

# GUÍA DEL GAMER

EDICIÓN  
DYING LIGHT 2  
STAY HUMAN

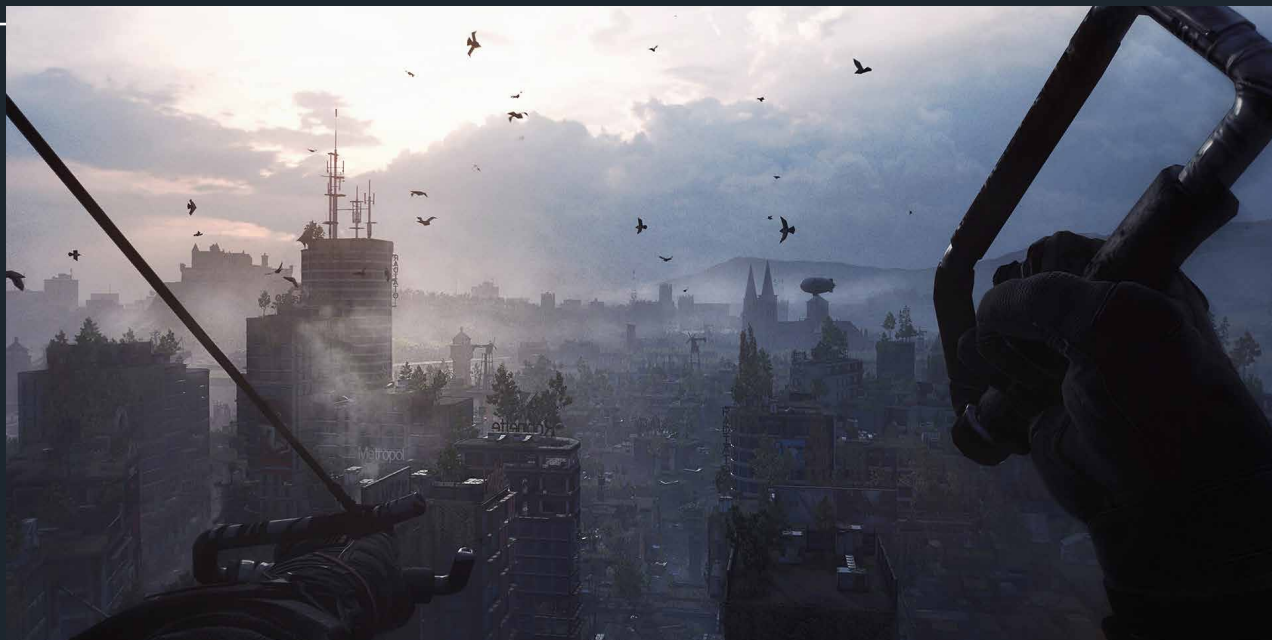


la necesidad de saber lo que no sabías que necesitabas



# ¿QUÉ ES?

*Dying Light 2 Stay Human* (en adelante, *Dying Light 2*) es un juego de rol de acción de supervivencia y terror en primera persona de mundo abierto. Menudo trabalenguas, ¿verdad? Este juego es la secuela de *Dying Light* y tiene lugar unos veinte años después. Desarrollado por Techland y editado por Techland Publishing, el juego se ha retrasado varias veces antes de salir a la venta finalmente en febrero de 2022. Ha sido bien recibido por los jugadores, con cinco millones de unidades vendidas en el primer mes.



✕

□



Con un nuevo protagonista, Aiden Caldwell, *Dying Light 2* se centra mucho más en la narrativa que el juego anterior. Situado en una nueva y moderna «Edad Oscura» para la humanidad, el diseño narrativo anima a los jugadores a estar atentos a los personajes no jugadores y a preocuparse por ellos, destacando el hecho de que todas las decisiones tienen consecuencias reales. Los zombis ya no son el principal enemigo, puesto que los humanos hostiles adquieren mayor protagonismo. Vuelven muchas de las mecánicas que los jugadores disfrutaron en el juego anterior, ¡pero con mejoras, por supuesto! Prepárate para mucha acción de parkour y forma equipo en el modo multijugador cooperativo para explorar y sobrevivir.

