



DIÁRIO DO AUTOR

Gustavo Barreto



NINGUÉM PODE FAZER A MENOR IDEIA DA FELICIDADE QUE TIVE COM O CONVITE, PARA MIM FOI UM VERDADEIRO PRESENTE.

DE TODOS OS JOGOS QUE EU FIZ, ESTE FOI O QUE EU MAIS GOSTEI DE FAZER

A MECÂNICA PRINCIPAL SERIA SIMPLES DE JOGAR: BASEADA EM AÇÕES COMO JOGAR UMA CARTA E COMPRAR UMA CARTA, MAS AO MESMO TEMPO COM BASTANTE PROFUNDIDADE ESTRATÉGICA.

A ESCOLHA POR UM JOGO DE CARTAS FOI PARA QUE O PÚBLICO TIVESSE UMA CERTA FAMILIARIDADE COM A MECÂNICA, JÁ PRESENTE EM JOGOS TRADICIONAIS COMO SUECA OU TRUCO.

AO MESMO TEMPO, A IDEIA ERA CRIAR UM JOGO TEMÁTICO AMBIENTADO NO UNIVERSO DAS HISTÓRIAS DO HOMEM-ARANHA.

NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, O HOMEM ARANHA NÃO É SEMPRE O MAIS PODEROSO, E EM GRANDE PARTE É EXATAMENTE ESTE O SEU CHARME.

NO FINAL DA HISTÓRIA ELE VENCE, MAS NO COMEÇO ELE PERDE LUTAS, APANHA MUITO, RASGA O UNIFORME, PASSA POR GRANDES PENALIDADES E GRANDES SOFRIMENTOS.

ALÉM DISSO, QUERIA TRAZER A FRASE DO TIO BEN PARKER:

"COM GRANDES PODERES, VÊM GRANDES RESPONSABILIDADES".



EM MUITAS HISTÓRIAS TAMBÉM, DEPOIS DE VENCER UM GRANDE VILÃO, NA ÚLTIMA APARECE OUTRO, DÁ UM GOLPE CERTeiro E O DERRUBA.

ERA COMUM NA ÚLTIMA PÁGINA APARECER UM NOVO DESAFIO.

APESSAR DE DERROTAR OS VILÕES, O HOMEM-ARANHA TAMBÉM NÃO DESCANSA E NÃO SE DÁ POR SATISFEITO ENQUANTO NÃO DÁ CONTA DE TODOS OS VILÕES DE NOVA YORK. ELE NÃO CONSEGUE DORMIR, PREOCUPADO, E NÃO CONSIDERA QUE DE FATO ESTÁ VITORIOSO ENQUANTO HÁ UM VILÃO À SOLTA.

ASSIM, ELE É UM HERÓI MAIS HUMANIZADO, QUE VENCE, MAS QUE TAMBÉM PERDE, QUE SOFRE E QUE PASSA POR VÁRIOS DESAFIOS.

OUTRA CARACTERÍSTICA IMPORTANTE ERAM OS DIÁLOGOS. O HOMEM-ARANHA SEMPRE FALOU MUITO, IRRITAVA OS SEUS ADVERSÁRIOS, FAZIA-OS PERDER A CONCENTRAÇÃO, E TRAZIA MUITO HUMOR.

ASSIM COMO O HOMEM-ARANHA, ESTE JOGO FOI IDEALIZADO PARA SE JOGAR FALANDO COM OS SEUS PARCEIROS, TENTANDO NÃO DAR INFORMAÇÕES DEMAIS PARA OS SEUS ADVERSÁRIOS.

O HOMEM-ARANHA SEMPRE FOI O NÚMERO 1 DA MARVEL, SEJA EM AUDIÊNCIA, EM BILHETERIA, O MAIS VENDIDO EM LICENCIAMENTO, O MAIS PUBLICADO NAS REVISTAS E O QUE TEM A MAIOR BASE DE FÃS, DE TODAS AS IDADES.

ENQUANTO OUTROS HERÓIS APARECIAM JUNTOS NAS SUAS REVISTAS, O HOMEM-ARANHA SOZINHO TINHA VÁRIAS REVISTAS SÓ PARA ELE, ALÉM DE PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS E MINI-SÉRIES.

