

## Granada Hoy

# Un juego para cambiar la Historia

08/12/2007 02:51 G. Cappa / GRANADA

"En el día de hoy, cautivo y desarmado el ejército fascista, han alcanzado las tropas republicanas sus últimos objetivos militares. La guerra ha terminado". La historia se puede reescribir en el videojuego *Sombras de guerra. La Guerra Civil Española*, un proyecto de la empresa malagueña Legend Studios que ya está en el mercado y que va camino de ser el éxito del año.

Y ahora que la contienda civil es el *leit-motiv* de moda entre los escritores y directores de cine, el mundo del videojuego llega a las trincheras pero sin entrar en vericuetos políticos. Según el director del proyecto, Francisco Pérez, "sabíamos que el juego iba a crear bastante polémica pero no tanto revuelo". "La gente joven, jugando y con una trama atractiva, puede conocer lo que pasó en la historia, un hecho que duró tres años, y nada más". Como curiosidad, para los escépticos Pérez explica que el país donde más se venden videojuegos de la II Guerra Mundial es en Alemania.

En este sentido, muchos jóvenes 'alérgicos' a la celulosa de los libros podrán saber que la Guerra Civil tuvo en la Batalla del Ebro su punto de inflexión. "Hemos sido muy puntillosos a la hora de recrear escenarios y uniformes con la salvedad de que le hemos dado una estética muy de juego actual", resume Francisco Pérez. "El juego se distribuye de manera internacional y hemos exagerado ciertas cosas, pero respetando las armas, las unidades de la época, los vehículos... Eso sí, dentro del caos y de la documentación de la época".

¿Y cuáles son las claves para cambiar el curso de la historia? La trama plantea una serie de recursos como el oro y el petróleo que el jugador debe emplear comprando armas, entrenando unidades, atrayendo unidades extranjeras... Es decir, planificar un ejército sea cual sea el bando elegido. Después ya empieza la batalla y el juego de estrategias.

Los jugadores que se alistan al bando Nacional se encuentran con dos misiones que cumplir acompañadas de una cronología de guerra "absolutamente fiel a la historia" que se acompaña de imágenes y vídeos aportados por la *BBC* y la Filmoteca Española que "enriquecen muchísimo el juego".

En este sentido, Pérez destaca que el juego "es un híbrido entre el típico videojuego y el documental con imágenes reales que introducen cada batalla y cada momento determinado de la guerra".

Por la otra parte, quien elija 'combatir' en el bando Republicano tiene tres misiones que cumplir. Eso sí, al llegar a la Batalla del Ebro, la historia empieza a girar. Es una parte ficticia recreada por los responsables del videojuego, la parte en la que empieza a cambiar la historia". La Batalla del Ebro fue ganada por los nacionales y a partir de ahí fue un paseo. "Nosotros hemos elucubrado con la posibilidad de que los Republicanos conocieran por dónde van a llegar todas las brigadas de la Legión Cóndor y estuvieran alertados. Es como el desembarco de Normandía, conocen por dónde van a llegar los Nacionales y están preparados", elucubra finalmente Francisco Pérez.