

GAMER GUIDE

HARRY POTTER:
QUIDDITCH
CHAMPIONS EDITION



the need to know you didn't know you needed

¿QUÉ ES?

INTRODUCTION



Harry Potter: Quidditch Champions es un videojuego de deportes desarrollado por Unbroken Studios y publicado por Warner Bros. Games bajo el sello Portkey Games. Se lanzará en septiembre de 2024 para PlayStation, PC, Xbox y está previsto que se Lanzará una versión para Nintendo Switch durante la temporada navideña de 2024.



El juego se centra en el deporte del quidditch, en el que los jugadores controlan personajes en varias posiciones y compiten en modos multijugador basados en escobas. Los jugadores pueden diseñar su personaje y jugar para su casa de Hogwarts, su escuela o sus equipos nacionales de quidditch. Es el segundo juego centrado exclusivamente en el quidditch, después de Harry Potter: Quidditch World Cup.

DESGLOSE DE LOS BÁSICOS

Mecánica



Modos

Harry Potter: Quidditch Champions presenta cuatro modos de juego, cada uno de los cuales ofrece desafíos únicos y formas para que los jugadores perfeccionen sus habilidades de Quidditch:

- **Campaña** (en solitario o en modo cooperativo contra bots): Modo Carrera que se puede jugar en solitario o con hasta 3 amigos en modo cooperativo en línea. La campaña está estructurada en torno a 4 partidos de copa, ambientados en lugares emblemáticos del Mundo Mágico.
- **Multijugador (PvP)**: El modo PvP competitivo, donde los jugadores se enfrentan a otros equipos en rápidos partidos de Quidditch en línea.
- **Exhibición** (en solitario o en modo cooperativo contra bots): En el modo Exhibición, los jugadores pueden perfeccionar sus habilidades de quidditch o disfrutar de una experiencia de juego más relajada. Elige los equipos, el mapa y la dificultad, y juega en solitario o con hasta 3 jugadores más en modo cooperativo en línea.
- **Práctica Abierta** (solo contra bots): Para practicar y mejorar sin presión, el modo de práctica abierta permite personalizar por completo la configuración del Quidditch. Los jugadores pueden ajustar el tamaño del equipo, las posiciones y la dificultad. Hay tareas de práctica opcionales disponibles para ayudar a perfeccionar las habilidades para cada rol.



Los partidos de la Copa del modo Campaña cuentan con 5 niveles de dificultad:

- Casual
- Estándar
- Avanzado
- Experto
- Campeón

En cada Copa, los jugadores eligen un equipo, ya sea que represente a una casa de Hogwarts, una escuela mágica o un país. Luego compiten en una ronda de clasificación o de colocación antes de avanzar a una ronda de eliminación (o directamente a la final de las Escuelas del Torneo de los Tres Magos) para obtener la victoria.

Copas del Modo Campaña:

- La Copa del Jardín de la Madriguera Weasley: Esta copa, que sirve como tutorial, permite a los jugadores entrenar con personajes queridos de la casa de los Weasley para dominar todas las posiciones de Quidditch.
- Copa de Quidditch de las Casas de Hogwarts: Los jugadores pueden representar a su casa de Hogwarts favorita y enfrentarse a sus rivales para luchar por su lugar en la cima de las clasificaciones escolares.
- Copa de Quidditch de los Colegios de los Tres Magos: Elige entre Hogwarts, Beauxbatons o Durmstrang y juega partidos de ida y vuelta hasta llegar a la final.
- Copa Mundial de Quidditch: Selecciona 1 de las 16 naciones, clasifica en la fase de grupos y aspira a la victoria en las rondas eliminatorias para convertirte en campeón mundial.



Roles

Los jugadores pueden ocupar cualquier posición en el campo de quidditch y esforzarse por llevar a su equipo a la victoria, ya sea contra la IA o contra otros jugadores. Hay 4 posiciones clave, cada una de las cuales desempeña un papel distinto en el juego:

