

Teruel, escenario estrella de un videojuego sobre la guerra civil

Los autores son un grupo de aficionados que residen en distintas ciudades

Los datos

10 meses

Llevaron los responsables de 1936 desarrollando el juego y todavía tienen una ardua labor por delante para culminarlo.

M.J. ESTEBAN / Teruel
1936 no es estrictamente un videojuego, sino una transformación del ya existente *Medal of Honor* merced a la cual se cambia la ambientación original, la segunda guerra mundial, por la civil española. Y, como en el propio conflicto bélico la batalla de Teruel tiene un importante protagonismo; es uno de sus nueve escenarios y el primero que de los que ha desarrollado un entusiasta equipo.

Sus miembros, desperdigados por toda España, se conocieron precisamente compitiendo vía Internet con *Medal of Honor*; a uno se le ocurrió diseñar soldados de las Brigadas Internacionales y ahí empezó todo, el pasado mes de enero. Residen en diversas ciudades: Madrid, Barcelona, Valencia, Sevilla, Ceuta... El coordinador es Ramón Ros, un valenciano que presume de raíces turolenses, ya que toda su familia "desde generaciones" es de Arcos de las Salinas.

El Teruel del 37

El hecho de que Teruel, junto a un mapa de demostración ambientado en un pequeño pueblo anónimo, sea el primero de los nueve escenarios que han preparado, no se debe exactamente a la relación de Ros con la provincia sino a que "da la casualidad de que Teruel estaba muy bien documentado, porque hubo una fotografía que entró con las tropas de la república, Kati Horna, y muchas de sus fotos están en Internet".

Pero, añade Ros, también hubo alguna dificultad que solventaron gracias a la cercanía de Valencia y Teruel, "una parte concreta de la plaza del Torico, enfrente del edificio de La Madrileña, no salía en las fotos; así que fui en Pascua a Teruel -ya había estado antes, pero no me había fijado en ese punto concreto- e hice un par de fotos. En principio hemos reconstruido los elementos de los que no teníamos información tal y como están ahora, luego hubo alguno del que hemos encontrado fotografías y lo hemos vuelto a hacer como era antiguamente". Porque la fidelidad de los escenarios, uniformes, armas, etc., es uno de los empeños del equipo diseñador.

En verano volvió a Teruel, y también aprovecho para visitar y fotografiar otro de los escenarios más cercanos para nosotros y emblemático por haberse conservado las ruinas del conflicto,

Belchite (Zaragoza); por allí estuvo con otros compañeros "dando saltos como las cabras" y opina de este lugar que "Belchite es una pasada".

No esperaba el equipo diseñador la amplia repercusión mediática que ha tenido el proyecto, "no lo imaginábamos, cuando te ves en el Telediario no te lo crees". Ramón Ros dice que se sienten orgullosos por el interés que han despertado y "además nos han tratado muy bien, pensábamos que la gente iba a buscar más la polémica; desde luego no era nuestra intención pero lo primero que se te ocurre es eso. Pero no, todos nos han trata-

Ramón Ros, coordinador



"1936 es una *mod*, que se llama; el tema de las modificaciones es muy normal en los juegos de este tipo, ya los hacen adrede para que puedas añadir uniformes, mapas y tal; cuando lo que haces es añadir muchos uniformes, muchas armas, es una conversión total; lo que hemos hecho es una conversión total de la segunda guerra mundial, que es el escenario, a la guerra civil. Hay algunas cosas comunes, pero lo demás es original"

do muy bien, y no tenemos ninguna queja".

En equipo

El juego no tiene ningún tipo de afán político ni de reconstrucción histórica, es para divertirse y en principio no tendrá la posibilidad de un solo jugador, los competidores podrán elegir el bando nacional o republicano y ganará simplemente el más hábil. Será una alternativa a los ambientados en la segunda guerra mundial, y un medio de que los más jóvenes conozcan algo de la historia reciente.

El trabajo ha sido arduo y en equipo; no solo lo han desarrollado los autores de la idea, "somos nueve, pero he-



Arriba y abajo, comparación de los escenarios virtuales con las fotografías originales de Kati Horna, que entró con las tropas republicanas en la batalla de Teruel y ha sido una buena base de documentación para los diseñadores de 1936. Al la izquierda, una imagen virtual en el que se aprecia perfectamente el modernista edificio que hoy ocupa Caja Rural



mos ido aumentando a lo largo del año, porque los internautas colaboran mucho, sobre todo a nivel de documentación. En el caso de Teruel no tanto, pero ya había mucha documentación". Los detalles del proceso están en la página web cuya dirección reproducimos al final de este reportaje; allí también los interesados pueden aportar sus sugerencias, fotos o documentos.

La idea era que la primera versión *beta* o de demostración estuviese disponible el día 15 de este mes pero se demorará algo más precisamente por "el follón que se ha montado" al despertar el proyecto la curiosidad de los medios informativos.

Aparición inminente

1936 no es un juego comercial, sino una especie de "parche" para *Medal of Honor* para los interesados podrán descargar posiblemente antes de que termine este mes desde una página web. Inicialmente, explica Ros, estará disponible el escenario de Teruel y el mapa de demostración que representa un pueblo; posteriormente se irán añadiendo otros campos de batalla, los más importantes de la guerra civil española: Barcelona (muy avanzado), Toledo, Madrid, Jarama Guadalajara, Brunete, Belchite y Ebro. La dirección de la página electrónica es: <http://dynamic6.gamespy.com/~moh1936/index.php>. Descargas en www.planetmedalofhonor.com/1936/1936shots.zip

