

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

VICTOR RAMIRES RYPL

OS NPCS DE VAMPYR: A SIMULAÇÃO SOCIAL EM JOGOS DIGITAIS NARRATIVOS

Porto Alegre

2022

PÓS-GRADUAÇÃO - *STRICTO SENSU*



Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

**OS NPCS DE *VAMPYR*:
A SIMULAÇÃO SOCIAL EM JOGOS DIGITAIS NARRATIVOS**

VICTOR RAMIRES RYPL

Porto Alegre

2022

VICTOR RAMIRES RYPL

**OS NPCS DE VAMPYR:
A SIMULAÇÃO SOCIAL EM JOGOS DIGITAIS NARRATIVOS**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Área de concentração: Cultura e tecnologias das imagens e dos imaginários

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase

Porto Alegre

2022

Ficha Catalográfica

R995n Rypl, Victor Ramires

Os NPCs de Vampyr : a simulação social em jogos digitais narrativos / Victor Ramires Rypl. – 2022.

174f.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUCRS.

Orientador: Prof. Dr. André Fagundes Pase.

1. Comunicação. 2. Jogos digitais. 3. Simulação social. 4. NPCs.
5. Vampyr. I. Pase, André Fagundes. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da PUCRS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecária responsável: Clarissa Jesinska Selbach CRB-10/2051

VICTOR RAMIRES RYPL

**OS NPCS DE *VAMPYR*:
A SIMULAÇÃO SOCIAL EM JOGOS DIGITAIS NARRATIVOS**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Área de concentração: Cultura e tecnologias das imagens e dos imaginários

Aprovado em: 17 de março de 2022.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer – PPGCOM/Unisinos

Prof. Dr. Roberto Tietzmann – PPGCOM/PUCRS

Prof. Dr. André Fagundes Pase - PPGCOM/PUCRS

Porto Alegre

2022

AGRADECIMENTOS

Primeiro gostaria de agradecer à minha família, em especial à minha mãe, Vera, por todo o apoio, carinho e motivação durante a minha vida e pelo exemplo de dedicação acadêmica e profissional.

Também aos meus amigos, que ajudaram apesar da distância sentida durante os meses de pandemia em que esta pesquisa se desenvolveu.

À CAPES, pela bolsa concedida que possibilitou a dedicação completa a este projeto, torcendo pelo retorno de lideranças nacionais que valorizam o trabalho e o desenvolvimento da ciência brasileira.

Aos funcionários, os colegas de disciplinas e de grupo de pesquisa, e os docentes do PPGCOM, em especial ao meu orientador André Pase, pelo acolhimento, as conversas e a ajuda durante todo o processo.

Por último, gostaria de agradecer à minha namorada Aline, pelo amor e companhia nos anos atípicos de mestrado, e aos nossos gatos, Batman, Robin e Abacate, pelas ronronadas de apoio.

RESUMO

Este trabalho de pesquisa busca entender como sistemas de simulação social são utilizados em jogos digitais narrativos *single-player*, através do funcionamento dos *non-player characters* (NPCs), amparado em uma análise do *game Vampyr* (Dontnod Entertainment, Focus Home Interactive, 2018). Inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica sobre o desenvolvimento dos NPCs, suas capacidades sociais e os diferentes tipos de representações sociais dentro dos jogos digitais. A metodologia escolhida para a análise de *Vampyr* foi a Análise de Blocos, de Clara Fernandez-Vara, criada especificamente para os jogos, e que permite entender como diferentes elementos da linguagem se relacionam. Os resultados evidenciaram o papel fundamental dos NPCs no aprofundamento da narrativa e na criação do mundo do jogo. A estrutura da simulação social potencializa a capacidade do jogo de desenvolver os temas escolhidos pelos desenvolvedores, dependente dos verbos e ações disponibilizadas ao jogador, demonstrando a possível importância deste tipo de mecânica e da linguagem dos jogos para o campo da comunicação.

Palavras Chave: Comunicação, Jogos Digitais, Simulação Social, NPCs, Vampyr.

ABSTRACT

This research aims to understand how social simulation systems are utilized in single player narrative digital games, through the functioning of the *non-player characters* (NPCs), supported by an analysis of the game *Vampyr* (Dontnod Entertainment, Focus Home Interactive, 2018). This work is aided by a bibliography review on the development of non-player characters (NPCs), their social skills and different social representations within games. The chosen methodology for this analysis was the building blocks method suggested by Clara Fernandez-Cara, developed specifically for games, which allows one to understand how different elements of the language relate to one another. The results show the fundamental role NPCs play in deepening the narrative and the creation of the game's world. The structure social simulation provides also enhances the game's capacity of expanding the themes selected by the developers, showing the potential this mechanic and games as a whole have in contributing to the communications field.

Keywords: Communication, digital games, social simulation, NPCs, *Vampyr*.

Lista de Figuras

Figura 1 - Ferreiro em <i>Skyrim</i>	23
Figura 2 - Jogador de <i>Hitman</i> (2016) em meio aos NPCs.....	25
Figura 3 - <i>Thirty Flights of Loving</i>	29
Figura 4 - O mundo de <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i>	30
Figura 5 - <i>Myst</i>	31
Figura 6 - <i>Deathloop</i>	31
Figura 7 - Alvos de <i>Hitman 3</i>	32
Figura 8 - A cor amarela em <i>The Last of Us</i>	35
Figura 9 - Interface utilizada por jogadores de <i>World of Warcraft</i>	36
Figura 10- Barra de aprovação de <i>Dragon Age: Origins</i>	37
Figura 11 - Interface de <i>Dragon Age 2</i>	38
Figura 12 - Sinalização de reação em <i>Dragon Age: Inquisition</i>	39
Figura 13 - Sinalização de reação em <i>The Walking Dead</i>	39
Figura 14 - Cartas de Tarot em <i>Dragon Age: Inquisition</i>	39
Figura 15 - Imagens de <i>Fallout: New Vegas</i>	40
Figura 16 - Níveis de Suporte em <i>Fire Emblem: Three Houses</i>	41
Figura 17 - Rolagem de um dado virtual em <i>Baldur's Gate 3</i>	45
Figura 18 - Concha Azul em <i>Mario Kart 8</i>	46
Figura 19 - Tela de <i>Heave Ho</i>	49
Figura 20 - Tela de escolha de heróis em <i>Overwatch</i>	50
Figura 21 - Interface de <i>SimCity</i>	52
Figura 22 - Tela de <i>The Sims</i>	53
Figura 23 - Diplomacia em <i>Civilization 6</i>	55
Figura 24 - Comportamento violento em <i>GTA</i>	57
Figura 25 - Tipos de Comportamento de Bartle.....	58
Figura 26 - Tela de <i>World of Warcraft</i>	59
Figura 27 - Tela de <i>Counter-Strike</i>	59
Figura 28 - Los Santos, a Los Angeles fictícia de <i>GTA V</i>	61
Figura 29 - Expansão <i>The Sims 4: Get to Work</i>	63
Figura 30 - <i>Lake</i>	64
Figura 31 - Representação de distrito no menu de <i>Vampyr</i>	67
Figura 32 - Casa interdita pela gripe em <i>Vampyr</i>	69

Figura 33 - Cartaz de <i>Vampyr</i>	70
Figura 34 - Cartaz Histórico.....	70
Figura 35 - Destruição das Docas vista pelo menu de <i>Vampyr</i>	75
Figura 36 - Destruição das Docas vista pelo menu de <i>Vampyr</i>	76
Figura 37 - Blocos da Metodologia.....	78
Figura 38 - <i>Middle Earth: Shadow of War</i>	87
Figura 39 - <i>Vampyr</i>	87
Figura 40 - <i>Remember Me</i>	89
Figura 41 - <i>Life is Strange</i>	89
Figura 42 - <i>Twin Mirror</i>	89
Figura 43 - <i>Tell Me Why</i>	89
Figura 44 - Roda de conversação em <i>Mass Effect</i>	90
Figura 45 - Roda de conversação em <i>Vampyr</i>	90
Figura 46 - <i>Bloodborne</i>	91
Figura 47 - <i>Vampyr</i>	91
Figura 48 - Personagens secundário (Milton Hooks).....	92
Figura 49 - Personagem principal (Aloysius Dawson).....	92
Figura 50 - Aloysius Dawson sugere um muro para conter a pandemia.....	93
Figura 51 - Propaganda explicando os itens ganhados no DLC.....	94
Figura 52 - Bússola direcionando o jogador.....	97
Figura 53 - Interface para leitura de documentos em <i>Vampyr</i>	100
Figura 54 - Interface de diálogos em <i>Vampyr</i>	101
Figura 55 - Sequência de morte de um personagem do hospital.....	102
Figura 56 - Sequência de morte de um personagem do hospital.....	102
Figura 57 - Sequência de morte de um personagem do hospital.....	102
Figura 58 - Lápide do personagem.....	102
Figura 59 - Tela do NPC Tom Watts vivo com as dicas liberadas.....	104
Figura 60 - Tela do NPC Tom Watts morto com a justificativa.....	104
Figura 61 - Mapa da Londres de <i>Vampyr</i>	106
Figura 62 - Mapa da Londres de <i>Vampyr</i> dividido em espaço de combate (vermelho) e de interação (azul).....	107
Figura 63 - <i>Cutscene</i> de introdução do jogo.....	109
Figura 64 - Jonathan transformando Sean Hampton.....	110
Figura 65 - Jonathan matando Sean Hampton.....	110

Figura 66 - Jonathan e Mary se confrontam.....	111
Figura 67 - Jonathan em diálogo com Myrddin.....	112
Figura 68 - Melhor final.....	112
Figura 69 - Melhor final.....	112
Figura 70 - Pior final.....	113
Figura 71 - Pior final.....	113
Figura 72 - Interface de opções em <i>Vampyr</i>	114
Figura 73 - Jonathan observando um NPC de longe.....	116
Figura 74 - Dr. Strickland.....	117
Figura 75 - Dr. Ackroyd.....	117
Figura 76 - Jonathan enfrenta caçadores.....	120
Figura 77 - Textura estilizada emulando a pintura.....	123
Figura 78 - Parte do West End destruído depois do colapso do distrito.....	126

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Possíveis funções dos NPCs.....	23
Tabela 2 - Características comunicativas dos humanos.....	34
Tabela 3 - Virtudes de IA de NPCs fora de combate.....	43
Tabela 4 - Recomendações de segurança.....	71
Tabela 5 - Possíveis sintomas dos NPCs.....	74
Tabela 6 - Variáveis de objetivos de exploração.....	96
Tabela 7 - Variáveis de objetivos de combate.....	97
Tabela 8 - Variáveis de objetivos de diálogo.....	98
Tabela 9 - Variáveis de objetivos mistos.....	99
Tabela 10 - Possíveis finais de <i>Vampyr</i>	113

Sumário

1 - INTRODUÇÃO	13
2 - A VIDA SECRETA DOS NPCs	21
2.1 - NPC	22
2.1.1 - Reputação	25
2.1.2 - NPCs e narrativa	27
2.1.3 - Interfaces e NPCs	33
2.2 - IA e NPCs	42
2.3 - Imprevisibilidade e Incerteza	44
3 - REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NOS JOGOS	48
3.1 - O social maquínico nos jogos	51
3.2 - Reproduções de comportamentos	56
3.3 - Simulação Social	60
4 - VAMPYR	66
4.1 - Descrição do jogo	66
4.2 - Descrição da trama	72
4.3 - Simulação da pandemia em Vampyr	74
4.4 - Análise de Blocos	76
4.4.1 - Metodologia de Jogar	84
4.4.2 - Contexto	85
4.4.3 - Resumo do Jogo	95
4.4.4 - Elementos Formais	115
5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	128
Referências bibliográficas	131
Jogos Citados	137
Apêndice 1 - Diário das playthroughs	139
Apêndice 2 - Tabelas sobre os NPCs	164

1 - INTRODUÇÃO

Aarseth (2012) descreve os jogos de computador como "uma forma cultural dominante no sentido em que eles influenciam outras formas como cinema, TV, literatura, teatro, pintura e música". A presença cada vez mais ubíqua da linguagem no cotidiano contemporâneo e nas mais diversas plataformas cria oportunidades para uma análise da forma no campo da Comunicação. Outros autores defendem um olhar sério para os *games*, definindo-os como "obras de arte que expressam e exploram ideias filosóficas" (MOORE, 2011).

O tema de pesquisa proposto por este projeto é o uso de simulações sociais em jogos narrativos *single-player*. Este recorte deixa de lado os jogos multijogador, que também possuem propriedades sociais sobre as quais já foi criada uma bibliografia mais completa, e que graças às contribuições extensivas de um número determinado de jogadores constroem significados e caminhos narrativos que vão muito além dos considerados pelos desenvolvedores, e assim fogem da delimitação do tema. Jogos de simulação social replicam sistemas sociais existentes através das regras da simulação e do papel que o jogador assume dentro da mesma, ao lado dos outros elementos de jogabilidade presentes (WOODS, 2004). Nos jogos *single-player*, isso acontece através da interação com personagens criados pelos designers do *game*, chamados de NPCs (do inglês *Non-Player Characters*, o que pode ser traduzido como personagens que não são controlados pelo jogador).

Frasca (2003) afirma que a humanidade depende, há muito tempo, de simulações para entender e explicar as coisas, antigamente compreendidas através de brinquedos, jogos e por modelos científicos, e que a invenção do computador permitiu a modelação de sistemas mais complexos. Ele ainda destaca a maneira como simulações replicam o comportamento de um objeto, ao contrário de outras formas de reprodução:

As mídias tradicionais são representacionais, não simulativas. Elas se sobressaem em produzir ambas as descrições de traços e sequências de eventos (narrativa). A fotografia de um avião vai nos dar informações sobre a sua forma e cor, mas não vai voar ou cair quando manipulada. Um simulador de voo ou um simples brinquedo de avião não são somente sinais, mas máquinas que geram sinais de acordo com as regras que modelam alguns dos comportamentos de um avião de verdade. (FRASCA, 2003) ¹

¹ Tradução livre do autor do projeto: "Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a

O autor define as possibilidades inexploradas da simulação nos games como vastas e excitantes, mas reconhece que formas tradicionais de representação e narrativa ainda têm o que oferecer. Woods (2004) destaca as variações que uma simulação oferece ao jogador, permitindo experimentar um maior número de possibilidades dentro daquele sistema do que em outros tipos de jogos. Dini, Stern e Riedl (2006) afirmam que simulações são utilizadas pois oferecem uma forma de interação que se aproxima mais da vida real, por ser contínua, criando uma experiência que, segundo eles, é mais imersiva do que uma história que se divide em um número determinado de caminhos.

Os sistemas sociais que receberam um destaque inicial no mercado dos jogos foram no gênero de simuladores como *The Sims* (Maxis, Electronic Arts, 2000) e *Harvest Moon* (Amccus, Natsume, 1996). As obras buscavam representar o cotidiano de personagens que vivem em certos ambientes, respectivamente uma casa de subúrbio e uma fazenda interiorana. Estes produtos se preocuparam mais em retratar as ações diárias realizadas pelos personagens dentro do contexto escolhido, optando por não focar em uma narrativa tradicional com eventos e conflitos pré-determinados por um autor. A influência de simuladores como *The Sims* ultrapassou as barreiras do gênero, e hoje elementos encontrados ali podem ser vistos em outros tipos de jogos.

Uma pesquisa sobre o uso da simulação como parte da narrativa também pode unir dois campos ocasionalmente conflitantes dentro da pesquisa sobre jogos. Henry Jenkins (2004) descreve uma tensão entre a ludologia e a narratologia nos estudos sobre *games*, entre os teóricos, designers e fãs que preferem se focar nos aspectos de jogabilidade exclusivos à forma e os que fazem o mesmo com as possibilidades narrativas da linguagem. Aarseth (2012) critica a falta de nuances nesse debate, que segundo ele tende a ser improdutivo:

Os últimos dez anos têm visto um número de comentários no debate supostamente chamado de “ludologia vs. narratologia”, mas, ironicamente, muito poucos têm realmente engajado na questão da relação entre jogos e histórias através de uma análise propriamente narratológica, utilizando conceitos básicos e modelos da teoria narrativa moderna. Em vez disso, este “debate” vem sendo levado em um meta-nível,

plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane”.

através de comentários e caracterizações sobre o debate em si ao invés de um engajamento direto com ele. (AARSETH, 2012) ²

Aarseth (2012) valoriza os elementos em comum que jogos e histórias possuem, sendo eles um mundo, agentes, objetos e eventos. Ele ainda destaca a presença fundamental que estes elementos possuem na construção cognitiva da realidade humana, e nas representações da mesma.

O objeto escolhido para a pesquisa é *Vampyr* (Dontnod Entertainment, Focus Home Interactive, 2018), um jogo de ação-aventura com elementos de RPG (*Role-Playing Game*, ou Jogo de Representação), lançado recentemente para as plataformas PC (*Personal Computer*), Xbox One, Playstation 4 e Nintendo Switch. A trama da obra apresenta Londres no início do século XX e o jogador assume o papel de um médico que retorna da Primeira Guerra Mundial e encontra a capital inglesa infestada por uma praga não explicada. O protagonista, intitulado Jonathan Reid, é transformado em um vampiro logo no início da trama, e é acolhido em um hospital no qual começa a trabalhar.

A narrativa focaliza os dois instintos contraditórios do protagonista. Por ser um médico atuando em uma crise epidêmica, Reid tem o dever de curar as enfermidades das pessoas à sua volta, porém sua “sede de sangue” o incentiva a matar outros humanos como forma de saciamento. O jogador é repetidamente pedido para determinar o caminho que o personagem deve seguir. Moore (2011) considera a oportunidade de o usuário fazer escolhas morais que afetam o desenvolvimento da narrativa e dos personagens um dos aspectos mais interessantes dos RPGs:

Muitos jogos requerem que os jogadores façam escolhas significativas sobre seguir o bem e evitar o mal, sobre auto sacrifício e lealdade. Os jogadores devem escolher quem eles seguem, quem vão ajudar e como vão ajudá-los. Alguns dos *games* mais interessantes permitem aos jogadores um papel maior no desenvolvimento dos traços morais dos personagens que eles habitam em narrativas de fantasia. (MOORE, 2011)³

² Tradução do original: “The last ten years have seen a number of comments on the so-called “ludology vs. narratology” debate, but, ironically, very few have actually engaged the question of the relation between games and stories through a properly narratological analysis, using the basic concepts and models of modern narrative theory. Instead, this “debate” has been carried out on a meta-level, through comments on, and characterizations of, the debate itself rather than by direct engagement with it.”

³ Tradução do original: “Many games require players to make significant choices about pursuing good and avoiding evil, about self-sacrifice and loyalty. Players must choose whom they will follow, whom they will help, and how they will help them. Some of the most interesting new video games allow

Vampyr obteve reconhecimento pela presença de um sistema de simulação social complexo, criando uma teia de mais de 50 NPCs com os quais é possível interagir. O jogo os divide entre distritos locais marcados por contrastes de riqueza, pobreza, criminalidade e organização. Os personagens também são agrupados em círculos sociais como uma família, um par de vizinhos ou colegas de trabalho. Algo que afeta um personagem dentro de certo círculo social também terá consequências para os outros ao seu redor, e em menor grau para os moradores daquele distrito. Uma doença não tratada em alguém de determinado círculo social tende a se propagar, por exemplo, e a morte de um NPC é sentida e transforma a história daqueles à sua volta. Algumas figuras também são classificadas como “pilares da comunidade”, possuindo uma influência ainda maior nos ocupantes do bairro no qual estão inseridas.

A presença de conexões e elos sistemáticos entre NPCs é bastante sofisticada se comparada a outros jogos narrativos, em que normalmente os personagens são definidos e funcionam somente em virtude de sua relação com o protagonista/jogador. A história do *western Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) segue Arthur Morgan, membro de uma gangue de bandidos em fuga da lei. O jogador pode conhecer e interagir com os companheiros de Arthur durante a rotina do grupo, tendo a opção de levar certos personagens para missões ou atividades de lazer. Apesar do foco do jogo ser a relação deste conjunto de pessoas, não existem elementos de *gameplay* que afetem ou representem os laços entre os NPCs. O desenvolvimento destes vínculos acontece exclusivamente através de diálogos e de eventos na narrativa que estão fora da influência do jogador.

Fernández-Vara (2009) destaca o papel dos NPCs em dar vida ao espaço de um jogo eletrônico. Segundo a autora, eles “transformam a simulação em um ambiente social”, apesar da dificuldade que ela cita em se engendrar algo parecido com a “alma” de um ser humano.

A simulação de NPCs então é problemática - recriar comportamentos acreditáveis através de um sistema de regras é bastante difícil. Embora o campo da Inteligência Artificial tenha avançado um caminho grande para criar agentes que podem parecer

players a greater role in developing the moral traits of the characters they inhabit within the fantasy narratives.”

inteligentes, a simulação de personagens que reagem aos direcionamentos como um humano faria ainda constitui um desafio. (Fernández-Vara, 2009) ⁴

Uma análise completa da simulação social de *Vampyr* é justificada pela maneira como o sistema transmite e amplifica alguns dos principais temas da história, como relações de poder e desigualdade social. Estes assuntos, atualmente, são retratados de inúmeras formas nas mais diversas mídias, mas isso pode ser feito com uma profundidade ainda maior se simulado com sucesso dentro de um *game*. Para Gilbert (2004), é possível ganhar um entendimento maior dos processos sociais através de programas de computador que simulam aspectos de comportamento. Woods (2004) afirma que jogos com simulações sociais possuem um propósito maior, acima de apenas a diversão ou o sucesso comercial. Segundo o autor, o uso de elementos de jogabilidade combinados com a transformação de sistemas sociais existentes em regras de simulação permitem ao participante um “entendimento maior das forças dinâmicas que moldam a sociedade”. Fica evidenciado o potencial dos jogos de simulação social em se aprofundar sobre temas relevantes, o que também pode gerar uma contribuição importante para o campo da comunicação.

Assim, esta pesquisa busca compreender como a simulação social contribui para o desenvolvimento da narrativa de um jogo eletrônico *single-player* a partir da análise de uma produção conhecida por explorar tal aspecto. A proposta também busca entender como esse sistema se relaciona com os demais elementos do jogo analisado, compreendendo o potencial e as particularidades da simulação social como parte da linguagem dos jogos.

Para tanto, o objetivo geral é analisar e compreender como sistemas de simulação social contribuem para a narrativa de jogos digitais. Isto será realizado a partir de uma análise profunda do funcionamento do sistema de simulação social do jogo *Vampyr* (2018). Também será realizada uma exploração do que constitui a simulação social nos jogos eletrônicos, e sobre o tipo de jogo que este termo ou gênero se aplica.

A densidade da pesquisa e a necessidade de um contexto histórico demanda citações e análises de outras obras da área, porém um recorte pontual em um

⁴ Tradução do Original: “The simulation of NPCs is thus problematic—recreating believable behavior as a rule system is quite difficult. Although the field of Artificial Intelligence has gone a long way to create agents that may appear intelligent, simulating characters that respond to input as a human would still constitutes a challenge.”

objeto considerado como o mais relevante dentro do tema facilitará o desdobramento da pesquisa. Como o funcionamento exato do sistema de simulação social de *Vampyr* não é transparente para o jogador em todas as suas nuances e possibilidades, a pesquisa que este projeto propõe pode ser classificada como exploratória. Esta classificação também decorre do fato do autor não ter um conhecimento total do histórico das simulações sociais nos *games*, que se fará necessário desenvolver durante o estudo.

Apesar de estudar o meio digital, a proposta de pesquisa não é focar em números e estatísticas, mas sim na interpretação e análise de fenômenos inexatos, tomando assim uma abordagem qualitativa. Para construir os conceitos de narrativa de jogos digitais e as características dos sistemas de simulação social, será inicialmente necessária uma pesquisa bibliográfica. Ao se evidenciar as influências e os diferenciais do objeto escolhido para a pesquisa com outros jogos relevantes ao tema, também se fará necessária uma análise comparativa, já que será necessário entender as diferenças e semelhanças de *Vampyr* com seus pares nos gêneros de RPG de ação e de simulação social. Até o momento da elaboração do projeto, os outros jogos identificados para a construção histórica da simulação social são a série *The Sims* (Maxis, Electronic Arts, 2000-2017), a série *Animal Crossing* (Nintendo, 2001-2020), *Shenmue* (Sega, 1999) e *Dragon Age: Origins* (Bioware, Electronic Arts, 2009). Este *corpus* inicial representa um grupo diversificado de jogos, com representação ocidental e oriental, demonstrando o uso destes sistemas por diferentes desenvolvedores.

Para a análise aprofundada de *Vampyr*, assim como das outras obras em menor escala, o projeto seguirá o método proposto por Clara Fernández-Vara (2019). A autora sugere a divisão dos aspectos do jogo em “blocos de construção”, concentrados em três áreas diferentes: o *contexto*, a *visão global* e os *aspectos formais*. Cada bloco contém uma série de perguntas que direcionam o pesquisador durante a análise, oferecendo um vocabulário específico para o campo dos estudos de jogos.

Fernández-Vara (2019) entende por *contexto* as “circunstâncias nas quais o jogo é produzido e jogado”. Ela cita a resistência de alguns autores a elementos extra-textuais, porém expressa sua crença de que os mesmos podem ser essenciais para um entendimento completo da obra, não somente no contexto histórico como na geração de um eventual discurso político. Na *visão global* a autora reconhece a

maneira como o conteúdo da obra é identificado pelo jogador, e de como ele é “lido, apropriado e modificado” pela audiência. É destacado o papel ativo do jogador em fazer o jogo acontecer e como um pesquisador nunca poderá assumir um papel distante em uma análise do tipo, pois ele está diretamente comprometido nos caminhos e no prosseguimento da obra de maneira mais envolvida do que uma mídia como o audiovisual, por exemplo.

Os *aspectos formais* são definidos como o conjunto de peças através das quais o texto é construído. No caso dos *games*, os sistemas e componentes de jogabilidade e a maneira como estes são apresentados ao jogador. É por esses aspectos que é feita a construção do sentido do jogo:

Existem duas abordagens humanísticas que baseiam seu métodos na análise formal de seu objeto de estudo: o formalismo e o estruturalismo. Enquanto o formalismo busca encontrar os componentes inerentes de um texto literário em um nível abstrato, o estruturalismo é o resultado da aplicação de estruturas de estilo gramatical a obras além do nível verbal, com o objetivo de entender onde se encontra o significado e como podemos fazer sentido daquele texto. (FERNÁNDEZ-VARA, 2019)⁵

A autora revela uma fundação estruturalista no seu método de análise, pois segundo ela jogos eletrônicos em si são sistemas estruturados, baseados na forma de um conjunto de regras em um programa de computador. Os sete blocos identificados como os principais para o conteúdo da pesquisa foram os de *Contexto dentro do Jogo, Mecânicas do Jogo, Regras do Mundo, História, Valores e Retórica Procedural, Design de Escolhas e Regras Diegéticas vs. Extra-diegéticas*. Uma análise através deste recorte de conceitos tidos como essenciais permitirá o entendimento do sistema de simulação social dos jogos escolhidos para a elaboração do histórico do tema, pelo foco em aspectos como o funcionamento do mundo do jogo (a simulação) com os personagens e as ações do jogador. Uma análise se utilizando da metodologia completa em todos os jogos seria impraticável, então esta seleção se fez necessária. Para a análise de *Vampyr* serão utilizados todos os blocos da metodologia, porém com maior foco nos sete principais para o tema.

⁵ Tradução do Original: “There are two humanistic approaches that base their methods on the formal analysis of their object of study: formalism and structuralism. While formalism seeks to find the inherent components of a literary text at an abstract level, structuralism is the result of applying grammar-like structures to works beyond the verbal level, in order to understand where the meaning lies and how we make sense of that text.”

Autores como Mäyrä (2008) e Lankoski e Björk (2015) defendem que pesquisas do campo de estudos de jogos precisam criar uma metodologia de jogar como parte da metodologia de pesquisa. Seguindo esta ideia, foi formulada uma estratégia de jogar que testa no jogo os aspectos entendidos como essenciais no trabalho. Para um entendimento completo do funcionamento do sistema de simulação social de *Vampyr*, a pesquisa se propõe a jogar o jogo duas vezes, realizando duas *playthroughs* (sessões de jogo do início ao fim) com escolhas contrastantes: uma vez salvando todos os personagens e sempre realizando as escolhas que o jogo determina como “certas”, outra matando os NPCs e realizando as escolhas “erradas”. O comparativo integral entre as duas sessões pode revelar a maneira como a simulação social afeta a história principal, enquanto uma análise mais focada nos círculos sociais pode revelar as meandros do sistema. Estas sessões permitirão à pesquisa um olhar de como o sistema funciona em um nível *macro* e *micro*, alterando a história da cidade como um todo e dos protagonistas, e de personagens menores e secundários.

Como o projeto se propõe a trabalhar tanto com os aspectos lúdicos quanto com os aspectos narrativos de um jogo, será necessário o uso da Ludologia e da Narratologia descritas por Frasca (2003). Ele também defende em um primeiro momento uma análise estrutural de um jogo, porém acredita que com o tempo o campo deve ultrapassar este passo, quando for atingido um entendimento básico dos *games*.

2 - A VIDA SECRETA DOS NPCs

A academia e mais especificamente o campo dos *game studies* (estudos de jogos) possuem um interesse cada vez maior nos NPCs (*Non-Player Characters*), personagens não controlados pelo jogador (JOHANSSON, 2013). Se as discussões na área inicialmente focalizavam o debate entre Ludologia e Narratologia (FRASCA, 2003), esta dualidade vem sendo criticada, por restringir o potencial de análise e pensamento dentro dos estudos de jogos. Para os jogos digitais crescerem no caminho de serem uma linguagem narrativa como o cinema ou a literatura, a representação de seres humanos com um nível maior de profundidade é um desafio a ser estudado e desenvolvido, o que trouxe o olhar da academia para os NPCs. Johansson, Strååt, Warpefelt e Verhagen (2013) citam que a pesquisa em relação aos NPCs, inicialmente, focalizou as ações pequenas tomadas por estes agentes, como o movimento em combate. Análises dos aspectos e do comportamento social ainda são pouco exploradas, mas são necessárias graças às ambições cada vez maiores por parte dos jogos de representações complexas da sociedade, e ainda podem oferecer riquezas aos estudos de jogos, especialmente considerando a aproximação destes com o campo da comunicação social. Em relação às ambições narrativas dos *games*, também pode ser observado como os personagens coadjuvantes possuem um peso cada vez maior nas histórias (JØRGENSEN, 2010), e esse tipo de sistema pode afetar diretamente os caminhos da narrativa.

Pinchbeck (2009) também sugere uma diferenciação nos tipos de NPC, descrevendo os Persistent Non-Player Characters (PNPCs). Esses personagens possuem uma “qualidade diegética” ao aparecer repetidamente na história de um jogo, ao contrário de personagens ou inimigos repetidos e sem individualidade. O autor encontra uma presença maior dos PNPcs nas cinemáticas dos jogos, graças ao foco de sua pesquisa em jogos de tiro, os *First Person Shooters* (FPS), em que diferentes formas e sistemas de interação com os NPCs não são tão presentes, predominando os NPCs inimigos genéricos, que devem ser rapidamente eliminados pelo jogador.

2.1 - NPC

O conceito e a nomenclatura dos NPCs possuem influência direta dos RPGs de mesa, como *Dungeons and Dragons* (BROWN, LEEZ e KRAEVZ, 2017; WARPEFELT, 2016). Os personagens que povoam o mundo do jogo e interagem com os protagonistas/personagens dos jogadores são controlados pelo *Mestre*, traduzido do *Dungeon ou Game Master*, que conduz o jogo seguindo o conteúdo de um livro de aventura ou de sua própria imaginação. Brown, Leez e Kraevz (2017) descrevem que o conhecimento em relação a estes personagens e de suas passadas interações tanto por parte do mestre quanto pelos jogadores era armazenado em anotações ou na própria memória dos participantes. Na transição dos NPCs para os jogos digitais, este sistema é transformado, substituindo a liberdade, já que no RPG de mesa os limites estão na imaginação dos participantes, por um conteúdo desenvolvido com antecedência nos *games*, salvo exceções⁶. Isso decorre da necessidade de, durante o desenvolvimento, determinar no código-fonte quem são estes personagens e quais possibilidades eles oferecem.

Os NPCs dos jogos digitais são normalmente definidos pela sua função dentro do mundo do jogo e de suas mecânicas. Warpefelt (2015) coloca estas funções gerais como: fornecer informação e dicas sobre a história, distribuir missões e objetivos, prover desafios e agir como extras no mundo do jogo. O autor destaca que estas funções estão ligadas à narrativa do *game*, e que cada NPC e suas ações contribuem para a imersão do jogador em relação a este jogo. Junto com Verhagen (WARPEFELT e VERHAGEN, 2015), eles chegam a enumerar os possíveis ofícios destes personagens:

⁶ Como nos *procedurally generated games* (jogos processuais), em que um algoritmo determina o conteúdo do jogo de forma aparentemente “aleatória”, normalmente em variações de formato ou ordem dos mapas e níveis (SHORT e ADAMS, 2017).

Comprar, vender e fazer coisas	Providenciar serviços	Providenciar desafios de combate
Providenciar desafios mecânicos	Providenciar <i>loot</i> (itens que deixa ao ser derrotado)	Dar ou avançar missões
Providenciar exposição narrativa	Ajudar o jogador	Agir como um aliado no combate
Acompanhar o jogador	Fazer o lugar parecer agitado ⁷	

Tabela 1 - Possíveis funções dos NPCs

É possível observar que todas estas funções estão relacionadas ou ao jogador ou ao personagem controlado por ele. Sendo assim, além de sua função dentro do mundo do jogo, podemos afirmar que os NPCs também são definidos pelo o que eles permitem ao jogador realizar neste mundo. Warpefelt (2015) afirma que os NPCs precisam sinalizar suas possíveis funções em sua aparência, som e comportamento. Um ferreiro no jogo de aventura medieval *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011), com a função de vender e reparar armas para o jogador, vai estar vestido de forma característica, com suas ferramentas e perto de uma bigorna, por exemplo.

Figura 1 - Ferreiro em *Skyrim*⁸

⁷ Tradução livre do original: “Buy, sell and make stuff; Provide services; Provide combat challenges; Provide mechanical challenges; Provide loot; Give or advance quests; Provide narrative exposition; Assist the player; Act as an ally in combat; Accompany the player; Make the place look busy”

⁸ Fonte: <https://pbs.twimg.com/media/EDeLJqkX4AA1gak.jpg> Acesso no dia 1/12/20.

Para Galloway (2006), o comportamento e funcionamento “automático” dos NPCs é um ato de ambientação. O autor descreve quatro tipos possíveis de ações dentro dos *games*: ações diegéticas pelo operador (o jogador), ações diegéticas pela máquina (o jogo, o código ou o console), ações não-diegéticas pelo operador e ações não diegéticas pela máquina. Ele caracteriza o comportamento simulado dos NPCs como uma ação diegética pela máquina, ou seja, a máquina criando, povoando e executando o mundo do jogo independente de ações diretas do jogador (exceto o ato de iniciar o jogo ou de carregar um *save*, que o autor chamaria de uma ação não-diegética pelo operador). Para Galloway, nesta ação a máquina estaria privilegiando a representação de cotidiano e de “ações simples” pelos personagens. O jogo não estaria sendo “jogado” neste momento, e a experiência aí se assemelharia a linguagens mais tradicionais, como o cinema ou a pintura, com um comportamento passivo por parte da audiência.

Essa ideia de Galloway (2006) poderia ser confrontada por jogos e gêneros mais recentes, como os *games* de *stealth*, em que cabe ao jogador cumprir um objetivo ou navegar por algum espaço de forma discreta. Em *Hitman* (IO Interactive, 2016), o jogador toma o controle de um assassino de aluguel, que precisa eliminar um determinado número de alvos em cada fase do jogo. A principal ferramenta de *gameplay* é a possibilidade de, ao eliminar ou incapacitar um NPC, o jogador roubar as roupas deste personagem para assumir o papel dele naquele ambiente, e assim ganhar acesso a partes diferentes do mapa. O *loop* do jogo consiste em identificar o personagem que o *player* deseja encarnar (um guarda para entrar em uma área protegida, ou um cozinheiro para ter acesso à cozinha, por exemplo) e observar o seu comportamento até que ele possa ser abatido de forma discreta, longe da presença de testemunhas. Assim, o ato de ambiência torna-se parte do *gameplay*, pois é através dele que o jogador encontra as janelas de oportunidade para agir e encarnar um personagem sem alertar os outros. Deixar o jogo “rodar sozinho” vira uma parte dele, já que estas oportunidades são criadas a partir do isolamento momentâneo de um NPC dentro da sua rotina programada. Como o jogador é avaliado pelo seu desempenho, a encenação bem realizada e o cumprimento eficiente dos objetivos são desejados pelo controlador, e só podem acontecer em conjunto às ações independentes dos NPCs.



Figura 2 - Jogador de *Hitman* (2016) em meio aos NPCs⁹

Galloway (2006) também vai mais além do que Warpefelt e Verhagen (2015) com relação a um novo papel para os NPCs. O autor caracteriza as chamadas *cutscenes*, ou cinemáticas, como uma nova ação diegética do operador, em que o controle do jogo é retirado do jogador para o avanço da narrativa. Unindo os outros autores, poderíamos adicionar também aos NPCs o papel de “atuar” nessas cenas, diferente das ações de “Dar ou avançar missões” e “Providenciar exposição narrativa”, que parecem se referir somente às respostas dos NPCs às ações de jogadores.

2.1.1 - Reputação

O principal comportamento social dos NPCs está na sua resposta às ações do jogador, seja em grandes eventos da narrativa ou em sua navegação e sobrevivência no mundo do jogo (BROWN, LEEZ e KRAEVZ, 2017). Estas ações geram uma determinada reputação do personagem controlado pelo jogador dentro do mundo do jogo, e esta memória individual ou coletiva determina as respostas ou comportamentos dos outros personagens em relação ao protagonista.

Non-Player Characters (NPCs) deveriam reagir baseados nas memórias que tinham dos jogadores e responderiam de acordo. Ações passadas trariam ou memórias ou infâmia.

⁹ Fonte: <https://www.pcinvasion.com/hitman-review-episode-2-sapienza/> Acesso no dia 29/04/2021

Missões dão ao jogador títulos ou fama/infâmia com diferentes facções no mundo do jogo. Alguns sistemas permitem que a reputação de um jogador seja vista como uma estatística dentro do sistema que aumentaria ou diminuiria baseada em ações. Estas são transferências de informação entre os NPCs do mundo. (BROWN, 2015)¹⁰

Lankovski (2010) afirma que as ações percebidas do personagem principal afetam como os NPCs vão reagir a ele, e que diferentes ações como roubar ou fazer um favor resultam em comportamentos diferentes. Isto também resultaria em desafios ou facilidades impostas ao jogador na busca de seus objetivos. Brown (2015) encontra uma falha neste sistema de reputação, dada a onipresença das ações cármicas, atos positivos ou negativos que determinariam uma construção moral do personagem. Ele cita como exemplo o jogo *Fallout 3* (Bethesda Softworks, 2008), em que mesmo se o jogador estiver escondido ao desarmar uma bomba atômica no centro de uma cidade, a cidade inteira imediatamente fica sabendo do ato e o agradece. A informação se espalha de uma maneira que não faz sentido diegeticamente, pois realisticamente ninguém teria como saber que foi o personagem controlado pelo jogador que realizou tal ação. Isso gera uma espécie de intuição sobrenatural dos NPCs, que saberiam automaticamente da tendência moral do protagonista, por uma necessidade de *feedback* e consequência dos sistemas de moralidade comuns em RPGs. Outra dificuldade exposta pelo autor seriam os sistemas de *fast-travel*, que permitem ao jogador se teletransportar pelo mapa dos jogos, muitas vezes sem explicação diegética, para evitar a perda de tempo com grandes deslocamentos. Se o jogador realiza uma ação em uma cidade e se teletransporta para outra em segundos, os NPCs da segunda localização já estariam cientes do ocorrido na primeira, em uma transmissão de informação que não possui lógica dentro do mundo do jogo. Brown (2015) sugere a instalação de um sistema mais sofisticado de propagação de informação, com intervalos geográficos e de tempo.

