

Jogos *Soulslike*: como a diversificação de contexto pode ajudar a consolidar o gênero

Camila Bothona
Design de Games
 Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 camilabothona@hotmail.com

Sérgio Nesteriuk
Design de Games
 Universidade Anhembi Morumbi
 São Paulo, Brasil
 nesteriuk@hotmail.com

Resumo—A partir da análise das características e opiniões sobre o gênero *soulslike*, esse artigo busca entender se a subversão de temáticas desse tipo de jogo pode ajudar a consolidar o *soulslike* como um gênero distinto. Misturando sua dificuldade, seu alto nível de frustração com um contexto mais alegre e divertido, acreditamos ser possível desconstruir a ideia de que o tema melancólico e o visual taciturno são obrigatórios em jogos deste gênero.

Palavras-chave—*soulslike*, gênero de jogos, características de *soulslike*, temática de jogos

I. INTRODUÇÃO

A partir do lançamento do jogo *Demon's Souls* (2009) e consolidado na criação da trilogia *Dark Souls* (2011), a empresa japonesa de jogos *FromSoftware* e seu projetista Hidetaka Miyazaki difundiram um estilo de *gameplay* que passou a aparecer em jogos de diversas empresas desde então, e marcou o início da discussão sobre o possível surgimento de uma nova categoria de gênero: o *soulslike*.

Embora amplamente difundido no mercado, o gênero ainda não é reconhecido por parte da comunidade *gamer*, que acredita que jogos que utilizam da fórmula dos *soulslikes* buscam ser uma espécie de cópia dos projetos da *FromSoftware*. Acredita-se que parte dessa rejeição se dê pelo fato de o visual e a temática da grande maioria desses jogos serem muito similares.

Neste artigo, buscaremos entender os *soulslikes*, suas características, e como a diversificação da temática desses jogos pode ajudar a consolidar o gênero. A partir dessa compreensão, saberemos se é possível subverter o padrão narrativo de um *soulslike* sem prejudicar a essência do gênero e ainda manter o interesse do público, misturando, nesse caso em particular, suas melhores mecânicas em um contexto mais alegre e divertido.

II. JOGOS SOULSLIKE

Apesar de atualmente existirem diversos jogos de sucesso que podem ser intitulados *soulslikes*, como *Mortal Shell* (Cold Symmetry, 2020), *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) e *Ashen* (A44, 2018), e das semelhanças entre eles, existe certa resistência de parte da comunidade de jogos em aceitá-los como um gênero por si só. Isso indica que jogos inspirados pelas franquias da *FromSoftware* se auto-intitulam cópias, como o próprio nome sugere: *soulslike* significa “como um souls” ou “parecido com um souls”.

Por outro lado, alguns pesquisadores e entusiastas do mercado de jogos entendem que o surgimento de novos gêneros a partir de jogos “inaugurais” é algo natural. Patrick Klepek [1] defende que hoje existem os *roguelikes*, que surgiram do jogo *Rogue* (A.I. Design, 1980), os *metroidvania*, mistura dos jogos *Metroid* (Nintendo, 1986) e *Castlevania* (Konami, 1986), e que até mesmo os *First Person Shooters (FPS)* por muito tempo foram chamados de “*Doom Clones*”, por serem pensados a partir da franquia *Doom* (id Software, 1993).

Todos esses gêneros surgiram diretamente de jogos existentes, e hoje em dia são amplamente difundidos no mercado e reconhecidos como gêneros próprios. Isso não é diferente dos jogos *soulslike*, que aparecem com cada vez mais frequência e mais popularidade. Porém, assim como aconteceu com outros gêneros mencionados, é preciso algum tempo e mais inovações para que o gênero de fato desgrude dos jogos originais e conquiste seu próprio espaço. Klepek afirma que: “Os *Souls* estabeleceram um novo gênero para o qual ainda não temos uma palavra, e jogos como *Nioh* sugerem que eles também instituíram uma identidade pessoal o suficiente para serem singularmente separados de outros jogos (...)” [1].

