

ESTUDOS ***NERD***

MEGA MAN

CAPCOM



L

LIVRO DE COMPLEMENTO AO TCG

MEGA MAN É UMA MARCA REGISTRADA PELA CAPCOM, ESTE MATERIAL NÃO TEM FINS LUCRATIVOS E SUA CÓPIA NÃO DEVE SER DISTRIBUIDA VISANDO O LUCRO.

QUEM SOU EU?



Meu nome é Andrei. Sou pesquisador da **UFVJM** da cidade de Diamantina-MG e criador de conteúdo nas redes sociais Youtube e Instagram através do canal **EstudosNerd**. Minha pesquisa trabalha com novas metodologias de ensino baseadas na utilização de **GAMES**.

Mega Man é uma série clássica da CAPCOM dos anos 80 e 90. Seu personagem principal possui muito carisma e sua história de fundo é bem cativante e inspiradora.

Boa parte dos conteúdos da série são voltados para um público infantojuvenil, são desprovidos de violência, insinuações ao uso de drogas ou a situações sexuais, tornando esse material muito interessante na mediação do ensino de jovens e crianças.

Este material completa a experiência do jogo de cartas **Mega Man TCG** (Trading Card Game) criado para o ensino de lógica e matemática para crianças com idade até os 10 anos, sendo melhor aproveitado na pré-escola até os primeiros anos do ensino fundamental.

www.estudosnerd.com.br



INTRODUÇÃO AO UNIVERSO DE MEGA MAN



A história de Mega Man se passa em um futuro imaginário, em **20XX**, onde vários robôs assumiram trabalhos e tarefas que antes eram executadas somente por seres humanos.

Nessa época, vários cientistas ao redor do mundo fizeram grandes contribuições para humanidade projetando vários robôs com os mais diversos propósitos.

4 cientistas obtiveram muito destaque nesse período, **Dr. Light**, responsável por produzir robôs para tarefas humanas diversificadas, **Dr. Wily**, criador de robôs com propósitos de guerra e de destruição, **Dr. Cossack**, inventor de robôs de proteção e a **Dra. Lalinda**, pesquisadora de robôs exploradores.

Dr. Wily sempre teve o desejo de dominar o mundo através do uso de seus robôs, todos os demais cientistas vem tentando deter seus planos de dominação, tendo como protagonista neste duelo o robô Mega Man.



www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



A imagem abaixo apresenta uma carta de **PERSONAGEM** de exemplo do jogo **Mega Man TCG**. Iremos explicar detalhadamente o significado e os modos de uso de cada item.



www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



NOME: Nome do Personagem;



DR. CRIADOR: Símbolo do ciêntista que desenvolveu o robô ou participou de sua criação. Os símbolos representam GRUPOS de robôs que podem usar certos ITENS.



PONTOS DE ESTRELA: Representam a quantidade de pontos que cada jogador possui. Vence a partida quem possuir mais PONTOS DE VIDA somados aos PONTOS DE ESTRELAS ao final de 10 TURNOS.



ENERGIA: Valor que é consumido para se jogar uma carta. Para cada TURNO do jogo é adicionado o valor de energia para cada jogador, por exemplo, no turno 1, cada jogador possui 1 de energia disponível para usar, no turno 2, 2 de energia e assim por diante até o turno 10.



PODER: É o valor usado para atacar. Seu valor é comparado com a VIDA do robô adversário, caso seja MAIOR ou IGUAL o robô adversário será destruído e enviado à PILHA DE DESCARTE. Vamos detalhar melhor sobre TURNOS e PILHA DE DESCARTE quando falarmos do TABULEIRO.



VIDA: Valor usado para comparar com o PODER, caso sua vida seja maior que o poder adversário, seu robô sobreviverá ao combate.

www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



A imagem abaixo apresenta uma carta de **ITEM** de exemplo do jogo **Mega Man TCG**. Iremos explicar detalhadamente o significado e os modos de uso de cada item.



www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



No exemplo acima, temos o equipamento MEGA BUSTER sendo utilizado pelo MEGA MAN. Isso faz com que o PODER atual da carta MEGA MAN seja alterado em +1. Logo, para fins de cálculo, agora o poder do Mega Man saltou de 2 para 3.

