

Análise das Influências Mitológicas nas Mecânicas da Expansão *Theros Beyond Death* do Jogo *Magic: The Gathering*

Aleksandr Cleofas Pimentel Costa¹, Glaudiney Moreira Mendonça Junior¹

¹Sistemas e Mídias Digitais – Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará

aleksoul.13@gmail.com, glaudiney@virtual.ufc.br

Abstract. *This work analyzes the card mechanics of the Theros Beyond Death expansion of the game Magic: The Gathering from the perspective of the mythological narrative. The selected cards were submitted to a comparative analysis derived from a documental research of their narratives influenced by Greek myths with their respective mechanics. Finally, with the result of the research, different levels of influence of the mythological aspects in the mechanics were verified.*

Keywords: *Magic, mechanics, mythology*

Resumo. *Este trabalho analisa as mecânicas de cartas da expansão Theros Beyond Death do jogo Magic: The Gathering sob a ótica da narrativa mitológica. As cartas selecionadas foram submetidas a uma análise comparativa oriunda de uma pesquisa documental das suas narrativas influenciadas pelos mitos gregos com suas respectivas mecânicas. Finalmente, com o resultado da pesquisa, verificaram-se diferentes níveis de influência dos aspectos mitológicos nas mecânicas.*

Palavras-chave: *Magic, mecânicas, mitologia*

1. Introdução

Jogos de Cartas Colecionáveis (JCCs) surgiram em 1993 com o lançamento de *Magic: The Gathering* [Samuli 2016]. A partir de seu sucesso, que se estende até o presente momento com o lançamento anual de novas expansões, outros títulos do gênero foram lançados no mercado mas poucos obtiveram sucesso a longo prazo.

Entre os motivos do sucesso de *Magic* está o universo fantástico apresentado em sua narrativa, que contempla, principalmente, as jornadas dos *Planeswalkers*: seres que viajam entre planos de existência [Gamepedia 2022]. Essa capacidade abre possibilidades para abordar novas temáticas fantásticas e, conseqüentemente, novas mecânicas.

Magic acumulou muitos arcos narrativos, o que torna complexo traçar conexões gerais entre as coleções e suas mecânicas. Por conseguinte, nesta pesquisa será utilizado como objeto de pesquisa a expansão *Theros Beyond Death*, lançada em janeiro de 2020, e que possui uma narrativa fortemente inspirada na mitologia grega [Gamepedia 2022].

A mitologia grega clássica possui prováveis raízes em 3000 a.C., em antigas religiões da ilha de Creta, que eram baseadas no animismo. Ao longo do tempo, tais valores mudaram de forma gradual, tornando-se uma coletânea de diversas lendas, nas quais os elementos da natureza, animais e deuses passaram a adquirir características humanas.

Muito do conhecimento que se dispõe sobre a mitologia grega se deve a poetas como Homero, uma vez que, em seus épicos literários, como a *Ilíada* e a *Odisseia*, retrataram diversos motivos mitológicos [Chami 2015].

O presente trabalho propõe-se a analisar algumas mecânicas da expansão *Theros Beyond Death* e sua relação com os elementos narrativos vinculados à mitologia grega.

2. *Magic* e Mitologia

O designer chefe do jogo, Mark Rosewater, discerne dois processos criativos para o design de cartas de *Magic* [Rosewater 2002]. De forma geral, ao criar uma carta, toma-se como ponto de partida a mecânica e acrescenta-se uma alegoria (*flavor*) para referenciar sua funcionalidade no jogo. Após isso, conceitualiza-se a carta de fato, ocasionalmente influenciada pela ideia inicial do designer. Entretanto, às vezes essa metodologia se inverte, tendo como ponto de partida um conceito ilustrativo do designer.

Dessa forma, a construção realiza-se em uma abordagem *top-down*: molda-se uma concepção de acordo com as mecânicas apropriadas àquele contexto. Além disso, outro elemento essencial para a sustentação do *flavor* do jogo é a “roda das cores” (*color wheel*) uma vez que cada cor possui um conjunto de atributos que refletem uma identidade própria [Rosewater 2002].

Enquanto existem expansões que partilham profundas semelhanças com o material original, representadas por personagens, lugares e eventos, outras mantiveram narrativas e ambientações próprias, ainda que influenciadas por contos folclóricos e mitologias específicas [Gamepedia 2022]. Na Tabela 1, são apresentadas as coleções de *Magic* com temas predominantemente folclóricos e mitológicos.

