

# Comix Zone: uma HQtrônica entre videogame e História em Quadrinhos

## Comix Zone: An electronic comics between videogame and comics

José Antônio Loures<sup>1</sup>  
jloures-arte@hotmail.com

### RESUMO

Este artigo define o *game Comix Zone* como uma HQtrônica. Um produto intermídia, que se encontra entre os videogames e as Histórias em Quadrinhos (HQs). Discute as características híbridas apresentadas no jogo e o analisa dentro dos parâmetros que o podem definir como uma HQtrônica. Também compara o desenvolvimento de um *game* com a produção independente de HQs e a relação entre a produção de jogos *indies* e o experimentalismo apresentado em *Comix Zone*.

**Palavras-chave:** *games*, História em Quadrinhos, HQtrônicas, intermídia.

Em 1995 foi publicado o jogo *Comix Zone* (Figura 1), desenvolvido pelo Sega Technical Institute, e lançado para o console Mega Drive. O jogo também ganhou versões posteriores para Playstation 3, Xbox 360, Wii, PC e o portátil Game Boy Advance. Também há a possibilidade de jogar-lo via um emulador online. Este *game* se destacou não apenas por ser *beat 'em up*<sup>2</sup>, gênero de sucesso na época, mas por mesclar dois universos distintos, os videogames e as histórias

### ABSTRACT

This article defines the *game Comix Zone* as an electronic comic. An intermedia product, found between video games and comics. It discusses the hybrid features presented in the game and analyzes it within the parameters that can define it as an electronic comic. It also compares the development of the game with the independent production of comics and the relationship between the production of indie games and the experimentalism presented in *Comix Zone*.

**Keywords:** *games*, comics, electronic comics, intermedia.

em quadrinhos. O desenvolvimento do *game* teve o envolvimento direto de dois quadrinistas filipinos, Tony DeZuniga (1932-2012) e Alex Niño<sup>3</sup>, ambos foram responsáveis pelas artes conceituais de *Comix Zone*. Além disso, o marketing do jogo lançou uma HQ de poucas páginas (Figura 2), em que é mostrado o início do game e seus personagens principais.

O *game* apresenta linguagens diferentes e cria um produto até então inédito. Apresenta um hibridismo

<sup>1</sup> Universidade de Brasília. Instituto de Artes. Campus Universitário Darcy Ribeiro, SG 01, Asa Norte, 70910-900, Brasília, DF, Brasil.

<sup>2</sup> Em português ficou popularmente conhecido como “briga de rua”. É um gênero clássico dentro dos videogames, em que o jogador ou jogadores controlam os personagens através de cenários bidimensionais com exploração lateral, e enfrentam hordas de inimigos. Alguns exemplos são os jogos *Final Fight* (1989) e *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1989), *Streets of Rage 2* (1992), *The Bouncer* (2000) e *Mother Russia Bleeds* (2016).

<sup>3</sup> Tony DeZuniga – sua carreira envolveu trabalhos para a DC e Marvel Comics e foi co-criador do personagem fictício Jonah Hex e Orquídea Negra. Alex Niño, atualmente aposentado, mas já trabalhou para a DC, Dark Horse, Marvel Comics e para a revista Heavy Metal. Ambos também foram responsáveis por diversas capas de jogos para a SEGA.

entre duas mídias. De acordo com o artista transmídia e pesquisador Edgar Franco:

*A hibridização aponta para o surgimento de uma nova linguagem, englobando códigos fundamentais dos quadrinhos com os recursos da hipermídia, uma intermídia que guarda relações diretas com as histórias em quadrinhos, o cinema e a animação, incluindo ainda possibilidades interativas e a multilinearidade dos hipertextos (Franco, 2014, posição 101).*

Acrescento também os *games*, que atualmente oferecem ao jogador uma experiência de múltiplas escolhas e caminhos. Mesmo sendo um jogo de 1995, *Comix Zone* apresenta momentos de escolhas, das quais serão tratadas a diante no artigo. Além de se diferenciar por não ser mais uma adaptação de algum quadrinho de super-herói para os videogames, e sim um trabalho inédito. *Comix Zone* apresenta inovações e relações com a produção contemporânea de quadrinhos na era digital. A capa do jogo (Figura 3) em sua versão brasileira traz o seguinte texto:

*ENTER THE COMIX ZONE: O PRIMEIRO GIBI INTERATIVO DA HISTÓRIA! Mais do que uma revista em quadrinhos, mais do que um videogame. Participe dessa aventura ao lado de Sketch Turner, um cartunista que ficou preso no mundo dos quadrinhos que ele mesmo criou.*

*Agora, para conseguir voltar ao mundo real, nosso herói deve lutar quadro a quadro da revista passando por todos os obstáculos que surgirem à sua frente.*

