

StarCraft II: Wings of Liberty

Preguntas Frecuentes – BlizzCon 09

StarCraft II: Wings of Liberty - Preguntas Frecuentes

P: ¿Qué es StarCraft II?

R: StarCraft II, secuela del legendario StarCraft, es el juego competitivo de estrategia en tiempo real definitivo. Éste incluirá tres razas distintas y balanceadas: Protoss, Terran y Zerg, las cuales han sido revisadas y reconceptualizadas. Se han agregado nuevas unidades para cada una, así como trucos nuevos para algunas de las unidades clásicas que regresan.

P: ¿Cuándo será lanzado el juego?

R: nuestra fecha prevista de lanzamiento de StarCraft II: Wings of Liberty es la primera mitad de 2010. Como en todos los juegos de Blizzard Entertainment, nuestra meta es crear un juego que sea tan divertido, balanceado, y refinado como sea posible.

P: ¿Cuándo comenzará la prueba beta de StarCraft II?

R: aún no estamos listos para proporcionar una fecha exacta, sin embargo, estamos trabajando arduamente para lanzar la prueba beta lo más pronto posible.

P: ¿Qué diferencias habrá entre StarCraft II y StarCraft?

R: StarCraft II utilizará un nuevo motor de gráficos 3D capaz de renderizar hermosos paisajes y ejércitos masivos. La velocidad, la respuesta y las batallas de escala épica que hicieron del Starcraft original un juego memorable, estarán en 3D gracias a este nuevo motor de gráficos.

También incluiremos varias nuevas unidades para los Protoss, Terran y Zerg, así como algunas ya conocidas (las cuales regresan en StarCraft II con nuevos trucos bajo la manga) para dar al juego un sabor único. Los mapas también ofrecerán nuevos elementos interactivos que mejorarán la naturaleza estratégica del juego, creando más puntos de interés táctico que los jugadores buscarán controlar. Por ejemplo, al capturar la torre de vigilancia Xel’Naga, se revelará un área grande del mapa, dando ventaja a aquel que la controle.

Battle.net también será revisado y se le agregarán nuevas y emocionantes características para mejorar la experiencia competitiva en línea del juego. Por su parte, la campaña para un jugador de StarCraft II: Wings of Liberty ofrecerá distintas ramas de misiones y la posibilidad de personalizar tu ejército al adquirir unidades y mejoras especiales que persistirán durante el juego.

P: ¿Cómo personalizarán los jugadores su ejército en la campaña para un jugador de StarCraft II: Wings of Liberty?

R: la campaña ofrece distintas maneras para que los jugadores personalicen sus ejércitos, los adapten a su estilo de juego y estén en mejor posición para enfrentar los desafíos de la campaña. Los créditos que obtengan por completar misiones servirán, entre otras cosas, para contratar los servicios de mercenarios, los cuales podrán desplegar en la batalla. Éstos son versiones más poderosas de las unidades estándar del juego; por ejemplo, los marines mercenarios Kel’Morian tienen una mayor cantidad de armadura y causan más daño que cualquier marine normal. Después de desbloquearlos, los jugadores podrán crearlos en el refugio de mercenarios.

Además, si así lo deciden, los jugadores tendrán la opción de comprar mejoras de tecnología para sus unidades (éstas sólo estarán disponibles durante la campaña para un jugador). Algunos ejemplos de la tecnología que podrán adquirir son: bunkers equipados con torretas y lanzallamas mejorados que permiten que los “firebats” tengan un radio de ataque más amplio.

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

R: a medida que los jugadores avancen a través de la campaña, interactuarán con una serie de personajes no jugadores (PNJs) que les ofrecerán diversas misiones. En muchos casos, los jugadores hablarán con un número reducido de PNJs al mismo tiempo. Algunas de estas misiones avanzarán la historia principal, mientras que otras los conducirán a interesantes tramas secundarias. Los jugadores podrán ver sesiones informativas que detallan los objetivos de la misión, muestran la cantidad de créditos que recibirán por completarla y les dirán, si es el caso, qué unidad adicional será desbloqueada si eligen aceptarla.

En la campaña de Wings of Liberty habrá más de 25 misiones disponibles y cada una de ellas ofrecerá objetivos y elementos de juego distintos. Por ejemplo, una misión hará que los jugadores recorran un mapa con el fin de interceptar y robar trenes de carga del Dominio Terran, los cuales se desplazan por diferentes vías. Otra misión se desarrollará en un área volcánica inestable, donde la lava inundará de forma periódica las zonas más bajas del mapa. Los jugadores deberán tener mucho cuidado con sus operaciones de minería y despliegue de tropas en este lugar.

Además, muchas misiones ofrecerán objetivos de investigación adicionales; por ejemplo, la exploración de mapas para encontrar artefactos perdidos de los Protoss o una crisálida oculta de los Zerg. Cuando los jugadores hayan recolectado una cantidad suficiente de objetos, podrán adquirir mejoras para sus unidades, las cuales persistirán por lo que resta de la campaña.

P: ¿Cómo interactuarán los jugadores con los PNJs y cómo explorarán entre una misión y otra?

