

el historiador

Long Gone Days: la guerra a través de los videojuegos

Pablo J. Calvo Muriana

Resumen:

La simulación bélica en el videojuego ha logrado evolucionar desde la categoría de nicho de mercado a amasar un porcentaje mayoritario de las ventas. Si bien sus primeros títulos se centraban en narrar sus horrores, su ascenso ha derivado en el empleo de estos mismos como el contexto para propuestas de puro entretenimiento. *Long Gone Days* se sitúa en la cara opuesta de la moneda, y un estudio entorno a su propuesta nos permite acercarnos al lado más humano y menos espectacular de la representación de la guerra en el medio.

1. *Long Gone Days*: introducción

La premisa de *Long Gone Days* quizá no resulte ejemplo de originalidad para el jugador más experimentado, desde hace años acostumbrado a la más que amplia oferta existente de *shooters* militares, así como a sus historias y a los escenarios en los que se suelen desarrollar. Observar algunas capturas aquí y allá, quizá algún *gameplay*, hace que los doce años de desarrollo que ha invertido su creadora, Camila Gormaz (a quien se sumarían Camilo Valderrama en la programación y Pablo Videla en guion y diseño, cerrando la plantilla de *BURA*, desarrolladora del videojuego) palidezcan ante la alargada sombra del videojuego bélico. Sin embargo, y como viene siendo habitual con cada lanzamiento de esta joven desarrolladora independiente, siendo *Nanopesos* (2019) y los muchos debates que suscitó su premisa la punta de

lanza del colectivo, es arañando su superficie y centrando bien la mirada cuando se empiezan a percibir sus virtudes, todos esos elementos que lo sitúan al rebufo de sus competidores.

Algo en *LGD* (siglas que emplearemos en no pocas ocasiones de aquí en adelante para nombrar al invitado) destella según qué luz le apunte. Pasadas numerosas décadas en las que se han visto interpretados todos los papeles posibles dentro de una guerra a los mandos de un videojuego, ya sean los de los vencedores o los de los vencidos, los de los soldados o los de los civiles, culpables o inocentes, etcétera, el juego de Gormaz y su equipo consigue, de algún modo –y contra todo pronóstico–, definirse como un proyecto único. Se hace notar ya en sus primeras capas, con su peculiar estética *anime*¹ empleada para caracterizar a sus personajes o el cuidado *pixel-art* que contrasta con los temas tan serios con los que coquetea, incluso en una apuesta por el *RPG* como género que tan poco apropiada parece para un sector que suele verse más cómodo tras las cámaras en primera persona, los gatillos y unos créditos finales interminables; pero donde más destaca este trabajo es sin duda en sus mecánicas, en la narrativa que consiguen hacer funcionar y en el resto de aspectos que suelen pasar desapercibidos en una primera partida.

Resulta, a todas luces, un hito en el camino que sigue recorriendo el videojuego como medio a la hora de representar los momentos más duros y reprochables de la historia de la humanidad, aquellos comprendidos entre los primeros disparos y los armisticios –y por supuesto, más allá de ellos. Es un sólido punto de partida digno de considerar a la hora de facilitarnos una mejor comprensión de no pocos fenómenos: cómo nos relacionamos en la más vigente actualidad con estos sucesos que tan profundamente han marcado a las generaciones que nos han permitido crecer; cómo la industria de los videojuegos ha venido representando, espectacularizando y debatiendo por partes iguales, estos mismos escenarios y, sobre todo, qué podemos aprender de cada caso y su contexto. En dichas cuestiones se detendrá la propuesta que aquí nos reúne, donde tomaremos a *LGD* y la visión de sus creadores como lente a través de la cual

¹ Figura 1: Captura de pantalla que muestra la estética visual del título. Fuente: laboratory.itch.io/lgd (2019).

podremos comprender mejor los orígenes y razones de ser de una de las tendencias más reproducidas, vendidas y exitosas de la historia del videojuego. A través de lo disruptor de sus ideas y mecánicas, será factible incluso determinar cuál es el origen de estos tropos que a la mayoría les serán familiares en tanto que sagas como *Call of Duty* aún hoy siguen liderando los *rankings* de los últimos cursos, si la historia real que buscan representar o fuentes que, simple y llanamente, se le parecen.

En definitiva, *LGD* supone una conveniente reapertura, si se prefiere, del muy denso –y apenas resuelto– debate sobre cómo las empresas desarrolladoras se han apropiado de las guerras que han venido perfilando nuestra sociedad (aunque no fueran estas las primeras) para convertirlas en entretenimiento en no pocas ocasiones. Ahora que parece estar en los últimos pasos de su periodo de pruebas y se ve preparado para salir al mercado, se encuentra en una posición idónea para acometer dicha tarea. De este modo, nos detendremos primeramente en un análisis profundo de estos elementos que convierten en relevante a este pequeño videojuego *indie* para comprender mejor, tras haber asimilado su innovación, riesgo y rebeldía con respecto a los rasgos de otros títulos vecinos en el catálogo, por qué las propuestas que acaparan millones en ventas se componen de una serie de vicios y prácticas dañinas no solo para el medio como vehículo de expresión discursiva y artística, sino para la concepción del mundo en el que el propio jugador vive. Compararemos, tras esto, a *LGD* con otros lanzamientos destacados, viendo qué los diferencia y por qué ocurre un distanciamiento entre ellos no solo para comprender por qué es importante que existan juegos como el de Gormaz, sino por qué es también de inmediata relevancia el comprender el mismo origen de la repercusión del resto.

Encontramos cierto obstáculo a la hora de acometer esta labor en la inmensa cantidad de títulos con los que establecer la línea comparativa y, por ende, la infinita variedad de métodos de reproducción, apropiación y confección de sus mundos virtuales, así como los conflictos bélicos traducidos en ellos, íntimamente relacionados con el caso que nos ocupa. Es notorio el peso de la ya mentada saga *Call of Duty* por ser la muestra más popular del género, por perfeccionar una fórmula y por cómo sus procedimientos han sido referencia durante más de una década por

quienes lo sucedieron; el de los títulos de *Metal Gear Solid*, por ser pioneros en un discurso un tanto distante del belicismo espectacular y triunfante imbricado en sus semejantes, todo ello desde un equipo amplio, con recursos y exposición; o, aunque en menor medida, el de proyectos de menores dimensiones pero siempre desafiantes como *This War of Mine* (2014), por compartir los humildes orígenes de *LGD* y parte de su visión.

