

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CAMPUS DE CURITIBA
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL

KETHRIN BÚRIGO

TABULEIRO EM QUADRINHOS

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

CURITIBA

2011

KETHRIN BÚRIGO

TABULEIRO EM QUADRINHOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado “ disciplina Trabalho de Diplomação, como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnólogo em Artes Gráficas, do Curso Superior de Tecnologia em Artes Gráficas da Universidade Tecnológica Federal do Paraná . Orientador: Prof. Rodrigo André da Costa Graça

CURITIBA

2011

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº478

Tabuleiro em Quadrinhos

por

Kethrin Búrigo

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 11 de novembro de 2011 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O(s) aluno(s) foi (foram) arguido(s) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora: Prof(a). Dr^a. Mariuze Dynaski Mendes
DADIN - UTFPR

Prof(a). Msc. Daniela Fernanda Ferreira da Silva
DADIN - UTFPR

Prof(a). Esp. Rodrigo André da Costa Graça
Orientador(a)
DADIN – UTFPR

Prof(a). Dr^a. Elenise Leocádia da Silveira Nunes
Professor Responsável pela Disciplina de TD
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

RESUMO

BÚRIGO, Kethrin. Tabuleiro em Quadrinhos. 2011. 79f. Monografia (Trabalho de Diplomação do Curso de Tecnologia em Artes Gráficas) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Tabuleiro em Quadrinhos é um trabalho de pesquisa sobre quadrinhos com o objetivo de produzir um jogo de tabuleiro que aborde o tema, propondo ao jogador uma proximidade com o mesmo em seu momento de lazer. O projeto também traz uma pesquisa histórica sobre os jogos.

Palavras-chave: Quadrinhos, jogo, tabuleiro.

ABSTRACT

BÚRIGO, Kethrin. Board in Comic. 2011. 79f. Monografia (Trabalho de Diplomação do Curso de Tecnologia em Artes Gráficas) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Board in comics is a research work about comics with a objective to make a board game about the theme, proposing to player a proximity with him in a leisure's moment. The project too bring a history research about the games.

Key Words: Comics, game, board.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01: O menino Amarelo de Oultcalt.....	11
Figura 02: Dick Tracy, Tarzan e Flash Gordon.....	11
Figura 03: Revistas DC: New Fun, Action Comics e Detective Comics	12
Figura 04: Sociedade da Justiça da América.....	13
Figura 05: Captain American Comics 1, março de 1941.....	14
Figura 06: Lanterna Verde.....	18
Figura 07: Mulher Maravilha, de John Byrne.....	20
Figura 08: The Flash desenhado por Carmine Infantino.....	21
Figura 09: Batman de Frank Miller.....	22
Figura 10: Caveira Vermelha x Capitão América.....	23
Figura 11: Capitão Marvel.....	24
Figura 12: Hulk.....	25
Figura 13: Homem de Ferro.....	26
Figura 14: Thor.....	27
Figura 15: Quarteto Fantástico.....	28
Figura 16:Namor.....	30
Figura 17: Dr. Destino.....	32
Figura 18: Homem Aranha.....	33
Figura 19: X-Men - Era do Apocalipse.....	33
Figura 20: Gamão.....	46
Figura 21: Jogo de Damas.....	47
Figura 22: Jogo de Xadrez.....	48
Figura 23: Go.....	49
Figura 24: Tabuleiro de Monopoly.....	50
Figura 25: Jogo Clue, no Brasil chamado Detetive.....	51
Figura26: Jogo War.....	52
Figura27: Imagem & Ação.....	53
Figura 28: Scotland Yard.....	53
Figura 29: Perfil 4.....	54
Figura 30: Academia.....	55
Figura 31: Tabuleiro de Catan.....	55
Figura 32: War of the ring.....	56

Figura 33: Cards de Magic the Gatering.....	57
Figura 34: Distribuição do Manas conforme as cores.....	58
Figura 35: Esboço para Geração de Alternativas.....	61
Figura 36: Alternativa para logomarca A.....	62
Figura 37: Alternativa para logomarca B.....	62
Figura 38: Alternativa para logomarca C.....	63
Figura 39: Alternativa para logomarca D.....	63
Figura 40: Tipologia Principal da logomarca.....	64
Figura 41: Tipologia Secundária da logomarca.....	65
Figura 42: Balão de fala representando a parte simbólica da logo.....	65
Figura 43: Quadrinhos representando a segunda parte simbólica da logo.....	66
Figura 44: Diagrama de Construção da Logomarca.....	67
Figura 45: Cartas desenvolvidas para o jogo.....	69
Figura 46: Verso de impressão das cartas personagem.....	70
Figura 47: Tabuleiro Móvel.....	72
Figura 48: Tabuleiro Principal, montagem inicial.....	73
Figura 49: Tabuleiro Principal, montagem final.....	74
Figura 50: Bloco para marcação de pontos.....	76
Figura 51: Planificação da tampa da embalagem com faca especial.....	77
Figura 52: Projeção Tridimensional da Embalagem.....	77

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Médias ponderadas de avaliação das alternativas de logomarca baseadas em itens relevantes para a composição	64
---	----

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	08
2	Quadrinhos.....	09
2.1	Definição e Linguagem.....	09
2.2	Histórico dos Quadrinhos.....	09
2.3	Personagens.....	15
3	Jogos.....	40
3.1	Definição de jogo.....	40
3.2	Características do Jogo.....	40
3.3	Jogos X Quebra-cabeças.....	40
3.4	Diferenciando Jogos.....	41
4.	Jogos de Tabuleiro.....	43
4.1	Histórico.....	43
4.2	Mecanismos de jogo.....	44
4.3	Jogos Antigos.....	44
4.4	Jogos Clássicos.....	48
4.5	Jogos Modernos.....	55
5	Desenvolvendo o Jogo Comic's Play.....	59
5.1	Concepção do Projeto.....	59
5.1.1	Geração de Alternativas.....	59
5.1.2	Escolha da Alternativa.....	63
5.1.3	Elementos da logomarca escolhida.....	63
5.2	Elementos do Jogo.....	66
5.2.1	Cartas.....	66
5.2.2	Personagens de quadrinhos:.....	70
5.2.3	Tabuleiro Móvel.....	70
5.2.4	Tabuleiro Fixo.....	72
5.2.5	Blocos para Marcação de Pontos.....	74
5.3	Embalagem.....	75
6.	Considerações finais sobre o jogo.....	77
7.	Conclusão.....	78
8.	REFERÊNCIAS.....	79

1 INTRODUÇÃO

Os quadrinhos são uma forma de expressão artística de complexa definição. No Brasil não há um trabalho intensificado sobre o assunto, o que se conhece além das tiras diárias de periódicos são as revistinhas infantis, apesar de haver muito material adolescente e adulto à venda, porém estes materiais são quase em sua totalidade de autoria americana.

O objetivo deste projeto, é aproximar o público desta arte, mesmo que não tenha autoria brasileira, de forma a incentivar a procura do material ao ponto de chamar a atenção do meio cultural para que seja possível modificar a imagem infantil que possui esta arte hoje no Brasil.

O produto deste projeto é um jogo de tabuleiro, que contém elementos característicos, definindo o tabuleiro quase como o próprio quadrinho. Para esta finalidade vários personagens foram pesquisados, e alguns citados neste trabalho. Isto não implica no fato de não ser possível a realização de um novo projeto, de caráter profissional, com personagens brasileiros que não estão citados, apesar de terem sido lembrados durante esta pesquisa.

2 Quadrynhos

2.1 Definição e Linguagem

Definir história em quadrynhos é quase tão complexo quanto definir arte. Muitos artistas escreveram a esse respeito, por isso este trabalho irá defini-lo tomando como base os escritos de Will Eisner, um dos mais respeitados nomes nesta área.

O conceito de Arte seqüencial proposto por Eisner para esta forma de expressão artística foi desmembrado por McCloud (1999, p. 09) que o definiu como “... imagens pictóricas e outras justapostas em seqüência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”. Ou seja, uma forma de arte que conta histórias de forma seqüencial, utilizando não apenas palavras, mas imagens e símbolos que são interdependentes.

Isto significa dizer que pinturas rupestres e hieróglifos também podem ser considerados histórias em quadrynhos, porém os quadrynhos tal como o conhecemos hoje não proveio deste tipo de arte, segundo Álvaro de Moya, em seu livro *História da História em Quadrynhos*, os artistas pioneiros desta arte foram de Rodolphe Töpffer, que ajustou imagens caricaturais em espaços delimitados combinando palavras e imagens, criando uma linguagem única o que o fez ser conhecido como o pai dos quadrynhos.

Os quadrynhos comunicam-se com o leitor utilizando a combinação de palavras e imagens que se complementam, e isso proporcionou um aumento do uso e até criação de algumas ferramentas que auxiliam nessa comunicação, como onomatopéias, balões de fala e pensamentos, enquadramento e imagens pictóricas. Assim, segundo Eisner “*A leitura da revista de quadrynhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual.*”(1999, pg 07).

2.2 Histórico dos quadrynhos

René Gomes Rodrigues Jarzem (2007, pg 3) conta que as primeiras manifestações das histórias em quadrynhos, mais próximas do que conhecemos, são do final do século XIX quando o desenvolvimento da imprensa e de novos meios de impressão sugeriu ao mercado gráfico que se criasse um novo meio de comunicação em massa. Assim ficaram conhecidos Rudolph Töpffer, Wilhelm Bush, Georges (Christophe) Colomb e o brasileiro Angelo Agostini. Alguns estudiosos porém, consideram que foi Richard Fenton Outcalt o pioneiro, com sua criação “*The Yellow Kid*”, figura 01, que caracterizou a imprensa por causa da cor

da roupa que usava seu protagonista, porém é relevante dizer que Outcalt apenas inseriu um elemento ao que já se fazia, que foi o balão com as falas e pensamentos dos personagens.

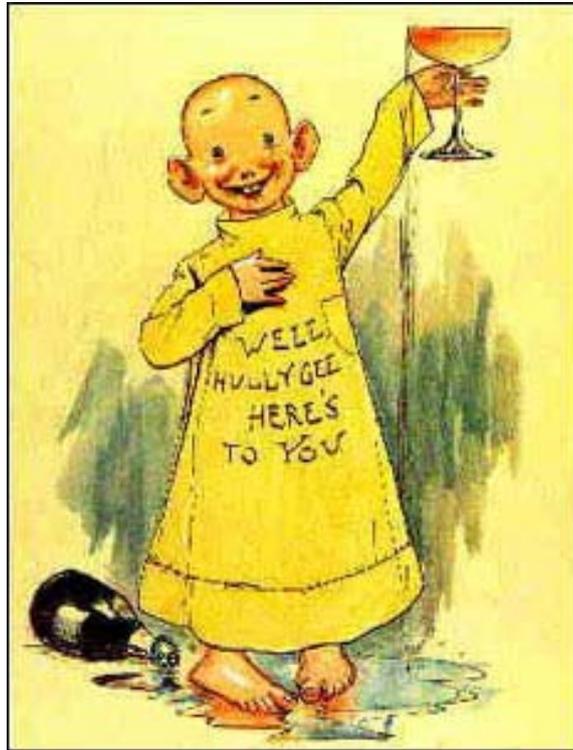


Figura 01: Menino Amarelo de Outcalt
Fonte: universohq.com (2011)

No começo do século XX os quadrinhos era chamado *comics* pois em sua maioria eram histórias humorísticas envolvendo aventuras de bichinhos e crianças travessas. Em 1930 é que o gênero aventura tomou conta dos quadrinhos com personagens como Flash Gordon de Alex Raymond, Dick Tracy de Chester Gould e uma adaptação do Tarzan por Hal Foster, ilustrado na figura 02 abaixo, dando início ao que se chamou mais tarde de A Era de Ouro dos Quadrinhos. Na mesma década é que fora criado o primeiro herói uniformizado, o Fantasma, de *Lee Falk e Ray Moore*.



Figura 02: Dick Tracy, Tarzan e Flash Gordon
Fonte: Google.com (2011)

Em 1935 foi lançada a revista *New Fun*, uma idéia de Malcolm Wheeler-Nicholson que resolveu lançar uma revista de quadrinhos totalmente inéditos, não uma junção de materiais já lançados como muitas editoras faziam. Após dois anos é lançada a *Detective Comics*, que sugeriu a atualização do nome da editora para *DC Comics*, que inicialmente era conhecida por *National Comics*. Abaixo, figura 03, três exemplares das revistas que tornaram-se mais famosas na época.



Figura 03: Revistas DC: New Fun, Action Comics e Detective Comics
Fonte: Google.com (2011)

No final desta década ainda, Siegel e Shuster criaram o herói que seria o mais popular de todos os tempos, *SuperMan*. Ele foi o primeiro herói a possuir uma identidade secreta, e apesar de ter sido criado em 1933, chegou às bancas apenas em 1938 quando os autores venderam os direitos de propriedade para a *DC Comics*, publicado na primeira edição da *Action Comics*. Um ano depois, devido ao seu grande sucesso, ganharia sua própria revista.

O espírito de luta encontrado nos quadrinhos foi melhor observado pelas lideranças políticas que encontravam-se em plena Segunda Guerra Mundial. Percebendo que essas batalhas chamavam a atenção do público, os heróis foram convocados pelo presidente Franklin Delano Roosevelt a unirem forças e lutarem contra o eixo do mal. Desta forma as

histórias dos heróis passaram a ser visitadas por outros heróis, o que conseqüentemente acabou por gerar o grupo *All Winners Squad*, ou como é conhecido no Brasil, *Os Invasores*.

A DC lança nesta época vários personagens como *Mulher-Maravilha*, *Flash*, *Gavião Negro*, *Lanterna Verde*, *Aquaman*, *Arqueiro Verde* e a associação de vários deles na *Sociedade da Justiça*, figura 04.



Figura 04: Sociedade da Justiça da América
Fonte: guiadosquadrinhos.com (2011)

No ano de 1939 a *Timely Comics* lança sua primeira revista, a *Marvel Comics*, em que apareceram o herói Tocha Humana e o Anti herói Namor. A segunda edição da revista já veio com outro nome, a *Marvel Mystery Comics*, mas a revista ficou realmente famosa quando o desenhista Joe Simon uniu-se a Jack Kirby para criar um herói histórico de grande sucesso, o *Capitão América*.

Aqui no Brasil, um jornalista chamado Adolfo Aizen, que trabalhava ao lado de Roberto Marinho, fez uma viagem aos Estados Unidos, e familiarizou-se com as *comic books*, como eram chamadas as revistas em quadrinhos naquele país. Feliz pela descoberta, trouxe ao Brasil a novidade, e com ajuda não oficial do governo os encartes passaram a rodar junto aos jornais, destacando os suplementos juvenis, com histórias do Agente X-9, Flash Gordon e também quadrinhos brasileiros.

O período de Guerra compreendido entre 1940 e 1945 foi quando houve a maior vasão criativa dos quadrinhos, em que mais de 400 personagens foram criados, entre eles *Batman* e *Capitão Marvel*, que assim como o *Capitão América* passaram a simbolizar a luta pela defesa do espírito patriota americano. O Capitão América foi a principal personificação desse espírito, pois fora criado com a única finalidade de lutar contra os nazistas, como mostra a capa de sua primeira revista, figura 05, em que ele luta com o próprio Hitler.

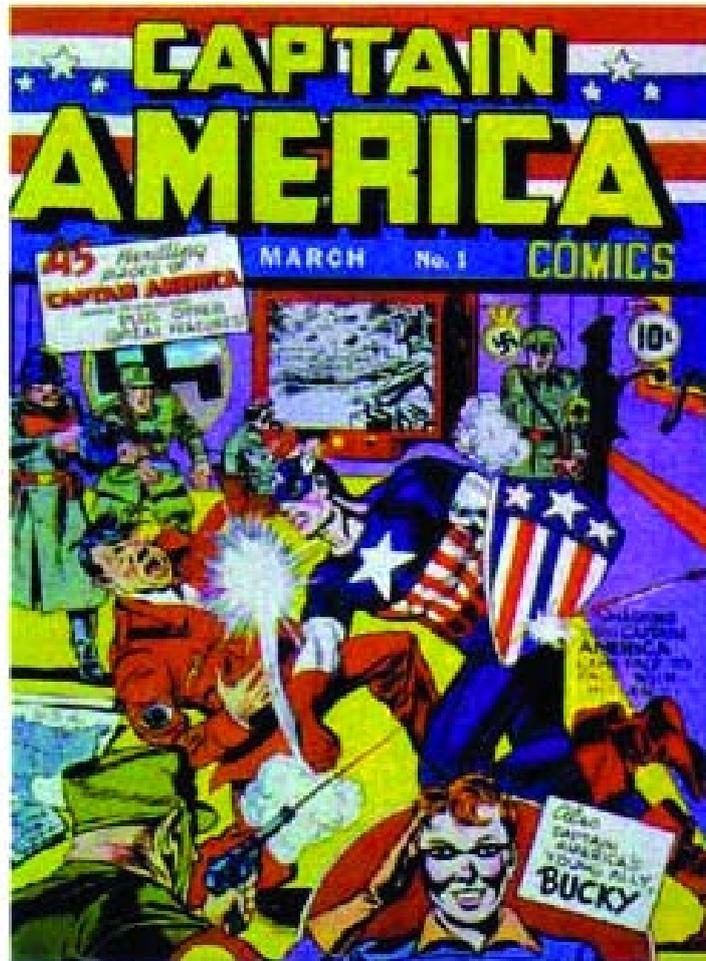


Figura 05: Captain America Comics 1, março de 1941
Fonte: Enciclopédia Marvel (2005)

Mas a grande Era de Ouro estava perto do fim. Na década de 50 o livro *The Seduction of innocent* (A sedução do Inocente) do psiquiatra Frederic Wertham trazia uma visão negativa dos quadrinhos, como um alerta para os pais e a comunidade de que os quadrinhos na realidade tinham “*intentos subversivos*”. Em suas 400 páginas, o livro chegou a acusar a Mulher Maravilha de representar idéias sados-masoquistas, e Batman e Robin seriam na realidade um casal homossexual. Além destas idéias, o psiquiatra também acusava as revistinhas de incitarem à violência e terror.

Todas estas idéias geraram grande polêmica e pressão sobre as editoras, que criaram a partir disto um código de ética o qual limitaria certos assuntos na tentativa de amenizar as críticas e segurar as vendas das revistas. Mesmo assim, os quadrinhos entraram em decadência, os desenhistas e roteiristas tiveram uma crise criativa e muitos heróis desapareceram das revistas.

No Brasil não foi diferente, Roberto Marinho, responsável pela divulgação da maior parte das historietas, foi alvo de diversos ataques de oposição, principalmente por interesses políticos, conforme explica Gonçalo Júnior em sua livro *Guerra dos Gibis*, de 2004, lançado pela *Companhia das Letras*.