ELE ERA O PREDILETO DE STAN LEE, E QUANDO A SONY FOI COMPRAR OS DIREITOS PARA O CINEMA, SE INTERESSOU PRATICAMENTE APENAS PELO HOMEM-ARANHA.

A IDEIA ERA PASSAR TUDO ISSO EM UM JOGO DE CARTAS SIMPLES, MAS COM PROFUNDIDADE SUFICIENTE PARA TRAZER GRANDE REJOGABILIDADE E INTERESSE.

ISSO TUDO DEFINIU OS RUMOS QUE O JOGO SEGUIU, E GOSTEI MUITO DO RESULTADO.

A NARRATIVA CONSTRUÍDA DENTRO DO JOGO É COMO SE CADA RODADA FOSSE UMA REVISTA EM QUADRINHO, COM UMA HISTÓRIA DIFERENTE CADA VEZ COM UM VILÃO EM DESTAQUE.

A HISTÓRIA COMEÇA COM A CIDADE ESTÁ EM PAZ, ATÉ QUE SURGE UM VILÃO, E DEPOIS UM SEGUNDO.

ESSES VILÕES PODEM FAZER ALIANÇAS ENTRE SI, OU BRIGAR ENTRE ELES, PELO CONTROLE DA CIDADE.

PODEM HAVER CONFLITOS INTERNOS E REVIRAVOLTAS INESPERADAS. ESSES VILÕES LUTAM ENTRE SI E SE RECOLHEM NAS DOCAS, PARA SE RECUPERAR E SE ORGANIZAR, FAZER NOVOS PLANOS, O QUE AJUDA A LEMBRAR QUE NOVA YORK É UMA CIDADE PORTUÁRIA.

ÀS VEZES PODE PARECER QUE HÁ DOIS VILÕES IDÊNTICOS, MAS ISSO NÃO É VERDADE, PORQUE O SEGUNDO NA REALIDADE É APENAS UMA CÓPIA CRIADA PELO MYSTÉRIO, PARA CONFUNDIR E DOMINAR A CIDADE.

ATÉ QUE NO FINAL APARECE O HOMEM-ARANHA E PRENDE TODOS ELES EM SUA TEIA, ATÉ A CHEGADA DOS POLICIAIS QUE OS RECOLHEM PARA A CADEIA (REPRESENTADA PELA CAPTURA DA CARTA PELO JOGADOR).

EM ALGUMAS RODADAS, ASSIM COMO ALGUMAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, NA ÚLTIMA PÁGINA DA REVISTA APARECE UM NOVO VILÃO, QUE DÁ UM GOLPE E DEIXA O HOMEM-ARANHA CAÍDO, TENDO UMA VITÓRIA TEMPORÁRIA.

NO JOGO CADA JOGADOR, DE CERTA FORMA, ATUA COMO UM NOVO ROTEIRISTA NA HISTÓRIA, TRAZENDO UM NOVO VILÃO, UMA NOVA IDEIA, UMA NOVA ESTRATÉGIA, QUE TRAZ UMA NOVA REVIRAVOLTA NA HISTÓRIA, E O FINAL É SEMPRE SURPREENDENTE.

MUITAS VEZES OS VILÕES SÃO INTELIGENTES E ARDILOSOS, E ISSO É TAMBÉM REPRESENTADO NO JOGO, COM ESTRATÉGIAS REFINADAS PARA AS DISPUTAS, EM ESPECIAL COM PERSONAGENS MAIS ESTRATÉGICOS, COMO O CAMALEÃO, MYSTÉRIO OU O DR. OCTOPUS.

DURANTE A PARTIDA UM DOS TIMES PODE USAR MUITAS CARTAS FORTES NO COMEÇO, E ACABA TENDO UMA BOA ARRANCADA, MAS O OUTRO PODE VENCER MAIS TARDE.

NO FINAL DO JOGO, MUITAS VEZES A VITÓRIA É DEFINIDA POR MUITO POUCA DIFERENÇA, MUITAS VEZES POR APENAS UMA ÚNICA CARTA, ASSIM NAS VITÓRIAS DO HOMEM-ARANHA, QUE SÃO SEMPRE POR MUITO POUCO.

