

# F.A.Q. de StarCraft II: Wings of Liberty – BlizzCon 2009

## L'essentiel sur *StarCraft II: Wings of Liberty*

### **Q : Qu'est-ce que *StarCraft II* ?**

**R :** *StarCraft II* est le summum du jeu de stratégie en temps réel compétitif, et la suite du *StarCraft* original, qui a connu un succès phénoménal. Le jeu comprendra trois races équilibrées et complètement différentes les unes des autres : les Protoss, les Terrans et les Zergs. Elles ont été remaniées et réinventées, comportant chacune plusieurs nouvelles unités. Certaines des unités classiques, toujours présentes, seront dotées de nouvelles techniques.

### **Q : Quand sortira le jeu ?**

**R :** Nous visons une sortie de *StarCraft II: Wings of Liberty* pour le premier semestre 2010. Comme pour tous les jeux de Blizzard Entertainment, nous prendrons autant de temps que nécessaire pour nous assurer que le jeu est aussi divertissant, équilibré et abouti que possible.

### **Q : Quand commencera le test bêta de *StarCraft II* ?**

**R :** Nous ne sommes pas encore en mesure de donner une date exacte, mais nous travaillons très dur afin de pouvoir lancer la bêta le plus vite possible.

### **Q : En quoi *StarCraft II* sera-t-il différent de *StarCraft* ?**

**R :** *StarCraft II* sera doté d'un nouveau moteur graphique 3D dynamique capable d'offrir de magnifiques paysages ainsi que des armées et unités individuelles imposantes. Qu'il s'agisse de la rapidité, du temps de réponse ou du côté épique des batailles qui ont fait de *StarCraft* un jeu mémorable, tout cela est rendu en 3D par ce tout nouveau moteur.

Nous introduirons également plusieurs nouvelles unités distinctes chez les Protoss, les Terrans et les Zergs. Quelques-unes de celles déjà connues reviendront dans *StarCraft II* avec de nouveaux atouts dans leur manche, ce qui donnera au jeu une saveur propre. Les cartes elles-mêmes disposeront de nouveaux éléments interactifs qui amélioreront les aspects stratégiques du jeu, créant de nouveaux sites tactiques où s'affronter. La tour de garde des Xel'Naga en est un bon exemple : lorsqu'elle est prise, elle révèle une partie importante de la carte, ce qui donne un avantage au joueur qui la contrôle.

De plus, Battle.net sera remanié, proposant de nouvelles fonctionnalités attrayantes visant à améliorer la compétition et le jeu en ligne, tandis que la campagne offrira des perspectives uniques aux joueurs qui apprécient le contenu solo. La campagne solo de *StarCraft II: Wings of Liberty* comprend des missions ramifiées et la possibilité de personnaliser votre armée en achetant des unités et améliorations spéciales que vous pouvez garder de mission en mission.

### **Q : Comment les joueurs peuvent-ils personnaliser leur armée dans la campagne solo de *Wings of Liberty* ?**

**R :** La campagne offre aux joueurs différents moyens de personnaliser leurs armées afin de les adapter à leur style de jeu et de mieux répondre aux défis que présentent les missions. Les crédits gagnés en achevant des missions peuvent être utilisés pour acheter les services d'unités de mercenaires que les joueurs peuvent déployer en combat. Les mercenaires sont des versions plus puissantes des unités standards du jeu, par exemple les mercenaires marines Kel-Morians ont une meilleure armure et infligent plus de dégâts qu'un

marine normal. Tous les mercenaires qualifiés que les joueurs choisissent de déverrouiller peuvent être obtenus à la Planque des mercenaires lors de chacune des missions.

De plus, les joueurs peuvent choisir d'acheter des améliorations technologiques pour leurs unités qui sont spécifiques à la campagne. Parmi les améliorations qui pourraient être disponibles, on compte des bunkers améliorés avec des tourelles canon et des lance-flammes qui permettent aux flammes d'attaquer sur un plus grand rayon.

### **Q : Comment fonctionnent les missions dans la campagne solo ?**

**R :** Au cours de leur progression au fil de la campagne, les joueurs interagissent avec différents personnages non-joueurs (PNJ) qui proposent une variété de missions. Dans de nombreux cas, les joueurs auront le choix entre plusieurs PNJ. Certaines de ces missions feront avancer l'histoire principale, tandis que d'autres conduiront vers d'intéressantes intrigues secondaires. Les joueurs pourront visionner des briefings qui décrivent les objectifs des missions, indiquent le montant en crédits de la récompense et vous disent quelle nouvelle unité, s'il y en a une, sera débloquée si vous acceptez cette mission.

Plus de 25 missions seront disponibles dans la campagne *Wings of Liberty*, et chacune proposera différents objectifs et éléments de jeu. Par exemple, une mission fera errer les joueurs sur une carte dans le but d'intercepter et de dévaliser des trains de marchandise du Dominion se déplaçant sur différentes voies de chemin de fer. Une autre mission aura lieu sur une zone d'instabilité volcanique. De la lave va de temps en temps envahir les endroits les moins élevés de la carte, ce qui nécessitera une vigilance extrême de la part des joueurs dans leurs exploitations minières et leurs mouvements de troupes.

De nombreuses missions proposent aussi des objectifs de recherche optionnels, tels que l'exploration de cartes pour trouver des artefacts protoss perdus ou bien une chrysalide zerg cachée. Lorsque les joueurs réunissent suffisamment de ces objets au cours de quelques missions, ils peuvent recevoir des améliorations pour leurs unités qu'ils pourront garder pendant le reste de la campagne.