Tabela 1. Coleções com temas predominantemente folclóricos e mitológicos.

Ano	Expansão	Influências
1993	Arabian Nights	As Mil e uma Noites
1997	Mirage (Bloco)	Cultura Africana
1999	Portal Three Kingdoms	Romance dos Três Reinos
2004	Champions of Kamigawa (Bloco)	História e Mitologia Japonesa
2007	Lorwyn (Bloco)	Folclore e Mitologia Celta
2013	Theros (Bloco)	Mitologia Grega
2016	Eldritch Moon	Mitos de Cthulhu
2017	Amonkhet (Bloco)	Mitologia Egípcia
2017	Ixalan (Bloco)	Mitologia Mesoamérica
2019	Throne of Eldraine	Lendas Arturianas, Contos dos Grimm
2020	Theros Beyond Death	Mitologia Grega
2021	Kaldheim	Mitologia Nórdica

Fonte: autores.

3. Visão Geral do *Magic*

No início da partida, cada jogador embaralha cartas e compra sete que ficam disponíveis em sua mão. Cada jogador começa com vida inicial determinada pelo formato jogado, que geralmente varia entre vinte e quarenta pontos. Existem várias maneiras alternativas

de vencer o jogo, sendo a mais comum reduzir a vida do seu oponente a zero. Para tal, deve-se conjurar mágicas que podem ser Permanentes, tais como: criaturas, artefatos, encantamentos e *planeswalkers*; ou Não-permanentes: feitiços e mágicas instantâneas.

Os turnos dos jogadores são divididos em fases: durante a “Fase Inicial”, o jogador desvira cartas permanentes e compra uma nova. Então, em ambas as “Fases Principais (Pré e Pós-Combate)”, poderão optar por jogar um único terreno da sua mão e conjurar mágicas. Na “Fase de Combate”, os jogadores escolhem criaturas para atacar ou bloquear. Por fim, após a Fase Principal Pós-Combate, há a “Fase Final” [Gamepedia 2022].

As cartas de terreno são permanentes e essenciais para o funcionamento de um baralho, pois virá-las permite pagar custos de mana para mágicas, usualmente indicados na parte superior direita da carta através de símbolos coloridos que representam os cinco tipos de mana do jogo (branca, vermelha, verde, azul e preta). Símbolos cinzas com um número podem ser pagos com qualquer mana daquela quantidade, não importando a cor.

O combate é uma das formas principais de reduzir a vida do oponente e, consequentemente, vencer o jogo. Cada criatura possui poder e resistência registrados no canto inferior direito e são designadas para atacar ou bloquear na fase de combate. Se uma criatura atacante não tiver bloqueadores, ela causa dano no jogador defensor igual ao seu poder. Do contrário, causa aquele dano à resistência da criatura bloqueadora, ou divide aquele dano no caso de múltiplas criaturas bloqueadoras.

Rosewater considera como mecânicas em *Magic* as habilidades presentes nas cartas que não necessariamente possuem um nome, ou uma palavra-chave específica [Rosewater 2002]. Estas, por sua vez, podem ser classificadas em quatro tipos principais [Gamepedia 2022]: palavras-chave, ações verbais, mecânicas temáticas e diversas.

As habilidades das cartas em *Magic* também são parte fundamental para o entendimento das mecânicas e são divididas em quatro grupos [Gamepedia 2022]: mágicas, ativas, desencadeadas e estáticas.

4. Metodologia

A coleção *Theros Beyond Death* possui 254 cartas únicas, sendo 15 Míticas Raras, 53 Raras, 80 Incomuns e 101 Comuns. Foi utilizado, como base referencial para coleta de dados, o site oficial de *Magic* sobre a coleção, além de um site especializado na caracterização e discussão conceitual do jogo: MTG Wiki [Gamepedia 2022].

Inicialmente a amostra foi consultada por intermédio das bases mencionadas para verificação dos critérios de exclusão: cartas de expansões anteriores, *planeswalker*, que não reforçavam mitos gregos e que não tinham influência na mecânica. Finalmente, após a triagem das 254 cartas, foram selecionadas 14 cartas para a análise.

As análises foram fundamentadas na Tétrade Elementar [Schell 2011] para o design de jogos, considerando principalmente o elemento Mecânica. Todavia, aspectos da Estética e da Narrativa também foram considerados, apesar de não serem o foco deste trabalho. De maneira a embasar os motivos mitológicos, foram consideradas bases teóricas de autores que tratam da temática: [Kerenyi 2015, Brandão 2014, Graves 2018].