POUCOS HERÓIS SOFRERAM TANTO: ELE PERDE O TIO, A NAMORADA GWEN STACEY, BRIGA COM A MARY JANE, ERA ZUADO NA ESCOLA, TEM DIFICULDADES NO TRABALHO, TEM DIFICULDADE PARA PAGAR AS CONTAS, ENFIM... ELE VENCE APESAR DAS DIFICULDADES, MAS SUAS VITÓRIAS NUNCA SÃO FÁCEIS, E PRECISAM DE ENGENHOSIDADE, ASSIM COMO NA PARTIDA.



1. HOMEM-ARANHA

QUANDO O ARANHA CHEGA, ELE “LIMPA AS RUAS” DE NOVA YORK, PRENDE OS SEUS INIMIGOS COM A SUA TEIA, E DEIXA SEREM CAPTURADOS PELA POLÍCIA (NESTE CASO, OS JOGADORES). MESMO OS VILÕES ESCONDIDOS NAS DOCAS SÃO SURPREENDIDOS E CAPTURADOS POR ELE EM SUA TEIA. ESTA HABILIDADE REPRESENTA OS SEUS GRANDES PODERES.

A CONDIÇÃO DE VITÓRIA DO HOMEM-ARANHA TAMBÉM FICOU TEMÁTICA: SE HOUVER UM ÚNICO VILÃO EM NOVA YORK ELE NÃO IRÁ DESCANSAR, E NÃO CONSIDERA QUE SEU TRABALHO ESTÁ ACABADO ENQUANTO NÃO LIMPAR AS RUAS DE NOVA YORK. ESSA CONDIÇÃO DE VITÓRIA REPRESENTA A SUA GRANDE RESPONSABILIDADE.

O HOMEM ARANHA RECEBEU O NÚMERO 1 PORQUE ELE É O ASTRO DO JOGO, E TAMBÉM PORQUE ELE SEMPRE FOI O NÚMERO 1 DE VENDAS NA MARVEL, SEJA EM REVISTAS, EM LICENCIAMENTO OU CINEMAS, E O HERÓI PREDILETO DOS FÃS DA MARVEL.



