



Universidad  
Rey Juan Carlos

**ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA**

**GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS**

**Curso Académico 2023/2024**

**Trabajo de Fin de Grado**

**NARRATIVA EN LA SAGA CALL OF DUTY: UNA EVOLUCIÓN ESTUDIADA**

**Autor:** Hernández Luelmo, Lucas

**Tutor:** Fernández-Avilés Pedraza, Daniel

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>5</b>
<b>2. CONTEXTO HISTÓRICO.....</b>	<b>7</b>
2.1. Orígenes y Fundación .....	7
2.2. Consolidación y Expansión.....	7
2.3. Innovación y Transformación .....	8
2.4. Equipos de Desarrollo .....	8
<b>3. ANÁLISIS DETALLADO DE CADA JUEGO .....</b>	<b>10</b>
<i>Call of Duty: 1</i> .....	10
<i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> .....	15
<i>Call of Duty: World at War</i> .....	20
<i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i> .....	25
<i>Call of Duty: Black Ops</i> .....	29
<i>Call of Duty: Black Ops II</i> .....	34
<i>Call of Duty: Advanced Warfare</i> .....	39
<i>Call of Duty: Black Ops III</i> .....	44
<i>Call of Duty: WWII</i> .....	49
<i>Call of Duty: Vanguard</i> .....	54
<i>Call of Duty: Mobile</i> .....	59
<i>Call of Duty: Warzone</i> .....	61
<i>Call of Duty: Ghosts</i> .....	63
<b>4. COMPARATIVA ENTRE LOS JUEGOS.....</b>	<b>65</b>
4.1. Mecánicas de juego, Tramas y Gráficos.....	65
4.2. Comparativa de duración estimada de modo Campaña.....	66
4.3. Tabla de Diferencias y Similitudes.....	67
<b>5. EVOLUCIÓN NARRATIVA .....</b>	<b>69</b>
5.1. Influencia de guionistas y directores .....	69
5.2. Temas Recurrentes y Desarrollo de la Trama .....	70

5.3. <i>Conclusión</i> .....	70
<b>6. IMPACTO DE LA NARRATIVA EN LAS VENTAS Y EL ÉXITO COMERCIAL</b>	<b>71</b>
6.1. <i>Impacto de la Narrativa en Ventas</i> .....	71
6.2. <i>Influencias Narrativas en el Éxito Comercial</i> .....	72
6.3. <i>Casos Destacables</i> .....	73
<b>7 IMPACTO CULTURAL Y SOCIAL DE LA SAGA CALL OF DUTY</b> .....	<b>74</b>
7.1. <i>Introducción al Impacto Cultural y Social</i> .....	74
7.2. <i>Impacto en la Percepción de la Guerra y el Conflicto</i> .....	74
7.3. <i>Impacto en otras formas de medios</i> .....	75
7.4. <i>Comunidad de Jugadores y Cultura del Juego:</i> .....	75
7.5. <i>Reflexiones finales sobre el impacto cultural y social:</i> .....	76
<b>8 CONCLUSIONES</b> .....	<b>77</b>
8.1. <i>Resumen General</i> .....	77
8.2. <i>Evolución de la Narrativa</i> .....	77
8.3. <i>Influencia de Guionistas y Directores</i> .....	77
8.4. <i>Impacto Cultural y Social</i> .....	77
8.5. <i>Comparativa entre los juegos</i> .....	78
8.6. <i>Desafíos y Oportunidades Futuras</i> .....	78
8.7. <i>Conclusión Final</i> .....	78
<b>9 BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>79</b>

## Índice de ilustraciones

<i>Ilustración 1 Portada Call of Duty 1</i>	10
<i>Ilustración 2 Portada Call of Duty 4</i>	15
<i>Ilustración 3 Portada Call of Duty: World at War</i>	20
<i>Ilustración 4 Portada Call of Duty: Modern Warfare 2</i>	25
<i>Ilustración 5 Portada Call of Duty: Black Ops</i>	29
<i>Ilustración 6 Portada Call of Duty: Black Ops 2</i>	34
<i>Ilustración 7 Portada Call of Duty: Advanced Warfare</i>	39
<i>Ilustración 8 Portada Call of Duty: Black Ops 3</i>	44
<i>Ilustración 9 Portada Call of Duty: WWII</i>	49
<i>Ilustración 10 Portada Call of Duty: Vanguard</i>	54
<i>Ilustración 11 Portada Call of Duty: Mobile</i>	59
<i>Ilustración 12 Portada Call of Duty: Warzone</i>	61
<i>Ilustración 13 Portada Call of Duty: Ghosts</i>	63
<i>Ilustración 14 Gráfico de duración Modo Campaña.</i>	67
<i>Ilustración 15 Gráfico de ventas y/o descargas</i>	72

## INTRODUCCIÓN

Antes que nada, me gustaría introducir el término “trama” y el término “historia” entre otros, puesto que pueden llevar a equivocación. Según Craig Lindley (profesor de Desarrollo de Videojuegos en la Universidad de Gotland), el término historia se refiere a los acontecimientos que se dan en un mundo narrativo, mientras que la trama alude a la selección y ordenación de todos los acontecimientos de esa historia. Esa historia organizada para formar una trama tiene lugar en un espacio y un tiempo determinados, dados por el mundo en el que se encuentran, sus reglas, y todo lo que en él pasó antes del inicio de la trama, es lo que da origen al lore (o trasfondo).<sup>1</sup> (Giani, 2024)

Desde que fue lanzado su primer juego en 2003, la saga de Call of Duty ha llamado la atención de millones de jugadores de todo el mundo, estableciéndose como pilar fundamental de la industria de los videojuegos.

Con sus entregas, Call of Duty ha hecho experimentar a los jugadores increíbles narrativas de guerra, desde los sangrientos y clásicos campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial hasta los conflictos bélicos futuristas más imaginativos... (Alexandre, 2011)

Desarrollada inicialmente por Infinity Ward y publicada por Activision, la saga ha evolucionado constantemente, no solo en jugabilidad y gráficos, sino también en la complejidad y profundidad de sus historias. Cada nueva entrega ha mejorado la experiencia de juego, y ha presentado en muchas ocasiones tramas más envolventes y personajes más elaborados, aumentando las expectativas de los jugadores y cambiando las tendencias de la industria.

La relevancia de Call of Duty en los videojuegos es innegable. Con ventas de más de 300 millones de copias a nivel mundial y jugadores de todas las edades y nacionalidades, la franquicia ha sido determinante en el desarrollo de los shooters, estableciendo estándares gráficos, jugabilidad y narrativa. También ha sido pionera en elementos multijugador en línea, contribuyendo al crecimiento de los eSports y la cultura del competitivo. (Martín, Hipertextual, 2017)

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo sumergirse en la saga Call of Duty, explorando su evolución narrativa y buscando las razones de su éxito. Con un análisis detallado de los juegos principales, se buscará identificar las tendencias y los cambios significativos en la narrativa de la serie, sobre cómo evolucionaron las tramas, los arcos de los personajes y las temáticas en el tiempo.

A continuación, se analizará y se pondrá en cuestión los siguientes apartados:

---

<sup>1</sup> Lindley, C. (2005). The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design. In *Proceedings of the Nordic DiGRA Conference*. Gotland University.

- **Innovación en la Jugabilidad:** Call of Duty ha sido siempre importante en la evolución de la jugabilidad en los videojuegos. Desde sus inicios ha introducido modos multijugador que cambiaron la experiencia de juego, permitiendo a millones de jugadores competir y cooperar en tiempo real, con cada nueva entrega ha traído innovaciones, manteniendo a los jugadores activos y entusiasmados. Este análisis tratará cómo estas mecánicas y características innovadoras han ayudado al éxito de la saga.<sup>2</sup>
- **Desafíos del Futuro:** A medida que Call of Duty avanza, se encuentra nuevos desafíos en un mercado que cambia rápidamente. La competencia con otras franquicias de shooters y la necesidad de adaptarse a una era digital en constante cambio son parte fundamental que definirá su futuro. Se concluye con una reflexión sobre los retos y oportunidades que esperan a la saga, así como posibles caminos para su desarrollo narrativo y creativo.
- **Estructura del Análisis:** En los siguientes apartados, se abordará el contexto histórico de la saga y se realizará un análisis detallado de cada entrega, destacando las más relevantes por diferentes razones. También se examinará el impacto cultural y social de la franquicia, destacando su influencia en la cultura popular y en la sociedad actual.

---

<sup>2</sup> Activision. (2021). *Call of Duty Historia de la franquicia*.

## CONTEXTO HISTÓRICO

La saga Call of Duty emerge en un momento duro para la industria de los videojuegos, con una creciente demanda de experiencias de juego más inmersivas. Su estreno en 2003 se produce en un contexto donde los shooters, como Medal of Honor y Battlefield, ganaban popularidad. Sin embargo, Call of Duty se destaca al ofrecer una visión única de la guerra, combinando una acción intensa con una narrativa cinematográfica que inmerge al jugador. (Rosales, NaviGames, 2020)

### I. Orígenes y Fundación

El nacimiento de la saga Call of Duty marcó el inicio de una era en los videojuegos de disparos en primera persona, estableciendo los estándares para la jugabilidad, la narrativa y la representación histórica en el género. Desarrollado por Infinity Ward y publicado por Activision, el primer título de la serie fue un mito en la industria de los videojuegos, sentando las bases para lo que se convertiría en una de las franquicias más exitosas y duraderas de todos los tiempos. (Oña, 2021)

El lanzamiento del primer Call of Duty en 2003 fue un momento crucial en la historia de los videojuegos, introduciendo una acción intensa, narrativa envolvente y una representación detallada de los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial a los videojuegos. Inspirado en hechos históricos reales, el juego conquistó a los jugadores al trasladarlos a escenarios icónicos como las playas de Normandía, las calles de Stalingrado y las selvas del Pacífico.<sup>3</sup>

Detrás del éxito del primer juego estaba Infinity Ward, que se dedicó a crear una experiencia de juego auténtica que capturara la intensidad y la heroicidad de la Segunda Guerra Mundial. Con la precisión histórica en la representación de armas y uniformes junto con el realismo de los escenarios, Infinity Ward estableció un estándar de calidad para la saga.

### II. Consolidación y Expansión

Con el éxito del primer juego, Call of Duty trabaja en una secuela y se expande con nuevas entregas desarrolladas por múltiples estudios. Call of Duty 2, lanzado en 2005, perfecciona la primera entrega, con una jugabilidad más pulida, gráficos mejorados y una mayor variedad de escenarios. Esta consolidación establece a la saga como un referente de los shooters en primera persona, atrayendo a una base de fans cada vez más grande. (Rosales, NaviGames, 2023)

Activision expandió la producción de Call of Duty a distintos estudios de desarrollo, lo que les permitía sacar un juego cada año. Infinity Ward, Treyarch y después

---

<sup>3</sup> Eloutput: 20 años de guerra en Call of Duty. [|El Output](#)

Sledgehammer Games se convirtieron en los desarrolladores de la saga, cada uno aportando su visión y estilo diferencial.

### **III. Innovación y Transformación**

Con el lanzamiento de Call of Duty 4: Modern Warfare en 2007, la franquicia dio un giro al trasladar la acción del pasado al presente, centrando su historia en conflictos contemporáneos y presentando una narrativa más compleja y detallada que cambió las costumbres del género.<sup>4</sup>

Destaca de la saga la habilidad para adaptarse y evolucionar en respuesta a los cambios en la industria de los videojuegos, así como a los cambios de gusto de los jugadores, pese a no acertar siempre. Desde los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial hasta las guerras futuristas y las operaciones secretas, con gran variedad de contextos históricos y eventos ficticios con el objetivo de mantenerse emocionante.

Trabajando con sus tres desarrolladoras nuevos proyectos con un mismo punto en común cada ciclo trianual, como puede ser “Guerras futuristas” o “Conflictos contemporáneos”. El hecho de que cada estudio trabaje en un juego durante tres años significa que las decisiones de diseño y desarrollo tomadas al principio del ciclo pueden no reflejar las tendencias y preferencias actuales de la industria cuando se lanza el juego. Por lo que puede pasar que un avance o innovación introducido por una de las desarrolladoras no esté incluido en el siguiente juego desarrollado por otra desarrolladora diferente, lo que provoca a veces falta de cohesión entre las entregas.

A pesar de sus incursiones en territorios futuristas y ficticios, la saga Call of Duty ha sabido volver a sus raíces y a temas contemporáneos. En títulos como Call of Duty: Modern Warfare (2019) y Call of Duty: Vanguard demuestra el compromiso de la franquicia con una representación realista y auténtica de la guerra moderna y los conflictos globales. (CincoNoticias, 2024)

### **IV. Equipos de Desarrollo**

Desde su inicio, Call of Duty ha sido desarrollado por equipos creativos que han dejado una marca distintiva en la narrativa y la dirección de la franquicia. Al principio, Infinity Ward destacó como el estudio detrás de los primeros juegos, caracterizados por su enfoque en la Segunda Guerra Mundial y su narrativa con varias perspectivas de los combates históricos.

La expansión de la saga llevó a la unión de otros estudios como Treyarch y Sledgehammer Games, cada uno aportando su propio enfoque a la serie. (Castillo, 2022)

Treyarch se distinguió por tratar la Guerra Fría y elementos de ciencia ficción en la serie Black Ops, con historias complejas que combinaban eventos históricos con conspiraciones y operaciones encubiertas, otra característica icónica de Treyarch es el modo

---

<sup>4</sup> Navigames. *Estructuras narrativas en los videojuegos*. ([navigames.es](http://navigames.es))

Zombies, introducido por primera vez en World at War, con oleadas de zombis en mapas con elementos de historia y easter eggs.<sup>5</sup>

Sledgehammer Games destaca por su enfoque en la tecnología avanzada y futurista en sus juegos, Advanced Warfare (2014) introdujo exoesqueletos y otras tecnologías militares futuristas que alteran la jugabilidad y el combate.

Infinity Ward se ha destacado por su compromiso con la excelencia visual, buscando ofrecer experiencias de juego inmersivas y realistas que muestran la intensidad y el drama de la guerra. Sus primeros juegos se centraron en la Segunda Guerra Mundial, recreando batallas históricas importantes y dando una perspectiva humana de los soldados en el campo de batalla, más adelante, revolucionó el género de los shooters al trasladar la acción al mundo contemporáneo.<sup>6</sup>

La saga ha sufrido cambios importantes en la dirección creativa a lo largo de los años. Directores clave como Jason West y Vince Zampella de Infinity Ward, responsables de títulos innovadores como Call of Duty 4: Modern Warfare, introduciendo una narrativa no lineal y giros emocionales en sus juegos, se separaron de Activision por disputas internas y desacuerdos en 2010, provocando un cambio en la dirección del estudio y en la saga en general. Esto afectó a la cohesión narrativa en los siguientes años, influyendo en la percepción pública y la recepción crítica de los juegos posteriores.<sup>7</sup>

---

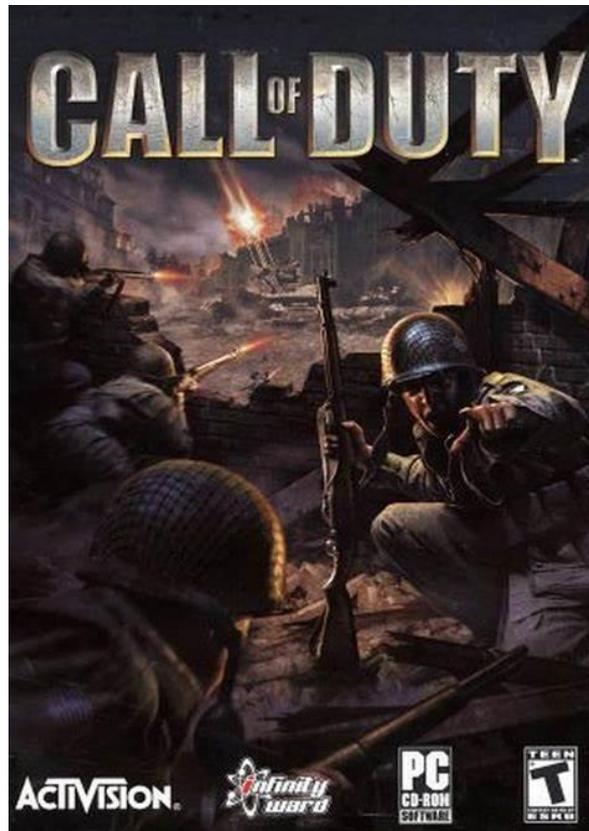
<sup>5</sup> Claudio Torres, (2020). *El co-creador del modo Zombies de Call of Duty deja Treyarch:*

<https://areajugones.sport.es/videojuegos/el-co-creador-del-modo-zombies-de-call-of-duty-deja-treyarch/>

<sup>6</sup> Infinity Ward. (2020). *Modern Warfare: Redefiniendo el género.*

<sup>7</sup> John Gaudiosi, (2011). *Entrevista exclusiva: Jason West y Vince Zampella hablan de la vida después de Call of Duty:* <https://www.digitaltrends.com/gaming/exclusive-interview-jason-west-vince-zampella-talk-life-after-call-of-duty/>

## ANÁLISIS DETALLADO DE CADA JUEGO



*Ilustración 1 Portada Call of Duty 1*

### Call of Duty: 1

#### I. Introducción

- Título del Juego: Call of Duty (2003)
- Desarrollador y Publicador: Infinity Ward, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, Mac OS X, N-Gage

#### II. Contexto Histórico y Desarrollo

- Antecedentes del Juego: Ninguno, Call of Duty es un shooter en primera persona que se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, presenta una narrativa centrada en las experiencias de soldados en la batalla.

- Innovaciones Técnicas: Motor gráfico<sup>8</sup> avanzado para su época, enfocado en la representación de batallas masivas y una IA enemiga dinámica. Gran enfoque en la autenticidad histórica.
- Equipo de Desarrollo: Liderado por el equipo fundador de Infinity Ward, compuesto por personas con experiencia en FPS (First Person Shooter).

### III. Historia y Campaña

#### 1. Ambientación Histórica o Época:

Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, con representación detallada de distintos frentes de batalla, incluyendo el Norte de África.

#### 2. Resumen de la Trama:

La campaña sigue las experiencias de varios soldados mientras luchan contra las fuerzas del Eje, en eventos históricos como el Desembarco de Normandía, la Batalla de Stalingrado y la Operación Market Garden. Con misiones variadas y emocionantes.

3. Estructura Narrativa: La narrativa se presenta a través de varias perspectivas, permitiendo a los jugadores experimentar la guerra desde diferentes puntos de vista. Las misiones van desde el combate directo en batalla hasta misiones infiltrado, a medida que la historia avanza, se encuentran momentos de heroicidad y tragedia que dan forma a la trama.

4. Análisis de Saltos Temporales: El juego utiliza pequeños saltos temporales, por ejemplo, las misiones pueden retroceder en el tiempo para mostrar eventos históricos importantes que afectan después a las decisiones de los personajes en el presente.

5. Interconexión de Personajes y Tramas: Las historias de los personajes se van uniendo con el tiempo, por ejemplo, las acciones de Soap y Price<sup>9</sup> tienen repercusiones en las misiones de otros personajes, haciendo una unión compleja de las acciones que construyen la narrativa.

#### 6. Temas Principales

##### 6.1 Compañerismo y Solidaridad:

La importancia del trabajo en equipo es un tema repetido a lo largo del juego. Los jugadores se encuentran luchando juntos, dependiendo unos de otros para sobrevivir.

##### 6.2 Heroísmo y Sacrificio:

El juego destaca los actos de valentía y sacrificio de los soldados enfrentándose a los enemigos hasta incluso arriesgar sus vidas para salvar a compañeros heridos.

---

<sup>8</sup> El IW engine es un motor de juego desarrollado por Infinity Ward para videojuegos de disparos en primera persona y que es utilizado en la serie Call of Duty. El motor está basado en el id Tech 3, conocido del videojuego Quake III Arena, el cual fue utilizado en el primer Call of Duty de la serie.

<sup>9</sup> John MacTavish | Call of Duty Wiki | Fandom, disponible en: [https://callofduty.fandom.com/es/wiki/John\\_MacTavish](https://callofduty.fandom.com/es/wiki/John_MacTavish)

### 6.3 Horror de la Guerra:

Call of Duty incluye escenas de violencia intensa y destrucción, a través de misiones increíbles<sup>10</sup> y momentos emotivos, el juego ofrece una representación cruda y realista de la guerra.

