

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCUELA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDÍA

**“La evolución de FromSoftware y su influencia
en los videojuegos y en el género RPG”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Víctor Rodríguez Díaz

Tutor/a:

José Luís Giménez López

GANDÍA, 2019

Resumen

FromSoftware, compañía japonesa que desarrolla videojuegos, ha experimentado una gran evolución y crecimiento durante la última década gracias a títulos como *Dark Souls*, *Bloodborne* o el reciente *Sekiro: Shadows Die Twice*, creados por el director Hidetaka Miyazaki. El presente trabajo de investigación tiene como objetivo recorrer la historia y desarrollo de la empresa, así como la trayectoria de su director creativo y mostrar cómo han influido en la industria del videojuego. También observamos los diferentes tipos de géneros como el Rol o la Acción, donde pueden enmarcarse los juegos que desarrolla esta compañía. Después se analizan los títulos más importantes y representativos de la empresa durante los últimos años y cuáles han sido sus influencias. Estableceremos unas pautas o características específicas que definirán el término *Souls-like*, un nuevo género procedente a partir del éxito de los últimos juegos de FromSoftware. Por último, se analizarán diferentes títulos como *Salt and Sanctuary* o *Hollow Knight* que se pueden considerar seguidores o imitadores del estilo de la compañía que vamos a analizar.

Palabras clave

Videojuegos, FromSoftware, Evolución, Rol

Abstract

FromSoftware, a japanese video game developer, has experienced a great evolution and growth during the last decade thanks to games such as *Dark Souls*, *Bloodborne* or the recent *Sekiro: Shadows Die Twice*, created by the director Hidetaka Miyazaki. This research work aims to cover the history and development of the company, as well as its creative director and show how they have influenced the industry. We also observe the different types of genres in video games such as Role or Action, where the company games can be framed. Afterwards, we analyze the most important and representative titles of the company in recent years and what have been their influences. We will establish a specific guidelines or characteristics that define the term *Souls-like*, a new genre coming from the success of the latest FromSoftware games. Finally, we are going to analyze different games such as *Salt and Sanctuary* or *Hollow Knight* can be considered as followers or imitators of the company's style that we are going to analyze.

Keywords

Video games, FromSoftware, Evolution, Role

ÍNDICE

1. Introducción	5
1.1. Presentación del tema	5
1.2. Justificación	5
1.3. Motivaciones	6
1.4. Objetivos principales y secundarios	6
1.5. Metodología	7
2. Estado del arte	8
2.1. La industria del videojuego	8
2.2. La evolución de FromSoftware	15
2.3. La figura de Hidetaka Miyazaki	20
3. Los géneros en videojuegos	22
3.1. Género Acción	24
3.2. Género RPG	25
3.2.1. Subgénero Acción-RPG	28
4. Juegos a tratar y sus referentes	29
4.1. <i>Demon's Souls</i> (2009)	29
4.2. <i>Dark Souls</i> (2011)	31
4.3. <i>Dark Souls II</i> (2014)	33
4.4. <i>Bloodborne</i> (2015)	34
4.5. <i>Dark Souls III</i> (2016)	37
4.6. <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i> (2019)	39
5. Influencia y características del nuevo género Souls-like	41
6. Juegos con influencias de FromSoftware	44
6.1. <i>Lords of the Fallen</i> (2014)	44
6.2. <i>Salt and Sanctuary</i> (2016)	45
6.3. <i>Nioh</i> (2017)	45
6.4. <i>The Surge</i> (2017)	46
6.5. <i>Hollow Knight</i> (2017)	46
6.6. Otras menciones	47
6.7. Tabla comparativa del género y futuro de la compañía	48
7. Conclusiones	50
8. Bibliografía	51

ÍNDICE DE FIGURAS

- Figura 1.** Evolución del sector de los videojuegos a nivel global (Requena, 2014)
- Figura 2.** Evolución de los videojuegos en las diferentes plataformas (Newzoo)
- Figura 3.** El mercado global de videojuegos por dispositivos en 2018 (Newzoo)
- Figura 4.** El mercado global de videojuegos por regiones en 2018 (Newzoo)
- Figura 5.** La cadena de valor en la industria de los videojuegos (abra games)
- Figura 6.** Logotipo de FromSoftware (LevelUp)
- Figura 7.** Hidetaka Miyazaki, presidente de FromSoftware (The Guardian)
- Figura 8.** Ejemplos de juegos de acción (Hobby Consolas)
- Figura 9.** Ejemplos juegos de Rol o RPG (IGN)
- Figura 10.** *The Witcher*, *Fallout* y *Dark Souls*, juegos ARPG (Hobby Consolas)
- Figura 11.** La portada de *Demon's Souls* en Europa (Vandal)
- Figura 12.** Portada del videojuego *Dark Souls* (3DJuegos)
- Figura 13.** Portada de *Dark Souls II* (3D Juegos)
- Figura 14.** Portada del videojuego *Bloodborne* (Fandom)
- Figura 15.** Portada de *Dark Souls III* (Vandal)
- Figura 16.** Portada de *Sekiro: Shadows Die Twice* (3D Juegos)
- Figura 17.** *Lords of the Fallen* (PlayStation)
- Figura 18.** *Salt and Sanctuary* (Nintendo)
- Figura 19.** *Nioh* (GameSpot)
- Figura 20.** *The Surge* (Xbox Games)
- Figura 21.** *Hollow Knight* (Band Camp)
- Figura 22.** *Momodora*, *Blasphemous* y *Dead Cells*, juegos estilo *Souls* (IGN)

ÍNDICE DE TABLAS

- Tabla 1.** Los juegos más importantes de FromSoftware (elaboración propia)
- Tabla 2.** Tabla comparativa del género *Souls-like* con juegos similares (elaboración propia)

1. Introducción

1.1. Presentación del tema

Durante las últimas décadas la industria de los videojuegos ha conseguido un crecimiento tan exponencial que ha terminado superando el éxito de sectores como el cine o la música (Rodríguez, 2016). El actual impacto del medio ha surgido gracias a las nuevas tecnologías, la creación de Internet y las ideas innovadoras para contar historias a través de productos interactivos. Todo esto ha repercutido en la creación de nuevos estudios en busca del éxito en el sector.

En este trabajo de investigación vamos a analizar la evolución de FromSoftware¹, una compañía japonesa que desarrolla videojuegos con más de 30 años de historia. La empresa empezó desarrollando programas informáticos para pasar después al sector del videojuego, donde se ha establecido como una de las más importantes y prolíficas del medio. Gran culpa del éxito recae en Hidetaka Miyazaki (Chinchilla, 2016), director y presidente de la entidad así como creador de los títulos de la saga *Souls* como *Demon's Souls*, *Dark Souls* o *Bloodborne*². Los géneros o tipos de videojuegos más importantes como el RPG o la Acción han servido de inspiración para crear la nueva fórmula *Souls-like*, relacionada con la compañía tras su éxito e influencia en el sector. La gran cantidad de obras y estudios que copian el estilo *Souls* también ha creado la necesidad de establecer un género propio.

Por tanto, el tema principal para este Trabajo Final de Grado se centra en la evolución y recorrido de la compañía FromSoftware y cómo ha influido en la industria y en el género RPG para terminar creando un género o estilo propio llamado *Souls-like*.

1.2. Justificación

El constante crecimiento de los videojuegos es una realidad, aunque en ocasiones la información que recibimos de las compañías es muy reducida o inexistente. La ausencia de conocimiento acerca del sector nos hizo pensar que sería un buen motivo para analizar la evolución y crecimiento de FromSoftware, una de las compañías y sagas de videojuegos más importantes de los últimos años que significa sinónimo de calidad.

Los videojuegos han creado un gran interés en el público y una necesidad de aumentar el conocimiento sobre este medio, los diferentes géneros o estilos de juegos que encontramos y, sobretodo, por la compañía japonesa que ha sido capaz de crear un estilo o género propio. Actualmente hay una gran cantidad de desarrolladoras nuevas que surgen con ideas innovadoras, mezclando e inspirándose en diferentes géneros. Estas obras tan variadas y diferentes muestran la falta de categorías para clasificar algunos títulos, dando la oportunidad de crear un nuevo género como el *Souls-like* (García, 2017). Esta nueva fórmula ha servido de inspiración para gran parte de la industria, con

¹ Sitio web oficial de FromSoftware: <https://www.fromsoftware.jp/ww/index.html>

² Títulos de FromSoftware: <https://www.fromsoftware.jp/ww/products.html>

juegos y estudios que copian o imitan algunas características. El universo de la saga *Souls* ha creado tal sentimiento de comunidad que me ha ayudado a elegir esta temática para mi trabajo de investigación.

1.3. Motivaciones

Mi gran afición por los videojuegos me surgió a partir de una edad muy temprana, ofreciéndome incontables horas de entretenimiento a través de una variedad de obras con estilos muy diferentes. En mi vida han ido llegando o desapareciendo algunas cosas, pero los videojuegos siempre han estado presentes.

Fue alrededor del año 2014 cuando observé en una tienda física de videojuegos la portada de uno de las obras que cambiaría mi percepción sobre el medio, la segunda entrega de *Dark Souls*. El interés que me provocó hizo que averiguara más acerca del título y terminara comprándolo al poco tiempo. Aquel videojuego me atrapó y me hizo experimentar algunas sensaciones que no había descubierto antes con ningún otro título, convirtiéndose entonces en una de mis compañías y sagas de videojuegos favoritas.

Mi afinidad con el estudio no se basó simplemente en jugar sus juegos más importantes, sino que me empujó a conocer más sobre su historia y su creador, Hidetaka Miyazaki. La influencia de la empresa les ha llevado a crear un propio estilo de juegos que ha sido copiado e imitado por otros muchos estudios en los últimos años.

Actualmente la compañía se ha convertido en una de las más aclamadas por parte del público y la crítica profesional de videojuegos. Estos motivos me ayudaron a decidir el tema de mi Trabajo Final de Grado, la evolución de la compañía durante su historia y la influencia que ha creado en el medio.

1.4. Objetivos principales y secundarios

El **objetivo principal** para este trabajo de investigación es:

- Recorrer la historia y evolución de la compañía FromSoftware y su director Hidetaka Miyazaki, así como mostrar su influencia en la actual industria de los videojuegos.

Los **objetivos secundarios**, relacionados con el objetivo general, son los siguientes:

- Mostrar el crecimiento del sector de los videojuegos durante las últimas décadas.
- Conocer algunos de los géneros de videojuegos más importantes como el RPG o la Acción y su variante Acción-RPG.
- Analizar las obras más representativas de la empresa japonesa y cuáles son sus influencias y referentes.

- Establecer unas características que definan el nuevo género de videojuegos *Souls-like* y su influencia en la industria.
- Observar algunos de los juegos y estudios que han seguido el estilo de FromSoftware y pueden considerarse integrantes de su género.

1.5. Metodología

La metodología empleada para la realización del presente trabajo consiste principalmente en la investigación y elaboración de información obtenida de diversos medios como libros impresos y digitales, trabajos académicos, revistas especializadas, artículos de opinión o reportajes en sitios web, datos de investigación, entrevistas e incluso a través de vídeos de Internet. La consulta se basa en información sobre la temática relacionada con la industria de los videojuegos, así como la compañía japonesa FromSoftware, sus juegos desarrollados y la influencia que han creado en otras compañías y juegos del medio, creando un género propio llamado *Souls-like*.

Por tanto, el trabajo de investigación se ha fundamentado en la consulta de información de una bibliografía seleccionada previamente. Una vez contrastada la información se ha redactado la memoria.

2. Estado del arte

2.1. La industria del videojuego

En la industria o sector del entretenimiento encontramos diversos medios culturales como pueden ser la televisión, la radio, el cine, el teatro, la música o los videojuegos. Según el exsecretario español de cultura Benzo (2017) en la Asociación Española de Videojuegos esta última industria cultural, el videojuego, no para de crecer continuamente y, además, está sirviendo de referencia para otros sectores creativos, ya que es el que mejor se está adaptando al mundo digital actual y desarrollando nuevos métodos de negocio para mantener este nuevo sector en auge.

Antes de definir la industria de los videojuegos y su crecimiento durante las últimas décadas, hay que establecer unos orígenes históricos sobre el medio y saber qué es y cómo surge el videojuego.

El **videojuego** es un software³ o programa electrónico de entretenimiento que podemos experimentar a través de una pantalla y con la interacción que nos ofrece un dispositivo de control o mando. Para poder ejecutar este juego virtual también necesitaremos un aparato electrónico que permita su funcionamiento. Por tanto, el jugador podrá interactuar con el mando y enviar órdenes al dispositivo principal para visualizar en la pantalla las acciones y movimientos de los elementos del juego (Rodríguez, 2016).

El origen de los videojuegos se puede ubicar a finales de la década de 1940 (Barbieri, 2018), después de la aparición de los primeros ordenadores tras la Segunda Guerra Mundial y con los primeros experimentos e investigaciones por parte de científicos como Alan Turing, quien desarrolló un simulador de ajedrez que no pudo llevarse a cabo por limitaciones técnicas.

El primer videojuego con gráficos digitales se llamaba *OXO* o *Nought and Crosses* (Mejías, 2019), creado por Alexander S. Douglas en 1952 y basado en el mítico tres en raya, aunque el juego sólo podía ser usado en la EDSAC (antigua computadora británica) de la Universidad de Cambridge. En 1958 apareció *Tennis for Two*, un simulador de tenis de mesa creado por William Higginbotham que no se llegó a patentar. Steve Russell, estudiante del MIT⁴, creó cuatro años después un juego de naves espaciales llamado *Spacewar!*, que fue considerado por muchos como el primer videojuego de la historia (López, 2014). Todos estos prototipos o experimentos que sólo estaban disponibles en universidades no llegaron a comercializarse, aunque servirían de inspiración para futuros trabajos.

Nolan Bushnell intentó comercializar *Computer Space* (1971), una versión de *Spacewar!* que resultaría ser un fracaso. Un año después el mismo Bushnell, con la recién fundada compañía de Atari, lanzó la máquina recreativa *Pong* (López, 2014), el videojuego que marcaría el despegue de la industria.

³ La palabra inglesa software está aceptada por la RAE y se refiere a los programas o aplicaciones electrónicas que pueden ser ejecutados en un ordenador.

⁴ El Instituto Tecnológico de Massachusetts, universidad privada fundada en 1861.

Ralph Baer desarrolló un proyecto que evolucionaría hasta convertirse en la primera consola doméstica de la historia en 1972, llamada Magnavox Odyssey (Barbieri, 2018). Cinco años más tarde, Atari también llevaría los videojuegos a los hogares con la aparición de la consola Atari 2600, que cosecharía un gran éxito. En esta época, informes de analistas sugerían que los videojuegos acabarían superando al cine y la música, ya que millones de consolas se habían instalado debajo de los televisores. «El negocio de los videojuegos se estaba expandiendo en un cinco por ciento al mes» (Donovan, 2018, p.105).

En 1978 aparecería uno de los juegos más importantes, *Space Invaders* (Requena 2014), que trajo una expansión de las máquinas arcade o *coin-op* y, además, fue el creador del género «matamarcianos» o shoot'em up⁵. El videojuego *Asteroids* (1979) siguió los pasos para crear un clásico que ofrecía una dificultad y jugabilidad extrema. En 1980 apareció el que sería la primera mascota y el mayor icono de la industria de los videojuegos, *Pac-Man* (Rodríguez, 2016).

Según Kent (2016) la década de 1980 se convertiría en la edad de oro de los videojuegos, estableciéndose alrededor de todo el mundo y recibiendo cada vez más ingresos. Los 70 y 80 fueron años dominados por las máquinas arcade, aunque en esta última década las máquinas domésticas empezaron a coger mucha fuerza. La llamada crisis del videojuego afectó a Estados Unidos y Canadá, mientras que en Japón surgían dos compañías: Nintendo con la famosa consola NES⁶ y SEGA con la Master System. También surgieron ordenadores personales domésticos como el Commodore 64 y las primeras consolas de bolsillo o portátiles como la Game Boy (1989). Diferentes consolas fueron surgiendo con mejoras gráficas y tecnológicas hasta la aparición de la popular consola PlayStation de Sony en 1994. No sería hasta 2002 cuando Microsoft entraría en la industria de las consolas con la Xbox. En la última década hemos podido experimentar la aparición de nuevos dispositivos portátiles como teléfonos o tabletas táctiles, así como sistemas tecnológicos de realidad aumentada o virtual para incorporar nuevas plataformas y sistemas en el sector de los videojuegos.

Como dice Levis (1997), el recorrido de los videojuegos también se puede construir a partir de los cuatro tipos de soportes tecnológicos o plataformas diferentes mediante los cuales podemos disfrutar los diferentes juegos, con características propias cada uno de estos sistemas:

- Las **máquinas recreativas** o arcade, destinadas en los salones recreativos o bares ofreciendo partidas rápidas y frenéticas. En los años 70 y 80 reinaron estos soportes hasta que se fueron imponiendo otras plataformas en los hogares.
- El **ordenador personal** o PC, soporte que ofrece otras posibilidades y actividades que no sean videojuegos. Puede llevar lector de CD, aunque cada vez coge más fuerza el formato digital.

⁵ Subgénero de videojuegos de disparos donde el jugador controla normalmente una nave espacial que dispara contra enemigos.

⁶ Consola Nintendo Entertainment System o Famicom lanzada en 1983.

- Las **videoconsolas** necesitan la conexión con un televisor y utilizan discos o cartuchos para ejecutar los juegos. Normalmente estos dispositivos tienen un coste menor que los ordenadores y están concebidos para jugar. Actualmente las consolas que encontramos en el mercado son las de Nintendo, Sony y Microsoft.
- Los **dispositivos portátiles** como móviles, tabletas y consolas disponen de su propia pantalla y nos permiten jugar en cualquier lugar. Estas plataformas han acercado la industria a mucho más público.

De manera resumida hemos podido ver cómo surgieron y evolucionaron los videojuegos hasta crear un mercado o negocio muy potente. Según Rodríguez (2016): «La industria del videojuego genera más dinero que las industrias del cine y de la música juntas» (p.91).

La **industria del videojuego** es un sector económico que incluye el desarrollo, la distribución y la venta de videojuegos y soportes para jugarlos, ofreciendo trabajo a más de 100.000 personas en todo el mundo. Este sector del ocio y la cultura se ha convertido en el segundo segmento de mayor crecimiento del sector de Medios de Comunicación y Entretenimiento, sólo superado por la publicidad en Internet (Requena, 2014).

