

Preguntas frecuentes sobre StarCraft II: Wings of Liberty – BlizzCon 2009

Información general sobre StarCraft II: Wings of Liberty

P: ¿Qué es StarCraft II?

R: StarCraft II es lo último en estrategia en tiempo real y la continuación del exitoso StarCraft original. El juego incluirá tres razas completamente diferentes y equilibradas: los protoss, los terran y los zerg, cada una de las cuales ha sido reinventada y puesta a punto, junto con una serie de unidades nuevas, así como con algunos trucos nuevos para las unidades clásicas que vuelven.

P: ¿Cuándo sale el juego?

R: Nuestra intención es que StarCraft II: Wings of Liberty salga en la primera mitad de 2010. Como ocurre con todos los juegos de Blizzard Entertainment, nos tomaremos el tiempo necesario para asegurarnos de que el juego sea lo más divertido, equilibrado y detallado posible.

P: ¿Cuándo comenzarán las pruebas beta de StarCraft II?

R: No estamos preparados para dar una fecha exacta, pero estamos trabajando duro para que la beta salga lo antes posible.

P: ¿En qué se diferenciará StarCraft II de StarCraft?

R: StarCraft II funcionará con un nuevo motor gráfico en 3D que permitirá presentar bellos escenarios, así como enormes ejércitos. La velocidad, el tiempo de respuesta y las batallas épicas que hicieron de StarCraft un juego memorable serán ahora en 3D con este nuevo motor gráfico.

También vamos a introducir una serie de unidades nuevas para los protoss, los terran y los zerg, y algunas de las unidades familiares que regresan en StarCraft II tendrán nuevos ases en la manga, lo que hará que el juego tenga un sabor único. Los propios mapas ofrecerán nuevos elementos interactivos que mejorarán el aspecto estratégico del juego y que crearán más puntos tácticos de interés para los enfrentamientos de los jugadores. Un ejemplo son las torres de vigilancia Xel'Naga, que al ser capturadas revelan una parte del terreno a su alrededor, lo que dará ventaja al jugador que las haya capturado.

Además, pondremos a punto Battle.net con nuevas y excitantes posibilidades para mejorar el juego en línea y la competición, mientras que las campañas para un solo jugador también ofrecerán aspectos únicos para el disfrute del jugador. La campaña para un solo jugador en StarCraft II: Wings of Liberty contiene distintas ramas de misiones y la posibilidad de personalizar tu ejército comprando unidades especiales y mejoras que se conservarán de una misión a otra.

P: ¿Cómo personalizarán sus ejércitos los jugadores en la campaña para un solo jugador de Wings of Liberty?

R: La campaña ofrece a los jugadores diversas formas de personalizar sus ejércitos para que se adapten a su estilo de juego y para que puedan abordar mejor los retos que forman parte de las misiones. El dinero obtenido al completar misiones se puede usar para comprar los servicios de unidades mercenarias que los jugadores podrán desplegar en la batalla. Los mercenarios son versiones más potentes de las unidades estándar del juego; por ejemplo, los soldados mercenarios de Kel'Morian tienen más armadura e infligen más daño que un soldado normal. Cualquier mercenario experimentado que los jugadores decidan desbloquear podrá construirse en el recinto de mercenarios en cada misión.

Además, los jugadores podrán decidir comprar mejoras tecnológicas para sus unidades solo para la campaña. Algunos ejemplos de mejoras que podrían estar disponibles para comprar incluyen búnkeres mejorados con torretas y lanzallamas mejorados que permiten a los murciélagos de fuego atacar dentro de un radio más amplio.

P: ¿Cómo funcionan las misiones en la campaña para un solo jugador?

R: A medida que los jugadores avancen a través de la campaña, interactuarán con una serie de personajes no jugadores (PNJ) que les ofrecerán diversas misiones. En muchos casos, los jugadores elegirán de entre varios PNJs al mismo tiempo. Algunas de estas misiones avanzarán la historia principal, mientras que otras darán lugar a subtramas interesantes. Los jugadores podrán ver resúmenes que detallan los objetivos de la misión, muestran cuánto dinero se obtiene como recompensa al completarlas y dicen qué unidad nueva se desbloquea realizando la misión, si es que se desbloquea alguna.

En la campaña de Wings of Liberty habrá más de 25 misiones disponibles y cada misión ofrecerá distintos objetivos y elementos de juego. Por ejemplo, en una misión tendremos a los jugadores deambulando por el mapa para interceptar y robar trenes de mercancía del Dominio que circulan por diversas vías de ferrocarril. Otra misión tendrá lugar en una zona volcánica inestable. La lava inundará periódicamente las partes más bajas del mapa, lo que hará que los jugadores deban tener mucho cuidado con sus operaciones mineras y movimiento de tropas.

Muchas misiones también ofrecen objetivos opcionales de investigación, como explorar mapas para encontrar artefactos perdidos protoss o crisálidas zerg ocultas. Cuando los jugadores recojan suficientes objetos de investigación a lo largo de varias misiones, podrán obtener mejoras para sus unidades que se mantendrán a lo largo del resto de la campaña.

P: ¿Cómo explorarán entre misiones los jugadores e interactuarán con los PNJs?