2. DUENDE VERDE

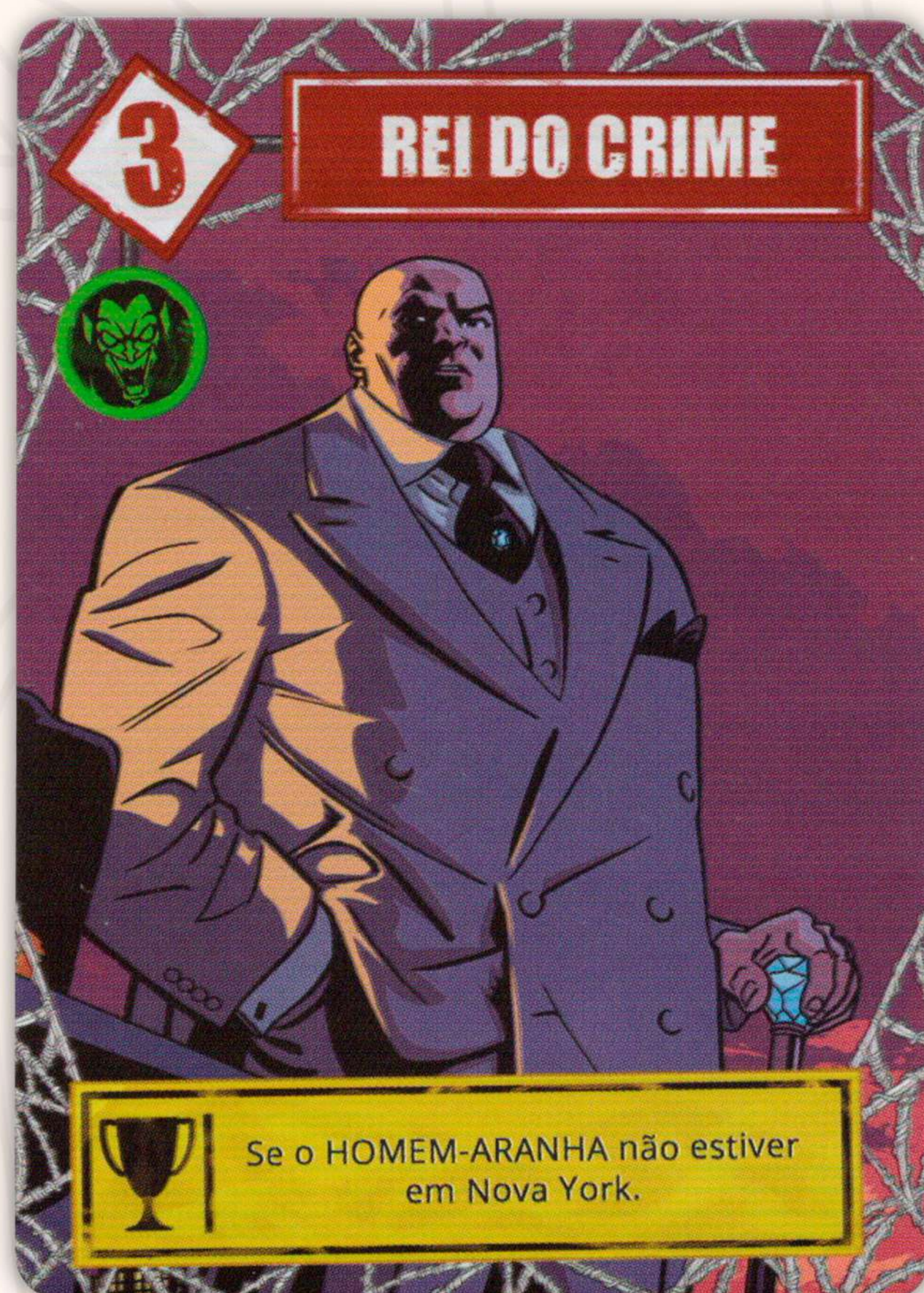
O DUENDE VERDE É CONSIDERADO O PIOR VILÃO DO HOMEM ARANHA, E POR ISSO ELE RECEBE LOGO O NÚMERO 2, REPRESENTANDO O VILÃO MAIS AMEAÇADOR.

A SUA CONDIÇÃO DE VITÓRIA MOSTRA A SUA OBSESSÃO EM DERROTAR O HOMEM-ARANHA, E TAMBÉM AJUDA NO BALANCEAMENTO DO JOGO.

3. REI DO CRIME

O REI DO CRIME TAMBÉM PRECISARIA DE DESTAQUE (ATÉ POR CAUSA DO SEU NOME), E FICOU COM O NÚMERO 3.

A CONDIÇÃO DE VITÓRIA REPRESENTA A PRINCIPAL QUESTÃO DO REI DO CRIME: ENQUANTO O HOMEM-ARANHA ESTIVER EM NOVA YORK, O REI DO CRIME NÃO CONSIDERA QUE TERMINOU O SEU TRABALHO, E NÃO IRÁ DESCANSAR.





4. CHACAL

O CHACAL TEM A SUA CONDIÇÃO DE VITÓRIA POR CAUSA DA SAGA DO CLONE. O PODER DELE FICOU CONDICIONADO A TER UM HERÓI (PARA SER CLONADO).

5. OCTOPUS

A CONDIÇÃO DE VITÓRIA DO DR. OCTOPUS FICOU ATRELADA A ELE CONSEGUIR FORMAR O SEXTETO SINISTRO, SENDO O SEU LÍDER. O SEXTETO É UM GRUPO BEM RELEVANTE PARA AS HISTÓRIAS, E FOI USADA A FORMAÇÃO ORIGINAL DESSE GRUPO DE VILÕES.

O DR. OCTOPUS É UM GRANDE ESTRATEGISTA, E DE CERTA FORMA, O JOGADOR PARA GANHAR COM ELE TAMBÉM PRECISA TER UMA CERTA ESTRATÉGIA, DE MODO QUE ISSO FICOU TEMÁTICO.

OS 5 PRIMEIROS VILÕES JÁ HAVIAM SIDO ESCOLHIDOS, E OS PRÓXIMOS JÁ PODERIAM NÃO TER CONDIÇÕES DE VITÓRIA, PORQUE EVENTUALMENTE PODERIAM GANHAR COM O SEU NÚMERO, OU POR NÃO TER CONDIÇÃO DE VITÓRIA.