As coisas começam a melhorar em 1956 quando Julius Schwartz, da *DC Comics* recebe a missão de ressucitar os antigos personagens, e vai além disso dando-lhes nova roupagem. Em *The brave and The bold*, no ano de 1959 aparece a *Liga da Justiça*, nome escolhido devido à enorme popularização das ligas de esporte, e consagra o renascimento dos super-heróis. A idéia da *DC Comics* foi tão bem aceita que a *Marvel* lançou o seu grupo de heróis, o *Quarteto Fantástico*. A revista foi um enorme sucesso o que levou a *Marvel* a publicar outros títulos de super-heróis, entre os quais se destacou a serie de quadrinhos do personagem *Homem-Aranha*, criado por Stan Lee e Steve Ditko.

Este foi o início da Era de Prata dos quadrinhos.

Em 1961 é criado o *Universo Marvel*, que distinguia as histórias das demais pelo universo em que se desenvolviam, por terem características mais próximas da realidade, sendo mais humanizadas e verossímeis, e por isto mesmo acirra a concorrência e se sai melhor nas vendas. A *DC* dá sua resposta a partir de 1967, quando o desenhista Carmine Infantino torna-se o diretor editorial e resolve procurar novos talentos para revolucionar o visual da companhia, contratando Joe Kubert, Dick Giordano, Neal Adams e o roteirista Denny O'Neil.

Na Argentina, no ano de 1963 nascia a *Mafalda*, personagem do cartunista Quino, desenhada para um linha de produtos eletrodomésticos chamados Mansfield, mas nunca foi usado nas campanhas. No ano seguinte a pequena notável passou a aparecer nas tiras do Gregorio, um suplemento de humor da revista *Léoplan*, que passou a publicá-las regularmente até o ano seguinte, quando Quino passa a trabalhar para o jornal *El Mundo*, levando sua criatura consigo. (BIOGRAFIA, 2011)

Em 1969, a *DC Comics* passa a fazer parte da *Warner Bros Entertainment*, e licencia *Batman* para a famosa série de TV na *Fox*. Sob direção de Jannete Kahn, a enche o mercado de novas séries, personagens e criadores, porém nem todos dão certo. Várias séries são

barradas pela *Warner*, mas no início dos anos 80 os pensamentos se invertem na editora e lança o maior sucesso da época nos quadrinhos intitulado *Os Novos Titãs*, criado por Marv Wolfmann e George Pérez.

No Brasil, é publicada a primeira revistinha com personagens do Maurício de Souza, em 1970. Ele criou, em seu estúdio, um sistema de trabalho em equipe que o ajudou a entrar em licenciamento de produtos. Hoje seus estúdios detem o licenciamento mais poderoso do país.

Em 81 a *Marvel* comprou os estúdios de animação *DePatie-Freleng Enterprises* do famoso animador do desenho da *A Pantera Cor-de-Rosa*, Friz Freleng. A empresa foi rebatizada de *Marvel Productions Ltda.* e produziu séries de desenhos animados bastante conhecidas, como *G.I. Joe*, *Transformers* e *Muppet Babies*.

O ano de 1988 marcou a história dos quadrinhos, provando que não são produtos apenas infantis. Frank Miller, com *Batman, o cavaleiro das trevas*, e Alan Moore e Dave Gibbons, com *Watchmen*, levam temas adultos aos quadrinhos e criam uma tendência. A *DC* então resolve procurar autores europeus para consolidar esta tendência e lança *Sandman* de Neil Gaiman e *Asilo Arkham* de Grant Morrison e Dave McKean.

Os anos 90 vêm como furacões nas vidas dos fãs dos super heróis da *DC*: *Superman* é tragicamente morto em 1992, *Batman* é aleijado em 1993, o *Lanterna Verde* enlouquece em 1994, *Superman* (renascido) casa-se em 1996. Estes eventos foram vistos como trunfos de venda.

No ano 2000 a *DC* resolveu publicar novamente toda a obra de Will Eisner, criador do *Spirit* e um dos célebres estudiosos e criador de quadrinhos norte-americano.

2.3 Personagens:

Super Man: O primeiro e maior super herói de todos os tempos, sem dúvida é o Super Man, ou Super Homem, o homem de aço que tem poderes para voar e lutar contra todos os vilões da Terra. Ele foi o único sobrevivente do *Planeta Krypton* e enviado ao nosso planeta ainda bebê, onde vive duas personalidades, uma como super-herói e outra como um jornalista comum chamado *Clark Kent*.

Inicialmente ele foi desenhado como um vilão telepata que queria dominar o mundo, e assim foi lançado numa revista de ficção científica. Mas seus criadores resolveram utilizar o nome lançado e reescrever o personagem dando a ele status de herói. Eles passaram por várias pequenas editoras da época de 1933 mas conseguiram vender apenas para a *National*

Allied Publishing (futura *DC Comics*), que percebeu o potencial do personagem e pagou US\$ 130(cento e trinta dólares) extras aos jovens criadores para ter direitos perpétuos sobre o herói.

E assim ele passou a ter superforça, corria mais rápido que uma locomotiva, era quase invulnerável (podendo apenas ser alvejado por artilharia pesada) e não voava – tinha apenas a força para pular um prédio de 20 andares. Os poderes de vôo, as visões de calor, de Raio-X e telescópica, a superaudição, o supersopro, a supermemória – bem como alguns upgrades como a supervelocidade, permitindo que ele viajasse no tempo, e a superforça, fazendo-o mover planetas – foram introduzidos ao longo das décadas.

Seu círculo de coadjuvantes também foi mudando com o tempo. Enquanto *Lois Lane* já está na sua primeira aventura como a intrépida e apaixonada repórter, o fotógrafo *Jimmy Olsen* e o editor-chefe *George Taylor* (depois substituído pelo atual *Perry White*) só surgem depois. *Jonathan e Martha Kent*, os pais adotivos do bebê kryptoniano, são introduzidos somente em 1939. O arquiinimigo *Lex Luthor* tem sua primeira aparição em 1940.

Superboy é inventado em 1945 para contar a adolescência de *Clark Kent*, numa oportunidade também de expandir os coadjuvantes com a introdução de *Lana Lang e Pete Ross*. *Krypto, o Supercão, e Supergirl*, que fazem o "último sobrevivente de *Krypton*" rever seu aposto, surgem na década de 50.

Ele foi o herói que bem ou mal inspirou os super poderes para os outros heróis que foram aparecendo, isso é indiscutível, e esta premissa se confirma pela rapidez com que virou desenho animado e filme. Porém devido às mudanças de pensamentos e idéias ocorridas nos Estados Unidos nos anos 50's e 60's *Superman* é forçado a tornar-se vulnerável, em 1986, quando a *DC* decide revitalizar todo seu universo, *Superman* é reinventado do zero pelo escritor e desenhista *John Byrne* e sofre um leve rebaixamento nos poderes para tornar as histórias mais atrativas. Agora vulnerável à magia e à *kryptonita*, ele sofre nas mãos de um *Lex Luthor* bilionário e sem qualquer escrúpulo.

Lanterna Verde:

O guardião escolhido pelo Anel para ser o substituto de *Abin Sur* foi o destemido *Hal Jordan*, mas isso nos dias atuais, pois em 1940, quando *Lanterna Verde* foi desenhado pela primeira vez por *Martin Nodell* (assinando como *Mart Dellon* à época) e *Bill Finger* ele era *Alan Scott*. A revista *All American Comics* mostrou um herói com características um pouco diferentes do mito mais tarde conhecido mundialmente. Este *Lanterna Verde* tinha

seus poderes graças à magia de sua bateria energética e sua fraqueza não era a cor amarela, e sim qualquer coisa moldada em madeira.

Apesar do sucesso que fez, com o declínio da popularidade das Histórias em Quadrinhos na década de 40 ele deixou de aparecer, voltando quase uma década depois. Em 1959 o roteirista John Broome e o desenhista Gil Kane lançaram *Hal Jordan* na revista *Showcase*, o poder de seu anel era um presente proveniente de uma raça alienígena muito antiga, os *Guardiões do Universo*, dado apenas a pessoas de bom coração e vontade indômita. O artefato tecnológico permitiria a todos os seus usuários – membros da organização de defesa da justiça espacial chamada de *Tropa dos Lanternas Verdes* – fazer absolutamente tudo que a imaginação permitisse, com uma única fraqueza conhecida: a cor amarela.

As décadas posteriores trouxeram incríveis desafios e também aliados valorosos ao herói. Surgiram novos Lanternas para ajudar nas batalhas contra o mal, o último deles foi *Kyle Rayner*, convocado para substituir *Hal Jordan* quando este tornou-se o vilão *Parallax* após a destruição de sua cidade, *Coast City*.

Mais tarde, entre 2004 e 2005, depois de uma trágica morte e de um longo período como o *Espectro*, *Jordan* retornou a seu antigo status de campeão da justiça durante o arco *Lanterna Verde: Renascimento*, idealizado e escrito pelo roteirista-sensação *Geoff Johns*. Desde então, continua no papel que o fez famoso entre milhares de fãs da nona arte: o de maior defensor do setor 2814. O personagem está ilustrado na figura 06.



Figura 06: Lanterna Verde
Fonte: Google.com (2011)

Mulher Maravilha:

A pioneira no mundo dos super-heróis, *Mulher Maravilha* foi criada por um psicólogo Willian Mouton Marston, e publicada pela primeira vez na revista *All Star Comics* pela DC.

Na concepção inicial de seu criador, a *Mulher-Maravilha* fazia parte da tribo das amazonas da mitologia grega. Sendo a mais forte destas mulheres guerreiras, a heroína deixava sua ilha para devolver ao “mundo dos homens” *Steve Trevor*, um oficial da inteligência americana perdido após a queda de um avião. Ao chegar neste mundo decide ficar e lutar contra nazistas e criminosos, manifestando o conceito da nova mulher, forte e determinada, capaz de igualar-se aos homens e até superá-los. Esta foi a versão da amazona foi uma das fundadoras da *Liga da Justiça* original e já possuía algumas armas, como o laço da verdade, os braceles indestrutíveis e o avião invisível.

Ela sofreu muitas modificações, assim como outros personagens da era de ouro dos quadrinhos, pelas mãos do roteirista Robert Kanigher deu a ela o status efetivo de deusa e a fez “bela como *Afrodite*, sábia como *Atena*, forte como *Hércules* e rápida como *Mercúrio*”. No final da década de 1960, sob a batuta do desenhista e também roteirista Mike Sekowski, a personagem abandona seus poderes para ficar na Terra, enquanto suas irmãs amazonas vão para outra dimensão. Para manter-se como combatente do crime, a heroína treina com o mestre chinês *I Ching* e adquire habilidades marciais e em diversas armas. Esta fase sem poderes durou pouco, pois a série na TV influenciou o público de maneira a fazer os roteiristas e desenhistas repensarem a trajetória da heroína.

Foi com o artista George Pérez, considerado uma lenda viva dos quadrinhos que a personagem passou sua melhor fase. Sua origem foi reescrita com ajuda do roteirista Greg Potter e Lan Wein assim como aconteceu com muitos outros heróis da DC, e foram além, ela ganhou super poderes como uma super força, velocidade e resistência sobre humanas, capacidade de vôo e sentidos super desenvolvidos.

De 1987 a 1992 ela voltou ao pedestal dos grandes heróis com aventuras dignas da figura mitológica tal qual foi criada. Por um período de tempo, em meados da década de 1990, suas histórias estiveram nas mãos do respeitado quadrinista John Byrne, que trouxe de volta a figura da *Mulher-Maravilha*, figura 07, da Era de Ouro, dessa vez na pele da mãe de *Diana, Hipólita*.

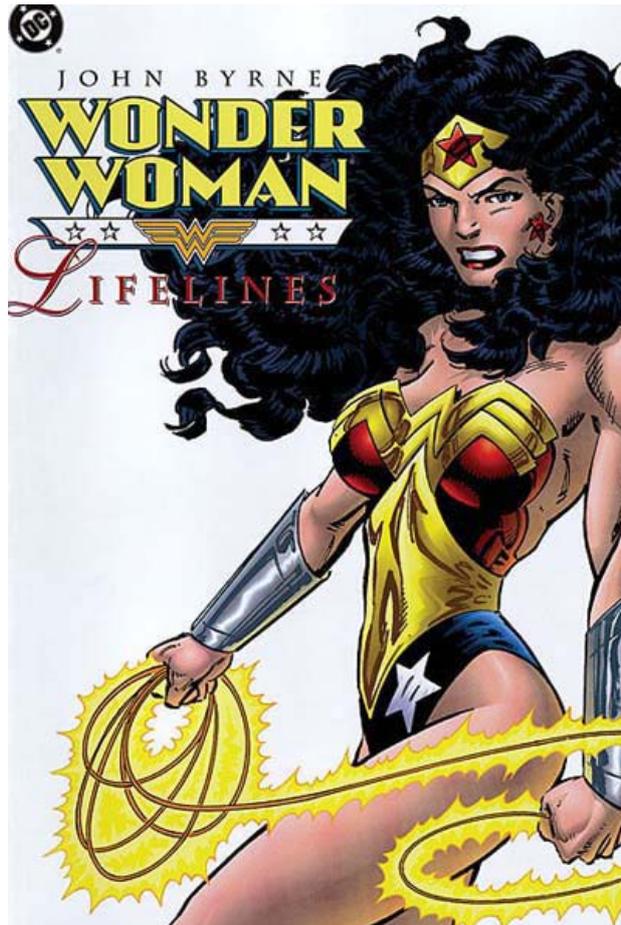


Figura 07: Mulher Maravilha, de John Byrne
 Fonte: Google.com (2011)

Flash:

É o homem mais rápido do mundo.

Muito além do que só mais uma identidade secreta, o manto do *Flash* carrega tanto um legado de heroísmo quanto um lembrete de como as Histórias em Quadrinhos evoluíram desde sua criação. Na posição de um dos mais antigos, conhecidos e bem-sucedidos heróis do planeta, o velocista escarlate da *DC Comics* – criado pelo roteirista Gardner Fox e pelo artista Harry Lampert – tem uma trajetória que se confunde com o próprio caminho que os quadrinhos de herói percorreram até chegar onde estão.

Jay Garrick, o primeiro a carregar o símbolo e os poderes do homem mais rápido do mundo, surgiu no início da nona arte. Criado “por encomenda” a pedido da editora *All-American Publications*, ansiosa por repetir o sucesso do Super-Homem, o personagem foi um dos primeiros a ter um só poder especial, e não uma miscelânea deles, como o próprio homem de aço e outros do período. Ele foi um dos pioneiros a ter sua própria revista.

Garrick era um estudante que, em um incrível acidente químico, recebe poderes de supervelocidade e reflexos sobre-humanos e os usa para combater ladrões e chantagistas na cidade de Nova York – mais tarde Keystone City.

Este super herói também não escapou da crise dos quadrinhos, nos anos 50, mas *Barry Allen*, o *Flash* que ressucitou os quadrinhos na Era de Prata, foi o herói que recuperou todos os outros. Ele estreou na revista *Showcase*, criado pelos roteiristas Robert Kanigher, John Broome e pelo desenhista Carmine Infantino – que já havia prestado seus serviços às histórias de seu antecessor – este *Flash* tinha os mesmos poderes de *Jay Garrick*, mas com uma abordagem bastante diferente.

Em sua longa carreira de 32 anos, a encarnação do herói velocista da Era de Prata ultrapassou barreiras e estabeleceu um padrão de histórias baseadas em temas muito mais próximos da ficção científica. É dito que o editor da *DC* à época, Julius Schwartz, e os roteiristas John Broome e Gardner Fox tinham isso em mente em todos os momentos, tentando sempre estabelecer argumentos cientificamente plausíveis para o herói. Em *Flash 123*, de 1961, *Barry Allen* encontra *Jay Garrick* e descobre que, na realidade, os dois existem em mundos paralelos de diferentes “frequências vibracionais”. Estava criada a Terra-2 e o famoso conceito de *Multiverso*, pedra angular do *Universo DC* até hoje!

Barry Allen sacrifica-se para livrar o planeta da destruição e dá lugar a *Wally West*, seu sobrinho e antigo parceiro mirim, que recebeu seus poderes da mesma forma que seu tio, mas tinha habilidades um pouco inferiores, figura 08. Ele tornou-se um dos membros respeitados da *Liga da Justiça*.

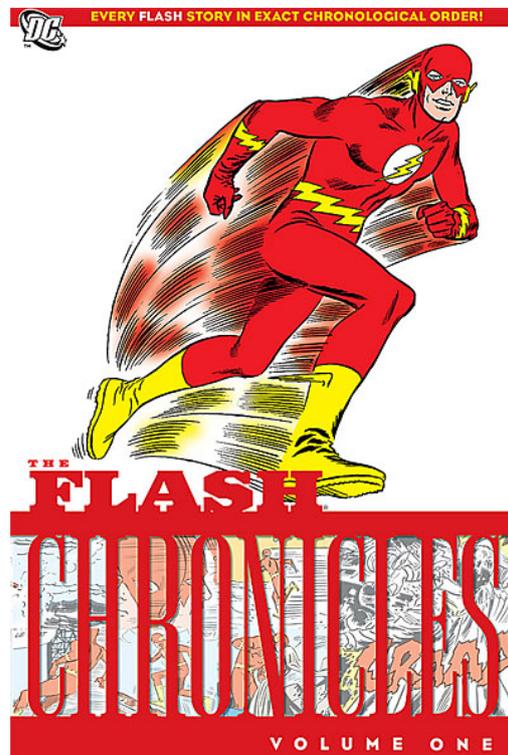


Figura 08: The Flash desenhado por Carmine Infantino
Fonte: Google.com (2011)

Batman:

O homem morcego é o super herói sem superpoderes que, diferente do *Superman*, não sabe ser gentil nem piedoso com os homens maus...

O personagem foi encomendado pela *DC* logo após o lançamento do *Superman* que pretendia repetir o sucesso do homem de ferro, assim *Bob Kane*, seu criador o planejou terráqueo, sem super poderes mas com inteligência suficiente para criar suas armas e planejar o combate contra os criminosos de *Gotham City*. Além disso *Bruce Wayne* teve treinamentos intensos que lhe conferiu agilidade e força para lutar.

Sua primeira aparição foi na revista *Detective Comics*, em maio de 1938, e logo após 1 ano já conquistou sua própria revista. Com a crise nos anos 50, e o Código de Ética criado para “moderar” as histórias em quadrinhos, o impiedoso *Batman* diminuiu a violência com seus arqui-inimigos, com uma série produzida para a TV, nos anos 60, o herói ganhou o humor que tirou seu ar sombrio por algum tempo, até que a série de TV deixou de ser transmitida.

O homem morcego, figura 09, voltou à sua seriedade com *Dennis O’Neil*, *Neal Adams*, *Dick Giordano* e *Steve Englehart* que deixaram suas marcas na década seguinte, mas foi *Frank Miller* quem o ressucitou, com *Batman: the dark Knight Returns* (*Batman: O Cavaleiro das trevas*), que mostrava um *Bruce Wayne* mais velho, e aposentado, perturbado por suas recordações e culpas do passado, que volta às ruas de *Gotham* para combater o crime, de forma mais agressiva e impiedosa que nunca. Neste episódio, ele é praticamente o morcego em forma de homem, e não o contrário.

