

Impact Winter. Impresiones finales para PC



Llega la supervivencia de Bandai Namco.

Impact Winter es otro juego de supervivencia en un entorno hostil y postapocalíptico. Impact Winter es uno de los títulos que nos trae Bandai Namco este 2017 y del que ya os comentamos unas primeras impresiones hace un tiempo. Aunque estaba programado para el 12 de abril el juego sufrió un retraso que lo emplazó para el próximo 23 de mayo. Hemos podido jugar algunas horas más y os comentamos de qué manera ha evolucionado esta peculiar propuesta de supervivencia.

El género de supervivencia, por llamarlo de una manera que englobe diferentes propuestas, es, quizás, uno de los más explotados de los últimos años. Siguiendo la estela Minecraft o Day Z han surgido infinidad de variantes que nos llevan a mundos conocidos como Conan: Exiles, a lugares nuevos como Ark o a reinterpretaciones de películas como Battle Royale de la mano de PlayerUnknown's Battlegrounds. Aunque cada uno de estos juegos parten de una premisa común, la supervivencia, cada uno le planta cara de una manera diferente y con algún elemento diferenciador para tratar de hacerse un pequeño hueco en el mercado. Impact Winter también intenta desmarcarse.

De entrada, Impact Winter, se diferencia más bien poco de algunos de sus competidores más directos como The Wild Eight. Ambos presentan un entorno invernal donde el frío y la falta de alimentos serán nuestro principal problema y ambos nos proponen sobrevivir durante el tiempo suficiente hasta ser rescatados. Sin embargo, al poco que entramos en Impact Winters las diferencias, y su propia idiosincrasia, se hacen más que patentes.



El juego de Mojo Bones parte de una premisa un tanto peculiar en estos juegos. No hemos sufrido ningún accidente, ni hemos quedado varados en una isla desierta sino que nos encontramos en la misma situación que la inmensa mayoría de la población mundial. Un meteorito ha impactado contra la Tierra y los pocos supervivientes que quedan tienen que acostumbrarse al invierno levantado por el impacto y tratar de sobrevivir en pequeñas comunidades.

Nos ponemos en la piel, de manera obligatoria, del líder de una pequeña comunidad de supervivientes que vive en una iglesia cubierta de nieve. El mundo exterior es hostil y el hielo y la nieve lo ha cubierto todo hasta convertir nuestra ciudad en un páramo donde nada puede sobrevivir a la intemperie y donde el saqueo y la maña son nuestros principales aliados. Sin embargo, una mañana nuestro pequeño robot de reconocimiento nos alerta. Ha captado una señal de rescate y en 30 días vendrán a por nosotros. Desde ese momento nuestra supervivencia se centra en dos pilares fundamentales sobre los que se asienta la jugabilidad y el desarrollo del título.

El primero es la supervivencia más directa. Encontrar comida, combustible y materiales para sentar nuestro refugio y no morir antes de que nos rescaten. En este aspecto hay poca innovación por parte del estudio. Tendremos que salir de nuestro refugio para saquear diferentes lugares y gestionar la alimentación y materiales de las cuatro personas que tenemos a nuestro cargo. Impact Winter mira aquí directamente a This War of Mine. Además de vigilar nuestra salud, hambre, sed y energía tenemos que estar pendientes de las de nuestros compañeros y tratar de gestionar sus problemas y necesidades cada vez que salimos del refugio. Recibiremos ataques de saqueadores, heridas durante las tareas que llevemos a cabo o enfermedades derivadas del frío.



Cada uno de nuestros compañeros es capaz de encargarse de unas tareas determinadas. Una de ellas podrá cocinar y encargarse de la comida del refugio, otra será la única capaz de construir todas las mejoras necesarias (estufas, camas, barreras...), uno de nuestros compañeros se encargará siempre de cualquier mejora para nuestro robot de compañía y el último de los cuatro podrá fabricarnos herramientas para nuestras salidas como ganzúas, tiendas de campaña o bengalas de señales. Cada vez que salimos del refugio podemos gestionar nuestras órdenes desde la distancia y adjudicar a cada compañero una actitud, por así decirlo, que influirá positivamente a un elemento y negativamente a otro. Por ejemplo, si ordenamos a un compañero que construya algo y le damos la “actitud” trabajador rápido terminará antes lo que esté haciendo pero tendrá más probabilidades de sufrir un accidente mientras trabaja.

El segundo pilar más importante de Impact Winter es su desarrollo narrativo. No estamos ante un simple juego de supervivencia con un temporizador de 30 días sino que nuestras acciones influirán en mayor o menor medida a nuestro rescate. Podemos tratar de aguantar los 30 días como podamos sin adentrarnos demasiado en territorio salvaje y sin arriesgar. Sin embargo, cada vez que exploramos y encontramos nuevos lugares, objetos o sucesos iremos ganando experiencia. Esta experiencia influye, mayoritariamente, en dos elementos: las “actitudes” que podemos otorgar a nuestros compañeros ya que con cada nivel ganamos una nueva y en el tiempo que falta para nuestro rescate. ¿De qué manera nuestra experiencia influye en ese temporizador? Nuestro robot de reconocimiento es quien porta la señal que hará que nos rescaten y a medida que descubrimos nuevos lugares (que se traduce a nivel mecánico en experiencia y subidas de nivel) el robot podrá afinar nuestra señal y facilitar el rescate. Esto implica que cada subida de nivel, o misión de nuestros compañeros cumplida, reducirá en X

el tiempo que nos queda para ser rescatados. Esto quiere decir que avanzar en las misiones de nuestros compañeros nos facilitará la tarea de reducir el tiempo de espera hasta el rescate.



Salir al exterior es algo peligroso aunque al principio no parezca más que un corto paseo a una casa cercana para conseguir algunas latas de conserva y refrescos. A medida que pasan los días iremos esquilmando los recursos más cercanos y los viajes se harán más largos obligándonos a crear pequeños campamentos dispersos por la ciudad, a elegir bien qué nos llevamos de cada lugar. Estar lejos del refugio implica que habrá menos seguridad y podremos sufrir asaltos o que incluso nuestros compañeros se enfrasquen en discusiones que retrasen sus tareas.

Salir al exterior también es vigilar la energía del robot que nos acompaña siempre y que nos permitirá ver en la oscuridad o escanear diferentes terrenos para encontrar alijos escondidos. También es cruzarse con comerciantes u otros supervivientes que nos pedirán ayuda a cambio de materiales. Lo peor, al menos durante las primeras horas de juego, de salir al exterior es tratar de sobrevivir en mitad de una tormenta donde la temperatura desciende bruscamente y nuestra luz apenas nos ilumina.



Aunque apenas hemos podido jugar unas horas a Impact Winter hemos podido hacernos una idea de la propuesta de Bandai Namco que busca diferenciarse de otros títulos similares que se encuentran en el mercado. No sabemos hasta qué punto podrá Impact Winter sostener su propuesta inicial pero, de entrada, bien merece seguirle la pista. El próximo 23 de mayo verá la luz, por ahora, únicamente en PC.

Fuente: ign.