De acordo com pesquisa própria realizada *online* em junho de 2021, com 150 jogadores, um dos fatores que leva à não aceitação do *soulslike* como um gênero próprio é justamente essa sensação de que os jogos são meros clones da franquia *Dark Souls*, com falta de inovação na temática e contexto. Normalmente todos esses jogos, além da jogabilidade similar às franquias da *FromSoftware*, se passam em lugares escuros e inóspitos, com narrativas “sérias” e, muitas vezes, consideradas tristes. Contudo, das 134 respostas de jogadores que já haviam jogado *soulslikes*, 61,9% disseram que consideram que esses jogos pertencem a um gênero próprio, 35,8% acreditam que eles se encaixam melhor como subgênero do RPG de ação, utilizado atualmente como categoria “formal” dos *soulslikes*, e apenas 2,3% disseram que não reconhecem esse estilo de jogo como um gênero.

Não existe ainda uma definição formal das características que compreendem um jogo *soulslike*. Porém, algumas listas feitas por pesquisadores foram bem aceitas por jogadores [2], [3], [4]. A partir delas, da nossa análise sobre jogos *soulslike* experienciados e da opinião de jogadores, pesquisadores e entusiastas desses jogos, reunimos as características mais importantes para definir o gênero:

a) *Grande dificuldade mecânica*: a característica mais marcante de jogos *soulslike*, com base no material pesquisado, é a alta dificuldade que eles trazem, pelo nível de habilidade requerido e por suas mecânicas desafiadoras. Apesar do alto nível de frustração, a dificuldade desses jogos continua extremamente instigante para o público, pois o aprendizado a cada morte e a sensação de progressão da personagem são muito perceptíveis e recompensadoras. A sensação de “fiero”[5], como o que sentimos depois de triunfar sobre a adversidade, está sempre presente nesses jogos e é o que faz os jogadores cada vez mais engajados.

b) *Corpse run*: outra mecânica marcante no gênero é a chamada “corpse run”, que normalmente é encontrada em MMOs, e consiste em perder certos itens quando a personagem morre. Esses itens ficam no local de morte e podem ser recuperados caso o jogador volte com a personagem no mesmo local antes de morrer novamente. Em *soulslikes*, os itens perdidos normalmente são as “moedas” do jogo, que são conquistadas ao matar inimigos.

c) *Mecânicas de combate estratégico*: a estratégia também é considerada uma parte muito importante nesses jogos, sobretudo durante o combate. Por isso, normalmente encontramos mecânicas que servem como ferramentas para que o jogador possa criar seu estilo de combate [2], [3], [4] como:

- *rolamento*: possibilita que o jogador esquive de ataques ou se reposicione de forma mais rápida;
- *backstab*: ataque especial ativado quando o jogador consegue atacar as costas do inimigo, dando mais dano;
- *parry*: mecânica de defesa que cancela completamente o ataque adversário e garante uma vantagem na próxima ação do jogador. Normalmente é difícil de ser ativada, pois seu timing é muito preciso;
- *stagger*: é o estado que uma personagem fica ao ter uma ação cancelada. Ela não pode fazer nada na duração da animação do stagger e seu adversário tem vantagens em ataques contra ela durante esse tempo. A causa mais comum de um stagger é o parry;
- *item de cura recarregável*: é extremamente comum em *soulslikes* existir algum item que cura a personagem e é recarregado ao morrer ou ao chegar em um savepoint. Esse item garante mais uma camada de estratégia, já que ele cura poucas vezes e o jogador pode demorar bastante até encontrar um lugar para recarregá-lo;
- *diferentes opções de ataque*: além da habitual abundância de armas diferentes que a personagem pode utilizar, outra forma de tornar o combate mais estratégico e personalizável são os diferentes ataques que os *soulslikes* disponibilizam para o jogador. Comumente temos ataques leves e rápidos, pesados e lentos e os combos possíveis misturando os dois.

Nesse artigo, vamos tratar todas as mecânicas listadas acima em um só grupo, pois todas elas são encontradas nos

jogos *soulslike* e participam da função principal de tornar o jogo mais estratégico.

d) *Gerenciamento de stamina*: seja pelo nome stamina ou não, sempre existirá um atributo para regular o uso das mecânicas de combate. Ao acabar sua stamina, a personagem não pode mais fazer algumas ações até que seja recuperada, como correr, atacar, rolar, etc. Normalmente o nível de stamina é recuperado sozinho em um certo tempo.

e) *Animation priority*: “prioridade de animação” significa que as animações do jogo tem prioridade sobre os comandos do jogador. Essa *feature* amplamente utilizada em *soulslikes* faz com que ao invés do jogador ter reações instantâneas da personagem ao dar um comando, ele tenha que esperar a animação da ação anterior terminar para dar um outro comando. Isso torna o pacing do combate um pouco mais lento comparado a jogos que não dão prioridade a animação, mas também o torna mais estratégico, já que as reações instantâneas do jogador não necessariamente serão instantâneas no jogo.

