

# StarCraft (serie)

---

| <i>Starcraft</i>               |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Desarrolladora(s)</b>       | Blizzard Entertainment                       |
| <b>Diseñador(es)</b>           | Chris Metzen, James Phinney                  |
| <b>Plataforma(s)</b>           | Microsoft Windows,<br>Mac OS X y Nintendo 64 |
| <b>Fecha(s) de lanzamiento</b> | 1998   |
| <b>Género(s)</b>               | Juego de estrategia en tiempo real           |
| <b>Formato(s)</b>              | CD ROM, Cartucho                             |
| <b>Controles</b>               | Teclado, ratón y gamepad                     |

*StarCraft* es una serie videojuegos de estrategia en tiempo real creada por los diseñadores Chris Metzen y Bill Roper y desarrollada por la empresa Blizzard Entertainment, misma que se encarga también de su distribución internacional. A lo largo de sus títulos se describen las batallas heroicas de tres razas que buscan el dominio del universo.

La serie se cifra en una lucha galáctica para la dominación entre tres especies - la adaptable y móvil Terrans, la insectoide Zerg, y los enigmáticos Protoss - en una lejana parte de la Vía Láctea conocida como el sector Koprulu durante el 26° siglo. Con el primer juego, StarCraft, publicado en 1998, la serie ha crecido para incluir otros juegos, así como ocho novelas, dos artículos Amazing Stories, un juego de mesa, y otras mercancías con licencia como estatuas y juguetes de colección. Blizzard Entertainment comenzó a diseñar StarCraft en 1995, con un equipo de desarrollo liderado por Metzen y Phinney. El juego debutó en la E3 de 1996, se utiliza una versión modificada del motor de juego de Warcraft II.

A partir del lanzamiento del primer juego, en 1998, la serie ha logrado una inmensa popularidad acompañada de numerosas críticas favorables en la industria especializada, traducidas en un gran éxito comercial a nivel internacional, en particular en Corea del Sur.<sup>[1]</sup> Su más reciente producción, Starcraft II, fue lanzada el 27 de julio de 2010 para las plataformas Microsoft Windows y Mac OS. En mayo de 2007, durante la World Invitational, evento que reúne a los mejores jugadores del mundo de Starcraft y Warcraft III, Blizzard anunció oficialmente la secuela de Starcraft.<sup>[2]</sup> Para el 31 de mayo de 2007, StarCraft y su expansión Brood War han vendido casi 10 millones de copias.<sup>[3]</sup>

## Historia

La historia se centra en las actividades de las tres especies en una parte de la Vía Láctea conocida como el sector Koprulu. Milenios antes de cualquiera de los eventos de los juegos, una especie conocida como los Xel'Naga crean a través de ingeniería genética a los Protoss,<sup>[4]</sup> y más tarde los Zerg en tentativas para crear seres puros.<sup>[5]</sup> Estos experimentos y los Xel'Naga son, en gran medida, destruidos por los Zerg. Décadas antes del comienzo de StarCraft en 2499, el gobierno internacional extremista de la Tierra, la Liga de Poderes Unidos, comisiona un programa de colonización, como parte de una solución a la superpoblación. Sin embargo, las computadoras que automatiza las naves de la colonia fallan y propulsa a los colonos lejos, hasta llegar al borde del espacio Protoss; fuera de contacto con la Tierra. Forman varias facciones para mantener sus intereses. El comportamiento y la mentalidad de los Terrans resultan intrigantes para los Protoss, permaneciendo ocultos para examinar a los humanos y protegerlos de otras amenazas sin su conocimiento. Sin embargo, los Zerg comienzan a interesarse en los Terrans, en su búsqueda por asimilar a los Protoss para convertirse en una raza perfecta, los Protoss se adelantan y atacan las colonias Terran contaminadas para contener la infestación Zerg.