### 7. Simbolismo y Metáforas:

El juego utiliza elementos simbólicos para profundizar en su narrativa y temática, por ejemplo, la imagen icónica de soldados luchando en la playa de Normandía o los momentos de silencio entre batallas.

### 8. Personajes Principales:

- Sargento John "Soap" MacTavish: Protagonista jugable en las misiones del SAS, sus decisiones son muy importantes para el desarrollo de la trama.
- Capitán Price: Líder del SAS, guía de Soap, con un gran sentido del deber y con experiencia.
- Capitán Foley: Oficial del Ejército de los Estados Unidos que lidera al jugador en las misiones del ejército estadounidense, orientándole en el campo de batalla.

### 9. Personajes Jugables:

- Sargento Paul Jackson: Jugador en las misiones del USMC, centrado en operaciones en el Medio Oriente.
- Sargento Griggs: Compañero de Soap en las misiones del SAS, le da apoyo y asistencia durante las misiones críticas. (Agosto, 2024)

## IV.. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Tiene una jugabilidad centrada en la acción y el realismo, con enfoque en el combate militar de la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores experimentan batallas en primera persona, utilizando armas y tácticas para cumplir objetivos y derrotar al enemigo.
- Modos de Juego: El juego ofrece una campaña para un solo jugador con misiones lineales y objetivos específicos. Incluye un modo multijugador que permite a los jugadores enfrentarse en varios modos de juego, como Duelo por equipos, Tomar la Bandera y Dominio.
- Armas y Equipamiento: Los jugadores tienen acceso a una amplia gama de armas y equipo militar auténtico de la Segunda Guerra Mundial, como rifles, ametralladoras, lanzallamas y explosivos, además, pueden utilizar tanques y jeeps en algunas misiones.

## V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: El modo multijugador ofrece una variedad de mapas ambientados en diferentes ubicaciones de la Segunda Guerra Mundial, con ciudades

---

<sup>10</sup> Lista de vídeos de todas las misiones del juego Call of Duty 1 (2003) en español, disponible en: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLqHQztICTvZSqZCFtAJ1W7fkyH7guGDE>

devastadas por la guerra y campos de batalla abiertos. Los modos de juego incluyen Duelo por Equipos, Buscar y Destruir, y Headquarters.<sup>11</sup>

- **Características Sociales:** Los jugadores pueden formar equipos, hablar a través del chat de voz y competir en línea contra jugadores de todo el mundo. El juego también ofrece opciones de personalización de personajes y rangos para mostrar el progreso y logros.
- **Esports y Competencia:** Aunque en ese momento no existían los esports actuales, Call of Duty sentó las bases para la competición en línea y los torneos multijugador.

## **VI. Recepción Crítica y Comercial**

### 1. Críticas de Expertos:

- **IGN:** 9.0/10, "Una experiencia intensa y realista que define el estándar para los shooters de la Segunda Guerra Mundial."
- **GameSpot:** 8.5/10, "Call of Duty ofrece una campaña emocionante y un multijugador adictivo que captura la esencia del conflicto."
- **Metacritic:** 88/100, "Un éxito en el género de los shooters, con una campaña épica y un multijugador emocionante."

### 2. Ventas y Premios:

- **Ventas:** Call of Duty fue un éxito comercial, vendiendo más de 5 millones de copias en todo el mundo según datos de Activision.<sup>12</sup>
- **Premios:**
  - Game of the Year 2003 (Academy of Interactive Arts & Sciences)
  - Mejor Shooter 2003 (GameSpy)
  - Mejor juego Militar 2003 (IGN)

## **VII. Controversias y Críticas**

### 1. Controversias a Nivel Social:

- **Contenido Sensible:** La intensidad y realismo de las escenas generaron controversia entre aquellos preocupados por el impacto en los jóvenes.
- **Representación de la Guerra:** Algunos críticos argumentaron que el juego glorifica la guerra y la violencia, en su representación de los combates y el uso de armamento militar.
- **Críticas de Usuarios:** Algunos problemas técnicos y de rendimiento en ciertas versiones del juego, esto afectó a la experiencia de algunos jugadores.

## **VIII.. Impacto y Legado**

### 1. Influencia en la Industria:

---

<sup>11</sup> Modo destacado de Call of duty 1 (2003): [https://callofduty.fandom.com/wiki/Headquarters\\_\(game\\_mode\)](https://callofduty.fandom.com/wiki/Headquarters_(game_mode))

<sup>12</sup> En el punto 4 del trabajo se mostrará más a fondo estos valores, comparados con los demás videojuegos de la saga

- Influencia de la industria: Call of Duty estableció nuevos estándares en los FPS,<sup>13</sup> influenciando el diseño de juegos posteriores y definiendo la narrativa y la jugabilidad en los juegos de guerra.
- Innovaciones duraderas: La introducción de mecánicas como la regeneración de salud impactó en el diseño de juegos posteriores.
- Evolución de la saga: Call of Duty sentó las bases para una de las franquicias de videojuegos con más éxito, con numerosas secuelas y spin-offs que expandieron su universo y su impacto en la industria.

## **IX. Análisis Técnico**

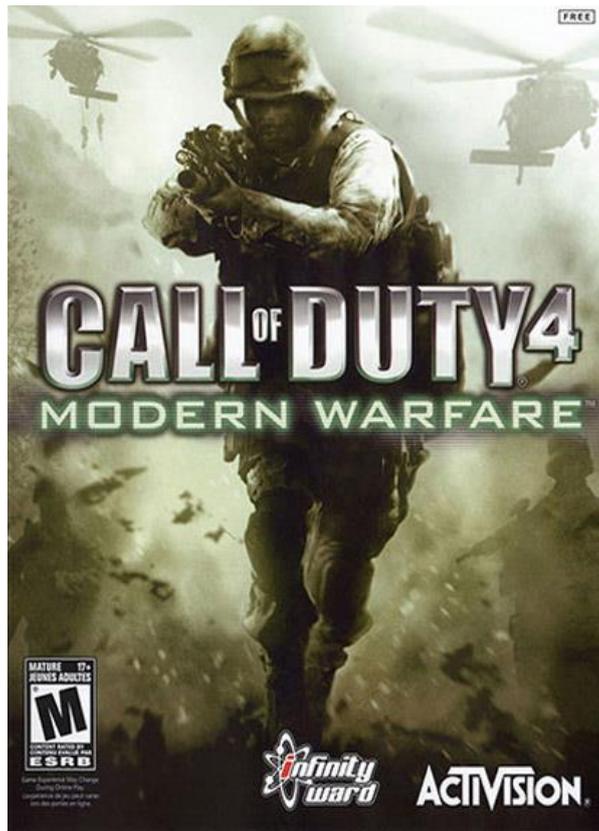
- Gráficos y Sonido: Call of Duty presentó gráficos y efectos de sonido impresionantes para su época, en la atmósfera de la Segunda Guerra Mundial.
- Rendimiento: El juego ofreció una experiencia de juego estable y fluida en la mayoría de las plataformas, con pocos problemas técnicos.
- IA y Física: Aunque la IA de los enemigos y aliados puede parecer básica a día de hoy, en su momento fue elogiada por sus tácticas de combate realistas, dándole profundidad a la jugabilidad.

## **X. Conclusión**

- Legado Duradero: Call of Duty dejó marca en la industria de los videojuegos, definiendo el estándar para los FPS y estableciendo una base sólida para las futuras entregas de la franquicia.
- Perspectivas Futuras: El legado de Call of Duty continúa, con nuevas entregas de la serie que siguen innovando y expandiendo su universo, manteniendo su puesto en la industria del entretenimiento.

---

<sup>13</sup> Siglas de First Person Shooter, juego de disparos en primera persona, de aquí en adelante se tratará como FPS.



*Ilustración 2 Portada Call of Duty 4*

## **Call of Duty 4: Modern Warfare**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)
- Desarrollador y Publicador: Infinity Ward, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, Mac, PS3, Xbox 360, Wii

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

- Antecedentes del Juego: Primer título de la serie ambientado en un escenario moderno, con enfoque en la guerra contemporánea.
- Innovaciones Técnicas: Introducción del motor gráfico IW 3.0, mejoras en la IA y gráficos avanzados para la época.

- Equipo de Desarrollo: Liderado por Vince Zampella<sup>14</sup> y Jason West, con un equipo destacado en Infinity Ward.

### III. Historia y Campaña

#### 1. Ambientación Histórica o Época:

Guerra ficticia en el Medio Oriente y Rusia contemporánea (2011-2013).

#### 2. Resumen de la Trama:

El juego sigue a fuerzas estadounidenses y británicas enfrentándose en el Medio Oriente y ultranacionalistas rusos que planean ataques nucleares. Los jugadores controlan a personajes como el Sargento John "Soap" MacTavish y el Capitán Price, en misiones de rescate o infiltraciones en bases enemigas, con misiones interconectadas que revelan una trama de terrorismo y conspiraciones políticas.

#### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa tiene varias perspectivas con diferentes personajes y ubicaciones, por ejemplo, se alterna entre las misiones de un Marine en el Medio Oriente y un comando británico en Europa del Este. Los saltos temporales y el uso de distintos personajes permiten profundizar en la trama, con momentos clave que llevan al clímax del juego.

#### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Una misión clave es "All Ghillied Up", 15 años atrás una misión del Capitán Price en Pripyat, Ucrania, que muestra el trasfondo de Price y su motivación en la trama actual.<sup>15</sup>

#### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Las historias de los personajes se entrelazan, con misiones que las conectan, por ejemplo, la misión "Shock and Awe" sobre el intento de rescate de una piloto de helicóptero que han derribado, y su fracaso lleva a una explosión nuclear que tiene repercusión en misiones posteriores.

#### 6. Temas Principales:

- Heroísmo y Sacrificio: Los personajes principales enfrentan decisiones que implican sacrificio personal por un bien mayor, como en la misión "Shock and Awe", donde los personajes sacrifican su seguridad para intentar rescatar a la piloto.
- Traición y Lealtad: La traición es un tema común en la saga, especialmente al revelar los verdaderos motivos de algunos personajes, como el traidor Imran Zakhaev.

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

---

<sup>14</sup> "Detrás del éxito del desarrollador de Call of Duty e Infinity Ward: Vince Zampella", artículo periodístico disponible en: <https://www.biografame.com/vince-zampella/>

<sup>15</sup> Artículo periodístico que analiza: "Cómo All Ghillied Up cambió Call of Duty para siempre" disponible en: <https://www.ign.com/articles/how-all-ghillied-up-changed-call-of-duty-forever-art-of-the-level>

La misión "All Ghillied Up" es un símbolo del desgaste en la guerra moderna. El escenario de Pripyat desolado y radioactivo, representa las consecuencias a la larga de la guerra y el uso de armas nucleares.

#### 8. Personajes Principales:

- Capitán Price: Líder del SAS, guía de Soap, con un fuerte sentido de deber y experiencia en combate.
- Sargento John "Soap" MacTavish: Protagonista en el SAS, cuyas decisiones son cruciales para el desarrollo de la trama.
- Gaz: Compañero de Soap en el SAS, actúa como enlace y apoyo durante las misiones.

#### 9. Personajes Jugables:

- Sargento John "Soap" MacTavish: Personaje jugable en las misiones del SAS.
- Sargento Paul Jackson: Jugador en las misiones del USMC, en operaciones en el Medio Oriente.

### IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Combate en primera persona con regeneración de salud, progresión de niveles y personalización de armas. Introduce rechas de bajas en el multijugador, que recompensan al jugador con ventajas temporales al conseguir varias eliminaciones consecutivas sin morir. Nuevo sistema de creación de clases, donde los jugadores pueden personalizar su equipo y habilidades.
- Modos de Juego: Incluye modos de campaña, multijugador y arcade. La campaña ofrece una experiencia narrativa intensa, mientras que el multijugador cuenta con modos como Duelo por Equipos, Buscar y Destruir, y Dominio.
- Armas y Equipamiento: Amplia gama de armas modernas como el M16, AK-47, RPG-7.<sup>16</sup> La personalización de armas permite a los jugadores añadir accesorios, miras, silenciadores y camuflajes, este nivel de personalización fue un avance en la serie, permitiendo una mayor personalización del equipo.

### V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Mapas como "Crash"<sup>17</sup> y "Crossfire", con diferentes modos como Buscar y Destruir, además introduce los Perks<sup>18</sup>, habilidades especiales que dan ventajas en combate. Los mapas están diseñados con un equilibrio perfecto para diferentes estilos de juego, desde francotiradores hasta combates dinámicos de cerca.
- Características Sociales: Sistema de rangos y desbloques, chat de voz, y comunidades, los jugadores pueden formar clanes, participar en torneos y compartir

---

<sup>16</sup> Listado de todas las armas del juego y sus estadísticas de combate, disponible en:

<https://www.mundoplayers.com/call-of-duty-modern-warfare-lista-de-armas-y-sus-estadisticas/>

<sup>17</sup> Así ha sido la evolución gráfica del mapa Crash de Call of Duty: Modern Warfare de (elespanol.com) disponible en: <https://vandal.elespanol.com/noticia/w4180/asi-ha-sido-la-evolucion-grafica-del-mapa-crash-de-call-of-duty-modern-warfare>

<sup>18</sup> Explicación de los Perks a fondo y detallada disponible en: <https://callofduty.fandom.com/wiki/Perks>

estadísticas y logros. La integración social mejoró la experiencia de juego, permitiendo a los jugadores interactuar de mejor manera.

- Esports y Competencia: Popularidad en torneos como Major League Gaming (MLG). Call of Duty 4 contribuyó a la formación de la escena competitiva de CoD, con torneos que atrajeron a jugadores profesionales y grandes audiencias, que destacaron por su organización y la calidad de los jugadores, haciendo de CoD 4 un título importante en los esports.

## VI. Recepción Crítica y Comercial

### 1. Críticas de Expertos:

- *Metacritic*: 94/100
- *IGN*: 9.4/10, "Un revolucionario título que redefine el género de los shooters en primera persona."
- *GameSpot*: 9.0/10, "La campaña es intensa y emocionalmente cargada, y el multijugador es simplemente adictivo."
- *Eurogamer*: "Modern Warfare lleva a los jugadores a un nuevo nivel de realismo y narrativa en los videojuegos de guerra."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Más de 15 millones de copias vendidas en todo el mundo (fuente: Activision).
- Premios:
  - Game of the Year 2007 (Game Developers Choice Awards)
  - Best Shooter 2007 (IGN), Best Military Game 2007 (Spike Video Game Awards).

## VII. Controversias y Críticas

### 1. Controversias a Nivel Social:

- Misiones Controversiales: La misión "Shock and Awe"<sup>19</sup> generó debate por su representación de un ataque nuclear, criticada por su dureza emocional y realismo.
- Representación de la Guerra: Algunos críticos argumentaron que el juego glorifica la guerra moderna, otros elogiaron su realismo.

- 

### 2. Críticas de Usuarios:

En foros y redes sociales, algunos jugadores criticaron la duración de la campaña.

## VIII. Impacto y Legado

### 1. Influencia en la Industria:

- Influencia de la industria: Call of Duty 4: Modern Warfare estableció nuevos estándares para los FPS, especialmente en cuanto a la narrativa y multijugador.
- Innovaciones duraderas: Muchos juegos posteriores adaptaron el sistema de rachas de bajas, la personalización de clases y las mecánicas de progresión, convirtiéndose en base de muchos FPS.

---

<sup>19</sup> John T. Correll (2003), "What Happened to Shock and Awe?", disponible en: <https://www.airandspaceforces.com/article/1103shock/>

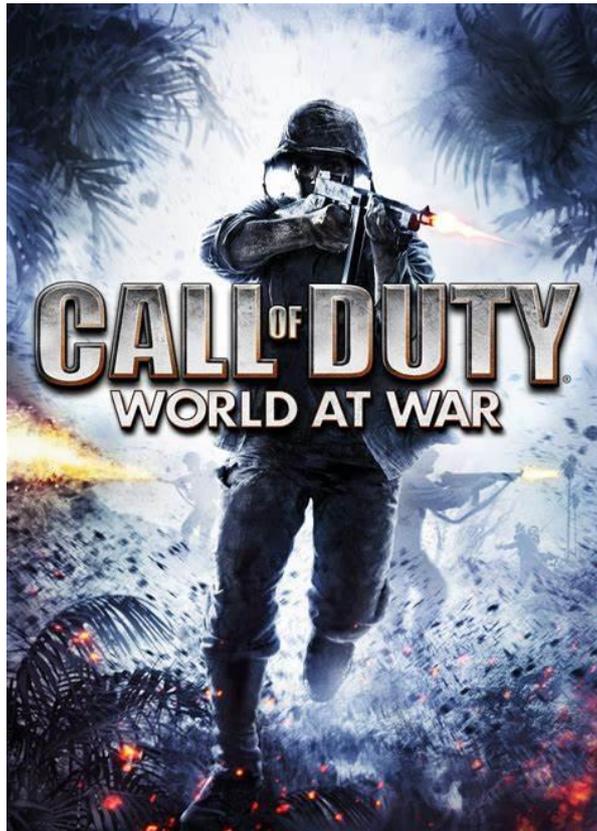
- Evolución de la saga: Modern Warfare marcó un punto de inflexión, alejándose de la Segunda Guerra Mundial hacia escenarios contemporáneos. Las secuelas directas, como Modern Warfare 2 y Modern Warfare 3, continuaron expandiendo este mundo, añadiendo mejoras técnicas y narrativas.

## **IX. Análisis Técnico**

- Gráficos y Sonido: Destacó por su inmersión con gráficos avanzados y sonido realista.
- Rendimiento: Estable en todas las plataformas, con algunos errores menores.
- IA y Física: La inteligencia artificial contaba con enemigos que tomaban decisiones tácticas y aliados que cooperaban efectivamente en combate, la física también fue destacada, dando una experiencia de juego más realista.

## **X. Conclusión**

- Resumen del Impacto del Juego: Call of Duty 4: Modern Warfare redefinió el género de los FPS y estableció estándares para la narrativa y el multijugador en los videojuegos.
- Perspectiva Personal: Modern Warfare es un título que sigue siendo relevante hoy en día, aunque sus representaciones de la guerra pueden ser controversiales, el juego ha dejado una marca en la saga con sus innovaciones y su punto de vista.
- Expectativas Futuras: La influencia de Modern Warfare se siente en toda la saga Call of Duty, continuando en las últimas entregas y futuras de la franquicia.



*Ilustración 3 Portada Call of Duty: World at War*

## **Call of Duty: World at War**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: World at War (2008)
- Desarrollador y Publicador: Desarrollado por Treyarch y publicado por Activision.
- Plataformas de Lanzamiento: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, Wii.

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

- Antecedentes del Juego: "Call of Duty: World at War" regresa a la Segunda Guerra Mundial después de la incursión en la guerra moderna con "Call of Duty 4: Modern Warfare". El juego presenta una campaña en el Pacífico y en el Frente Oriental, ofreciendo una perspectiva nueva de la guerra.
- Innovaciones Técnicas: Mismo motor gráfico IW 3.0 que el utilizado en "Call of Duty 4: Modern Warfare", pero adaptado para entornos de la Segunda Guerra Mundial, con mejoras en los gráficos y en la inteligencia artificial.

- Equipo de Desarrollo: Treyarch lideró el desarrollo del juego, con la experiencia de entregas anteriores de la serie "Call of Duty".
- 

### III. Historia y Campaña

#### 1. Ambientación Histórica o Época:

La campaña se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, con misiones tanto en el Frente del Pacífico como en el Frente Oriental.

#### 2. Resumen de la Trama:

El juego sigue a soldados estadounidenses y soviéticos mientras luchan contra las fuerzas del Eje en escenarios de la Segunda Guerra Mundial, con varios personajes enfrentándose a enemigos en el Pacífico y en Europa del Este.

#### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa se presenta con misiones interconectadas, alternando entre la guerra del Pacífico y el Frente Oriental, mostrando a los jugadores la brutalidad de la guerra a medida que avanzan por la campaña.

#### 4. Análisis de Saltos Temporales:

El juego utiliza saltos temporales para contar su historia de forma no lineal, experimentando diferentes momentos clave de la Segunda Guerra Mundial. Los jugadores, por ejemplo, pueden retroceder en el tiempo para participar en la Batalla de Stalingrado como soldados soviéticos, para luego avanzar el tiempo y enfrentarse a las fuerzas japonesas en la Batalla de Peleliu como Marines estadounidenses, dando así una visión más completa de la guerra.

#### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Las historias de los personajes se entrelazan, mostrando cómo sus acciones y decisiones afectan el curso de la guerra, como en las acciones en el Pacífico pueden tener repercusiones en las misiones de los soldados soviéticos en Europa del Este, y al revés, esto agrega profundidad a la narrativa.

#### 6. Temas Principales:

- **Heroísmo y Sacrificio:**

Los personajes principales enfrentan decisiones difíciles que implican sacrificios, la campaña destaca el coraje y la determinación de los soldados.

- **Crueldad de la Guerra:**

El juego muestra la brutalidad y la violencia de la Segunda Guerra Mundial.

- **Camaradería y Solidaridad:**

Destaca la importancia del trabajo en equipo y el apoyo mutuo entre los soldados en la guerra.

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

La campaña presenta momentos que reflejan la lucha entre el bien y el mal, como la liberación de campos de concentración nazis que representan la victoria sobre la opresión.

#### 8. Personajes Principales:

- *Sargento Roebuck:*<sup>20</sup>log  
Líder de la unidad de Marines estadounidenses, guía a los jugadores a través de la campaña en el Pacífico.
- *Dimitri Petrenko:*  
Soldado soviético cuya historia se une con la campaña en el Frente Oriental.

### 9. Personajes Jugables:

- *Soldado de Infantería Estadounidense:*  
Los jugadores asumen el papel de un soldado de infantería estadounidense luchando contra las fuerzas japonesas en el Pacífico.
- *Soldado del Ejército Rojo:*  
Controlan a un soldado del Ejército Rojo durante la ofensiva soviética contra las fuerzas alemanas en Europa del Este.<sup>21</sup>

## IV. Jugabilidad

- **Mecánicas de Juego:** Call of Duty: World at War mantiene el estilo característico de la serie, ofreciendo una experiencia intensa y frenética. Los entornos son diversos, desde selvas del Pacífico hasta ciudades devastadas por la guerra en Europa del Este. Las mecánicas de juego incluyen un sistema de cobertura y regeneración de salud limitada.
- **Modos de Juego:** Los jugadores experimentan una campaña narrativa que sigue las historias de soldados estadounidenses y soviéticos mientras luchan en diferentes frentes. El multijugador ofrece modos clásicos como Duelo por Equipos, Dominio y Buscar y Destruir, en ubicaciones históricas de la Segunda Guerra Mundial.
- **Armas y Equipamiento:** World at War cuenta con una amplia selección de armas de la Segunda Guerra Mundial, rifles de asalto, ametralladoras, lanzallamas, lanzacohetes... Se puede personalizar el equipamiento con accesorios como miras telescópicas y cargadores ampliados, para distintas situaciones tácticas.

## V. Multijugador y Componentes en Línea

- **Mapas y Modos Multijugador:** Mapas inspirados en ubicaciones de la Segunda Guerra Mundial, como el Puente de Remagen y la isla de Peleliu, proporcionando entornos diversos. Los modos multijugador no mostraron gran innovación, con batallas a muerte por equipos, asaltos a objetivos y enfrentamientos por puntos estratégicos.
- **Características Sociales:** Se permite a los jugadores formar clanes, participar en torneos, competir en tablas de clasificación globales, logros, opciones de personalización de personaje y emblemas.<sup>22</sup>
- **Esports y Competencia:** Aunque World at War no alcanzó la popularidad competitiva de otros títulos, aún atrajo a una comunidad activa de jugadores competitivos, con oportunidades en torneos locales y en línea.

## VI. Recepción Crítica y Comercial

<sup>20</sup> Información ampliada en: <https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Roebuck>

<sup>21</sup> Vídeo de la misión completa: <https://www.youtube.com/watch?v=iYbladn3RmE>

<sup>22</sup> Listado de logros disponibles en World at War: <https://vandal.elespanol.com/logros/x360/call-of-duty-world-at-war/8406#p-37>

## 1. Críticas de Expertos:

- IGN: 9.2/10, "World at War es un retorno triunfal a la Segunda Guerra Mundial, con una campaña emocionante y un multijugador lleno de acción."
- GameSpot: 8.5/10, "El juego ofrece una experiencia auténtica de la Segunda Guerra Mundial, con una narrativa intensa y un multijugador adictivo."
- Metacritic: 85/100, "Call of Duty: World at War ofrece una visión visceral y convincente de la guerra, con una campaña bien ejecutada y un multijugador robusto."

## 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Call of Duty: World at War fue un éxito comercial, vendiendo más de 11 millones de copias en todo el mundo según datos de Activision.
- Premios:
  - Juego del Año 2008 (Spike Video Game Awards)
  - Mejor Shooter 2008 (IGN)
  - Mejor juego Militar 2008 (GameSpy)

## VII. Controversias y Críticas

- Controversias a Nivel Social: World at War generó controversia por su representación gráfica de la violencia y la guerra, especialmente en el modo campaña. Algunos críticos cuestionaron la inclusión de contenido violento, como las escenas de tortura, otros defendieron la representación como un fiel reflejo de la brutalidad de la guerra.
- Críticas de Usuarios: Se mostró frustración por el diseño de niveles en el modo campaña, con momentos de dificultad muy alta y enemigos demasiado difíciles, aunque la mayoría elogiaron la experiencia del juego y su capacidad mostrar la atmósfera de la Segunda Guerra Mundial.<sup>23</sup>

## VIII. Impacto y Legado:

- Influencia de la industria: World at War consolidó a la serie Call of Duty como una franquicia líder en el mercado.
- Innovaciones duraderas: Introdujo el escenario del Pacífico en la Segunda Guerra Mundial, ampliando el enfoque de los conflictos representados.
- Evolución de la saga: World at War abrió camino para futuras entregas con una mayor variedad de escenarios y narrativas de guerra.

## IX. Análisis Técnico

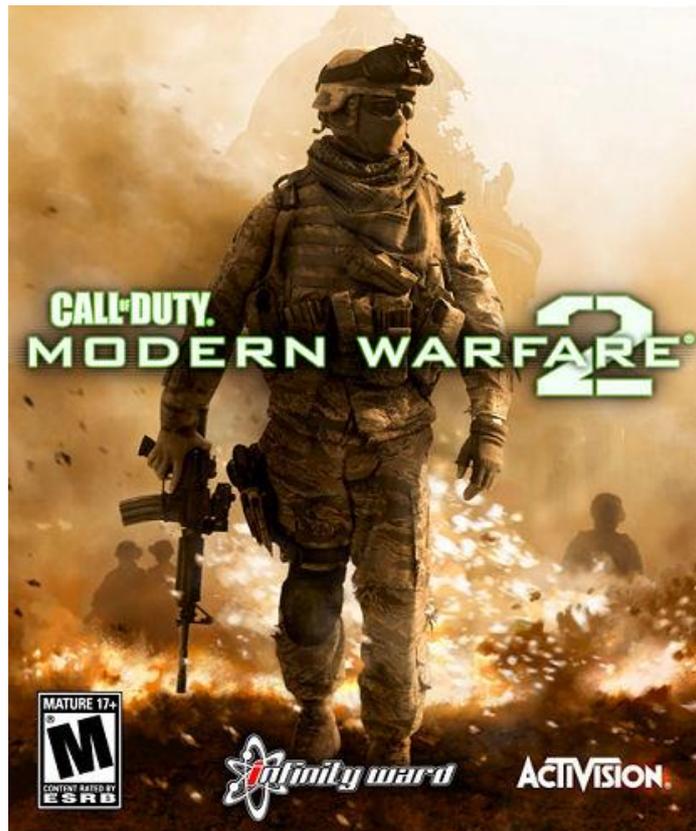
- Gráficos y Sonido: World at War mantuvo un alto nivel de calidad gráfica y de sonido, con efectos visuales detallados y una banda sonora envolvente.
- Rendimiento: El juego demostró un rendimiento sólido en todas las plataformas principales, con una jugabilidad fluida.
- IA y Física: La inteligencia artificial de los enemigos y aliados fue realista, mientras que la física del juego dio una sensación auténtica de combate en los distintos entornos.

---

<sup>23</sup> Entrevista al equipo de Treyarch tras el lanzamiento (2008):  
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/entrevista-call-of-duty-world-at-war>

## **X. Conclusión**

- Resumen del Impacto del Juego: Call of Duty: World at War mantuvo la excelencia de la serie en la representación de conflictos bélicos, aumentando su alcance temático y ubicaciones.
- Perspectiva Personal: World at War es reconocido en la serie Call of Duty, proporcionando una experiencia inmersiva de la Segunda Guerra Mundial.
- Expectativas Futuras: World at War continúa influyendo en los juegos de guerra modernos, recordando los sacrificios y desafíos enfrentados durante uno de los conflictos más importantes de la historia.



*Ilustración 4 Portada Call of Duty: Modern Warfare 2*

## **Call of Duty: Modern Warfare 2**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)
- Desarrollador y Publicador: Infinity Ward, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PlayStation 3, Xbox 360

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

- Antecedentes del Juego: Modern Warfare 2 es la secuela directa de Modern Warfare, continuando con la narrativa y la jugabilidad del primer juego.
- Innovaciones Técnicas: El juego presenta mejoras significativas en gráficos, IA y mecánicas de juego, aprovechando el motor IW 4.0.
- Equipo de Desarrollo: El equipo de desarrollo estuvo liderado nuevamente por Infinity Ward, con Vince Zampella y Jason West a la cabeza.

### **III. Historia y Campaña**

### 1. Ambientación Histórica o Época:

Ambientado en la era moderna, con una narrativa ficticia sobre temas más actuales como el terrorismo.

### 2. Resumen de la Trama:

Modern Warfare 2 sigue después de lo que ocurrió en el primer juego, un equipo de fuerzas especiales luchando contra un ultranacionalista ruso que quiere desestabilizar el mundo. Los jugadores controlan varios personajes, el Sargento Gary "Roach" Sanderson y el Capitán John "Soap" MacTavish, en misiones de infiltración y de rescate en varios lugares del mundo.

### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa se presenta de manera no lineal, con saltos temporales y cambios de perspectiva, las misiones están interconectadas, formando la trama principal, revelando conspiraciones y traiciones.

### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Modern Warfare 2 usa saltos temporales para contar su historia de manera no lineal. Los jugadores viven situaciones en diferentes momentos y lugares, dándole complejidad a la trama y mostrando detalles importantes sobre los personajes, manteniendo la intriga y dando contexto histórico a la narrativa.

### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Los personajes y las tramas están interconectados con lazos entre los protagonistas y los antagonistas que se profundizan, dando lugar a relaciones complejas que forman la historia.

### 6. Temas Principales:

Se exploran temas como el terrorismo, la geopolítica, el nacionalismo y la lealtad, con situaciones donde los personajes cuestionan su sentido del deber en medio del caos de la guerra.

### 7. Simbolismo y Metáforas:

El juego utiliza escenarios internacionales para representar temas profundos, como el poder y la manipulación política. Los eventos y diálogos entre personajes reflejan las repercusiones de la guerra moderna.

### 8. Personajes Principales:

- General Shepherd: Comandante de las fuerzas estadounidenses, sus motivaciones son cuestionadas a lo largo del juego.

### 9. Personajes Jugables:

- Capitán John "Soap" MacTavish: Protagonista jugable en varias misiones, soldado de las fuerzas especiales británicas.
- Sargento Gary "Roach" Sanderson: Protagonista jugable en misiones clave, miembro del equipo de Task Force 141.<sup>24</sup>
- Soldados de Task Force 141: Los jugadores también controlan a más miembros en misiones específicas.

#### IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Modern Warfare 2 mantiene el estilo de juego del primer juego, con regeneración de salud y enfoque en la acción, añade nuevas mecánicas como la escalada de montañas.
- Modos de Juego: El juego ofrece una campaña para un jugador, con modos multijugador clásicos como Duelo por Equipos y Buscar y Destruir, nuevos modos como Spec Ops, que permiten a los jugadores hacer desafíos en equipo.
- Armas y Equipamiento: Modern Warfare 2 presenta una amplia variedad de armas modernas, rifles de asalto, subfusiles, escopetas, rifles de francotirador y lanzagranadas. Se puede personalizar el equipamiento con accesorios como miras telescópicas, silenciadores y cargadores ampliados.

#### V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Modern Warfare 2 cuenta con una variedad de mapas y modos multijugador, con escenarios urbanos, rurales y montañosos. Los jugadores pueden desbloquear nuevas armas y accesorios a medida que suben de nivel.
- Características Sociales: El juego incluye funciones como chat de voz, formación de clanes y sistema de rangos, también tiene partidas clasificatorias y eventos con recompensas exclusivas.
- Esports y Competencia: Modern Warfare 2 destaca por su multijugador competitivo, generando una comunidad activa, que, a pesar de la falta de soporte oficial, tuvo éxito con competiciones informales.

#### VI. Recepción Crítica y Comercial

##### 1. Críticas de Expertos:

- IGN: 9.5/10, "Modern Warfare 2 redefine el género del shooter con una campaña emocionante y un multijugador adictivo que establecen un nuevo estándar para la industria".
- GameSpot: 9.0/10, "Una experiencia intensa y llena de acción que mantiene a los jugadores al borde de sus asientos desde el primer momento hasta el último".
- Metacritic: 94/100, "Modern Warfare 2 es aclamado como uno de los mejores juegos de la saga, con una narrativa emocionante y una jugabilidad altamente pulida que deleita a los fanáticos del género".

---

<sup>24</sup> - Shepherd a Joseph Allen "Welcome to the 141. Best handpicked group of warriors on the planet": [https://callofduty.fandom.com/wiki/Task\\_Force\\_141](https://callofduty.fandom.com/wiki/Task_Force_141)

## 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Call of Duty: Modern Warfare 2 fue un éxito comercial, vendiendo más de 20 millones de copias en todo el mundo según datos de Activision.
- Premios: Cuenta también con premios por su narrativa, diseño de niveles y logros técnicos.
  - Juego del Año (2009)
  - Mejor Shooter (2009)
  - Mejor juego de Acción (2009)

## VII. Controversias y Críticas

- Controversias a Nivel Social: Algunas de las controversias fueron por la representación de escenas de violencia y la implicación de la trama en temas políticos. La misión "No Russian" generó debate debido a representar un ataque terrorista a un aeropuerto, llevando a una restricción de venta en algunos países.
- Críticas de Usuarios: Algunos jugadores criticaron la campaña por su corta duración y la falta de innovación en comparación con entregas anteriores.

## VIII. Impacto y Legado

- Influencia en la Industria: Modern Warfare 2 estableció nuevos estándares en términos de narrativa, jugabilidad y producción.
- Evolución de la saga: El juego influyó en la narrativa y en las mecánicas de los siguientes, siendo considerado hoy en día uno de los mejores juegos de la franquicia.<sup>25</sup>

## IX. Análisis Técnico

- Gráficos y Sonido: Modern Warfare 2 tenía gráficos impresionantes para su época, con entornos detallados y efectos visuales realistas. El diseño de sonido contó con efectos de sonido auténticos y una banda sonora emocionante.
- Rendimiento: El juego funcionaba de manera estable en todas las plataformas.
- IA y Física: La inteligencia artificial de los enemigos y aliados fue mejorada notablemente con respecto a entregas anteriores.

## X. Conclusión

- Legado duradero: Call of Duty: Modern Warfare 2 sigue siendo recordado en la industria de los videojuegos, con una campaña memorable y un multijugador adictivo.
- Expectativas Futuras: El legado de Modern Warfare 2 continúa influyendo en la serie Call of Duty, con elementos y mecánicas introducidas en el juego que se ven en entregas posteriores.

---

<sup>25</sup> "Análisis de un FPS en la misión más arriesgada: salvar la saga" (2010) en Hobbyconsolas:  
<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/analisis-call-duty-modern-warfare-ii-rescate-saga-1146309>



*Ilustración 5 Portada Call of Duty: Black Ops*

## **Call of Duty: Black Ops**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Black Ops (2010)
- Desarrollador y Publicador: Treyarch, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PS3, Xbox 360, Wii

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

- Antecedentes del Juego: Primer título de la serie "Black Ops," ambientado en el período de la Guerra Fría.
- Innovaciones Técnicas: Utilización del motor gráfico IW 3.0 con mejoras, introducción de técnicas avanzadas de captura de movimiento y sonido.
- Equipo de Desarrollo: Liderado por Mark Lamia y Dave Anthony en Treyarch, con gran enfoque en la narrativa y la autenticidad histórica.

### **III. Historia y Campaña**

### 1. Ambientación Histórica o Época:

Guerra Fría, de los años 60 hasta los 80, incluyendo la invasión de Bahía de Cochinos<sup>26</sup> y la Guerra de Vietnam.<sup>27</sup>

### 2. Resumen de la Trama:

Los jugadores siguen a Alex Mason, un operativo de la CIA, mientras se encuentra en una conspiración por el uso de armas químicas. La historia se narra a través de una serie de flashbacks inducidos por interrogatorios y lavado de cerebro, revelando misiones secretas y traiciones.

### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa se presenta de manera no lineal, utilizando flashbacks y recuerdos de Mason, los jugadores experimentan la historia a través de misiones en diferentes momentos y lugares, revelando la verdad detrás de la conspiración.

### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Los saltos temporales se utilizan para mostrar las misiones de Mason en varios puntos de la Guerra Fría, cada salto temporal se conecta a través del interrogatorio, creando una narrativa compleja y entrelazada.

### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Los personajes están interconectados a través de su papel en la conspiración Nova 6<sup>28</sup>, Alex Mason, Frank Woods y Jason Hudson trabajan juntos en algunas misiones, aportando sus habilidades. Las misiones individuales también afectan la trama global.

### 6. Temas Principales:

- Traición y Lealtad: La historia trata la traición dentro de las filas de la CIA y las relaciones cambiantes durante la Guerra Fría.
- Manipulación y Control Mental: La narrativa se centra en el control mental, para la obtención de las experiencias de Mason.
- Sacrificio y Deber: Los personajes tienen decisiones difíciles que implican sacrificios personales por la lealtad a su país.

### 7. Simbolismo y Metáforas:

---

<sup>26</sup> La invasión de bahía de Cochinos fue una operación militar en la que tropas paramilitares de cubanos exiliados, apoyados por el gobierno de Estados Unidos, invadieron Cuba en abril de 1961.

<sup>27</sup> La guerra de Vietnam fue un conflicto liberado entre 1955 y 1975 para reunificar Vietnam, enfrentando al gobierno comunista de Vietnam del Norte, respaldado por China y la Unión Soviética, contra el gobierno de Vietnam del Sur y su principal aliado Estados Unidos. Se calcula que murieron entre 966 mil y 3 millones de personas.

<sup>28</sup> Nova 6 es un gas letal compuesto de azufre, renio y neodimio, desarrollado por Friedrich Steiner a petición de Adolf Hitler: [https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Nova\\_6](https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Nova_6)

El uso de la numerología y los códigos en la historia simboliza la confusión y la lucha interna de Mason mientras intenta recuperar sus recuerdos y entender su papel en la conspiración.

#### 8. Personajes Principales:

- Frank Woods: Compañero de Mason, conocido por su valentía y lealtad inquebrantable.
- Jason Hudson: Agente de la CIA y superior de Mason.
- Dr. Friedrich Steiner: Científico nazi y principal antagonista, creador del arma química Nova 6.

#### 9. Personajes Jugables:

- Alex Mason: Protagonista jugable, operativo de la CIA, cuya mente ha sido manipulada para seguir órdenes específicas.
- Jason Hudson: Jugable en varias misiones clave, ofreciendo una perspectiva diferente sobre la conspiración y las operaciones encubiertas.

### IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Regeneración de salud, progresión de niveles y personalización de armas. Introduce el sistema de "Crear una clase 2.0" en el multijugador, dando una mayor personalización de armas y habilidades. Innovaciones como las misiones de vehículos y los entornos destructibles añaden variedad a la jugabilidad.
- Modos de Juego: Incluye modos de campaña, multijugador y zombies. La campaña ofrece una narrativa intensa, mientras que el multijugador cuenta con nuevos modos como "Juego de Armas" y "One in the Chamber." El modo zombies tiene una historia cooperativa separada, ambientada en escenarios históricos con elementos de ciencia ficción.
- Armas y Equipamiento: Amplia gama de armas de la era de la Guerra Fría, como el M16, AK-47, y el lanzagranadas China Lake.<sup>29</sup> Personalización de armas con miras, silenciadores y camuflajes, además, el modo zombies introduce armas exclusivas y mejoras, como el "Ray Gun"<sup>30</sup> y el "Pack-a-Punch."