*Esta não será uma tarefa fácil, pois a cada página virada inimigos mutantes serão desenhados para aniquilá-lo. Falhar...significa ficar na Comix Zone para sempre!!!*

*Em vez de cenários tradicionais, cada luta acontece num quadrinho da história com balões e tudo! São 24 Mega de muita ação, com a perspectiva original em multi-scroolling (capa do jogo Comix Zone, versão brasileira).*

Sua história traz o conhecido confronto entre criador e criatura, assim como a clássica história de Mary

Shelley. É durante uma tempestade, em um apartamento situado em Nova Iorque que o jogo se inicia. O personagem principal é o quadrinista Sketch Turner, sendo apresentado pela primeira vez em sua rotina de trabalho madrugada adentro (atitude bem comum entre nós). Durante o processo para criar a sua próxima história em quadrinhos que nomeia o *game*, um raio atinge seus esboços, e com isso o vilão criado por Sketch Turner ganha vida. Nascido em uma tempestade, atingido por um raio, entretanto, não um corpo orgânico e sim feito de grafite e nanquim. Após isso aprisiona o seu criador dentro do seu próprio universo, uma história em quadrinhos. Essa foi apenas a introdução do jogo, e responsável por ambientar o jogador em sua proposta. Apesar da abertura durar poucos segundos, era o bastante para a época, algo bem diferente dos atuais jogos e suas cenas cinematográficas.

O jogo acontece metaforicamente durante o processo criativo de um artista, o desafio de criar arte através de lápis e papel. O cotidiano de desenhar por várias horas sem descanso, semanas, meses, e anos para se publicar uma história em quadrinhos ou um fanzine. Criar quadrinhos é uma tarefa multidisciplinar, é preciso dominar a narrativa, anatomia, perspectiva, design de objetos e interiores e arquitetura. Entre as artes bidimensionais acredito que as histórias em quadrinhos seja a mais complexa, e com a inserção de novas mídias, as histórias em quadrinhos vislumbram um vasto potencial criativo.

## Fliperamas e *Beat 'em up*

No começo dos anos 1990, os jogos *beat 'em up* fizeram um grande sucesso, era comum encontrar várias máquinas com os jogos em fliperamas<sup>4</sup>. Esses videogames também foram responsáveis por popularizar os *games* em território brasileiro. Em décadas passadas essas máquinas ocupavam espaços que iam desde rodoviárias, açougues, padarias e até supermercados. O Brasil inclusive se destacou em máquinas com jogos modificados. Tais locais não eram apenas ponto de jogos, mas também de encontro entre amigos.

Devido à tecnologia da época, os jogos não tinham muito espaço de armazenamento. Dessa forma, os desenvolvedores se preocupavam em estender a duração do jogo, e havia maneiras cruéis de se alcançar

<sup>4</sup> Conhecidos mundialmente como arcades. São videogames destinados a jogatinas curtas, em maioria dedicados a jogos de briga de rua e de luta, em que os jogadores depositavam fichas para continuar a jogar. Geralmente são instalados em estabelecimentos comerciais, não somente para videogames.

esse objetivo. *Comix Zone* é um jogo difícil e complicado de se completar por vários fatores. Primeiramente, diferente de outros *games* do gênero, o jogador conta com apenas uma vida, ou seja, se a barra localizada no canto superior direito se tornar amarela, Sketch Turner perde e fica eternamente preso em sua própria história. Outros jogos da mesma época como *Super Mario World* (1990), *Sonic the Hedgehog 3* (1994) e *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time* (1991) trabalham com o sistema de vidas. Ao coletar itens e alcançar determinada pontuação o jogador consegue aumentar o número de vidas, responsáveis por oferecer outras tentativas de terminar o *game*. *Comix Zone* não funciona desta maneira. O jogador possui apenas uma tentativa de completar as 3 fases mais o confronto final com Mortus, o vilão do *game*, se falhar, o jogo é reiniciado.

Mortus é o líder de uma invasão alienígena, e domina o lápis e o papel, ou seja, cria os adversários (Figura 4) para Sketch Turner, e são inimigos vorazes. A mão do vilão invade a tela e desenha os adversários, e até mesmo os ressuscita. Diferente de outros *beat 'em up* em que os inimigos caem atingidos por poucos golpes, em *Comix Zone* a maioria necessita de várias sequências para serem derrotados. Se isso não bastasse, cada adversário possui vários golpes, esquivas, ataques especiais e defesas. Um encontro com um inimigo em tela se assemelha a um *round* no clássico *Street Fighter II* (1992).