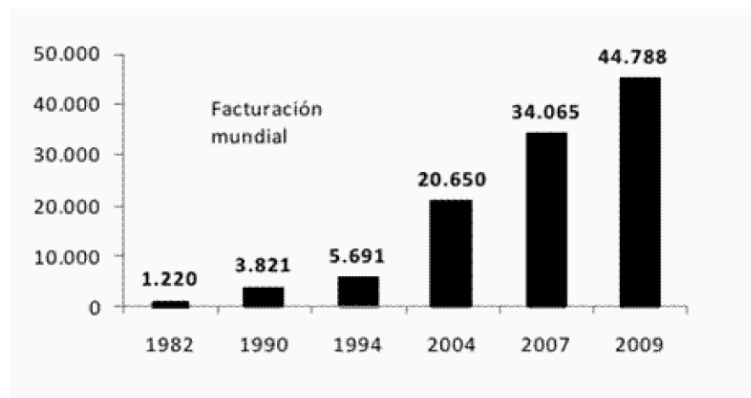


Figura 1 Evolución del sector de los videojuegos a nivel global (Requena)

Esta industria ha generado un crecimiento en los últimos años gracias, en gran parte, a los avances tecnológicos que han permitido crear productos de mayor calidad. En la figura 1 podemos ver la evolución del sector de los videojuegos durante las últimas décadas con una facturación a nivel mundial de 1.220 millones de euros en 1982 contra los 44.788 millones generados en 2009. El sector no ha dejado de crecer constantemente cada año, aunque uno de los momentos más importantes son los años 2000, cuando podemos apreciar un verdadero crecimiento.

Actualmente, el videojuego se sitúa como el mayor referente del entretenimiento global y representa una industria que tiene el mérito de haber generado 134.900 millones de dólares en 2018 con un crecimiento del 10,9%, según la compañía Newzoo (Warman, 2018). Durante los próximos años está previsto un crecimiento anual de 9,3%, alcanzando en 2021 los 174.000 millones de dólares

en el mercado mundial. Sólo el segmento de los Smartphone y las Tablet ha conseguido en 2018 generar 63.200 millones de dólares, el 47% del total y se prevé en 2021 un crecimiento hasta el 52% (DEV, 2018, p.15).

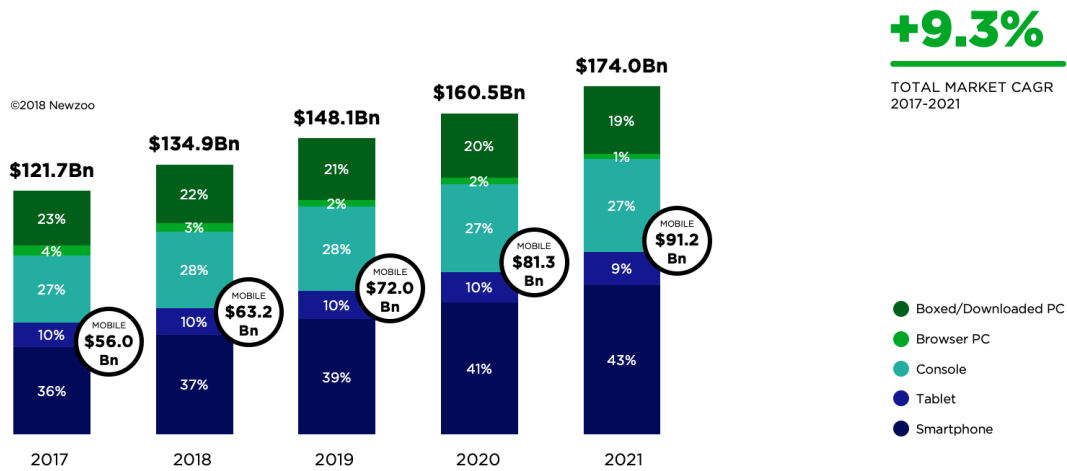


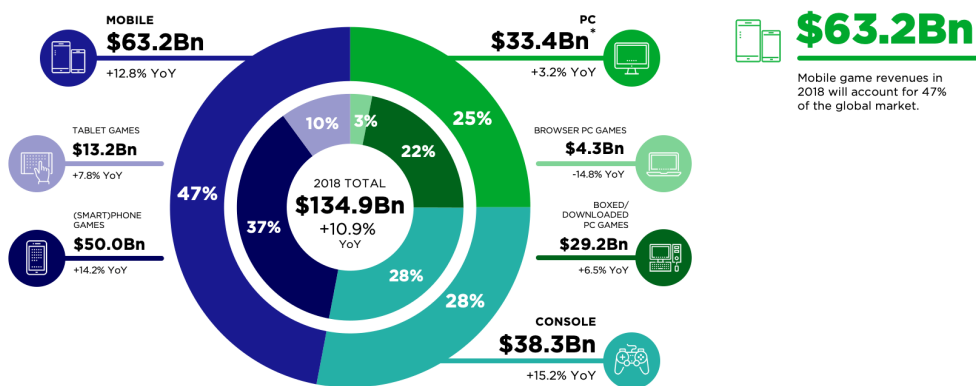
Figura 2 Evolución de los videojuegos en las diferentes plataformas (Newzoo)

El segmento del móvil ha reducido su crecimiento en 2018, mientras que las consolas son las que más han crecido este último año con un 15,2% a causa de los grandes resultados por parte de Sony, Microsoft y Nintendo. Con el surgimiento de juegos con el nuevo género *battle royale*⁷ como *Fortnite* o el auge de los eSports⁸, el mercado de los ordenadores también ha experimentado un crecimiento. En el segmento de las consolas y los ordenadores el negocio de contenidos digitales se ha convertido en la principal vía de ingresos con el 76% de las ventas. (Ver figura 2 y 3)



2018 GLOBAL GAMES MARKET

PER DEVICE & SEGMENT WITH YEAR-ON-YEAR GROWTH RATES



*Due to rounding, browser PC games (\$4.3Bn) and boxed/downloaded PC games (\$29.2Bn) add up to \$33.4Bn.

Source: ©Newzoo | October 2018 Quarterly Update | Global Games Market Report
newzoo.com/globalgamesreport

Figura 3 El mercado global de videojuegos por dispositivos en 2018 (Newzoo)

⁷ Es un género de videojuegos de supervivencia donde sólo puede ganar un jugador.

⁸ Son competiciones de videojuegos entre jugadores profesionales, creando eventos de gran popularidad.

Según el DEV (2018) la región que más ha recaudado en 2018 es la de Asia y el Pacífico, generando 66.200 millones de dólares con un 49% del mercado global. La gran base de jugadores de esta región se basa en los juegos para dispositivos móviles. El mayor mercado mundial de videojuegos se encuentra en China con unos ingresos de 34.400 millones de dólares, mientras que Estados Unidos le sigue en el segundo puesto del mercado mundial con 31.535 millones. Norteamérica es la segunda región con un 25% del mercado mundial y Europa, Oriente Medio y África la tercera con un 22%. España se sitúa como el cuarto mercado europeo y noveno mundial con 2.202 millones. (Ver figura 4)

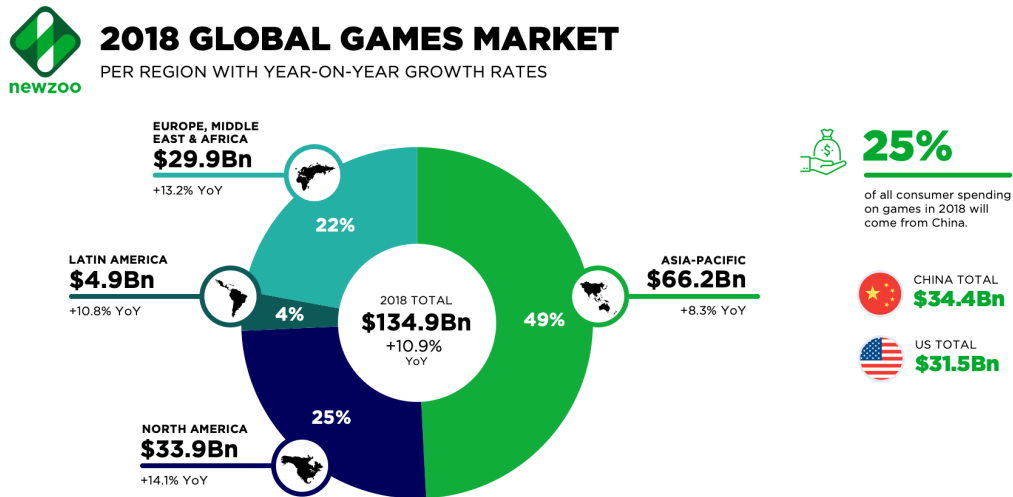


Figura 4 El mercado global de videojuegos por regiones en 2018 (Newzoo)

Toda esta información previa nos permite entender el mercado de los videojuegos y cómo se crean oportunidades de negocios para las diferentes empresas de la industria. La creación de un videojuego se trata de un producto de consumo y su objetivo es ganar dinero con las ventas después de añadirle valor con cada una de sus etapas de creación, superando la inversión inicial. Aquí entra la **cadena de valor** de los videojuegos, que se trata de las diferentes actividades empresariales que generan valor a un producto. (Ver figura 5)

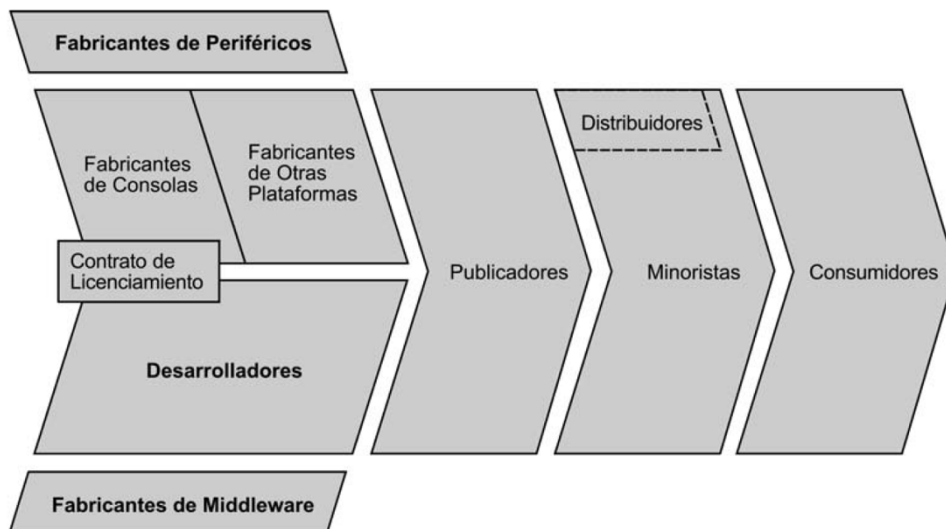


Figura 5 La cadena de valor en la industria de los videojuegos (abra games)

En las primeras etapas de la cadena podemos encontrar a los **desarrolladores** o creadores de software o videojuegos. Estas empresas poseen una idea propia o externa para encargarse del diseño creativo, el guion argumental, la programación o la tecnología (consola, PC, dispositivos móviles) que se va a usar, desde el concepto inicial hasta el producto final. Algunas de estas empresas se especializan en una tipología de juegos, otras en portar juegos a otros sistemas, en traducir a otros idiomas, etc. Esta etapa se puede llevar a cabo por parte de un pequeño grupo de individuos o por grandes empresas formadas por varios equipos profesionales como: diseñadores, programadores, artistas, guionistas, músicos, directores, etc. Los desarrolladores de videojuegos se clasifican en varias categorías como (Requena, 2014):

- Las **desarrolladores internos y First Party**: Las distribuidoras de juegos mantienen desarrolladores internos o estudios. Estos equipos de desarrollo suelen tener más libertad en cuanto al contenido del juego. Se llama desarrollador principal o First Party cuando un equipo de desarrollo trabaja para un fabricante de consolas con juegos en exclusiva, como los estudios internos de Nintendo (Monolith Soft o Retro Studios), Sony (SCE Japan Studio o Naughty Dog) o Microsoft (343 Industries o Rare).
- Los **desarrolladores Third-Party** o de terceros: Las distribuidoras de videojuegos suelen pagar a las desarrolladoras para que creen títulos para una o varias plataformas, siendo la distribuidora la que se encarga de financiar el proyecto y estableciendo entre ambas partes cómo será el contenido del juego. Estas empresas que desarrollan juegos y trabajan para otros suelen ser equipos pequeños que contraen riesgos con cada proyecto. Normalmente los juegos de estas compañías se lanzan para varios sistemas o consolas, también conocidos como multiplataformas. La mayoría de empresas del sector son Third-Party: Activision, Electronic Arts, Square Enix, Capcom, Ubisoft, etc.
- Los **desarrolladores independientes** o *indie*: Suelen ser pequeños equipos de desarrollo de juegos que no pertenecen a ninguna distribuidora, sin el gran presupuesto que pueden conseguir otras desarrolladoras. Suelen distribuir sus propios juegos con el financiamiento de publicidad en Internet. Con los bajos presupuestos pueden coger mayores riesgos en sus desarrollos e intentar innovar para poder conseguir un mayor éxito. Con el nuevo mercado, el fenómeno de los *indie* ha resurgido gracias a las plataformas móviles y digitales.

Al igual que encontramos varios tipos de desarrolladores también hay tipos de desarrollos en videojuegos como los **Triple A** o *indies* (Rodríguez, 2016). Los videojuegos AAA suelen ser comercializados por distribuidoras importantes y tienen un desarrollo con un alto presupuesto, mientras que los *indies* no poseen grandes presupuestos y no tienen apoyo de distribuidores. También encontramos los Triple-I, juegos independientes que intentan conseguir un presupuesto Triple A.

En la misma etapa de la cadena de valor se encuentran los **fabricantes de consolas** (Requena, 2014) con Sony, Nintendo y Microsoft dominando el

mercado. También existen otros fabricantes de plataformas como los ordenadores, los dispositivos móviles, etc. Los fabricantes de periféricos se encargan de desarrollar elementos como pantallas, ratones, mandos, cascos y otros dispositivos para crear la mejor experiencia posible en un videojuego. Los fabricantes de middleware crean herramientas informáticas importantes para el desarrollo de videojuegos que ayudan a implementar motores gráficos, físicas, animaciones, inteligencia artificial, etc.

Según Requena (2014) la segunda etapa está formada por los **publicadores**, *publishers* o editores. Se encargan de que los desarrolladores elaboren el concepto hasta el producto final y así llegar al consumidor. Aparecen labores como la organización del desarrollo, el marketing del título, la financiación, los precios y las relaciones con los distribuidores. En la tercera etapa de la cadena se integran los **distribuidores** o minoristas, que suelen ser también editoras en la actualidad. Se encargan de la distribución de los videojuegos desarrollados de forma interna o externa, la comercialización y la publicidad. Son el último paso antes de que el producto llegue a los **consumidores**, esas personas que van a comprar el videojuego y son la retribución económica que vuelve a cada etapa de la cadena de valor.

En los últimos años, los videojuegos han conseguido liderar la industria del entretenimiento dejando los ingresos relacionados con el hardware⁹ y centrándose en la creación de nuevos contenidos y servicios digitales. El modelo tradicional de negocio en la distribución de los videojuegos en formato físico está cambiando hacia un modelo digital a través de Internet. Algunas empresas distribuidoras de productos digitales son: las *app stores*¹⁰ de móvil (iTunes o Google Play), las tiendas digitales en PC (Steam, Origin, Epic Games) o las de consolas (Microsoft Store, PlayStation Store o Nintendo eShop). Con estos nuevos métodos hay más facilidades y posibilidades de acceder al mercado de los videojuegos para pequeños estudios de desarrollo *indie* (Arnedo, 2016).

Por otro lado, han surgido nuevos modelos de **monetización** en el sector como los videojuegos accesibles a través de una suscripción mensual o anual. Los sistemas de DLC o expansiones en los videojuegos llevan tiempo existiendo y tratan de añadir nuevo contenido a un juego que ya está disponible a través de una cantidad de dinero. En juegos para móviles o navegadores web encontramos precios muy baratos o gratuitos donde se integra la publicidad dentro del mismo producto. Otro modelo que ha cogido fuerza es el *Free to Play*, juegos gratuitos con todo el contenido disponible. Sin embargo, dentro de estos juegos solemos encontrar micropagos (pequeños desembolsos de dinero) de dos tipos: uno para conseguir nuevos recursos sin afectar la evolución del juego y otro llamado *Pay to Win* que afecta mejorando la experiencia (Requena, 2014).

Por tanto, podemos ver cómo ha evolucionado la industria de los videojuegos durante los años hasta consolidar un mercado que seguirá creciendo en el futuro. Hemos visto el proceso del videojuego desde el desarrollador hasta el consumidor, así como los diversos negocios actuales.

⁹ El hardware hace referencia a la parte física de sistemas electrónicos como móviles, consolas u ordenadores.

¹⁰ Las diferentes tiendas digitales en dispositivos móviles para conseguir aplicaciones.

2.2. La evolución de FromSoftware

FromSoftware, Inc. es una compañía **desarrolladora** de videojuegos japonesa conocida por crear títulos como *King's Field*, *Armored Core*, *Demon's Souls*, *Dark Souls* o *Bloodborne*. El estudio nipón tiene más de treinta años de historia, donde ha crecido y evolucionado hasta convertirse en una de las empresas más importantes e influyentes en la industria actual de los videojuegos (Pineda, 2019).



Figura 6 Logotipo de FromSoftware (LevelUp)

La empresa fue fundada por **Naotoshi Zin** el 1 de noviembre de 1986, estableciendo sus oficinas principales en el edificio Ichigo Sasazuka de Shibuya-ku en Tokio, aunque actualmente disponen de unas segundas instalaciones en Fukuoka. En sus orígenes la compañía se dedicaba a desarrollar software informático de aplicación comercial para empresas de diferentes índoles. El 21 de mayo de 2014 Kadokawa Shōten, famosa editorial japonesa de manga, adquirió el 80% de las acciones de FromSoftware y pasó a formar parte de la imponente matriz Kadokawa Corporation. En la actualidad la empresa cuenta con más de 280 trabajadores en diferentes labores del desarrollo de sus juegos. El fundador de la compañía lideraría la mayoría de los proyectos y estaría al frente durante 28 años como presidente (Sánchez, 2018).

