

## 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 península de 220 Km cuadrados. Estamos solos, sin comida, bebida, ni armas, rodeados por zombies letales. Tendremos que sobrevivir. Simple y llanamente eso. Tendremos que conseguir comida, bebida, armas, municiones, instrumentos para orientarse (brújula, reloj, mapa) para cazar animales, despedazarlos y cocinarlos. Necesitaremos medicinas para vendarnos, superar shocks de diversa índole. Necesitaremos herramientas y repuestos para reparar vehículos, 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 zombies.

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. Podéis encontraros con otro jugador, pero seréis incapaces de saber si es amigo o enemigo. Podéis aliaros para tener más posibilidades de sobrevivir, pero también puede pegarte un tiro para saquearte tus suministros.

Los zombies, son lentos, pero solo cuando están tranquilos. En cuanto te perciben comienzan a correr como los infectados de "28 días después", el sonido de las armas puede atraer a zombies 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 vehículos, o guardarlos en tiendas de campaña, o guardarlos en edificios abandonados... y más te vale ocultar bien esos objetos porque si alguien los ve se los apropia.

También es curioso el ciclo de DÍA y NOCHE. Son a tiempo real, es decir, un minuto de la realidad es un minuto de juego. El servidor es el que marca la hora de juego. Si jugáis en España y lo hacéis de día,

pues será de día 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 buskais en YOUTUBE DayZ encontrareis un monton de videos explicando como es la experiencia de juego.

Ahora mismo el ARMA 2: COMBINED 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 - 05 Ago 2012 11:23

Mira hazlo más facil, ve aquí: [dayzmod.com/?Download](http://dayzmod.com/?Download)

Instálate el &quot; Six Updater Suite (Recommended)&quot;

Ejecutas el programa y pinchas el boton gigante de la izquierda que pone &quot;Update&quot;, luego el mismo botón pondrá &quot;Verify&quot; y le vuelves a dar, y finalmente pondrá &quot;Play&quot;, le vuelves a dar y ya se abre el juego.

Es un instalador automático para que no haya problemas de esos =)

=====

---

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por Sibitien - 05 Ago 2012 12:37

Bueno, creo que ya esta solo una cosilla mas ( como podeis ver la que sabe aqui es mi mujer , yo soy un poco arcaico en materia informatica, unga unga... ), al acceder al modo multijugador me aparecen 40000000000000000000 de partidas, como se cual es la vuestra? o me uno a cualquiera y os tengo que buscar? Eso del server que puso Laertes no se donde deberia ponerse para localizaros si es que hay que poner algo de eso, gracias atodos por vuestra comprension ante este humilde cromagnon informatico.

PD: Quiero mi spectrummmmmmmmmmmmmmmmmmmmm!!!!!!!

=====

---

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por hugoelmensajero - 05 Ago 2012 16:00

Ok, mira, abajo en la lista de servidores pone "Filtro", dale ahí y escribe en la búsqueda "betaga", luego te saldrán 4 o 5 servidores solo, jugamos en todos ellos dependiendo de la situación, tendrás que preguntarnos en el momento en cual andamos para encontrarnos =)

=====

**Re: DayZ (MOD DE ARMA2)**

Publicado por Sibitien - 05 Ago 2012 16:24

---

:banana: recibido, cambio y corto, gracias :banana:

=====

**Re: DayZ (MOD DE ARMA2)**

Publicado por CELTIBERO\_LAERTES - 05 Ago 2012 20:00

---

Hay un programa llamado DayZ commander, que filtra los servidores, por hora (del juego), ping, si es de día o de noche en el juego.. te guarda un registro de los servidores donde has estado, añadirlos a una lista de favoritos y añadir amigos para entrar directamente a los servidores donde estén conectados.

100% recomendado.

=====

**Re: DayZ (MOD DE ARMA2)**

Publicado por DWarrior - 08 Ago 2012 23:32

---

Cuenten mas por favor, son la única razón por la que me conecto al foro. :D

=====

**Re: DayZ (MOD DE ARMA2)**

Publicado por CELTIBERO\_LAERTES - 09 Ago 2012 12:09

---

Bueno, veamos, Hugo y yo nso encontramos con un TRAMPOSO INVULNERABLE, que nos dejó hecho un asquito. Cambiamos de servidor, nos fuimos a otro, y plantamos la tienda de campaña. Hugo tenía la pierna rota, de manera que el nene tuvo que ir hasta el hospital de la otra punta del mapa. Solo tenía una lata de refresco y una lata de favada del litoral.