6. KRAVEN



NO JOGO, O KRAVEN É UM PERSONAGEM BEM FORTE, TANTO EM NÚMERO BAIXO COMO NO SEU PODER DE FALAR O ALVO DE SUA CASSADA, E ESTE TER QUE SE RECOLHER ÀS DOCAS.

ESSA HABILIDADE FOI ESPECIALMENTE INSPIRADA NO QUADRINHO "A ÚLTIMA CAÇADA DE KRAVEN", QUE FOI UMA DAS MELHORES HISTÓRIAS DO HOMEM-ARANHA, ONDE CAÇA TANTO O PRÓPRIO HOMEM -ARANHA COMO OUTROS VILÕES.

ESSA CARTA FICOU PODEROSA, MOSTRANDO A FORÇA DESTES VILÃO. PARA O JOGADOR QUE QUISER CONTAR AS CARTAS TERÁ MAIS VANTAGEM, E ACRESCENTA UM ELEMENTO DE MEMÓRIA NO JOGO, PARA LEMBRAR AS CARTAS QUE JÁ SAÍRAM.

ESSA MECÂNICA FAZ UMA REFERÊNCIA À COMPETÊNCIA DO VILÃO, DE SEMPRE CONSEGUIR O QUE QUER, E TAMBÉM À LONGA MEMÓRIA DO KRAVEN, QUE CARREGA UMA OBSESSÃO PELO HOMEM -ARANHA DESDE A PRIMEIRA VEZ QUE O VIU, E QUE DUROU ATÉ MESMO DEPOIS DA SUA MORTE.

7. VENOM

O VENOM TEM UM PODER BEM FORTE E DIRETO: MANDA QUALQUER CARTA PARA AS DOCAS.

"MANDAR PARA AS DOCAS", NO JOGO SERIA A REPRESENTAÇÃO DE UM PERSONAGEM QUE TOMOU UMA BELA SURRA, MAS NÃO FOI PRESO, E FOI PARA O EXTREMO DA CIDADE EM UM ESCONDERIJO, PARA TENTAR SE RECUPERAR.

O VENOM É UM VILÃO E JÁ ENFRENTOU E VENCEU DIVERSOS OUTROS VILÕES.

É UM VILÃO FORTE E IMPREVISÍVEL, E A SUA HABILIDADE REFLETE ISSO.





8. MYSTÉRIO

O MYSTÉRIO SERVE TAMBÉM PARA RESPONDER A PERGUNTA "COMO É POSSÍVEL HAVER VÁRIOS PERSONAGENS IGUAIS EM NOVA YORK AO MESMO TEMPO?" - NA VERDADE O SEGUNDO É UM HOLOGRAMA, CRIADO PELO MYSTERIO, E POR ISSO NÃO TEM EFEITO.

O PRÓPRIO MYSTÉRIO PODERIA ESTAR INVISÍVEL OU ATÉ MESMO FAZER UM HOLOGRAMA DE SI MESMO, E TAMBÉM CONTROLAR OS SEUS HOLOGRAMAS, CONFUNDINDO E DANDO OUTROS RUMOS PARA A PARTIDA.

ESTA HABILIDADE FICOU TEMÁTICA, E EXIGE MAIS ESTRATÉGIA ESPÍRITO DE EQUIPE E ESTRATÉGIA, LEMBRANDO QUE O MYSTÉRIO COM FREQUÊNCIA SE ALIA A OUTROS VILÕES.

9. DUENDE MACABRO

A HABILIDADE DO DUENDE MACABRO É UMA REFERÊNCIA À SUA LOUCURA SUICIDA, E TAMBÉM POR FREQUENTEMENTE QUEBRAR OS SEUS PACTOS DE ALIANÇA COM OS "PARCEIROS". ELE TRAI AS SUAS PARCERIAS COM MUITA FREQUÊNCIA, COMO A VEZ EM QUE EXPLODIU SEU ALIADO ARNOLD DONOVAN PARA OCULTAR A SUA VERDADEIRA IDENTIDADE.