Temos apenas uma vida, adversários poderosos, então o que poderia piorar a situação? Armadilhas. Em determinados trechos o jogador pode perder muitos pontos de saúde e até mesmo morrer. São armadilhas sádicas em momentos não previsíveis, isso aumenta o fator estratégia, pois é preciso dedicação para evitar uma terrível morte.

## HQtrônica?

*Comix Zone* é um *game*, um produto criador para gerar lucros através do entretenimento, entretanto, o experimentalismo presente no jogo o aproxima muita mais da linguagem das HQtrônicas do que um simples videogame. Edgar Franco (2001) batizou as histórias em quadrinhos que se misturam com uma linguagem intermídia de HQtrônicas em sua dissertação de mestrado. Dessa forma podemos relacionar as principais características dessas histórias em quadrinhos com o jogo *Comix Zone*. Franco (2012) categoriza as principais características que definem uma HQtrônica: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Acredito que *Comix*

*Zone* seja uma HQtrônica, apesar de ter sido idealizado para os videogames. Entretanto, diferente do que afirma a capa do jogo, *Comix Zone* não é a primeira HQ interativa, anteriormente quadrinistas com curiosidade e experimentalismo já buscavam novas maneiras de criar. É possível que tenha sido a primeira história em quadrinho interativa a ser comercializada massivamente, mas o pioneirismo não pertence a *Comix Zone*. Dessa forma, analisarei o *game* além dos aspectos proporcionados pela sua mídia, pois o videogame em si já abraça tais elementos.

A interatividade – existe a opção do jogador escolher quais caminhos trilhar, cada um com suas respectivas armadilhas, quebra-cabeças e inimigos. Assim, as rotas alternativas surgem pela indicação de uma seta (Figura 5). São necessárias várias partidas para vivenciar todas as rotas disponíveis. Há também uma narração interativa, a General Alissa Cyan narra as ações do jogador, não por áudio, e sim textualmente. São balões que surgem na tela e avisam o jogador sobre perigos, dicas e possibilidade de solução de quebra-cabeças, seu estado de saúde e outras ações do jogador. É interessante perceber que parte dessas falas podem ou não ocorrer, dependendo exclusivamente do jogador.

Animação – parte dos objetos e cenários são estáticos, mas outros se movimentam como os personagens. Durante os combates cada personagem em tela apresenta animações para seus golpes, em determinados cenários existe o elemento chuva, todos em movimento em um cenário aparentemente estático.

Diagramação dinâmica – determinados objetos em tela se movimentam, mas também existe o rompimento de elementos clássicos dos quadrinhos. Nas histórias em quadrinhos tradicionais existe a sarjeta, o espaço branco que separa os quadros. Em *Comix Zone* a sarjeta pode ser literalmente quebrada (Figura 6) em diversos momentos. De acordo com o quadrinista e pesquisador Scott McCloud (2006, p. 1): “O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro, onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes! Ao romper a sarjeta o jogador faz uso da sua imaginação e adentra naquele espaço. Ao invés do jogador romper o coração dos quadrinhos, ele o expande”.

Em 1996 o artista e pesquisador Gazy Andraus criou um fanzine poético-filosófico chamado *Convergência* (Figura 7). Em determinada página o homem, um peixe e um pássaro rompem o limite imposto pela sarjeta, assim transcendendo um limite imposto pela mídia. Na última página do fanzine, o homem se torna uma quimera, um híbrido entre ser humano, peixe e pássaro, uma repre-

sentação poética da junção entre mídias. Aproximando *Comix Zone* da linguagem dos quadrinhos, assim houve o esfacelamento de um limite imposto pela mídia de origem, da mesma maneira que o fanzine de Andraus.

Trilha sonora – composta por Howard Drossin, a trilha sonora do jogo se baseia no grunge, gênero musical bastante popular na época, em que um dos seus maiores expoentes foi a banda Nirvana. A trilha sonora foi dividida de acordo os trechos do game, são no total 3 episódios, cada um dividido em 2 páginas, cada página dividida em 3 partes, mais o confronto final com o vilão. Cada música é colocada em um momento específico do quadrinho. Junto ao lançamento norte-americano também foi lançado um CD compilando várias bandas grunges. A música foi utilizada para causar impacto ao jogador, pois não somente os traços de quadrinhos foram simulados, mas também o som que repercutia naquele período, principalmente entre os adolescentes. Recapitulando, nós temos um *game*, que se baseia na linguagem dos quadrinhos, que também recebeu um quadrinho e um disco musical.

