

VAMPIRE[®] THE MASQUERADE BLOODLINES[™]

Análise Semi-ótica e de narrativa

Gameplay: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=XldTMRGmtDQ>

Introdução

O jogo Vampire the masquerade:Bloodlines faz parte de um universo maior estendido do jogos de RPG de mesa, Vampire the masquerade, que por sua parte faz parte de outro universo maior o World of Darkness.

Produzido pela Troika Games que faliu durante a produção do jogo lançando o produto incompleto, distribuído pela Activision em novembro de 2004.

Vampire

O jogo de tabuleiro se diferencia da maioria dos jogos de RPG por seguir a abordagem do sistema Storytelling ao invés do tradicional D&D, guiando o jogo muito mais pela interpretação do que pelos dados. Isso traz uma série de reflexos no jogo digital, como possibilidade de montar seu personagem baseado em uma série de perguntas sobre sua pessoa, várias formas de resolver o mesmo desafio, (física, mental, social, stealth), além da parte social ser realmente relevante ao gameplay colocando os diálogos em destaque.

1. Answer a series of questions about the type of vampire you would like to play and allow the game to create your character?

2. Go directly to the Character Sheet and set your character's clan, Attributes and Abilities yourself?

The screenshot displays a character sheet interface for a Vampire. It is divided into three main sections: ATTRIBUTES, ABILITIES, and DISCIPLINES. Each section contains various skills with progress indicators represented by colored circles (red for filled, blue for active, and grey for empty).

ATTRIBUTES		
SOCIAL		MENTAL
RISMA	●●○○○	PERCEPTION ●○○○○
IPULATION	●○○○○	INTELLIGENCE ●●○○○
SARANCE	●○○○○	WITS ●●○○○


ABILITIES(4)		
TALENTS	SKILLS(1)	KNOWLEDGES(3)
BRAWL ●○○○○	FIREARMS ○○○○○	COMPUTER ○○○○○
DODGE ●○○○○	MELEE ●○○○○	FINANCE ○○○○○
INTIMIDATION ○○○○○	SECURITY ●○○○○	INVESTIGATION ○○○○○
SUBTERFUGE ○○○○○	STEALTH ○○○○○	SCHOLARSHIP ○○○○○

DISCIPLINES(1)

Dialogo in game

Como o diálogo é uma parte crucial à experiência do jogo são dadas opções de diálogo para o jogador ter a liberdade de interpretar seu personagem como quiser.

1. ●● THIS INVOKES A DEIMENTATION RESPONSE (AND BLOOD COST)...
2. This indicates a Persuasion response...
3. This indicates a Seduction response...
4. THIS INDICATES AN INTIMIDATION RESPONSE...



Rat sucker. Hey I don't care what you do, but, uh, just so you know...polite vampire society looks down on that kind of thing.

1. Pfft. They can be polite and pass me the salt for my rat!
2. After tasting one of those, I don't blame them...

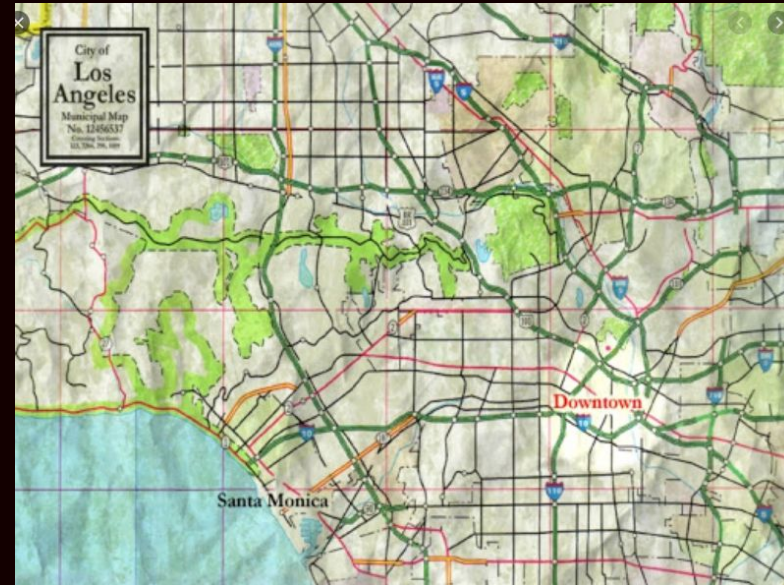
Solução de desafios

Para exemplificar a dinâmica da jogabilidade vou focar em um dos desafios mais curtos do game, em um momento da narrativa o jogador tem que invadir uma galeria e arruinar algumas pinturas. Para entrar no local você pode,

- Usar seus poderes vampíricos (caso os tenha no nível adequado) para dominar mentalmente o guarda ou enlouquecê-lo;
- Persuadir o guarda a te deixar entrar;
- Seduzir o guarda caso você esteja jogando com uma mulher e tenha os status de sedução adequados;
- Esgueirar-se pelos fundos e arrombar a porta dos fundos;
- Matar o guarda, correndo o risco de ser visto e chamar atenção de policiais.

