

Grau en Disseny i Producció de Videojocs

ANÀLISI DISCURSIU DEL GÈNERE
DELS DARK SOULS:
What makes or breaks a Soulslike?

Memòria

Pol Fernández Guerra

TUTOR: Dr. Adso Fernández Baena

CURS 2021-2022

Abstract

With the emergence of the Souls formula in the generic discourse of video games, dedicated communities of gamers and journalists enter into a constant debate around an issue that eludes even scholars: what defines the genre of video games? More precisely, this research asks what features are most important for the definition of the Soulslike genre, emerged from the increasingly popular video games by FromSoftware, following the vision of Hidetaka Miyazaki. To answer the question, a "souls-likeness" analysis model is created out of the popular and design discourses, using methodologies drawn from academic discourse around game genre.

Resum

Amb el sorgiment de la fórmula *Souls* al discurs genèric dels videojocs, comunitats dedicades de jugadors i periodistes entren en un debat constant al voltant d'una qüestió que eludeix fins a estudiosos acadèmics: exactament què defineix un gènere de videojocs? Més exactament, en aquesta recerca es pregunta quines característiques són més importants per la definició del gènere *Soulslike* sorgit dels videojocs de creixent renom per part de FromSoftware, que segueix la visió del director creatiu Hidetaka Miyazaki. Per respondre la qüestió, es crea un model d'anàlisi de "souls-likeness" a partir d'un estudi del discurs popular i de disseny, mitjançant metodologies extretes del discurs acadèmic al voltant del gènere de jocs.

Resumen

Con el surgimiento de la fórmula *Souls* en el discurso genérico de los videojuegos, comunidades dedicadas de jugadores y periodistas entran en un debate constante en torno a una cuestión que elude hasta estudiosos académicos: ¿exactamente qué define un género de videojuegos? Más exactamente, en esta investigación se pregunta qué características son más importantes en la definición del género *Soulslike* surgido de los videojuegos de creciente popularidad por parte de FromSoftware, que sigue la visión del director creativo Hidetaka Miyazaki. Para responder a la cuestión, se crea un modelo de análisis de "souls-likeness" a partir de un estudio del discurso popular y de diseño, mediante metodologías extraídas del discurso académico en torno al género de juegos.

Índex

1. Introducció	1
1.1. Objecte d'estudi	1
1.2. Justificació	2
1.3. Resultats.....	2
2. Pregunta de Recerca.....	3
2.1. Hipòtesi.....	3
2.2. Objectius	3
2.3. Abast	4
3. Antecedents de la recerca.....	5
3.1. Anàlisis de subgèneres definits per la dificultat	5
3.1.1. Objectius i resultats	5
3.1.2. Referents utilitzats	6
3.2. El gènere Soulslike	6
3.2.1. Objectius i resultats	6
3.2.2. Referents utilitzats	7
3.3. La influència de FromSoftware	7
3.3.1. Objectius i resultats	8
3.3.2. Referents utilitzats	8
4. Marc teòric i anàlisi de referents.....	9

II

4.1.	El gènere d'un videojoc.....	9
4.1.1.	Discurs acadèmic: nou cànon.....	10
4.1.2.	Discurs de disseny: " <i>meta-game</i> ".....	14
4.1.3.	Discurs popular: incommensurable.....	15
4.1.4.	L'holisme de la jugabilitat.....	16
4.2.	Evolució del gènere Soulslike.....	17
4.2.1.	FromSoftware.....	17
4.2.1.1.	Recorregut de la companyia.....	18
4.2.1.2.	Gènesis dels <i>Souls</i>	18
4.2.1.3.	Altres títols: <i>Soulsbornekiro?</i>	19
4.2.1.4.	Elden Ring.....	20
4.2.1.5.	La influència de Miyazaki.....	20
4.2.2.	De ARPG a <i>Souls</i>	21
4.2.2.1.	Sufix <i>-like</i> o <i>-lite</i> : llenguatge interdiscursiu.....	23
4.2.2.2.	Dificultat i repte: l'essència elusiva de la experiència.....	25
4.2.3.	Altres <i>Soulslikes</i>	27
5.	Disseny metodològic i cronograma.....	29
5.1.	Set d'Heurístiques preliminar.....	29
5.2.	Anàlisi de la comunitat.....	30
5.2.1.	Anàlisi del discurs popular.....	30
5.2.2.	Enquesta.....	31

III

5.3.	Validació del model d'anàlisi del gènere <i>Soulslike</i>	32
5.4.	Cronograma	32
6.	Anàlisi i resultats.....	35
6.1.	Set d'heurístiques preliminar	35
6.1.1.	Formalització dels antecedents	35
6.1.2.	Comparació	43
6.1.2.1.	Resultats de la comparació	43
6.1.2.2.	Heurístiques restants	52
6.1.3.	Set resultant.....	53
6.2.	Anàlisi de la comunitat.....	58
6.2.1.	Coincidències i noves característiques.....	59
6.2.2.	Noves Heurístiques	61
6.2.3.	Classificació final	62
6.3.	Enquesta.....	63
6.3.1.	Participació	64
6.3.1.1.	Públic objectiu	64
6.3.1.2.	Mostreig	64
6.3.1.3.	Participació esperada.....	66
6.3.2.	Disseny.....	66
6.3.2.1.	Presentació	66
6.3.2.2.	Preguntes.....	67

6.3.3.	Resultat.....	69
6.3.3.1.	Validació de les dades i estadístiques.....	69
6.3.3.2.	Valors d'importància de cada heurística.....	73
6.3.3.3.	Comentaris en les clarificacions	77
6.4.	Model d'anàlisi de " <i>Soulslikeness</i> "	78
6.5.	Resultats.....	79
6.5.1.	FromSoftware	79
6.5.1.1.	Demon's Souls	79
6.5.1.2.	Dark Souls I, II i III	80
6.5.1.3.	Bloodborne	80
6.5.1.4.	Sekiro: <i>Shadows Die Twice</i>	80
6.5.1.5.	Elden Ring.....	81
6.5.2.	Altres Soulslikes.....	82
6.5.2.1.	Lords of the Fallen.....	82
6.5.2.2.	Salt and Sanctuary	83
6.5.2.3.	Nioh.....	84
6.5.2.4.	Hollow Knight	85
7.	Conclusions i reflexió	87
7.1.	Discurs genèric circular	87
7.2.	La essència dels Souls	87
8.	Referències.....	89

8.1. Bibliografia	89
8.2. Ludografia.....	91

Índex de figures

Figura 4.2.2.1. Diagrama genealògic dels videojocs inspirant <i>Demon's Souls</i> . Font: Anònim, s.f.	22
Figura 4.2.3.1. Diagrama de la taxonomia de <i>Soulsborne</i> , <i>Soulslike</i> . Font: Elaboració pròpia	27
Figura 5.2.2.1. Cronograma de la planificació per aquest TFG. Font: Elaboració pròpia ..	33
Figura 6.3.1.1. Registre informal de fòrums del públic objectiu i contratemps inesperats durant la publicació de l'enquesta. Font: Elaboració Pròpia	65
Figura 6.3.1.2. Resposta del propietari d'un servidor de Discord, denegant la petició de publicació de l'enquesta. Font: Elaboració Pròpia	66
Figura 6.3.2.1. Opcions dels rangs de temps per mesurar la quantitat d'hores totals jugant a <i>Soulslikes</i> . Font: Elaboració Pròpia	67
Figura 6.3.3.1. Gràfic de la participació per idioma de la enquesta. Font: Elaboració pròpia	69
Figura 6.3.3.2. Experiència de sobres jugant a <i>Soulslikes</i> de la Resposta 19. Font: Elaboració pròpia a partir de Resposta 19	70
Figura 6.3.3.3. Gràfic dels <i>Souls</i> jugats per part dels enquestats. Font: Elaboració pròpia	71
Figura 6.3.3.4. Gràfic dels <i>Soulslikes</i> jugats per part dels enquestats. Font: Elaboració pròpia	71
Figura 6.3.3.5. Gràfic dels temps invertit als <i>Soulslikes</i> per part dels enquestats. Font: Elaboració pròpia.....	72
Figura 6.3.3.6. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques de dificultat. Font: Elaboració pròpia.....	73
Figura 6.3.3.7. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques del món. Font: Elaboració pròpia.....	74

VIII

Figura 6.3.3.8. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques de combat. Font: Elaboració pròpia	75
Figura 6.3.3.9. Gràfic dels resultats ponderats de totes les heurístiques. Font: Elaboració pròpia.....	76
Figura 6.3.3.1. Full de càlcul amb el model d'anàlisi de <i>souls-likeness</i> . Font: Elaboració pròpia.....	78
Figura 6.5.1.1. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> del Demon's Souls. Font: Elaboració pròpia.....	79
Figura 6.5.1.2. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> de Sekiro. Font: Elaboració pròpia	81
Figura 6.5.2.1. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> de Lords of the Fallen. Font: Elaboració pròpia.....	82
Figura 6.5.2.2. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> de Salt and Sanctuary. Font: Elaboració pròpia.....	83
Figura 6.5.2.3. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> de Nioh. Font: Elaboració pròpia ...	84
Figura 6.5.2.4. Anàlisi resultant de la <i>souls-likeness</i> de Hollow Knight. Font: Elaboració pròpia.....	86

Índex de taules

Taula 6.1.1.1. Traducció dels termes no genèrics dels <i>Souls</i> amb justificació. Font: Elaboració pròpia.....	36
Taula 6.1.1.2. Heurístiques del disseny de la dificultat. Font: Elaboració pròpia a partir de Terrasa, 2015, pp.117-124.....	40
Taula 6.1.1.3. Heurístiques del discurs popular. Font: Elaboració pròpia a partir de Bothona & Nesteriuk, 2021	42
Taula 6.1.1.4. Heurístiques del disseny dels <i>Souls</i> . Font: Elaboració pròpia a partir de Rodríguez, 2019, p. 43	43
Taula 6.1.3.1. Set d'heurístiques resultant de l'anàlisi comparatiu. Font: Elaboració pròpia..	58
Taula 6.2.1.1. Canvis i recompte de mencions pertinents a cada heurística, a partir de l'anàlisi de la comunitat. Font: Elaboració pròpia	61
Taula 6.2.2.1. Addicions i recompte de mencions pertinents a noves heurístiques, a partir de l'anàlisi de la comunitat. Font: Elaboració pròpia	62
Taula 6.2.3.1. Classificació de les heurístiques en tres categories: Dificultat, Món i Combat. Font: Elaboració pròpia.....	63

1. Introducció

Està universalment acceptat que un joc *Soulslike* està caracteritzat principalment per la seva dificultat, però també hi ha parts de la comunitat que defenen que aquest gènere ve definit per la seva narrativa profunda i misteriosa, o la seva ambientació de fantasia fosca, tràgica o hostil, o inclús el sistema de combat. Sigui pels motius que sigui, tant per estudiosos acadèmics com per periodistes i membres de les comunitats de videojocs, especialment dels *Souls*, és molt important poder diferenciar entre un joc *Soulslike* i un que no ho és ja que, com indica el nom, aquest promet proveir una experiència similar a la que han proveït els famosos *Dark Souls* i successors.

Els jocs de FromSoftware semblen haver creat un renom que val la pena intentar replicar, com demostren casos exitosos com *Nioh* i d'altres com *Lord of the Fallen*, però el discurs popular de la comunitat sembla indicar que ningú es posa d'acord en què exactament un videojoc ha de tenir similar als *Souls* per ser considerat un bon *Soulslike*, o simplement una mala còpia o un joc completament diferent.

Aquesta investigació no pretén descobrir el perquè ni definir el com per aconseguir replicar la identitat o l'èxit dels *Souls*, sinó fer una síntesis i definició formal del discurs genèric de quines característiques són importants per la identitat del gènere, per tal d'identificar de forma informada i precisa la similitud d'un joc als *Souls*; no mitjançant un llistat d'ingredients d'una recepta, sinó intentant capturar la essència d'aquests.

1.1. Objecte d'estudi

En aquest treball es proposa definir i desenvolupar una escala qualitativa de tots els aspectes de disseny que formen els *Dark Souls* i els anomenats *Soulslike* per tal d'obtenir una mesura única i coherent, aplicable a l'anàlisi de qualsevol altre videojoc, per tal de resoldre ambigüitats de la seva classificació com a gènere *Soulslike*.

Per aconseguir-ho, primer es realitza un estudi general acadèmic, de disseny i de la comunitat per entendre tots els elements que defineixen el gènere i l'estat de l'art del discurs pertinent, i després es defineix la identitat dels *Soulslike* mitjançant l'elaboració

d'un model d'anàlisi de tots els aspectes pertinents al disseny de la sèrie *Souls*, a partir dels resultats obtinguts en l'anàlisi del discurs genèric.

Un cop definit, aquest model pot comparar-se amb altres jocs categoritzats del mateix gènere d'acció RPG o similars, però no limitat a cap, per tal de determinar amb precisió la seva similitud als *Souls*, és a dir, una puntuació o escala de "*souls-likeness*".

1.2. Justificació

Cal remarcar que sota ningun context els resultats d'aquest TFG reflecteixen cap aspecte de qualitat o èxit dels videojocs analitzats, sinó proveeix una lent informada a través de la qual classificar i analitzar gènere d'un videojoc.

És de gran interès aplicar aquesta puntuació a les altres entregues de FromSoftware, *Bloodborne* i *Sekiro*, per posar a prova el model i aportar llum al discurs i les discussions de les comunitats al voltant del gènere *Soulslike*. En especial, enmig del desenvolupament d'aquest treball data el llançament una nova entrega de FromSoftware: *Elden Ring*, que pot servir com a prova final pel model d'anàlisi i per determinar la direcció que pren la identitat del gènere definit per aquesta saga, i com evoluciona el discurs genèric al llarg d'aquesta evolució de la identitat dels *Souls*.

1.3. Resultats

Descobrint una naturalesa multimodal del discurs genèric dels videojocs, s'ha creat un model d'anàlisi a partir de la unificació dels respectius modes de discurs, utilitzant metodologies i enfocaments formals del discurs acadèmic, i extraient les característiques més presents al discurs popular associades amb els *Souls*, que normalment confronten els estàndards de l'industria en el discurs de disseny, resultant en una evolució discursiva que no hagués tingut lloc sense la fricció entre els diferents modes del discurs genèric. D'aquesta forma es reconeixen els resultats d'aquest treball com la formalització de l'estat de l'art en el discurs genèric dels *Soulslikes*.

Alhora, aplicant el model d'anàlisi extret de l'estudi robust del discurs genèric, els resultats confirmen la evolució del discurs popular i de disseny, que s'ajusten al conjunt final de característiques pertinents als *Souls* junt amb la seva importància.

2. Pregunta de Recerca

La pregunta de recerca central d'aquest treball pren la forma d'una d'expressió col·loquial anglesa: *What makes or breaks a Soulslike?* Aquesta pregunta implica que una qualificació de *Soulslike* pot ser assolida amb el compliment d'un conjunt de criteris específics, així com una desqualificació en la manca d'aquests. Per tant, no és suficient preguntar-se quins criteris són necessaris, però també quan necessaris són. Així doncs es pot dividir la pregunta de recerca en dues qüestions diferents:

- ❖ Quines característiques mínimes o patrons de disseny ha de tenir un videojoc per ser considerat *Soulslike*?
- ❖ Hi ha característiques més importants que altres en la qualificació de *Soulslike*?

2.1. Hipòtesi

Aquestes qüestions parteixen de l'assumpció que el gènere d'un videojoc és definit únicament per les característiques que el componen, però no és l'objectiu d'aquest TFG confirmar o desmentir aquesta assumpció, ni contribuir a la definició formal del gènere en aquest medi, tot i que sí és imperatiu tenir coneixement suficient del discurs pertinent. Pels propòsits d'aquesta recerca, qualsevol resultat que proporcioni una definició formal de característiques amb una ponderació lògica és acceptat, sempre i quant no contradigui el marc teòric i antecedents de la recerca pertinent d'aquest TFG.

Així doncs, la hipòtesi d'aquesta recerca és que existeix un conjunt de característiques o patrons de disseny aplicables als videojocs d'acció RPG que el poden qualificar o desqualificar de *Soulslike*, però actualment no existeix una definició formal d'aquest conjunt que pugui servir per determinar la similitud del gènere d'altres jocs.

2.2. Objectius

A partir d'una definició formal i cohesiva de les característiques aplicables al gènere d'un videojoc, es pretén quantificar la qualificació de *Soulslike* mitjançant la creació d'un set heurístic i una mètrica numèrica per cada heurística per tal d'obtenir una única puntuació en un anàlisi final de diversos *Soulslikes*.

Així doncs, l'objectiu principal d'aquest TFG és:

- ❖ Respondre les qüestions derivades de la principal amb un llistat de característiques ponderades per tal de resoldre la pregunta de recerca.

Donada la escassetat de recerca i la dissonància d'opinions en la definició d'aquest gènere, en aquest treball també es proposen com a objectius secundaris:

- ❖ Proporcionar un model formal actualitzat d'anàlisi del gènere *Soulslike* aplicable a qualsevol videojoc d'acció RGP.
- ❖ Proporcionar puntuacions numèriques per a alguns jocs de FromSoftware per tal de determinar quin és més representatiu del gènere i comprovar la validesa del model i la metodologia aplicada.
- ❖ Proporcionar puntuacions numèriques per alguns jocs classificats com a *Soulslike* per obtenir-ne una qualificació més formal i comprovar la validesa del model amb les qualificacions del gènere del discurs popular i de disseny.

2.3. Abast

Per poder validar els resultats obtinguts en aquest TFG, s'han de tenir en compte els objectius de la recerca. Només en cas d'obtenir resultats finals completament dissonants del discurs popular i de disseny, és a dir quins jocs són considerats *Soulslike* i quins no comparats amb els *Souls*, es considera que la recerca o metodologia emprats en aquest TFG no són aplicables a recerques del discurs genèric. En qualsevol altre cas on els resultats s'alineïn parcial o completament amb els esperats, el model d'anàlisi resultant es considerarà vàlid per la qualificació del gènere *Soulslike*, i s'invita a qualsevol investigador posar-lo a prova i desenvolupar-lo o actualitzar-lo en futures investigacions; però no es farà cap validació addicional dels resultats en aquest treball més enllà de l'aplicació del model a diversos *Soulslikes*.

3. Antecedents de la recerca

Inicialment, aquesta recerca es va emprendre per tal de proporcionar una definició formal més complerta de les característiques que componen un joc semblant als *Souls*, donada una notable manca d'antecedents però un ampli repertori de definicions informals amb diversos graus de polèmica i acceptació en diversos espais d'internet. En familiaritzar-se amb la naturalesa multimodal del discurs al voltant del gènere dels videojocs, s'ha pres un enfocament diferent en el que s'han utilitzat diferents mètodes d'anàlisi més apropiats per al discurs acadèmic, de disseny i popular respectivament.

Donat aquest estat de l'art en l'objecte d'estudi específic d'aquest treball, els antecedents formals presentats constitueixen una base sobre la que s'expandeixen i actualitzen conceptes acadèmics en el camp de la Teoria del Disseny de Videojocs en l'anàlisi de subgèneres, mètodes d'anàlisi de comunitat aplicats a l'anàlisi específic del discurs popular del gènere *Soulslike*, i el trajecte i història d'influència de la companyia i els dissenyadors darrera aquests jocs en la consolidació del gènere.

3.1. Anàlisi de subgèneres definits per la dificultat

Mateo Terrasa Torres proporciona una investigació de subgèneres definits pel repte en el seu TFG de juny de 2015, on s'inclou un anàlisi del *Dark Souls* com a tendència de gènere '*masocore*' a través d'un model de característiques extrems sobre un marc teòric similar al d'aquesta recerca. Tot i ser un estudi pertanyent al camp de la Teoria del Disseny de Videojocs, aquest es centra en la definició de la dificultat en el llenguatge videolúdic en un medi acadèmic. Però, en ser una característica central del subgènere *Soulslike*, la seva dissecció i definició formal de la dificultat en un context "d'*hiperespecialització*" de gèneres és una aportació central en aquest treball.

3.1.1. Objectius i resultats

Donada la diversificació d'experiències videolúdiques esdevingudes en l'indústria dels videojocs en els últims anys, Terrasa es planteja proporcionar una definició fonamentada i concreta dels elements que constitueixen la dificultat i el repte en el discurs acadèmic i de disseny videolúdic. Per fer-ho, Terrasa dissectiona els

patrons de disseny que componen la dificultat d'una diversitat de subgèneres caracteritzats precisament pel seu repte i dificultat, i proporciona un model d'anàlisi amb el que correctament identificar-los i estudiar-los.

En quant al *Dark Souls*, que Terrasa analitza sota la classificació de joc *masocore*, es conclou que el repte és l'element central del disseny del joc, oferint una experiència difícil però sempre justa, depenent principalment de l'habilitat del jugador.

3.1.2. Referents utilitzats

En el seu anàlisi del *Dark Souls*, en el que desglossa tots els elements pertinents de dificultat i repte, i els analitza individualment per al joc, s'identifiquen una valuosa diversitat de patrons de disseny aplicables a la identitat dels *Soulslikes*, que no és d'estranyar donat que és el primer i més representatiu joc de la saga.

En aquest TFG es farà ús del seu anàlisi del *Dark Souls*, extraient els noms i descripcions dels patrons de disseny identificats com a representació de la dificultat i el repte central per al model d'anàlisi heurístic confeccionat en aquesta recerca.

3.2. El gènere Soulslike

En un gir disruptiu durant la recerca de referents per aquest TFG, on persistia la noció d'escassetat, es va descobrir un article curt publicat en desembre de 2021 pels investigadors acadèmics Camila Bothona i Sérgio Nesteriuk de la *Universidade Anhembi Morumbi* de Brasil, on es tracta una qüestió de recerca i amb una metodologia molt similars a les d'aquest treball, però des d'una hipòtesi diferent centrada específicament en el pes dels aspectes temàtics en el discurs popular del gènere en contrast amb el discurs de disseny.

3.2.1. Objectius i resultats

Bothona i Nesteriuk es centren en el discurs popular al voltant dels *Soulslike*, i proposen que la temàtica d'aquests no hauria de ser un factor determinant en la seva classificació en el discurs genèric, però al discurs de disseny sembla ser un factor determinant en la taxonomia de diversos jocs d'acció RPG. Per demostrar-ho, a partir del discurs de disseny es confecciona un llistat general de les deu característiques

més representatives del subgènere *Soulslike*, on s'inclou la temàtica fosca característica dels *Souls*, i s'analitza la respectiva presència en diversos ARPG on comprova que la taxonomia coincideix amb la presència de similitud temàtica.

Per contrastar-ho amb el discurs popular, Bothona i Nesteriuk fan una enquesta amb 150 participants on s'avalua la importància en una escala Likert de cadascuna de les característiques llistades en el seu model d'anàlisi. Amb aquests valors es conclou que la majoria de videojocs del mercat considerats *Soulslike* s'ajusten a la temàtica estàndard del gènere per tal de captar audiència amb estètica i iconografia, però que no hauria de ser un factor determinant en el discurs genèric. Finalment es conclou que, en el cas dels *Soulslikes*, és necessari que el discurs de disseny s'ajusti al discurs popular per tal de consolidar el discurs de gènere.

3.2.2. Referents utilitzats

Tot i que la recerca es centra principalment en l'anàlisi del discurs genèric similarment a aquesta recerca, la diferència en magnitud i abast afegit a les hipòtesis i objectius enfocats en direccions diferents de l'article respecte a aquest TFG, no es considera correcte utilitzar o afegir als resultats de l'article directament.

Però sí és pertinent fer una comparació de resultats en la conclusió, on es pot validar la hipòtesis d'evolució del discurs popular, així com fer-ne ús de la mateixa metodologia d'anàlisi del discurs popular amb una enquesta en la que es valoren els diferents criteris del model d'anàlisi utilitzat, així com el model d'anàlisi del discurs de disseny amb les característiques llistades i descrites.

3.3. La influència de FromSoftware

En el seu TFG de 2019 de l'Escola Politècnica Superior de Gandia, Víctor Rodríguez Díaz fa un recorregut de la història i desenvolupament de FromSoftware i analitza tots els títols més representatius del gènere i les seves influències. En aquesta investigació Víctor proporciona una pauta de les característiques específiques que defineixen el terme *Soulslike*, però no l'utilitza per fer un anàlisi qualitatiu o quantitatiu de les característiques, sinó per validar la influència del gènere en la indústria en confirmar la presència d'aquestes en altres jocs catalogats com a *Soulslike*.

3.3.1. Objectius i resultats

L'objectiu principal de la recerca és el de validar la influència de la companya i director responsables de la creació dels *Souls* en la indústria dels videojocs. Per fer-ho, fa un estudi del creixement dels diferents sectors del mercat, els gèneres més importants com RPG i la seva variant d'acció, i analitza diversos videojocs classificats com a *Soulslikes* a partir de les característiques més representatives del gènere.