- Cazadores: Los principales anotadores del juego, responsables de mover el Quaffle por el campo y anotar al lanzarla a través de uno de los 3 aros del equipo contrario. Cada gol le otorga al equipo 10 puntos. Con 3 Cazadores en cada equipo, estos jugadores deben trabajar juntos, coordinándose con los Bateadores y los Porteros, para mantener el impulso ofensivo mientras también defienden al taclear a los oponentes para recuperar la posesión de la Quaffle. Su capacidad para equilibrar la ofensiva y la defensa los hace fundamentales para el éxito de un equipo.
- Guardianes: La última línea de defensa, que protege los postes de la portería de los Cazadores del equipo contrario. Esta posición es desafiante debido a la necesidad de defender los 3 postes de la portería simultáneamente. Los Guardianes en Quidditch Champions también tienen la habilidad única de aumentar la velocidad de sus compañeros de equipo creando anillos especiales en el campo, lo que permite que su equipo contraataque de manera más eficiente. Esta combinación de defensa y juego estratégico hace que los Guardianes sean una parte esencial de cualquier equipo.
- Buscadores: Tradicionalmente, la posición más prestigiosa en Quidditch, tienen un papel revisado en Quidditch Champions. Un ajuste de puntuación nivea el campo de juego y garantiza que el partido no siempre dependa del éxito del Buscador. Los Buscadores deben seguir siendo rápidos y ágiles para capturar la Snitch mientras evitan los ataques de los Bateadores oponentes. Aunque son menos dominantes que en las reglas originales de Quidditch, los Buscadores siguen siendo cruciales para asegurar puntos y contribuir a la estrategia general del equipo.

- **Bateadores:** Su función es interrumpir el juego lanzando Bludgers a los jugadores rivales, especialmente a los cazadores y buscadores, para evitar que avancen o atrapen la Snitch. Desempeñan un papel tanto defensivo como ofensivo, despejando el camino para sus propios Cazadores y protegiendo a sus compañeros de las Bludgers que se aproximan. Los Bateadores aportan un elemento dinámico y de alta energía al juego, ya que interrumpen constantemente el flujo del juego y crean oportunidades para que su equipo triunfe.

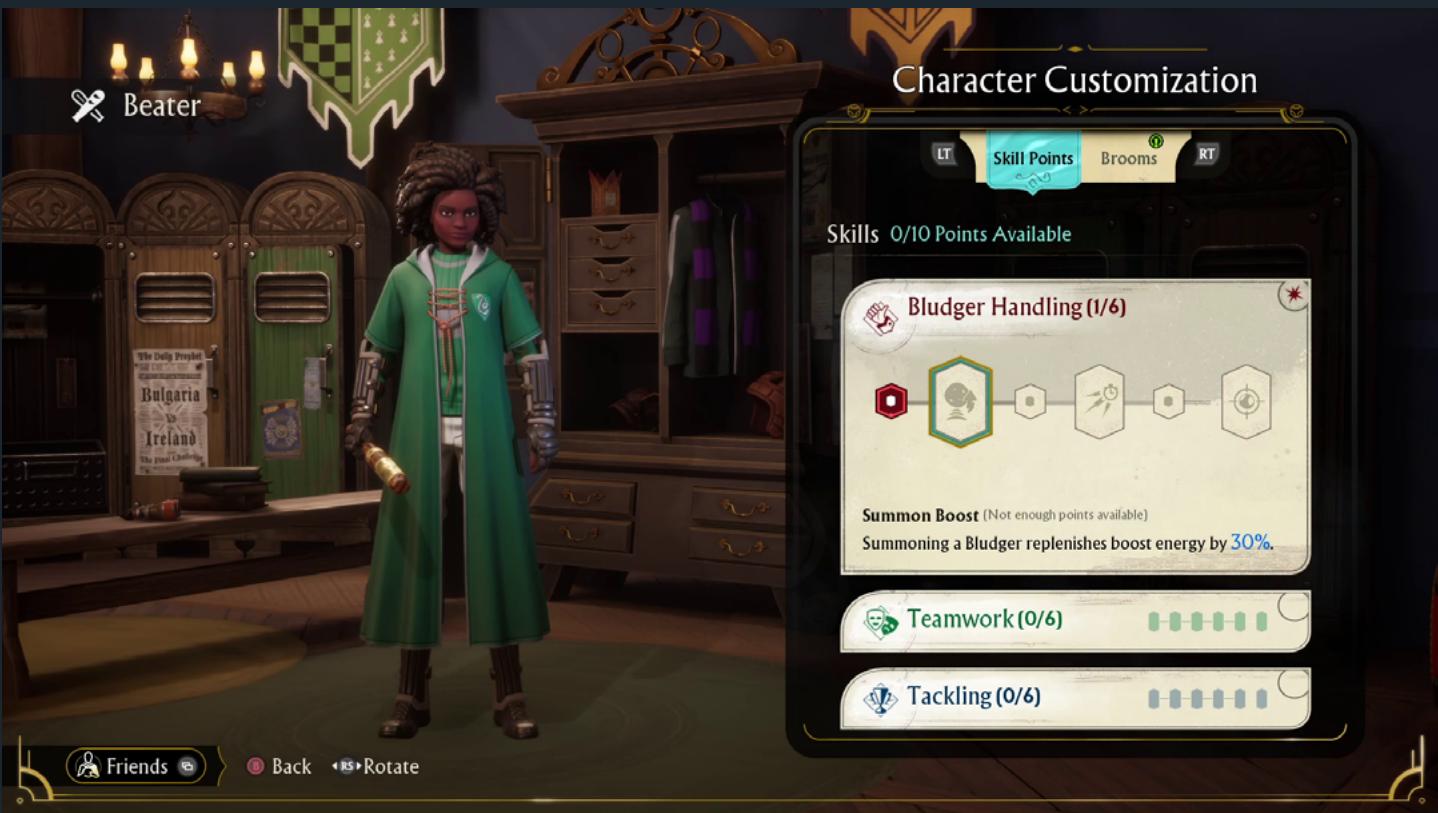
El trabajo en equipo entre estas 4 posiciones es clave para la victoria. Cada rol ofrece desafíos únicos y requiere un profundo conocimiento de las estrategias ofensivas y defensivas, lo que convierte el juego en una experiencia emocionante y completa.



