

# Quadrinhos como complemento às histórias de jogos

Vítor Kei Taira Tamada (BCC - IME)	8516250
Ricardo Lira da Fonseca (BCC - IME)	8536131
Tomás Paim (BCC - IME)	7157602
Rafael Isuyama (POLI)	7208140

## Introdução

Há várias gerações de jogos, desenvolvedores tentam encaixar uma história em seus produtos para ajudar a imersão dos jogadores. Entretanto, devido às limitações de *hardware* dos primeiros jogos, o enredo era apresentado na forma de uma parede de texto no começo do jogo ou apenas em seu manual. Com o passar do tempo, textos começaram a ser inseridos ao longo da aventura e, nos últimos anos, com o avanço tecnológico, tornou-se possível contar longas e complexas narrativas dentro do próprio jogo. Contudo, em alguns casos, nem isso é o suficiente para contar toda a história - seja porque os roteiristas pensaram em expansões do mundo após a finalização do projeto ou porque as ideias não se encaixam no escopo do jogo. Como uma forma de resolver esse problema, desenvolvedoras começaram a utilizar outros veículos de mídia para expandir o universo de seus jogos: mais jogos e expansões, histórias em formato de texto, imagens, vídeos, músicas e, claro, quadrinhos.

Neste trabalho, apresentaremos algumas instâncias de quadrinhos que complementam a história de seus respectivos jogos, explorando aspectos como objetivo dos quadrinhos, qual parte da história é contada e a sua importância para o melhor aproveitamento do jogo. Quatro jogos serão utilizados como exemplo: **Magic: The Gathering**, **Overwatch**, **Outlast** e **World of Warcraft**. Ao final também serão mencionados dois assuntos relacionados ao tema principal desta monografia: quadrinhos como adaptação de jogo e jogos inspirados em quadrinhos.

## Magic: The Gathering

Em 1993, foi lançado o jogo competitivo colecionável de cartas Magic: The Gathering da empresa americana Wizards of the Coast. O jogo consiste normalmente em dois jogadores se enfrentarem em um campo de batalha, mas existem variações. Cada jogador representa um Planinauta (*Planeswalker*), um ser muito poderoso que pode invocar criatura e conjurar feitiços para enganar e derrotar seu oponente.

Entretanto, também existem *Planeswalkers* famosos na própria história de Magic. Desde o lançamento de sua primeira coleção de cartas, a Wizards sempre teve um grande interesse em

transmitir a história do jogo através das próprias cartas. Porém, foi apenas em 2005 que ela deu um passo a mais e lançou em sua página oficial uma história em quadrinhos chamada **The Hunter and the Veil**.



A história foi dividida em três partes, cada uma detalhando o confronto entre dois *Planeswalkers* do universo de Magic: The Gathering: Garruk Wildspeaker e Liliana Vess.