StarCraft comienza pocos días después del primero de estos ataques, donde el gobierno Terran, la Confederación terrestre, se encuentra en un estado de pánico, ya que está bajo ataque de los Zerg y los Protoss, así como por el aumento de la actividad de los rebeldes dirigidos por Arcturus Mengsk contra Su imperio. La Confederación finalmente sucumbe a los rebeldes Hijos de Korhal cuando se utiliza la tecnología de la Confederación para atraer a los Zerg y que ataquen la capital de la misma Confederación. Durante el asalto a la capital, Arcturus Mengsk abandona su segunda al mando, psíquica, Sarah Kerrigan a los Zerg, quienes la capturan e infestan creando su "mayor agente". Esta traición causó que el otro comandante de Mengsk, Jim Raynor desertara con un pequeño ejército. Mengsk pasa a crear el Dominio Terran con él como su emperador. Los Zerg son atacados en su colmena principal por el grupo Protoss comandado por Tassadar, junto con el templario oscuro Zeratul, quien durante el asesinato de un Zerg cererebrado, inadvertidamente permitió a la Supermente, el líder supremo de los Zerg, el acceso a la ubicación de la nación de los Protoss. El Zerg invadió rápidamente, en un esfuerzo para completar su búsqueda de la perfección. Mientras tanto, perseguido por su propio pueblo como un hereje por ponerse del lado de la oscuridad templaria, Tassadar regresa con Zeratul a la nación Protoss. Con la asistencia de Raynor y el pretor Fenix, Tassadar es capaz de lanzar un ataque sobre el Overmind y, en definitiva, sacrificarse a sí mismo para matar a la criatura.

En Brood War, el Protoss dirigido por Zeratul y Artanis están tratando de recuperarse de la muerte de la Supermente y comienzan a evacuar a su población sobreviviente al mundo de origen de los templarios oscuros bajo una frágil alianza entre las dos ramas desconfiadas de los Protoss. En la oscura nación templaria, luego de que Kerrigan pone de manifiesto que una nueva Supermente está en maduración y a fin de avanzar en su búsqueda y garantizar su poder sobre los Zerg, les engaña para que ataquen a los Zerg. Mientras tanto, la Tierra decide tomar acción en el sector, enviando una flota para capturar el dominio Terran y esclavizar al Overmind. La Dirección Unida de la Tierra (United Earth Direction, UED), tiene éxito al capturar la capital del Dominio y esclavizando el Overmind, pero debido a los esfuerzos de un doble agente que trabaja para Kerrigan, Samir Duran, es incapaz de captar a Mengsk. Kerrigan, aliándose con Mengsk, Fenix y Raynor, lanzan una campaña contra el UED, recuperando la capital del Dominio. Sin embargo, ella se vuelve en contra de sus aliados en venganza por abandonarla a los Zerg y, como resultado, Fenix es asesinado. Posteriormente chantajea a Zeratul para que asesine al nuevo Overmind, obteniendo pleno control sobre los Zerg. Después de derrotar un ataque de represalia por parte de los Protoss, el Dominio y la UED, que tiene como resultado la destrucción de la flota UED, Kerrigan, con el apoyo de sus crías Zerg, se convierte en el poder dominante en el sector.

## Universo principal

### Protagonistas

- Jim Raynor. Es un terran originario de la colonia de Mar Sara, fue comandante local de la Confederación en aquella colonia cuando los zerg realizaron sus primeras incursiones. En el juego enfrenta los agresores alienígenas y salva numerosas vidas humanas, sin embargo Raynor es detenido por las fuerzas de la Confederación bajo el pretexto de haber destruido propiedades pertenecientes a la Confederación en Estación Remota. No obstante, es liberado más tarde por los Hijos de Korhal, agrupación revolucionaria liderada por Arcturus Mengsk, Raynor eligió luchar a su lado. Posteriormente, Raynor ayuda a los Protoss en su lucha contra la supermente Zerg y evacuar el planeta Aiur.