La saga de juegos *Wizardry*, creada por la desarrolladora Sir-Tech, fue uno de los motivos de la entrada de la compañía nipona en la industria y se convertiría en una gran influencia para sus futuros juegos. En 1994 comenzaron su aventura como desarrolladores de software en el mercado de los videojuegos con su primer título, *King's Field*. El lanzamiento de la consola PlayStation de Sony en Japón fue una oportunidad para la salida del título, un RPG¹¹ o *dungeon crawler*¹² en 3D y primera persona creado por Naotoshi Zin, CEO¹³ de la compañía, y desarrollado por un pequeño equipo. El juego no salió del país del sol naciente, aunque funcionó bien en ventas debido a los escasos títulos del mismo estilo en la consola de Sony (Herrera, 2015).

¹¹ Rol o RPG (Role Playing Game) es un género de videojuegos donde el jugador interpreta el papel o rol de un personaje.

¹² Género de aventura y exploración basado en la superación de mazmorras con enemigos para avanzar en los niveles.

¹³ El Chief Executive Officer (CEO) de una empresa se refiere al Director Ejecutivo o máximo responsable de la entidad.

Sólo un año más tarde llegaría la secuela *King's Field II* (1995) con un lanzamiento al mercado occidental por parte de ASCII en Norteamérica y SCEE en Europa, mostrando el primer acuerdo entre FromSoftware y Sony. En 1996 llegó *King's Field III* para cerrar la trilogía en la consola PlayStation, título que apareció en Japón y en Norteamérica, de nuevo, gracias a la distribuidora ASCII, mientras que en esta ocasión no aparecería en Europa (Sánchez, 2018).

La compañía desarrolló y lanzó en 1997 una nueva IP¹⁴, ***Armored Core***, afrontando una nueva temática, los *shooter*¹⁵ de acción en tercera persona con mecas (grandes vehículos controlados por pilotos). El videojuego fue distribuido por parte de Sony en Norteamérica y Europa, cosechando un éxito que derivaría en dos expansiones llamadas *Project Phantasma* y *Master of Arena*. Esta saga supuso la auténtica llegada de FromSoftware a occidente (Herrera, 2015).

En 1998 apareció un sucesor de las típicas mazmorras de *King's Field* con una ambientación más oscura, ***Shadow Tower***. El título llegó al mercado Norteamericano gracias a la filial americana de ASCII, Agetec. El éxito de esta entrega permitió que lanzaran una secuela años más tarde, *Shadow Tower Abyss*, para PlayStation 2 con un estilo renovado. Un momento importante fue la entrada de FromSoftware en los videojuegos de terror con el título ***Echo Night*** (1998), el cual llegaría a Norteamérica gracias a Agetec. Un año después apareció la secuela *Echo Night 2: The Lord of Nightmares* que no llegó a salir de Japón, al contrario que *Echo Night: Beyond* (2004), la tercera parte de la saga de terror, que sería la única en llegar a Europa. En 1999 también aparecerían *Spriggan: Lunar Verse* como adaptación del manga y el juego de combate con mechas, *Frame Gride*, para Dreamcast (Sánchez, 2018).

Con el lanzamiento de PlayStation 2 en el año 2000 aparecieron ***Eternal Ring*** y ***Evergrade*** (Herrera, 2015), títulos que volvieron a los orígenes y uno de los géneros que mejor conoce la compañía, los RPG de acción, llegando al mercado europeo a través de Crave Entertainment. Mientras que el primero acabaría saliendo en formato digital para PlayStation 4 como un clásico, el segundo tendría una secuela, *Evergrade II* o *Forever Kingdom* en Norteamérica, la cual no llegaría a Europa. Otro título de salida con la consola PS2 fue *Armored Core 2*, un nuevo título de la saga que saldría en Norteamérica con muy buenas valoraciones y que recibiría una expansión que llegó a Europa, *Another Age*.

En 2001 resurgió con *King's Field IV* una de las sagas más importantes de la compañía, que sería el último título principal de la franquicia consiguiendo una distribución internacional, aunque años más tarde aparecieron dos nuevas entregas en la consola portátil de Sony, PlayStation Portable. FromSoftware no se quedaba estancada en un mismo género y ha ido variando sus títulos para ofrecernos nuevas obras como ***Lost Kingdoms*** (*Rune* en Japón), un RPG de acción con cartas publicado por Activision para la consola GameCube de Nintendo. El título tuvo una secuela, *Lost Kingdoms II*, que no llegó al mercado de Occidente. En 2002 *Armored Core 3* continuaría la serie de mechas con una nueva exclusividad en PS2, juego que recibió varias expansiones como *Silent*

¹⁴ Propiedad Intelectual, *Intellectual Property* en inglés, se refiere a una nueva saga o conjunto de videojuegos.

¹⁵ Género de videojuegos de acción centrado en disparar y matar enemigos.

Line, *Nexus*, *Nine Breaker* o *Last Raven*. Ese mismo año se lanzó el juego de acción *Murakumo: Renegade Mech Pursuit* para la consola Xbox de Microsoft, que se distribuyó a Norteamérica de la mano de Ubisoft. *Metal Wolf Chaos* (2004), un título con la misma temática y que no salió fuera de Japón, aparecerá este 2019 con una nueva versión renovada (Pineda, 2018).

En 2002 apareció una de las obras más laureadas y con mejores críticas del estudio japonés, **Otogi: Myth of Demons** (Sánchez, 2018). El título *hack and slash*¹⁶ fue exclusivo de la consola Xbox y distribuido por SEGA con una gran acogida por la prensa y jugadores de videojuegos fuera de su territorio. Un año después llegó la secuela llamada *Otogi 2: Immortal Warriors*. Estos títulos se inspiraron en otros exponentes del género como *Onimusha*, *Ninja Gaiden* o *Devil May Cry*. FromSoftware compró en 2004 los derechos de la saga **Tenchu** a Activision, juegos de acción y sigilo que narran la historia de unos ninjas rodeados de una oscura ambientación que servirían de inspiración para futuros títulos de la compañía (Pineda, 2018).

En 2004 siguieron con **Kuon**, título con temática de terror que fue desarrollado y distribuido por la propia FromSoftware y que terminaría llegando al mercado europeo. Con esta obra empezaban a mostrarnos algunas características que marcarían el estilo de la compañía en el futuro: el diseño de niveles, una gran ambientación y la exigencia o dificultad en sus videojuegos. En 2005, 2006 y 2007 la compañía desarrolló junto con Banpresto (filial de Namco Bandai) las tres primeras entregas de *Another Century's Episode*, una saga de juegos de acción con mecas (Sánchez, 2018). La séptima generación de consolas se inició con *Enchanted Arms* (2006), un RPG japonés con combates tácticos que llegaría a los sistemas de Xbox 360 y PlayStation 3, publicados por Ubisoft en Occidente. Este juego es una muestra más de que la compañía se atreve con todo tipo de desarrollos. Durante esos años también desarrollaron entregas para dispositivos móviles y consolas portátiles como la Nintendo DS o PlayStation Portable.

La primera aparición de **Hidetaka Miyazaki** (Sánchez, 2018) como director fue con el título *Armored Core 4* (2006), que supondría el salto de generación para la saga de los mecas en PS3. En cambio, la quinta entrega de *Armored Core* en 2012 estaría a cargo de un equipo diferente. También se lanzó como exclusiva para Xbox 360 otro juego de acción llamado *Chromehounds*. En 2009 apareció *Ninja Blade*, otro *hack and slash* para la consola Xbox 360 y para PC que no llegó a destacar especialmente (Pineda, 2018).

La compañía tenía la idea de un proyecto que llevaba varios años sin prosperar, un juego que sería un sucesor espiritual de la saga *King's Field* y recibiría el apoyo de Sony Interactive Entertainment Japan Studio, la división principal de Sony en Tokio, que también colaboraría con FromSoftware en futuros proyectos. Con Miyazaki al mando como director, **Demon's Souls** (2009) se convertiría en una de las grandes obras de la generación perfeccionando la esencia de la compañía (Sánchez, 2018). Un RPG de acción con alma de *dungeon crawler* y una mezcla de dificultad casi sádica, fantasía medieval y misterio que Sony distribuyó de forma exclusiva para PS3 en Japón y algunos países asiáticos. La

¹⁶ Se refiere al estilo de combate y jugabilidad usado en un videojuego. Normalmente son juegos de acción en tercera persona con batallas frenéticas.

fama e interés del título fue aumentando de manera progresiva y sin hacer mucho ruido, hasta que las buenas críticas y las innovaciones que ofrecía ayudaron a que el público empezara a importarlo desde Japón. Sony desconfió de las posibilidades del título en Occidente y consideró que no cosecharía éxito fuera de Asia, un grave error del cual se arrepentirían. El máximo responsable de Sony, Sushei Yoshida, admitió: «Infravaloramos su calidad y, siendo honestos, los medios japoneses hicieron lo mismo». En el E3¹⁷ de 2009 se anunció que Atlus USA se encargaría de distribuir *Demon's Souls* en Norteamérica, un movimiento que cambiaría la historia de FromSoftware. A partir de aquí, con el lanzamiento de la versión americana, las ventas del videojuego empezaron a crecer hasta conseguir un nuevo hito en 2010, cuando Namco Bandai Games comunicó que habría una nueva edición para el mercado de Europa y Australia. El título ganó el año de su lanzamiento varios galardones de medios prestigiosos como RPGamer, Gametrailers o Gamespot, así como un premio en los Japan Game Award 2009 (Pineda, 2017).

Después del éxito cosechado con *Demon's Souls* la editora Namco Bandai llegó a un acuerdo con la compañía japonesa para traer tres títulos más. Debido a que los derechos de la obra de Miyazaki pertenecían a Sony, FromSoftware tuvo que crear una nueva franquicia llamada inicialmente con el nombre en clave Project Dark y que terminaría llamándose **Dark Souls** (2011), un RPG de acción en tercera persona con una ambientación oscura y una dificultad endiablada que se lanzaría para PS3 y Xbox 360 (Brenlla, 2017). Esta obra supondría la consagración y lanzadera de la compañía en la industria con unas críticas envidiables por parte de los jugadores y la crítica, situándose en el número 12 de los mejores RPG de todos los tiempos, según el medio IGN. El título logró en apenas un mes vender 1,5 millones de unidades en todo el mundo. El juego recibiría una nueva entrega con más contenido, así como una remasterización¹⁸.

2014 fue un año que marcó el futuro de la compañía, cuando Kadokawa Corporation se convirtió en propietaria de FromSoftware después de adquirir el 80% de las acciones. Otra decisión empresarial apareció con el cambio en la presidencia, siendo Hidetaka Miyazaki ascendido al cargo de presidente. Ese mismo año continuó la afamada saga con **Dark Souls II**, aunque en esta ocasión Miyazaki estaría como supervisor del proyecto (Sánchez, 2018). Mientras que la crítica profesional puntuó la obra con notas muy elevadas, el público general tuvo opiniones más divididas debido, en gran parte, a la ausencia del director creativo, siendo considerada la peor entrega de la serie. Una nueva edición apareció con nuevo contenido y mejoras para un título inicial que consiguió vender 2,5 millones de unidades en todo el mundo en menos de un año.

Después de lo sucedido con *Demon's Souls*, Sony quiso enmendar su error y empezó a trabajar en una nueva IP y colaboración entre FromSoftware y Japan Studio llamada Project Beast en sus inicios. En 2015 se lanzó **Bloodborne** como exclusivo de PS4, una entrega más centrada en la acción y con una nueva ambientación gótica que recibió muy buenas críticas y superó las ventas esperadas con un millón de copias vendidas en sus primeras semanas.

¹⁷ El evento de videojuegos más importante de la industria celebrado en la ciudad de Los Ángeles y donde se exponen las novedades.

¹⁸ Es un proceso para mejorar el aspecto técnico y que suele aparecer en nuevas plataformas.

Hidetaka Miyazaki volvió con **Dark Souls III** (2016) para terminar la franquicia RPG de acción medieval y fantástica en PS4, Xbox One y PC (Chinchilla, 2016). La tercera entrega fue un éxito para la crítica y considerada como un digno final de la saga *Souls*. Se trata del juego de Namco Bandai que más rápido ha vendido en la historia con más de 3 millones de copias en todo el mundo en menos de dos meses. **Déraciné** (2018) es un juego de realidad virtual exclusivo de Playstation VR desarrollado en colaboración con Japan Studio. En 2019 aparece **Sekiro: Shadows Die Twice**, un juego de acción ambientado en el Japón feudal y distribuido por Activision para PS4, Xbox One y PC. La nueva IP ha recibido buenas críticas y arrasa en ventas con 2 millones en 10 días (González, 2019).

Según Pineda (2018) en el portal web Akihabara Blues: «Si hay un rasgo característico con el que todos estamos de acuerdo al hablar de From Software, no es otro que su atracción por la oscuridad». Se puede afirmar que las tres grandes franquicias de la historia de la compañía han sido *King's Field*, *Armored Core* y *Dark Souls*. Con estos títulos han demostrado que son capaces de afrontar todo tipo de proyectos con unos resultados más que recomendables.

Aunque la compañía se ha dado a conocer gracias a sus últimos lanzamientos como los *Dark Souls*, *Bloodborne* o *Sekiro: Shadows Die Twice*, hay que reconocer el gran recorrido y la cantidad de títulos que ha desarrollado. Según Pineda (marzo de 2019) en GTM: «Aunque no lo parezca, FromSoftware es uno de los estudios más polifacéticos del siglo XXI» (p.35). A continuación podemos observar una tabla con algunos de los juegos más importantes de la empresa clasificados en orden de lanzamiento y en las plataformas correspondientes.

Año	Videojuego	Plataforma
1994	<i>King's Field</i>	PlayStation
1995	<i>King's Field II</i>	PlayStation
1996	<i>King's Field III</i>	PlayStation
1997	<i>Armored Core</i>	PlayStation
1999	<i>Echo Night y Shadow Tower</i>	PlayStation
2000	<i>Eternal Ring y Evergrace</i>	PlayStation 2
2001	<i>King's Field IV</i>	Playstation 2
2002	<i>Armored Core 3 y O togi</i>	PS2 y Xbox
2003	<i>Tenchu: Wrath of Heaven</i>	PlayStation 2
2004	<i>Kuon</i>	PlayStation 2
2006	<i>Armored Core 4</i>	PlayStation 3
2009	<i>Demon's Souls</i>	PlayStation 3
2011	<i>Dark Souls</i>	PS3 y Xbox 360
2012	<i>Armored Core 5</i>	PS3 y Xbox 360
2014	<i>Dark Souls II</i>	PS3, Xbox 360 y PC
2015	<i>Bloodborne</i>	PlayStation 4
2016	<i>Dark Souls III</i>	PS4, Xbox One y PC
2018	<i>Déraciné</i>	PlayStation VR
2019	<i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	PS4, Xbox One y PC

Tabla 1 Los juegos más importantes de FromSoftware (elaboración propia)

2.3. La figura de Hidetaka Miyazaki

Cuando hablamos de la compañía desarrolladora de videojuegos FromSoftware es inevitable no pensar en el elemento de mayor importancia en sus obras más recientes, **Hidetaka Miyazaki**. El director creativo ha conseguido alzar a la compañía nipona y colocarla entre las grandes creadoras de la industria en apenas una década. Actualmente es presidente de la entidad y director de las obras más importantes, aunque sus orígenes fueron muy distintos.

La historia de Miyazaki es un tanto peculiar e inspiradora debido a sus inicios humildes, ya que procede de una familia extremadamente pobre en la prefectura de Shizuoka en Japón. Desde una temprana edad sintió una gran curiosidad por la lectura, aunque la mala situación económica de sus padres le obligaba a pedir libros prestados en la librería de su localidad. La literatura que examinaba solía tener una complejidad superior para alguien de su edad, así que la mayoría de sus lecturas no las terminaba de comprender. Así desarrolló parte de su imaginación, creando a través de su mente los contenidos que no comprendía. Esta capacidad le sirvió en un futuro para desarrollar sus videojuegos. En esta etapa ya aparecen inspiraciones y referentes para sus futuras obras con los libros de «elige tu propia aventura» como *Sorcery!* o la saga *Fighting Fantasy*, creada por Steve Jackson e Ian Livingston, y los juegos de rol como *Dungeons & Dragons*. El propio creativo comentó que, cuando era niño, nunca tuvo ambiciones ni sueños (Hernández, 2017).



Figura 7 Hidetaka Miyazaki, presidente de FromSoftware (The Guardian)

Cuando estudiaba la carrera de Ciencias Sociales en la Universidad de Keiō empezó a considerar la posibilidad de trabajar en un estudio de desarrollo, aunque después de graduarse empezó a trabajar para la empresa **Oracle Corporation**. Entonces apareció un videojuego que convenció a Miyazaki y renació su interés por la industria, queriendo crear su propio juego. En 2001 apareció *ICO*, obra creada por el estudio Team ICO, dirigida por Fumito Ueda y publicada por Sony Computer Entertainment, con la que se daría cuenta que los videojuegos son una forma de contar historias similar a la de los libros. Cambiaría su carrera para iniciarse como programador y diseñador de videojuegos, aunque su falta de experiencia impidió que muchos estudios se fijaran en su talento. Finalmente logró entrar en la compañía **FromSoftware**, donde empezó a trabajar en 2004 como diseñador en el desarrollo de *Armored Core: Last Raven*. Fue en 2006 cuando tuvo la oportunidad de ponerse al frente de un proyecto como director con la cuarta entrega principal de la saga *Armored Core*, título de acción y combate con mecas ambientada en el futuro (Chinchilla, 2016).

Cuando Miyazaki conoció el proyecto *Demon's Souls*, un nuevo videojuego RPG de acción con ambientación de fantasía medieval y que la compañía consideró como un fracaso desde el inicio, se emocionó y se ofreció para ayudar en el desarrollo en el que sería el director. Esa fue su oportunidad de tomar el control y transformar gran parte del proyecto en lo que quería plasmar en un videojuego. La esencia de sus obras son un reflejo de sus propias vivencias, como la dificultad que compara con el mundo real, donde la sociedad es un entorno duro y hostil. En una época donde los videojuegos se estaban haciendo más accesibles y fáciles para el público general, Miyazaki nos propuso un reto exigente basado en el ensayo y error del jugador hasta corregir sus fallos. El boca a boca de los jugadores glorificó el trabajo de la compañía y Hidetaka Miyazaki conseguiría hacerse un hueco en la industria de los videojuegos.