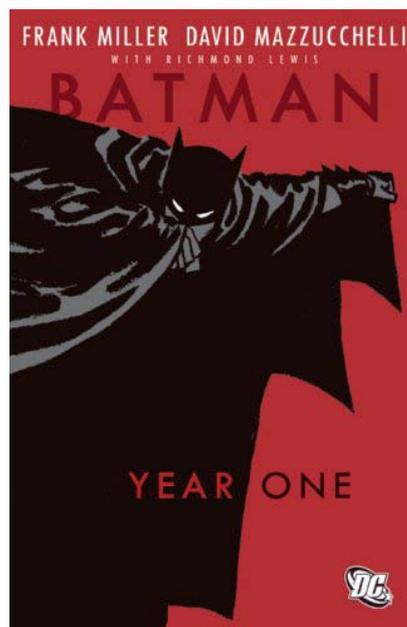


Figura 09: Batman de Frank Miller
Fonte: Google.com (2011)

Capitão América:

Steve Rogers nasceu em *Nova York* numa época histórica complicada para o mundo, cresceu frágil e com saúde debilitada, mas isso não o impediu de querer alistar-se no exército para combater os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial.

Ele foi rejeitado devido à seu estado de saúde e seu físico franzino, porém o general *Chester Phillips* ouviu os protestos do rapaz e lhe ofereceu uma vaga para um experimento biológico ultra-secreto: a Operação Renascimento. Sua gana para lutar era tanta que aceitou imediatamente, e foi submetido à diversos testes e treinamentos, ao final recebeu o soro do supersoldado, ainda em fase experimental, e foi submetido à baixa radiação que ampliariam os efeitos do Soro.

Este complexo experimento lhe conferiu um corpo atlético e perfeito, e ele passou por um treinamento de combate e condicionamento físico intensivos, sendo incumbido de ser a arma secreta e suprema para defender seu país, tornando-se assim a encarnação do espírito de luta da América. O super soldado lutou durante a segunda guerra contra *Hitler* e o que se tornaria um grande adversário, o *Caveira Vermelha*, ilustrado na figura 10.

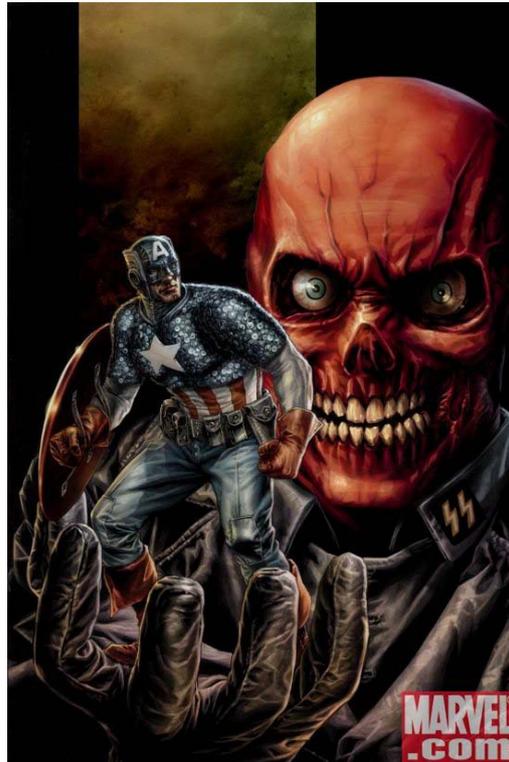


Figura 10: Caveira Vermelha x Capitão América
Fonte: Google.com (2011)

Mais tarde um adolescente chamado *Bucky Barnes* descobriu a identidade secreta do *Capitão América* que o aceitou como parceiro, mas uma explosão de seu avião matou o jovem parceiro e arremessou o herói nas gélidas águas do oceano Ártico.

A baixa temperatura combinada ao soro do supersoldado permitiu que o herói sobrevivesse por anos em estado de animação suspensa, sendo encontrado pelos *Vingadores* após décadas do ocorrido, e tornando-se parte do grupo e posteriormente o principal alicerce da equipe.

Capitão Marvel:

“Vinculado pelas circunstâncias ao adolescente humano *Rick Jones* por meio de nega-braceletes capazes de permutar átomos, o guerreiro exilado kree *Mar-vell* forjou uma reputação de lendário protetor intergaláctico. Nos momentos de perigo *Rick* convocava o *capitão Marvel* original unindo os nega-braceletes, trocando, desta forma, de lugar com o herói. No fim, porém, *Mar-vell* foi abatido pelo único inimigo que não poderia derrotar: um tumor maligno incurável.” (Beazley Yo Br., 2005- pg17)

Rick Jones após algum tempo resolveu viver sua própria vida desvinculando-se completamente de *Mar-vell*. A namorada do super humano, *Elysium*, devido ao sentimento de solidão investiu sua superciência de titã e com amostras genéticas de seu amado concebeu um filho, *Genis Vell*, que ocuparia o lugar do pai posteriormente.

Com o passar dos anos, *Genis* passou a lutar unido a *Rick Jones*, na guerra dos destinos que durou muito tempo, e viram-se forçados a fundirem-se em apenas uma criatura, processo que ativou a consciência cósmica latente de *Genis* que agora perpetua a cruzada de seu pai pela justiça universal, vinculado a *Rick Jones*, caçando e exterminando forças que ameaçam a galáxia. Abaixo o Capital Marvel na figura 11.



Figura 11: Capitão Marvel
Fonte: Enciclopédia Marvel (2005)

Hulk:

O grande e incontrolável monstro é na verdade o pacífico cientista *Bruce Banner* que devido ao assassinato de sua mãe pelo seu pai, retraiu sentimentos de ira e sofrimento que quando se manifestam, liberam também seu instinto monstruoso de cor verde.

O cientista teve suas células modificadas pelos raios gama liberadas em uma explosão de uma bomba nuclear em teste, quando salvou o adolescente *Rick Jones* que encontrava-se inconseqüentemente na zona de teste. *Bruce* sabia que o menino morreria e por isso jogou-se no campo e atirou *Jones* em uma vala de segurança, mas não teve tempo para salvar sua própria vida. A figura 12 abaixo mostra o monstro Hulk.



Figura 12: Hulk
Fonte: Google.com (2011)

Homem de ferro:

Anthony Stark é um criativo engenheiro mecânico que, aos 21 herdou as *Indústrias Stark*, de seu pai e a transformou num sucesso do mundo industrial bélico. Porém foi atingido no peito por estilhaços de granada e feito prisioneiro de *Wong Chu*, que ofereceu a ele uma cirurgia que salvaria sua vida, em troca de uma poderosa arma de destruição em massa.

Em cativo, unido a outro prisioneiro, o físico, ganhador do *Prêmio Nobel*, *Ho Yinsen*, desenvolveu uma armadura que ele próprio usaria para sua fuga, o que rendeu-lhe a morte de seu parceiro de cativo.

Voltando à América, *Stark* reformulou a armadura e passou a enfrentar homens perigosos que pretendiam roubar a tecnologia bélica usada em sua companhia. Mais tarde

aumentou a área de atuação e ajudou a fundar os *Vingadores*, passando a ser seu patrocinador.

Percebendo que toda a destruição causada na Terra provinha de seus produtos bélicos, o Homem de Ferro, figura 13, passou a utilizar sua tecnologia para o bem da sociedade visando sua melhoria, rompendo relações com o governo dos *EUA*.



Figura 13: Homem de Ferro
Fonte: Enciclopédia Marvel (2005)

Thor:

O herdeiro legítimo do reino de *Asgard*, filho de *Odin* criado com seu irmão adotivo *Loki*, desde jovem já era conhecido por realizar grandes feitos, e na idade adulta foi presenteado com um martelo que é o símbolo do deus do trovão.

Mas *Thor* era obstinado e impulsivo, e quebrou a trégua entre seu povo e os gigantes gelados de *Jotunhein*, o que quase deflagrou uma guerra entre eles. Para ensinar uma lição a seu filho preferido, *Odin* o baniou para a Terra, e retirou-lhe as recordações deixando-o viver como o *Dr Blake* por mais de uma década.

Como *Dr. Blake*, ele conheceu a humildade ajudando doentes e moribundos, como estudante de medicina e posteriormente como um médico de sucesso. Acreditando na

melhora de atitudes de seu filho *Odin* o induziu a viajar para a *Noruega*, onde encurralou-se em uma gruta para fugir de uma ameaça. Lá encontrou um cajado retorcido, com raiva o homem o arremessou contra a parede retomando sua forma divina, revelando no cajado seu poderoso martelo foi capaz de transformar *Blake* no deus nórdico e vice-versa, e o poderoso *Thor*, figura 14, reuniu-se com outros guerreiros e ajudou a fundar os *Vingadores*.

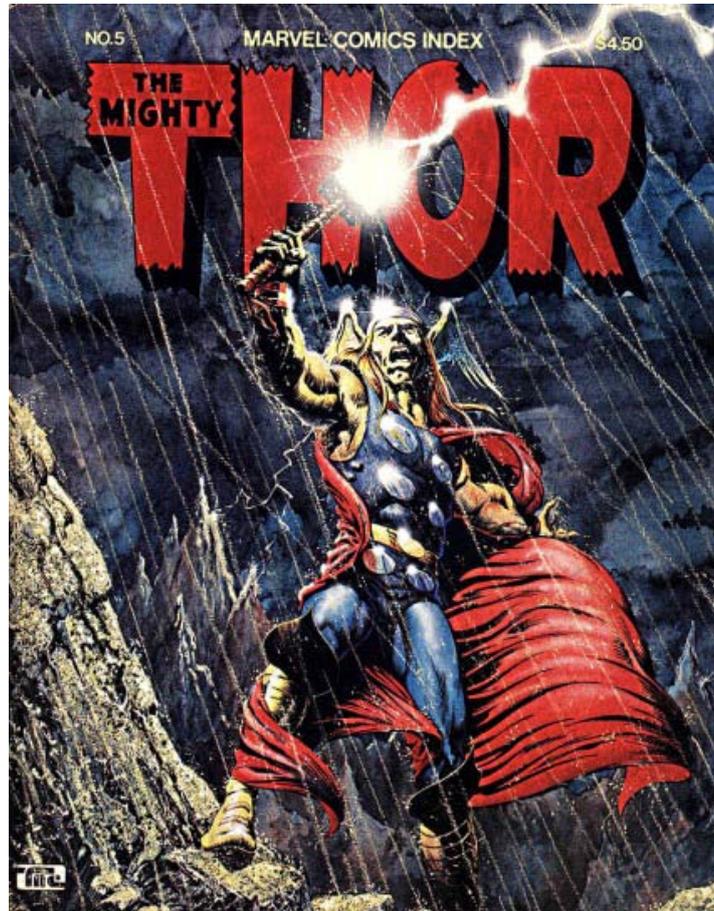


Figura 14: Thor
Fonte: Google.com (2011)

Quarteto Fantástico:

Uma viagem pioneira interestelar, a bordo de uma espaçonave experimental. Foi assim que *Reed Richards*, *Sue Richards*, *Benjamin Grimm* e *Johnny Storm* aventuraram-se no espaço com o propósito de serem os primeiros humanos a experimentarem tal viagem, porém um encontro inesperado com raios cósmicos modificou completamente suas vidas, dando a eles poderes que juntos usariam para combater forças do mal e defender o planeta de atentados extraterrestres.

Eles trouxeram um novo conceito aos super heróis, pois não o são do modo convencional, mas exploradores, astronautas, emissários, pioneiros, como pode-se observar na figura 15.



Figura 15: Quarteto Fantástico
Fonte: Google.com (2011)

Tocha Humana:

Seu nome é *Johnny*, ele nutre uma paixão avassaladora por carros desde sua juventude. Ao visitar sua irmã *Sue* teve a oportunidade de participar da expedição promovida por *Reed Richards*. O acidente com os raios cósmicos deu a ele o poder de emitir e revestir seu corpo de plasma causticante, o que foi muito bem aceito pelo jovem novo herói.

Mulher Invisível:

Sue Storm desde pequena quis ser atriz. Conheceu o cientista *Reed Richards* com apenas 12 anos, que seria seu marido anos mais tarde.

Ao saber das intensões de *Reed* sobre seu teste espacial, fez questão de acompanhá-lo, juntamente com seu irmão. A modificação de suas células devido à exposição aos raios cósmicos lhe conferiu o poder da invisibilidade.

Ela esteve ao lado de seu namorado *Reed* quando ele propôs que usasse seus poderes para o bem da humanidade, e após o incidente casaram-se, mas ela abandonou seu pretensioso sonho de se tornar atriz.

Senhor Fantástico:

O inteligente e tímido cientista *Reed Richards* sempre foi fantástico. Ainda jovem já se sobressaia nas ciências exatas e foi estimulado por seu pai a matricular-se em cursos universitários com apenas 14 anos.

Desde cedo já sonhava e planejava viagens interestelares, e gastou toda a herança de seu pai num projeto de uma nave que o levaria a lugares nunca antes alcançados pelo homem. Porém o governo ameaçou tirar seu apoio financeiro, e desesperado, *Reed* resolveu testar sua espaçonave junto a seu amigo *Benjamin Grimm*, porém subestimou o *Cinturão de Van*

Hallen, que envolve a Terra, e não calculou devidamente a quantidade de proteção necessária para não serem atingidos pelos raios cósmicos emanados naquela região.

Desta forma, toda a tripulação a bordo sofreu modificações celulares em seus corpos conferindo a cada um deles poderes que o próprio *Reed* propôs que usassem para realizarem boas ações para a humanidade, tendo ele o poder de esticar todo o seu corpo conforme lhe aprouvesse.

Coisa:

Bem Grimm tinha origem pobre e foi obrigado a morar com seus tios depois da morte de seus pais. Demorou para que o rapaz de bom coração se rendesse ao afetos de seus tios, mas logo abriu seu coração deixando sua vida de brigas de rua para traz. Matriculou-se o colegial e tornou-se um grande jogador de futebol. Ao entra na faculdade, dividiu seu quarto com o gênio *Reed*, que se tornou seu grande amigo.

Bem entrou para a força aérea assim que se formou, e assim que abandonou sua carreira militar foi procurado por *Richards* para pilotar sua nave, mas negou alertando seu amigo de que poderia ser perigoso um vôo não autorizado desta grandeza. Mesmo relutante aceitou a proposta, e esforçou-se ao máximo para manter o controle da nave quando deparou-se com a intensa radiação que os atingiu, mas foi obrigado a abortar o vôo.

A tripulação de 4 pessoas sobreviveu à queda na *Floresta de Nova Jersey*, mas a modificação de *Bem* foi a mais chocante, pois ele havia se transformado em um ser laranja de pele espessa e com uma superforça e não voltava ao normal como seus amigos.

No início não aceitou sua condição tornando-se seu principal inimigo, pois considera-se uma coisa, porém resignou-se ao seu destino e defende com sua força rochosa a família que ele aprendeu a amar com seu grande coração, o *Quarteto Fantástico*.

Namor:

É o jovem príncipe de *Atlântida*, híbrido de *homo sapiens* e *homo mermano*, filho da princesa *Fen* e o marinheiro *Leonard McKenzie*. Seus pais conheceram-se em 1920, quando o marinheiro, em uma expedição à *Antártida*, detonou milhares de explosivos para romper camadas de gelo, causando grande destruição à cidade de *Atlântida* que encontrava-se submersa naquelas águas. Para averiguar o que estava havendo o imperador *Thakorr* enviou sua filha que conheceu e apaixonou-se por *McKenzie* casando-se com ele.

Porém sem notícias da filha e imaginando que havia sido sequestrada o imperador enviou um pelotão de resgate que matou toda a tripulação e levou *Fen* novamente para seu reino.

Namor tinha temperamento explosivo e hostilizava os humanos, os quais culpava pela quase destruição de *Atlântida* e por diversas vezes atacou e causou grande destruição em *Nova Iorque*. Porém durante a Segunda Guerra, quando os nazistas atacaram sua terra ele juntou-se ao *Capitão América* no grupo dos *Invasores*.

Após a guerra *Atlântida* foi vítima de terremotos que matou o imperador *Thakorr* e sua filha *Fen*. *Namor* sofreu de amnésia e foi parar em *Nova York* como mendigo e foi encontrado por *Tocha Humana* que o ajudou a recuperar suas lembranças.

Supondo que os homens da superfície haviam destruído seu reino, e sendo conclamado pelo povo atlante Imperador, empreendeu diversas vezes ataques contra *Nova York*, e até contra o próprio *Quarteto Fantástico*. Ele nutria um sentimento por *Sue Storm*, a mulher invisível.

Enfim se deu conta de que precisava parar com as investidas, para evitar mais sofrimento e morte de seu povo, e assim *Namor*, figura 16, passou a usar seus dons sobre humanos em defesa do povo da superfície, mesmo que a contra gosto.



Figura 16: Namor
Fonte: Google.com (2011)

Doutor Destino:

Victor Van Doon era um jovem cientista, inteligente e possuidor de vários conhecimentos científicos e místicos mas extremamente presunçoso e orgulhoso. Perdeu seus

pais ainda muito cedo e foi criado por ciganos na *Latvéria*, uma pequena nação dos balcãs. Cresceu alimentando o ódio pela humanidade e jurando fazê-la sofrer pela morte de seus pais.

Conheceu o jovem gênio *Reed Richards* na faculdade, onde entrou com bolsa integral devido às suas buscas acadêmicas e boa reputação, e enxergou no colega de quarto um poderoso rival, capaz de destruir seus planos de vingança, não admitindo o garoto em seu quarto.

Seu primeiro grande projeto foi um dispositivo de projeção trans-dimensional, que funcionou perfeitamente por 2 minutos e 37 segundos, que antecedeu uma explosão que lesou seu rosto e ocasionalmente sua expulsão da faculdade. O estudioso *Victor* culpou Reed, apesar de o mesmo ter previsto e avisado sobre um erro de cálculo que ocasionaria tal acidente, mas para o egocêntrico *Victor* era mais fácil acreditar que *Reed* o havia sabotado a admitir seu erro.

A explosão deixou em *Victor* um fina cicatriz, e tomado por vaidade viajou diversos lugares em busca de uma “cura milagrosa”. Nesta busca encontrou monges tibetanos que concederam a ele uma máscara metálica e uma armadura quase inexpugnável. Sua ânsia em dar prosseguimento aos seus planos malignos o deformou ainda mais, ao colocar sobre o rosto a máscara ainda não totalmente resfriada.

O vilão voltou ao local onde foi criado e depôs o governo local e declarou-se *Imperador da Latvéria*, onde reinou com mão de ferro e muita determinação estabelecendo uma nação próspera e de paz. Este fato o fez acreditar que seria capaz de estender seu reinado a outras partes do mundo e o fez bater de frente com seu antigo rival, agora um dos justiceiros do *Quarteto Fantástico*.