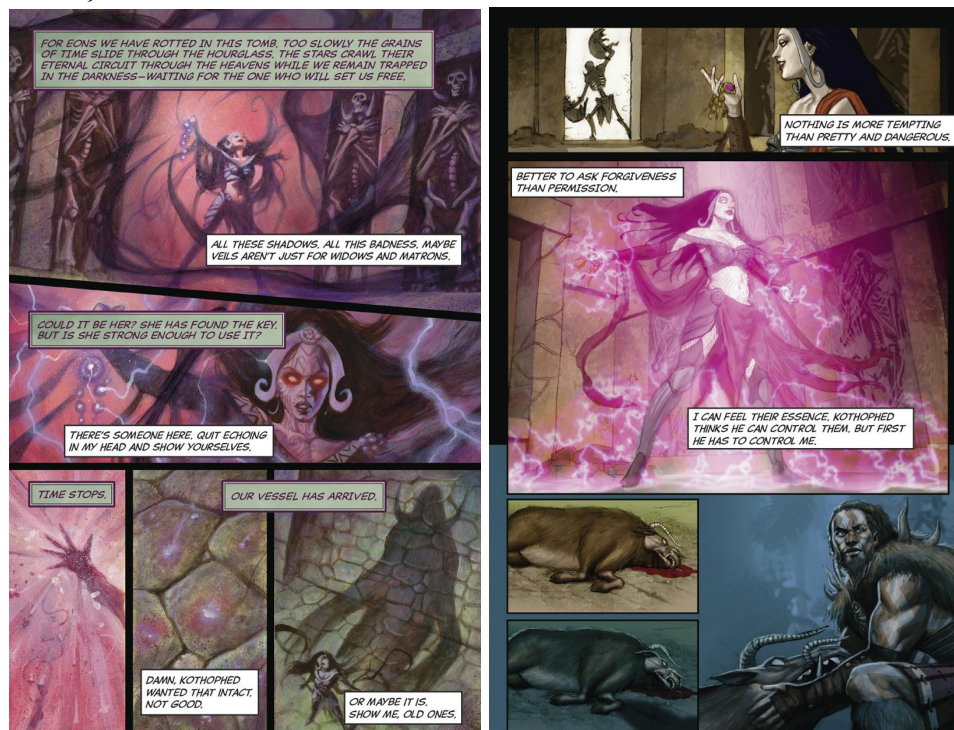




Na primeira parte, é contada um pouco da história de Garruk, um caçador selvagem que está sempre em busca de presas. É muito interessante ver o estilo gráfico e narrativo utilizado, tentando mostrar o ponto de vista de Garruk em relação a suas caçadas.



Na segunda parte, vemos o lado de Liliana, uma bruxa que busca desvendar segredos ocultos proibidos. No fim dessa seção, a feiticeira acaba matando animais selvagens na floresta, o que atrai a atenção de Garruk.





Começa, então, a terceira parte, detalhando o confronto entre os dois *Planeswalkers*. Garruk considera Liliana como sua mais nova presa, enquanto ela o considera um ser inferior e que não merece sua atenção. O embate termina com a bruxa colocando um véu mágico e amaldiçoando o caçador, corrompendo-o até que um dos dois morra.

Com isso, a Wizards conseguiu não só expandir um pouco mais da história por trás de seu jogo como também criou um gancho para lançar novas cartas e coleções de cartas. Logo após o lançamento dessa HQ, foram lançadas várias versões novas dos *Planeswalkers*, mostrando como esse confronto entre eles teve impacto direto no jogo. Abaixo, vemos uma carta de Garruk que tem dois lados, um que representa ele antes e outro depois de ser amaldiçoado. Do lado vemos a transformação da feiticeira em Liliana do Véu, depois de ganhar seus mais novos poderes místicos.



Além disso é muito interessante ver nessa HQ não só a referência à cartas que já existiam no jogo





como cartas que foram criadas depois fazendo referência ao conflito de Garruk contra Liliana.



Por último, é importante notar que a Wizards sempre gostou de deixar seus jogadores criarem suas próprias histórias. Então, no ano seguinte ao lançar a história *The Hunter and the Veil*, a empresa publicou um pacote de cartas do jogo chamado de **Garruk vs. Liliana**, no qual os próprios jogadores podem reencenar o confronto entre os *Planeswalkers*. Além disso foram criadas duas cartas especiais para a coleção, cada uma representando um resultado diferente do duelo: um em que Liliana vence, como nos quadrinhos, e outro que Garruk sai vitorioso.



Concluimos, então, que os quadrinhos de Magic ajudam a expandir o universo do jogo ao contar a história de algumas personagens mais marcantes, bem como servir de pretexto para que novas cartas e coleções que atraiam os amantes da história do jogo sejam lançadas. Eles não são de fundamental importância para o jogo, mas são um ótimo “tempero” para seu aproveitamento, interesse e satisfação.