Todo cambiaría en 2011 (Herrero, 2015) cuando se lanzó al mercado *Dark Souls*, la joya de la corona de la compañía y una de las obras más laureadas de todos los tiempos. Miyazaki, inspirado en obras como la saga *Dragon Quest*, *King's Field*, el manga *Berserk* o la arquitectura occidental, llevó a cabo lo que realmente quiso conseguir con la entrega anterior e intensificar las emociones que quería transmitir. Pocos títulos han sido capaces de conseguir una identidad tan propia e instaurar un referente para otros estudios y videojuegos del sector.

En 2014 FromSoftware experimentó cambios internos que permitieron el ascenso de Miyazaki como director tan sólo una década después de que hubiera entrado en la compañía japonesa (Hernández, 2017). Ese mismo año apareció *Dark Souls II*, proyecto en el que Miyazaki estuvo como supervisor y donde se nota la ausencia del creativo en algunos aspectos, aunque sigue manteniendo la misma fórmula de la saga. En paralelo se embarcó en la dirección de un nuevo proyecto llamado *Bloodborne* (2015), título que evolucionó hacia un combate más enfocado en la acción con influencias de las terroríficas novelas de H.P. Lovecraft. Masaaki Yamagiwa, productor de *Bloodborne*, explica: «La filosofía de nuestro estudio es que todo pasa por Miyazaki. Todos los departamentos son supervisados por él». En 2016 regresaría para dirigir la última entrega de la saga, *Dark Souls III*, obra que continúa con el estilo de la compañía y absorbe todo su trabajo previo para seguir perfeccionando la fórmula. El último título que ha dirigido Miyazaki este mismo 2019 ha sido *Sekiro: Shadows Die Twice*, una evolución hacia la acción con una ambientación del Japón feudal.

Hidetaka Miyazaki recibió en los Golden Joystick Awards 2018 el premio honorífico a la Trayectoria, recogiendo el galardón acompañado de Jackson y Livingston, dos de sus mayores influencias, a modo de homenaje. Según Sucasas (2018) en su entrevista a Miyazaki para el medio digital Xataka: «es uno de los mayores creadores del siglo XXI. Y, seguramente, el gran revolucionario del videojuego contemporáneo».

Tanto FromSoftware como Hidetaka Miyazaki han llegado donde están por méritos propios (Pineda, 2019), ya que han sabido revitalizar el género y aportarle su propia marca de identidad. Han creado tal influencia en la industria y en algunos estudios que muchos videojuegos actuales intentan imitar o tomar como referencia el estilo de la saga *Souls*. El gran ingenio del propio Miyazaki ha permitido la creación, para muchos, de un propio género de videojuegos.

3. Los géneros en videojuegos

Los videojuegos, al igual que el cine, el teatro o la literatura, nos sumergen en un mundo imaginario, aunque sólo los primeros se basan en la interactividad que no pueden ofrecer otros medios. Así que, cuando el usuario no puede realizar una interacción con lo que se muestra, será una narración cinematográfica, literaria o de otra índole, pero no un videojuego. Con interacción nos referimos a las transformaciones que puede realizar el jugador a través de dos variables importantes centradas en los videojuegos: la jugabilidad¹⁹ y las mecánicas²⁰ (Martín, 2015).

Con el tiempo los videojuegos, al igual que otros medios de expresión, han sentido la necesidad de clasificar sus productos a través de los diferentes géneros. Estas categorías se usan para clasificar y organizar los videojuegos centrándose en sus elementos más importantes como la jugabilidad y mecánicas, entre otros. Este sistema de clasificación se basa en la agrupación según las similitudes que se encuentran entre los diferentes títulos que han ido surgiendo a lo largo de la historia. Con la aparición de nuevos tipos de juegos y estilos han ido surgiendo nuevos géneros.

En la actualidad, con la gran variedad de juegos que se atreven a innovar, mezclando estilos, los diferentes tipos de géneros se han difuminado. Hoy en día no encontramos juegos que se enmarquen 100% en un género, sino que dentro de una misma obra podemos detectar diversos géneros. A través de esta fusión de estilos cada vez descubrimos nuevos géneros y subgéneros de videojuegos.

Por tanto los videojuegos, de forma similar al cine o la literatura, pueden ser divididos en diferentes géneros (algunos enlazados entre sí) como la siguiente lista acompañada de una descripción y algunos ejemplos (Martín, 2015):

- **Arcade:** Estos juegos, que reciben el nombre por su origen en las máquinas recreativas, se caracterizan por una jugabilidad sencilla y frenética con partidas cortas. Encontramos títulos como *Space Invaders*, *Asteroids* o *Pac-Man*.
- **Acción:** Es el género más complicado de definir, ya que engloba una infinidad de juegos. En esta categoría es fundamental el dominio de las habilidades con velocidad y destreza. Varios géneros como el arcade, la lucha o los *shooters* beben de forma directa de este estilo. Un subgénero conocido es el *hack and slash*, basado en la acción con armas que cortan (como el nombre indica). Hay ejemplos como *Devil May Cry* o *God of War*.
- **Lucha:** Se caracterizan por recrear combates entre personajes que deberán eliminar la vida del contrincante. Un subgénero conocido es el *beat'em up*, similar a la lucha con una progresión a través de varios niveles con enemigos. Algunos ejemplos son *Tekken* o *Soul Calibur*.

¹⁹ Se refiere a la calidad que el jugador experimenta al interactuar en el videojuego, el nivel de interacción que ofrece.

²⁰ Los medios que el jugador tiene a su disposición para intervenir y conseguir los objetivos propuestos. Es decir, lo que podemos hacer para avanzar en el juego.

- **Disparos** o *Shooters*: También es considerado un subgénero de la acción. El objetivo principal de este género es disparar a través del personaje que controlamos. Los principales subgéneros son los *First Person Shooter* (FPS) con una perspectiva en primera persona del jugador, los *Third Person Shooter* (TPS) con la cámara en tercera persona o los *Shoot'em up*, donde el jugador dispara ráfagas de proyectiles contra muchos enemigos. *Halo* o *Call of Duty* son algunos ejemplos.
- **Aventuras**: Otro género que abarca muchos estilos de juegos, basado en el relato de una historia a través de la interacción del personaje con el entorno. Encontramos subgéneros como las aventuras gráficas basadas en pulsar un solo botón, el *survival horror* o supervivencia con ambiente de terror, el de acción-aventura (mezclando ambos estilos) o el *metroidvania* basado en la saga *Metroid* y *Castlevania*, entre otros. También aparecen *Resident Evil*, *The Legend of Zelda* o *The Secret of Monkey Island* como títulos destacados en estos subgéneros.
- **Plataformas**: Se caracterizan por recorrer escenarios con obstáculos hasta terminar los niveles. Están las plataformas con desplazamiento lateral del personaje en 2D como los *Super Mario Bros* clásicos y la evolución hacia la perspectiva en tres dimensiones con mayor libertad de movimiento como en *Crash Bandicoot*.
- **Deportes**: Estos juegos están basados en emular deportes reales como el fútbol, baloncesto, tenis o boxeo con títulos como *FIFA* o *NBA 2K*.
- **Conducción**: En los juegos de coches o carreras el jugador controla normalmente un vehículo a través de un recorrido para ganar a los diferentes rivales. Los *Mario Kart* o *Gran Turismo* son algunos ejemplos.
- **Simuladores**: Son juegos que tratan de simular algunas actividades de la vida real como la construcción, los negocios, la pesca o la propia vida con títulos como *Los Sims* o *FIFA Manager*.
- **Estrategia**: Se trata de juegos donde hay que pensar de forma táctica, planificando cada una de las acciones para lograr la victoria. *Age of Empires* o *Civilization* son juegos de este género.
- **Rol** o *role playing game* (**RPG**): Este género está basado en los juegos de rol de mesa. Consiste en elegir un personaje con unas características y habilidades que podrá mejorar durante el juego y explorar diversas zonas con enemigos que nos darán experiencia. Algunos subgéneros son el RPG occidental, RPG japonés, Acción-RPG, SRPG (estratégico), *shooter* RPG, MMORPG (multijugador masivo) o *dungeon crawler* (orientado a mazmorras), entre otros, con obras como *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *The Witcher*, *Dark Souls* o *Mass Effect*.
- **Puzle**: Son juegos que necesitan la destreza mental a través de la lógica o la inteligencia para resolver algún tipo de problema como en el *Buscaminas* o el *Tetris*.

- **Musicales:** Consiste en trasladar la experiencia de cantar, bailar o tocar un instrumento al mundo virtual con títulos como *SingStar*, *Guitar Hero* o *Just Dance*.

Según la Asociación Española de Videojuegos (2017), los géneros más populares en ventas por unidad son: los juegos de Acción con 2,3 millones de euros, los de deporte con 1,7 millones, los FPS con 1,6 millones y los RPG con 1,3 millones.

A partir de ahora, tras repasar algunos tipos de juegos importantes, nos vamos a centrar en el género de Acción, el RPG y el subgénero Acción-RPG, estilos que la compañía FromSoftware ha experimentado en la mayoría de los juegos que ha desarrollado durante su historia.

3.1. Género Acción

El género de acción nació con la creación de los propios videojuegos, donde veíamos los primeros títulos desarrollados para ordenador y, la mayoría, siempre estaban centrados en este estilo. En los años 70 y 80 este género consiguió mayor popularidad gracias a las máquinas recreativas o *arcade* (Requena, 2014). En esa época la gran parte de videojuegos empezaron a formar parte del género de acción con títulos como *Space Invaders*. Más tarde, con la llegada de las consolas y los ordenadores personales, fueron surgiendo distintos tipos de videojuegos y el género de acción se fue fragmentando hasta derivar en nuevos géneros y subgéneros que tenían su origen en la acción. Por tanto, muchas veces, es complicado definir y enmarcar este género debido a que engloba una gran cantidad de diversos videojuegos.

Los videojuegos de acción, generalmente, se caracterizan por usar la violencia como aspecto interactivo principal a través de combates (con armas de fuego o cuerpo a cuerpo), donde el jugador tendrá que demostrar su destreza y habilidad para derrotar a los diferentes enemigos y poder avanzar por las diferentes pantallas o niveles del mundo hasta completar todo el juego.



Figura 8 Ejemplos de juegos de acción (Hobby Consolas)

Dentro del gran género de videojuegos de acción, aparecen nuevos géneros o subgéneros como son los *arcade*, la lucha, los *shooters*, la acción-aventura, el *hack and slash* e incluso los plataformas. Centrándonos en algunos de estos géneros y subgéneros podemos ver qué incorporan a la acción y qué grandes exponentes pueden ofrecer.

El género *arcade*, conocido por las máquinas recreativas, se caracteriza por incorporar a la acción una jugabilidad, gráficos e historia más simples, comparado con otros géneros, para ofrecer partidas rápidas y frenéticas. Uno de los grandes exponentes es *Pac-Man*. Los primeros juegos de plataformas como *Donkey Kong* nacieron en las recreativas y, por tanto, se inspiraron en la acción para crear su propio género, caracterizado por avanzar en cada nuevo nivel saltando y escalando para evitar los obstáculos. Referentes de este género, algunos más enfocados en la acción que otros, son *Super Mario*, *Sonic* o *Rayman*. Otro género que también bebió de la acción fueron los juegos de lucha, distinguidos por centrarse únicamente en el combate entre jugadores como en *Street Fighter* o *Mortal Kombat*.

El género de los *shooters* es otro basado en la acción que, en este caso, está centrado en controlar un personaje que principalmente utiliza armas de fuego para avanzar en el juego. Del propio *shooter* han derivado otros estilos como el FPS, TPS o los *shoot'em up* en títulos como *Call of Duty* o *Battlefield*. Otro género muy importante es el videojuego de acción-aventura, mezclando elementos de acción con otros de aventura y creando un estilo que enmarca una gran cantidad de títulos como *Red Dead Redemption* o *The Legend of Zelda*. Por último también podemos mencionar el subgénero *hack and slash*, derivado directo de los juegos de acción basado en armas que cortan, como *Bayonetta*.

Uno de los grandes exponentes en este género por parte de la compañía FromSoftware es *Sekiro: Shadows Die Twice*, título en el que vemos un cambio y evolución en las obras de estilo *Souls* de Hidetaka Miyazaki desde el RPG de acción hacia un género más enfocado en la propia acción, dejando atrás elementos y características del género RPG (Jiménez, 2019).

3.2. Género RPG

EL videojuego de Rol o *role-playing game* (**RPG**) es un género inspirado en los juegos de rol clásicos de mesa, donde el jugador interpreta el papel de un personaje o grupo que tiene como objetivo mejorar sus estadísticas y habilidades a través de combates contra enemigos en un entorno inmersivo para progresar en la historia. Según Rojo (abril de 2017) en la revista Games Tribune: «De alguna manera, no concebimos un RPG sin combates, sin progresión de niveles y sin características numéricas» (p.43).

Según Rojo (2017) el nacimiento de los juegos de rol llegaría a mediados de los años 70 en Estados Unidos con el popular juego de mesa ***Dungeons & Dragons***, que se convertiría en una de las principales influencias y serviría como inspiración para los pioneros que llevaron este género hasta los medios tecnológicos. Otras fuentes de inspiración para los videojuegos de rol fueron las novelas de fantasía como *El Señor de los Anillos*. En 1981 aparecieron ***Wizardry***

y *Ultima*, los mayores exponentes en recrear todas esas aventuras en una pantalla y reflejar las características propias del género de rol, cosechando gran éxito en Norteamérica. Aunque en un principio pasó desapercibido, Japón adoptaría esta nueva forma de hacer videojuegos cuando *Dragon Quest*, una de las sagas más importantes del país, se publicó en 1986 adaptando los elementos clásicos del género RPG al mercado nipón. Se encargaron de cambiar la ambientación y gráficos, así como elementos jugables que simplificaban algunas características del género para acercarse a la cultura del país. Un año después, con *Final Fantasy*, se incorporaron aspectos con mayor profundidad y el género RPG japonés consiguió gran popularidad. A partir de aquí, con la aparición de nuevos videojuegos, el género RPG clásico se fue fragmentando poco a poco en diferentes estilos y subgéneros como los siguientes (Adell, 2019):



Figura 9 Ejemplos juegos de Rol o RPG (IGN)

- **RPG japonés (JRPG):** El estilo de los juegos de rol japoneses suelen tener un apartado visual más colorido y llamativo, influenciado por el arte del manga y anime. Otra característica común es una historia elaborada y definida donde el jugador no puede determinar las decisiones para el desarrollo narrativo. El combate más utilizado en los JRPs son los turnos, basado en acciones que se deciden en un menú después de entrar en contacto con un enemigo. Por otro lado, el tipo de cámara usada suele ser en 3ª persona pudiendo observar los personajes en todo momento. Algunos exponentes actuales son *Dragon Quest*, *Persona* o *Pokémon*.
- **RPG occidental (WRPG):** Este subgénero de Occidente ha tenido una gran evolución en los últimos años. Los WRPs suelen caracterizarse por sus personajes maduros y las historias serias con ambientación y estética realistas. Es común poder personalizar a nuestro personaje y poder tomar decisiones importantes en la historia. Normalmente el estilo de combate tiende a ser en tiempo real, sin menús por medio, y con una cámara que suele variar entre la 1ª y 3ª persona dependiendo del título. *The Elder Scrolls*, *Dragon Age* o *The Witcher* son algunas obras reconocidas.

- **RPG de acción (ARPG):** Este estilo de videojuego comparte las características de los RPG clásicos con la diferencia del combate, que se dirige hacia la acción con un control total del jugador. Como RPG existe un progreso del personaje con un sistema de subida de nivel y mejora de habilidades con experiencia en los combates. Encontramos títulos como *Kingdom Hearts*, *Secret of Mana* o *Dark Souls*.
- **Shooter RPG:** Este género es una variante del ARPG, manteniendo el combate de acción en tiempo real pero centrándose en el *shooter* o juego de disparos con armas de fuego en su jugabilidad. También se mantiene el sistema de progresión del personaje común en los juegos de rol. Algunos exponentes son *Mass Effect*, *Fallout* o *Borderlands*.
- **RPG estratégico (SRPG):** Este subgénero mantiene la mayoría de elementos anteriores pero se centra más en la estrategia y táctica a través de los escenarios divididos en casillas como los clásicos juegos de rol de mesa. *Fire Emblem*, *The Banner Saga* o *Disgaea* son algunos títulos.
- **RPG multijugador (MMORPG):** Los RPGs multijugador masivos en línea son juegos que podrían considerarse como ARPGs, aunque están enfocados en la cooperación entre los diferentes jugadores. En estos títulos la relación de la comunidad de jugadores es un aspecto muy importante, así como las extensas habilidades que están disponibles para mejorar al personaje en *World of Warcraft* o *Final Fantasy XIV*.
- **Dungeon Crawler:** Este RPG está más orientado en colocar al jugador en un entorno para explorar y avanzar por mazmorras, un subgénero más clásico con un apartado visual más discreto. Generalmente son combates por turnos como en *Darkest Dungeon*.
- **Roguelike:** Este subgénero ha evolucionado bastante en los últimos años y proviene del clásico juego *Rogue* de 1980. Este género se centra en la creación aleatoria de mazmorras con combates por turnos donde el personaje puede morir de forma permanente en la partida. *Moonlighter* es uno de los últimos referentes del género.

Estos son algunos de los géneros y subgéneros más importantes que surgen a raíz del clásico RPG. Unos han ido apareciendo debido al cambio de ciertas características de la jugabilidad, otros según el lugar de donde provienen o incluso a través de la importancia de una obra en el medio, pero siempre con la intención de hacer crecer el género y su importancia en los videojuegos. Esta manera de fragmentar el género ofrece más posibilidades cuando tenemos que clasificar y establecer una obra en un estilo.

Hay que tener en cuenta que hay ciertos videojuegos desarrollados en Japón que pretenden adaptar el estilo de Occidente y al contrario, como las obras de Hidataka Miyazaki. Títulos como *Dark Souls* o *Bloodborne*, entre otros, intentan seguir la estela de los juegos occidentales, aunque provienen de Oriente, basándose en el género RPG de acción.

3.2.1. Subgénero Acción-RPG

El RPG de acción o *Action Role Playing Games* (**ARPG**) es un género de videojuegos que proviene del clásico RPG, compartiendo muchas características entre ambos como la progresión del jugador a través de atributos y habilidades. La mayor diferencia es que, normalmente, el ARPG está más centrado en la acción con un combate en tiempo real a través del control de un único personaje.