Efeitos sonoros – no videogame não existe a simulação dos sons como acontece nas HQs com o uso das onomatopeias. Em *Comix Zone* o uso de sons, onomatopeias, pancadas e explosões coexistem ao mesmo tempo. Para Edgar Franco:

*Como no caso da trilha sonora, muitos artistas que têm experimentado criar HQs com recursos de hipermídia se recusam a utilizar efeitos sonoros, eles preferem usar as onomatopeias e insistem no seu valor como elemento da linguagem dos quadrinhos (Franco, 2014, posição 74).*

Foi intencional manter a aura de quadrinhos durante o *game*, mesmo com recursos tecnológicos suficientes para o contrário. O objetivo dos desenvolvedores não era ter um jogo que simulava a estética dos quadrinhos, e sim ser uma história em quadrinhos. Curioso, pois as onomatopeias são um método visual para demonstrar sons, não havendo a necessidade de ambos no jogo. A tecnologia existente em 1995 já permitia uma interatividade completa entre videogame e jogador, entretanto, não era essa a proposta de *Comix Zone*.

Narrativa multilinear – além dos caminhos alternativos, o jogador também conta com o uso de itens:

poções de cura, facas, bombas e um rato de estimação – o útil Roadkill. Os quebra-cabeças e armadilhas podem ser ultrapassadas utilizando algum desses itens, inclusive Roadkill, dessa forma não há uma maneira linear de se terminar o *game*. O desfecho da história ainda conta com 2 finais diferentes. No melhor cenário o jogador derrota o vilão Mortus, salva a General Alissa Cyan, assim a personagem e o protagonista retornam ao mundo real. Logo, a personagem se torna interesse de Turner, uma relação amorosa com a sua própria criação. Acontecimento similar ao filme *Mulher Notal 1000 (Weird Science, 1985)*, em que adolescentes criam uma mulher com um corpo ideal com o auxílio de um computador. O segundo final, trágico, o vilão é derrotado, mas a General Alissa Cyan morre no percurso. O protagonista retorna, e se questiona se ele não poderia criar uma história com um final feliz. Tal diálogo instiga o jogador a tentar completar o *game* outra vez.

Ler uma história em quadrinho é um exercício atemporal. Um determinador leitor pode ler um quadrinho em segundos, já outro leitor esse tempo pode se estender enquanto o mesmo se interessar pela narrativa. Esse momento é único para cada leitor, e para cada leitura. É comum ler a mesma HQ várias vezes e ainda perceber novos elementos visuais e narrativos. Em *Comix Zone* é possível parar o tempo ao pressionar a tecla *pause* (Figura 8), assim todos os elementos animados em tela cessão o movimento, e um bolão com o tempo da partida aparece acima da cabeça de Sketch Turner. O jogador contempla o cenário, o personagem, o aspecto visual e o tempo dedicado ao *game*.

O experimentalismo apresentado em *Comix Zone* pode ser comparado às recentes produções *indies*<sup>5</sup>. Então podemos comparar a indústria de *games* e de quadrinhos independentes. De acordo com os autores Marilda Queluz e Thiago Castro:

*Pelo cenário de criação Hqtrônica delineado, em que produções independentes vem rareando, bem como pela característica massiva na indústria de videogames é possível dizer que o consumo exerce peso maior na estética construída nas “Hqtrônicas” do que nos quadrinhos tradicionais. Embora em ambos os casos o objetivo de vender esteja no horizonte, os quadrinhos tradicionais divulgam a si mesmos enquanto produtos culturais da indús-*

<sup>5</sup> Em português, jogos independentes. Geralmente são produzidos por apenas uma pessoa ou uma pequena equipe. Apresentam inovações temáticas e de gameplay. Também são comercializados digitalmente a um preço inferior ao de grandes produções. Alguns exemplos são os jogos *Braid* (2008), *Journey* (2012), *Ori and the Blind Forest* (2015) e *That Dragon, Cancer* (2016).

*tria; já as HQtrônicas de videogames - talvez sugerindo uma tendência - servem à outra indústria cultural massiva. Disso resulta o uso instrumental de possibilidades - quiçá muito ricas - de hibridização (Quehuz e Castro, 2015, p.15).*

Nenhum outro *game* conseguiu recriar a experiência de ler uma HQ de forma tão singular. A produção de *Comix Zone* provavelmente teve o instinto *indie* em seu desenvolvimento, assim como um quadrinista experimenta o uso de multimeios em sua obra. Por exemplo, o *game* *Drawn to Dead*<sup>6</sup> (Figura 9) que se apropria da linguagem de desenhos em cadernos escolares, mas apenas em seu aspecto visual, em essência é um jogo de tiro em terceira pessoa. O *game* de luta *Ultimate Marvel VS Capcom 3*<sup>7</sup> traz para a arena diversos personagens clássicos da editora de quadrinhos Marvel. Os personagens apresentam contornos e áreas pretas simulando o uso de nanquim. Ambos os jogos não apresentam alterações e inovações no *gameplay*, apenas uma apropriação visual, e não uma subversão de gêneros e aproximação

da linguagem dos quadrinhos. Entretanto nem todos os *games* são superficiais sobre elementos dos quadrinhos.

