DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 23 Jul 2012 22:53

Hola tios!

Os comento este mod llamado DayZ para el juego ARMA 2.

Es un mod de zombies que le ha hecho vender a ARMA 2 más de 300.000 copias estimadas para jugar a este MOD.

Comenzamos a la orilla del mar, de una peninsula de 220 Km cuadrados. Estamos solos, sin comida, bebida, ni armas, rodeados por zombies letales. Tedremos que sobrevivir. Simple y llanamente eso. Tendremos que conseguir comida, bebida, armas, municiones, instrumentos para orientarse (brujula, reloj, mapa) para cazar animales, despedazarlos y cocinarlos. Necesitaremos medicinas para vendarnos, superar shocks de diversa indole. NEcesitaremos herramientas y repuestos para reparar vehiculos, así como combustible. Todo en medio de un gran mapa, en el cual los suministros son realmente escasos y se encuentran en los pueblos y ciudades, que es precisamente donde hay más zombis.

Además es persistente. Si dejas algo en un servidor al desconectarte, el objeto estará esperandote cuando vuelvas a entrar a ese servidor, a menos que haya pasado otro jugador, lo haya visto, y se lo haya llevado.

En cada servidor caben hasta 50 jugadores. Todos buscando recursos para sobrevivir. Podeis encontraros con otro jugador, pero sereis incapaces de saber si es amigo o enemigo. Podeis aliaros para tener más posibilidades de sobrevivir, pero tambien puede pegarte un tiro para saquearte tus suministros.

Los zombis, son lentos, pero solo cuando están tranquilos. En cuanto te perciben comienzan a correr como los infectados de "28 dias despues", el sonido de las armas puede atraer a zombis cercanos, y aparte no tienes demasiadas balas, con lo que no suele ser buena idea ir en plan commando.

Puedes guardar objetos en los maleteros de los vehiculos, o cuardarlos en tiendas de campaña, o guardarlos en edificios abandonados... y más te vale ocultar bien esos objetos porque si alguien los vé se los apropia.

Tambien es curioso el ciclo de DIA y NOCHE. Son a tiempo real, es dicir, un minuto de la realidad es un minuto de juego. El servidor es el que marca la hora de juego. Si jugais en españa y lo haceis de dia,

pues será de dia en el juego. Si jugais de noche será de noche, a menos que vayais a un server de EEUU, por ejemplo.

En fin un buen juego, tenso, tenso... os lo recomiendo y además si buscais en YOUTUBE DayZ encontrareis un monton de videos explicando como es la experiencia de juego.

Ahora mismo el ARMA 2: COMBINATED OPERATIONS (es decir el juego con una expansión, que es lo necesario para el DayZ, cuesta 14,99 € en Steam.

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por hugoelmensajero - 31 Jul 2012 11:10

_____

Nosotros acongojados nos tiramos al suelo y observamos la rocambolesca situación con el corazón en la mano, como vengan hacia nosotros y nos vean estamos muertos, pero tras recorrer medio mapa no vamos a morir ahí, nos guardamos silencio de radio y esperamos a que se alejen, luego nos arrastramos lentamente hasta el granero donde está Keke para sacarle de ahí y darle los suministros para sobrevivir.

Ahora si, nos vamos, pero no sin antes cocinar un poco de carne de oveja que llevábamos encima y que en algún momento podría salvarnos la vida.

Como veis la experiencia es bastante tensa, se pasa mucho nerviosismo y es realmente inmersivo, también me gustó la carrera para llegar al refugio en la montaña antes de que anocheciera, ya que si llevas una bengala en la mano de noche eres una diana andante xD

Que sepáis que estoy grabando parte de las partidas para hacer una serie en youtube, hoy estará el primer video, os lo colgaré por aquí para que veais como es el juego.

