



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

---

**Departament de Biblioteconomia,  
Documentació i Comunicació  
Audiovisual**

**Facultat de Biblioteconomia i  
Documentació**

## **Treball de Grau en Comunicació Audiovisual**

**Curs 2016-2017**

NieR: Anàlisi i dissertació  
annex a – Aspectes tècnics

Joan Codony Marcé

**TUTOR:**

**Sergi Herrero**

Barcelona, Juny del 2017

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 España](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>



## Aspectes tècnics

*NieR (2010)* compta amb un motor gràfic pobre, comparant-lo amb obres llançades en un temps similar. Els seus models i textures podrien haver estat adequats uns anys abans, però en el moment del seu llançament, l'obra competia en l'apartat visual amb jocs que comptaven amb uns gràfics molt superiors.

*NieR (2010)* compta amb constants pantalles de càrrega per a un *open world*<sup>1</sup>, fet que ens porta a pensar en un motor gràfic poc optimitzat. El modelatge de l'espai i el relleu geogràfic sol ser pobre i s'empren textures repetitives sobre gran part de l'espai.

Per altra banda, el joc no compta amb físiques de cap tipus ni ragdolls.

Cal mencionar, però, que les animacions per a personatges no humanoides estan especialment ben executades, i ajuden a transmetre el concepte de criatura d'origen desconegut present en els enemics.

El joc compta amb cinemàtiques prerenderitzades que tenen una qualitat gràfica superior a la del joc, però que compten amb bones animacions i efectes generalment.

En l'àmbit gràfic, doncs, el joc es manté dintre els estàndards del gènere RPG i JRPG, amb característiques similars a les que podem trobar en jocs com la saga *Tales of* o la saga *Dragon Quest*.

Amb jocs que comptaven amb un estudi de dimensions i capacitats similars, i un pressupost semblant a *Castlevania: Lords of Shadow (2010)*, una obra espanyola, veiem una diferència important en les capacitats tècniques i l'ús de físiques, gràfics i mecàniques. Per altra banda, comparant *NieR (2010)* amb altres obres d'origen japonès llançades el mateix any, es fa patent un nivell gràfic molt menor al què podem trobar en anàlegs occidentals.

Fins i tot amb exemples que comptaven amb un pressupost molt major, com ara *Final Fantasy XIV (2010)*, ens trobem amb un aspecte gràfic similar: escenaris plans, la manca de detalls en l'escenari o de físiques en el joc. Un altre exemple de joc japonès llançat

---

<sup>1</sup> "video games where a player can move freely through a virtual world and is given considerable freedom in regard to how and when to approach particular objectives [...]"

aquell mateix any, *Tales of Graces* (2010), que comptava amb un pressupost similar a *NieR*, planteja un estil gràfic molt més simple i *cartoon*, però al que igualment li manca detall i uns dissenys elaborats.

*NieR:RepliCant* (2010)



*Castlevania: Lords of Shadow* (2010)





Final Fantasy XIV (2010)

Tales of Graces (2010)



*NieR* (2010) es pot considerar, en la seva base, com un *joc de rol d'acció*. El seu sistema de control i combat és similar al de *God of War* (2005), que serví de referència als desenvolupadors a l'hora de dissenyar el joc<sup>2</sup>, i inclou components d'*open world* similars als trobats a *The Legend of Zelda: Ocarina of time* (1998). Principalment es tracta d'un joc de rol amb components d'exploració i resolució de *puzles*, amb un combat orientat a l'acció, en temps real, i que empra un seguit de combinacions per a efectuar atacs encadenats, poders especials i accions defensives.



El joc, no obstant això, no destaca per la fluïdesa del seu combat, i la implementació de la màgia i atacs de projectils és pobre i no es conjunta bé amb les mecàniques de combat ràpid i *hack-and-slash*. En contraposició, *Bayonetta* (2009), *Devil May Cry 4* (2007) o *God of War III* (2010) compten amb un sistema de combat molt més fluid que el que posseeix *NieR* (2010).



<sup>2</sup> Grimoire Nier, 2010



Aquestes obres, anteriors a *NieR* (2010), i sovint d'estudis d'una dimensió similar, compten amb mecàniques molt més adequades per a un *hack-and-slash* d'acció.

Per altra banda, el component d'*open world* es troba poc implementat, permetent al personatge interactuar amb alguns elements de l'espai i visitar diferents poblacions, botigues i conversar amb personatges no jugadors, alhora que pot fer altres activitats més enllà del combat i l'exploració, com ara pescar o fer petites missions per als habitants de la regió.



Bayonetta (2009)



Aquestes activitats es troben restringides a uns pocs exemples, i no és possible interactuar amb els personatges no jugadors més enllà d'unes poques línies de diàleg preestablertes.