Necesitarás todo tu ingenio para enfrentarte a este mundo postapocalíptico. Estamos aquí para ayudarte, ¿o no? La primera lección: confía con prudencia...



# ANALIZAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS

## Juego

El juego está ambientado en la ciudad de Villedor, una ciudad europea ficticia, en la que hay un enorme mundo urbano abierto que puedes explorar libremente. Rebusca en la ciudad para encontrar recursos, activa los molinos de viento para atraer a los supervivientes y a los comerciantes (que luego crearán asentamientos), interactúa con las distintas facciones y toma decisiones que alteren el mundo.

Algunas decisiones abrirán o cerrarán zonas de la ciudad; otras fortalecerán a una facción y destruirán a otra. Deberás jugar varias veces para descubrir todos los caminos que puede tomar tu personaje.



## Combate

**Zombis:** luchar contra los zombis no es demasiado complicado. Solo se convierte en un problema si empiezan a amontonarse a tu alrededor. Por suerte, los zombis se mueven con bastante lentitud y solo pueden realizar unos pocos ataques. Se sabe que los zombis corrientes se abalanzan sobre ti y, a veces, te embisten y te muerden. Durante el combate aparecen indicaciones QTE (acto rápido) que pueden ayudarte a evitar daños mayores. Dada su falta de agilidad, son ideales para practicar tus habilidades de defensa.

**Humanos:** ¿Luchar contra humanos? Un poco más difícil que contra los zombis. Todos los humanos llevan armas y no dudan en utilizarlas. Los bandidos son los únicos humanos que atacan al ser vistos, pero todos los humanos podrían ser tu enemigo, así que actúa con precaución cuando estés cerca de ellos.





## Parkour

El parkour es un elemento crucial del juego. Tienes que aprender a correr libremente, ¡y tienes que aprender rápido! El juego hace que sea relativamente fácil de dominar desde el principio.

### Esprintar

Antes de practicar el parkour, primero hay que saber esprintar. Por suerte, es muy fácil de hacer. Solo tienes que moverte hacia adelante y en unos segundos empezarás a esprintar. Enseguida estarás corriendo libremente y haciendo todo tipo de acrobacias.

### Saltar

¡El mundo es tu terreno de juego! El siguiente paso del parkour es encontrar algo donde saltar. No debería costarte demasiado, porque el mundo está lleno de objetos y edificios diseñados precisamente para este fin. Si saltas por las cornisas o los tejados, ganarás bastantes puntos de parkour, así que empieza a acumularlos.

### Utilizar las barras trepadoras

Cuando estés en una azotea, encontrarás unas cuantas barras trepadoras esperando a que las utilices. Las barras trepadoras solo pueden ayudarte dentro del juego. No dudes en utilizarlas porque son una forma estupenda de mantener vivo tu combo de parkour, y si aterrizas con éxito, también obtendrás una pequeña bonificación.

### Utilizar las grúas

Mientras recorres Villedor, seguro que verás alguna grúa de construcción levantando un objeto. Y si sigues corriendo, empezará a levantarse en la dirección contraria. Utilízalo para saltar al tejado o saliente más cercano y ganar una buena cantidad de puntos de parkour, tanto por haber saltado sobre él y como desde él.



## Árboles de habilidad

Hay dos categorías de árboles de habilidad en *Dying Light 2*: «Combate» y «Parkour». Ganarás puntos por todas las acciones de combate y por las acrobacias de parkour. Por la noche ganas el doble de puntos, pero a diferencia del primer juego, se necesitan más puntos de habilidad para desbloquear todo el árbol. Tu resistencia y tu salud deberán subir de nivel para desbloquear habilidades avanzadas. Las habilidades de combate requieren salud, mientras que las habilidades de parkour requieren determinados niveles de resistencia.