O jogo de tiro em primeira pessoa *XIII*<sup>8</sup>, apresenta quadrinhos como elemento narrativo para mostrar o posicionamento dos inimigos e finalizações aplicadas pelo protagonista (Figura 10). Além disso as onomatopeias são elementos recorrentes e também as legendas do *game* são balões ditos pelos personagens. *XIII* utiliza a técnica de renderização chamada *cel shading*, que simula um desenho bidimensional, aproximando seu aspecto visual dos quadrinhos. Podemos então relacionar os *games* *Comix Zone* e *XIII*. Ambos os jogos utilizam a linguagem dos quadrinhos, em alguns momentos de maneira redundante, mas enquanto *XIII* é uma adaptação de um quadrinho para outra linguagem, *Comix Zone* se entende como um quadrinho em sua existência.

*Comix Zone* se apresenta como pioneiro em uma área cinza entre os videogames e as histórias em quadrinhos, e se apropria de ambas as mídias de maneira orgânica. Em entrevista<sup>9</sup> questionei Edgar Franco se o *game* poderia ser considerado uma HQtrônica:



**Figura 1.** Tela inicial de *Comix Zone*.

**Figure 1.** *Comix Zone* title screen.

Fonte: EightBitHD (2012).

<sup>6</sup> Desenvolvido pelo The Bartlet Jones, Supernatural Detective Agency e SIE San Diego Studio. Seu visual é baseado em desenhos feitos por adolescentes em cadernos escolares. O *game* será lançado em 2017 para o console Playstation.

<sup>7</sup> Lançado em 2011 e desenvolvido pela Capcom e Eighting. O *game* é um popular jogo de luta que conta com 50 personagens presentes vindos das séries da Capcom e Marvel. As lutas ocorrem em modo para um jogador quanto *multiplayer* local e online.

<sup>8</sup> Lançado em 2003 e desenvolvido pela Ubisoft Paris. O *game* é uma adaptação dos primeiros 5 volumes da *graphic novel* belga de mesmo lançada em 1985. A obra é escrita por Jean Van Hamme desenhada por William Vance.

<sup>9</sup> Entrevista realizada por e-mail no dia 9 de fevereiro de 2017.



Figura 2. HQ baseada no jogo Comix Zone.  
 Figure 2. Comic based on the Comix Zone game.

Fonte: Sega Memories (2012).



Figura 3. Capa brasileira do jogo Comix Zone.  
 Figure 3. Brazilian Comix Zone game cover.

Fonte: Sega Retro (2017).