Al no ser l'enfocament principal de la seva recerca, el model d'anàlisi emprat per Rodríguez amb diversos *Soulslikes* s'extreu d'un anàlisi molt superficial del discurs genèric dels *Dark Souls*, d'on obté un altre llistat de 10 característiques centrals.

3.3.2. Referents utilitzats

La història i influència dels *Souls* i els respectius responsables són importants per al context d'aquest TFG, així com pel discurs de disseny del gènere *Soulslike*. Tot i no tenir gaire pes en el la evolució discursiva del gènere dels *Souls*, també s'utilitza el model d'anàlisi emprat per mesurar la influència en la indústria, i s'espera poder aportar una nova perspectiva discursiva en l'evolució de l'empresa que ha influenciat tant els jugadors com els dissenyadors i els acadèmics de videojocs.

4. Marc teòric i anàlisi de referents

4.1. El gènere d'un videojoc

En la seva tesis doctoral *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, Aki Järvinen (2008) proporciona un *framework* d'anàlisi de videojocs translúdic amb definicions de gèneres inclusives en comptes de mutualment exclusives, donat que intentar fer una definició de criteris commensurables en la classificació dels gèneres fa evident el repte principal, concloent que en la gran majoria dels jocs actuals es troben característiques de diversos gèneres, on els conceptes de mecàniques de joc i comportament del sistema es tornen centrals a l'hora de trobar similituds i diferències entre els jocs.

Järvinen (2008) desenvolupa el *framework* al voltant de la flexibilitat esdevinguda dels diferents punts de vista aplicats a les famílies de videojocs, donat que les divisions de gèneres mai son fixes i operen en "filtres" variables segons els tipus d'objectius, mecàniques o temàtiques principals dels jocs; i és per això que no ho descriu com una taxonomia o classificació. Sota aquest *framework* es defineix la retòrica dels jocs com un conjunt de tècniques comunicatives que els dissenyadors especifiquen com a part del disseny del sistema de joc, amb l'objectiu de persuadir al jugador per interactuar i mantenir l'interès en els objectius i reptes que aquest presenta.

A partir d'un model abstracte del comportament del sistema de videojocs, Järvinen (2008) crea una distinció de sis tipus de retòrica dels jocs: Gratificació, Motivació, Objectiu, Maneres, *Feedback* i Resultats. Equivalent a la diversitat de de la retòrica dels jocs, també descriu la naturalesa multimodal dels modes semiòtics de comunicació amb la que aquestes retòriques s'expressen, i desenvolupa la definició d'aquesta naturalesa amb la noció del discurs multimodal de Gunther Kress i Theo Van Leeuwen a *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*, en la es descriu el discurs com a "coneixements construïts socialment d'algun aspecte de la realitat que es poden realitzar de diferents maneres, utilitzant diferents recursos i modes semiòtics." (Citat per Järvinen, 2007, p.285)

Quan presenta el seu *framework* en les múltiples perspectives dels gèneres de videojocs, Järvinen (2008) diferencia tres tipus de discurs que introdueixen classificacions o “etiquetes” que conformen la definició de gèneres i subgèneres: discurs popular, discurs d’indústria o de disseny, i discurs acadèmic.

En el seu estudi de les limitacions de la teoria de gènere en videojocs de 2011, David A. Clearwater també categoritza els materials acumulats fins el moment dels estudis del gènere en altres medis en tres categories similars segons el seu focus dominant: consideracions formals i estètiques (equiparable amb el discurs acadèmic), context d’indústria i discursiu (equiparable amb el discurs de disseny), i significat social i pràctica popular (equiparable amb el discurs popular). Clearwater (2011) també conclou que els estudis i la teoria de gènere són molt més variats i robustos del que s’assumeix, i és imperatiu per als investigadors i estudiosos dels videojocs acollir la versatilitat en l’anàlisi, tot i tenir molt a considerar del respectiu anàlisi en altres medis, donat que en aquest nou medi interactiu encara hi ha molt que els estudis de videojocs poden guanyar de la continua evolució i enteniment de la teoria de gènere.

4.1.1. Discurs acadèmic: nou cànon

Daniel Chandler presenta la teoria de gènere al seu article de 1997 *An Introduction to Genre Theory* i defineix el gènere com a terme àmpliament utilitzat en la retòrica, lingüística, i teories literàries i mediàtiques, per referir-se a un tipus distintiu de “text”, tot i ser una concepció abstracte i no pas res que existeix empíricament al món. Tot i proveir una bona base per la teoria de gènere abans de la consideració dels videojocs com a nou medi apart, Chandler (1997) ja identifica una diversitat de problemes inherents a la teoria de gènere heretats de medis previs i les respectives limitacions, i conclou que el problema central és que no existeix cap “mapa” indiscutible del sistema genèric de cap medi, amb el que qualsevol classificació o taxonomia no pot ser un procés neutral i objectiu, i per això en el discurs acadèmic hi ha desacords freqüents sobre la definició de gèneres específics.

El discurs acadèmic com a consideracions formals i estètiques del medi és la forma d’anàlisi més longeva, especialment l’ús de la iconografia en els estudis cinematogràfics dels anys seixanta i principis dels setanta, que proporciona un

enfocament principalment visual. Malgrat que la lingüística estructural impulsaria l'anàlisi a considerar diferents convencions visuals, així com elements no visuals com patrons narratius i caracterització, els estudis cinematogràfics demostren ser massa formalistes i datats, però precisament aquestes mancances contenen l'essència dels anàlisis que n'esdevenen (Clearwater, 2011).

En el llibre *The Medium of the Video Game* de 2001, Mark J. P. Wolf identifica les limitacions del discurs acadèmic en la definició del gènere heretades dels medis anteriors:

The idea of genre has not been without difficulties, such as defining what exactly constitutes a genre, overlaps between genres, and the fact that genres are always in flux as long as new works are being produced. And genre study differs from one medium to the next. (Wolf, 2001, p. 114)

Wolf (2001) argumenta que si el gènere d'una pel·lícula ve donat pel rang d'experiències que proporciona, aquesta definició és encara més adequada aplicada als videojocs, i proposa que mentre la iconografia i temàtica poden ser eines útils per analitzar pel·lícules de *Hollywood* i alguns jocs, la participació o interactivitat és una part central de cada videojoc i determinant en la seva classificació, inclús el factor més adequat per analitzar i definir els gèneres dels videojocs.

A partir de l'estat de l'art en la classificació de gèneres del medi cinematogràfic, defenent que la noció d'acord consensual entre l'audiència i els productors també és rellevant pels videojocs, Wolf (2001) divideix una varietat de videojocs a partir de la interacció requerida per l'objectiu principal del joc en 42 categories separades, però aclareix que els jocs sovint es poden classificar sota dos o més gèneres degut als diferents tipus d'acció i objectius que pot tenir un sol joc. Es conclou que el motiu principal pel que el discurs acadèmic ha negligit els videojocs pot ser la dificultat afegida d'estudiar-los en comparació amb els medis tradicionals:

Admittedly, the video game as a "text" is much harder to master. Whereas someone can listen to a piece of music, read a novel, or sit and watch a film from beginning to end and be satisfied that he or she

has seen all there is to see of it, this is usually not the case with a video game. Indeed, game-playing skills may be required to advance beyond the first few levels, or some puzzle-solving ability may be needed just to enter a locked door encountered early on in the diegetic world. Instead of fixed, linear sequences of text, image, or sound which remain unchanged when examined multiple times, a video game experience can vary widely from one playing to another. (Wolf, 2001, p. 7)

En l'article *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres* de 2006, Thomas H. Apperley argumenta que el problema crucial en l'estudi de videojocs està precisament en la diversitat d'estratègies de representació, ja que en intentar considerar-les totes en un medi d'estètica inconsistent es passa per alt la característica principal del videojoc. Apperley (2006) conclou que els gèneres convencionals de videojocs depenen massa de les característiques de representació, és a dir les visuals o estètiques, i argumenta que específicament les característiques interactives dels videojocs haurien de ser desplegades pels investigadors i estudiosos del medi per crear un vocabulari matisat, significatiu i crític que pugui percebre les característiques comunes subjacents dels jocs que, d'altra manera, serien negligides sota un anàlisi purament representatiu. Tot i ser un punt de partida vàlid, on es reconeix la naturalesa elusiva d'una definició objectiva de gènere i la importància d'un anàlisi de la interactivitat en el discurs acadèmic, persisteix el problema que en la definició de gèneres es persegueix la completesa, i això comporta que la naturalesa descriptiva de les taxonomies no funciona en un registre consistent o coherent, malgrat els diversos esforços (Järvinen, 2008).

L'enfocament en la interactivitat com a característica dominant dels videojocs, tot i ser un pas correcte, també comporta una diversitat de consideracions i limitacions que Espen Aarseth critica en el llibre *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* l'any 1997, on es presenta el concepte d'ergodicitat per descriure el rol del jugador en el respectiu esforç no-trivial requerit per recórrer el text. Aquestes limitacions en l'ergodicitat es formalitzen amb la introducció de la ludologia com a enfocament alternatiu a la narratologia en l'estudi dels videojocs, en l'article de 2003 de Gonzalo Frasca *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*, on es diferencien els enfocaments basats en paradigmes narratius o de representació, i aquells que es

centren en la comprensió de la seva estructura regles, així com la creació de tipologies i models per explicar les mecàniques del joc (Apperley, 2006).

Järvinen també reconeix les tensions entre les característiques temàtiques i interactives, on les teories anteriors fallen en distingir i conceptualitzar una taxonomia que consideri els dos enfocaments, resultant en unes categoritzacions de naturalesa incommensurable. Segons Espen Aarseth (1997), no és fins 2001 que en la comunitat acadèmica sorgeix interès en els *Game Studies* donada la creixen popularitat dels jocs ens ordinadors, consoles i mòbils, i es comença a dividir el discurs entre narratologia i ludologia (Järvinen, 2008).

Malgrat les connexions amb medis anteriors, un enfocament crític en la interactivitat ergòdica dels videojocs, on es crea un espai que permeti als acadèmics examinar els jocs de forma que es puguin classificar segons les seves similituds enlloc de les diferències superficials visuals o narratives, pot proporcionar un anàlisi genèric molt més útil i pertinent pels medis contemporanis (Apperley, 2006).

Per tal de determinar si és possible una categorització commensurable, s'escau demostrar que la estructura interactiva està composta per conjunts de mecàniques i dinàmiques particulars impulsades per característiques temàtiques que n'intersequen. Per tant, tant la interactivitat com les característiques temàtiques han de ser considerades a l'hora de classificar gèneres de videojocs.

Thus, the modern game studies discussed earlier can be seen as contributions to ludology, and I do indeed believe that they should be treated as such – even if this constituted a form of academic colonization of preceding theories into a new canon. (Järvinen, 2008, p. 23)

Un enfocament formal ja sorgit dins dels estudis dels videojocs, i es segueix perfeccionant a mesura que evolucionen les discussions metodològiques al voltant de l'anàlisi del joc. Per ara, es pot incloure dins d'aquest enfocament formal al gènere dels videojocs elements com l'anàlisi de convencions relacionades amb les mecàniques i regles de jocs, disseny de nivell i personatges, patrons i estructura narrativa, l'ús de hardware i perifèrics, etcètera (Clearwater, 2011).

Tot i així, una forma aplicada de ludologia no consideraria suficient un treball de recerca amb mètodes descriptius com a resultats finals, ja que aquesta tracta les recerques com a documentació per a aplicacions pràctiques, com ara eines de desenvolupament i anàlisi. On la ludologia aplicada es diferencia de la ludologia del segle XX descrita inicialment és en el seu propòsit explícit i pragmàtic de beneficiar les tasques d'anàlisi i disseny de jocs (Järvinen, 2008).

4.1.2. Discurs de disseny: “meta-game”

Amb el sorgiment de llibres de disseny de videojocs, el discurs de la categorització de gèneres es torna en segon pla i amb la finalitat d'afirmar els gèneres del discurs popular, amb cert grau de variació com la que hi ha al periodisme de videojocs. El gènere es torna generalment en una fórmula de producció per satisfer els propòsits de la indústria dels videojocs, o inclús simplement el gènere objectiu del dissenyador, que doncs pot trencar la naturalesa contractual del gènere amb l'audiència, a menys que es segueixi un enfocament centrat en el jugador. En general, en el discurs de disseny s'intenta resumir la “essència” o “*feel*” d'un gènere, com definir el gènere d'acció com “donar-li a molts botons” (Järvinen, 2008).

És fonamental per als estudis de gènere dels videojocs tenir en compte que el context industrial i institucional que envolta la producció d'aquests té efectes significatius sobre el gènere, mitjançant màrqueting i activitat econòmica que crea un marc discursiu al seu voltant, sobretot en casos d'indústria on un gènere està dominat per poques empreses importants. Tanmateix, les relacions institucionals o necessitats de diferenciació també afecten al disseny i estètica finals en la producció de videojocs, com les llicències i patrocinis, contingut amb nivells de violència o llenguatge, a part de les polítiques d'imatge i preferències d'audiència que les productores i plataformes solen mantenir (Clearwater, 2011).

Per als dissenyadors i desenvolupadors de videojocs el gènere es considera una benedicció i maledicció, ja que estableix convencions com a guia, però també sol reprimir la creativitat. Així doncs, el discurs de disseny consisteix en proporcionar plànols o receptes amb èmfasi en l'aspecte estructural dels gèneres (Järvinen, 2008).

What we are attempting to do when we are extracting design elements from games on a genre-by-genre basis is to form the basis of genre-describing “metagame”. What we mean by meta-game is a description of an archetypal action game. (Citat per Järvinen, 2008, p.311)

Tot i que Järvinen (2008) no s'enfoca gaire en la naturalesa contractual del gènere, conclou que aquest és un tipus d'experiència informal del jugador que serveix per reafirmar el contracte de gènere, o renovar-lo. Tot i així, s'ha de tenir en compte que les respectives audiències dels videojocs no sempre estan satisfets amb les mateixes convencions genèriques reafirmades constantment, amb el que es crea una expectativa en l'estabilitat d'un gènere temperada per la innovació, tant tècnica com estilística (Apperley, 2006).

4.1.3. Discurs popular: incommensurable

Generalment, en el discurs quotidià es discuteixen diferents tipus de jocs segons els títols històricament establerts, amb termes resultants de interseccions complexes entre els respectius discursos de màrqueting, periodisme i pràctiques de consum. Järvinen distingeix aquests discursos i els separa dels de producció (disseny) i investigació (acadèmic), sota la noció general del discurs de gènere popular (Järvinen, 2008).

Per això, tant la consideració de les audiències i demografies, els rituals socials i la participació dels aficionats, i els valors col·lectius i formació ideològica són importants a l'hora d'analitzar gèneres específics com a vehicles d'expressió cultural. Clearwater doncs argumenta que els estudis de gènere són especialment productius dintre d'un anàlisi cultural, reconeixent que els gèneres estan envoltats de significats socials, i emfatitza la importància de l'anàlisi de gènere dintre dels estudis dels videojocs donat el caràcter interactiu del propi mitjà en l'era d'internet amb aspectes altament socials i comunitats com *wikis*, *modding*, guies, fòrums, i moltes altres (Clearwater, 2011).

En el discurs popular és on persisteix més l'ambivalència en les característiques essencials dels gèneres, ja que en general s'emfatitzen elements temàtics o descripcions genèriques de la naturalesa del sistema del joc, normalment reductives, amb etiquetes com “estratègia” o “acció”. Järvinen (2008) argumenta que aquestes

etiquetes es basen en trets arbitraris i s'apliquen de forma inconsistent segons són trets temàtics o interactius, visuals, generals o específics, i generalment es presenten en un mateix nivell jeràrquic, i conclou que els criteris de gènere del discurs popular són incommensurables.

4.1.4. L'holisme de la jugabilitat

En la seva tesis de màster *Heuristics for Evaluating Video Games: A Two-Tier Set Incorporating Universal and Genre-Specific Elements* de 2016, Joseph Macey fa una recerca per demostrar l'existència d'una sèrie de principis universals utilitzats en l'avaluació de videojocs, i proporciona un model d'anàlisi a partir de la unificació de múltiples sets heurístics mitjançant un anàlisi comparatiu, validant-lo amb el discurs popular aplicat específicament al gènere RTS (*Real Time Simulation*). Més pertinentment per aquesta recerca, en el seu estudi Macey (2016) també demostra el potencial d'extreure informació específica del gènere de videojocs de les comunitats que formen el discurs popular, i demostra proveir informació útil per complementar el set heurístic universal, a més d'un nou set heurístic específic del gènere.

Macey (2016) posa èmfasi en la naturalesa holística del discurs popular en incloure informació extreta de fonts independentment de sengles resultats, paral·lela amb la mateixa naturalesa de la jugabilitat amb ambigüitats teòriques o procedimentals, per tal de fer un anàlisi complet de totes les parts que formen un conjunt major. També identifica els problemes fonamentals en els intents d'establir un *framework* per categoritzar els videojocs, conclouent que les etiquetes de gènere són constructes socials, històrica i culturalment situats, que fa falta considerar per continuar evolucionant les perspectives teòriques sobre la naturalesa dels videojocs en els *Game Studies*.

Per fer un anàlisi del discurs acadèmic i de disseny, Macey (2016) utilitza un enfocament centrat en l'usuari anomenat *Human Computer Interaction* (HCI) mitjançant l'avaluació heurística. Amb aquesta metodologia les heurístiques funcionen com a guia per als avaluadors, enlloc d'una llista rígida d'atributs, on els resultats de l'avaluació depèn del nivell d'expertesa i coneixement de l'expert que la realitza.

Macey (2016) considera la avaluació heurística una eina efectiva i útil, de baix cost i fàcil d'implementar, comparat amb altres metodologies com *playtesting*. Resol els conflictes plantejats del discurs multimodal reconeixent la naturalesa holística de la jugabilitat, on es poden començar a formalitzar conceptes pertinents com el repte o la diversió, i atribueix el contrast del discurs multimodal a una disparitat fonamental entre els diferents enfocaments que se li donen a la jugabilitat i usabilitat.

There are three main perspectives that can be identified in literature addressing the subject: first, that playability and usability are synonymous with one another [...]; second, that the two are discrete entities [...]; and finally, that playability is a holistic concept which incorporates usability alongside such other aspects such as gameplay and narrative (Macey, 2016, p. 9-10)

4.2. Evolució del gènere Soulslike

Un cop establerta la naturalesa del discurs multimodal en la definició de gèneres, només queda determinar quin és l'estat de l'art del discurs que aquesta recerca atribueix als *Souls*. Com un estudi del trajecte històric dels jocs que defineixen els *Souls* i la empresa al darrera queda fora de l'abast d'aquesta recerca, així com una dissecció dels videojocs per determinar els elements relacionats amb la dificultat o repte, s'utilitzen els resultats de les recerques anteriors per proveir un resum dels respectius discursos de disseny i acadèmic, així com el discurs popular resultant de la anàlisi i recerca de la comunitat.

4.2.1. FromSoftware

FromSoftware és el nom de la companyia desenvolupadora japonesa responsable dels títols com *King's Field*, *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Bloodborne*, *Sekiro*, i més recentment *Elden Ring*, d'entre altres. Originalment era una companyia de software informàtic d'aplicació comercial, però amb el temps ha acabat sent una empresa desenvolupadora de videojocs amb uns 300 treballadors sota el lideratge del fundador amb un recorregut de gairebé 30 anys com a president (Rodríguez, 2019).

4.2.1.1. Recorregut de la companyia

El llegat dels videojocs de FromSoftware en la indústria comença al 1994 amb el llançament del seu primer títol *King's Field* que no sortiria de Japó, desenvolupat per un equip petit com a RPG "dungeon crawler" amb perspectiva 3D en tercera persona, que es va vendre relativament bé donada la escassetat de títols similars en la consola de Sony. Durant els propers 2 anys FromSoftware continua la saga de King's Field amb títols que aquesta vegada sí arriben a l'occident amb bona recepció, abans d'expandir-se amb nous gèneres com el *shooter* d'acció *Armored Core* al 1997 i successors dels RPG amb temàtiques més fosques com *Shadow Tower* o terror amb *Echo Night* al 1998, que consolidaren l'èxit internacional de la desenvolupadora japonesa abans que finalment cementessin el gènere més reconegut de l'empresa com acció RPG, també conegut com ARPG, amb els llançaments de PlayStation 2 *Eternal Ring* i *Evergrade* a l'any 2000 (Rodríguez, 2019).

4.2.1.2. Gènesis dels Souls

FromSoftware seguiria desenvolupant títols generalment ben rebuts alhora que comença a crear el seu propi estil, però no és fins 2006 que Hidetaka Miyazaki, considerat el pare dels *Souls*, apareix en l'empresa com a director del quart títol de la saga d'*Armored Core* que eventualment delegaria per dirigir altres projectes. Amb Miyazaki com a director, el llançament exitós de *Demon's Souls* al 2009 es considera la gènesi dels *Souls* amb la consolidació de la essència de la companyia. Com a RPG d'acció amb una temàtica de fantasia misteriosa medieval i una dificultat considerada sàdica, tant Sony com els mitjans japonesos van infravalorar l'èxit eventual que aquest títol tindria internacionalment, inclús guanyant diversos premis prestigiosos com als *Japan Game Awards* (Rodríguez, 2019).

Amb l'èxit de *Demon's Souls*, l'editora Bandai Namco acorda amb FromSoftware la creació de tres títols més en una saga que finalment anomenen *Dark Souls* (2009). Aquests jocs estan caracteritzats per l'estil de l'empresa i la visió de Miyazaki com a jocs ARPG en tercera persona amb ambientació fosca i una dificultat remarcable. Aquesta saga manté una identitat consistent basada en aquestes característiques, el que ha significat una evolució de la crítica cap a aquests jocs a mida que la recepció positiva d'aquestes entregues trencaven les expectatives de l'indústria cap a aquest

nou tipus de videojoc amb un refrescant èmfasis en la dificultat exigent (Rodríguez, 2019).

Pels propòsits d'aquesta recerca, la sèrie *Souls* es considera la saga dels Dark Souls incloent Dark Souls II (2014) i Dark Souls III (2016) així com el predecessor *Demon's Souls*, així com els respectius *remakes*, donat que comparteixen una identitat consistent. S'anticipa una alta puntuació d'aquests videojocs en la anàlisi resultant.

4.2.1.3. Altres títols: *Soulsbornekiro*?

Després de l'èxit dels *Souls*, Sony tornà a donar-li una oportunitat als creadors de la saga que havien infravalorat inicialment, en una col·laboració entre FromSoftware i Japan Studio per crear *Bloodborne*, publicat com a exclusiu de PS4 al 2015. Aquest nou videojoc, no etiquetat sota els *Souls*, també va ser un èxit comercial com a ARPG que principalment es diferencia per una ambientació gòtica, i una acció amb una acció més ràpida. Per un altre costat, al 2019 es fa el llançament de *Sekiro: Shadows Die Twice*, un nou títol ambientat en el Japó feudal i una acció més bé rítmica, que similarmet a la resta és ben rebut críticament i un èxit comercial (Rodríguez, 2019).

En la compañía presidida por Miyazaki notaban que la saga *Souls* estaba algo desgastada con tantos juegos del mismo estilo en los últimos años, tomando la decisión de hacer un cambio significativo con una IP completamente nueva que mantuviera la esencia de la marca anterior. (Rodríguez, 2019, p. 39)

Amb cada nova entrega, la base de jugadors i les comunitats dels *Souls* que cada vegada tenia més renom havien d'actualitzar la terminologia que utilitzaven per referir-se als jocs de la saga. Amb la sortida de *Bloodborne*, que es desvia de la clàssica temàtica de fantasia medieval i nomenclatura dels *Souls*, es va originar el mot creuat "*Soulsborne*" per tal d'incloure aquest videojoc, decidint així que també comparteix les característiques importants dels *Souls*. Amb la sortida de *Sekiro*, però, la comunitat es va resistir més en actualitzar el mot a "*Soulsbornekiro*", d'entre altres propostes menys pragmàtiques, on es va començar a refinar el discurs genèric dels *Souls* dintre de la fórmula de Miyazaki o FromSoftware. Mentre la lingüística del discurs genèric queda fora de l'abast d'aquest TFG, es considera important tota evolució de la terminologia

del discurs popular i de disseny, tot i que en aquest cas només representi simples limitacions del llenguatge amb poc significat al discurs del gènere *Soulslike*.

4.2.1.4. Elden Ring

Elden Ring és l'últim videojoc desenvolupat per FromSoftware i publicat per Bandai Namco el 25 de febrer de 2022, dirigit per Hidetaka Miyazaki i amb la innovadora addició com a co-escriptor amb Miyazaki de George R. R. Martin, famós per ser autor de la reconeguda sèrie de novel·les de fantasia èpica *A Song of Ice and Fire* (Martin, 1996) i la respectiva adaptació a la sèrie televisiva *Game of Thrones* (HBO, 2011).

Amb un mateix autor i moltes de les mecàniques familiars dels *Soulsborne*, incloent la molt desitjada mecànica de salt present a Sekiro que la base de jugadors troba a faltar en la resta dels *Soulsborne*, el discurs genèric dels *Soulslike* no ha dubtat en incloure'l a la taxonomia en totes les seves modalitats.

