cuando ya has progresado bastante en el juego, te das cuenta de una cosa: todas las especies disponibles son terrestres, no hay dinosaurios marinos o que vuelen. ¿Nos esperan tal vez en una próxima ampliación?

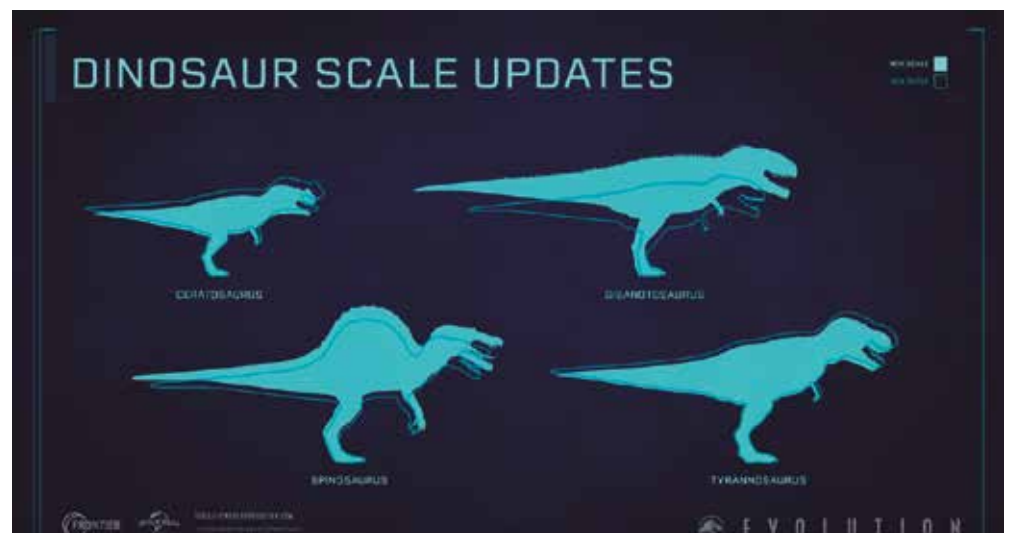
que no sean suficientemente rápidos para escapar de sus fauces. Por descontado, también nos será posible organizar peleas entre los mismos animales, por ejemplo juntando un herbívoro con un depredador.

Un auténtico surtido de dinosaurios

Hasta 40 especies distintas de estos simpáticos animalitos se encuentran en *Jurassic Park Evolution*, desde los que dan menos quebraderos de cabeza (visto desde el punto de la gestión empresarial del parque) como son los herbívoros, hasta los que tienen un mayor riesgo de fuga, que son los carnívoros y, especialmente, los más peligrosos.

La buena noticia es que estos últimos, como el T-Rex, los velociraptores o el Espinosaurio, son los más divertidos, y la mala es que si esperas poder crearte un parque sólo con herbívoros para ahorrarte problemas, te vas a comer los mocos, porque lo que a la gente

Los gráficos son espectaculares, desde los dinosaurios hasta la vegetación. navegar con cámara libre por nuestro parque se convierte, sin quererlo, en otro de los atractivos del juego





Otro tema es que estaremos encorsetados a las especies que nos da el juego, es decir, no podremos combinar ADN para que salgan especies nuevas con las características que nosotros elijamos, y que no hayan sido vistas en el cine. Esto último es de suponer que presentaba un grado de dificultad excesivo, aunque si alguien del estudio quisiera tomar nota, sería una posibilidad muy interesante de cara a una próxima generación del juego o, si es posible implementar la mecánica, una futura expansión de este mismo título.

A los mandos sobre el terreno

Me he reservado para el final uno de los ases en la manga que se guarda *Jurassic World Evolution* para incrementar el nivel de adrenalina: que el jugador pueda ponerse directamente a los mandos de un vehículo y de un operario del parque para realizar determinadas tareas.

No será exactamente en primera persona, porque la vista es en tercera, pero la sensación será lo suficientemente próxima a lo que vemos en las películas como para que, las primeras veces, se nos ponga la piel de gallina. Podremos tanto pilotar uno de los jeeps utilizados por el personal, como el helicóptero, y entre lo que podremos hacer está el poder disparar dardos tranquilizadores a los dinos para que se duerman, o bien inyectarles medicamentos para curar sus enfermedades.

La interfaz gráfica es minimalista, lo que nos ayuda a centrarnos en las tareas y nos permite dominar la mecánica en muy poco tiempo



FICHA TÉCNICA
Plataforma: PS4 / PC / XBOne
Género: Estrategia / Simulación/ Gestión
Nº de jugadores: un jugador
Lanzamiento: 12/6/2018
Editor/Desarrollador: Frontier Developments

¿Nos comerá un carnívoro si entramos en su jaula? Pues ¡os dejo este reto para comprobarlo!

Conclusión

Frontier Developments ha demostrado con *Jurassic World Evolution* que tiene muy por mano el género de la gestión empresarial. Este título recoge la esencia de las diferentes entregas filmadas, con algunas omisiones como los dinosaurios voladores o marítimos.

El apartado estético, uno de los que puede fallar fácilmente en este género, está muy bien cubierto, tanto por la semejanza de

todos los elementos con los que podemos jugar con sus equivalentes cinematográficos, como por las interacciones entre ellos y los elementos, como en el caso de la hierba alta o los árboles, cuyas hojas se mecerán dulcemente con el viento.

Si pasamos al apartado de la dinámica, esta no aburre gracias a las pequeñas misiones (los “contratos” que nos irá dando, y el hecho de poder realizar actividades en primera persona cómo sedar a los animales cuando estamos esperando reunir una cantidad de dinero que necesitamos, u otro evento, dará una variedad al juego que nos permitirá pasar bien esos ratos de espera. Poder hacer de turistas en nuestra propia creación será otro atractivo, que aprovecha la cuidada estética del juego.

Como lagunas, me gustaría mencionar la falta de dinosaurios voladores o de agua (repito, los espero para una próxima expansión), y el hecho de que no podemos investigar especies más allá de las que nos propone el juego, cuando sería sumamente interesante poder crear especies totalmente a medida. No obstante, entiendo la gran dificultad que conlleva implementar a la práctica esta posibilidad. Si eres fan de la serie, este es un título imprescindible en tu colección de juegos. ▶