Aunque los juegos de rol de acción en tiempo real parecen bastante modernos y actuales, se originaron en la década de los años 80 con títulos como *Dungeons of Daggorath* que combinaba mazmorras con elementos en tiempo real. En Japón se lanzaría *Dragon Slayer*, considerado como exponente puro del RPG de acción que, junto a *The Tower of Druaga*, sentarían las bases para futuros juegos. Pese a que muchos medios no consideren los juegos de *The Legend of Zelda* como RPGs, hay que reconocer su influencia e innovación en elementos como el mundo abierto. En las siguientes décadas el género fue evolucionando gracias a títulos como *King's Field* o *Diablo*, entre otros. Según Hidalgo (2018): «tras solo once años desde la aparición del primer RPG, ya se empiezan a mostrar síntomas de dispersión en el género» (p.40).



Figura 10 *The Witcher*, *Fallout* y *Dark Souls*, juegos ARPG (Hobby Consolas)

En la actualidad podemos encontrar grandes exponentes del ARPG que surgen tanto de Japón como de Occidente con sagas como *The Elder Scrolls*, *The Witcher*, *Fallout*, *Mass Effect*, *Dragon Age*, *Kingdom Hearts*, *Borderlands*, *Deus Ex* o la última entrega de *Final Fantasy* (Adell, 2019). Algunas de estas sagas han ido recibiendo influencias tanto del género RPG como de la acción para crear obras más completas y evolucionadas al mezclar ambos estilos.

La mayoría de los juegos de FromSoftware como *Demon's Souls*, *Dark Souls* o *Bloodborne* también se pueden considerar dentro del subgénero o estilo RPG de acción. A continuación vamos a tratar las obras más importantes dirigidas por Hidetaka Miyazaki y cómo han influido cada una de ellas al género que pertenecen, creando una nueva fórmula, estilo o género propio al igual que hicieron juegos anteriores como *Rogue*, *Metroid* o *Castlevania* (García, 2017).

4. Juegos a tratar y sus referentes

4.1. *Demon's Souls* (2009)



Figura 11 La portada de *Demon's Souls* en Europa (Vandal)

Demon's Souls fue el primer título de la saga *Souls* en aparecer en el mercado gracias a la compañía FromSoftware y a su director Hidetaka Miyazaki. Se trata de un juego RPG de acción en tercera persona con un combate en tiempo real que se lanzó en exclusiva para la PlayStation 3. A pesar de sus inicios complicados, la obra terminaría siendo distribuida fuera de Japón con unas ventas más que decentes que llegaban a 1,7 millones de copias en 2015. El título conseguiría un buen número de premios de medios prestigiosos como GameSpot, Game Trailers o IGN, siendo considerado mejor juego del año, mejor juego de PS3 y mejor RPG. En 2018 la revista EDGE incluyó *Demon's Souls* en una lista de los 100 mejores videojuegos (EDGE, 2018).

Con el paso del tiempo se ha convertido en uno de los juegos más influyentes de los últimos tiempos. Según la revista EDGE (2018): «*Demon's Souls* apareció en el punto álgido de la moda de los juegos cinematográficos que te llevaban de la mano». Aunque el juego nace desde Japón, debido a sus inspiraciones y su estilo y ambientación, está más relacionado con las tendencias de títulos occidentales. El juego es considerado como un sucesor espiritual de la saga *King's Field* de la misma compañía y también se encuentra inspirado en algunos **referentes** como *ICO*, obra por la que Miyazaki decidió crear juegos, *Berserk*, manga que sirvió de inspiración para armaduras, enemigos y otros elementos, H.P. Lovecraft, con sus obras de terror y ficción o la arquitectura europea, entre otros. Algunos de estos referentes seguirían apareciendo en futuras obras.

El contexto o **historia** nos conduce a Boletaria, un antiguo reino, fantástico y medieval, infestado por una profunda niebla que se extendió por todo el territorio. A causa de una bestia que duerme bajo el Nexo, lugar central del juego, se pobló el reino de terribles demonios que se alimentan de las almas humanas. La última esperanza está en nuestras manos, un solitario guerrero dispuesto a desafiar los horrores de la niebla. En cada *Souls* la temática es oscura y la historia resulta profunda e interesante aunque no se cuente de forma tradicional, sino que está fragmentada y se va descubriendo a través de las descripciones de los objetos, las conversaciones con los personajes y nuestra imaginación.

Al principio del juego tendremos que elegir la clase de nuestro personaje entre: Soldado, Cazador, Clérigo, Mago o Ladrón, entre otros. Cada uno dispondrá de unas características diferentes y especializadas con la opción de modificar la

estética del personaje. Al elegir la clase tendremos un tutorial con una pequeña explicación sobre los controles y mecánicas del juego como el combate, equipar objetos o la curación del personaje. La **jugabilidad** se centra en conseguir almas (la moneda del juego) derrotando a los enemigos para poder subir de nivel y mejorar los atributos como Vitalidad, Resistencia, Fuerza o magia y sentir una progresión en el personaje, así como para comprar diversos tipos de objetos. En nuestra partida dispondremos de una barra de vida, de magia y otra de energía o estamina, siendo esta última muy importante para acciones que reducirán la barra como correr, golpear, bloquear o rodar, entre otros, hasta recuperarla.

Morir en este juego es sencillo y se castiga de forma cruel, ya que nuestra vida se verá reducida (para revertir esto tendremos que usar objetos específicos o derrotar a jefes finales²¹), los enemigos volverán a la vida y perderemos todas nuestras almas, que podremos recuperar si regresamos al lugar donde perdimos la vida y tocamos nuestra mancha de sangre. Si volvemos a morir antes de tocarla, perderemos nuestras almas para siempre. Cada vez que morimos regresamos al punto de control que se encuentra al principio de cada zona. El juego es extremadamente duro y exigente y no tiene piedad con los errores del jugador, obligado a adaptarse a un proceso de aprendizaje basado en el ensayo y error para poder superar las diferentes áreas del juego. Miyazaki quería imponer un reto a los jugadores para que sintieran la frustración ante una situación complicada, así como la satisfacción después de superar el desafío.

El **apartado visual** y el nivel de detalle de los escenarios del juego es asombroso, así como la sublime y asfixiante ambientación que rodea a todo el juego. El universo del juego está dividido en varias zonas que no se pueden recorrer de forma conjunta. El Nexo es un refugio o zona segura de descanso donde podemos subir de nivel y hablar o comerciar con los diferentes personajes del lugar. Desde este Nexo podremos acceder a las diferentes áreas del juego a través de unos portales llamados archipiedras, que nos permiten transportarnos. Hay cinco mundos en total, diferenciados cada uno de ellos por una ambientación característica. Cada una de las zonas del juego conforman un extenso mundo donde se premia la paciencia y la exploración de los jugadores.

Otro factor destacado e innovador de la obra es el sistema de juego **en línea u online**. Los mundos de los jugadores están conectados y en la aventura podemos ver fantasmas de otros jugadores en tiempo real. Podemos ver manchas de sangre en el suelo para ver lo que le ocurrió a otros jugadores antes de morir, así como dejar mensajes cortos con pistas sobre el entorno. También podemos interactuar con otros jugadores para invocar y colaborar en cooperativo o invadir y pelear entre nosotros en modo jugador contra jugador.

FromSoftware experimenta con *Demon's Souls* unas características que no tenían nada que ver con lo que la industria había ofrecido hasta ese momento. Coge y mezcla elementos de varios estilos para experimentar una nueva fórmula que se iría perfilando hasta crear un género propio. Según Brenlla (2017) en un reportaje para MeriStation: «Demon's fue la chispa sin la que nunca tendríamos Dark, y Dark fue el encargado de convertir la chispa en una hoguera».

²¹ Los jefes finales son enemigos poderosos con ataques concretos que tendremos que derrotar para avanzar por las diferentes zonas del juego.

4.2. Dark Souls (2011)

La segunda entrega de la saga *souls* en lanzarse al mercado fue **Dark Souls**, heredero espiritual del anterior título *Demon's Souls*. Tras las cuestionables decisiones de Sony sobre el proyecto anterior llevaron a la compañía a expandir y convertir esta nueva entrega como multiplataforma. El desarrollo del juego empezó con el nombre de Project Dark y terminaría saliendo en 2011 con el nombre de *Dark Souls* para PlayStation 3 y Xbox 360, logrando una representación más acertada a lo que quería lograr Miyazaki. Un año más tarde apareció una nueva versión con contenido adicional, la edición *Dark Souls: Prepare to Die*, que también llegaría a PC. Contando ambas versiones se vendieron un total de 5,6 millones de



Figura 12 Portada del videojuego Dark Souls (3DJuegos)

copias a nivel global hasta 2015, reflejando el éxito de esta nueva entrega en comparación con *Demon's Souls*. El juego ha terminado recibiendo una remasterización para consolas y PC, una nueva versión mejorada para la última generación. El nuevo RPG de acción de FromSoftware consiguió el premio a mejor juego del año por parte de medios como Game Revolution o IncGamers. La revista EDGE le otorgó el premio al mejor juego de la generación y en 2018 el segundo puesto en la lista de los 100 mejores videojuegos (EDGE, 2018). En 2012 la revista Forbes incluyó la banda sonora del juego entre las doce mejores de todos los tiempos en videojuegos. También consiguió colocarse en el puesto 18 de los mejores RPG de la historia, según IGN.

Según Rojo (Junio de 2018) en Games Tribune: «Al fin y al cabo, que el juego original es una obra maestra del medio no lo duda prácticamente nadie» (p.20). Para conseguir esto, la obra se **inspiró** en entregas anteriores de la compañía como *King's Field* o el propio *Demon's Souls*. Juegos como *ICO*, *The Legend of Zelda* o la saga *Dragon Quest* sirvieron de referente para el nuevo juego de Miyazaki, así como los *arcade* con alta dificultad. La obra también se vió fuertemente inspirada en mangas como *Berserk*, con referencias a varias armas y armaduras, enemigos y personajes, *JoJo's Bizarre Adventure* e incluso *Saint Seiya* por sus armaduras. La arquitectura europea, como la catedral de Milán, inspiró a Miyazaki para crear Anor Londo, la ciudad de los dioses en el juego.

La **historia** o contexto del universo nos sitúa en el reino de Lordran para contar como la Edad Antigua estaba gobernada por dragones eternos hasta que la Primera Llama apareció para crear la Luz y Oscuridad. Del fuego surgen las poderosas almas de los dioses, liderados por Gwyn el Señor de la Luz Solar. Los dioses desafiaron y vencieron a los eternos dragones para comenzar la Edad del Fuego, aunque las llamas se apagaron para dejar pasar la oscuridad. En esa era

apareció la maldición de los no muertos a través de la Señal oscura, realizando varios intentos por solucionar el problema sin éxito y encarcelando en aquel momento a todos los malditos. Aquí comienza la aventura de nuestro personaje, un no muerto corriente que tendrá el objetivo de conseguir las almas necesarias para reavivar la Llama y seguir la era del fuego o dejar que se apague para mantener la era del hombre. El argumento de *Dark Souls* no se narra de forma convencional, sino que tendremos que descubrir sus secretos a través de la información que ofrecen los objetos, los diálogos con personajes, los escenarios y diversos elementos para comprender nuestra historia (Vasallo, 2016).

El sistema de clases visto con anterioridad en *Demon's* vuelve de nuevo para escoger entre Guerrero, Caballero, Ladrón, Píromántico o Marginado, entre otras más, con sus propias características cada una. También siguen las almas como moneda para subir de nivel o mejorar el equipamiento, consiguiéndolas a través de enemigos y jefes finales y mejorar así los atributos del personaje como Vitalidad, Aguante o Fuerza. En esta ocasión subir nivel será mediante las hogueras (punto de control), elemento que nos permite descansar entre las diferentes zonas del juego. Después de morir o descansar en la hoguera aparecerán de nuevo los enemigos derrotados, perdiendo nuestras almas y humanidades en caso de morir. Un nuevo elemento importante son los frascos de estus o bebida para recuperar salud, que podremos rellenar en las hogueras.

Una de las grandes **características** que se mantiene en esta entrega es la exigente dificultad, así como los enemigos finales para superar las variadas áreas del juego. El combate se mantiene para ser más ágil y variado, fácil de comprender y difícil de dominar. Según Rojo (abril de 2017), comentando sobre la dificultad y la libertad, en la revista Games Tribune: «Los juegos de la saga *Souls* son un gran referente en ambos aspectos. Hacen de la dificultad su religión y no dejan al jugador superar ningún desafío solo por su nivel, sino que es la habilidad mecánica adquirida la que nos hará progresar» (p.45).

Dejando las cinco zonas separadas en *Demon's*, el mundo de Lordran ofrece un escenario semi-abierto con cierta libertad para explorar, donde tendremos que ir desbloqueando las diferentes zonas y avanzar a través de atajos, puertas, ascensores, etc. Las áreas del juego están interconectadas de forma magistral, siendo el Santuario del Enlace de Fuego la zona central desde donde podemos acceder a los sitios más importantes del mundo.

En el juego encontramos personajes con los que podremos conversar y unirnos a sus pactos. La mayoría de los pactos ofrecen algunas características para el modo **multijugador**, que mejora la fórmula manteniendo la estructura. En esta entrega tendremos que usar Humanidades (ser humanos) y ciertos objetos para acceder a este modo, en el que podremos solicitar ayuda en combates a personajes del juego o invocar jugadores en línea. También podemos invadir el mundo de otro jugador y batirnos en combate, entre otras opciones.

Estas son algunos de los aspectos importantes en *Dark Souls*, uno de los juegos más relevantes de su género y de la industria del videojuego. La saga *Souls* ha sido capaz de innovar lo suficiente en su género original de RPG de acción para iniciar una separación hacia un nuevo estilo propio (Delgado, 2016).

4.3. *Dark Souls II* (2014)



Figura 13 Portada de *Dark Souls II* (3D Juegos)

Dark Souls II, la tercera entrega de la saga *Souls*, apareció en 2014 para las consolas PlayStation 3 y Xbox 360, así como para PC posteriormente. En esta ocasión Hidetaka Miyazaki, director de las dos entregas anteriores, no estuvo al mando del proyecto como director y se encargó de supervisar el trabajo de codirección entre Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura con un equipo diferente. Un año después se lanzó *Scholar of the First Sin*, una nueva edición con contenido adicional y mejoras que también se lanzó para la nueva generación de consolas. En menos de un mes el juego original había vendido 1,2 millones de copias entre Europa y Norteamérica. En abril de 2015 se habían vendido 2,5 millones a nivel

global. Tras el gran recibimiento que tuvo *Dark Souls* había una gran expectación con su secuela, siendo alabada por la crítica profesional, mientras que la opinión del público estuvo más dividida. Los Golden Joystick Awards le concedieron el premio a Mejor Juego del Año, al igual que medios como 4Players, Empire o Eurogamer. GameTrailers le otorgó el premio a Mejor Juego de Rol.

En esta entrega el nuevo equipo de trabajo cogió como **referencias** principales los títulos anteriores de la saga, así como las inspiraciones anteriores de los mangas *Berserk* y *JoJo's Bizarre Adventure*, la arquitectura y cultura occidental y la literatura o libros de *Elige tu propia aventura* como *Fighting Fantasy* o las novelas de *El señor de los Anillos*. El juego *Blade: The Edge of Darkness*, un RPG de acción del estudio español Rebel Act, apareció hace más de 15 años y supuso una gran inspiración para lo que sería la serie *Souls*.

La **historia** de *Dark Souls II* se desarrolla en el mismo universo que su precuela, aunque no están conectados de forma directa. En esta ocasión el juego tiene lugar en Drangleic, una tierra que antaño fue próspera con el rey Vendrick. La guerra que hubo entre humanos y gigantes ha liberado la maldición de los no muertos y la era de la Oscuridad, con la caída de su rey como un ser sin alma. Nuestro personaje llegará a este territorio para buscar la cura de la maldición. El título mantiene la narrativa fragmentada, ya habitual en la serie.

La nueva entrega se caracteriza por mantener gran parte de la estructura heredada, pero cambiando otros muchos aspectos. El sistema de clases y personalización de nuestro personaje se mantiene para experimentar la gran variedad de formas de juego que ofrece esta nueva entrega. La subida de niveles deja de ser en las hogueras para ser gestionado por un personaje del juego. También encontramos **varios cambios** como un control y combate bastante más fluido y ligero, mejorando algunos aspectos como poder llevar armas en las dos

manos. Un cambio importante es la reducción de la barra de vida con cada nueva muerte, llegando hasta la mitad si no la restablecemos con las efigies humanas (objeto que devuelve la humanidad). Por otro lado, los enemigos de una zona que derrotemos varias veces irán desapareciendo progresivamente. Los frascos de estus para curarnos son más limitados, sumándose otros objetos para esta función. Aunque la dificultad tan característica sigue patente, los enemigos y jefes finales están menos inspirados, perdiendo la calidad de entregas anteriores. En general posee una gran cantidad de contenido en comparación con sus predecesores, con un número elevado de escenarios y enemigos.

La **ambientación** sufrió un cambio con entornos muy variados con más iluminación y color. La zona más importante es Majula, el centro desde el que podemos mejorar al personaje y acceder a las diferentes áreas. Ahora podremos movernos entre las zonas de forma rápida a través de las hogueras. El mundo o diseño de niveles está formado por muchas zonas diferentes, perdiendo la conexión vista en *Dark Souls* y ofreciendo un recorrido más lineal. Este aspecto se mejoraría con las expansiones de la nueva versión *Scholar of the First Sin*. El sistema de juego en línea tuvo varios cambios, aunque la base era la misma que en su precuela. Se implementaron nuevos modos de juego innovadores al combate **multijugador** entre jugadores. El modo online de esta entrega es una de sus características importantes, considerado el mejor de la saga.

Dark Souls II significa un pequeño tropiezo con una calidad más baja respecto a las entregas anteriores, aunque sigue siendo un juego extraordinario y muy recomendable. Una evolución inteligente en muchos aspectos para el futuro de la compañía. Suárez (2015) comentó en un artículo para el medio La PS4: «A nivel jugable, *Dark Souls II* supone una poderosa distinción entre *Demon's Souls* y *Dark Souls*, anunciando cómo jugaremos en *Bloodborne*».