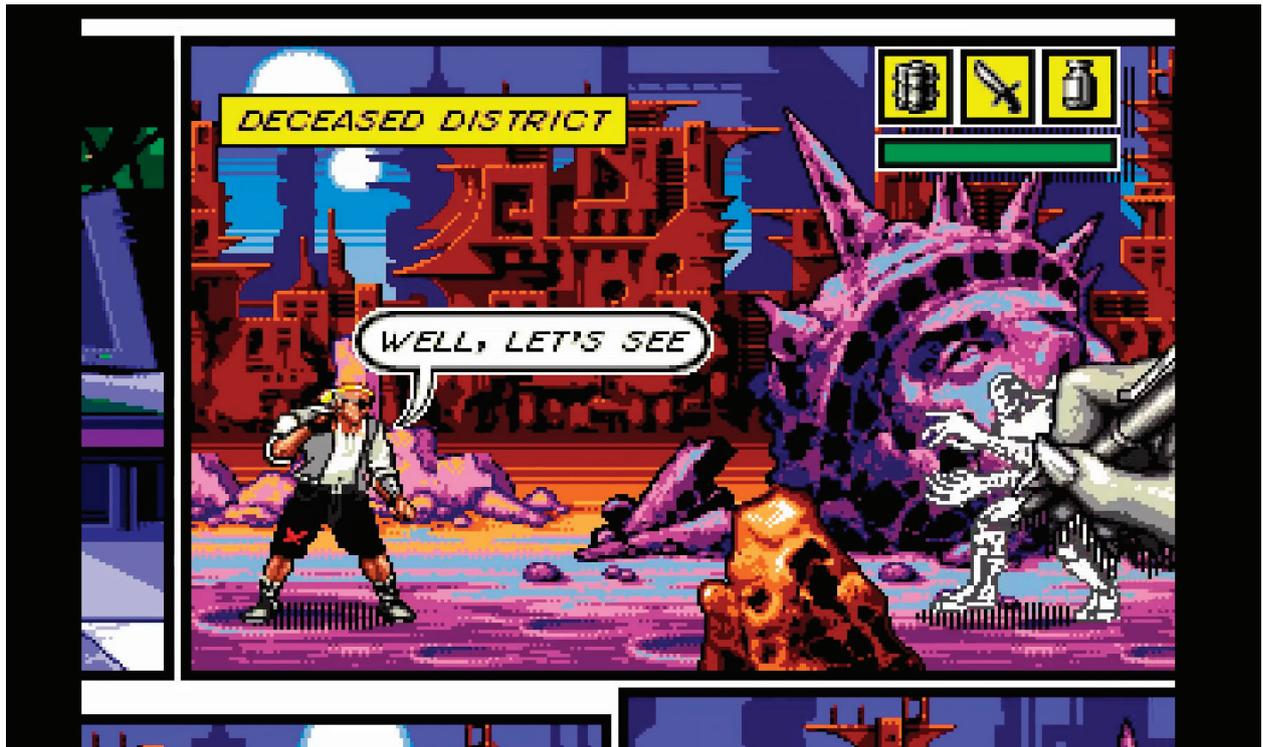


Figura 4. Inimigos sendo criados por Mortus.  
Figure 4. Enemies being created by Mortus.

Fonte: EightBitHD (2012).

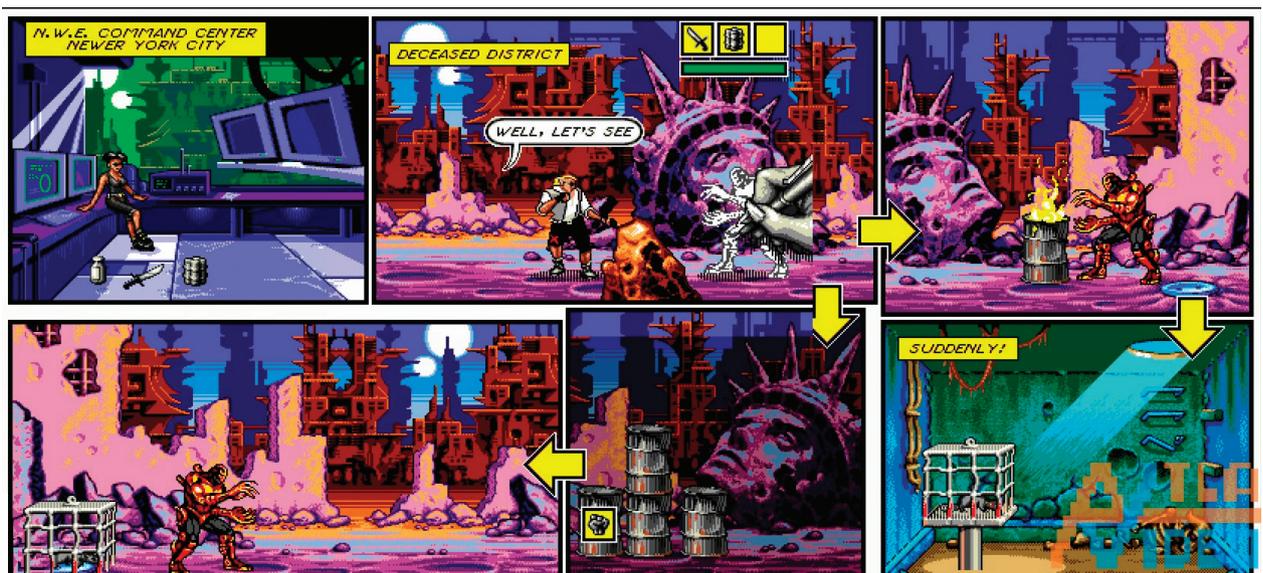


Figura 5. Possibilidades de caminho na primeira fase de Comix Zone.  
Figure 5. Possibilities of path in the first phase of Comix Zone.

Fonte: Atlas Vids (2014).

*Já vi gente dizendo que HQtrônica não é HQ é Game, então sua análise apresenta o inverso. É um trabalho intermídia que usa desses elementos e pode ser classificado nos dois campos como HQtrônica ou game, mostrando que as classificações são estanques, não conseguem dar conta de todos os fenômenos.*

Os termos que definem um objeto de estudo são atualizados de acordo a evolução tecnológica e midiática. Neste caso, houve a intencionalidade por parte dos produtores de criar uma história em quadrinhos interativa. Tal trabalho somente foi possível com o advento do videogame:



**Figura 6.** Quebra de sarjeta na fase 2 de *Comix Zone*.  
**Figure 6.** Gap breaking in phase 2 of *Comix Zone*.

Fonte: Atlas Vids (2014).