Victor teve a oportunidade de salvar *Sue* e sua filha uma única vez, o que o fez com uma combinação de ciência e feitiçaria, inflando ainda mais seu ego e deixando o *Senhor Fantástico* com uma eterna dívida de gratidão. Dr Destino, figura 17, foi o codinome que ele adotou para si.



Figura 17: Dr Destino
 Fonte: Google.com (2011)

Homem Aranha:

Peter Parker era o tímido e brilhante estudante o qual todos subestimavam. Foi criado por seus tios *Ben e May Parker*. Durante uma demonstração de radiação uma aranha foi atingida e caiu moribunda na mão de *Peter* e o picou.

Lentamente percebeu que adquiriu alguns poderes aracnídeos, percebendo também uma oportunidade de conseguir dinheiro para ajudar seus tios. Projetou um uniforme e procurou o estrelato como o *Incrível Homem Aranha*.

Porém ao sair da gravadora flagrou um assaltante deixando a cena do crime, sem atitude nenhuma, deixou-o ir acreditando que aquilo não era problema seu.

Dias depois descobriu que um invasor havia assassinado seu tio, sabendo que a polícia o havia encurralado ele vestiu seu traje e seguiu o rastro do assaltante com seus poderes, e descobrindo que era o mesmo homem que ele havia deixado fugir.

Cheio de remorso, *Peter* prometeu que não deixaria mais de utilizar suas habilidades para evitar e combater os crimes, aprendendo que grandes poderes trazem consigo grandes responsabilidades.

Como fotógrafo oficial do *Homem Aranha*, *Peter* vende imagens do primeiro herói fantasiado de *Nova York* para o jornal *Clarim Diário*. O editor chefe do jornal utilizou várias vezes sua imagem para manchar a reputação do herói, mas isso não afetou a imagem positiva que o povo fez dele.

Peter, figura 18, vive dividido entre suas obrigações como *Homem Aranha* e sua vida normal.



Figura 18: Homem Aranha
Fonte: Google.com (2011)

X-Men:



Figura 19: X-Men- Era do Apocalipse
Fonte: Google.com (2011)

Os X-Men, figura 19, são pessoas que todos os dias nascem com mutações genéticas que se manifestam em forma de poderes especiais. Elas são temidas, humilhadas, ofendidas e julgadas, com a mesma proporção que a paranóia humana aumenta.

O *Professor X* abrigou essas pessoas em sua mansão em *Westchester*, dando-lhe abrigo e treinando-os para aprenderem a controlar e usar seus poderes em prol da humanidade, detendo as maldades realizadas por outros mutantes.

Arcanjo: Ainda na escola ele presenciou o nascimento de asas de suas escápulas. Temendo o preconceito dos colegas, prendia-as às costas para que ninguém as visse, mas desenvolveu em si o gosto pela liberdade de voar.

Porém um incidente em seu dormitório o desmascarou, ele usou suas habilidades para salvar as pessoas que ali estavam.

A partir deste momento passou a realizar vôos noturnos e salvar vidas, foi assim que o *Professor X* o encontrou, e convidou-o a ser membro fundador dos *X-men*.

Desde jovem lutou ao lado de *Xavier* pela convivência pacífica entre humanos e mutantes.

Perdeu suas asas em um confronto com super-humanos assassinos que atacaram os *Morlocks*, os ferimentos causados em suas asas infeccionaram e os médicos se obrigaram a amputá-las. Assim *Warren* perdeu todo o ânimo de viver, e atentou contra a própria vida provocando um acidente de avião, porém foi teletransportado por *Apocalypse*, que ofereceu-lhe novas asas caso se transformasse em seu acólito, um anjo da morte. O desespero em que se encontrava o fez aceitar e assim passou a lutar ao lado de *Apocalypse*, guerreando muitas vezes contra seus antigos aliados, apenas voltou a si quando acreditou que havia matado seu antigo amigo *Homem de Gelo*. Assim voltou a lutar ao lado de *Xavier*, mas desta vez ciente do preço que se deve pagar pelos seus ideais.

Fera:

Henri McCoy já era um jovem de grandes pés e mãos, e agilidade de atleta que o fizeram um grande jogador de futebol. Porém foi acusado de mutante e expulso de sua escola normal. O *Professor X* então o convidou a entrar na *Escola para Jovens Superdotados*, onde pode matar sua sede de conhecimento que escondia quando ninguém desconfiava de sua condição.

Posteriormente experimentou um catalisador isolado que desencadeava mutações tornando-se um monstro enorme e peludo. Muito tempo depois aceitou sua forma e vive entre a bioquímica e ação política em prol da igualdade genética.

Ciclope:

O primeiro de todos os *X-Men*, *Scott Summers* era o filho de um piloto de provas da força aérea *Christopher Summers*. Em um grave acidente de avião a mãe o salvou juntamente com o irmão *Alex*, arremessando-os para fora do avião com o único pára-quadras que ali havia. Após o ocorrido, *Alex* foi adotado mas *Scott* estava hospitalizado, e ali permaneceu em coma por 1 ano.

No orfanato, aos 14 anos, *Scott* passou a sentir fortes dores de cabeça, que o médico resolveu com óculos com lentes de quartzo-rubi, mas seu poder mutante disparou de repente em rajadas ópticas incontroláveis que destruíram um guindaste, despejando sobre uma multidão a sua carga. Para salvar as pessoas conseguiu dar outra rajada desintegrando os objetos, mas a multidão o seguiu acreditando que ele os estava atacando propositalmente.

Ele fugiu num trem de carga, e foi encontrado pelo *Professor Xavier*, que o ajudou a controlar seu poder, e em quem ele manifestou seu apreço não só como um professor, ou um mestre, mas como um pai que não teve.

Foi nos *X-Men* que encontrou sua alma gêmea, *Jean Grey* e posteriormente casou-se com ela. Reencontrou também seu irmão que manifestou poderes mutantes, absorvendo e transmitindo energia cósmica, e trouxe-o também para o grupo.

Scott tem o dom de enxergar soluções para problemas nada convencionais dos *X-Men*.

Gambit: também chamado de *Remi Le Beau*, era um órfão que aprendeu a sobreviver de bater carteiras nas ruas de *Nova Orleans*. Sem saber, envolveu-se com a lendária Liga dos ladrões de *Nova Orleans* e adotado por seu líder *Jean-Luc Le Beau*. Com o tempo dominou as tradições do clã e também do clã rival, a Liga dos Assassinos de *Nova Orleans*. Desta forma tentou selar um pacto entre as duas organizações casando-se com a neta do patriarca da liga adversária. Porém o irmão da moça não foi favorável a tal união e o desafiou para um duelo, que o feriu gravemente e causou a fuga de *Gambit* para evitar que uma guerra fosse travada entre os clãs.

Vagou por diversos lugares até encontrar *Tempestade*, que havia sofrido de amnésia e envolveu-se em roubos para manter-se. Assim que recobrou suas memórias, *Tempestade* voltou aos *X-Men* e interferiu para que seu parceiro fosse aceito ao grupo.

Foi ali que *Gambit* sentiu-se em casa, e lutou pela causa dos mutantes. Ali também conheceu *Vampira*, por quem se apaixonou e teve um romance com ela, sem poder tocá-la. Os dois afastaram-se quando *Vampira* descobriu que ele havia ajudado a reunir perigosos

assassinos, porém sem se dar conta de que o grupo reunira-se para aniquilar os mutantes *Morlocks*.

Jean Grey:

Com apenas 10 anos de idade, *Jean* presenciou a morte de uma amiga sem poder interferir, e seus intensos sentimentos despertaram seus poderes telepáticos latentes e ela vivenciou plenamente toda a aflição da amiga. A menina, que vivia normalmente até esse fato, reprimiu-se e isolou-se do mundo para não perder a sanidade, visto que não tinha controle sobre seus poderes.

O *Professor Xavier* sugeriu a seus pais que a matriculassem na *Escola para Jovens Superdotados*, e eles o fizeram, assim *Jean* tornou-se a quinta integrantes dos *X-Men*. A menina nutria fortes sentimentos por *Ciclope*, mas ambos eram muito tímidos para se declararem, mesmo assim esse dia chegou e eles iniciaram um romance.

Alguns anos como *X-Men*, *Jean* mostrou-se capaz de controlar seus poderes telepáticos, mas um cientista criminoso liberou uma geração de sentinelas que seqüestraram *Jean* e os *X-Men* e os aprisionaram em uma estação espacial.

Eles conseguiram fugir num ônibus espacial, mas precisaram passar por um escudo de radiação solar, como não tinham proteção suficiente, *Jean* acreditou que poderia utilizar seus poderes para mantê-los vivos assumindo a direção da nave.

Sentindo os efeitos agonizantes da radiação *Jean* foi tocada pela entidade de força cósmica conhecida como força *Fênix* que recriou o corpo de *Jean*, absorvendo suas lembranças e sua personalidade. Ela guiou a nave para cair na *Baía Jamaica*, em *Nova York*, onde permaneceu em animação suspensa a verdadeira *Jean*.

A entidade, corrompida por seu grande poder, tornou-se uma ameaça à humanidade, mas a personalidade de *Jean* recuperou o controle sobre sua psique e levou *fênix* a sacrificar-se em benefício da humanidade diante dos olhos horrorizados de *Ciclope*.

Meses depois o casulo foi encontrado pelos *Vingadores* que o entregaram ao *Quarteto Fantástico*, e assim *Jean* foi salva, casando-se *Ciclope* mais tarde.

Homem de Gelo:

Bobby Drake descobriu suas habilidades na adolescência e foi incentivado pelos pais a esconder seus poderes para não sofrer com o preconceito das pessoas. Porém revoltou-se com um valentão da escola e o congelou. A comunidade considerando-o uma ameaça invadiu sua casa, e para defender-se o rapaz começou a usar seus poderes para detê-los, mas eram muitos para o inexperiente mutante. O delegado interveio e levou o rapaz à prisão afim de evitar seu linchamento.

Sabendo das peripécias do rapaz o professor *Xavier* enviou *Ciclope* para averiguar a situação, mas o menino confuso não quis seguir *Scott*, e a população encurralou ambos, mas *Xavier* interveio e usou seus poderes telepáticos para modificar as lembranças do povo a respeito dos fatos com ocorridos com *Bobby*.

Agradecido o rapaz aceitou o convite para matricular-se na *Escola para Jovens Superdotados* e passou a lutar pela causa de *Xavier*.

Com o passar do tempo aprendeu a controlar e utilizar melhor seus poderes.

Noturno:

Kurt Wagner aparentava ser um demônio desde seu nascimento. Fora jogado em uma cachoeira por sua mãe, *Mística*, que estava sendo perseguida por aldeões amedrontados.

Descoberto por uma cigana, foi criado por um grupo circense que não nutria sentimentos preconceituosos ou separatistas pelas chamadas aberrações.

Ele viveu normalmente no circo, demonstrando grande habilidade em acrobacias, e não sofria com o repúdio das pessoas que achavam que sua forma era na verdade trajes para sua apresentação. Porém o circo havia sido vendido a um poderoso e ambicioso empresário que promovia show de aberrações, não deixando outra opção a *Kurt* a não ser a fuga.

Ele foi parar em *Winzeldorf, Alemanha*, mas os aldeões acreditaram que ele era responsável por uma série de assassinatos ocorrido no local, então passaram a persegui-lo, mas foi salvo por *Xavier* que o introduziu nos *X-Men*.

Professor X: O mais poderoso telepata do mundo, *Charles Xavier* era filho de um físico, *Brian Xavier e Sharon*. Ele vivenciou a manifestação de seus poderes ainda jovem. Após a morte de seu pai, *Xavier* ganhou um padrasto, o colega de seu pai *Dr. Kurt Marko*, que tinha um filho de seu primeiro casamento, *Cain*.

O irmão adotivo de *Charles Xavier* era do tipo valentão, um rapaz cruel e ressentido que maltratava seu irmão adotivo, e recebia severa punição de seu pai. Mas *Charles*, um inexperiente telepata, sentia igualmente todas as dores do irmão.

Na *Universidade de Oxford* conheceu *Moira Kinross* que seria sua grande paixão, mas não se casaram pois entre os dois havia um rival, *Joe MacTaggart*, um cabo dos fuzileiros navais que via em *Xavier* um intelectual inútil.

Para provar que o rival estava errado *Charles Xavier* alistou-se no exército, mas o abandonou quando *Moira*, sem explicações, terminou o romance. Assim resolveu viajar ao redor do mundo, e encontrou *Amahl Farouk*, um poderoso telepata mutante que o enfrentou, instigando em *Xavier* o desejo de proteger a humanidade de mutantes desorientados por seu poder.

Ainda em viagem, ao chegar em *Israel*, conheceu *Magnus*, um mutante que brevemente seria conhecido como *Magneto*. Ambos tornaram-se amigos e revelaram seus poderes um ao outro enquanto enfrentavam terroristas.

Charles Xavier falou sobre seus ideais, e o sonho que nutria em manter uma convivência pacífica entre *homo sapiens* e *homo superior*, mas *Magneto* acreditava que os mutantes eram simplesmente uma nova raça que seria sempre perseguida por ser diferente.

Em *Londres* reencontrou sua antiga paixão, que se casara com *Joe* e tornara-se uma renomada geneticista. Renovaram sua amizade e tiveram uma idéia de fundar uma escola para mutantes.

Quando voltou aos *EUA*, envolveu-se em um acidente que mutilou suas pernas, mas isso não o impediu de fundar sua escola, e sua primeira aluna foi *Jean Grey*, a quem ele ensinou como controlar e utilizar seus poderes.

Após obter sucesso com a menina foi em busca de outros mutantes que mereciam sua orientação, criando uma base de treinamento em sua mansão, ele apelidou seus 5 primeiros alunos de *X-Men*, pois cada um possuía uma habilidade extra que inexistia nos humanos normais.

A sociedade o considerou por muito tempo uma autoridade em genética, e o respeitava por isso, e sempre defendeu os mutantes, mas as pessoas não conheciam seus poderes. Tudo mudou quando *Cassandra Nova*, dominando o corpo de seu irmão, *Charles*, foi à televisão e contou toda a verdade sobre o telepata.

Na verdade, há muito *Xavier* já sentia-se obrigado a fazê-lo porém não encorajava-se, tentado desmoralizá-lo a vilã libertou-o da pressão que exercia sobre si próprio. O mundo passou a ouvi-lo melhor, e compreender suas idéias.

Tempestade:

Ela tem a capacidade de modificar o clima, *Ororo Munroe* perdeu seus pais ainda criança, e foi criada por um mestre dos ladrões *Achmed El-Gibar*. Em pouco tempo ela tornara-se uma eficiente batedora de carteira.

Quando completou 12 anos sentiu-se disposta a procurar suas raízes, viajando para *Saara* e rumando às terras de seus ancestrais: as *Planícies do Serengueti*, entre o *Quênia* e *Tanzânia*.

Quando seus poderes se manifestaram ela passou a ajudar as tribos locais sendo reverenciada por eles como deusa, até o *Professor X* encontrá-la e convencê-la a utilizar seus poderes em prol da humanidade.

A partir daí tornou-se uma *X-Men*, e sente-se obrigada a auxiliar qualquer forma de vida, seja ela vegetal ou animal.

Wolverine:

“*James Howlett*, o mutante agora conhecido como *Wolverine*, nasceu numa família privilegiada em *Alberta, Canadá*, no final do século XIX, sendo o segundo filho de *John* e *Elizabeth Howlett*.”

Quando pequeno, um incidente com o capataz de seus pais afastou-o de um de seus únicos amigos, o *Cão* o filho do capataz *Thomas Logan*.

Pai e filho foram expulsos da casa, mas retornaram na noite seguinte para pedir a intercessão de *Elizabeth*, que aparentemente teria tido um caso com *Thomas*, junto ao marido em deixá-los ficar. Mas *John* os flagrou e foi baleado pelo capataz frente a seu filho. A ira que assolou *James* fez manifestar seus poderes mutantes, e do dorso de suas mãos cresceram garras de osso, que irromperam contra o assassino de seu pai e deixara seu amigo com arranhões na face. Toda violência presenciada por *Elizabeth* a deixou fora de si promovendo seu suicídio. Atordoado *James* sofreu um colapso nervoso, mas seu corpo mutante o “curou” fazendo-o esquecer os últimos meses que havia vivido naquela casa.

A culpa das mortes daquela noite caiu sobre a criada de *James* e ele, visto que apenas ambos haviam sobrevivido e *Cão* seria uma das vítimas. Para não serem condenados, a mulher fugiu com *James* para a colônia mineradora *Colúmbia Britânica*, e passou a chamá-lo de *Logan*, para que ninguém o reconhecesse. Ali ele cresceu um robusto jovem, conhecido por sua força e ferocidade, por viver solitário, com os lobos na mata, passou a ser chamado *Wolverine*. Mas sua tranqüilidade só durou até *Cão* rastreá-lo até lá.

Finalmente ele o enfrentou com violência, mas a briga acabou com a morte de *Rose*, a única pessoa que ele realmente amava. Desde então ele deixou de ser visto por muitos anos.

Sua aparência não se modifica ao longo dos anos devido ao seu poder de cura, isso explica porque um homem de 120 anos aparenta apenas 30.

Na segunda metade do século XX, *Logan* passou a trabalhar para o governo, e foi submetido a vários exames para poder tornar-se a arma X, experimento desejado pelos cientistas. Assim injetaram adamantium em seu esqueleto, um metal indestrutível quando resfriado, o que o tornou ainda mais mortífero. Além disso foi implantado em seu cérebro memórias falsas para que ele se adequasse aos propósitos do governo, desta forma ele não consegue ter nenhuma referência de seu passado.

O *Professor X* o convidou a juntar-se aos *X-Men*, o que levou a criatura a acreditar no ideal do professor de pacificar as relações entre humanos e mutantes, mesmo tendo nutrido um afeto muito grande por *Jean Grey* e visto ali entre aqueles mutantes a coisa mais próxima de uma família que já tivera encontrado.

Magneto:

Magneto é um sobrevivente dos campos de concentração, de *Auschwitz*, onde conheceu a ira e a maldade humanas. Após o fim da Segunda Guerra, ele casou-se com *Magda*, uma cigana que ele mesmo resgatara de *Auschwitz*, e eles tiveram uma filha, *Anya*.

Seus poderes se manifestaram num momento de grande fúria, quando bandidos não permitiram que ele resgatasse sua filha de um incêndio, e matou não só os bandidos mas várias pessoas que presenciaram a cena. Sua esposa fugiu aterrorizada, sem ter tempo de contar-lhe que estava grávida novamente.

Magnus viajou para *Israel*, a fim de ajudar as vítimas sobreviventes do holocausto, e encontrou-se com *Charles Xavier*, a quem revelou seus poderes combatendo terroristas, e tornou-se amigo, discutindo arduamente sobre as idéias de convivência das duas raças de humanos existentes. Mas *Magnus*, embora tenha tentado entender e compartilhar da idéia de *Xavier*, não conseguiu ficar parado vendo as coisas acontecerem da forma que já havia presenciado uma vez em sua vida. Assim assumiu o nome de *Magneto* e decidiu dominar a raça humana a fim de garantir que sua espécie não sofresse a opressão que ele sofrera quando criança.

