



## Un pasado que no debe ser olvidado

### SOMBRAS DE GUERRA

**Hemos encarnado cientos de veces a los aliados y a los nazis en juegos de estrategia bélicos que se inspiraban en la Segunda Guerra Mundial, pero nunca antes nos habíamos enfrentado a los fantasmas de nuestro propio pasado, hasta ahora.**

Legend Studios, sin quererlo ni beberlo, ha acaparado gran parte de los titulares de muchos periódicos españoles, dejando a sus redactores y a sus lectores estupefactos, puesto que no son capaces de entender que alguien quiera tomarse un suceso tan grave y decisivo en nuestra historia reciente, como es la Guerra Civil Española. Nada más lejos de realidad.

Sombras de Guerra no nace fruto del oportunismo, y menos aún es un producto amarillista o que persigue la polémica, es un título de estrategia en tiempo real desarrollado a conciencia, que a supuesto a sus diseñadores una enorme labor de documentación, digna de los mejores reportajes televisivos. El resultado es un entretenido videojuego, que a la vez es un documento histórico que no tiene precio.

Así, además de disputar la campaña individual, en la que podremos ver el conflicto desde dos prismas tan radicalmente opuestos como fueron, los bandos republicanos y los fieles a Franco, los más jóvenes viviremos la guerra de un modo muy distinto a como nos la contaban en la escuela, asistiendo a los diversos acontecimientos clave de la Guerra Civil en primera persona, plasmada a través de vídeos y material gráfico de un valor incalculable.

Y es que el punto fuerte de Sombras de Guerra, es su realismo, que se refleja en todos los aspectos del juego, desde los tipos de unidades especiales que hallaremos en cada facción, hasta el armamento que hallaremos a nuestro alcance, o las figuras "heroicas" de sus superiores, el incluso el tipo de vocablo y terminología que se usaba 70 años atrás, y que dista bastante del lenguaje a veces demasiado vulgar que impera en la actualidad.

No obstante, a pesar de su sólida base documental, Sombras de Guerra es un RTS bélico a fin de cuentas, y por tanto, no se limitará a ofrecernos misiones y situaciones exactamente como tuvieron lugar en el pasado, y nos brindará la oportunidad única de cambiar el curso de la historia, al igual que sucede en la mayoría de juegos del género, lo cual significa que aparecerán personajes ficticios compartiendo protagonismo junto a otros tristemente verídicos, y lo más interesante, es que podremos reescribir el fin de la guerra, atribuyendo la victoria al bando republicano. Una opción realmente atractiva.

Su apartado gráfico no es de aquellos que deslumbran por poseer unos escenarios espectaculares, o unas unidades muy detalladas, pero en general es agradable a la vista, y posee el interés añadido que los mapas presentados en la campaña individual se inspiran en localizaciones y campos de batalla reales, en su mayoría españoles.

La mecánica de juego es sorprendentemente conservadora, evocando a los clásicos, y no aportando prácticamente novedades que merezcan ser destacadas. Hallaremos entonces, la típica vista isométrica en tres dimensiones, y un sistema de evolución de cada facción construido sobre la obtención de recursos, en este caso oro y combustible, amén de un sistema de control orientado hacia el manejo del ratón, que es cuanto menos intuitivo.

En lo que concierne al sonido, como era de esperar, disfrutaremos de un doblaje totalmente en castellano, que mezcla voces y sonidos extraídos de reportajes con material inédito creado exclusivamente para el juego. Además, los textos y documentación, también se encontrarán en la lengua de Cervantes.

Sombras de Guerra, pese a sus limitaciones técnicas, y a no ofrecer un modo multijugador revolucionario, su condición de híbrido entre documental y videojuego, y fuera de toda duda, su valentía a la hora de abordar un tema tan peliagudo como es el de la Guerra Civil, nos obligan a recomendarte su adquisición.