Todos ellos, además de muchos otros cuyo estudio opto por posponer por no convertir este humilde artículo en un auténtico rompecabezas, comparten temática e incluso planteamiento en según qué puntos, abordando cada uno la cuestión de la guerra y su violencia de formas radicalmente distintas. El diálogo entre los miembros de este selecto grupo, hoy más que nunca, puede ser la más fiel herramienta para comprender qué sucede realmente cuando hablamos de la estrecha relación entre el conflicto moderno y los videojuegos –por definición, también modernos– y cómo lo percibimos a través de nuestras consolas.

2. Desertores: análisis mecánico y narrativo

La lucha que libra nuestra facción al comienzo del juego dista considerablemente de los eternos conflictos que tradicionalmente han venido interesando al videojuego, compartiendo la preocupación de los medios de comunicación, la cultura de masas o los libros de historia occidental escritos en las últimas décadas, renegando incluso de la otra cara de la moneda, de los posibles mundos post-apocalípticos que tanto disfruta de ejercer la ficción: “*Unlike dead-Earth dystopias, where human society has overreached to such an extent that what remains of our planet is barely recognizable as the remains of what we see today, Long Gone Days takes place... soon*” (Chilton, 2017). Su protagonista, Rourke, sirve al ejército de *The Core*, una refundación inédita de nuestro concepto de país situado en el subsuelo del planeta cuyo objetivo último no es otro que convertirse en “el único estado autosuficiente verdadero” (traducido desde el propio videojuego), que poca relación guarda –en principio– con las crisis de Oriente Medio, los vestigios de la

Guerra Fría o la tan manida Segunda Guerra Mundial tan familiares para el jugador promedio por la cantidad de productos que nos permiten ser partícipes en ellas. Se nos propone, aún con todo, una premisa para nada descabellada: tomar control de las acciones que ordena un estado que lucha por unos intereses concretos, sumergiéndonos en la piel de uno de sus adalides. Se sale un tanto, no obstante, del marco habitual: toda esta contextualización se nos presenta prácticamente sin localización alguna, nombres o fechas reales y, sin embargo, resulta realista, incluso probable.

La trama elaborada por Gormaz y su equipo elabora un conflicto a todas luces ficticio, pero en ningún modo fantástico o edulcorado. La primera operación en la que participa nuestro personaje en la superficie requiere a él y a sus camaradas que vistan con el uniforme y la bandera del ejército polaco para, aparentemente, ayudar a este en ciertos enfrentamientos (ficticios, de nuevo) que se están produciendo en la frontera con Kaliningrado. Tras un despliegue de nuestras tropas en la apacible nocturnidad de un pueblo de la zona, se nos ordena disparar, en la oscuridad, a una serie de objetivos al otro lado de la mira de nuestro rifle de francotirador que muestran la apariencia de siluetas en sombra, sin rostro aparente (no deja de ser curioso que, siendo tan distinto como es el título, comencemos con una de las misiones más características y estereotipadas del género, con la clásica secuencia de apuntar con el gatillo izquierdo y acertar con el derecho). Nos han adiestrado para ello, somos uno de los más prometedores francotiradores de la promoción y, sin embargo, nadie nos ha preparado para el inminente descubrimiento: aquellos a los que hemos abatido al finalizar el asalto solo eran civiles inocentes, y aquello de “ayudar” a Polonia en su misión no era más que una tapadera, un rito de iniciación para los novatos del ejército de *The Core* que aún no parecían preparados para asimilar que su tarea no es otra que la de causar el conflicto, nunca frenarlo. Novatos también inocentes, justo como nosotros, como Rourke, quien al comprender la consecuencia de sus actos y el cruel modo en el que ha sido manipulado toda su vida decide desertar, dando el pistoletazo de salida al resto de la aventura.

Según Strachan: *“irregular war has been the norm for Western armies not just since the 9/11 attacks or the conflicts in Afghanistan and Iraq, or since the end of the*

Cold War, but since 1945" (Malis, 2012: 147), por lo que es posible concluir que la mayoría de conflictos pertenecientes a un marco posterior a la Segunda Guerra Mundial (sobre todo en el del siglo XXI) y recreados en un medio cultural, va a presentar estas irregularidades que reformulan desde la base las características de la propia guerra. Sin ir más lejos, la primera misión de *LGD* cumple, al igual que otros videojuegos como *Spec Ops: The Line* (2012) o la trilogía original de *Call of Duty: Modern Warfare* (2007, 2009 y 2011) dentro de la saga *Call of Duty*, con los tres criterios que Malis (2012) adhiere a estos conflictos no convencionales dentro del campo de la historia pero que nos son más reconocibles por cuánto se han ocasionado en nuestro pasado más inmediato: primero, *The Core* no fija su objetivo inicial en cualquier base rusa o dispositivo polaco, sino en los habitantes de un pequeño pueblo que nada tiene que ver con las pretensiones de su estado; segundo, tanto nosotros como nuestros compañeros, aunque recibimos un concienzudo entrenamiento que nos perfila como los mejores profesionales militares del mundo que se idea para la ocasión, somos los únicos ciudadanos de su estado: la lucha no se reduce a seguir órdenes y ejecutar, sino a la idea asimilada de defender un hogar, a un venerado líder y cada uno de sus intereses, siendo los propios combatientes, en cierto modo, civiles; y tercero y último, no es solo que el escuadrón, consciente de la operación y sus métodos, dude en masacrar a todo un pueblo sin armas ni afán de resistencia alguno con el único fin de alcanzar su objetivo, sino que se reprende duramente a Rourke por no ser capaz de apretar el gatillo en el momento crucial, anteponiendo la necesaria baja de un crío indefenso a la posibilidad de que este escape y revele la farsa orquestada por la compañía.

Esta insurgencia que llevan a cabo los acólitos de Eugene Weisner, líder de la facción, no deja claros sus fines hasta bien entrada la trama, vacilando entre los intereses "comercialistas", "reformistas" o incluso "apocalípticos-utópicos" (O'Neill, desde Jordan *et al*, 2016: 307), todos ellos íntimamente relacionados con grupos armados que, pudiendo ser calificados de mil y una formas y ampliando el abanico desde el *ISIS* a *Blackwater* (agentes que han demostrado holgadamente su peso en la balanza política de aquí a un tiempo cercano (Scahill, 2010), han sido capaces de desestabilizar el orden de numerosos estados, siendo independientes a estos, y que

saben manejar el papel clave de lo mediático, la velocidad de Internet y la opinión pública que tanto ha mutado la guerra (Alegre, 2019) en el siglo XXI), muestran gran cantidad de rasgos en común con *The Core*. No es tan sencillo, por lo anómalo y ficcional de su representación, encontrar un parecido con algún caso real que nos facilite su análisis: nos encontramos ante una suerte de collage de las características que definen a gran parte de los que podríamos llamar “*non-state actors*” (Jordan *et al*, 2016, p. 132), quienes suelen ser los protagonistas en la mayoría de frentes que hoy por hoy siguen abiertos a lo largo y ancho del globo.