Seu feito mais intenso certamente foi quando isolou o magnetismo terrestre e manteve o mundo como seu refém, exigindo um território onde os mutantes pudessem viver em paz.

As *Nações Unidas* então concordaram, e lhe cederam a ilha de *Genosha*, que o afastaria da cena mundial. Assim o fizeram, e *Magneto* reconstruiu o país devastado, criando uma nação que serviu como abrigo seguro de todos os mutantes, fosse qual fosse sua nacionalidade.

Porém *Cassandra Nova* atentou contra a nação governada por *Magneto*. E chacinou seus habitantes, mas o corpo de *Magneto* nunca fora encontrado.

De todos os mutantes conhecidos, o que se sabe é que *Magneto* é certamente o mais poderoso de todos, e sem dúvida ele sobreviveu ao ataque de *Cassandra*.

3 Jogos

3.1 Definição de jogo

A palavra jogo tem origem latina, *iocus*, *iocare* que significa gracejo, piada, segundo o dicionário de latim google. Uma palavra que gerou polêmicos conceitos no campo da filosofia, principalmente no ramo da pedagogia pela função exercida como formadora do caráter da criança e do indivíduo. Muitos filósofos conceituaram jogo, mas tomaremos por base o conceito definido por Johan Huizinga, um professor e historiador holandês conhecido do início do século XX. Ele realizou um estudo detalhado do jogo e suas relações com a cultura e linguagem, em seu livro *Homo Ludens*, fazendo referência ao *Homo sapiens* que torna-se o homem jogador, e define jogo como sendo "uma atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana." (2000, pg 24).

3.2 Características do jogo

Baseando-se no conceito de Huizinga, pode-se dizer que jogo é algo que proporciona entretenimento, caso contrário não será um jogo, porém somente esta característica não traz sozinha a definição do jogo, pois livros, revistas, filmes também o fazem. Então é necessário diferenciá-lo de outras atividades com características semelhantes inseridas nesse conceito:

Interatividade: Um jogo só pode ser um jogo se tiver um jogador, e só será de fato quando estiver sendo executado pelo mesmo.

Regras: Imagina-se um jogador que pega um tabuleiro de damas e o arremessa longe, é interativo e proporciona entretenimento, mas não é um jogo. Isto se explica pelo fato de que o arremesso foi uma atitude aleatória, sem regras. As regras orientam o jogo.

Objetivo: A característica que dá o fim ao jogo, ou seja, pode-se fazer muitas atividades de entretenimento, com interatividade e regras, mas sem um objetivo específico, a atividade pode se manter constantemente, o que descaracteriza o jogo.

3.3 Jogo x Quebra cabeça

Um quebra cabeça confunde-se facilmente com um jogo por ter as mesmas características que definem um jogo, mas há duas que os diferem: os competidores e o desfecho.

Quando há um adversário, então temos um jogo, se há apenas um jogador então é um quebra cabeça. Mesmo os jogos programados para uma pessoa, o jogador tem adversários comandados pelo computador, logo podem ser chamados de jogos. Ainda que se diga que pode ocorrer uma disputa de *Sudoku*, por exemplo, não podemos dizer que se trata de um jogo, pois os adversários não interagem entre si.

Utilizando o jogo *Sudoku* como exemplo, podemos chamá-lo de quebra cabeça porque ele tem sempre apenas um desfecho, um final. Isso quer dizer que o jogador sempre terá uma forma de jogar que é invariável, ele é independente dos acontecimentos ocorridos ao longo do tempo que se está jogando. Ao contrário, um jogo como o de *Damas* pode ter vários desfechos diferentes, dependendo de como o jogador irá utilizar suas peças e quais oportunidades se abrirão para suas movimentações, e disso dependerá o resultado final da competição.

3.4 Diferenciando Jogos

Com base nas definições encontradas em sites e livros sobre o assunto, pode-se diferenciar três formas básicas de jogos, descritas a seguir.

Jogo de Tabuleiro: são todos aqueles disputados, por uma ou mais pessoas, em uma base, o tabuleiro, seja de madeira, metal, pedra, marfim, plástico, papelão ou outro material, onde peças são movimentadas, colocadas ou retiradas do tabuleiro, obedecendo a regras pré-estabelecidas.

Jogo Virtual:

O jogo virtual é caracterizado como um jogo localizado num espaço virtual, ou seja, ele é desenvolvido e jogado num ambiente gráfico produzido em um computador. É possível encontrar muitos sites na internet que oferecem jogos virtuais possíveis de serem jogados interagindo com outros usuários, a internet possibilitou, com isto, o surgimento de uma atualização no conceito de *jogo social*, inserida no contexto do jogo virtual, que exige a interação entre usuários de redes sociais, por exemplo o *Farm Vile* via *Facebook*, ou o *Café Mania* via *Orkut*.

Jogo Social:

Quando se fala de jogo social, considera-se a relação entre sistema que compõe o jogo como relacionamento social. Esta palavra refere-se à interação entre os jogadores, que pode acontecer de duas formas, ou a interação é entre os jogadores e os papéis que assumem dentro do sistema do jogo, provinda, desta forma, do desenrolar do jogo, ou pode se referir às relações já existentes entre os jogadores, seja de amizade ou rivalidade. Esta segunda moldará o jogo com estratégias previamente traçadas que influenciarão o desenvolvimento do jogo.

4 Jogos de Tabuleiro

4.1 Histórico

A origem dos jogos de tabuleiro remonta aos primórdios da civilização. Talvez o primeiro jogo de que se tem notícia seja o *Senet*, originário do *Egito* antigo. Acredita-se que era jogado por volta do ano 3.500 a.C. e tinha por objetivo levar o participante a tirar todas as suas peças do tabuleiro, obedecendo a uma mecânica simples.

Os oráculos eram jogos criados para diminuir as agruras do cotidiano do homem antigo em busca de seu alimento diário. Imagina-se um dado sendo lançado e os “deuses” escolherem que face seria a escolhida Para que sua vontade fosse atendida. Os deuses oráculos manifestavam-se através dos xamãs (pessoas espiritualizadas, que em algumas culturas acredita-se serem sensíveis aos sinais enviados pelos deuses), que utilizavam uma grade quadriculada, parecida com um tabuleiro.

Resquícios destes oráculos existem ainda hoje na consulta ao tarô e no jogo de búzios. O tarô utiliza cartas de um baralho especial para "ler a sorte", dando ao consulente conselhos sobre o seu futuro. No jogo de búzios, estes são lançados e "lidos" pelo adivinho. Mas sempre há a esperança da intervenção do destino, indicando quais os caminhos a serem seguidos.

Outro jogo bastante antigo, e talvez o precursor do *Gamão*, é conhecido como o *Jogo de Ur*. Jogado na *Mesopotâmia* antiga, por volta do ano 3.000 a.C., também tinha por objetivo remover o maior número possível de peças do tabuleiro.

O *Jogo do Go*, ou simplesmente *Go*, é outro jogo muito antigo e que é jogado até hoje. Originário da *China* antiga, por volta do ano 2.000 a.C., era um jogo de conquista de territórios, ao mesmo tempo em que o jogador deveria impedir o oponente de expandir seus territórios. Vence aquele que fica com mais peças no tabuleiro.

Por fim, o *Xadrez*, talvez o mais popular dos jogos de tabuleiro, que teve sua origem na Índia, por volta do século VI d.C. As regras eram diferentes das atuais, e as peças representavam as quatro divisões do exército: infantaria, cavalaria, carruagens e elefantes, bastante usados nas guerras locais. O jogo difundiu-se pelo leste europeu e posteriormente por toda a *Europa*, a partir do ano 1200. No ano de 1475, acredita-se que o *Xadrez* recebeu as regras que perduram até hoje.

A partir da revolução industrial, os jogos de tabuleiro deixaram de ser artesanais e começaram a ser criados e produzidos em larga escala, tornando-se populares e fazendo parte do dia a dia das famílias.

4.2 Mecanismos de jogo

Para o desenrolar de um jogo são necessárias as regras, e atualmente é possível observar, graças à quantidade de jogos existentes no mercado, que existem alguns movimentos e ações que se repetem, são as mecânicas sobre as quais desenvolve-se o jogo. Estes conceitos são estudados por pessoas que se especializam na criação e divulgação de jogos, e podem ser encontrados facilmente em sites sobre o assunto, como www.ilhadotabuleiro.com.br, o site usado como referência para a abordagem deste assunto. Eis algumas:

Movimento de área: Jogos, especialmente de guerra, em que o movimento das peças é irregular e não obedecem os sistemas de grades.

Administração de cartas: os jogadores recebem um certo número de cartas e devem, com elas, realizar certas ações.

Colocação de Peças: Os jogadores precisam colocar peças sobre o tabuleiro.

Rolagem de dados: o jogo possui eventos e decisões resolvidos com lance de dados.

Modular: jogos em que a superfície do jogo é composta por elementos que podem ser dispostos de maneira variada (na arrumação inicial do tabuleiro ou mesmo durante a partida).

Distribuição de pontos de ação: os jogadores recebem, a cada turno, um certo número de pontos, e devem utilizá-los a seu critério, para realizar variadas ações.

4.3 Jogos Antigos:

Gamão:

O objetivo de cada jogador é levar todas as suas peças até sua seção interna para daí retirá-las do tabuleiro. A movimentação é feita com dois dados. Você pode mover uma peça com os dois resultados ou uma peça com um deles e outra peça com o outro. Se duas peças da mesma cor estiverem na mesma casa, esta casa está segura e nenhuma peça do adversário pode parar nela. Uma peça sozinha pode ser capturada. Para isso basta que uma peça adversária pare na casa em que ela está. A peça é então retirada do tabuleiro. Se uma peça sua

for retirada do tabuleiro, você não pode fazer nenhum movimento até que consiga recolocá-la, na seção interna do oponente. Para retirar suas peças do tabuleiro, é necessário que todas elas estejam em sua seção interna.

O objetivo do jogo é Movimentar todas as suas peças de modo a colocá-las nas casas de sua seção interna para então retirá-las do tabuleiro, observe na figura 20.



Figura 20: Gamão
Fonte: ilhadotabuleiro.com.br (2011)

Damas:

Surgiu na Europa medieval, sem que se possa precisar local e data. É descendente do *Alquerque* (jogo que tem Trilha como uma de suas variantes), de quem herdou a captura ao pular uma peça do adversário. O jogo também recebeu elementos do xadrez, como o tabuleiro, a promoção de peças ao alcançar a última linha e talvez o próprio nome.

Assim com a maioria dos grandes jogos tradicionais, *Damas* não é simplesmente um jogo, mas uma família de jogos aparentados que apresentam variações históricas e regionais. Diferentemente de muitos outros, porém, é um jogo de desenvolvimento puramente europeu, embora tenha se difundido pelo globo como consequência da expansão européia. Não há uma forma única do jogo estabelecida como padrão internacional.

As jogadas são alternadas. Deve-se mover uma peça por jogada, em diagonal e para frente, para uma casa adjacente. Só as casas pretas são usadas e não é permitido recuar peças. Uma casa só pode ser ocupada por uma peça de cada vez.

A captura é feita quando uma peça pula sobre uma peça adversária que esteja em uma casa adjacente a ela, e pára na casa seguinte a ela. Ela pode na seqüência continuar pulando outras peças a fim de capturá-las. A jogada termina quando ela não tiver mais peças adversárias para pular.

Mecanismos: controle de área, cerco de área.



Figura 21: Jogo de Damas
Fonte: Google.com (2011)

Xadrez:

O jogo de *Xadrez* é um dos jogos ou família de jogos mais populares do mundo. Jogado ao redor de todo o globo, encontra variações históricas e regionais, mas princípios que se repetem.

Entre esses princípios temos: tabuleiro quadriculado, peças de hierarquia e movimentos diferentes, igualdade de material, captura de peças por substituição, o objetivo ou um dos objetivos é capturar a principal peça adversária.

As primeiras referências ao jogo de *Xadrez*, datam do século VII, do norte da *Índia*. Aparentemente o tabuleiro quadriculado já era conhecido muitos séculos antes e utilizado para um jogo de dados. Mas é do século VII a citação mais antiga de um jogo que se assemelha com o *Xadrez*, embora o jogo possa ser mais antigo do que isso.

Da *Índia* o jogo percorreu um longo caminho até chegar à *Europa*. Passou pela *Pérsia* (atual *Irã*), onde ganhou o nome de *Chatrang* e algumas modificações. Quando os árabes conquistaram a *Pérsia* alguns séculos mais tarde, levaram o jogo. Foi entre os árabes que o então chamado *Shatranj* conheceu um verdadeiro desenvolvimento.

O *Xadrez* chegou na *Europa Medieval* possivelmente por intermédio do mundo islâmico via *Espanha* e *Itália*, embora isso não seja certo. Espalhou-se por diversas regiões,

tomando caminhos diferentes de desenvolvimento e dando origem a inúmeras variantes regionais. Foi só por volta do século XV que se acredita que o *Xadrez*, figura 22, tenha chegado a sua forma “definitiva”, da maneira como é jogado até hoje.

Mecanismos: controle de área.

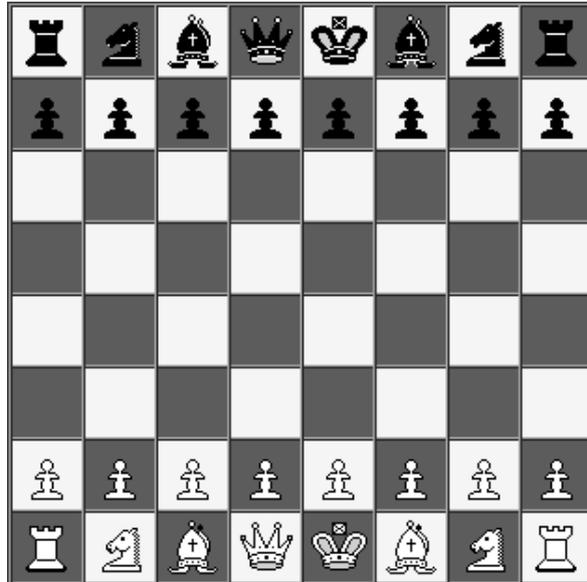


Figura 22: Jogo de Xadrez
Fonte: Google.com (2011)

Go

O *jogo de Go* é um jogo aparentemente simples e sem graça. Porém sua simplicidade é aparente. É chamado de *Wei-chi* (pronuncia-se "Uei chi") na *China* e *Baduk* na *Coréia*. É conhecido entre seus apreciadores como a "arte da harmonia". Um jogo entre dois adversários de grande habilidade terminará com as pedras numa disposição absolutamente harmônica. Diz-se que Mao Tsé Tung, líder chinês, ainda como guerrilheiro, adestrava seus comandados com elementos retirados do *GO*.

Existem variantes (que podem mesmo serem verdadeiramente consideradas outros jogos) para serem jogadas sobre o mesmo tabuleiro (ou em partes dele) e com as mesmas peças do *Go*, com por exemplo *Gomoku* ou *Renju*, com regras bem mais simples na qual o vencedor é aquele que conseguir alinhar 5 peças da mesma cor.

O *Go* é certamente um dos jogos mais antigos e inteligentes da história da humanidade. É jogado num tabuleiro com número igual de linhas verticais e horizontais, incluindo as linhas que delimitam o tabuleiro. Os tabuleiros mais utilizados são: 9x9, 13x13 e 19x19.

O número total de pedras num jogo de tabuleiro 19x19, é de 361 pedras (181 Pretas e 180 Brancas). As pedras são pequenos discos, mas pode-se improvisar com botões ou peças de outros jogos. Elas são colocadas nas intersecções das linhas verticais e das horizontais. Para jogar num tabuleiro de 13x13 não são necessárias tantas peças.

A pedra deve ser colocada em um dos cruzamentos das linhas do tabuleiro. A pedra, uma vez colocada, não pode ser retirada (exceto quando perdem sua “liberdade”). O jogador que obtém mais território ganha o jogo. As pedras que perderem suas liberdades, ou “espaço para respirar”, são retiradas do tabuleiro. Nenhuma pedra pode ser colocada num cruzamento onde não tenha liberdade. Abaixo a figura 23 mostra o jogo em andamento



Figura 23: Go
Fonte: Google.com (2011)

Mecanismo: Cerco de área

4.4 Jogos clássicos

Monopoly ou Banco Imobiliário:

O *Monopoly* é o jogo mais vendido no mundo. Já foi traduzido para mais de 25 línguas e é distribuído em pelo menos 80 países. Estima-se que 500 milhões de pessoas já o tenham jogado. A *Estrela* publicou esse jogo no *Brasil*, na década de 60, com o nome *Banco Imobiliário*. Em 1934 *Charles B. Darrow*, americano da *Pensilvânia*, mostrou o jogo aos executivos da *Parker Brothers*. Mas o jogo foi rejeitado por conter “52 erros específicos”. *Darrow*, desempregado naquela época de recessão, decidiu produzir o jogo sozinho.

Clue ou Detetive:

Anthony E. Pratt era um funcionário aposentado da procuradoria quando teve a idéia do jogo em 1944. Em 1946, após tê-la desenvolvido, foi à *Waddington's Games*, em Leeds (Inglaterra) para discutir as possibilidades de sua fabricação.

Norman Watson, diretor da *Waddington's* na época, logo reconheceu no jogo um sucesso potencial. No entanto, devido à escassez de alguns materiais no pós-guerra, o jogo só pode ser lançado em 1949. O design do tabuleiro havia sido proposto pelo próprio Sr. Pratt, um pintor amador.

O jogo não se tornou um best-seller de imediato. Sua explosão ocorreu dez anos depois, com a publicação em vários países.

Hoje, o jogo é vendido em mais de 40 países, dos Estados Unidos à Suécia, do Brasil à Nova Zelândia. A *Parker Brothers* obteve os direitos para os E.U.A. ainda em 1949, comercializando-o com o nome *Clue*. O jogo se tornou um dos clássicos favoritos dos *Estados Unidos*, assim como da Europa e do Brasil, onde é fabricado pela *Estrela* desde a década de 80.

No jogo, figura 25, os participantes assumem o papel de detetives amadores, tentando descobrir quem matou o *Sr. Pessoa*, com que objeto e em que lugar. A ação se passa na mansão do próprio *Sr. Pessoa* e os jogadores se deslocam de aposento em aposento, tentando recolher pistas e fazer deduções.

Mecanismos: rolar e mover, papel e caneta, memória.