### V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Mapas como "Nuketown"<sup>31</sup> y "Firing Range;" modos nuevos como "Juego de armas" y "One in the Chamber", con la introducción de

---

<sup>29</sup> Vídeo que muestra un ejemplo del mapa de zombies, utilizando el Pack a Punch para mejorar armas, entre ellas el China Lake: <https://www.youtube.com/watch?v=4M1-0OuhYsw>

<sup>30</sup> Call of Duty (2023) "Retrospectiva del arma de rayos: Historia de la emblemática arma asombrosa": <https://www.callofduty.com/es/blog/2023/03/call-of-duty-franchise-ray-gun-history-treyarch-intel-interview-collectible>

<sup>31</sup> Nuketown se convertiría en un clásico en los juegos de la franquicia, moldeando ligeramente sus detalles para adaptarlo a la movilidad y la jugabilidad de cada uno. Aquí se muestran todas las versiones que ha sufrido el mapa de Nuketown a lo largo de su historia: <https://gamerant.com/call-duty-black-ops-cold-war-1-2-3-4-zombies-nuketown/>

contratos y desafíos diarios añade objetivos y recompensas para los jugadores, manteniendo el interés.

- Características Sociales: Sistema de rangos y desbloques, chat de voz, comunidades, clanes, que permiten participar en torneos y compartir estadísticas y logros, con una interacción más efectiva.
- Esports y Competencia: Popularidad en la Major League Gaming (MLG), que destacó por su organización y la calidad de los jugadores, consolidando al CoD: Black Ops como un título importante en los esports.

## **VI Recepción Crítica y Comercial**

### 1. Críticas de Expertos:

- IGN: 8.5/10, "Una experiencia intensa y variada con una narrativa intrigante y modos de juego robustos."
- GameSpot: 9/10, "Black Ops redefine los estándares de los shooters en primera persona con su narrativa innovadora y modos multijugador adictivos."
- Metacritic: 81/100, "Un éxito en el género de los shooters, con una campaña emocionante y un multijugador que mantiene a los jugadores enganchados."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Call of Duty: Black Ops fue un éxito comercial, vendiendo más de 25 millones de copias en todo el mundo según datos de Activision.
- Premios:
  - Game of the Year 2010 (Spike Video Game Awards)
  - Mejor Shooter 2010 (IGN)
  - Mejor Juego de Acción 2010 (BAFTA Games Awards)

## **VII. Controversias y Críticas**

### 1. Controversias a Nivel Social:

- Contenido Sensible: El juego generó controversia por sus escenas de tortura y ejecuciones, provocando debates sobre tales representaciones en los videojuegos y preocupaciones sobre su impacto en los jóvenes.
- Representación de la Guerra Fría: Call of Duty: Black Ops fue criticado por su representación sensacionalista, con historiadores argumentando que exageraba los eventos para el entretenimiento, con un sesgo pro-occidental.

### 2. Críticas de Usuarios:

La narrativa no lineal y los giros argumentales recibieron críticas mixtas, algunos elogiaron la innovación, otros encontraron la historia confusa debido a los flashbacks y recuerdos no lineales.

## **VIII. Impacto y Legado**

### 1. Influencia en la Industria:

- **Popularización del Modo Zombies:** Black Ops dio la popularidad al modo Zombies en la franquicia, con nuevas mecánicas y narrativas que influyeron en los juegos futuros.
- **Éxito Comercial:** El juego estableció récords de ventas que otros juegos intentarían alcanzar.
- **Narrativas Complejas:** Introducción de historias más maduras y complejas en los FPS, influyendo en otros desarrolladores a explorar tramas y personajes más profundos.

## 2. Legado:

- **Secuelas Directas:** Call of Duty: Black Ops tuvo varias secuelas, ampliando la narrativa y los personajes del primer juego.
- **Influencia Duradera:** El enfoque en la Guerra Fría y las operaciones encubiertas se convirtió en un tema frecuente en otros medios y videojuegos.

## IX. Análisis Técnico

- **Gráficos y Sonido:** Los gráficos de Black Ops fueron sólidos para su tiempo, con entornos detallados y efectos visuales atractivos. El diseño de sonido fue elogiado, con efectos realistas y una banda sonora intensa.
- **Rendimiento:** El juego fue generalmente estable en todas las plataformas, con actualizaciones que corrigieron los pocos problemas técnicos iniciales.
- **IA y Física:** La inteligencia artificial proporcionó desafíos a los jugadores, exigiendo cooperación efectiva. Las mecánicas físicas contribuyeron a una experiencia de juego realista.

## X. Conclusión

- **Legado Duradero:** Black Ops ha influido en toda la saga, continuando su legado en entregas más recientes y futuras de la franquicia, explorando tramas complejas y expandiendo el modo Zombies.
- **Perspectivas Personales:** Black Ops es un título icónico, destacado por su historia y su innovador modo Zombies, con una combinación de narrativa y jugabilidad que lo convirtió en uno de los favoritos.



*Ilustración 6 Portada Call of Duty: Black Ops 2*

## Call of Duty: Black Ops II

### I. Introducción

- Título del Juego: Call of Duty: Black Ops II (2012)
- Desarrollador y Publicador: Treyarch, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PS3, Xbox 360, Wii U

### II. Contexto Histórico y Desarrollo

- Antecedentes del Juego: Call of Duty: Black Ops II es la secuela directa de Call of Duty: Black Ops (2010), continúa explorando la narrativa de espionaje y operaciones encubiertas del primer juego.
- Innovaciones Técnicas: Versión mejorada del motor gráfico IW Engine, con gráficos avanzados y efectos especiales mejorados. Introduce DirectX 11 para PC,<sup>32</sup> además de la narrativa no lineal con finales basados en las decisiones del jugador y el modo "Strike Force", con elementos de estrategia en tiempo real.

---

<sup>32</sup> "Un poco de historia de DirectX" (2021) BigHardware: <https://bighardware.es/que-es-directx-11/>

- Equipo de Desarrollo: Liderado por David Vonderhaar como director de diseño y Mark Lamia como jefe del estudio Treyarch, enfocados en crear una experiencia narrativa más profunda y una jugabilidad multijugador robusta.

### III. Historia y Campaña

#### 1. Ambientación Histórica o Época:

La historia se desarrolla en dos épocas diferentes: la Guerra Fría en la década de 1980 y un futuro cercano en 2025, esto permite explorar el impacto de las decisiones del pasado en un futuro tecnológico.

#### 2. Resumen de la Trama:

La campaña sigue dos líneas temporales, en la década de 1980, el jugador controla a Alex Mason, protagonista del primer Black Ops, mientras busca a un traficante de armas llamado Raúl Menéndez. En 2025, el jugador controla a David Mason, hijo de Alex, que se enfrenta a Menéndez, ahora líder de una organización terrorista. Las acciones del jugador en las misiones de la Guerra Fría afectan al futuro, haciendo una narrativa entrelazada. El juego incluye algunas misiones con finales variables, con la posibilidad de salvar o perder personajes clave.

#### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa está estructurada en misiones que alternan entre el pasado (1986-1989) y el futuro (2025). Esta estructura permite a los jugadores ver cómo las decisiones del pasado afectan en el futuro.

#### 4. Análisis de Saltos Temporales:

El juego utiliza saltos temporales de manera efectiva para conectar las dos líneas argumentales, por ejemplo, en una misión de la década de 1980, los jugadores pueden enterarse de lo que lleva a Menéndez a sus actos, esto se refleja en las misiones de 2025, con misiones como "Pyrrhic Victory" en los años 80 que repercute en "Celerium"<sup>33</sup> en 2025.

#### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Las historias de Alex y David Mason se unen a través de sus interacciones con Menéndez, creando una narrativa cohesionada con el tiempo.

#### 6. Temas Principales:

- Venganza y Redención: La trama gira en torno a la venganza de Menéndez a los Mason, y el intento de David de detenerle y redimirse por el pasado.
- Tecnología y Guerra: Explora el impacto de la tecnología en la guerra moderna, con el uso de drones y nuevas armas.

---

<sup>33</sup> *Celerium*. Estructura en escenas y acciones de la misión:

<https://www.gamepressure.com/callofdutyblackopsii/mission-02-celerium-missions-challenges/zb450b>

## 7. Simbolismo y Metáforas:

El conflicto entre pasado y futuro simboliza las repercusiones de las acciones, la venganza y la lucha de poder, los escenarios futuristas representan un mundo cerca de la autodestrucción tecnológica, mientras los escenarios históricos muestran las raíces de estos conflictos.

## 8. Personajes Principales:

- Raúl Menéndez: Antagonista principal del juego. Se muestra su evolución de traficante de armas a líder terrorista, teniendo una venganza personal contra los Mason como eje de la trama.
- Frank Woods: Compañero de Alex Mason en los 80 y mentor de David Mason en 2025. Su historia aporta una conexión emocional entre las dos épocas.

## 9. Personajes Jugables:

- Alex Mason: Protagonista en los 80, veterano de la Guerra Fría y padre de David Mason. Su búsqueda de Menéndez define gran parte de la narrativa del juego.
- David Mason: Protagonista en 2025, hijo de Alex Mason. Su misión es detener a Menéndez y parar la guerra, a la vez que convive con el legado de su padre.
- Frank Woods: Jugable en ciertas misiones de los años 80.
- Operadores de "Strike Force": En el modo "Strike Force", los jugadores controlan operadores y equipos tácticos en misiones que influyen la historia principal.

## IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Black Ops II presenta un combate fluido, enfocado más en la acción táctica y el uso de coberturas.
- Modos de Juego: Black Ops II ofrece un modo multijugador competitivo con una variedad de modos de juego, como Dominio y Tomar la Bandera, contando también con el modo "Zombies", en el que los jugadores intentan sobrevivir oleadas de zombis.<sup>34</sup>
- Armas y Equipamiento: Amplia variedad de armas modernas y equipo, incluyendo rifles de asalto, subfusiles, y explosivos, además la personalización de armas permite a los jugadores adaptarlas a su estilo de juego.

## V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Black Ops II presenta mapas diseñados para diferentes estilos de juego, con espacios cerrados y áreas abiertas, urbanos y rurales, incluyendo modos de juego como Dominio y Punto Caliente.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Los programadores de Call of Duty Black Ops 2 han preparado un modo zombies que definen como ambicioso. (2012) Hobbyconsolas: <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/call-duty-black-ops-2-el-modo-zombi-37899>

<sup>35</sup> Listadlo de mapas de Call of Duty Black Ops 2: <https://callofdutymaps.com/Call-of-Duty/black-ops-2/>

- Características Sociales: El sistema de rangos y desbloques, chat de voz, clanes y comunidades en línea mejoran la experiencia social, permitiendo participar en torneos con amigos y compartir estadísticas y logros.
- Esports y Competencia: Black Ops II es un juego importante en la escena competitiva de los esports, con grandes jugadores profesionales y audiencias masivas en la MLG.

## VI. Recepción Crítica y Comercial

### 1. Críticas de Expertos:

- IGN: 9.3/10, "Black Ops II ofrece una campaña rica en narrativa y un multijugador altamente adictivo, con innovaciones que elevan el estándar de la serie."
- GameSpot: 9/10, "Una experiencia de juego emocionante y bien ejecutada que combina una narrativa convincente con una jugabilidad sólida en todas sus facetas."
- Metacritic: 87/100, "Un digno sucesor de la franquicia, con una campaña memorable y un multijugador robusto que mantienen a los jugadores comprometidos durante horas."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Black Ops II fue un éxito comercial, vendiendo más de 25 millones de copias en todo el mundo según datos de Activision.
- Premios:
  - Game of the Year 2010 (Spike Video Game Awards)
  - Mejor Shooter 2010 (IGN)
  - Mejor Juego de Acción 2010 (BAFTA Games Awards).

## VII. Controversias y Críticas

### 1. Controversias a Nivel Social:

- Contenido Sensible: La representación del terrorismo y la guerra cibernética fue controversial.
- Representación de la Guerra: La interpretación del conflicto histórico y su impacto en la narrativa fueron criticadas.

### 2. Críticas de Usuarios:

Hubo variedad de opiniones sobre la calidad narrativa de Black Ops II, destacando positivamente las ramificaciones en la trama por las decisiones del jugador, algunas críticas señalaron falta de coherencia en la narrativa y personajes poco desarrollados.

## VIII. Impacto y Legado

### 1. Influencia en la Industria:

- Popularización del Modo Zombies: Black Ops II popularizó el modo Zombies, convirtiéndolo en un elemento central de la serie.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Vídeo Gameplay Black Ops 2 modo Zombies mapa Tranzit:  
<https://www.youtube.com/watch?v=PLvEzDwN2qk>

- Narrativas Complejas: La introducción de narrativas ramificadas inspiró a otros desarrolladores a explorar nuevas formas de contar historias interactivas.

## 2. Legado:

- Impacto Duradero: El legado de Black Ops II se refleja en su influencia en el diseño narrativo y en su legado en la comunidad del competitivo.

## IX. Análisis Técnico

- Gráficos y Sonido: Black Ops II presentaba gráficos con entornos detallados y efectos visuales impresionantes. El diseño de sonido tenía efectos de audio realistas y una banda sonora impactante.
- Rendimiento: El juego fue elogiado por su rendimiento estable en todas las plataformas, con pequeños problemas de conexión en el modo multijugador que fueron solucionados con actualizaciones.
- IA y Física: La inteligencia artificial creó enemigos más astutos y aliados más útiles, la física del juego proporcionó una experiencia de juego más realista con interacciones ambientales.

## X. Conclusión

### 1. Análisis del Impacto y Legado

- Innovación Narrativa: Black Ops II continúa siendo reconocido por su innovación en el diseño narrativo y la estructura de la trama.
- Permanencia en la Cultura Popular: El juego ha dejado marca en la cultura popular, siendo aun relevante para los aficionados de la saga.

### 2. Perspectivas Futuras

- Continuidad de la Franquicia: El legado de Black Ops II se refleja en la continua popularidad de la franquicia y la continuidad de la serie Black Ops.
- Evolución de los eSports: El impacto del juego en el mundo de los eSports es importante, audiencias masivas y jugadores profesionales icónicos.



Ilustración 7 Portada Call of Duty: Advanced Warfare

## Call of Duty: Advanced Warfare

### I. Introducción

- Título del Juego: Call of Duty: Advanced Warfare (2014)
- Desarrollador y Publicador: Sledgehammer Games, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

### II. Contexto Histórico y Desarrollo

- Antecedentes del Juego: Call of Duty: Advanced Warfare es la undécima entrega de la saga Call of Duty, la primera desarrollada principalmente por Sledgehammer Games marcando una transición a un futuro avanzado, alejándose de los conflictos históricos o contemporáneos de los anteriores.
- Innovaciones Técnicas: Advanced Warfare introdujo un motor gráfico mejorado con gráficos más detallados y realistas, junto con una captura de movimiento avanzada,

especialmente para el personaje de Jonathan Irons, interpretado por Kevin Spacey.<sup>37</sup> La introducción del exoesqueleto revolucionó la jugabilidad, permitiendo a los jugadores realizar dobles saltos, desplazamientos rápidos y otras habilidades.

- Equipo de Desarrollo: Liderado por Glen Schofield y Michael Condrey, se enfocaron en crear una experiencia futurista creíble y en la integración de tecnología avanzada en una narrativa cinematográfica.

### III. Historia y Campaña

#### 1. Ambientación Histórica o Época:

La historia de Advanced Warfare se desarrolla en el año 2054, donde la tecnología militar ha avanzado.

#### 2. Resumen de la Trama:

El jugador asume el papel de Jack Mitchell, marine que pierde su brazo en combate y se une a la corporación Atlas, liderada por Jonathan Irons. A lo largo de la campaña, Mitchell descubre que Irons tiene planes de controlar el mundo con la tecnología avanzada de Atlas, haciendo girar la trama en torno a las verdaderas intenciones de Irons.

- |  |            |            |
|--|------------|------------|
| 3.   | Estructura | Narrativa: |
| La narrativa de Advanced Warfare se desarrolla de manera lineal, pero incluye flashbacks y misiones que explican el pasado de los personajes, como las verdaderas intenciones de Irons y Atlas, destacando la evolución de Mitchell desde soldado novato hasta un combatiente clave. |            |            |

#### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Aunque la narrativa principal es lineal, se utilizan flashbacks y saltos, por ejemplo, en la misión inicial ambientada en Seúl en 2054 establece el escenario para el conflicto y además muestra la pérdida de Mitchell.

#### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

La historia de Mitchell se entrelaza con la de otros personajes como Gideon, Ilona y Cormack, con misiones que revelan la corrupción y el poder de Atlas, conectando las acciones de los personajes en una lucha global contra Irons.

#### 6. Temas Principales:

- Poder y Corrupción: Trata la corrupción por el poder y cómo las corporaciones privadas pueden amenazar la soberanía de los estados.
- Tecnología y Humanidad: Cuenta las implicaciones de la tecnología avanzada en la guerra y sus consecuencias éticas y morales.
- 

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

- El exoesqueleto simboliza tanto el avance como la dependencia de la tecnología y la figura de Irons representa el peligro de no tener restricciones.

---

<sup>37</sup> Chris Suellentrop (2014) The New York Times. "Casting the Single-Player Movie Star" entrevista a Kevin Spacey

- La guerra global iniciada por Atlas sirve como metáfora de la lucha por el control y el impacto de la tecnología.

#### 8. Personajes Principales:

- Jonathan Irons: Antagonista, CEO de Atlas Corporation. Sus ambiciones de controlar el mundo mediante la tecnología militar son la base principal del juego.<sup>38</sup>
- Gideon: Comandante de Atlas y aliado de Mitchell, que se da cuenta de las intenciones de Irons.
- Ilona: Ex agente de inteligencia rusa y soldado de Atlas.
- Cormack: Capitán de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos y mentor de Mitchell.

#### 9. Personajes Jugables:

- Jack Mitchell: Protagonista y único personaje jugable, un exmarine que se convierte en soldado de Atlas después de perder su brazo en combate.

### IV. Jugabilidad

#### 1. Mecánicas de Juego:

- Exoesqueleto:<sup>39</sup> Permite el doble salto y el deslizamiento lateral, transformando la jugabilidad.
- Supply Drops: Introducción de recompensas aleatorias que contienen armas, equipo y elementos estéticos, influenciando la personalización del jugador.

#### 2. Modos de Juego Multijugador:

Advanced Warfare ofrece una variedad de modos multijugador, incluyendo clásicos como Tomar la bandera y Punto Caliente y modos innovadores como Enlace, donde deben llevar una esfera a la base enemiga. Otros modos destacados son Momentum, un modo cooperativo contra oleadas de enemigos, mezcla del modo Guerra y Exo Survival.

#### 3. Armas y Equipamiento:

Amplia variedad de armas futuristas y equipamiento tecnológico como armas láser y de energía, personalizables con miras, cargadores ampliados y empuñaduras. El exoesqueleto permite usar habilidades especiales como invisibilidad temporal y un escudo cinético, dando nuevas oportunidades para el combate.

### V. Multijugador y Componentes en Línea

---

<sup>38</sup> Jonathan Irons antagonista y CEO de Atlas Corporation, representado en el juego por Kevin Spacey. Todas sus escenas en Advanced Warfare: <https://www.youtube.com/watch?v=JjGi2Ft5OM>

<sup>39</sup> Álvaro Bermúdez (2014) "El exoesqueleto de Advanced Warfare es más real de lo que pensamos". Artículo de opinión en Xombitgames en el que se habla sobre la inclusión de ex-marines como parte del equipo de desarrollo de Call of Duty, con el que trabajar la inclusión de nuevos aspectos o elementos como el exoesqueleto de manera que sea fiable con la realidad: <https://xombitgames.com/2014/09/call-of-duty-advanced-warfare-mas-real>

- **Mapas y Modos Multijugador:** El multijugador incluye mapas diseñados para aprovechar las nuevas mecánicas del exoesqueleto, mapas como "Detroit" y "Biolab" ofrecen varios niveles de verticalidad. Los modos de juego clásicos se unen a modos nuevos como Enlace, que integran las habilidades del exoesqueleto en su jugabilidad.
- **Características Sociales:** Integración con el sistema de clanes, tablas de clasificación y estadísticas detalladas para fomentar la competencia. Soporte para compartir clips de video y jugadas destacadas, fomentando la interacción entre jugadores.
- **Esports y Competencia:** Advanced Warfare tuvo un impacto significativo en los esports, con torneos de MLG (Major League Gaming) y otros, destacando la Call of Duty Championship, donde competían por premios significativos.