Mi personaje comenzó el viaje con 6000 de vida. Llegué al hospital, cargué TODO el macuto de medicinas y me encaminé de regreso. El viaje de ida había durado unas dos horas, y consumí las provisiones. Justo saliendo de la ciudad del hospital fui atacado por un zombie. Fue abatido pero me hirió, de manera que mi personaje veía todo borroso, y le costaba trabajo orientarse. La sed y el hambre le urgían a llegar pronto, pero entre la pérdida de sangre y la falta de luz al estar ya anocheciendo hicieron que mi personaje se perdiera a mitad de camino. Por suerte encontré las referencias necesarias para llegar a un granero conocido. Lo hizo casi desfallecido, y el esfuerzo le pasó factura: se desmayó justo al pasar la puerta del granero. Al despertar se ocultó dentro del granero y usó su radio para buscar ayuda.

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CELTIBERO\_LAERTES - 09 Ago 2012 12:26

---

Llegó un tal Eddard, amigo de Hugo, que me restituyó de la sed y la fatiga del heroico viaje. Juntos buscamos la tienda donde estaba Hugo con su pierna rota. Se la curamos y decidimos hacer una expedición.

Bueno, he de decir que en mis correrías encontré un traje de camuflaje para el bosque, un gps, una linterna infrarroja militar, cuchillo de caza, una caja de herramientas y alambre de espino para trincheras. Eso sí, perdí toda la munición de la AK74. Creo que hugo lo vendió :v:

Bueno, pues los tres decidimos ir a un campamento militar que está algo lejos. De manera que decidimos hacer en dos etapas. En esta primera etapa exploraríamos varias torretas de observación del ejército para buscar municiones y armamento. Después iríamos a una colina con una gigantesca torre de telecomunicaciones del ejército.

Entramos en un bosque donde había una de las torretas, y camino a ella encontramos TODO un campamento de tiendas de campaña. ¡Al suelo! No sabemos si hay centinelas o francotiradores vigilando esto, o si simplemente es un cebo para cazar incautos. Nos desplegamos y exploramos algunas tiendas. Encontramos mucho material y estábamos muy contentos. Dos de nosotros saqueando las tiendas y otro vigilando las inmediaciones. Como tengo un traje de camuflaje y estoy en el suelo soy bastante imperceptible, de manera que veo llegar a la linde del campamento a dos tipos, agachados y con armas. Les advertimos por el micro: ¡ALTO, NO OS MOVAIS, APUNTAD HACIA EL SUELO O DISPARAMOS!

Los encañonamos, ellos fueron muy cautos, nosotros nos fuimos retirando poco a poco pero vigilando a los desconocidos en todo momento. En un momento dado, mis dos compañeros se levantaron y se retiraron mientras yo aprovechaba mi camuflaje para vigilar que nadie nos seguía. El resultado fue favorable, ya que conseguimos algunos objetos, entre ellos una tienda de campaña.

Salimos del bosque y nos dirigimos, dando un rodeo a la torre de telecomunicaciones del ejército. Estaba muy vigilada, hubo varios disparos contra bandas de zombies y al final entramos en el recinto militar. Lo examinamos, se subió a lo alto de la torre y no encontramos nada de utilidad. Ahora estamos en la linde del bosque para hacer la segunda etapa hasta el campamento militar.

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por hugoelmensajero - 09 Ago 2012 13:22

---

Las roturas de huesos están a la orden del día, por suerte hemos hecho acopio de morfina para el viaje, y que en la grandísima torre militar que veíamos a lo lejos solo hubiese un motor fue bastante decepcionante...

En todo caso ahora sabemos donde está el campamento de otros supervivientes y podremos saquearlo en algún otro momento.

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CeltiberoJaskier - 09 Ago 2012 13:45

---

Entre los relatos de Laertes y los videos de Hugo me estoy enganchando a vuestras aventuras xd 🤔

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CELTIBERO\_LAERTES - 09 Ago 2012 14:23

---

Lástima que el mod tenga tantos bugs. Por suerte, ayer se hizo oficial que va a salir como juego independiente. A ver si eso hace que salga algo bueno bueno

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por DWarrior - 10 Ago 2012 03:13

---

Que tristeza por los asaltados, pero esto es supervivencia.

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CELTIBERO\_LAERTES - 10 Ago 2012 09:06

---

No le quitamos casi nada, no nos dio tiempo. Un par de cajas de antibioticos, una tienda de campaña y creo recordar que un cargador. Eso por mi parte, no se si los demás encontraron algo.

=====

## Re: DayZ (MOD DE ARMA2)

Publicado por CeltiberoLoky - 10 Ago 2012 19:48

---

### **CELTIBERO\_LAERTES** escribió:

Lástima que el mod tenga tantos bugs. Por suerte, ayer se hizo oficial que va a salir como juego independiente. A ver si eso hace que salga algo bueno bueno

¿Sí? entiendo que no habrá que comprar packs y demás como ahora...si sale mejor de precio quizás me lo compre :zombi:

=====