# Overwatch

Overwatch é um jogo de tiro em primeira pessoa onde os jogadores escolhem dentre 26 heróis para jogar em fases com objetivos diversos, como escoltar uma carga até seu destino final ou controlar um objetivo por mais tempo do que o time inimigo.



O jogo se ambienta em um futuro próximo, e a história dos personagens é bem desenvolvida. Porém apenas um vislumbre da história é mostrado para os jogadores através do *gameplay*, de conversas entre os personagens ou em pistas espalhadas pelos mapas do jogo.

Para que a história rica do universo não ficasse restrita às interações breves presentes no jogo, a equipe de construção criativa do desenvolvimento do jogo trabalha disponibilizando outras formas de mídia, como curtas animados, e, é claro, quadrinhos. As histórias são disponibilizadas gratuitamente pela internet e têm um formato curto, com doze páginas em média por edição, lançadas a cada dois meses. Elas ilustram partes da história que ocorreram no passado (como a história “Legado”, que conta o passado da personagem Ana) ou que avançam a trama presente no jogo (como a história “Buscando”, que desenvolve uma trama apresentada no curta animado “Infiltration”)



*Infiltration*



*Buscando*

Os quadrinhos também são utilizados para ajudar com a divulgação de conteúdo novo para o jogo, como novos heróis (a história “Masquerade” foi lançada junto com a atualização que trouxe o herói Doomfist, pois ajuda a introduzir o personagem no universo) ou eventos sazonais que ocorrem no jogo, como Halloween e Natal, além de dar dicas do que está por vir (abaixo, a personagem Moira num trecho do quadrinho “Masquerade”, meses antes de sua inclusão no jogo como personagem jogável).





Masquerade



Recentemente foi lançada uma versão impressa encadernada contendo as primeiras histórias para que os leitores possam ter os quadrinhos em sua biblioteca.

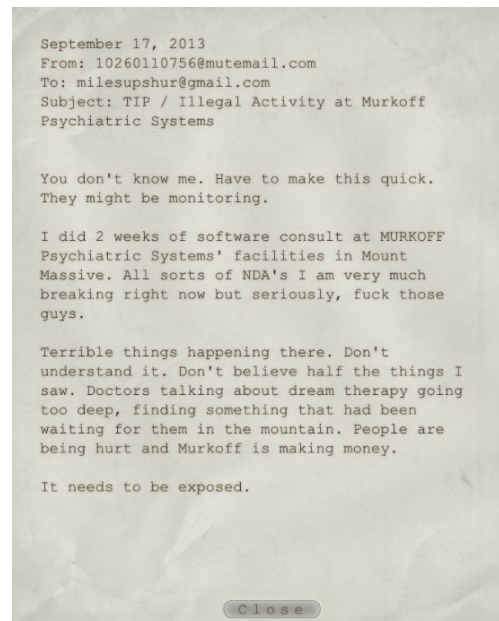
Concluimos, então, que os quadrinhos de Overwatch servem diversos propósitos: contar a história de personagens, avançar tramas presentes no jogo e servir de *teaser* e/ou divulgação de conteúdos que serão lançados no futuro.

## Outlast

Outlast é um jogo de terror psicológico e sobrevivência em primeira pessoa em que o jogador controla um personagem equipado exclusivamente com uma câmera com função de visão noturna. Sem nenhuma arma para se defender, tudo que o jogador pode fazer ao ser atacado é fugir, se esconder e despistar seus agressores. O jogo possui dois títulos principais e um DLC (*download content* - conteúdo adicional para um jogo já lançado): **Outlast**, **Outlast II** e **Outlast: Whistleblower** respectivamente.

Em Outlast, o jogador controla o repórter investigativo Miles Upshur. Miles, após receber um *email* anônimo vago sobre os horrores que ocorrem no hospital psiquiátrico Mount Massive, gerenciado pela Murkoff Corporation, segue para o asilo com o objetivo de obter material para sua matéria jornalística. Ao chegar no local e finalmente se infiltrar no asilo, percebe rapidamente como o prédio está impregnado de morte, doença e insanidade. Não leva muito tempo para que o repórter queira desesperadamente fugir do local, já com alguns poucos minutos de gravação em sua câmera. Porém, essa se mostra a pior e mais difícil missão pela qual jamais passará.