f) *Batalha com chefes*: Um acontecimento comum em jogos *soulslike* são as lutas “épicas” com chefes espalhados pelo mapa. São os combates mais difíceis do jogo, e normalmente se tratam de inimigos visual e mecanicamente diferentes, com golpes diferentes e lutas marcantes.

g) *Customização e progressão da personagem*: grande parte da progressão que mantém o jogador engajado em *soulslikes* é a possibilidade de personalizar e aumentar diferentes atributos da personagem como o jogador quiser ou preferir durante o jogo. Além de a personagem ficar mais forte, essa *feature* também garante que cada jogador tenha uma experiência personalizada e diferente, dando a possibilidade de fazer escolhas significativas que impactam a jogabilidade.

h) *Savepoints*: apesar de escassos na maioria dos *soulslikes*, os savepoints são parte importante do gênero. São locais seguros onde a personagem descansa, carrega seu item de cura e recupera sua vida, e o jogador salva seu progresso. Sempre que é ativado, seja quando o jogador o encontra ou quando a personagem morre e volta para o último local onde descansou, os inimigos renascem, mesmo que o jogador já os tenha derrotado.

i) *Narrativa fragmentada*: diferente de outros gêneros, a narrativa é contada através de fragmentos retirados da ambientação, das conversas com NPCs (Non-Playable Characters) e de descrições de itens. Cabe ao jogador, caso queira, juntar esses fragmentos para entender melhor o mundo no qual a história se passa e o contexto narrativo.

j) *Temática trágica e sombria*: tanto em suas narrativas quanto em seu visual, é recorrente a presença de mundos trágicos e inóspitos que permeiam os *soulslikes*. Com paletas de cores escuras e pouco saturadas, a grande maioria dos jogos seguem um padrão de narrativa sombria e com temas “sérios”, sem nenhum tipo de alívio cômico ou humor. Parte da resistência em aceitar o *soulslike* como gênero, como vimos anteriormente, vem dessa característica, que torna os jogos visualmente similares. E é exatamente sobre a subversão dela que vamos tratar com maior profundidade mais adiante neste texto.

Para exemplificar essas *features* e mostrar como os jogos de ação *RPG* diferem dos *soulslikes*, foi desenvolvida uma tabela comparativa entre diferentes jogos, todos classificados como *RPGs* de ação. Com ela, será possível notar que embora todos os jogos sejam oficialmente do mesmo gênero, existe uma separação clara que pode ser feita a partir das características listadas acima.

TABELA I. JOGOS RPG DE AÇÃO E PRESENÇA DE CARACTERÍSTICAS DE *SOULSLIKE*

	<i>Dark Souls</i>	<i>The Surge</i>	<i>Nioh</i>	<i>Sekiro</i>	<i>Saint and Sinner</i>	<i>Lords of the Fallen</i>	<i>Kingdom Hearts</i>	<i>Fallout 4</i>	<i>Genshin Impact</i>
Considerado um <i>soulslike</i> pela comunidade gamer	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Grande Dificuldade Mecânica	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Corpo Run	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Mecânicas de combate estratégico	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Gerenciamento de stamina	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Sim
Animation priority	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Batalha com chefes	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Customização e progressão	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Não
Savepoints	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim
Narrativa Fragmentada	Sim	Não	Não	Sim	Sim	Não	Não	Não	Não
Temática trágica e sombria	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Não	Não
Total de características	10	7	9	10	10	9	3	3	4

Como podemos perceber na tabela, apesar de pertencer oficialmente a um mesmo gênero, os jogos que a comunidade gamer considera como *soulslikes* têm essas características em comum, enquanto os *RPG* de ação que não são considerados *soulslikes* não têm. Esse fato, junto à análise histórica do surgimento do gênero, mostra que as franquias da *FromSoftware* e principalmente a série *Dark Souls* influenciaram a criação de outros jogos que seguem uma lista de características específicas, distintas do gênero em que atualmente se enquadra.