A reputação do jogador entre os habitantes do mundo muitas vezes também está ligada às facções presentes naquele universo. Brown (2015) encontra em *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010) um esquema mais refinado de

¹⁰ Tradução livre do original: "Non-Player Characters (NPCs) should react based on the memories they had of the players and would respond accordingly. Past actions would bring the players either renown or infamy. Quests give players titles and fame/infamy with different factions within the game world. Some systems allow for the reputation of a player to be seen as a statistic within the system which could be increased or decreased based on actions. These are transfers of information between the nonplayer characters in the world."

reputação, embora ainda com o problema dos efeitos imediatos. Em *New Vegas*, o nível de reputação é específico a cada facção do jogo, e ações que beneficiam ou prejudicam cada organização geram pontos de fama ou infâmia. Lankovski (2010) e Warpefelt (2016) também destacam que a reputação dentro de uma facção afetaria as respostas dadas ao jogador dentro das outras, sejam elas parceiras ou inimigas. Um vendedor associado a um grupo poderia recusar-se a fazer negócio com o protagonista se este for considerado um herói de seus adversários, por exemplo. Os NPCs que acompanham o jogador em sua aventura também podem estar filiados a alguma facção, como no caso de *Fallout 4* (Bethesda Softworks, 2015), em que há um sistema duplo tanto de reputação com estas facções quanto com os seguidores (BROWN, LEEZ e KRAEVZ, 2017).

Johansson (2013) caracteriza a interação social entre o jogador e os NPCs que o acompanham como uma forma possivelmente complexa de imersão, embora ainda não muito desenvolvida no escopo da história dos jogos. Esta interação teria aparecido inicialmente na cooperação em situações de combate, e teria depois se desenvolvido melhor em ações ditadas pelos rumos das narrativas dos *games*, sem o funcionamento de um sistema dinâmico (JOHANSSON, STRÄÄT, WARPEFELT e VERHAGEN, 2013).

2.1.2 - NPCs e narrativa

A relação inicialmente contenciosa entre jogabilidade e narrativa, representada pelo já citado embate entre a Ludologia e a Narratologia, trouxe no seu encaixo olhares e teorias conciliadores nos últimos anos. Enquanto anteriormente a história de um jogo era vista como “a cola” entre missões e fases (DINI, STERN e RIEDI, 2006) ou com uma separação entre espaços lúdicos e extra-lúdicos no mundo do jogo (AARSETH, 2012), hoje o campo dos *game studies* se dedica mais a entender como a jogabilidade, e suas diversas formas como a navegação por um espaço ou as ações tomadas pelo jogador, contribui para a construção da narrativa.

Jenkins (2004) afirma que mesmo que nem todos os jogos possuem histórias, a grande maioria busca no mínimo referenciar experiências narrativas anteriores semelhantes por parte do jogador, contextualizando a ação através da familiaridade com o gênero ou com arquétipos narrativos clássicos. A criação de

experiências narrativas originais seria uma ambição maior por parte do desenvolvedor, e conseqüentemente mais difícil de ser realizada. Fernandez-Vara (2011) também cria uma distinção entre a história do jogador, que se desenrola durante o jogar, e a história do mundo do jogo, que pode ter se desenrolado anteriormente ao presente da jogabilidade. A última é normalmente chamada de *lore* (folclore).

Segundo Fernandez-Vara (2009), os pontos em comum entre histórias e jogos são a presença de personagens, eventos que eles participam ou presenciam e uma delimitação de espaço e tempo criando um cenário. Aarseth (2012) faz um movimento parecido, definindo o Mundo, os Objetos, os Agentes e os Eventos como dimensões fundamentais para se contar uma história em um espaço lúdico. Estes termos se repetem nos conceitos narrativos de outras áreas, como no autor Robert McKee (1997) e suas definições sobre história e narrativa no cinema. Os eventos são tidos por ele como fundamentais na estrutura de uma história, “causando uma mudança significativa na situação de vida de um personagem”. McKee também define o cenário¹¹ de uma história como formado pelo período (quando a história se passa), a duração (por quanto tempo se passa), a locação (onde se passa) e o nível do conflito, que o autor chama “da posição da história na hierarquia das lutas humanas”¹². Uma mesma história de um soldado em uma guerra poderia se focar na tática do conflito bélico ou nos dilemas psicológicos do protagonista, por exemplo. McKee (1997) também busca entender os diferentes tipos de história, partindo de um modo narrativo clássico, que ele chama de *arquitrama*, e o diferenciando de modos minimalistas (*minitrama*) ou anti-estruturais (*antitrama*).

DESIGN CLÁSSICO significa uma história construída ao redor de um protagonista ativo que luta contra forças primariamente externas de antagonismo em busca de seu desejo, através de um tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e conectada por causalidade, levando a um final fechado de mudança absoluta e irreversível. (MCKEE, 1997)¹³

A definição de McKee dialoga diretamente com a afirmação de Jenkins (2004), de que a familiaridade dos jogadores com este modelo ajuda na construção

¹¹ Traduzido do original: “setting”

¹² Tradução livre do original: “the story’s position on the hierarchy of human struggles”

¹³ Tradução livre do original: “CLASSICAL DESIGN means a story built around an active protagonist who struggles against primarily external forces of antagonism to pursue his or her desire, through continuous time, within a consistent and causally connected fictional reality, to a closed ending of absolute, irreversible change.”

rápida do contexto narrativo em grande parte dos jogos. A minitrama se caracteriza pela economia e simplicidade no uso das características do design clássico, enquanto a antitrama busca subverter as estruturas e regras tradicionais, com “ambições revolucionárias” e frequentemente extravagantes (MCKEE, 1997). Um exemplo de antitrama no universo dos jogos seria *Thirty Flights of Loving* (Blendo Games, 2017), que realiza *jump cuts*¹⁴ não lineares dentro da história, desorientando o jogador.



Figura 3 - *Thirty Flights of Loving*¹⁵

A maneira como o modelo narrativo clássico é utilizado em histórias de gêneros como a fantasia, a guerra, a ficção científica e o horror também influenciou o desenvolvimento da narrativa nos jogos, segundo Jenkins (2004). A dedicação destas histórias na construção do mundo e do espaço que os personagens habitam seria potencializada na linguagem dos jogos. O autor cita a tradição de histórias “espaciais”, no sentido de que se discorrem na jornada através de um espaço, como a obra de J.R.R. Tolkien. Este tipo de história seria ainda mais imersivo na linguagem dos jogos, que é capaz de construir e realizar este espaço através da simulação. Um exemplo seria a série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1987-2017), em que o herói Link invariavelmente precisa explorar o mundo do jogo para cumprir o seu objetivo, que na maioria das vezes é o resgate da princesa Zelda.

¹⁴ O termo *jump cuts* se refere a técnica cinematográfica de um corte ousado subvertendo a linguagem clássica, com a impressão de que a imagem “pulou”.

¹⁵ Fonte: <https://www.theverge.com/2018/5/27/17386550/thirty-flights-of-loving-gravity-bone-short-play> Acesso no dia 22/09/2021.



Figura 4 - O mundo de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*¹⁶

Jenkins (2004) também cita a maneira como os espaços do jogo são utilizados narrativamente, através do chamado *environmental storytelling*, seja espalhando informações narrativas pelo cenário, oferecendo um palco para os eventos, provendo recursos para narrativas emergentes ou através da associação com experiências anteriores. Fernandez-Vara (2011) leva esta ideia mais além, formando o conceito do *indexical storytelling*, emprestando o termo dos índices da semiótica de Peirce (2005).

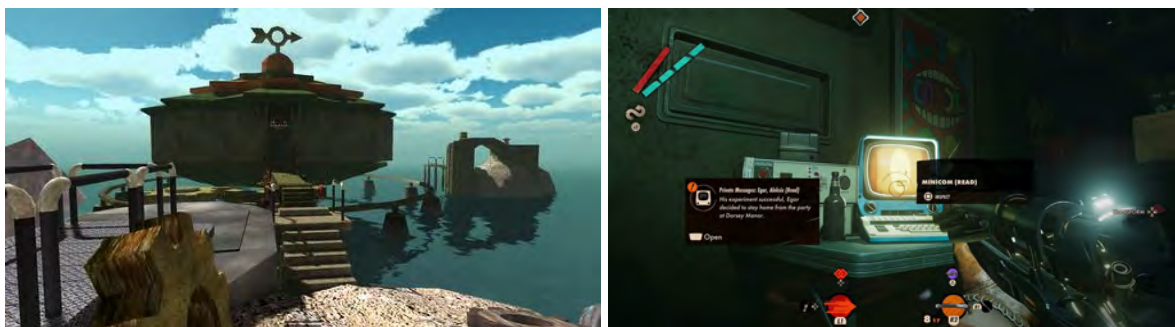
A narrativa indicial é uma história contada através dos índices em um sentido peirciano. Um índice tem uma relação com o evento, e muitas vezes é a consequência do mesmo, o que sugere que aconteceu ou está acontecendo, convidando o jogador a reconstruir o que aconteceu. O jogador tem que conectar a relação entre o signo e o evento que ele aponta. (FERNANDEZ-VARA, 2011)¹⁷

Essa forma assume o papel do jogador na narrativa, já que necessita da sua exploração e de seu engajamento com o espaço do jogo, sem a necessidade da presença física ou interação direta com outros personagens. Como o tempo da história está condicionado aos movimentos do jogador, a narrativa se torna colaborativa entre *player* e *designer*, desmanchando a estrutura sólida da narrativa clássica (FERNANDEZ-VARA, 2011). A autora cita como exemplo o jogo *Myst* (Cyan

¹⁶ Fonte: <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/> Acesso no dia 23/09/21.

¹⁷ Tradução livre do original: "Indexical storytelling is a story told mainly through indices in the Peircean sense. An index has a relation to the event, often is the consequence of it, which points to something that happened or is going on, inviting the player to reconstruct what happened. The player has to connect the relationship between the sign and the event that it points to".

Worlds, 1993), em que o jogador precisa resolver *puzzles* sozinho em uma ilha misteriosa, com a narrativa acontecendo quase que exclusivamente através de objetos. Também podemos acrescentar o gênero dos *immersive sims*, como *Deathloop* (Arkane Studios, 2021), em que ao explorar os ambientes o jogador encontra documentos em computadores, cadernos ou gravações em áudio produzidas pelos personagens do jogo e que preenchem lacunas na história.



Figuras 5 e 6 - *Myst*¹⁸ e *Deathloop*¹⁹

No caso de *Deathloop* e de outros *immersive sims* como *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), *System Shock 2* (Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999) e *Bioshock* (Irrational Games, 2007), podemos destacar a participação dos NPCs na construção da narrativa, já que ela é narrada primariamente pelos artefatos que eles produziram diegeticamente no mundo do jogo. McKee (1997) também escreveu sobre o papel dos coadjuvantes (análogos cinematográficos dos NPCs) nas histórias, afirmando que a construção dos personagens secundários está sempre condicionada ao protagonista, e a sua relação a ele, ajudando a “delinear as dimensões da natureza complexa” do personagem principal. No já citado *Hitman*, os alvos do personagem principal são invariavelmente privilegiados e espalhafatosos, contrastando com a frieza e eficiência do assassino protagonista. Também podemos observar como a formação dos NPCs também está condicionada à jogabilidade e ao propósito do jogo, já que assassinar pessoas inocentes e simpáticas teria conotações diferentes, enquanto a desagradabilidade dos alvos torna a tarefa mais fácil.

¹⁸ Fonte: <https://www.tudocelular.com/android/noticias/n87088/realmyst-android-ios.html> Acesso no dia 23/09/21.

¹⁹ Fonte: <https://www.vg247.com/deathloop-egor> Acesso no dia 23/09/21.



Figura 7 - Alvos de *Hitman 3* (2021)

Os personagens coadjuvantes como os seguidores e companheiros dos protagonistas ocupam um papel cada vez maior na história dos jogos em que estão presentes, segundo Jørgensen (2013). A autora encontra em *Dragon Age: Origins* (Bioware, 2009) e *Mass Effect 2* (Bioware, 2010) narrativas que focam no desenvolvimento destes personagens secundários e de suas motivações paralelas às do jogador. A força destes jogos estaria na profundidade dada a esses coadjuvantes, e através do crescimento deles com a participação do jogador o último criaria laços emocionais e relações de empatia com os primeiros.

Providenciar motivações e agendas que podem carregar progressão narrativa aos personagens coadjuvantes abre espaço para uma experiência narrativa coerente. Isso não significa que não existe agência por parte do jogador, ou que a narrativa do jogo progride por si só sem a presença do jogador. Em vez disso, meu argumento é que nesses jogos o progresso narrativo específico com uma exposição, clímax e resolução é amarrado aos personagens coadjuvantes através de suas ações assim como de suas reações às atividades do jogador. (JØRGENSEN, 2010)²⁰

Essas atividades realizadas por parte do jogador teriam um papel definidor na jornada tanto dos coadjuvantes quanto do protagonista, já que muitas vezes este é

²⁰ Tradução livre do original: “Providing supporting characters with motivations and agendas that may carry the narrative progression opens for a coherent narrative experience. This does not mean that there is no player agency, or that the game’s narrative may progress on its own without the presence of the player. Instead my argument is that in these games, the specific narrative progression with an exposition, climax, and resolution, is tied to support characters through their actions as well as their reactions to player activities.”

um quadro branco cuja personalidade é estabelecida através das ações e escolhas do jogador (JØRGENSEN, 2010). Ao final da jornada pessoal dos personagens secundários, estes teriam uma atitude nova em relação à vida e ao jogador, e isso seria refletido nos sistemas de afinidade ou lealdade presente nos jogos, assim como na construção da personalidade do protagonista.

Diferente dos sistemas de reputação em relação à população geral ou a determinada facção de um jogo, os sistemas de afinidade sistematizam a relação do jogador com personagens específicos, normalmente seus seguidores e companheiros. O surgimento de missões específicas relacionadas a estes personagens também pode estar ligado a gatilhos dentro destes sistemas, e pode desencadear avanços novos na narrativa, como romances, ou liberar mecânicas novas como habilidades mais poderosas no combate (JØRGENSEN, 2010).

2.1.3 - Interfaces e NPCs

A relação entre o personagem controlado pelo jogador e os NPCs pode ser quantificada ou sistematizada dentro do jogo, que precisa comunicar isso para o jogador através de uma interface. Johnson (2001) define a relação humano-computador governada pela interface como semântica, caracterizada por significado e expressão. Segundo o autor, o computador deve representar a si mesmo ao usuário, numa linguagem em que este o compreenda.

A representação dos NPCs para o jogador esteve sempre atrelada ao desenvolvimento audiovisual da linguagem dos *games*, que depende de avanços tecnológicos marcados por gerações de *hardware* (MASUCH e RÖBER, 2005). A cada evolução, efeitos visuais novos são possíveis, permitindo níveis maiores de realismo e imersão, normalmente com o intuito de uma renderização o mais fotorrealista possível. Jørgensen (2013) acredita que este estilo passaria uma impressão de “não mediado” para o jogador, comunicando menos do que um estilo menos realista porém mais expressivo. Segundo Masuch e Röber (2005) os elementos gráficos que compõem o visual de jogo são: Dimensionalidade, Perspectiva, Cor, Apresentação e Realismo.

Se na sua versão inicial a representação dos NPCs dependia da performance corporal e da organização do *Dungeon Master* no RPG de mesa (WARPEFELT, 2016), nos *games* esse papel de performance dos NPCs cabe à linguagem

audiovisual. Lankovski e Björk (2007) definem características comuns a todos humanos e que possuem caráter comunicativo:

O corpo humano	Autoconsciência, estados de intenção e ações auto-impulsionadas	Expressão de emoções
Habilidades de usar linguagem natural	Traços persistentes. ²¹	

Tabela 2 - Características comunicativas dos humanos.

A presença destas características nos personagens secundários em um jogo permite a eles a transmissão de informação para o jogador de forma semelhante à comunicação interpessoal entre dois seres humanos (LANKOVSKI e BJÖRK, 2007). O desenvolvimento tecnológico sempre permitiu novas camadas de performance por parte dos NPCs, como a capacidade de expressão facial e de comunicação verbal, que não estiveram sempre presentes na história dos jogos, especialmente nos primeiros *games* e sistemas, em que os personagens eram somente um punhado de *pixels* com pouca variedade de cores e os sons eram limitados a arquivos em *midi*. Assim, para que os NPCs possam transmitir emoções ou transparecer sua relação com o jogador, foi necessário traduzir estas informações na interface dos jogos.

Jørgensen (2013) defende a ideia de que o próprio mundo do jogo é uma interface entre o jogador e o sistema do jogo. A autora define os *game worlds* como ambientes virtuais e artificiais, desenhados com o *gameplay* em mente, e que afetam e são afetados pelas ações do jogador. Se para a autora uma interface seria “a intermediação entre dois domínios separados”, em um *game* o mundo do jogo ficaria encarregado deste papel, por ser representacional em diversos níveis, e por ser o principal transportador de informação e o que permite a interação dentro dele. Isto não reduziria o mundo do jogo a um sistema meramente comunicativo, pois ele é núcleo do jogo em si e de sua experiência. Jørgensen (2013) também cita que os *game worlds* funcionam como metáforas explicando e contextualizando os sistemas

²¹ Tradução livre do original: “human body; self-awareness, intention states, and self-impelled actions; expression of emotions; ability to use natural language; persistent traits.”

e mecânicas da obra, de forma semelhante a Johnson (2001), que afirma que “metáforas são o idioma essencial da interface gráfica contemporânea”.

O papel do mundo do jogo como interface, além de intermediar a relação jogador-sistema do jogo, também é de permitir ao jogador distinguir o que é relevante para a experiência de jogabilidade e o que é somente decorativo (JØRGENSEN, 2013). Um jogo puramente fotorrealista teria dificuldade nisso, pois a mediação clara por parte do desenvolvedor é o que cria o senso de urgência e comunica claramente ao jogador o que é importante. Assim são necessários os elementos gráficos de interface, seja sobre a tela ou em volta dos personagens, que para Jørgensen (2013) também fazem parte do mundo jogo, pois impactam e referenciam a sua realidade, sendo definidos pelas necessidades de cada jogo.



Figura 8 - A cor amarela em *The Last of Us*.²²

Em *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), os elementos do cenário que podem ser escalados são em sua grande maioria amarelos, o que não é realista, mas cumpre o papel de sinalizar ao jogador o caminho a ser seguido. Galloway (2012) vê elementos de interface gráfica como um de dois lados de uma tela, uma “intraface” entre o espaço diegético do jogo e o *heads-up display* (HUD) contendo texto, barras de vida e ícones informacionais. Citando a interface extremamente poluída de *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), em que muitas vezes os jogadores instalam

²² Fonte: <https://80.lv/articles/how-to-build-good-levels-for-games/> Acesso no dia 26/07/2021.

modificações a fim de terem ainda mais informações à sua disposição,²³ o autor encontra uma tensão entre essas duas camadas, em que a extradiegética pode se tornar até mais importante. Jørgensen (2013) encontra no mesmo jogo um exemplo de que a mediação por parte do desenvolvedor através da interface é necessária como ponto de ênfase.



Figura 9 - Interface utilizada por jogadores de *World of Warcraft*.²⁴

Elementos gráficos representando os níveis de afinidade entre o jogador e outros personagens do jogo normalmente ficam reservados aos menus, às vezes emergindo quando algum evento ou ação acarreta alterações neste sistema. O formato mais tradicional deste tipo de elemento gráfico é exemplificado em *Dragon Age: Origins*, em que uma barra horizontal avança para a direita ou para a esquerda conforme as ações e escolhas do jogador em eventos narrativos e nos diálogos com cada NPC. A barra funcionaria como uma interface de metáfora (JOHNSON, 2001) para o relacionamento entre o jogador e o personagem. Este gráfico está no menu de *characters* do jogo, em que as estatísticas e habilidades de cada seguidor são transparentes.

²³ Fonte: <https://www.pcgamer.com/wow-addons/> Acesso no dia 01/12/2020.

²⁴ Fonte: <https://cynwise.wordpress.com/2012/01/02/synchronizing-world-of-warcraft-between-two-computers/> Acesso no dia 01/12/2020.



Figura 10 - Barra de aprovação de *Dragon Age: Origins*²⁵

O sistema funciona com pontuação numérica que vai do -100 ao 100, com intervalos transformando a descrição da disposição do NPC em relação ao jogador de “Crise, Hostil, Neutro, Caloroso e Amigável”²⁶. No caso do protagonista e um dos personagens estarem envolvidos em um relacionamento amoroso, as descrições mudam para “Interessado, Carinhoso, Adoração e Amor”. O desenvolvimento desta pontuação destrava novas opções ao longo da história, e caso o nível de “Crise” (-100) seja atingido, o personagem em questão pode sair do grupo comandado pelo jogador ou até mesmo iniciar combate contra o protagonista. É importante ressaltar que, assim como o conceito dos NPCs, *Dragon Age: Origins* existe como herança direta dos RPGs de mesa, já que o jogo promoveu uma revitalização do gênero CRPGs (*Classical Role Playing-Games*), que promoveu adaptações do sistema *Dungeons and Dragons* para os jogos de computador.

As sequências de *Dragon Age* trouxeram mudanças nesse sistema. Em *Dragon Age II* (Bioware, 2011), a barra vertical permanece, porém adquire um sistema de cores com dois extremos, Amigo (em azul) e Rival (em vermelho). A mecânica de pontuação continua, porém ao atingir os extremos o personagem não é expulso da narrativa, o que se aplica melhor aos objetivos da sequência. Enquanto *DA:O* é uma jornada de herói tradicional (CAMPBELL, 1997), em que existe um escolhido e um mal a ser derrotado, o lançamento subsequente buscou subverter este arquétipo. Os protagonistas de *Dragon Age II* são uma família de refugiados fugindo dos eventos do primeiro jogo, e se estabelecendo na cidade de Kirkwall por 10 anos, ascendendo e decaindo de status ao longo da narrativa. Ao

²⁵ Fonte: Captura de tela pelo autor do artigo.

²⁶ Fonte: [https://dragonage.fandom.com/wiki/Approval_\(Origins\)](https://dragonage.fandom.com/wiki/Approval_(Origins)) Acesso no dia 31/11/2020.

contrário da maioria das histórias de fantasia, que trabalham mais com grandes jornadas e deslocamentos, na passagem de espaço, a narrativa de *DA2* trabalha com a passagem de tempo, e logo os personagens não podem abandonar a narrativa. Assim, os laços entre protagonista e NPCs não podem ser quebrados, e a realização de ações que os desagradam não os afastam, permitindo até que relacionamentos amorosos nasçam da tensão e do conflito. É uma visão mais complexa das relações interpessoais do que no primeiro jogo, podendo até ser aplicado o clichê de que “os opostos se atraem”.



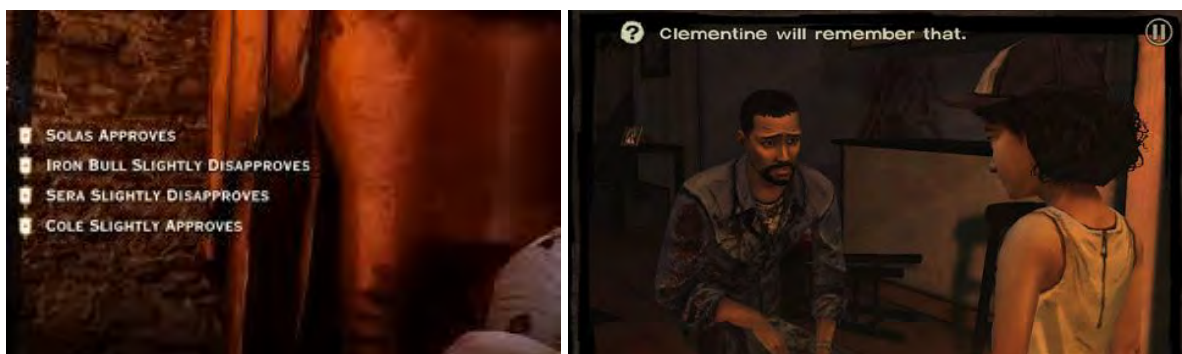
Figura 11 - Interface de *Dragon Age 2*.²⁷

O terceiro jogo da franquia, *Dragon Age: Inquisition* (Bioware, 2015), mantém o sistema de pontuação, mas desiste da representação da barra horizontal. O jogo traz elementos de texto na tela informando a reação de cada NPC presente às ações do protagonista, reações estas muitas vezes distintas entre os personagens, sinalizando uma diversidade de personalidades e de pontos de vista. O nível de aprovação (significando uma perda ou ganho maior ou menor de pontos) é incluído no texto, como “Varric aprova muito” ou “Solas desaprova pouco”. O sistema também oferece uma solução ao problema encontrado por Lankovski (2010). Na maioria das vezes, somente os personagens presentes na cena reagem, mas quando um grande evento transforma o mundo de forma que todos os personagens são afetados, todos os companheiros têm a sua pontuação alterada. A interface também remete àquela presente nos jogos de aventura da desenvolvedora *Telltale Games*, como em *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), em que um texto

²⁷ Fonte:

<https://answers.ea.com/t5/Dragon-Age-2/Why-no-fogwarriors-romance-Merrill-quest-missing/td-p/4920303> Acesso no dia 01/12/2020.

indica que algumas ações realizadas pelo jogador afetaram de alguma forma os NPCs.



Figuras 12 e 13 - Sinalizações de reação em *Dragon Age: Inquisition* e *The Walking Dead*

Para substituir a barra horizontal, *Dragon Age: Inquisition* também oferece uma alternativa gráfica com uma relação menos direta com a pontuação porém ainda expressiva. Nos menus e nas telas de *loading* do jogo, os seguidores são representados por cartas de tarot, com uma estética particular para cada personagem. Depois de eventos importantes na história e na relação do NPC com o protagonista, este desenho pode se transformar, representando esta mudança.



Figura 14 - Cartas de Tarot referentes a um personagem em *Dragon Age: Inquisition*.²⁸

Algo parecido também pode ser encontrado em *Fallout: New Vegas*, em que a reputação do jogador com cada facção é significada também por um desenho de acordo com a estética tradicional da franquia. A representação ali não acontece em

²⁸ Fonte: <https://www.etsy.com/de/listing/661459190/dragon-age-dorian-tarot-cards-cross> Acesso no dia 02/12/2020.

forma de escala, mas através de um “título” conferido ao jogador descrevendo o seu comportamento, permitindo nuances e até mesmo contradições, teoricamente dando uma maior liberdade ao jogador, que não se preocuparia em “maximizar” sua reputação em uma escala horizontal.



Figura 15 - Imagens de *Fallout: New Vegas*.²⁹

Em *Fire Emblem: Three Houses* (Nintendo, 2020) a relação entre os personagens é representada por quatro letras indicando níveis crescentes de afeição: C, B, A e S. A utilização do S como uma nota maior do que o A é recorrente em jogos japoneses³⁰. O nível de relação entre os personagens aumenta conforme a realização de atividades em conjunto na escola em que o jogo se passa, ou depois de ações em grupo bem-sucedidas no combate. Um nível maior também torna os personagens mais eficientes quando trabalham em conjunto. Assim, além de desenvolver e evoluir os personagens, parte da estratégia também é escolher quais relações priorizar, e encontrar maneiras de evoluí-las.

²⁹ Fonte: <https://twitter.com/xboxgamepass/status/1197948985853411329> Acesso no dia 02/12/2020.

³⁰ Fonte: <https://www.fanbyte.com/features/s-rank-gaming/#:~:text=As%20it%20is%20used%20in,of%20the%20A%20class%20races>. Acesso no dia 29/04/2021.

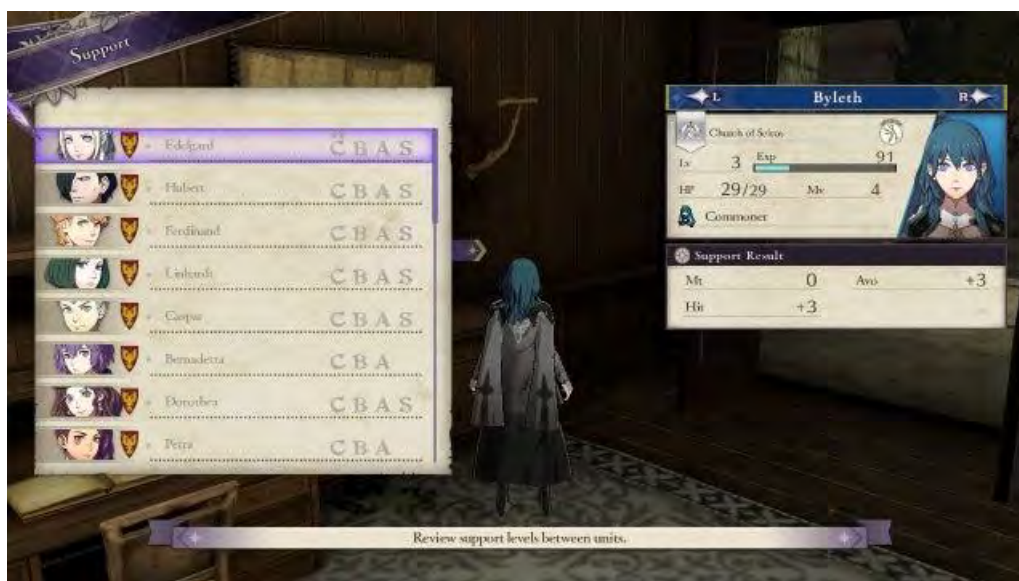


Figura 16 - Níveis de Suporte em *Fire Emblem: Three Houses* (2020).³¹

Todas estas representações expressam os conceitos propostos por Jørgensen (2013), de que informações no mundo do jogo precisam se manifestar como interface de maneira que sejam facilmente compreendidas pelo jogador, sublinhando o que é importante naquele determinado momento. Para a autora, uma interface de usuário bem-sucedida comunica o necessário no contexto do jogo, mas nunca domina a experiência ou traz atenção negativa para si.

Jørgensen (2010) encontra nos sistemas de relação entre jogador e NPCs uma prova do poder narrativo dos jogos digitais como mídia, com o potencial de que jogos em que este tipo de mecânica seja adequado desenvolvam ainda mais este tipo de interface. Com os avanços tecnológicos, foi possível alcançar novas formas de significação, como a captura de movimentos faciais em *LA Noire* (Team Bondi, 2011) e *The Last of Us: Part 2* (Naughty Dog, 2020). Isso permitiu um nível cada vez maior de expressão de ideias e emoção por parte dos NPCs, agora já interpretados por atores profissionais, embora este tipo de representação necessite de um grande investimento e naturalmente limite as reações possíveis ao que foi capturado com os intérpretes, diminuindo a latitude de opções e alterações durante o longo processo de desenvolvimento. Conforme o desenvolvimento e amadurecimento da indústria e da linguagem dos jogos digitais vai avançando, o desafio aos criadores que buscam retratar sempre com mais complexidade os seres e emoções humanas

³¹ Fonte: https://www.ign.com/wikis/fire-emblem-three-houses/Supports_and_Romance Acesso no dia 29/04/2021.

vai ser a criação de personagens profundos e interessantes, e em como estas pessoas simuladas vão comunicar e se fazer sentidas para o jogador.

2.2 - IA e NPCs

A complexidade e funcionamento dos NPCs é condicionado à Inteligência Artificial (IA) que os gerem. Warpefelt (2013) cita uma dificuldade na análise da IA dos personagens nos *games*, visto que o código é protegido e tratado como um segredo pelos desenvolvedores. Assim, só resta analisar a experiência do jogador, e a maneira como o funcionamento da IA afeta a mesma. Yannakakis (2012) destaca que embora avanços de tecnologia das Inteligências Artificiais tenham ajudado no desenvolvimento de jogos melhores, isto não significa necessariamente que os NPCs tenham se tornado mais “humanos” ou verossímeis. O principal avanço na pesquisa das Inteligências Artificiais dos NPCS seria “a geração e detecção de padrões de comportamentos sociais complexos e interação entre humanos e NPCs” (YANNAKAKIS, 2012). Para Johansson (2013), NPCs ainda apresentam carências como a memória completa de interações anteriores e a expressão de sentimentos ou emoções.

Johansson, Strååt, Warpefelt e Verhagen (2013) encontram em uma análise técnica da inteligência artificial dos NPCs em jogos mais antigas dificuldades na locomoção e na navegação de espaços, especialmente nos primórdios do 3D. Encontrar um personagem perdido, trancado ou batendo contra a parede seria uma dos principais pontos de quebra de imersão, atrapalhando a experiência do jogador. Os autores, assim como Pinchbeck (2009), também encontraram na memória um problema a ser resolvido na Inteligência Artificial dos NPCs, remetendo aos sistemas de reputação. Em jogos de ação ou de mundo aberto, o comportamento dos NPCs em relação aos jogadores normalmente alterna entre neutro e agressivo, dependendo de ações e transgressões do jogador (como cometer um crime em um jogo de mundo aberto, chamando a atenção da polícia) ou de um sistema de percepção por parte do NPC (como um inimigo vendo o jogador quando ele entra numa sala, ou um guarda percebendo a presença do jogador em um jogo de *stealth*). Estes estados simples de IA remetem quase que exclusivamente ao combate, deixando de lado os aspectos narrativos ou representações de outras formas de relação interpessoal entre o protagonista e os NPCs. Seguindo essa

linha, o foco dos avanços de IA tanto por parte da academia quanto pelos desenvolvedores foi em estratégias mais sofisticadas de combate, como a cooperação e comunicação entre os inimigos para derrotar o jogador, a escolha da melhor arma ou ferramenta para cada situação e o alcance do espaço em que o inimigo se mantém engajado com o jogador (JOHANSSON, STRÅÅT, WARPEFELT e VERHAGEN, 2013). Em relação aos sistemas de IA fora de combate, os autores classificam diversas virtudes que a inteligência artificial dos NPCs poderia teoricamente demonstrar:

Aquisição de Informação	Modelos dos Outros (empatia por outros NPCs no mesmo ambiente)	Falar em turnos (NPCs que esperam um semelhante terminar de falar para iniciar)	Uso de ferramentas
Produção de bens	Uso de linguagem	Face a face (NPCs que viram o olhar para a pessoa a quem estão se dirigindo)	Resposta emocional rápida
Publicidade	Resposta automática a indicações de status	Resposta à crise	

Tabela 3 - Virtudes de IA de NPCs fora de combate³²

Segundo Johansson, Stråått, Warpefelt e Verhagen (2013), estas virtudes demonstram uma preocupação maior com a funcionalidade do personagem em meio ao *gameplay*, sem a intenção de se criar uma personalidade verdadeiramente verossímil. O papel da IA seria ser “esperta” o suficiente para manter a ilusão de um comportamento inteligente, condizente com o que o jogador espera daquele NPC, determinado por sua função no mundo do jogo (WARPEFELT e VERHAGEN, 2015). Esta linha direcionou o desenvolvimento das IAs nos jogos, valorizando principalmente sistemas de inteligência artificial que surpreendem o jogador de alguma forma, necessitando uma discussão sobre suas expectativas e como elas podem ser quebradas.

³² Tradução livre dos termos do original: “Acquires information; Models of others; Turn taking; Use of tools; Production of goods; Advertising; Use of language; Face-to-face; Rapid emotional response; Automatic response to status cues; Crisis response”. Explicações entre parênteses feitas pelo autor da pesquisa.

2.3 - Imprevisibilidade e Incerteza

A incerteza do jogador em relação ao que vai acontecer no jogo é uma parte central de todos os jogos, segundo Salen e Zimmerman (2004). Para os autores, o *player* só consegue se manter engajado se ele não tiver a certeza do que vai acontecer a seguir, mantendo a possibilidade de surpresas. Um exemplo fácil seria a transmissão da reprise de partidas esportivas: sem o drama da incerteza de quem será o vencedor, o nível de interesse é completamente diferente. Costikyan (2013) vê o mesmo acontecendo dentro das narrativas, e define a antecipação por parte da audiência ou leitor como uma ferramenta e desafio importantes nas mãos dos criadores. Mesmo em gêneros que o autor caracteriza como previsíveis, como as comédias românticas, em que o casal que se formará no final fica claro desde o início (normalmente os dois atores mais famosos do elenco), é preciso gerar conflitos e incertezas nos pequenos avanços da trama para manter o público interessado.

Nos jogos digitais, Salen e Zimmerman (2004) encontram dois níveis de incerteza: um nível macro, em relação ao resultado final do jogo e da narrativa, e em um nível micro, relacionado ao resultado de “operações específicas de chance dentro do sistema designado”. Este último se refere a sistemas e algoritmos procedurais, em que elementos como o resultado das ações do jogador ou o design dos níveis se diferenciam com resultados aparentemente aleatórios. Podemos citar como exemplo os ataques e ações do jogador nos RPGs de mesa (e nos jogos digitais inspirados por eles, como a série *Baldur's Gate*), em que o sucesso das ações escolhidas pelos jogadores é determinado pela rolagem de um dado, seja ele físico ou virtual, e por um valor designado pelas regras, pelo mestre ou pelo computador que precisa ser atingido.

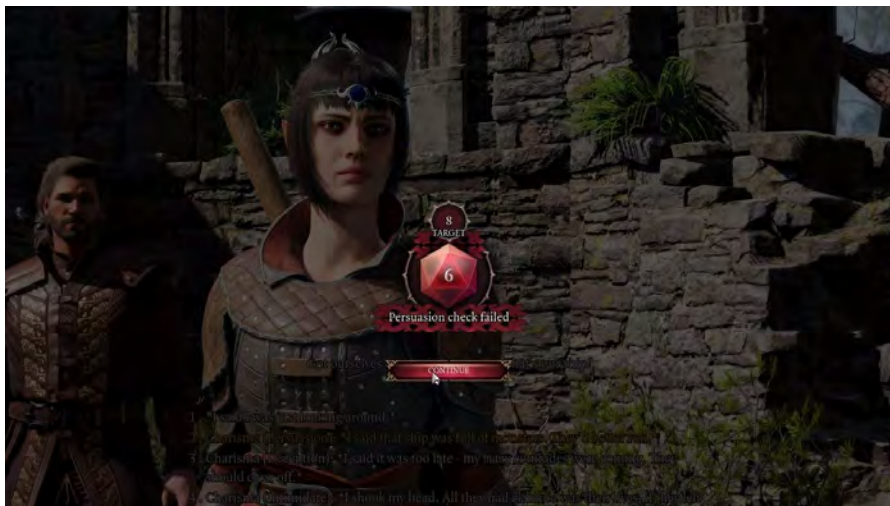


Figura 17 - Rolagem de um dado virtual em *Baldur's Gate 3* (2020)³³

Johnson (2019) define a imprevisibilidade nos *games* como "descritiva da categoria de ações de jogo que pode levar a múltiplos resultados por entradas idênticas, e que o resultado selecionado do espaço de possibilidades de resultados potenciais não pode ser previsto"³⁴. A implementação desse tipo de mecânica é uma escolha por parte desenvolvedor, e normalmente aparece mais em jogos do gênero RPG, em que as chances do jogador são determinadas pelas estatísticas e habilidades escolhidas na criação de personagem. Até mesmo em um jogo como *Fallout 3* (2007), que visualmente se assemelha muito a um *first-person-shooter*, por mais que um jogador mire sua arma de forma precisa em um inimigo, o sucesso do ataque é determinado por uma rolagem de dados invisível. A possibilidade deste tipo de sistema levar à frustração do jogador também pode ser levado em conta: em *Baldur's Gate 3* existe uma opção de "loaded dice" (dados carregados), que manipula os resultados caso o jogador fracasse muitas vezes seguidas.

Costikyan (2013) descreve estas mecânicas como um "ajuste de dificuldade dinâmico", que existe para garantir que o jogador sempre esteja sendo desafiado na medida correta, mantendo uma "tensão narrativa" na jogabilidade. Ele cita jogos de corrida, que podem aumentar ou diminuir a velocidade dos carros controlados pelo computador para nunca deixar o *player* muito confortável na vitória ou distante da liderança a ponto de desistir. Um exemplo extremo seria a série *Mario Kart*

³³ Fonte:

<https://ag.hyperxgaming.com/article/9606/baldurs-gate-3-will-roll-a-d20-for-every-foolish-action-you-take> Acesso no dia 07/10/2021.

³⁴ Tradução livre do original: "‘unpredictability’ as descriptive of the category of game action which can yield multiple outcomes for identical inputs, and that the ‘selected’ outcome from the possibility space of potential outcomes cannot be foreseen"

(Nintendo, 1992-2020), em que além das mecânicas tradicionais de corrida os jogadores também podem utilizar itens que dão vantagens a si ou atrapalham os oponentes. O item mais polêmico é a concha azul (*blue shell*), que normalmente só é oferecida aos jogadores nas últimas posições, e que acerta automaticamente o líder da corrida, o interrompendo por alguns segundos. Dar aos “piores corredores” a chance de influenciar no resultado ou de até mesmo virar o jogo garante que as disputas de *Mario Kart* sempre sejam imprevisíveis, mesmo que nem sempre justas de acordo com a habilidade e os reflexos dos participantes.



Figura 18 - Concha Azul em *Mario Kart 8*³⁵ (2017)

Salen e Zimmerman (2004) defendem que o ato de jogar só possui sentido quando o jogador acredita que as suas escolhas estão afetando diretamente o resultado do jogo. Embora a incerteza possa passar a impressão de que está tirando a agência e a efetividade das ações do jogador, paradoxalmente, é ela que garante que estas escolhas funcionam, já que é a incerteza em relação ao resultado que comprova que o *player* realizou algo de impacto.