Em Outlast: Whistleblower, DLC de Outlast, o jogador controla Waylon Park, ex-funcionário da Murkoff Corporation e remetente do *email* anônimo que Miles Upshur recebe. Por causa desse contato, muitos acordos de confidencialidade são quebrados e, pela natureza dos experimentos conduzidos pela Murkoff e que ela quer manter em segredo, Park é forçado a se tornar uma das cobaias dos experimentos que ocorrem no



Documento "The Whistleblower" de Outlast

asilo. Quando uma quebra de segurança ocorre e os pacientes atacam descontroladamente os cientistas e funcionários de Mount Massive, bem como uns aos outros em alguns casos, Park consegue escapar de sua sala de experimentos. Com apenas uma câmera com visão noturna, seu único objetivo é fugir do hospital o mais rápido possível.

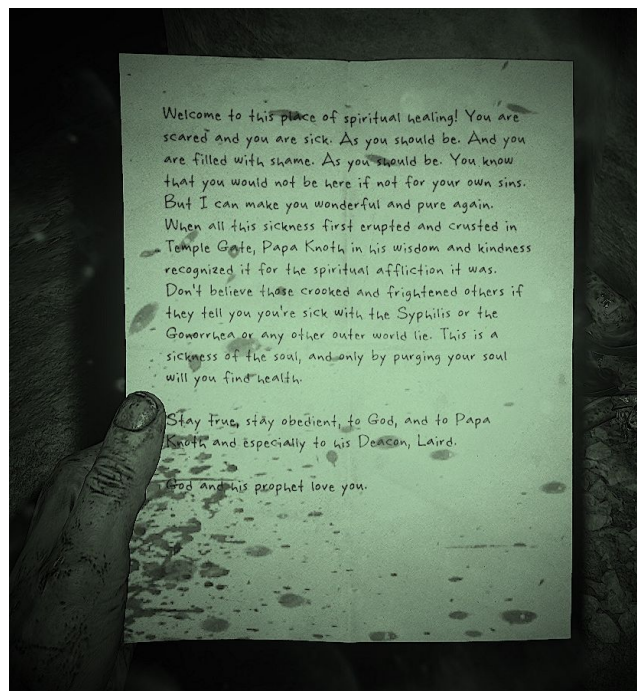
Em Outlast II, o jogador controla Blake Langermann, operador cinematográfico de sua esposa e repórter investigativa Lynn Langermann. Juntos, eles investigam o misterioso assassinato de uma mulher grávida no Arizona. As pistas os levam até uma pequena e isolada cidade no deserto do Arizona. Ao chegar lá, o helicóptero que os transportava cai e só os dois sobrevivem. Com o piloto morto, mutilado e amarrado a uma árvore, e Lynn desaparecida, Blake se dá conta do perigo que é ficar naquele lugar, tornando encontrar sua esposa e fugir do local o mais rápido possível seu objetivo primário. Com dois grupos em constante atrito na cidade e ambos querendo a morte do casal por motivos que não conseguem compreender, a sobrevivência já se torna a mais árdua das tarefas.

As principais formas que o jogador descobre sobre a história do jogo são por meio de documentos espalhados pelo ambiente, escritas nas paredes e falas dos outros personagens, sendo o primeiro dos três o principal e mais comum. No caso do primeiro jogo e de sua expansão, os documentos são quase sempre relatórios de cientistas e autoridades de Mount Massive, bem

como *emails* trocados entre si e notas pessoais.

Em alguns momentos, o protagonista também escreve algumas notas sobre o que acaba de ver, apesar de, normalmente, essas notas não adicionarem a nada ao que o jogador presenciara. No segundo jogo, as notas encontradas pela cidade são principalmente cartas entre habitantes e do chefe religioso local, assim como trechos bíblicos e avisos.

