

Hardware Upgrade: Rosario Grasso meets Rob Pardo, Vice President, Game Designer,  
Blizzard  
Irvine, 24th June 2009.

---

**Q:** We are with Rob Pardo, vice president of Blizzard Entertainment and game designer. Which elements of StarCraft II will affect most the fans of the original chapter?

**A:** StarCraft II is gonna to include a lot of new elements to the game but also really try to stay through to the original game. So what we tried to do was a re-imagine the game, you know, really try to introduce lots of new units, lots of new game mechanics, but trying to keep that core game that was really fast-paced and was more macro-based. You will spend more time on your base, on the economics, on building mass armies and we want to have all those elements with all brand new units and in addition to that we really want to innovate heavily in single player game. In the single player campaign we wanna be a very immersive story experience where the player really gets interact with all the characters in a much deeper level and they can actually pick which mission that choose next and accumulate money which then he can spend on technology so they can determine the technology level of their fleet and what units they want to specialize with them.

**Q:** How will be the expanded universe of StarCraft? There will be a fourth race?

**A:** We talked a lot about a fourth race for StarCraft II and ultimately we decided to not do a fourth race. We really feel that the three races, the same three that we had, will really make the game the most fun. Sometimes the best decision you make in game design is not necessarily what you add but what you choose not to add or what you subtract.

**Q:** About the story? Which are new elements in the single player campaign?

**A:** The story within the game takes place four years after the original StarCraft: Brood War and it sends us around a lot of the same characters. In the Terrans campaign, Wings of Liberty, the player is gonna be playing Jim Raynor who is one of original heroes of StarCraft itself. He has been on the run for several years since Arcturus Mengsk has taken the control of the Dominion. So he is keeping the fight, but is losing resistance fight againsts Terrans dominion and that's where the game really starts to take off and dealing with Sarah Kerrigan, the Queen of Blades, and with Arcturus Mengsk. A lot of same characters we are really trying to tie up that story line.

**Q:** Which are the new elements of Battle.net?

**A:** On Battle.net now we are not talking a lot about the new features. We will spend more time talking about it at the BlizzCon. We have a lot of great ideas for those things we will include in Battle.net. We will improve the matchmaking system, we will have a lot of new community features and of course we will continue to support E-Sports.

**Q:** Which is the most complex part in the development of a game like StarCraft II?

**A:** It's hard to pick the most complex area of developing any sort of game like StarCraft II. Making games can be quite difficult because you're developing a whole new technology along the gameplay itself. As designers, what I would say is we tried to come up with the units mix and the game mechanics for every unit. We still speak to the old game, but is reinvented for the new game and has just as much as depth and complexity and fun as the original unit mix.

**Q:** Which are the main features of the new graphics engine?

**A:** The new graphics engine is an improvement over WarCraft III. The biggest thing that we really want to do with the new engine is trying to make sure that it supports all the units we have on screen. In WarCraft III we had much lower model units, so with StarCraft II we had to reengineered the engine to support the mass armies. And of course we have all the features of modern games as new shaders, a new lighting system and all the either mumbo jumbo that I'm not equipped to talk about.

**Q:** Rob Pardo has many fans of StarCraft and many are wondering about the division in three chapters for StarCraft II. Why this decision was taken?

**A:** With StarCraft II we are trying to innovate in the single player experience and prototyping how long the story should be and how many choices the players can make on the different missions. quite difficult, because tell the story we want to tell with a new kind of epic space opera. The Terrain campaign is just big as all StarCraft One and all three campaigns are just big as all WarCraft III. So we make decision: we have would a campaing that was so large or we have would more innovations and maybe go in a more linear fashion like we did with our previous games like Starcraft or WarCraft III. It was a very difficult decision: let's go with innovations, let's keep the campaing exceptionally large but will go on ship the follow campaings as expansion sets rather than just having three races in the story line.

**Q:** The PC world is in crisis because of piracy, the strength of the console world and for other reasons. All this does not scare Blizzard, as StarCraft II will sell less than you hoped? There will be a console version?

**A:** I think that every year we hear the question if pc gaming is dead. Pc gaming market continues to grow despite the broadband is growing and the ability to download games at a speed take on before. But our games are focusing a lot about multiplayer elements and of course we have also Battle.net. We haven't expect to haven't the sells that we had before. Our business will continue to grow on PC. We love the PC. No plans to do a console version for StarCraft. We really make a decision of the games and at this point we don't feel we can make an RTS game on console but we can make on PC.

**Q:** Blizzard has made known to be working on a new MMORPG. Someone says that is around StarCraft II and suggests that may be a sort of World of StarCraft. Wrong?

**A:** We are definitely working on a new MMO. It's top secret and undercover.

## **Traduzione – Translation**

**D.** Siamo con Rob Pardo, vice presidente di Blizzard Entertainment e game designer. Quali sono gli elementi di StarCraft II che saranno maggiormente apprezzati dai fan del primo capitolo?

**R.** StarCraft II introdurrà diversi elementi nuovi ma d'altra parte rimarrà molto simile al gioco originale. Abbiamo cercato di reinventare il gioco introducendo nuove unità, nuove meccaniche, ma contemporaneamente abbiamo cercato di mantenere gli aspetti strutturali del predecessore come l'elevata velocità di gioco e l'ampio spazio dato alla componente gestionale. Rispetto ad altri strategici, in StarCraft si spende più tempo sulla propria base e sulla costruzione di grosse armate. Manterremo questi elementi, coniugandoli a nuove unità pensate soprattutto per rinnovare in

maniera significativa la campagna single player. In questa avremo una storia assolutamente immersiva dove il giocatore entrerà in contatto con i personaggi in una maniera più profonda rispetto al passato. Inoltre, potrà scegliere l'ordine delle missioni da affrontare, accumulare denaro per migliorare la tecnologia del proprio esercito e decidere quali unità far progredire nel corso della campagna.