Essa dinâmica é criada para o ensino de pequenas contas de adição e subtração para crianças e jovens. Os valores máximos do **Mega Man TCG** são de 5, tanto para PODER quanto para VIDA, tornando assim as operações matemáticas mais amigáveis para estudos iniciais.

Com o passar do tempo, novas cartas com novos poderes vão sendo incorporados, fazendo com que as crianças evoluam a sua maneira de pensar criticamente sobre as operações matemáticas.

www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



As cartas de **ITEM** possuem praticamente as mesmas descrições que as cartas de **PERSONAGEM**, exceto pelo **TEXTO**.

Elas sempre serão usadas **COMBINADAS (EQUIPADAS)** em algum robô. Ficando posicionadas abaixo da carta no tabuleiro.

Você só poderá usar um **ITEM** de um determinado **GRUPO** caso tenha no seu tabuleiro **PELO MENOS 1 ROBÔ** que pertença àquele grupo.

TEXTO: É a descrição do que a carta faz. Existem cartas que aumentam o **PODER** em +1, como é o caso do exemplo. Existem outras que criam um escudo que protege a vida, em fim, vários tipos.

Um **ITEM** pode ou não possuir valor em **ESTRELAS**, portanto, ao final do 10º turno, as estrelas dos itens também serão contadas para fins de vencer a partida.



www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



As cartas de **ITEM** que possuem ESTRELA são consideradas **PERMANENTES**, ou seja, seu efeito perdura enquanto o robô o qual a carta está equipada estiver em campo.



No exemplo acima, o robô RING MAN terá um ESCUDO protegendo seus PONTOS DE VIDA no valor de 2 PONTOS enquanto durar a partida. Caso algum inimigo, com poder de 2 ou 3 ataque RING MAN esse escudo será destruído. Caso o ataque seja de 4 ou mais, além de destruir o escudo também destruirá RING MAN.

Nos casos onde robôs estão equipados com itens, as duas cartas serão enviadas à pilha de descarte do adversário ao serem destruídas. No caso acima, ao destruir o RING MAN equipado com a GRAVIT SHIELD o oponente ganha 4 ESTRELAS, duas de cada carta.

CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



No exemplo abaixo temos um ITEM que não é permanente, ou seja, é **TEMPORÁRIO**. Ele executa uma função e vai para a pilha de descarte do usuário.



Algumas descrições são resumidas, como por exemplo “**PODER -1 EM TODOS**”. Importante dizer que, **NENHUMA CARTA** executa efeitos **NEGATIVOS** OU **DANOSOS** ao seu utilizador, **A MENOS QUE ESTEJA ESCRITO**.

Por esse motivo, o item ESPADA NINJA diminui em -1 o poder de todos os robôs **ADVERSÁRIOS**, e não os de seu utilizador.

O efeito negativo só é aplicado nos robôs em campo, e dura enquanto os robôs permanecerem no tabuleiro. Assim que forem destruídos o efeito determina naquelas cartas, mas permanece nas demais.

www.estudosnerd.com.br

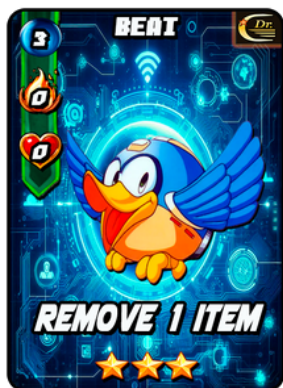


CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



Existe uma situação EXCLUSIVA no jogo onde cartas de ITEM são usadas com os DOUTORES em campo. Nessa situação o efeito da carta É DOBRADO.

No exemplo acima caso você possua o Dr. Light em campo e equipe a MEGA BUSTER em algum robô, o valor a ser somado será de +2 e não de +1. Já no exemplo abaixo, a carta BEAT remove 2 itens e não 1.



www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



No exemplo acima, temos uma situação onde a carta de ITEM que se quer equipar não corresponde ao GRUPO do robô. Lembrando que, você poderia equipar essa carta se EXISTIR NO TABULEIRO pelo menos 1 robô daquele grupo.

Não é obrigatório que um ITEM seja anexado a um robô de mesmo grupo, somente é necessário ter uma carta de robô do grupo em questão no tabuleiro.

