



Marvel's Avengers: Actualización del Estado del juego

Scot Amos, jefe de estudio de Crystal Dynamics, firma este comunicado:

A nuestra comunidad:

Nos emociona ver que haya tanta gente disfrutando de Marvel's Avengers y que Kamala Khan os haya enamorado en la campaña Reuníos, que personalizéis a los icónicos superhéroes a vuestro gusto y que descubráis nuevas estrategias cooperativas para las zonas de guerra con vuestros amigos.

El lanzamiento de Marvel's Avengers no ha estado exento de problemas y admitimos que varios errores han impedido que disfrutéis del juego. Estos hechos no se corresponden con los valores que profesamos en Crystal Dynamics y, por ello, pedimos nuestras más sinceras disculpas.

En las últimas semanas, nuestro equipo de todo el mundo se ha centrado en arreglar errores y ajustar sistemas de juego claves guiados, en parte, por vuestros comentarios. Desde el lanzamiento, hemos llevado a cabo ocho actualizaciones para solucionar estos errores, mejorar la estabilidad del juego y refinar nuestro sistema de matchmaking. Sabemos que nuestro trabajo está lejos de terminar, pero estas correcciones y adiciones han mejorado la experiencia en general para el jugador.

MOSTRAMOS NUESTRO AGRADECIMIENTO

Como muestra de nuestro agradecimiento por estar con nosotros desde el principio, a partir de las 19:00 CEST del 22 de octubre, los jugadores recibirán un paquete de agradecimiento digital que incluye:

- **Créditos:** 1500: suficientes para un atuendo legendario y una chapa de la tienda
- **Unidades:** 7000
- **Módulos de mejora:** 250
- **Llaves de ADN:** 20
- Una chapa inspirada en Sarah Garza (porque sois los mejores).

Este paquete estará disponible hasta las 19:00 CEST del 5 de noviembre.

Nos hemos comprometido con vosotros para conseguir que *Marvel's Avengers* se convierta en el juego de superhéroes que todos esperamos. A lo largo de las próximas semanas, meses y año contaremos nuevas historias impregnadas del ADN de Marvel, presentaremos a los superhéroes y supervillanos favoritos de los fans, lanzaremos nuevas regiones y equipo e implementaremos nuevas experiencias multijugador en la nueva «Amenaza de nivel omega». ¡Más información sobre la última a continuación!

Estamos juntos en este viaje para crear un emocionante futuro como equipo. Este blog pretende compartir información sobre el futuro de *Marvel's Avengers*, tanto a corto como largo plazo.

Características futuras basadas en los comentarios de los fans

No podemos agradecer lo suficiente vuestra colaboración. Ya hemos empezado a implementar vuestras sugerencias en el juego. Por ejemplo, en el parche V1.3.3 incluiremos un aumento del radio de atracción de recompensas hacia el jugador y la posibilidad de obtener una vista previa de cosméticos de los vendedores antes de comprarlos. Junto con el lanzamiento de *Marvel's Avengers: Subestación Zero* de SHIELD, hemos añadido terminales en puestos para que aceptar misiones y tareas de facción sea mucho más rápido.

Estamos trabajando de forma activa en nuevas funciones basadas en la comunidad en los siguientes meses, lo que puede incluir, pero no se limita a:

- **Modo de contraste alto:** una característica de accesibilidad que permitirá al jugador aplicar capas oscuras detrás del texto para mejorar la lectura.
- **Visibilidad del icono de héroe:** una opción para ajustar el modo en que aparecen los iconos identificadores sobre la cabeza de los héroes, que podrá ser predeterminado o dinámico.
- **Sistema de alerta de la iniciativa Avengers:** un sistema que permitirá a los jugadores marcar objetivos, recursos, cajas de salud y enemigos para que puedan ordenar a los compañeros de IA piratear o destrozarse puertas, o priorizar a enemigos específicos.
- **Repetición de la campaña Reuníos:** una opción para reiniciar la campaña Reuníos y volver a jugarla con el nivel y equipo de los héroes intactos.
- **Claridad en las recompensas de misión:** hemos mejorado la claridad en cuanto a las recompensas específicas de las misiones cuando se miran en la mesa de guerra. Así, los jugadores podrán elegir las misiones de forma más estratégica para cumplir sus objetivos actuales y buscar recursos y equipo específicos.
- **Indicadores de ataque enemigo a distancia y fuera de pantalla:** mejor información para que los jugadores puedan esquivar ataques enemigos a distancia y de fuera de pantalla.

Áreas de impacto

Ahora mismo, nos centramos en mejorar cuatro áreas clave del juego y nos gustaría compartir las actualizaciones del progreso con vosotros.