5. Cartas Seleccionadas

Devido ao escopo do artigo, foram escolhidas 6 das 14 cartas seleccionadas para apresentar a forma como a análise foi realizada. Uma visão mais ampla da pesquisa pode ser consultada em [Costa 2021].



Figura 1. Cartas “Alírio, Extasiado”, “Fascínio do Desconhecido” e “Átris, Oráculo de Meias-verdades”. Fonte: Wizards of the Coast.

5.1. Alírio, Extasiado

A arte da carta (Figura 1, esquerda) assemelha-se às imagens clássicas do mito de Narciso, que possui diversas versões. Filho da ninfa Liríope e do deus fluvial Cefiso, ao nascer sua mãe consultou o adivinho Tirésias, que vaticinou que ele viveria muito se não visse a si próprio. Apesar de mortal, possuía uma beleza descomedida, o que levou muitos a se apaixonarem por ele.

Durante a sua juventude, rejeitou vários e várias pretendentes, entre elas a ninfa Eco, na versão tebana do mito, que repetia tudo o que o rapaz falava, devido a uma maldição aplicada pela deusa Hera. Narciso a rejeitou e ela foi consumida pela solidão e pelo amor, até que não restasse nada além da voz.

Certa vez, presenteou Amínias, um dos seus pretendentes rejeitados, com uma espada ou punhal, que ele utilizou para se suicidar, implorando que os deuses o vingassem. Ártemis, acatando o pedido, fez com que Narciso se apaixonasse, contudo sem a possibilidade de realização. Um dia, chegou exausto em um lugar na Téspia e, ao inclinar-se para beber água em um riacho, apaixonou-se pelo próprio reflexo e ficou horas olhando extasiado. Então, não suportando mais a não realização de seu amor, suicidou-se cravando uma adaga no próprio peito [Graves 2018].

Em outra versão, a maldição de Eco foi resultado da própria rejeição de Narciso na qual, por causa de sua solidão, deixou de se alimentar e transformou-se num rochedo, capaz somente de repetir os sons. As demais ninfas clamaram à deusa da vingança Nêmesis que o condenou. Um dia, sedento após uma caçada, deparou-se com uma fonte e viu sua imagem na superfície da água, apaixonando-se pelo próprio reflexo e morrendo de tristeza. Ao procurarem seu corpo, havia apenas uma flor de narciso no lugar [Brandão 2014].

Do ponto de vista das mecânicas de jogo, esta é uma carta azul de criatura lendária do tipo Humano que entra no campo virada e não pode desvirar se o jogador controlar um reflexo. Quando entra no campo de batalha, cria uma ficha de criatura do tipo Reflexo.

Nessa perspectiva, a criatura original não pode atacar ou bloquear enquanto o Reflexo não sair do campo, pois entra virada e não pode desvirar enquanto este estiver no campo. Uma vez que a ficha de Reflexo sair do campo, ela poderá desvirar, estando apta a bloquear ou atacar normalmente, representando a quebra do estado de êxtase. Outra característica interessante de se observar é o fato do poder e resistência da criatura original serem invertidos na ficha de Reflexo, representando uma imagem em um espelho.

5.2. Fascínio do Desconhecido

Tanto a ilustração da carta (Figura 1, meio) como o texto ilustrativo reforçam sua relação com o mito grego da Caixa de Pandora. No mito, Zeus jurou vingança a Prometeu devido ao roubo do fogo, pedindo para que Hefesto fizesse uma mulher e concedeu-lhe uma alma. Os demais imortais deram-lhe diversas dádivas para que a tornasse irresistível. Finalmente, Hermes deu-lhe o dom da fala e o nome de Pandora, “A de todos os dons”.

Zeus enviou Pandora para Epimeteu. Entretanto, este recusou o presente, advertido pelo seu irmão Prometeu que não aceitasse presentes de Zeus. Enfurecido, o deus mandou acorrentar Prometeu em uma coluna, onde um abutre devoraria seu fígado durante o dia e, a cada noite, este se regenerava, em um ciclo eterno.

Alarmado com a punição do irmão, Epimeteu aceitou se casar com Pandora imediatamente. No entanto, por curiosidade, a primeira mulher abriu um recipiente, que Prometeu entregou ao seu irmão sob a advertência de nunca o abrir, pois havia encerrado ali todos os males que podiam assolar a humanidade. Contudo, somente a Esperança havia ficado presa no recipiente, o qual Pandora fechou novamente [Brandão 2014, Graves 2018].