III. SUBVERSÃO DA TEMÁTICA PADRÃO DE JOGOS *SOULSLIKES*

Em um de seus artigos para a revista *"The Gamer"*, Jamie Latour levanta o questionamento: "Por que esse gênero [*soulslike*] sempre tem que ser tão sombrio? É possível ter um *soulslike* "feliz" que não se leva tão a sério?" [6]. O autor defende que é compreensível o motivo do contexto de jogos *soulslikes* serem sempre melancólicos. Afinal, o gênero gira em torno de sua dificuldade exacerbada e brutal, que leva os jogadores ao limite da frustração, e o visual taciturno apoia esse conceito.

Apesar de, como vimos, ser considerada uma característica relevante, a temática trágica e sombria desses jogos não precisa ser obrigatória. Marc J. P. Wolf [7] compara a classificação de gênero no cinema e nos jogos, e discorre sobre como podemos classificá-los de forma mais assertiva. Para o autor, a classificação de gênero nos jogos deve levar em consideração a interatividade antes da iconografia, ou seja, a jogabilidade e as mecânicas devem determinar o gênero do jogo antes de seu visual e sua temática. Essa necessidade se prova quando percebemos a quantidade de jogos de um mesmo gênero com temáticas completamente diferentes. Existem, por exemplo, tanto jogos *FPS* de velho-oeste quanto espaciais, entre muitos outros temas possíveis, e todos continuam sendo indubitavelmente do mesmo gênero.

A. Frustração divertida

Mesmo se estiver inserido em uma temática melancólica, os jogos são feitos para entreter com sua jogabilidade, e, segundo a teoria do *flow*, desenvolvida por Mihaly Csikszentmihalyi [8] e inserida no âmbito do design de jogos por Jenova Chen [9], o desafio é parte fundamental para que uma atividade seja divertida e consequentemente, um indivíduo possa entrar em estado de *flow*.

Segundo Csikszentmihalyi [8], para estar no estado de *flow* a atividade precisa alcançar um equilíbrio entre os desafios da atividade, no caso, jogos, e as habilidades do jogador. Se o desafio for maior do que a habilidade, a atividade se torna extremamente frustrante e gera ansiedade, e se o desafio for menor do que a habilidade, a atividade se torna muito fácil e entediante. Quando ilustrado em um gráfico, vemos que existe uma zona na qual a atividade entra nesse equilíbrio, e é essa a chamada *"zona de flow"*. Dentro dela, o jogador está completamente imerso no jogo, sem se preocupar com o tempo ou com pressões externas.

Em jogos *soulslike*, o maior desafio dos desenvolvedores é potencializar a dificuldade sem que o jogador saia dessa zona. A frustração é levada ao limite, mas de forma que continue a instigar as pessoas cada vez mais. Ao incorporar a teoria de Csikszentmihalyi nos estudos de desenvolvimento de jogos, Jenova Chen previu também a implementação da zona de *flow* para diferentes públicos, visto que a habilidade entre eles varia.

Chen [9] divide as zonas entre os jogadores *hardcore*, que tem maior habilidade em jogos e prefere experiências mais desafiadoras, os jogadores novatos, ou casuais, que tem menos experiência com jogos e, portanto, não tem tanta habilidade para lidar com grandes desafios, e a zona de *flow* regular, que serve como uma média entre elas. Dentre as três, jogadores que gostam de jogos *soulslike* normalmente são do público *hardcore*.

Embora manter o jogador em estado de *flow* esteja muito ligado à jogabilidade, que Chen chama de *"Game System"*, o *"Game Content"*, que engloba o contexto geral do jogo e sua temática, também é considerado como parte importante da teoria, já que ele dita o que o jogo quer comunicar. Apesar disso, o tema do jogo não necessariamente precisa ser restrito ao teor de suas mecânicas. Pelo contrário, muitos jogos utilizam de um contexto alegre e para ajudar a regular o nível de frustração, gerada pela falha nos desafios, e manter o jogador engajado [9].

Fall Guys (Mediatonic, 2020), por exemplo, é um jogo considerado engraçado por sua arte, animações e contexto geral, mesmo que traga um alto nível de frustração para os jogadores. Em diversos *roguelikes* também vemos essa mistura entre a frustração de morrer e (re)começar do zero, com uma temática divertida e inimigos que por muitas vezes fazem os jogadores rirem da própria morte das personagens, como *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen e Florian Himsl, 2011), *Enter the Gungeon* (Dodge Roll, 2016) e *Dandy Ace* (Mad Mimic, 2021).