Aplicando estes conceitos aos NPCs, podemos afirmar que se faz necessária a incerteza da efetividade e do resultado das ações entre jogador/protagonista e NPC para que esta relação produza o impacto desejado. Salen e Zimmerman (2004) citam o sentimento de aleatoriedade de um jogo pode nascer de

³⁵ Fonte:

<https://pt.ign.com/mario-kart-8-deluxe-nintendo-switch/46211/news/nintendo-testou-mario-kart-sem-a-blue-shell-mas-parece-que-falta-alguma-coisa> Acesso no dia 07/10/2021.

“complexidades sociais”. Sirotta, Bulitko, Brown e Hernandez (2019) afirmam que os NPCs devem ser “interessantes, surpreendentes e responsivos ao seu ambiente”, e que estas características são essenciais para o realismo e a consistência de uma simulação, garantindo que as decisões do jogador possuam consequências. Loyall (1997) propõe a criação do que ele chama de “agentes verossímeis”, personagens computacionais (não necessariamente pertencentes aos jogos digitais) que reagiriam a estímulos e acontecimentos de forma autônoma e espontânea. O autor encontra na construção de um personagem na história das artes narrativas a necessidade de que a audiência acredite na representação daquela personalidade, e nas suas reações às mudanças no mundo da narrativa. Loyall (1997) também afirma que a interação entre diferentes personagens, e a influência desta no estado das relações fictícias é um ponto fundamental para “trazer os personagens à vida”.

Existe também um equilíbrio entre imprevisibilidade e coerência que precisa ser respeitado. Loyall (1997) também destaca que a consistência de expressão é um requerimento básico para a credibilidade dos personagens, que também precisam ter particularidades de expressão para se diferenciar dos demais. Uma história em que todos falam com a mesma “voz” se torna menos interessante, e os conflitos entre os personagens perdem o seu impacto. As ações dos personagens dentro da trama precisam também ser verossímeis dentro do contexto daquele mundo. Se todos os NPCs fossem imprevisíveis o tempo inteiro, os eventos da narrativa perderiam o sentido. É necessária uma modulação entre grandes reviravoltas como traições e pequenos comportamentos surpreendentes de comunicação e personalidade, sugerindo complexidade.

Se a incerteza do jogador em relação ao resultado de suas ações garante o seu significado, e se a profundidade dos personagens em parte está condicionada às suas reações a eventos e relações com outros, podemos concluir que a criação de sistemas complexos de simulação de relacionamentos interpessoais e transformações sociais pode garantir experiências de jogabilidade mais significativas nos *games* em que NPCs se fazem presentes. Assim, no próximo capítulo focaremos nos aspectos de representação e simulação social dentro dos jogos digitais.

3 - REPRESENTAÇÕES SOCIAIS NOS JOGOS

Os jogos são um espaço rico e rotineiramente usado para experiências sociais (ISBISTER, 2010). Seja entre um ou mais jogadores ou seja na interação com NPCs e inteligências artificiais, a satisfação de cumprir objetivos e vencer desafios é maior quando estamos acompanhados, e a presença do comportamento social dentro ou ao lado de um jogo aumenta o impacto emocional da obra sobre o jogador (ISBISTER, 2016). Quandt e Kröger (2014) observam um crescimento na atenção da indústria, da audiência e da academia nas atividades sociais dentro dos jogos, aliados ao estabelecimento dos *games* como um mercado de mídia *mainstream*. Embora a relação entre dois ou mais jogadores dentro de um mundo fictício seja imaginária, visto que eles usualmente estão incorporando *avatares* e personagens, as dinâmicas sociais presentes nessa interação são reais.

Tomar o papel de um eu virtual em um ambiente *multiplayer* traz o olhar e as expectativas dos outros jogadores na identidade adotada por um jogador em um jogo. Quando eu performo outro eu na presença de outras pessoas, todos nós estamos engajados em uma interação social em tempo real que acontece através da lente dessa encenação. Ao mesmo tempo, somos imersos em nossa própria performance de forma visceral e cognitiva. (ISBISTER, 2016)³⁶

Assim, é preciso considerar o papel do desenvolvedor não somente como o *designer* do jogo mas como um engenheiro social, projetando certas situações as respostas sociais e emocionais que eles podem gerar nos jogadores. Segundo Isbister (2016), alguns desenvolvedores consideram as responsabilidades éticas desse papel, cultivando situações e papéis sociais que refletem os seus valores. Seja ao criar um ambiente social ou em representar o comportamento social, os *games* permitem ao jogador avenidas novas de auto expressão, que podem se tornar parte da sua identidade. Juul (2011) identifica uma necessidade de contextualizar o comportamento social dos jogadores ao fazer qualquer análise. Uma ação agressiva no mundo jogo, como um personagem apanhando o outro e o jogando de um penhasco em uma sessão *multiplayer* de *New Super Mario Bros. Wii* (Nintendo, 2009), não possui necessariamente uma intenção ou repercussão

³⁶ Tradução livre do original: "Taking on a virtual self in a multiplayer setting brings the gaze and expectations of other players to bear on a player's adopted in-game identity. When I perform another self in the presence of other people, all of us are engaged in actual real-time social interaction taking place through the lens of this playacting. At the same time, we are also immersed in our own role performance viscerally and cognitively."

agressiva entre os dois jogadores no mundo real, e para Juul (2011) pode ser inclusive um “convite à amizade” através de uma interação simbólica.

Esta ambiguidade entre amizade e agressividade também faz parte de um renascimento contemporâneo dos *couch co-op games* (jogos cooperativos de sofá), experiências *multiplayer* que privilegiam a presença de todos os jogadores em um mesmo espaço físico. Em *Heave Ho* (Le Cartel Studio, Devolver Digital, 2019), os jogadores controlam personagens abstratos formados apenas por um círculo com olhos, boca e longos braços. O objetivo é que todos deem as mãos para atravessar obstáculos rumo ao final de cada curso, porém diversas mecânicas existem principalmente para atrapalhar os companheiros, como uma flatulência escatológica que empurra os outros para longe. Sob um olhar determinista de *design* isto é extremamente contraditório, visto que o objetivo só é atingido com a cooperação total de todos os participantes, mas isto ignoraria o fato simples de que atrapalhar pode ser tão divertido quanto ajudar, até certo ponto. A dinâmica social dos jogadores sempre será maior e mais complexa do que a que está acontecendo no jogo, e desenvolvedores inteligentes encontram formas de explorar isso de forma lúdica.

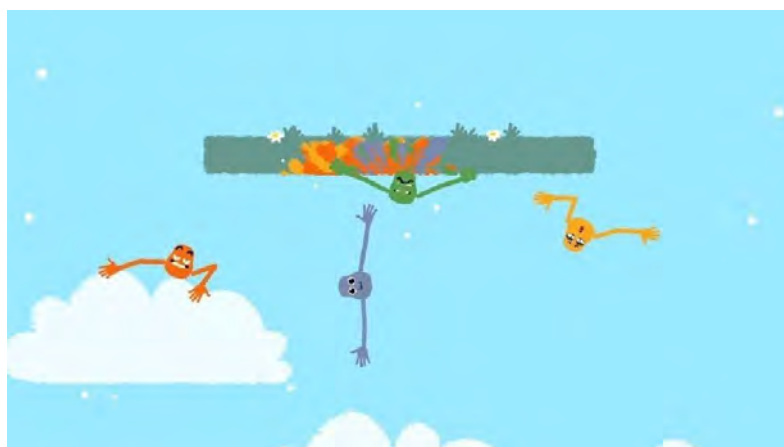


Figura 19 - Tela de *Heave Ho*³⁷

Outra forma importante de comportamento social nos jogos é o chamado *metagame*, ou “o jogo fora do jogo”, algo do contexto externo que influencia de alguma maneira. Garfield (2000) divide o *metagame* em quatro categorias: o que o

³⁷ Fonte:

<https://www.gamerview.com.br/noticias/heave-ho-ganha-data-de-lancamento-para-nintendo-switch-e-pc/attachment/heave-ho> Acesso no dia 17/06/21

jogador traz ao jogo, o que ele tira do jogo, o que acontece durante o jogo e o que acontece antes do jogo. Salen e Zimmermann (2004) exemplificam o *metagame* como um jogador de RPG de mesa utilizando alguma informação que seu personagem não teria no mundo do jogo (como algo que o Mestre teria falado para outro jogador em segredo), quebrando um pacto de interpretação entre os participantes. Em esportes de quadra, o *metagame* poderia ser o *trash-talking*³⁸ ou a conversa informal entre os jogadores.

Este contexto externo do *metagame* existe graças a um comportamento ou organização social dos jogadores, especialmente nos jogos digitais. Referências ao “meta” são comuns em jogos multiplayer de sucesso como o FPS *Overwatch* (Blizzard Activision, 2016)³⁹, em que os jogadores escolhem entre diferentes personagens (chamados de heróis) para competir nas partidas. Depois de cada atualização de balanceamento, as mudanças são analisadas pela comunidade em canais externos e é formado um consenso de quais são os melhores heróis, combinações e estratégias naquele momento, o que é levado em conta pelos criadores na manutenção do jogo. Neste caso, o *metagame* é um diálogo constante entre os desenvolvedores e os jogadores, um contexto social externo ao jogo que afeta a maneira como ele é jogado e desenvolvido.



Figura 20 - Tela de escolha de heróis em *Overwatch*

³⁸ O termo *trash-talking* se refere à tentativa de desestabilizar o emocional do adversário com insultos e provocações, como famosamente fazia o ala-pivô da NBA Kevin Garnett.

<https://clutchpoints.com/kevin-garnett-5-most-brutal-trash-talking-moments/>

³⁹ Fonte:

<https://www.metabomb.net/overwatch/gameplay-guides/overwatch-tier-list-season-18-september-2019> Acesso no dia 16/06/21.

O *metagame* não é exclusivo aos jogos *multiplayer*. A prática de *min-maxing* foca em atingir o melhor resultado no menor espaço de tempo, e é comum ver em jogos *single-player* discussões de *metagame* acerca de quais habilidades e *upgrades* resultam em um personagem mais forte ou poderoso.

O *meta* também pode ser utilizado pelos desenvolvedores como parte da experiência. A série *Dark Souls* (From Software, 2011-2016) é famosa pelo seu *design* turvo, em que as informações de história e mecânicas são escondidas ou mal explicadas para o jogador. Neste caso, boa parte da história se desenvolve nas descrições dos itens dentro dos menus, revelando pequenos dados sobre os personagens e o mundo do jogo. É esperado do *player* que ele vá atrás desses dados junto com o resto da comunidade para que eles possam juntar as peças. Já virou clichê afirmar que é preciso ver um vídeo de *YouTube* de uma hora para entender a história de um jogo da série⁴⁰.

Já descritas as diferentes formas de interação social entre um ou mais jogadores ao jogar, podemos agora nos direcionar à maneira como os jogos representam e reproduzem mecanicamente o comportamento social, através da simulação.

3.1 - O social maquínico nos jogos

Starr (1994) descreve como os jogos de simulação seguiram um padrão recorrente na cultura e na tecnologia da computação. Eles são herdeiros de projetos militares e de política doméstica, que foram reaproveitados pela iniciativa privada e transformados em cultura popular. Se nos anos 60 e 70 sistemas de simulação social eram usados como ferramentas para entender e prever tendências e movimentos sociais, com o entretenimento digital eles foram cooptados pela indústria dos *games*, e se faz necessário entender como esta linguagem os utiliza. Este movimento foi impulsionado pelo desenvolvimento de novas interfaces gráficas e pela proliferação de computadores pessoais. O que antes era reservado e obscuro devido ao difícil acesso à tecnologia e à complexidade da mesma, agora se tornou acessível e de fácil compreensão a ponto de ser “jogável” (STARR, 1994).

⁴⁰ Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=0A4X_Kgf4Mk Acesso no dia 17/06/21.

Segundo Starr (1994), os jogos de simulação misturam a já citada simulação tecnológica com a simulação dos primeiros jogos de interpretação (*role-playing game*, que deram nome ao gênero de *games*), em que participantes livres de qualquer interface tecnológica trabalhavam um cenário em determinadas condições e regras. Para o autor, os jogos de simulação substituem essa ausência de interface pelos "sistemas complexos que projetam comportamento na base de um modelo qualitativo".

Um dos primeiros jogos de destaque no gênero da simulação foi *SimCity* (Maxis, 1989), em que o jogador é encarregado da criação e manutenção de uma cidade virtual. Através de decisões de política urbana, como o zoneamento de áreas comerciais, industriais e residenciais, vias de transporte, tipo de energia, o orçamento municipal e diferentes tipos de tributação, as cidades de *SimCity* e seus habitantes prosperam ou falecem dentro da simulação.



Figura 21 - Interface de SimCity (1989)⁴¹

Essas decisões tomadas pelo jogador afetam diretamente indicadores dentro do jogo, como o nível de desemprego, crime, poluição, engarrafamento, crescimento de população e de receitas. Parte do propósito assumido por *SimCity* é que ele ajuda o público a entender como uma cidade funciona. Starr (1994) atribui aos jogos

⁴¹ Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/01/simcity-veja-curiosidades-sobre-o-popular-simulador-de-cidades.html> Acesso no dia 24/06/2021.

de simulação um título de “edutainment”, ou entretenimento educativo, nos quais, além do potencial lúdico e de diversão parte do apelo seria entender melhor algum sistema ou fenômeno. O autor também cita a maneira como simuladores de voo, originalmente utilizados para o treinamento e a capacitação de pilotos, tornaram-se um subgênero dos jogos. Isto demonstra um pouco desse potencial educativo: ao jogar *Microsoft Flight Simulator* (Dovetail Games, Microsoft, 2020), os jogadores certamente aprendem mais sobre o funcionamento das aeronaves do que um jogador de *Call of Duty* (Activision, 2003-2021) aprende sobre o combate militar, por exemplo. Por mais que nenhum sistema de simulação seja baseado em um modelo perfeito (STARR, 1994), existe uma expectativa de que estes sistemas e informações dos jogos de simulação possuem algum valor que se aplique a um entendimento melhor do mundo real.

SimCity gerou diversos herdeiros e sequências desenvolvidos pela mesma empresa, mas o que obteve o maior sucesso foi a série *spin-off The Sims* (Maxis, 2000 - 2014), nomeada em referência ao termo utilizado para descrever os habitantes das cidades de *SimCity*. Em *The Sims* o jogador constrói e controla personagens de uma família em sua casa, trazendo a simulação para a esfera privada e familiar. Os sistemas do jogo simulam as necessidades básicas do ser humano, como fome, higiene, sono e socialização, e cabe ao jogador direcionar a vida e o comportamento dos *Sims* para que eles tenham uma vida feliz e saudável.



Figura 22 - Tela de *The Sims* (2000)⁴²

⁴² Fonte:

<https://tek.sapo.pt/multimedia/artigos/21-anos-dos-the-sims-como-uma-casa-ardida-deu-origem-ao-famoso-videojogo-lancado-em-2000> Acesso no dia 24/06/21.

Muito foi falado sobre como *The Sims* seria o jogo que simula “a vida real” (NUTT e RAILTON, 2010), devido ao foco dado ao cotidiano e às relações interpessoais. Nutt e Railton (2010) afirmam que os jogadores da série trazem os seus próprios entendimentos das práticas familiares para formar suas próprias narrativas dentro do jogo. Desta forma, é possível experimentar diferentes comportamentos e estratégias sociais que representam anseios e tensões presentes na vida dos jogadores, e segundo as autoras a instrumentalização dos personagens e das relações sociais também reflete tendências do capitalismo contemporâneo.

Ao se engajar na dimensão social, os jogos de simulação também inevitavelmente posicionam-se politicamente, mesmo sem intenções deliberadas. Starr (1994) lembra que apesar da promessa de liberdade de criação, as mecânicas do *SimCity* original direcionam o jogador a criar uma cidade industrial estadunidense. Os limites da simulação excluem olhares e possibilidades diferentes. Kolson (1996) critica a falta de diversidade étnica e racial no jogo, justificada pelos desenvolvedores como uma forma de “fugir de controvérsias”. Friedman (1999) também encontra na economia de *SimCity* um posicionamento, já que na simulação um nível baixo de impostos acelera o crescimento, enquanto o oposto gera recessão. Para o autor a própria ideia de que as dinâmicas de uma cidade podem ser quantificadas e simuladas seria uma ideia empiricista. *SimCity* parece reforçar a ideia de que prosperar é o sucesso dos interesses privados, e não do bem comum (KOLSON, 1996). Algo parecido pode ser observado em *The Sims*, que segundo Nutt e Railton (2010) também reflete valores capitalistas pelo foco dado ao consumismo e a aquisição de bens.

Outros posicionamentos também podem acontecer na perspectiva que o jogo de simulação adota. *SimCity* muito se assemelha aos chamados *god games* (jogos de Deus), assim denominados devido à perspectiva onisciente atribuída ao jogador, que toma decisões de alocação de recursos que afetam a vida das pessoas, como a série *Age of Empires* (Microsoft, 1997-2020) ou *Populous* (Bullfrog, Electronic Arts, 1989). No entanto, a população é representada por figuras pequenas e sem personalidade, sem que o jogador possa ter um grande acesso a elas. Ao controlar um “Deus”, o jogador fica isolado de qualquer comportamento social em virtude da grandeza desta perspectiva. Uma subversão pode ser a série *Civilization*

(MicroProse e Firaxis, 1991 - 2016), que mecanicamente se parece muito com os *god games*. Porém, neste caso o jogador encarna um líder histórico de uma grande civilização, com personalidade e características distintas dos seus adversários e aliados, com os quais pode manter relações diplomáticas como uma forma de comportamento social, afetando o equilíbrio entre as diversas facções. Nos jogos da série também existe a opção de uma vitória diplomática, mantendo boas relações com todas as outras civilizações durante o jogo, contrariando a expectativa de jogos do gênero de guerra e domínio territorial sobre o mapa.

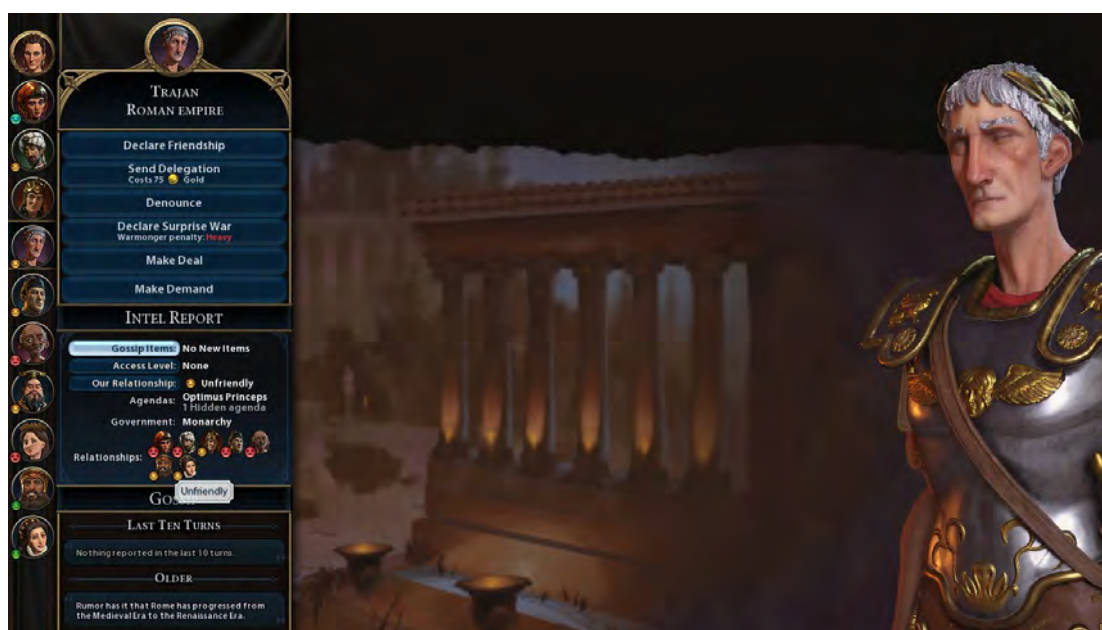


Figura 23 - Diplomacia em *Civilization 6* (Firaxis Games, 2016)⁴³

Friedman (1999) discute uma variedade de papéis e funções ocupadas pelo jogador ao controlar a simulação de *SimCity*, que apesar de receber o título de prefeito também age como um desenvolvedor ou proprietário imobiliário. Nutt e Railton (2010) veem a perspectiva mais íntima de *The Sims* como um reflexo de uma tendência de individualização da sociedade contemporânea. A perspectiva individual se torna mais importante em jogos como *Vampyr*, em que o jogador toma o papel de um personagem fictício criado pelos desenvolvedores, e participa da simulação social direcionado pela personalidade e histórico do protagonista. Para Bogost (2011), jogos criam sentido a partir do que ele chama de retórica processual

⁴³ Fonte: <https://forums.civfanatics.com/threads/relationships-between-ai-civs.612317/> Acesso no dia 21/2/22.

(*procedural rhetoric*), a criação de um determinado ponto de vista ou argumento a partir de modelos ou sistemas computacionais (BOGOST, 2006 e 2008). Segundo ele, os jogos se tornam políticos através da autoria de regras de comportamento, colocando o jogador na posição daquele que antes não era visível e entendendo a posição dele pelas possibilidades que estão a sua disposição no cenário daquele sistema ou simulação.

3.2 - Reproduções de comportamentos

Segundo Katherine Isbister (2016), os jogos digitais nos permitem habitar pontos de vista diferentes a partir do controle de um personagem. Isto seria uma herança de toda a história da narrativa, desde o teatro grego, que permite ao espectador ou leitor se identificar com um protagonista ao longo de uma história. Nos jogos isto é complexificado pelo fato deste ponto de vista também ser definido pelas ações que o *designer* disponibiliza ao jogador, que interage e afeta o mundo do jogo e da história. O protagonista também é um *avatar* do jogador, que é forçado a se identificar com o mesmo e a adotar os seus objetivos e interesses e, ao mesmo tempo, se expressar dentro daquela experiência, mesmo que de maneira lúdica e até mesmo completamente oposta aos valores e crenças do jogador na “vida real”. Estas ações e situações apresentadas ao jogador e suas devidas consequências são, segundo a autora, as principais ferramentas à disposição dos criadores de jogos para suscitar reações emocionais por parte do jogador, assim como, por exemplo, diferentes escolhas de lentes e enquadramento afetam os espectadores do audiovisual.

Isbister (2016) também descreve os pontos de quebra da perspectiva e da relação do jogador com o protagonista ou com os personagens sob o seu controle. Quando os movimentos seguem de acordo com a intenção do jogador a ação é descrita e pensada por ele na primeira pessoa: “Eu fiz isso acontecer”. No momento em que algo imprevisto acontece, utiliza-se a terceira pessoa: “Ele não fez o que eu queria”. A autora exemplifica com a série *The Sims*, em que o jogador controla os “Sims” no seu cotidiano, mas a Inteligência Artificial ainda possui alguma autonomia, seguindo os instintos programados em cada personagem. Quando o “sim” obedece ao jogador ocorre uma identificação (“eu fui jantar pois já está tarde”), porém quando foge o controle isso se perde (“ele decidiu ir ao banheiro pois está

apertado”). O mesmo pode ser observado em *cutscenes* ou em *bugs* que surpreendem o jogador.

Um dos principais atrativos de habitar um *avatar* para o jogador seria poder experimentar com diferentes tipos de comportamentos ou habilidades sociais com as quais ele não estaria acostumado ou próximo (ISBISTER, 2016). Podemos incluir nestas possibilidades, os mundos fantásticos de magia e ficção científica que são cenários comuns nos jogos digitais, os papéis e dualidades morais que séries como *Mass Effect* e *Dragon Age* permitem ao jogador, e até mesmo a violência catártica de promover o caos urbano em *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997-2013). A influência destas liberdades dos jogos no comportamento real dos jogadores também é um ponto discutido, muitas vezes promovido por vozes mais reacionárias e conservadoras.



Figura 24 - Comportamento violento em GTA⁴⁴

Assumindo o papel e o ponto de vista de um personagem principal, o jogador, ao interagir e formar relações com os NPCs e demais personagens do mundo do jogo, faz parte de experiências sociais com suas devidas emoções e comportamentos (ISBISTER, 2016). A própria função que o NPC ocupa no mundo do jogo, como as vistas no capítulo 1, é social em sua essência e causa reações emocionais no jogador. Encontrar um médico depois de um confronto difícil poderia gerar um alívio no *player*, por exemplo, e a ação de um personagem importante

⁴⁴ Fonte: <https://www.wired.com/2008/04/grand-theft-aut-9/> Acesso no dia 27/05/2021.

para a trama ajudando ou atrapalhando o protagonista também se utiliza desde laço social, mesmo que entre *avatar* e NPC, para ter o seu impacto.

Segundo Isbister (2016), este engajamento entre *avatar* e NPC é uma ferramenta importante na mão dos desenvolvedores, e pode ser utilizada para além do entretenimento, encorajando o que a autora chama de “consciência que viaja ao lado da agência - um sentimento de responsabilidade da complexidade de se identificar com outros seres humanos”. Isbister encontra nesta área um potencial ponto de desenvolvimento futuro por parte dos criadores para experiências ainda mais ricas e impactantes.

Bartle (2014) desenvolveu um sistema para descrever diferentes tipos de comportamento dos jogadores em ambientes virtuais e jogos sociais. O autor buscou explicar como pessoas diferentes interagem e buscam coisas diferentes em cada jogo, e como o que é divertido para um pode não ser o objetivo do outro.

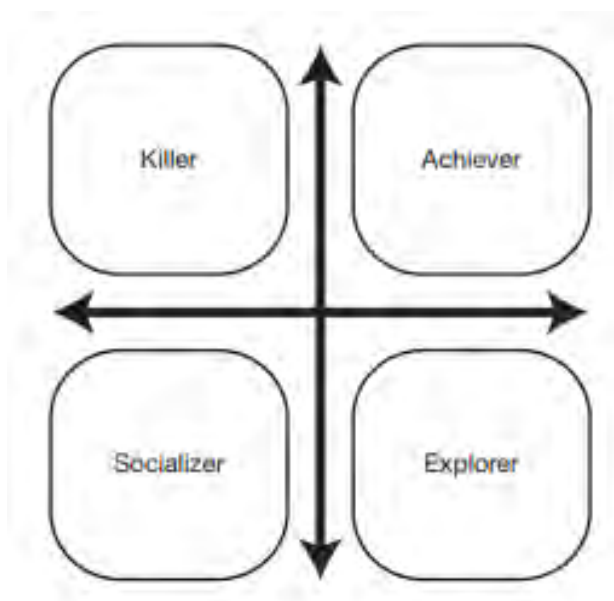


Figura 25 - Tipos de Comportamento de Bartle⁴⁵

Os quatro comportamentos seriam o *Killer* (Assassino), *Achiever* (Empreendedor), *Socializer* (Socializador) e *Explorer* (Explorador), organizados em dois eixos, dependendo se os jogadores preferem agir ou interagir (o eixo vertical do gráfico) e se eles têm mais interesse nos outros jogadores ou no mundo do jogo (o eixo horizontal). Os Empreendedores teriam preferência em atingir objetivos dentro

⁴⁵ Fonte: Reprodução de Bartle, 2014

do mundo do jogo, “o dobrando a sua vontade” (BARTLE, 2004). Os Exploradores buscam somente entender este mundo e possíveis segredos escondidos nele. Os Socializadores buscam a convivência com os outros jogadores, enquanto os Assassinos buscam algum tipo de dominância ou vitória sobre os pares, e condicionam o seu valor próprio a esta vitória.

Enquanto alguns jogos podem chamar a atenção de todos os tipos de jogadores, é possível identificar no design de diversas obras uma busca por satisfazer mais comportamentos diferentes. O MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) oferece algo para todos os tipos de jogadores, já que se passa em um grande mapa cheio de objetivos, em que os jogadores podem participar de atividades cooperativas e competitivas. Já um *shooter* como *Counter-Strike* (Valve, 2004) está totalmente focado na competição entre os jogadores para que fique atestado quem é “melhor”, ou quem possui mais habilidade ou reflexos mais rápidos. Explorar livremente um mapa ou fase de *Counter-Strike* em busca de segredos ou elementos narrativos no *level design* vai ativamente contra o propósito do jogo, e só levaria à morte do jogador na rodada e a um prejuízo para o time.



Figuras 26 e 27 - Telas de *World of Warcraft*⁴⁶ e *Counter-Strike*⁴⁷

Para Bartle (2003), as escolhas do *design* de qual comportamento valorizar afetam diretamente os outros tipos. Um jogo que diminui o papel ou limita a ação dos Assassinos dá mais liberdade aos Socializadores, que podem agir sem medo de virarem alvo dos primeiros. Esta dinâmica também se inverte de maneira

⁴⁶ Fonte:

<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/04/nova-expansao-de-world-of-warcraft-chega-em-14-de-agosto.ghtml> Acesso no dia 08/06/2021.

⁴⁷ Fonte: <https://pplware.sapo.pt/internet/counter-strike-diretamente-do-browser-sim-experimente-ja/> Acesso no dia 08/06/2021.

surpreendente: segundo o autor, quanto mais Socializadores, mais Assassinos, que vêm o número de possíveis vítimas aumentar.

Embora o foco de Bartle (2003 e 2014) seja o comportamento dos jogadores em jogos *multiplayer*, o sistema pode ser aplicado para a relação entre o avatar do jogador e os NPCs, repensando o eixo dos Assassinos/Socializadores. Em um jogo de ação ou aventura *open world*, um Assassino seria o jogador que encontra a diversão em causar o caos e “atormentar” os NPCs, seja atacando e matando esses personagens ou desenvolvendo o protagonista com o foco de se tornar o mais forte e poderoso naquele mundo. Um Socializador buscaria o convívio com os NPCs, ouvindo suas histórias e encontrando a diversão ao participar da vida deles ou de seu cotidiano. Estas possibilidades de *design* requerem sistemas mais complexos do lado dos desenvolvedores, aliados de avanços em Inteligência Artificial e representação gráfica, que através da Simulação Social oferecem diferentes tipos de interação e consequências para manter o jogador engajado.

3.3 - Simulação Social

Couchot (1993) caracteriza a simulação como um passo novo no desenvolvimento tecnológico da construção da imagem. A fotografia permitiu a reprodução mais fiel do real, como uma “representação automatizada”, elevada depois pelo cinema e pela televisão, permitindo inicialmente a captura da imagem movimento e depois sua transmissão praticamente simultânea. Com a ajuda de engenheiros e técnicos, o computador conclui “a busca pelo menor elemento constituinte da imagem”, que Couchot (1993) define como o *pixel*.

Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o pixel, sendo um instrumento de controle total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real pré-existente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa pré-existe ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. (COUCHOT, 1993)

A origem numérica da imagem computacional é para Couchot (1993) uma quebra da mesma com o mundo real, fugindo da ordem da representação para a da

simulação. Isto configura uma transformação na construção e na navegação do espaço e do tempo, que agora podem ser regidos e manipulados com mais liberdade. A imagem simulada é uma recriação virtual do real, e assim precisa encontrar maneiras para “sintetizá-lo em toda sua complexidade” (COUCHOT, 1993). O autor cita como exemplo a maneira como uma animação do sol se pondo sobre o mar requer um entendimento das leis da física para simular a maneira como os raios de luz refletem na água, ou como as ondas se deslocam. Levando isto para os jogos digitais, a imagem simulada de uma cidade contemporânea em um jogo *open-world* faz necessária a recriação de fenômenos complexos como a mudança da iluminação natural ao longo do dia, as regras de trânsito, de deslocamento dos pedestres e de comportamento geral da população. Tudo que é tomado como certo no ato de subir em uma montanha e tirar uma foto do horizonte de Los Angeles, por exemplo, requer a implementação de diversos sistemas complexos por parte dos desenvolvedores de *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2k, 2013).



Figura 28 - Los Santos, a Los Angeles fictícia de *GTA V*⁴⁸.

Para Couchot (1993), a simulação torna necessária a modelização da inteligência humana. Podemos fazer uma conexão das ideias do autor com os conceitos de simulação social como uma prática computacional, que segundo Coelho (2018) é utilizada “para melhorar a compreensão dos sistemas sociais”, além de fenômenos emergentes e coletivos. Gilbert (1995) critica a maioria destes

⁴⁸ Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/92746073565626133/> Acesso no dia 19/10/2021.

modelos por não incluírem recursos conceitos sociológicos complexos como “sentido, estrutura e ação”. Ele também afirma que tanto a sociedade quanto os modelos computacionais de simulação social podem ser divididos entre o *micro* (as ações de agentes específicos) e o *macro* (padrões e sistemas que emergem do comportamento dos agentes). Os jogos de simulação social podem representar uma união entre a simulação da imagem descrita por Couchot (1993) com os modelos computacionais. Podemos até encontrar a distinção de Gilbert, com jogos que simulam o nível *macro*, como *SimCity*, e o nível *micro*, como *The Sims*.

Sukhov (2019) divide os jogos de simulação em dois grupos: os veiculares, como *Microsoft Flight Simulator* ou *Euro Truck Simulator* (SCS Software, 2008), e os simuladores sociais multidimensionais híbridos, que permitiriam ao jogador experimentar com diferentes modelos de comportamento social. O autor também aplica a distinção de ludologia e narratologia aos grupos, afirmando que os jogos veiculares deveriam ser analisados por metodologias da ludologia, enquanto os simuladores sociais caberiam no contexto da narratologia. Jenkins (2004) destaca a maneira como *The Sims*, apesar de não possuir um enredo ou formato narrativo pré-estabelecido, oferece na experimentação a possibilidade do jogador construir uma experiência narrativa satisfatória.

Podemos entender melhor as características dos jogos de simulação social através de algumas de suas diferentes denominações. Straznickas (2020) classifica a série *Animal Crossing* como um *slice-of-life game* (jogo de “fatia de vida”), devido ao foco dado às “atividades mundanas, à normatividade e a uma existência em progresso”. Embora a autoria defenda uma distinção entre os jogos *slice-of-life* e simuladores mais complexos como *The Sims*, é possível observar no último o mesmo privilégio à simulação do cotidiano e da esfera privada. Na série *The Sims* a possibilidade de simular as atividades profissionais dos personagens até é normalmente reservada para as expansões⁴⁹, com o lançamento original se restringindo à residência dos *sims* ou a um bairro residencial.

⁴⁹ Produtos complementares lançados posteriormente que adicionam conteúdo ao jogo original.



Figura 29 - Expansão *The Sims 4: Get to Work* (2015)⁵⁰

Mesmo quando os simuladores sociais adentram a esfera profissional, é possível observar que são escolhidas profissões normativas e mais comuns, privilegiando ações de interação interpessoal que se assemelham às realizadas na esfera privada. Em *Animal Crossing: New Leaf* (Nintendo, 2012), o personagem criado pelo jogador é forçado a assumir a posição de prefeito, e apesar da função se diferenciar da ocupada pelo protagonista nos lançamentos anteriores, a jogabilidade muda muito pouco. Ser o prefeito é somente uma motivação diferente para as mesmas ações, de decoração dos ambientes e interação com os NPCs. Em *Lake* (Gamious, Whitethorn Digital, 2021), o jogador encarna uma mulher que volta para a sua cidade natal depois de 22 anos para substituir o pai na função de carteiro. O *loop*⁵¹ de *gameplay* consiste em dirigir pela cidade entregando correspondências para os NPCs, restabelecendo os laços de amizade alienados pela distância. O ofício de carteiro é uma “desculpa” para forçar a protagonista a encontrar esses personagens e interagir com eles, unindo a simulação do ofício com a simulação do comportamento social.

⁵⁰ Fonte:

<https://www.ea.com/pt-br/games/the-sims/the-sims-4/packs/expansion-packs/the-sims-4-get-to-work>
Acesso no dia 20/10/21.

⁵¹ O termo *loop* de *gameplay* se refere às ações básicas e repetidas que o jogador faz dentro do jogo. Em um *shooter* como *Doom* (iD Software, 1993), por exemplo, o *loop* consiste em explorar o cenário, matar inimigos e colecionar chaves para liberar a saída do nível.



Figura 30 - Lake (2021)⁵²

As profissões ocupadas dentro dos simuladores sociais também dificilmente são violentas ou simulam ações de agressão ou violação da integridade física dos NPCs, privilegiando a normatividade citada por Straznickas (2020). Por mais que *Call of Duty: Modern Warfare* (Infinity War, Activision, 2007) se assemelhe superficialmente mais com o cotidiano de um soldado americano do que *The Sims*, as ações e tramas mirabolantes do jogo, distantes da experiência de um cidadão comum, afastam definitivamente *Modern Warfare* de uma classificação de simulador. Mesmo que policial seja uma das profissões disponíveis em *The Sims 4: Get to Work*, o jogador não participa de tiroteios e perseguições como na maioria dos *games* policiais. Sistemas de combate ou de violência são características de jogos de ação, e a presença dos mesmos normalmente leva os jogos a serem categorizados dentro deste gênero, já que é rara a presença de sistemas complexos de combate e de interação social (*Vampyr* sendo uma possível exceção).

Frasca (2001) afirma que jogos que simulação social provam que é necessária a construção de personagens humanos verossímeis para que jogos trabalhem com temas sociais, políticos e filosóficos com profundidade. O autor encontra em *The Sims* um avanço na tentativa de afirmar que a vida humana pode ser simulada.

A partir da base teórica desenvolvida para esta pesquisa, podemos lembrar e resumir alguns conceitos que serão importantes para a análise de *Vampyr*. Em

⁵² Fonte: <https://www.gamious.com/portfolio/lake/>. Acesso no dia 21/10/22.

relação aos NPCs, podemos afirmar que são personagens geridos por algum algoritmo ou inteligência artificial dentro do jogo com alguma função diegética, narrativa ou de jogabilidade. A relação entre o jogador e os NPCs pode ser sistematizada de forma a ajudar a determinar o papel e o status do protagonista, ou do personagem controlado pelo jogador, no mundo do jogo. Esta relação do jogador com personagens conduzida pela máquina pode consistir em um comportamento social por parte do *player*, e é o foco dos jogos de simulação social, que surgiram a partir dos simuladores técnicos e lúdicos e se transformaram em um gênero que prioriza o cotidiano e as relações interpessoais.

4 - VAMPYR

Vampyr (2018)⁵³ é um RPG de Ação produzido na França pela desenvolvedora Dontnod Entertainment, publicado pela Focus Home Interactive e lançado para o PC, o Playstation 4, o Xbox One e o Nintendo Switch. O jogo se passa durante a crise da Gripe Espanhola de um século atrás, e a maneira como essa crise é retratada ganha uma nova relevância no contexto atual, especialmente pelo sistema de simulação social e como o contágio acontece através dele. *Vampyr* foi escolhido para análise por representar um avanço neste tipo de sistema, especialmente ao considerarmos se tratar de um jogo *single-player*. Neste capítulo vamos introduzir o jogo, e também adentrar um pouco nos aspectos como o jogo simula a crise sanitária de 1918. Como a pandemia do COVID-19 sucedeu a aprovação deste projeto de pesquisa, ela não é um foco primário da análise proposta, porém uma breve análise sobre estes elementos de *Vampyr* é uma oportunidade de também trazer outro olhar importante sobre o jogo.

4.1 - Descrição do jogo

Vampyr é um jogo particularmente cheio de sistemas. O jogador pode engajar caçadores e vampiros em combate nas ruas de Londres que ligam as áreas onde residem os personagens e ganhar pontos de experiência para adquirir novas habilidades de luta. Estes aspectos do jogo foram os mais criticados imediatamente após o seu lançamento, pois segundo sites como Kotaku⁵⁴ e PC Gamer⁵⁵, eles não estariam no mesmo nível de seus pares no gênero de RPG de Ação. Os personagens, a história e especialmente o sistema de simulação social foram as mecânicas que receberam os principais elogios e debates na recepção do jogo.

A Londres de *Vampyr* é dividida em quatro distritos: O Hospital Pembroke, *Whitechapel*, as Docas e o *West End*. Cada bairro contém um número determinado de personagens que moram ou trabalham na região. Apesar da diversidade dos habitantes, cada bairro possui características determinantes: o Hospital, o bairro dos

⁵³ Os trailers *Story* (<https://www.youtube.com/watch?v=TdTcv3uUi1o>) e *Becoming the Monster* (<https://www.youtube.com/watch?v=ntksQKuM7kk>) também oferecem uma boa introdução ao jogo. Acesso no dia 03/08/2021;

⁵⁴ Fonte: <https://kotaku.com/vampyr-would-be-great-if-not-for-the-combat-1826571340> Acesso em 24/06/2020

⁵⁵ Fonte: <https://www.pcgamer.com/vampyr-review/> Acesso em 24/06/2020

pobres e dos imigrantes (*Whitechapel*), o bairro dos criminosos e trabalhadores (Docas) e o bairro dos ricos (*West End*). Cada distrito também possui uma representação gráfica nos menus, em que os retratos dos personagens são agrupados pelos seus círculos sociais em volta do chamado “pilar da comunidade”, um personagem específico de grande importância para a região, e que inevitavelmente irá participar da trama principal.