R: entre una misión y otra, los jugadores podrán explorar varios escenarios dentro del juego; éstos incluyen el bar en Mar Sara y el crucero de batalla Hyperion que funciona como nave insignia de Raynor. Tendrán la opción de conversar con los distintos personajes que se encuentran en estos entornos haciendo clic sobre ellos y, de esta forma, obtendrán detalles adicionales sobre la historia. Estas conversaciones tienen voz y los personajes, así como los escenarios, están animados con gran detalle dentro del motor del juego.

En los escenarios también habrá objetos interactivos que podrás seleccionar para recibir información y detalles adicionales sobre la historia. Por ejemplo, las televisiones mostrarán informes de noticias que explicarán detalladamente los acontecimientos de la galaxia; las consolas, como la que se encuentra en la armería a bordo del Hyperion, te permitirán acceder a la interfaz de compra de tecnología y podrás ver sesiones informativas acerca de varias misiones en el mapa estelar ubicado en el puente de la nave insignia.

Todos estos elementos están diseñados para acercar a los jugadores a los personajes del juego y, además, ofrecen rutas adicionales de historia para quienes deseen sumergirse en la trama épica del juego.

P: ¿Cuántas razas habrá en StarCraft II?

R: las tres razas, Protoss, Terran y Zerg, regresan en StarCraft II. Nuestra meta es asegurar que jugar con cada una de ellas sea una experiencia aún más distinta que en el original, preservando, por supuesto, el balance que ayudó a hacer de StarCraft un clásico. Además, agregaremos varias unidades nuevas a cada raza, y modificaremos algunas de las unidades conocidas que regresarán en StarCraft II. Con estas mejoras de diseño, y con las nuevas características que tenemos planeadas para los elementos de juego individual y multijugador, StarCraft II ofrecerá una experiencia StarCraft de otro nivel.

P: ¿Podrían darnos algunos ejemplos de los cambios más recientes que han incorporado a StarCraft II?

R: los cambios más significativos que hemos incorporado recientemente son algunas mecánicas nuevas de juego que impactan la eficiencia económica de cada clase. Los Protoss pueden construir un obelisco, el cual posee una facultad conocida como “carga de protones” que incrementa temporalmente la velocidad de recolección de minerales de las sondas. Si se usa de forma apropiada, esta facultad puede incrementar los ingresos de los Protoss de manera considerable.

Los Terrans tienen una nueva unidad llamada la mula y podrás solicitarla desde el edificio de comando orbital. Las mulas recolectan minerales a un ritmo mucho mayor que los SCVs, sin embargo, tienen una duración limitada. Como el uso de esta facultad cuesta energía, los Terrans deberán decidir cuanta energía desean gastar para solicitar mulas y cuanta desean conservar para la otra facultad del comando orbital: el escán satelital.

Por último, los Zerg pueden incrementar su capacidad de producción si utilizan a la reina para generar, de forma periódica, larvas adicionales en los larvarios. Esto les permitirá tener un ejército grande en poco tiempo.

P: Parece que hay cambios drásticos de balance cada vez que leo sobre StarCraft II. ¿A qué se debe?

R: conforme avanzamos por las etapas de prueba, el equipo de desarrollo experimenta mucho con el balance del juego. Esto puede incluir agregar, quitar y modificar unidades, edificios y facultades especiales. Estos cambios frecuentes son una parte natural de nuestro proceso iterativo de desarrollo, ya que buscamos que StarCraft II sea lo más balanceado y divertido posible.

Battle.net

P: ¿Revisarán Battle.net? ¿Tendrá características nuevas?

R: habrá algunos cambios emocionantes y nuevas características en Battle.net, lo que nos ayudará a asegurar que StarCraft II sea el juego competitivo en línea de estrategia en tiempo real definitivo. Algunas de las áreas en las que estamos trabajando incluyen características de soporte para torneos en línea, eSports y comunicación entre jugadores mejorada.

P: ¿Qué medidas se están tomando para evitar que la gente haga trampa en los juegos multijugador?

R: no queremos revelar nuestros planes para aquellos que deseen hacer trampa en Battle.net, por lo que no entraremos en detalles, no obstante, la seguridad es una de nuestras más altas prioridades en la tarea de revisar y rediseñar Battle.net. Tomaremos todas las precauciones que sean necesarias para asegurar que nuestros juegos en línea sean justos. Hemos tomado medidas agresivas en contra de las trampas, y nuestros jugadores nos apoyan de manera abrumadora, así que no tenemos intenciones de cambiar el modo en el que abordamos el tema.

Aspectos Técnicos

P: ¿Cuáles son los requisitos de sistema para StarCraft II?

R: los requisitos específicos de sistema serán anunciados próximamente. Por ahora, podemos decirles que el juego necesitará un procesador gráfico compatible con Pixel Shader 2.0.

P: ¿Se incluirá un editor de mapas en StarCraft II ?

R: sí, tendremos más detalles acerca de las características del editor de mapas de StarCraft II en una fecha próxima.

P: ¿Habrá una version de StarCraft II para consolas?

R: StarCraft II está siendo desarrollado para Windows y Mac. Actualmente no tenemos planes de crear una versión para consolas.