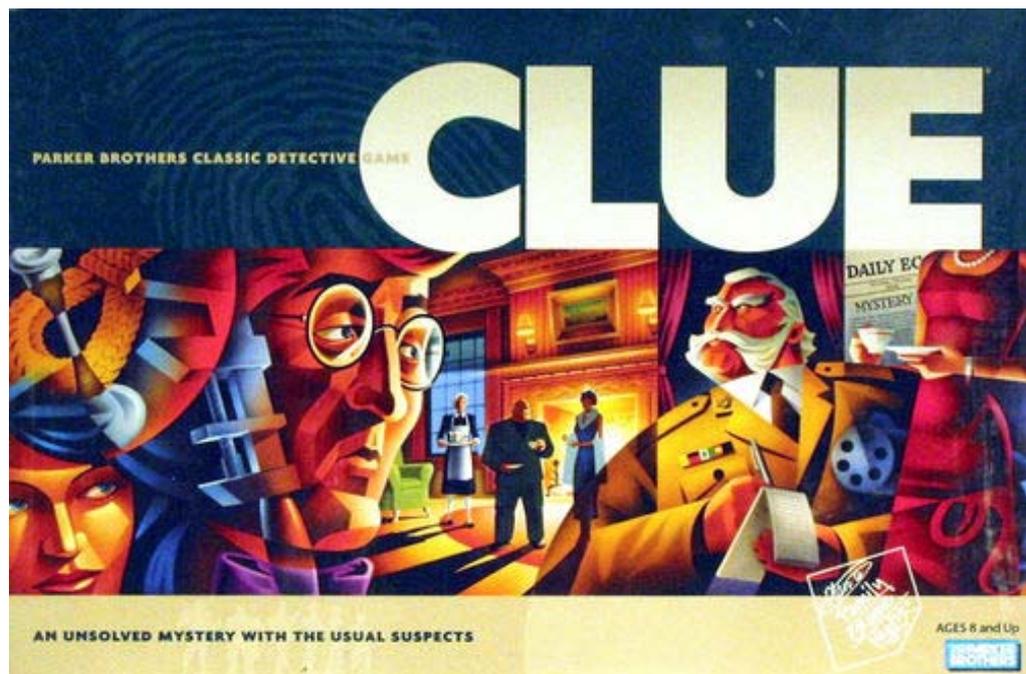


Figura 25: Jogo Clue, no Brasil chamado Detetive
Fonte: boardgamegeek.com (2011)

Risk ou War:

É um jogo criado para ser jogado por 3 e no máximo 6 jogadores. Dificilmente um jogador conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessária uma boa dose de estratégia para se sair vencedor.

Vence o jogo aquele que atingir o objetivo que lhe couber. Este objetivo só é conhecido pelo próprio jogador, que em princípio deve usar esta vantagem : a clara demonstração do seu objetivo dificultará atingi-lo.

Talvez o jogo mais conhecido e tradicional da *GROW* no Brasil, figura 26, apresenta mais de uma versão, entre elas *War I*, *War II*, *War Império Romano* e *War Edição especial 10 anos*.

Mecanismos: Colocação de peças, Controle de área, movimento de área, Rolagem de dados.



Figura 26: Jogo War
Fonte: Google.com (2011)

Imagem & Ação:

Neste jogo você não precisa ser desenhista, o que vale é a imaginação! São 2.400 palavras ou expressões, divididas em 6 categorias. Uma vez cada jogador será o desenhista e tentará passar à sua equipe uma palavra ou expressão. É proibido falar, escrever letras e números, fazer gestos ou mímicas. Os únicos instrumentos que o jogador terá à disposição são um lápis e um papel, para desenhar, esboçar e rabiscar o que quiser. Os colegas de equipe têm o tempo da ampulheta para adivinhar.

Atualmente, no Brasil, ele foi publicado já em quatro versões: *Imagem & Ação 1* figura 27, *Imagem & Ação 2*, *Imagem & Ação Júnior* e *Imagem & Ação No Limite*.

Mecanismos: parceria, papel e caneta, desenho.



Figura 27: Imagem & Ação
Fonte: grow.com.br (2011)

Scotland Yard:

Scotland Yard é um jogo de dedução e raciocínio que simula os processos de investigação normalmente usados na realidade. O jogo vem com 120 casos para serem desvendados.

Ao longo do tabuleiro, os jogadores se movem e coletam pistas para desvendar os culpados pelos crimes cometidos, anotando as pistas e as unindo para solucionar os casos.

Mecanismos: colecionar componentes, papel e caneta, dedução.

A figura 28 abaixo ilustra sua embalagem.



Figura 28: Scotland Yard
Fonte: grow.com.br (2011)

Perfil:

Um jogo de perguntas e respostas, em que uma carta traz 20 dicas sobre uma pessoa, uma coisa, um ano ou um lugar. Os jogadores vão recebendo uma dica após a outra, até o momento em que alguém dá o palpite correto sobre o perfil secreto da carta. Quanto menos dicas o jogador precisar, mais pontos vai ganhar e por conseqüência mais espaços irá avançar no tabuleiro.

Este jogo, figura 29, já teve 4 edições normais, além de duas edições especiais: *Perfil Júnior e Perfil DVD Disney*.

Mecanismos: Adivinhações, movimento ponto a ponto.



Figura 29: Perfil 4
Fonte: grow.com.br (2011)

Academia:

Academia é um jogo que desenvolve a criatividade. Um exercício para você e seus amigos demonstrarem sua habilidade de blefar para convencer seus adversários de que sua resposta é a correta! O importante não é saber o significado correto das palavras, mas sim ter criatividade para confundir os outros jogadores e ganhar muitos pontos. Sua embalagem pode ser verificada na figura 30.

Mecanismos: Papel e caneta, blefe, votação

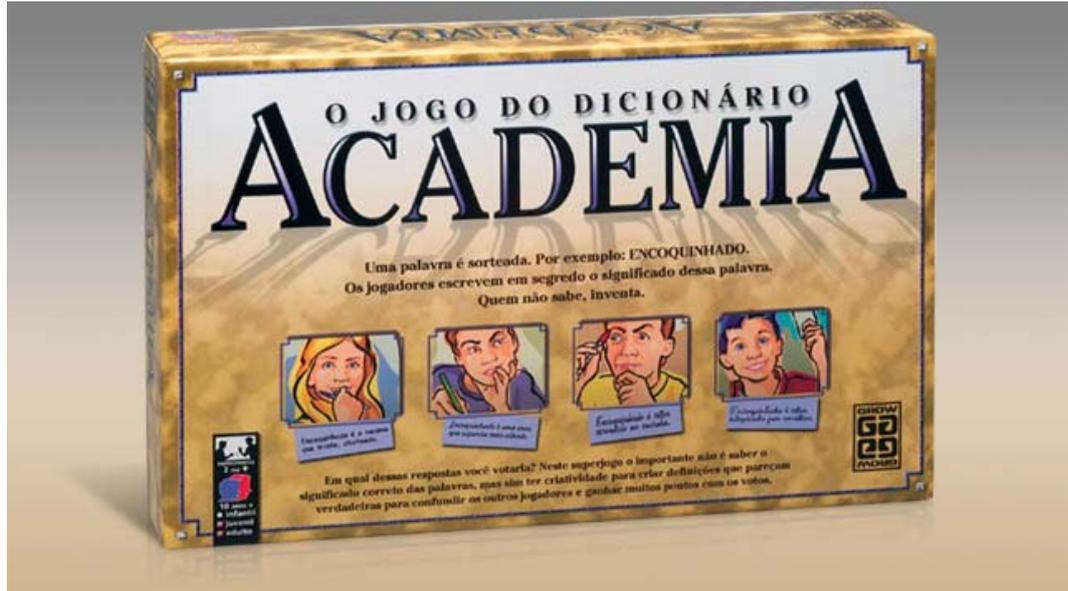


Figura 30: Academia
Fonte: grow.com.br (2011)

Catan:

Catan é o nome da ilha que os jogadores tem que colonizar. A todo o momento surgem novas ruas. Matérias-primas são negociadas, e pequenas aldeias tornam-se cidades. Em alguns momentos há madeira em abundância; em outros, minério.

A constante troca de mercadorias cria oportunidades para todos. Mas não demora muito e os espaços diminuem e tem início uma emocionante disputa por terras, matérias-primas e poder. Porém só pode haver um soberano em Catan. Na figura 31 pode-ser observar o jogo com seus elementos.

Mecanismo: Rolagem de dados, Tabuleiro modular



Figura 31: Tabuleiro de Catan
Fonte: grow.com.br (2011)

4.5 Jogos modernos

Lord of the Rings: A Guerra do Anel

Lord of the Rings é um jogo cooperativo no qual o objetivo é destruir o anel e ao mesmo tempo sobreviver à influência corruptora de *Sauron*. Cada jogador assume o papel de um dos hobbits da sociedade, cada qual com um poder único.

Este fabuloso jogo de tabuleiro é uma simulação estratégica da trilogia do *Senhor dos Anéis*, fiel à obra de *Tolkien* e ao seu clima épico. Com mais de 200 figuras, um mapa gigante da terramédia com 100cm x 70cm, 110 cartas com eventos especiais e personagens, 16 dados para ações especiais e contadores, *A Guerra do Anel* é um jogo perfeito tanto para fãs da trilogia como para fãs de jogos de estratégia.

A presença dos personagens é crítica, porque muitas das ações dos jogadores apenas são possíveis com elas, e os personagens principais têm poderes especiais que podem muitas vezes mudar o rumo da partida.

À medida em que o jogo progride, mais e mais tropas vão se juntando no mapa, aumentando naturalmente o nível de desafio do jogo. Acontecimentos retirados dos livros e eventos alternativos possíveis são introduzidos tanto indireta (através das próprias mecânicas de jogo) como diretamente, com a utilização do conjunto de cartas de evento/ação, que os jogadores podem usar para influenciar os acontecimentos a seu favor. Abaixo a figura 32 ilustra a embalagem do jogo.

Mecanismos: Administração de cartas, Cooperação, Jogadores com diferentes habilidades, Tabuleiro modular.

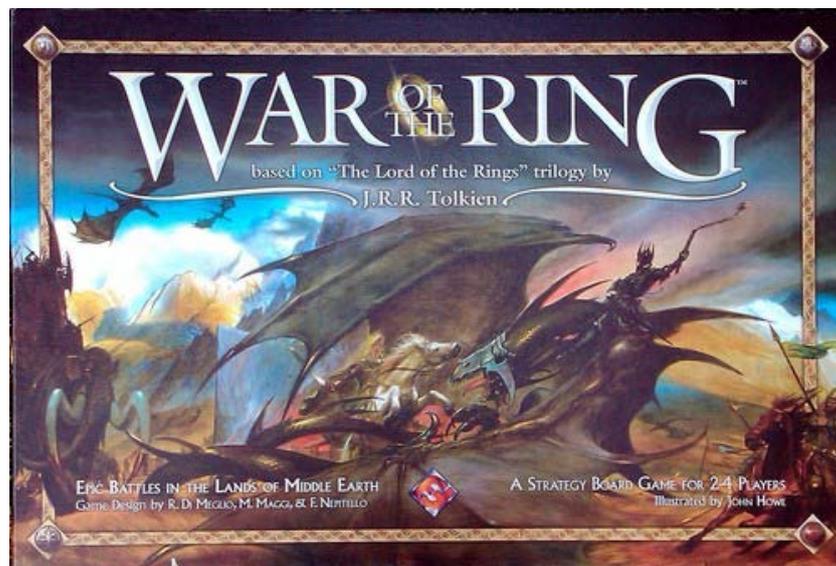


Figura 32: War of the Ring
Fonte: boardgamegeek.com (2011)

Magic the Gathering:

Magic: the Gathering, ou simplesmente *Magic*, é um jogo de cartas colecionáveis criado por *Richard Garfield*, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo para tentar vencer o adversário.

A diversidade de cartas, figura 33, editadas até à data é imensa, existindo atualmente mais de 10.000 cartas diferentes.



Figura 33: Cards de Magic The Gathering
Fonte: boardgamegeek.com (2011)

Cada jogador faz o papel de um *Andarilho dos Planos*, uma entidade de pura energia capaz de se movimentar entre os vários planos do multiverso *Magic*.

Segundo informações dispostas no site Wikipédia, em 1994, *Magic: The Gathering* ganhou o *Origin Awards* pelo melhor jogo de mesa de fantasia ou ficção científica de 1993 e o prêmio de melhor apresentação gráfica de um jogo de mesa do mesmo ano. E em 1999 foi incluído no *Hall da Fama da Origin*, juntamente com *Richard Garfield*.

Em *Magic*, as cartas existem em cinco cores distintas: branco, azul, preto, vermelho e verde. Existem ainda cartas incolores (artefatos e terrenos), assim como multicoloridas.

Branco: A mana branca retira o seu poder das planícies e do meio das nuvens, cujo teoria segue rigidamente, representa a ordem, a cura, a luz e a lei. No jogo, a cor branca apresenta-se como o equilíbrio, por possuir muitos recursos, muitos deles encontrados nas outras cores. Pode-se encontrar grandes criaturas e cartas com efeitos de controle, por exemplo. No entanto, esta é a cor típica onde encontra-se cartas de proteção, prevenção e também ganho de vida.

Azul: A mana azul retira o seu poder das ilhas representa o controle dos elementos da água e do vento, o conhecimento, a ilusão e a astúcia. Azul é conhecida como 'a cor de controle. A sua mecânica de controle passa pela "permissão", ou seja, pela capacidade de permitir ou não as jogadas do adversário. Azul é ainda a cor com mais capacidade de comprar cartas, retornar permanentes em jogo para a mão do seu dono, "millar" (enviar cartas directamente do baralho para o cemitério) o adversário e tomar controle de permanentes do oponente.

Preto: A mana preta retira o seu poder dos pântanos, representa as trevas, a cobiça e a morte. A cor preta tem a maior selecção de cartas dedicadas à destruição de criaturas do jogo, é também a cor típica de descarte e a capacidade de reutilizar criaturas no cemitério.

Abaixo a figura 34 mostra um diagrama com as cores utilizadas no jogo Magic.



Figura 34: Distribuição dos manas conforme as cores
Fonte: Google.com (2011)

O jogador preto não olha a meios para atingir os seus fins, pelo que muitas das suas cartas mais poderosas exigem um sacrifício de vida ou de criaturas por parte do próprio. É uma cor auto-destrutiva que procura apenas destruir o adversário ligeiramente mais depressa que a si mesma.

Vermelho: A mana vermelha retira o seu poder das montanhas, representa o fogo, a destruição, a impulsividade, a liberdade e o caos. A cor vermelha é a mais rica em dano

diretamente, na destruição de terrenos e artefatos, e em criaturas que podem atacar assim que entram em jogo. O vermelho é a cor mais agressiva por natureza, procura ganhar através da velocidade do seu ataque. A sua capacidade de se defender é como tal praticamente inexistente.

Verde: A mana verde retira o seu poder das florestas, representa a natureza, a vida, o crescimento e a força bruta. Entre as cartas verdes encontram-se a maioria dos aceleradores de mana, assim como correctores para criar mana de outras cores, criaturas com grande poder e a habilidade de deixar suas criaturas mais fortes.

Mecanismos: Administração de cartas, Coleccionar componentes, Combate gerenciado por cartas, Escolha de cartas.

5 Desenvolvendo o jogo: Comic's Play

A primeira etapa para a concepção deste projeto foi idealizar de que forma seria possível unir o tema quadrinhos ao jogo de tabuleiro, que elementos seriam necessários para atrair a atenção para o jogo, qual seria seu principal objetivo, que mecanismos seriam os mais apropriados para o público em questão, quantos jogadores, no mínimo e no máximo, seriam necessários para que o jogo pudesse acontecer, e após concebidas estas idéias que material seria usado, o tipo de papel e acabamento para cada elemento.

Todas estas questões foram analisadas com base em um único fator: o jogador. Para compor a resposta a cada um destes questionamentos foi necessário imaginar quais eram os gostos do jogador. Por isto, o jogo foi pensado baseado em pesquisa realizada com o público alvo, pessoas que possuíam algum conhecimento de quadrinhos e jogos de tabuleiro ou de cartas.

5.1 Concepção do Projeto

Para o desenvolvimento de uma Identidade visual, foi necessária a escolha de um nome para o Jogo, que deveria remeter ao tema, quadrinhos, e ao sistema de entretenimento a ser criado, o jogo, e que também tivesse fácil memorização e pronúncia, assim três alternativas se sobressaíram: Play Comic, Quadrinix, Gibigame e Comic's Play.

Dentre as alternativas citadas, a última foi a que melhor definiu o produto de forma clara, trazendo o tema quadrinho interligado ao entretenimento dinâmico do jogo.

5.1.1 Geração de Alternativas

Com o nome definido, foi necessária uma pesquisa de imagens e símbolos que auxiliassem na criação da logomarca, entre várias possibilidades, figura 35, foram geradas quatro alternativas, figuras 36,37,38 e 39, conforme pode-se conferir abaixo:

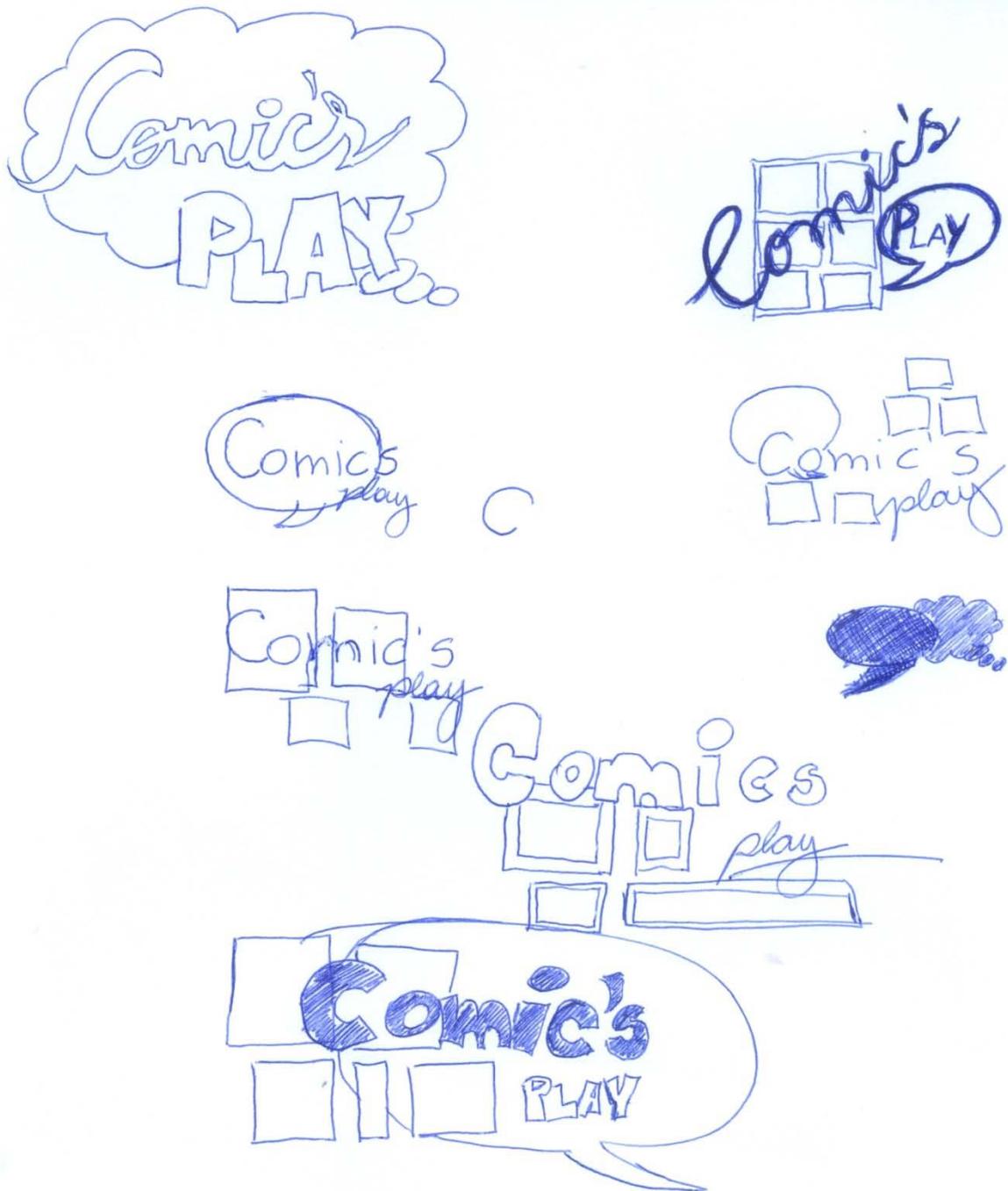


Figura 35: Esboços para geração de alternativas

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 36: Alternativa para Logomarca A

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 37: Alternativa para Logomarca B

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 38: Alternativa para Logomarca C

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 39: Alternativa para Logomarca D

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

5.1.2 Escolha da Alternativa

Para definir a alternativa apropriada foram considerados os seguintes critérios: Unidade, Conceituação e Clareza na composição, chegando-se ao resultado apresentado pela tabela abaixo:

Tabela 1: Médias ponderadas de avaliação das alternativas de logomarca baseadas em itens relevantes para a composição

	PESO	Alternativa A	Alternativa B	Alternativa C	Alternativa D
Unidade	2	10	5	10	10
	5	5	3	5	10
Clareza na Composição	3	3	3	8	8
Total		5.4	3.4	6.9	9.4

Fonte: Dados levantados através do estudo das alternativas

5.1.3 Elementos da logomarca escolhida

Logotipo

Formado por duas fontes diferentes, a principal, irregular de traços mais soltos remetendo às fontes manuais utilizadas em quadrinhos, que escreve a palavra “Comic’s”, conforme figura 40.