4.4. *Bloodborne* (2015)

El desarrollo de ***Bloodborne***, en un principio llamado *Project Beast*, empezó en 2012, al mismo tiempo que *Dark Souls II*. Mientras supervisaba este último, Hidetaka Miyazaki se encargó de dirigir el equipo que estaba desarrollando la nueva propiedad intelectual de FromSoftware. Las primeras imágenes y rumores sobre el juego indicaban algo totalmente nuevo con un ambiente mucho más tétrico y terrorífico, dejando atrás el entorno medieval de dragones y castillos. La nueva obra, desarrollada por FromSoftware y Sony Japan Studios en exclusiva para PS4, al igual que *Demon's Souls*, fue publicada en marzo de 2015 en todo el mundo. A finales de ese año apareció *The Old Hunters*, la expansión del juego con nuevo contenido que extendía el universo e historia. Un mes después del lanzamiento

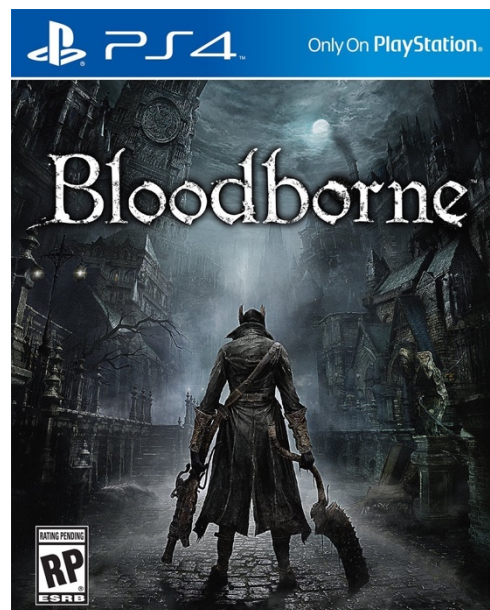


Figura 14 Portada del videojuego *Bloodborne* (Fandom)

del juego original, las ventas llegaron al millón de unidades. Al poco tiempo el juego ya había superado los dos millones, sorprendiendo gratamente las expectativas de Sony. Comparando los números generales de la saga y de la compañía, y tratándose de un exclusivo, podemos considerar que *Bloodborne* ha sido todo un éxito en ventas. Por otro lado, el juego recibió premios como el Mejor Juego del Año por parte de Eurogamer, GameTrailers y EDGE, así como el Mejor Juego del Año de PlayStation 4 en IGN. También fue el ganador a Mejor Juego Original en los premios Golden Joystick de 2015. La revista EDGE ha posicionado *Bloodborne* en una lista de los mejores videojuegos (EDGE, 2018).

Bloodborne sigue siendo un juego con estilo *Souls* (Suárez, 2015). La obra es una combinación de sus predecesores *Demon's Souls* y *Dark Souls*, tomando características y elemento de ambos pero con mayor referencia en el primero a través de una atmosfera más oscura y tétrica. De *Dark Souls* se inspiró en su basto mundo interconectado, entre otros aspectos. De las anteriores referencias mencionadas en otros títulos sigue bebiendo de varias como el manga *Berserk*. Para la ambientación de esta entrega las mayores **fuentes de inspiración** surgieron de las novelas de terror gótico del siglo XIX como Drácula, de la arquitectura y estética de la época victoriana de Reino Unido y de la literatura del escritor Howard Phillips Lovecraft, conocido por sus obras basadas en el terror cósmico²², así como los sueños y pesadillas, un recurso en sus relatos que también aparecen en la narración del juego.

La **historia** o contexto nos sitúa en la antigua ciudad de Yharnam, reconocida por el trato de enfermedades mediante transfusiones de sangre. La piedra angular sobre la que gira todo es el elemento de la sangre. La epidemia que arrasa la ciudad nace con el uso de la sangre pálida o sangre de los Grandes, provocando una situación de caos y afectando a toda la población, que se ha convertido en terribles criaturas monstruosas. Nuestro personaje llega a la ciudad maldita para obtener la sangre que busca, teniendo que cazar a las diferentes bestias para destruir la pesadilla y evitar que la oscuridad invada nuestros sueños. En esta ocasión, se mantiene la forma de contar la narrativa del juego de forma fragmentada a través de los objetos, personajes y entornos.

El juego empezará igual que los anteriores de la saga *Souls*, tendremos que crear nuestro personaje y elegir, según nuestra forma de jugar, una de las clases con determinados atributos. El **progreso** de nuestro personaje sigue la estructura de *Dark Souls II* a través de la subida de niveles mediante un personaje del juego (la Muñeca) y con los atributos de Vitalidad, Aguante, Fuerza, Habilidad, Viveza de Sangre y Arcano. En este caso la moneda del juego cambia de las típicas almas a los Ecos de Sangre, que conseguiremos al derrotar enemigos y nos servirán para subir niveles o comprar y mejorar nuestro equipo. El sistema de perder los Ecos de Sangre después de morir sigue activo, dejando la opción de recuperación si volvemos al sitio de nuestra muerte o, como novedad ocasional, derrotando al enemigo que nos mató. Si volvemos a morir antes de recuperar el dinero, lo perderemos definitivamente. Un nuevo elemento muy importante son los puntos de Lucidez, que conforme suban los enemigos serán más peligrosos, aunque también servirán para conseguir ciertos objetos.

²² El horror cósmico se refiere al miedo de la humanidad hacia lo desconocido.

El **combate** recibe una gran evolución hacia un sistema más dinámico enfocado a la acción, premiando nuestra agresividad con la oportunidad de recuperar parte de la vida al golpear enemigos que acaban de atacarnos. Todo pasa por la sangre en esta entrega, así que para curarnos se dejan atrás los frascos de estus para traer los Viales de Sangre, que tendremos que farmear²³ sin poder recuperarlos después de su uso. También disponemos de un número de armas más limitado, pero que pueden adoptar dos formas distintas para ofrecer un combate más estratégico e innovador. Los escudos desaparecen por las armas de fuego, que nos servirán para aturdir a los enemigos y poder realizar ataques más poderosos. Los típicos jefes finales, con su barra de vida y ataques propios, aparecen para frenar nuestra aventura. *Bloodborne* es más ofensivo, más visceral, más terrorífico, levantando su propio camino y siendo para muchos el mejor juego de 2015 y una joya de PS4 (Otero, 2017).

La **atmósfera** gótica de la ciudad de Yharnam es tenue, sombría, tétrica y asfixiante, provocando una completa inmersión en el juego. Los entornos iluminados de pasadas entregas se cambian por la noche eterna, donde la única luz será la de la luna y el fuego. El grandioso diseño de niveles o mundo interconectado de *Dark Souls* vuelve para hacer uno de los mejores trabajos de la compañía en este aspecto. La zona más segura es el Sueño del Cazador, similar al Nexo de *Demon's Souls*, donde podremos subir de nivel, mejorar el equipo, comprar objetos, interactuar con personajes y acceder a las distintas áreas del juego a través de unas tumbas. A este lugar podremos llegar por medio de las Lámparas o puntos de control (hogueras en *Dark Souls*), distribuidas por toda la ciudad para viajar de forma rápida entre ellas.

El modo en línea o **multijugador** aparece de nuevo, como es costumbre en la saga *Souls*, para juntar la gran comunidad de jugadores para que puedan compartir parte de la experiencia de la obra. Mediante el objeto de las campanas podemos adentrarnos en el mundo de otros jugadores para ayudarles o para invadirles y batirnos en combate, mientras que con otra campana distinta podemos atraer a jugadores a nuestro mundo. El resto de elementos siguen presentes, como los mensajes con información de otros jugadores o los fantasmas representando la muerte de otro personaje. Por último, como si de un *dungeon crawler* se tratase, aparecen las llamadas mazmorras Cáliz para ampliar el contenido y ofrecer varios niveles de profundidad. A medida que vayamos superando cada nivel, conseguiremos nuevas recompensas.

Bloodborne fue el primer videojuego de la saga en ser doblado a nuestro idioma y, además, consiguiendo un resultado de gran calidad. Según Pascual (2015) en su análisis para 3D Juegos: «La obra de Hidetaka Miyazaki conserva todo el espíritu del original, pero renovando muchas ideas para hacerlo único en su especie. Más rápido y directo, pero con la profundidad de la que hace gala esta saga. Miyazaki demuestra que tiene un estilo único a la hora de crear sus mundos». *Bloodborne* fue el gran debut de la compañía en esta generación, consiguiendo una identidad propia, pero manteniendo muchos conceptos de la fórmula que a menudo también se agrupa como la serie *Soulsborne*²⁴.

²³ Se trata de repetir una acción continuamente para obtener una recompensa en el juego.

²⁴ Término que engloba las dos obras importantes de FromSoftware, *Dark Souls* y *Bloodborne*.

4.5. Dark Souls III (2016)



Figura 15 Portada de Dark Souls III (Vandal)

Dark Souls III, la tercera entrega de la popular saga de rol y acción de FromSoftware, apareció en 2016 con la intención de poner el broche de oro y cerrar una trilogía que ha logrado, bajo la dirección de Hidetaka Miyazaki, alzarse como uno de los fenómenos más importantes de la industria de los videojuegos en los últimos años. La ausencia de Miyazaki en la dirección de *Dark Souls II* se notó y no quiso descuidar lo que iba a suponer el fin de la saga, liderando el equipo en todo momento para ofrecernos un título brillante en todos los sentidos. La obra, lanzada para PlayStation 4, Xbox One y PC, tenía sus últimas palabras con los DLC²⁵ *Ashes of Ariandel* y *The Ringed City*, el último contenido que ha recibido la entrega con nuevas zonas, enemigos e historias que contar. La compañía sacaría

una nueva versión incluyendo el juego normal más estas dos expansiones bajo el nombre de *Dark Souls III: The Fire Fades Edition*. El título es considerado un éxito tanto en ventas como en críticas por parte de profesionales y público, consiguiendo las mejores ventas de la saga. El juego fue capaz de distribuir tras su lanzamiento más de 3 millones de copias en todo el mundo en menos de dos meses. El gran recibimiento de la entrega se reflejó en los premios que ha conseguido como el mejor RPG de 2016 para IGN o coronándose como el mejor Juego del Año en los Golden Joysticks Awards 2016.

Pineda (marzo de 2016) comenta en la revista GTM: «no se puede negar que tanto *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls II* y el reciente *Bloodborne* son miembros de una familia» (p.14). *Dark Souls III* sigue este legado para convertirse en una fusión de todo lo que ha aprendido la compañía hasta ese momento. Las **referencias** siguen siendo Los anteriores títulos de la saga siguen siendo los grandes referentes, destacando *Dark Souls* y *Bloodborne*. La inspiración de la arquitectura occidental sigue siendo muy fuerte, así como el manga *Berserk*, que vuelve a tener referencias con personajes parecidos.

Después de recorrer los reinos de Boletaria, Lordran, Drangleic y Yharnam, llega ahora el turno a Lothric. En esta entrega los jugadores controlan a uno de los *Latentes*, personas humanas que trataron de enlazar la Primera Llama, pero fueron consumidos y convertidos en ceniza. El objetivo de estos humanos es enfrentarse a los Señores de la Ceniza (aquellos que lograron enlazar la Primera Llama) que han abandonado sus tronos, para derrotarles y convertirse en un nuevo Señor de la Ceniza. La **narrativa** sigue siendo fragmentada, obligando a leer elementos y hablar con personajes del juego. En este caso seguir la historia es más sencillo, mostrando la entrega más fuerte a nivel argumental.

²⁵ Downloadable Content (DLC) significa contenido descargable para un videojuego, normalmente de forma digital a través de Internet.

En esta entrega encontramos una estructura similar a los anteriores títulos, renovando y evolucionando varios aspectos e innovando en pocos. La piedra angular de los juegos de FromSoftware sigue siendo la **jugabilidad**, mostrando un refinamiento en la fórmula. Empezamos con la clásica creación de personaje y con el sistema de clases como Caballero, Mercenario, Guerrero, Ladrón o Hechicero, entre otros, con sus determinadas características. El progreso de nuestro personaje con la típica subida de niveles sigue siendo a través de un personaje, la Guardiania del Fuego, con atributos como la Vitalidad, Resistencia, Fuerza, Destreza y otros. Vuelven las Almas como moneda del juego, conseguidas al derrotar a enemigos y jefes finales para mejorar al personaje y conseguir objetos. El sistema de pérdida y recuperación de almas se sigue manteniendo al igual que las anteriores entregas. También se conservan las típicas barras de Vida y Aguante, aunque recuperando la barra de Magia de *Demon's Souls* que se había perdido en los anteriores.

El **combate** es uno de los aspectos con más cambios, convirtiéndose en el más rápido de la saga con enfrentamientos más veloces, ágiles y dinámicos, sin llegar al estilo de *Bloodborne*. La gran variedad de armas y armaduras vuelve a estar presente, así como el regreso de los escudos. La dificultad sigue exigiendo el máximo de los jugadores, con algunos de los mejores jefes finales de la serie. La curación del personaje vuelve a los frascos de estus, que tendremos que encontrarlos durante la aventura y podremos distribuir los frascos para curar la vida o, como novedad, aumentar la barra de magia. Otro elemento nuevo son las Ascuas, similares a las Humanidades, para recuperar la vida y aumentarla en un 30%, con la opción de invocar y ser invadido por otros jugadores.

La **ambientación** regresa a la fantasía medieval incorporando aspectos más oscuros y macabros, una clara mezcla entre *Dark Souls* y *Bloodborne*. La mano de Miyazaki está muy presente en el diseño de niveles, un mundo con áreas conectadas y creando uno de los mejores universos, sin llegar al nivel de conexión en *Dark Souls*. En esta entrega la icónica zona segura o Nexo es el Santuario de Enlace de Fuego, donde podremos subir de nivel, comprar o mejorar nuestro equipo, hablar con personajes y acceder a la Hoguera principal, desde donde podremos viajar a otras zonas del juego de forma rápida.

Se recogen muchas de las ideas de entregas anteriores, que han ido mejorando la fórmula del sistema multijugador en línea, para agregar pequeños aspectos pero manteniendo la estructura y personalidad. El título no inventa nada nuevo pero expande y perfecciona los modos cooperativo de ayuda entre jugadores y el competitivo de enfrentamientos. El sistema de mensajes en el suelo o las marcas para ver las muertes de otros jugadores se mantienen.

Después de siete años, el largo viaje parece haber terminado. La decisión de FromSoftware y Miyazaki parece bastante firme con la despedida de la saga *Souls*, videojuegos que nunca se irán mientras sean recordados por nosotros, los jugadores. La compañía ha creado un sello propio, un estilo, una fórmula o un género que será recordado como parte de la historia de los videojuegos. *Dark Souls III* llegó para enlazar el fuego por última vez y dejarnos una de las mejores obras de la generación actual (Pineda, 2017).

4.6. Sekiro: Shadows Die Twice (2019)

FromSoftware, tras la supuesta despedida de la saga *Souls*, reaparece tres años después con **Sekiro: Shadows Die Twice**, un videojuego de acción y aventura con algunos elementos RPG. El título, lanzado en marzo de 2019 para las plataformas de PlayStation 4, Xbox One y PC, vuelve a estar dirigido por Hidetaka Miyazaki y en esta ocasión Activision se encarga de su distribución. La obra está ambientada en una época histórica del Japón feudal junto a los elementos fantásticos que solemos ver en la compañía nipona. El desarrollo de *Sekiro* empezó a finales de 2015, después de terminar la expansión con nuevo contenido para *Bloodborne*. El título oficial del juego fue presentado en una de las conferencias de la E3 2018, cuando todavía se mostraba como *Shadows Die Twice*.



Figura 16 Portada de Sekiro: Shadows Die Twice (3D Juegos)

Hace apenas unos meses que salió al mercado y ya está considerado uno de los mejores juegos de la compañía y el que mejor ha vendido. El éxito de esta nueva entrega es innegable al conseguir, según anuncia la propia Activision, dos millones de copias vendidas en apenas diez días (González, 2019). Por otro lado, la crítica profesional y la opinión del público ensalza el título con notas sobresalientes como la media en Metacritic, valorado en un 90/100. Aunque el juego todavía no ha tenido tiempo para recibir ningún premio, se postula como uno de los claros candidatos a conseguir el premio a Mejor Juego del Año 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. *Sekiro* está inspirado en el período Sengoku, una época de conflictos bélicos de finales del siglo XVI en Japón, junto a una ambientación oscura y fantástica. El propio Miyazaki admitió algunas **referencias** como el manga *Basilisk*, que cuenta una guerra entre clanes ninja que deben mostrar lealtad, o *La espada del inmortal*, donde un guerrero pierde un brazo en combate al igual que el protagonista del juego. También aparece *Tenchu*, franquicia de FromSoftware, como el gran influyente e incluso considerado en la etapa inicial como una posible continuación que terminaría siendo una nueva propiedad intelectual (Martínez, 2019).

La **historia** o contexto nos sitúa en el Japón feudal durante el período Sengoku, plagado de conflictos bélicos entre diversos clanes. En la aventura de Miyazaki veremos una mezcla de situaciones reales con otras de fantasía. El protagonista, Sekiro, es un shinobi o ninja que debe proteger a toda costa a su señor Kuro, único descendiente de un antiguo linaje, hasta perder la vida si fuera necesario. Nuestro protagonista será derrotado frente a un guerrero de otro clan enemigo, los Ashina, perdiendo un brazo en la batalla junto al secuestro de su joven señor.

Sekiro, que significa Lobo de un solo brazo, despierta en un templo donde un escultor nos ha rescatado y descubrimos que nuestro brazo ha sido remplazado por una especie de prótesis que nos será muy útil. Aquí empieza la aventura en la que tendremos que recorrer un largo viaje para derrotar las tropas enemigas, bestias misteriosas, así como recuperar el honor y rescatar al joven señor que hemos jurado proteger con nuestra vida. El juego nos aguarda innumerables secretos a través de una narrativa que sufre una evolución hacia un estilo más directo y dirigido, pero sin prescindir de la historia fragmentada con elementos como objetos o personajes que nos siguen contando parte de la historia.