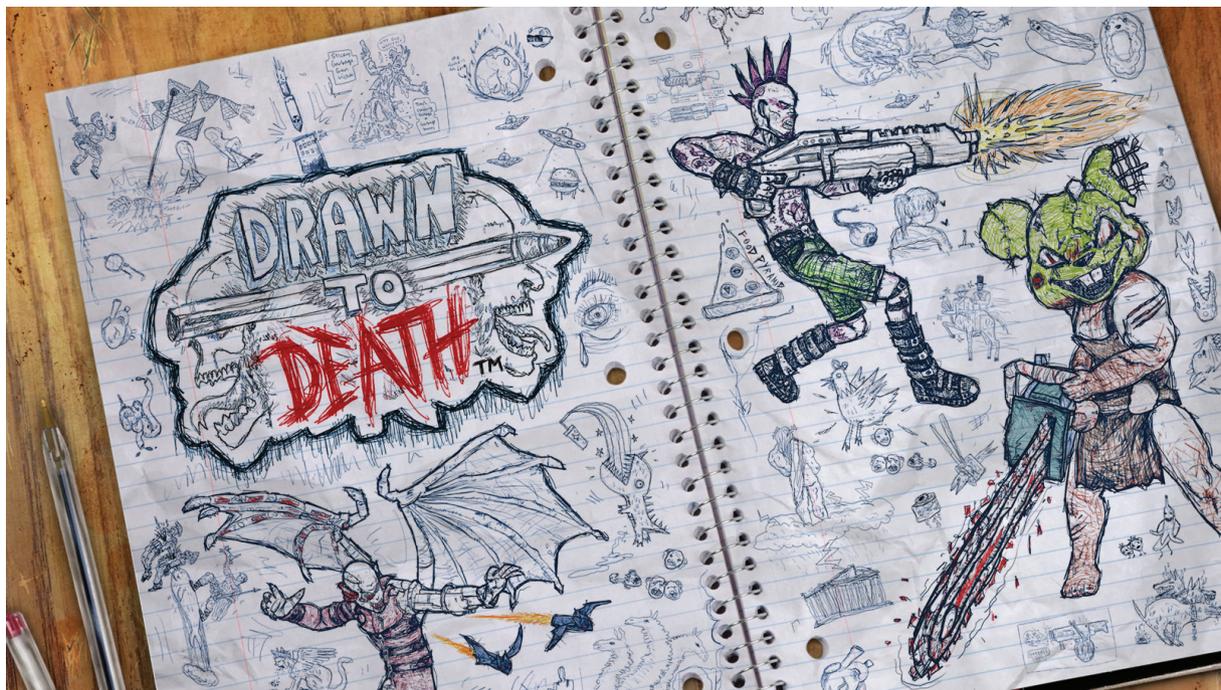


**Figura 7.** História em quadrinhos *Convergência*. Acervo de Gazy Andraus.  
**Figure 7.** Comic book *Convergence*. Collection of Gazy Andraus.



**Figura 8.** *Comix Zone* em modo pausado.  
**Figure 8.** *Comix Zone* in paused mode.

Fonte: EightBitHD (2012).



**Figura 9.** Imagem promocional do jogo Drawn to Death.  
**Figure 9.** Promotional image of Drawn to Death game.

Fonte: Playstation (2017).



**Figura 10.** O protagonista acerta um tiro na cabeça de um inimigo no game XIII.

**Figure 10.** The protagonist hits a headshot an enemy in game XIII.

Fonte: John GodGames (2014).

*E assim que surgir uma tecnologia capaz de proporcionar uma imersão vívida e incondicional, poucos resistirão a sua magia e muitos poderão até trocar o mundo que ganharam ao nascer pelos novos mundos que a tecnologia e a imaginação se combinarão para criar (McCloud, 2006, p. 211).*

Não seria o videogame a exata tecnologia idealizada por Scott McCloud? A mudança de mundos seria tanto o jogador trocar de um *game* para outro, quanto um leitor trocar de uma história em quadrinhos para outra. O autor defende o conceito da tela infinita, as possibilidades dos quadrinhos na era digital. As HQs não são mais refém do seu suporte, assim tendo a capacidade de se expandir indefinidamente no meio computacional. Para McCloud:

*Os computadores substituem toda uma armada de meios físicos como um único ambiente de trabalho, mas ao fazerem isso expandem em grande medida a paleta de efeitos visuais; e essa paleta cresce a cada dia, e vale repetir, a ferramenta que torna isso possível não é algo que pomos num gabinete metálico ou num disco plástico dentro de uma caixa de papelão ou numa faixinha com um centímetro de largura feita de ícones compostos por pixels brilhantes numa tela de vidro. A ferramenta é a ideia de que a arte como informação é intrinsecamente ilimitada e o gabinete, o disco, a caixa e a tela foram apenas a primeira forma que tal ideia resolveu assumir (McCloud, 2006, p. 148).*

Os desenvolvedores acertaram e criaram um produto que estimula o debate sobre o que é fundamentalmente e suas possibilidades criativas. Na atualidade *Comix Zone* é lembrado por saudosistas, e citado em algumas listas de jogos considerados diferentes e difíceis, mas acredito que o jogo possui mais valor do que aparenta.