Tot i això, es pot dir que l'ús que fa *NieR (2010)* de l'*open world* és considerat l'estàndard en el sector dels JRPG, i que es troba en línia amb les expectatives que caldria esperar en un títol d'aquest gènere.

Per altra banda, el joc compta també amb mecàniques de *bullet hell*, un subgènere del *shoot 'em up* vertical, que posa èmfasi especial en una dificultat molt elevada i una exigència de reflexos perfecta per part del jugador. Sovint la pantalla d'un *bullet hell* està més composta de projectils enemics que d'espai lliure, i el jugador ha de ser capaç d'evitar-ne el contacte i abatre l'adversari.



A *NieR (2010)*, el *bullet hell* es porta a un espai tridimensional, on els projectils enemics omplen tant el terra com l'aire. Un cop més, però, l'aplicació de mecàniques rere aquest gènere dintre el joc no ha estat l'adequada: *NieR (2010)* requereix que el personatge s'estigui quiet en un punt per a atacar de forma constant, i emprar projectils no permet atacar amb cap arma cos a cos, i limita el moviment de forma dràstica.

*Touhou Project: Perfect Cherry Blossom (2003)*, exponent del gènere *bullet hell*.

Així doncs, els jugadors es veuen limitats a esquivar els projectils enemics de forma constant, allargant innecessàriament els combats, ja que l'estructura dels enfrontaments no permet contraatacar mentre l'enemic dispara tal nombre de projectils.



Per altra banda, l'enfocament a crear parts del joc que complissin la funció de *bullet hell* també és pobre, ja que, al contrari dels jocs usuals d'aquest gènere, ser impactat per un projectil enemic no comporta un desavantatge greu, sols la pèrdua d'una part de la vida. En els *bullet hell* convencionals, un o dos impactes solen suposar la fi de la partida.

En conjunt, doncs, l'intent d'emprar i combinar diversos gèneres de videojocs en la mateixa obra pot resultar subversiu i sorprenent, però la seva aplicació és mediocre en *NieR (2010)*, i és un dels motius pels quals el joc no trobà una rebuda positiva en el seu llançament.

## Banda sonora

La banda sonora que acompanya el joc està composta per Keiichi Okabe de l'estudi Monaca i Takafumi Nishimura, desenvolupador de Cavia. Les vocals de totes les cançons no instrumentals són cantades per Emi Evans.

Cal donar importància a la integració amb el que la banda sonora compta en l'ambientació de l'obra. Indispensables per a qualsevol videojoc, i encara més en el cas de *NieR*, tractant-se doncs d'una obra que depèn en gran manera de la seva ambientació i atmosfera més que del seu desplegament gràfic o tècnic.

Es va entregar les lletres de les cançons a la cantant Emi Evans, a qui es va demanar que les adaptés a com podien ser cantades en una llengua semblant al francès o l'escocès gaèlic, si aquestes llengües pervisquessin i evolucionessin d'aquí a mil anys. Evans realitzà un treball de recerca lingüística, estudiant la cadència i la fonètica del francès, l'espanyol, el portuguès, l'escocès, l'anglès, el japonès i l'italià, i escrigué les lletres per a la banda sonora en una llengua fictícia, fruit de la barreja i de la seva possible evolució en un futur llunyà.

La majoria de cançons estan tocades amb un acompanyament d'orquestra i una base de piano, amb cors femenins que segueixen la lletra cantada per Evans. El to solemne

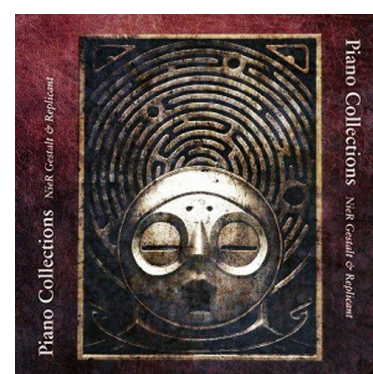
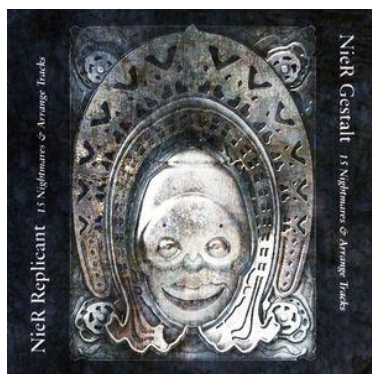
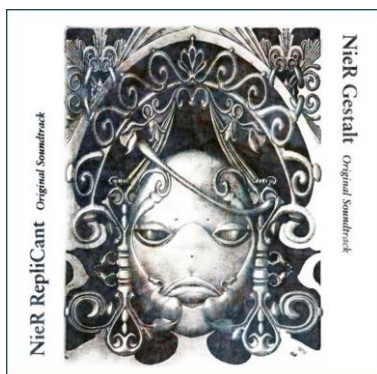


reminiscent d'obres clàssiques del barroc i el cant sacre està acompanyat de l'estranyesa de la llengua aliena que porta la lletra.