## VI. Recepción Crítica y Comercial

### 1. Críticas de Expertos:

- Metacritic: 83/100
- IGN: 9.1/10, "Una adición fresca y emocionante a la franquicia, con mecánicas innovadoras y una historia convincente."
- GameSpot: 8/10, "Elogiando las mejoras en la jugabilidad y el diseño de los niveles, aunque criticando algunos aspectos de la narrativa."
- Eurogamer: "Advanced Warfare lleva a la serie en una dirección audaz con su enfoque en la tecnología futurista y una jugabilidad dinámica."

### 2. Ventas y Premios:

- **Ventas:** El juego vendió más de 21 millones de copias en todas las plataformas. Fuente: VGChartz.
- **Premios:**
  - BAFTA al Mejor Juego en 2015
  - Premio D.I.C.E. al Logro Sobresaliente en Ingeniería de Jugabilidad.

## VII. Controversias y Críticas

- **Controversias a Nivel Social:** Advanced Warfare recibió críticas a nivel social por su narrativa futurista, que algunos consideraron menos realista. La trama fue predecible, con personajes menos desarrollados en comparación con entregas anteriores y la dependencia del exoesqueleto, fue vista como un alejamiento de la experiencia militar auténtica.
- **Críticas de Usuarios:** Muchos elogiaron la innovación y la nueva dinámica de juego, otros extrañaron el enfoque más táctico de entregas anteriores, con comentarios y críticas por la pérdida de la esencia tradicional de la serie.

## VIII. Impacto y Legado

### 1. Influencia en la Industria:

- **Influencia de la industria:** Advanced Warfare influyó en juegos posteriores tanto dentro como fuera de la franquicia Call of Duty. La integración de la tecnología avanzada y las mecánicas de juego dinámicas inspiraron a otros desarrolladores.

- Evolución de la saga: El juego marcó un punto de inflexión, introduciendo elementos de ciencia ficción y tecnología futurista que se convertirían en temas recurrentes en las siguientes entregas. La narrativa y las mecánicas de juego consolidaron la reputación de la serie como innovadora y adaptable a las tendencias cambiantes del mercado.

## **IX. Análisis Técnico**

- Gráficos y Sonido: Se destacó por sus gráficos en animaciones faciales y los entornos futuristas. El sonido fue un punto fuerte, con efectos de sonido realistas y una banda sonora que complementaba la acción.
- Rendimiento: Hubo algunas críticas sobre pequeños problemas de rendimiento en consolas de generación anterior, pero las actualizaciones posteriores abordaron estos problemas, mejorando la estabilidad general del juego.
- IA y Física: La inteligencia artificial de los enemigos fue mejorada, presentando desafíos más realistas. Las físicas del juego, con la introducción del exoesqueleto, añadieron una nueva dimensión a la jugabilidad, aunque fueron criticadas por fallos y comportamientos no realistas.

## **X. Conclusión**

- Resumen General: Advanced Warfare representa un capítulo innovador en la franquicia, con nuevas mecánicas de juego y un enfoque futurista. La narrativa no fue muy elogiada, pero su impacto en la jugabilidad y el diseño de niveles fue notable.
- Evaluación de la Narrativa: La historia del juego, aunque lineal, trató temas como el poder corporativo y la tecnología en la guerra. La narrativa contó con personajes bien desarrollados y un antagonista memorable, aunque algunas veces se notaba predecible.
- Impacto en la Franquicia: Advanced Warfare estableció nuevas normas para los siguientes en términos de innovación tecnológica y diseño de niveles. La inclusión del exoesqueleto y la tecnología avanzada influyó en las futuras entregas de la saga.



*Ilustración 8 Portada Call of Duty: Black Ops 3*

## **Call of Duty: Black Ops III**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Black Ops III (2015)
- Desarrollador y Publicador: Treyarch, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, Microsoft Windows.

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

#### **1. Antecedentes del Juego:**

Black Ops III está ambientado en un futuro distópico en el año 2065, los avances tecnológicos y biológicos han transformado la guerra, con soldados cibernéticos y drones.

#### **2. Innovaciones Técnicas:**

- Mejoras en IA: La inteligencia artificial de los enemigos y aliados ha sido significativamente mejorada, dando un desafío más estratégico.

- **Movimiento Libre:** Introducción de un sistema de movimiento que permite correr por las paredes y realizar dobles saltos, que mejora la movilidad y la verticalidad.
- **Multijugador Personalizado:** Sistema de personalización de personajes y armas más completo.

### 3. Equipo de Desarrollo:

El desarrollo de Treyarch, con David Vonderhaar como diseñador principal y Jason Blundell liderando la narrativa, se centró en innovar tanto en la jugabilidad como en la historia para ofrecer una experiencia innovadora y completa.

## III. Historia y Campaña

### 1. Ambientación Histórica o Época:

Ambientado en el año 2065, 40 años después de los eventos de Black Ops II. En este futuro, los avances tecnológicos y biológicos han cambiado la naturaleza de la guerra, con soldados cibernéticos y drones dominando la batalla.

### 2. Resumen de la Trama:

La trama se centra en un grupo de fuerzas especiales con habilidades cibernéticas, en el que los jugadores controlando a un soldado, investigan una serie de eventos que involucran una red de conspiraciones globales. La historia explora temas de identidad, control mental y la ética de la guerra tecnológica.

### 3. Estructura Narrativa:

La narrativa de Black Ops III es no lineal, utilizando flashbacks y secuencias de sueños, la trama se presenta, a través de misiones interconectadas que revelan los secretos detrás de las conspiraciones. Las misiones están diseñadas para jugarse en cualquier orden, permitiendo a los jugadores explorar diferentes aspectos de la historia a su ritmo.

### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Los saltos temporales se utilizan para avanzar la trama y revelar información sobre los personajes y la conspiración. Misiones, como "Provocation"<sup>40</sup> y "In Darkness,"<sup>41</sup> llevan a los jugadores al pasado, desentrañando poco a poco la historia.

### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

La historia entrelaza las vidas de varios personajes, incluyendo John Taylor y Rachel Kane, cuyas historias personales y profesionales se conectan a través de misiones y eventos.

### 6. Temas Principales:

Los temas centrales del juego incluyen la identidad y la ética de la tecnología en la guerra, desarrollándose con la interacción del jugador con los personajes y las decisiones que toman a lo largo del juego.

---

<sup>40</sup> "Provocation". Misión número cuatro de la campaña de Black Ops 3. Guía completa y explicación detallada de la misión: <https://primagames.com/news/call-duty-black-ops-3-mission-4-provocation>

<sup>41</sup> "In Darkness": Misión del modo campaña en Black Ops 3. Guía completa de la misión con paso a paso y vídeos: [https://www.ign.com/wikis/call-of-duty-black-ops-3/In\\_Darkness](https://www.ign.com/wikis/call-of-duty-black-ops-3/In_Darkness)

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

El juego utiliza elementos simbólicos, como los sueños y las secuencias de alucinaciones, para representar la lucha interna del protagonista y la manipulación mental.

#### 8. Personajes Principales:

- John Taylor: Líder del equipo de fuerzas especiales, cuyo pasado está entrelazado con la trama principal.
- Rachel Kane: Agente de la CIA que colabora con el equipo para desentrañar la conspiración

#### 9. Personajes Jugables:

- El Jugador: Protagonista, con habilidades cibernéticas avanzadas, puede personalizarse.<sup>42</sup>

### IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Black Ops III introduce un sistema de movimiento que incluye correr por las paredes, dobles saltos y más movimientos aéreos, dándole una mayor verticalidad y libertad para el combate. Además, cuenta con un sistema de habilidades que permite a los jugadores usarlas durante la partida.
- Modos de Juego Multijugador: El modo multijugador ofrece los modos clásicos y algunos modos nuevos que aprovechan las habilidades cibernéticas de los personajes como es el nuevo modo "Salvaguarda".
- Armas y Equipamiento: El juego presenta un extenso arsenal de armas futuristas personalizables con accesorios y mejoras, además de equipo especializado y habilidades cibernéticas.

### V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Los mapas están diseñados para aprovechar al máximo las nuevas mecánicas de movimiento, con múltiples niveles y rutas alternativas. Como modos multijugador destaca el nuevo modo "Salvaguarda".<sup>43</sup>
- Características Sociales: Integración con redes sociales, sistemas de clanes y opciones de personalización de emblemas y tarjetas de jugador.<sup>44</sup>
- Esports y Competencia: El juego fue muy destacado en la Call of Duty World League con eventos en todo el mundo, buenas audiencias y grandes premios.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Por primera vez puedes elegir entre controlar a un hombre o a una mujer, añadiéndole habilidades especiales, su presencia no se limita a la elección como protagonista, sino que aparecen numerosos personajes femeninos clave y durante las escenas y situaciones de batalla, se escuchan voces y gritos también de mujeres, algo que no ocurría en entregas anteriores.

<sup>43</sup> Xombitgames (2015). Salvaguarda: Descubre el nuevo modo de juego de Call of Duty Black Ops 3: <https://xombitgames.com/2015/08/modo-juego-safequard-call-of-duty-black-ops-3>

<sup>44</sup> Todos los coleccionables de Call of Duty: Black Ops 3 y dónde encontrarlos:

<https://www.powerpyx.com/guide/call-of-duty-black-ops-3-all-collectibles-locations-guide.html>

## VI. Recepción Crítica y Comercial

### 1. Críticas de Expertos:

- IGN: 9.2/10, "Un título que lleva la franquicia a nuevas alturas con su jugabilidad innovadora y su profunda narrativa futurista."
- GameSpot: 8/10, "Aunque la campaña puede ser un tanto confusa, el multijugador y los modos zombies ofrecen una experiencia adictiva y bien diseñada."
- Eurogamer: "Black Ops III mantiene la esencia de Call of Duty con su ritmo frenético y añade un toque fresco con sus habilidades cibernéticas y complejas mecánicas de movimiento."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Black Ops III fue el juego más vendido en los Estados Unidos en 2015. Según Activision, el título generó más de \$550 millones en ventas durante sus primeros tres días de lanzamiento, además ganó varios premios:
- Premios:
  - The Game Awards 2015: Mejor Juego de Acción (Nominado)
  - D.I.C.E. Awards: Logro Destacado en Diseño de Sonido (Nominado)
  - Golden Joystick Awards: Mejor Juego Multijugador
  - BAFTA Games Awards: Mejor Juego (Nominado)

## VII. Controversias y Críticas

- Controversias a Nivel Social: Críticas debido a su representación de violencia extrema y temas oscuros como el control mental y la manipulación genética.
- Críticas de Usuarios: Hubo opiniones mixtas en las redes, algunos criticaron la historia por ser confusa y difícil de seguir, con la mayoría de las críticas centradas en la complejidad de la trama y la falta de conexión emocional con los personajes.

## VIII. Impacto y Legado

### 1. Influencia en la Industria:

- Innovaciones en la Jugabilidad: Introdujo un sistema de movimiento que fue revolucionario, permitiendo a los jugadores una mayor libertad y verticalidad en el combate, esto ha influido en títulos posteriores dentro y fuera de la saga.<sup>46</sup>
- Evolución de la saga: Black Ops III marcó una evolución significativa en la narrativa de la serie, incorporando una historia más compleja y multifacética. La introducción de elementos futuristas y cibernéticos la continuó alejando de las representaciones más tradicionales de la guerra moderna.

## IX. Análisis Técnico

---

<sup>45</sup> Bengt Lemne (2015) *Entrevista Black Ops 3 "Call of Duty ha crecido como Esport"*. Entrevista con David Vonderhaar sobre las características de eSports y el juego competitivo:

<https://www.gamereactor.es/entrevista-black-ops-3-call-of-duty-ha-crecido-como-esport/>

<sup>46</sup> Juan García (2015) *Todo lo que incluye Call of Duty: Black Ops 3*. <https://es.ign.com/call-of-duty-black-ops-3/97636/feature/esto-es-casi-todo-lo-que-incluye-call-of-duty-black-ops-3>

- Gráficos y Sonido: Uso de gráficos detallados y efectos de sonido inmersivos. Los entornos futuristas y las animaciones fluidas fueron elogiados.
- Rendimiento: El juego se lanzó con un rendimiento sólido en todas las plataformas.
- IA y Física: La inteligencia artificial de los enemigos mejoró, la física del juego también fue ajustada, con interacciones más dinámicas.

## **X. Conclusión**

- Evaluación General: Destacó por su narrativa compleja y sus innovaciones técnicas, a pesar de algunas críticas sobre la claridad de su historia, el juego fue elogiado por su jugabilidad y profundidad multijugador.
- Relevancia para el Trabajo: Proporciona un ejemplo claro de cómo la serie ha progresado en términos de complejidad narrativa y técnicas de desarrollo, aspectos fundamentales para el estudio de la narrativa en un videojuego.
- Evaluación de la Narrativa: La historia compleja y los temas oscuros dieron un nuevo enfoque que no todos los jugadores preferían, su estructura no lineal y el uso de flashbacks y sueños dieron una profunda narrativa, pero a veces difícil de seguir.



*Ilustración 9 Portada Call of Duty: WWII*

## **Call of Duty: WWII**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: WWII (2017)
- Desarrollador y Publicador: Sledgehammer Games, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PS4, Xbox One

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

#### **1. Antecedentes del Juego:**

Call of Duty: WWII marca el regreso de la serie a sus raíces, en la Segunda Guerra Mundial. Dando una experiencia realista del conflicto, centrándose en eventos históricos como el desembarco de Normandía y la liberación de París.

#### **2. Innovaciones Técnicas:**

- Gráficos y Motores de Juego: Utiliza un motor gráfico avanzado, con un enfoque particular en la recreación de escenarios históricos.

- Captura de Movimiento y Animación Facial: Se implementaron técnicas avanzadas de captura de movimiento y animación facial para mejorar la autenticidad de los personajes.
- Sonido Ambiental y Banda Sonora: El diseño de sonido se enfoca en crear una atmósfera auténtica, con sonidos ambientales precisos y una banda sonora que complementa la acción del juego.<sup>47</sup>

### 3. Equipo de Desarrollo:

Sledgehammer Games lideró el desarrollo de WWII. El equipo de desarrollo se enfocó en la investigación histórica para garantizar la precisión del juego, colaborando con historiadores y con expertos en la Segunda Guerra Mundial.

## III. Historia y Campaña

### 1. Ambientación Histórica o Época:

El juego está ambientado en la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), con un enfoque en el frente europeo, incluyendo eventos clave como el Día D<sup>48</sup>, la Batalla de Hürtgen<sup>49</sup> y la Batalla de las Ardenas.

### 2. Resumen de la Trama:

La campaña sigue a Ronald "Red" Daniels, un joven soldado de la Primera División de Infantería de los Estados Unidos mientras lucha con su pelotón. La historia trata temas de compañerismo, sacrificio y la realidad de la guerra.

3.	Estructura	Narrativa:
<p>La narrativa de WWII es lineal, llevándote a través de eventos históricos en orden cronológico. La campaña utiliza cinemáticas y documentos históricos para sumergir al jugador en la historia. (Vega, 2019)</p>		

### 4. Análisis de Saltos Temporales:

El juego mantiene una narrativa cronológica sin saltos temporales, dando la sensación de progresión.

### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Los personajes del pelotón de Daniels están muy conectados, sus historias y experiencias se entrelazan mostrando la unidad en el campo de batalla.

### 6. Temas Principales:

---

<sup>47</sup> Lista oficial de todos los componentes de la banda sonora del juego, con un total de 59 minutos repartidos en 21 temas musicales: <https://www.soundtrack.net/album/call-of-duty-wwii/>

<sup>48</sup> Día para referirse al 6 de junio de 1944, en el que comenzó a ejecutarse la Operación Overlord, que consistía en un gran desembarco en las playas de Normandía para abrir un nuevo frente en la Europa Occidental reduciendo el dominio alemán.

<sup>49</sup> Una de las batallas más feroces libradas entre las tropas estadounidenses y las fuerzas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial en el bosque de Hürtgen, convirtiéndose en la disputa más larga en toda la historia del Ejército de los Estados Unidos.

Los temas centrales del juego son el sacrificio, compañerismo y la lucha por la libertad.

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

El desembarco en Normandía simboliza el inicio del fin para la ocupación nazi, las relaciones entre los personajes representan la solidaridad y el sacrificio.

#### 8. Personajes Principales:

- Robert Zussman: Mejor amigo de Daniels y compañero de pelotón.
- Sergeant William Pierson: Líder estricto del pelotón, interpretado por Josh Duhamel.
- Lieutenant Joseph Turner: Líder comprensivo del pelotón.

#### 9. Personajes Jugables:

- Ronald "Red" Daniels: Protagonista jugable, un joven soldado de Texas.

### **IV. Jugabilidad**

#### 1. Mecánicas de Juego:

- Regeneración de Salud Clásica: Regresa al uso de botiquines en lugar de la regeneración automática de salud.<sup>50</sup>
- Enfoque en el Trabajo en Equipo: Los jugadores pueden solicitar munición, curas y otras ayudas a su pelotón.
- Personalización de Armas: Limitada en comparación con otras entregas.

#### 2. Modos de Juego Multijugador:

Un nuevo modo guerra basado en objetivos, en escenarios de la Segunda Guerra Mundial. Se mantienen los modos clásicos como Duelo por equipos, Dominio, y Punto caliente.

#### 3. Armas y Equipamiento:

Armas y equipamiento recreados fielmente, como M1 Garand, Thompson, y el Kar98k. Las divisiones sustituyen el sistema de clases, permitiendo especializarse para tener diferentes habilidades.

### **V. Multijugador y Componentes en Línea**

#### 1. Mapas y Modos Multijugador:

Mapas Basados en Lugares Históricos que incluyen ubicaciones como Pointe du Hoc, Ardennes Forest, y Gibraltar con variedad de modos.

#### 2. Características Sociales:

- Cuartel General: Zona social donde los jugadores interactúan, completan desafíos y personalizan sus personajes.

---

<sup>50</sup> Vidaextra.com (2017). *En la campaña de Call of Duty WWII la salud no se restaura sola: ahora cada bala recibida cuenta*: <https://www.vidaextra.com/fps/en-la-campana-de-call-of-duty-wwii-la-salud-no-se-restaura-sola-cada-bala-recibida-cuenta>

- Sistema de Clan: Permite formar equipos y competir.

### 3. Esports y Competencia:

WWII tuvo presencia en la escena de esports, con la Call of Duty World League (CWL) que atrajeron a una gran audiencia.

## VI. Recepción Crítica y Comercial

### 1. Críticas de Expertos:

- Metacritic: 79/100
- IGN: 8/10, "Un regreso sólido a las raíces de la Segunda Guerra Mundial, con una narrativa poderosa y modos multijugador atractivos."
- GameSpot: 9/10, "Ofrece una experiencia de guerra auténtica y emocionante, tanto en la campaña como en el multijugador."
- Polygon: "La campaña de WWII es una de las más emocionantes y bien elaboradas de la serie."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: WWII fue un éxito comercial, vendiendo más de 12 millones de copias en su primer mes.
- Premios:
  - The Game Awards (2017): Mejor Juego de Acción (Nominado).
  - DICE Awards (2018): Logro Sobresaliente en Diseño de Sonido (Nominado).
  - British Academy Games Awards (BAFTA): Mejor Juego Multijugador (Nominado).

## VII. Controversias y Críticas

### 1. Controversias a Nivel Social:

Algunos críticos argumentaron que el juego no trataba correctamente los conflictos morales de la guerra, hubo también controversia sobre la inclusión de mujeres y personajes de diferentes etnias en el multijugador, lo que algunos veían históricamente erróneo, otros lo vieron como un paso hacia una mayor inclusión.

### 2. Críticas de Usuarios:

Los jugadores apreciando el retorno a la Segunda Guerra Mundial y la autenticidad histórica, aunque algunos criticaron la campaña por ser demasiado corta. El sistema de cajas de loot se percibía como una forma de monetización agresiva.

## VIII. Impacto y Legado

### 1. Influencia en la Industria:

Su éxito comercial demostró que había grandes deseos por experiencias realistas, inspirando a otros desarrolladores a explorar narrativas históricas y no futuristas.