Reglas y formato del partido

En Harry Potter: Quidditch Champions, las reglas del quidditch han sido modificadas con respecto a las versiones originales que se ven en los libros y películas. Cada equipo ahora consta de 6 jugadores en lugar de 7: 3 cazadores, 1 golpeador, 1 guardián y 1 buscador. El juego se juega con 4 pelotas: una Quaffle, 2 Bludgers y una Snitch dorada. Los cazadores ganaban puntos al lanzar la Quaffle a través de 1 de 3 postes de la portería, cada uno con un valor de 10 puntos. Atrapar la escurridiza Snitch dorada otorga 30 puntos en lugar de los 150 originales, y solo terminará el partido durante el tiempo extra. Si un equipo está cerca de los 100 puntos antes de atrapar la Snitch, puede superar el límite y aun así ganar.

En caso de empate cuando se acaba el tiempo, comienza una prórroga de "puntuación dorada", en la que el siguiente gol o la captura de la Snitch aseguran la victoria. Otro cambio afecta a los Guardianes, que ahora pueden ser atacados por los Bateadores a menos que la Quaffle esté dentro del área de puntuación. Sin embargo, después de una parada, los Guardianes no pueden ser tacleados mientras sostienen la Quaffle. Se permite el stooging, donde varios Cazadores pueden colaborar para marcar, pero los equipos no pueden marcar desde un gol en propia puerta y los jugadores, así como la Snitch dorada, deben permanecer dentro de los límites del estadio. Estas actualizaciones brindan un giro nuevo y competitivo al juego tradicional de Quidditch.



Habilidades

Para convertirse en un gran jugador en Harry Potter: Quidditch Champions es necesario dominar las habilidades exclusivas de cada rol. Se puede asignar un máximo de 10 puntos de habilidad por personaje, lo que requiere que los jugadores distribuyan estratégicamente sus puntos en función de su estilo y necesidades de juego. Los puntos de habilidad se comparten entre todos los roles, lo que significa que, a medida que se desbloquean puntos al subir de nivel, se pueden redistribuir libremente entre las diferentes posiciones.

Cada rol tiene 3 árboles de habilidades con 6 niveles, y los jugadores deben subirlos de nivel secuencialmente. Si bien no hay un único camino de habilidades que se considere universalmente el mejor, ciertas habilidades pueden brindar ventajas significativas según la estrategia. Algunos jugadores pueden optar por centrarse en un árbol de habilidades específico, mientras que otros pueden optar por un enfoque más equilibrado entre diferentes árboles. Es importante destacar que los jugadores pueden restablecer y redistribuir los puntos de habilidad en cualquier momento, lo que permite versatilidad en el juego.

Para los Buscadores, las 3 principales rutas de habilidades son:

- Búsqueda: Mejora la velocidad y la eficiencia al perseguir la Snitch dorada.
- Defensa: Aumenta la protección contra las Bludgers y permite al Buscador atrapar la Snitch desde una mayor distancia.
- Interrupción: Se centra en obstaculizar a los Buscadores rivales desequilibrándolos.

