



Fallout 76 detalla su calendario para 2020 y las temporadas

Bethesda ha compartido el calendario de 2020 para Fallout 76, en el que podréis echar un vistazo a lo que os espera en el juego durante el resto del año. También tenemos muchos detalles sobre las temporadas, que llegarán este verano con la temporada 1 y supondrán una renovación del sistema de desafíos actual.

Hace algunas semanas publicamos la actualización Wastelanders y con ella cambió la faz de Appalachia tal y como la conocíamos. Con esa enorme cantidad de mejoras para el juego a nuestras espaldas, estamos trabajando a pleno rendimiento en el contenido que tenemos pensado añadir a Fallout 76 en lo que queda de 2020.

Tenemos planeadas montones de mejoras importantes para los meses venideros que estamos impacientes por que conozcáis, incluido un notable reequilibrio del combate y las recompensas en Appalachia para los moradores de cualquier nivel. Vamos a cambiar por completo el sistema actual de desafíos y recompensas mediante las temporadas. Implementaremos nuevas funcionalidades, como vestimentas para los aliados, refugios para el C.A.M.P. y extras legendarios. Pondremos en marcha nuevos eventos como “La caza del buscador de tesoros” y “Un problema colosal”, pero también volveremos a los favoritos de la comunidad como “Desfile de Fasnacht” y “Semana de la carne”. Habrá gran cantidad de contenido nuevo, con operaciones diarias y expediciones repetibles, y una trama de un año de duración en la que la Hermandad del Acero volverá a poner el ojo en Appalachia hacia finales de año.

Echad un vistazo a la totalidad del calendario de 2020 para Fallout 76 para haceros una idea de lo que os espera este año. También podéis [leer el artículo sobre el calendario de 2020 en Fallout.com](#), en el que encontraréis algunos detalles más, relativos al nuevo contenido

PRESENTAMOS LAS TEMPORADAS DE FALLOUT 76

Estamos encantados de compartir con vosotros un detallado avance de nuestro nuevo sistema de temporadas, que aportará a Fallout 76 un nuevo método de progreso para toda la cuenta, mejorando los desafíos actuales y ayudándoos a acumular montones de recompensas nuevas mientras jugáis. Esta es nuestra versión de un sistema al estilo “pase de temporada” diseñado específicamente para Fallout 76, en el que todo el mundo podrá pasárselo en grande este verano, cuando llegue la primera temporada con la actualización 20. Echemos un vistazo a todo lo que las temporadas traerán consigo para que estéis bien preparados para la primera de ellas.

Como hemos mencionado, todos los jugadores podrán participar en la temporada de verano totalmente gratis en cuanto se lance la actualización 20. Todos los jugadores tendrán acceso completo a una sola vía de progreso unificada, de modo que todo el mundo intentará conseguir las mismas recompensas durante la temporada en curso.

Con la actualización 20, encontraréis una nueva opción en el menú principal que os llevará a una pantalla de progreso inspirada en Fallout. Durante esta primera temporada, se tratará de un juego de mesa temático y comenzaréis en la primera casilla del tablero, en el rango 1 de un total de 100 rangos. Al completar actividades del juego, iréis acumulando nuevos puntos de S.C.O.R.E., con lo que avanzaréis de posición y “subiréis de rango”. Cada vez que lleguéis a un nuevo rango, desbloquearéis una nueva recompensa, como un traje exclusivo, un objeto para vuestro C.A.M.P., un diseño de arma o pintura para servoarmadura, consumibles, sobres de cartas de extras, átomos y hasta divisas del juego como vales, chapas o lingotes de oro.

¡MEJORAD VUESTRO S.C.O.R.E.!

Las temporadas supondrán un cambio importante en el sistema de desafíos, pero estos no van a desaparecer. De hecho, la manera principal de aumentar el S.C.O.R.E. y subir de rango será completar desafíos diarios y semanales. Aunque los desafíos seguirán existiendo, queremos que podáis completarlos y ganar S.C.O.R.E. sin cambiar vuestras rutinas de juego. Vamos a hacer modificaciones a los desafíos diarios y semanales que recibís, de modo que sean más directos y sencillos de completar de lo que estáis acostumbrados. También cambiaremos la cantidad de ellos que recibís diaria y semanalmente, para que sea más predecible y coherente.

- **Por ejemplo:** en lugar de tener que hacerle una foto a otro jugador en una tormenta radiactiva, se os pedirá “Subir un nivel”, “Completar un evento público” o “Matar una criatura legendaria”, entre otras opciones. Puede que ya estéis haciendo este tipo de cosas cuando jugáis normalmente, pero a partir de hora os proporcionarán S.C.O.R.E. y harán que la siguiente recompensa esté un poco más cerca.