Figura 40: Tipologia principal da logomarca

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

A fonte secundária escreve a palavra “Play”, e apresenta-se com traços mais retos, e bordas curvas remetendo à tecnologia de jogos modernos. Ela encontra-se em um plano a frente da fonte principal, dando a ela a importância de definir o produto. Ilustrada conforme figura 41.



Figura 41: Tipologia secundária da logomarca

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

Símbolo

O símbolo é composto de duas partes que se sobrepõem, ambas remetendo ao tema do jogo, os quadrinhos.

O balão de fala, figura 42, localiza-se num plano de fundo para toda logomarca, evidenciando o tema como a base para o jogo.



Figura 42: Balão de fala representando a parte simbólica da logo

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

Os quadrinhos coloridos, figura 43, e com contorno, de diferentes tamanhos representando, além dos quadrinhos em si, o tabuleiro do jogo, com suas casas diferenciadas. Ele também se dispõe ao fundo do logotipo, destacando-se pelas cores, mas acima do balão e em tamanho desproporcional e maior dando a idéia de algo que está além daquele limite, sendo um símbolo independente que poderia representar sozinho as duas idéias contidas no projeto.

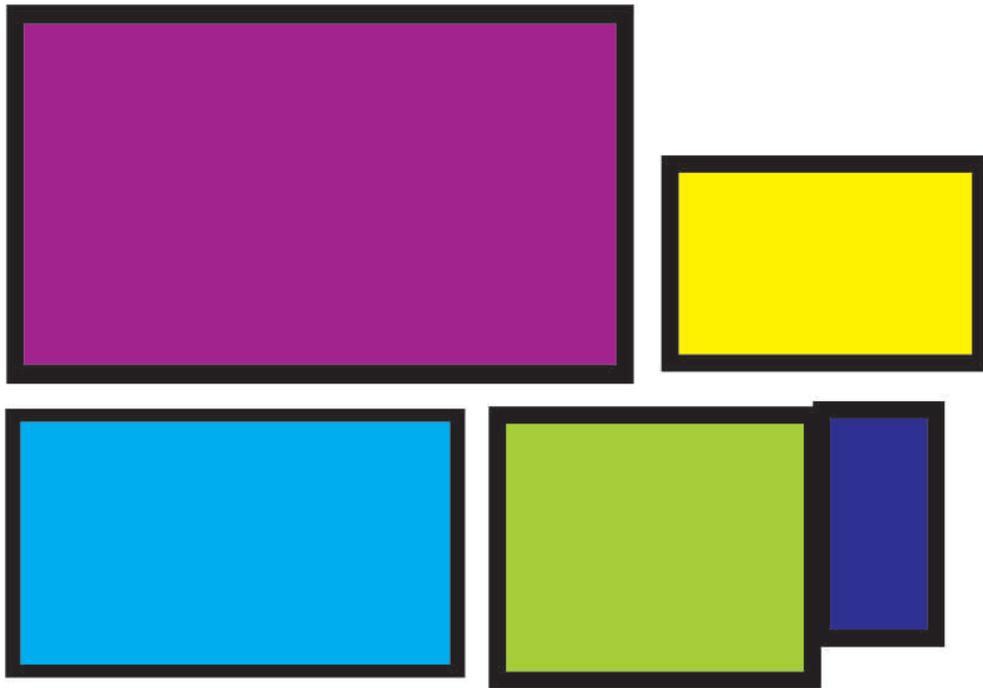


Figura 43: Quadrinhos representando a segunda parte simbólica da logo.

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

Cores

As cores da logo foram escolhidas dentro do sistema dissonante, que possibilita uma combinação harmônica de pouco contraste porém enfatiza os elementos temáticos ressaltando-os. Não foi escolhida uma paleta especial, como pantone, por não ser financeiramente conveniente, já que a logomarca tem 5 tons diferentes de cores e preto.

O símbolo de fundo é colorido com um tom de amarelo com pequena porcentagem de magenta, o que lhe confere alta relevância dentro do sistema sem sobressair-se já que representa apenas a base do todo.

Os quadrinhos são coloridos em ciano, verde amarelado, azul, violeta e amarelo, e seu contorno é evidenciado em preto evidenciando-o como o elemento temático mais relevante do sistema.

O logotipo não tem pigmentação, está apenas em preto, num plano acima da parte simbólica. Suas duas partes contrastam entre si pelo sistema de inversão de preenchimento e contorno, dando harmonia na composição sem que uma seja mais evidenciada que outra.

Todo o material contendo a Identidade Visual pode ser impresso sem grandes utilizando-se o sistema CMYK de cores, pois não há nenhuma cor de paleta especial.

Grade de Construção

A logomarca definida, e todos os seus elementos seguem um sistema de construção baseado no modelo da figura abaixo, podendo ser reduzida ou ampliada seguindo devida proporção.

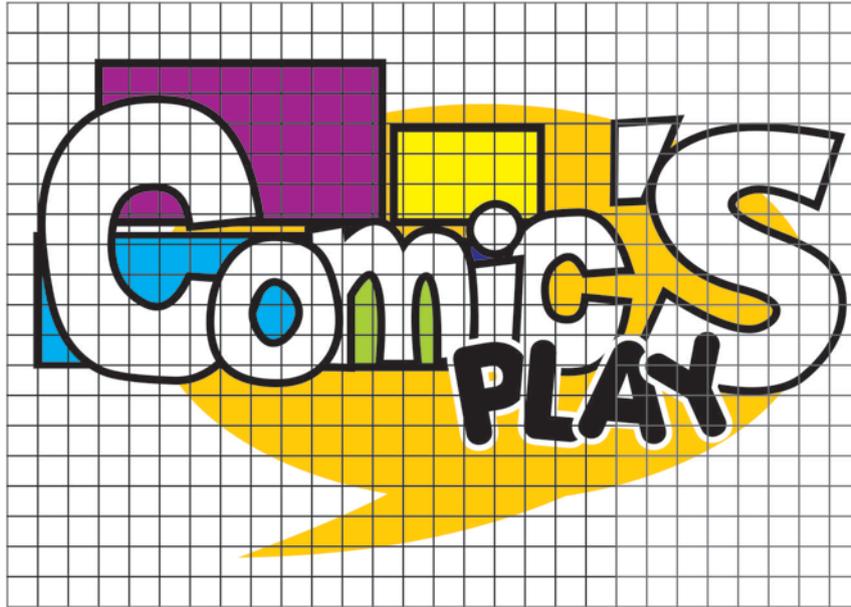


Figura 44: Diagrama de construção da logomarca

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

5.2 Elementos do jogo

Com base na pesquisa realizada sobre jogos foi possível identificar alguns elementos que formariam a base para o jogo, conforme segue abaixo.

5.2.1 Cartas

Os elementos mais relevantes escolhidos foram as cartas. Foi possível concluir que muitos jogos modernos se tornam interessantes devido à quantidade de informações que permitem a interação dinâmica entre os jogadores, como o jogo de cartas *Magic*, por exemplo que foi a principal influência para a idealização deste projeto, já que possui um arsenal de informações inseridas em suas cartas, o que influencia diretamente na escolha da estratégia que o jogador utilizará para derrotar seu oponente.

Desta forma o primeiro elemento que começa a definir o projeto, a carta, levanta informações acerca de personagens de quadrinhos que se oporiam numa disputa em algum momento do jogo.

Elas serão impressas com as seguintes definições:

Dimensão:50x75mm

Impressão em papel couchê brilho 300g

Quantidade de cores:4x1 (sendo o verso em ciano) no sistema de cores CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto).

As cartas personagem não terão acabamentos gráficos especiais. Elas contém informações sobre os personagens, retiradas principalmente da Enclopédia Marvel, e do documentário “Origem secreta: A História da DC Comics” e suas ilustrações provém de sites que divulgam as histórias em quadrinhos, encontradas no site www.google.com.

As figuras 45 e 46 ilustram respectivamente a frente das cartas personagem e seu verso.

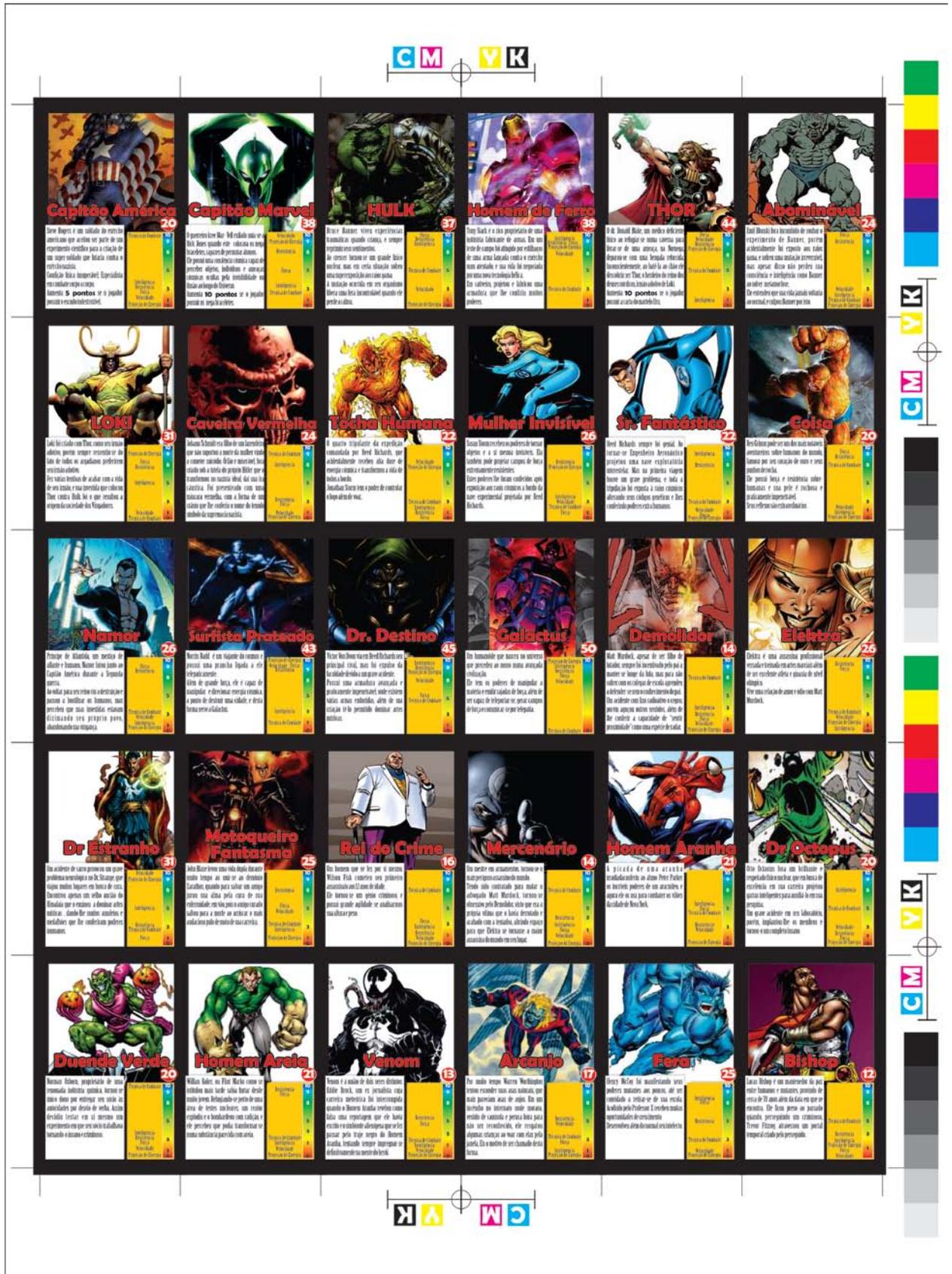


Figura 45: Cartas desenvolvidas para o jogo

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

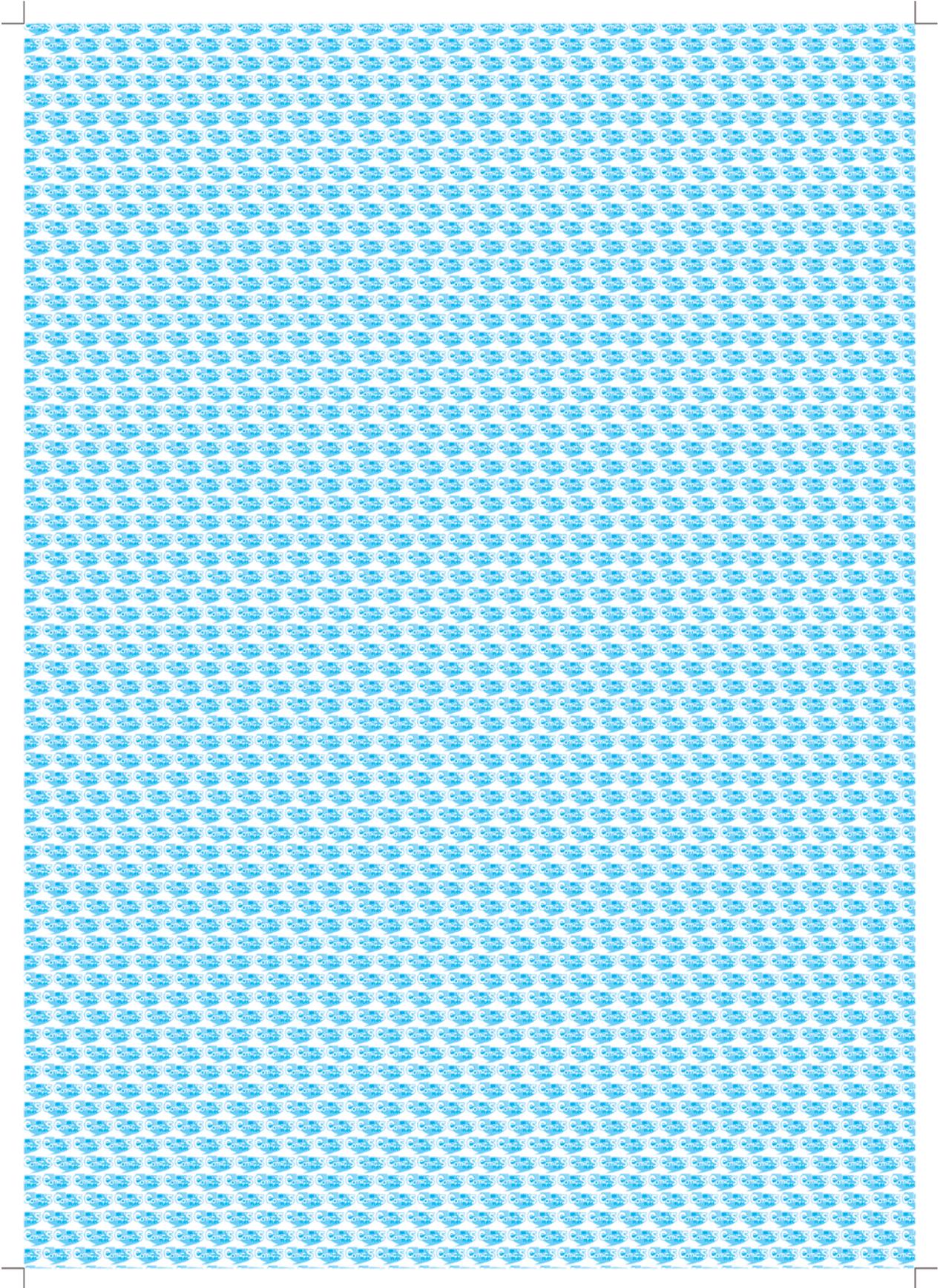


Figura 46: Verso de impressão das cartas personagem.

Fonte: Kethrin Búriço (2011)

5.2.2 Personagens de quadrinhos:

Que personagem deve ser utilizado para a confecção das cartas? Este foi o questionamento que permitiu a escolha pela utilização de alguns personagens específicos. Para haver uma disputa entre dois oponentes seria necessário haver duas criaturas com habilidades que pudessem ser comparadas, assim foram inseridos os heróis e vilões dos estúdios *Marvel Comics* e *DC Comics*, pois já possuíam habilidades evidentes, conferindo ao jogo o mecanismo conhecido como Administração de cartas, em que o jogador pode escolher em um arsenal próprio, que carta irá utilizar, e Combate gerenciado por cartas, onde os jogadores irão comparar suas cartas para realizar uma disputa entre os personagens.

5.2.3 Tabuleiro móvel

Foi idealizado um tabuleiro que permitisse ao jogador colecionar peças que trariam algo a mais sobre os quadrinhos, que aproximasse o jogador do tema, de forma que este jogador entraria em contato mais íntimo com a história em quadrinho, assim de algumas histórias conhecidas dos quadrinhos *Marvel* e *DC Comics* foram extraídas algumas páginas que virariam um tabuleiro a ser montado com ajuda de 20 pedaços, os *tabletes*, divididos nas cores laranja, vermelho, amarelo e azul. Esses tabletes são itens colecionáveis, que o jogador consegue ao longo da caminhada de seu peão pelo tabuleiro principal.