### 2. Evolución de la saga:

WWII representó un punto de inflexión en la saga Call of Duty, marcando un retorno a las raíces después de varios títulos futuristas. Este enfoque en la autenticidad histórica y la narrativa emocional preparó el terreno para futuras entregas que equilibran la innovación con el respeto por el legado de la serie.

## **IX. Análisis Técnico**

- **Gráficos y Sonido:** Gráficos realistas con gran uso de iluminación y texturas para recrear escenarios de la Segunda Guerra Mundial. El sonido fue inmersivo, con una banda sonora emotiva que ayudaba a la atmósfera del juego.
- **Rendimiento:** El juego funcionó bien en la mayoría de las plataformas.
- **IA y Física:** La inteligencia artificial de los enemigos y aliados fue similar a entregas anteriores.

## **X. Conclusión**

- **Evaluación General:** Destaca por su regreso a las raíces históricas y su enfoque en una narrativa emocional y auténtica. La campaña proporcionó una representación conmovedora de la Segunda Guerra Mundial.
- **Evaluación de la Narrativa:** Este juego mostró una visión más emotiva en el tratamiento de los temas de guerra y sacrificio. La estructura lineal de la narrativa y la profundidad de los personajes principales permitieron una mayor conexión emocional con la historia.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> José Carlos García (2017). *Intento por parte de Activision de regresar a los orígenes después de casi una década sumida en conflictos más recientes o futuristas*: <https://espadaypluma.com/2019/09/01/la-narrativa-historica-en-call-of-duty-wwii-y-battlefield-v/>



*Ilustración 10 Portada Call of Duty: Vanguard*

## **Call of Duty: Vanguard**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Vanguard (2021)
- Desarrollador y Publicador: Sledgehammer Games, Activision
- Plataformas de Lanzamiento: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S

### **II. Contexto Histórico y Desarrollo**

#### **1. Antecedentes del Juego:**

Call of Duty: Vanguard marca un retorno a la Segunda Guerra Mundial, similar a WWII, pero con una perspectiva más global. El juego se centra en la formación de los primeros operativos especiales, con varios frentes de batalla y personajes de diferentes nacionalidades.

#### **2. Innovaciones Técnicas:**

- Gráficos y Motores de Juego: Utiliza una versión mejorada del motor IW 8.0, con gráficos avanzados, detalles realistas y efectos visuales impresionantes.

- Ray Tracing: Implementación de ray tracing para mejorar las sombras y reflejos, creando una experiencia visual más inmersiva.
- Sonido 3D: Avances en el diseño de sonido 3D, proporcionando una experiencia auditiva más envolvente y precisa.
- Destrucción Ambiental: Introducción de entornos destructibles, permitiendo a los jugadores interactuar más dinámicamente con el mundo del juego.

### 3. Equipo de Desarrollo:

El desarrollo estuvo a cargo de Sledgehammer Games, conocido por su trabajo en Call of Duty: WWII y Advanced Warfare, contó con la colaboración de otros estudios, Treyarch para el modo Zombies y Raven Software para Warzone.

## III. Historia y Campaña

### 1. Ambientación Histórica o Época:

La narrativa de Vanguard se centra en la Segunda Guerra Mundial, incluyendo Europa Occidental, el Frente Oriental, el Pacífico y el Norte de África. Las historias de los personajes muestran diferentes perspectivas del conflicto, contextualizando eventos históricos entre 1941 a 1945.

### 2. Resumen de la Trama:

La campaña trata sobre un grupo de soldados de diferentes naciones que se unen para formar el equipo Vanguard. Cada personaje tiene una historia y motivación, que se muestra a través de misiones individuales y conjuntas, la narrativa culmina en desmantelar un plan nazi para resucitar el Cuarto Reich.<sup>52</sup>

### 3. Estructura Narrativa:

La campaña se presenta de manera no lineal, con flashbacks y misiones intercaladas que revelan el trasfondo de cada personaje, los jugadores tienen varios puntos de vista que les dan una visión global del conflicto y la formación del primer grupo de operaciones especiales. (Martínez, 2021)

### 4. Análisis de Saltos Temporales:

Los saltos temporales exploran los antecedentes de los personajes principales, por ejemplo, el jugador está en una misión en Stalingrado con Polina Petrova y luego salta a una misión en el Pacífico con Wade Jackson, dando una comprensión más amplia.

### 5. Interconexión de Personajes y Tramas:

Las historias de los personajes se entrelazan a medida que avanzan las misiones, formando al final el equipo Vanguard, además los eventos de una misión pueden influir en otra.

---

<sup>52</sup> Jon Nicholson (2021) *La batalla final para evitar la formación del Cuarto Reich está llena de momentos épicos: Call of Duty Vanguard Campaign: The Fourth Reich Walkthrough* ([gfinesports.com](https://gfinesports.com))

#### 6. Temas Principales:

El juego explora temas de sacrificio, compañerismo y lucha contra la opresión, cada personaje tiene sus propios desafíos sobre estos temas, destacando la diversidad de experiencias.

#### 7. Simbolismo y Metáforas:

El escenario de Stalingrado simboliza la resistencia a la adversidad, la destrucción y el renacimiento de las ciudades muestran la devastación y la esperanza junto a la guerra.

#### 8. Personajes Principales:

- Arthur Kingsley: Líder del equipo Vanguard, un oficial británico que une a los soldados bajo una causa.
- Polina Petrova: Francotiradora rusa que lucha en Stalingrado por una venganza personal.
- Wade Jackson: Piloto estadounidense, combate en el Pacífico.
- Lucas Riggs: Soldado australiano involucrado en el Frente del Norte de África.<sup>53</sup>

#### 9. Personajes Jugables:

- Cada personaje principal es jugable en sus respectivas misiones.

### IV. Jugabilidad

- Mecánicas de Juego: Vanguard introduce mejoras en la personalización de armas, habilidades de personajes y entornos destructibles. La movilidad y el combate son más dinámicos, con una mayor interactividad en el entorno.
- Modos de Juego Multijugador: El multijugador tiene una variedad de modos clásicos como Duelo por equipos y Dominio, y nuevos modos como Champion Hill, que combina con elementos de battle royale.
- Armas y Equipamiento: Incluye una amplia gama de armas de la Segunda Guerra Mundial, rifles, ametralladoras, explosivos y equipamiento táctico. Las armas pueden personalizarse, afectando al rendimiento.<sup>54</sup>

### V. Multijugador y Componentes en Línea

- Mapas y Modos Multijugador: Vanguard presenta una variedad de mapas ambientados en escenarios históricos de la Segunda Guerra Mundial, los mapas son diseñados para varios estilos de juego, desde combates dinámicos hasta modos de largo alcance.
- Características Sociales: El juego añade clanes, listas de amigos y chat de voz, facilitando la comunicación y la formación de equipos. También incluye eventos y desafíos fomentando a los jugadores.

---

<sup>53</sup> Arturo Kingsley: "La rígida jerarquía del mando aliado miraba a Lucas y sólo veía defectos de carácter. Insubordinado, rústico. No es ajeno a una celda de prisión. Era perfecto para mi equipo".

<sup>54</sup> Lista de todo el equipo táctico y letal disponible en Call of Duty Vanguard:

<https://vandal.elespanol.com/guias/guiacall-of-duty-vanguard-trucos-consejos-y-secretos/equipo-tactico-y-letal>

- Esports y Competencia: Vanguard ha sido incluido en la Call of Duty League (CDL), con torneos oficiales y competiciones profesionales, sin ser muy relevante en esto.

## **VI. Recepción Crítica y Comercial**

### 1. Críticas de Expertos:

- Metacritic: 73/100
- IGN: 7/10 - "Un juego sólido con impresionantes visuales, pero la campaña se siente menos memorable que entregas anteriores."
- GameSpot: 8/10 - "El multijugador es donde brilla Vanguard, aunque la campaña ofrece momentos emocionantes, carece de profundidad narrativa."
- Eurogamer: "Vanguard ofrece una experiencia de juego técnicamente impresionante, pero su narrativa no alcanza las alturas esperadas."

### 2. Ventas y Premios:

- Ventas: Call of Duty: Vanguard fue uno de los juegos más vendidos de 2021, alcanzando el primer puesto en ventas durante su lanzamiento.
- Premios:
  - Game Awards 2021 Mejor Diseño de Audio (Nominación).
  - Game Awards 2021 Mejor Juego Multijugador (Nominación).

## **VII. Controversias y Críticas**

### 1. Controversias a Nivel Social:

Call of Duty: Vanguard tuvo críticas por su representación de ciertos eventos históricos y personajes. Algunos jugadores y críticos señalaron que el juego tomaba demasiadas libertades con la historia, llevando a debates sobre el respeto hacia los eventos reales de la Segunda Guerra Mundial, nombrando también la falta de variedad de personajes secundarios.

### 2. Críticas de Usuarios:

Los usuarios tuvieron opiniones mixtas sobre Vanguard. Muchos elogiaron las mejoras en el multijugador y los gráficos, otros criticaron la campaña por su falta de profundidad y desarrollo de personajes, las reseñas muestran esta división, con comentarios que van desde elogios por el diseño de niveles hasta críticas por la narrativa y la repetitividad.

## **VIII. Impacto y Legado**

- Influencia en la Industria: Call of Duty: Vanguard continuó la tradición de la serie de establecer altos estándares en términos de gráficos y jugabilidad. El uso de ray

tracing<sup>55</sup> y el sonido 3D influyó en otros desarrolladores de juegos de shooters en primera persona.

- Evolución de la saga: Vanguard introdujo varias innovaciones en la saga, como entornos destructibles y un enfoque renovado en la personalización de armas, ayudando a mantenerse en el mercado competitivo.

## **IX. Análisis Técnico**

- Gráficos y Sonido: El diseño de sonido 3D y el uso de ray tracing destacan.
- Rendimiento: El juego se ejecutó de manera fluida en la mayoría de las plataformas.
- IA y Física: La inteligencia artificial de los enemigos mostró mejoras, además la física de entornos destructibles dio un punto más de estrategia al juego.

## **X. Conclusión**

- Evaluación General: Call of Duty: Vanguard, a pesar de sus críticas mixtas, destaca en gráficos y jugabilidad. La campaña da una perspectiva única de la Segunda Guerra Mundial, aunque no alcanzó todas las expectativas narrativas y el multijugador continuó siendo el punto fuerte del juego.
- Evaluación de la Narrativa: La narrativa de Vanguard intentó dar una visión global, presentando historias de diferentes personajes. Sin embargo, no logró profundizar en cada historia, lo que dejó algunas tramas menos completas, aun así, el esfuerzo por cambiar la narrativa y dar varias perspectivas es digno de reconocer.

---

<sup>55</sup> Ray Tracing es un algoritmo para síntesis de imágenes que calcula el camino de la luz como píxeles en un plano de la imagen y simula sus efectos sobre las superficies virtuales en las que incide, permitiendo un mucho mejor cálculo de los reflejos y sombras creados por las iluminaciones del entorno.



*Ilustración 11 Portada Call of Duty: Mobile*

## **Call of Duty: Mobile**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty Mobile (2019)
- Desarrollador y Publicador: Desarrollado por TiMi Studios<sup>56</sup> y publicado por Activision.
- Plataformas de Lanzamiento: Disponible para dispositivos iOS y Android.

### **II. Narrativa:**

#### **1. Ambientación Histórica:**

Call of Duty Mobile utiliza referencias a eventos pasados de la saga para dar contexto a sus escenarios y misiones.

#### **2. Personajes:**

Presenta una variedad de personajes icónicos de la saga, incluyendo a Ghost, Soap, Price, entre otros, que aparecen en eventos y misiones especiales.

#### **3. Enfoque Narrativo:**

En "Call of Duty: Mobile" el aspecto narrativo es limitado, el enfoque principal está en el multijugador en línea. Aunque el juego tiene eventos y misiones temáticas que pueden dar algo de contexto narrativo, no contribuyen demasiado a una trama completa, pero incluye

---

<sup>56</sup> TiMi Studios desarrolla videojuegos con sede central en China y áreas en Los Ángeles, Chengdu y Shanghái. Colabora con diferentes estudios de videojuegos, desarrollando juegos de varios géneros en PC, móviles y Nintendo Switch, incluyendo juegos como Honor of Kings, QQ Speed, la versión de IOS y Android de PlayerUnknown's Battleground y Pokémon UNITE.

personajes y ubicaciones icónicas de Call of Duty que pueden dar nostalgia a los jugadores más fieles.

### **III. Ventas y Premios:**

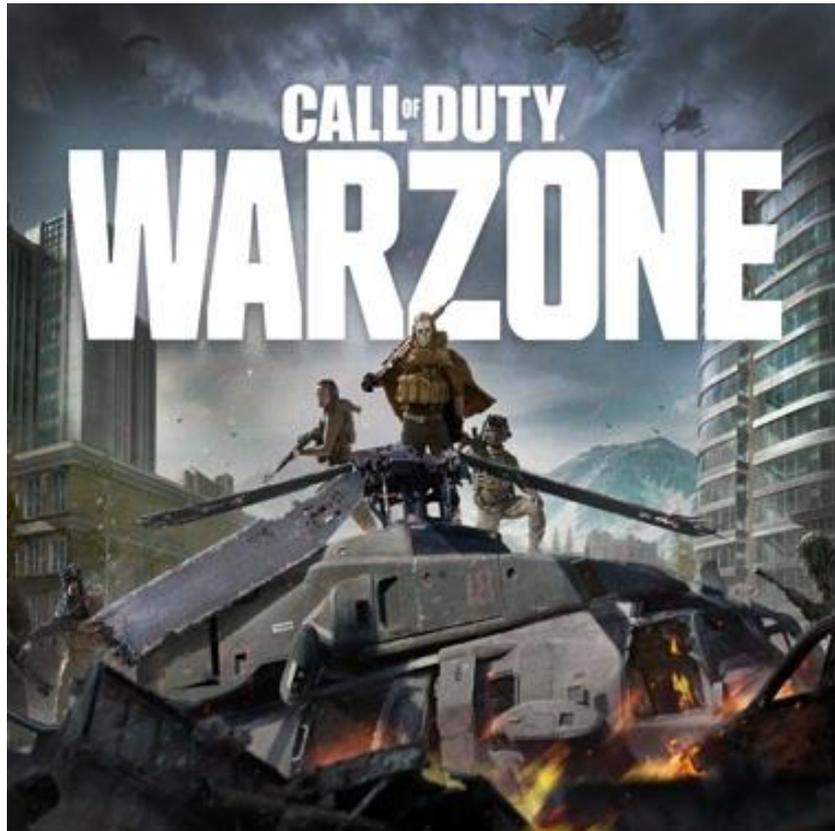
- Ventas: Call of Duty Mobile ha superado los 500 millones de descargas desde su lanzamiento en 2019 (fuente: Sensor Tower).
- Premios: Call of Duty Mobile ha sido nominado en varias categorías en los premios Google Play Awards, incluyendo "Mejor Juego del Año" y "Mejor Juego Competitivo".

### **IV. Aspecto diferencial:**

"Call of Duty: Mobile" destaca por su adaptación de la narrativa a dispositivos móviles. Aunque carece de una campaña tradicional, el juego tiene elementos narrativos a través de eventos y desafíos, además, presenta modos de juego como Battle Royale y Multijugador que ofrecen experiencias narrativas únicas, desde la supervivencia hasta la competencia táctica. Su enfoque narrativo se centra en la acción rápida y los escenarios emblemáticos de la saga, permitiendo a los jugadores disfrutar de la experiencia de "Call of Duty" en cualquier lugar.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Pocketgamer (2021) *La apasionante narrativa de Call of Duty Mobile: cómo un juego redefinió un género para la nueva generación*: <https://www.pocketgamer.com/call-of-duty-mobile/call-of-duty-mobiles-gripping-narrative-how-one-game-redefined-a-genre-for-the-n/>



*Ilustración 12 Portada Call of Duty: Warzone*

## **Call of Duty: Warzone**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Warzone (2020)
- Desarrollador y Publicador: Desarrollado por Infinity Ward y Raven Software, y publicado por Activision.
- Plataformas de Lanzamiento: Disponible para PC, PlayStation y Xbox.

### **II. Narrativa:**

#### **1. Ambientación Histórica:**

Utiliza el lore y contexto de Modern Warfare para situar la acción en Verdansk.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> John Price "Verdansk fue la zona cero de la Guerra Fría. Una ciudad de túneles, gulags, búnkeres y armas de destrucción masiva": <https://callofduty.fandom.com/wiki/Verdansk>

## 2. Personajes:

Warzone utiliza personajes del universo de Modern Warfare en su ambientación y eventos en vivo.

## 3. Enfoque Narrativo:

En "Call of Duty: Warzone", el aspecto narrativo es más sutil, utilizando elementos del lore de Modern Warfare para dar contexto al escenario de Verdansk. El juego se centra en el modo battle royale, pero incluye contratos y eventos en el juego que le dan un trasfondo narrativo, junto con easter eggs y detalles por el mapa<sup>59</sup>, crean una buena atmósfera de juego. Además, las temporadas y actualizaciones de vez en cuando le dan nuevas narrativas y eventos que mantienen a los jugadores interesados. (C. D., 2020)

## III. Ventas y Premios:

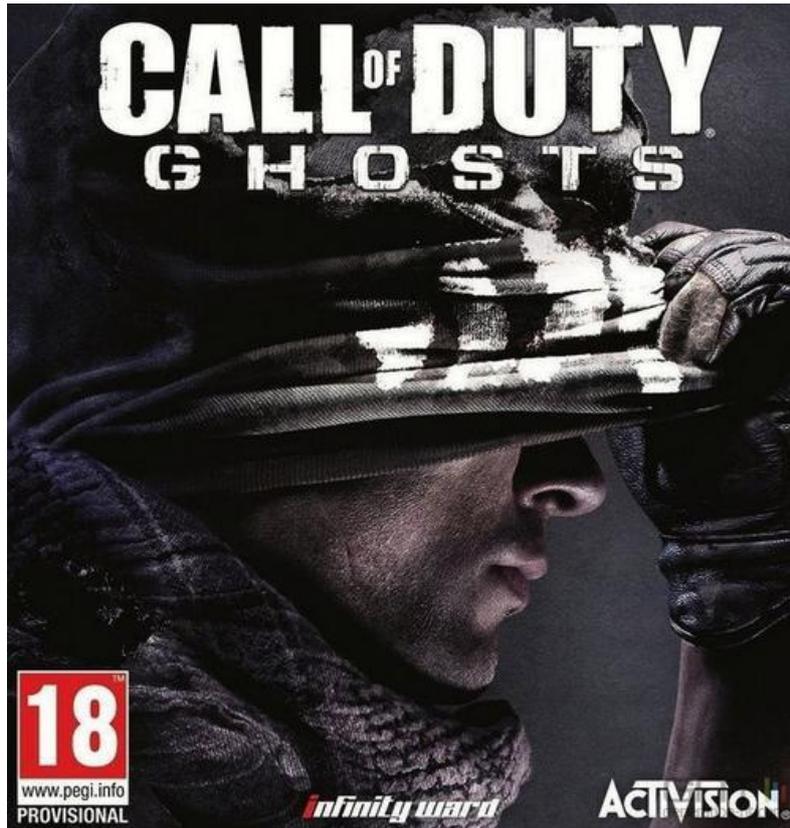
- Ventas: Call of Duty: Warzone alcanzó más de 75 millones de jugadores en los primeros cinco meses desde su lanzamiento, superando los 100 millones hoy en día (fuente: Activision).
- Premios: Ha sido nominado en los premios The Game Awards, como "Mejor Juego Multijugador" y "Mejor Juego de Acción".

## IV. Aspecto diferencial:

Call of Duty: Warzone destaca por su narrativa en el contexto del género Battle Royale. Aunque el juego no tiene un modo campaña, el mapa de Verdansk es donde los jugadores hacen sus propias historias de supervivencia. Con eventos en el juego, como contratos y eventos de temporada, se desarrolla una narrativa que evoluciona con el tiempo. Por esto, su enfoque narrativo se basa en la interacción entre jugadores y cómo exploran el mundo del juego, lo que hace sentir a cada jugador el protagonista de su propia historia que él mismo construirá.