El empleo de estas figuras o similares como antagonistas o villanos suele ser idóneo para los videojuegos enmarcados en esta temática no solo por su vigente actualidad, sino por el compromiso de reescribir, una vez más, el manido guion de “buenos” versus “malos” en una industria que tradicionalmente ha preferido estas historias descargadas de ideologías (como si fuera esto posible a la hora de mostrar un conflicto esencialmente político, o como si el cómputo global de jugadores no fuera afín a una corriente determinada). Emplear la figura del Padre Weisner es particularmente inteligente para llevar a cabo esta tarea. En las propias notas del juego nos explican que *The Core*² es un estado estratocrático liderado por él mismo, una peculiar forma de gobierno que mantiene una cercanía considerable con otras como las dictaduras militares que resultarán más familiares al jugador por su vigencia y cercanía en el tiempo, pero sin caer en las telarañas de la responsabilidad que una representación fiel de un líder como este, carismático, seguido por sus ciudadanos casi en clave religiosa y no muy partidario de las voces disidentes dentro de sus muros, requiere. Elecciones como esta nos acercan a otro lado de la realidad quizá no tan popular pero que ha existido en gobiernos como el de Birmania, en conflictos como el árabe-israelí o en debates frente a según qué naciones de Occidente se han aproximado más a sus mandamientos; construyendo un relato sobre sus posibles consecuencias, lo bien que casan sus ideas y mecanismos en un escenario que no es aún tan lejano y los numerosos parecidos que su sistema posee con momentos de, sin ir más lejos, nuestro siglo anterior. La crítica de *LGD* no

² Figura 2: Captura de pantalla que muestra la avanzada tecnología de *The Core*. Fuente: Laboratory.itch.io/lgd (2019).

pretende atacar a una ideología o unas políticas concretas, sino mostrar las posibles consecuencias de los también posibles errores de una sociedad construida alrededor de una violencia que no entiende de discursos. En lugar de hacer de esta un emplazamiento para atraer al máximo número de jugadores, se permite el lujo de tratar de convencer a todos ellos desde la humildad y siempre como consecuencia de su propia historia, objetivo que, aunque se ha procurado en las esferas más competitivas de la industria, siempre es más fácil de llevar a cabo en la escena independiente o amateur.

Puede parecer que, por muchos asideros a los que se agarre este pequeño proyecto, tanto filtro interpuesto entre su mundo y el nuestro, observándolo desde un plano más general, no resulte tan de interés como inicialmente planteaba. Sin embargo, considerando la genial acogida que ha tenido *LGD* dentro de sus círculos, así como la de otros “primos-hermanos” como *This War of Mine* o *1979 Revolution: Black Friday* (2014) más allá de ellos, concluyo que su visión, por muy particular o especulativa que pueda resultar, es más necesaria –y demandada– que nunca. Títulos como los ya mentados, aún a fecha de este artículo, siguen siendo jugados y revisitados por sus seguidores, y la brutalidad y la desazón de relatos como el de *Spec Ops: The Line*, que en su día pasaron totalmente desapercibidos ante los modos multijugador y el renombre de sus semejantes, hoy son celebrados y recuperados por un núcleo de jugadores que ya ha abandonado su etapa adolescente y persigue activamente más madurez y seriedad en sus compras. Sumado a esto, la crítica que más ha acuciado a las últimas entregas de la saga *Metal Gear Solid* se corresponde con la banalización y el mal trato hacia algunos de los personajes que antiguamente presumían de una voz más crítica con la guerra; mientras que los últimos títulos con la firma de *Call of Duty* han optado por restar cada vez más importancia a su modo campaña en pos de la experiencia online, delatando la incapacidad o desinterés de su estudio por trabajar en un guion como los de antes.

Recapitulando, *LGD* se postula como una adenda a los mecanismos de memoria, “las representaciones colectivas del pasado tal como se forjan en el presente” (Traverso, 2011, a través de Venegas, 2020, p. 22), que se plantean en el sobresaliente ensayo *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego* (2020),

pues, aunque podemos aprovechar su metodología para aproximarnos al estudio de la realidad no-histórica que busca representar, surge un pequeño matiz en su interpretación. En dicho texto, encontramos ideas tan valiosas como la de que los videojuegos pertenecen más a este término de “memoria” y no tanto al de “historia”, por cómo la primera suele ser la base de productos culturales enmarcados en el pasado, pero pretendidamente ficticios; junto a una posible clasificación de la misma obedeciendo a sus objetivos y sus formas (Venegas, 2020).

Aunque es fácil hallar similitudes con *This War of Mine* en tanto que el objetivo de su visión de la memoria es claramente ejemplar, pues “permite usar el pasado con vistas al presente”, las “injusticias sufridas para luchar contra las que se producen hoy día” (Todorov desde Venegas, *ibídem*, p. 191), el estudio aprovecha un conflicto reciente para acercarnos a un pasado tan crudo que invita a todo menos a acercarse, mientras que *LGD* se centra en un evento futurible, en uno de los caminos que está tomando el desarrollo de muchos países en la actualidad y en cuánto debemos evitar las fuentes que conducirían a esos hipotéticos desastres.

Seguimos teniendo un choque entre bloques o bandos, formando a un lado quienes pelean por un pasado del que hacer uso para divertirnos, como ocurre con la saga *Assassin's Creed* (cuya polémica, aunque muy ligada al caso que aquí desarrollamos, no encaja con la temática bélica y otros autores como Menon (2015) desarrollan mejor sus claves en su trabajo), y al otro quienes lo hacen para instruir; pero para el caso que nos ocupa el campo de batalla es radicalmente otro, no tanto la historia que hemos narrado sino la que aún estamos por narrar, y aunque escape a estas definiciones propuestas por el ensayo en tanto que su objeto es la recreación del pasado por parte de los videojuegos, sus herramientas y conceptos siguen siendo de suma utilidad para comprender a aquellos insertos en la ucronía y la probabilidad. No podremos obtener con su estudio conclusiones sobre las razones, causas y claves de un conflicto u otro, pero sí aproximarnos al muy sórdido problema de lo divertida que nos resulta la guerra hoy en día gracias –en parte– a los videojuegos, incluso a cómo afecta esto a la historia como disciplina académica. Para concluir, no podemos estudiar la obra con las mismas lentes que emplean juegos más apegados a la historia y a la idea de una fiel representación, pues más

allá de la inserción en el mundo real de su trama, no guarda relación directa con conflictos bélicos ocurridos en nuestra realidad. Sin embargo, los elementos que articulan esta suerte de ficcionalización de la guerra sí que son fácilmente rastreables en nuestra historia reciente.