10. RINO

A SUA HABILIDADE É UMA REFERÊNCIA À SUA CARAPAÇA DE RINOCERONTE.

11. HOMEM-AREIA

O SEU PODER É UMA REFERÊNCIA À POSSIBILIDADE DELE SE REORGANIZAR. É UMA CARTA ÓTIMA PARA COMEÇAR, POR EXEMPLO, E PODE AJUDAR EM UMA FASE FUTURA, DIMINUINDO O FATOR DE SORTE NO SAQUE DAS CARTAS DO JOGO.





12. ELECTRO

O SEU BÔNUS DE VITÓRIA FOI PORQUE ELE GERALMENTE QUER COMETER CRIMES FINANCEIROS, ROUBANDO BANCOS, POR EXEMPLO. ELE FICOU UMA CARTA INTERESSANTE PARA 2 JOGADORES, E SERVE TAMBÉM PARA OS JOGADORES FICAREM COM RECEIO DE TODOS JOGAREM CARTAS ALTAS, QUANDO NÃO ESTÃO EM UMA POSIÇÃO FAVORÁVEL. ASSIM COMO NOS QUADRINHOS, ELE RARAMENTE VAI GANHAR, MAS QUANDO ISSO ACONTECE, É ALGO MEMORÁVEL, E DÁ UMA BOA RECOMPENSA AO TIME QUE FEZ ISSO.

13. GATA NEGRA

A GATA NEGRA JÁ FOI PAR ROMÂNTICO DO HOMEM-ARANHA, E SEMPRE LHE TROUXE PROBLEMAS.

O NÚMERO 13 (NÚMERO DO AZAR) FICOU PARA A GATA NEGRA, POR CAUSA DO PODER DE DAR AZAR PARA QUEM ESTIVER COM ELA (PODER DADO PELO REI DO CRIME).

FICOU UM PERSONAGEM MUITO INTERESSANTE PORQUE, APESAR DE RARAMENTE GANHAR DIRETAMENTE, VAI FAZER COM QUE O SEU TIME GANHE, E DÁ UMA SINERGIA INTERESSANTE COM O ELECTRO TAMBÉM. É UMA CARTA MUITO VERSÁTIL.





14. ABUTRE

A HABILIDADE DELE É UMA REFERÊNCIA A ABUTRE DAR UM VÔO RASANTE E SALVAR UM OUTRO VILÃO. COMO ELE FAZ PARTE DO SEXTETO SINISTRO, É UM PERSONAGEM QUE DÁ BOAS COMBINAÇÕES COM O DR. OCTOPUS.