To the satisfaction of many, FromSoftware recognizes that Elden Ring has resonated with gamers [...]. In many ways, Elden Ring marks a new era for FromSoftware. No longer can the studio be seen to serve only a niche group of interests. As Elden Ring's sales reveal, the game has allowed FromSoftware to reach far more gamers than ever before.
(Simelane, 2022)

Tot i així, Elden Ring presenta alguns canvis significatius a la fórmula com un món completament obert i una temàtica fantàstica i hostil però no tan fosca, i els resultats d'aquest treball poden determinar si el discurs popular del que s'ha extret el model d'anàlisi encaixa o s'alinea amb el discurs de disseny que aquesta entrega ha fet evolucionar per al gènere *Soulslike*.

4.2.1.5. La influència de Miyazaki

En el discurs popular, generalment quan es parla de FromSoftware o els *Souls* és inevitable que es mencioni la figura més important en la seva creació i creixement, Hidetaka Miyazaki, que ha dirigit el disseny dels videojocs més recents de la companyia. Durant el desenvolupament de Dark Souls II, Miyazaki va delegar la direcció del projecte, tornar-se el president de FromSoftware al 2014, i passà a dirigir

el projecte de Bloodborne; el qual va resultar en una crítica del públic cap a Dark Souls II donada la absència del director creatiu, guanyant-lo el títol del “pitjor Dark Souls”, i possiblement considerat per alguns el pitjor joc de FromSoftware. Tant Hidetaka Miyazaki com la empresa en la que ara presideix han assolit el renom que tenen per mèrits propis, creant una influència en la indústria dels videojocs i inclús en estudis acadèmics, i s’atribueix al seu enginy i creativitat a la creació d’un propi gènere (Rodríguez, 2019).

4.2.2. De ARPG a Souls

On es pot trobar més sentit de l’evolució d’un joc a un gènere és en el discurs popular. Malauradament, referenciar les fonts específiques del discurs esdevé una tasca incommensurable donat que aquest es desenvolupa i evoluciona constantment en tot tipus de medis i espais d’internet, on l’anonimat unifica cada comunitat. En el cas d’articles i publicacions ben articulades, s’han extret cites que exemplifiquen les nocions generals del discurs popular. En un article de novembre de 2020 publicat al seu propi blog, Jonathon Sherwood intenta explicar les confusions generals del discurs mitjançant una síntesi de tot allò que s’atribueix incorrectament al gènere, i emfatitza la importància i responsabilitat en el paper dels periodistes entre el discurs popular i el de disseny:

I think Dark Souls created a wonderful niche that I would be delighted to see more from, but it’s important to make sure the developers understand what they are trying to accomplish. If someone makes a game that is moody and challenging, that’s wonderful. If they claim it is a Soulslike and try to cram in unnecessary features or advertise to the wrong audience because it’s a popular buzzword? That’s very disappointing. Developers need to know their genre, and if they insist on making it a Soulslike, do it right. (Sherwood, 2020)

En el seu estudi, Rodríguez (2019) argumenta que la necessitat de creació d’un gènere souls-like prové de la existència d’un discurs de disseny que provoca l’aparició de “còpies” i imitacions dels *Souls*, que alhora crea la necessitat d’actualitzar el discurs de disseny. Rodríguez (2019) atribueix la existència d’aquest primer discurs de disseny a FromSoftware i Miyazaki en la evolució de la seva “fórmula”, i defèn que és

qüestió de temps que aquest discurs evolucioni igual que ha passat en casos anteriors amb els estils “*Metroidvania*” i “*Roguelike*” (Rodríguez, 2019).

Quan es parla d'aquesta “fórmula” dels *Souls* generalment s'atribueix l'autoria a Miyazaki, mentre l'origen dels “ingredients” que formarien el que es considera la primera instància d'un d'aquests jocs, el *Demon's Souls*, és més enrevessat. En una de les *Wikis* analitzades de la comunitat anomenada *Codex Gamicus*, dedicada principalment a l'arxivament i documentació dels videojocs i les respectives franquícies durant l'història, es proveeix un arbre genealògic o diagrama de les arrels d'influències de videojocs d'origen principalment japonès. D'entre aquests jocs, les influències principals s'atribueixen al gènere *Metroidvania*, originat de les sagues *Metroid* (Nintendo, 1986) i *Castlevania* (Konami, 1986), com a antecessors del característic disseny de nivells i requeriments d'habilitat; les dinàmiques centrades en combat de la saga de *Monster Hunter* (Capcom, 2004) del subgènere “*Hunting RPG*”; i la sèrie de jocs de *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) amb diverses mecàniques i elements concrets. Malauradament, no es coneixen els autors de l'article o el diagrama genealògic de les influències del gènere *Soulslike*.

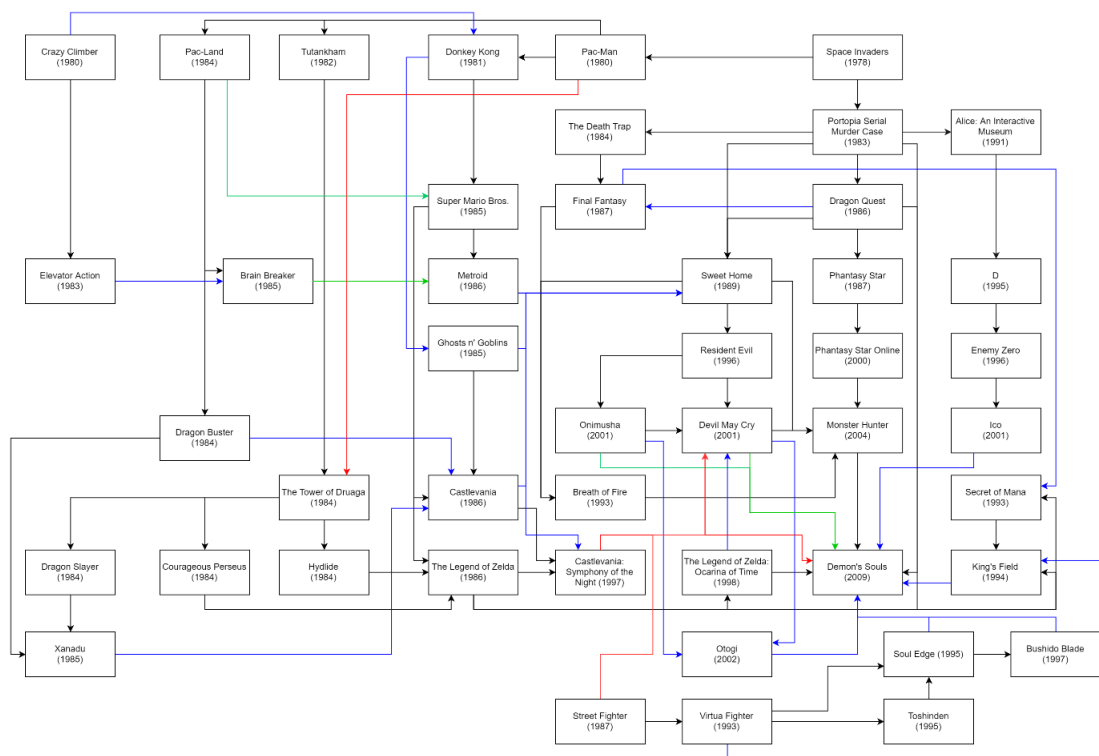


Figura 4.2.2.1. Diagrama genealògic dels videojocs inspirants *Demon's Souls*.
Font: Anònim, s.f.

4.2.2.1. Sufix *-like* o *-lite*: llenguatge interdiscursiu

La etimologia popular utilitzada en el discurs de gènere sol ser simple, establint nous termes en la combinació dels mots de gèneres anteriors i els respectius acrònims (Järvinen, 2008). En aquests casos, però, es tracta d'una etimologia basada purament en el discurs, en el que es combinen les característiques preestablertes assignades als mots combinats, com és el cas dels ARPG (*Action + Role Playing Game*). En el cas dels *Souls* es tracta de la creació d'un nou gènere sencer, basat en un nou conjunt de criteris a complir de forma idèntica o similar a un disseny específic. En aquests casos, el discurs es torna conflictiu a l'hora de determinar què defineix aquest conjunt de criteris, i amb quina flexibilitat, normalment evolucionant el discurs en acusacions de còpia o plagi generalment anomenats "clons".

En l'article periodístic "*Soulsborne genre and why we need it*" publicat a finals de 2019, Matija Huremovic argumenta que en el discurs s'acusa injustament a molts jocs de ser una estafa o un clon del Dark Souls, exemplificant l'error amb el cas històric dels jocs posteriors a DOOM (ID Software, 1993) acusats de ser clons, abans de passar a formalitzar-se el gènere *First Person Shooter* (FPS). En aquest article Huremovic (2019) intenta descriure el procés en el que un joc es torna gènere en quatre fases mitjançant exemples de casos històrics en el discurs del gènere de videojocs:

1. Algú fa un joc innovador i exitós.
2. Altres persones copien el disseny el joc.
3. Sorgeixen canvis radicals a la fórmula, refinant el discurs de disseny.
4. El nou discurs de disseny identifica un conjunt d'elements centrals a casos prèviament identificats com a clons.

Huremovic (2019) conclou que és pertinent la creació d'un nou gènere sempre que és preferible a tenir "un munt de clons", i que el discurs de disseny té una manera orgànica de definir i evolucionar amb cada videojoc que confronta el discurs, o bé quedant-se o sent descartat com a clon, mitjançant el discurs popular i l'acadèmic.

By boiling down the genre into several trademark characteristics we not only get rid of the stigma against all games that are "like Dark Souls but not Dark Souls," but also provide an environment with more space for

creativity and innovation. That's the surefire way to more and better Soulsborne games. And isn't that something we all dream of? (Huremovic, 2019)

Mentre és clar que el canvi i la evolució són característiques inherents al discurs, no sempre són positives, ja que també evolucionen els problemes conceptuals de què o qui determina els criteris qualificatius d'un gènere. En l'article "Like y Lite: Juegos que se convierten en géneros" publicat al 2018, Alejandro García González intenta explicar les diferències entre la terminologia -like i -lite pertinent al discurs de gènere de videojocs, aplicat específicament als Soulslikes. García (2018) també reconeix la naturalesa evolutiva del discurs, on el temps i el renom es tornen un factor determinant, i la atribueix als conflictes resultants entre el discurs popular i el de disseny. Per relaxar la dicotomia conflictiva entre clon o -like, García argumenta que el terme -lite implica una similitud més dèbil, però suficient per la categorització d'un gènere, per tant es torna una eina útil tant per al discurs de disseny com el popular.

Esta constante comparación casi obsesiva por parte de muchos redactores ha terminado por encasillar a los juegos inspirados en la saga y a los que no lo están tanto bajo la etiqueta soulslike, haciendo así más difícil la labor de intentar catalogar qué parte de esta ola de producciones intenta repetir la fórmula para llevarla a nuevos niveles o simplemente toma ideas puntuales de la saga. Adicionalmente, si bien este subgénero es muy influyente en parte de los videojuegos que se publican hoy en día no podemos decir que haya dado lugar a su homólogo en los lite; todos los experimentos de juegos similares en diferentes géneros como los plataformeros intentan mimetizar la fórmula del subgénero y no los hacen lo suficientemente diferentes como para catalogarlos de manera distinta. (García, 2018)

En un article de febrer de 2022, Austin Wood proporciona un pont entre el discurs de disseny i el popular mitjançant entrevistes amb desenvolupadors de *Soulslikes* populars, on els qüestiona sobre quins elements de disseny creuen que defineixen un Soulslike. Wood (2022) planteja una tendència general dels respectius discursos que

descobreix en aquestes entrevistes, on els dissenyadors es centren més en aspectes generals, mentre els usuaris es fixen més en mecàniques específiques.

There's a risk of shortsightedness when differentiating how a game feels and what it's trying to do as opposed to exactly how it goes about those things. Sometimes there's too much overlap (and too much jargon) in how we sort games as products versus how we describe them as experiences. As [a developer] puts it, "all too often I feel like someone sees an on-death mechanic and that alone is enough for them to call [that game] a Souls-like. Maybe there should be a minimum checklist." (Wood, 2022)

4.2.2.2. Dificultat i repte: l'essència elusiva de la experiència

Uns dels llibres no oficials de la comunitat més reconeguts sobre els *Souls* són els "*Dark Souls: Beyond The Grave*" de 2017 i la segona part de 2018, on Damien Mecheri i Sylvain Romieu fan un recompte complet dels jocs de la saga *Souls* i *Bloodborne* separat en dos volums. En aquests llibres s'explica detalladament la història d'èxit que aquesta saga ha tingut, i els dissenyadors al darrere d'aquestes creacions. Mentre no es fa un estudi sobre la identitat dels souls, aquests llibres obren amb una presentació a l'aura de la sèrie que alhora presenta les característiques principals eloqüentment:

Stepping into the Souls universe is a trial in itself. These games have a reputation for being demanding and mercilessly difficult. The series' success is rooted in this challenge: Demon's Souls emerged from obscurity primarily due to word of mouth that emphasized the daunting and anachronistic challenge posed by the game. However, this quality is a double-edged sword: it draws seasoned players, eager for the experience lost in the proliferation of player-friendly games, but it discourages those who fear they cannot overcome the difficulty. (Mecheri & Romieu, 2017, p. 1)

Al discurs popular s'identifica la dificultat com la característica central dels jocs, ja que és l'experiència que tot usuari té distintivament en jugar un *Souls*, però en qualsevol altre discurs és necessari un enfocament més concís i pragmàtic. En disseccionar la

presentació de l'aura de la sèrie, els atributs assignats a aquests videojocs defineixen experiències, i es considera que aquesta és una introducció eloqüent donat que aconsegueix comunicar els diversos costats d'una experiència complexa, que normalment es fan elusius en el discurs popular, donat que cada jugador experimenta costats diferents. Altres característiques de la dificultat són, per exemple, la noció de "justícia", on cada repte o desavantatge es justifica amb una experiència positiva o avantatge complementària; o bé la noció de "habilitat", on el jugador és recompensat per les seves experteses i coneixement del joc per sobre de les del personatge fictici.

En una entrevista amb Miyazaki conduïda pels membres del blog oficial de PlayStation i publicada el 28 de gener de 2022, poc abans de la sortida global d'Elden Ring, el director i pare dels *Souls* respon d'aquesta forma a una pregunta sobre l'element més representatiu dels souls sent la dificultat, i la baixa accessibilitat que n'esdevé:

[...] It's a valid discussion. I feel like our approach to these games, not just Elden Ring, is to design them to encourage the player to overcome adversity. We don't try to force difficulty or make things hard for the sake of it. We want players to use their cunning, study the game, memorize what's happening, and learn from their mistakes. We don't want players to feel like the game is unfairly punishing, but rather that there's a chance to win a difficult encounter and make progress. We understand that Souls-like games are regularly associated with impossible levels of difficulty with high barriers to entry. But we try to design the games to make the cycle of repeatedly trying to overcome these challenges enjoyable in itself. So we hope that with Elden Ring and the new options it provides, it will be a success in that respect. (PlayStation Blog, 2022)

És per això que, pels propòsits d'aquesta recerca, la dissecció de la dificultat en diferents elements de disseny de l'estudi anterior de Mateo Terrasa Torres (2015) es considera la aportació més important per a aquesta recerca, ja que permet ajuntar l'anàlisi discursiu popular en els diferents aspectes de la experiència de la dificultat, així com els diferents aspectes de disseny del repte, i identificar quines altres característiques "essencials" que s'atribueixen als souls extrems dels altres referents i anàlisi de la comunitat existeixen més enllà d'aquelles extrems de la dificultat.

Tanmateix, considerant la última sentència de la resposta que Miyazaki dóna a la pregunta dels periodistes de PlayStation, s’espera que en els resultats es vegin reflectides les característiques de dificultats en tots els *Souls*, incloent Elden Ring.

4.2.3. Altres *Soulslikes*

La taxonomia al voltant dels *Souls* i els jocs similars s’utilitza de forma intercanviable i informal al discurs popular, on el mot “*Souls*” sol fer referència als jocs publicats per FromSoftware que pertanyen al “llinatge original” del *Demon’s Souls*, que inclou aquest i els *Dark Souls*. Per l’altre costat, el mot “*Soulsborne*” inclou els *Souls* i el *Bloodborne* explícitament, però també pot referir-se a la resta de jocs semblants desenvolupats per FromSoftware, que ara inclou *Sekiro* i *Elden Ring*. Finalment, el mot “*Soulslike*”, referint-se a tots els jocs que s’assemblen als *Souls*, inclou tots els anteriorment esmentats, així com tots aquells inspirats en la “fórmula de Miyazaki”. Pels propòsits d’aquest TFG, s’utilitza el terme “altres *Soulslikes*” per referir-se a tots aquests sense incloure els *Soulsborne*, és a dir tots els *Soulslikes* no desenvolupats per FromSoftware.



Figura 4.2.3.1. Diagrama de la taxonomia de *Soulsborne*, *Soulslike*. Font: Elaboració pròpia

Considerant la naturalesa incommensurable del discurs popular, tot i que s’ha extret una diversitat d’exemples d’altres *Soulslikes*, en aquest TFG només s’analitzaran aquells presentats en l’antecedent de Víctor Rodríguez (2019, p. 44-46), amb 4 de 5 dels exemples més populars, a més d’un cas més polèmic extret de l’anàlisi de la comunitat:

1. **Lords of the Fallen** (Deck13 Interactive, CI Games, 2014)
 - a. L'exemple predeterminat d'un *Soulslike* per la profusió de semblances directes als *Souls*, considerat una versió simplement inferior a la seva clara inspiració en les obres de Miyazaki.
2. **Salt and Sanctuary** (Ska Studios, 2016)
 - a. Tot i tenir característiques de *Metroidvania* i un estil artístic diferent, és considerat la adaptació al 2D més fidel a la identitat dels *Souls*.
3. **Nioh** (Team Ninja, 2017)
 - a. Considerat al discurs popular un dels millors *Soulslikes*, inspirat en les millors característiques d'aquests tot i mantenint la seva pròpia identitat.
4. **Hollow Knight** (Team Cherry, 2017)
 - a. Molt valorat al discurs com a adaptació en 2D de la essència dels *Souls* però mantenint la seva pròpia identitat, considerat un dels millors.

5. Disseny metodològic i cronograma

Per assolir els objectius d'aquest treball, s'ha considerat adient aplicar una metodologia adaptada de la tesis de Joseph Macey (2016), que consisteix d'una fase d'anàlisi i una d'experimentació amb mètodes diferents per una major robustesa dels resultats, amb una fase addicional per validar els resultats obtinguts i una metodologia adaptada al tipus d'informació consultat en aquesta recerca, d'una naturalesa més informal.

Donat que l'objectiu d'aquest treball és principalment la definició formal i actualitzada d'un discurs genèric, on la única manera de validar els resultats és mitjançant la comparació amb els resultats informals proporcionats per la mateixa comunitat que forma el discurs popular, és imperatiu evitar que la recerca es torni una profecia autocomplerta. Similarment a la metodologia de Macey (2016), s'ha adaptat el seu procés de dues fases, afegint una enquesta per complementar la segona i amb una fase sencera addicional de validació, per tal d'obtenir uns resultats més rigorosos. Aquestes tres fases es desenvolupen en processos consecutius amb una metodologia en *waterfall*, ja que el rigor dels resultats de cada una depèn de la informació extreta de la fase anterior:

1. Síntesis del marc teòric i referents en un set d'heurístiques preliminar.
2. Validació i desenvolupament del set heurístic en un model d'anàlisi amb el discurs popular, dividit en un anàlisi de la comunitat i una enquesta.
3. Aplicació del model d'anàlisi i obtenció de puntuacions resultants de *Soulslikes*.

Considerant els resultats dels antecedents, el model d'anàlisi resultant ha d'incloure característiques pertinents a la dificultat, però només s'inclourà una única heurística pertinent a la temàtica o estètica dels *Souls*, per mesurar la seva importància al discurs popular, però sense gaire impacte al gènere *Soulslike* (Bothona & Nesteriuk, 2021).

5.1. Set d'Heurístiques preliminar

En la primera fase, després d'establir el marc teòric s'extreu un llistat de característiques, conceptes i patrons de disseny relacionats amb els *Souls* i els

Soulslike combinant els resultats dels antecedents d'aquest treball en una única definició formal i cohesiva d'aquests en un set d'heurístiques mitjançant un anàlisi comparatiu. Els llistats de característiques proveïts pels antecedents tenen un nivell de formalitat, especificitat i extensió diferents, on Rodríguez extreu un llistat de 10 característiques d'un anàlisi de la comunitat, similarmet a Bothona i Nesteriuk, però amb diferents objectius. Per l'altre costat, els resultats de Terrasa proporcionen un model detallat i extens d'anàlisi dels patrons de disseny centrats en la dificultat com a característica més important i representativa del gènere.

Per tal d'emprar un anàlisi comparatiu com el de Macey, primer s'escau d'obtenir un set unificat sense redundància i consistent. Per aconseguir-ho, primer es defineix un set heurístic per cada antecedent on es classifiquen, interpreten i indexen sengles llistats de característiques en heurístiques mesurables, generalitzant-ne les massa específiques i desglossant les massa generals sense ser reductiu, i es referencien o relacionen aquelles comunes entre els sets. Finalment es compilen totes les heurístiques en un únic set, o cada una consisteix en un conjunt de característiques amb coherència i cohesió.

5.2. Anàlisi de la comunitat

En aquesta segona fase de la investigació, s'extreuen característiques significatives relacionades amb els *Souls* o *Soulslikes* a partir d'un anàlisi del discurs popular. Com a diferència del procés de Macey, per tal de suportar la validació de resultats i fer un anàlisi de la comunitat que va més enllà de fonts web, es realitza una enquesta per determinar la importància de cada heurística extreta i afegida al set heurístic preliminar, de forma similar a la enquesta del referent d'anàlisi de Bothona i Nesteriuk.

L'ús de diverses fonts minimitza la possibilitat que els resultats estiguin esbiaixats per opinions extremes o perspectives individuals d'autors, així com un número elevat de fonts tot i mantenint-lo com una càrrega de treball commensurable (Macey, 2016).

5.2.1. Anàlisi del discurs popular

En aquest anàlisi es fa un recompte de les mencions a conceptes i patrons de disseny associats al gènere *Soulslike* a partir de frases i paraules clau extrets de diverses fonts

de la comunitat de videojocs pertinents: 25 articles o *blog posts*, 10 “wikis” o fonts enciclopèdiques oficials de les respectives comunitats, 10 fòrums amb discussions d’usuaris, i 5 vídeo assajos; tots tractant explícita o directament les característiques que defineixen el gènere *Soulslike*.

Per tal d’obtenir un set final complert, cada característica extreta de l’anàlisi s’associa a una heurística del set preliminar, i si és pertinent s’afegeixen noves característiques a les definicions, o noves heurístiques senceres al llistat assignades a un nou codi.

Finalment a cada heurística del set s’associa un valor relatiu a la quantitat de mencions d’aquestes en l’anàlisi, que posteriorment es pot utilitzar com a criteri addicional per extreure les conclusions. Aquest nou valor no afecta a l’anàlisi heurístic bàsic de cada joc ni pondera al valor resultant d’aquest en una nova variable, però serveix principalment per establir una classificació i jerarquia de les heurístiques del set final.

5.2.2. Enquesta

Per tal d’obtenir un model final i acurat a les opinions actuals del gènere, considerant que el llançament d’Elden Ring pot haver canviat el discurs popular, es realitza una enquesta en la que es mesura el pes de cadascuna de les característiques i patrons de disseny llistats en el set d’heurístiques final.

Igual que en l’anàlisi de la comunitat, si és pertinent els resultats d’aquesta enquesta poden suposar modificacions al set d’heurístiques final, però no s’anticipen grans modificacions. Tanmateix, el resultat d’aquesta enquesta, a diferència l’estudi de la comunitat, proporciona un valor numèric que es pot fer servir com a criteri addicional a les conclusions i per ponderar la puntuació final de l’anàlisi heurístic.

Pels propòsits d’aquesta recerca, la enquesta serà un qüestionari anònim *online* traduït al català, anglès i castellà, per tal de fer-lo accessible i fàcil de distribuir. El qüestionari es farà en *Google Forms* per simplificar el procés de disseny i personalització, i el de col·lecció i tractament de dades en *Google Drive*.

El disseny i contingut específics de l’enquesta depenen de l’extensió i detall dels resultats extrets del set d’heurístiques preliminar i l’anàlisi de la comunitat.