Venegas (*ibídem*) escribió sobre una “memoria estética”, sobre unas formas importadas desde otros medios como el cine o la pintura que, atendiendo en mayor o menor medida a lo que realmente aconteciera, han nutrido un imaginario colectivo a través del que asimilamos y reconstruimos la historia. El trabajo de *BURA* supone un paso más allá, pues comprende que estos videojuegos que han representado la guerra moderna también forman parte hoy día de dicho imaginario: su reconstrucción parte de la labor ya acometida por estos solo para desdecir su herencia. La guerra es, por supuesto, la gloriosa escena en la que colocamos la bandera que señala la toma del Reichstag en *Call of Duty: World at War* (2006), incluso podría ser la espectacular secuencia en la que la Torre Eiffel³ se derrumba en *Modern Warfare 3*, pero la realidad es que se asemeja mucho más al relato de voces como la de Aleksievich (2016) sobre los conflictos del ocaso soviético, por poner un ejemplo. Aunque la estética de *LGD* parezca vincularlo a la espectacularidad pretendida y su correspondiente banalización de estos casos, su planteamiento e ideas no podrían estar más alejados.

Todo esto, como no iba a ser menos, se refleja en sus mecánicas en mayor o menor medida. Huelga decir que un combate de rol clásico basado en turnos y comandos poco o nada tiene que ver con la dureza de una guerra de trincheras, y es que no es en su apartado técnico donde más cartas muestra el título, sino en cómo se insertan estas y nos son, de paso, devueltas. Sin ir más lejos, el rechazar el tópico jugable más explotado de la última década, donde la pantalla nos sitúa en la perspectiva del combatiente de turno y nos exige disparar a quemarropa y acabar con todo lo que parezca hosyil, habla más de lo que pueda parecer sobre cómo *LGD* rechaza los tropos de la “hiperhistoria” (“Es decir, una representación del pasado condicionada por la seducción, la rentabilidad y la diversión, cuyo objetivo principal

³ Figura 3: Eiffel tower falling down. Fuente: Hope, J. (2019). [Steam Community](#).

es convertir el ayer en un producto estético apto para el consumo de masas” Venegas, *ibídem*, p. 23) que tan bien define al género. Es más, ni siquiera adopta los mecanismos más definitorios del rol por turnos: aquí no hay puntos de experiencia ni desarrollo de los personajes en cuanto a sus habilidades más allá de lo estrictamente narrativo, solo una barra de moral que nos servirá tanto para ejecutar órdenes especiales como para condicionar a largo plazo a nuestro personaje, perjudicándolo al bajar y recompensándolo al subir, y viéndose directamente afectada por las decisiones que tomemos en los diálogos (premiando las respuestas intransigentes, asertivas y maduras, por lo general). Además: “Es particularmente interesante que el combate no incluye encuentros aleatorios de ningún tipo, sino que el guion los convoca. Esto permite que el balance no implique buscar pelea para subir de nivel (de hecho, no hay niveles) sino que más bien requiere hacer uso inteligente de nuestras acciones, *items*, equipamiento y comandos” (Cultura Geek, 2018).

Es algo habitual dentro del circuito independiente el empleo de mecánicas como estas, más alejadas de las que en el momento del lanzamiento sean las populares (ya sea por el afán del equipo creador de alejarse del estrato comercial de la industria o por contar estos con la libertad de experimentar y volcar sus gustos personales) y, normalmente, más sencillas de emular, que requieran menos recursos que las grandes producciones. Estas limitaciones suelen aprovecharse siempre para perfilar un modo de jugar concreto y delimitado previamente por la mente que lo desarrolla y que define toda la experiencia (Venegas, 2019). De nuevo, un buen ejemplo podemos situarlo en *This War of Mine*, un juego tosco en su control, donde las armas escasean y no suelen ser la mejor elección para librarse de los enemigos, con unos controles que invitan más al sigilo, al atesorar recursos y a la huida estratégica antes que al combate cara a cara. Interpretamos a civiles, al fin y al cabo, y no todos saben recargar un arma o apuntar. En *LGD*, los enemigos en pantalla no suelen ser más de tres, las acciones son limitadas, los números en la barra de salud y de moral son un bien escaso que debe ser constantemente vigilado, los encuentros son largos y despiadados y no culminan en una fanfarria como la de *Final Fantasy*, sino en exigencias de guion que deben ser sorteadas para seguir

huyendo, etcétera. En ambos casos se pretende emular el papel de uno de los engranajes más pequeños que participan en la guerra: el del superviviente para el primer caso, el del desertor para el segundo. Ambos luchan por su vida, ya sea permaneciendo o escapando. Ambos tienen todo en su contra, ya sea el constante asedio de saqueadores, enfermedades o las responsabilidades para con quienes comparten refugio, o a todo un ejército excepcionalmente preparado y ansioso por silenciar a quienes no pudieron soportar la presión de las ideas con las que comulgan. Cómo se llega a experimentar por parte del jugador el enquistamiento, los saqueos y los refugios desesperados entre los escombros de la guerra de Sarajevo (Alegre, 2019) en la que se inspiraron para *This War of Mine*, resulta, sin lugar a dudas, una recreación más fidedigna y consecuente que las peripecias del ejército americano representadas en *Modern Warfare 2*, y todo a través de sus mecánicas, siempre por encima de la narrativa.

Responde a esta decisión de diseño no tanto a un afán de veracidad, sino de verosimilitud, como el resto de elementos de los que haremos uso en el combate. La tecnología de la que disponemos, aunque pueda presentarse como un tanto inalcanzable al ser empleada por las fuerzas de un nada realista país subterráneo capaz de sostener la titánica infraestructura en la que comenzamos a jugar, forma más parte de nuestra realidad que de un ejercicio de imaginación. A lo largo de nuestra huida nos toparemos con, por ejemplo, drones armados, comunes en labores de reconocimiento y vigilancia, todas ellas herramientas que siempre han ido ligadas a la ciencia ficción, pero que hoy por hoy presumen de más vigencia que nunca.