### Razas

- Terran. Son humanos exiliados de la Tierra siglos atrás, que se establecieron en el sector Koprulu. Establecieron tres colonias para su sobrevivencia: la Confederación, la Asociación Kel-Morian y el Protectorado Umojan. La Confederación fue derrocada por un grupo revolucionario y terrorista liderado por Arcturus Mengsk durante la invasión Zerg. Resurgiendo de las cenizas de la antigua Confederación nace Terran Dominio con el poder absoluto es gobernado por el Emperador Arcturus Mengsk.

- Protoss. Son seres Muy desarrollados tecnológicamente que utilizan sus poderes Psionicos como arma principal fueron creados por los Xel Naga mucho antes que los zerg y los terran Su planeta madre fue Aiur que mas tarde Fue destruido por los zerg durante la guerra de especies, despues de esto los prottos buscaron planetas para comenzar de nuevo.
- Zerg. Es la raza mas desarrollada en todo el juego debido a su capacidad evolutiva y de adaptacion. Durante los tiempos en que los Xel Naga buscaban crear a la raza perfecta crearon a la mente suprema Una criatura enorme y con una inteligencia superior, la cual mandaba a sus infestadores a los planetas mas sercanos para abosrber distintas razas poco desarrolladas para agregarlas a su ADN y crear un ejercito perfecto, Cuando los la mente suprema se entero de que los prottos, cuyos poderes psionicos eran muy avanzados y los terran que ya comenzaban a explorar sus facultades psionicas, los vio como una amenaza potencial y comenzo con su campaña de destruccion. Años despues creo a la reina de las espadas "Kerrigan" por razones desconocidas.
- Híbridos (Starcraft 2). A pesar de que no son una raza jugable, desarrollan un papel importante en la historia , "Acabar con todo el universo" Es una fusion entre la raza Zerg-Prottos creada por el dominio terran,Hasta que se salen de control.

## Videojuegos

### StarCraft

StarCraft es un juego de estrategia en tiempo real. Sus acontecimientos tienen lugar en un sector lejano de la galaxia Vía Láctea. Es el primer video juego StarCraft y fue puesto a la venta para PC el 1 de abril de 1998. Una versión Mac OS del juego fue lanzada por Blizzard Entertainment en marzo de 1999. Un puerto incluyendo Nintendo 64 Starcraft, Brood War y una nueva misión secreta "Resurrección IV" fue lanzado en los EE.UU. el 13 de junio de 2000.

La historia del juego gira en torno a la aparición de dos razas extranjeras en el espacio terrestre, y la carrera de cada uno de los intentos de adaptarse y sobrevivir sobre los demás. El jugador asume tres funciones a través del curso de las tres campañas: confederado gobernador colonial que se convierte en un comandante revolucionario, un Zerg cerebrate avance de la especie "doctrina de la asimilación, y una flota Protoss ejecutor encargado de la defensa de los Protoss de los Zerg. StarCraft pronto ganó la aclamación crítica, ganador de numerosos premios,incluido el hecho de ser etiquetado como "el mejor en tiempo real juego de estrategia en toda la noche" y se clasificó el séptimo mejor juego de todos los tiempos por el IGN en 2003 y 2005.

### Insurrección

Insurrección es el primer add-on para StarCraft. Si bien elaborado y publicado por Aztech New Media es autorizado por Blizzard Entertainment. Fue publicado el 31 de julio de 1998.

Su historia se centra en una colonia confederada en el transcurso de la primera campaña de StarCraft. Al igual que en StarCraft, el jugador toma el control de cada raza en tres campañas distintas. En la primera campaña, los terran intentan defenderse de la invasión Zerg del sector, así como de un aumento de la insurgencia, mientras que en la segunda campaña, los Protoss el jugador dirige un equipo de trabajo enviado a detener la infestación Zerg a la colonia, por cualquier medio Necesario. En la última campaña el jugador asume el papel de un Zerg cerebrate, pasando a aplastar toda oposición en la superficie. La expansión sólo contiene nuevas campañas y mapas multijugador, que no incluye nuevos contenidos como la gráfica de las unidades de terreno y baldosas insurrección fue criticado por los encuestados para los que carecen de la calidad del juego original , y como resultado de su falta De éxito, no es ampliamente disponible. A pesar de que el add-on está autorizado por Blizzard Entertainment, ofrecen ningún comentario sobre el apoyo o la disponibilidad de la partida.