Agora que falamos das cartas de PERSONAGEM e cartas de ITEM, vamos abordar as cartas mais complexas, que são as cartas de **AÇÃO**.

CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



As cartas de **AÇÃO** não possuem ESTRELAS nem GRUPOS específicos para serem utilizadas. Podem ser usadas em qualquer situação, desde que atendam às especificações do TEXTO e do CUSTO DE ENERGIA.

NOME



CUSTO DE ENERGIA

TEXTO

www.estudosnerd.com.br



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



Podem existir algumas situações que impeçam o uso correto da carta. Portanto é fundamental LER CORRETAMENTE O TEXTO para evitar jogadas erradas ou enganos.

No Exemplo abaixo, só é possível jogar a carta de ação, caso o inimigo tenha um número de robôs maior que o seu NO TABULEIRO, essa instrução é subentendida, pois todas as ações só acontecem no “campo de batalha” e não fora dele.

Além disso, caso o inimigo tenha apenas 1 robô a mais que você, a ação acontece da mesma forma, porém com seu efeito reduzido de 2 para 1.

De modo geral, os efeitos das ações, quando não ocorrem em situações ideais, podem ser usadas, porém, com prejuízo dos valores.

No caso do exemplo, ao invés de destruir 2 robôs, iria destruir apenas 1.



CARTAS E MECÂNICAS DE JOGO



Vamos a mais exemplos de situações onde as cartas de ação podem ser ativadas mas com seus valores reduzidos.

Se usarmos a carta **ÍMPETO** no último turno (10º) iremos desperdiçar 1 TURNO de um robô atacando duas vezes.

Isso ocorre porque o jogo só vai até o turno 10.



Já no caso da carta **COMEDOR DE LIXO**, você pode redirecionar um ataque adversário para outro robô que você controla ou para outro robô do próprio oponente.

Em casos onde o adversário tenha apenas 1 robô, você também pode redirecionar esse ataque para **OS PONTOS DE VIDA DO JOGADOR**.



Antes de falarmos do TABULEIRO e das mecânicas de batalha vamos abordar rapidamente os GRUPOS.

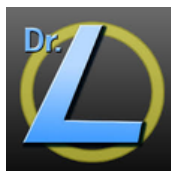
www.estudosnerd.com.br



GRUPOS



DOUTOR LIGHT



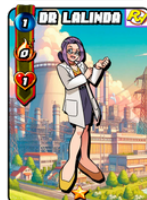
DOUTOR WILY



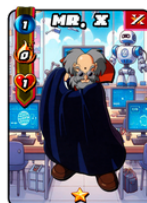
DOUTOR COSSACK



DOUTORA LALINDA



SENHOR X
AlterEgo do DR. Wily



Importante dizer que, OS DOUTORES não são robôs, são **HUMANOS**. Existem cartas específicas que podem ser usadas para eles.

www.estudosnerd.com.br



TABULEIRO E MECÂNICAS DE BATALHA



Todas as cartas são jogadas em um TABULEIRO. Há várias possibilidades de se jogar, 1 vs 1, 2 vs 2 e até todos contra todos.

O máximo de jogadores é de 4. O máximo de cartas de personagens que podem ser jogadas no tabuleiro é de 5, por esse motivo existem 5 espaços em cada lado do tabuleiro.

As cartas de AÇÃO ou de ITEM são jogadas abaixo das cartas de ROBÔ, ou seja, abaixo do tabuleiro.

Cada robô só pode equipar 1 ITEM, porém, podem jogar quantas AÇÕES quiserem.

Nenhum jogador poderá declarar um ataque até que todos os 5 espaços do seu campo tenham sido preenchidos. Aquele que preencher primeiro os espaços inicia a fase de combates. Desse momento em diante, qualquer um pode declarar um ataque ou jogar itens ou ações na sua vez.

www.estudosnerd.com.br



TABULEIRO E MECÂNICAS DE BATALHA



DECKS são pilhas de cartas. Neste jogo existem dois tipos, um para cartas de personagens e outro para cartas especiais como ações e itens.



Em uma partida de apenas dois participantes 1vs1, em cada turno, os jogadores compram 1 carta de personagem e 1 carta de ação até o quinto (5º) turno. Do sexto (6º) turno em diante, serão 2 cartas de personagem e 1 de itens ou ações.