### **Q : Quelles seront les interactions des joueurs avec les PNJ et que pourront-ils explorer entre les missions ?**

**R :** Après chaque mission, les joueurs pourront explorer différents endroits, comme le bar sur Mar Sara et le cuirassé Hypérior, le vaisseau-amiral de Raynor. Les joueurs peuvent cliquer sur différents personnages dans ces environnements pour discuter avec eux et obtenir des détails supplémentaires sur l'histoire. Ces conversations sont entièrement enregistrées par des acteurs, et les personnages et décors sont animés en détail par le moteur de jeu.

Les décors comprendront aussi des objets interactifs sur lesquels les joueurs peuvent cliquer pour recevoir davantage d'informations et de détails sur l'histoire. Les téléviseurs par exemple afficheront des flashes d'informations détaillant les événements qui surviennent dans la galaxie. Des consoles, telles que celle dans l'armurerie à bord de l'Hypérior, donnent accès à l'interface d'achat de technologie. La carte stellaire sur le pont de l'Hypérior permet aux joueurs de choisir entre différents briefings de mission.

Tous ces éléments sont conçus pour rapprocher les joueurs des personnages et offrent des voies supplémentaires à ceux qui souhaitent s'immerger dans l'intrigue épique du jeu.

### **Q : Combien de races y a-t-il dans *StarCraft II* ?**

**R :** Dans *StarCraft II*, les joueurs assisteront au retour des Protoss, des Terrans et des Zergs. Notre but est de faire en sorte que toutes ces factions soient encore mieux différenciées que dans le jeu *StarCraft* original,

tout en conservant le formidable équilibre qui a contribué à faire du jeu un classique. Nous introduirons aussi plusieurs nouvelles unités pour chaque race, et modifierons quelques-unes des unités connues qui reviennent dans *StarCraft II*. Grâce à ces perfectionnements dans la conception et aux nouvelles fonctionnalités que nous avons prévues pour les éléments solo et multijoueur du jeu, le jeu offrira une expérience *StarCraft* de nouvelle génération.

**Q : Pouvez-vous nous donner quelques exemples des dernières modifications apportées à *StarCraft II* ?**

**R :** Les changements les plus importants que nous ayons faits récemment concernent de nouveaux mécanismes de jeu qui affectent l'efficacité de l'économie de chacun des races. Les Protoss peuvent créer une structure appelée obélisque dotée de la capacité « force protonique », qui accélère temporairement la vitesse à laquelle les sondes peuvent récolter du minerai. Si elle est utilisée correctement, cette capacité peut considérablement augmenter les revenus des Protoss.

Les Terrans disposent d'une nouvelle unité appelée mule, qui peut être appelée depuis le bâtiment de commandement en station orbitale. Les mules récoltent le minerai comme les VCS, mais beaucoup plus vite – cependant, elles ne durent qu'un temps limité. Comme cette capacité coûte de l'énergie, les joueurs terrans doivent décider quelle quantité d'énergie ils vont dépenser pour convoquer des mules et quelle quantité ils vont réserver à l'autre capacité du centre de commandement en station orbitale, le balayage Comsat.

Enfin, les Zergs peuvent améliorer leur capacité de production en utilisant la reine pour générer périodiquement des larves supplémentaires dans les couveuses, leur permettant d'élever rapidement de grandes armées.

**Q : On dirait que quasiment à chaque fois que je lis un article sur *StarCraft II*, il y a de profondes modifications de l'équilibre du jeu. Quelles sont les raisons de ces changements ?**

**R :** À mesure que nous avançons dans les différentes phases de test, l'équipe de développement fait de nombreuses expériences sur l'équilibre du jeu. Ça peut inclure d'ajouter, de retirer ou de modifier aussi bien des unités, des bâtiments ou des capacités spéciales du jeu. De fréquentes modifications des unités et capacités sont une part normale de notre processus itératif de développement, puisque nous voulons rendre le jeu aussi équilibré et amusant que possible.

### **Battle.net**

**Q : Est-ce que Battle.net sera remanié ? Y aura-t-il de nouvelles fonctionnalités ?**

**R :** Il y aura de nouvelles fonctionnalités et des changements attrayants dans Battle.net. Ils nous aideront à faire de *StarCraft II* le summum du jeu de stratégie en temps réel compétitif. Parmi les domaines sur lesquels nous travaillons se trouvent des fonctions pour les tournois en ligne, l'eSport et l'amélioration de la communication entre les joueurs.

**Q : Quelles sont les mesures prises pour empêcher la tricherie dans les parties multijoueurs ?**

**R :** Nous ne voulons pas révéler notre main à ceux qui pourraient vouloir tricher sur Battle.net, et ne pouvons donc pas donner beaucoup de détails. Mais soyez assurés que la sécurité est l'une de nos principales priorités dans le remaniement de Battle.net, et nous prendrons toutes les précautions pour assurer l'équité dans nos jeux en ligne. Nous avons adopté une attitude agressive contre la tricherie dans

tous nos jeux, et nos joueurs nous ont extraordinairement soutenus dans cette démarche. Nous n'avons donc aucune intention de changer sur ce point.

## **Questions techniques**

**Q : Quelle sera la configuration requise pour *StarCraft II* ?**

**R :** Nous vous donnerons plus de précisions sur la configuration requise à une date plus proche de la sortie du jeu. Pour l'instant, nous pouvons dire que le jeu nécessitera un processeur graphique compatible avec Pixel Shader 2.0.

**Q : Y aura-t-il un éditeur de cartes dans *StarCraft II* ?**

**R :** Oui. Nous dévoilerons davantage de détails sur ses fonctionnalités ultérieurement.

**Q : Y aura-t-il une version console de *StarCraft II* ?**

**R :** *StarCraft II* est en cours de développement pour Windows et Mac. Nous ne projetons pas actuellement d'adapter le jeu à une plate-forme console.