Os tabletes serão confeccionados com as seguintes propriedades:

Dimensões: 40x40mm

Cores: 4x0

Papel adesivo brilho.

Acabamento gráfico especial: Cartonagem

O jogo contará com 120 unidades deste material, impressos no sistema de cores CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto), que montará uma página retirada de Histórias em quadrinhos já publicadas, além de 20 peças “coringa”, que poderão substituir qualquer outra no tabuleiro a ser montado, contendo representações de onomatopéias, muito utilizadas em quadrinhos.

Os tabletes podem ser conferidos na figura 47.

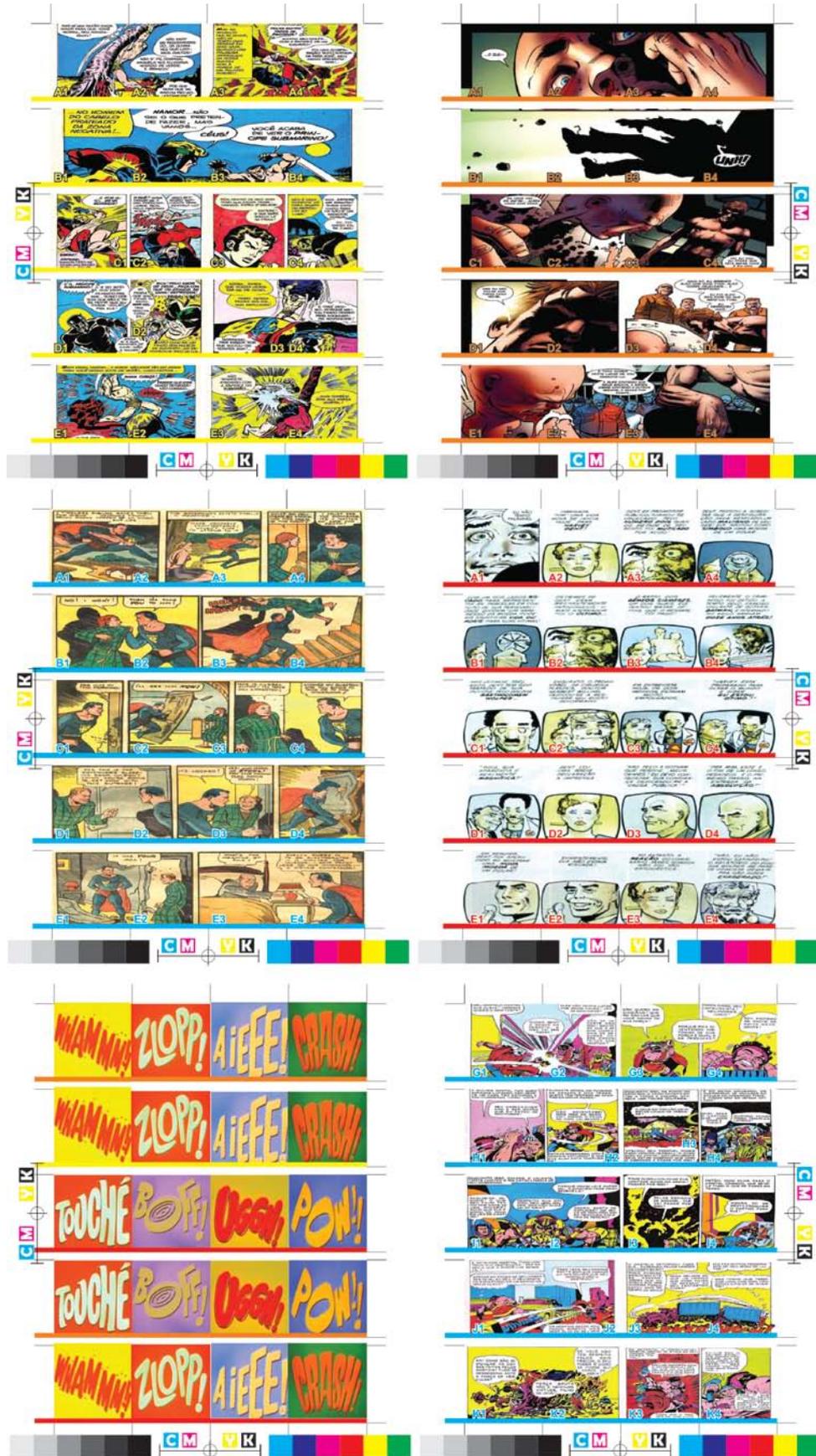


Figura 47: Tabuleiro móvel
Fonte: Kethrin Búrgio (2011)

5.2.4 Tabuleiro fixo

O tabuleiro principal é por onde os jogadores movem seus peões com ajuda de um dado. Este tabuleiro define a disputa do jogo, pois cada espaço dele define uma ação do jogador, assim ele está dividido em 4 tipos de espaço por onde o jogador pode movimentar seu peão, que são:

- Casas coloridas: definem a cor do tablete que deve ser comprado pelo jogador que parar sobre ela
- Balão de fala: O jogador que para nesta casa deve comprar uma carta personagem.
- Balão de pensamento: o jogador deve ser pulado na próxima rodada
- Balão Splash: O jogador deve desafiar outro jogador para conseguir um tablete para a formação de seu tabuleiro móvel.

Outros espaços presentes no tabuleiro são para reservar os componentes do jogo, como os tabletes e as cartas personagem.

Este tabuleiro foi criado pela primeira vez conforme a figura 48, e redesenhado com adaptações e melhoras conforme figura 49.

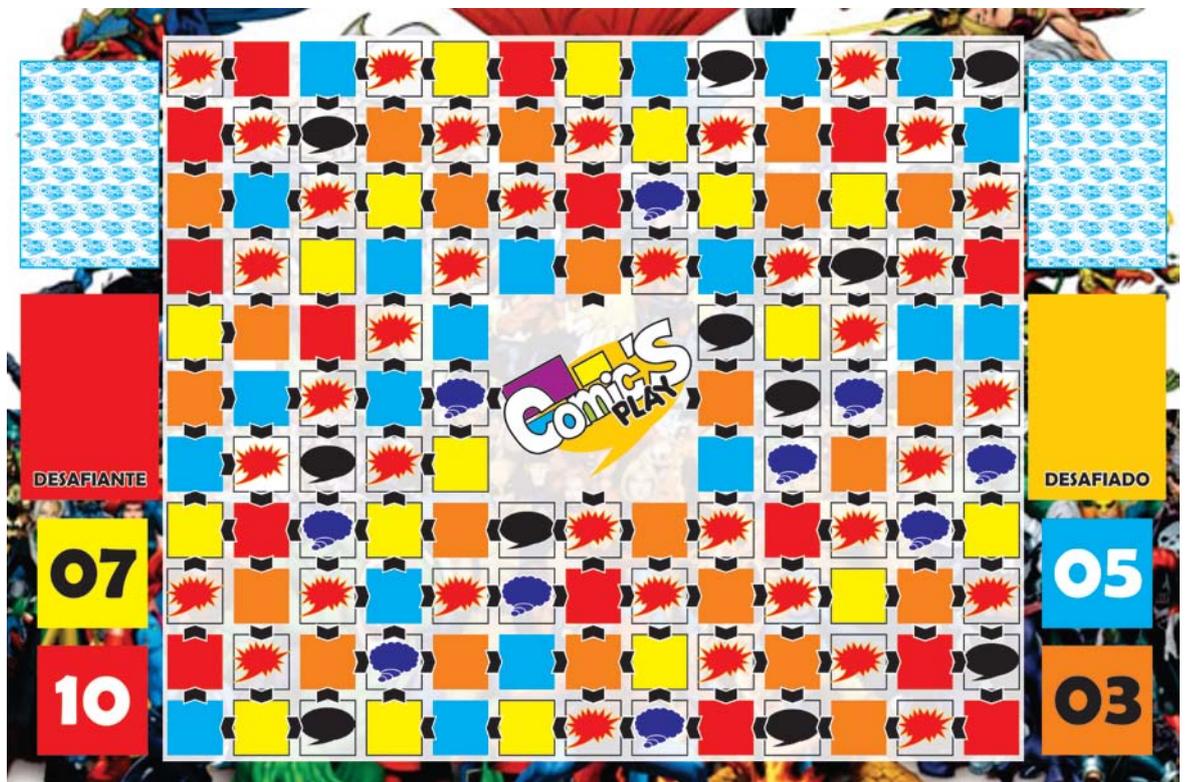


Figura 48: Tabuleiro principal, montagem inicial

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 49: Tabuleiro principal, montagem final

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

Como pode ser observado, várias modificações foram realizadas segundo constatações abaixo descritas:

Espaços para disputa de cartas

No tabuleiro inicial havia dois espaços nas cores amarelo e vermelho, onde os jogadores mostrariam suas cartas personagens no momento do combate entre cartas, porém este espaço ficou inutilizado pelos jogadores no primeiro teste feito com o jogo, e desta forma foi retirado do layout inicial.

Espaços pontuados para os tabletes

Inicialmente os tabletes foram projetados no jogo com pontuações diferenciadas, porém esta regra mudou e o tabuleiro passou a ter as casas de reserva dos tabletes sem o valor, conferindo mesma pontuação para todos.

Ordem das setas para movimentação dos peões

No primeiro tabuleiro não havia ordem nas setas que indicam para qual casa o peão pode se locomover, isso gerou uma demora na jogada, o que torna o jogo mais cansativo. Assim foi projetada uma ordem nas setas para que as jogadas sejam mais dinâmicas, e o jogo seja menos demorado.

Dimensões

Inicialmente o tabuleiro foi idealizado nas dimensões 420x280mm, mas as com as alterações realizadas foi possível e necessário reduzir as dimensões para 350x280mm.

Modificação da diagramação

O layout impresso do tabuleiro inicial trouxe um problema de poluição visual, pois seu plano de fundo possuía muita informação desnecessária gerando um visual carregado. O novo layout trouxe, além de uma cor mais sóbria, também um visual mais limpo, com menos informações e de melhor diagramação.

O tabuleiro principal definitivo ficou com as seguintes propriedades:

Dimensões: 350x280mm

Cores: 4x0 no sistema de cores CMYK (Ciano , Magenta, Amarelo e Preto)

Impressão em papel couche fosco 90g.

Acabamento gráfico especial: Cartonagem.

5.2.5 Blocos para marcação de pontos

Todas as ações do jogador durante o jogo permitirão ganhar e perder pontos, por isso fez-se necessário também projetar um pequeno bloco de papel para que cada jogador marcasse seus ganhos e perdas.

O marcador terá as seguintes propriedades técnicas:

Dimensões: 50x210mm

Cores: 1x0 (sendo impresso em ciano)

Impressão em papel off set 75g

Os blocos serão do tipo 1x50 vias, e cada kit do jogo terá 3 blocos de marcação e está ilustrado na figura 50.

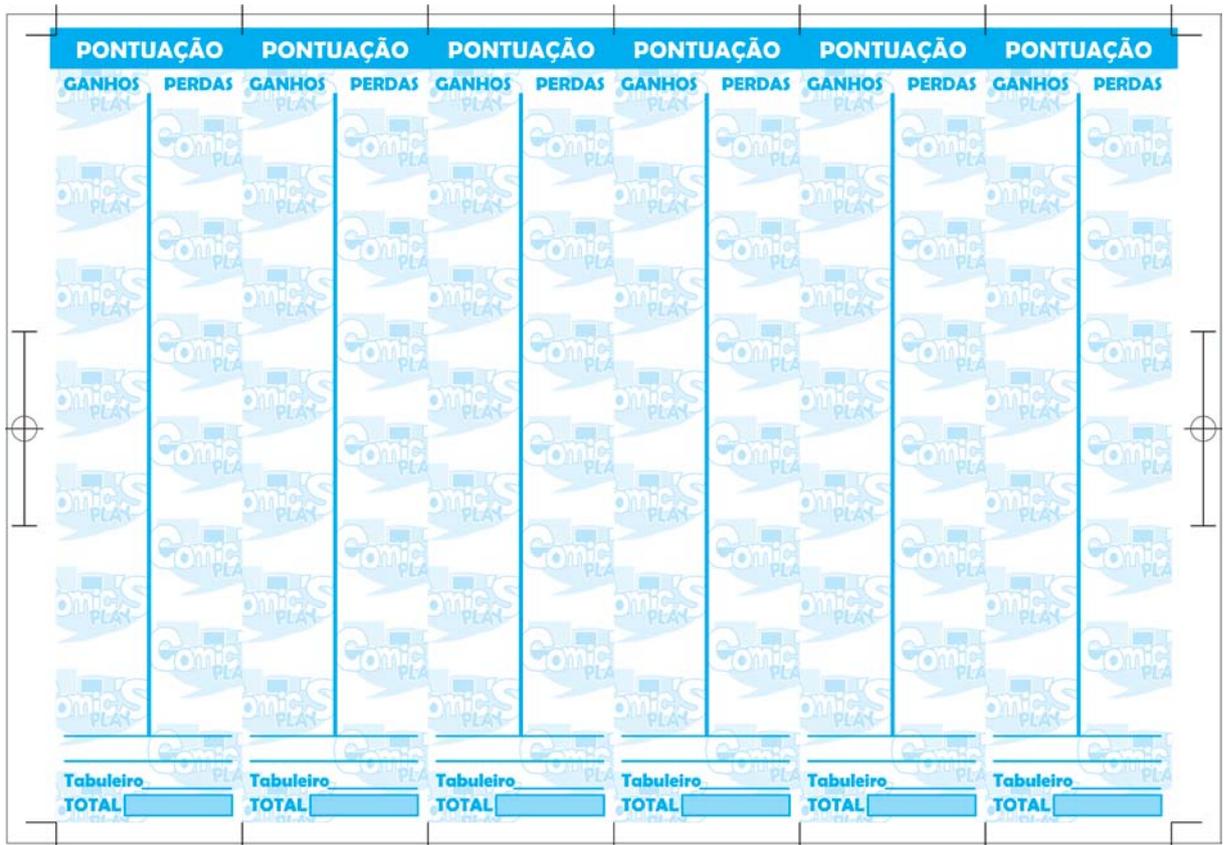


Figura 50: Bloco para marcação de pontos
 Fonte: Kethrin Búrgio (2011)

5.3 Embalagem

Como todo bom produto, foi importante também o desenvolvimento de uma embalagem. Para isto foi escolhida a caixa, que é um elemento simples, prático e pode ser utilizado várias vezes sem grandes danos ao material.

A caixa projetada, conforme demonstram as figuras 51 e 52, teve as seguintes especificações técnicas:

Dimensões Aberta: 457x3770mm

Papel Triplex 300g

Cores: 4x0, com utilização do sistema de cores CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto)

Acabamento gráfico especial: Corte e vinco com faca especial.



Figura 51: Planificação da tampa da embalagem com faca especial

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)



Figura 52: Projeção tridimensional da embalagem

Fonte: Kethrin Búrigo (2011)

O fundo da embalagem não foi projetado em tamanho reduzido em poucos milímetros e sem impressão.

6 Considerações finais sobre o jogo

O produto está em aprimoramento, pois ainda são necessários alguns testes para se comprovar sua qualidade e jogabilidade, porém já é possível concluir que chegou ao ponto onde se pretendia, já que aborda intensivamente o tema dos quadrinhos, utilizando-se de elementos característicos destes inserindo o jogador no universo temático que o compõe.

7 Conclusão

A pesquisa realizada sobre os quadrinho foi algo extremamente enriquecedor, visto que pouco se divulga a este respeito no Brasil. É possível concluir que o brasileiro, desde que conheceu a imprensa, satiriza e coloca o humor em seu cotidiano, diferente dos americanos, e isto pode-se observar com os estilos de quadrinhos encontrados no mercado. Porém ele é visto ainda, não como uma forma de arte, algo que mereça maior atenção, mas como um mero estilo literário, pois a preocupação maior gira em torno da mensagem a ser transmitida, sem a preocupação com traços, cores, perspectivas, ou contrastes.

Realizar a pesquisa sobre jogos também possibilitou o entendimento sobre o assunto, e como é possível perceber que poucos jogos são conhecidos porque a maioria das pessoas que pretendem começar um projeto, basicamente preocupa-se com a sua própria idéia, sem manifestar interesse pelo que o jogador vai pensar ou sentir sobre seu jogo. Talvez por este motivo haja poucos produtos brasileiros a venda.

A expectativa para este projeto é de que seja possível aperfeiçoá-lo de forma a dar sustentação a uma possível mudança de visão das autoridades artísticas do país, além é claro de levar ao conhecimento as formas artísticas que devem ser mais apreciada do que são atualmente.

8 REFERÊNCIAS

JUNIOR, Gonçalo **A guerra dos Gibis** São Paulo: Vozes, 2004

EISNER, Will **Quadrinhos e arte seqüencial** (tradução Luis Carlos Borges) – 3ª. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MCCLLOUD, Scott **Reinventando os Quadrinhos** São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda. – 2006

MOYA, Alvaro **Historia da Historia em Quadrinhos** Porto Alegre: L&PM – 1986

KOSTER, Raph **A Theory of fun for Game design** Arizona: Paraglyph press – 2005

ROUSE, Richard **Game design Theory and Praticce** – 2 ed. – Texas: Wordware Publishing, Inc. – 2005

FULLERTON, Tracy **Game design Workshop** – 2 Ed. – Burlington: Elsevier Inc.- 2008

SALEN, Katie. Rules of play : game design fundamentals / Katie Salen and Eric Zimmerman - Massachusetts Institute of Technology – 2004

JARCEM, René Gomes Rodrigues **História das Histórias em Quadrinhos** Faculdade Maurício de Nassau No 5, ano 3, setembro/2007

ENCICLOPÉDIA Marvell. São Paulo: Panini Brasil Ltda, 2005. 242 p.

CARTER, Mac. Origem Secreta: A História da DC Comics [s.l.]: Warner Bros Entertainment Inc., 2010. Videodisco (90min).

Lista de Sites

BIOGRAFIA <http://www.quino.com.ar> Acesso em 01/09/2011

<http://www.mafalda.net> Acesso em 01/09/2011

<http://www.monica.com.br/> Acesso em 29/08/2011

Bill Watterson. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2011. [Consult. 2011-08-31]. Disponível na URL: [http://www.infopedia.pt/\\$bill-watterson](http://www.infopedia.pt/$bill-watterson).

<http://www.guiadosquadrinhos.com> Acesso em 29/08/2011

<http://www.mundohq.com.br/site/> Acesso em 29/08/2011

<http://web.hotsitepanini.com.br/dc70anos> Acesso em 02/09/2011

<http://www.batbase.com.br> Acesso em 29/08/2011

<http://naruto-portugal.ativo-forum.com/t5455-a-marvel-comics-historia> Acesso em 05/09/2011