Los avances consolidados tras la Guerra del Golfo por parte del ejército estadounidense supusieron un hito en la carrera tecnológica de las potencias beligerantes, y fueron la prueba de que nuevos métodos para librar estas ya habituales guerras eran posibles (Jordan et al, 2016). Todo fue encaminándose hacia un destino que aún hoy sigue forjándose y que se puede resumir en velocidad, precisión, menos recursos y más resultados. De esto, nuevamente, *LGD* se hace eco y ya en la referida primera operación se muestra la perfecta ejecución de este plan: las tropas, no muy numerosas, llegan en el silencio de la noche y el francotirador –

cuyo papel interpretamos nosotros– suprime la contingencia en unos pocos minutos, como suele ser habitual en los reducidos encuentros en los que se desarrollan las guerras de nuestros tiempos: “Los soldados de reconocimiento no matan en un combate, lo hacen a poca distancia. No atacan con metralla, sino con una daga, con la bayoneta, para no hacer ruido. Matan sigilosamente” (Aleksiévich, 2016, p. 242).

El primer arma que nos equiparemos, sin ir más lejos, responde al nombre de “*SD-M Sniper Rifle*”, una alusión fácilmente rastreable en el catálogo de muchas armerías que si bien no busca representar un modelo real, sí que ata un lazo claro con una herramienta empleada por numerosos ejércitos en la actualidad. Donde sí vemos una copia más fiel de este supuesto rifle es en *Call of Duty: Black Ops 4* (2018), y es justo donde se dibuja la línea ente lo verosímil de *LGD* (la obvia premisa de que en una guerra hay armas, idea que hasta el jugador más inexperto comprende) y lo que se nos presenta como supuesta verdad: una recreación tan detallada que hasta los sonidos que emite el arma al recargar, así como sus tiempos al hacerlo, son analizados y emulados al milímetro. Es, también, el punto donde se separan los objetivos de la memoria que momentos antes desarrollábamos, así como su público objetivo: unos jugadores buscarán lo verídico en el relato que se cuenta, siendo más importante lo cercano y vigente de las cuestiones que lo impulsan y dejando en un plano secundario los elementos que lo representan (memoria ejemplar); mientras que otros ni siquiera precisan de una narrativa para simular la guerra, pero sí que echarán en falta que los modelos de las armas que emplean no sean los mismos que usa, por nombrar un ejemplo, el ejército ruso.

3. Jugando a ser soldados: estudio comparativo

"*Medal of Honor* tuvo, en el videojuego, el mismo papel que *Salvar al Soldado Ryan* en el cine o *Hermanos de Sangre* en la televisión: sirvió de mediación maestra y vehículo del mito de experiencia de guerra para el resto de producciones posteriores" (Venegas, 2020, p. 119) y es bien sabido que la saga *Call of Duty* es

descendiente directo de esta otra. Habiendo ya opacado a otros herederos como *Battlefield*, es innegable que se ha convertido en el más relevante de entre todos ellos. La construcción de una “experiencia de guerra” (Venegas, 2020) que comenzaría a forjarse desde 1999 y despuntaría con el caso al que aludimos afectaría inmediatamente al resto de videojuegos del género que aspiraban a un pedazo de la corona, y esto implica necesariamente aprender de sus métodos: “reificar el pasado”, y esto es, convertir el marco histórico en el que se ambienta la trama en un producto de consumo, que no “incomoda” con sus ideas (Venegas, 2020); sacrificar la interactividad propia del medio para emplear espectaculares cinemáticas dignas de las mejores cifras de cartelera; o publicitar, sin discreción alguna, el producto como una pieza de entretenimiento sin mayores aspiraciones (pocas personas han olvidado el famoso tráiler con el que Treyarch publicitó la segunda entrega de la saga *Black Ops*, con rostros tan reconocibles como el de Robert Downey Jr. Disfrutando entre sonrisas picarescas de pilotar un caza y eliminar a sus compañeros, tal y como ocurre en su archiconocido modo multijugador online), entre muchos otros ligados a estas mismas prácticas.

Si bien no es este emplazamiento para emitir un juicio sobre una supuesta mala praxis por parte de los desarrolladores, es difícil hacer la vista gorda ante un problema que lleva acechando a la práctica totalidad del campo de las humanidades y sus estudiosos desde hace varias décadas, y con cada polémica superada la presión en torno a su problemática aumenta: la biografía de la saga *Call of Duty* supone la más sólida confirmación de la célebre cita que reza que la historia la escriben los ganadores. Sus videojuegos, como muchos otros, buscan divertir a costa de la guerra, por lo que es sumamente complejo que su público se cuestione a quién están disparando y por qué. De hacerlo, incluso, probablemente asuman con total normalidad la implicación de los hechos en tanto que han transcurrido lustros de absorción de un discurso que si bien no pretende vender nada, no deja de presumir de su amor por el detalle y su supuesta fidelidad: si *Activision* puede recrear con esa precisión armas funcionales no es más que por el simple hecho de que pagan por las licencias de las empresas que las patentan (Alonso Granado, 2021), quienes además

se benefician directamente de la venta de estas, y no todas suelen ser adquiridas por coleccionistas o nostálgicos.

Se hace más que evidente ese espacio que propone y comparte una visión hegemónica y triunfal de muchas potencias. No solo hablamos de Estados Unidos, país que ha demostrado tanta comodidad con los videojuegos de este estilo que hasta su ejército se entrena con uno (Moreno, 2011): China es también un buen ejemplo de cómo estos suponen un escenario de la mejor calidad a la hora de impostar y transmitir el discurso oficial (Venegas, 2020) que sostienen sus autoridades sobre problemáticas políticas, sociales o geográficas. Es justo ahí donde la obra de Gormaz, que no conserva lazos con ningún gobierno, idea en particular o con un hecho acontecido en nuestra historia y, por tanto, un espacio de la memoria a la que deberse, más brilla. Dejó de tratarse de ser el héroe y de llevar a una nación a la victoria como ocurre en la mayoría de *shooters* militares, sino de sobrevivir a la misma y responder con toda la fuerza posible a sus edictos: no se complace a un discurso, se le discute.

En la infame misión “Nada de ruso”⁴, de *Modern Warfare 2*, se nos obliga a encarnar a un personaje infiltrado en un escuadrón terrorista con el objetivo de abatir a un grupo de civiles inocentes. El jugador puede escoger si apretar el gatillo o no, pero las consecuencias tras su decisión no cambian en base a esta y para cuando volvemos a interpretar al “bueno” de la historia, al que pregunta antes de disparar, ya habremos sido partícipes de la escabechina. En *LGD* nosotros experimentamos, en cambio, el mismo engaño que Rourke y compartimos con él el peso de sus acciones durante toda la trama. En ambos casos participamos del lado más polémico de la historia, de los bandos que tradicionalmente se adhieren al adjetivo de “malo”, pero donde uno no condena sus acciones, otro se decanta por una desertión casi inmediata.

