

STARLINK
BATTLE FOR ATLAS



Starlink: Battle for Atlas, todo un universo por explorar

Por Tomás Pardo

La nueva creación de Ubisoft mezcla figuras de acción real tipo Amiibo para construir un ecosistema de naves personalizables -piloto incluido- que se moverá en un ecosistema de planetas, permitiéndonos disfrutar de infinidad de historias en un solo título.

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... No, hoy no vamos a hablar de ningún videojuego de la saga *Star Wars*, sino de uno de sus "hijos putativos" o, por lo menos, ahijado culturalmente. Se trata de *Starlink: Battle for Atlas*, una fantasía de acción espacial que ocurre... pues eso, en una galaxia muy lejana en un tiempo indeterminado, y que nos da una libertad de movimientos que lo convierten en un título muy interesante.

Exploración y explotación de planetas, construcción de naves, recluta de tripulaciones, y batallas espaciales son los ingredientes de esta aventura en tercera persona que, sin lugar a dudas, volveremos a jugar una y otra vez, porque nunca se acaba.

Emparentado con una saga histórica

Aunque solo se deje ver en la versión para Nintendo Switch y como *add-on* (totalmente jugable, eso sí), Fox McCloud y su Arwing son el nexo de unión con el universo Star Fox. Tal vez su aparición se deba a dotar de un poco de fuerza a *Star Fox 2*, aparecido oficialmente el pasado 2017 para la Edición Clásica de la SNES, y para generar interés en los futuros títulos de la saga del zorro interestelar. Además (y eso lo explicamos en detalle más adelante) cuenta con el atractivo de poder posar nuestras manos sobre la figura del propio Fox y de la Arwing.

Una premisa interesante

Starlink: Battle for Atlas busca ofrecer la experiencia que todo jugador desea: adaptarse a las acciones de este, valiéndose de una dinámica que, por lo menos en idea, busca utilizar el "efecto mariposa", aunque con ciertas limitaciones. Al explorar el espacio e interactuar con facciones alienígenas, aliándonos con unas u otras, nuestra experiencia cambia, y también lo que ocurre en nuestro universo.

Es decir, dos jugadores que jueguen al mismo juego, al hacer cosas distintas, generarán diferentes líneas de juego, por lo que su experiencia será individualizada y no extrapolable a la del otro. A partir de esta interesante premisa, el resultado de su implementación es más que notable, tanto a nivel gráfico, como de riqueza del universo creado, como de jugabilidad. Ubisoft, la productora del juego, ha acertado en una fórmula parecida a *No Man's Sky* aunque más contenida, especialmente en lo que respecta al número de posibilidades. Esto nos permite también exprimir más el juego con más horas dedicadas a él, ya que volver a empezarlo no será nunca seguir el mismo camino con nuevas variaciones, sino todo lo contrario: a partir del mismo punto de partida y con las mismas mecánicas, vivir una experiencia distinta.

Podremos construir nuestra nave a medida, intercambiando partes con total libertad, y armándola hasta los dientes como deseamos. Los planetas que visitemos tendrán cada uno su propio ecosistema, con su flora y su fauna diferenciadas, y sus características propias, y podremos volar no solo a ellos,

La dinámica del juego tiene un punto parecido a *No Man's Sky*, aunque con mayor contención, especialmente en el número de posibilidades



si no penetrar en su atmósfera y recrearnos volando a baja altura. En definitiva, este es uno de aquellos títulos en los que no sólo la acción es lo fundamental, si no que la experiencia del viaje tiene un rol fundamental en la forma de disfrutarlo. No solamente visitaremos los planetas, sino que también los ocuparemos, en pugna contra otras facciones, para hacernos con los recursos que estos ofrecen. En total, tenemos siete mundos en este sistema estelar, con nombres tan evocadores

como Haven o Sonatus. Como pilotos, tendremos hasta una decena de opciones, tanto humanos como alienígenas, e incluso un cyborg como Judge. Finalmente, podremos elegir nave de entre seis, y armarla a partir de una panoplia de una quincena de armas distintas. A medida que progresems, nos haremos más poderosos, ya que dispondremos de mayores recursos, armas y naves, pero también nuestros enemigos irán haciendo crecer su poder en la misma

o superior proporción.