Rendimiento y estabilidad

En las últimas semanas, hemos descubierto y corregido varios errores del sistema que daban lugar a que el juego se cerrara o se quedara pillado. Gracias a nuestro seguimiento métrico, hemos visto que la cantidad de estos errores ha disminuido semana tras semana. Sin embargo, en algunos ordenadores seguimos observando más cierres inesperados de los que nos gustaría, especialmente los que son resultado de errores en la GPU o cierres inesperados de los controladores de la GPU. Contamos con un equipo encargado exclusivamente de hacer un

seguimiento de estos errores y arreglarlos con la prioridad más alta en todas las plataformas. También hemos incluido a socios externos para que ayuden a aislar cualquier problema restante y así maximizar la estabilidad.

Multijugador/matchmaking

Hemos llevado a cabo varias mejoras importantes en los sistemas de multijugador y matchmaking desde el lanzamiento, incluida una velocidad de emparejamiento mayor gracias a una ampliación del nivel de potencia para que más jugadores se puedan conectar más rápido.

En cuanto al futuro, la idea que tenemos pensada para el multijugador es reinventar la forma en la que agrupamos a los jugadores. Nuestro objetivo es incluir jugadores de una base más grande de jugadores en línea y así ofrecer formas más rápidas de jugar al contenido deseado. Con estas medidas conseguiremos que el matchmaking sea más rápido para que los jugadores puedan disfrutar de lo que quieran más rápido. También estamos explorando formas de usar mejor la función de partida rápida con mejores recompensas al unirse para ayudar a otros. ¡Estad atentos!

Recompensas

Sabemos lo importantes que son las recompensas valiosas para nuestros fans. Nuestra filosofía es que las recompensas siempre deben merecer el tiempo que se invierte en conseguirlas. El próximo laboratorio de clonación de IMA garantizará una recompensa exótica la primera vez que se complete cada semana y una importante probabilidad de obtener estas mismas recompensas las siguientes veces que se juegue. También deberías comprobar que las recompensas exóticas son más exclusivas en fases más avanzadas del juego. Las futuras misiones de taquiones y del laboratorio de clonación de IMA extraen las recompensas de grupos de recompensas especiales. Al conseguir recompensas exóticas en estas actividades más avanzadas, también se les dará más importancia con atributos y ventajas revisados.

Los ajustes de las recompensas estarán en constante desarrollo para garantizar que encontramos el equilibrio perfecto con los jugadores y nos comprometemos a ser transparentes en las notas de parche cuando se realicen cambios.

Contenido avanzado

El lanzamiento solo ha sido el comienzo para *Marvel's Avengers*. Tenemos reajustes para el contenido existente y adiciones increíbles para el futuro que presentarán nuevos tipos de misiones, personajes, regiones y mayores peligros globales.

Colmenas

Para ofrecer contenido a los jugadores más avanzados, hemos lanzado hace poco las megacolmenas. Las megacolmenas son un tipo de misión semanal para los fans que prefieren jugar en solitario y poner a prueba su mejor plantel en un reto que consiste en avanzar por plantas con enemigos cada vez más fuertes.

Hemos recibido vuestros comentarios para incluir una opción multijugador en las megacolmenas y trabajaremos en ello durante los próximos meses.

Misiones de taquiones y la subestación Zero de SHIELD

La subestación Zero de SHIELD, un nuevo puesto, llega esta semana al noroeste del Pacífico. SHIELD investiga nuevas anomalías temporales que han comenzado a formarse por todo el mundo y necesitan la ayuda de los Avengers. Visítad este lugar para conocer a nuevos personajes y activar nuevos rituales.

Al embarcaros en las nuevas misiones de grietas de taquiones, investigaréis las anomalías de taquiones. Estas grietas incluyen nuevas dificultades en el juego al presentar las tormentas de taquiones, que necesitarán una mayor colaboración entre los jugadores (dos como mínimo) para que todo salga bien. La tormenta dañará a los jugadores gradualmente, pero la energía heroica se carga a mayor velocidad. También se presentará el equipo cósmico. Este equipo se incluye en las fases avanzadas del juego, ya que las misiones de las grietas de taquiones requieren un nivel de potencia de 140 o superior. Estas misiones están disponibles una vez al día y rotan diariamente.

Amenazas de nivel omega

En las próximas semanas presentaremos una nueva clasificación de misión en *Marvel's Avengers*: las amenazas de nivel omega. Las misiones incluidas en estas

amenazas son desafíos multijugador dirigidos a jugadores avanzados y que ofrecen recompensas especiales e igualmente avanzadas. La habilidad y la coordinación con el equipo serán imprescindibles para superar estas misiones, que incluyen un combate digno de los Avengers al final.

Las amenazas de nivel omega son el primer paso hacia un contenido avanzado más emocionante y desafiante. Muchos en la comunidad han preguntado si las amenazas de nivel omega son el equivalente a las incursiones en *Marvel's Avengers*. Aunque se centren en multijugador y se hayan diseñado para suponer un gran reto, las amenazas de nivel omega representan un primer paso a la hora de incrementar los desafíos a los que se enfrentan los héroes. A medida que la narrativa de la iniciativa Avengers avance, los peligros serán mayores y los retos más difíciles.