- **Salud:** te permite soportar más daño en las caídas o cuando te golpean los enemigos. Para aumentar la salud, recoge 3 inhibidores y aplícalos en el menú de habilidades.
- **Inmunidad:** te permite permanecer en la oscuridad durante más tiempo. La inmunidad aumenta automáticamente cada vez que tu resistencia o tu salud suben de nivel.
- **Resistencia:** te permite escalar más alto y luchar más tiempo sin perder el aliento. Para aumentar la resistencia, recoge 3 inhibidores y aplícalos en el menú de habilidades.

**Combate:** aumenta tu competencia de combate luchando y matando a los enemigos. Los movimientos más avanzados equivalen a más puntos de competencia.

**Parkour:** aumenta tu competencia de parkour realizando acciones como saltar, escalar, deslizarte, etc. De nuevo, los movimientos más avanzados equivalen a más puntos de competencia.

## Facciones



**Pacifadores:** los Pacifadores son antiguos soldados decididos a instaurar la ley y el orden en el nuevo mundo. Están inmersos en una tensa «Guerra Fría» con su principal rival, los Supervivientes, y luchan constantemente contra los Renegados. Son conocidos por sus hábitos autoritarios y agresivos.



**Peregrinos:** los Peregrinos son un grupo de supervivientes marginados que viajan por todo el mundo; hacen de mensajeros y son la única forma real de comunicación a larga distancia que queda entre los asentamientos humanos. Para muchos supervivientes, tienen mala fama debido a su costumbre de ir y venir.



**Renegados:** los Renegados son un colectivo de bandidos poderoso pero poco organizado. Roban todo lo que pueden y destruyen cualquier cosa o persona que se interponga en su camino para perjudicar a sus enemigos.



**Supervivientes:** una facción organizada principalmente en torno a la supervivencia, centrada en la vida sostenible y la acción comunitaria. Son una de las principales facciones de la ciudad y tienen una relación incómoda con los Pacifadores, que ven sus costumbres como peligrosas y poco fiables.

## Infección

*Dying Light 2* introduce el concepto de ciclo de vida infectado, lo que significa que hay estadios de infección.



**Viral:** el estadio Viral es el de alguien a quien acaban de morder y que se ha infectado, por lo que todavía muestra rastros de humanidad. Es alguien muy rápido y muy peligroso, pero evita el sol a toda costa.

**Mordedor:** al cabo de un tiempo se convierten en Mordedores, que son básicamente los zombis normales que todos conocemos. Intentarán agarrarte, pero son bastante lentos y esquivarlos es mucho más fácil. La luz del sol también les perjudica.



**Degenerado:** este es el estadio final de evolución de los infectados. Son zombis en descomposición que literalmente se deshacen. Cuanto más se exponen a la luz del sol, más se debilitan. En realidad no son muy peligrosos, pero aún así debes estar alerta.

**Volátil:** a veces la evolución da un giro diferente y acabas con el penúltimo infectado. Son extremadamente peligrosos y ágiles, por lo que te recomendamos que te escabullas de ellos al principio, ya que alertarán de tu presencia a todos los demás infectados de la zona. Si te enfrentas a uno de estos, prepárate para una gran pelea.







## Fabricación

En *Dying Light 2*, la fabricación empieza con los planos. Puedes ver estos planos y fórmulas en tu menú, en la categoría de fabricación. Cada fórmula aparecerá en una lista con las piezas y los ingredientes necesarios, que se mostrarán cuando pases el cursor por encima.