La banda sonora doncs, s'integra un pas més enllà de la mera música descriptiva o d'acompanyament de l'acció, ja que passa a formar part de la construcció ambiental del món de l'obra.

Com a excepció a la majoria dels aspectes tècnics comentats en aquest annex, es considera que la banda sonora de *NieR (2010)* és una obra mestra, fins i tot transcendint la popularitat del títol en si. Es pot considerar absolutament indispensable per a la posada en escena de l'obra, ja que la banda sonora aconsegueix definir l'ambient estrany i melancòlic que l'obra tracta.

La banda sonora pren inspiracions de cors barrocs i d'orquestra tradicional japonesa, que solen comptar amb una gran importància de veus femenines. Emily Evans realitzà un treball d'adaptació lírica en crear un llenguatge propi, una barreja de diferents llengües indoeuropees i emprar-lo per a les lletres de les cançons.



La banda sonora fou llançada posteriorment en tres formats: Format original (Grimori Weiss), versions *remix* (Grimori Noir) i versions instrumentals de piano (Grimori Rubrum).



## Conclusions

En conclusió, *NieR (2010)* no destaca pels seus components ni tècnics ni de *gameplay*, i en el moment del seu llançament, al sector dels videojocs aquests dos components solien ser considerats prioritaris, per davant la trama o els temes tractats. Ens trobem amb un títol que compleix l'estàndard, o que en alguns casos fins i tot ni l'assoleix, principalment en l'apartat gràfic, però que per altra banda compta amb una excepcional banda sonora que reforça la intencionalitat i la posada en escena que l'obra requereix.

Això no obstant, el joc ha assolit l'estatus d'obra de culte principalment gràcies als apartats tractats en el Treball de Fi de Grau: la seva trama, el seu tractament de temes i la seva subversió del gènere.

## Bibliografia

- Baba, H. (productor), i Ishizuka, K. (director). (2010). *Tales of Graces* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Bandai Namco Entertainment.
- Hashimoto, Y. (productor), i Kamiya, H. (director). (2010). *Bayonetta* [Videojoc]. Osaka, Japó: PlatinumGames
- Iwasaki, T., Saito, Y. (productors), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Replicant* [Videojoc]. Tokio: Square Enix
- Iwasaki, T., Saito, Y. (productors), i Taro, Y. (director). (2010). *NieR: Gestalt* [Videojoc]. Tokio: Square Enix
- Kobayashi, H. (productor), i Itsuno, H. (director). (2008). *Devil May Cry 4* [Videojoc]. Osaka, Japó: Capcom.
- Shiba, T., Iwasaki, T. (productors), i Taro, Y. (director). (2003). *Drakengard* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia
- Shiba, T. (productor), i Yasui, A. (director). (2005). *Drakengard 2* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Cavia
- Shiba, T. (productor), i Taro, Y. (director). (2013). *Drakengard 3* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix
- Studstill, S. (productor), i Jaffe, D., (director). (2005). *God of War* [Videojoc]. Los Angeles, Estats Units: Sony Computer Entertainment

Miyamoto, S. (producer), i Osawa, T., Yamada, Y., Aonuma, E., Koizumi, Y., Iwawaki, T. (directors). (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Nintendo

Ota, J. (producer, director). (2003). *Touhou: Perfect Cherry Blossom* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Team Shanghai Alice

Raluy, J., Cox, D., Kojima, H. (producers), i Álvarez, E. (director). (2010). *Castlevania: Lords of Shadow* [Videojoc]. Madrid, Espanya: MercurySteam, Kojima Productions

Square Enix, 2010. *GRIMOIRE NieR-PROJECT GESTALT & REPLICANT SYSTEM*. [online] Recuperat de: <https://docs.google.com/document/d/1vEP2iZ52P-DWhQBQ2Is6R8Wjao99AGi0YuWShTvA-tA/mobilebasic?viewopt=127>

Tanaka, H. (producer), i Yoshida, N. (director). (2010). *Final Fantasy XIV* [Videojoc]. Tòquio, Japó: Square Enix

Jayson Napolitano, 2010. *Deep into Nier, interview with vocalist and Lyricist Emi Evans*. [online] Recuperat de: <http://www.originalsoundversion.com/deep-into-nier-interview-with-vocalist-and-lyricist-emi-evans/> [accedit el 25 de maig de 2017]

Fandom Games Community, 2017. *NieR Wiki*. [online] Recuperat de: [http://nier.wikia.com/wiki/NIER\\_Wiki](http://nier.wikia.com/wiki/NIER_Wiki)

Fandom Games Community, 2017. *Drakenpedia*. [online] Recuperat de: [http://drakengard.wikia.com/wiki/Drakengard\\_Wiki](http://drakengard.wikia.com/wiki/Drakengard_Wiki)