Si os unís tarde a una temporada y queréis poner os al día, o si simplemente queréis progresar más rápidamente, tendréis la opción de gastar 150 átomos para desbloquear de inmediato el siguiente rango y llevaros la recompensa correspondiente. Podréis hacer esto para cada rango de la temporada, pero tendréis que comprarlos uno a uno y en orden. Por otro lado, no podréis desbloquear rangos de este modo durante las dos primeras semanas de la temporada, para que todos los jugadores puedan empezar en igualdad de condiciones. Tened en cuenta que gastar átomos para subir de rango es opcional. El sistema de temporadas se ha diseñado para que todos accedáis inmediatamente y podáis progresar y conseguir recompensas en función del S.C.O.R.E. que consigáis jugando a Fallout 76.

Aparte de los desafíos diarios y semanales, también ganaréis S.C.O.R.E. al conseguir PE y al completar eventos públicos. Estamos considerando otras vías para obtener S.C.O.R.E., como completar misiones diarias o participar en contenido repetible que se publicará este año. Tened en cuenta, además, que los desafíos únicos no se van a ninguna parte, por lo que podréis completarlos con el diseño actual y las mismas recompensas.

¡RECLAMAD VUESTROS PREMIOS!

Para haceros con las recompensas correspondientes al rango, solo tenéis que ir a la pantalla de progreso en la temporada y reclamar cada una desde el tablero. Desbloquearéis objetos estéticos, como trajes o diseños de armas, para todos los personajes de vuestra cuenta, y podréis verlos en la Tienda Atómica. Cuando desbloqueéis consumibles, como kits de reparaciones o divisas del juego, como las chapas, solo serán aplicables a uno de vuestros personajes. Aseguraos de elegir al que queréis que lo reciba antes de desbloquear el consumible en cuestión o la recompensa en forma de divisa en la pantalla de la temporada, ya que los rangos se encuentran vinculados a la cuenta y sus recompensas correspondientes no pueden conseguirse más de una vez por temporada.

En los primeros rangos, las recompensas pueden consistir en objetos como un icono de jugador correspondiente a la temporada en curso, un nuevo diseño para el alijo o algunos vales legendarios. Según vayáis acumulando S.C.O.R.E. y alcancéis rangos más altos, obtendréis recompensas cada vez mejores, como pinturas para servoarmadura, lingotes de oro y bonitos objetos estéticos u objetos para el C.A.M.P. También hay recompensas importantes al alcanzar ciertos rangos como el 25, el 50 o el 76, entre otros.

Aquí tenéis algunas de las muchas recompensas que podréis desbloquear conforme avancéis en la primera temporada, incluidos un diseño para servoarmadura del Capitán Cosmos, un look fresco para la nueva servoarmadura del servicio secreto, un nuevo diseño para la ametralladora Gatling y una acogedora chimenea para el C.A.M.P. que esconde una puerta secreta.

Cuando alcancéis el rango 100, desbloquearéis el lote "Final de temporada". En la primera temporada, este lote incluye varios objetos exclusivos con temática del Capitán Cosmos, como la jarra de Jangles, el mono lunar; una lámpara de mesa planetario con efectos visuales y lumínicos; y hasta una versión enmarcada del propio juego de mesa. Construid o exhibid estas recompensas en el C.A.M.P. para presumir de colección ante vuestros visitantes.

¿A QUÉ VIENE EL CAMBIO?

El sistema de desafíos original no ha resultado ser tan interesante como esperábamos. Algunos eran complicados y casi todos ellos proporcionaban átomos. Queríamos dar un repaso a los desafíos y las recompensas para crear un nuevo sistema que fuera más divertido y flexible, y que ofreciera más motivación cuando os conectaseis. Después de varios intentos, creemos que el sistema que hemos diseñado alcanza esas metas. Nos permite ofrecer montones de recompensas que los jugadores irán desbloqueando según progresen. También proporciona un método claro y asequible de conseguirlo todo, junto a temáticas novedosas y divertidas cada pocos meses, sin renunciar a que los jugadores dispongan de flexibilidad para ganar y gastar átomos en la Tienda Atómica como crean conveniente.

Lo que esperamos con este sistema es que los desafíos diarios y semanales se integren mejor con vuestra forma habitual de jugar, que estéis más motivados para completarlos y que tengáis ganas de subir de rango, porque vayáis a desbloquear algo interesante para vuestros personajes.

LO QUE DEPARARÁ EL FUTURO

Según nuestros planes actuales, tendremos cuatro temporadas al año. Cada una durará en principio unas 10 semanas, y habrá un descanso de unas semanas entre una temporada y otra. Para que no resulte aburrido, cada temporada dispondrá de un tema único y un conjunto propio de recompensas.

¡Estamos deseando saber qué pensáis de los nuevos sistemas y funcionalidades que vamos a introducir! Nos encantaría que nos mandárais vuestros comentarios sobre las temporadas una vez hayáis podido probarlas y empezar a subir de rango tras la actualización 20.