En el apartado gráfico, *Starlink* nos ofrece una estética y unos movimientos que lo acercan de una forma excelente al arcade puro y duro. La banda sonora es más que correcta, y aunque no destaque especialmente, cumple perfectamente su objetivo: hacer agradable la experiencia sin robar demasiado protagonismo.

Al rescate de nuestro capitán

Como ya hemos dejado a entrever, la acción se desarrolla en otra parte del universo, concretamente en el sistema estelar Atlas, por donde pasaremos circulando con nuestra nave

espacial Equinox, ignorando todos los peligros... hasta que sea demasiado tarde. Tras ser asaltado por La Legión Olvidada, el Equinox logrará escaparse solamente para acabar estrellándose en un planeta cercano, donde Grax, el líder de La Legión, tomará como rehén a nuestro capitán.

¿Cuáles son las intenciones de Grax? El líder de La Legión está obsesionado con una antigua raza de alienígenas, los Wardens y, más concretamente, con la tecnología que estos dejaron atrás, la cual pretende utilizar como armas para su ejército si puede saber cómo funciona y disponer de determinadas partes que necesita y no encuentra.

A partir de aquí vamos a tener que recorrer este particular universo, de planeta en planeta, buscando artefactos antiguos y los conocimientos de la civilización de los Wardens, reclutando a quienes creamos más útiles para nuestra tripulación, adquiriendo material y nuevas armas para nuestras naves, y utilizándolas para luchar contra las distintas facciones a las que tendremos que hacer frente en nuestra aventura. El objetivo final, como no, es liberar a nuestro capitán de las garras de Grax, destruyendo a este último y a su nefasta Legión.

Jugabilidad

El ritmo del juego es muy equilibrado, y los controles son en gene-

ral muy suaves. Las naves son de fácil pilotaje, y no tardaremos mucho en tenerlas completamente dominadas para hacer verdaderas cabriolas con ellas, tanto en el espacio exterior como en la atmósfera de los planetas. Las posibilidades de las naves son amplias, ya que además de las armas poseen un rayo tractor que nos sirve para recuperar objetos, pero que también permite llevar

El balance de todos los elementos nos proporciona una jugabilidad remarcable

a cabo reparaciones de estructuras, o incluso actúa en forma de escáner.

Pese a que las posibilidades son muy completas, esto no le resta un ápice de sencillez al control en el producto final, por lo que en todo momento el jugador se encontrará cómodo a los mandos y no tardará en dominar todas las opciones. El que las armas estén adaptadas

a batir determinadas defensas de los enemigos añade una com-

ponente estratégica al título, que evita que salgamos a combatir sin pensar en nada más, añadiendo el 'divertimiento' de planificar bien con anterioridad nuestras acciones.

La panoplia armamentística es variada: desde ametralladoras y láseres típicos de las lides intergalácticas, hasta armas que disparan agujeros negros y hacen uso del frío o del calor del fuego para congelar o abrasar a nuestros enemigos. La selección, a la carta (y según lo que nos procuren los recursos conseguidos y adquiridos), depende de a que enemigo nos estemos enfrentando.

Los enemigos a los que nos iremos enfrentando a nuestro paso están bien equilibrados, y nos permitirán divertirnos, sufriendo lo nuestro para acabar con alguno, pero sin encontrar nunca un escollo insalvable. Por ejemplo, podremos asaltar las gigantescas naves de La Legión, que no son un enemigo fácil, pero que sin duda nos darán un buen rato de diversión buscando la forma de hacernos con el control de la situación. La simplificación de ciertos aspectos, como el pilotaje o la influencia de los factores climáticos, puede ser algo que no guste a alguno, pero Ubisoft tenía que buscar un punto de equilibrio entre hacer un juego accesible a todo el mundo, o bien hacerlo lo más completo posible para el público más 'freak'. Y creo que ha excedido en este punto. El modo de pantalla partida permite jugar a dos jugadores, apoyarse mutuamente en la



Además de batallas espaciales y en superficie, podremos descubrir planetas y ocuparlos para conseguir recursos



misma partida, cada uno con un mando en la misma consola.