En *Metal Gear Solid*, el mismo dilema se plantea de una forma diametralmente distinta, más afín a *LGD* en cuanto a su *gameplay*, centrado en la paciencia y el

⁴ Figura 4: Captura de pantalla de la misión “nada de rusos” en *Modern Warfare 2*. Fuente: Varela, R. (2019). [Vandal](#).

método y no tanto en habilidad o puntería. Es más, su trama se sitúa mucho más cerca de sus ideas antibelicistas de lo que *Modern Warfare* lo fue nunca o *Black Ops* trató de ser. Sin embargo, al extraordinario Solid Snake se le acabó divinizando por parte de la comunidad por su carácter rudo, leal y profesional, cumpliendo con lo requerido para el papel de súper soldado o, por qué no, superhéroe de guerra, erosionando ese mensaje original progresivamente hasta lo ocurrido en su infame cuarta entrega, donde se convierte plenamente en una caricatura de lo que inicialmente pretendía ser. Kojima, el creativo detrás de su historia, se percató de ello y quiso beneficiarse del “fenómeno Snake” dando a la segunda parte del videojuego un nuevo protagonista (*“Metal Gear Solid 2 is built around the core belief that a desire to identify with Snake is disturbing”* Alexandra, 2020), Raiden, quien prácticamente se nos presenta como un sujeto risible que, irónicamente, cumple con los mismos patrones de un supuesto jugador aficionado a los juegos de simulación bélica: un soldado que se cree preparado para la batalla pero que solo ha participado en ella mediante simulaciones virtuales, que no conoce más de esta que lo que sus superiores permiten y que aunque su entorno vital sea una base de entrenamiento y sus estrictas órdenes, apenas ha estado en contacto con la realidad ahí fuera (Rourke, curiosamente, también cumple con estos tres parámetros). Esto, lejos de ofendernos, debería conducirnos a alimentar un debate que no se sitúa en voz de todos y cuya mera existencia evidencia un problema al que en este mismo artículo nos estamos conduciendo, el cómo décadas de éxitos de ventas de estos videojuegos que banalizan la guerra nos han condicionado no solo como jugadores, sino como personas ajenas a la violencia subyacente a la mera idea de interpretar a un soldado:

Many critics and fans call Metal Gear Solid 2 a postmodern game. It has been called one of the first or “most” postmodern games. In his book A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games, author Dylan Holmes says that “Metal Gear Solid 2 isn’t the first postmodern game, but it’s the first major commercial release to fall squarely in the category.” That assessment rises from Metal Gear Solid 2’s cynical relationship with the audience and its self-referential tendencies. It is a game about games, and it’s deeply skeptical about the political circumstances of its construction (Alexandra, 2020: s.p).

Creemos junto a él y a las mejoras que le son concedidas, nuevas armas que lo acaban convirtiendo en el soldado que creía ser tras haber participado en

conflictos realmente duros y condicionantes, justo a tiempo para culminar su trama en uno de los discursos finales más ambiguos y decididamente críticos con una sociedad construida en base a sus guerras que se recuerda dentro del gran catálogo: una prueba de que el apartado jugable de un título puede ir ligado a un discurso, como ocurre con nuestro particular ejemplo y todos los demás que se sucedieron desde el punto A al punto B. El trato mismo que se le concede al grupo de personajes en *LGD*, cuya utilidad es única en combate y cuyas relaciones mismas chocan con las que tradicionalmente nos encontramos en el videojuego e incluso en el cine: “Gormaz sentó una diferencia en las bases de *Long Gone Days*: «Si bien es común encontrar mecánicas para fortalecer las relaciones de los personajes en juegos, lo habitual es que tengan finalidades románticas. Algo que quisimos explorar con *Long Gone Days* es que las relaciones se tratan más sobre compañerismo y apoyo mutuo, de ganarse la confianza del otro” (Arguello, 2019) hablan mucho de lo humano de esta guerra y sus inquietudes, tanto para bien como para mal.

Solid Snake es un personaje solitario que idealiza el mito del “héroe capaz de todo” y aunque los juegos donde aparece suelen ser recordados por la cantidad y calidad de muchos de sus diálogos, las relaciones que establece este con el resto de personajes suele verse manchada por esta estética cinematográfica que venimos comentando, siempre habiendo una traición, un posible corte amoroso o un mero intercambio de intereses tras su construcción. *Call of Duty* ni siquiera se permite dar espacio a las muertes de sus figurantes en no pocas ocasiones, e incluso estas parecen ir siempre enfocadas a recrear una escena glorificada sobre la guerra desde la perspectiva norteamericana que a hacernos comprender por qué esa baja es, como todas lo son, pérdidas considerables. Las guerras, para estos dos casos, necesitan de complots y artimañas, de héroes y de mártires, y mientras que por momentos parece que sus guiones se construyen en torno a una *checklist* de tópicos del cine de acción que deben cumplirse, *LGD* se planta y profundiza en temas con gran carga dramática como el exilio a marchas forzadas de quienes deben abandonar sus casas si pretenden salvar la vida, como ocurre en su primera misión y como lleva años ocurriendo en Siria o en gran parte del continente africano, entre muchos otros casos. La industria del videojuego permite al jugador vivir la

experiencia del Holocausto en títulos como los de la saga *Wolfenstein*, pero no conocer de cerca la traumática experiencia de quienes lo vivieron (Venegas, 2020), pues eso significaría polémica, y la polémica no suele ser “divertida” ni reportar beneficios cuando el contexto es político. Por supuesto que ocurrieron las explosiones, las vendettas, los agradecimientos y las medallas, pero también los genocidios, los campos de concentración y los crímenes de guerra contra civiles: mientras que unos son los protagonistas del plano, otros sucesos solo participan cuando hay que señalar a un enemigo, dejando poco lugar para los grises que tiñen a cada uno de los participantes de los conflictos armados que conocemos.

Gran parte del problema de la insuficiencia e insensibilidad que se percibe por parte de los *blockbuster* de la industria a la hora de contar historias radica en la omisión de estos últimos o lo pervertida que resulta la representación de los mismos. Ya hemos citado la obra de Aleksiéovich (2016) y los muchos testimonios que importa desde la guerra de Afganistán, y poco o nada tienen que ver estos relatos con la acción vertiginosa de los *shooters* militares. No defiendo, con ello, que los videojuegos deban ser cámaras del horror que procesen sujetos concienciados y pacifistas en serie, pero el enorme trecho ideológico, histórico e incluso medial que separa dicho libro de cualquier *Call of Duty* evidencia un problema que llevamos mucho tiempo ignorando; y aunque los videojuegos suelen llevarse la peor parte a la hora de hablar de violencia y cómo esta está tan normalizada por Occidente en un mundo que parece haber olvidado que personajes como Rambo han existido años antes incluso del primer *Mortal Kombat* (1992), no pueden desprenderse tan fácilmente de esta responsabilidad para con el pasado que nutre su mecenazgo.