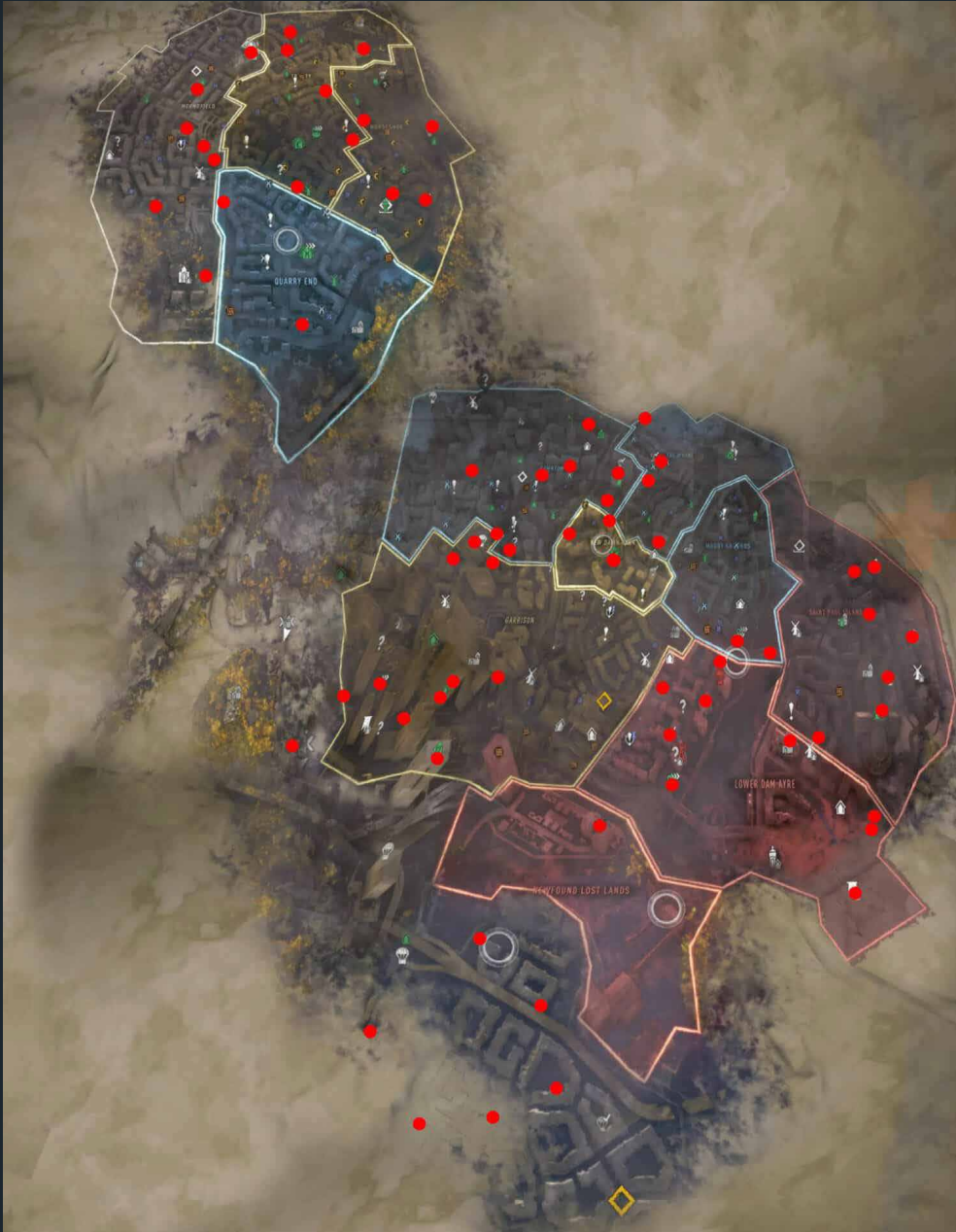
¡Consigue todos los que puedas! Cada región de Villedor dispone de centros donde puedes descansar, aceptar misiones y comerciar. Uno de los vendedores es el Artesano, que se indica con el icono de una llave inglesa y un martillo. Encuéntralos y gástate dinero del Viejo Mundo en planos.

UBICACIÓN  
UBICACIÓN  
UBICACIÓN  
UBICACIÓN



## Entorno

El mapa es unas cuatro veces más grande que el del juego anterior, y puedes ir a los centros principales de cada ubicación con un viaje rápido.