5.3. Validació del model d'anàlisi del gènere *Soulslike*

Amb el set d'heurístiques complert s'estableix un model d'anàlisi incloent el valor associat a cadascuna. Finalment el model s'aplica a diversos videojocs classificats com a *Soulslike*, inclosos els de *FromSoftware*, analitzant la presència de les respectives heurístiques i ponderant-les amb sengles pesos per tal d'extreure dues puntuacions numèriques finals per cadascuna, i una final reflectint la mitja d'aquestes. El valor extret de l'anàlisi heurístic bàsic pot variar entre 0 i 1 segons la satisfacció de les característiques descrites, però amb un marge mínim d'interpretació; mentre l'altre valor serà la mitja resultant extret de l'enquesta, ajustat entre 0 i 1 per facilitar la interpretació dels càlculs.

A partir d'aquestes puntuacions es poden extreure conclusions sobre les preguntes plantejades en aquest treball, i reflexions sobre la hipòtesi i objectius plantejats, pertinents per futurs estudis i retrospectivament per als antecedents d'aquest TFG.

5.4. Cronograma

A continuació es presenta un cronograma de la planificació seguida en aquest TFG.

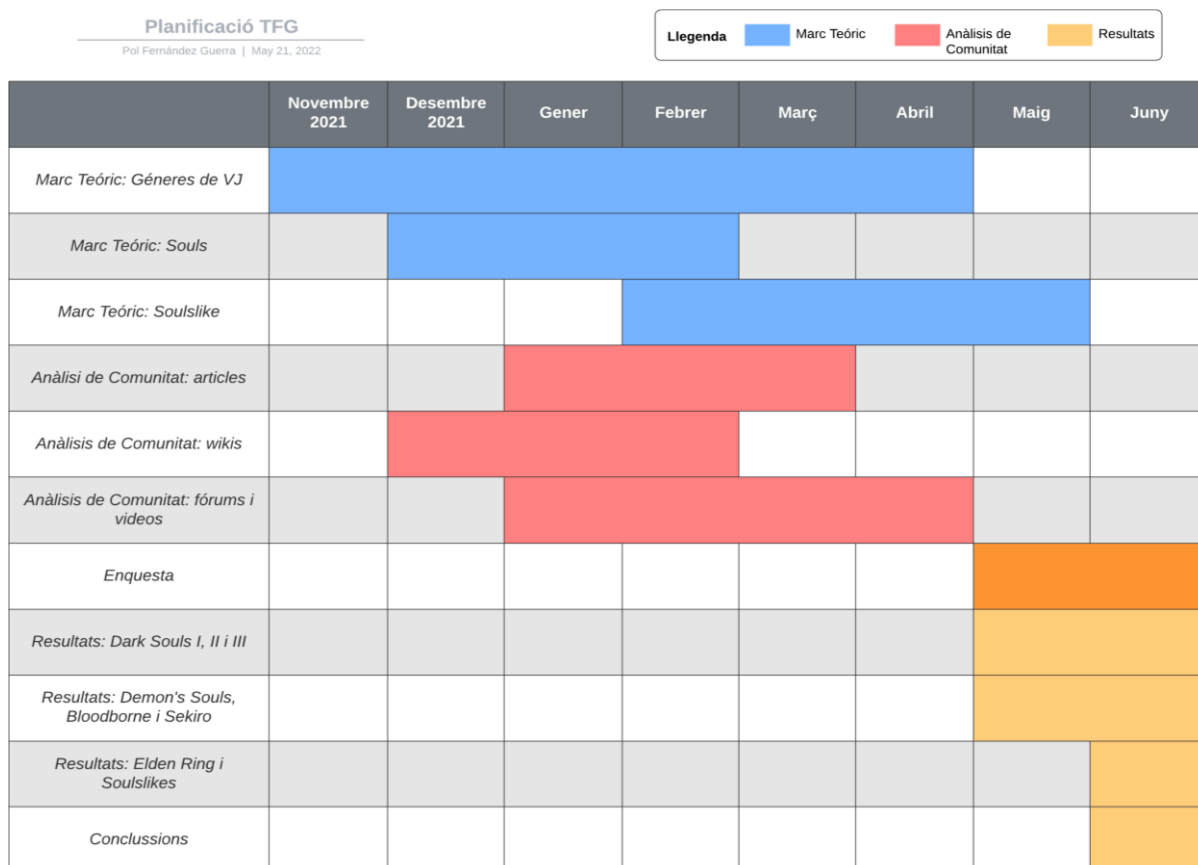


Figura 5.2.2.1. Cronograma de la planificació per aquest TFG.
 Font: Elaboració pròpia

El temps disponible ha estat dividit en tres parts, representant una fase diferent:

1. **Recerca del Marc Teòric:** la fase més llarga i important donada l'escassetat d'antecedents del tema de recerca, i la necessitat imperativa d'establir un marc teòric sobre el que formalitzar un procés acadèmic d'anàlisi.
2. **Anàlisi de Comunitat:** similarment a la fase anterior, és imperatiu fer una recerca exhaustiva del discurs popular sobre el tema de recerca.
3. **Enquesta i Resultats:** la última fase comença només un cop definit el model d'anàlisi; és per això que no pot fer-se en paral·lel amb les anteriors.

Per qüestions de temps limitat, els resultats de l'anàlisi comencen a documentar-se alhora que la enquesta està oberta, i es finalitzen amb les dades més actualitzades de l'enquesta abans del termini final d'aquest TFG. Aquest ajustament temporal es fa sota la premissa que la participació de la enquesta serà major durant els primers dies de la seva publicació, i els resultats no patiran un canvi significatiu en els últims disponibles.

6. Anàlisi i resultats

6.1. Set d'heurístiques preliminar

En aquest apartat es documenten els resultats de sintetitzar el marc teòric en un únic set d'heurístiques a partir d'una formalització i comparació dels llistats de característiques resultants dels antecedents a aquesta recerca.

6.1.1. Formalització dels antecedents

Per tal de produir el set d'heurístiques preliminar a l'anàlisi de la comunitat, s'han formalitzat tres sets a partir dels resultats dels antecedents a la recerca, on s'indexen i es codifiquen sengles llistats de característiques segons els respectius autors, prefixant una abreviació dels cognoms: "TER", "BiN", i "ROD" respectivament. La descripció de cada heurística s'ha modificat per tal d'establir un vocabulari consistent i genèric, eliminant tota referència específica a jocs concrets i sengles elements.

<i>Traducció</i>	<i>Original</i>	<i>Raonament</i>
<i>punt de descans</i>	foguera	No necessàriament una foguera, mentre representi un punt de progrés i proporcioni descans
<i>moneda</i>	ànima	Mesura comuna per al valor material ¹
<i>especialista</i>	ferrer	El personatge responsable de la millora d'equipament no sempre és un ferrer
<i>marca de mort</i>	taca de sang	No necessàriament una taca, o de sang, mentre representi el punt on ha mort un jugador
<i>boss</i>	cap	Per manca d'una millor paraula en català ²
<i>esquivar</i>	rodar	No necessàriament l'acció específica de rodar, mentre permeti evitar atacs enemics

¹ <https://dlc.iec.cat/Results?DecEntradaText=moneda>

² <https://dlc.iec.cat/Results?DecEntradaText=cap>

Taula 6.1.1.1. Traducció dels termes no genèrics dels *Souls* amb justificació.
Font: Elaboració pròpia

Amb un vocabulari genèric establert, es formalitza un nou nom i descripció per cada conjunt de característiques llistats en heurístiques separades, indexades amb un codi:

Codi	Nom	Descripció
TER-1	Barra de salut restaurable amb recursos	El joc compta amb una barra de salut. Utilitzant un recurs, el personatge recupera un percentatge de la barra de salut. La salut també es recupera completament en utilitzar els punts de descans que permeten guardar partida.
TER-2	Vides il·limitades	És un joc basat en dinàmiques de mort i regeneració, per tant s'escauen vides il·limitades. La mort funcional queda representada en la ficció mitjançant la transformació del personatge, i esdevé algunes desavantatges.
TER-3	Guardat puntual del progrés	Els punts de descans que hi ha repartits al món fan alhora de punt de guardat. En aquest cas s'aprecia perfectament com aquests punts de guardat marquen el ritme de la partida, ja que estan situats de forma estratègica al món per quedar a prop dels enfrontaments amb els <i>bosses</i> una vegada s'han desbloquejat les dreces. El guardat es realitza de forma automàtica.
TER-4	Guardat temporal del progrés	El joc guarda de forma automàtica tots els recursos, com ítems o augments de nivell, i dreces que el jugador descobreix al llarg de la partida. El jugador continuarà amb els mateixos recursos en cas de mort, i les rutes desbloquejades romandran obertes, reiniciant a l'últim punt de descans activat. Així, la mort no suposa una pèrdua de progrés total.
TER-5	Reescriptura del progrés	Cada partida començada amb un nou personatge es guarda en un sol espai de memòria. D'aquesta manera, cada avenç i decisió del jugador és definitiva i no es pot repetir. Aquesta dinàmica de joc que fa que el jugador accepti les conseqüències dels seus actes ja que no hi ha marxa enrere.
TER-6	Desbloqueig del camí crític del progrés	El joc té un món obert on s'han col·locat certes barreres físiques que serveixen d'impediment a l'avenç del jugador. Totes aquestes barreres poden obrir-se per permetre la lliure circulació del jugador pel món. Aquests desbloqueigs alhora

		<p>esdevenen a l'apropament d'un nou boss a derrotar. Aquests dos tipus d'obstacle són imprescindibles per poder avançar pel camí crític del món.</p>
TER-7	Recursos millorables	<p>Si el jugador compta amb prou monedes, podrà millorar les seves estadístiques als punts de descans. Cada personatge compta amb diversos atributs que cal millorar. Cada millora és un augment de nivell i amb cada nou nivell el nombre de monedes necessàries per aconseguir una millora augmenta. També es pot millorar l'armament i l'equip amb l'ajuda, amb pagament previ amb monedes i un ítem específic per a la millora d'armaments, dels especialistes que hi ha repartits pel món.</p>
TER-8	Recursos perdurables	<p>Un cop obtingut un recurs, sigui una pujada de nivell o un nou equipament, el jugador pot mantenir-lo fins al final del joc. En el cas dels ítems, es poden vendre, intercanviar o llençar. És a dir, els recursos són permanents a decisió del jugador.</p>
TER-9	Recursos recuperables	<p>En morir el jugador perd les monedes acumulades i les deixa en una marca de mort. Si vol recuperar-les ha d'acudir al lloc de la seva mort i tocar la marca. Així se li concedeix al jugador una oportunitat de recuperar els recursos perduts. Però si es mor de nou abans de tocar la marca de mort, aquesta és substituïda per una nova amb les monedes acumulades fins el moment.</p>
TER-10	Límit de recursos amb inventari	<p>L'inventari del jugador és il·limitat, per la qual cosa pot acumular tot l'equip que trobi sense problemes. Però hi ha límits pel que fa als recursos equipats. Aquests límits vénen donats pel pes màxim que suporta el personatge i que limita l'equipatge (armadura i armes) que el jugador pot portar a sobre. Si el pes de tot l'equipatge supera certs límits de pes, el jugador tindrà la seva mobilitat perjudicada respectivament.</p>
TER-11	Límit de recursos amb l'ús	<p>Tant les armes com les armadures tenen una usabilitat que disminueix amb l'ús. És a dir, en atacar amb les armes i rebre cops amb l'armadura o escut aquesta puntuació disminueix. El jugador pot, mitjançant ítems o especialistes, arreglar l'equip, però si no ho fa abans d'exhaurir la usabilitat, l'ítem es trenca i no es pot tornar a fer servir.</p>

TER-12	Diversos tipus d'enemics com a obstacles	Els personatges hostils són el tipus d'obstacle més comú. Dins la gran varietat d'enemics que hi ha al joc, es pot fer una separació general a: comuns, que es regeneren després de cada interacció amb un punt de descans; especials, més poderosos que els anteriors, però que desapareixen després de ser derrotats; i els <i>bosses</i> .
TER-13	Nivell fix d'enemics	Els enemics tenen sempre el mateix nivell per zona. Això vol dir que un mateix tipus d'enemic en dues zones diferents poden variar en l'atac i la resistència. D'aquesta manera la sensació de progressió i millora és més gran.
TER-14	Comportament automàtic d'enemics	Es limiten a atacar, protegir-se i esquivar, però sense un comportament que denoti una intel·ligència artificial molt elaborada. Depèn del tipus d'enemic, diferent a cadascú.
TER-15	Iniciativa activa en personatges	Molts dels personatges actuen de forma independent, sense necessitat de la presència del jugador.
TER-16	Generació/regeneració d'enemics	Després de cada interacció amb un punt de descans, inclòs reaparèixer en un després de morir, tots els enemics del món, excepte els <i>bosses</i> i enemics especials, tornen al seu estat original.
TER-17	<i>Bosses</i> com a obstacle	Suposen els matxs més complicats del joc. Cada <i>boss</i> té les seves pròpies rutines d'atac, que el jugador ha de descobrir i adaptar-s'hi per aconseguir derrotar-lo. No tots els <i>bosses</i> són obligatoris. La derrota d'un <i>boss</i> suposa, a banda de gran satisfacció personal, una recompensa en forma de monedes, una moneda especial que es pot fer servir per aconseguir encara més monedes o algun equipament especial i, el més important, el desbloqueig del camí.
TER-18	Escenari com a obstacle	El món és molt perillós pel jugador i no perdona. Les caigudes al buit són un tipus de mort o de pèrdua de salut comuna. El foc suposa un altre obstacle, sobretot escenaris de lava. També és habitual trobar trampes com roques rodants, fletxes enverinades o fulles oscil·lants. També altres zones plenes de caigudes mortals i trampes on s'utilitza la foscor com a obstacle, ja que el jugador no pot veure més enllà d'un parell de metres.

TER-19	Flux amb pantalles de càrrega	En morir apareix un missatge de mort i després d'això el joc carrega la partida. El jugador apareix a l'últim punt de descans activat, amb tots els recursos obtinguts excepte les monedes.
TER-20	Temps il·limitat	No hi ha limitacions temporals de cap mena. El jugador té llibertat per explorar el món sense restriccions de temps.
TER-21	Temps sense pausa	El joc no té botó de pausa, i quan el jugador entra al menú, el temps continua avançant i fins i tot el jugador pot moure el seu personatge. És a dir, el joc no permet cap moment de descans "artificial", sinó que si el jugador necessita descansar, s'haurà de buscar un lloc adequat.
TER-22	HUD amb informació	El HUD consta de la barra de salut i d'energia, les monedes acumulades i l'equipament d'accés ràpid. Eventualment poden aparèixer altres indicadors d'estats alterats. O la icona de desament cada vegada que el joc desa automàticament la partida. També apareixen missatges cada cop que es detecten invasions d'altres jugadors.
TER-23	Informació ambiental	L'escenari ofereix molta informació tant de la història del món com de la partida. Això fa que el jugador experimentat compti amb més avantatges que el principiant, ja que pot arribar a predir certs esdeveniments, com ara emboscades, el perill que suposa un enemic o terreny concret o la situació dels bossos.
TER-24	Context de la informació	Quan el jugador s'acosta a un objecte o personatge amb què interactuar, apareix un indicador d'interacció.
TER-25	Informació dels enemics	Tots els enemics compten amb una barra de salut. A més, en pantalla també apareix la quantitat de dany, en forma numèrica, que es fa als enemics.
TER-26	Notes socials informatives	Permet la interacció de forma asíncrona amb la resta de jugadors del joc. El jugador pot escriure missatges que altres jugadors veuran als seus respectius mons. D'aquesta manera s'insta que els jugadors s'ajudin entre ells, valorin els missatges d'altres de manera positiva o negativa segons convingui i, en definitiva, creïn una comunitat que col·labori per poder superar el repte del joc.

TER-27	Habilitats cognitives com a acció del jugador	El joc requereix que el jugador recordi l'estructura del món per saber com desplaçar-se, ja que no hi ha cap mena de mapa. També insta el jugador a canviar els mètodes habituals per enfrontar-se a un videojoc, ja que requereix que cada pas sigui meditat a consciència. Un cop el jugador s'acostuma a la manera de jugar que exigeix el joc, la sensació de dificultat impossible de l'inici desapareix en gran mesura.
TER-28	Habilitats psicomotrius com a acció del jugador	Malgrat que, com a joc de rol, té augments de nivell que milloren les estadístiques dels personatges, és un joc eminentment d'habilitat. Aleshores, el coneixement de les mecàniques i la seva perfecta aplicació és essencial per sobreviure a l'hostil món del joc.
TER-29	<i>Input</i> amb comandament	Es fa ús del comandament i tots els seus botons.
TER-30	Mecàniques constants	Les mecàniques amb què comença el joc són les mateixes amb què finalitza. A causa d'això el joc està enfocat al mestratge en el control.
TER-31	Game Over com a feedback negatiu	En morir apareix un missatge "You Died" en color vermell sang. Un missatge que el jugador s'habituarà sovint a veure.
TER-32	Recordatoris com a <i>feedback</i> negatiu	Un altre dels avantatges del joc online asíncron són les marques de mort disperses pel món que indiquen la mort d'un altre jugador. A més, en tocar-les apareix un fantasma que representen els darrers instants de vida d'aquest jugador. Això serveix tant de recordatori com d'avís dels perills que aguiten. D'altra banda, la mateixa marca de mort que el jugador deixa en morir, i on esperen les monedes perdudes, resulta en un recordatori de la mort del jugador.
TER-33	Hostilitat del món ficcional	El món és violent, fosc i perillós. No permet gairebé descans al jugador i castiga severament els errors, fent-lo retrocedir grans distàncies i traient-li recursos cada vegada que mor.

Taula 6.1.1.2. Heurístiques del disseny de la dificultat.
Font: Elaboració pròpia a partir de Terrasa, 2015, pp.117-124

Codi	Nom	Descripció
-------------	------------	-------------------

BiN-1	Gran dificultat mecànica	Aporten una alta dificultat, pel nivell d'habilitat requerit i la seva mecànica desafiant. Malgrat l'alt nivell de frustració, la dificultat segueix sent molt emocionant per al jugador, ja que l'aprenentatge de cada mort i la sensació de progressió del personatge són molt notables i gratificants. La sensació que el jugador sent després de triomfar sobre l'adversitat és sempre present i és el que fa que els jugadors s'enganxin cada cop més
BiN-2	Corpse Run ³	Consisteix en perdre determinats objectes quan el personatge mor. Aquests es queden al lloc de la mort i es poden recuperar si el jugador torna amb el personatge al mateix lloc abans de tornar a morir.
BiN-3	Mecàniques de combat estratègic	L'estratègia també es considera una part molt important, especialment durant el combat. Normalment es troben mecàniques que serveixen com a eines perquè el jugador creï el seu estil de combat, com ara: esquivar, <i>parry</i> , <i>stagger</i> , cura recarregable, o diversitat d'equipament
BiN-4	Gestió d'energia	Sempre hi ha un atribut per regular l'ús de la mecànica de combat. Quan et quedes sense energia, el personatge ja no pot fer algunes accions fins que no es recuperi, com ara córrer, atacar, esquivar, etc. Normalment, el nivell d'energia es recupera per si mateix en un temps.
BiN-5	Prioritat d'animacions	Les animacions del joc tenen prioritat sobre les ordres del jugador. Això significa que en lloc de que el jugador tingui reaccions instantànies del personatge quan dona una ordre, ha d'esperar que acabi l'animació de l'acció anterior per donar una altra. Això fa que el ritme del combat sigui una mica més lent, però també ho fa més estratègic, ja que les reaccions instantànies del jugador no seran necessàriament instantànies dins del joc.
BiN-6	Batalles amb bosses	Baralles "èpiques" amb bosses escampats pel mapa. Aquests són els combats més difícils del joc, i solen ser enemics visualment i mecànicament diferents, amb diferents atacs i baralles impactants.
BiN-7	Personalització i progrés del personatge	La possibilitat de personalitzar i augmentar els diferents atributs del personatge com el jugador prefereix durant el joc. A més de fer que el personatge sigui més fort, això també garanteix que cada jugador tingui

³ <https://www.giantbomb.com/corpse-run/3015-1236/>

		una experiència personalitzada i diferent, donant-li la possibilitat de prendre decisions significatives que afectin el joc
BiN-8	Savepoints	Llocs segurs on el personatge descansa, carrega el seu ítem curatiu i recupera la seva salut, i el jugador guarda el seu progrés. Sempre que s'activa, ja sigui quan el jugador el troba o quan el personatge mor i torna a l'últim lloc de descans, els enemics reapareixen encara que el jugador ja els hagi derrotat.
BiN-9	Narrativa Fragmentada	La narració s'explica mitjançant fragments extrets de l'escenari, converses amb personatges i descripcions d'objectes. Depèn del jugador, si vol, reunir aquests fragments per entendre millor el món en què transcorre la història i el context narratiu
BiN-10	Temàtica tràgica i fosca	Tant en les seves narracions com en les seves imatges, és recurrent la presència de mons tràgics i inhòspits. Amb paletes de colors foscs i poc saturats, generalment es segueixen un patró narratiu fosc amb temes "seriosos", sense cap tipus de relleu còmic ni humor.

Taula 6.1.1.3. Heurístiques del discurs popular.
Font: Elaboració pròpia a partir de Bothona & Nesteriuk, 2021

Codi	Nom	Descripció
ROD-1	Progrés o millora del personatge	Existeix un sistema d'experiència per millorar atributs i habilitats especials a través de la moneda del joc.
ROD-2	Complex sistema de combat	Control del personatge en tercera persona amb un combat centrat en l'acció. Un sistema fàcil d'entendre però difícil de dominar, degut a diversos aspectes. El jugador ha de tenir en conta el tipus d'arma i armadura usats, així com les barres de salut i energia.
ROD-3	Sistema de curació	El jugador pot restablir la barra de salut a través de recursos de curació. Aquests elements es poden augmentar i millorar durant l'aventura.
ROD-4	Dificultat exigent	Es tracta d'un repte difícil de superar per als jugadors, on el joc castiga cada error. Per tant, el jugador mor moltes vegades fins que aprèn dels seus errors. Apareix el sistema de prova i error.
ROD-5	Sistema de pèrdua i recuperació	En morir, el jugador perd part o tot el progrés aconseguit fins ara, encara que té l'opció de recuperar-lo tornant al lloc on va ser derrotat (abans de tornar a morir i perdre'l definitivament).

ROD-6	Enemics o <i>bosses</i> finals	Els <i>bosses</i> finals de cada zona del joc. Tenen la seva pròpia barra de salut i atacs especials que el jugador ha d'aprendre per superar-los.
ROD-7	Món interconnectat	El disseny de nivells del món està connectat en un escenari semiobert que el jugador pot d'explorar amb certa llibertat per desbloquejar les diferents zones i avançar en el joc.
ROD-8	Zona principal i punts de descans	Al punt central el jugador pot millorar els atributs o equipament, interactuar amb altres personatges o viatjar a altres zones a través dels punts de descans. Aquí pot emplenar la salut o els recursos de curació, però els enemics tornen.
ROD-9	Narrativa fragmentada	Per comprendre la història el jugador ha de descobrir els secrets a través de la informació que ofereixen els objectes, els diàlegs amb personatges, els escenaris, els enemics i diversos elements jugables.
ROD-10	Ambientació fosca i fantàstica	L'atmosfera general és fosca i envoltada d'elements fantàstics.

Taula 6.1.1.4. Heurístiques del disseny dels *Souls*.
 Font: Elaboració pròpia a partir de Rodríguez, 2019, p. 43

6.1.2. Comparació

Per tal d'unificar els sets en un únic llistat, s'ha fet un anàlisi comparatiu de cada heurística del set de major extensió amb els altres dos. Cada característica descrita en les heurístiques per la que no s'hagin trobat coincidències en cap dels tres sets, s'inclou al set preliminar per poder relacionar-la amb els resultats de la segona fase.

6.1.2.1. Resultats de la comparació

TER-1: Barra de salut restaurable amb recursos

- BiN-8: s'ajunten totes les característiques de la salut, punts de descans i objecte curatiu recarregable.
- ROD-3: es descriu l'objecte curatiu, però la recàrrega d'aquests i restauració de salut pertanyen a ROD-8 com a característica dels punts de descans.

- **Resultat:** es conserva l'heurística amb totes les característiques de restauració de salut i objecte curatiu als punts de guardat, però aquestes es separen de l'heurística de TER-3.

TER-2: Vides il-limitades

- BiN-1: com a característica d'una dificultat exigent, només es menciona l'aprenentatge esdevingut de la mort i la gratificació d'aquest.
- ROD-4: es refereix a la dificultat exigent a través d'una dinàmica de prova i error, on les vides (o morts) il-limitades són necessàries.
- **Resultat:** es conserva la heurística però amb el plantejament de la dinàmica d'aprenentatge amb prova i error en la mort, on es separen les característiques de representació de la mort funcional i desavantatges esdevingudes.

TER-3: Guardat puntual del progrés

- BiN-8: es mencionen les característiques de guardat, curació del personatge i regeneració dels enemics, però res sobre el ritme del progrés.
- ROD-8: es descriuen noves característiques dels punts de guardat també atribuïdes a un "punt central" o "zona principal", però cap sobre el ritme o progrés.
- **Resultat:** es conserva l'heurística com a característica del guardat i ritme del progrés als punts de descans junt amb les de TER-4, però s'escau separar les dinàmiques de curació a l'heurística de TER-1.