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 31 Jul 2012 11:38

_____

Ya decía yo que mis armas hacían poco daño. Antes me parecia que me podia cargar un zombi con la pistola makarov de un disparo...pero ayer me comieron vivo un par de veces, y casi le debia vaciar un cargador entero de pistola a un solo zombi para matarlo.

La explicación es que desde el último parche, muchas armas han bajado su rendimiento.

Aqui teneis una tabla comparativa del rendimiento de las armas:

dayzdb.com/database/weapon-comparison

Y aquí una lista con los cambios en las armas del último parche:

dayzdb.com/news/weapon-changes-in-arma2-162

El rifle Lee enfield ahora es más silencioso (de 234m a 162m), pero ha bajado su daño de 12500 a 6722, y la pistola makarov, de 2000 a 889.

Es decir... Ahora el juego es muchisimo más puteante al principio. La makarov pasa a ser casi inservible, ya que casi tienes que gastarte un cargador por zombi. Y si encontrais a humanos, más os vale dispararle una buena ráfaga, porque puede que no os lo cargueis a la primera...

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CeltíberoKeke - 31 Jul 2012 12:58

_____

jopelines. me he tenido que meter en una reunion y ya me habeis destriapdo el final de la historieta jejeje.

por cierto el AK-47 hacem enos ruido que el lee-enfield y menos daño tb segu las tablas (y la ballesta es la ostia pero a corta distancia...

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 31 Jul 2012 13:02

_____

Si se unieran dos o tres celtis más, seria la pera!!

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CeltíberoKeke - 31 Jul 2012 13:46

_____

sep...

ademas tenemos que hacer quedadas, que desde ayer, me da miedo entrar solo a los servers jejejeje

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 31 Jul 2012 14:46

_____

Quedamos el jueves... a las 22:00 os viene bien, en la colina donde nos quedamos y en betagam3rs se5?

Esta tarde voy inspeccionar los alrededores, a ver si encuentro algunos análgesicos (painkillers) y algo de munición para la pistola.

Otros objetos útiles de encontrar serían la tienda de acampada, algunas vendas, y una brújula para vosotros.

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CeltíberoClearco - 31 Jul 2012 15:28

_____

CeltíberoKeke escribió:

.. bien, ahora si que lo tengo decidido, si empieza la deshidratacion me abro paso a tiros hasta el granero y que sea lo que dios quiera..

:ooooh:

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por hugoelmensajero - 31 Jul 2012 16:33

_____

Cierto, han bajado el sonido de la AK, ya puedes disparar tranquilo xD

Ok, yo he quedado hoy con laertes para inspeccionar los alrrededores, pero el jueves a las 22:00 quedamos para hacer mas avances ^^

Clearco a ver si te pillas el juego leñe ! Que aquí nos falta un estratega como tú xd

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 31 Jul 2012 17:09

_____

veamos.... Thader, Clearco, Caudillo y Jeno, tienen el arma 2. A ver si se animan!

Pichas, venios pà Spaña!!

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 31 Jul 2012 20:04

_____

Buen tutorial sobre armas, movimientos e inventario.

SObretodo el tutorial de armas está muy bien, porque te las explica practicamente todas:

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CeltíberoKeke - 01 Ago 2012 10:57

_____

CeltíberoClearco escribió:

CeltíberoKeke escribió:

.. bien, ahora si que lo tengo decidido, si empieza la deshidratacion me abro paso a tiros hasta el granero y que sea lo que dios quiera..

:ooooh:
como veo que te ha molado el relato lo continuo ...

espero, sigo en el puesto de caza..

Por la radio escucho a Hugo y laertes, me dan animo, y me tranquilizan diciendo que llevan suminitros, que no intente esa locura.. pero la deshidratacion no entiende de palabras, cada vez estoy peor y la

situacion es mas desesperada...

Empiezo a apuntar a mis objetivos, por cual empiezo?, por el que va vestido de militar? por el de negro?... son todos zombies putrefactos, que en cuanto pegue el primer disparo se avalanzaran sobre mi para despedazarme, el primer tiro sera el principio del fin...

