

Análisis Earth's Dawn

Desarrollado por OneorEight, una compañía japonesa indie o como se conocen este tipo de juegos en Japón (**Doujin**) Earth's Dawn nos mete de lleno en la tan cliché invasión alienígena donde encarnaremos a un soldado del pelotón de fuerzas especiales ANTI, soldados modificados genéticamente capaces de hacer frente a esta amenaza en un juego de acción/rol que nos recordara a los juegos de Vanillaware.

Earth's dawn: una invasión alienígena y USA como última esperanza

Earth's Dawn no pretende sorprender a nadie con su argumento, en el año 2019 una meteoro pasa por la tierra, consigo trae una especie alienígena que destruye la tierra en tiempo record, bajo esto **USA** y los pocos sobrevivientes ponen el marcha el Plan Nuevo Amanecer para de esta forma armar una contraofensiva a estos usando sus propias células. El argumento podría ser utilizado en un sin fin de películas vistas o por haber pero en este caso el juego usa la historia como mero conductor para avanzar por fases a pesar de que guardas algunas cosillas que podrían resultar interesantes.



Entrando al juego se nos pedirá crear nuestro soldado entre un limitado editor, una vez listo comienza la mejor parte del juego: tras completar un tutorial que nos explica lo básico del sistema de combate accederemos al menú donde pasaremos bastante tiempo, en este podremos escoger misiones, comprar o crear objetos y **personalizar el árbol de talentos** de nuestro personajes.

El **sistema de combate es ágil** ya que la clave de la victoria será nuestra rapidez para esquivar ataques enemigos y aprovechar sus vulnerabilidades tanto para atacar atrás de los enemigos como para romper sus defensas con eficacia. Nuestras opciones para combatir incluyen tanto armas cuerpo a cuerpo como armas a distancia de diferentes tipos, cada uno con sus pro y contras que tendrán que ser juzgadas por el propio jugador, otro punto a favor es que se posee bastante personalización en cuanto a estas, pudiendo crearlas con atributos elementales que podrían decidir el curso de la batalla. Otro tipo de personalización incluye armaduras, accesorios entre varias opciones más como cosméticos.



En cuanto al apartado de misiones la estructura de las principales que servirán para avanzar en la trama sera la siguiente: entre cada misión de la historia dispondremos de un reloj medido en minutos reales que al llegar a 0 comenzará el nuevo capítulo. Para hacer avanzar este reloj tendremos que realizar misiones opcionales variadas pero que lamentablemente suceden en los mismos escenarios: **ayudar a un NPC, enfrentarse a jefes, llegar a X punto del mapa en un tiempo límite serán algunas de ellas.** Al completarlas se nos medirá en un rango por nuestro desempeño y obtener los mejores rangos(A,S) hará que recibamos materiales raros y habilidades en nuestro árbol de talentos.

Respecto a **ese árbol de talentos** tendremos un límite máximo para para habilidades activas, este se podrá aumentar tomando unos cristales de color azules en los escenarios, una vez entendido esto tendremos configuraciones automáticas para nuestro árbol o directamente entrar nosotros a personalizar,

dentro de estas podremos usar nuestros puntos tanto para tener nuevos combos con nuestras armas, nuevas funciones o aumentos de stats que podrán ser linkeadas en los combos o ataques para que aumenten su eficiencia.



Todos estos elementos hace que probar diferentes armas o builds con el sistema de talentos sea una tarea realmente entretenida, lo que combinado con una dificultad que se podrá ajustar antes de iniciar las misiones, convierten el título en un **buen reto** donde la agilidad del jugador con el mando y su equipo tendrán que prevalecer antes oleadas de enemigos o jefes con patrones de ataque predefinidos.

Gran arte, pobres animaciones

A pesar de que el sistema de combate de Earth's Dawn tenga bastante complejidad, la experiencia puede resultar un tanto repetitiva sobretodo cuando nos toque hacer misiones por obligación para avanzar en la trama, lo que puede aburrir a bastantes jugadores. El problema es que aunque las misiones traten de ser variadas, la reutilización de escenarios termina arruinando en muchas ocasiones los puntos buenos.



Otro problema grave del título es el trato de las **animaciones en combate**. Nuestro personaje es rígido en combate moviendo apenas los brazos para atacar dando un efecto bastante desagradable a la vista, lo mismo con ciertas animaciones predefinidas de nuestro personajes que mostrará armas que no son las que tengamos puestas.

En cuanto al apartado sonoro, el juego posee una banda sonora con ciertos temas bastante a destacar pero la tónica dentro del juego sera de una que nos pasara al recuerdo, los efectos de sonidos de armas está bien logrados y las voces de los personajes (en japonés) están bastante logradas.



Earth's Dawn llega lamentablemente sin hacer ruido. La propuesta a pesar de sonar muy cliché es bastante adictiva y logra entretener al jugador en sus casi 17 horas de duración que se pueden alargar completando las misiones opcionales, teniendo como aliciente un sistema de combate bastante personalizable y desafiante pero a la vez lastrado por problema con las animaciones tanto de nuestro personajes como de algunos jefes o de repetición de los escenarios.