Os quadrinhos da série Outlast, chamados de *The Murkoff Account*, seguem o trabalho de dois funcionários da Murkoff no período dos jogos da série: Pauline Glick e Paul Marion. Pauline e Paul fazem parte de um departamento da Murkoff responsável por minimizar os prejuízos econômicos e controlar os danos causados a empresa em caso de erro ou desatenção - ou seja, eles devem manter o nome e a imagem da empresa o melhor possível para manter os investimentos feitos nela. Atualmente, há cinco volumes principais



Documento "Our Quarantine" de Outlast II

mais um epílogo publicados *online*. Os dois primeiros volumes se passam antes de Outlast enquanto os últimos três se estendem desde o final do primeiro jogo até o começo de Outlast II com o epílogo sendo um pós-história do segundo jogo.

Em Outlast e Outlast: Whistleblower, a Murkoff tem uma presença muito forte no jogo. Entretanto, em Outlast II, a corporação é mencionada apenas uma vez em uma das notas encontradas e, não só é fácil de tal documento passar despercebido, como a menção à empresa é apenas implícita. Portanto, a principal função dos quadrinhos é fazer a ligação entre os dois



Concluimos, então, que os quadrinhos de Outlast têm a função de complementar a história fazendo a ligação entre os dois jogos da série, assim como expandindo sobre a empresa presente neles. Em quesito de importância, eles são necessários principalmente para saber como as duas entradas da série se relacionam. Fora isso, é possível aproveitá-los individualmente.

WE'RE NOT HERE TO 'SAVE ANYBODY. THE COMPANY YOU WORK FOR BELONGS TO A COMPANY THAT BELONGS TO A COMPANY THAT BELONGS TO THE MURKOFF CORPORATION. ACCIDENTS AND LAWSUITS RAISE MURKOFF'S INSURANCE PREMIUMS, AND UNNECESSARY EXPENSE MAKES US SAD.

WE'RE DAMAGE CONTROL. WE'LL HELP AS MUCH AS WE CAN...

BUT OUR BOTTOM LINE IS THE BOTTOM LINE.

WE'RE LEGAL MITIGATION.

SO YOUR CARD SAYS,

THE MURDERED MEN WERE ALL PATIENTS OF YOURS.

THEY WERE.

WE'LL NEED TO SEE ANY NOTES YOU HAVE ON THEIR THERAPY SESSIONS.

THAT'S IMPOSSIBLE. DOCTOR-PATIENT CONFIDENTIALITY, UNLESS OF COURSE YOU CAN PROVIDE A WARRANT, LIKE THOSE FBI MEN, DID.

WE'LL NEED ANY INFORMATION YOU GAVE TO THE FBI. WE MAY NEED TO SHAPE YOUR TESTIMONY.

Your world. Our business.  
Murkoff Insurance Mitigation Dept.  
PAULINE GLICK  
Insurance Mitigation Officer  
MURKOFF CORPORATION

# World of Warcraft

9



Em WoW, o jogador controla um aventureiro e explora o mundo dividido entre duas facções rivais formadas por diversos e distintos povos: a Aliança e a Horda. Apesar de seus nomes e grupos que os compõe, é incorreto assumir que a Aliança seria o bem e que a Horda seria o mal do mundo. Elas apenas possuem ideais diferentes.

Como o jogo possui diversas linhas de narrativa, muitos personagens e muitas escolhas, é impossível explorar absolutamente o mundo inteiro. Mesmo os desenvolvedores às vezes se perdem nessa teia de narrativas devido seu tamanho. Por causa disso, existem pessoas dedicadas, fãs do jogo que se interessam e estudam a história de World of Warcraft, e que buscam explicá-la em fóruns, blogs e canais do YouTube. Toda essa contribuição e esforço da comunidade também se deve ao fato de a história contada ao jogador ser apenas a parte relacionada ao seu personagem e suas escolhas; ou seja, apenas uma fração do mundo, deixando de lado muitas narrativas opcionais ou inoportunas aos momentos da vida do personagem.