Otra mecánica de *LGD*, quizá la más novedosa de entre todas las que presume y la que servirá como broche final a la tesis aquí expuesta por sus implicaciones, es la de la comunicación lingüística entre el grupo de personajes y los *NPC* (“*Non-playable characters*”, o “personajes no jugables”): si, por ejemplo, nuestro interlocutor es ruso, nos hablará en su lengua, como no podía ser de otra forma. No será hasta que se una a nuestro escuadrón un traductor, alguien capaz de hacer de intermediario entre estos y nosotros, que no podremos avanzar. No es tan interesante por cómo lo implementa *BURA*, siendo su equipo uno de los pioneros en

hacerlo de forma tan especial, sino por las pocas ocasiones en las que esto tiene cabida en otros títulos, sobre todo teniendo en cuenta el género en el que nos estamos desplazando.

De pronto, el hecho de que todos los personajes de un videojuego se comuniquen en inglés (o en nuestro idioma, si es que este se publica doblado o traducido) sea cual sea su lengua o nacionalidad, se convierte en un problema. El realismo del que se ve dotado *Long Gone Days* casi sin pedirlo, al igual que la utilidad que cobra cada uno de los personajes del grupo ponen en evidencia ciertas taras que acarrea el medio desde la gran pantalla. La misión de *Modern Warfare 2* que ya hemos mentado previamente, “Nada de ruso”, es bautizada así, precisamente, en honor a una línea de diálogo que uno de los personajes pronuncia de camino al tiroteo, exigiendo a sus compañeros que no hablen en su lengua madre en tanto que están operando sin querer descubrir su identidad. Curiosamente, tanto para el Padre Eugene⁵, quien nos da exactamente la misma instrucción en la operación que da comienzo al juego (también basada en la suplantación de identidad), como para el líder de dicho escuadrón de la muerte, la lengua es una herramienta, y una muy poderosa en tanto que puede desbaratar todo un artefacto militar y sus objetivos. Para Gormaz, quien entiende que esta es un arma de doble filo en el contexto de los conflictos bélicos, supone algo bien distinto:

La diferencia de lenguajes no es una mera primicia o algo que sucede en segundo plano, sino, un elemento más dentro del juego. Gormaz nos dijo que pese a ser una historia de guerra, lo principal a destacar es la comunicación. «El cambiar de idioma no solo se trata de aprender una serie de palabras y reglas, también tiene un trabajo importante de empatía. Interpretar implica ponerse en el lugar del otro para poder comunicarse, y por eso creo que se relaciona muy bien con la mecánica de Morale del grupo», agregó. (Arguello, 2019).

Es una auténtica pena que ideas como esta sean aún algo testimonial, y que no pueda estudiarse en paralelo con, se me ocurre, la conexión entre lenguas y nacionalismos, el uso de las mismas en el contexto de una ocupación o lo que han supuesto algunas tan habladas como el inglés o el español en tiempos de conflicto.

⁵ Figura 5: Captura de pantalla del *Long Gone Days*. Fuente: Reverandpapajon (2021). [Grinds and Games](#)

Ni siquiera podemos hacer lo propio con otros títulos más dados a la experimentación en su contexto, como el ya familiar *This War of Mine* o *Entiérrame, mi amor* (2019) pues lo más común en el videojuego independiente es poner de relieve una memoria colectiva o individual (Venegas, 2020), más afín a conflictos a escala nacional que no dan tanto lugar a este choque identitario. Sin embargo, *LGD* demuestra que esta es una realidad que puede llegar a darse en un mundo prácticamente globalizado, sí, pero con muchas fronteras a tener en cuenta entre unas comunidades y otras.

4. Baja confirmada: conclusiones

Como se ha podido comprobar, el título de *BURA* es, cuanto menos, diferente. Empleando los mismos mecanismos de asimilación del pasado que definieron el éxito de sagas como *Call of Duty*, *Metal Gear* o de títulos más humildes como *This War of Mine*, así como aprovechar el bagaje cultural y estético que dio pie a su confección (siendo, hoy por hoy, piezas consolidadas de este mismo que también pueden aprovecharse, como demuestra el propio *LGD*) consigue crear un discurso único y auténtico aun poniendo en peligro su identidad misma. Podríamos seguir profundizando en él durante otras miles de palabras, podríamos rastrear conexiones con otras sagas de videojuegos como *Fallout* por su mundo ucrónico y la cantidad de implicaciones que su línea temporal contempla, *Spec Ops: The Line* y sus giros narrativos, *Sniper Elite* por el compartido interés en representar la figura del francotirador en la guerra, etcétera; pero su principal activo, y de ahí todas sus demás virtudes, radica en lo que hasta aquí venimos comentando: cómo el videojuego es un medio más que interesante a la hora de hacernos partícipes de una historia que nos es tan propia como ajena, sobre todo cuando se buscan plasmar sus consecuencias y posibles escenarios.

Huelga decir que *Long Gone Days* no ha inventado la guerra, ni supone la primera voz –ni siquiera una en la que confiar ciegamente– en contra de su cruel naturaleza, pero en su escasa duración nos cuenta más de una cosa a la que prestar

atención: por ejemplo, lo importante que es para la industria del videojuego que sus medios de producción se hayan visto democratizados. Gracias a esto, se da lugar no solo a discursos y perspectivas tradicionalmente ignoradas o desmotivadas que en otro contexto permanecerían en el anonimato absoluto, sino que se pueden perfilar métodos, formas y mecanismos autóctonos propios de un desarrollo independiente que suele situarse en una posición diametralmente opuesta a la de los titanes de la industria. Estos, por costumbre, suelen dedicar sus esfuerzos a la monetización y sus prácticas, conduciéndose inevitablemente a la banalización, comercialización o explotación de la historia, “hiperhistoria” en la mayoría de ocasiones por cómo suele derivar esta en un producto de consumo directo y muy limitado –empaquetado, si se prefiere. Nos habla, también, de cómo gran parte de nuestra cultura y su inevitable herencia estética han construido casi por inercia un discurso compartido y celebrado por todos sus consumidores. Ya sea en las botas de lectores, espectadores o, desde hace varias décadas, jugadores, acechan en todo momento los peligros que la absorción inconsciente de este y de los ideales e intenciones de quienes lo financian pueden llegar a ocasionar, incluso manifestándose a través de la forma del olvido de según qué momentos de la historia o la de la insensibilidad más absoluta hacia según qué temas que ya son tópicos dentro del medio pero que siguen doliendo a más de una comunidad.