TER-4: Guardat temporal del progrés

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** tot i ser una característica comuna en els jocs del gènere, no es fa una menció explícita del progrés en altres sets, per tant s'escau la creació d'una nova heurística del progrés junt amb les característiques pertinents de TER-3.

TER-5: Reescriptura del progrés

- BiN-7: es menciona la presa de decisions significatives entre les característiques de personalització del personatge, però no la seva permanència o irrevocabilitat.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva la heurística, afegint les característiques de personalització i experiència única que sorgeix de la permanència del progrés.

TER-6: Desbloqueig del camí crític del progrés

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-7: es mencionen les característiques d'interconnectivitat d'un món obert a través de camins desbloquejables lligats amb el progrés.
- **Resultat:** es conserva l'heurística com a característiques del disseny del món, però es separen les característiques pertanyents als *bosses* amb TER-17 i la seva relació amb el progrés.

TER-7: Recursos millorables

- BiN-7: s'esmenten la millora d'atributs respecte el progrés i personalització de personatge, però cap característica específica i cap menció de l'equipament.
- ROD-1: es menciona la millora d'atributs amb cost, però a ROD-8 s'atribueix aquesta dinàmica a un "punt central" o "zona principal"
- **Resultat:** es conserva l'heurística amb les característiques de cost incremental amb monedes i la millora d'equipament amb materials i especialistes, però cal esmentar les característiques d'un "punt central" i la facilitació d'aquestes mecàniques en una nova heurística.

TER-8: Recursos perdurables

- BiN-7: s'al·ludeix a la possibilitat d'una experiència personalitzada del jugador, que pot incloure la decisió sobre la permanència dels recursos.
- ROD-5: s'esmenta pèrdua de progrés, però en realitat es refereix a les monedes acumulades i el recorregut cap al proper *boss* o punt de descans.
- **Resultat:** malgrat no ser una heurística molt representativa del gènere, es conserva com a característica de llibertat de gestió d'equipament perdurable,

afegint la característica de diversitat d'equipament esmentada a BiN-3 i la limitació d'inventari de TER-10.

TER-9: Recursos recuperables

- BiN-2: descriu la mateixa mecànica genèricament, amb un nom més específic.
- ROD-5: es descriu la mateixa mecànica de forma també més genèrica.
- **Resultat:** es conserva aquesta heurística amb les característiques concretes de la mecànica, ja que una descripció genèrica pot portar a una incorrecta interpretació de recursos o progrés perduts i el sistema de recuperació.

TER-10: Límit de recursos amb inventari

- BiN-3: només s'esmenta la diversitat d'equipament dintre de les mecàniques de combat estratègic, que podria incloure la del límit de pes, però no inventari.
- ROD-2: al·ludeix a la restricció d'equipament amb armes i armadures dintre del sistema de combat complex.
- **Resultat:** es conserva la heurística però centrada en la dinàmica del pes pertanyent a l'equipament, mentre que les característiques de la diversitat d'equipament i límit d'inventari encaixen millor amb TER-8.

TER-11: Límit de recursos amb l'ús

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** similarment a TER-10, s'escau conservar la mecànica al set heurístic com a part específica del sistema de combat complex.

TER-12: Diversos tipus d'enemics com a obstacles

- BiN-6: només s'esmenten els *bosses* com el repte més difícil i amb temàtiques i mecàniques generalment diferents a la resta d'enemics.
- ROD-6: es descriuen els *bosses* com a enfrontament final de cada zona, i amb atacs diferenciats que el jugador ha d'aprendre a evitar per superar-los.

- **Resultat:** es conserva la heurística dels enemics com a obstacle més comú amb les diferents classificacions i factor diferenciador de poder i regeneració, però s'escau separar les característiques específiques dels *bosses* de TER-17.

TER-13: Nivell fix d'enemics

- BiN-1: només s'al·ludeix a la sensació de progressió i millora del jugador que aquesta heurística aconsegueix, però sota la definició genèrica de dificultat.
- ROD-6: s'esmenta vagament la relació d'enemics amb zones, i la millora del jugador esdevinguda de la superació també descrita a ROD-4 amb el sistema d'aprenentatge amb prova i error.
- **Resultat:** es conserven les característiques del poder d'enemics associat a les zones del joc junt amb l'heurística de TER-12, però la sensació de millora del jugador que n'esdevé encaixa millor sota l'heurística de TER-27.

TER-14: Comportament automàtic d'enemics

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva l'heurística com a característiques generals necessàries dels enemics i la diversitat de les variacions d'aquestes segons el tipus, junt amb TER-12.

TER-15: Iniciativa activa en personatges

- BiN-9: es descriu la interacció opcional del jugador amb els personatges, proveït un món amb una història que evoluciona independentment al jugador.
- ROD-9: s'esmenta la interacció del jugador amb elements jugables que ofereixen informació, incloent enemics i conversacions amb personatges.
- **Resultat:** es conserva la heurística com a característica específica important del comportament dels personatges.

TER-16: Generació/regeneració d'enemics

- BiN-8: s'esmenta la regeneració d'enemics com a característica dels punts de descans.

- ROD-8: també s'esmenta la regeneració d'enemics com a característica dels punts de descans.
- **Resultat:** es conserva l'heurística com a característica dels punts de descans, sota l'heurística restant de les característiques de TER-3 sense les de TER-4.

TER-17: Bosses com a obstacle

- BiN-6: es descriuen els *bosses* com als enfrontaments més complicats del joc, repartits pel món i amb elements estètics i mecànics diferenciats de la resta d'enemics que els fan èpics o impactants.
- ROD-6: es descriuen els *bosses* com al repte final de cada zona del joc, i un conjunt d'atacs diferenciats que el jugador ha d'aprendre per superar.
- **Resultat:** es conserva la heurística incloent totes les característiques esmentades, tant mecàniques com estètiques, així com la opcionalitat i la recompensa.

TER-18: Escenari com a obstacle

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva la heurística com a característica del món hostil que afegeix dificultat, però amb exemples generals en comptes de casos específics.

TER-19: Flux amb pantalles de càrrega

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es descarta l'heurística donat que les úniques característiques descrites encaixen millor a TER-21 i TER-9 caracteritzant la temporalitat i els punts de descans respectivament.

TER-20: Temps il·limitat

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.

- **Resultat:** similarment a TER-19, aquesta característica per sí sola no es considera una heurística representativa del gènere de per sí, per tant s'ajuntarà amb una nova heurística de temporalitat junt amb TER-21.

TER-21: Temps sense pausa

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** junt amb TER-20, es conserva aquesta heurística com a característiques de temporalitat del món del joc.

TER-22: HUD amb informació

- BiN-4: s'esmenta la gestió d'energia, que esdevé una necessitat inherent d'informació per al jugador en un *HUD*.
- ROD-2: s'al·ludeix a la gestió de salut i energia, també esdevenint en una necessitat inherent d'informació de certs recursos del personatge.
- **Resultat:** es conserva l'heurística amb les característiques pertinents a la gestió de recursos i les respectives necessitats d'informació útil pel jugador.

TER-23: Informació ambiental

- BiN-9: s'atribueixen totes les característiques d'informació ambiental a una narrativa fragmentada a través de l'escenari, personatges i objectes, i una participació opcional del jugador en aquest sistema.
- ROD-9: també es descriuen les característiques d'una narrativa fragmentada, incloent altres elements jugables i enemics.
- **Resultat:** es conserva l'heurística amb totes les característiques d'informació ambiental que formen una narrativa fragmentada i la participació opcional, però la característica del jugador experimentat amb avantatges per coneixement s'atribueix a l'heurística de TER-27.

TER-24: Context de la informació

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.

- **Resultat:** es descarta l'heurística, ja que aquesta característica específica formaria part del sistema d'informació útil de TER-22.

TER-25: Informació dels enemics

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-6: només s'esmenta la barra de salut pertanyent als *bosses*.
- **Resultat:** es conserva la heurística com a característica informativa del sistema de combat, sense formar part de la narrativa fragmentada de TER-23, però sota la definició de TER-22 junt amb TER-24.

TER-26: Notes socials informatives

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva aquesta heurística amb totes les característiques pertanyent a una de les funcionalitats *online* del joc.

TER-27: Habilitats cognitives com a acció del jugador

- BiN-1: s'esmenta una sensació positiva esdevinguda al jugador a partir d'un alt nivell de dificultat general i mecànica, i la respectiva superació.
- ROD-4: es descriu un sistema de prova i error, donat l'alt nivell d'exigència cognitiva del jugador, a partir l'aprenentatge amb cada error que el joc presenta.
- **Resultat:** es conserva la heurística com a característiques prominents i més específiques d'una dificultat elevada, denotant la relació d'una alta exigència cognitiva amb la sensació de superació del jugador en dominar el sistema.

TER-28: Habilitats psicomotrius com a acció del jugador

- BiN-3: s'al·ludeix a mecàniques que el jugador pot emprar estratègicament per crear un estil de combat especialitzat.
- ROD-2: amb un control del personatge en tercera persona, s'esmenta un sistema de combat centrat en l'acció fàcil d'entendre i difícil de dominar.
- **Resultat:** es conserva l'heurística amb totes les característiques generals del sistema de combat i el seu mestratge que el tornen un joc basat en habilitat.

TER-29: Input amb comandament

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva l'heurística per aquesta característica d'usabilitat específica de la interacció del jugador amb el joc.

TER-30: *Mecàniques constants*

- BiN-: cap coincidència.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva la característica sota l'heurística descrita a TER-28 com a factor addicional important en el mestratge dels sistemes del joc.

TER-31: *Game Over com a feedback negatiu*

- BiN-10: es descriu l'atmosfera del joc com seriosa i amb escàs humor.
- ROD-4: només s'esmenta que el jugador mor moltes vegades.
- **Resultat:** es conserva aquesta heurística com a característica específica de feedback negatiu en la mort amb l'objectiu de frustrar al jugador.

TER-32: *Recordatoris com a feedback negatiu*

- BiN-2: només es descriu la mecànica de recuperació de monedes, i a BIN-1 s'esmenta l'aprenentatge de cada mort, que pot al·ludir a la d'altres jugadors.
- ROD-: cap coincidència.
- **Resultat:** es conserva l'heurística com a funcionalitat *online* específica com TER-26 i les seves característiques informatives, però no s'inclouen les característiques de *feedback* negatiu de la mort de TER-31 ni la mecànica de recuperació d'ànimes de TER-9.

TER-33: Hostilitat del món ficcional

- BiN-10: es descriu una ambientació fosca i tràgica, però només a un nivell temàtic de la narrativa i els elements estètics del joc.
- ROD-10: també es descriu una ambientació fosca i amb elements fantàstics.

- **Resultat:** es conserva l'heurística però només com a característiques temàtiques o d'ambientació, ja que altres heurístiques descriuen la hostilitat general del món ficcional com TER-12, TER-18, TER-21 o TER-31.

6.1.2.2. Heurístiques restants

Malgrat trobar relacions entre totes les heurístiques de tots tres sets, algunes característiques específiques d'aquestes no s'han considerat per al set final, per tant també s'analitzen per tal d'obtenir un resultat complet i facilitar-ne un anàlisi rigorós.

TER-2: *Vides il·limitades*

- **Resultat restant:** s'afegeix una nova heurística per les característiques de representació de la mort funcional i les desavantatges que s'esdevenen.

BIN-3: *Mecàniques de combat estratègic*

- **Resultat restant:** tot i proveir característiques generals del sistema de combat, es considera que els exemples requereixen de l'addició d'una heurística per cada mecànica específica esmentada pertanyent al sistema de combat estratègic: esquivar, *parry* i *stagger*. Aquestes es llisten separatament per tal de mesurar diferents graus d'importància al discurs popular, però es poden tornar a agrupar en una sola si es troba pertinent després de l'anàlisi i enquesta.

BIN-4: *Gestió d'energia*

- **Resultat restant:** es conserva l'heurística al set final com a mecànica específica també pertanyent al sistema de combat estratègic.

BIN-5: Prioritat d'animacions

- **Resultat restant:** aquesta heurística també s'afegeix al set final com a mecànica crucial pertanyent al sistema de combat estratègic, sense encaixar del tot a TER-28, així com la dinàmica particular del combat que n'esdevé.

ROD-8: Zona principal i punts de descans

- **Resultat restant:** es crea una nova heurística per les característiques no esmentades a TER-7 sobre una zona principal i les mecàniques facilitades.

6.1.3. Set resultant

Per cada heurística analitzada es determina un nou codi, nom i descripció finals confeccionats a partir dels resultats de l'anàlisi comparatiu i els respectius sets.

<i>Codi</i>	<i>Nom</i>	<i>Descripció</i>	<i>Referents</i>
FER-1	Barra de salut restaurable	El joc compta amb una barra de salut que es pot restaurar parcialment amb recursos reutilitzables. En interactuar amb un punt de descans, tant la barra de salut com l'objecte reutilitzable s'emplenen completament.	TER-1, BiN-8, ROD-3, ROD-8
FER-2	Proba i error amb la mort	El joc està basat en una dinàmica de mort i regeneració, sense cap límit de vides, on el jugador pot aprendre i millorar en cada mort.	TER-2, BiN-1, ROD-4
FER-3	Punts de descans	Hi ha punts de descans repartits per tot el món que ahora fan de punt de guardat, marcant el ritme del progrés. En cas de morir, el jugador continua amb tots els mateixos recursos, només regenerant-se des de l'últim punt en el que ha descansat.	TER-3, TER-4, BiN-8, ROD-8
FER-4	Una partida per personatge	Cada partida comença amb un nou personatge en un únic espai de memòria, on tot progrés i decisió significativa del jugador queda registrat sense opció a revertir-ho; d'aquesta manera cada jugador pot tenir una experiència diferent o personalitzada.	TER-5, BiN-7
FER-5	Món interconnectat	El món del joc és semi-obert i interconnectat, amb obstacles que bloquegen el progrés que el jugador té la opció de desbloquejar per navegar el món lliurement.	TER-6, BiN-7, ROD-1

FER-6	Millora d'atributs i equipament amb monedes	El jugador millorar els diversos atributs del personatge amb un cost incremental de monedes, així com el seu equipament amb monedes i materials mitjançant especialistes.	TER-7, BiN-7, ROD-1, ROD-8
FER-7	Objectes i equipament perdurable	El jugador pot obtenir sense límit d'inventari una gran diversitat d'objectes i equipament, que en general pot decidir quedar-se, descartar o vendre opcionalment.	TER-8, BiN-7, BiN-3, ROD-5
FER-8	Pèrdua i recuperació de monedes	En morir, el jugador perd les monedes acumulades fins el moment i les deixa en una marca en la posició de la mort. En reviure, el jugador té la opció d'interactuar amb la seva marca de mort per recuperar les monedes, però en tornar a morir aquesta és substituïda per una nova marca amb les monedes acumulades fins al moment.	TER-9, BiN-2, ROD-5
FER-9	Equipament pesat	L'equipament com armes i armadures que el jugador pot tenir equipat està limitat pel pes acumulat de l'equipament i la capacitat màxima del personatge. Superar certs límits de pes pot comportar perjudicis a la mobilitat del jugador.	TER-10, BiN-3, ROD-2
FER-10	Durabilitat de l'equipament	L'equipament com armes i armadures tenen un valor de durabilitat que disminueix amb l'ús. El jugador pot restaurar la durabilitat del seu equipament mitjançant recursos o especialistes, però si el valor és exhaurit l'equipament en qüestió es trenca.	TER-11
FER-11	Diversitat d'enemics que es regeneren	Els personatges hostils són el tipus d'obstacle més comú del joc, amb una gran diversitat d'enemics que, segons el poder associat a la zona en la que es troben, es poden classificar com a comuns o especials, i es limiten a atacar, protegir-se i esquivar segons la seva tipologia. Mentre els enemics comuns tornen al seu estat original cada vegada que el jugador reviu o	TER-12, TER-13, TER-14, TER-16, BiN-8, ROD-6, ROD-8

		interactua amb un punt de descans, els enemics especials són més poderosos però no tornen a aparèixer un cop derrotats.		
FER-12	Personatges amb iniciativa	Molts dels personatges actuen de forma independent, sense la presència del jugador, i depèn d'aquest si vol intervenir o ajudar, i canviar o informar-se dels efectes que els personatges poden tenir al món del joc.	TER-15, ROD-9	BiN-9,
FER-13	Bosses	Cada zona del joc sol culminar en un difícil enfrontament final amb un <i>boss</i> com a obstacle per avançar, i altres enfrontaments escampats pel món. Els <i>bosses</i> disposen d'una barra de vida gran i un conjunt d'atacs especials que el jugador ha d'aprendre a gestionar per poder derrotar-los, i així obtenir una recompensa de monedes, desbloqueig del camí, i de vegades equipament especial.	TER-17, ROD-6	BiN-6,
FER-14	Món hostil i perillós	El món del joc i els seus escenaris són l'altre obstacle principal del joc, plens de trampes i espais hostils com caigudes al buit, incendis, paranys, punxes, pantans verinosos i tota mena de terrenys que dificulten la navegació pel món.	TER-18	
FER-15	Temps ininterromput	El temps de joc no s'interromp ni es limita per al jugador ja que no hi ha botó de pausa, inclús als menús, excepte en les pantalles de càrrega i cinemàtiques on el jugador no té control del joc.	TER-19, TER-20, TER-21	
FER-16	Informació al HUD	El jugador disposa d'informació important per la gestió dels seus recursos, i pertinent al combat i navegació del món, com barres de salut i aguant, panells de l'equipament actiu, o número de monedes acumulades. També es mostren informacions eventuais com barres d'estats alterats, indicadors d'interacció amb l'escenari o personatges, i fins marcador i barra de salut dels enemics amb indicadors numèrics del dany.	TER-22, TER-24, TER-25, ROD-2	BiN-4,

FER-17	Narrativa fragmentada en informació ambiental	La narrativa i història del món s'explica a través de la interacció del jugador amb informació ambiental als escenaris, objectes, personatges o enemics; explícita o implícitament, formant un conjunt molt fragmentat que depèn del jugador, si vol, ajuntar i interpretar per assabentar-se'n.	TER-23, BiN-9, ROD-9
FER-18	Missatges socials	El jugador disposa d'un sistema de comunicació asíncrona amb la resta de jugadors, on és lliure de deixar missatges escrits al món en un sistema amb un llenguatge limitat. D'aquesta manera els jugadors es poden ajudar o enganyar entre ells, valorant els missatges positiva o negativament, creant una comunitat.	TER-26
FER-19	Coneixement és poder: experiència	El joc requereix que el jugador tingui en compte molta informació per poder navegar el món i superar els reptes que presenta, com la situació de les trampes i els enemics o les respectives febleses. Per a jugadors nous, això comporta un enfocament del joc pacient i observador on cada pas es pren mesuradament, que suposa molta frustració; però també suposa una avantatge per jugadors experimentats que proporciona molta satisfacció en l'alliberament de la frustració.	TER-13, TER-27, BiN-1, ROD-4
FER-20	Mestratge del sistema: habilitat	El jugador disposa d'un sistema de combat fàcil d'entendre però difícil de dominar, amb una diversitat de mecàniques que alhora el permet especialitzar-se en el seu propi estil de combat. Aquestes mecàniques són molt variades segons l'equipament i enfrontament, però són sempre les mateixes des del principi al final del joc; per tant, el mestratge del sistema de combat i les mecàniques del joc és essencial per superar-lo.	TER-28, TER-30, BiN-3, ROD-2
FER-21	Control amb comandament	El jugador pot controlar el joc fent ús del comandament i tots els seus botons.	TER-29

FER-22	Mort com a <i>feedback</i> negatiu	El joc intenta frustrar al jugador castigant cada error i mitjançant recordatoris freqüents de la seva mort, amb un missatge en vermell com “ <i>You Died</i> ”.	TER-31, TER-32 BiN-10, ROD-3
FER-23	Marques de mort	El jugador no només aprèn de la seva pròpia mort, ja que en morir deixa una marca de mort al seu món, i de forma asíncrona al mateix lloc en el món d'altres jugadors. En interactuar amb una taca pròpia o d'un altre jugador, una recreació fantasmal mostra els últims moments de vida del propietari d'aquella mort, servint així de recordatori o avís dels perills que agaiten.	TER-32, BiN-1
FER-24	Temàtica de fantasia fosca i hostil	El joc presenta una ambientació amb temàtica fosca i hostil, ple d'elements fantàstics, amb imatges i narratives generalment tràgiques o inhòspites i tractant conflictes seriosos.	TER-33, BiN-10, ROD-10
FER-25	Detriments estètics i funcionals de la mort	Cada cop que mor, el jugador pateix un detriment estètic que també pot esdevenir en desavantatges, com reducció de salut màxima.	TER-2
FER-26	Esquivar	El sistema de combat té una mecànica evasiva que permet al jugador evitar atacs enemics o posicionar-se ràpidament, com rodant.	BiN-3, Referent 2
FER-27	Parry	El sistema de combat té una mecànica defensiva que permet al jugador reflectir atacs enemics posar-los en un estat vulnerable de <i>stagger</i> . Aquesta mecànica sol requerir un nivell alt de precisió o sincronització amb els atacs.	BiN-3, Referent 2
FER-28	<i>Stagger</i>	El sistema de combat té una mecànica ofensiva que permet al jugador posar a un enemic en un estat vulnerable de curta duració en la que l'enemic no pot fer res i pot rebre un atac crític.	BiN-3, Referent 2
FER-29	Gestió d'energia	El sistema de combat limita les accions del jugador amb un atribut d'energia que es regenera	BiN-4, Referent 2

		amb el temps, on les accions del jugador tenen un cost relatiu que aquest ha de gestionar.	
FER-30	Prioritat d'animacions	El sistema de combat té una dinàmica en la que les animacions de joc tenen prioritats sobre les ordres del jugador, per tant aquest ha de tenir en compte la duració i moviment de cada animació premeditadament, establint un ritme de combat més estratègic ja que el jugador ha d'esperar a l'animació en curs per poder executar la propera instrucció o <i>input</i> .	BiN-5, Referent 2
FER-31	Zona principal o <i>hub</i>	El món del joc disposa d'una zona principal o central que el jugador visita recurrentment per descansar, on es solen facilitar interaccions amb personatges, venedors i especialistes, millora d'atributs i equipament, i viatjar a altres zones mitjançant dreceres desbloquejades o els punts de descans.	ROD-8

Taula 6.1.3.1. Set d'heurístiques resultant de l'anàlisi comparatiu.
Font: Elaboració pròpia

6.2. Anàlisi de la comunitat

De les 50 fonts diferents s'ha extret una diversitat de característiques associades als *Soulslikes*, que o bé s'han associat amb el codi d'una heurística del set preliminar, i en casos s'hi han afegit noves característiques a la descripció; o bé han comportat l'addició de noves heurístiques senceres al set final si en tenen suficients mencions.

Per millorar la gestió de referències, s'ha assignat un índex trivial a cada font junt una lletra segons el tipus de font: "A_n" per articles, "F_n" per fòrums, "V_n" per vídeos i "W_n" per *wikis*, on "n" és l'índex trivial assignat per tots els tipus de fonts separatament. Els referents específics de cada menció es pot trobar als annexos més detalladament.

Finalment, es fa una agrupació de les heurístiques i sengles recomptes de mencions per definir una classificació final, en el que s'estableix una descripció general de les característiques en categories separades segons el tipus d'heurística.