O sucesso e popularidade desses e de muitos outros jogos que utilizam dessa estratégia revelam que é possível que jogos sejam desafiadores e frustrantes enquanto também inseridos em contextos animados, divertidos e alegres.

IV. A POSSIBILIDADE DE *SOULSLIKES* FELIZES

Como vimos, é comum que jogos utilizem de humor e de um universo alegre mesmo quando existem dificuldades mecânicas e frustrações. Apesar disso, ainda não temos no mercado um *soulslake* que agregue um alívio cômico em sua fórmula e que mantenha a maioria das características definidoras do gênero que descrevemos anteriormente.

Em nossa pesquisa, pedimos para que as 150 pessoas que responderam ao formulário e que costumam jogar *soulslikes* frequentemente, marcassem a importância de cada uma das características que reunimos neste artigo de 1 a 5 (escala Likert), sendo que 1 significava totalmente dispensável e 5, extremamente essencial.

Para facilitar a análise das respostas foram somados os números dados para cada característica, e quanto menor o valor total de cada uma, menos relevante a característica foi considerada para os entrevistados.

TABELA II. IMPORTÂNCIA DE CADA CARACTERÍSTICA PARA O PÚBLICO DE *SOULSLIKE*

<i>Característica</i>	<i>Pontuação</i>
Batalhas com chefes épicos	574,5
Combate estratégico	571
Customização e Progressão do personagem	540,5
Dificuldade mecânica	524,5
Gerenciamento de stamina	519,5
<i>Savepoints</i>	518
<i>Corpse-Run</i>	501,5
<i>Animation priority</i>	451
Narrativa fragmentada	428
Temática trágica e sombria	424,5

Ao analisar a pontuação de cada característica, vemos que a temática trágica e sombria fica em último lugar, como previsto. Esse resultado mostra que para o público que joga *soulslikes* frequentemente e gosta do gênero, a temática pode ser diferente do padrão sem que isso afete diretamente a interatividade que faz com que um jogo seja classificado neste gênero. Além disso, a quantidade de notas “1” (totalmente dispensável) recebidas nos tópicos de temática e narrativa fragmentada, penúltima colocada, foram também as maiores entre todas as características.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de já existir uma grande gama de jogos que se consideram *soulslikes* no mercado, a maioria deles insere a iconografia padrão do gênero como fator para captar o público *hardcore* que gosta desse tipo de jogabilidade. Como visto neste artigo, a temática melancólica de *soulslikes* e seu visual sombrio não precisam ser uma regra limitante para o seu desenvolvimento, e não são consideradas essenciais pelo

público desse estilo, desde que nele contenha mecânicas e características de interatividade que definem o gênero.

Portanto, para consolidar o processo de reconhecimento do *soulslake* como gênero próprio, é preciso que os desenvolvedores comecem a expandir o horizonte temático desses jogos, garantindo, a exemplo do que ocorre em outros gêneros de jogos, maior diversidade dentro de uma mesma categoria.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Klepek, “Nioh’ Suggests That ‘Dark Souls’ Actually Invented a New Genre”, Waypoint Games by Vice, 2017, *online*. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/z4gbx9/nioh-suggests-that-dark-souls-actually-invented-a-new-genre>
- [2] M. Brown, “Do We Need a Soulslike Genre?”, Game Maker’s Toolkit, vídeo, *online*, 13’52”, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lx7BWayWu08>.
- [3] A. Garcia Gonzalez, “Like y Lite: Juegos que se convierten en géneros”, Uvejuegos, 2017, *online*. Disponível em: <https://uvejuegos.com/articulo/Like-y-Lite-Juegos-que-se-convierten-en-generos/1041/6>
- [4] V. Rodriguez Diaz, “La evolución de FromSoftware y su influencia en los videojuegos y en el género RPG”, Diss. Universitat Politècnica de València, 2019.
- [5] J. McGonigal, Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin, 2011.
- [6] J. Latour, “Why Does Every Soulslike Need To Be So Dark?”, The Gamer, 2020, *online*. Disponível em: <https://www.thegamer.com/soulslike-games-are-always-dark>
- [7] M. J. P. Wolf, The medium of the video game, University of Texas Press, 2001.
- [8] M. Csikszentmihalyi, “Flow: The psychology of optimal experience”, New York: Harper & Row, 1990.
- [9] J. Chen, Flow in games. Diss. University of Southern California, 2006.