Análise da narrativa dinâmica

Com essas duas ferramentas o jogo consegue trazer a sensação de narrativa dinâmica do o RPG de mesa, porém para controlar os limites do jogo digital o level do jogo mantém o jogador em um espaço pequeno mas carregado de conteúdo que mantém o interesse e a narrativa presa em um único espaço por algum tempo, ainda não tendo uma ordem 100% definida a respeito dos lugares que o jogador visita.



Análise da narrativa dinâmica

Com essas todas essas variações o jogo constrói uma narrativa quase que única para cada jogador, e para manter uma narrativa coerente e funcional na maior parte da narrativa segue as áreas do mapa e segue a jornada do herói.

Jornada do Herói



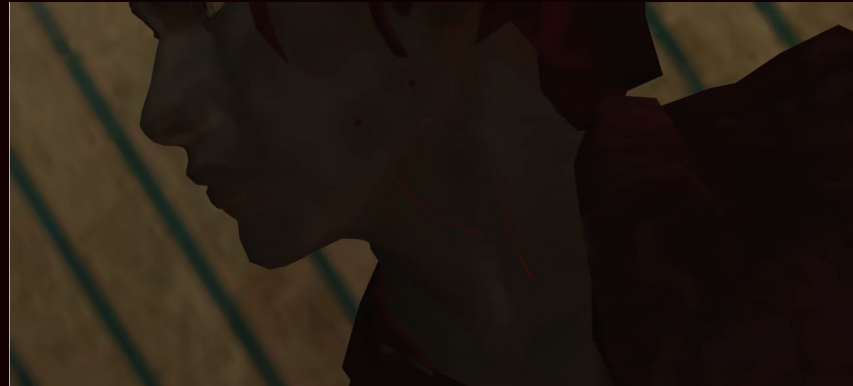
- 1 não é apresentado por ser irrelevante a história
- 2,3 não há recusa do chamado o chamado acontece na introdução do jogo
- 4 A Primeira travessia acontece ainda na introdução do jogo
- 5 O mentor aparece logo após a introdução, (Smile Jack) e no final do jogo um mentor oculto aparece (Cab Driver).
- 6 jogador tem opção de se afiliar a algumas facções durante o jogo (Camarila, Anarquistas, Sabbath)
- 7 Quando o jogador consegue recuperar o sarcófago
- 8 em conflito com todos da cidade e sendo caçado o jogador tem a opção de fugir da cidade ou enfrentar a facção mais forte para resolver o conflito
- 9 Dependendo das ações do jogador o jogo pode acabar aqui, tendo como recompensa a morte final ou sair ileso e sem ser manipulado.
- 10 no mundo das Trevas não há um caminho de volta, apenas um alívio do conflito atual, dentro de uma guerra bem maior.
- 11 ressurreição no caso é social
- 12 o elixir são todos os poderes e contatos que o jogador vem acumulando durante todo o jogo

Análise semiótica

Como poderíamos analisar vários signos no jogo, usaremos em foco o signo do vampiro que é o centro da peça.

O signo original de vampiro para jogador que não conhecem o mundo do World of Darkness costuma cair no imaginário popular, Drácula, Nosferatu.

O jogo por sua vez tem que ressignificar o vampiro para que o jogador entenda como as coisas funcionam na narrativa do game. Para isso ele começa o jogo apresentando ao jogador uma versão tradicional. Mostrando o personagem do jogador mordido no pescoço e cicatrizando temos o objeto, signo apresentados ao interpretante.



Análise semiótica

Resgatado o signo do vampiro tradicional o jogo, tratando como dinâmico o objeto, desconstrói o signo original com novos elementos não esperados pelo jogador.

Um senso de comunidade e julgamento entre os vampiros.

Uma estrutura política apresentada.

Intrigas dentro do sistema.

Regras do mundo que o jogador entrou.

Posteriormente no tutorial todas as outras regras não apresentadas ao jogador até então.

PRINCE SAYS: GOOD EVENING.
PRINCE SAYS: MY FELLOW KINDRED,
PRINCE SAYS: MY APOLOGIES FOR DISRUPTING ANY BUSINESS OR INTERFERING WITH PRIOR ENGAGEMENTS
YOU MAY HAVE HAD THIS EVENING.



Analise semiótica

Com isso o jogo consegue alterar o signo do vampiro de uma interpretação mais clássica à versão mais condizente com o universo do jogo.