Figura 31 - Representação de distrito no menu de *Vampyr*.⁵⁶

Ao conversar com os habitantes de Londres, o jogador pode inquirir sobre o seu estado de saúde. Os personagens que adoecem expressam seus sintomas, e o personagem controlável pode construir o remédio indicado com itens que encontra pelo mundo do jogo. Se um número determinado de pessoas de um distrito adoecer, a “saúde” do distrito cai, o que gera novos inimigos e contaminações. O jogador é recomendado a checar e curar os *non-player characters* todos os dias ao longo do jogo. O retrato dos personagens já encontrados nos menu também indica a doença. A simulação social de *Vampyr* ainda permite ao protagonista sugar o sangue e assassinar os moradores da cidade, em troca de pontos de experiência e itens novos. A dualidade destas escolhas reflete o aspecto moral do jogo, e formam a caracterização de valores do personagem principal por parte do jogador.

⁵⁶ Fonte: Captura de tela do autor da pesquisa

A representação da pandemia em Vampyr acontece principalmente em duas partes do jogo: nos diálogos com os NPCs e no cenário. É possível fazer perguntas para a maioria dos personagens sobre a sua situação pessoal e a de seu distrito. Nessas conversas os moradores exprimem preocupações usualmente caracterizando a sua relação com a pandemia: a garçonete de um pub demonstra medo de tocar no copo utilizado por um cliente sintomático, donos de negócios reclamam da falta de movimento provocada pelo esvaziamento das ruas, a disposição de cadáveres infectados se torna um problema e enfermeiras e médicos reclamam da superlotação e da falta de recursos. Esta última situação é descrita melhor na pesquisa de Tanner (2002):

Ao longo da guerra o nível de cuidado médico disponível para a população civil tinha diminuído drasticamente, devido não somente ao recrutamento militar de doutores mas de enfermeiras treinadas. Competição de instituições militares e civis significava que Londrinos estavam discutivelmente pior servidos em suas necessidades médicas do que o resto do país. (TANNER, 2002)⁵⁷

Os efeitos da gripe espanhola também estão presentes na construção cenográfica do jogo. Na maior parte da cidade é possível encontrar corpos espalhados, degradação e casas e caminhos interditados com avisos de “CUIDADO”, “GRIPE” ou “MORTOS DENTRO” (o último também funcionando como um apontamento irônico da presença de vampiros mortos-vivos).

⁵⁷ Tradução livre do autor da pesquisa: *Throughout the war the level of available medical care for the civilian population had dropped dramatically, due not only to the military recruitment of doctors but of trained nurses. Competition from military and civilian institutions meant that Londoners were arguably worse served for medical and nursing care than the rest of the country.*



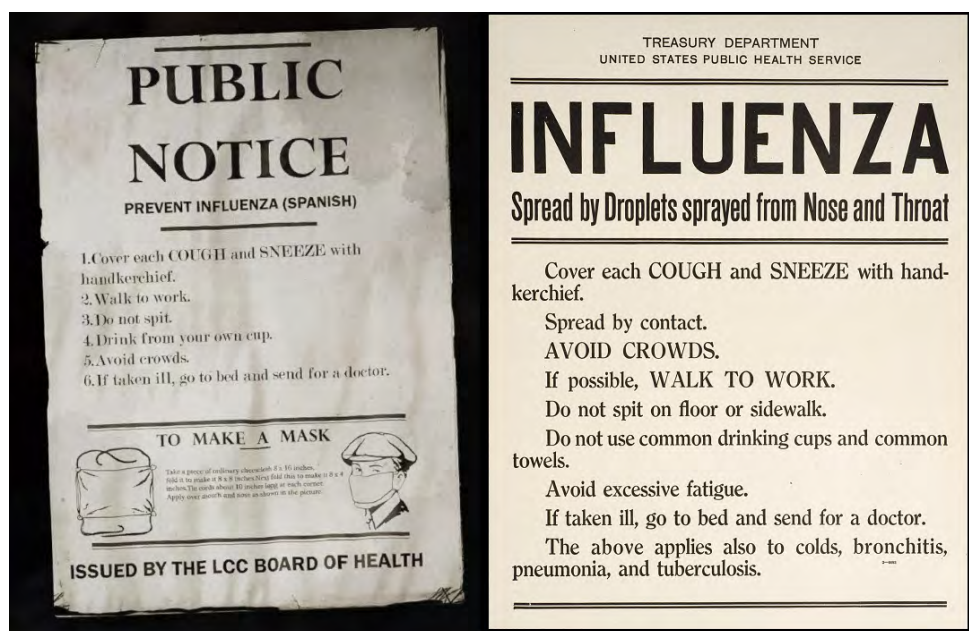
Figura 32 - Casa interditada pela gripe em *Vampyr*.⁵⁸

Estes elementos são contrastados com as ruas do *West End*, o bairro rico de Londres. O distrito é quarentenado do resto da metrópole, e o acesso a ele é um desafio que o jogador só pode contornar em certo ponto da história. As mansões e caminhos do oeste de Londres são encontradas intactas, e seus habitantes revelam gratidão pela segurança que o local oferece, e em alguns casos até demonstram não acreditar na gravidade da epidemia, abstraídos da situação do resto da cidade. Segundo Tanner (2002), historicamente, foi possível constatar que a riqueza de alguns bairros os protegeu de números maiores de fatalidades pela gripe espanhola. A autora também explica em sua pesquisa que não houve uma organização governamental em Londres para o combate da doença, e que os bairros, em sua maioria, ficaram encarregados da responsabilidade de lidar com a situação. O pilar da comunidade do *West End*, o homem mais rico da cidade, até oferece como solução a construção de um muro separando o local do resto da cidade, uma referência nem um pouco sutil à campanha presidencial estadunidense de 2016, do então candidato Donald Trump.

As paredes e muros da cidade são repletas de cartazes de utilidade pública: alguns recrutando e motivando a população para a guerra, e a maioria com informações e recomendações de saúde sobre a pandemia. A presença de posters também sobre o combate bélico reforça a ideia de que as duas situações estavam

⁵⁸ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

diretamente atreladas (TANNER, 2002), e de que a conclusão do conflito foi considerada, na época, como de maior importância imediata. Os cartazes se repetem pelos diferentes bairros e em condições diferentes, com rasgos e degradações que chegam a tornar algumas versões parcialmente ilegíveis, indicando um alto nível de desordem social. Embora, ao que tudo indica, os cartazes exibidos no jogo sejam criações dos desenvolvedores, eles são muito semelhantes em forma e conteúdo aos originais utilizados na época.



Figuras 33 e 34: Cartaz de *Vampyr* e Cartaz Histórico.⁵⁹

Tanner (2002) cita o uso dos cartazes em alguns bairros de Londres, como Hackney, para a conscientização dos moradores. Através da comparação desses elementos diagéticos com o material histórico, é possível estabelecer uma base de orientações de segurança da época:

Evitar pessoas doentes, e se possível ficar em casa	Usar lenço quando tossir ou espirrar	Evitar bondes, trens ou casas cheias
Não escarrar no chão	Lavar as mãos antes de comer	Não colocar os dedos na boca

⁵⁹ Fontes: Captura de Tela pelo autor da pesquisa (4) e U.S. National Library of Medicine Disponível em: <https://collections.nlm.nih.gov/catalog/nlm:nlmuid-101453499-img> Acesso em 24/06/2020.

Evitar dividir copos	Distância de lugares empoeirados	Uso de máscara, especialmente por agentes de saúde.
----------------------	----------------------------------	---

Tabela 4 - Recomendações de segurança

Esta base permite uma análise também do comportamento dos NPCs em *Vampyr*. Apesar de estarem aparentemente informados sobre a conduta a ser seguida, a maioria dos cidadãos na simulação continuam suas atividades e seus contatos, mesmo estando doentes. Alguns poucos personagens, no entanto, praticam o isolamento social, e nunca saem de suas casas. Aí o jogo encontra mais um casamento entre a representação realista e seus aspectos fantasiosos. Um elemento importante do mito do vampiro é que ele precisa ser convidado para entrar em uma residência, e os habitantes mais cautelosos da cidade não possuem muito interesse em convidar um estranho para dentro de suas casas no meio de uma pandemia, mesmo que seja um médico (e às vezes especialmente por ser profissional de saúde, com contato frequente com a doença). O jogador só possui acesso a esses personagens hipnotizando-os com os seus poderes de vampiro.

Um dos elementos representativos da pandemia mais gritantes, especialmente se visto atualmente no contexto de 2020-22 da COVID-19, é a ausência do uso de máscara pelos personagens do jogo, especialmente no hospital. Médicos e enfermeiras seguem uma rotina de animações programada, checando os diversos pacientes hospedados nos leitos do hospital e em tendas de emergências instaladas na entrada dele. A maioria destes pacientes serve somente como cenografia, não sendo possível interagir com eles. Somente metade deles usa a máscara cobrindo a boca e nariz, mas os profissionais de saúde os tocam e atendem sem nunca cobrir o rosto ou seguir procedimentos de segurança. Alguns dos cadáveres ou habitantes moribundos não interativos espalhados pelos bairros pobres usam a máscara, mas nenhum personagem médico ou enfermeira interativo ou nomeado segue esta recomendação de segurança, até mesmo na *cutscene* em que é realizada uma cirurgia em um paciente inicialmente diagnosticado com gripe espanhola. Somente um personagem usa uma máscara, um jovem fugindo de criminosos e se escondendo no interior de uma área em quarentena nos esgotos. Este elemento faz necessário o conceito de abstração proposto por Fernández-Vara

(2019). É compreensível que os desenvolvedores estivessem cientes da transgressão cometida pelos personagens, mas decidiram não cobrir o rosto deles por preferência estética, por clareza ou pelo medo de alienar jogadores e potenciais consumidores.

4.2 - Descrição da trama

O jogo se passa em 1918, durante a segunda onda da pandemia da Gripe Espanhola. O protagonista é o médico Jonathan Reid, que ao retornar a Londres da Primeira Guerra é atacado e transformado em um vampiro. Ele é acolhido por um hospital e passa a trabalhar no mesmo, ajudando os cidadãos de Londres enquanto busca desvendar a relação dos eventos sobrenaturais com a epidemia. A contradição de controlar um profissional de saúde com um súbito instinto assassino é apontada e explorada através da história. Reid é inclusive um pesquisador de vanguarda em transfusão de sangue, uma ironia que diverte personagens como o diretor do hospital de Pembroke.

O personagem mais interessado em apontar essas transgressões é o protagonista. Reid continuamente repreende o comportamento arriscado dos habitantes de Londres, como uma prostituta que segue trabalhando, um médico que vende remédios clandestinamente tendo contato desnecessário com outras pessoas e o contato físico inusitado entre dois pacientes do hospital, em que um homem desfigurado pela guerra permite que uma paciente com problemas mentais, que erroneamente acredita ser uma vampira, morda-o, por ela ser a única pessoa que não se importa com a sua aparência. O jogador também é convidado a opinar na resolução de alguns dilemas éticos decorrentes da pandemia. Um par de médicos discute sobre a utilização de métodos experimentais para combater a doença, um defendendo a chance maior de encontrar uma cura e outro apontando o risco desnecessário que isso provoca aos pacientes. Uma charlatã moradora de *Whitechapel* até promove a venda de um elixir milagroso (e obviamente falso), um paralelo curioso com algumas das supostas curas do Coronavírus que recentemente se espalharam através de *fake news*⁶⁰.

60

<https://g1.globo.com/fato-ou-fake/coronavirus/noticia/2020/04/16/e-fake-que-agua-tonica-seja-eficaz-contra-o-novo-coronavirus.ghtml>

Vampiros historicamente são utilizados para representar temas relacionados à saúde. Martin Willis (2007) faz uma análise de *Drácula*, de Bram Stoker, afirmando que a criação do mito do vampiro aconteceu “como um símbolo das ansiedades vitorianas de pureza e corrupção surgidas em decorrência de doenças”. Sua pesquisa encontra na obra analisada influências do desenvolvimento da teoria microbiana, e uma dedicação em retratar as repercussões culturais e sociais causadas por doenças, além das disrupções de capital econômico e político. Gelder (2004) também cita o ressurgimento de histórias de vampiros nos anos 80 e 90 em decorrência do surto da AIDS.

Este histórico convida também uma análise sobre como a saúde também é retratada nos elementos fantasiosos de *Vampyr*. Os debates políticos sobre o *Obamacare* e a crise dos sistema de saúde estadunidense neste século permitiram ao mundo inteiro uma reflexão sobre esses temas, que aparentemente motivaram os desenvolvedores na criação do jogo. A necessidade do acesso público à saúde, e a maneira como a desigualdade e a desordem social afetam este acesso são o principal tema da história, e estes problemas não são encontrados somente nas representações e simulações “realistas” da gripe espanhola. No decorrer do jogo, é descoberta uma epidemia paralela, transformando os habitantes de Londres em *skals*, uma raça inferior e supostamente selvagem de vampiros. A relação entre estas duas doenças se torna o foco da investigação dos personagens na trama principal.

Este conflito cria também um novo tipo de desigualdade, entre os *skals* e os chamados *ekons*, vampiros (como o protagonista) mais poderosos e supostamente de “sangue puro”. Os *ekons*, sem exceção, são ricos e de alto status social, formando inclusive um clube secreto em que manipulam os caminhos da Grã-Bretanha por trás dos bastidores. Em determinado momento da história, o jogador, que é forçado a fazer parte deste clube, é confrontado nos esgotos da cidade em uma base clandestina de *skals*, que se revelam não como selvagens a serem abatidos mas como um grupo de vítimas desafortunadas e oprimidas. A realização dos privilégios do protagonista também acontece de forma recorrente em *Vampyr*. Jonathan Reid é um homem branco e rico, que se aproveitou de todas as vantagens que a vida lhe ofereceu para ganhar um destaque em seu campo de trabalho e ainda passou pela guerra relativamente ileso. Os demais personagens o confrontam repetidamente quando falam sobre a diferença entre as suas

experiências, forçando Reid e o jogador a questionarem o seu lugar nas sistemáticas sociais que causam a desigualdade. O surgimento dos *skals* força o protagonista a aplicar o seu discernimento médico e a promessa de ajudar os necessitados além dos pacientes clínicos da pandemia da gripe espanhola.

4.3 - Simulação da pandemia em *Vampyr*

Conforme os dias vão passando ao longo do jogo, os personagens podem contrair um desses sintomas. Se o jogador não oferecer o tratamento, outros personagens do mesmo distrito podem se contaminar, e o quadro dos habitantes contaminados tem a chance de piorar. O número e a gravidade de moradores doentes afetam a “saúde” do distrito, classificada dentro de X possíveis categorias: Sanitizado, Saudável, Estável, Sério, Crítico e Hostil. Quanto pior este nível, mais rápido as doenças se espalham e se agravam. O número e nível dos inimigos encontrados também está atrelado a esse sistema, ou seja, a dificuldade do jogo é em parte determinada pela gravidade da pandemia.

As doenças contraídas pelos NPCs durante a simulação são divididas em três categorias sintomáticas, cada uma delas com três níveis de gravidade:

Fadiga	Dor de cabeça	Resfriado
Anemia	Enxaqueca	Bronquite
Sepse	Neuralgia	Pneumonia

Tabela 5 - Possíveis sintomas dos NPCs⁶¹.

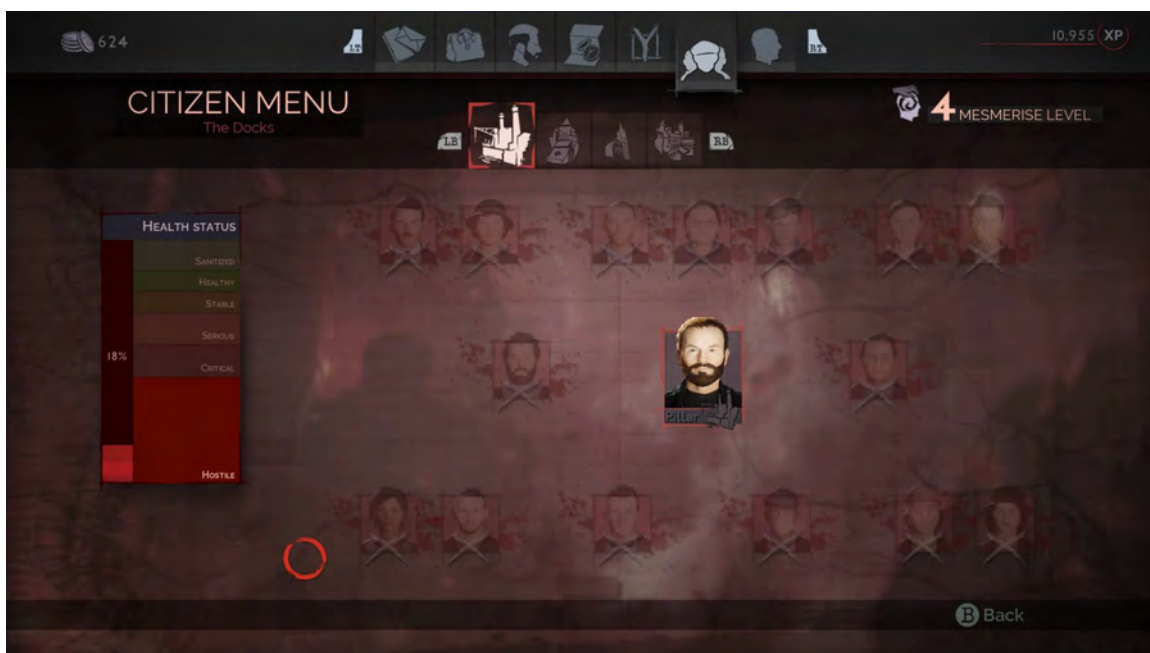
Segundo Tanner (2002), a Bronquite e Pneumonia sempre estiveram associadas à Gripe Espanhola, e repetidamente eram listadas como causas de morte secundárias de pacientes contaminados. Para estabelecer um entendimento melhor desses sistemas e da simulação, depois de completa a análise dos cenários e dos personagens, a pesquisa passou a forçar o contágio, somente avançando os dias para acompanhar o avanço da doença. Apesar da classificação dos habitantes em círculos sociais, os sintomas apresentados nem sempre eram semelhantes.

⁶¹ Fonte: Autor da pesquisa.

Personagens próximos de alguém dentro da categoria Fadiga-Anemia-Sepse poderiam se contaminar com um Resfriado, por exemplo, sugerindo que estas categorias não representam doenças diversas, mas sintomas diferentes de uma mesma doença. O jogo e o protagonista nunca diagnosticam um personagem diretamente com Gripe Espanhola, mas o contexto e o modo de transmissão indicam que todos os personagens contaminados sofrem da doença.

Mesmo com um distrito em nível crítico e hostil, nenhum NPC morre isoladamente graças à pandemia. Quando os bairros chegaram nesse nível, os personagens pararam de contaminar ou de agravar os seus quadros. Os dias passaram sem nenhuma alteração, e o jogo até pulava a animação que mostra o avanço do quadro da pandemia. Os distritos só são realmente “destruídos” se o jogador matar um de seus moradores, “tomando o sangue dele” para satisfazer sua sede vampiresca. As imagens abaixo mostram a transformação das Docas, antes e depois de um personagem ser assassinado.





Figuras 35 e 36: Destruição das Docas vista pelo menu de *Vampyr*⁶².

Assim que um dia passou depois dessa morte, praticamente todos os outros habitantes do distrito morreram, e o bairro foi tomado por monstros e caçadores, com o cenário também se modificando e algumas áreas não se tornando mais acessíveis. Embora a pandemia seja importante para a trama, fica evidenciada a decisão dos desenvolvedores de não deixarem a doença tirar nenhuma oportunidade do jogador por si só: as perdas só acontecem graças à trama principal e às transgressões sobrenaturais do jogador e protagonista.

Após esta introdução a *Vampyr*, podemos agora partir para a análise aprofundada do jogo, e à apresentação da metodologia escolhida, de Análise de Blocos.

4.4 - Análise de Blocos

Para a análise aprofundada do jogo *Vampyr* a metodologia escolhida foi o método de Análise em Blocos proposto por Clara Fernandez-Vara em *Introduction to Game Analysis* (2019). A metodologia foi desenvolvida ao longo da carreira docente da autora, a partir da observação de que discussões e análises sobre os jogos digitais na sala de aula e pelo público especializado eram rasas se comparadas com

⁶² Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

mídias como o cinema e a literatura, focando-se em termos básicos como “jogabilidade, gráficos e história” (FERNANDEZ-VARA, 2019). Isto seria uma herança dos *reviews* (críticas) de jogos na Web ou em revistas, que analisam jogos como “relatórios de consumidor”, opinando sobre a qualidade ou o valor de um jogo em relação aos seus semelhantes. Embora este modelo faça sentido em determinados contextos, o campo dos estudos de jogos necessita de metodologias e vocabulários mais aprofundados. Um jogo “ruim” ou “feio” pode gerar *reviews* negativas, mas pode ter mecânicas e elementos ricos para uma análise acadêmica, por exemplo. Também foi considerado importante o desenvolvimento de técnicas e de um vocabulário específico para elementos da linguagem dos jogos que não se reproduzem em outros lugares. Uma coisa é citar a história do jogo, outra seria discorrer sobre a sua “retórica processual”, por exemplo.

A Análise de Blocos divide um jogo em diversas partes possivelmente relacionadas, chamadas pela autora de “blocos de construção”, através dos quais é possível desenvolver uma análise direcionada e aprofundada de acordo com as necessidades do pesquisador (FERNANDEZ-VARA, 2019). O método divide os blocos em três áreas: Contexto, Resumo do Jogo e Elementos Formais. Fernandez-Vara apresenta sua metodologia como uma forma de análise textual, assumindo os jogos como *textos* e levando também em conta os *paratextos*, elementos externos que afetam a maneira como o texto é lido e interpretado. No caso dos jogos digitais, os *paratextos* podem ser a arte promocional, o histórico da franquia e dos desenvolvedores ou a recepção do jogo pela crítica ou comunidade, por exemplo.

Fernández-Vara (2019) entende por contexto as “circunstâncias nas quais o jogo é produzido e jogado”, colocando os *paratextos* como um elemento inicial no contato com o jogo e de sua análise. A autora considera estes blocos especialmente importantes em análises históricas, pois podem elucidar o posicionamento político de um jogo, para que no decorrer do trabalho se entenda como o mesmo é construído. Ao todo, são propostos 8 blocos de construção de contexto.

Os blocos de Resumo do Jogo oferecem maneiras de analisar a identificação básica do jogo, os primeiros elementos textuais lidos e interpretados pelo jogador, ainda sem uma desconstrução de linguagem, forma e sentido. São as informações que atraem o público (e possivelmente o pesquisador) ao jogo, através das quais

eles entendem que tipo de jogo se trata. Fernandez-Vara (2019) sugere oito blocos de Resumo do Jogo.

Fernandez-Vara (2019) deixa por últimos os elementos mais aprofundados do método, que permitem um olhar sobre como o texto é construído e forma o seu sentido de acordo com as particularidades da linguagem dos jogos. A autora assume uma perspectiva estruturalista na análise, entendendo jogos como sistemas estruturados, e separando os elementos destes sistemas para entender a construção e a compreensão do sentido. Esta é a área mais extensa da metodologia, composta por 17 blocos.

METODOLOGIA DE ANÁLISE DE BLOCOS

CONTEXTO	RESUMO DO JOGO	ELEMENTOS FORMAIS
<ul style="list-style-type: none"> • Contexto dentro do Jogo • Time de Produção • Gênero do Jogo • Contexto Tecnológico • Contexto Sócio-Histórico • Contexto Econômico • Audiência • Relações com outras mídias 	<ul style="list-style-type: none"> • Número de Jogadores • Regras e Objetivos do Jogo/Modos do Jogo • Mecânicas do Jogo • Espaços do Jogo • Mundo Fictício do Jogo • História • Experiência de Jogabilidade • Comunidades do Jogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Regras do Mundo • Regras Diegéticas vs. Extra Diegéticas • Saves/Jogos Salvos • Relação entre as Regras e o Mundo Fictício • Abstração • Valores e Retórica Processual • Conteúdo Processual vs. Conteúdo <i>Hard-coded</i> • Dinâmicas do Jogo • O Espaço entre o Jogador e o Jogo: Mediação • Esquemas de Controle e Periféricos • Níveis de Dificuldade/Balanceamento do Jogo • Representação (Design Visual, Design de Som e Música) • Representação e Identidade • Jogos Guiados por Regras vs. Jogos Guiados por Objetivos • Níveis e Level Design • Design de Escolhas • Trapaças/Mods/Hacks/Bugs

Figura 37 - Blocos da Metodologia⁶³

O método foi escolhido pela possibilidade de analisar e relacionar elementos e mecânicas de um jogo com profundidade. O sistema de simulação social em *Vampyr* possui influência de sistemas parecidos de jogos anteriores e afeta diretamente diferentes partes do jogo, como a sua história, o mundo do jogo e as mecânicas e possibilidades oferecidas ao jogador. A metodologia de Análise em Blocos nos permite “dissecar” *Vampyr*, aprofundando as perguntas que norteiam esta pesquisa.

Fernandez-Vara (2019) entende por contexto as “circunstâncias nas quais o jogo é produzido e jogado”, colocando os *paratextos* como um elemento inicial no contato com o jogo e de sua análise. A autora considera estes blocos especialmente

⁶³ Fonte: Gráfico produzido pelo autor da pesquisa a partir de Fernandez-Vara (2019).

importantes em análises históricas, pois podem elucidar o posicionamento político de um jogo, para que no decorrer do trabalho se entenda como o mesmo é construído. Ao todo, são propostos 8 blocos de construção de contexto.

O bloco de *Contexto dentro do jogo* se refere à maneira como uma sessão, nível ou parte a ser analisada está posicionada dentro de um jogo. *Games* são produtos culturais longos, indo das poucas horas de um pequeno jogo independente a centenas de horas de conteúdo em grandes *blockbusters* AAA (*Triple-A*)⁶⁴ ou jogos online de *multiplayer*. Dependendo do objeto escolhido, uma análise mais abrangente se torna impraticável, e este bloco ajuda o pesquisador a explicar o recorte escolhido.

Os blocos de *Time de produção* e *Gênero do jogo* trazem informações mais básicas que normalmente motivam a compra ou o interesse por parte do consumidor comum. O primeiro permite ao pesquisador trazer o histórico dos desenvolvedores ou da publicadora do jogo em questão. Isto pode ser relevante ao comparar o objeto com lançamentos futuros ou anteriores do time, ou até mesmo de determinados indivíduos relacionados à produção, levando em conta a possibilidade dos desenvolvedores de transacionar entre diferentes empresas. Em relação ao *Gênero*, Fernandez-Vara (2019) assume que as definições dentro dos jogos podem ser múltiplas, de acordo com interesses ou conceitos comerciais, industriais, jornalísticos ou acadêmicos. Apesar de haver exceções, o gênero de um *game* normalmente é definido pela maneira como um jogador interage com o mesmo, como *first person shooter* se refere aos jogos em que se atira com uma arma na perspectiva de primeira pessoa.

O contexto da produção, do lançamento e da recepção de um jogo é analisado nos blocos de *Contexto tecnológico*, *Contexto Sócio-histórico* e *Contexto econômico*. Os jogos digitais são uma mídia iterativa, em que a cada intervalo de tempo, avanços tecnológicos permitem o lançamento de novas plataformas e peças de *hardware*, que afetam diretamente o que é possível criar dentro de um *game*. Apesar de serem jogos da mesma franquia, *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) e *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) possuem enormes diferenças em termos de design e representação, impulsionadas pelas capacidades do console para o qual foram desenvolvidos. Para Fernandez-Vara (2019), as circunstâncias do *Contexto*

⁶⁴ O termo Triple-A se refere aos grandes lançamentos dos maiores estúdios e *publishers*. São os jogos de maior orçamento e possivelmente de maior repercussão.

Sócio-histórico de como e quando um jogo foi produzido também são determinantes para certos tipos de análises textuais, por condicionarem a forma de recepção e a expectativa do público. O bloco de *Contexto econômico* se refere aos aspectos de distribuição e monetização do objeto. Modelos de negócios diferentes afetam a produção e o formato de um jogo. Um jogo online multiplayer massivo pode exigir uma assinatura mensal, por exemplo, e a expectativa de conteúdo por parte da audiência neste caso seria diferente da alternativa de uma compra única.

Diretamente relacionado com o contexto econômico, o bloco de *Audiência* se refere à maneira como o jogo foi vendido, e às expectativas do seu público. *Games* podem ser direcionados a crianças ou adultos, ou fãs de determinado gênero e esporte, por exemplo. O bloco de *Relações com outras mídias* articula o jogo com outras indústrias e linguagens. *Games* podem ser adaptações, ou parte de grandes franquias transmídia como *Star Wars*, originada no cinema, ou *Resident Evil*, inicialmente um *game*.

Os blocos de Resumo do Jogo oferecem maneiras de analisar a identificação básica do jogo, os primeiros elementos textuais lidos e interpretados pelo jogador, ainda sem uma desconstrução de linguagem, forma e sentido. São as informações que atraem o público (e possivelmente o pesquisador) ao jogo, através das quais eles entendem que tipo de jogo se trata. Fernandez-Vara (2019) sugere oito blocos de Resumo do Jogo.

O *Número de Jogadores* é uma informação básica, normalmente disponível na caixa do jogo em mídia física ou na página de uma loja digital. Jogos digitais podem ser *single-player*, permitindo apenas um jogador, ou *multiplayer*, em formatos cooperativos ou competitivos, indo de poucos a milhares de jogadores simultâneos possivelmente separados em times.

As *Regras e objetivos do jogo/modos do jogo* remetem ao conceito básico de um jogo, anterior ao digital, de que seguindo as regras o jogador é direcionado a alguma condição de vitória (FERNANDEZ-VARA, 2019). O exemplo mais clássico talvez seria o xadrez, em que seguindo as regras de movimentação de cada peça o objetivo é encurralar o Rei do adversário, agindo em turnos alternados. Os *videogames* tornam isso mais complexo, com diferentes modos e possibilidades narrativas, sendo que muitas vezes “terminado” o jogo, ou chegando ao final da história, ainda existem objetivos secundários a serem conquistados.

As *Mecânicas do Jogo* fazem referência ao que o jogador pode efetivamente fazer dentro do jogo. A metodologia cita o conceito dos *verbos* (CRAWFORD, 2005), ou seja, as ações que o jogador pode realizar. Em um jogo de plataforma como *Mario*, os verbos mais comuns são *pular* e *correr*, enquanto um FPS como *Call of Duty* terá verbos como *atirar*, *recarregar* e *mirar*. Fernandez-Vara (2019) sugere que uma análise se faça nas mecânicas mais importantes de cada jogo.

O bloco de *Espaços do jogo* é uma conexão com Huizinga (1955) e a ideia do *círculo mágico*, o espaço onde o jogo acontece em que as regras da “vida real” não se aplicariam da mesma forma. Todos os jogadores de uma partida de futebol entendem que o jogo está limitado ao campo, e que suas ações fora daquele espaço não afetam diretamente o jogo ou seu resultado, por exemplo. Nos *games* isso pode fazer referência ao mundo do jogo, dentro de uma tela, mas este conceito também pode ser complexificado em exemplos como *Pokémon Go* (Niantic, Nintendo, 2016), em que os jogadores precisam andar pelas ruas de suas cidades, ou *Dance Central* (Harmonix, 2010), em que os jogadores dançam em frente a televisão, também estendendo o espaço para o mundo físico “real”. Fernandez-Vara (2019) também considera importante neste bloco questões como a perspectiva visual do jogo, o fato dele ser bi ou tridimensional e como o jogador e os objetos navegam pelo espaço.

O *Mundo fictício do jogo* permite a análise do ambiente em que o jogo e a história se passam, podendo ser baseado em algum lugar ou tempo histórico ou completamente fabricado. Estes elementos também podem condicionar os gênero do jogo: *games* que se passam em um mundo de fantasia medieval tendem a ser RPGs, enquanto jogos que se passam em uma guerra contemporânea tendem a ser FPS, embora estes condicionamentos abram espaço para desconstruções interessantes. Enquanto o bloco anterior faz referência ao lugar onde os eventos simulados ou representados no jogo acontecem, a *História* diz respeito a quais são estes eventos, quem participa e influi neles e à ordem em que eles estão dispostos. Também é importante a maneira como estes eventos são apresentados, em cinemáticas fora do controle do jogador ou de maneira integrada ao jogo.

Fernandez-Vara (2015) sugere que o bloco de *Experiência de Jogabilidade* representa o que o jogador está fisicamente fazendo enquanto joga, e o que ele está sentindo. Pode se tratar de um jogo desenhado com o intuito de causar raiva ou indignação no jogador, como certos jogos políticos, e esta experiência é passível

de ser analisada. Este bloco está mais diretamente relacionado a estudos de recepção e narrativas de experiência pessoais por parte do jogador ou pesquisador. Por fim, as *Comunidades do jogo* fazem referência à existência de grupos ou comunidades engajadas com o jogo, como fóruns na maioria dos casos, ou na participação de mecânicas comunitárias como a criação e o compartilhamento de conteúdo ou itens dentro do jogo.

A pesquisadora deixa por últimos os elementos mais aprofundados do método, que permitem um olhar sobre como o texto é construído e forma o seu sentido de acordo com as particularidades da linguagem dos jogos. A autora assume uma perspectiva estruturalista na análise, entendendo jogos como sistemas estruturados, e separando os elementos destes sistemas para entender a construção e a compreensão do sentido. Esta é a área mais extensa da metodologia, composta por 17 blocos.

As *Regras do mundo* fazem referência ao funcionamento automático da simulação do mundo do jogo, de como o mundo opera independente das ações do jogador, e das ações que são permitidas ou negadas ao jogador em determinados momentos. Relacionadas ao bloco anterior as *Regras diegéticas vs. extra diegéticas* permitem a análise de quais elementos e ações de jogos fazem parte ou são externos ao mundo do jogo.

A maneira como o jogador “salva” o estado do mundo do jogo ao interromper uma sessão também é uma escolha por parte do desenvolvedor, que pode liberar a experimentação com diversos *saves* sem limites ou pode prender o jogador às consequências de suas escolhas. Estes sistemas são analisados no bloco de *Saves/Jogos Salvos*.

A *Relação entre as regras e o mundo fictício* faz referência à maneira como as ações e mecânicas disponíveis pelo jogador são condicionadas pelo mundo do jogo. A *Abstração* permite uma análise da complexidade da simulação, e das maneiras como alguns elementos são cortados ou simulados de forma mais ou menos complexa de acordo com o que é importante para o jogo ou para a história.

Nos *Valores e retórica processual* Fernandez-Vara (2019) faz referência a Bogost (2006 e 2008), que desenvolveu o conceito da retórica processual buscando entender como as possibilidades dadas ao jogador dentro de determinada simulação ou sistema criam um sentido ou posicionamento, tanto por presença ou exclusão. Como já vimos, as limitações na criação de uma cidade em *SimCity*

demonstram uma certa visão de mundo. O bloco de *Conteúdo processual vs. Conteúdo hard-coded* diz respeito a jogos em que elementos como mapas, personagens e missões são criados sistematicamente pelo jogo através de algoritmos, mudando a experiência a cada sessão. Um exemplo seria a série *Diablo* (Blizzard, 1996-2021), em que os níveis são criados de maneira processual, encorajando o jogador a repetir cada área diversas vezes.

As *Dinâmicas do jogo* permitem ao pesquisador analisar diferentes estratégias e maneiras de jogar, e como o jogo encoraja ou desencoraja certos comportamentos por parte do jogador. *O espaço entre o jogador e o jogo: mediação* faz referência ao ponto de vista apresentado ao jogador, tanto de forma mecânica quanto narrativa.

Jogos de gêneros como de dança, música ou corrida podem pedir ou oferecer *Esquemas de controle e periféricos* específicos ou diferenciados, simulando de forma mais precisa as ações tomadas pelo jogador. Os *Níveis de dificuldade/balanceamento do jogo* podem ser um elemento significativo de seu *design*, assim como a presença de um sistema de opção de escolha de dificuldade. Um jogo *Dark Souls* possui desafios muito difíceis de serem superados, sem a opção de deixar o jogo mais fácil. Se o *game* fosse tornado mais fácil, sua visão de mundo e posicionamento seriam diferentes, apesar de tornar o jogo mais acessível.

Os elementos de *Representação (design visual, design de som e música)* fazem parte da construção de sentido do jogo através de sua estética. Os pontos de análise deste bloco também estão condicionados à tecnologia, no nível de realismo alcançado com os modelos e cenários, e também ao orçamento, visto que resultados de ponta nestes quesitos requerem um grande investimento.

O bloco de *Representação e Identidade* faz referência à identidade do protagonista e dos personagens, em termos de raça, classe, gênero e orientação sexual. A presença de um elenco diversificado de personagens e a profundidade dada aos mesmos é um elemento importante no posicionamento político de um jogo.

A sessão de *Jogos Guiados por Regras vs. Jogos Guiados por Objetivos* diferencia o que a autora chama de emergência e progressão. Os jogos que se focam nos primeiros seriam mais abertos, em que a experimentação com os sistemas permite ao jogador encontrar seu próprio caminho, como nos simuladores e jogos de estratégia. Os *jogos Guiados por Objetivos* trabalham com uma

progressão mais definida, como os jogos narrativos. No bloco de *Níveis e Level Design*, Fernandez-Vara (2019) analisa a maneira como os espaços do mundo do jogo são construídos e organizados. A ideia primitiva de que um jogo é composto por “fases” subsequentes evoluiu com os avanços de tecnologia, dando espaço a jogos de mundo aberto quilométricos. O *Design de Escolhas* descreve como as escolhas narrativas de jogabilidade são apresentadas ao jogador, e quais as suas consequências e valores morais..

Por último, as *Trapaças/Mods/Hacks/Bugs* são formas de jogar ou analisar um jogo não planejadas pelos desenvolvedores. Elas são importantes para comunidades como os *modders*, que modificam ou até mesmo criam novas partes de jogos, ou dos *speedrunners*, que se aproveitam de *bugs* no código para completar um *game* o mais rápido possível. Um pesquisador também poderia se valer destes elementos para um maior entendimento de um objeto, porém para a análise de *Vampyr* isto não será utilizado.

4.4.1 - Metodologia de Jogar

A pesquisa propôs que fossem realizadas duas *playthroughs* diferentes de *Vampyr*. As duas foram sessões completas, completando o jogo de início ao fim. Na primeira, todas as escolhas e ações foram as que o jogo classifica como “boas”, salvando a maioria dos NPCs possíveis, exceto em um caso em que deixar o personagem morrer é considerado o melhor curso⁶⁵. Na segunda, as escolhas foram as contrárias, levando à morte e a destruição do maior número de personagens possíveis. Apesar de já se ter um conhecimento aprofundado dos caminhos do jogo, foi utilizada a ajuda de guias e *walkthroughs* na internet na definição exata das escolhas a serem tomadas, e também para descobrir a consequência de ações que não foram realizadas nas sessões de *gameplay* para análise, já que a para a descoberta de todas os possíveis caminho do jogo seriam necessárias dezenas de *playthroughs* completas, fora do escopo de tempo de uma pesquisa acadêmica. O guia mais utilizado tanto para o auxílio nas escolhas quanto para a análise foi o

⁶⁵ O NPC em questão é Aloysius Dawson, o “ pilar da comunidade” do distrito *West End*, que deseja sacrificar os pobres de Londres para proteger os ricos. Ele está mal de saúde, e as opções apresentadas ao jogador são: convencê-lo a aceitar a morte natural, transformá-lo em um vampiro ou matá-lo. As duas últimas opções possuem efeito negativo nos outros NPCs, enquanto a primeira “cura” todos os habitantes do distrito.

*neoseeker*⁶⁶, em que os usuários podem juntos criar e editar um guia para o jogo, remetendo à cultura de participação de Shirky (2015). O guia é especialmente completo em relação ao sistema de simulação social, informando as consequências de matar cada personagem, contendo inclusive transcrições de diálogos e textos presentes no jogo em decorrência dessas ações. Todas as consequências das escolhas observadas nas duas *playthroughs* estão descritas de forma correta no guia, comprovando a veracidade das informações.

Uma comparação entre as duas sessões foi inicialmente utilizada para analisar o sistema de simulação social na maneira como ele afeta a saúde de cada distrito, e como as escolhas do jogador na história afetam este ponto. Por motivos narrativos, os personagens seguem adoecendo, então é válido ver como as escolhas boas ajudam os personagens. O contrário também é verdadeiro, entendendo como as ações “más” colaboram para o aceleração da destruição da cidade. A partir deste primeiro olhar já foi possível realizar uma grande parte da análise, especialmente em blocos de *contexto* e *resumo do jogo*. As minúcias do sistema de simulação social e os *elementos formais* de *Vampyr* puderam ser observados com maior precisão na segunda *playthrough*, já que as escolhas malvadas ou erradas possuem consequências maiores ou mais interessantes, estimulando a simulação.