**D.** Come sarà espanso l'universo di StarCraft? Ci sarà una quarta razza?

**R.** Abbiamo discusso per molto tempo riguardo a una quarta razza per StarCraft II e infine abbiamo deciso di non includerla. Pensiamo che mantenere le stesse tre razze del predecessore renda il gioco più divertente. A volte la migliore decisione nella fase di game design non è quella che ti porta ad aggiungere nuove cose, piuttosto quella che ti porta a non aggiungere o a sottrarre.

**D.** Quali sono gli elementi principali della campagna single player?

**R.** La storia di StarCraft II inizia quattro anni dopo gli eventi raccontati in StarCraft: Brood War. Torneranno molti dei personaggi visti nei capitoli precedenti di StarCraft. Nella campagna dei Terrans, Wings of Liberty, il giocatore impersona Jim Raynor, che è uno degli eroi storici dello StarCraft originale. E' stato in fuga dal momento in cui Arcturus Mengsk ha creato il Dominio Terrestre. Raynor continua a lottare ma sta perdendo contro le forze Terrans: inizia da qui StarCraft II e poi nel corso della storia appariranno altri personaggi storici come Sarah Kerrigan, ovvero Queen of Blades, e Arcturus Mengsk. Stiamo cercando di inserire nella storia più personaggi possibile dei vecchi episodi di StarCraft.

**D.** Quali sono le caratteristiche principali del nuovo Battle.net?

**R.** Per il momento non stiamo divulgando molte informazioni su Battle.net. Spenderemo più tempo per parlare di Battle.net al prossimo BlizzCon. Abbiamo diverse idee interessanti per la nostra piattaforma online: miglioreremo il matchmaking e avremo nuove funzioni per la comunità e, ovviamente, continueremo a supportare E-Sports.

**D.** Qual è la parte più complessa nello sviluppo di un gioco come StarCraft II?

**R.** E' difficile cogliere quale sia stata la parte più complessa nello sviluppo di StarCraft II. I giochi per i quali devi realizzare la tecnologia da zero e pensare anche al gameplay sono i più difficili da sviluppare. Dal punto di vista del game design, abbiamo cercato di trovare il giusto bilanciamento delle unità e di adattare queste alle meccaniche di gioco. Gli equilibri erano stati pensati per il gioco originale e adesso abbiamo dovuto rifinirli viste le maggiori possibilità strategiche di StarCraft II, senza rinunciare al divertimento che offriva il primo capitolo.

**D.** Quali sono le caratteristiche principali del motore grafico di StarCraft II?

**R.** Il nuovo motore grafico è basato su quello di Warcraft III. La cosa a cui abbiamo prestato più attenzioni riguarda la gestione di un numero così elevato di unità presenti contemporaneamente sullo schermo. Inoltre, i modelli poligonali di Warcraft III erano molto più semplici, quindi per StarCraft II abbiamo dovuto rivedere profondamente il motore per supportare grossi eserciti. Ovviamente, abbiamo anche tutte le caratteristiche che ci sono nei giochi moderni come nuovi shader, un nuovo sistema di illuminazione e tutte quelle tecniche con strani nomi.

**D.** Q ha molti fan di StarCraft e molti si chiedono della scissione in tre di StarCraft II. Ci spieghi perché è stata presa questa decisione?

**R.** Con StarCraft II cerchiamo di rinnovare l'esperienza di gioco in single player e di trovare un modo per raccontare una storia così lunga e complessa. Inoltre, dobbiamo dare al giocatore l'opportunità di fare scelte diverse nelle missioni. E' abbastanza difficile perché vogliamo rendere StarCraft II una sorta di innovativa opera epica spaziale. La campagna dei Terrans è lunga quanto l'intera campagna del primo StarCraft e tutte e tre le campagne hanno la lunghezza dell'intero WarCraft III. Quindi abbiamo dovuto fare una scelta: lasciare che la campagna fosse così lunga o non seguire la tradizione e fare qualcosa di diverso da StarCraft e WarCraft III. E' stato molto difficile prendere questa decisione. Alla fine abbiamo deciso di lasciare che la campagna principale fosse sensibilmente lunga e di continuare la storia con due espansioni piuttosto che avere tutte e tre le razze in un'unica storia.

**D.** Il mondo PC è in crisi per colpa della pirateria, della forza del mondo console e per altri motivi. Tutto questo non spaventa Blizzard, visto che StarCraft II potrebbe vendere meno di quanto sperato? Ci sarà una versione per console di StarCraft?

**R.** Ogni anno ritorna in auge la storia che il mondo dei videogiochi per PC sta per morire. Non è vero, perché il mercato PC è in continua crescita anche se le connessioni a internet sono sempre più veloci e anche se gli utenti hanno una grande facilità a scaricare software illegale. I nostri giochi si concentrano parecchio sugli elementi multiplayer e, inoltre, abbiamo una piattaforma solida come Battle.net. Non ci aspettiamo di vendere di meno che in passato, il nostro business continuerà a crescere su PC. Noi amiamo il PC. Al momento, non ci sono piani per fare una versione per console di StarCraft. In questo momento non ci sentiamo di fare un Rts per console, perché questo genere va bene solo su PC.

**D.** Blizzard ha fatto capire di essere al lavoro su un nuovo MMORPG. Il rumore che c'è intorno a StarCraft II ci fa pensare che possa essere una sorta di World of StarCraft. Sbagliamo?

**R.** Quello che posso dire è che stiamo lavorando su un nuovo MMO, ma al momento è assolutamente top secret.