Sekiro: Shadows Die Twice es un juego de acción y aventuras en tercera persona y con ciertos elementos de RPG, donde la **jugabilidad**, la exploración y el combate sigue siendo los pilares fundamentales. El clásico sistema de elección de personaje con clases se elimina, así como la subida de nivel con la mejora de atributos, para centrarse en un personaje ya establecido. Aún con estos cambios seguimos teniendo cierta **progresión** en nuestro personaje a través de dos parámetros: la Vitalidad y el Ataque, que podremos mejorar al conseguir ciertos objetos que nos darán al derrotar enemigos poderosos. También disponemos de una barra de experiencia, que se rellena al derrotar enemigos, para conseguir puntos de habilidad con los que desbloquear nuevas técnicas y ataques especiales. El dinero que ganamos, llamado Sen, nos servirá para comprar objetos y mejorar nuestro brazo protésico. Una nueva mecánica aparece con la resurrección, una opción de poder seguir jugando después de morir, aunque es limitada. En esta ocasión cuando morimos perderemos automáticamente la mitad de la experiencia y del dinero, sin opción de recuperarlo. Aquí aparece un nuevo concepto: la Ayuda Invisible, una oportunidad aleatoria de no perder nada al morir a través de un porcentaje. También, cuanto más morimos más opciones hay de propagar la Dracogripe, una enfermedad que perjudica a los personajes secundarios de la historia, llegando a perderlos de forma permanente.

El antiguo **combate** de los *Souls* donde teníamos que vigilar la barra de aguante, levantando el escudo y golpeando de forma estratégica, sufre el mayor cambio de la fórmula de la compañía. Mientras que antes se trataba de una constante evolución con cada entrega, ahora es un cambio real. El combate es más frenético e intenso que nunca, basándose en el choque o desvío de espadas (única arma principal) con un elemento vital, la nueva barra de Postura. Ahora tenemos la opción de derrotar a nuestros enemigos bajando la típica barra de Vida o aumentando la barra de Postura y romper su defensa de forma agresiva. Nosotros también disponemos de estas dos barras, que tendremos que vigilar en todo momento. Este sistema de combate se tendrá que combinar con diferentes habilidades, la opción del sigilo o las armas que ofrece el brazo shinobi como el hacha, un escudo o el cañón de fuego, entre otros. Otros aspectos importantes son las aportaciones del salto y el gancho, ayudando a llegar a zonas elevadas y usándose también en el combate. Por otro lado, la dificultad sigue siendo seña de identidad y seguiremos muriendo muchas veces con algunos de los jefes finales más exigentes que ha creado la compañía. Los enemigos más poderosos disponen de varias barras de vida que tendremos que eliminar golpeando o desviando para aumentar la Postura. Para curarnos la vida disponemos de las Calabazas, remplazando a los frascos de estus, que tendremos que encontrar durante la aventura (Jiménez, 2019).

La **ambientación** cambia de la fantasía medieval y gótica de las anteriores entregas a una fantasía de un período histórico del Japón feudal. Nos encontramos de nuevo ante un mundo semi-abierto, donde tendremos que explorar las diferentes zonas para avanzar en la historia. Los niveles o áreas del juego están conectadas para ofrecernos algunos de los escenarios más trabajados del estudio, donde podremos desplazarnos de forma horizontal y vertical de manera más ágil gracias al gancho y acceder a zonas elevadas. La zona característica de anteriores entregas en la que podemos descansar, comprar objetos o hablar con personajes sigue estando presente con el Templo Desolado. También vuelven las Hogueras, llamadas Ídolos del Escultor, desde donde podemos mejorar a nuestro personaje o viajar de forma rápida a las diferentes zonas, entre otras cosas. Un modo de juego que se pierde en este juego es el **multijugador** en línea, centrándose en la experiencia de un jugador.

Según Pascual (2019a) en el medio digital 3D Juegos: «el estudio entiende que la maestría está en la experimentación continua. En seguir retando al jugador de nuevas formas que lo sorprendan. Sekiro es la mejor prueba de ello. De tener las ideas claras. De concentrarse en lo importante y desechar el resto. De hacer videojuegos». Este título supone un pequeño cambio respecto a lo que veíamos en los *Souls* y representa el camino que desea trazar Hidetaka Miyazaki en el futuro. Redefinir y perfeccionar cada vez más la fórmula para seguir tratando nuevas formas de hacer sus videojuegos.

5. Influencia y características del nuevo género *Souls-like*

La **industria del videojuego** es un sector de entretenimiento joven, al contrario que otros como el cine o la música, en el que no podemos decir aún que esté todo inventado, ya que siempre aparecen nuevos videojuegos que sorprenden. En la actualidad, gracias a las nuevas tecnologías y al constante crecimiento del sector, las compañías desarrolladoras son capaces de experimentar y arriesgarse con nuevas formas de crear videojuegos. Con este crecimiento, nuevos estudios siguen surgiendo para aportar nueva variedad de obras innovadoras que se encuentran influenciadas por varios géneros o estilos diferentes, impidiendo poder clasificarlas en una única categoría.

Con el tiempo, ante la creación de **nuevos estilos** de videojuegos diferentes que son incapaces de categorizarse, surge la necesidad de crear nuevos géneros y subgéneros que permitan una clasificación más estructurada para todas estas nuevas obras. Esta creación permanente de videojuegos ha dado resultado a menudo en obras que pertenecen a varios géneros a la vez o incluso a ninguno en específico. Para solventar estas situaciones siguen apareciendo nuevas formas de clasificar los juegos, afectando a los géneros más clásicos que se han ido fragmentando y desviando hacia la aparición de otros géneros y subgéneros a raíz del principal. Estas nuevas categorías pueden surgir a través de varios aspectos como: el país de procedencia, la jugabilidad o mecánicas y las características propias de un videojuego concreto, entre otras (Adell, 2019).

En un período donde la tendencia de la industria se centraba en títulos repletos de facilidades, guiados y con abundantes cinemáticas para gustar a todos los públicos, apareció FromSoftware y Miyazaki para cambiar esa dinámica. La

compañía había traído de vuelta la esencia de décadas pasadas para resurgir los videojuegos que ofrecían retos difíciles y recompensaban los aciertos de los jugadores (Suárez, 2017). La **saga Souls** ha sido capaz de dejar su firma grabada a fuego en la industria del videojuego con algunos de los mejores juegos de la pasada y actual generación, títulos de la desarrolladora japonesa que han servido como referentes e influencias para innumerables juegos con un estilo similar o idéntico (Pineda, 2017).

La **influencia** de la compañía en la industria es tan extensa que ha logrado expandir su universo oscuro hacia otros medios o productos diferentes y alejados de los videojuegos. Toda esta difusión de la saga se debe principalmente a la gran comunidad de jugadores y seguidores que han creado a través de los años. Algunos productos que han surgido son los juegos de mesa de *Dark Souls* o *Bloodborne*, financiados a través de Kickstarter²⁶ por los fans. La compañía también se ha aventurado a expandir sus historias a través de comics e incluso productos de merchandising²⁷ como figuras, camisetas y otros elementos que se encuentran entre los más codiciados en las ferias y eventos del sector. Además se encuentra entre uno de los contenidos más consumidos y creados en plataformas como Youtube, donde medios como Eurogamer España o IGN han dedicado tiempo a crear vídeos y series sobre la saga. Actualmente existen rumores sobre el próximo título de la compañía, que ha colaborado junto a George R.R. Martin, famoso autor de las novelas de Juego de Tronos.

La sombra del estudio es muy alargada y abarca muchas áreas dentro del sector, aunque es reconocido sobretodo por haber creado una fórmula, un estilo, un **género propio**. Según la revista EDGE (2018) en su edición especial de los 100 mejores videojuegos, *Dark Souls* y Hidetaka Miyazaki han logrado establecer un nuevo género, un estilo que hoy sirve de ejemplo para proyectos independientes, así como para Triples-A como *God of War* o *Assassin's Creed*. FromSoftware ha creado una bestia que se intenta imitar continuamente pero que solo ellos saben sacarle el máximo rendimiento.

El género **Souls-like** nace a partir de la saga de videojuegos *Souls*, que están considerados como seguidores del subgénero RPG de acción, pero con ciertos aspectos diferenciados. La combinación de estilos dentro de los *Souls* ayuda a establecer un nuevo género, aunque también debe añadir características propias, que están muy presentes en la serie de la compañía y que veremos un poco más adelante (Delgado, 2016). La necesidad de crear el género *Souls-like* también proviene de la gran cantidad de estudios y videojuegos que se ven inspirados por esta fórmula, creando copias e imitaciones en muchos casos. La gran cantidad de juegos que siguen este estilo han llevado a medios profesionales como Vandal a crear una categoría "Tipo Souls" para poder clasificar los lanzamientos. En la plataforma de Steam también encontramos una lista de juegos similares o inspirados en los *Souls*. El estudio ha ido aportando nuevos elementos a sus juegos que ha derivado en la creación de un estilo.

²⁶ Se trata de un sitio web donde se pueden financiar proyectos creativos a través de las aportaciones económicas del público.

²⁷ Se trata de una estrategia de marketing que cualquier negocio puede aplicar para la promoción y venta de sus diversos productos o servicios.

Para poder identificar de una forma sencilla aquellos títulos que estén inspirados o se parezcan en ciertos aspectos a los juegos de la saga *Souls*, vamos a establecer una lista con una serie de puntos o características para definir el género *Souls-like*. Esta será una forma de identificar si un videojuego puede pertenecer a este nuevo estilo creado por FromSoftware. Las **principales características** del género *Souls-like* son (García, 2017):

1. **Progreso o mejora del personaje:** Existe un sistema de experiencia para mejorar atributos como Vitalidad o Fuerza y habilidades especiales a través de la moneda del juego (Almas, por ejemplo).
2. **Complejo sistema de combate:** Control del personaje en tercera persona con un combate centrado en la acción. Un sistema fácil de comprender pero difícil de dominar, debido a diversos aspectos. Hay que tener en cuenta el tipo de arma y armadura usadas, así como las barras de Vida y Aguante.
3. **Sistema de curación:** Esta mecánica está relacionada con la jugabilidad, ya que podemos restablecer la barra de Vida a través de recursos de curación como los frascos de estus. Estos elementos los podemos aumentar y mejorar durante la aventura y servirán para ayudar al jugador.
4. **Dificultad exigente:** Se trata de un reto difícil de superar para los jugadores, donde el juego castiga los fallos. Por tanto, moriremos muchas veces hasta que aprendamos de nuestros errores. Aparece el sistema de ensayo y error.
5. **Sistema de pérdida y recuperación:** Con relación al punto anterior, nuestros fallos serán castigados de algún modo. En estos juegos, cuando morimos, perderemos parte o todo el progreso conseguido hasta el momento, aunque tenemos la opción de recuperarlo volviendo al lugar donde fuimos derrotados (antes de volver a morir y perderlo definitivamente).
6. **Enemigos o jefes finales:** Una característica común son los jefes finales o bosses de cada zona del juego. Tienen su propia barra de vida y ataques especiales que tendremos que aprender para superarlos.
7. **Mundo interconectado:** El diseño de niveles del mundo está conectado en un escenario semi-abierto que tenemos que explorar con cierta libertad para desbloquear las diferentes zonas y avanzar en el juego.
8. **Zona principal y puntos de descanso:** En el punto central podemos mejorar los atributos o equipamiento, interactuar con otros personajes o viajar a otras zonas a través de los puntos de descanso (como Hogueras). Aquí podemos rellenar la vida o los recursos de curación, pero los enemigos vuelven.
9. **Narrativa fragmentada:** Para comprender la historia tenemos que descubrir los secretos a través de la información que ofrecen los objetos, los diálogos con personajes, los escenarios, enemigos y diversos elementos jugables.
10. **Ambientación oscura y fantástica:** La atmósfera común de este estilo de juegos es sombría y con un entorno rodeado de elementos fantásticos.

Hay que tener en cuenta que este nuevo género es muy prematuro y puede seguir **evolucionando** con el tiempo, actualizándose y **perfeccionando** sus características. Desde el principio FromSoftware no ha dejado de seguir trabajando en la misma fórmula, cambiando y experimentando nuevos aspectos que desarrollen más en profundidad lo que realmente quieren conseguir.

Con el tiempo comprobaremos la **influencia definitiva** que han supuesto las obras de Miyazaki, al igual que sucedió anteriormente con títulos importantes como *Metroid* o *Castlevania*, creando el estilo *Metroidvania*, así como el género *Roguelike*, que toma el nombre de otro videojuego, *Rogue* (Gurpegui, 2017). Ahora es momento de reflexionar sobre las posibilidades de este nuevo género, que no podría haber sido concebido sin el trabajo de FromSoftware.

Hoy en día encontramos decenas de títulos catalogados por muchos medios y jugadores como copias que se han visto influidas por la saga *Souls* y el trabajo de Miyazaki. Es innegable la influencia de la obra de From Software en un margen muy escaso de años. A continuación vamos a comentar algunos videojuegos que por un motivo u otro pueden considerarse como **seguidores o imitadores** del género *Souls-like*.

6. Juegos con influencias de FromSoftware

6.1. *Lords of the Fallen* (2014)

Es el momento de emprender la evidente influencia que las obras de Miyazaki ejercen en la actualidad de la industria del videojuego. ***Lords of the Fallen***, desarrollado por Deck13 Interactive y CI Games en 2014 para PS4, Xbox One y PC, es considerado el primer título en seguir y copiar los pilares construidos por FromSoftware. Es un juego RPG de acción en tercera persona que puede enmarcarse en el género *Souls-like*. El estudio intentó recrear la acción con un profundo sistema de combate, una ambientación de fantasía oscura y con algo más de accesibilidad para los jugadores, que notaron una dificultad menos elaborada. El diseño de niveles no estaba a la altura y se trataba un progreso bastante más lineal, así como la narrativa fragmentada cambiaba hacia un método con cinemáticas y decisiones para contar la historia.



Figura 17 *Lords of the Fallen* (PlayStation)

El juego recibió críticas bastante positivas con análisis que lo puntuaban alrededor del siete, calificándolo como un juego disfrutable pero inferior en comparación a su inspiración. Actualmente otro estudio diferente está trabajando en la secuela. *Lords of the Fallen* fue el comienzo de una nueva oleada de videojuegos que querían seguir el camino construido de los *Souls*, siendo una de las razones para que el título fuera recordado (Goncalves, 2016).

6.2. *Salt and Sanctuary* (2016)

Unos años más tarde la fórmula de Miyazaki se modificó y se llevó a la perspectiva 2D en un nuevo intento por copiar el género *Souls-like*. En 2016, la compañía desarrolladora Ska Studios, lanzó ***Salt and Sanctuary*** para PS4, PC y PlayStation Vita. Es imposible hablar de esta obra sin mencionar la saga de FromSoftware, que no oculta sus referencias y trata de adaptar el estilo con un resultado notable. El título, conocido como el *Dark Souls* en dos dimensiones, trata de adaptar las clases de personajes con subida de niveles, la interconexión entre las zonas, los personajes con su propia línea argumental y los jefes finales, que mantiene la narrativa fragmentada. También integra las mecánicas de barras de Vida y Aguante con un sistema de combate de alta dificultad, características presentes en los *Souls* y que adaptan con excelencia. Desde el momento en el que apareció recibió críticas muy positivas, con una valoración de 86/100 en Metacritic. Probablemente se trata de la obra que más se acerca a la esencia de la saga de Miyazaki con un nivel muy elevado (Rad, 2018).



Figura 18 *Salt and Sanctuary* (Nintendo)

6.3. *Nioh* (2017)



Figura 19 *Nioh* (GameSpot)

Nioh es un exclusivo desarrollado por Team Ninja para PS4 que se lanzó en 2017, siendo seguramente el mayor exponente de los juegos basados en el estilo *Souls* que no provienen de la compañía FromSoftware. Unos meses después apareció para la plataforma de PC y ahora trabajan en una secuela. El juego está ambientado en un Japón ficticio en el siglo XVII con un protagonista samurái. La obra de Team Ninja trata de copiar algunos aspectos como el diseño de escenarios, la gestión de objetos, la repetición de muerte y recuperación, así como un control de las barras de Vida y Aguante. Han tomado como referencia las características que más les interesaba y han descartado otras

como la narrativa fragmentada. Consiguió un gran recibimiento con una calificación de 88/100 en Metacritic e incluso algunos premios. *Nioh* sabe elegir lo mejor de los *Souls* sin renunciar a su propia personalidad. El estudio decidió acoger la fórmula de Miyazaki, fenómeno actual gracias a *Dark Souls*, para convertirse en una especie de sucesor espiritual (Pineda, 2017).

6.4. *The Surge* (2017)

La compañía desarrolladora Deck13 vuelve a aparecer en 2017, después de haber lanzado unos años antes *Lords of the Fallen*, para presentar un nuevo proyecto inspirado en las obras de Miyazaki, ***The Surge***, que consigue redefinir en algunos aspectos la concepción que tienen sobre el género. En esta ocasión presentan un cambio radical con una ambientación futurista y robótica de ciencia ficción. Algunas ideas semejantes a su obra inspiradora son la exploración a través de un entorno y diseño de niveles interconectados mediante atajos que conectan las zonas, el sistema de control, los combates duros y exigentes centrados en la acción, así como una endiablada dificultad a través de diversos jefes finales. También está presente un sistema de progreso para nuestro personaje con puntos de experiencia que podremos perder al morir. En esta obra encontramos muchas semejanzas con respecto a los *Souls*, aunque se encuentra lastrado por algunos de sus fallos. La recepción por parte de la crítica fue moderada con buenas notas alrededor del siete. *The Surge* está lejos de acercarse a *Dark Souls*, aunque no quiere decir que sea un mal videojuego (Rad, 2018).



Figura 20 *The Surge* (Xbox Games)

6.5. *Hollow Knight* (2017)



Figura 21 *Hollow Knight* (Band Camp)

Hollow Knight es un juego desarrollado por la compañía independiente Team Cherry en 2017 para la plataforma de PC y que iría apareciendo en otros sistemas. El título se trata de un *metroidvania* que bebe sin miramientos de la obra de FromSoftware. Llevan más allá la simple copia de un *Souls* para aportar sus propias mecánicas, historia y entorno. En el título nuestro personaje tiene un sistema de progreso y combate profundos, un mundo explorable con zonas interconectadas, método de muerte y recuperación, una narración fragmentada y enigmática, jefes finales, dificultad endiablada y ambientación oscura, entre otras características. El

título se financió en Kickstarter y acabaría consiguiendo unas notas muy positivas por parte de la crítica con un 87/100 en Metacritic, así como algunos premios. Uno de los mejores juegos de su año va obteniendo el reconocimiento que merece. En definitiva, *Hollow Knight* respira esencia *Souls* (Forcada, 2018).