Para los Bateadores, los árboles de habilidades son:

- Manejo de Bludger: Mejora el daño de la Bludger, reduce los tiempos de recuperación y agrega objetivos adicionales.
- Trabajo en Equipo: Mejora la capacidad de interceptar Bludgers enemigos y aumenta el rendimiento del equipo.
- Placaje: Aumenta el daño del placaje y desbloquea habilidades de placaje adicionales.

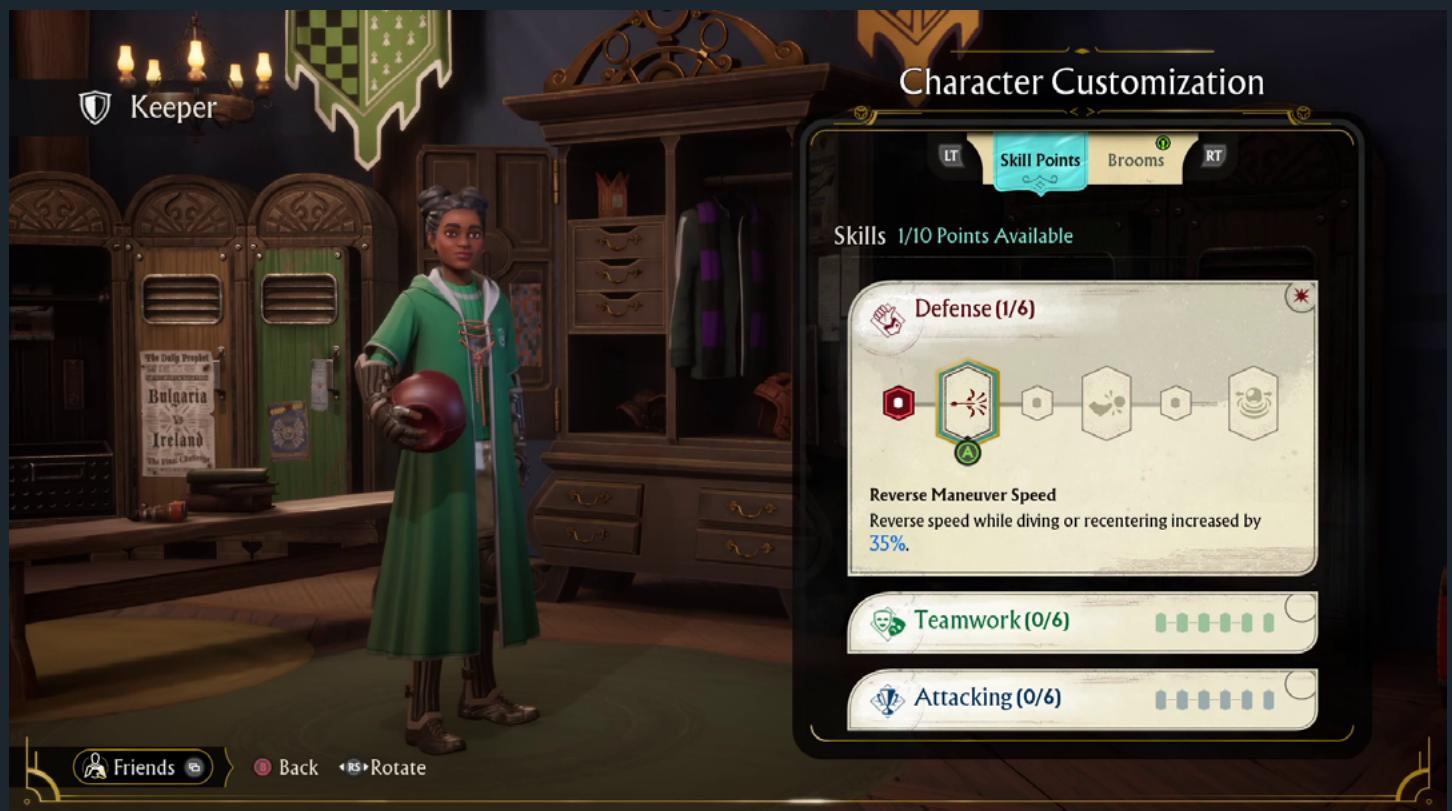
Para los Guardianes, las rutas de habilidades incluyen:

- Defensa: Amplía el radio de captura del portero y mejora la maniobrabilidad.
- Trabajo en Equipo: Reduce los tiempos de recuperación de las habilidades y fortalece las interacciones con los compañeros de equipo.
- Ataque: Aumenta la velocidad de movimiento y mejora la capacidad de patear del portero.

