



# Análisis: La Tierra Media: Sombras de Guerra, una secuela sublime

*Warner Bros. ha sabido modelar un universo tan rico como el de Tolkien y ha dado más profundidad a la historia iniciada por Talion y Celebrimbor*

Juegazo. De pocas formas se puede definir el título de los chicos de Monolith tras cerrar una secuela tan redonda. Sí, aquella frase universal de “Segundas partes nunca fueron buenas” no se ajusta a este Sombras de Guerra. Los chicos de Warner Bros. han sabido modelar un universo tan rico como el de Tolkien y han dado más profundidad a la historia iniciada por Talion y Celebrimbor en la primera parte con Sombras de Mordor, por cierto un título completísimo que se llevó merecidos elogios.

Con La Tierra Media: Sombras de Guerra, el estudio de juegos como Condemned o FEAR, vuelve a dar en la tecla en cuanto a profundidad y jugabilidad. Algo complicado y que quizá lastró un poco al título original tras pasar largas horas delante de nuestras pantallas, pero que han sabido corregir y expandir de manera sobresaliente en esta nueva entrega.

Y es que si hablamos de Sombras de Guerra o Mordor hay que hacer una parada con su sistema Némesis. Genial nos ha parecido de nuevo, ya no solo por la profundidad que da a las acciones, también por ese componente que hace alargar la vida del juego con mucho sentido. Nada de relleno, siempre hay algo que hacer o 'picarse' para poner tu espada o arco al servicio del Señor de la Luz.

Un sistema Némesis mejorado y extenso. Morir en Mordor está a la orden del día, pero hacerlo con este sistema no hace más que apuntalar ese 'hype' de todo jugador o simplemente buscar la venganza tan esperada por cortar tu progresión. Y es que Némesis debe ser tratado con tranquilidad, no vale de mucho correr para hacerte el más guapo de lugar, porque puedes caer en la desesperación con unos primeros compases que sí que es cierto que son un poco lentos.

También hay que decir que el sistema va cogiendo velocidad y cada vez se hace más natural, hasta el punto que casi alternarás principales o secundarias con estas misiones que pueden reportarte mucho poder y equipo. Cada vez que caemos, los rangos de los enemigos cambian, y se va estableciendo una relación personal entre el jugador y los diferentes rivales que es muy dinámica y cambiante. A su vez, la historia cobrará sentido con Némesis gracias a las acciones que van fluyendo con la historia principal y hacen únicas las decisiones que tomen cada jugador en su partida. Un sistema de sobra conocido si ya jugaste al primer título, pero que se ha mejorado y afinado de manera muy grata.

### **Asaltos, un gran acierto**

Además del sistema Némesis, Monolith introduce un nuevo aspecto para dar más dinamismo si cabe y acierta de pleno a nuestro entender. Los asaltos dan la oportunidad al jugador de luchar por algo más que equipo en Némesis. Da la oportunidad de otorgar y quitar la vida a centenares de capitanes orcos que lucharán a tu lado para asediar las fortalezas que componen el mapa de Mordor. Son decisiones importantes porque el perfil de cada capitán dará habilidades y debilidades a tu ejército. O simplemente toma a un capitán como guardaespaldas si las cosas se ponen feas. También puedes captarlo para que sea tu espía y ser una pieza importante justo antes de un enfrentamiento directo ante rivales de gran poder.

El componente online también está presente y ese ejército que está dispuesto a dar guerra en Mordor en tu campaña offline, también puede darte recompensas

en asaltos online. Podrás enfrentarte a fortalezas de otros jugadores de manera online y si ganas, obtendrás un beneficio en función de la dificultad de la lucha. Por el contrario, si atacan la tuya y ganas, también ganarás por gestionar de manera sabia tus tropas. Lo dicho, un sistema redondo y completo, que no sólo completa a una historia principal muy bien cerrada, también da otro argumento para afilar tu arma en cada enfrentamiento.

### **Un buena estrategia: Alternar con la historia**

Y es que volviendo al párrafo anterior y la historia principal, *Monolith* y *Warner Bros*, saben hacer muy bien juegos de este universo y lo han demostrado. Bajo un guión muy interesante y bien contado, *La Tierra Media: Sombras de Guerra* colma la expectativas de los seguidores de la franquicia, quizá alguna que otra licencia se han tomado respecto a los libros de Tolkien, pero bajo nuestro punto de vista la historia está bien contada y mantiene ese hilo de querer avanzar conforme evolucionas como Talion dentro del juego. Un equilibrio entre Némesis e historia redondo que nos ha hecho mantener la tensión jugable en todo momento, cosa muy difícil con tantas cosas por hacer.

Los jugadores pueden experimentar el enorme mundo abierto de multitud de formas, para crear historias personales únicas. Con nuevos y mejorados sistemas de combate cuerpo a cuerpo, a distancia y sigilo, habilidades ampliadas y el nuevo Anillo de Poder, los jugadores pueden controlar el poder del Señor de la Luz para dominar Mordor desde dentro. Además, encontrarán aliados nuevos y conocidos en su aventura, incluyendo a Eltariel, el cazador de Nazgûl de elite; Baranor, el capitán de Minas Ithil; Carnán, el misterioso espíritu de la naturaleza, y personajes icónicos como Ella-Laraña y Gollum. Junto a estos aliados se enfrentarán a una increíble variedad de letales adversarios, incluyendo orcos, olog-hai, bestias monstruosas, el antiguo balrog Tar Goroth, dragones, los Nazgûl y, por último, al mismísimo Señor Oscuro, Sauron.

Y si eres de coleccionables y otros aspectos, también tendrás un buen número para que tu personaje busque hasta el ultimo secreto de la historia y completar el relato principal. Sin duda, es uno de los papeles de la visiones de Ella-Laraña, que da una nueva perspectiva a la historia y los intereses que la rodean, además de valiosa información para los más profanos en el tema.

### **Mordor es bello**

Es cierto que la actual generación cada vez sorprende menos en gráficos y La Tierra Media: Sombras de Guerra no es una excepción, aunque con matices. No es un prodigio, pero el apartado técnico y acabados en este títulos son notables, muy altos. Nos ha gustado mucho en la gran mayoría de situaciones -por no decir casi todas- y quizá detectamos un poco de popping, pero para ser francos, el título de Monolith se envuelve en tantas cosas buenas que tampoco sería justo desmerecer su apartado gráfico. Y más con lo prometido en Xbox One X, que promete un salto a 4K que puede ser una auténtica pasada. Buenos gráficos, bien acabado en lo artístico y una jugabilidad estupenda, que no nota de rascadas en pantalla, hacen que sea más que suficiente para tratar a este título con notable muy alto en todo lo que hace.

Además, si se tiene en cuenta el estupendo doblaje al español y el gran trabajo que se hace para su localización, el juego de Warner Bros. es un 'must have' para todo jugón que se sienta atraído un mínimo por el mundo de El Señor de los Anillos. No sorprenderá como lo hizo Sombras de Mordor, pero La Tierra Media: Sombras de Guerra sigue su estela, recoge lo bueno y lo potencia de manera magistral. Si te gustó el primero, como diría el propio Gandalf: "¡¡¡Corre insensato!!!"