Para outros modos de jogo, as compras podem ser ajustadas entre os participantes antes do início da partida.



www.estudosnerd.com.br



EXEMPLO DE COMBATE



Antes do jogo começar é preciso decidir quem irá tomar a iniciativa comprando cartas primeiro e tendo a prioridade no ataque. Par ou Impar, Dois ou Um, Dados, quem tira a maior carta, fica a critério dos participantes escolher a ordem.

Vejamos um exemplo de combate abaixo entre algumas cartas e a explicação de como os TURNOS e os COMBATES acontecem.

Nesse exemplo o robô PROTO MAN Energia(1), Poder(3) e Vida(2) vai enfrentar o robô GUTS MAN Energia(2), Poder(3) e Vida(3).



www.estudosnerd.com.br



EXEMPLO DE COMBATE



O Robô atacante tem que observar duas coisas, SEU PODER é igual ou maior que a VIDA do adversário ? Se Sim, seu ataque será bem sucedido, caso contrário não irá surtir efeito.

No caso acima, PROTO MAN tem Poder 3, a Vida do GUTS MAN também é de 3, logo, PROTO MAN consegue derrotar GUTS MAN.

Porém, em toda batalha o robô que está sendo atacado executa um contra-ataque. Devemos observar também O PODER DO ADVERSÁRIO e a nossa VIDA e aplicar o mesmo conceito do ataque.

Como GUTS MAN tem Poder 3 que é maior que a Vida de PROTO MAN que é de 2, os dois robôs acabam sendo destruídos no processo.

www.estudosnerd.com.br



EXEMPLO DE COMBATE



Vamos agora observar o duelo entre SHADOW MAN contra CRASH MAN.

Shadow Man tem Poder e Vida 4/4 já Crash Man tem 3/1. O poder 4 de Shadow Man é muito maior que a Vida 1 de Crash Man. Além disso o poder de Crash Man é apenas de 3, sendo 3 menor que 4, Shadow Man é capaz de desativar seu adversário com facilidade sem ser destruído no processo.

Podemos observar que a quantidade de ESTRELAS de uma carta tem relação direta com o seu PODER e a sua VIDA. Robôs de 3 estrelas tendem a serem melhores que os de 2 estrelas que serão melhores que os de 1 estrela. Porém o CUSTO DE ENERGIA tende a ser maior, fique atento.

OUTRAS MECÂNICAS E PÓS COMBATE



Após resolver os duelos, as cartas que foram destruídas vão para a PILHA DE DESCARTE do adversário. O descarte também pode ser chamado de cemitério, como é descrito em alguns outros TCG.

Também vão para pilha de descarte cartas de ação cujo efeito acabou ou cartas de itens que tiveram seus robôs destruídos.

As estrelas das cartas das pilhas de descarte de cada jogador se tornam sua pontuação total. Lembrando que cartas de AÇÃO e alguns ITENS não possuem estrelas.

Além disso, cada jogador possui **10 PONTOS DE VIDA** que começam com ele no início do jogo. Caso um jogador não tenha robôs para colocar em campo, o adversário poderá atacar diretamente os pontos de vida do jogador. Caso um jogador fique com 0 ou menos PONTOS DE VIDA o jogador perde a partida naquele momento.

Caso a partida chegue ao turno 10, ela é finalizada ao final desse turno. Nesse momento cada jogador conta a quantidade de estrelas que possui em suas pilhas de descarte e SOMA COM OS PONTOS DE VIDA que lhes restam, o resultado dessa soma é a pontuação final daquele jogador naquela partida.

FINAL



Mega Man TCG é um card game adaptado do universo dos jogos de Mega Man pelo **EstudosNerd**.

Futuras atualizações de conteúdo e novas cartas estão previstas para serem lançadas.

Acompanhem o canal do youtube e as redes sociais do EstudosNerd para mais novidades.

Todo o material pode ser adquirido entrando em contato pelo link do site www.estudosnerd.com.br/contato

Espero que esse jogo possa trazer bastante diversão e aprendizado para seus filhos e alunos. Lembrando que o card game foi pensado para crianças até 10 anos de idade.



www.estudosnerd.com.br

