

Вопросы и ответы по StarCraft II: Wings of Liberty – BlizzCon 2009

Общие вопросы по StarCraft II: Wings of Liberty

В: Что такое StarCraft II?

О: StarCraft II – это уникальная стратегия в реальном времени, продолжение популярной игры StarCraft. Игроку предлагаются на выбор три абсолютно различные сбалансированные расы – протоссы, терраны и зерги, – которые были тщательно пересмотрены и дополнены не только новыми боевыми единицами, но и новыми способностями для некоторых боевых единиц, уже знакомых игрокам.

В: Когда состоится выход игры?

О: В данный момент дата выхода StarCraft II: Wings of Liberty намечена на первую половину 2010 года. Как и в случае с другими проектами компании Blizzard Entertainment, мы потратим на разработку StarCraft II столько времени, сколько потребуется, чтобы создать максимально интересную и сбалансированную игру.

В: Когда начнется бета-тестирование StarCraft II?

О: Мы пока не готовы назвать точную дату, но мы постараемся начать бета-тестирование как можно раньше.

В: Чем StarCraft II отличается от StarCraft?

О: Игра StarCraft II разработана на новом графическом ядре, способном обрабатывать как прекрасные ландшафты, так и многочисленные армии. С его помощью мы смогли реализовать все отличительные черты оригинальной игры – быстрое действие, скорость реакции на действия игрока, эпические сражения – в полностью трехмерном мире.

Кроме того, мы создали множество новых боевых единиц для протоссов, терранов и зергов, а также наделили уже знакомые игрокам единицы особыми способностями, которые заставят пересмотреть роль этих единиц в игровом процессе. На картах появятся новые интерактивные элементы, которые смогут разнообразить стратегию игры и дадут игрокам возможность соревноваться за захват тактически важных точек. Например, обзорная башня зел-нага позволяет осматривать большую часть карты, предоставляя значительное преимущество контролирующему ее игроку.

И это еще не все: мы планируем переработать онлайн-сервис Battle.net и дополнить его новыми возможностями, значительно улучшающими игровой процесс и его соревновательный аспект. В то же время и режим одиночной кампании StarCraft II: Wings of Liberty гарантирует пользователям увлекательную игру. В нем будет представлена ветвящаяся структура сюжета и возможность изменять боевые характеристики войск путем приобретения особых боевых единиц и способностей, которые сохраняются при переходе от миссии к миссии.

В: Как игроки смогут изменять характеристики войск в одиночной кампании Wings of Liberty?

О: В кампании игрок сможет выбрать путь развития армии, наиболее подходящий для выполнения тех или иных боевых задач и соответствующий его стилю игры. Деньги, полученные за выполнение

заданий, можно будет потратить на приобретение наемников, которых игрок сможет использовать на поле боя. Наемники выгодно отличаются от обычных боевых единиц в игре; например, прочность брони келморийских морпехов и урон, наносимый ими противнику, значительно выше по сравнению с характеристиками обычных морпехов. После заключения контракта с наемниками игрок сможет тренировать войска этого типа в притоне наемников.

Также в режиме кампании игроки смогут исследовать технологические улучшения своих единиц, например бункеры с пулеметными турелями и мощные огнеметы с повышенной дальностью.

В: Какова структура заданий в одиночной кампании?

О: В процессе прохождения кампании игрок будет общаться с NPC (не управляемыми игроком персонажами) и получать от них задания. В ряде случаев у игрока будет выбор, за какое задание взяться в первую очередь. Выполнение некоторых заданий необходимо для завершения кампании, другие же позволят игроку ознакомиться со второстепенными, но интересными сюжетными линиями. Каждое задание предваряется кратким введением, в котором рассказывается о боевых задачах, а также о размере денежного вознаграждения и доступе к обучению новых боевых единиц, которые игрок получит по выполнению задания.

В кампанию Wings of Liberty будет включено более 25 заданий, в каждом из них будут поставлены различные задачи и сделан акцент на различные элементы игрового процесса. Например, в одном из заданий игроку предстоит перехватывать и грабить поезда Доминиона, идущие по разным путям. В другом задании ему придется добывать ресурсы на сейсмически нестабильной планете и периодически спешно выводить рабочих и войска из затопливаемых лавой низин.

Во многих заданиях игроку будут поставлены второстепенные задачи по поиску протосских артефактов или хризалид зергов. Собрав достаточно этих предметов, игрок до окончания кампании получит доступ к улучшениям войск, позволяющим более эффективно вести боевые действия.