La primera amenaza de nivel omega es el laboratorio de clonación de IMA, que requiere estrategias avanzadas y la cooperación total de un equipo entrenado de cuatro jugadores para superar el desafío de gran nivel de potencia. El laboratorio culmina con un increíble combate que depende de los resultados que obtengáis en el penúltimo objetivo. ¿Cómo? ¡No vamos a arruinaros la sorpresa! El laboratorio de clonación de IMA debe completarse entre el viernes a las 19:00 CEST y el lunes a las 19:00 CEST. Aunque se puede volver a jugar, cuenta con mejores recompensas la primera vez que se completa, como otros contenidos avanzados.

El contenido futuro de Marvel's Avengers

En cuanto al futuro, nuestra intención es crear un ciclo de parches fijo y predecible para garantizar que todo el nuevo contenido cumple con vuestras y nuestras exigencias y haya tiempo suficiente para probarlo de forma interna. Sabemos que los fans tienen muchas ganas de contenido nuevo, pero ofrecer una experiencia divertida es nuestra prioridad. Con esto en mente, hemos decidido retrasar un poco el lanzamiento de la operación de Kate Bishop para después de octubre. Sentimos mucho este breve retraso, pero nuestro compromiso con la calidad es lo primero.

¡La nueva operación de Kate será imprescindible para los fans que están deseando saber lo que va a pasar en la historia! En la misión *Marvel's Avengers: Kate Bishop — A por IMA*, las grietas de taquiones se

convierten en el presagio de una nueva amenaza. A medida que los jugadores investigan su origen, se encontrarán con una historia que comienza poco después del final de la campaña Reuníos. Después llegará Clint (del que daremos más información más adelante) y, con vistas a 2021, presentaremos nuestra mayor adición a la iniciativa Avengers hasta el momento con un nuevo héroe, región y arco narrativo.

También hemos tomado la decisión de retrasar nuestro lanzamiento a PlayStation®5 y Xbox Series X|S al próximo año para garantizar que nuestro equipo tiene tiempo suficiente para proporcionar una experiencia de próxima generación que muestre todo el potencial del juego. Daremos más detalles en el futuro.

Sin embargo, hasta entonces, podréis seguir jugando en la generación actual (PS4™/Xbox One) a *Marvel's Avengers* en las plataformas de la siguiente generación para sacar provecho de su potente hardware, ya sea introduciendo un disco físico o volviendo a descargar el juego. Dos de los beneficios más obvios son las frecuencias de fotogramas mejoradas y unos tiempos de carga más rápidos. Además, los jugadores que se pasen a PlayStation®5 o Xbox Series X|S podrán seguir jugando de forma cooperativa con sus amigos en PlayStation®4 y Xbox One respectivamente. Asimismo, podrán llevar todo su progreso guardado a las consolas de la siguiente generación.

Los jugadores contarán con todo lo mencionado sin costes adicionales, lo que incluye las actualizaciones gratuitas a la siguiente generación para PlayStation®5 y Xbox Series X|S.

Nosotros también somos superfans de Marvel y estamos deseando revelar más sobre los icónicos héroes, villanos y escenarios que llegarán al plantel en los próximos meses. Estad atentos a la próxima War Table de *Marvel's Avengers* en noviembre.

Tenemos muchas ganas de compartir el futuro de *Marvel's Avengers* con vosotros.

Más que un juego

Me gustaría terminar esta actualización del Estado del juego con una nota sincera

para nuestros fans.

Tras reflexionar sobre este pasado año y el clima de aislamiento global que le ha acompañado, creemos que las historias de héroes son más importantes que nunca. A nivel individual, los héroes nos inspiran para esforzarnos al máximo y volver a levantarnos cuando nos derriban. Desde el punto de vista de la sociedad, nos enseñan que nuestras diferencias enriquecen a las comunidades, sean grandes o pequeñas.

En nuestra historia de casi 30 años, Crystal Dynamics nunca ha desarrollado un juego en estas condiciones: muchos trabajan desde casa para evitar una pandemia y muchos otros han tenido que ser evacuados de sus casas para evitar los incendios. Aunque 2020 nos haya presentado muchos desafíos, también nos ha infundido fuerza para reunirnos como un equipo dividido por la distancia y las circunstancias vitales, para volvernos más fuertes y permanecer unidos en nuestra misión de hacer lo correcto para vosotros.

Esta es parte de la razón por la que hemos hecho nuestra la responsabilidad de desarrollar *Marvel's Avengers* de forma tan seria. Es nuestra oportunidad de transmitir esa esencia de la bondad y la esperanza de los héroes, de conectaros con amigos cercanos y lejanos y de inspiraros para que plantéis cara a las adversidades y les digáis: «No, muévete tú».

Para nosotros, *Marvel's Avengers* es mucho más que un juego y vosotros sois mucho más que sus jugadores. Vosotros sois nuestros héroes. Puede que estemos separados, pero estamos juntos en esto.