Os videogames se tornaram a mídia do entretenimento mais lucrativa da história. Desde 2010 por muito já superaram os lucros do cinema e da indústria musical, por isso é comum adaptações de quadrinhos para os *games*, entretanto, existem majoritariamente os elementos superficiais das histórias em quadrinhos. O objetivo é criar um *game*. Talvez o experimentalismo propício da época e o envolvimento direto de curiosos quadrinistas resultou no singular desenvolvimento de *Comix Zone*. O jogo traçou o caminho inverso, uma história em quadrinhos que abraça os elementos interativos presentes nos videogames, com o objetivo de ser um quadrinho. Talvez esse acontecimento jamais volte a acontecer em grandes produções. O custo de um *game* pode ultrapassar centenas de milhões de dólares e centenas de pessoas envolvidas, mas há uma saída, os jogos *indies*. Desenvolvedores e quadrinistas independentes, possuem os mesmos ideais, a criatividade como expressão e existência em mercados tão saturados.

Por tudo aqui descrito, acredito que *Comix Zone* é uma HQtrônica, ou como os desenvolvedores dizem, uma história em quadrinhos interativa. Um divertido marco para os videogames e para as histórias em quadrinhos, que deve ser conhecido tanto por leitores de quadrinhos, quanto por jogadores de *games*.

## Referências

- ATLASVIDS. 2014. Sega Atlas: Comix Zone (Full TAS). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=37FNq1ISfhs>. Acesso em: 07/01/2017.
- EIGHTBITHD. 2012. Comix Zone Walkthrough/Gameplay Sega Genesis. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yS-F0UFezFA>. Acesso em: 01/01/2017.
- FRANCO, E. 2001. *HQtrônicas: do suporte papel a rede Internet*. Campinas, SP. Dissertação de mestrado. Unicamp, 189 p. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000236050>. Acesso em: 29/01/2017.
- FRANCO, E. 2012. As HQtrônicas de terceira geração. In: Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 21, Rio de Janeiro, 2012. *Anais...* Rio de Janeiro, ANPAP, p. 231-256. Disponível em: [http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar\\_franco.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/edgar_franco.pdf). Acesso em: 11/02/2017.
- FRANCO, E. 2014. *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. In: L. LUIZ (org.), *Os quadrinhos na era digital*. Rio de Janeiro, Editora Marsupial, 160 p.
- JOHNGODGAMES. 2014. XIII - Gameplay PS2 HD 720P (PCSX2). Disponível em: [https://youtu.be/GMAUu0los\\_8](https://youtu.be/GMAUu0los_8). Acesso em: 15/01/2017.
- MCCLOUD, S. 2006. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo, Makron Books, 252 p.
- PLAYSTATION. 2017. Drawn to Death. Disponível em: <https://www.playstation.com/en-us/games/drawn-to-death-ps4>. Acesso em: 08/01/2017.
- QUELUZ, M.; CASTRO, T. 2015. “HQtrônicas” e jogos eletrônicos no século XXI: diálogos entre tecnologia e quadrinhos digitais. In: Simpósio Nacional de Ciência, Tecnologia e Sociedade, VI, Rio de Janeiro, 2015. *Anais...* Rio de Janeiro, ESOCITE, 17 p. Disponível em: [http://www.rio2015.esocite.org/resources/anais/5/1440796750\\_ARQUIVO\\_ARTIGOThiagoMarilda.pdf](http://www.rio2015.esocite.org/resources/anais/5/1440796750_ARQUIVO_ARTIGOThiagoMarilda.pdf). Acesso em: 28/01/2017.
- SEGAMEMORIES. 2012. Comix Zone promotional comic strip. Disponível em: <http://sega-memories.blogspot.com.br/2012/02/comix-zone-promotional-comic-strip.html>. Acesso em: 06/01/2017.
- SEGARETRO. 2017. Comix Zone. Disponível em: [https://segaretro.org/Comix\\_Zone](https://segaretro.org/Comix_Zone). Acesso em: 03/01/2017.

Submetido: 19/02/2017

Aceito: 28/05/2017