Em termos práticos, a análise aconteceu através de capturas de tela⁶⁷ e da criação de um diário, descrevendo as ações e escolhas tomadas durante as sessões de *gameplay*, acompanhadas de anotações e *insights* relevantes para a pesquisa. Também foram produzidas tabelas para cada distrito, descrevendo a participação e as características individuais dos NPCs. Estes materiais estão disponíveis nos apêndices.

4.4.2 - Contexto

Esta análise de *Vampyr* mantém o foco no sistema de simulação social dentro do jogo, visto que este é considerado o diferencial do jogo e parte da justificativa para o desenvolvimento da pesquisa. Como a proposta é fazer uma

⁶⁶ Fonte: <https://www.neoseeker.com/vampyr/> Acesso no dia 15/02/22.

⁶⁷ As capturas de tela se focaram no estado de saúde de cada distrito (ver Figuras 24 e 25), nas legendas dos diálogos entre os personagens, em cenas importantes da história ou na ambientação do mundo do jogo.

análise aprofundada, a maioria dos sistemas e mecânicas serão analisados, em especial pela maneira como são possivelmente afetados pela simulação social. Os meandros do sistema de combate não precisam ser analisados a fundo, por exemplo, mas a maneira como as decisões do jogador em relação aos NPCs afetam a dificuldade e número dos inimigos sim.

A simulação social de *Vampyr* pode ser descrita como uma “protagonista secundária”, um sistema acoplado à narrativa principal que não precisa necessariamente ser engajado ou utilizado por completo para terminar o jogo, porém o diferencial e o mais interessante está ali, em termos de *gameplay*, temas e narrativa. Algo parecido pode ser encontrado na série *Middle Earth* (Monolith Software, 2014-2018), jogos de ação *open world* do mundo da série *O Senhor dos Anéis* que seriam completamente genéricos sem o sistema *Nemesis*, em que os Orcs inimigos se adaptam às ações do jogador, subindo de importância na hierarquia do exército conforme os líderes são derrotados, e ganhando cicatrizes e uma rivalidade com o protagonista a cada encontro. Um inimigo fraco que mata o personagem principal nas primeiras horas pode crescer e se tornar um general na experiência de alguns, por exemplo, enquanto para outros que não morreram para este orc ele pode ser insignificante. Não existe comportamento social por parte do jogador com os inimigos, porém a estrutura social daquela facção é alterada, gerando novas consequências para as ações do jogador.



Figuras 38 e 39 - *Middle Earth: Shadow of War*⁶⁸ e *Vampyr*⁶⁹

Os objetivos principais do jogo não estão necessariamente dentro deste sistema, e é possível ignorá-lo (e ter uma experiência de jogabilidade muito prejudicada). Em ambos os casos de *Vampyr* e *Middle Earth* é possível identificar uma campanha “tradicional” criada ao redor de um sistema único, e é interessante neste momento de contexto apontar que as soluções de como criar um jogo ao redor deste sistema encontradas pelos desenvolvedores foram a mesma, de criar uma experiência padrão facilitando a entrada no diferente, mas abrindo a possibilidade deste diferencial ser ignorado. É fácil imaginar uma versão de *Vampyr*

⁶⁸ Fonte:

<https://www.polygon.com/middle-earth-shadow-of-war-guide/2017/10/9/16439610/the-nemesis-system-and-you> Acesso no dia 20/01/2022.

⁶⁹ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

com um foco menor em história ou em objetivos e *quests*, porém o potencial comercial desta versão talvez teria novas limitações, sendo classificado como um jogo *adventure* ou um *life sim*, gêneros que não possuem o alcance e o orçamento que *Vampyr* aparentemente obteve.

O sistema de simulação social é introduzido aos poucos, e não está presente no prólogo de *Vampyr*, em que somente 3 NPCs são apresentados (O dono da taverna, a garçonete e um cliente), com possibilidades limitadas de interação. O sistema é dividido entre os 4 distritos da Londres de *Vampyr*, que são introduzidos a cada novo capítulo (e na maior parte independentes, como veremos mais adiante na análise).

Vampyr foi desenvolvido pela francesa *Dontnod Entertainment*, e foi lançado depois do sucesso do jogo de *adventure Life is Strange* (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015). Embora tenha o mesmo foco narrativo de seu predecessor, *Vampyr* buscou atingir um público maior, introduzindo sistemas de combate e novas mecânicas de jogo.

A desenvolvedora *Dontnod Entertainment* foi fundada em 2008⁷⁰, e nos seus 7 lançamentos trabalhou com diferentes *publishers*, experimentando também com diferentes modelos de negócios. O jogo de ação *Remember Me* (Dontnod Entertainment, Capcom, 2013), *Vampyr* e o jogo de detetive *Twin Mirror* (Dontnod Entertainment, 2020) foram lançados no modelo *premium*, com somente uma cobrança pelo jogo inteiro. A série de *adventures* narrativos *Life is Strange* foi publicada pela *Square Enix*, e os dois principais lançamentos foram cada um divididos em 5 episódios, podendo ser adquiridos juntos ou separadamente. *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2018) foi lançado gratuitamente para introduzir *Life is Strange 2* (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2018-2019). Por último, *Tell Me Why* (Dontnod Entertainment, Xbox Game Studios, 2020) foi dividido em 3 episódios, que além de serem vendidos também foram disponibilizados no serviço de assinatura da Microsoft, o *Game Pass*. O último segue a mesma linha de *Life is Strange*, cujo terceiro lançamento foi desenvolvido por outra empresa.⁷¹

⁷⁰ Fonte: <https://dont-nod.com/en/studio/> Acesso no dia 12/01/2022.

⁷¹ *Life is Strange: True Colors* (Deck Nine, Square Enix, 2021)



Figuras 40, 41, 42 e 43 - *Remember Me*, *Life is Strange* (topo), *Twin Mirror* e *Tell Me Why* (abaixo)⁷²

Vampyr se posiciona como um RPG de Ação, levando mecânicas de narrativa e de combate lado a lado. O jogo é classificado com as tags *RPG* e *Action* na loja da *Steam*⁷³, e nos sites da desenvolvedora⁷⁴ e da *publisher*⁷⁵. *Vampyr* pode ser enquadrado em uma tendência dos RPGs de grande orçamento de abandonar combate em turno ou tático em prol de ação em tempo real, como observado na série *Dragon Age*⁷⁶. O modelo de interação direta com os NPCs em *Vampyr* e a maneira como *quests* e objetivos são concluídos e adquiridos também remete diretamente a RPGs como *Mass Effect*, em especial a roda na interface para a escolha dos diálogos e ações narrativas do personagem. O texto presente na interface também é parecido, sendo uma versão menor ou somente o início da fala do protagonista, transmitindo o sentimento a ser escolhido porém reduzindo a linha de diálogo completa, que pode ser constituída de diversas frases.

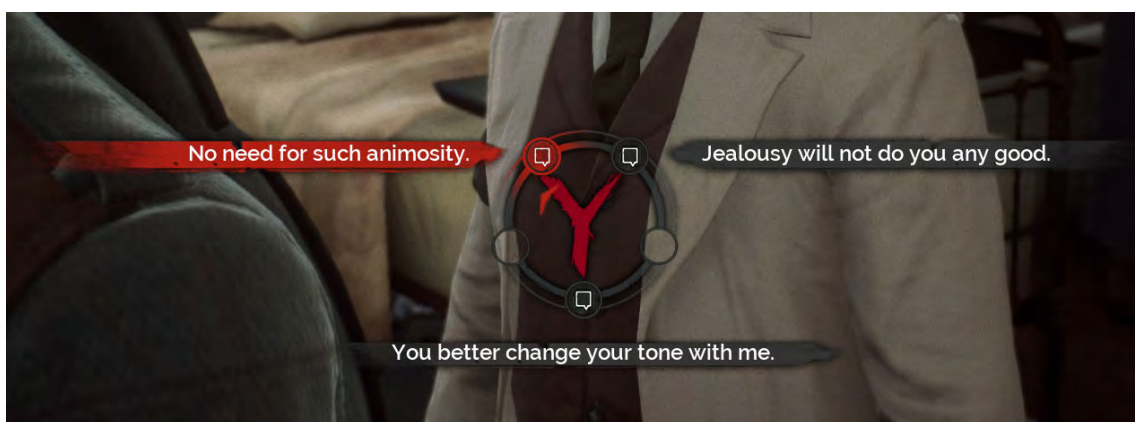
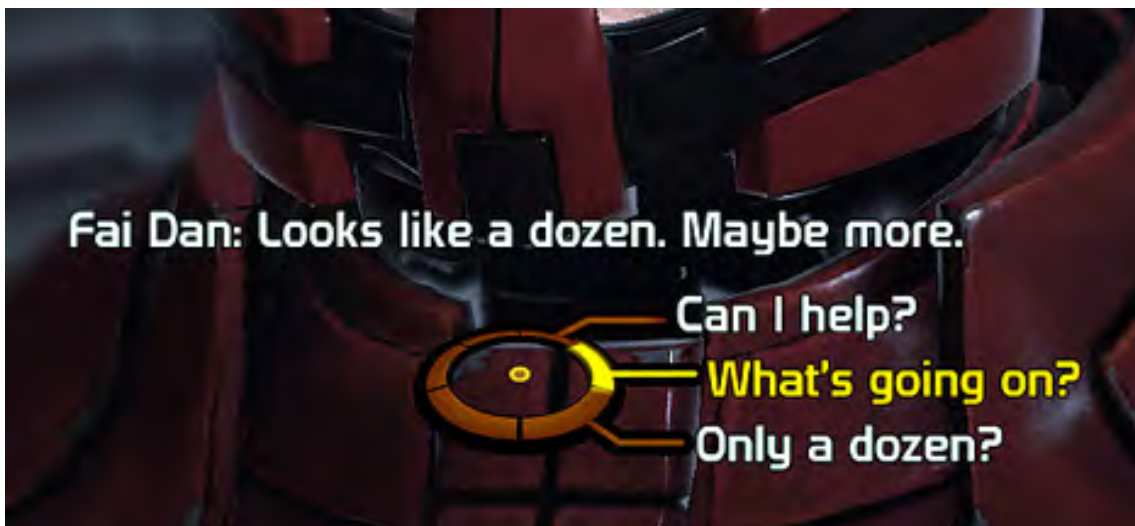
⁷² Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q7iq5h80fVM> (captura de tela), <https://gamefabrique.com/games/life-is-strange/>, <https://www.jumpdashroll.com/article/twin-mirror-review> e <https://www.ign.com/articles/2019/11/14/tell-me-why-is-the-new-episodic-game-from-life-is-strange-studio> Acesso no dia 20/01/2022.

⁷³ Fonte: <https://store.steampowered.com/app/427290/Vampyr/> Acesso no dia 20/01/22.

⁷⁴ Fonte: <https://dont-nod.com/en/projects/> Acesso no dia 20/01/22.

⁷⁵ Fonte: <https://www.focus-entmt.com/en-us/games/vampyr> Acesso no dia 20/01/22.

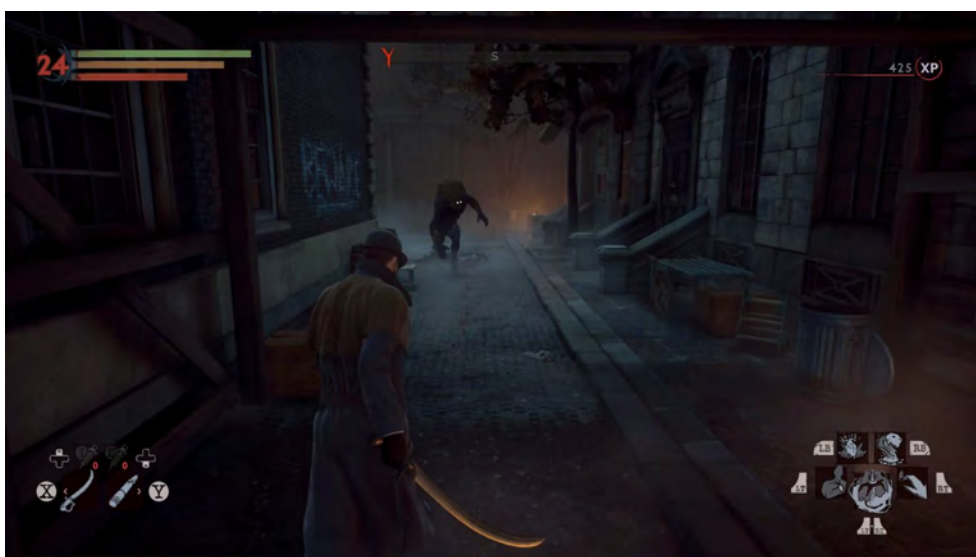
⁷⁶ Fonte: <https://www.thefandomentals.com/evolution-combat-dragon-age/> Acesso no dia 27/01/22.



Figuras 44 e 45 - Rodas de conversação em Mass Effect e Vampyr⁷⁷

O combate do jogo também se assemelha com *Bloodborne* (From Software, Sony, 2015), um jogo de sucesso que se passa em uma cidade análoga a Londres, com uma atmosfera de horror. Além das óbvias semelhanças visuais, tanto de ambientação quanto de interface, os *games* possuem mecânicas de combate parecidas, em que o jogador precisa desviar dos ataques inimigos e contra-atacar, normalmente com uma arma branca na mão direita como ataque principal (e principal fonte de dano), e uma arma de fogo ou pequena faca na mão esquerda como ataque secundário (com o intuito de paralisar ou interromper os inimigos).

⁷⁷ Fontes: <https://masseffect.fandom.com/wiki/Dialogue> e <https://videogamegeek.com/geeklist/292569/6-december-12-december-2021-what-video-games-are-y/page/2> Acesso no dia 15/01/2022.



Figuras 46 e 47 - Bloodborne e Vampyr⁷⁸

Vampyr foi lançado na chamada oitava geração dos jogos, para as plataformas *Playstation 4*, *Xbox One*, *Nintendo Switch*⁷⁹ e para PCs. A versão utilizada para a análise foi a para computadores, jogada em duas máquinas: um computador *desktop* (jogando o jogo em configurações máximas) e um *notebook* (rodando em configurações médias). O jogo foi desenvolvido dentro da *Unreal Engine 4*⁸⁰, plataforma da desenvolvedora *Epic Games* utilizada em um grande número de jogos 3D e compatível com todos os consoles modernos. A *Donnod* já

⁷⁸ Fontes: <https://br.pinterest.com/pin/494621971548798983/> e <https://www.gamewatcher.com/news/vampyr-patch-notes-story-hard-mode> Acesso no dia 21/01/22.

⁷⁹ Versão lançada mais de um ano depois das outras.

⁸⁰ Fonte: <https://www.unrealengine.com/en-US/developer-interviews/vampyr-stalks-the-infected-shadows-of-london> Acesso no dia 13/01/22.

havia trabalhado com a *Unreal Engine 3*, versão anterior, em lançamentos anteriores como *Remember Me* e *Life is Strange*⁸¹.

O jogo possui elementos de mundo aberto, e assim que todos os caminhos são destrancados a maior parte da cidade de Londres idealmente pode ser navegada sem interrupções ou telas de carregamento. Em alguns momentos durante a análise ao sair de um bairro para entrar no outro o jogo foi interrompido, com um filtro escuro cobrindo a imagem informando que a nova área está sendo carregada. Isto aconteceu somente no *notebook*, sugerindo que se trata de uma mecânica de segurança utilizada em dispositivos menos poderosos que não dão conta de acessar todos os dados das áreas novas dependendo da velocidade de navegação do personagem. Áreas específicas, normalmente mais focadas em combate, como interiores de casas ou os esgotos são separadas do resto e requerem o *loading*.

Não existem informações sobre o orçamento ou dos recursos disponíveis para a produção, mas alguns elementos do jogo sugerem certas limitações. Existe uma diferença notável na qualidade dos modelos dos NPCs de *Vampyr*. Personagens recorrentes na história principal tendem a demonstrar um nível de fidelidade muito maior, enquanto personagens secundários às vezes chegam até a parecer ultrapassados, como se fossem de jogos de gerações tecnológicas anteriores. Fica claro que não houve tempo ou recursos suficientes para dar a mesma atenção a todos os NPCs, e que alguns foram priorizados.



Figuras 48 e 49 - Personagens secundário (Milton Hooks) e personagem principal (Aloysius Dawson)⁸²

⁸¹ Fonte:

<https://www.unrealengine.com/en-US/developer-interviews/vampyr-stalks-the-infected-shadows-of-london> Acesso no dia 13/01/22.

⁸² Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa. As duas imagens foram capturadas no mesmo dispositivo e nas mesmas configurações de qualidade.

Vampyr foi produzido na França entre os anos de 2015 e 2018⁸³, e retrata temas políticos contemporâneos como a desigualdade social e o acesso universal à saúde. Estes temas, como veremos na análise formal, não só fazem parte da representação narrativa e visual do jogo como são traduzidos em mecânicas de jogo. O jogo inclusive faz referências diretas a eventos como as tentativas de Donald Trump de construir um muro entre os Estados Unidos e o México.



Figura 50 - Aloysius Dawson sugere um muro para conter a pandemia.⁸⁴

O jogo também foi lançado próximo ao aniversário de um século da pandemia da gripe espanhola, o principal evento histórico da narrativa. Coincidentemente a pandemia do SARS-Covid aconteceu pouco depois do lançamento, tornando os temas retratados e o jogo em si ainda mais relevantes. *Vampyr* também possui uma estética caracteristicamente europeia, com ambientação e trilha sonora remetendo à produções televisivas contemporâneas do canal de televisão britânico BBC.

Vampyr pode ser caracterizado como uma tentativa da sua desenvolvedora de se firmar no mercado AAA, e foi considerado por ela e pela *publisher* como um

⁸³ Fonte:

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-18-there-are-not-as-many-questions-we-have-more-freedom-now> Acesso no dia 20/01/22.

⁸⁴ Tradução: “Quarentena e barricadas são fúteis. O que nós precisamos é um muro”. Fonte: Captura de tela do autor da pesquisa.

sucesso, vendendo mais de um milhão de cópias⁸⁵. O jogo foi lançado no modelo *premium*, em que o usuário adquire o jogo em uma única transação, e foi distribuído tanto em cópias físicas quanto em mercados digitais. Junto do jogo foi lançado um DLC (*Downloadable Content*, ou conteúdo baixável) chamado *The Hunter Heirlooms*, que consiste em duas armas especiais para o combate e uma roupa nova para o protagonista. O conteúdo também foi oferecido como bônus para quem fizesse o *pre-order*, ou seja, encomendasse o jogo antes do seu lançamento.



Figura 51 - Propaganda explicando os itens ganhados no DLC.⁸⁶

A classificação etária de *Vampyr* foi M de *Mature* (Maduro, ou acima dos 17 anos), por conter Sangue, Violência Intensa, Temas Sexuais, Linguagem Forte e Uso de Drogas⁸⁷. Fica evidenciada uma escolha por parte dos desenvolvedores de potencialmente excluirmos uma parte mais jovem da audiência para se aprofundar na representação dos temas escolhidos (embora sempre exista a possibilidade do público consumidor ignorar a classificação). Os trailers⁸⁸ e material publicitário

⁸⁵ Fonte:

<https://www.dontnod-bourse.com/en/financial-information/press-releases.html?ID=ACTUS-0-57861>
Acesso no dia 05/07/21.

⁸⁶ Fonte:

<https://www.playstationlifestyle.net/2017/06/08/vampyr-ps4-arrives-in-november-2017-e3-2017-trailer-released/vampyr-the-hunters-heirlooms/> Acesso no dia 28/01/22.

⁸⁷ Fonte:

<https://shopee.com.br/Jogo-Vampyr-PS4-M%C3%ADdia-F%C3%ADsica-Novo-Lacrado-Com-NF-i.284455126.6644563376> Acesso no dia 26/01/22.

⁸⁸ Disponíveis em <https://www.youtube.com/watch?v=VYaccoSFq94> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=sTEuX8XsvOw&t=293s> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=mB7eSb12Clq> ,
<https://www.youtube.com/watch?v=ntksQKuM7kk&t=67s> ,
https://www.youtube.com/watch?v=QfB_4A-jL_k . Acesso no dia 28/01/22.

valorizaram a ambientação e atmosfera do jogo, sempre utilizando as ruas escuras de Londres, privilegiando informações sobre as escolhas morais da narrativa e da simulação social, o protagonista vampiro e o combate e elementos sobrenaturais. Apesar de parte dos materiais informarem que o jogo se passa em 1918, a pandemia da gripe espanhola é pouco citada se comparada à importância que tem para a história.

Depois do lançamento, foram introduzidos novos níveis de dificuldade, direcionados para audiências específicas⁸⁹. O modo história (mais fácil), propõe uma experiência para aqueles que preferem apreciar a narrativa com um desafio menor, enquanto o modo difícil busca atrair o público *hardcore*, que deseja dominar as mecânicas.

Vampyr faz algumas referências culturais, como por exemplo dois NPCs irmãos que esperam por algo para sair de Londres, porém não conseguem denominar ou até mesmo entender o que ou quem estão esperando, em uma referência à *Esperando Godot*, de Samuel Beckett. O jogo também segue a tradição das histórias de vampiro, subgênero do horror com uma longa e rica produção em mídias como a literatura, o cinema e os quadrinhos. O jogo também pode ser visto como uma tentativa por parte dos desenvolvedores de transformar as dinâmicas tradicionais de histórias de vampiro em mecânicas de *gameplay*. Embora a história não tenha relação direta com nenhuma franquia, um entendimento dos clichês e regras das histórias de vampiro é esperado por parte dos desenvolvedores. Também cabe apontar que uma adaptação para a televisão de *Vampyr* foi anunciada em 2018⁹⁰. Porém, não se teve atualizações e notícias até agora.

4.4.3 - Resumo do Jogo

Vampyr é um jogo *single-player*, limitando-se a apenas um jogador. Não existe nenhuma mecânica ou forma de interação direta e planejada para uma segunda pessoa participar da experiência.

Vampyr possui somente um modo, apresentando a história do jogo com a dificuldade sendo a única variável possível. Não existe um modo *New Game Plus*,

⁸⁹ Fonte: <https://store.steampowered.com/news/app/427290/view/4738306083308810841> Acesso no dia 20/01/22.

⁹⁰ Fonte: <https://canaltech.com.br/series/jogo-vampyr-vai-ganhar-serie-pelas-maos-da-fox-120550/> Acesso no dia 05/07/21.

presente em alguns lançamentos do gênero, em que o jogador depois de completar a história pode recomeçar do início com itens e poderes já adquiridos na *playthrough* anterior.

O jogo é dividido em dois atos: o primeiro contendo um prólogo e mais três capítulos, e o segundo com mais quatro capítulos, o último funcionando como um epílogo. O jogador progride na história de *Vampyr* completando *quests* que são adquiridas automaticamente, nunca deixando o *player* sem saber qual o passo seguinte. Normalmente, ao completar um objetivo, uma *cutscene* ou um diálogo explícita o que o protagonista deve fazer a seguir, e esta ação é adicionada à seção *Main Quest* do menu (onde ficam armazenadas maiores informações sobre os objetivos atuais e passados), e é marcada no mapa. Cada *quest* é composta por um número determinado de objetivos, que podem conter sub-objetivos (o objetivo de criar uma poção pode ter como sub-objetivos encontrar os ingredientes da poção, por exemplo). Os objetivos da história principal de *Vampyr* são repetições de 23 variações, que se repetem diversas vezes durante o jogo. Estas ações foram divididas para a análise em três grupos: Exploração, Combate e Diálogo, indicando a maneira como estes objetivos são concluídos. Alguns objetivos foram classificados como mistos, requerido uma combinação de ações.

Exploração

Chegar a uma área	Explorar uma área	Localizar uma área
Achar a entrada de uma área	Seguir uma trilha	Seguir um personagem
Encontrar um personagem	Inspecionar uma área	Inspecionar um corpo
Adquirir um item	Analisar um item	Construir um item
Reunir ingredientes para construir um item	Ler um item	

Tabela 6 - Variáveis de objetivos de exploração.⁹¹

Os objetivos de exploração pedem que o jogador navegue o mundo do jogo ou interaja com um objeto inanimado, que passa a ser tornar parte do seu

⁹¹ Fonte: Autor da pesquisa.

inventário. Estes objetivos são marcados no mapa do menu em um ponto específico, indicando diretamente ao jogador sua localização, ou através de um círculo vermelho, sugerindo que o *player* deve procurar dentro daqueles limites. Durante os momentos de *gameplay* e navegação pelo mundo, o jogo exibe uma espécie de bússola no topo da tela, mostrando qual a direção que a câmera (e não necessariamente o protagonista) está apontando, e qual a direção para o objetivo ativo.

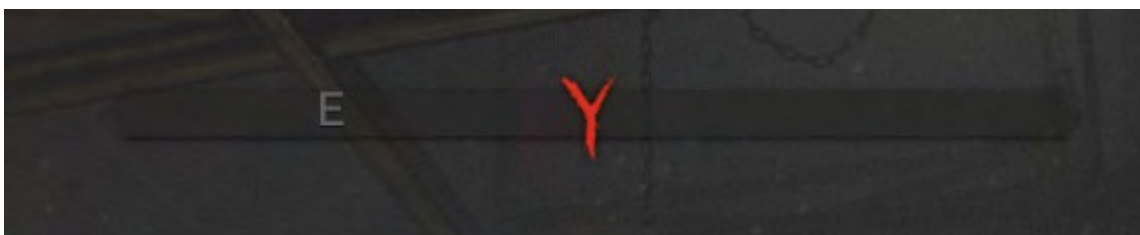


Imagem 52 - Bússola direcionando o jogador⁹²

Quando o objetivo é seguir uma trilha (invariavelmente de sangue), o jogador deve utilizar a “visão de vampiro”, em que o mundo do jogo e os personagens todos mudam para diferentes tons de preto, e a única outra cor presente é o vermelho do sangue espalhado pelo chão ou correndo pelas veias dos NPCs, o que também ajuda a encontrar personagens no mundo, os isolando do cenário. Quando o objetivo é inspecionar um corpo, o jogo abre a interface de diálogos, porém ao invés de escolher perguntas, as opções são partes do cadáver que podem ser investigadas em busca de pistas.

Combate

Limpar uma área de inimigos	Derrotar um personagem
-----------------------------	------------------------

Tabela 7 - Variáveis de objetivos de combate.⁹³

Os objetivos de combate são relativamente raros, apesar da presença constante de inimigos nas ruas de Londres e especialmente nos mapas separados. O combate em *Vampyr* aparece muito mais como uma dificuldade imposta durante a realização de outros objetivos.

⁹² Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa

⁹³ Fonte: Autor da pesquisa.

Diálogo

Falar com os locais	Falar com um personagem	Reportar a um personagem
---------------------	-------------------------	--------------------------

Tabela 8 - Variáveis de objetivos de diálogo.⁹⁴

Os objetivos de diálogo direcionam o jogador a algum personagem que participa de alguma forma dos dilemas ou conflitos da história principal. Apesar de muitas vezes serem mecanicamente idênticos, eles são escritos de forma diferente pelo contexto da interação: quando o protagonista é direcionado a conhecer ou descobrir algo de um personagem, o objetivo ganha o nome de *Falar com X*, enquanto quando o protagonista está levando as informações obtidas para um terceiro personagem, o título se torna *Reportar a X*. O objetivo misto de confrontar um personagem acontece quando Jonathan questiona um NPC sobre informações possivelmente sórdidas que obteve sobre o mesmo, podendo potencialmente levar a uma cena de combate. Isto só acontece com personagens da história principal que não fazem parte da simulação.

A intersecção da história principal com o sistema de simulação social acontece no objetivo de falar com os locais, recorrente durante a campanha. O objetivo normalmente acontece próximo ao início de um capítulo, quando o jogador chega a um bairro novo de Londres e já está minimamente contextualizado neste novo ambiente. O protagonista então fica encarregado de descobrir informações sobre um personagem (o pilar da comunidade daquele bairro ou alguém próximo a este), e é aconselhado a conversar com os NPCs do bairro em busca deste conhecimento. É como se a história principal “soltasse” o jogador, o informando que aquele é o momento de conhecer os novos personagens, oferecer ajuda nas investigações (*side quests*) e curar as possíveis enfermidades dos personagens. Quando o jogador adquire as informações necessária para a continuidade da narrativa (através das respostas a uma pergunta que só fica disponível a partir deste ponto do jogo) ele pode continuar com os objetivos direcionados, mas a expectativa fica de que as histórias dos NPCs sejam engajantes o suficiente para que ele se perca nessas tangentes.

⁹⁴ Fonte: Autor da pesquisa.

Mistos

Fugir de uma área (Exploração e Combate)	Confrontar um personagem (Combate e Diálogo)
Investigar um personagem (Exploração e Diálogo)	Trazer um item a um personagem (Exploração e Diálogo)

Tabela 9 - Variáveis de objetivos mistos.⁹⁵

Os demais objetivos mistos requerem ações mistas como encontrar a saída de um ambiente fechado enquanto enfrenta inimigos, encontrar um item que alguém está procurando ou investigar um personagem, uma versão mais direcionada de falar com os locais. As investigações são objetivos secundários (*side quests*) e opcionais adquiridos através de diálogos ou de itens espalhados pelo mundo do jogo, e envolvem um ou mais personagens de um círculo social. As ações e objetivos se assemelham com a história principal, com uma diferença: podem ser concluídos de mais de uma maneira. Se o jogador encontrar uma carta revelando um caso de um morador de *Whitechapel* com a esposa já falecida de seu vizinho, ele pode completar a *side quest* tanto expondo a infidelidade para o viúvo ou devolvendo a carta para o dono e acobertando o caso.

Como já indicado nos objetivos do jogo, as principais ações tomadas pelo jogador em *Vampyr* envolvem a exploração, o combate e o diálogo, e assim as mecânicas principais do jogo giram em torno destas ações. Os principais verbos das mecânicas de exploração podem ser definidos como: andar/correr, abrir portas e baús, pegar itens, ler cartas ou documentos e ativar a visão de vampiro. Para ler cartas o jogo abre uma interface dentro dos menus, onde é possível ler tanto a arte diegética do documento quanto uma versão extradiegética do texto na fonte da interface, para melhor compreensão.

⁹⁵ Fonte: Autor da pesquisa.

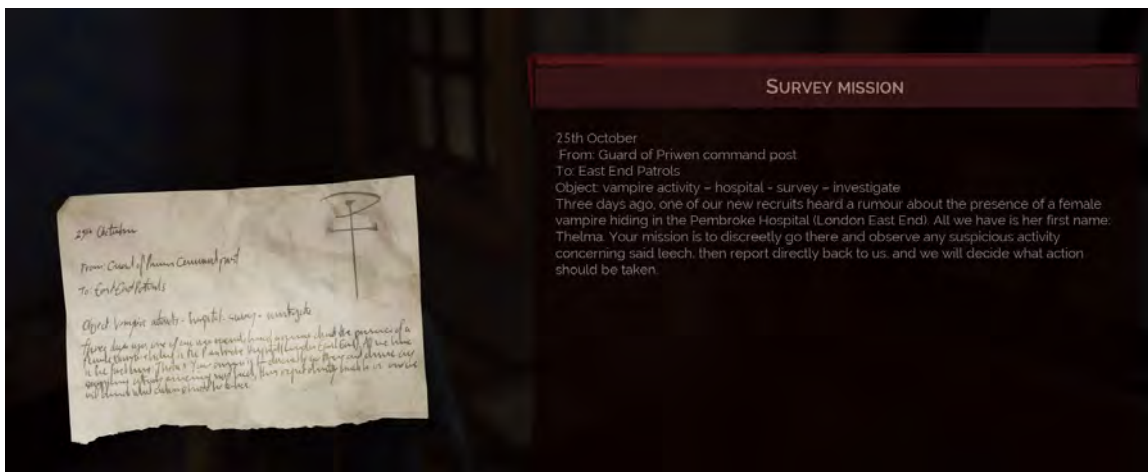


Figura 53 - Interface para leitura de documentos em *Vampyr*⁹⁶

Os principais verbos de combate são: atacar, atordoar, atirar, desviar e usar poder. O jogador pode adquirir novas armas durante a campanha, e através de itens comprados ou encontrados pelo mundo do jogo também pode melhorar a eficiência das mesmas. O *player* vai ganhando experiência ao completar objetivos, matar inimigos e chefes pelo mundo do jogo e matando NPCs (a fonte mais numerosa de pontos de experiência, porém com consequências negativas), e pode comprar habilidades novas de combate para subir de nível, acompanhado o nível dos inimigos que também sobe conforme o avanço na história principal.

As ações de diálogo são as mais importantes para a pesquisa, pois definem as ações do jogador no sistema de simulação social. Quando Jonathan engaja com um NPC, o jogo abre a interface de diálogo, sobreposta à imagem dos dois personagens se encarando. Neste momento ainda é possível movimentar a câmera, colocando o foco visual em um dos participantes da conversa. As opções de diálogo iniciais são divididas em quatro grupos, que mantêm posição fixa na interface de personagem a personagem, além da opção de encerrar o diálogo, localizada no lado inferior central da roda de diálogo.

- *Sua vida em Londres* - Sempre no lado superior esquerdo da roda de diálogo, abre opções para Jonathan perguntar sobre a profissão do personagem ou sobre o seu cotidiano.

⁹⁶ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

- *Perguntas pessoais* - Sempre no lado superior direito, abre opções para Jonathan perguntar sobre os segredos do personagem ou sobre sua relação com os outros membros do círculo social.
- *História principal* - Sempre no lado inferior esquerdo, estas perguntas dizem a respeito de personagens ou acontecimentos envolvidos na história principal, e só estão disponíveis em determinados momentos. Se a pergunta é necessária para o avanço da história, ela é destacada na cor amarela. Se a pergunta existe somente para o personagem dar uma opinião ou visão não essencial dos acontecimentos, a cor é padrão (branca).
- *Investigação/Compra de itens* - Sempre no lado inferior direito, essas perguntas envolvem as *side-quests* relacionadas a este personagem, podem avançar ou finalizar estas missões. Caso o personagem seja um vendedor, esta opção abre uma interface com os itens que podem ser adquiridos. Sempre está diferenciada pela cor verde.



Figura 54 - Interface de diálogos em *Vampyr*⁹⁷

Como também podemos ver na imagem acima, nos cantos superiores da tela também aparecem as opções de *Mesmerizar* e *Check-up Médico*. Ao mesmerizar um NPC, Jonathan o hipnotiza para controlar a sua movimentação, e pode levá-lo até uma área escondida (para qual o caminho é mostrado no chão do cenário), onde

⁹⁷ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

ganha a opção de sugar o sangue do personagem, o matando e assim ganhando os pontos de experiência atribuídos a este personagem. Depois que um NPC é morto, uma narração também revela os últimos pensamentos do personagem, que podem variar dependendo das ações do jogador até aquele ponto. Alguns lamentam o infortúnio, enquanto outros demonstram raiva ou decepção na descoberta de que Jonathan é um assassino. No dia seguinte a um personagem ser morto, uma lápide com seu nome é adicionada ao cemitério da cidade. No *Check-up*, Jonathan pergunta sobre o estado de saúde do personagem, e caso ele esteja com alguma doença no momento o jogador tem a opção de lhe dar um remédio. Caso Jonathan não possua o remédio necessário, somente a doença é informada. O ato de curar o personagem não exibe nenhuma animação ou *cutscene* nova.



Figuras 55, 56 57 e 58 - Sequência de morte de um personagem do hospital, e a lápide do personagem.⁹⁸

É interessante notar que os NPCs de *Vampyr* sinalizam através de sua aparência sua função diegética no mundo do jogo, porém sua função em certos sistemas de jogabilidade pode não ficar clara imediatamente. É óbvio que os homens de jaleco branco são médicos e as mulheres uniformizadas ao seu redor são enfermeiras, porém estas não são funções que afetam diretamente o jogador:

⁹⁸ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

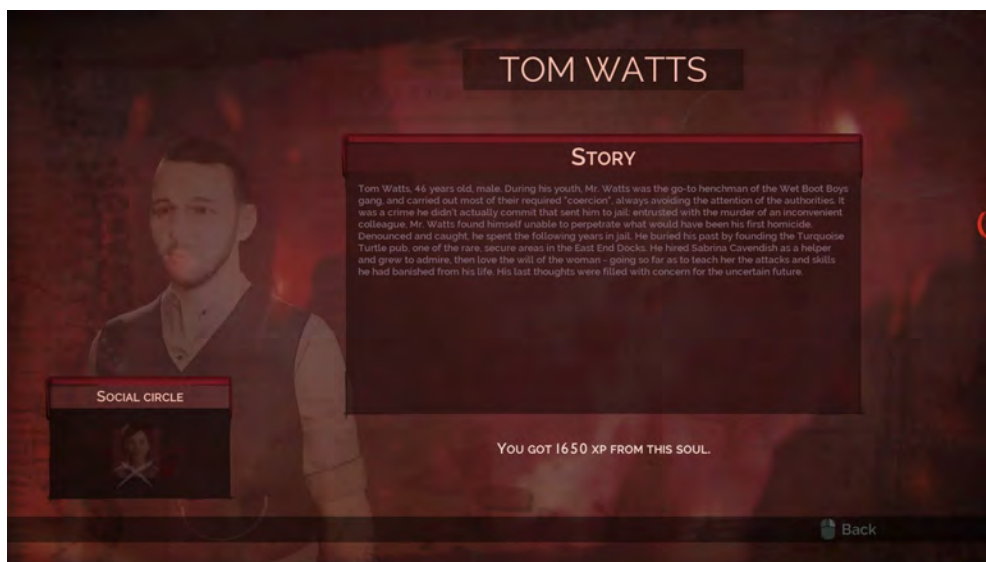
estes personagens não podem curar ou tratar Jonathan. Alguns personagens surpreendem em sua função, como um motorista de ambulância que também possui um negócio clandestino de armas. Esta pode ser caracterizada como uma representação mais complexa dos seres humanos, já que na maioria dos RPGs a personalidade inteira de um personagem está condicionada à sua função: o ferreiro de *Skyrim* seria um personagem mais estimulante se tivesse ou indicasse outros interesses além do seu ofício.

Os diálogos e o sistema de simulação social também estão condicionados à mecânica de dicas sobre os personagens. Cada um dos 64 personagens envolvidos no sistema possuem informações sobre eles que podem ou precisam ser descobertas ao longo do jogo. Quando se encontra com um personagem pela primeira vez, muitas opções de diálogo estão inacessíveis, é necessário encontrar estas dicas em documentos pelo mundo ou em conversas com outros personagens do mesmo círculo social. É comum em *Vampyr* o jogador ficar "rebatendo" entre dois ou mais NPCs, aprendendo algo sobre um personagem, indo até ele e o questionando sobre esta informação e assim aprendendo algo novo também sobre quem forneceu a informação original, até que todas as dicas sejam descobertas. Quando uma informação relevante é descoberta, o jogador é informado na interface do jogo. Em alguns momentos, o *player* tem a opção de dar 3 respostas diferentes ao NPC, mas apenas uma ou duas liberam a dica. Caso o jogador escolha errado, a dica é perdida para sempre. Esta última mecânica é frustrante, já que não existe nenhuma indicação do tipo de resposta necessária. Alguns personagens reagem melhor à pressão e agressividade, enquanto outros requerem empatia. Escolher a resposta certa nestes casos parece um exercício de imaginação.

Os pontos de experiência que um jogador ganha ao matar um NPC dependem do número de dicas que o jogador liberou sobre aquele personagem, assim como a saúde dele. O jogo assim estimula o jogador a engajar com os NPCs e o sistema de simulação social antes de eliminar aquele personagem. As dicas sobre os pilares de comunidade, que só podem ser mortos em determinados pontos da narrativa, ou são obrigatórias ou liberam novas opções para Jonathan nestes momentos. Por exemplo, quando Jonathan é ordenado a transformar o magnata moribundo do *West End* em um vampiro, a opção de convencê-lo a aceitar a morte

em paz⁹⁹ só é acessível se o jogador descobrir certas informações sobre o passado dele com os NPCs do bairro.

Na tela do menu em que é demonstrada a saúde de cada distrito e seus habitantes, ao clicar em cada personagem é possível ver todas as dicas descobertas sobre ele. Caso Jonathan tenha matado o NPC, a tela demonstra um pequeno texto escrito pelo protagonista justificando a sua escolha, um elemento um pouco escondido mas que enriquece tanto a história quanto o sistema.



Figuras 59 e 60 - Telas do NPC Tom Watts vivo com as dicas liberadas e morto com o texto de justificativa.¹⁰⁰

⁹⁹ No caso, a melhor opção na história, que imediatamente cura todos os cidadãos de Londres no dia seguinte.