В: Как будет происходить общение с NPC и исследование игрового мира?

О: В перерывах между заданиями игрок сможет исследовать обстановку в баре на Мар-Саре и на флагманском корабле Рейнора – «Гиперионе». Чтобы поговорить с персонажем и выяснить некоторые подробности сюжета, достаточно щелкнуть по нему. Диалоги будут сопровождаться полным озвучанием и анимацией персонажей, поддерживаемой графическим ядром игры.

Также в обстановке будут интерактивные предметы, щелкнув по которым, игрок сможет получить дополнительную информацию о сюжете. К примеру, по телевизору будут освещать последние события, произошедшие в галактике. Консоли, такие как оружейная консоль в арсенале «Гипериона», позволят игроку ознакомиться с интерфейсом приобретения новых технологий. Звездная карта на мостике будет содержать краткое описание доступных для выполнения заданий.

В: Сколько рас будет представлено в StarCraft II?

О: В StarCraft II игроки вновь смогут играть за протоссов, терранов и зергов. Однако мы хотим сделать каждую расу еще более уникальной, чем в оригинальной версии StarCraft, не забывая о поддержании идеального баланса, который в свое время сделал эту игру классикой жанра. Мы собираемся добавить множество новых боевых единиц и переработать существующие способности каждой расы. Мы надеемся, что все эти нововведения, запланированные как для одиночного

режима, так и для многопользовательской игры, помогут игрокам почувствовать, что они играют в StarCraft нового поколения.

В: Можете ли вы привести примеры новейших изменений в StarCraft II?

О: Наиболее значительные изменения затрагивают экономические аспекты каждой расы. У протоссов появится новое строение под названием «обелиск», которое с помощью способности «Протонный заряд» будет временно увеличивать количество минералов, добываемых зондами. Умелое использование этой способности позволит протоссам значительно увеличить приток ресурсов.

У терранов появится новая рабочая единица – МУЛ, которую можно будет создавать на станции наблюдения. МУЛы добывают минералы быстрее, чем КСМ, но через некоторое время выходят из строя. На создание МУЛов расходуется энергия, поэтому пользователям, играющим за терранов, придется распределять доступную энергию на вызов МУЛов и на использование еще одной способности станции наблюдения – спутникового сканирования.

И, наконец, зерги смогут увеличить приток ресурсов с помощью королевы, периодически создающей в инкубаторах дополнительные личинки. Эта особенность позволит игроку быстрее собирать многочисленные войска.

В: Такое ощущение, будто с каждым пресс-релизом баланс StarCraft II кардинально меняется. В чем причина столь многочисленных изменений?

О: Поскольку игра проходит через многочисленные стадии тестирования, команда разработки большую часть времени экспериментирует с игровым балансом, что включает в себя добавление, удаление и/или изменение боевых единиц, строений и специальных способностей в игре. Частые изменения являются обычной частью нашего процесса разработки, поскольку мы пытаемся сделать StarCraft II максимально сбалансированной и интересной игрой.

Battle.net

В: Какие новшества будут внесены в сервис Battle.net?

О: Сервис Battle.net претерпит значительные изменения, касающиеся, в основном, соревновательного аспекта стратегии в реальном времени. Мы работаем над возможностью поддержки онлайн-турниров, кибер-спортивных мероприятий и разрабатываем более комфортную систему общения между игроками.

В: Какие шаги будут предприниматься для предотвращения нечестной игры в многопользовательском режиме?

О: К сожалению, мы не можем раскрыть все подробности новой системы безопасности на Battle.net, но хотели бы заверить наших пользователей, что контроль за честностью игр является одним из ключевых направлений нашей работы. Мы продолжаем пресекать любые возможности использования нечестных приемов во всех наших играх, и каждый игрок может рассчитывать на нашу полную поддержку по вопросам безопасности.

Технические подробности

В: Каковы системные требования для StarCraft II?

О: Мы опубликуем подробные системные требования ближе к дате выхода игры. Пока что мы можем сообщить, что для игры требуется графический процессор, поддерживающий пиксельные шейдеры версии 2.0.

В: Будет ли StarCraft II включать в себя редактор карт?

О: Да, будет. Мы опубликуем подробности об особенностях редактора карт StarCraft II ближе к дате выхода игры.

В: Увидим ли мы консольную версию StarCraft II?

О: StarCraft II разрабатывается для платформ Windows и Mac. В данный момент мы не планируем выпускать игру ни на одной из консолей.