6.2.1. Coincidències i noves característiques

Codi	Nom (actualitzat)	Noves Característiques	Mencions
FER-1	Restauració de salut amb recursos limitats	L'acció de deixa al jugador vulnerable durant el combat, i l'objecte curatiu és limitat dintre de la seva reusabilitat.	11
FER-2	Proba i error amb la mort		20
FER-3	Punts de descans freturosos	Generalment repartits de forma freturosa, i defineixen la navegació entre les diferents zones del joc.	29
FER-4	Una partida personalitzada per personatge	La personalització física i d'estil del personatge també són factors que encaixen sota aquesta heurística, mentre la especialització en l'estil de combat es manté a FER-20.	16
FER-5	Món interconnectat	Generalment, no comporta una progressió completament lineal dels bloqueigs del camí crític.	27
FER-6	Millora d'atributs i equipament amb monedes	Similarment al sistemes d'experiència dels RPG, s'obté principalment derrotant enemics.	28
FER-7	Col·lecció d'objectes i equipament		12
FER-8	Pèrdua i recuperació de monedes	No necessàriament mitjançant una marca de mort, aquesta mecànica específica pertany a FER-23.	21
FER-9	Equipament pesat		7
FER-10	Durabilitat de l'equipament		1
FER-11	Diversitat d'enemics que es regeneren	En comptes del seu comportament, es parla del poder dels enemics, generalment superior al del jugador.	16
FER-12	Personatges amb iniciativa		7

FER-13	Bosses		16
FER-14	Món hostil i perillós		15
FER-15	Temps ininterromput		3
FER-16	Informació al HUD		8
FER-17	Narrativa fragmentada en informació ambiental		17
FER-18	Missatges socials	El joc pot recompensar la participació per tal de promoure la cooperació.	14
FER-19	Coneixement és poder: experiència		28
FER-20	Mestratge del sistema: habilitat		34
FER-21	Control amb comandament		2
FER-22	Mort com a <i>feedback</i> negatiu	No només es castiguen els errors d'execució o cognitius, també comportaments negatius com l'avarícia o impaciència.	20
FER-23	Marques de mort		6
FER-24	Temàtica de fantasia fosca i hostil		28
FER-25	Detriments estètics i funcionals de la mort		4
FER-26	Evasió d'atacs	Aquestes mecàniques permeten una forma defensiva de combat amb diverses dinàmiques, com bloquejar.	14

FER-27	Atacs Crítics	En realitat és una dinàmica ofensiva que s'aconsegueix també amb <i>backstabs</i> i altres mecàniques, on es poden aconseguir oportunitats d'atacs més potents.	10
FER-28	<i>Stagger</i>	Similarment a l'anterior, és una dinàmica que permet un estil agressiu de combat on s'interrompen les accions de l'enemic, però depèn d'atributs passius dels personatges enlloc d'accions actives difícils d'executar per jugador.	5
FER-29	Gestió d'energia		18
FER-30	Prioritat d'animacions	És una restricció que també s'aplica a les animacions dels enemics, per tant és just. La duració de l'animació generalment és proporcional al dany que pot arribar a fer, compensant el temps de reacció que proporciona.	9
FER-31	Zona principal o <i>hub</i>		3
TOTAL:		18 noves característiques descobertes	444

Taula 6.2.1.1. Canvis i recompte de mencions pertinents a cada heurística, a partir de l'anàlisi de la comunitat. Font: Elaboració pròpia

6.2.2. Noves Heurístiques

Inclòs	Nom	Descripció	Referents
Sí (FER-32)	Secrets i misteri	El joc inclou una diversitat de secrets i misteris ocults escampats món, com passadissos o objectes amagats, i la informació del joc es comunica de forma obtusa o vagament, per tal de crear curiositat al jugador i promoure i recompensar l'exploració.	20
(Sí FER-33)	<i>Online</i> passiu	El joc inclou funcionalitats multi jugador passives de cooperació i invasió al món individual del jugador, on poden participar altres jugadors o personatges del joc.	15

(Sí FER- 34)	Perspectiva 3D en tercera persona	El jugador controla el seu personatge en tercera persona per un món 3D.	6
Sí (FER- 35)	<i>New Game Plus</i>	En acabar el joc, el jugador té la opció de tornar a començar amb el mateix personatge al mateix món però de major dificultat, tantes vegades com vulgui i sigui possible o raonable.	3
Sí (FER- 36)	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	Les animacions del combat estan dissenyades per incloure senyals de so o visuals que ajuden al jugador en la gestió de tempo i els temps de reacció.	3
No	<i>Hitboxes</i>	Les col·lisions del combat es fan mitjançant un sistema de capses de col·lisions en les diverses parts del cos dels personatges.	1
No	Música adaptativa	La música del joc canvia en relació a la situació de perill del jugador, generalment silenciosa i serena en moments tranquils i èpica, irritant o grandiosa en combat i situacions de perill.	1
No	<i>z-Targetting</i>	El jugador pot fixar i controlar el moviment de la seva visió en els enemics durant el combat.	1
TOTAL		5 de 8 noves heurístiques afegides	50

Taula 6.2.2.1. Addicions i recompte de mencions pertinents a noves heurístiques, a partir de l'anàlisi de la comunitat. Font: Elaboració pròpia

6.2.3. Classificació final

Categoria	Descripció	Heurístiques (FER)	Mencions
Dificultat	Dinàmiques i patrons de disseny del joc centrats en proveir una experiència difícil però justa, on la frustració es torna satisfacció en la superació dels reptes i es promou la millora del jugador.	2, 3, 8, 11, 13, 15, 19, 20, 22, 25, 35	192
Combat	Mecàniques i dinàmiques específiques centrades en proveir un sistema de combat estratègic i just, fàcil d'utilitzar però difícil de	1, 6, 9, 10, 16, 21, 26, 27, 28, 29, 30, 34, 36	119

	dominar que permet l'especialització d'estil, on el mestratge del sistema depèn de l'habilitat i presa de decisions del jugador.		
Món	Patrons de disseny del món i dinàmiques centrades en crear una atmosfera hostil i solitària, però no centrada en el protagonista del joc sinó en els conflictes i misteris del món.	4, 5, 7, 12, 14, 17, 18, 23, 24, 31, 32, 33	180

Taula 6.2.3.1. Classificació de les heurístiques en tres categories: Dificultat, Món i Combat. Font: Elaboració pròpia

No és sorprenent trobar poques mencions a mecàniques específiques en discursos centrats en la identitat del gènere, on només les més centrals són considerades, mentre que els patrons de disseny engloben més característiques o aspectes generals inherents al disseny del joc i reben més mencions, tot i proveir definicions reductives.

Per exemple, mentre s'analitzen separatament les mecàniques pertanyents al combat, que el fan un sistema complex, aquesta complexitat del sistema en sí pertany a un patró de disseny inherent a la dificultat d'un sistema que requereix i reforça les habilitats psicomotrius del jugador en executar aquestes mecàniques. Si els objectius d'aquestes heurístiques fos el mateix el model tindria heurístiques redundants, però els objectius de les mecàniques específiques són uns diferents, també pertinents per la identitat del gènere, però més fàcilment obviats o eclipsats per les característiques generals.

6.3. Enquesta

Per fer la enquesta, primer s'escau determinar la participació o nombre de respostes esperades i els medis de distribució emprats per arribar al públic desitjat. Un cop establert, es pot dissenyar l'enquesta basada en els resultats del set heurístic preliminar, i finalment distribuir-la i compilar els resultats.

6.3.1. Participació

6.3.1.1. Públic objectiu

El públic objectiu de la enquesta són tots els membres de la comunitat dels *Souls*, que inclou tota la base de jugadors de qualsevol joc de la franquícia *Souls* o fan del gènere *Soulslike*; però un abast tan gran pot portar a errors de cobertura o mala representació, ja que no contenen el mateix les respostes d'un jugador novici que les d'un experimentat. Per tant, per tal d'evitar una mala representació de la comunitat, s'exclouran tots els jugadors que no tinguin un coneixement o experiència mínims dels jocs en qüestió.

Tanmateix s'escau evitar biaixos de selecció; ja que el gènere *Soulslike* inclou qualsevol videojoc classificat com a tal i la respectiva comunitat, i seria incorrecte incloure només aquelles comunitats dels jocs de FromSoftware. Afortunadament, és comú que aquestes comunitats es solapin i coexisteixin en diverses xarxes i fòrums.

6.3.1.2. Mostreig

Per arribar fàcilment l'enquesta al públic objectiu sense gaires problemes de cobertura o mala representació, es fa un mostreig de conveniència seleccionant els medis de distribució més apropiats per un anàlisi ben fonamentat de les característiques representatives dels *Souls*, a través dels quals s'enviaran invitacions a l'enquesta en:

- Fòrums i missatgeria dels membres actius de la tutoria del propi grau del TFG.
- Diversos canals de *Discord* oficials de les respectives comunitats de FromSoftware, incloent *Elden Ring*.
- Fòrums actius a *Reddit* de discussió dels *Souls*.
- Missatgeria a diversos contactes personals de l'autor, i associats d'aquests.

ENQUESTA	MEMBRES POTENCIALS	PARTICIPACIÓ REBUDA		
tutoria del grau	20	10		
whatsapp	10	7		
reddit dark souls	416639	0	https://www.reddit.com/r/darksouls/	not allowed
reddit dark souls II	228805	0	https://www.reddit.com/r/DarkSouls2/	not allowed
reddit dark souls III	521266	0	https://www.reddit.com/r/darksouls3/	not allowed
reddit demon's souls	118723	0	https://www.reddit.com/r/demonssouls/	not allowed
reddit bloodborne	336796	0	https://www.reddit.com/r/bloodborne/	not allowed
reddit sekiro	228179	0	https://www.reddit.com/r/Sekiro/	not allowed
reddit elden ring	1385267	0	https://www.reddit.com/r/Eldenring/	not allowed
reddit from software	112031	50	https://www.reddit.com/r/fromsoftware/	waiting for 3 days
discord elden ring	280354	0	https://discord.com/invite/eldenring	waiting for response

Figura 6.3.1.1. Registre informal de fòrums del públic objectiu i contratemps inesperats durant la publicació de l'enquesta. Font: Elaboració Pròpia

Malauradament, les respectives comunitats oficials dels *Souls*, tant de Discord com a Reddit, mentre tenen la major quantitat d'usuaris actius també tenen sengles normes i restriccions d'ús dels mitjans, on està establert un principi general del tipus de contingut que es permet publicar, com els moderadors d'un dels *subreddits* consultats, fòrums dedicats a una comunitat específica de Reddit, van aclarir :

Thank you for reaching out, unfortunately we get a lot of these requests and our subs are dedicated only to the respective game. i.e. this sub only allows Dark Souls 1 content, not DS2 or any other souls or souls-like content. A subreddit like r/FromSoftware which is dedicated to anything related to the developer would be a better place for this type of survey. We also tend to remove content that is posted across each individual sub as that falls under our spam filters, so if the same posts appear across our individual subs they will normally all be removed. Hope this helps clear up any questions you had and best of luck with your thesis. (Moderadors de *r/darksouls*, 2022)

Tanmateix, les respectives comunitats oficials de *Discord* tenen restriccions similars. Tot i així, encara existeixen comunitats “no oficials” de jugadors amb certs graus d'expertesa i una activitat considerable, tot i que no tan alta com la dels medis oficials. Encara així, aquestes comunitats també adopten unes restriccions i moderació similar.

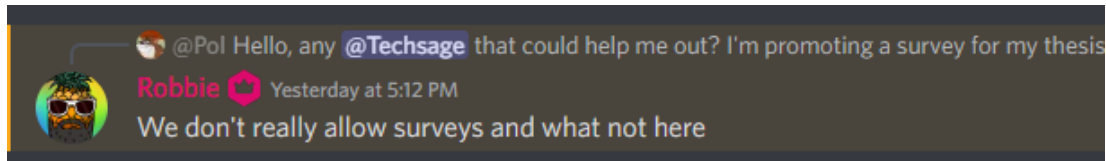


Figura 6.3.1.2. Resposta del propietari d'un servidor de Discord, denegant la petició de publicació de l'enquesta. Font: Elaboració Pròpia

Amb aquestes restriccions, només escassos medis de publicació es fan viables, per tant s'escau un procés de selecció que, encara amb baixa participació, pugui proporcionar l'opinió del públic més objectiu i apropiat possible. És per això que les comunitats més apropiades es tornen les més dedicades, principalment mitjançant grups de *Discord*. Els missatges publicats en les comunitats seleccionades es poden trobar a l'annex.

6.3.1.3. Participació esperada

S'ha fet una estimació de la participació objectiva amb un mínim de 100 respostes per a cada pregunta per tal d'obtenir resultats estadísticament fiables. Aquest número depèn del nivell de familiaritat dels participants amb la qüestió de recerca, però considerant el mostreig de conveniència, el número ideal de participació s'estima entre els 100 i 200. Per tal que aquesta participació sigui acceptable, s'escau validar les dades resultants de l'enquesta per determinar el nivell d'expertesa obtingut.

6.3.2. Disseny

6.3.2.1. Presentació

Per tal de filtrar els usuaris fora del públic objectiu i enfocar la perspectiva dels enquestats, s'escau incloure una presentació prèvia al qüestionari descrivint l'objectiu del qüestionari i el format de les preguntes que s'esdevenen. A més, per tal d'evitar el risc que els usuaris abandonin el qüestionari a mig fer, també es descriu la extensió i temps aproximat de compleció de l'enquesta, tot amb descripcions curtes i directes:

- **Objectiu de l'enquesta:** Determinar el nivell d'importància d'aquestes característiques per a que un videojoc sigui considerat un *Soulslike*.
- **Format de les preguntes:** Cada pregunta representa una característica (o conjunt) que pot respondre amb una escala de l'1 al 5.

- **Públic objectiu:** Si ha jugat a un o més Souls o Soulslikes, o considera que té experiència amb aquest tipus de jocs.
- **Extensió aproximada:** Tres seccions, amb 12 preguntes ràpides cadascuna, 10 a 30 segons per respondre cada una, porta uns cinc a vint minuts completar.

Seguidament, es fan dues preguntes de demogràfica obligatòries preliminars al qüestionari, pertinents als criteris del públic objectiu:

- Pregunta tancada de selecció múltiple de diversos *Soulslikes*, començant pels *Souls*, junt amb una opció oberta de tipus “altres”.
- Pregunta tancada d’una resposta mesurant en una escala Likert de l’un al set el temps aproximat de dedicació acumulat entre tots aquests jocs, amb descripcions orientatives de cada opció amb una aproximació d’hores, que és una mesura comuna entre les comunitats dedicades de videojocs⁴:

<10h	10-30h	30-90h	100-200h	250-500h	600-1000h	>1000h
------	--------	--------	----------	----------	------------------	--------

Figura 6.3.2.1. Opcions dels rangs de temps per mesurar la quantitat d’hores totals jugant a *Soulslikes*. Font: Elaboració Pròpia

Idealment, els enquestats hauran jugat a més de dos dels jocs llistats diferents, i hauran acumulat un mínim de cent hores jugades entre aquests. Les dues primeres opcions poden determinar una menor significança de les dades, ja que no cobreixen el temps mitjà mínim necessari per completar un d’aquests jocs. Tanmateix, aquestes dues preguntes serveixen per determinar la serietat de l’enquestat, ja que és molt complicat per a un usuari novici fer una aproximació fonamentada de quines combinacions de variació de jocs i hores acumulades són realistes.

6.3.2.2. Preguntes

El contingut més extens de la enquesta són les preguntes extretes de a partir de les 36 heurístiques preliminars, que considerant les descripcions que les hi acompanya

4

https://www.reddit.com/r/darksouls3/comments/5s4cr5/how_many_hours_do_you_have_on_dark_souls_3_and_in/

pot fer-se tediós per l'enquestat. Per tant, es prenen diverses decisions respecte el disseny de les preguntes per tal de reduir el temps de l'usuari invertit llegint-les i responent-les.

Per començar, la secció inicial de l'enquesta descriu el que s'ha de respondre per cada pregunta: una valoració en una escala tipus Likert de l'un al cinc de la importància de les característiques esmentades per als *Soulslikes*. D'aquesta manera és una pregunta tancada i ràpida de respondre, que permet als usuaris concentrar-se en la seva valoració i passar ràpidament a la següent pregunta un cop s'ha respost.

L'enquesta s'ha dividit en tres seccions diferents, una per cada categoria definida al set heurístic, que ahora ajuda a la concentració de l'usuari mantenint una consistència en el tipus de característiques sobre les que s'està preguntant. Aquestes seccions es presenten en ordre descendent de les mencions totals resultants de l'anàlisi de la comunitat, encapçalades per un nom i descripció de la classificació del set preliminar:

- **Dificultat:** Dinàmiques i patrons de disseny del joc centrats en proveir una experiència difícil però justa, on la frustració es torna satisfacció en la superació dels reptes i es promou la millora del jugador.
- **Món:** Patrons de disseny del món del joc i dinàmiques centrades en crear una atmosfera hostil i solitària, però no centrada en el protagonista del joc sinó en els conflictes i misteris del món.
- **Combat:** Mecàniques i dinàmiques específiques centrades en proveir un sistema de combat estratègic i just, fàcil d'utilitzar però difícil de dominar que permet l'especialització d'estil, on el mestratge del sistema depèn de l'habilitat i presa de decisions del jugador.

Les preguntes, d'ordre aleatori en cada secció, consisteixen d'un títol i una descripció extrets de cada heurística, resumits però no reduïts, seguit per les opcions de la escala Likert de l'un al cinc amb una descripció representativa de la importància que representen als extrems: "Irrellevant" al mínim, i "Imprescindible" al màxim.

Cada pregunta ve acompanyada d'una imatge per proveir un exemple visual del què s'està parlant, mantenint l'atenció de l'usuari i facilitant el reconeixement dels elements que es descriuen, potencialment reduint més el temps invertit en cada pregunta.

Finalment, s'inclou una secció opcional del qüestionari amb una pregunta oberta d'esclariment, on es demana que l'enquestat esmenti possibles heurístiques que no s'han considerat, o altres aclariments de les respostes o preguntes pertinents.

6.3.3. Resultat

Un cop tancada l'enquesta amb 112 participacions, s'analitzen els resultats obtinguts mitjançant gràfics representatius de la demografia, és a dir la experiència dels enquestats amb els *Souls*, així com les puntuacions finals ordenades dels resultats d'importància de cada heurística. Finalment, abans de consolidar el model d'anàlisi amb el que analitzar els *Souls*, es fa una última consideració dels comentaris deixats en la resposta opcional de clarificació al final de l'enquesta.

Per conveniència visual i referencial, les dades dels gràfics s'han ordenat descendentment segons els resultats corresponents on sigui pertinent.

6.3.3.1. Validació de les dades i estadístiques

En fer una enquesta dividida en tres idiomes, s'han ajuntat els resultats sense cap modificació al pes de cada demogràfica. Aquestes dades ajuden a diferenciar la participació obtinguda de les diferents fonts del mostreig selectiu, amb una gran majoria venint dels fòrums de comunitats angloparlants.

Utilitzant fórmules de filtrat avançades al full de càlcul on es compilen les respostes de l'enquesta, s'han pogut detectar aquelles potencialment extraviaries, buscant aquelles que hagin seleccionat una quantitat molt elevada de videojocs a les preguntes preliminars.

Participació per idioma

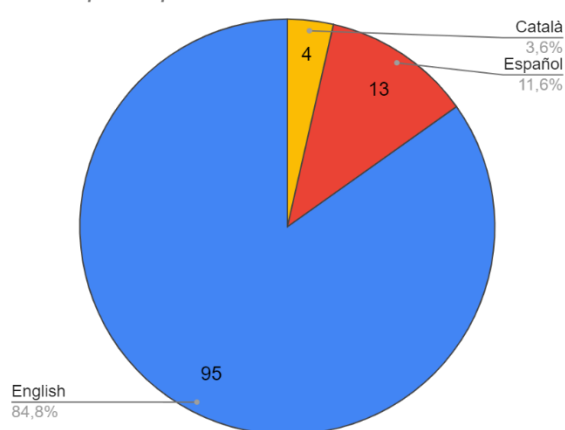


Figura 6.3.3.1. Gràfic de la participació per idioma de la enquesta.
Font: Elaboració pròpia

De les 15 possibles opcions de videojocs seleccionables més la de lliure resposta, només dues respostes superen un llindar alarmant, que anomenarem respectivament segons l'ordre de registre "Resposta 19" i "Resposta 56".

La Resposta 19 és raonablement creïble; malgrat no deixar ningun aclariment que confirmi l'expertesa de l'enquestat, aquest llista 4 *Soulslikes* més a la resposta oberta que, afegits a les propostes, sumen un total de 19 *Soulslikes* que l'usuari ha jugat en un total de més de 1000h. Les seves respostes es puntuen de forma coherent en les tres categories, que s'alineen molt amb els resultats finals.

✓ Altres: [The Surge](#), [Hellpoint](#), [Blasphemous](#) and [Salt & Sacrifice](#)

Figura 6.3.3.2. Experiència de sobres jugant a *Soulslikes* de la Resposta 19.
Font: Elaboració pròpia a partir de Resposta 19

L'altra resposta alarmant només inclou un *Soulslike* addicional en la resposta oberta per un total de 16, tot i què aquest és *Nioh 2*, la seqüela d'una de les opcions. De nou, les puntuacions de la Resposta 56 són coherents i alineades amb els resultats obtinguts, però a més aquest inclou un comentari relativament extens i detallat, que el tanca amb una descripció que es considera adient per als resultats d'aquesta recerca:

"[...]

Bless you if you read everyone of these comments,

because another core component of soulslike games is a cult fan base full of windbags like me that all think they know what they are talking about :)" (Anònim, 2022)

Amb cap resposta extraviaria detectada, i una quantitat gairebé nul·la de participació amb usuaris que no superen el llindar mínim d'expertesa, les dades resultants de l'enquesta es consideren una bona representació de la comunitat seleccionada.

La primera demogràfica que s'avalua és la diversitat dels *Souls* o *Soulslikes* jugats, que supera les expectatives del autor en resultar en **una mitja de gairebé 5 *Souls* i 2 *Soulslikes* diferents jugats per usuari.**

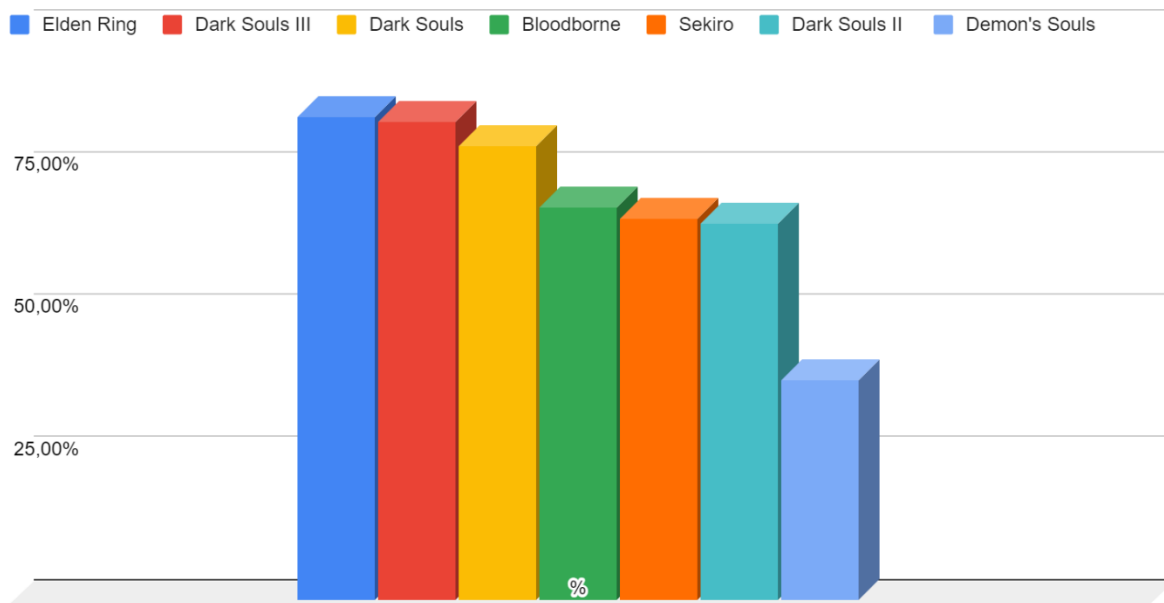


Figura 6.3.3.3. Gràfic dels Souls jugats per part dels enquestats.
 Font: Elaboració pròpia

Aïllant els Souls, podem veure que la majoria dels jocs s'han jugat com a mínim per la majoria dels usuaris, amb un 84% dels jugadors havent jugat tant a Elden Ring com Dark Souls III. Mentre Demon's Souls és el menys jugat amb una base del 39% dels enquestats havent-lo jugat, gairebé la meitat dels jugadors del següent Souls.

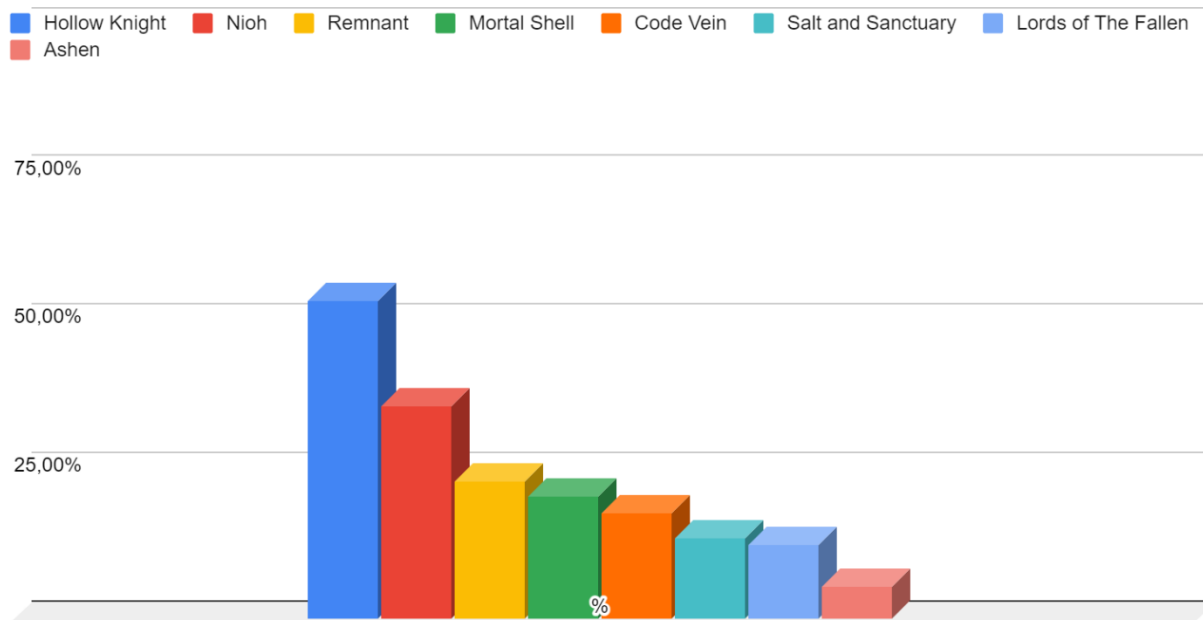


Figura 6.3.3.4. Gràfic dels Soulslikes jugats per part dels enquestats.
 Font: Elaboració pròpia

L'escala dels *Soulslikes* proposats, tot i no considerar l'opció oberta, segueix una corba esperada per la popularitat dels jocs, amb una base de 54% a Hollow Knight.