Finalmente, para los Buscadores, los árboles se centran en:

- Manejo de la Quaffle: Aumenta la velocidad de movimiento y la precisión de lanzamiento con la Quaffle.
- Trabajo en Equipo: Mejora las habilidades de pase para crear mejores oportunidades de anotar.
- Placaje: Mejora el daño del placaje y desbloquea beneficios al placar con éxito a los oponentes.

Los puntos de habilidad se obtienen al subir de nivel en la pestaña Carrera, generalmente al completar hitos y progresar en la narrativa. La flexibilidad en la redistribución de los puntos de habilidad permite a los jugadores experimentar con diferentes configuraciones, que se adaptan tanto a estilos de juego agresivos como de apoyo según la situación. Este sistema brinda la libertad de crear personajes que se especialicen en un rol específico o se vuelvan más versátiles en general.





Escobas

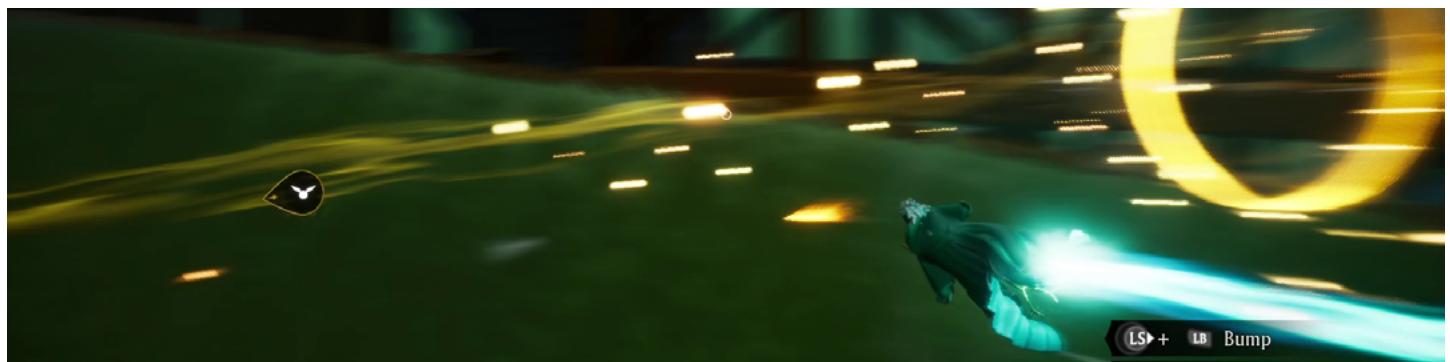
El éxito en el juego no depende solo de las habilidades del equipo, sino también del equipamiento. Los jugadores pueden elegir entre 10 escobas diferentes, cada una con atributos únicos:

- Cleansweep
- Comet
- Shooting Star
- Legacy I
- Legacy II
- Firebolt
- Nimbus
- Oakshaft
- Stormrider
- Swiftstick

Al iniciar el juego, hay 3 escobas disponibles por defecto: la Shooting Star, la Cleansweep y la Comet. Las demás se pueden desbloquear mediante desafíos, recompensas de temporada o comprando ediciones especiales del juego. Las estadísticas de las escobas se dividen en 3 atributos principales:

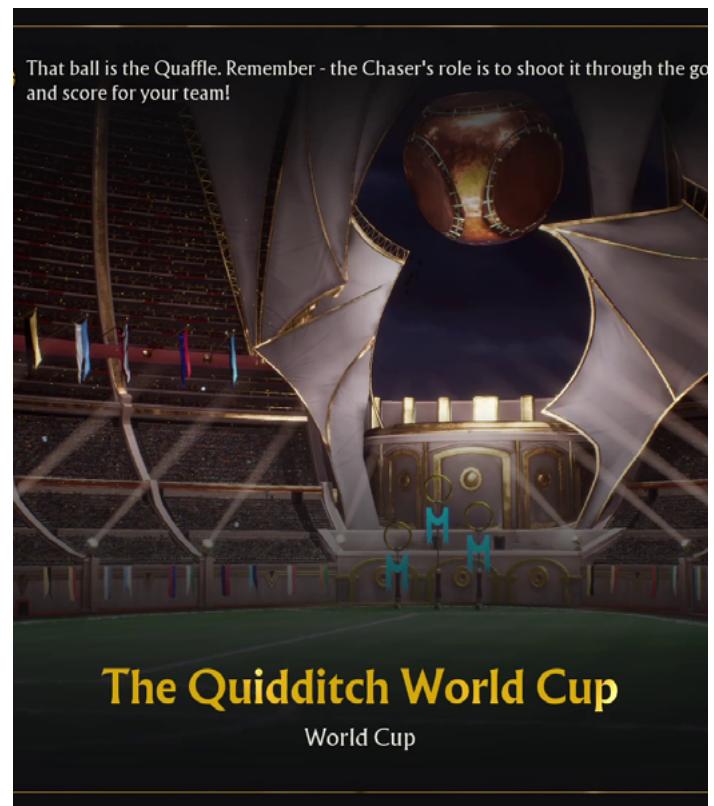
- Velocidad: Determina la velocidad máxima, la aceleración y la eficiencia mejorada.
- Durabilidad: Afecta la salud máxima, la regeneración de salud y el multiplicador de duración del aturdimiento.
- Agilidad: Afecta la velocidad de maniobra, la distancia de derrape y el tiempo de reutilización para esquivar.