Para preencher esses espaços, a Blizzard lançou uma série oficial de quadrinhos, tanto impressa quanto digital. Eles contam a história de outros personagens, de outras perspectivas, e que complementam o universo já existente. O volume *Blackhand*, por exemplo, conta a história de um dos vilões que os jogadores têm que derrotar dentro do jogo. São dez páginas que mostram como o orc Mão Negra (*Blackhand*) obteve sua arma elemental: o Martelo da Perdição (*Doomhammer*). Como o Martelo não o



*Blackhand, pag. 3*



considerou honrável, queimou seu braço com lava. Mesmo assim, *Blackhand* tomou-o à força, ficando com o braço direito queimado e deformado.

Outro tipo existente de quadrinhos são os criados pela comunidade e por fãs do jogo, geralmente sendo curtos, com apenas alguns quadros, e de caráter humorístico. Autores enviam para a Blizzard e, se forem aprovados, são disponibilizados no site do jogo. O humor destes quadrinhos normalmente explora aspectos do jogo que não fazem sentido a princípio, mas que são importantes para o balanceamento.



Por exemplo, inimigos que atacam o curandeiro do grupo caso ele exagere na cura. Essa mecânica existe para explorar a fraqueza de um grupo, atacando o membro mais vulnerável, mas menos ameaçador

diretamente, pois são os responsáveis por manter a linha de frente e a fonte de dano vivas. Ou seja, os membros que causam mais problema a longo prazo. Outro exemplo é um em que o caçador se finge de morto, mas acaba morrendo do mesmo jeito. No terceiro quadro, isso se torna evidente com a alma do aventureiro retornando ao seu corpo, mecânica presente no jogo.



Concluimos, então, que os quadrinhos de World of Warcraft têm como principal objetivo contar as partes da história do jogo que o jogador não tem acesso, seja por suas escolhas ou porque o jogo simplesmente não apresenta. No caso dos quadrinhos feitos por fãs, são apenas humorísticos e servem como uma forma de relaxar e rir do jogo que tanto adoram.

## Variações do tema

Existem diversos outros exemplos de jogos com quadrinhos que complementam suas histórias. God of War, Gears of War, Uncharted, Mass Effect e League of Legends são apenas alguns de uma extensa lista.

Como visto anteriormente, quadrinhos são ótimos meios para complementar a história de um jogo, seja pelo menor custo de produção e distribuição, principalmente com a disponibilidade da internet, ou pela facilidade e dinâmica de leitura que propiciam. Por outro lado, eles também podem ser aproveitados de maneira diferente, como adaptação direta da história ou servindo de inspiração para um jogo. Como exemplos de adaptações diretas de jogo temos a franquia The Legend of Zelda, com diversas entradas da série tendo uma versão em mangá, e Metal Gear

Solid. Também é muito comum jogos do gênero *visual novel* serem adaptadas para mangás por conta de sua natureza.

Indo no sentido contrário, também existem jogos inspirados em quadrinhos. Os exemplos mais populares desse tema são jogos baseados nos quadrinhos da Marvel Comics, da DC Comics e de séries populares como Naruto e Dragon Ball. Normalmente, esses jogos são de luta e não complementam a história de suas fontes.

## Bibliografia

[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_1/taylor/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/taylor/)

<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/hunter-and-veil-2008-08-13>

<https://comic.playoverwatch.com/>

<https://redbarrelsgames.com/comic-books/>

<http://us.battle.net/wow/en/media/comics/?page=1>

<https://worldofwarcraft.com/en-us/story>

[https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_comics\\_based\\_on\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_comics_based_on_video_games)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda\\_\(manga\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda_(manga))