Mentre la diversitat dels videojocs supera les expectatives de l'autor, la quantitat d'hores invertides totals també les supera, però coherentment amb l'altra demogràfica.

Hores invertides als Souls

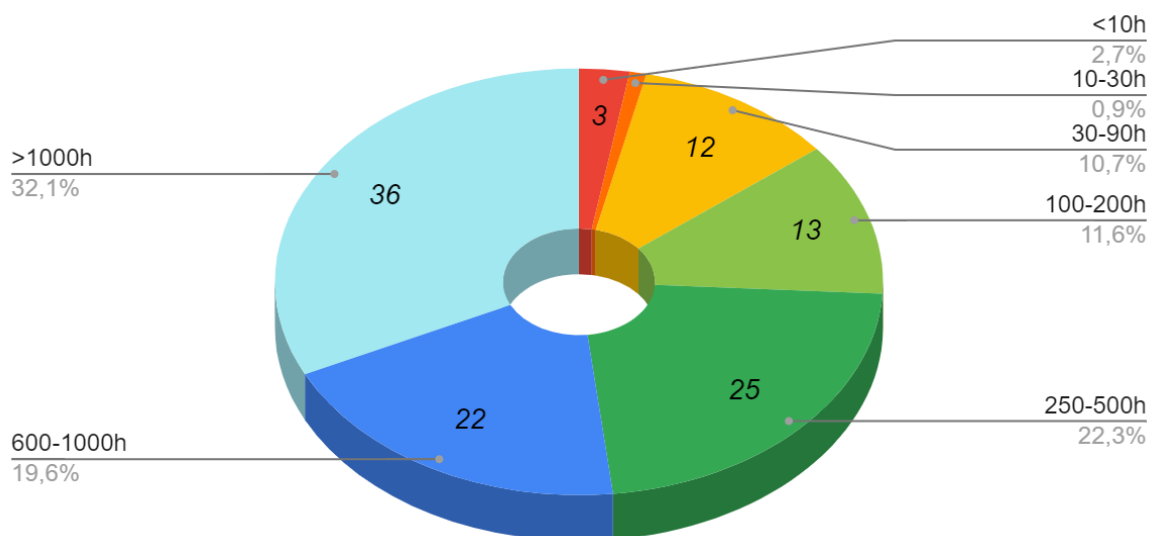


Figura 6.3.3.5. Gràfic dels temps invertit als *Soulslikes* per part dels enquestats.
Font: Elaboració pròpia

Per calcular una mitja d'hores per jugador, s'han exclòs les opcions extremes donat que un valor menor a 10h és negligible, i un valor major a 1000h no és quantificable, ja que tant podrien ser exactament mil hores com dotze mil, que no és poc comú en aquest tipus de comunitat. Fent la mitjana de cada rang definit en les opcions intermèdies i multiplicant-la per sengles números de resposta, s'ha obtingut una estimació de la **mitja aproximada del temps dedicat per usuari en més de 400h** en dividir-ho amb la quantitat total de respostes entre les opcions no extremes:

$$1 \frac{10 + 30}{2} + 12 \frac{30 + 90}{2} + 13 \frac{100 + 200}{2} + 25 \frac{250 + 500}{2} + 22 \frac{600 + 1000}{2} / 73 \cong 406h$$

No es considera que un càlcul més avançat sigui pertinent per aquest factor, ja que si es consideressin les opcions extremes per al càlcul, amb una aclaparadora proporció de 36 participants amb més de mil hores potencialment invertides als *Souls* versus

només 3 que gairebé no han jugat, aquest valor aproximat seria molt més elevat. Com gairebé un terç dels usuaris enquestats són àvids jugadors dels *Souls*, com s’esperava en el mostreig de conveniència, es considera que la participació relativament baixa de enquesta mesurant el discurs popular amb aquest mostreig és acceptable.

En quant a la proporció de respostes, només 4 de les 36 preguntes manquen una de les 112 participacions, malgrat que totes s’hagin presentat com a opcionals.

6.3.3.2. Valors d’importància de cada heurística

Per tal d’extreure una puntuació final per cada heurística, primer s’avaluen els resultats obtinguts, on es valoren les opcions extremes de l’escala d’importància de forma que afecten el valor de ponderació emprat final, mitjançant un càlcul personalitzat. Es poden trobar totes les dades derivades de les respostes de l’enquesta, junt amb el detall de les fórmules usades i càlculs pertinents en els fulls de càlcul corresponents a l’annex.

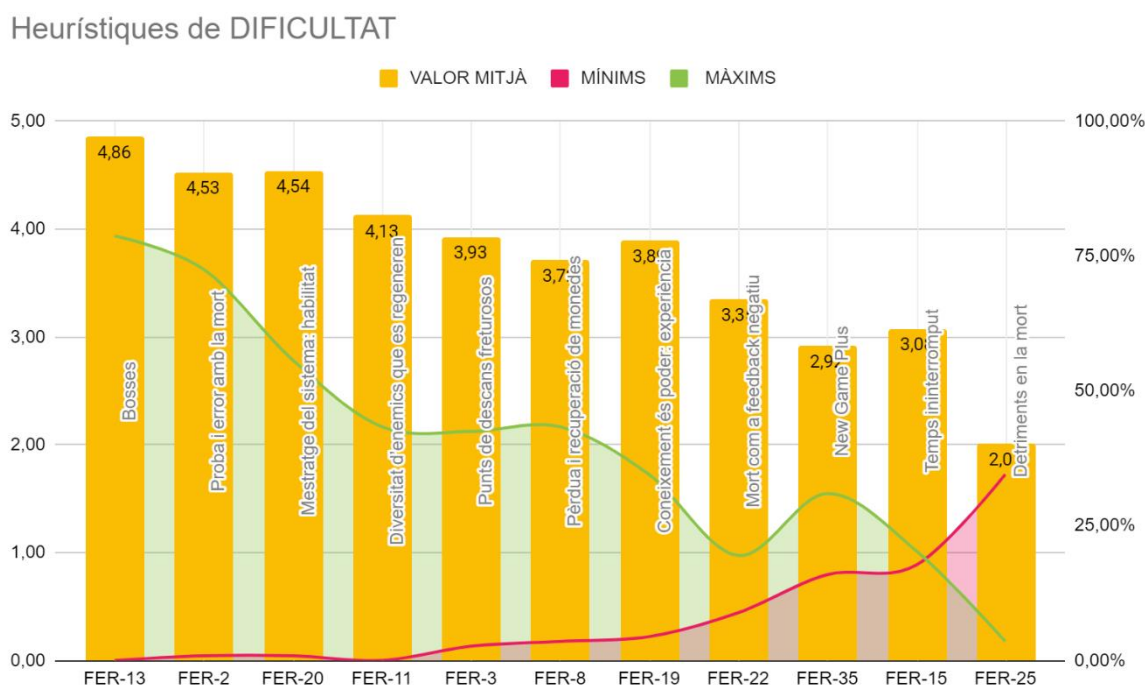


Figura 6.3.3.6. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques de dificultat.
Font: Elaboració pròpia

Amb una mitja de 3.72 sobre 5, la categoria de dificultat és la més valorada, contenint la heurística considerada més important amb gairebé un 80% de puntuacions màximes i cap mínima: els combats amb els *Bosses*. La resta segueix una tendència descendent esperada, on els patrons de disseny generals obtenen més acceptació que les mecàniques o dinàmiques específiques. Aquesta és una tendència comuna entre les tres categories, excepte en la del combat on la majoria d'heurístiques corresponen a dinàmiques o mecàniques amb objectius concrets dintre d'un sistema de combat.

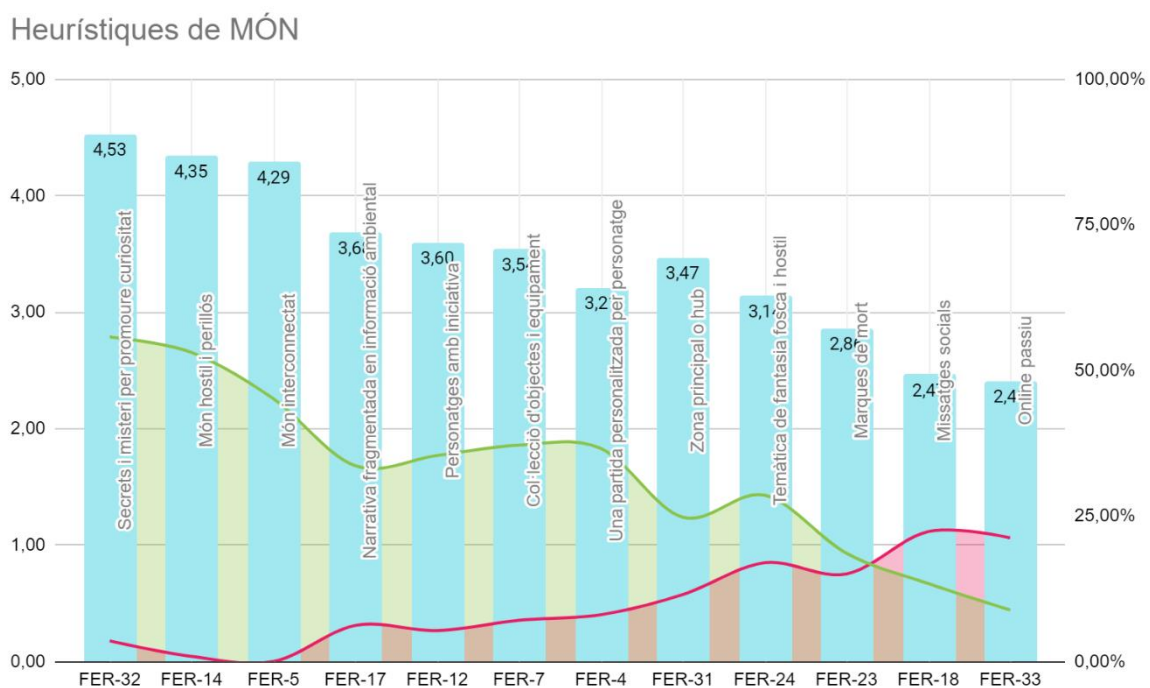


Figura 6.3.3.7. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques del món.

Font: Elaboració pròpia

Tot estar i marginalment per sota de la mitja de valoracions amb una puntuació de 3.49 sobre 5, la categoria de món del joc també manté una proporció coherent entre valoracions mínimes i màximes, sent la que té el rang més consistent de valoracions, és a dir, el que té la puntuació mínima més alta, i la puntuació màxima més baixa.

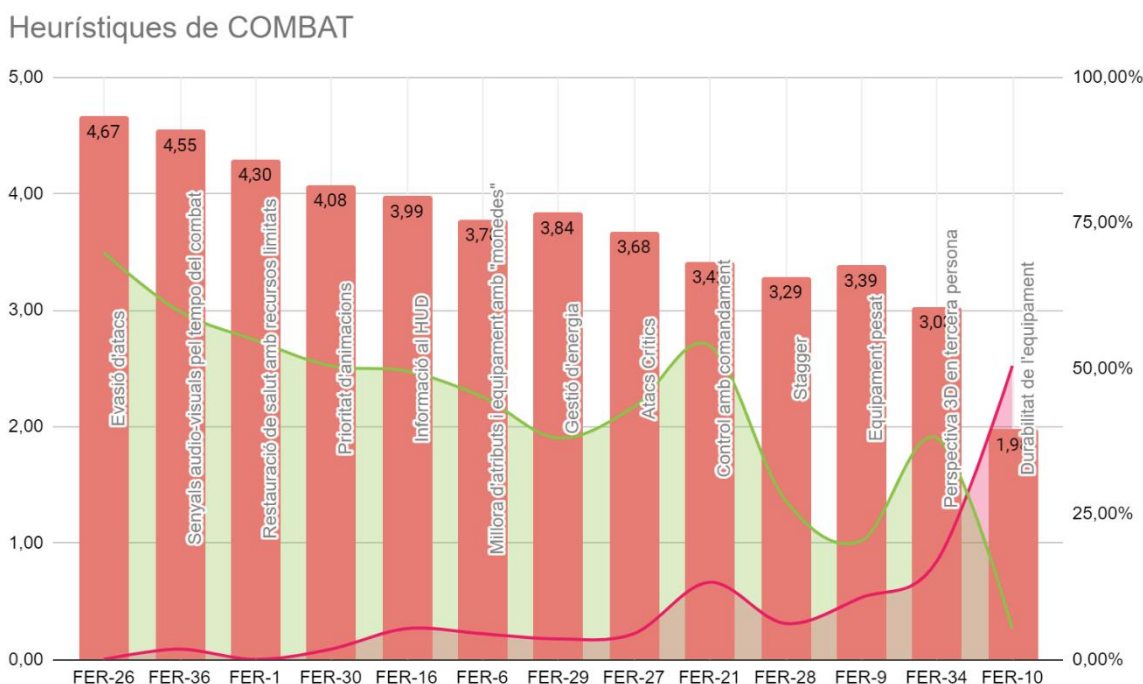


Figura 6.3.3.8. Gràfic dels resultats en importància de les heurístiques de combat.
 Font: Elaboració pròpia

En el cas de les heurístiques pertinents al combat estratègic és on es troba la heurística pitjor valorada, amb exactament la meitat de les respostes sent d'importància mínima: la durabilitat. Tot i així, la heurística amb el menor nombre de valoracions màximes és la dinàmica específica pertinent a la dificultat de detriment en la mort, amb un 3.6% de les respostes totals, en contrast amb la pitjor valorada amb un 5.4% de les valoracions totals. De nou, aquest tipus de valoració negativa és d'esperar en mecàniques o dinàmiques específiques, ja que són més fàcils de canviar en un discurs genèric que els patrons de disseny.

Aquestes valoracions generalment positives de la importància de les heurístiques extretes de l'anàlisi del discurs genèric es consideren un indicatiu molt favorable d'una correcta identificació dels elements representatius del gènere engendrat dels *Souls*. Malgrat potser algunes heurístiques no són essencials o gaire importants per a un *Soulslike*, no sembla mancar una característica central a la seva identitat al model d'anàlisi.

Per al model final, on es pondera la valoració de cada heurística per una puntuació final, s'han ajustat els resultats per tal d'afegir pes a les valoracions extremes d'irrellevància o essencialitat. Per fer-ho, s'ha aplicat un càlcul de pesat senzill sobre la valoració mitjana final de cada heurística, on es multiplica per la proporció relativa de valoracions màximes i mínimes sobre les valoracions totals de cadascuna:

$$\text{Ponderació} = \text{Valoració Mitjana} * (1 + \text{Proporció Màxims} - \text{Proporció Mínims})$$

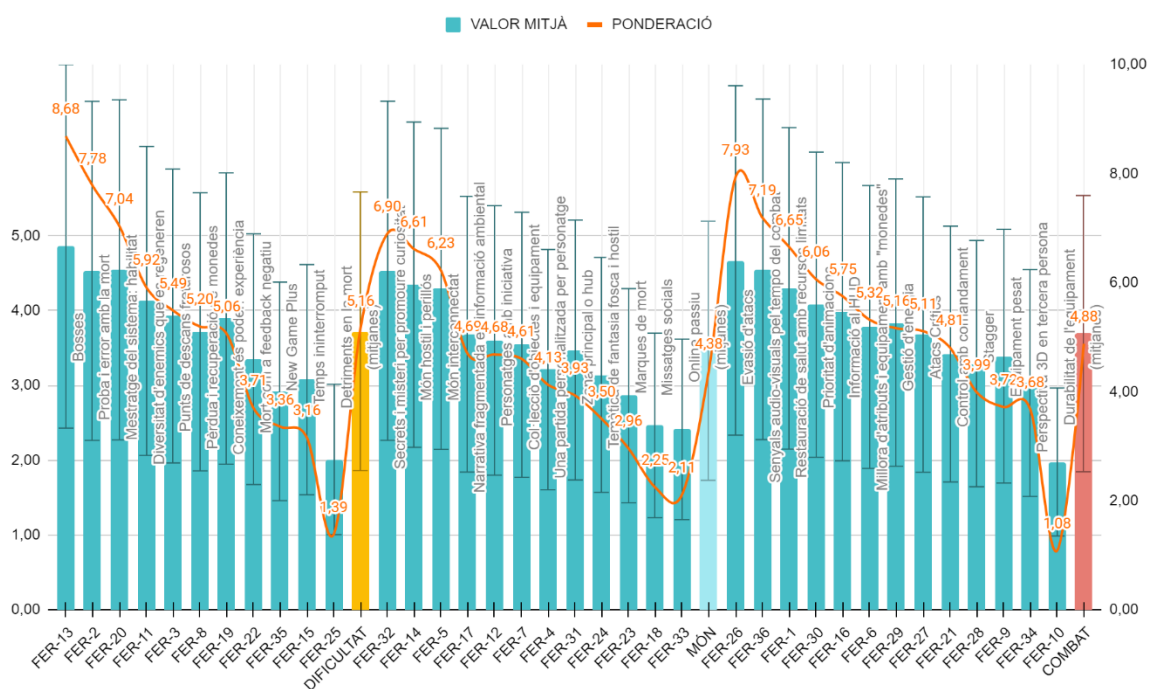


Figura 6.3.3.9. Gràfic dels resultats ponderats de totes les heurístiques.

Font: Elaboració pròpia

D'aquesta manera, cada ponderació s'ajusta entre zero i el doble de la puntuació màxima, que finalment suposa una fracció proporcional al sumatori de totes les valoracions ponderades. Com es pot apreciar en l'anterior gràfic, la ponderació accentua més l'efecte de les valoracions extremes, que alhora generalment coincideixen amb els valors mitjans resultants més alts o més baixos.

El raonament darrera aquest pes personalitzat de les respostes és que l'escala de la valoració no és representativa de la diferència entre essencialitat i irrellevància, que no es pot definir fàcilment com una escala lineal o logarítmica, però tampoc és necessari sempre que es consideri d'alguna manera les valoracions més "decidides".

6.3.3.3. Comentaris en les clarificacions

Les clarificacions proveïdes a la única pregunta oberta opcional al final de l'enquesta, malgrat no ser abundants sí són relativament extenses. S'han identificat quatre tipus diferents d'aclariments, presentats en l'ordre d'abundància i rellevància observats:

1. Anàlisis extens del tòpic, proveint la seva perspectiva al discurs genèric.
2. Comentaris i aclariments a l'experiència de fer l'enquesta i propostes de millora.
3. Missatges de suport, fora del tòpic de discussió, o fent broma.

Es recomana llegir els comentaris proveïts a l'annex per qualsevol acadèmic que estudiï el discurs genèric als videojocs, però pels propòsits d'aquesta recerca no s'ha extret cap canvi rellevant al model d'anàlisi, tot i que suposen una valuosa addició al discurs popular. En general, els comentaris de més extensió formen un argument disconformitat o confirmació amb heurístiques presentades o característiques específiques, que es solen culminar amb una breu conclusió reflectida al discurs en general. Alternativament, alguns d'aquests comentaris extensos repassen el discurs general del gènere sota la seva perspectiva, i donen alguns exemples específics de com s'haurien de mesurar les característiques en el discurs popular.

“Emphasis on enemy, rather than character, action. That is, whole enemies have a wide range of exciting moves, the player character has fewer and more modest moves. Success in combat depends on reading and responding to enemies rather than combining special moves of one's own.

Note the implied contrast here: since we recognise a broad genre of character action games, it stands to reason there could be a broad genre of enemy action games at the opposite end of a spectrum. I think if we started talking about enemy action games, this would ease some of the pressure on the 'soulslike' label, which people use in a confusing amount of different ways.

I would say that a Soulslike is an enemy action game featuring limited checkpoints with corpse runs and healing resource management.”

Per l'altre costat, els comentaris sobre l'enquesta sí podrien haver estat valuosos per al disseny del qüestionari, si no fos pel termini limitat de temps en que l'enquesta ha estat publicada. Aquests comentaris reflecteixen consideracions importants per l'enfocament correcte en l'anàlisi genèric de cada heurística, que s'han especificat en aquesta documentació però no s'ha inclòs al disseny de l'enquesta, com "*It should be noted that none of what I mention as closer to irrelevancy is by any means a detraction from the game, through its implementation.*" o altres com "*I based my answers on the following question to myself: 'If a Souls game didn't have this feature, would it still feel like a Souls game?'*".

6.4. Model d'anàlisi de "Soulslikeness"

Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input type="checkbox"/>		4,94%	0%	0%
	Proba i error amb la mort	<input type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input type="checkbox"/>		4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input type="checkbox"/>		3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input type="checkbox"/>		2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input type="checkbox"/>		2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input type="checkbox"/>		2,11%		
	New Game Plus	<input type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input type="checkbox"/>		1,80%		
Detriments en la mort	<input type="checkbox"/>		0,79%			
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input type="checkbox"/>		3,92%	0%	0%
	Món hostil i perillós	<input type="checkbox"/>		3,76%		
	Món interconnectat	<input type="checkbox"/>		3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input type="checkbox"/>		2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input type="checkbox"/>		2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input type="checkbox"/>		2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input type="checkbox"/>		1,69%		
Missatges socials	<input type="checkbox"/>		1,28%			
Online passiu	<input type="checkbox"/>		1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input type="checkbox"/>		4,51%	0%	0%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input type="checkbox"/>		4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input type="checkbox"/>		3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input type="checkbox"/>		2,94%		
	Atacs Crítics	<input type="checkbox"/>		2,91%		
	Control amb comandament	<input type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input type="checkbox"/>		2,09%		
Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>		0,62%			

Figura 6.3.3.1. Full de càlcul amb el model d'anàlisi de *souls-likeness*.

Font: Elaboració pròpia

Amb els valors de cada heurística ponderats, ja només queda crear un model d'anàlisi mitjançant un full de càlcul, que es pot utilitzar per analitzar qualsevol videojoc ARPG,

i obtenir una puntuació percentual entre el 0 i 100 tant de cada categoria individual, com la final. Es pot trobar el full de càlcul amb el model d'anàlisi funcional a l'annex.

6.5. Resultats

En aquest apartat es comenten els resultats obtinguts aplicant el model a diferents videojocs. L'anàlisi resultant es pot trobar en els respectius fulls de càlcul a l'annex.

6.5.1. FromSoftware

En aquest apartat s'aplica el model resultant per analitzar els diversos videojocs classificats com a *Soulsborne*, és a dir els *Souls* desenvolupats per FromSoftware.

6.5.1.1. Demon's Souls

Amb només tres característiques restants de la puntuació perfecta, no és sorprenent que el videojoc que origina la saga *Souls* obtingui una puntuació molt elevada de **90%**.

Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Difícultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	90%	90%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>		3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input type="checkbox"/>	no "bonfires"	3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input checked="" type="checkbox"/>		2,95%		
	Conèximent és poder: experiència	<input checked="" type="checkbox"/>		2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input checked="" type="checkbox"/>		2,11%		
	New Game Plus	<input checked="" type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input checked="" type="checkbox"/>		1,80%		
	Detriments en la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		0,79%		
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,92%	88%	90%
	Món hostil i perillós	<input checked="" type="checkbox"/>		3,76%		
	Món interconnectat	<input type="checkbox"/>	centrat en el sistema de teletransport i dreceres	3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input checked="" type="checkbox"/>		2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input checked="" type="checkbox"/>		2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input checked="" type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input checked="" type="checkbox"/>		2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input checked="" type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input checked="" type="checkbox"/>		1,69%		
	Missatges socials	<input checked="" type="checkbox"/>		1,28%		
Online passiu	<input checked="" type="checkbox"/>		1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input checked="" type="checkbox"/>		4,51%	90%	90%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input type="checkbox"/>	es fa ús d'herbes, però res similar al "estus"	3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input checked="" type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input checked="" type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input checked="" type="checkbox"/>		2,94%		
	Atacs Crítics	<input checked="" type="checkbox"/>		2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input checked="" type="checkbox"/>		2,12%		
Perspectiva 3D en tercera persona	<input checked="" type="checkbox"/>		2,09%			
Durabilitat de l'equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		0,62%			

Figura 6.5.1.1. Anàlisi resultant de la *souls-likeness* del Demon's Souls.
Font: Elaboració pròpia

Les característiques restants al model de *Soulslike* que no apareixen a *Demon's Souls* són els punts de descans fretuosos, el món interconnectat i la restauració de salut, que sí està present en la resta d'entregues de FromSoftware.