Con línea de figuras interactivas incluida

Aprovechando las posibilidades para las figuras reales interactivas tipo amiibo, este *Starlink: Battle for Atlas* supone la primera incursión de Ubisoft en el económicamente suculento terreno de las figuras interactivas para videojuegos. Vale decir que las figuritas no son requeridas para la jugabilidad de este *Starlink*, si no que su propósito es enriquecer nuestra experiencia en el juego. Para ello, tenemos las tres categorías de elementos que podemos manejar en la consola: pilotos, naves y armamento (este último se coloca en las naves gracias a unos imanes).

En el *starter pack* de *Starlink* para Xbox One y PlayStation 4 vienen las figuras del piloto Mason Rana, la nave Pulse, y tres armas (la ametralladora Shredder, los cohetes Frost Barrage y un lanzallamas). En la versión para Nintendo Switch, el piloto es Fox McCloud y la nave la legendaria Arwing. El uso de estas piezas es simple: deberemos colocar el piloto en el adaptador, y las armas adosadas a la nave.

Tenemos muchas variaciones y posibilidades, y cada combinación -como es lógico suponer- proporciona unas característi-

cas y habilidades distintas. En total, tenemos cuatro packs de pilotos, seis de naves y cuatro más de armas. Pensando en que la Switch puede ser utilizada como videoconsola portátil, una vez ingresamos una de estas figuras en el sistema, podemos utilizar sus recursos digitales durante siete días sin tener la figura física con nosotros.

Existe alternativa a las figuras físicas: comprar su equivalente como bien digital. Y un consejo sobre su uso: los amantes de la estética, olvidaos de conseguir una combinación armoniosa de las armas adosadas a las alas de la nave, yendo en cambio a por su utilidad. La que haga mayor daño al enemigo será la adecuada, no la que parezca más aerodinámica o sea más

“chula”. Para eso, siempre os podéis comprar una maqueta o utilizar estas figuras en vuestros ratos libres cuando no juguéis.

Conclusión

Starlink: Battle for Atlas es varios juegos en uno solo o, si lo preferís, un juego con varias facetas, cada cual divertida por sí sola, pero que relacionada con las demás acaba dando un producto sólido que nos satisfará con muchas horas de entretenimiento. Equilibrado, con opciones suficientemente completas pero sin llegar a ser complicadas, de ritmo ágil y cuya dificultad crece en consonancia a como lo hace el potencial del jugador, nos presenta siempre un reto, pero nunca insalvable.

En el apartado técnico tenemos una realización imponente, que no va a destacar notablemente sobre los demás, pero que tampoco va a

dar críticas. Además de una historia correcta y de una acción que atrapa, la componente de exploración y el hecho de que si hacemos cosas diferentes, llegamos a lugares y situaciones diferentes, le da un encanto especial. Como la vida misma. Finalmente, destacar también su apartado de construcción, que va más allá de las figuras de acción real (lo cual está bien, pero podemos considerarlo una mera anécdota al disponer de su equivalencia digital), y que nos permite afinar nuestro ingenio y poner en práctica nuestras dotes de ingeniero de salón arduamente ganadas con años de jugar al Lego. Un título más que recomendable con el que pasaremos muchas más horas de lo que imaginamos de entretenimiento, ya sea en la PlayStation 4, la Xbox One o la Switch. ▶

STARLINK BATTLE FOR ATLAS™

FICHA TÉCNICA

Plataforma: Nintendo Switch, PS4, Xbox One

Género: Acción/Aventura

Nº de jugadores: Un jugador y multijugador

Lanzamiento: 16 octubre de 2018

Editor/Desarrollador: Ubisoft Toronto, Virtuos