---

<sup>59</sup> La evolución de Verdansk en Call of Duty: Warzone: <https://cod.tracker.gg/warzone/articles/warzone-verdansk-map-changes-evolution>



*Ilustración 13 Portada Call of Duty: Ghosts*

## **Call of Duty: Ghosts**

### **I. Introducción**

- Título del Juego: Call of Duty: Ghosts (2013)
- Desarrollador y Publicador: Desarrollado por Infinity Ward y Neversoft,<sup>60</sup> y publicado por Activision.
- Plataformas de Lanzamiento: Disponible para PC, PlayStation, Xbox y Wii U.

### **II. Narrativa:**

#### **1. Ambientación Histórica:**

Se desarrolla en un futuro ficticio, representando un conflicto mantenido con tecnología militar avanzada.

---

<sup>60</sup> Neversoft fue un desarrollador de videojuegos estadounidense, fundado en 1994 por Joel Jewett y adquirido por Activision en 1999. En 2011, Neversoft comenzó a trabajar en un juego futurista de Call of Duty, llamado Future Warfare. Sin embargo, el juego fue cancelado, llevando al estudio a colaborar con Infinity Ward en Modern Warfare 3, específicamente en el modo Caos de Operaciones Especiales. Finalmente, el estudio colaboró y desarrolló el modo Extinción para Call of Duty: Ghosts. El estudio fue mejor reconocido por Guitar Hero y Tony Hawk.

## 2. Personajes:

La campaña de Ghosts presenta personajes únicos: Logan Walker, Elias Walker, Merrick, Keegan y otros miembros de Ghosts.

## 3. Estructura Narrativa:

Historia ambientada en un futuro cercano en la que una fuerza militar invade los Estados Unidos, con misiones que muestran situaciones emocionales para los personajes.

## 4. Enfoque Narrativo:

La narrativa se centra en la experiencia personal de los soldados durante la guerra, enfocándose en la resistencia y la búsqueda de libertad, mostrando escenas emocionales. Algunas críticas señalan que la trama puede carecer de originalidad y profundidad en comparación con otros títulos de la serie.

## III. Ventas y Premios:

- Ventas: Call of Duty: Ghosts vendió más de 19 millones de copias en todo el mundo en su primer año de lanzamiento (fuente: Statista).
- Premios:
  - BAFTA Games Awards "Mejor Logro en el Juego" (Nominado)
  - D.I.C.E. Awards "Logro Sobresaliente en Juegos de Acción" (Nominado)

## IV. Aspecto diferencial:

"Call of Duty: Ghosts" presenta una narrativa centrada en un conflicto entre militares y fuerzas extraterrestres, característica criticada, junto con su trama y personajes genéricos. En cuanto al modo multijugador muchas de las opiniones se centraban en el excesivo tamaño de los mapas, afectando al dinamismo y la intensidad de las partidas. Pese a esto, incluye el modo Extinción basado en la lucha contra una invasión alienígena, lo que añade variedad al juego. En resumen, "Call of Duty: Ghosts" representa un intento de innovación en la narrativa de la saga, que acabó sufriendo una disminución en las ventas en comparación con sus predecesores.

# COMPARATIVA ENTRE LOS JUEGOS

La saga Call of Duty surge en un momento duro para la industria de los videojuegos, con una creciente demanda de experiencias de juego más inmersivas. Se estrenó en 2003 cuando los shooters, como Medal of Honor y Battlefield, ganaban popularidad, pero Call of Duty destaca por ofrecer una visión única de la guerra, combinando una acción intensa con una narrativa cinematográfica. (Ardilla, 2024)

## I. Mecánicas de juego, Tramas y Gráficos

### 1. Mecánicas de Juego:

- **Progresión del Jugador:** La serie pasó del sistema de progresión básico en los primeros títulos a complejos sistemas de personalización y progresión. Juegos como Call of Duty 4: Modern Warfare introdujeron la progresión con XP y desbloques, mientras que títulos posteriores como Black Ops y Advanced Warfare añadieron elementos como monedas del juego, exoesqueletos y habilidades especiales.
- **Movilidad:** La movilidad en los juegos ha evolucionado bastante, desde los movimientos tradicionales de los primeros juegos hasta las innovaciones de *Advanced Warfare* en adelante con exoesqueletos y doble-salto, y la vuelta a la movilidad tradicional en *WWII*.
- **Multijugador:** Los modos multijugador han evolucionado para incluir una mayor variedad. Modern Warfare estableció el estándar con rachas de puntos y modos competitivos, mientras que Warzone introdujo el Battle Royale con mecánicas como el Gulag.

### 2.. Tramas:

#### 2.1 Ambientación Histórica vs. Futurista:

- **Conflictos Históricos:** Juegos como WWII y los primeros Call of Duty se centran en eventos históricos, proporcionando una narrativa basada en hechos reales de la Segunda Guerra Mundial.
- **Conflictos Modernos y Futuristas:** Modern Warfare y Black Ops introdujeron tramas modernas y futuristas, tratando guerras contemporáneas y conflictos ficticios. Advanced Warfare e Infinite Warfare llevaron estas narrativas al futuro, con tecnologías avanzadas y escenarios de ciencia ficción.

#### 2.2 Estructura Narrativa:

- **Linealidad vs. No Linealidad:** Los primeros títulos seguían una narrativa lineal, pero juegos como Black Ops I comenzaron a utilizar estructuras no lineales, con flashbacks y varias perspectivas. Black Ops II introdujo múltiples finales basados en las decisiones del jugador.

### 2.3 Personajes Jugables:

Durante la saga, los juegos han ido cambiando el número de personajes jugables y su desarrollo. *Modern Warfare* y *Black Ops* permitieron a los jugadores vivir la historia desde varios puntos de vista.

### 3. Gráficos

- **Motor Gráfico:** La calidad definida por actualizaciones del motor gráfico, desde los gráficos más simples hasta los pequeños detalles y el realismo visual de juegos recientes como *Modern Warfare* (2019).
- **Detalles y Realismo:** Los avances en la tecnología han permitido mayor atención al detalle y realismo en los entornos y personajes, mejorando la inmersión en el juego.

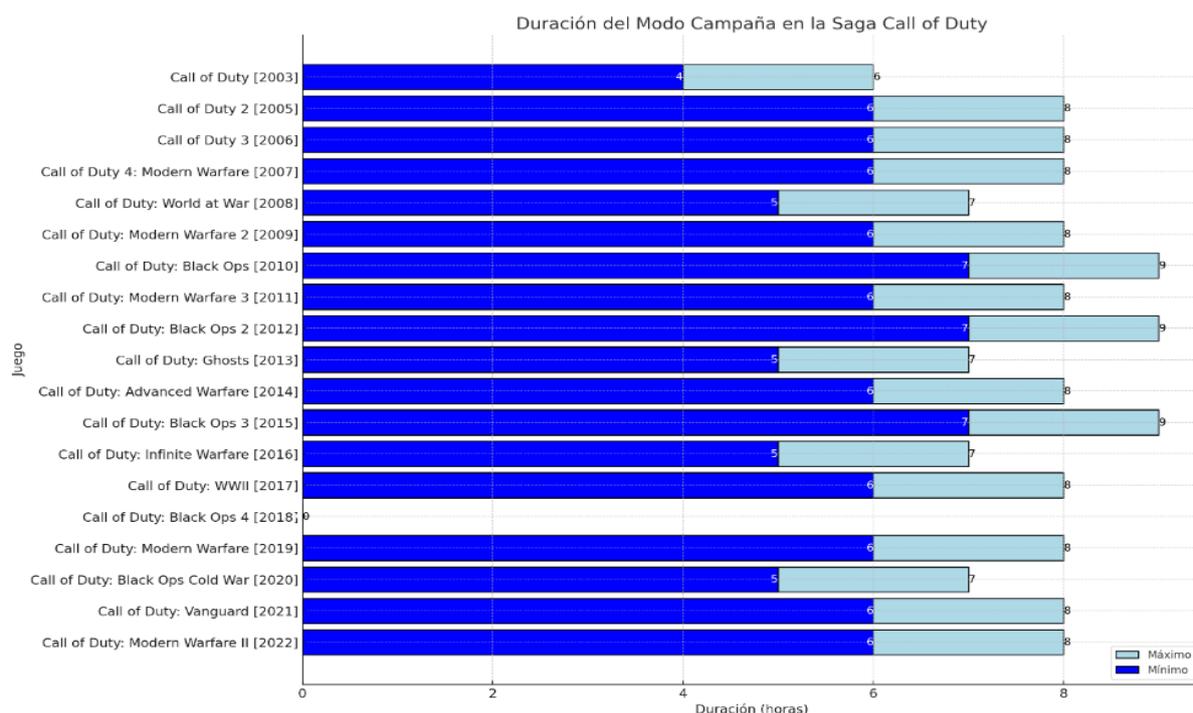
## II. Comparativa de duración estimada de modo Campaña

Los juegos que han recibido elogios por su modo campaña, como "*Call of Duty 4: Modern Warfare*" y "*Call of Duty: Black Ops*", han sido considerados como algunos de los mejores de la serie, contando con campañas más extensas con respecto a otros juegos y sobre todo más trabajadas y con innovaciones. Sin embargo, juegos como *Ghosts* o *Infinite Warfare* criticados o apenas recordados por su narrativa, han sido juegos con poco peso en el modo campaña, centrandolo su desarrollo en un aspecto multijugador que a veces ha funcionado y otras no tanto.<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> A día de hoy es un motivo de crítica y de especulación habitual entre los jugadores y la comunidad, la duración del modo campaña en los juegos *Call of Duty* siempre ha sido un tema delicado, ya que no conviene tachar un juego por su duración sin haberlo desgranado antes, hoy sucede diferente ya que es un punto muy destacable y comentado en redes, llegando como resultado a un verdadero análisis de influencia en el peso de este modo dentro del juego.

Ilustración 14 Gráfico de duración Modo Campaña.



Fuente: Activision y elaboración propia

### III. Tabla de Diferencias y Similitudes

Juego	Año	Progresión	Movilidad	Estructura Narrativa	Gráficos	Detalles Narrativos
<b>Call of Duty 1</b>	2003	Lineal	Tradicional	Narrativa directa de la WWII	Avanzados para su época	Múltiples enfoques de frentes de batalla
<b>Call of Duty: Modern Warfare</b>	2007	XP y desbloques de armas	Tradicional	Lineal, conflicto actual	Mejoras notables	Narrativa moderna con enfoque en el terrorismo
<b>Call of Duty: World at War</b>	2008	Lineal	Tradicional	Varios frentes de la WWII	Entornos destructibles	Visión realista de la guerra
<b>Call of Duty: Modern Warfare 2</b>	2009	XP y desbloques	Tradicional	Continuación de MW1	Mejora en luces y sombras	Historia intensa y polémica, famosa por la misión "No Russian"

<b>Black Ops</b>	2010	Monedas de juego	Tradicional	Flashbacks y no lineal, Guerra Fría	Detallado de personajes	Inicio de una exitosa serie con personajes como Alex Mason
<b>Black Ops 2</b>	2012	Sistemas de puntuación de ligas	Tradicional	Futuro y pasado, no lineal con varios finales	Detallado en escenarios futuristas	Primer juego con finales múltiples basados en decisiones del jugador
<b>Ghosts</b>	2013	Soldados personalizables	Tradicional	Postapocalíptica	Avanzados para su tiempo	Enfoque en la narrativa militar
<b>Advanced Warfare</b>	2014	Exoesqueleto y habilidades	Vertical	Futurista y centrada en el protagonista	Uso intenso de tecnología futurista	Kevin Spacey como antagonista principal
<b>Black Ops 3</b>	2015	Sistema de especialistas	Vertical con movimiento avanzado	Futurista con saltos temporales	Efectos visuales y detalles avanzados	Explora la conciencia y la inteligencia artificial
<b>WWII</b>	2017	Cuartel general y sistema de divisiones	Tradicional	Histórica, centrada en el realismo histórico de la WWII	Alta fidelidad histórica	Enfoque en compañerismo y horrores de la guerra
<b>Warzone</b>	2020	Battle Pass y contratos	Tradicional	Sin campaña	Alta calidad	Evolución narrativa a través de eventos
<b>Vanguard</b>	2021	Operadores y armas personalizadas	Tradicional	Múltiples vistas de la WWII	Detalles de personajes y escenarios avanzados	Diversidad de personajes y perspectivas de la guerra
<b>CoD: Mobile</b>	2022	XP, desbloques y Battle Pass	Adaptada a dispositivos móviles	Sin modo campaña	Buen nivel de detalle para móvil	Integra personajes y elementos de otras entregas

# EVOLUCIÓN NARRATIVA

La saga Call of Duty ha sido una de las franquicias más importantes en la historia de los videojuegos, no solo por su jugabilidad y dinamismo, también por su narrativa evolutiva. Con los años, los juegos han presentado historias cada vez más elaboradas, tratando temas profundos con la influencia de sus guionistas y directores. (Mogrovejo, 2022)

## I. Influencia de guionistas y directores

La narrativa de Call of Duty ha estado marcada por la visión de guionistas y directores, que han aportado sus perspectivas únicas al desarrollo de la historia.

### 1. Vince Zampella y Jason West (Infinity Ward):

Modern Warfare (2007): Vince Zampella y Jason West fueron piezas importantes en la narrativa moderna y realista de Call of Duty 4: Modern Warfare. Este juego rompió con la tradición de la Segunda Guerra Mundial para situarse en un conflicto contemporáneo, con una historia intensa y emocionante con personajes como el Capitán Price y Soap . La narrativa no lineal y el uso de varias perspectivas fueron innovaciones clave.

### 2. David S. Goyer (Treyarch):

Black Ops Series: David S. Goyer, conocido por trabajar en películas como The Dark Knight, trajo una narrativa compleja y psicológica a la serie Black Ops. Los juegos Black Ops y Black Ops II se usaban tramas de conspiración y sus personajes eran profundamente desarrollados, utilizando flashbacks y múltiples líneas temporales.

### 3. David Vonderhaar (Treyarch):

Diseñador y director en Treyarch, persona fundamental en la serie Black Ops en la creación y evolución del modo multijugador, desarrollando modos de juego y diseños de mapas innovadores. Conocido por su interacción en redes sociales, fortaleciendo la relación entre desarrolladores y jugadores. Aunque no se centra directamente en la narrativa, la profundidad del multijugador que ha desarrollado junto con los eventos multijugador ha complementado historias, aumentando el contenido narrativo del juego.<sup>62</sup>

### 4. Glen Schofield y Michael Condrey (Sledgehammer Games):

Advanced Warfare (2014): Glen Schofield y Michael Condrey trajeron una narrativa futurista y centrada en la tecnología. La historia de Advanced Warfare trató temas sobre poder empresarial y tecnología militar avanzada, con Kevin Spacey como el villano Jonathan Irons, que añadió profundidad y realismo.

---

<sup>62</sup> Ebenizer Pinedo (2023) *Call of Duty pierde a una de sus principales mentes maestras*:  
<https://hipertextual.com/2023/08/call-of-duty-pierde-a-una-de-sus-principales-mentes-maestras>

## **II. Temas Recurrentes y Desarrollo de la Trama**

La evolución narrativa de Call of Duty ha estado marcada por temas recurrentes y el desarrollo de tramas detalladas a lo largo de las entregas. (Martín, Vida Extra, 2023)

### **1. Conflictos Bélicos:**

Desde los primeros juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial hasta los conflictos modernos y futuristas, el honor, el sacrificio y el compañerismo han sido temas centrales. Los juegos no solo muestran la brutalidad de la guerra, sino también la heroicidad de los soldados.

### **2. Tecnología y Futurismo:**

Con la introducción de tecnologías futuristas, se ha tratado también las implicaciones éticas y morales de la tecnología en la guerra. La narrativa de estos juegos se centra también en el impacto de los avances tecnológicos en la humanidad y la guerra.

### **3. Conspiraciones y Traiciones:**

Las tramas de conspiración son frecuentes, especialmente en las series Modern Warfare y Black Ops. Estos juegos exploran la complejidad de las relaciones internacionales, la política y las operaciones secretas, ofreciendo historias llenas de giros dramáticos.

### **4. Impacto Personal de la Guerra:**

Los juegos se centran en el impacto personal de la guerra en los soldados. Por ejemplo, WWII ofrece una visión de la experiencia de los soldados durante la Segunda Guerra Mundial, mientras que Modern Warfare (2019) muestra los dilemas morales y de los soldados en conflictos contemporáneos.

## **III. Conclusión**

La evolución narrativa de la saga Call of Duty ha estado marcada por sus guionistas y directores, así como por los temas frecuentes de sus juegos, desde la representación de conflictos históricos hasta los más futuristas, la saga aporta una visión profunda de la guerra. Este análisis muestra cómo la narrativa de Call of Duty ha evolucionado, adaptándose con cada nueva entrega manteniendo su relevancia en el mundo de los videojuegos. (Padilla, 2021)

# IMPACTO DE LA NARRATIVA EN LAS VENTAS Y EL ÉXITO COMERCIAL

La narrativa en los videojuegos ha evolucionado significativamente, pasando de ser un extra a un elemento central que puede determinar el éxito comercial de un juego. En la saga Call of Duty, la calidad y profundidad de la narrativa han sido muy importantes para atraer y mantener a los jugadores y para influir en las ventas y otros ingresos.

## I. Impacto de la Narrativa en Ventas

### 1. Aumento de Ventas Iniciales

Los títulos con narrativas especialmente atractivas o innovadoras han conseguido un aumento en las ventas iniciales, por ejemplo, "Call of Duty: Modern Warfare 2" (2009) destacó por su narrativa intensa y cinematográfica, con misiones memorables como "No Russian". Con una trama envolvente y controvertida impulsó las ventas iniciales del juego, superando las 4.7 millones de copias en sus primeras 24 horas, convirtiéndose en uno de los lanzamientos más exitosos de la historia de los videojuegos.

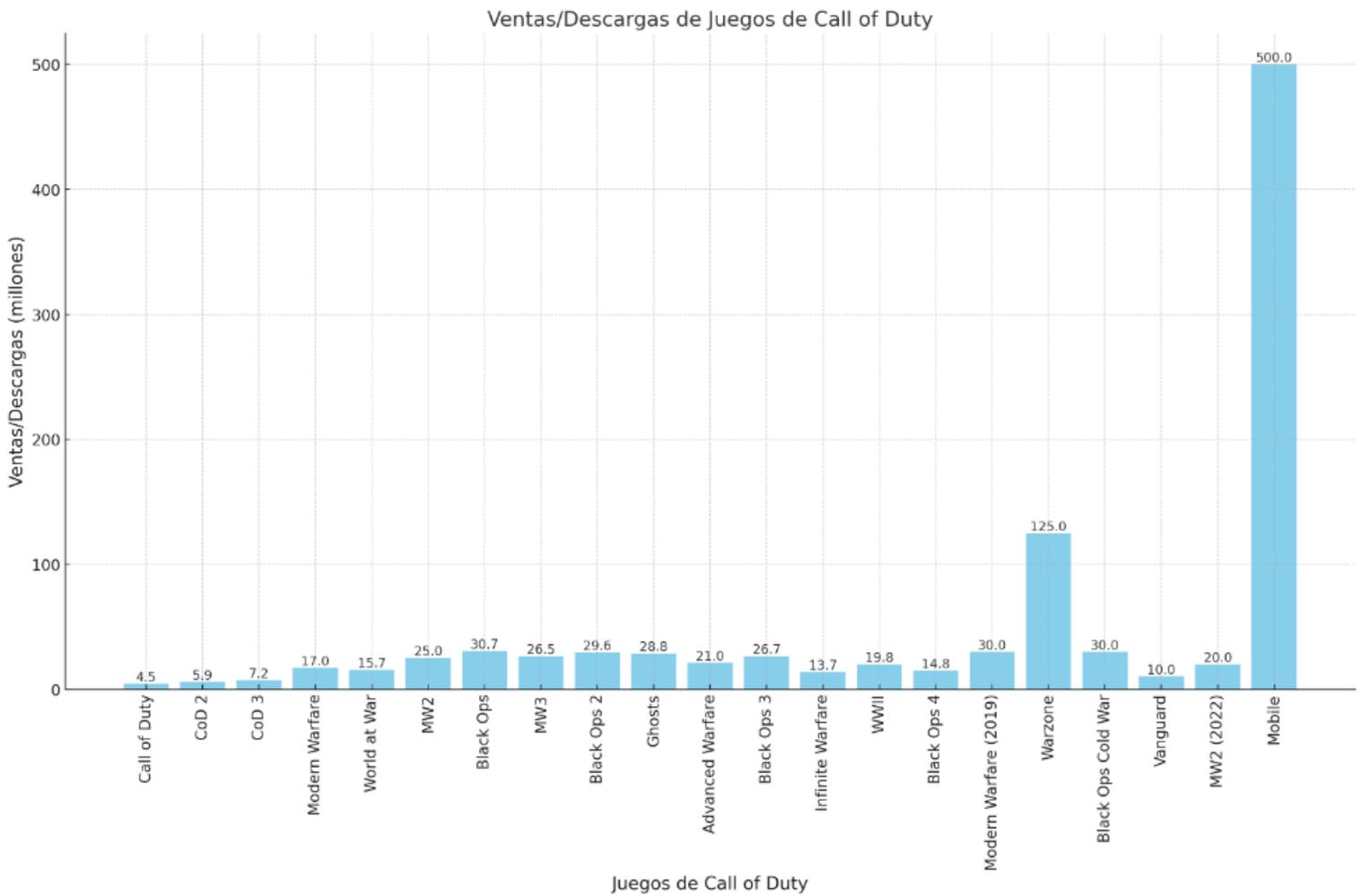
### 2. Fidelización de Jugadores

Juegos como "Call of Duty: Black Ops" y "Black Ops II" mantuvieron a los jugadores enganchados por su jugabilidad y su narrativa compleja bien elaborada, esto se traduce en ventas sostenidas a lo largo del tiempo, así como en ingresos continuos por contenido descargable (DLC) y microtransacciones.