### Ubicaciones

#### Villedor Viejo

Trinidad | Herradura | Final de la Cantera | Tierra de Sabuesos

#### Bucle central

Centro | Caserna | El Embarcadero | Terrenos Embarrados | Parque Nuevo Amanecer | Isla de San Pablo  
| Presa inferior Ayre | Tierras Perdidas Redescubiertas

# Objetos

## Armas

En *Dying Light 2 Stay Human*, las armas presentan 5 rarezas diferentes: común, rara, épica, legendaria y dorada. También son aleatorias, así que nunca habrá dos armas iguales.



### Armas sin filo

Bates | Porra de policía | Palo |  
Palo largo | Martillo | Maza | Maza larga |  
Maza de 2 manos | Nudilleras

### Armas cortantes

Machete | Hacha | Hacha de dos manos |  
Hacha larga | Espada larga | Espada de 2 manos | Arma larga

### Armas de alcance

Arco | Ballesta PK | Escopeta

### Armas oportunas

Botella rota | Ladrillo | Lanzamiento de lanza  
| Bombona de propano | Cañón PK



## Equipo

No te pierdas el nuevo equipo, que puede ofrecerte una mayor resistencia al daño, beneficios y un nuevo y elegante aspecto. Al igual que las armas, el equipo es aleatorio, lo que significa que nunca encontrarás el mismo botín dos veces ni tampoco reaparecerá.

Cascos | Pecheras | Guantes | Brazales | Pantalones | Calzado deportivo



Hay cuatro clases de equipo, cada una con sus propias ventajas:

**Equipo de tanque:** aumentos de estadística basados en la ofensiva, incluyendo la potencia del daño (especialmente con armas de dos manos) y una mayor resistencia al daño. El inconveniente es que suele reducir tu resistencia general.

**Equipo de guardabosques:** permite aumentar el daño que haces a distancia, así como mejorar tu resistencia y tus habilidades de parkour, tu sentido de la supervivencia y otras aptitudes no relacionadas con el combate.

**Equipo de peleador:** proporciona una combinación de daño aumentado (normalmente con armas de una mano), mayor resistencia al daño y regeneración de la resistencia, aunque sus estadísticas no serán tan altas como las de los equipos de tanque o de guardabosques.

**Equipo de médico:** obtienes bonificaciones por daño de parkour y regeneración de la resistencia, así como beneficios relacionados con la velocidad de regeneración de la salud y la resistencia al daño.

## Consumibles

Hay una serie de consumibles que te permiten regenerar la salud, aumentar la resistencia a los peligros elementales y recargar tu temporizador de inmunidad. Puedes comprar consumibles a los comerciantes, obtenerlos como recompensa en las misiones, saquearlos de las cajas GRE o fabricarlos.



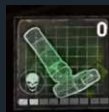
**Medicamentos:** curan parcialmente a Aiden



**Kit médico militar:** cura bastante a Aiden



**Potenciador de regeneración:** regenera temporalmente la salud de Aiden



**Potenciador de inmunidad:** restablece una parte sustancial de la inmunidad de Aiden



**Champiñones UV:** restablecen una pequeña parte de la inmunidad de Aiden



**Potenciador de fuerza:** reduce temporalmente el daño que recibe Aiden



**Potenciador de aguante:** aumenta temporalmente la resistencia máxima de Aiden



**Potenciador de músculo:** mejora temporalmente el daño de las armas cuerpo a cuerpo



**Potenciador de natación:** aumenta la capacidad pulmonar, lo que permite a Aiden permanecer bajo el agua durante más tiempo



**Potenciador de resistencia al fuego:** aumenta la resistencia de Aiden al fuego



**Potenciador de resistencia al veneno:** aumenta la resistencia de Aiden al veneno



**Potenciador de resistencia a la electricidad:** aumenta la resistencia de Aiden a la electricidad

# CONCLUSIÓN

Este es un mundo siniestro, pero que ofrece horas y horas de exploración. Mientras se desarrollan las historias y tomas tus decisiones, esperamos que esta guía te ayude a sumergirte en ellas con total libertad.