Las escobas se pueden mejorar con piedras lunares, una moneda del juego. Sin embargo, como las mejoras son específicas de cada escoba, los jugadores deben calcular con cuidado dónde gastan sus piedras lunares.



Ambiente

Si bien el juego se centra únicamente en el deporte del Quidditch, presenta lugares emblemáticos del universo de Harry Potter.





Parcelas

Hay 6 campos de Quidditch principales, cada uno con entornos y condiciones climáticas diferentes:

- Hogwarts Pitch
- The Burrow
- Beauxbatons
- Durmstrang
- Ilvermorny
- Quidditch World Cup Stadium

El Hogwarts Pitch ofrece 3 condiciones climáticas diferentes, mientras que The Burrow tiene 4, lo que supone diversos desafíos atmosféricos. Los campos de las escuelas rivales, como Beauxbatons y Durmstrang, tienen fondos únicos que representan los edificios de sus respectivas escuelas, aunque los jugadores no pueden explorarlos directamente.



Países

A medida que los jugadores avanzan en la campaña principal, desbloquean campos adicionales y no se requieren DLC para acceder a ellos. El desafío máximo es la Copa Mundial de Quidditch, donde los jugadores compiten a nivel internacional. Los países que aparecen en esta etapa son:

- Canadá
- Estados Unidos
- México
- Jamaica
- Brasil
- Suecia
- Alemania
- Reino Unido
- Francia
- España
- Uganda
- Sudáfrica
- Porcelana
- Japón
- India
- Australia

CONSEJOS Y TRUCOS



Sé agresivo

Si bien los Bateadores tienen naturalmente habilidades ofensivas, los Cazadores e incluso los buscadores también pueden contribuir al ataque. Los Guardianes, aunque son principalmente defensivos, pueden usar su habilidad de patear para placar a los oponentes si inviertes en su árbol de habilidades de placaje. En definitiva, el juego recompensa las estrategias agresivas.

Ser primero es mejor

Si coges la Quaffle antes, puedes obtener una ventaja temprana en Quidditch Champions. Para ello, apunta a la Quaffle y pulsa el botón de placaje para aumentar la velocidad. Esto te ayudará a alcanzarla más rápido, pero prepárate para esquivar los placajes del oponente para mantener la ventaja.

Cambia de estrategia

Cuando se suelta la Snitch, normalmente es mejor cambiar al buscador, pero si estás en medio de una partida o tienes la Quaffle en la mano, termina la partida primero. Una vez que hayas terminado, cambia al Buscador y forma equipo con un golpeador para ir a por la Snitch y el buscador oponente. Ten en cuenta que atrapar la Snitch no garantiza la victoria en esta versión del juego.



CONCLUSIÓN

Harry Potter: Quidditch Champions llena el vacío dejado por Hogwarts Legacy, donde el Quidditch estuvo notablemente ausente. Le da un giro rápido y caótico al amado deporte de los magos. Su sistema de progresión un tanto monótono y su enfoque en las personalizaciones cosméticas entre partidos pueden restarle valor a la experiencia. En definitiva, la verdadera magia ocurre en el campo, donde ofrece la acción que anhelan los fanáticos del quidditch. Con mecánicas de vuelo elegantes e intuitivas y una jugabilidad pulida, se destaca en el campo, ofreciendo una emocionante combinación de estrategia y acción, ya sea jugando en solitario o en modo multijugador.