¹⁰⁰ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

Vampyr é um jogo tridimensional que se passa exclusivamente no mundo representado na tela, porém as ações tomadas pelo jogador também estão representadas em menus, e não somente pelos modelos gráficos. Durante os momentos de controle direto do protagonista, o jogador também contra a câmera em terceira pessoa, podendo girar em um eixo ao redor de Jonathan independente da direção do olhar dele. No início do jogo, a maior parte do mapa está fechado por portões e passagens trancadas, condicionando o espaço de exploração ao avanço na história principal. Conforme novos espaços são liberados, o jogador também pode abrir atalhos (destravando uma porta que só abre de um lado, por exemplo), facilitando a navegação tardia pelo mapa.

A Londres de *Vampyr* é dividida em espaços de combate e de interação. As áreas onde os NPCs da simulação social e da história principal residem e seguem nas suas rotinas (diegéticas e de inteligência artificial) são os espaços de interação, em que o jogador pode “baixar a guarda” sabendo que não está prestes a entrar em combate. É somente nestas áreas que o jogador pode interagir com os NPCs e com o sistema de simulação social. Durante a rotina programada dos NPCs, alguns navegam pelo cenário até uma área mais escondida, onde podem ser observados secretamente (em uma *cutscene*) revelando alguma informação nova. Os espaços de combate ficam nos caminhos entre os de interação ou em áreas de exploração solitária. A diferença entre os dois tipos remete a distinção citada por Aarseth (2012), entre espaços lúdicos e extra-lúdicos, embora não se aplique, já que nos dois tipos de espaço presentes em *Vampyr* se está “jogando”, embora de maneiras e com objetivos diferentes.

Tradução dos textos pelo autor da pesquisa: “Tom diz que abandonou sua vida de crime; Tom e William Bishop eram bons amigos; Tom prefere evitar a lei, e seus executores; Tom foi preso por tentativa de homicídio.”

“Tom Watts, 46 anos, homem. Em sua juventude, Mr. Watts era o capanga de escolha da gangue dos Wet Boot Boys, e realizava a maioria dos seus “convencimentos”, sempre evitando a atenção das autoridades. Foi um crime que ele não cometeu que o levou a cadeia; encarregado com o assassinato de um colega inconveniente, o Sr. Watts se encontrou incapaz de cometer o que seria o seu primeiro homicídio. Denunciado e pego, passou os anos seguintes na prisão. Ele enterrou o seu passado fundando o *pub Turquoise Turtle*, uma das raras áreas seguras das docas no leste de Londres. Ele contratou Sabrina Cavendish como uma ajudante, a passou a admirar, e então amar a vontade da mulher - indo até a lhe ensinar os ataques e habilidades que ele havia banido de sua vida. Seus últimos pensamentos foram cheios de preocupações pelo futuro incerto.”





Figuras 61 e 62 - Mapa da Londres de Vampyr, e Mapa da Londres de Vampyr dividido em espaço de combate (vermelho) e de interação (azul)¹⁰¹

As áreas separadas do mapa principal são exclusivamente de combate, como os esgotos e algumas casas infestadas de inimigos. Alguns NPCs ficam escondidos ou em situação de perigo nestas áreas, porém se resgatados as opções de diálogo com os mesmos só abrem no próximo dia, quando eles se recolocam nos espaços de interação. Caso um personagem em situação de perigo seja encontrado e não resgatado, ele morre no passar do dia e não pode mais ser encontrado. Não existe uma forma de *fast-travel* que faça com que Jonathan viaje automaticamente de um ponto do mapa para outro. É esperado que o jogador passe diversas vezes

¹⁰¹ Fonte da imagem: <https://vampyr.fandom.com/wiki/Locations> Acesso no dia 31/01/22. Edição na segunda imagem pelo autor da pesquisa.

pelos mesmos caminhos, tanto que áreas já limpas de inimigos são re-populadas com criaturas cada vez mais fortes conforme o avanço da história principal.

Os espaços de *Vampyr* também estão condicionados ao sistema de simulação social. Caso um bairro entre em colapso devido a proliferação de doenças e a morte de alguns habitantes todos os NPCs (salvo os essenciais para a história principal) daquela área morrem, e o espaço de interação se transforma em um espaço de combate, inclusive mudando o level design, com casas antes em perfeitas condições agora destruídas ou em chamas.

Vampyr se passa em uma versão ficcionalizada de Londres em 1918, durante a pandemia da gripe espanhola e no contexto do final da Primeira Guerra Mundial. O jogo se apropria da estética do horror gótico que muitas vezes teve a capital inglesa como cenário, especialmente na era Vitoriana, algumas décadas antes de quando o jogo se passa. Conforme o *lore* (folclore) do jogo é revelado, são introduzidos mais elementos de fantasia, trazendo referências a acontecimentos da Inglaterra medieval e de lendas celtas.

O jogador assume o papel de Jonathan Reid, e o jogo relaciona o protagonista diretamente com os dois eventos históricos retratados: Reid é um médico, encarregado de entender a pandemia e ajudar os cidadãos de Londres, mas também é um ex-soldado chegando da guerra, o que o permite empatizar e dividir histórias com alguns dos NPCs com experiências semelhantes.

A história de *Vampyr* inicia com Jonathan chegando em Londres, sendo imediatamente atacado por uma figura misteriosa e transformado em um vampiro. Esta cena é representada por uma animação 2D desenhada em preto, branco e vermelho. O mesmo estilo é utilizado em uma *cutscene* que retrata a passagem de tempo entre o ato 1 e o 2, e no final do jogo. No início e no final do jogo, estas cenas são narradas por uma voz misteriosa, que depois se revela como o vampiro criador de Jonathan. Entre os dois atos, quem narra é Jonathan.

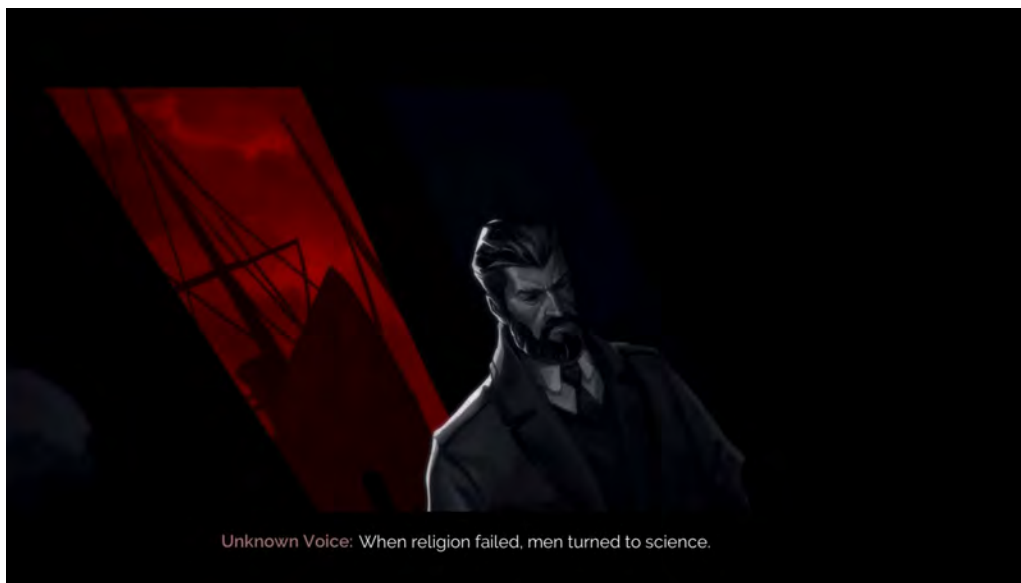


Figura 63 - *Cutscene* de introdução do jogo¹⁰²

Quando o jogador assume o controle de Jonathan, ele está acordando em uma vala comum, assumido como morto depois do ataque. Confuso e sem conseguir ver nada além de sangue, ele ataca uma mulher passando pelo local, que é imediatamente revelada como Mary, sua irmã, que estava procurando por Jonathan depois de seu desaparecimento. A (aparente) morte de Mary é um evento traumático colocado dentro da narrativa, motivando Jonathan a ou fazer o certo e ajudar os outros ou o desestabilizando a ponto de virar um assassino.

Perdido no bairro das Docas, Jonathan aprende que além da pandemia a cidade está sofrendo com ataques de criaturas estranhas e potencialmente sobrenaturais. Seguindo uma pista, Jonathan conhece o Dr. Edgar Swansea, mesmo de uma ordem de estudos místicos e atual administrador do Hospital Pembroke. Swansea direciona Jonathan ao autor de alguns dos ataques das docas, William Bishop, um vampiro deformado e irracional (um *Skal*) prestes a atacar Sean Hampton, o dono de um asilo para os sem teto (e Pilar da Comunidade das Docas). Depois de derrotar o monstro, Jonathan é convidado por Swansea a se juntar à equipe do hospital, lhe permitindo investigar a relação da pandemia da gripe espanhola com os eventos sobrenaturais. Swansea também apresenta o protagonista a Lady Elizabeth Ashbury, uma vampira que troca favores com o administrador, e com quem Jonathan desenvolve um relacionamento ao longo do jogo.

¹⁰² Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

Depois de Jonathan ter a oportunidade de conhecer alguns membros da população de bairros como o Hospital e *Whitechapel*, a história principal avança com o desaparecimento de Harriet Jones, um paciente do Pembroke, tendo Sean Hampton como suspeito. Jonathan descobre que Sean está acobertando uma colônia de *Skals* nos esgotos da cidade, diferentes dos que se multiplicam pelas ruas de Londres e são inimigos, pois mantêm a sanidade mental. Na colônia o protagonista também encontra Harriet Jones, que fugiu para esconder que estava se transformando em uma *Skal*. Sean Hampton também está infectado, e Jonathan tem a opção o transformar em um vampiro *Ekon* como ele, o matar ou confiar que ele não se transformará em um *Skal* monstruoso¹⁰³.



Imagens 64 e 65 - Jonathan transformando ou matando Sean Hampton, como visto nas duas *playthroughs*¹⁰⁴

Jonathan começa a ser seguido por uma figura misteriosa, que se revela como Mary, que se transformou em uma *Ekon* após o ataque no início do jogo, buscando vingança. Ela questiona as ações de Jonathan durante o jogo, e dependendo do número de NPCs mortos até então mata a mãe deles ou a deixa escapar. A cena termina em uma *boss battle*, e a morte de Mary. O primeiro ato termina com Jonathan motivado a encontrar a origem da epidemia *Skal*, separada da gripe espanhola, e a descobrir quem é seu criador, uma figura vermelha misteriosa que oferece conselhos obscuros ao protagonista.

¹⁰³ A opção “certa” é a de transformar Sean em um *Ekon*. Deixado sozinho ele realmente se transforma em um monstro, e tanto esta opção quanto a morte dele afetam negativamente o bairro das Docas.

¹⁰⁴ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa



Figura 66 - Jonathan e Mary se confrontam.

O segundo ato inicia com Lady Ashbury informando Jonathan que ele foi convidado a se juntar ao Clube Ascalon, um grupo de elite formado em sua maioria por vampiros que controlam os rumos da Inglaterra. O grupo fica localizado no *West End*, o bairro nobre de Londres, e encarrega Jonathan de encontrar a origem da epidemia *Skal* no bairro. O protagonista investiga até descobrir que a atriz Doris Fletcher, transformada em um gigantesco monstro *skal*, estava infectando os moradores do bairro. O Clube Ascalon ordena Jonathan a transformar Aloysius Dawson, o homem mais rico da cidade, em um vampiro, e o jogador tem a opção de negar o pedido.

O Hospital Pembroke é atacado pela Guarda de Priwen, um grupo de caçadores de vampiros. Edgar Swansea é sequestrado, e ao ser resgatado revela que é o responsável pela pandemia *Skal*, ao usar o sangue de Lady Ashbury para tratar Harriet Jones (a mãe de Doris, que a visitou no hospital). Jonathan também descobre que Ashbury sofre de uma doença vampira antiga, o sangue do ódio, o que a leva a fugir da cidade em culpa.

Jonathan aprende que seu criador é Myrddin¹⁰⁵, que o transformou em vampiro para combater Morrigan¹⁰⁶, a rainha dos vampiros, que ressurge de tempos em tempos e possuiu Harriet Jones. Munido de um antídoto, parte para a batalha final, e salva a cidade de Londres da epidemia *skal*.

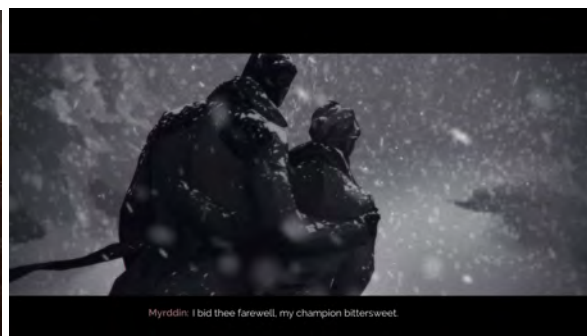
¹⁰⁵ Uma figura do folclore britânico.

¹⁰⁶ Também uma figura do folclore britânico.



Figura 67 - Jonathan em diálogo com Myrddin¹⁰⁷

No epílogo, Jonathan segue Lady Ashbury até um castelo na Escócia, onde ela revela que herdou o sangue do ódio do seu próprio criador, o cavaleiro William Marshall¹⁰⁸, que também foi transformado por Myrddin para lutar contra Morrigan séculos atrás¹⁰⁹. Dependendo das ações do jogador na história e no sistema de simulação social, Elizabeth se sacrifica para acabar com a doença ou aceita ficar com Jonathan enquanto ele busca uma cura.



¹⁰⁷ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa

¹⁰⁸ Uma figura histórica britânica.

¹⁰⁹ O jogo curiosamente sugere que Morrigan e as forças das trevas estão envolvidas em todas as grandes pandemias da história da humanidade. Myrddin chega a questionar se são as pandemias que trazem a entidade ao mundo, ou a chegada dela que traz as pandemias. É de se imaginar que o início da década no mundo do jogo de Vampyr tenha sido ainda mais movimentado que o nosso.



Figuras 68, 69, 70 e 71 - Os dois finais obtidos nas *playthroughs*.¹¹⁰

São quatro finais possíveis: No primeiro, Jonathan e Elizabeth viajam pelo mundo enquanto ele tenta encontrar uma cura para o sangue do ódio. No segundo, eles se trancam no castelo enquanto Jonathan pesquisa. No terceiro, Elizabeth morre, e Jonathan é tomado pela culpa. No último, Jonathan se torna um assassino cruel depois da morte de Elizabeth. O resultado depende do número de personagens mortos e de distritos que entraram em colapso.

<p>Final 1 - Melhor final Se nenhum personagem é morto por Jonathan, e nenhum distrito entra em colapso.</p>	<p>Final 2 - Final bom Se Jonathan mata um ou poucos personagens, mas nenhum distrito entra em colapso.</p>
<p>Final 3 - Final Ruim Se Jonathan mata um número considerável de personagens, e pelo menos um distrito entra em colapso.</p>	<p>Final 4 - Pior final Se Jonathan mata muitos personagens, e todos os distritos entram em colapso.</p>

Tabela 10 - Possíveis finais de *Vampyr*¹¹¹

Este sistema para definir o final pode ser criticado, afinal vai contra os sistemas mais complexos do jogo. *Vampyr* é mais interessante quando se está decidindo quais personagens matar e salvar, e observando as consequências destes atos. Recompensar quem engaja menos com o sistema com o “melhor final”, por mais que faça sentido moralmente, vai contra o propósito do *gameplay* e as qualidades do jogo. Aqui podemos ver um conflito entre as convenções tradicionais de *Vampyr*, e o sistema de simulação social que não está totalmente integrado a

¹¹⁰ Melhor final nas duas imagens de cima, e pior final nas duas abaixo. Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

¹¹¹ Fonte: Autor da pesquisa e <https://guides.gamepressure.com/vampyr/guide.asp?ID=45136>, acesso no dia 15/02/22.

narrativa principal, que segue um modelo clássico de arquitrama como descreve McKee (1997).

As principais cenas da história acontecem em *cutscenes*, dando mais dinâmica para os diálogos e interações entre os personagens. Nos momentos em que o jogador é pedido a fazer escolhas, o jogo abre uma interface semelhante à dos diálogos, porém com um Y idêntico ao do logo do jogo no meio, indicando as 3 opções possíveis.



Figura 72 - Interface de opções em *Vampyr*¹¹²

Vampyr tenta criar mistérios a todo momento para manter o jogador engajado. A história principal é criada ao redor do enigma da pandemia *skal*, e boa parte dos capítulos iniciais gira em torno de incógnitas como: Quem está chantageando Lady Ashbury no hospital? O que aconteceu com Harriet Jones? Quem trouxe a epidemia *skal* para o *West End*? O mesmo pode se aplicar ao sistema de simulação social, em que os mistérios são os próprios personagens. Quase todos NPCs possuem segredos, representados mecanicamente no sistema de dicas, e é esperado que o jogador acabe interessado por eles a ponto de querer adentrar as camadas dos coadjuvantes e aprender mais sobre eles, seja para ajudá-los ou justificar a morte deles.

¹¹² Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

Devido ao grande número de variáveis dentro das mecânicas de *Vampyr*, e especialmente do sistema de simulação social, a comunidade de fãs engajados com o jogo utilizaram ferramentas como wikis e sites de guias como o *neoseeker* para mapear os resultados das combinações possíveis de ações dentro do jogo. Isso acontece via *web*, já que, como informado anteriormente, não existem maneiras de interação entre jogadores dentro do jogo.

No mundo fictício de *Vampyr*, o jogo cria comunidades explicitamente separadas através dos bairros. Cada bairro possui 16 habitantes, divididos entre círculos sociais de 2 a 3 participantes, com alguns poucos NPCs isolados. Estes círculos são formados por relações próximas de trabalho, família, amizade, relacionamentos amorosos ou proximidade de moradia, e indicam que os membros destes grupos possuem relações diretas nas histórias (e investigações) dos outros. Através do sistema de simulação social, os personagens podem transmitir ou contrair doenças dos seus próximos, assim como dos outros habitantes do bairro. Dependendo do estado geral da cidade, um bairro quando encontrado pela primeira vez pode demonstrar um número maior de casos, como evidenciado na diferença entre as duas *playthroughs*.

4.4.4 - Elementos Formais

Vampyr acontece exclusivamente durante a noite¹¹³, devido às limitações fantasiosas do protagonista vampiro, que seguindo o mito não pode ser exposto à luz do sol. A passagem de tempo é travada dentro da simulação, e o jogador decide quando avançar o tempo ao ir dormir, o que o permite avançar a história e subir de nível, adquirindo novas habilidades.

Os NPCs navegam o espaço que habitam em rotinas curtas, facilitando sua identificação. Dentro destas atividades, eles podem trocar breves diálogos com os outros personagens a sua volta, especialmente se membros do mesmo círculo social. Em alguns momentos, alguns personagens específicos realizam alguma ação escondida que pode ser observada para se ganhar uma dica. Durante a análise foi possível observar que estas ações podem ser “incentivadas” se o jogador

¹¹³ A única exceção é o epílogo, que se passa durante o nascer do sol, ainda iluminando o castelo indiretamente, e assim, não machucando Jonathan.

entrar na visão de vampiro em certos momentos da rotina do NPC em que ele não está engajado com nenhuma outra ação.



Figura 73 - Jonathan observando um NPC de longe¹¹⁴

Quando o jogador mata um NPC, sua ausência não é sentida de imediato, e as consequências só podem ser observadas na noite seguinte. A morte de um personagem libera novas opções de diálogo com os membros daquele bairro ou círculo social, comentando sobre como a ausência os afetou. Durante a análise também foi possível notar que o contexto altera as reações dos NPCs. No hospital, a morte de um personagem causa estranheza, aumentando as suspeitas de que alguém no bairro é um assassino (que curiosamente, é ou não é Jonathan, dependendo das ações do jogador). Em *Whitechapel* ou nas Docas, a morte é tida por alguns como apenas mais uma entre muitas, já que aqueles personagens estão acostumados com a desgraça.

Matar um NPC também é em muitos casos a única maneira de chegar ao final de algumas das histórias secundárias de *Vampyr*. Os conflitos dos personagens ficam presos a um "presente eterno", em que mesmo depois de terminar a *side-quest* (investigação) que aquele NPC participa não é observada uma resolução. Por exemplo, um dos primeiros círculos sociais que o jogador encontra no Hospital é composto por dois médicos, o Dr. Thoreau Strickland e o Dr. Waverly

¹¹⁴ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa

Ackroyd, e o paciente Harvey Fiddick, que sofre de uma lesão no braço. Os dois médicos discutem sobre o melhor tratamento, com Strickland propondo a utilização de métodos experimentais, enquanto Ackroyd nega a sugestão, defendendo métodos tradicionais. Inicialmente, os diálogos com os dois servem para o jogador decidir uma postura diante desta escolha, ajudando na definição do protagonista e de que tipo de médico que ele é: o certo é experimentar, levando a possíveis descobertas que podem ajudar inúmeros pacientes no futuro, ou o correto é tratar o paciente na sua frente de maneira conservadora, garantindo maiores chances de recuperação sem correr riscos? O dilema ganha força considerando o momento histórico, no meio de uma pandemia global, e os diversos avanços tecnológicos que o século 20 trouxe para todas as áreas, assim como a medicina.



Figuras 74 e 75 - Doutores Strickland e Ackroyd¹¹⁵

Strickland e Ackroyd participam de uma investigação chamada *Missing Ingredients* (Ingredientes perdidos), em que Strickland comenta com Jonathan que não recebeu uma remessa de remédios que havia encomendado. O jogador pode ir até a farmácia citada, onde encontra o dono transformado em um monstro que precisa ser derrotado. Ao inspecionar a encomenda, Jonathan descobre que Strickland está trabalhando em uma fórmula arriscada que inclui ópio. Ao confrontar o médico, o protagonista sugere alterações com outros ingredientes (que o jogador precisa comprar ou encontrar) para a criação de um placebo mais seguro. Na posse da nova fórmula, Jonathan tem a opção de entregá-la a Strickland para uso nos pacientes ou a Ackroyd, reportando as atividades de seu parceiro. Independente da escolha, o recipiente pede que Jonathan guarde a fórmula em um armário pessoal na sala dos médicos, seja para o uso futuro ou para garantir que ninguém use. A

¹¹⁵ Fonte. Captura de tela pelo autor da pesquisa

única mudança efetiva no mundo do jogo é que a sala dos médicos, que antes estava trancada, agora é acessível, liberando novos documentos com dicas sobre outros habitantes do hospital. O conflito sobre o tratamento de Harvey Fiddick permanece no mesmo estado.

Este só chega a uma resolução no dia seguinte de o jogador matar um dos médicos. Se Jonathan matar Strickland, Ackroyd realiza a cirurgia do seu jeito, e Fiddick se recupera e passa a trabalhar como zelador no hospital. Caso Ackroyd seja a vítima, Strickland erra na cirurgia, e Fiddick tem o braço amputado¹¹⁶. Diferente da maioria dos RPGs, não existe um objetivo indicando como levar os personagens a realizar a cirurgia em Harvey Fiddick¹¹⁷, condicionando o final do conflito à experimentação do jogador no sistema de simulação social. A resolução também indiretamente reflete um posicionamento por parte dos desenvolvedores em relação à experimentação nos tratamentos médicos, visto que somente o tratamento conservador cura o paciente.

Uma maneira em que o jogo opera de forma independente às ações do jogador é na propagação de doenças. Estas são representadas tanto diegeticamente, através dos diálogos com os personagens na opção *Medical Check-Up*, quanto extra-diegeticamente, nos menus, permitindo uma visão geral do estado de saúde dos habitantes de cada bairro. As informações no menu também não fazem sentido diegeticamente, pois o jogador é informado de um NPC doente mesmo sem “perguntar” a ele sobre o seu estado, desde que o personagem já seja conhecido. O jogo também possui uma mecânica da saúde geral em cada distrito, com as classificações: Sanitizado, Saudável, Estável, Sério, Crítico e Hostil. Estas alteram o número de inimigos presentes nas áreas de combate de cada bairro, assim como a propagação de doenças entre NPCs. Caso um distrito chegue na classificação hostil, todos os personagens nele morrem. Durante a segunda *playthrough* foi possível observar que o jogo “segura” um distrito na classificação como crítico até que ele não seja mais essencial para a narrativa principal, mesmo com um número elevado de personagens doentes ou mortos. Também ficou observado que os distritos operam de maneira quase independente. Na segunda

¹¹⁶ Fonte: https://www.neoseeker.com/vampyr/characters/Dr_Thoreau_Strickland e https://www.neoseeker.com/vampyr/characters/Dr_Waverley_Ackroyd Acesso no dia: 31/01/22.

¹¹⁷ Inclusive, o autor da pesquisa não sabia que era possível ter uma resolução ao caso até a segunda *playthrough* para a análise, visto que tanto na experiência original em que o jogo foi conhecido em 2018 quanto na primeira *playthrough* para análise nenhum dos NPCs envolvidos foram mortos.

sessão de jogo, mesmo com a devastação causada por Jonathan onde passava, foram encontradas poucas diferenças no estado inicial de cada bairro, com apenas um ou dois NPCs doentes a mais se comparado à primeira experiência. O jogo parece oferecer uma chance ao jogador de fazer escolhas novas a cada área encontrada. Em tempos de debate sobre a responsabilidade do indivíduo com a saúde coletiva¹¹⁸, também é interessante perceber o posicionamento do jogo, em que um distrito só fica *Sanitizado* se todos os NPCs estiverem curados, pois um único doente significa o risco dos outros se contaminarem nos dias seguintes.

Vampyr salva automaticamente a cada passagem de dia, e também a cada transição de área por parte do personagem. São disponibilizados 3 espaços *saves* ao jogador, porém, ele não pode transitar entre eles. O jogador fica preso a suas escolhas, e assim que um evento importante acontece na história ou pelas ações do protagonista, não é possível voltar atrás. A escolha deste modelo explicita uma escolha por parte dos desenvolvedores de preservar a consistência narrativa na experiência de cada *playthrough*, sem permitir ao *player* descobrir dentro do jogo todas as possíveis consequências de suas ações¹¹⁹.

As mecânicas de *Vampyr* estão diretamente relacionadas ao mundo fictício do jogo, e ao papel que o protagonista ocupa dentro dele. Jonathan é um médico e um vampiro, e o sistema de simulação social permite ao jogador realizar as ações associadas a estas atividades ou arquétipos, como curar ou matar, hipnotizar e sugar sangue. A história principal do jogo busca criar uma intersecção entre estes dois papéis, criando um mistério na conexão entre uma crise sanitária (a pandemia da gripe espanhola) com uma crise sobrenatural (o aparecimento de monstros em Londres). Na narrativa principal, Jonathan é um especialista encarregado de salvar a cidade graças à coincidência irônica de suas habilidades.

Em *Vampyr*, somente algumas casas de Londres estão abertas para exploração, normalmente pertencentes aos NPCs. A maioria dos prédios e residências são fechadas, e o jogo encontra no isolamento da pandemia uma desculpa para esta abstração: os espaços físicos do extenso mapa do jogo não estão todos abertos pois alguns estão em quarentena, enquanto outros abrigam corpos com o risco de contágio. É um artifício inteligente por parte do jogo,

¹¹⁸ Referenciando especificamente a vacina contra o COVID.

¹¹⁹ O que facilitaria imensamente a análise do jogo.

encontrando uma “desculpa” diegética para as limitações de escopo presentes em todos os jogos de *open-world* que simulam o funcionamento de uma cidade.

O jogo faz algo parecido em relação aos habitantes da cidade. Existem NPCs anônimos fora do sistema de simulação social espalhados pelos bairros, normalmente pacientes inconscientes do hospital ou cidadãos moribundos em *Whitechapel* e nas Docas. Estes ajudam a dar a impressão que a Londres de *Vampyr* não é formada somente pelos 60 habitantes dentro do sistema, porém com uma justificativa plausível para não interagirem com o jogador. Outro ponto que requer um exercício de imaginação por parte do jogador é o número extenso de caçadores de vampiros espalhados pelo mundo do jogo, muito maior do que o de “habitantes normais”. O jogo contextualiza estes como “pessoas comuns” que se juntaram à milícia para proteger a cidade, principalmente em notas encontradas pelo cenário, porém a comparação de centenas de caçadores e somente 60 cidadãos normais parece exagerada.



Figura 76 - Jonathan enfrenta caçadores¹²⁰

Em *Vampyr*, tanto a história quanto o sistema de simulação social demonstram uma preocupação sobre como as crises afetam os elementos mais fragilizados da sociedade, buscando retratar como o privilégio e o acesso à saúde são parte da desigualdade social. O jogo, entretanto, também admite que posições

¹²⁰ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa

egoístas e malignas podem levar ao sucesso pessoal e ao acúmulo de poder. Isto pode ser observado na maneira como o jogo recompensa ou pune determinadas ações, especialmente no sistema de simulação social.

O jogo recompensa ações moralmente consideradas boas como curar e ajudar os NPCs melhorando a qualidade de vida daquela parte de cidade tanto para os personagens, que correm menos risco de ficarem doentes, quanto para Jonathan (e o jogador), que enfrenta menos inimigos e tem menos trabalho na manutenção do bem estar dos cidadãos. A punição é que o jogo fica mais difícil contra os inimigos que permanecem, visto que existe um número limitado de experiência que o jogador pode ganhar somente com a história principal e o combate contra caçadores e monstros, já que “ser bonzinho” não dá experiência. A única maneira de o jogador se manter no mesmo nível de experiência dos inimigos que encontra no mundo do jogo é matando os NPCs, recompensando as ações moralmente erradas por parte do jogador com mais opções no sistema de combate, porém o punindo com mais inimigos, e a perda das histórias e vantagens (como venda de itens) que os NPCs oferecem.

Na história principal, a ideologia expressada de forma mais destacada é a da responsabilidade médica, já que os problemas sobrenaturais da trama foram causados pela experimentação irresponsável do administrador do Hospital, Edgar Swansea. Existem alguns outros posicionamentos interessantes, como o fato do líder do clube de elite Ascalon, Lord Redgrave, mentir que seu criador é o vampiro poderoso William Marshall, quando na verdade ele vem de uma linhagem inferior. Esta caracterização explícita a ideia do acobertamento de um vazio na criação e manutenção de status da elite, apesar da ideia de linhagens ou genéticas inferiores também ser problemática.

Vampyr não é um jogo que permite a formulação de estratégias significativamente diferentes, seja no combate quanto na exploração ou interação. Os objetivos só podem ser cumpridos de uma maneira, e caso exista a opção de escolha, ela altera os participantes (como escolher entre dois personagens qual ajudar), mas não a ação do jogador ao cumprir o requerido. Existe uma mecânica de um ataque *stealth*, em que é possível surpreender um inimigo desavisado, porém esta só é possível ao iniciar um encontro de combate, imediatamente alertando os demais inimigos. Existem diferenças entre os tipos de poderes que o jogador adquire ao subir de nível, podendo fazer dano de Sangue ou Sombra, por exemplo,

porém além das discrepâncias estéticas entre os poderes¹²¹ elas afetam somente as minúcias do combate, que ficam de fora do escopo da pesquisa, embora seja possível destacar que existem debates de *metagame* na web sobre diferentes combinações de poderes¹²².

É interessante observar a latitude que o jogo possui para justificar as ações de Jonathan. A caracterização já definida do personagem, de um médico privilegiado lutando contra seus instintos vampirescos, dá abertura para que ele se torne tanto um monstro assassino quanto um homem bem intencionado mas que ainda comete alguns erros, ou com alguma dificuldade de ser aceito ou navegar por certos espaços. Diferentes dos protagonistas de RPGs citados por Jørgensen (2010), que são um “quadro branco”, a caracterização de Jonathan restringe onde o jogador vai levar o personagem. *Vampyr* também não requer, pune ou premia a consistência nas escolhas do jogador que definem Jonathan. O jogador pode ser empático com um personagem e crítico ou “grosso” com outro à vontade. O jogo também limita certas ações: quando Jonathan descobre que dois NPCs homens estão em um relacionamento, não existe a opção de ser diretamente preconceituoso na resposta, as opções são recomendar que os dois vivam o romance sem se preocupar com o que os outros pensam ou aconselhar a discrição. Por mais que Jonathan possa se tornar um genocida com as ações do personagem, colocar uma opção com uma crítica ao relacionamento nesta história seria muito mais chocante. É interessante notar em quais ações estão “fora dos limites” na visão de mundo dos desenvolvedores.

Vampyr pode ser jogado exclusivamente com controles nos consoles, ou com controles e mouse e teclado no PC. A interface permanece fundamentalmente a mesma independente do aparato de interação, trocando somente os ícones indicando qual botão ou tecla realiza cada ação. Com o controle, o jogo segue o padrão de jogos de ação e RPG no que diz respeito à distribuição de ações aos botões, enquanto no teclado e mouse o jogo permite ao jogador customizar qual tecla corresponde a qual ação.

Vampyr possui três níveis de dificuldade, um padrão, um que permite ao jogador experienciar a história sem se preocupar com o combate (*Story mode*), e

¹²¹ Os poderes de Sombra são representados por uma nuvem roxa no mundo do jogo, enquanto os de Sangue parecem vapor vermelho.

¹²² Fonte: <https://levelskip.com/rpgs/Vampyr-Build-Guide-Bloodsucker> Acesso no dia 04/02/22.

um para os interessados em se engajar com todas as nuances do combate, tornando o jogo mais difícil (*Hard mode*). O jogo vai ficando mais difícil conforme o *player* vai cumprindo objetivos na história principal, aumentando o nível dos inimigos, levando em conta a expectativa de que o jogador também está subindo de nível. Inimigos mais poderosos também passam a ser encontrados mais tarde, como vampiros *Ekons* com poderes semelhantes aos do jogador. Como já informado anteriormente, a única maneira de acompanhar o nível dos inimigos é matando alguns NPCs, condicionando a dificuldade às escolhas na trama e no sistema de simulação social. É importante destacar que o combate o modo História é trivializado a ponto do jogo não dar o jogador o *achievement*¹²³ de terminar o jogo sem matar ninguém se ele completar a história nesse nível de dificuldade.

Em relação à estética de *Vampyr*, o *design* de arte e de trilha remetem ao horror, desde o início contextualizando o jogador no tipo de experiência que ele está adentrando. O jogo é tomado pela névoa, com ruas escuras iluminadas levemente iluminadas por lâmpadas à gás. A Londres do início do século XX é recriada com uma fidelidade gráfica impressionante, e é possível reparar especialmente em alguns ambientes no mundo do jogo texturas que simulam o uso de tinta da pintura artística. O efeito é admirável, apesar de não demonstrar consistência estética com outras partes do jogo, especialmente os personagens.



Figura 77 - Textura estilizada emulando a pintura¹²⁴

¹²³ Um tipo de prêmio ao perfil do jogador na plataforma que está jogando. Presente no *Playstation* (conhecido como Troféu), *Xbox* e *Steam*.

¹²⁴ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa

A trilha do jogo é utilizada para modular a tensão, sendo mais calma nos ambientes de interação e exploração e aumentando a intensidade nas cenas de combate. Quando o jogador entra em um ambiente interno desconhecido, como os esgotos ou uma casa infestada, a música tenta criar um clima de suspense. Em relação ao sistema de simulação social, a trilha tenta dar um peso dramático maior a certas decisões. Quando Jonathan hipnotiza um NPC para matá-lo, a esfera sonora é tomada por violinos estridentes, que só param depois do personagem perder a vida.

É notável a maneira como a construção dos NPCs de *Vampyr*, e especialmente do personagem principal Jonathan Reid, está relacionada a questões de representação e identidade. Embora Jonathan seja um protagonista padrão (um homem branco cisgênero heterossexual com experiência militar), especialmente no contexto dos jogos digitais, tanto a narrativa principal quanto o sistema de simulação social o obrigam a questionar o seu lugar no mundo e o privilégio de suas experiências.

Todos os personagens de *Vampyr* são definidos primariamente pelo seu status financeiro, e como este afetou sua trajetória de vida até o momento do jogo. Isto cria contrastes e conflitos com o passado de Jonathan em alguns momentos. Quando o protagonista encontra ex-soldados e participantes da guerra, ele têm a opção nos diálogos de empatizar ou dividir experiências com os NPCs, que algumas vezes são rechaçadas, já que as experiências de Jonathan como um oficial médico foram diferentes de um soldado comum. Jonathan é lembrado diversas vezes ao longo do jogo que ele não é capaz de entender completamente a situação dos cidadãos em dificuldade, graças aos privilégios e confortos que teve ao longo da vida.

Também é possível notar uma preocupação por parte dos desenvolvedores com a diversidade dos NPCs. A vida dos imigrantes romenos é uma parte importante da história principal, quando no capítulo 2 Jonathan descobre que uma das enfermeiras do hospital comanda uma clínica clandestina em *Whitechapel*, buscando ajudar os necessitados. Outras questões também são tocadas, como um romance interracial entre outra enfermeira e o motorista de ambulância, o medo de um casal homossexual se assumir em tempos de repressão e a dificuldade de

algumas personagens femininas de conquistarem o seu espaço em ambientes dominados por homens.

Vampyr traz uma mistura dos dois modelos de Jogos Guiados por Regras contra Jogos Guiados por Objetivos, com o combate e a história principal sendo guiadas por objetivos e com o sistema de simulação social guiado pela experimentação de acordo com as regras. Isto cria uma distinção interessante entre as duas linhas, já que na narrativa principal o jogador está pensando no que ele “precisa” fazer, enquanto na simulação no que ele “pode” fazer. Aqui podemos retornar à ideia de imprevisibilidade: na história principal, a tensão está concentrada no desenrolar da história e nas consequências das escolhas, que já podem ser antecipadas dependendo da familiaridade do jogador com esse tipo de narrativa ou jogo. No sistema de simulação social, os riscos e apostas funcionam numa escala menor, porém com maior capacidade de surpreender o jogador a cada momento, devido ao número maior de possibilidades e variações de resultados. A riqueza dos personagens de *Vampyr* e as possíveis consequências das ações do jogador sugerem maior profundidade e complexidade.

O deslocamento do jogador pelos níveis de *Vampyr* acontece de maneira bastante linear. Nas áreas fechadas, como os esgotos e algumas casas, só há um caminho que leva ao final, com alguns pequenos desvios levando a itens ou a um NPC em situação de perigo. Ao se movimentar na cidade entre dois objetivos, o mapa foi desenhado de forma a que sempre exista um caminho direto entre dois distritos, evitando a fadiga em um jogo que requer um número considerável de viagens pelos mesmos caminhos, ainda mais se o jogador se dedicar a ir além da história principal. Nas áreas em que não existem personagens do sistema de simulação social, também há uma indicação clara da possível presença de inimigos, que tendem a ficar em locais mais abertos que permitem maior movimentação e dinâmica no combate, enquanto corredores e ruas mais apertadas sinalizam que aquele é um espaço somente de deslocamento.

O *level design* de *Vampyr* possui um papel importante de *environmental storytelling*, já que os principais aspectos narrativos relacionados à pandemia estão no cenário, e no estado de destruição e abandono de Londres. Também é necessário ressaltar a maneira como o sistema de simulação social pode afetar o mundo do jogo. Caso um dos distritos entre em colapso, no dia seguinte os espaços de interação daquela área se estarão em chamas e parcialmente destruídos, além

da já citada presença de inimigos. Alguns ambientes internos, como a taverna nas docas, por exemplo, se tornam inacessíveis.



Figura 78 - Parte do West End destruído depois do colapso do distrito¹²⁵

A história principal de *Vampyr* rotineiramente pede que o jogador faça uma escolha no final de cada capítulo, normalmente relacionada ao destino do pilar da comunidade. As escolhas variam entre deixar o personagem continuar com o que está fazendo, usar um poder de vampiro para ou o hipnotizar ou o transformar em vampiro (com um custo de experiência) ou matá-lo (com um ganho de experiência). Sempre há uma escolha “certa”, que melhora a vida dos habitantes daquele distrito na simulação social, que pode ser uma das duas primeiras opções. Deixar a enfermeira que comanda uma clínica clandestina continuar suas ações é a escolha certa, por exemplo, enquanto hipnotiza-la tem consequências negativas, e ela se torna uma inimiga no dia seguinte. Em outro caso, transformar um *skal* racional em um *ekon* é a escolha certa, já que confiar que ele irá segurar seus instintos causa tragédia no abrigo das docas.

Em vários momentos de diálogos com os personagens, tanto na história quanto na simulação social, a interface de escolhas, com o Y, é utilizada para convidar o jogador a se posicionar no tema em questão. A escolha na maioria das

¹²⁵ Fonte: Captura de tela pelo autor da pesquisa.

vezes não afeta nada, e somente em poucas ocasiões resulta no ganho ou perda de uma dica. O sistema parece ser utilizado para auxiliar na criação do personagem, permitindo ao jogador definir que tipo de pessoa Jonathan é dentro da latitude de variações definida pelos desenvolvedores. As opções normalmente ficam entre ser empático, ficar em cima do muro e ser agressivo, espelhando as opções nos momentos críticos da história principal. Existe uma tendência à estas opções estarem sempre no mesmo lugar da interface¹²⁶, porém em alguns momentos esta tendência é invertida sem muita explicação.