### 3. Gráfico de ventas y descargas

Destacan en descargas "Warzone" y "Mobile" al ser dos entregas gratuitas de la saga, una de ellas para dispositivos móviles. También destaca el salto en ventas que produce "Modern Warfare" al inicio de la saga, junto con las caídas de "Advanced Warfare" e "Infinite Warfare" acompañadas de narrativas futuristas. Los títulos más exitosos en ventas coinciden con una narrativa compleja, bien elaborada y realista, con la innovación siempre como norma, detacando "Black Ops", "Black Ops II" y "Modern Warfare (2019)"

Ilustración 15 Gráfico de ventas y/o descargas



Fuente: Activision y elaboración propia

## II. Influencias Narrativas en el Éxito Comercial

### 1. Contenido Descargable y Expansiones

La narrativa continua y expansiva permite a los desarrolladores lanzar DLCs, lo que genera ingresos adicionales. Un ejemplo es el modo "Zombies" de la serie "Black Ops", que se ha convertido en una narrativa secundaria con sus propios seguidores y contenido adicional.

### 2. Merchandising

La fuerte narrativa de algunos juegos permitió expandir la marca con productos, como libros, cómics, figuras de acción y representaciones de personajes míticos, aumentando las fuentes de ingresos.

### 3. Impacto en la Comunidad y Esports

La narrativa también afecta la forma en que los juegos son recibidos en los esports, juegos con una narrativa sólida suelen tener una base de fans más comprometida, con mayor participación en eventos y torneos, potenciando así el éxito comercial, destacando "Call of Duty: Modern Warfare 2" y "Black Ops III".

### **III. Casos Destacables**

#### 1. Call of Duty: Modern Warfare (2019)

Narrativa realista y contemporánea, el reinicio de "Modern Warfare" logró capturar a jugadores nuevos y a veteranos, con ventas excepcionales y un gran incremento en los ingresos por microtransacciones y DLCs. (Villanueva, 2022)

#### 2. Call of Duty: Black Ops II

La narrativa ramificada y las elecciones del jugador en "Black Ops II" fueron innovadoras, además de fomentar la rejugabilidad probando distintas elecciones, esto aumentó la vida útil del juego y mantuvo las ventas altas mucho después de su lanzamiento inicial.

# IMPACTO CULTURAL Y SOCIAL DE LA SAGA CALL OF DUTY

## I. Introducción al Impacto Cultural y Social

La saga Call of Duty ha traspasado el ámbito de los videojuegos para ser relevante culturalmente, en este apartado, exploraremos cómo la influencia de Call of Duty afecta la cultura popular y la percepción pública de temas como la guerra y el conflicto. Desde su representación de eventos históricos hasta su influencia en la narrativa actual, examinaremos el impacto cultural y social que la saga ha tenido en el mundo.<sup>63</sup>

## II. Impacto en la Percepción de la Guerra y el Conflicto

La saga Call of Duty ha dejado marca en la percepción pública de la guerra y diferentes conflictos, modificando la manera en que estos temas son entendidos y discutidos en la sociedad actual.

### 1. Representación Idealizada de la Guerra:

Destaca la representación de los conflictos armados en los juegos, que suelen dar una visión idealizada de la guerra, enfocándose en la acción heroica y el compañerismo entre soldados. Por ejemplo, en "Call of Duty: Modern Warfare 2", una de las misiones presenta a los jugadores como soldados de élite que participan en un ataque aéreo en una ciudad ocupada. Según avanzan, los jugadores ven explosiones espectaculares y maniobras aéreas increíbles presentadas como actos de valentía y heroicidad, pero en realidad la misión implica el bombardeo de áreas civiles densamente pobladas, lo que resulta en la pérdida de vidas inocentes y la destrucción de casas. Aunque el juego presenta estas acciones como necesarias para cumplir con el objetivo, simplifica y suaviza la realidad de los daños y las consecuencias éticas y morales de la violencia militar.

### 2. Abordaje de Temas Éticos y Morales:

La saga también ha intentado tratar temas más complejos relacionados con la guerra, como el dilema entre seguir órdenes o actuar en base a la moral personal. Call of Duty: Modern Warfare es un ejemplo, en este juego, los jugadores se enfrentan a situaciones moralmente duras.

Por ejemplo, en una de las misiones, los jugadores deben decidir si cumplir órdenes que podrían resultar en la muerte de civiles inocentes. Esta situación plantea un dilema ético fundamental: ¿deben seguir las órdenes de sus superiores sin cuestionarlas, aún si contradicen sus propios valores morales?

Esto agrega profundidad a la narrativa, haciendo reflexionar a los jugadores, además, estas situaciones no tienen respuestas fáciles, lo que obliga a los jugadores a enfrentarse a las consecuencias de sus decisiones.

---

<sup>63</sup> Channel 4 (UK) Documentaries. Temporada 2013. Episodio 63, Charlie Brooker: How Videogames Changed the World. Emitido el 29 de noviembre de 2013.

Este enfoque en la exploración de temas éticos y morales en la guerra muestra cómo la saga ha evolucionado más allá de mostrar un lugar de combate para involucrar a los jugadores en debates más profundos sobre la naturaleza de la guerra y la responsabilidad moral de los que participan en ella.

### **III. Impacto en otras formas de medios**

La saga de videojuegos Call of Duty ha tenido un impacto significativo en otras formas de medios, trascendiendo el ámbito de los videojuegos y expandiendo su narrativa a través de adaptaciones y colaboraciones con otras industrias creativas. En esta sección, se explorará el impacto de la saga Call of Duty en otras formas de medios, como películas, libros, cómics y más.

#### **1. Adaptaciones cinematográficas:**

Call of Duty ha inspirado varias adaptaciones cinematográficas, aunque no directamente relacionadas con la trama de los juegos. Películas como "Act of Valor" (2012) y "American Sniper" (2014) han sido influenciadas por el estilo narrativo y los temas de la saga, centrándose en las experiencias de los soldados en el campo de batalla. Aunque estas películas no son adaptaciones directas de los juegos, reflejan la influencia cultural y temática de la saga en la industria cinematográfica.

También existen obras beneficiadas del videojuego como la saga de Harry Potter, ya que alguno de sus juegos siendo de mundo abierto supuso un mundo de fantasía sin límites que aumentaba la inmersión a la saga. Los videojuegos además adaptaban fielmente los hechos de las películas (como hacía El Señor de los Anillos), que incluso gracias al beneplácito de J.K. Rowling, se podían permitir incluir escenas del juego no vistas en el cine, pero sí en los libros, dando a los videojuegos una experiencia más única a nivel de historia.<sup>64</sup>

#### **2. Literatura y cómics:**

La saga ha sido adaptada a libros y cómics, que exploran historias y personajes que complementan la narrativa de los juegos. Por ejemplo, la serie de libros "Call of Duty: Black Ops" trata en detalle los personajes y eventos de los juegos, ofreciendo a los seguidores una experiencia narrativa más completa y profunda. Los cómics, como "Call of Duty: Zombies", tratan historias alternativas sobre la trama de fantasía y horror del modo Zombies.

### **IV. Comunidad de Jugadores y Cultura del Juego:**

La comunidad de jugadores de Call of Duty ha tenido un papel fundamental en el impacto cultural y social de la saga, creando una comunidad diversa y apasionada en torno a los juegos.

---

<sup>64</sup> Otras grandes sagas de videojuegos también cuentan con una versión para el cine, normalmente, centrada en una nueva aventura de los personajes y no continuando videojuegos. Un ejemplo reciente puede ser Uncharted: popular saga de videojuegos que en 2022 estrenó su película dirigida por Ruben Fleischer y protagonizada por Tom Holland con Antonio Banderas representando a uno de los antagonistas. Película que por otra parte, contó con numerosos problemas a la hora de llevarse a cabo por diferencias con directores anteriores a Fleischer.

Uno de los aspectos más destacados de la comunidad de jugadores de Call of Duty es su sentido de pertenencia. Por ejemplo, la "Call of Duty World League" ha atraído a miles de jugadores y espectadores de todo el mundo, en 2019, la Final de la Liga en Los Ángeles atrajo a más de 1 millón de espectadores con algunos de ellos presentes. Destacando también el auge de los esports con grandes clubes españoles en la escena, varios de los más exitosos fundaron sus pilares en el panorama competitivo de esta saga. (Call of Duty)

La influencia de la comunidad ha sido presente en algunos casos, como con "Call of Duty: Modern Warfare 2", una misión de la campaña, llamada "No Russian" desató la polémica. Los jugadores participan en un ataque terrorista a un aeropuerto, disparando a civiles inocentes, la representación explícita de la violencia generó debates, lo que llevó a la prohibición del juego en países como Alemania y Rusia, mientras que en otros como Japón se eliminó la misión. Infinity Ward posteriormente añadió una opción para omitirla sin afectar a la historia, mostrando cómo la influencia de los jugadores puede llevar a cambios importantes en el contenido del juego.

Esto marca la importancia de la interacción entre los desarrolladores y la comunidad del juego, y cómo las preocupaciones de los jugadores pueden significar en cambios en la experiencia del juego. Aunque la saga Call of Duty ha sido más cuidadosa en la representación de la violencia hacia los civiles desde entonces, mostrando una sensibilidad continua hacia estos actos de violencia a civiles, no se ha quitado nunca del foco de debate sobre estos problemas éticos y morales.

## **V. Reflexiones finales sobre el impacto cultural y social:**

El impacto cultural y social de la saga Call of Duty se ha ido viendo con los años, cómo ha influido en la manera en que percibimos la guerra y el conflicto desafiando nuestra ética y moral con ayuda de su narrativa. La saga ha provocado debates y reflexiones sobre la naturaleza de la guerra y la responsabilidad moral de los que participan en ella.

La comunidad de jugadores de Call of Duty ha ayudado al desarrollo de la cultura del juego, influyendo en alguna ocasión en decisiones de diseño y en contenido del juego, dando lugar a la preocupación de los desarrolladores por la sensibilidad y la opinión ética y moral de los jugadores.

A través de la representación de hechos históricos y actuales, el trato de temas éticos y morales, y la influencia en otros medios, Call of Duty ha llegado más allá, demostrando que hasta en un mundo virtual, las decisiones que tomamos realmente afectan a cómo entendemos el mundo que nos rodea.

# CONCLUSIONES

## I. Resumen General

Este trabajo de fin de grado ha tratado la evolución narrativa de la saga Call of Duty, una de las franquicias de videojuegos más importantes en la industria. En el análisis, se nombraron los títulos principales de la saga, evaluando su contexto histórico, innovaciones técnicas y su impacto en la jugabilidad y la narrativa. Se ha comparado los juegos para marcar las diferencias y similitudes en varios de sus aspectos de manera más clara y visual.

## II. Evolución de la Narrativa

La narrativa en Call of Duty ha ido evolucionando desde los primeros títulos que se centraban en representar con realismo los conflictos históricos de la Segunda Guerra Mundial, dando una experiencia lineal y cinematográfica con el jugador en el campo de batalla. Con la llegada de Call of Duty 4: Modern Warfare, la saga pasó a tratar los conflictos modernos, con tramas más complejas y personajes más profundos, esto fue un punto de inflexión en la manera de contar historias dentro del juego.

Con los años, la narrativa se ha vuelto más detallada, como Black Ops y Modern Warfare que presentan caminos temporales no lineales, con flashbacks y varias perspectivas de personajes. Estas innovaciones han creado una narrativa más rica y envolvente, además, con la toma de decisiones del jugador en títulos como en Black Ops 2, le dan una capa extra de profundidad, con múltiples finales para la historia.

## III. Influencia de Guionistas y Directores

La evolución narrativa ha sido influenciada por los guionistas y directores de su desarrollo, como David Vonderhaar, con su enfoque en el multijugador y la narrativa conectada, ha sido importante para el desarrollo de tramas complejas y cohesivas. Los directores y guionistas han tratado temas frecuentes como la traición y el sacrificio en distintos contextos históricos, dando continuidad temática en la saga.

## IV. Impacto Cultural y Social

Call of Duty también ha dejado una marca en la cultura y en la percepción pública de la guerra, la representación de conflictos modernos y futuros ha generado debates sobre temas sociales y políticos, mostrando las preocupaciones actuales sobre la tecnología militar y las consecuencias de su uso en la guerra. La saga ha influido en otros medios, como el cine y la literatura, y ha fomentado un punto de vista crítico sobre la ética y la realidad de las guerras.

## **V. Comparativa entre los juegos**

La comparación entre los juegos de la saga muestra una evolución continua en mecánicas de juego, estructura narrativa y gráficos. Los primeros juegos con movilidad tradicional y tramas lineales, y los más recientes con innovaciones en movilidad, como los exoesqueletos en Advanced Warfare y la verticalidad en Black Ops 3. Los gráficos también han mejorado, dando una experiencia visual cada vez más realista e inmersiva.

## **VI. Desafíos y Oportunidades Futuras**

Mientras Call of Duty sigue evolucionando, debe mantenerse en un mercado de videojuegos en constante cambio con la competencia con otras franquicias. Continuamente innovando en narrativa y jugabilidad, con el uso de nuevas tecnologías, como la realidad virtual y aumentada, la exploración de nuevos formatos narrativos...

## **VII. Conclusión Final**

Call of Duty ha recorrido un largo camino, estableciéndose como pilar fundamental en la industria de los videojuegos, su evolución narrativa muestra a parte del avance tecnológico, una nueva forma de contar historias en los videojuegos. Call of Duty se ha sabido adaptar a las situaciones continuando su historia como una de las sagas más destacadas del entretenimiento digital, enfrentándose a nuevas corrientes y cambios en la industria.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alexandre, B. (Abril de 2011). *ABC-CLIO*. Obtenido de <https://publisher.abc-clio.com/9780313387500/>
- Ardilla, D. M. (16 de Febrero de 2024). *Elespectador*. Obtenido de <https://www.elespectador.com/tecnologia/historia-de-call-of-dutty-creador-objetivos-y-orden-de-la-saga/>
- Augusto, R. (16 de Marzo de 2024). *Letra Minúscula*. Obtenido de <https://www.letraminuscula.com/evolucion-de-los-personajes/>
- C. D., Á. (23 de Junio de 2020). *Vida Extra*. Obtenido de <https://www.vidaextra.com/guia-completa/guia-call-of-duty-warzone-trucos-secretos-mejores-consejos>
- Call of Duty. (s.f.). *Call of Duty League*. Obtenido de CoD League: <https://www.callofdutyleague.com>
- Castillo, A. (29 de Enero de 2022). *Meristation / Diario AS*. Obtenido de [https://as.com/meristation/2022/01/29/reportajes/1643444807\\_650747.html](https://as.com/meristation/2022/01/29/reportajes/1643444807_650747.html)
- CincoNoticias. (25 de Febrero de 2024). *Cinconoticias*. Obtenido de <https://www.cinconoticias.com/origen-evolucion-call-of-duty/>
- Giani, C. (19 de Marzo de 2024). *Lenguaje*. Obtenido de <https://lenguaje.com/narrativa/>
- Martín, A. (6 de Noviembre de 2017). *Hipertextual*. Obtenido de <https://hipertextual.com/2017/11/call-of-duty-influencias>
- Martín, A. (16 de Marzo de 2023). *Vida Extra*. Obtenido de <https://www.vidaextra.com/listas/todos-juegos-call-of-duty-orden-cronologico-segunda-guerra-mundial-a-batallas-espacio>
- Martínez, D. (5 de Noviembre de 2021). *Hobbyconsolas*. Obtenido de <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/call-duty-vanguard-analisis-fps-ambientado-segunda-guerra-mundial-955099>

- Mogrovejo, X. (14 de Octubre de 2022). *Vandal*. Obtenido de Vandal el español:  
<https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-evolucion-de-la-saga-call-of-duty>
- Oña, D. (18 de Mayo de 2021). *IGN*. Obtenido de <https://es.ign.com/mario-1/173328/feature/que-es-la-narrativa-en-los-videojuegos-y-por-que-no-debes-confundirla-con-historia-trama-guion-lore>
- Padilla, G. K. (2021). *La evolución de la narrativa audiovisual*. Lima, Perú: UPC.
- Rosales, A. (22 de Julio de 2020). *NaviGames*. Obtenido de  
<https://www.navigames.es/articulos/tipos-de-narrativa-en-los-videojuegos/>
- Rosales, A. (6 de Febrero de 2023). *NaviGames*. Obtenido de  
<https://www.navigames.es/articulos/evolucion-de-la-narrativa-en-videojuegos-parte-1/>
- Vega, J. C. (1 de Septiembre de 2019). *EspadayPluma*. Obtenido de  
<https://espadaypluma.com/2019/09/01/la-narrativa-historica-en-call-of-duty-wwii-y-battlefield-v/>
- Villanueva, R. (20 de Octubre de 2022). *3D Juegos*. Obtenido de  
<https://www.3djuegos.lat/ps5/call-of-duty-modern-warfare-2-campana-anticipada-historia-resumen-spoilers-primer-juego-xbox-playstation-pc>

## **Anexo: Videojuegos Call of Duty**

*Call of Duty 1 (2003)*

*Call of Duty: La Gran Ofensiva (2004)*

*Finest Hour (2004)*

*Call of Duty 2 (2005)*

*Call of Duty 2: Big Red One (2005)*

*Call of Duty 3 (2006)*

*Call of Duty: Roads to Victory (2007)*

*Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)*

*Call of Duty: World at War (2008)*

*Call of Duty: World at War – Final Fronts (2008)*

*Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009)*

*Call of Duty: Modern Warfare: Reflex (2009)*

*Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized (2009)*

*Call of Duty: Classic (2009)*

*Call of Duty: Zombies (2009)*

*Call of Duty: Black Ops (2010)*

*Call of Duty: Modern Warfare 3 (2011)*

*Call of Duty: Black Ops Zombies (2011)*

*Call of Duty: Black Ops Declassified (2012)*

*Call of Duty: Black Ops II (2012)*

*Call of Duty: Strike Team (2013)*

*Call of Duty: Ghosts (2013)*

*Call of Duty: Online (2013)*

*Call of Duty: Advanced Warfare (2014)*

*Call of Duty: Heroes (2014)*

*Call of Duty: Black Ops III (2015)*

*Call of Duty: Infinite Warfare (2016)*

*Call of Duty: Modern Warfare Remastered (2016)*

*Call of Duty: Infinite Warfare – Jackal Assault VR Experience (2016)*

*Call of Duty: WWII (2017)*

*Call of Duty: Black Ops III (2018)*  
*Call of Duty: Mobile (2019)*  
*Call of Duty: Modern Warfare (2019)*  
*Call of Duty: Warzone (2020)*  
*Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered (2020)*  
*Call of Duty: Black Ops Cold War (2020)*  
*Call of Duty: Vanguard (2021)*  
*Call of Duty: Modern Warfare 2 (2022)*  
*Call of Duty: Warzone 2.0 (2022)*  
*Call of Duty: Modern Warfare 3 (2023)*  
*Call of Duty: Warzone Mobile (2024)*