6.5.1.2. Dark Souls I, II i III

El primer indicatiu de validació del model s'ha trobat en l'anàlisi separat dels *Dark Souls I, II i III*, que malgrat introduir nous elements amb cada entrega, sempre ha mantingut constant els principis i objectius que diverses mecàniques i dinàmiques satisfan.

Tots tres jocs de la saga *Dark Souls* puntuen un **100%** amb aquest model d'anàlisi.

6.5.1.3. Bloodborne

No només *Bloodborne* manca una única característica definida al model, sinó que aquesta és la segona menys important, puntuant un quasi-perfecte **99%**.

Aquesta característica és la dinàmica específica de detriments permanents en la mort, sempre presents d'alguna forma en els *Dark Souls*. Mentre aquest resultat podria indicar un model d'anàlisi massa general, es considera que aquest presenta una modesta evolució de la fórmula, que sinó fos per l'anàlisi del discurs de disseny que inclou les mecàniques específiques de la dificultat del *Dark souls*, seria indiferent.

6.5.1.4. Sekiro: *Shadows Die Twice*

Com s'ha establert analitzant el discurs de disseny per part de FromSoftware, a *Sekiro* s'intenta fer quelcom diferent a les entregues anteriors, però amb un aire diferent. En analitzar-lo amb el model es pot determinar que *Sekiro* és **73%** *Soulslike*.

Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	79%	73%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>		3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input checked="" type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input type="checkbox"/>	pèrdua directa d'experiència	2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input checked="" type="checkbox"/>		2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input type="checkbox"/>	més adientment, es promou el "no morir"	2,11%		
	New Game Plus	<input checked="" type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input type="checkbox"/>	hi ha pausa!	1,80%		
	Detriments en la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		0,79%		
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,92%	67%	73%
	Món hostil i perillós	<input checked="" type="checkbox"/>		3,76%		
	Món interconnectat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input type="checkbox"/>		2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input checked="" type="checkbox"/>		2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input checked="" type="checkbox"/>		2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input type="checkbox"/>	no online	1,69%		
	Missatges socials	<input checked="" type="checkbox"/>	no online, però afegit en una actualització de 2020	1,28%		
Online passiu	<input type="checkbox"/>	no online	1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input type="checkbox"/>	no i-frames	4,51%	73%	73%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input checked="" type="checkbox"/>		3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input checked="" type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input checked="" type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input type="checkbox"/>	canvi important al sistema de combat, centrat en el ritme	2,94%		
	Atacs Crítics	<input checked="" type="checkbox"/>		2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input checked="" type="checkbox"/>		2,09%		
	Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>		0,62%		

Figura 6.5.1.2. Anàlisi resultant de la *souls-likeness* de Sekiro.
Font: Elaboració pròpia

Com és d'esperar, les mancances de "Soulslikeness" de Sekiro proveeixen principalment del món de joc, seguit pel sistema de combat i un enfocament lleugerament diferent de la dificultat.

6.5.1.5. Elden Ring

En analitzar Elden Ring es troba exactament el mateix resultat que amb Bloodborne: pràcticament *Soulslike* amb una puntuació de **99%**, mancament només la mecànica de detriment en la mort. De nou, això sembla indicar una evolució de la fórmula dels *Souls* que no s'ha vist reflectit del tot al model, i que ha perdut importància al discurs genèric des del seu anàlisi inicial al 2015 per Terrasa, d'on prové aquesta característica.

6.5.2. Altres Soulslikes

En aquest apartat s'aplica el model resultant per analitzar altres jocs que al discurs de disseny s'han classificat com a *Soulslike*, però al discurs popular es té una opinió diferent, o bé s'argumenta a favor d'aquesta classificació. Amb aquests anàlisi finals es poden extreure conclusions de tots els resultats obtinguts.

6.5.2.1. Lords of the Fallen

Amb una puntuació de **73%** *Soulslike*, l'anàlisi individual de les categories permet entendre les crítiques del discurs popular. Sent un joc conegut per intentar "copiar" els *Souls*, es considera que el resultat d'aquest anàlisi demostra per què per molts jugadors no és pas un *Soulslike*.

Categoria	Heurística	Es complex?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	77%	73%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>només en pantalles de càrrega i morir, no en descansar...</i>	3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input checked="" type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input checked="" type="checkbox"/>		2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input type="checkbox"/>	<i>l'habilitat potser serveix, però no la "expertesa"</i>	2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input type="checkbox"/>	<i>és molt més benevolent que els Souls</i>	2,11%		
	New Game Plus	<input checked="" type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input type="checkbox"/>	<i>moltes interrupcions, i pausa</i>	1,80%		
	Detriments en la mort	<input type="checkbox"/>		0,79%		
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,92%	49%	73%
	Món hostil i perillós	<input type="checkbox"/>	<i>no traps or poison swamps!!</i>	3,76%		
	Món interconnectat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>mínimament...</i>	2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input type="checkbox"/>	<i>not really</i>	2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input type="checkbox"/>	<i>segueix la historia d'un protagonista, com Sekiro</i>	2,35%		
	Zona principal o hub	<input type="checkbox"/>		2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input checked="" type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input type="checkbox"/>	<i>no online</i>	1,69%		
	Missatges socials	<input type="checkbox"/>	<i>no online</i>	1,28%		
	Online passiu	<input type="checkbox"/>	<i>no online</i>	1,20%		
Combat	Evasió d'atacs	<input checked="" type="checkbox"/>		4,51%	88%	73%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input type="checkbox"/>	<i>notoriament dolent</i>	4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input checked="" type="checkbox"/>		3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input checked="" type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input checked="" type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input checked="" type="checkbox"/>		2,94%		
	Atacs Crítics	<input checked="" type="checkbox"/>		2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input checked="" type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input checked="" type="checkbox"/>		2,09%		
		Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>			

Figura 6.5.2.1. Anàlisis resultant de la *souls-likeness* de Lords of the Fallen.
Font: Elaboració pròpia

Per al combat, sent el focus principal de referència dels *Souls* per a *Lords of the Fallen*, s'obté una puntuació molt alta que indica una correcta implementació del sistema, tot i que manca alguna característica important per ajudar al jugador en el mestratge del sistema, on els combats normalment es fan molt llargs o avorrits. El factor secundari d'importància és la dificultat, que malgrat les mancances que presenta es considera similar o superior als *Souls* en dificultat, però més injust.

On no sembla que *Lords of the Fallen* intenta adherir-se a la fórmula dels *Souls* és en el disseny del món, que presenta moltes mancances en comparació amb aquests.

6.5.2.2. Salt and Sanctuary

Com a tribut, o com a mínim amb moltes similituds als *Dark Souls*, no és sorprenent que l'anàlisi de *Salt and Sanctuary* amb aquest model dona un resultat de **90%**.

Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	91%	90%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>		3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input checked="" type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input checked="" type="checkbox"/>		2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input checked="" type="checkbox"/>		2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input type="checkbox"/>		2,11%		
	New Game Plus	<input checked="" type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input checked="" type="checkbox"/>		1,80%		
Detriments en la mort	<input type="checkbox"/>		0,79%			
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,92%	87%	90%
	Món hostil i perillós	<input checked="" type="checkbox"/>		3,76%		
	Món interconnectat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input checked="" type="checkbox"/>		2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input checked="" type="checkbox"/>		2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input checked="" type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input type="checkbox"/>		2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input checked="" type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input type="checkbox"/>		1,69%		
Missatges socials	<input checked="" type="checkbox"/>		1,28%			
Online passiu	<input checked="" type="checkbox"/>		1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input checked="" type="checkbox"/>		4,51%	93%	90%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>encara més necessari en aquest format!</i>	4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input checked="" type="checkbox"/>		3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input checked="" type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input checked="" type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input checked="" type="checkbox"/>		2,94%		
	Atacs Crítics	<input checked="" type="checkbox"/>		2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input checked="" type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input type="checkbox"/>		2,09%		
	Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>		0,62%		

Figura 6.5.2.2. Anàlisi resultant de la *souls-likeness* de *Salt and Sanctuary*.
Font: Elaboració pròpia

Les mecàniques, dinàmiques i fins els patrons de disseny tots s'adapten bé a la fórmula dels *Souls*, amb una puntuació consistent en cada apartat al voltant de la final. En quan a la dificultat, aquest joc no tracta la mort de cap manera especial, però s'adhereix a la resta d'heurístiques que defineixen la dificultat característica dels *Souls*. En les altres dos categories, el joc pateix de les mancances esperades en un món dissenyat en dues dimensions, tot i que en general és una bona adaptació pel que fa als *Souls* més enllà d'algunes mecàniques específiques.

6.5.2.3. Nioh

En quant a Nioh, al discurs popular les comunitats es divideixen les opinions en la classificació de Nioh com a *Soulslike*. En fer l'anàlisi, es descobreix un possible motiu per a l'existència de casos polèmics com el de Nioh.

Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	64%	70%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input type="checkbox"/>	<i>millora en les habilitats del personatge, no el jugador</i>	4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>mecàniques estranyes de regeneració d'enemics</i>	3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input checked="" type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input checked="" type="checkbox"/>		2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input type="checkbox"/>	<i>no es requereix "tanta atenció"</i>	2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input type="checkbox"/>	<i>molt més benevolent</i>	2,11%		
	New Game Plus	<input checked="" type="checkbox"/>		1,91%		
	Temps ininterromput	<input type="checkbox"/>	<i>pauses</i>	1,80%		
	Detriments en la mort	<input type="checkbox"/>	<i>cap més enllà de la pèrdua i recuperació de recursos</i>	0,79%		
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input type="checkbox"/>	<i>més enllà d'alguns secrets, no es promou gaire l'exploració</i>	3,92%	41%	
	Món hostil i perillós	<input checked="" type="checkbox"/>		3,76%		
	Món interconnectat	<input type="checkbox"/>	<i>disseny per nivells</i>	3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input type="checkbox"/>	<i>missions</i>	2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input type="checkbox"/>	<i>hi ha NPCs però segueixen les missions, no iniciativa</i>	2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input checked="" type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input type="checkbox"/>	<i>es navega entre missions</i>	2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input checked="" type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>"revenants"!</i>	1,69%		
	Missatges socials	<input type="checkbox"/>		1,28%		
Online passiu	<input type="checkbox"/>	<i>hi ha coop i pvp, però no és un sistema passiu comunitari</i>	1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>iframes</i>	4,51%	98%	
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input checked="" type="checkbox"/>		3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input checked="" type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input checked="" type="checkbox"/>		3,02%		
	Gestió d'energia	<input checked="" type="checkbox"/>		2,94%		
	Atacs Crítics	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>té parries però són una habilitat més, no depèn de timing</i>	2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input checked="" type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input checked="" type="checkbox"/>		2,09%		
	Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>		0,62%		

Figura 6.5.2.3. Anàlisi resultant de la *souls-likeness* de Nioh.

Font: Elaboració pròpia

El primer que crida l'atenció dels resultats de l'anàlisi, és la quasi-perfecta puntuació en la categoria de combat, el que vol dir que el sistema de combat és molt similar al dels *Souls*, malgrat la diferència de velocitats i tempo que provoca que part del discurs popular classifiqui Nioh com a *Hack and Slash*. Malgrat tenir un sistema de combat molt similar, la resta del joc pren una direcció diferent en els patrons de disseny del món, on es progressa entre missions tot i tenir un sistema de punts de descans, on la resta de semblances amb els *Souls* pertanyen a mecàniques comunes dels ARPG, així com una dinàmica de prova i error on el jugador espera morir freqüentment. En quant a la dificultat, el joc prioritza molt més el progrés en el personatge mitjançant sistemes d'atributs millorables i habilitats desbloquejables, que en la pròpia habilitat del jugador.

Es considera que una possible causa de polèmica en el discurs popular del gènere dels videojocs es dona quan una part important del disseny del joc és molt similar, mentre que la resta s'adhereix relativament poc als patrons de disseny pertinents.

6.5.2.4. Hollow Knight

El cas de Hollow Knight també és polèmic en el discurs popular del gènere *Soulslike*, amb l'argument principal que s'assembla en temàtica i dificultat, i algunes mecàniques específiques, però poc més. En analitzar-lo, aquest videojoc demostra un altre cas on pot fer-se difícil distingir entre semblances i diferències clau, definitives en la seva qualificació com a *Soulslike*, possiblement sent una altra causa de polèmica.

A	B	C	D	E	F	G
Categoria	Heurística	Es compleix?	Comentari	Ponderació	Puntuació de classe	Puntuació final (%)
Dificultat	Bosses	<input checked="" type="checkbox"/>		4,94%	74%	65%
	Proba i error amb la mort	<input checked="" type="checkbox"/>		4,42%		
	Mestratge del sistema: habilitat	<input type="checkbox"/>	combat i plataformeig, però progressió metroidvania	4,00%		
	Diversitat d'enemics que es regeneren	<input checked="" type="checkbox"/>		3,37%		
	Punts de descans freturosos	<input checked="" type="checkbox"/>		3,12%		
	Pèrdua i recuperació de monedes	<input checked="" type="checkbox"/>	shades	2,95%		
	Coneixement és poder: experiència	<input checked="" type="checkbox"/>		2,88%		
	Mort com a feedback negatiu	<input checked="" type="checkbox"/>	es castiga cada error i s'espera que el jugador aprengui	2,11%		
	New Game Plus	<input type="checkbox"/>	un mode "hardcore" desbloquejable, però no	1,91%		
	Temps ininterromput	<input type="checkbox"/>	pausa	1,80%		
Detriments en la mort	<input type="checkbox"/>		0,79%			
Món	Secrets i misteri per promoure curiositat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,92%	69%	65%
	Món hostil i perillós	<input checked="" type="checkbox"/>	platformer	3,76%		
	Món interconnectat	<input checked="" type="checkbox"/>		3,54%		
	Narrativa fragmentada en informació ambiental	<input checked="" type="checkbox"/>		2,67%		
	Personatges amb iniciativa	<input checked="" type="checkbox"/>		2,66%		
	Col·lecció d'objectes i equipament	<input type="checkbox"/>	no gaires, principalment "charms"	2,62%		
	Una partida personalitzada per personatge	<input type="checkbox"/>		2,35%		
	Zona principal o hub	<input checked="" type="checkbox"/>	Dirtmouth	2,24%		
	Temàtica de fantasia fosca i hostil	<input checked="" type="checkbox"/>		1,99%		
	Marques de mort	<input type="checkbox"/>	no online	1,69%		
Missatges socials	<input type="checkbox"/>	no online	1,28%			
Online passiu	<input type="checkbox"/>	no online	1,20%			
Combat	Evasió d'atacs	<input checked="" type="checkbox"/>		4,51%	55%	65%
	Senyals audio-visuals pel tempo del combat	<input checked="" type="checkbox"/>		4,09%		
	Restauració de salut amb recursos limitats	<input checked="" type="checkbox"/>	diferent, però sí	3,78%		
	Prioritat d'animacions	<input type="checkbox"/>		3,45%		
	Informació al HUD	<input checked="" type="checkbox"/>		3,27%		
	Millora d'atributs i equipament amb "monedes"	<input type="checkbox"/>	no farming ni levelling, només millores puntuals	3,02%		
	Gestió d'energia	<input type="checkbox"/>	nop	2,94%		
	Atacs Crítics	<input type="checkbox"/>	hi ha parries, però són per evadir	2,91%		
	Control amb comandament	<input checked="" type="checkbox"/>		2,74%		
	Stagger	<input checked="" type="checkbox"/>		2,27%		
	Equipament pesat	<input type="checkbox"/>		2,12%		
	Perspectiva 3D en tercera persona	<input type="checkbox"/>		2,09%		
Durabilitat de l'equipament	<input type="checkbox"/>	no equipament, i amb els charms no és del tot el mateix	0,62%			

Figura 6.5.2.4. Anàlisi resultant de la *souls-likeness* de Hollow Knight.
Font: Elaboració pròpia

En general, Hollow Knight és parcialment semblant als *Souls* en totes les categories. Alhora que les diferents mecàniques, dinàmiques i patrons de disseny definits, les diferents categories del set heurístic tenen nivells d'importància variable segons la modalitat del discurs genèric. Aquest és el cas del discurs popular dels *Soulslikes* on, generalment, es considera primer la dificultat, després el món del joc, i finalment es solen comparar les minúcies dels respectius sistemes de combat.

En aquest cas, la polèmica pot sorgir d'una satisfacció parcial de totes les categories, on es fa complicat determinar el nivell de satisfacció dels elements centrals genèrics, com és el cas de Hollow Knight que aconsegueix la seva pròpia identitat inspirat en molts dels elements que defineixen la identitat dels *Souls*.

7. Conclusions i reflexió

7.1. Discurs genèric circular

En començar la recerca es desconeixia la naturalesa multimodal del discurs que s'ha plantejat analitzar, i es tenien expectatives d'un discurs acadèmic obsolet, un discurs de disseny reductiu i obtús, i un discurs popular massa informal i inconsistent. Al final de l'anàlisi s'ha descobert, mitjançant metodologies òptimes per un anàlisi dels respectius discursos, que el discurs acadèmic està enmig d'un gran sorgiment dels estudis dels videojocs digitals en els últims anys, el discurs de disseny serveix de pont entre els altres dos, i al discurs popular és on es confronta la part més important del discurs genèric: la confrontació del mateix discurs per promoure evolucions fins a la consolidació del gènere en tota modalitat del discurs.

En analitzar els respectius discursos s'ha descobert una naturalesa quasi circular en la mateixa evolució d'aquests, on el discurs popular ha de confrontar el discurs de disseny influenciant-lo amb mitjans informals, alhora que aquest influencia el discurs acadèmic amb anàlisis formals i pragmàtics del medi. Es considera que completant aquest cercle d'influència es pot aconseguir una evolució consolidada del discurs genèric en qualsevol cas específic, tot i que la dissonància en formalitat i commensurabilitat dels discursos extrems ho fa difícil, donada la naturalesa reductiva i formulària del medi en el que es troba el discurs de disseny encaixat enmig.

Tot i que l'objectiu d'aquesta recerca no pretén evolucionar el discurs genèric dels videojocs, es considera que un anàlisi acadèmic del discurs popular ajuda a tancar aquest cercle discursiu i donar lloc a la resolució d'ambigüitats, i els mètodes emprats amb un anàlisi de la comunitat i una enquesta són apropiats per encarar la naturalesa incommensurable del discurs popular, i una manera d'aconseguir portar la influència de tots tres modes de discurs al discurs general.

7.2. La essència dels Souls

Els resultats obtinguts en aplicar l'enfocament metodològic al discurs genèric han proveït una nova perspectiva en les dinàmiques polèmiques o conflictives entre el

discurs popular i el de disseny, on diferents nivells de satisfacció parcial de totes les categories i respectives característiques establertes poden resultar en evolucions constructives de sengles discursos, o bé en taxonomies restrictives on s'intenta capturar la compleció o construir una fórmula d'un gènere. Tanmateix, un videojoc que s'adhereix a moltes de les parts d'aquesta fórmula sense innovar o satisfer algunes altres parts crucials fa un reconeixement automàtic de la fórmula, i es tatxa de còpia.

Resumidament, sembla que la millor manera de participar en el discurs genèric és amb un enfocament que no es centra en quins elements d'un videojoc són necessaris per aconseguir els mateixos resultats que uns altres, sinó en els valors o objectius que els altres videojocs segueixen per tal d'obtenir aquells resultats desitjats, i de quina manera es pot aconseguir.

Amb un anàlisi robust del discurs popular s'ha obtingut un model d'anàlisi dels videojocs mitjançant el qual es pot puntuar de manera precisa la similitud de diversos *Soulslikes*, i s'han respost les preguntes plantejades a l'inici d'aquest TFG. A més, les puntuacions finals obtingudes han validat el model d'anàlisi i metodologia de la recerca, demostrant la qualitat de "*Souls-likeness*" amb puntuacions perfectes als *Soulsborne*, inclús quantificant la desviació de *Sekiro* de la fórmula familiar de FromSoftware, i mantinguda al dia amb una puntuació també excel·lent per *Elden Ring*. Per l'altre costat, l'anàlisi dels *Soulslikes* també s'alineen amb els resultats esperats per part del discurs popular, i inclús amb el discurs de disseny.

Aquest model cobreix les tres categories principals que contenen diferents dinàmiques de la dificultat, patrons de disseny del món i mecàniques de combat, que junts formen una experiència difícil però justa, on el mestratge del joc per part del jugador es torna l'objectiu principal per sobre de la millora del personatge, inclús al detriment dels patrons de disseny i mecàniques habituals al gènere ARPG en la subversió de les expectatives i informació disposada al jugador, per tal de promoure més participació.

8. Referències

8.1. Bibliografia

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. JHU Press.

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Sage journals*.

Bothona, C., & Nesteriuk, S. (Desembre / 2021). *Jogos Soulslike: como a diversificação de contexto pode ajudar a consolidar o gênero*. Recollit de ResearchGate:
https://www.researchgate.net/publication/357256285_Jogos_Soulslike_como_a_diversificacao_de_contexto_pode_ajudar_a_consolidar_o_genero

Chandler, D. (1997). *An Introduction to Genre Theory*. Recollit de http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf

Clearwater, D. A. (2011). What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. *Dept. of New Media, University of Lethbridge*.

García, A. (2018). *Like y Lite: Juegos que se convierten en géneros*. Recollit de UveJuegos.com: <https://uvejuegos.com/articulo/Like-y-Lite-Juegos-que-se-convierten-en-generos/1041/6>

HBO. (2011). *Game of Thrones*. *Game of Thrones*.

Huremovic, M. (4 / Desembre / 2019). *Soulsborne genre and why we need it*. Recollit de 2Game: <https://2game.com/es/community/soulsborne-genre-and-why-we-need-it/>

Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. *University of Tampere, Finland*.

Macey, J. (2016). *Heuristics for Evaluating Video Games: A Two-Tier Set Incorporating*. *University of Tampere*.

Martin, G. R. (1996). *A Song of Ice and Fire*.

Mecheri, D., & Romieu, S. (2017). *Dark Souls. Beyond the Grave - Volume 1: Demons Souls - Dark Souls - Dark Souls II*. Toulouse: Third Éditions.

PlayStation Blog. (28 / Gener / 2022). *An interview with FromSoftware's Hidetaka Miyazaki*. Recollit de PlayStation.Blog: <https://blog.playstation.com/2022/01/28/an-interview-with-fromsoftwares-hidetaka-miyazaki/>

Rodríguez, V. (2019). La evolución de FromSoftware y su influencia. *Universitat Politècnica de València*.

Sherwood, J. (18 / Novembre / 2020). *Soulslike as a Genre*. Recollit de Jonathan Sherwood forum: <https://www.jonathonsherwood.com/post/soulslike-as-a-genre>

Simelane, S. (5 / Abril / 2022). *How Elden Ring Sales Compare to Previous FromSoftware Games*. Recollit de GameRant: <https://gamerant.com/elden-ring-fromsoftware-sales-comparison-dark-souls-sekiro/>

Terrasa, M. (8 / Juny / 2015). *La dificultad como motivación: subgéneros definidos por el reto en el videojuego contemporáneo*. Recollit de Academia: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47384200/La_difiultad_como_motivacion_subgeneros_definidos_por_el_reto_en_el_videojuego_contemporaneo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655296486&Signature=bH4Ge~ZJw6Khfiuq5JZMNpj8cubMxUgw7wrZXoyqH9ASGXGAUqFD83drwaxJ4xt

Wolf, M. J. (2001). *The Medium of the Video Game*. Texas: University of Texas Press.

Wood, A. (22 / Febrer / 2022). *What the hell is a Souls-like? Game devs break down FromSoftware's accidental genre*. Recollit de GamesRadar+: <https://www.gamesradar.com/what-is-a-souls-like-developers-explain/>

8.2. Ludografia

Armored Core (FromSoftware, 1997)

Bloodborne (FromSoftware, 2015)

Castlevania (Konami, 1986)

Dark Souls (FromSoftware, 2011)

Dark Souls II (FromSoftware, 2014)

Dark Souls III (FromSoftware, 2016)

Demon's Souls (FromSoftware, 2009)

DOOM (ID Software, 1993)

Echo Night (FromSoftware, 1998)

Elden Ring (FromSoftware, 2022)

Eternal Ring (FromSoftware, 2000)

Evergrade (FromSoftware, 2000)

Hollow Knight (Team Cherry, 2017)

King's Field (FromSoftware, 1994)

Lords of the Fallen (Deck13 Interactive, CI Games, 2014)

Metroid (Nintendo, 1986)

Monster Hunter (Capcom, 2004)

Nioh (Team Ninja, 2017)

Salt and Sanctuary (Ska Studios, 2016)

Sekiro: Shadows Die Twice (FromSoftware, 2019)

Shadow Tower (FromSoftware, 1998)

The Legend of Zelda (Nintendo, 1986)