



Análisis: Days Gone

Dos años nos separan desde que Sony mostró por primera vez la obra de [Bend Studio](#): Days Gone, un exclusivo para PlayStation 4. Un espectacular tráiler nos dejó a todos con la boca abierta al mostrar una frenética batalla con cientos de engendros en pantalla. Ha llovido mucho desde entonces pero, ¿Days Gone está a la altura de lo mostrado en el E3? Ahora lo veremos en el siguiente análisis, en el que evitaremos cualquier spoiler sobre la trama principal.

Un mundo abierto lleno de vida e historia

El mundo de Days Gone es extenso, bonito, lleno de peligros y se sitúa en Oregón, donde reside la desarrolladora, **Bend Studio**. En él podemos encontrar múltiples peligros: **saqueadores, moteros, rips, lobos, osos** y por ultimo pero no menos importante, los **engendros o infectados** de los que hablaremos más adelante.

El mundo se divide en varias localizaciones, regiones y campamentos. Este está **lleno de vida e historia**, cadáveres, filas de coches abandonados, ciudades enteras arrasadas, cuentan lo que allí aconteció. También tenemos ciclos día/noche y cambios climáticos como **lluvia y nieve** que nos avisaran con sonoras

tormentas o con pequeños copos al inicio de cada cambio. Tendremos que decidir cuando y como viajar, ya que de noche y con lluvia podríamos encontrarnos con más engendros pero seremos menos visibles. Todo cuenta en un mundo donde **el peligro acecha en cada esquina.**



En este caótico mundo abierto, encarnamos a **Deacon**, protagonista de esta historia, el cual, a medida que avance la trama principal, lo conoceremos mejor mediante **flashbacks jugables** y cortas cinemáticas. Junto con **Boozer**, nuestro compañero de carretera, deberemos realizar encargos para distintos campamentos repartidos por el mapa ganando experiencia y créditos con los que comprar armas, mejoras para la moto y materiales para sobrevivir en «**La Mierda**», que es como llaman los campistas al mundo exterior.



En la carretera, deberemos movernos rápido e ir con los ojos bien abiertos, ya que el más mínimo despiste nos puede hacer caer en un cable trampa puesto entre los coches por saqueadores o encontrarnos con un pequeño grupo de engendros. Aquí **la moto juega un papel de vital importancia** junto con los suministros que consume.

En primer lugar, el manejo de la moto es fantástico, se siente pesada en cada curva pero sin ser torpe. La podremos mejorar comprando piezas nuevas, como el motor para mayor velocidad, el tubo de escape para hacer menos ruido evitando que nos detecten por el ruido, ruedas para una mayor adherencia en las curvas, nitro para una huida más veloz y una alforja para guardar munición entre otras.

En segundo lugar, los suministros que puede consumir nuestra moto: chatarra y gasolina. Sí, **deberemos estar pendientes del depósito en todo momento para no quedarnos sin gasolina en mitad de la carretera** y con el sol poniéndose. Para ello dispondremos de gasolineras en las que aún queda gasolina, repostando nuestra moto o bidones que encontraremos en grúas móviles. La chatarra la podemos adquirir en diversos lugares, desde edificios, coches y saqueadores. Nos servirá para reparar la moto en caso de que sufra daño.



La moto deberá estar a punto si no queremos ser devorados por ellos, los engendros o infectados, que no zombies. Los engendros son de los principales atractivos del título, junto con el factor supervivencia. A medida que juegas, adquieras conocimientos de como se mueven, donde se encuentran y como atacan. Sientes que **están lejos de ser zombies** y se asemejan más a un tipo de animal, ya que incluso tienen movimientos migratorios. **En las noches es cuando tienen su mayor grado de actividad**, ya que es cuando salen a comer y beber en ríos. Por ello y como ya he comentado, no es lo mismo viajar de noche que de día.

El mundo contra ti

Durante el día se refugian en unos «**nidos**» que construyen con paja y ramas en los edificios, al menos en algunos de ellos. Estos nidos se pueden quemar para liberar la zona de la presencia de engendros con un cóctel molotov y será entonces cuando salgan todos de ahí, así que **ten tu arma a mano o prepárate para correr**.



Como en la mayoría de casos, con estos enemigos tipo zombie, la dificultad escala cuanto mayor sea el número de engendros, es ahí donde entran las hordas. **Las hordas son grandes aglomeraciones de engendros, cientos de ellos**, que se mueven en la noche para buscar comida y agua. Todos van juntos y nunca se separan. Trabajan como una mente colmena, así que si disparas a uno, ya sea desde lejos, todos comenzarán a buscar al enemigo. Estos grupos quizás sean los enemigos más peligrosos de Days Gone, ya que **necesitarás mucha munición y pericia para acabar con ellos**. Al llegar el día se adentran en cuevas, edificaciones grandes, vagones de tren o cualquier espacio medianamente grande para «**hibernar**» hasta la noche, será el mejor momento para atacarles.

Entre los engendros, y solo en ocasiones especiales, existen diferentes variantes que nos pondrán las cosas aún más difíciles. Como por ejemplo: **la chillona**. Siempre mujer, que grita en el momento que intuye el peligro para que un grupo de engendros acuda en su ayuda de forma instantánea.



En «La Mierda», eres tú contra el mundo y eso lo sentimos casi a cada instante, por eso podemos encontrar todo tipo de materiales con los que podremos crear armas, como cócteles molotov, granadas de tubo, virotos para la ballesta, granadas, dispositivos de distracción, granadas de humo, todo es poco cuando debemos luchar contra hordas, osos, lobos o cualquier otro enemigo al que se le haya apetecido matarnos.

Mismas misiones, distintas estrategias

Aunque **la acción, el sigilo y el peligro no dejan de aparecer en cada misión y ruta**, el título peca un poco de repetitivo, ya que los objetivos se parecen un poco los unos a los otros. Aunque siempre se nos permite afrontar el problema a salvar con diferentes opciones: escondernos en la maleza y atacar con sigilo, usar un dispositivo sonoro para alejar al enemigo o llegar con nuestra moto a pecho descubierto y matar todo lo que tengamos delante.



El mundo de Days Gone siempre nos guarda una trampa o algún peligro acechando. **Solo estaremos a salvo en los campamentos.** Los campamentos son pequeños asentamientos de supervivientes que nos servirá para **intercambiar mercancías**, entregar orejas de engendros como recompensa, mejorar la moto con un mayor depósito de gasolina o simplemente comprar un arma para darle su merecido al próximo lobo que nos toque las narices.

En los campamentos también encontraremos misiones secundarias con las que ganarnos unos créditos extras, subir la experiencia de Deacon y la confianza de los supervivientes. Cada campamento tiene sus propios créditos y un nivel de confianza con Deacon, **a mayor nivel, más armas y piezas para la moto desbloqueas para su compra.**

Conclusiones

A título personal, Days Gone me parece un gran juego con muy buenas ideas. Aunque tiene bastantes bugs, fallos en la carga de texturas, bajadas brutales de fps, pantallas de cargas de minutos y en ciertas ocasiones, una mala inteligencia artificial. A pesar de ello, el conjunto de todo lo demás hace que la experiencia sea positiva, aunque con un pequeño regusto amargo. Si lo tuyo son los juegos de supervivencia donde tengas que administrar cada recurso, cada bala y cada

botiquín como si fuera el último con toques de terror, Days Gone es para ti.

Análisis realizado por Agrava

***Si queréis leer más [noticias y análisis](#) de videojuegos, visita PowerUps.
Web independiente de videojuegos***