## Retribution

La retribución es el segundo de los dos autorizados add-on para StarCraft envases puestos en libertad. El complemento fue desarrollado por Stardock, publicado por WizardWorks Software y autorizadas por Blizzard Entertainment. Fue puesto en libertad por el PC a finales de 1998.

Retribución se fija en el segundo episodio de StarCraft, que giran en torno a la adquisición de un cristal de inmenso poder conectado a la Xel'Naga. Divide en tres campañas, el jugador asume el papel de una flota Protoss ejecutor, el comandante de un grupo de tareas de Dominio y un Zerg cerebrate, la tarea de recuperar todos los cristales de una colonia de Dominio y conseguir que fuera el planeta lo antes posible. Al igual que con su predecesor, insurrección, Retribution no incluye a las nuevas características de juego más allá de sus campañas para un solo jugador y multijugador consorcio de los niveles. El add-on no se recibió con el apoyo crítico, en lugar que se considera como media, pero, al menos, difícil. Al igual que con insurrección, Retribution no está ampliamente disponible. A pesar de que autoriza el add-on, Blizzard Entertainment ofrece ningún comentario en relación con el apoyo o la disponibilidad de Retribution.

## StarCraft: Brood War

StarCraft: Brood War es el pack de expansión oficial para StarCraft, desarrollado por Blizzard Entertainment y Saffire. Liberado para la PC y el Mac OS en los EE.UU. el 30 de noviembre de 1998, [16], la expansión continúa directamente los acontecimientos de StarCraft. Más tarde fue compilado con StarCraft y portado a la Nintendo 64 como Starcraft 64. El puerto fue puesto en libertad el 13 de junio de 2000 en los EE.UU.

La expansión de la historia continúa sólo días en la raíz de la conclusión del juego original, a raíz de los movimientos de los Protoss para garantizar la supervivencia de sus especies, el ascenso al poder de los infestados Sarah Kerrigan largo de los Zerg y de la introducción de una nueva amenaza para la El sector de la galaxia con la intervención de la anteriormente testigo silencioso de la Tierra gobierno. Además, la expansión introduce un total de siete nuevas unidades con diferentes funciones y capacidades, la mejora del comportamiento de la inteligencia artificial, las nuevas baldosas de terreno gráfico y la mejora de las herramientas de scripting a la Campaña para facilitar el Editor de escenas de corte utilizando el motor del juego. La expansión recibido elogios críticos para la fijación de los diversos fallos de equilibrio con el juego original, desarrollo de la atención a la par con la de un juego completo y por seguir con la historia en gran medida impulsada por las campañas de un solo jugador.

## StarCraft: Ghost

StarCraft: Ghost es un juego de sigilo táctico para consolas desarrollado bajo la supervisión de Blizzard Entertainment. Anunciado en 2002, el juego fue retrasado constantemente debido a diversas cuestiones, sobre todo incluido un cambio de equipo de desarrollo de software a Nihilista Swingin 'Ape Studios en julio de 2004. Como las actualizaciones para el juego fueron menos frecuentes y los gráficos y la mecánica de juego más anticuados, comenzó a crecer la sospecha de que Blizzard podría cancelar el juego. El 24 de marzo de 2006, Blizzard aplazó indefinidamente el desarrollo del juego.

La historia del juego se basa en torno a Nova, un Soldado Fantasma (Ghost) a los servicios del Dominio, soldado del StarCraft original. Aunque el juego es muy parecido al Tomb Rider en su modo de juego esta bien ambientado al mundo del StarCraft, por ejemplo el Ghost tiene la habilidad de utilizar la Bomba Nuclear, hacerse invisible, usar el sniper y nuevas habilidades como matar en sigilo, que es atacar a un soldado terran por la espalda con unas dagas o espadas. Rob Pardo de Blizzard Entertainment ha indicado que desea que el juego sea completado en el futuro.