R: Entre cada misión, los jugadores podrán explorar varios escenarios dentro del juego. Estos incluyen el bar de Mar Sara y el crucero de batalla Hyperion que hace las veces de buque insignia de Raynor. Los jugadores pueden hacer clic sobre diferentes personajes en estos entornos para conversar con ellos y obtener detalles adicionales acerca de la historia. Estas conversaciones estarán narradas, y los personajes y entornos estarán animados al detalle en el motor del juego.

Los escenarios también contendrán objetos interactivos sobre los que los jugadores podrán hacer clic para recibir información y detalles adicionales de la historia. Por ejemplo, las televisiones retransmiten informativos que detallan lo que ocurre en la galaxia. Las unidades consola, como la del arsenal a bordo del Hyperion, permiten a los jugadores acceder a la interfaz de compra de tecnología. El mapa estelar en el puente del Hyperion permite que los jugadores elijan de entre varios resúmenes de misiones.

Todos estos elementos están diseñados para acercar a los jugadores a los personajes del juego y para ofrecer caminos de la historia adicionales para aquellos que quieran sumergirse en el épico argumento del juego.

P: ¿Cuántas razas hay en StarCraft II?

R: En StarCraft II los jugadores serán testigos del retorno de los protoss, los terran y los zerg. Nuestra meta es asegurarnos de que todas las facciones del juego se diferencien aún más unas de otras que en el StarCraft original, mientras mantienen el equilibrio que ayudó a hacer de StarCraft todo un clásico. También vamos a añadir nuevas unidades a cada raza y vamos a modificar algunas de las unidades ya conocidas que regresan

a StarCraft II. Con estas mejoras en el diseño y las nuevas características que hemos planeado para los juegos en solitario y multijugador, StarCraft II ofrecerá una experiencia StarCraft de nueva generación.

P: ¿Puedes darnos algunos ejemplos de los cambios más recientes en StarCraft II?

R: Los cambios más significativos que hemos realizado recientemente son algunos nuevos mecanismos de juego que tienen impacto sobre la eficiencia económica de cada una de las razas. Los protoss pueden crear una estructura denominada obelisco con la habilidad carga de protones, que acelera temporalmente el ritmo al que las sondas pueden recoger minerales. Si se usa adecuadamente, esta habilidad puede aumentar los ingresos de los protoss de forma notable.

Los terran tienen una nueva unidad llamada mula, que se puede invocar en el comando orbital. Las mulas recogen minerales como los VCE, pero a un ritmo mucho más rápido. Sin embargo, su duración está limitada a un tiempo específico. Ya que esta habilidad cuesta energía, los jugadores terran deberán decidir cuánta energía desean gastar invocando mulas y cuánta guardar para la otra habilidad del comando orbital, el escáner comsat.

Finalmente, los zerg pueden aumentar su capacidad de producción usando a la reina para que engendre larvas extra periódicamente en los criaderos, lo que les permite crear grandes ejércitos con rapidez.

P: Casi siempre que leo algo sobre StarCraft II parece que hay cambios generalizados de equilibrio. ¿Cuál es el motivo de estos cambios?

R: En diferentes etapas de prueba, el equipo de desarrollo experimenta mucho con el equilibrio del juego. Esto puede dar lugar a que se añadan, eliminen o modifiquen diversas unidades, edificios y habilidades especiales. Los frecuentes cambios en las unidades y habilidades son algo común en nuestro proceso de desarrollo iterativo, ya que intentamos que StarCraft II sea lo más equilibrado y divertido posible.

Battle.net

P: ¿Se pondrá a punto Battle.net? ¿Habrán nuevas características?

R: Habrá algunos cambios excitantes y características nuevas para Battle.net que nos ayudarán a asegurar que StarCraft II sea lo último en juegos de competición de estrategia en línea en tiempo real. Algunas de las áreas en las que estamos trabajando incluyen características con torneos en línea, eSports y comunicación mejorada entre jugadores.

P: ¿Qué medidas se están tomando para evitar las trampas en las partidas multijugador?

R: No queremos revelar nuestras intenciones a la gente que pueda tratar de hacer trampas en Battle.net, así que no podemos dar muchos detalles, pero podéis descansar tranquilos sabiendo que la seguridad es una de nuestras prioridades en el rediseño y puesta a punto de Battle.net, y que tomaremos todas las precauciones necesarias para garantizar que nuestros juegos en línea son justos. Hemos adoptado una posición agresiva contra las trampas en todos nuestros juegos y nuestros jugadores nos han apoyado de forma abrumadora, así que no tenemos intención de hacer cambios en este aspecto.

Aspectos técnicos

P: ¿Cuáles serán los requisitos del sistema para StarCraft II?

R: A medida que nos aproximemos a la fecha de lanzamiento tendremos más detalles acerca de los requisitos específicos del sistema. De momento podemos decir que el juego requerirá un procesador gráfico compatible con Pixel Shader 2.0.

P: ¿Incluirá StarCraft II un editor de mapas?

R: Sí. Más adelante ofreceremos más detalles sobre el editor de mapas de StarCraft II.

P: ¿Habrá una versión para consola de StarCraft II?

R: StarCraft II se está desarrollando para Windows y Mac. Por el momento, no tenemos planes de llevar el juego a ninguna plataforma de consola.