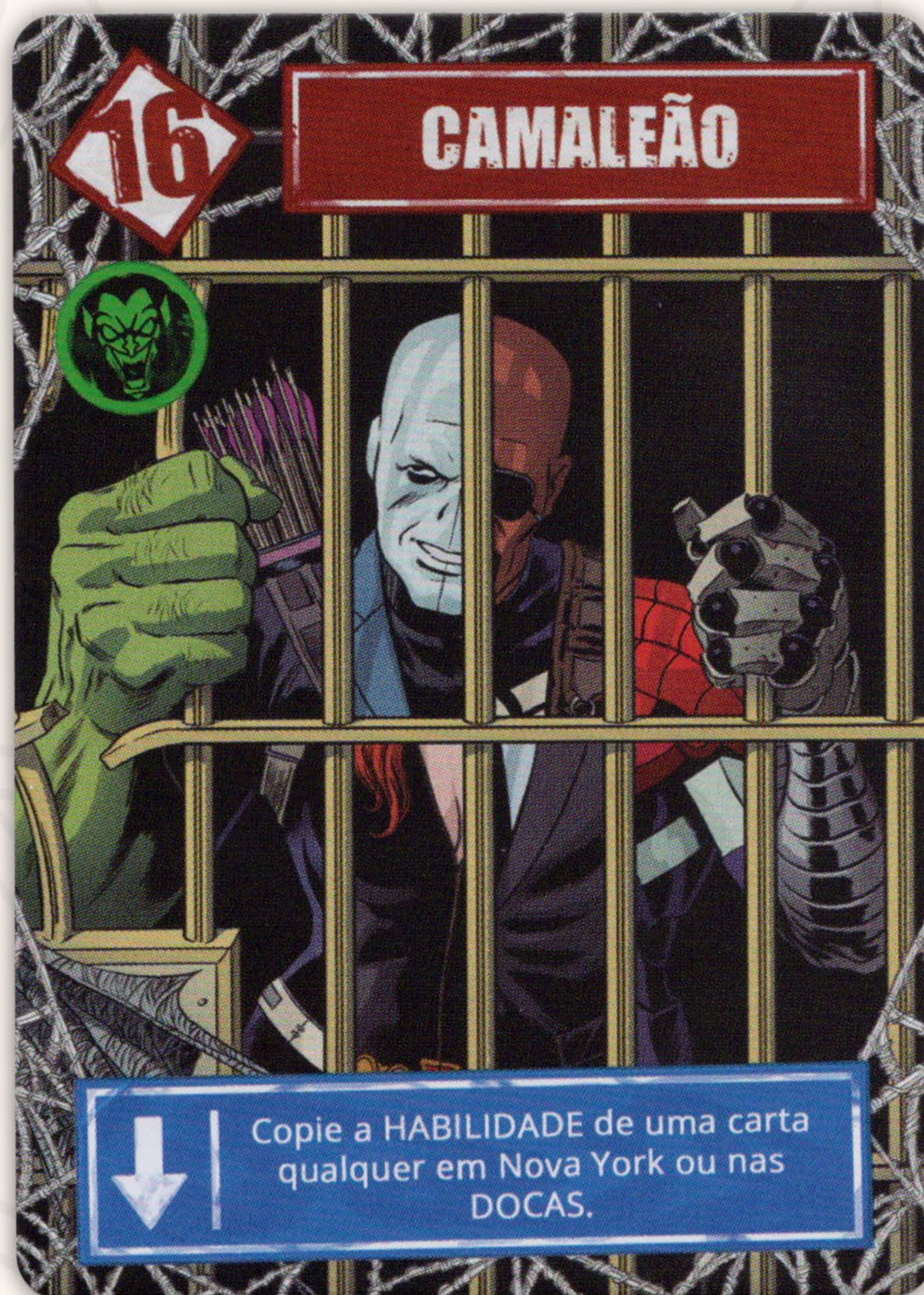
15. LAGARTO

O SEU PODER É UMA REFERÊNCIA AOS SENTIMENTOS CONFLITANTES QUE O HOMEM-ARANHA TEM COM RELAÇÃO AO PROF. CONNORS.

DE UMA CERTA FORMA, ENFRENTAR O LAGARTO SEMPRE TEVE UM PESO EMOCIONAL PARA O HOMEM-ARANHA.

É UMA CARTA ÓTIMA PARA SE JOGAR QUANDO AS DOCAS ESTÃO CHEIAS, E HÁ A SUSPEITA QUE O ADVERSÁRIO IRÁ JOGAR O HOMEM-ARANHA.





16. CAMALEÃO

O CAMALEÃO TEM O PIOR NÚMERO, E AO MESMO TEMPO, UM PODER MUITO FORTE, QUE PODE COPIAR QUALQUER OUTRO PODER DE QUALQUER PERSONAGEM DO JOGO.

ASSIM COMO O CAMALEÃO DOS QUADRINHOS, DE CERTO MODO ELE SE APROPRIA DO PODER E PERSONALIDADE DE SEU ALVO.

SE O PODER FOR BEM UTILIZADO, ELE PODERÁ FAZER TODA A DIFERENÇA, APESAR DELE SOZINHO NÃO SER TÃO PODEROSO COMPARADO AS DEMAIS.

A UTILIZAÇÃO BOA DO CAMALEÃO É UM DOS DESAFIOS DA PARTIDA, E JOGADORES MAIS EXPERIENTES VÃO SABER USAR MELHOR O PODER DELE.

É UMA CARTA QUE TEM MUITA VERSATILIDADE, EXIGE MAIS ESTRATÉGIA, MAIS CRIATIVIDADE E PRODUZ HISTÓRIAS MUITO INTERESSANTES E COM MUITAS REVIRAVOLTAS, ASSIM COMO O VILÃO QUE O INSPIROU.