¹²⁶ Empático na esquerda do Y, em cima do muro embaixo e agressivo à direita.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de responder e avançar nas questões propostas pela pesquisa, podemos retroceder um pouco para resgatar os argumentos desenvolvidos até então. No segundo capítulo, a dissertação dedicou seu olhar para entender o comportamento dos NPCs e as funções diegéticas e mecânicas que eles ocupam, além da maneira como se relacionam com a narrativa e com o jogador, e a maneira como esta relação é comunicada através da interface ao *player*. No capítulo subsequente, a reflexão foi direcionada para a representação e simulação dos comportamentos sociais dentro de um jogo digital, em especial em jogos *single player*, indo de simulações maiores, como de uma cidade ou civilização, para o cotidiano individual, formando o gênero da simulação social.

Amparados na apresentação e na análise de *Vampyr*, podemos concluir que o sistema de simulação social presente no jogo ajuda a narrativa pelo foco dado pela mesma nos personagens secundários, sendo essencial na criação de um mundo complexo e sendo capaz de se aprofundar com nuances em temas sociais importantes. A simulação social divide o protagonismo do jogo entre o personagem controlado pelo jogador e os NPCs, e encontra na diversidade destes diferentes maneiras de desafiar o personagem principal e por consequência o jogador. Ainda assim, os aspectos mais tradicionais da campanha de *Vampyr* por vezes afastam o jogador do sistema, condicionando o jogador para progredir nos objetivos da história principal.

Vampyr cria uma interpretação complexa da sociedade tanto através da organização dos personagens dentro da simulação quanto pelo funcionamento da simulação em si. Qualquer tentativa de representar ou simular a sociedade dentro de um sistema computacional ou lúdico precisa fazer escolhas de escala e configuração, e a maneira como os personagens de *Vampyr* estão estruturados de acordo com suas personalidades, relações, seu status social e seu lugar e potencial dentro da narrativa é um dos grandes sucessos do jogo. Na maioria dos *games*, especialmente se comparados com *Vampyr*, os NPCs estão mais “soltos” no mundo, pertencentes a uma facção ou a uma cidade. A organização dos personagens de *Vampyr*, transparecida diretamente para o jogador, enriquece a caracterização tanto dos indivíduos quanto do cenário.

O potencial do uso do sistema de simulação social de *Vampyr* como referência para outros jogos e produtos de comunicação é limitado pelo contexto aumentado e fantasioso do jogo. A única maneira de afetar ou transformar consideravelmente a vida de um personagem é matando alguém próximo a este, obviamente afastando o jogo e o sistema de qualquer forma de simulação do cotidiano. Talvez o legado mais interessante do funcionamento do sistema de simulação seja a variedade de consequências das ações do personagem, muito mais do que as próprias ações. Descobrir o que aconteceu com um círculo social depois da morte de um personagem é uma fonte recorrente de surpresas em *Vampyr*, remetendo aos conceitos de incerteza introduzidos anteriormente, ajudando na construção da ilusão de um mundo complexo e profundo. É possível imaginar uma versão deste sistema com mais nuances, atrelando maiores consequências a decisões pessoais de cotidiano e a formas menos violentas de interação interpessoal. Nada impediria o conflito entre os médicos de *Vampyr* de ser resolvido através do conselho do protagonista, como acontece na maioria dos RPGs, porém mantendo a maneira como a simulação permite e assume que os personagens afetem um ao outro, que é o diferencial de *Vampyr*.

O sucesso de *Vampyr* também decorre em grande parte ao cuidado dos desenvolvedores em considerar questões de classe, raça, gênero e sexualidade ao definir as relações entre os personagens. Também é interessante notar como estas questões são apenas representacionais, e não afetam o funcionamento da simulação, talvez para melhor. Transformar questões importantes como o racismo ou a desigualdade em mecânicas de jogo é perigoso, e pode fugir do controle dos desenvolvedores, especialmente nas mãos de jogadores mal intencionados. Assim podemos notar como a complexidade da Londres de *Vampyr* alia representação e simulação, e a importância de entender que ferramenta se aplica a determinada situação.

Uma possibilidade interessante de como levar os sucessos de *Vampyr* adiante seria a possibilidade de inserir cada personagem em diferentes círculos sociais, afinal o cotidiano contemporâneo é composto por diferentes esferas, como a profissional, a familiar, a afetiva. Podemos imaginar um jogo de detetive em que, para desvendar um mistério, o jogador tenha que seguir diferentes linhas de relacionamento entre os personagens. Por exemplo, ao buscar informações sobre um suspeito, seria possível investigar um círculo social referente aos seus colegas

de trabalho, outro de seus vizinhos e sua família, para então descobrir um círculo secreto de conspiradores ou um relacionamento escondido, criando uma teia ainda mais complexa e tridimensional de relações sociais, com múltiplas relações e conexões para cada personagem.

A linha de investigar diferentes personagens relacionados a um suspeito já existe em outros jogos, mas a estruturação dos personagens, e a colocação deles em um sistema de simulação social dá vida própria para esses NPCs, já que aumenta a influência deles para aqueles ao seu redor. Ao invés de todos existirem em função somente do protagonista, ou de um coadjuvante mais importante que os outros, todos de alguma forma são os protagonistas de sua história e de uma parte do mundo do jogo, e afetam personagens no mesmo contexto.

Para o campo acadêmico dos *game studies*, esta dissertação pode contribuir à tendência de cada vez mais analisar as propriedades sociais dos NPCs, e dos gêneros de simulação social e do cotidiano, especialmente conforme jogos e desenvolvedores novos também busquem avançar o desenvolvimento destas áreas. Para o campo da comunicação, a lição que podemos tirar de *Vampyr* pode ser a lembrança de considerar as relações e o papel de cada indivíduo na construção social, e a maneira como isto pode enriquecer uma narrativa, explicitando temas importantes e necessários. Também fica evidenciada a capacidade dos jogos de abordar esses temas, e o potencial da articulação da linguagem dos jogos para construir narrativas e experiências diferentes dos outros meios, com suas limitações e vantagens.

Referências bibliográficas

AARSETH, Espen. **A Narrative Theory of Games**. Em: Foundations of Digital Games Conference Proceedings, FDG, 2012.

BARTLE, Richard. **Designing Virtual Worlds**. New Riders, 2003.

BARTLE, Richard. **Design Principles: Use and Misuse**. IN: QUANDT, Thorsen; KRÖGER, Sonja (ED). **Multiplayer The Social Aspects of Digital Gaming**. Routledge, 2014.

BOGOST, Ian. **Playing Politics: Videogames for Politics, Activism, and Advocacy**. Chicago, First Monday .Special Issue #7 2006.

BOGOST, Ian. **The Rhetoric of Video Games**. The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning. Editado por Katie Salen. Cambridge: The MIT Press, 2008.

BOGOST, Ian. **How to to things with videogames**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011.

BROWN, J.A. **Systems for Player Reputation with NPC Agents**. 2015 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, 2015.

BROWN, J.A; LEE, J; KRAEV, N. **Reputation Systems for Non-Player Character Interactions Based on Player Actions**. Association for the Advancement of Artificial Intelligence, 2017.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. CULTRIX/PENSAMENTO, São Paulo, 1997.

Coelho, Helder. **Simulação Social**, Rev. Ciência Elem., V6(04):076, 2018

COSTIKYAN, Greg. **Uncertainty in Games**. MIT Press, Cambridge, 2013.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração.** In: **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **THE TRIBULATIONS OF ADVENTURE GAMES: INTEGRATING STORY INTO SIMULATION THROUGH PERFORMANCE.** Tese de Doutorado de Filosofia em Mídia Digital, Georgia Institute of Technology, 2009.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **GAME SPACES SPEAK VOLUMES: INDEXICAL STORYTELLING.** DiGRA '11 - Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play DiGRA/Utrecht School of the Arts, Volume: 6, 2011

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. **Introduction of Game Analysis: Second Edition.** Routledge, 2019

FRASCA, Gonzalo. **VIDEOGAMES OF THE OPPRESSED: VIDEOGAMES AS A MEANS FOR CRITICAL THINKING AND DEBATE.** Dissertação de Mestrado na School of Literature, Communication and Culture - Georgia Institute of Technology, 2001.

FRASCA, Gonzalo. **Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.** Em: **Video/Game/Theory.** Routledge, 2003

FRIEDMAN, Ted. **Semiotics of Sim City.** First Monday, Volume 4, Number 4, 1999.

GALLOWAY, Alexander. **The Interface Effect.** Polity Press, 2012.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture.** University of Minnesota Press, 2006.

GARFIELD, Richard. **Metagames.** In: DIETZ, J. (Ed). **Horsemen of the Apocalypse: essays on roleplaying.** Londres: Jolly Rogers Games, 2000.

GELDER, Ken. **Reading the vampire**. Routledge, 1994

GILBERT, Nigel. **Agent-based social simulation: dealing with complexity**. University of Surrey, 2004.

ISBISTER, Katherine. **Enabling Social Play: A Framework for Design and Evaluation**. IN: BERNHAUPT, Regina (ED). **Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods**. Springer, 2010.

ISBISTER, Katherine. **How Games Move Us: Emotion by Design**. MIT Press, 2016.

JENKINS, Henry. **GAME DESIGN AS NARRATIVE ARCHITECTURE**. Em: First person: new media as story, performance, and game. HARRIGAN, PAT; WADRIP-FRUIIN, NOAH. MIT PRESS, 2004.

JOHANSSON, Magnus. **Do non-player characters dream of electric sheep? A thesis about players, NPCs, immersion and believability**. Stockholms Universitets, Department of Computer and System Sciences, 2013.

JOHANSSON, Magnus; STRÅÅT, Bjorn; WARPEFELT, Henrik; VERHAGEN, H. **Analyzing the Social Dynamics of Non-Player Characters**. In. MEEIJER, S. A.; SMEDS, R. (Eds). **Frontiers in Gaming Simulation**. Springer, 2013.

JOHNSON, Mark. R. **The Unpredictability of Gameplay**. Bloomsbury Publishing Inc, 2019.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Jorge Zahar Ed, 2001.

JØRGENSEN, Kristine. **Game Characters as Narrative Devices**. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2. In. Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2010

JØRGENSEN, Kristine. **GWI: The Gameworld Interface**. The Philosophy of Computer Games Conference, Bergen, 2013

JUUL, Jasper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. MIT Press, 2011.

KOLSON, Kenneth. **The Politics of SimCity**. PS: Political Science and Politics Vol. 29, No. 1 (Mar., 1996), American Political Science Association, Washington, 1996.

LANKOVSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. **Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters**. Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007.

LANKVOSKY, Petri; BJÖRN, Staffan. **Game research methods: An overview**. Lulu.com, 2015.

LANKOVSKI, Petri. **Character Driven Game Design: A design approach and its foundations in character engagement**. Aalto University, 2010.

LOYALL, A. Bryan. **Believable Agents: Building Interactive Personalities**. Tese de Doutorado na School of Computer Science, Computer Science Department, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA. 1997.

MASUCH, M; RÖBER, N. **Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow**. Digital Games Research Conference. DIGRA, Faculty of Arts, University of Utrecht, 2005.

MÄYRÄ, Frans. **An Introduction to Game Studies: Games in Culture**. SAGE Publishing Ltd, 2008.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. Harper Collins, 1997.

MOORE, Cameron J. **Making Moral Choices in Video Games**. Center for Christian Ethics at Baylor University, 2011.

NUTT, Diane; RAILTON, Diane. **The Sims: Real Life as Genre.** Information, Communication & Society 6:4, 2003.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica.** Perspectiva, São Paulo, 2005.

PINCHBECK, Dan. **An Analysis of Persistent Non-Player Characters in the First-Person Gaming genre 1998-2007: a case for the fusion of mechanics and diegetics.** Eludamos. Journal for Computer Game Culture. 2009.

QUANDT, Thorsen; KRÖGER, Sonja. **Introduction: Multiplayer Gaming as Social Media Entertainment.** IN: QUANDT, Thorsen; KRÖGER, Sonja (ED). **Multiplayer The Social Aspects of Digital Gaming.** Routledge, 2014.

RIEDL, MARK O.; STERN, Andrew; DINI, DON M. **Mixing Story and Simulation in Interactive Narrative.** Trabalho apresentado na conferência: Proceedings of the Second Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference, Marina del Rey, California, 2006.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals.** MIT Press, 2004.

SHIRKY, Clay. **Cultura da Participação.** Editora Zahar, 2015.

SIROTA, Joshua; BULITKO, Vadim; BROWN, Matthew R. G.; HERNANDEZ, Sergio Poo. **Towards Procedurally Generated Languages for Non-playable Characters in Video Games.** 2019 IEEE Conference on Games (CoG), 2019.

STARR, Paul. **Seductions Of Sim Policy as a Simulation Game.** The American Prospect no. 17, 1994.

STAZNICKAS, Gracie Lu. **Not Just a Slice: Animal Crossing and a Life Ongoing.** Revista Loading..., Vol. 13 No. 22, Animal Crossing Special Issue, 2020.

SUKHOV, Anton. **Ethical Issues of Simulation Video Games**. Proceedings of the 13h European Conference on Games Based Learning. The University of Southern Denmark. 3-4 October, 2019

TANNER, Andrea. **The Spanish Lady Comes to London: the Influenza Pandemic 1918–1919**, The London Journal, 27:2, 2002.

WARPEFELT, Henrik. **MIND THE GAP: Exploring the social capability of non-player characters**. Stockholm University, 2013.

WARPEFELT, Henrik. **Cues and insinuations**: Indicating affordances of non player character using visual indicators. Proceedings of DiGRA 2015: Diversity of play: Games – Cultures – Identities, 2015.

WARPEFELT, Henrik; VERHAGEN, Henrik. **TOWARDS AN UPDATED TYPOLOGY OF NON-PLAYER CHARACTER ROLES**. Conference: Game and Entertainment Technologies, 2015.

WARPEFELT, Henrik. **The Non-Player Character** – Exploring the believability of NPC presentation and behavior. Stockholm University, Department of Computer and Systems Sciences,. 2016.

WILLIS, Martin. **The Invisible Giant,' Dracula, and disease**. Studies in the Novel, vol. 39, no. 3, 200. Gale Academic OneFile, <https://link-gale.ez94.periodicos.capes.gov.br/apps/doc/A169876969/AONE?u=capes&sid=AONE&xid=58a0c2a0>.

WOODS, Stewart. **Loading the Dice: The Challenge of Serious Videogames**. Em: Game Studies: <http://gamestudies.org/0401/woods/> (2004) Acesso no dia 30/05/2020.

YANNAKAKIS, Georgios. N. **Game AI Revisited**. CF '12: Proceedings of the 9th conference on Computing Frontiers, 2012.

Jogos Citados

Age of Empires (Microsoft, 1997-2020)
Animal Crossing (Nintendo, 2001-2020)
Animal Crossing: New Leaf (Nintendo, 2012)
Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2020)
Bioshock (Irrational Games, 2007)
Bloodborne (From Software, Sony, 2015)
Call of Duty (Activision, 2003-2021)
Call of Duty: Modern Warfare (Infinity War, Activision, 2007)
Civilization (MicroProse e Firaxis, 1991 - 2016)
Counter-Strike (Valve, 2004)
Dark Souls (From Software, 2011-2016)
Dance Central (Harmonix, 2010)
Deadly Premonition (Access Games, Ignition Entertainment, 2010)
Deathloop (Arkane Studios, 2021)
Deus Ex (Ion Storm, 2000),
Diablo (Blizzard, 1996-2021)
Dragon Age: Origins (BioWare, Electronic Arts, 2009)
Dragon Age II (BioWare, 2011)
Dragon Age: Inquisition (BioWare, 2015)
Euro Truck Simulator (SCS Software, 2008)
Fallout 3 (Bethesda Softworks, 2008)
Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment, 2010)
Fallout 4 (Bethesda Softworks, 2015)
Fire Emblem: Three Houses (Nintendo, 2020)
Grand Theft Auto (Rockstar Games, 1997-2013)
Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2K, 2013)
Harvest Moon (Amccus, Natsume, 1996)
Heave Ho (Le Cartel Studio, Devolver Digital, 2019)
Hitman (IO Interactive, 2016)
Hitman 3 (IO Interactive, 2021)
LA Noire (Team Bondi, 2011)
Lake (Gamious, Whitethorn Digital, 2021)
Life is Strange (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015)

Life is Strange 2 (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2018-2019)
Mario Kart 8 (Nintendo, 2017)
Mass Effect 2 (Bioware, 2010)
Microsoft Flight Simulator (Dovetail Games, Microsoft, 2020)
Middle Earth (Monolith Software, 2014-2018)
Middle Earth: Shadow of War (Monolith Software, 2018)
Myst (Cyan Worlds, 1993)
New Super Mario Bros. Wii (Nintendo, 2009)
Overwatch (Blizzard Activision, 2016)
Persona 5 (Atlus, 2016)
Pokémon Go (Niantic, Nintendo, 2016)
Populous (Bullfrog, Electronic Arts, 1989)
Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018)
Remember Me (Dontnod Entertainment, Capcom, 2013)
SimCity (Maxis, 1989)
Shenmue (Sega, 1999)
Super Mario Bros. (Nintendo, 1985)
Super Mario Odyssey (Nintendo, 2017)
System Shock 2 (Irrational Games, Looking Glass Studios, 1999)
The Awesome Adventures of Captain Spirit (Dontnod Entertainment, Square Enix, 2018)
Tell Me Why (Dontnod Entertainment, Xbox Game Studios, 2020)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Softworks, 2011)
The Last of Us (Naughty Dog, 2013)
The Last of Us: Part 2 (Naughty Dog, 2020)
The Legend of Zelda (Nintendo, 1987-2017)
The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo, 2017)
The Sims (Maxis, Electronic Arts, 2000)
The Sims 4: Get to Work (Maxis, Electronic Arts, 2015)
The Walking Dead (Telltale Games, 2012)
Thirty Flights of Loving (Blendo Games, 2017)
Twin Mirror (Dontnod Entertainment, 2020)
Vampyr (Dontnod Entertainment, Focus Home Interactive, 2018)
World of Warcraft (Blizzard, 2004)

Apêndice 1 - Diário das *playthroughs*

O conteúdo a seguir foi produzido durante as duas *playthroughs* para a análise, descrevendo a história, as escolhas realizadas, a interação com os personagens e alguns *insights* obtidos durante a experiência. Nos momentos em que as *playthroughs* se diferenciam, o texto é apresentado em duas cores, com a azul representando as escolhas boas e suas consequências, e a vermelha as ações opostas. Quando as ações se espelham em certos momentos, o texto também abre duas colunas para a comparação.

Capítulo 1 - Quarantine

Dia 1 (diegético)

O jogo inicia com Jonathan despertando na vala comum, e matando a irmã sem saber que era ela. É atacado por caçadores, e precisa inicialmente fugir para depois lutar. Ele ganha um machete, a primeira arma do jogo.

O sol começa a nascer, fazendo dano. Jonathan encontra abrigo, a casa de dois personagens que morreram isolados (a mulher se transformou em vampiro, o homem prendeu ela e se matou). Ele encontra itens e cartas que começam a descrever o estado do mundo, e também já introduzindo a mecânica de dormir durante o dia, que faz parte do comportamento social do personagem.

Conforme encontra alguns itens, Jonathan tem flashbacks (modelos 3d estáticos) do seu passado recente e distante, focados na sua morte, transformação em vampiro, experiência na guerra e ataque a sua irmã.

Termina o dia encontrando uma arma no corpo do homem da casa, e dando um tiro no próprio coração, com a intenção de cometer suicídio. O tiro é uma ação por parte do jogador, já ensinando o botão.

Dia 2

Jonathan acorda coberto de sangue, mas ainda “vivo”. Uma voz desconhecida fala com ele, e logo depois o jogo abre o menu de “*upgrades*”,

introduzindo esse sistema e deixando claro que é depois de dormir que é possível acessá-lo. O jogo permite ao jogador comprar os seus primeiros poderes.

Os caçadores voltam, e Jonathan foge do abrigo com a estaca e descobre o poder de teleporte, lutando contra novos inimigos e tendo como meta encontrar seu criador (voz desconhecida). Ele se situa na cidade (southwark, nas docas), e também expõe o desejo de voltar ao West End.

Cruzando a ponte, encontra um corpo que teve o sangue sugado, e assume que é outra vítima do seu criador. Descobre a mecânica dos sentidos vampirescos, em que o jogo fica preto, branco e vermelho, permitindo seguir o rastro do sangue da vítima.

Encontra o bar aberto, e os primeiros NPCs. Tom Watts (dono do bar) e Sabrina Cavendish (garçonete) fazem parte do mesmo círculo social. Dyson Delaney (o cliente bêbado) é isolado, e já está sintomático. Tom informa que o único outro cliente que passou é um “cavalheiro” que alugou o quarto de cima por uma semana.

Introduz o sistema de conversação, com diversas opções de perguntas, as comuns em cinza e as que avançam a trama principal em amarelo.

Jonathan também descobre sobre os assassinatos no bairro, e a especulação de que o Sewer Dog, uma criatura mística que vive nos esgotos está saindo nas ruas e matando a população. Os personagens também demonstram preocupações com a pandemia. Estes dois elementos também são utilizados para justificar o estado do mundo (poucas pessoas na rua, partes da cidade isoladas).

No quarto, ele ouve um homem velho e uma mulher conversando sobre vampiros, indicando que a mulher é uma vampira. A mulher foge quando Jonathan abre a porta, e o homem imobiliza Jonathan com um crucifixo. Eles abrem um diálogo com o Y do logo destacado na interface, indicando um tipo diferente de conversa. (Interessante que nesse tipo as opções são respostas/ações, enquanto no padrão tendem a ser perguntas. Escolhas! A posição da pergunta é um alinhamento moral - empático, em cima do muro, agressivo.)

O homem se apresenta como Dr. Edgar Swansea, da irmandade de St. Paul e fala que está caçando o mesmo assassino que Jonathan.

Jonathan volta ao bar e descobre pela garçonete que outro patrono passou pelo bar naquela noite, William Bishop, amigo de Tom, dono do bar. Introduz o

sistema de dicas, que se aplicam a um personagem (tom) aumentando os pontos de experiência dele.

Ao conversar com Tom depois da dica, introduz o diálogo azul, que força o personagem a revelar algo com os poderes de vampiro (com um leve desfoque nas bordas da tela). Tom fala para Jonathan conferir o barco onde William dorme.

(Entre cenas, Jonathan faz pequenos monólogos sobre seus objetivos e o estado da cidade)

No barco Jonathan encontra um corpo, e pode fazer uma pequena autópsia, examinando cada parte da cena, com a mesma interface dos diálogos.

Ele segue a trilha do sangue, encontrando alguns inimigos e introduzindo novas mecânicas, como ataques stealth e a resistência de certos inimigos para certos ataques. Ele encontra William conversando com um padre, Sean, e luta contra William na primeira *Boss Battle* do jogo.

Enquanto Jonathan tenta conversar com Sean, é atacado por um William reanimado, que é morto de vez pela vampira misteriosa, que fala que William é um Skal, uma raça inferior de vampiros. Jonathan pega uma amostra do sangue de William.

O Dr. Swansea chega de barco para levar Sean ao hospital, e afirma que reconhece Jonathan, apontando a ironia do maior especialista de sangue da Inglaterra ter se tornado um vampiro. Ele convida Jonathan a trabalhar no hospital no turno da noite, ajudando a entender a pandemia e os eventos sobrenaturais, além de ser um disfarce adequado para a sua condição. Ele também traz roupas novas para Jonathan, substituindo o modelo do personagem.

Quando chegam ao hospital, são recebidos pela enfermeira Dorothy Crane. Interessante que 3 dos "pilares de comunidade" (Sean, Swansea e Crane) são introduzidos bem cedo na história.

Os NPCs trancam o caminho mais curto para o hospital, forçando Jonathan a seguir por um beco e encontrar Clay Cox lutando de face com um personagem desconhecido, o matando e o jogando no rio. O ambiente fica todo vermelho, e o criador de Jonathan (como uma voz vindo do nada) encoraja Jonathan a sugar o sangue de Clay, que está bastante ferido. Introduz os sistemas de mesmerizar e "abraçar" os NPCs, e os possíveis ganhos de experiência dependendo de quanto se sabe daquele NPC.

Ao soltar Clay, o criador manda outra mensagem para Jonathan, o provocando sobre sua piedade.

Eu mato Clay, e sugo o seu sangue. Eu ouço seus últimos pensamentos antes de morrer (jurando vingança), e ganho alguns itens.

Conheço alguns personagens do hospital: Dr. Tippets, saudável, introduz dicas; Milton, saudável, motorista de ambulância, vende armas, introduz investigações (midnight in the garden of good and evil); Enfermeira Branagan, saudável, dicas sobre tippets, uma enfermeira mais capaz que a maioria dos médicos. Existe algo a mais entre os dois? Ele fala que Tippets anda exausto; Pippa, enfermeira, parece não confiar em mim.

Fazendo a investigação de Milton, descubro um relacionamento interracial de Milton e Pippa, recebendo dicas que abrem conversas com os dois.

Conheço outros personagens: Thelma, paciente, acredita ser vampira. investigação sobre ser observada; Thomas, paciente, queimaduras no corpo da guerra. conversar com ele e Thelma revela que ele a deixa morder, incentivando a loucura dela por ela ser a única pessoa que não se assusta com as queimaduras. Quando Jonathan tenta empatizar com ele pelo serviço, ele fala que Jonathan era um oficial, logo eles lutaram duas guerras diferentes. Privilégio! ; Ackroyd, médico, é contra a experimentação na medicina ; Strickland, médico, fã de Jonathan, quer experimentar com Fiddick para encontrar uma cura. Acusa Ackroyd de ser ciumento e orgulhoso. Dilemas! Investigação para buscar ingredientes farmacêuticos.

Personagens do hospital, ou de um mesmo grupo social, se engajam em diálogos ocasionalmente.

Fiddick, paciente/carpinteiro, machucou o braço no serviço, e precisa dele para voltar a trabalhar e suportar as crianças. sua mulher morreu o visitando durante a guerra, num bombardeio alemão; Mortimer Goswick, paciente doente com fadiga, muita dor de garganta, nem consegue falar ; Beatrice Goswick, mãe de Mortimer, viúva rica e professora. acha que o hospital não sabe atender paciente de um “alto nível social” revela que enfermeira Hawkins cobrou para colocar o filho em um quarto separado; Rakesh, ex-médico e atual coveiro. atua como penhor, vendendo pequenos itens. Compro fórmulas dele.

Sigo a investigação de Thelma (Wrong Target), descubro que caçadores de vampiros ouviram falar sobre ela, mato eles. Abro uma conversa com ela que ela revela que viu um vampiro de verdade uma vez, e que isto a afetou.

A investigação leva ao QG da Priwen Guard, onde mato os caçadores mais poderosos e ganho bastante itens e ingredientes. No caminho é possível encontrar um skal poderoso, e atrair ele até um grupo de caçadores, forçando os lados a se enfrentarem para facilitar o combate. Ah de combate e mecânicas sistêmicas!

Sigo a investigação de Strickland, e encontro a farmácia atacada por um skal poderoso. Mini boss! Descubro que Strickland está usando ópio para tentar descobrir a cura da gripe espanhola, e prometo ajudá-lo a tentar desenvolver uma cura mais segura.

Entro no meu esconderijo, descubro a mesa de trabalho, onde posso analisar o sangue de William Bishop (diferente do meu, e me permite agora criar poções de cura) e também as fórmulas compradas de Rakesh (agora posso criar remédios de resfriado).

Vou dormir e subo de níveis.

Mato Harvey Fiddick e Thomas Elwood antes de dormir.

Capítulo 2 - White Coat (live amongst the mortals)

Dia 3

A enfermeira Crane bate na minha porta, informando de uma crise e que o hospital está sem antisépticos. Eu me proponho a criar novos combinando químicos, e ganho uma chave do necrotério (que estava trancado) para encontrar os ingredientes.

No caminho, posso conversar com a enfermeira Crane de novo, aprendendo o quanto ela se dedica e mal dorme.

Depois de dormir, os personagens são que matei são riscados no menu de simulação social, e a saúde de todos os distritos piora um pouco.

Thelma se culpa pela morte de Thomas, e acredita que foi ela que sugou o sangue dele. Ela tenta me hipnotizar (engraçado) para saber mais sobre a minha relação com Lady Ashbury, o que quebra o curso da narrativa, pois ainda não a

conheci direito, mas já posso afirmar que a amo. Thelma também se liga que Jonathan é um vampiro.

Strickland (Dor de Cabeça) e Ackroyd (Fadiga) ficam doentes depois da morte de Harvey. Strickland se culpa por não ter feito a cirurgia antes e por ele e Ackroyd terem perdido tanto tempo discutindo, já que Harvey foi morto no hospital. (Interessante como o “dilema” desse círculo social ainda é presente depois da morte de um membro). Ackroyd fica desconfiado de mim e de Swansea, e utiliza a morte de Harvey para gostar de mim ainda menos.

O necrotério é uma área separada do mundo principal (um dungeon), tomado por skals. Preciso encontrar 3 ingredientes, o último protegido por um boss. A música é bem diferente, com um clima de horror mais acentuado. Também encontro um corpo cuja autópsia foi assinada pelo Dr. Tippets, que porém não condiz com os ferimentos do corpo. Fazendo uma própria autópsia (semelhante a do dia 1) descubro que o paciente morreu acidentalmente por uma overdose de anestesia, e que Tippets escondeu o fato.

No final do necrotério, preciso usar os ingredientes para criar um remédio de fadiga, e utilizá-los para curar Mortimer.

Dr. Swansea me informa que Lady Ashbury (a vampira) está sendo chantageada, e pede para que eu a ajude.

Lady Ashbury está sendo chantageada por alguém do hospital, pedindo dinheiro. Alguém percebeu que as visitas de Ashbury coincidem com as mortes de pacientes perdendo grandes quantidades de sangue (o que ela justifica como um tratamento de transfusão criado pelo Dr. Swansea). Ela promete que responderá as questões de Jonathan sobre vampirismo depois dele a ajudar.

Jonathan interroga Harriet Jones (antes inacessível, e fora do sistema de simulação social), uma paciente velha e fofoqueira, que acusa todas as enfermeiras, e afirma uma recebe visitas suspeitas de um homem.

No meio tempo, questiono Tippets e Branagan sobre o corpo, ele assume a culpa e ela afirma que ajudou a acobertar pois acredita que o hospital precisa de Tippets, mesmo ele tendo errado. Afirmo que não irei revelar, e ela agradece, porém perco uma dica de Tippets com a ação.

Hawkins e Branagan não sabem de nada sobre o visitante misterioso, porém encontro Crane no canal conversando com um “mafioso”, que entra no esgoto. (Mecânica de bisbilhotar com poderes de vampiro).

Fora do esgoto também conheço Newton Blight, que está procurando pelo seu amigo e colega de serviço Oswald, que fugiu pelo esgoto. Newton tem medo de ratos, e está procurando tratamento,

Também converso novamente com Clay Cox, que está com fadiga, e não demonstra remorso pelo assassinato ou pela vida de crime (jogo me desafiando a mata-lo).

Entro no esgoto (outra dungeon). O mafioso foi atacado por algum monstro. No esgoto também liberto Oswald (dor de cabeça), que estava preso atrás de uma grade, atacado por skals. Introduz a mecânica de cidadãos em perigo. O jogo afirma que Oswald vai retornar ao distrito no próximo dia. Encontro o corpo do mafioso e batalho com o Sewer Beast, um boss lobisomem. Examinando os restos do corpo, descubro que a enfermeira Crane opera uma clínica clandestina em Whitechapel, em uma folheto direcionando a casa Dimitrescu.

Albert (fadiga) e outro homem brigando no caminho, o homem dá um tiro em Albert. Eu já tinha encontrado um documento sobre Albert, sobre ele ter sido aceito na gangue.

O homem era Benjamim (enxaqueca), pai de Albert, o acusando de roubar seus remédios. Benjamim está bêbado e traumatizado da guerra, afirmando que precisa das pílulas desde as batalhas. Afirma que está procurando Crane atrás de mais remédios, e a clínica atende imigrantes.

Encontro Loretta, que vende uma cura milagrosa (e claramente falsa) para a pandemia. Ela me avisa que Camellia, a florista muda, é interessante, e que Cadogan bates abusa dos imigrantes. Loretta vende a poção falsa além de ingredientes químicos.

Bato na casa de Dimitrescu (bronquite), que mente e fala que não conhece Dorothy. Observo ele pela grade, e ele encontra Crane nos fundos e eles especulam quem eu poderia ser, já que eu estava vestido bem demais para ser um paciente (privilégio!), se eu seria um associado de Nithercott (o poeta) ou Darby (o jornalista). Interessante como a história principal fica me tocando rumo aos NPCs.

Explorando, vou sem querer para o caminho rumo ao West End, que está trancado devido a quarentena. Whitechapel tem muito mais doentes, e em níveis mais severos, do que o hospital. A mecânica de simulação social sendo utilizada para retratar o ambiente social!

Encontro Barrett, lojista, que reclama que Joe Pederson extorque dinheiro dele , e que foi atacado recentemente por loucos (skals) investigando casas abandonadas atrás de itens. Ele afirma que Crane é uma imigrante usando um nome falso, e que brigou com ela pois ela dá remédios de graça, que ele queria vender.

Falo com Joe Petersen, ex-boxeador, e agora músculo dos Wet Boots Boys. Ele afirma que Barrett não é confiável, e que antes eles eram melhores amigos. Afirma que admira a enfermeira Crane.

O loop do jogo até agora é bastante perguntar para os NPCs sobre algo da história principal, e depois ir navegando em um círculo social a cada informação (dica) nova

Retornando para Barrett, ele fala que Joe largou o boxe depois da morte da esposa.

Encontro Harry (fatiga), filho de Joe, que está preso em casa e precisa ser hipnotizado para me deixar entrar. No apartamento, encontro uma carta sobre como Joe tentou um trabalho nas docas, mas foi negado (dica). Harry tem medo do pai e de sair de casa, e odeia viver em Whitechapel.

Joe fala que ama o filho, e que tudo o que faz é para protegê-lo.

Falo com Clayton Darby (fatiga), jornalista. Ele fala que os jornais falam pouco sobre a epidemia para não desmoralizar o povo em relação a guerra, e que também está investigando a clínica, e conecta Darius ao poeta. Ele seguiu Darius, e o viu rasgar uma carta antes de a colocar na lixeira. Ele desconfia que não é somente a pandemia que está deixando as pessoas loucas.

Encontro o padre Whitaker, que afirma que a pandemia é um sinal do apocalipse devido a corrupção moral. Ele afirma que a única solução é queimar a cidade. Ele odeia enfermeiras, pois somente freiras deveriam atender pacientes homens, e especialmente Crane, pois ela era parte da resistência comunista em seu país. Machista. Ele afirma que mandou seu assistente, Samuel, ao cemitério.

Encontro Cristina (fatiga), uma prostituta e imigrante romena. Ela afirma que Dorothy Crane também veio da Romênia. Jonathan exprime preocupação com a profissão de Cristina em uma pandemia, mas ela afirma que precisa do dinheiro. Ela acha que Darby vai desistir de sua história, pois não é capaz de realmente entender a situação dos cidadãos de whitechapel.

Encontro Richard (resfriado), o poeta. Encontra a beleza em Whitechapel e na pandemia, e tem em Camellia sua musa. Gosta do silêncio que a epidemia trouxe a Londres. Conhece Petrescu por ele ser um editor, mas que ele só se interessa por política e comunismo. Encontro Camellia, muda. Ela ajuda a clínica colocando folhetos escondidos em flores por Whitechapel (dica).

Encontro a carta que Darius rasgou, que informava seus filhos que ele não pretende voltar à Romênia.

Decido fazer side quests antes de seguir a história.

Encontro os itens perdidos por Barrett em um galpão com skals e uns lobisomens, e junto dos itens uma carta da mulher falecida de Joe fazendo referência de um caso com Barrett (dica). Posso escolher para quem dar a carta. No galpão encontro uma arma nova. Recompensa por engajar na história dos personagens!

Resgato Cadogan Bates de um prédio abandonado (ele retorna amanhã)

Vou para o cemitério procurar o discípulo do padre, e no caminho encontro muitos monstros e caçadores. Em um deles, um cachecol que abre uma sidequest. Também encontro Mason no caminho, mas ele não me deixa entrar em sua casa (mesmerize level)

Resgato Hshou Shian (volta amanhã) no cemitério, no meio de um massacre, mas nenhum corpo de Samuel. Sigo a trilha de sangue. Samuel foi transformado em um skal, e descubro em uma carta que o padre já matou algumas pessoas em sua missão de limpar a cidade.

Volto do cemitério por outro caminho, e encontro outra entrada para os esgotos que deixo para depois.

Falo pro padre que Samuel morreu, e ele confirma que mata pessoas. Ele mandou Samuel ao cemitério depois de uma visão de uma rainha coberta de sangue, que gerou a pandemia (a final boss!).

Eu dou o scarf para Cristina, e perco umas dicas que revelam o relacionamento dela com Darby :(

Sigo a quest principal, e com as informações Petrescu me deixa entrar. Converso com ele sobre o seu passado, e simpatizo com ele sobre o fato do pai de Jonathan tb ser ausente. Curo a bronquite dele!

Na clínica encontro Dorothy realizando uma operação em um paciente, diagnosticado com influenza. Na cutscene posso ajudar na operação, mas as

opções não mudam nada (só criam tensão) e o paciente morre. Eu vejo que a doença dele não era influenza, e pego uma amostra do sangue.

Eu pergunto a Dorothy sobre a chantagem, e ela fala que precisa de dinheiro para a clínica e não se arrepende. Tenho 3 opções (Poupar, Hipnotizar ou matar ela). (Uma “normal”, e duas outras com ações de vampiro).

Eu poupo ela, e combino que vou comprar materiais dela pagando bem para financiar a clínica. Ela vai se tornar uma merchant.

Mato Dorothy.

Depois do dialogo, o ambiente é tomado pela nevoa vermelha, e aparece a mensagem “the district will soon suffer the consequences of your actions”. Ganho um mesmerize level (2)

Voltando, eu sou emboscado por um grupo de caçadores (com nome), dois miniboss.

Falo com Lady Ashbury, e descubro que ela realmente ataca pacientes do hospital, mas somente os que estão prestes a morrer, um acordo dela com swansea. Ela explica sobre vampiros, Ekons e Skals, e é misteriosa sobre o seu passado. Ela fala que algo sombrio pode estar por trás da epidemia.

Analiso o sangue do paciente de Dorothy, e descubro que ele tem gripe espanhola e a doença skal. Jonathan especula se pandemia também está espalhando a doença skal.

Antes de dormir e subir de nível, curo todos os personagens que posso, menos os que resgatei hoje ou que ainda não possuo a receita.

Ao dormir, o menu revela os eventos graças as minhas ações (uma batida policial em whitechapel), e que o preço dos merchants mudou. Os personagens que eu dei o remédio melhoraram.

Mato Darius, Harry e Benjamim em Whitechapel e Milton, Tippets, Mortimer e Thelma no hospital. Depois de dormir, Whitechapel entra em colapso e todos morrem, menos Joe Pederson, que desaparece.

Capítulo 3 - Family History

Dia 4

No hospital, Pippa some, Gwyneth é promovida a médica depois da ausência de Tippetts e a mãe de Mortimer protesta contra o hospital na frente do mesmo (ganho dicas sobre Mortimer depois da mãe dele)

Decido falar com os personagens que liberei ontem e que hoje estão disponíveis antes de seguir a história.

Falo com Newton, que serviu na guerra e se traumatizou com ratos depois de ficar preso com dois cadáveres. Ele quer que Oswald seja internado no Hospital. Simpatizo com Newton sobre nós dois termos lutado na guerra, e na França.

Falo com Oswald, que ficou claustrofóbico depois de ficar preso junto de Newton no mesmo ataque. Oswald tem medo de hospitais e desconfia de médicos. Descubro que Oswald e Newton são um casal. (Interessante que a única opção disponível do diálogo é Jonathan aprovando o relacionamento e o parabenizando pela coragem. Não existe a opção de ser preconceituoso!)

Falo com Newton, que demonstra receio sobre como o relacionamento pode ser recebido. Opções são “prometer segredo”, “proveite o seu amor” e “aconselhar cuidado”. Escolho a segunda.

Encontro com Cadogan, senhorio que aluga apartamentos de Whitechapel para os imigrantes, e se aproveita deles. Ele pede minha ajuda para oferecer “ajuda médica” para cobrar mais, e mando ele longe. ele sabe da clínica, e aprecia que mais imigrantes estão vindo para Whitechapel por ela.