6.6. Otras menciones

Los anteriores videojuegos son algunos de los ejemplos más importantes y que han resonado con mayor fuerza en la industria, aunque son muchas más obras las que cogen como referencia e inspiración el género *Souls-like*, creado a partir del éxito de la compañía FromSoftware y Miyazaki en la última década.



Figura 22 Momodora, Blasphemous y Dead Cells, juegos estilo souls (IGN)

La lista de juegos que pueden considerarse **seguidores** del estilo *Souls* es muy alargada. *Titan Souls* (2015) es un juego que mezcla sus dos referentes, *Dark Souls* y *Shadow of the Colossus*. *Dead Cells* (2017) ofrece un gigantesco mundo interconectado. *Ashen* (2018) ofrece un estilo *Souls* para dos jugadores. *Death's Gambit* (2018), otro título con diversas características del género en un entorno en dos dimensiones. *Code Vein* (2019) sigue lo anterior con una estética anime.

También hay una larga lista de juegos independientes que siguen el estilo de Miyazaki como: *Necropolis* (2016), *Hyper Light Drifter* (2016), *DarkMaus* (2016), *Momodora: Reverie Under the Moonlight* (2016), *Unworthy* (2018), *Sinner: Sacrifice for Redemption* (2018), *Eitr* (2019) o *Blasphemous*, juego creado por un estudio español que aún no tiene fecha oficial de salida (Rad, 2018).

El ***Souls-like*** está viviendo actualmente su momento más brillante, un suceso que jamás habría imaginado la empresa Sony cuando en 2009 se negó a llevar *Demon's Souls* fuera de Japón, pensando que el juego no le gustaría a nadie. Una década después la compañía ha lanzado hasta seis juegos manteniendo y evolucionando la misma fórmula, la cual ha sido copiada y ha servido de inspiración en muchos videojuegos actuales. A decir verdad, entre la gran cantidad de copias que encontramos respecto a la saga *Souls*, la mayoría han resultado ser juegos recomendables e incluso algunos auténticas maravillas.

El trabajo de FromSoftware y Hidetaka Miyazaki se ha convertido en una corriente de inspiración para muchas obras, así como un punto de inflexión en la propia industria, devolviendo antiguas tendencias que se habían perdido con los años. Finalmente han sido capaces de crear un género propio (EDGE, 2018).

6.7. Tabla comparativa del género y futuro de la compañía

Actualmente el nuevo género *Souls-like* sigue evolucionando y perfeccionando su estilo y características, experimentando nuevos aspectos para poder conseguir en un futuro próximo un género y estilo más definido que ayude a identificar las obras de la compañía FromSoftware y de su director creativo Hidetaka Miyazaki. Esta fórmula ha servido de influencia para muchos equipos nuevos de desarrollo, así como para una infinidad de juegos que han absorbido elementos y características propias del género.

Después de este punto del trabajo, en el que hemos podido ver algunos de los títulos que siguen o imitan el estilo de la saga japonesa, vamos a establecer una **tabla comparativa** entre las principales características del género, realizadas en el punto 5 del trabajo, y las obras más importantes como *Lords of the Fallen*, *Salt and Sanctuary*, *Nioh*, *The Surge* o *Hollow Knight*, que lo siguen con algunas similitudes, permitiendo saber en que medida o porcentaje se pueden adaptar estos juegos y formar parte del género *Souls-like*. (Ver Tabla 2, p.49)

En esta tabla comparativa podemos observar las características principales del género tratado, con una descripción de cada una, así como los diferentes juegos con aspectos similares o idénticos. De este modo podemos establecer en cada una de las casillas de la tabla si cierta característica está presente en un juego o si, por el contrario, es diferente al estilo de FromSoftware. Por tanto, con esta tabla, podremos considerar si un nuevo videojuego puede enmarcarse dentro de la fórmula de la compañía y en qué medida puede formar parte del género. Así que cuantos más puntos tengan los juegos en común con el *Souls-like*, más se podrán identificar con la saga y el género.

En apenas 10 años la compañía nipona ha sido capaz, con ayuda del director y presidente Hidetaka Miyazaki, de posicionarse como una de las compañías más importantes e influyentes de la actualidad de la industria de los videojuegos. El **futuro de la compañía** es toda una incógnita, pero su siguiente paso y proyecto cada vez ofrece mayor información. Las intenciones del estudio desarrollador es continuar evolucionando y experimentando con su afamado estilo en el próximo de sus títulos, *Elden Ring*, con la colaboración de George R.R. Martin, autor de los libros de Juego de Tronos. La compañía promete continuar profundizando en el género RPG en tercera persona, con una ambientación oscura de fantasía medieval, un mundo abierto y otros elementos clásicos como la dificultad. Aunque el título todavía no tiene fecha oficial de lanzamiento, ya hemos podido observar un primer tráiler en la feria del E3 2019, tan sólo unos meses después del lanzamiento de *Sekiro: Shadows Die Twice* (Pascual, 2019b).

A partir de ahora, es momento de seguir la estela de la compañía y observar cómo sigue evolucionando y perfeccionando el estilo de sus juegos, así como la aparición de nuevos equipos que sigan tomando la saga *Souls* como referencia para sus futuros títulos. El tiempo demostrará si esta influencia termina aquí o si seguirá ofreciendo nuevas experiencias a la comunidad de jugadores y a la industria actual de los videojuegos.

Características	Descripción	<i>Lords of the Fallen</i> (2014)	<i>Salt and Sanctuary</i> (2016)	<i>Nioh</i> (2017)	<i>The Surge</i> (2017)	<i>Hollow Knight</i> (2017)
1. Progreso personaje	Mejora de atributos y habilidades	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
2. Sistema combate	Complejo combate de acción con varios aspectos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
3. Sistema curación	Elementos para aumentar la vida del jugador	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
4. Dificultad exigente	Sistema de ensayo y error para corregir los fallos	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
5. Sistema pérdida y recuperación	Al morir perdemos parte del progreso, que podremos recuperar	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
6. Enemigos finales	Hay varios jefes a derrotar para poder avanzar	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
7. Mundo interconectado	Las zonas del juego están conectadas en un entorno	No	Sí	No	Sí	Sí
8. Zonas principal y de descanso	Puntos para descansar y viajar entre varias zonas	No	Sí	Sí	Sí	Sí
9. Narrativa fragmentada	Historia contada a través de los elementos del juego	No	Sí	No	No	Sí
10. Ambientación oscura	Entorno oscuro con elementos de fantasía	Sí	Sí	Sí	No	Sí

Tabla 2 Tabla comparativa del género Souls-like con juegos similares (elaboración propia)

7. Conclusiones

En este trabajo de investigación sobre los videojuegos nos planteamos al principio una serie de objetivos. El objetivo principal que tenía a la hora de realizar el trabajo era repasar el recorrido histórico y la evolución de FromSoftware, una compañía japonesa que desarrolla videojuegos y que actualmente se encuentra entre los estudios más influyentes del medio, convirtiéndose a lo largo de los años en una empresa referente que ha sido capaz de crear su propio estilo. Otro motivo importante es encontrar el estilo que define a la empresa y, para ello, hemos investigado exhaustivamente y desarrollado una lista con los aspectos más característicos de los juegos de la saga. Pero para conseguir este objetivo general, primero nos propusimos alcanzar otros más específicos y secundarios.

Los objetivos secundarios trataban de mostrar el crecimiento del sector de los videojuegos durante las últimas décadas. También se daban a conocer algunos géneros o estilos importantes como el RPG o la Acción, así como la variante descendiente de estos, el subgénero Acción-RPG. Luego se analizaban los títulos más importantes de la compañía de Miyazaki y qué aportaban al género que acabarían generando, el llamado *Souls-like*. Para este nuevo género hemos establecido una tabla o lista de características para poder identificar aquellas nuevas obras que puedan identificarse en el estilo de la saga *Souls*. Uno de los objetivos secundarios y aportaciones al trabajo es observar cómo juegos similares o idénticos a la saga japonesa se adaptan a las características de la tabla y en qué medida pasan a formar parte del género *Souls-like*. Después de haber seguido estos objetivos durante el trabajo he podido sacar unas conclusiones generales sobre la temática tratada:

Con la elaboración de este proyecto hemos podido conocer más acerca del universo de los videojuegos, un medio digital y tecnológico capaz de transmitir historias y experiencias a los jugadores de forma interactiva, sin tener nada que envidiar a otros medios culturales del sector del entretenimiento como el cine, el teatro, la televisión o la música. Como bien dice Hidetaka Miyazaki «un mundo bien diseñado podría contar su historia en silencio», palabras que desvelan la forma que tiene de trabajar el genio creativo de los *Souls*, dando prioridad a los elementos del propio juego para contarnos una historia profunda. La compañía ha sido capaz de subir a lo más alto del sector en apenas una década, ofreciendo algunos de los mejores títulos de la generación e incluso de la historia. Por otro lado, FromSoftware ha sido capaz de hacer lo que pocos estudios han conseguido a lo largo de la historia, crear una fórmula, un estilo de videojuego que ha sido imitado constantemente y ha servido como inspiración para numerosas compañías de videojuegos. La comunidad de jugadores que ha creado Miyazaki alrededor de sus obras puede estar orgullosa de pertenecer a una saga que es y será recordada durante muchos años.

Este Trabajo de Final de Grado ha supuesto un reto personal para investigar y seguir indagando en una de mis mayores pasiones, los videojuegos. Con este proyecto espero poder acercar el mundo de los videojuegos a aquellas personas alejadas y que puedan descubrir una de las compañías más interesantes e innovadoras del medio. De momento está claro que ha significado un antes y un

después en la industria, llegando a crear toda una ola de estudios que han seguido de cerca el trabajo que han realizado. En el futuro espero poder seguir disfrutando de las obras que siga lanzando FromSoftware al mercado, como el próximo *Elden Ring*, y continuar analizando de forma crítica la evolución y crecimiento que seguirá teniendo en el sector, pues aún se trata de un medio joven con recorrido por delante.

8. Bibliografía

Libros consultados:

Donovan, T. (2018). *Replay: La historia de los videojuegos*. Sevilla: Héroes de Papel.

EDGE edición especial (2018). *Los 100 mejores videojuegos: La lista definitiva de clásicos modernos*. Girona: Panini España.

Kent, S. (2016). *La gran historia de los videojuegos*. Editorial Nova.

Levis, D. (1997). *Videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.

López, I. (2014). *¿Qué es un videojuego?: Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Sevilla: Ediciones Arcade.

Martín, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Síntesis Universidad de Granada.

Pineda, R., Ramírez, I. y Neira, D. (2017). *Especial GTM2 #003 Dark Souls*. 1ª ed. Madrid: GTM Ediciones.

Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos. La explosión digital que está cambiando el mundo*. Sevilla: Héroes de Papel.

Artículos de revistas:

Forcada, C. (agosto 2018). Souls Indie. *Games Tribune*, #032, p.116-119.

Pineda, R. (marzo 2016). La muerte acecha una vez más. *Games Tribune*, #003, p.14-15.

Pineda, R. (marzo 2019). Aunque no lo parezca, FromSoftware es uno de los estudios más polifacéticos del siglo XXI. *Games Tribune*, #039, p.35.

Rojo, D. (abril 2017). Una mirada crítica al RPG. *Games Tribune*, #016, p.42-45.

Rojo, D. (junio 2018). Crítica Dark Souls Remastered. *Games Tribune*, #030, p.16-21.

Datos de investigación:

Asociación Española de Videojuegos (2017). *Anuario de la industria del videojuego* (AEVI). Edición de 2017. Recuperado el 27-04-2019 de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>

Desarrollo Español de Videojuegos (2018). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* (DEV). Edición de 2018. Recuperado el 10-05-2019 de <http://www.dev.org.es/es/publicaciones/libro-blanco-dev-2018>

Trabajos académicos:

Campos, A. (2018). *La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador* (Trabajo Final de Grado). Recuperado el 10-05-2019 de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/78389>

Hidalgo, S. (2018). *Réquiem por un género. La difícil definición del rol en el videojuego actual* (Trabajo Final de Grado). Recuperado el 12-05-2019 de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/78392>

Mejías, L. (2019). *La sincronización en el doblaje de videojuegos. Análisis empírico y descriptivo de los videojuegos de Acción-aventura*. (Tesis Doctoral). Recuperado el 18-05-2019 de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10803/666279>

Requena, C. (2014). *Análisis de la industria del videojuego en España* (Trabajo Final de Carrera). Recuperado el 04-05-2019 de <https://riunet.upv.es/handle/10251/45702>

Sitios webs:

Adell (2019). *Los subgéneros en el género RPG*. Recuperado el 20-05-2019 de <http://www.destinorpg.es/2014/05/los-subgeneros-en-el-genero-rpg.html>

Arnedo, J. (2016). *Modelos de negocio para videojuegos*. Recuperado el 12-05-2019 de <http://informatica.blogs.uoc.edu/2016/03/31/modelos-de-negocio-para-videojuegos/>

Barbieri, A. (2018). *La apasionante y fértil historia de los videojuegos*. Recuperado el 14-05-2019 de <https://www.nobbot.com/destacados/videojuegos-historia/>

Brenlla, F. (2017). *El legado de Miyazaki y la saga Souls*. Recuperado el 14-05-2019 de https://as.com/meristation/2017/03/27/reportajes/1490594400_163971.html

Chinchilla, M. (2016). *Biografía de Hidetaka Miyazaki*. Recuperado el 17-05-2019 de <http://capitalvideogames.com/hidetaka-miyazaki-biografia/>

Delgado, M. (2016). *¿Se ha convertido Dark Souls en un género?*. Recuperado el 20-05-2019 de <https://equilateral.es/2016/05/se-ha-convertido-dark-souls-en-un-genero/>

FromSoftware (2019). Recuperado el 12-05-2019 de <https://www.fromsoftware.jp/ww/index.html>

García, A. (2017). *Like y Lite: Juegos que se convierten en géneros*. Recuperado el 02-06-2019 de <https://uvejuegos.com/articulo/Like-y-Lite-Juegos-que-se-convierten-en-generos/1041/6>

Goncalves, R. (2016). *Una musa generacional: los Souls y su influencia en la industria*. Recuperado el 25-05-2019 de <https://areajugones.sport.es/2016/11/06/una-musa-generacional-los-souls-y-su-influencia-en-la-industria/>

González, A. (2019). *Sekiro ha vendido más de 2 millones de copias en menos de 10 días*. Recuperado el 22-05-2019 de <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350721023/sekiro-ha-vendido-mas-de-2-millones-de-copias-en-menos-de-10-dias/>

Gurpegui, C. (2017). *En la estela de Dark Souls: La huella de Miyazaki en los videojuegos*. Recuperado el 25-05-2019 de <http://www.fsgamer.com/en-la-estela-de-dark-souls.html>

Hernández, K. (2017). *De informático a presidente de FromSoftware*. Recuperado el 17-05-2019 de https://as.com/meristation/2015/04/02/noticias/1427961600_143713.html

Herrero, P. (2015). *Historia FromSoftware – La vida (y la muerte) antes de Bloodborne*. Recuperado el 26-05-2019 de <https://www.zonared.com/reportajes/from-software-vida-y-muerte-antes-de-bloodborne/>

Jiménez, A. (2019). *De los Souls a Sekiro: la evolución de una fórmula ganadora*. Recuperado el 25-05-2019 de <https://pl4yers.com/2019/04/de-los-souls-a-sekiro-la-evolucion-de-una-formula-ganadora/>

Martínez, D. (2019). *Las fuentes que inspiraron Sekiro Shadows Die Twice*. Recuperado el 01-06-2019 de <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/fuentes-inspiraron-sekiro-shadows-die-twice-385712>

Otero, C. (2017). *Así ha cambiado Dark Souls en 7 años*. Recuperado el 27-05-2019 de https://as.com/meristation/2016/04/05/reportajes/1459836000_154488.html

Pascual, A. (2015). *Análisis de Bloodborne. Llevamos el desafío en la sangre*. Recuperado el 29-06-2019 de <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/19473/0/bloodborne/>

Pascual, A. (2019a). *Análisis de Sekiro: Shadows Die Twice. FromSoftware repite éxito.* Recuperado el 01-06-2019 de <https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/30972/0/sekiro-shadows-die-twice/>

Pascual, A. (2019b). *7 claves para entender Elden Ring, el juego de FromSoftware y George R.R. Martin.* Recuperado el 01-07-2019 de <https://www.3djuegos.com/juegos/avances/34803/5311/0/elden-ring/>

Pineda, R. (2018). *FromSoftware: Más allá de Dark Souls.* Recuperado el 27-05-2019 de <https://akihabarablues.com/from-software-mas-alla-de-dark-souls/>

Rad, C. (2018). *15 juegos que todo fan de Dark Souls debería jugar.* Recuperado el 02-06-2019 de <https://es.ign.com/hyper-light-drifter-pc/128704/feature/15-juegos-que-todo-fan-de-dark-souls-deberia-jugar>

Sánchez, E. (2018). *La historia de FromSoftware.* Recuperado el 16-05-2019 de <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-historia-de-fromsoftware>

Suárez, A. (2015). *De Demon's Souls a Bloodborne, la era de FromSoftware.* Recuperado el 18-05-2019 de <https://www.laps4.com/articulos-y-reportajes/de-demons-souls-a-bloodborne-la-era-de-from-software/>

Suárez, A. (2017). *¿Por qué lo comparamos todo con Dark Souls y somos tan pesados con él?* Recuperado el 02-06-2019 de <https://www.mundogamers.com/noticia-por-que-lo-comparamos-todo-con-dark-souls-y-somos-tan-pesados-con-el.20162.html>

Sucasas, A. (2018). *Una hora con el padre de Dark Souls: entrevista a Hidetaka Miyazaki, el gran revolucionario del videojuego contemporáneo.* Recuperado el 18-05-2019 de <https://www.xataka.com/videojuegos/hora-padre-dark-souls>

Vasallo, P. (2016). *La narrativa en los videojuegos de Hidetaka Miyazaki.* Recuperado el 17-05-2019 de <https://drugstoremag.es/2016/11/la-narrativa-en-los-videojuegos-de-hidetaka-miyazaki/>

Warman, P. (2018). *Newzoo Cuts Global Games Forecast for 2018 to \$134.9 Billion; Lower Mobile Growth Partially Offset by Very Strong Growth in Console Segment.* Recuperado el 16-05-2019 de <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for-2018-to-134-9-billion/>