## StarCraft II

StarCraft II es un juego de estrategia en tiempo real oficial de la secuela de StarCraft en desarrollo para PC y Mac OS X por Blizzard Entertainment. El juego fue anunciado en la Worldwide Invitational, el 19 de mayo de 2007 con un tráiler de escenas cinematográficas y una demostración de juego de los Protoss. En el evento BlizzCon de agosto de 2007, se muestra la decisión de un nuevo modo de juego con respecto a la campaña de los Terrans y las nuevas características de las campañas para un solo jugador. Incorpora un nuevo motor gráfico 3D y añade nuevas características como el motor de física Havok. StarCraft II también puede incorporar efectos DirectX 10. La historia del juego sigue cuatro años después de la conclusión de Brood War. Se inició su desarrollo en verano de 2003, tras el lanzamiento de Warcraft III: The Frozen Throne. El lanzamiento real de la versión completa del juego fue el 27 de julio de 2010

La historia es la continuación tras 4 años de los eventos ocurridos en StarCraft: Brood War, (la historia sería simultánea al cancelado StarCraft: Ghost). La nueva raza híbrida entre Protoss y Zerg está presente en forma de unidades que deberán ser combatidas en ciertas misiones de la campaña, aunque no podrá ser usada durante las partidas normales, así como multitud de otras unidades de cada raza que sólo veremos durante dicha campaña. Los Xel'Naga, la raza creadora de Protoss y Zerg, serán parte fundamental del nuevo guión de campaña individual en la que se planea innovar más que otras veces.

## Referencias

- [1] Cho, Kevin (2006-01-15). «Samsung, SK Telecom, Shinhan Sponsor South Korean Alien Killers ([http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=email\\_us&refer=asia&sid=a2JvzciDnpB4](http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=email_us&refer=asia&sid=a2JvzciDnpB4))». *Bloomberg.com*. Consultado el 26-08-2008.
- [2] García, Luis (19-5-2007). «StarCraft II ([http://www.meristation.com/v3/des\\_avances.php?pic=PC&idj=cw464eafd8b0259&pes=1&id=cw464ed1ac11ad6](http://www.meristation.com/v3/des_avances.php?pic=PC&idj=cw464eafd8b0259&pes=1&id=cw464ed1ac11ad6))» (en español) págs. 1. Meristation. Consultado el 10-4-2009.
- [3] Kalning, Kristin. «Can Blizzard top itself with 'StarCraft II?' (<http://www.msnbc.msn.com/id/18925251/>)», *MSNBC*, 31 de mayo de 2007. Consultado el 28 de agosto de 2010 (en inglés).
- [4] Underwood, Peter; Roper, Bill; Metzen, Chris; Vaughn, Jeffrey (1998). «Protoss» (en inglés). *StarCraft (manual)*. Irvine, Calif.: Blizzard Entertainment. pp. 70–90.
- [5] Underwood, Peter; Roper, Bill; Metzen, Chris; Vaughn, Jeffrey (1998). «Zerg» (en inglés). *StarCraft (manual)*. Irvine, Calif.: Blizzard Entertainment. pp. 50–69.

## Enlaces externos

- Sitio web oficial de StarCraft (<http://www.blizzard.com/us/worlds-starcraft.html>)

# Fuentes y contribuyentes del artículo

**StarCraft (serie)** *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54814588> *Contribuyentes:* Canyq, Chris-navi., Danielba894, Demeter unico, Fanattiq, HUB, Ileana n, Imperialdramon, Killery28, Kintaro, Kokorioto, Linfocito B, Lucien leGrey, Mr. Tamagotchi, Wii003, 32 ediciones anónimas

## Licencia

---

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported  
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

---