Falo com Hsiao Shun, imigrante chinesa, que se culpa pela morte do marido (gripe espanhola) por não ter se dado conta da gravidade da doença até tarde demais. Ela não quer sair do cemitério, e precisa ser convencida (side quest). Simpatizo com ela com a culpa da morte da minha irmã. Ela aceita voltar a Whitechapel.

Volto para Dorothy Crane, que segue na manutenção da clínica, e compro fórmulas novas dela.

Os diálogos com os NPCs sempre são divididos entre “Sua vida em Londres” (canto superior esquerdo) - perguntas sobre a profissão da pessoa - “Perguntas

peçoais” (canto superior direito) - perguntas sobre a vida pessoal, na maioria das vezes precisando de uma dica para ficarem disponíveis - Perguntas sobre a história principal (canto inferior esquerdo) - Jonathan pergunta sobre o acontecimento no bairro que mais se encaixa com a história principal. É amarelado quando é necessário para avançar a história - Perguntas sobre a side quest pessoal/comprar itens (canto inferior direito) - Perguntas ou conversas que avançam ou terminam uma investigação, sempre em verde.)

Na Whitechapel devastada, luto contra Pippa, que se tornou uma membro da Guarda de Priwen.

No cemitério, encontro as lápides de vários personagens já mortos, com o ano de nascimento e de morte. Os olhos de Jonathan agora estão pretos com a íris laranja, depois da primeira morte eram vermelhos.

Volto para a história principal.

Converso com Swansea, e falo que sangue do paciente que morreu na mesa de operação da clínica clandestina de Whitechapel contém uma variante diferente da gripe espanhola do continente, com novos sintomas e causando agressividade. Swansea propõe a criação de uma vacina com o sangue de vampiro de Jonathan.

Swansea me informa que hoje a noite é o funeral da minha irmã no cemitério. (Será que se eu dormir, continua assim, no “eterno presente”? Suspeito que sim).

No caminho encontro caçadores e skals. O funeral é atendido por um padre, minha mãe e um mordomo. O funeral está sendo em Whitechapel por motivos sanitários da pandemia. Lady Ashbury vem confortar Jonathan, e o aconselha a ir na igreja e confessar.

No meio do caminho encontro um vampiro gigante (nem skal nem ekon), músculo de Ascalon, o clube de vampiros, que me ameaça caso eu vá contra a vontade deles.

Na igreja falo com o padre que estava no funeral, e ao conversar com ele diversas opções aparecem, como assumir a culpa, pedir perdão, prometer achar os culpados.

Quando falo com o vigário para me confessar, o distrito ao redor dele está todo destruído, mas ele finge que nada aconteceu. A história principal neste ponto parece longe do sistema de simulação social.

O jogo me manda voltar ao hospital. No caminho, novos inimigos. (o jogo parece gerar bem mais inimigos nos caminhos entre áreas dos objetivos principais.)

Quando chego no hospital, meu criador fala comigo novamente (tudo fica vermelho), e desta vez uma figura se apresenta, vermelha com chifres. Ele não fala nada claramente.

No hospital vejo Swansea conversando com McCollum, líder da guarda de priwen. Aparentemente, Sean Hampton estava infectado e atacou e matou Harriet Jones. Preciso ir às docas.

Swansea elogia meu comportamento, não tendo atacado ninguém no hospital.

Swansea afirma que entende e protege minhas indiscrições (mortes), mas que preciso contribuir.

Vou até as docas, enfrentando mais caçadores. Encontro Archer Woodbead preso por Skals, e o liberto. Ele estava procurando seu filho, que entrou para a guarda de Priwen. Também encontro uma carta e um corpo, abrindo uma sidequest para uma personagem ainda desconhecida.

Nas docas encontro Seymour Fishburn (Resfriado), nervoso e desconfiado. Ele cuida da mãe, e odeia todos no bairro, especialmente os mendigos. Ele menciona ter perdido um colar da mãe.

Falo com a mãe dele, Stella, trancada em casa, e preciso a hipnotizar para me deixar entrar. Ela é viúva, e fala que Seymour trabalha nas docas, assim como o pai. Ele demonstra preocupação com a violência e a apatia, e culpa as gangues.

Falo com Rufus (anemia), mendigo adolescente que circula a casa dos Fishburn. Ele fala que não possui mais família e alude a problemas de saúde mental. A maioria das pessoas ignora ele, mas Stella o ajuda

Encontro o colar escondido em um túnel, cercado por corpos assassinados e sangue. Confronto Seymour, que assume ser um serial killer. Ele fala que já confessou para sua mãe, e ela depois afirma que não sabe o que faz, mas sabe que se entregasse o filho ele seria executado.

Na frente da taverna encontro Sabrina e um cidadão desconhecido em volta de um corpo. O homem fala que é um caçador de vampiros, e que o corpo foi assassinado por um.

Sabrina fica surpresa em me ver de volta, e tão bem vestido. Ela fala que não se sente segura nas docas. Ela fala que possui ancestralidade indiana.

Ichabod, o caçador, afirma que o corpo é de Jack Gillinham e que ele foi morto por um vampiro. Ele afirma que prefere trabalhar sozinho, e por isso não se junta a guarda de Priwen. Quando pergunto se ele já lutou contra um vampiro, ele diz que sim, mas parece estar mentindo. Ele pede a minha ajuda para pendurar cartazes pelas docas alertando a população sobre vampiros.

Falo com Dyson, o bêbado, que confessa que é traumatizado pela tragédia da explosão de uma bomba, que matou pessoas próximas a ele. Ele fala que era um ativista anarquista, mas que passou a odiar violência. ele pede que eu deixe uma flor no local da explosão.

Tom, o dono do bar, me reconhece, e pede que eu o ajude buscando gim guardado em um depósito. Ele me fala que Sean Hampton está no seu asilo onde protege os cidadãos das docas. Conversando com as pessoas, aprende que Sean foi abandonado em uma igreja irlandesa quando bebe, e que talvez tenha sido abusado por um padre enquanto jovem.

Encontro Edwina Cox, esposa de Clay, que **está (ou estava)** no hospital. Ela lidera os Wet Boot Boys, e também vende itens. Ele pede minha ajuda, mas a única opção é negar a participação em crimes. Ela confessa que junto de Booth matou um comunista que havia matado um membro da gangue como vingança, e não demonstra arrependimento.

Booth é beligerante, e quer mais armas para a gangue. Jonathan afirma que armas não ajudam contra pandemias e infecções (!). Booth parece estar apaixonado por Edwina.

Volto para ela, que admite o caso e provoca Jonathan falando que é a primeira vez que ela se sente sexualmente satisfeita. Ele afirma que desconfia que Booth pode estar a traindo, e que ela o mataria se isso fosse verdade. Ele garante que não é.

Encontro uma carta em um prédio do lado, que me diz que Booth está cansado da vida de crime e procurando um emprego legítimo.

Preciso dar uma grande volta nas docas para encontrar o esconderijo de Sean, devido a várias portas trancadas, passando por vários inimigos. Em uma área isolada no meio do caminho encontro Martin, que tenta vender tralhas. Ele não quer

ser um criminoso, mas sua escolha de carreira não parece levar ao sucesso. Enid, mãe de Jack, se confunde e acha que ele é o seu filho assassinado.

Enid (dor de cabeça) está bastante velha e confusa, e me chama de Dr. Tippetts. Ele se recusa a acreditar que seu filho morreu. Na casa, encontro uma dica sobre Rodney.

Observando por uma abertura no apartamento de cima do de Enid, posso descobrir que Martin se aproveita de sua memória fraca, cobrando mais de uma vez pelo mesmo item. Ele confessa depois, e revela que abandonou seus pais infectados para morrer.

No abrigo de Sean, conheço Giselle Paxton, que de cara me odeia pelas minhas roupas e maneirismos, me classificando como um inimigo da classe trabalhadora (militante sem descanso!). Ela ataca meus privilégios, e revela que entrou para uma lista negra no trabalho por liderar greves. Também foi cortada do sindicato por perder dinheiro bebida, permitindo ser roubada (sidequest).

Também conheço Lottie, irmã de Giselle, que ajuda no abrigo. Fala que sabe fugir do perigo.

Decido fazer algumas side quests antes de avançar a história principal. Vou atrás do dinheiro de Gisele, que está com mesmo da guarda de Priwen, que também cometem crimes para financiar sua causa. Quando devolvo, tenho a opção de mentir e falar que eles já tinham gasto, mas dou tudo para ela. Ela se surpreende, e se desculpa pela maneira como me tratou. Revela que tinha sentimentos por Jack Gillinham, e que vai dar o dinheiro para Enid.

Vou para a parte onde iniciei o jogo para as side quests de Dyson e Edwina. Encontro o local da explosão citado por Dyson (uma fábrica Dawson e Dawson), e coloco flores no túmulo (as flores estavam bem perto).

Na vala comum em que o jogo começou, encontro os ladrões de túmulos citados por Edwina mortos, e uma carta indicando que Booth os mandou lá (e que booth acredita no sobrenatural). No meio do caminho, também pego o gim que Tom pediu, e encontro um pedaço de jornal que fala que ele foi preso por tentativa de homicídio quando jovem.

Confronto de Dyson, que revela que foi ele que colocou a bomba (queria explodir uma fábrica de munições, um símbolo de opressão). Um casal estacionou de lado por acidente, e acabou morrendo. (escolho a resposta certa para ganhar uma última dica, mas o jogo não libera. Bug!)

Tom revela que era um Wet Boot Boy, mas se recusou a matar seu alvo. Foi preso, saiu, e renunciou a vida de crime. Hoje sua taverna é tida como uma área neutra.

Informo Edwina que os ladrões de covas morreram, e ela diz que vai parar de mandar homens para lá.

Nas docas, mato Giselle, Rufus, Stella e Dyson. (As consequências a seguir aconteceram em outro dia, mas para manter a consistência entre as duas playthroughs e a facilidade de leitura, esta passagem será ignorada). Seymour se mudou para a casa de sua mãe, e se diz “curado” da raiva e da loucura. Ele sabe que eu também sou um assassino e que eu matei sua mãe e Rufus.

Lottie se transforma em uma skal poderosa. Curioso que ela é para ela estar no local da quest de Giselle, mas só aparece depois de eu pegar o item da quest.

Encontro Sean, que já se transformou num skal. Ele fala que skals não possuem as imperfeições dos ekons, e que só precisa comer carne. Ele nega que tenha matado harriet ou qualquer outro, e me dá uma chave dos esgotos onde eu “encontrarei a verdade”

Sigo pelos esgotos, e passo por um puzzle simples que preciso mudar o nível da água de uma sala para prosseguir. Começo a encontrar ossos, sangue, e mensagens mandando eu me afastar. Vejo Fergal, o vampiro gigante, lutando contra skals, falando que ascalon finalmente vai se livrar deles. Mato ele em uma boss battle.

Sigo o caminho e encontro em minas abandonadas um esconderijo de Skals, conscientes e racionais. A líder é Old Bridget, que responde minhas perguntas e fala que Harriet está viva e protegida por eles.

Harriet afirma que também é uma vampira e fugiu com Sean, e que não matou ninguém, mas que o homem foi morto por sombras, interessadas em Jonathan, que seguiram sua vontade.

Bridget pede que eu não revele a ninguém sobre o esconderijo skal. Do lado esconderijo skal, encontro Rodney Granger, e com uma dica anterior o convenço a voltar para a superfície.

Eu volto para Sean, que revela que vem protegendo skals e humanos faz tempo. Ele está comendo carne humana crua, de um cadáver, e promete que não irá matar ninguém. Tenho as opções de deixar ele, matar ele, ou dar um pouco do meu sangue para saciar seus anseios (eu perco 500xp)

Escolho a última, e subo um mesmerize level, e recebo a “o distrito vai sofrer as consequências de suas ações”

Mato Sean. Como sei que o distrito está prestes a entrar em colapso, também mato Tom, Sabrina e Martin. Quando eu mato os personagens, aparece uma “justificativa”, escrita em primeira pessoa por Jonathan, explicando a história do personagem e por que eu o matei. Se algum personagem afetado por uma morte se transforma, aparece uma exclamação no mapa onde ele está.

Na saída, encontro um corpo morto, com Ichabod e as Irmãs Paxton investigando. Falam que o corpo foi jogado do teto, que era um dos machistas que colocaram Giselle na lista negra, e que ouviram também o grito de uma mulher. Investigando o corpo encontro um broche pertencente a minha mãe, e uma carteira com o endereço do homem.

No apartamento encontro sinais de luta, e sigo a trilha de sangue até o corpo de uma mulher. A mulher foi mordida por um vampiro, e tem na boca a rosa jogada pela minha mãe no túmulo da minha irmã. Uma mulher me observa de cima, e sigo ela por um atalho até o cemitério.

No cemitério encontro minha irmã, tornada uma vampira, o padre que a enterrou e minha mãe, hipnotizada. Mary revela que perdeu o marido e o filho na guerra e pandemia.

A convenço a não matar nossa mãe, que ela manda de volta para casa.

Na cutscene com Mary, desta vez ela mata minha mãe, e me acusa por diversas mortes.

Mary faz referência a um beijo incestuoso entre ela e Jonathan (ewww!). Luto contra ela numa boss fight, e ela mata o padre Larabee no meio.

Depois da luta ela pede para eu a matar, e ameaça matar todos os próximos a mim caso eu não faça. Mato ela com a cruz de sua cova, e em um misto de cutscene e gameplay, o jogo me força a caminhar com o corpo dela até a cova.

O jogo pula automaticamente alguns dias (mas sem animação de mudança de dia ou piora nos sintomas dos personagens), e mostra uma nova cutscene animada de Jonathan explicando sua situação.

Ato 2

Capítulo 4

Jonathan recebe um convite de Lady Ashbury à sua residência.

Antes de prosseguir a história, decido curar todos os personagens para dormir e avançar de nível. O mundo está povoado por inimigos mais fortes, inclusive ekons inimigos. No meio do caminho, converso com Rodney Granger, archer e conheço Mason Swanborough, o irmão cego de Loretta, que admite que a cura dela é falsa, e que foram os remédios caseiros que o cegaram.

Quando eu acordo, as docas estão em colapso, e todos os sobreviventes do hospital estão doentes.

DIA 5

Todos os distritos que eu já visitei estão “sanitizados” (100%). Eu reparo que mesmo tendo evoluído, ainda estou alguns níveis atrás dos inimigos. O jogo me forçando a engajar com o sistema de simulação social, matando pessoas por mais XP?

Lady Ashbury me recebe e informa que eu recebi um convite do grupo Ascalon, a elite londrina. Ela revela que o grupo “premia” lealdade com a imortalidade dos vampiros. Ela não é convidada a participar por ser mulher. Pinta

um clima entre ela e Jonathan. Ela decide me ajudar a desvendar os mistérios da epidemia. Jonathan faz várias perguntas sobre o seu criador, mas ela diz não saber.

O clube Ascalon fica no West End, que está quarentenado, e para entrar é preciso dar uma grande volta. No caminho, vejo guardas lutando contro um ekon, e o executando.

Ao entrar no West End, liberto Kimura, que estava em perigo e preso por um ekon.

Conheço Charlotte, filha adotiva de Lady Ashbury, que sabe tudo sobre vampiros e até brinca sobre isso. Ela é uma ativista do voto feminino. Ele afirma que uma amiga a quem contou que vampiros existem sumiu, e que está preocupada.

Conheço Carina Billow, que é obcecada em comer ratos. Segundo ela, uma voz a comanda, e ela não se lembra da sua vida anterior. Encontro um papel cheio de rabiscos do lado dela, e ao perguntar descubro que ela está sendo controlada por um vampiro poderoso, que me ameaça, sem revelar sua identidade. Eu observo ela de longe, e ela come ratos sozinha. Ela parece lúcida quando não fala sobre vampiros ou seu passado, e pede que eu a mate.

Me nego.

Eu mato Carina, e nos últimos pensamentos ela revela que o vampiro que a tortura é Jacob Blackwood.

Encontro Clarence Crossley (dor de cabeça), um antigo amigo de Jonathan. Ele parece ter se dado mal desde o final da guerra (tem as roupas todas rasgadas), e revela que atualmente sua esposa tem vergonha dele.

Conheço Calhoun Russel, dono de uma loja que vende itens. Ele não acredita que a pandemia seja um grande problema. Ele afirma ser um fã de comida, e exploro o West End até encontrar um restaurante diferente, que venda os olhos dos clientes. Ele fica feliz com a dica, e me paga 200 schillings.

Encontro minha casa antiga, com Avery, o mordomo, e Emelyne, minha mãe. Avery me ressentido por ter abandonado a família, mas se mantém firme na sua promessa de cuidar da família até morrer. Minha mãe é confusa, e afirma ainda conversar com meu pai e minha irmã. É ambíguo o quanto ela imaginou e o quanto foi real.

Os personagens que encontro no west end estão mais doentes que na primeira playthrough. Kalhoun está doente (fadiga) e Avery também, (resfriado) e Clarence em um nível pior. Avery também com a morte da minha mãe não trabalha mais na casa, e só fica sentado.

No Ascalon Club, sou recebido por Arthur Pembleton, um vampiro. O clube é uma mansão riquíssima, mas está parcialmente destruído por dentro graças a uma batalha com a guarda de Priwen, com vários corpos de caçadores jogados e móveis quebrados.

No segundo andar, sou recebido por Lord Redgrave e os demais membros do clube. Eles admiram meus poderes, e afirmam que o poder de minha linhagem vampírica me faz ser merecedor de um convite para se juntar ao clube. (Interessante como o personagem é privilegiado tanto no mundo “humano” pela sua riqueza quanto no “sobrenatural” pela sua linhagem). O clube Ascalon afirma que a pandemia quebrou a quarentena e está se espalhando pelo West End, e quer que eu investigue.

Redgrave afirma que foi transformado em vampiro pelo cavaleiro William Marshal, e que formou o clube logo depois. Eu me junto ao clube em uma pequena cerimônia.

Depois converso com Aloysius Dawson, pilar da comunidade do West End. Ele é o único “mortal” do clube, e gastou dinheiro e influência para poder participar. Ele afirma que quer salvar o West End criando um muro separando os ricos dos pobres infectados.

Os demais membros são todos lordes (Hutchinson, Finney, Sheffield e Hamersley), meio jovens e nenhum demonstra personalidade diferente dos outros.

Redgrave afirma que os Skals precisam ser erradicados, e pede que eu interrogue os locais do West End para descobrir possíveis causas da infecção. [Eu defendo os Skals no dialogo](#). Meu mesmerize level sobre um nível.

Conheço Venus, esposa de Clarence, e amiga antiga de Jonathan. Ela está envergonhada do homem que ele se tornou depois da guerra.

Sigo a side quest de Charlotte, e descubro que sua amiga queria se tornar uma vampira em uma página de diário. Sigo uma trilha de sangue até encontrar um Ekon sobre seu corpo. Ele é um francês chamado Jacques Michel, que fala que ela morreu acidentalmente ao não sobreviver à transformação.

Acredito nele, e deixo ele ir.

Mato ele, e ganho um item.

Conversando com as pessoas, descubro que duas famílias sumiram com suspeitas de infecção. Todos os personagens me indicam a uma das duas famílias, porém só algumas são “essenciais”. Até mesmo os insanos, a moça dos ratos afirma que viu ratos saindo da casa. Soluções interessantes dentro da personalidade de cada personagem!

Noto que as duas informações essenciais que preciso sobre as famílias doentes são dadas por personagens nível 5, que eu não posso matar ainda.

Na primeira casa, dos Mulaney, encontro a família brutalmente assassinada. Na última sala, encontro a filha, viva e transformada em um novo tipo de skal, que me ataque em uma mini boss battle. Ela afirma que matou a família por não acreditarem no seu potencial de atriz. Encontro uma carta a aceitando a escola de Doris Fletcher, uma atriz famosa (alguns cartazes de seu espetáculo ficam espalhados pelo west end)

Na casa dos McPherson, encontro o casal, transformado em skals, brigando por uma infidelidade do marido. Depois de lutar contra os dois, encontro uma correspondência entre ele e Doris Fletcher, concluindo que ela é a origem da epidemia no West End.

Eu encontro Doris no teatro, e ela está parcialmente transformada em monstro. Depois de lutar contra ela, ela se mata usando fogo. McCollum e a guarda de Priwen entram logo depois, mas me deixam fugir.

Eu curo a única pessoa doente (Clarence), e vou dormir.

Depois da luta com Fletcher, mato Vênus.

Capítulo 5 - Second Opinion

Dia 6

Infecções novas aparecem somente no hospital. Whitechapel e as docas não recebem nenhum caso novo!

Volto pro hospital, e Swansea comenta que as docas e Whitechapel viraram território skal.

Na rua encontro Kimura, que fala que era um senhorio ruim e agora se arrepende. Ele afirma que se interessa em astronomia, e que o vampiro que o atacava queria saber sobre constelações e falava algo sobre uma rainha vermelha.

No Ascalon Club, Lord Redgrave me parabeniza pelo meu sucesso, e fala que minha próxima missão é transformar Aloysius Dawson em um vampiro.

Lady Ashbury foi convidada a entrar no clube (somente por uma noite) para ver “meu sucesso”, e me aconselha a não seguir a missão. Quando a pergunto o porque Redgrave não transforma Dawson, ela fala que investigou e descobriu que Redgrave está mentindo sobre sua linhagem, e que ele só é capaz de criar Skals.

Para ir para a segunda parte do West End preciso passar por um desvio pelos esgotos. Luto contra um Vulkod, e encontro o cadáver do pai de Louisa Teasdale, que morreu procurando por ela. No final dos esgotos encontro Louisa (dor de cabeça), presa por um vampiro, e a liberto.

Encontro Charles Albright, um detetive da Scotland Yard que suspeita que um serial killer está agindo e escondendo seus crimes atrás da pandemia,

Conheço Carol e Carolyn Birgh, filha e mãe que trabalham em uma loja, e antigas pacientes de Jonathan. Carol ainda não saiu de casa e tem medo, enquanto Carolyn tenta manter a filha, e revela uma queda por Jonathan.

Encontro Agamemnon e Péricles Baker, dois irmãos que estão à espera de algo (que não sabem descrever) para sair de Londres. Referência a Esperando Godot?

Encontro Usher Taltree, um cartomante e líder da irmandade de St. Paul. Ele afirma que a Guarda de Priwen acha que ele é um vampiro, e que roubaram um livro seu. ele pede para eu recuperar o livro, mas me proíbe de ler o conteúdo. Ao ler cartas (por dinheiro), ele revela dicas ainda não descobertas dos personagens.

Mato Pericles, Carol, e vou dormir. O West End entra em colapso, antes mesmo de eu lidar com Dawson. O hospital está “hostil”, mas os poucos NPCs que restam ainda vivem.

Vou até Dawson, que fala que vai continuar a exercer sua influência como vampiro, e construir o muro para proteger “as pessoas certas”.

Com algumas dicas que consegui falando com a população, consigo convencer a aceitar a morte, sem se

tornar em um vampiro. Na saída, Redgrave me chama de traidor, e

afirma que agora sou um inimigo do clube Ascalon.

Transformo Dawson em vampiro, e Redgrave me agradece.

Do lado de fora. Old Bridget está me esperando, e fala que tem uma mensagem de Elisabeth Ashbury, que o hospital está prestes a ser atacado pela guarda de Priwen. (ela revela que ela é o contato de Lady Ashbury, e é sugerido que Old Bridget é uma skal criada por Lord Redgrave);

O hospital parece normal, com os personagens reclamando do ataque, acreditando ser o trabalho de sacadores. Swansea desapareceu, e sigo uma trilha até um elevador. **Ackroyd fica desolado com a morte de Strickland**

O elevador me leva até uma armadilha por Geoffrey McCollum, que acredita que eu seja progenia de William Marshall, e que eu e Swansea criamos a pandemia. Depois da luta, tenho a opção de poupa-lo ou o transformar em um vampiro.

Eu o salvo.

Transformo McCollum em vampiro

Eu vou até o teatro do West End resgatar Swansea. No teatro, também encontro o livro de Usher. Em um documento, descubro que Doris Fletcher na verdade é Doris Jones, filha de Harriet.

Encontro Swansea torturado e amarrado. Ele revela que usou o sangue de Elisabeth para tratar Harriet Jones e encontrar a cura da gripe espanhola, e assim criou acidentalmente a pandemia Skal. Jonathan dá um sermão nele sobre sua falta de ética. Tenho a opção de matá-lo, deixá-lo morrer por seus ferimentos ou o transformar em um vampiro.

Escolho a última opção.

Mato Swansea, mas antes ele joga na minha cara o número de pessoas que matei.

Vou para o hospital dormir.

Capítulo 6 - Patient Zero

Dia 7

Minhas ações no capítulo anterior curam todos os personagens da cidade, mesmo sem eu criar remédios **Todos os distritos estão em colapso!**

Preciso ir para Lady Ashbury informá-la dos últimos acontecimentos. **Primeiro eu devolvo o caderno de Usher, e em troca recebo um documento que me ajuda a resolver um puzzle na igreja onde ele está, e encontro uma espada lendária.**

Vou a Lady Ashbury e a informo dos últimos acontecimentos, e ela foge horrorizada após descobrir que foi o seu sangue que iniciou a pandemia skal.

Preciso encontrar 3 itens (sangue de William Marshall, sangue do Rei Arthur, e Insulina) para criar um antídoto.

Vou até o Ascalon Club, e preciso entrar pela porta dos fundos. Luto contra um vampiro no saguão, mas depois converso com Lord Redgrave e o convenço a me dar uma gota do sangue de William Marshall. **Redgrave comenta sobre o colapso da cidade.**

Consigo insulina no necrotério do hospital, e convenço McCollum no cemitério a me dar uma gota do sangue do Rei Arthur **Como um vampiro, ele promete usar seus poderes para ser ainda mais eficiente ao caçar outros vampiros. Apenas Agamemnon (que virou um skal e logo o mato) e Aloysius não estão mortos. Procuro Aloysius, e não o acho. No meio do caminho, termino algumas investigações, como o conflito entre os dois médicos e sigo cartas do meu pai até seu testamento e herança, um relógio que dou ao mordomo Avery.**

Vou até o esconderijo skal nos esgotos para aplicar o antídoto em Harriet, mas quando chego eles foram massacrados. Sigo uma trilha de sangue até uma área nova, onde encontro meu criador, novamente como uma aparição vermelha.

Ele afirma que me escolher por minhas habilidades modernas poderiam ser a solução para estas ameaças antigas, e que Harriet se transformou em um “disastre”, uma manifestação da Rainha Vermelha que através do “sangue do ódio” cria pandemias e destruição pela história. Meu criador também afirma que nunca foi humano, e sempre foi uma entidade puramente de sangue. Seu nome é Myrddin.

Eu luto contra Harriet, que depois explode. A sala é tomada por sangue, e preciso lutar contra a rainha vermelha. Quando a derroto, meu criador aparece e admite que é filho dela, e que é hora dela dormir. Os dois somem, e Londres está salva (“relativamente salva”).

Old Bridget aparece, e revela que sobreviveu e que vai permanecer na cidade para proteger futuros skals. Ela admite ser esposa de Lord Redgrave, e que ele a transformou em vampira para “preservar sua beleza”, acidentalmente a transformando em uma Skal.

Jonathan afirma que vai atrás de Elizabeth, em busca de respostas.

Epílogo

Jonathan vai até o Chateau escocês de Elizabeth, e encontro Myrddin na entrada. Ele fala que veio visitar seus dois filhos (eu e William Marshall) antes de voltar a dormir. Ela fala que não sabe se são as pandemias que acordam a rainha vermelha ou se é a rainha vermelha que causa as pandemias quando acorda. (Vampyr 2 2020?). Ele também revela que Rei Arthur também foi um vampiro criado por ele, mas que falhou em sua missão. Eu descobro que Jacob Blackwood é progenia de Elizabeth, e que eles matavam juntos quando ela estava infectada.

Elizabeth se revela como cria de William Marshall. Ele se infectou com o sangue do ódio lutando contra a rainha vermelha em 1666, e passou a infecção para Elizabeth. Marshall criou um antídoto e passou para ela, e ficou esse tempo inteiro preso no chateau.

Elizabeth mata William Marshall e quer se matar, mas Jonathan promete criar uma cura.

Ela aceita a ajuda de Jonathan, e viajam o mundo juntos, em busca da cura, sem matar ninguém. O fato de que Jonathan nunca matou ninguém prova que é possível ter estabilidade mesmo sendo um Vampiro.

Elizabeth comenta sobre como Londres foi destruída, por culpa dela. Na hora de tentar convence-la a não se matar, ela percebe que sou um assassino, e se mata na pira de fogo. Jonathan se torna um vampiro sanguinário, aterrorizando as ruas de Londres.

Apêndice 2 - Tabelas sobre os NPCs

Hospital Pennbroke

Cidadãos - Pennbroke hospital	Introdução	Status no primeiro contato	Função diagética no mundo	Função gameplay	Pequena Descrição	Relação com Jonathan
Edgar Swansea	Cap. 1 - Cinemática nas Docas	Saudável	Administrador do Hospital		Tenta fazer o bem, se entusiasma um pouco demais com o sobrenatural.	Conhece o trabalho de Jonathan, aprecia a ironia dele ter se tornado um vampiro.
Beatrice Goswick	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Mãe de Paciente/Professora		Rica, incomodada por estar num hospital humilde.	
Mortimer Goswick	Cap. 1 - No mundo	Fatiga (paciente no hospital com severa dor de garganta)	Paciente		Tímido, com tanta dor de garganta que mal consegue falar.	
Corcoran Tippets	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Médico		Competente, trabalha demais a ponto da exaustão.	Conheceu Jonathan anteriormente em Nova Iorque, é fã dos seus métodos.
Gwyneth Granagan	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Enfermeira		Competente, tenta fazer o melhor dentro dos limites que lhe são impostos.	
Milton Hooks	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Motorista da Ambulância	Vendedor de Armas/Componentes	Bravo com as injustiças raciais, encontrou outros caminhos para sobreviver.	
Pippa Hawkins	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Enfermeira		Abatida, encontrou esperança nos braços de	

					Milton.	
Thelma Howcraft	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Paciente		Acredita ser uma vampira, e nega qualquer opinião racional sobre sua situação. Jonathan a diagnostica rapidamente com Síndrome de Cotard.	
Thomas Elwood	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Paciente		Com o rosto todo queimado depois da guerra, gosta dos "ataques" de Thelma pelo calor humano sem preconceitos.	Recusa as tentativas de Jonathan ao falar da guerra, já que Jonathan era um oficial e "lutou uma guerra diferente"
Waverly Ackroyd	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Médico		Conservador, acredita que é irresponsável experimentar.	Condena os métodos de Jonathan, como a experimentação em pacientes durante a guerra.
Thoreau Strickland	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Médico		Ousado, tenta a qualquer custo avançar a ciência de medicina.	Gosta dos métodos de Jonathan, e quer sua ajuda em seus projetos.
Harvey Fiddick	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Paciente		Se sente culpado pela morte da esposa.	
Rakesh Chadana	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Coveiro	Vendedor de Penhoras	Era médico anteriormente até a guerra.	

Clay Cox	Cap. 1 - No mundo	Não é possível saber, mas está mal por ter sido atacado por outro bandido.	Criminoso		Ex líder dos Wet Boot Boys, gangue das docas.	
Newton Blight	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Ex-Soldado	(Introduz o sistema de cidadão em perigo)	Medo de ratos, quer se internar no hospital. Em um relacionamento com Oswald, porém com receio de reações dos outros.	
Oswald Thatcher	Cap. 2 - Em perigo	Dor de cabeça	Ex-Soldado		Claustrofóbico. Em um relacionamento com Newton, e sem medo de assumir.	

Whitechapel

Cidadãos - Whitechapel	Introdução	Status no primeiro contato	Função diegética no mundo	Função gameplay	Pequena Descrição	Relação com Jonathan
Dorothy Crane	Cap. 1 - Cinemática no Hospital	Saudável	Enfermeira de Pennbroke/Administradora do Hospital Clandestino de Whitechapel	Depois de terminar a quest do capítulo dois, Merchant de itens médicos.	Imigrante romena, mudou de nome. Ainda segue os ideais comunistas.	Forma uma parceria comercial com Jonathan para financiar a clínica clandestina.
Darius Petrescu	Cap. 2 - No mundo	Bronquite	Administrador da clínica clandestina		Imigrante romeno, comunista, deixou a família.	
Richard Nithercott	Cap. 2 - No mundo	Resfriado	Poeta		Poeta, "gosta" de epidemia pelo silêncio que trouxe a cidade. Pretensioso.	
Camellia	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Funcionário da clínica clandestina		Muda.	
Clayton Darby	Cap. 2 - No mundo	Fadiga	Jornalista		Procura por histórias em Whitechapel, e admite que a imprensa abafa a pandemia para não atrapalhar a guerra.	
Cristina Popa	Cap. 2 - No mundo	Fadiga	Prostituta		Acredita que Clayton não é capaz de retratar Whitechapel por não entender o desespero dos pobres.	Sempre assume que Jonathan é um "cliente", e se surpreende com suas negativas.
Barrett Lewis	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Lojista	Lojista	Era melhor amigo de Joe até ter um caso com a sua	

						esposa.	
Joe Peterson	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Ex-boxeador, músculo da gangue			Tenta a qualquer custo prover para o seu filho. Sabia do caso de sua mulher falecida com Barrett, e acha que Harry é seu filho independente da genética.	
Harry Peterson	Cap. 2 - No mundo	Fadiga	Criança			Morre de medo de sair de casa, e se culpa pela situação do pai, Odeia Whitechapel.	
Fr. Tobias Whitaker	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Padre			Acha que a pandemia é um sinal do fim dos tempos e quer "purificar" a cidade com fogo e matando os pecadores.	
Mason Swanborough	Cap. 2 - inacessível em casa						
Loretta Swanborough	Cap. 2 - No mundo	Saudável	Vende a "cura"	Vende remédios e ingredientes		Acusa Candogan de abusar dos imigrantes.	
Benjamin Palmer	Cap. 2 - No mundo	Enxaqueca	Ex-Soldado, Bêbado			Briga com o filho.	
Albert Palmer	Cap. 2 - No mundo	Fadiga	Quer virar um Wet Boot Boys			Briga com o pai.	
Cadogan Bates	Cap. 2 - Em perigo		Senhorio			Se aproveita dos imigrantes para cobrar o aluguel mais caro deles. Abusa das mulheres que não podem pagar.	Quer que Jonathan seja seu parceiro, oferecendo ajuda médica para poder cobrar mais.

Hsiao Shun	Cap. 2 - Em perigo		Viúva		Imigrante chinesa, se culpa pela morte de seu marido (gripe espanhola) por não ter entendido a gravidade da doença até ser tarde demais. Precisa ser convencida a deixar o túmulo do seu marido e voltar para a cidade, onde é mais seguro.	Jonathan empatiza com ela pela sua culpa pela morte da irmã.
------------	--------------------	--	-------	--	---	--

Docas

Cidadãos - Docks	Introdução	Status no primeiro contato	Função diegética no mundo	Função gameplay	Pequena Descrição	Relação com Jonathan
Sean Hampton	Cap. 1 - Cinemática	Saudável da doença, porém mal na história.	Padre		Administra um abrigo, e ajuda humanos e skals.	
Tom Watts	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Dono do Bar		Era um Wet Boot Boy, mas largou a vida de crime.	
Sabrina Cavendish	Cap. 1 - No mundo	Saudável	Garçonete		Filha de imigrantes, em um relacionamento com Tom.	
Dyson Delaney	Cap. 1 - No mundo	Doente - Fadiga	Patrono do Bar		Ex-militante anarquista, se perdeu na vida depois de um atentado a uma fábrica levar a vida de inocentes.	
Booth Digby	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Wet Boot boy		Em uma relação de amor e ódio com Edwina, quer largar a vida de crime.	
Edwina Cox	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Líder dos Wet Boot Boys		Líder atuante da gangue, e impiedosa.	
Seymour Fishburn	Cap. 3 - No mundo	Doente - Resfriado	Trabalhava nas docas		Um serial killer, incapaz de se controlar.	
Stella Fishburn	Cap. 3 - Trancada em casa	Saudável	Dona de casa		Sabe que seu filho é um assassino, e vive com a culpa.	
Rufus Kingsberry	Cap. 3 - No mundo	Doente - Anemia	Mendigo		Aprecia os cuidados de Stella, mas sabe que Seymour é uma ameaça.	

Enid Gillingham	Cap. 3 - Trancada em casa	Saudável	Dona de Casa		Idosa já confusa, sente a perda do filho.	Confunde Jonathan com Dr. Tippetts
Martin Nightingale	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Aproveitador	Vendedor	Se aproveita de Enid, fingindo ser seu filho.	
Rodney Grader	Cap. 3 - No esgoto	Saudável	Ativista Sindical		Matou um Wet Boot Boy, e o filho de Enid levou a culpa e foi morto em retaliação.	
Giselle Paxton	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Sindicalista		Perdeu o dinheiro do sindicato depois de uma noite de bebedeira, e foi afastada.	Antipatiza com Jonathan graças a sua riqueza.
Lottie Paxton	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Ajuda no abrigo de Hampton		Cuidou da irmã depois da morte da mãe.	
Ichabod Throgmorton	Cap. 3 - No mundo	Saudável	Caçador de vampiros independente		Não gosta da Guarda de Priwen, e seu conhecimento dos vampiros é limitado.	
Archer Woodbead	Cap. 3 - Em perigo	Saudável	Antigo líder dos Wet Boot Boys		Procurando por seu filho, que entrou para a Guard of Priwen	

West End

Cidadãos - West End	Introdução	Status no primeiro contato	Função diegética no mundo	Função gameplay	Pequena Descrição	Relação com Jonathan
Aloysius Dawson	Cap. 4 - Ascalon Club	Saudável	Empresário e magnata		Quer construir um muro para separar o West End do resto da cidade.	Admira a força de Jonathan, e quer que ele o transforme em vampiro.
Charlotte Ashbury	Cap. 4 - No Mundo	Saudável	Ativista do voto feminino.		Filha de Elizabeth, sabe da existência dos vampiros.	Também sabe que Jonathan é um vampiro, e aprova a relação dele com sua mãe.
Emelyne Reid	Cap. 4 - Na casa de Jonathan	Saudável	Dona de Casa		Acha que as visões dos filhos mortos são alucinações.	Mãe de Jonathan.
Avery Cork	Cap. 4 - Na casa de Jonathan	Saudável	Mordomo		Serviu a família Reid por muito tempo.	Relação paternal com Jonathan.
Clarence Crossley	Cap. 4 - No Mundo	Dor de Cabeça	Rico?		Está perdendo a fortuna da família em uma obsessão de provar a existência de vampiros.	Amigo de Jonathan, serviram juntos na guerra.
Venus Crossley	Cap. 4 - Trancada em Casa	Saudável	Socialite		Envergonhada com a situação do marido, está o envenenando.	Amiga de Jonathan.
Calhoun Russel	Cap. 4 - No Mundo	Saudável	Dono de uma loja	Vendedor	Um fã de comida, quer ajuda para encontrar novos restaurantes.	

Carina Billow	Cap. 4 - No Mundo	Saudável	Mendiga		Foi mesmerizada por um vampiro, e enlouqueceu. Gosta de comer ratos.	
Kimura Tadao	Cap. 4 - Em Perigo	Saudável	Senhorio		Especialista em astronomia, se torna alvo de um vampiro.	
Caroyn Price	Cap. 5 - No Mundo	Saudável/Fatiga	Dona de loja	Vendedora	É abusiva e violenta com a filha, e parece sofrer de algum transtorno.	Tem uma queda por Jonathan.
Carol Price	Cap. 5 - No Mundo	Saudável/Fatiga	Ajuda a mãe na loja		Sofre nas mãos da mãe e deseja liberdade.	Antiga paciente de Jonathan.
Louise Teasdale	Cap. 5 - Em Perigo	Saudável	Prisioneira		Foi abduzida por um vampiro, que matou seu pai.	
Charles Jerome Albright	Cap. 5 - No Mundo	Saudável	Detetive		Acredita que um assassino está se escondendo por trás da pandemia.	O assassino que procura pode ou não ser Jonathan.
Pericles Baker	Cap. 5 - No Mundo	Saudável	Fugitivo		Quer fugir da cidade, mas espera por algo.	
Agamemnon Baker	Cap. 5 - No Mundo	Saudável	Fugitivo		Quer fugir da cidade, mas espera por algo.	

Usher Talltree	Cap. 5 - No Mundo	Saudável	Vidente	Oferece dicas ainda não descobertas sobre outros personagen s	É secretamente um vampiro, ajuda na irmandade de Swansea.	
-------------------	----------------------	----------	---------	---	---	--



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Pró-Reitoria de Graduação
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar
Porto Alegre - RS - Brasil
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564
E-mail: prograd@pucrs.br
Site: www.pucrs.br