De repente, en una fraccion de segundo todo cambia, entra volando desde la izauierda de mi campo visual un jeep militar, haciendo un ruido ensordecedor, como por arte de magia, todos los zombies se vuelven hacia su nueva presa, empiezan a correr, pero el jeep lejos de huir, les pasa una y otra vez por encima, en un baile bellisimo para mis ojos, le acompaña un quad, y siguen dando vueltas en el campo, empujando y "matando" a esas bestias, por la radio, Hugo y Laertes desconcertados me preguntan que pasa, el jeep se aleja hacia su posicion y consiguen verlo, pero no dan credito...

El jeep gira y el momento feliz se pasa, ahora mismo hay como unos 50 zombies persiguiendo al jeep... y se dirigue a la posicion en la que estan mis compañeros.

Es el momento me dice una vocecita en mi interior, en decimas de segundo reacciono, dejo ese baile macabro, y salgo de mi puesto de caza para ir a refugiarme al granero, corro como alma que lleva el diablo, rezando para que este esfuerzo no sea el último, un desmayo podria ser fatal...

Mientra la situacion de Hugo y laertes es comprometida, retroceden, el jeep empieza a alejarse de mi posicion y se acerca peligrosamente a la suya, y ellos no pueden correr como un jeep por lo que se les viene encima una buena...

Llego al granero, y maldicion, no estoy solo, hay 3 de ellos dentro se giran y me miran pero no les doy tiempo a más, una buena rafaga de mi Ak-47 hace que de momento no se vuelvan a levantar, pero estoy en peligro, ni un jeep a todo tren ha sido suficiente para limpiar la zona; me tengo que dar prisa, exploro el granero...

Mierda, nada de beber, empiezo a ver borroso, hay una ballesta y unas cuantas latas vacias...alguien se me ha adelantado. Joder!...

Cansado, muy cansado me asomo a la puerta, esta todo en silencio, no hay criaturas cerca pero no hay contacto de radio con mis compañeros, me empiezo a preocupar hasta que de repente veo a Hugo, esta muy cerca, y me hace señas para que me encuentre con ellos en el bosque. al final he llegado, lo he conseguido y mis compañeros me han salvado la vida. traían bebida de sobra de un supermercado

que han saqueado de camino... nos retiramos, los zombies pueden volver, son criaturas de costumbres y no queremos estar aqui si lo hacen.

Y ahora... pues tenemos que que establecer una base, un pequeño lugar al que poder llamar "hogar"; un sitio seguro en este mundo loco y sin sentido donde cualquiera te puede matar para quitarte un paquete de cerillas,o donde en cualquier esquina puede aparecer un infectado y mandarte al otro barrio...

Os apuntáis o que pasa? que es gratis!!!

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CELTIBERO_LAERTES - 01 Ago 2012 11:10

_____

He publicado un mensaje en el grupo de Steam de Celtiberos solicitando refuerzos... llegará la ayuda a tiempo?

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por CeltíberoKeke - 01 Ago 2012 11:14

_____

lo cierto es que es un buen momento estando como estamos tan cerca de la costa...

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)
Publicado por hugoelmensajero - 01 Ago 2012 13:12

_____

Jajaja muy buen relato Keke

Pues sí, a ver si alguien más se nos une, he estado pensando y se me ocurren dos caminos, o bien tirar de nuevo para el Norte y reunir fuerzas para saquear una base militar o bien adentrarnos en una ciudad

para conseguir las piezas necesarias para un vehículo, pero para ello antes necesitaríamos una tienda de campaña.

Os dejo el primer video de la saga de DayZ que voy a hacer en el canal, en este Laertes básicamente me enseñó como iba el juego:

==========

Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CeltíberoKeke - 01 Ago 2012 13:32

_____

doble post, por favro eliminadlo

==========