Nos habla de cómo, de cuando en cuando, es beneficioso tanto para el aficionado como para el alumno atento el parar los pies y preguntarse hacia qué rumbo hemos virado y por qué. Disfrutar de lo que este atrevido *RPG* nos quiere contar para luego contemplar, tras un par de sesiones, la colección particular de títulos que nos han definido es tan necesario como asimilar los horrores que la guerra sigue causando y lo sorprendentemente sencillo de su emprendimiento. Olvidamos sin quererlo: yo mismo he pasado gran parte de mi adolescencia intentando alcanzar prestigio en los divertidos, placenteros y sociables modos online de *Modern Warfare 3* y, solo tras haber conocido de cerca voces como las de *This War of Mine*, he comprendido lo mucho que se había perdido por el camino. *Long Gone Days* es sobre todo un videojuego, pero también una herramienta para el pensamiento crítico, como lo son otros muchos de sus semejantes, y nunca está de

más concederles espacios como este para comprender cuánto de desapercibidas pasan sus aparentemente lógicas ideas. Adair, el primer compañero con el que comenzamos nuestra partida, nos hace una pregunta: "*But what you said is right... What's the point in fighting for a war we don't fully understand?*", y aunque dudo que tenga una respuesta para concederle, considero que su intervención es necesaria a tantos niveles –incluido el nuestro, el del jugador– que me resulta incluso embarazoso el mero hecho de citarle.

Referencias

Alegre Lorenz, D. (2018): "Nuevos y viejos campos para el estudio de la guerra a largo del siglo XX: un motor de innovación historiográfica". HISPANIA NOVA. Primera Revista De Historia Contemporánea on-Line En Castellano. Segunda Época, pp. 164-196.

Aleksievich, S. (2016): Los muchachos de zinc. Debate.

Alexandra, H. (2020): "Metal Gear Solid 2 Retrospective: Be Careful What You Wish For". Kotaku. Rescatado el 08/11/2021 de <https://kotaku.com/metal-gear-solid-2-retrospective-be-careful-whatyou-w-1842714771>

Alonso Granado, R. (2021): "MP5, Holger-26, AUG: ¿Son reales las armas de Call of Duty?" EarlyGame. Rescatado el 10/11/2021 de <https://www.earlygame.com/es/call-of-duty/call-of-dutyarmas-reales-licencias/>

Anónimo (2018): "Review Long Gone Days: el RPG bélico de Chile". Cultura Geek. Rescatado el 10/11/2021 de <https://culturageek.com.ar/review-long-gone-days/>

Arguello, D. (2019): "Desde Chile, Long Gone Days muestra empatía en tiempos de guerra". Digitaltrends ES. Rescatado el 10/11/2021 de <https://es.digitaltrends.com/videojuego/entrevistalong-gone-days/> - 18 -

Chilton, M. (2016): "Long Gone Days imagines the world of war that's coming for us". Kill Screen. Rescatado el 08/11/2021 de <https://killscreen.com/previously/articles/long-gone-days-bringsdystopia-us/>

Jordan, D. et al (2016): Understanding Modern Warfare. Cambridge University Press.

Malis, C. (2012): "Unconventional Forms of War". The Oxford Handbook of War. Oxford University Press.

Menon, L. (2015): "History First-hand: Memory, the Player and the Video Game Narrative in the Assassin's Creed Games". Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities, VII(1), 108-113. Rescatado el 10/11/2021 de <http://rupkatha.com/v7n1.php>URLofthearticle:http://rupkatha.com/V7/n1/12_Assassins_Creed_Games.pdf

Moreno, J.M. (2014): "This War of Mine: queda menos para la guerra". Nivel Oculto. Rescatado el 21/10/2021 de <https://niveloculto.com/war-mine-queda-menos-para-la-guerra/>

- (2011): "Y este es el simulador de guerra con el que se entrenan los soldados yankees". Nivel Oculto. Rescatado el 21/10/2021 de <https://niveloculto.com/y-este-es-el-simulador-de-guerra-con-el-que-se-entrenan-los-soldados-yankees/>

Scahill, J. (2010): "Blackwater's Youngest Victim" The Nation. Rescatado el 08/11/2021 de <https://www.thenation.com/article/archive/blackwaters-youngest-victim/>

Townsend, C. (ed.) (2000): The Oxford History of Modern War. Oxford University Press.

Venegas Ramos, A. (2020): Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego. Sans Soleil Ediciones.

Anexo de imágenes utilizadas

Figura 1



Captura de pantalla que muestra la estética visual del título. Fuente: Laboratory.itch.io/lgd (2019).

Figura 2



Captura de pantalla que muestra la avanzada tecnología de *The Core*. Fuente: laboratory.itch.io/lgd (2019).

Figura 3



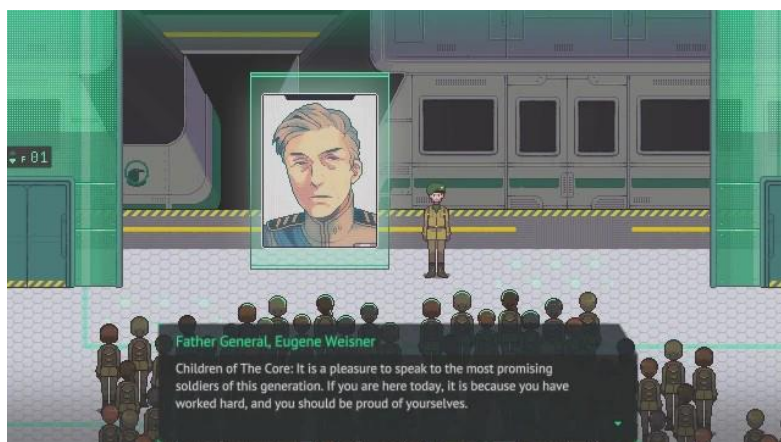
Eiffel tower falling down. Fuente: Hope, J. (2019). [Steam Community](#)

Figura 4



Captura de pantalla de la misión "nada de ruso" en *Modern Warfare 2*. Fuente: Varela, R. (2019). [Vandal](#).

Figura 5



Captura de pantalla del *Long Gone Days*. Fuente: Reverandpapajon (2021). [Grinds and Games](#)



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)