Na perspectiva do jogo, “Fascínio do Desconhecido” é uma carta do tipo feitiço que permite a um oponente escolher uma carta, que não seja terreno, dentre as seis do topo do baralho do dono do feitiço. A carta escolhida é exilada e o oponente pode conjurá-la sem custo de mana. Não obstante, as cartas restantes vão para a mão do conjurador.

Em vista disso, pode-se fazer a seguinte premissa metafórica: o baralho é o recipiente ou a caixa de Pandora. Nessa lógica, das seis cartas, as cinco que não foram escolhidas são os males da humanidade, que variam entre as versões do mito, e a restante, exilada pelo oponente, a Esperança. A tendência é que o jogador adversário escolha uma carta que possa trazer vantagens na partida ou proteja-o contra as outras cinco cartas que foram recebidas pelo conjurador, ou seja, os males.

5.3. Átris, Oráculo de Meias-verdades

A arte da carta (Figura 1, direita) e seu título relaciona-se aos oráculos da Grécia antiga, que eram instituições direcionadas ao culto de uma divindade e que também realizavam previsões do futuro. A consulta era exercida por uma sacerdotisa do templo que interpretava e transmitia a profecia do deus patrono. As adivinhações eram abertas também ao público comum e geralmente requeriam sacrifícios de animais, além dos consultantes serem purificados. Entre os mais importantes estava o Oráculo de Delfos, dedicado a Apolo, que profetizou diversos acontecimentos importantes nos mitos gregos [Smolka 1972].

Na perspectiva mitológica, a origem do Oráculo de Delfos remete a luta de Apolo contra o dragão Píton, ou, em algumas versões, Delfine, que devastava a região e havia perseguido a mãe do deus, Leto. Após abater o monstro com flechas, retirou sua pele e cobriu a trípode da sacerdotisa Pítia ou Pitonisa. No entanto, para reinar soberano em Delfos e expiar a culpa de ter matado Píton, que era filho de Gaia, realizou uma peregrinação de Delfos ao Vale de Tempe, que durou oito anos. Ademais, de quatro em quatro anos, passou a organizar os Jogos Píticos em homenagem a Píton e fundou o Oráculo de Delfos, substituindo o antigo oráculo de Gaia [Brandão 2014, Kerenyi 2015].

No jogo, “Átris, Oráculo de Meias-verdades” é uma carta de criatura azul e preta do tipo Humano Conselheiro que, ao entrar em jogo, o oponente alvo olha as três cartas do topo do baralho do controlador dessa criatura e as separa em duas pilhas, uma com a face voltada para baixo e outra para cima. O conjurador deverá escolher uma das pilhas para colocar em sua mão e a outra, no cemitério.

A carta alude à imprecisão dos oráculos, que embora acertem suas previsões e deem conselhos aos heróis de como evitá-las, não mencionam como o vaticínio será consumado. De maneira semelhante, seu efeito permite que o oponente separe duas opções ao jogador na expectativa de induzir a escolha das piores cartas, ou seja, o pior destino.



Figura 2. Cartas “Leão-de-pele-brônzea”, “Hacto, o Intocado” e “Escudo Espelhado”. Fonte: Wizards of the Coast.

5.4. Leão-de-pele-brônzea

A ilustração (Figura 2, esquerda) apresenta um ser recorrente nos mitos do mundo todo. Uma das menções mais conhecidas do leão na mitologia grega está relacionada ao Primeiro Trabalho de Hércules. Imposta por Euristeu, sua missão era matar o leão de Nemeia, conhecido por sua pele invulnerável e por matar os habitantes da região.

A origem do leão varia de acordo com as versões do mito. Especula-se que era filho da deusa-serpente Equidna com Tifão, ou com seu filho, o cão Ortro; ou da deusa da lua, Selene. Hércules abrigou-se na cidade de Cleonas, próxima à floresta de Nemeia, na casa de um camponês chamado Molorco, cujo filho havia sido morto pelo leão.

Em Nemeia, dirigiu-se ao covil do animal no monte Treto. Ao encontrar a criatura, lançou uma saraivada de flechas que ricochetearam sem sequer arranhar sua pele. O herói

desferiu também um golpe de espada, amassando-a. Finalmente, sacou sua clava e deu uma pancada no focinho do leão, atordoando-o. O monstro voltou para o seu esconderijo e Hércules cobriu uma das suas entradas com uma rede e entrou pela outra onde, ciente da invulnerabilidade do adversário, lutou corpo a corpo e o estrangulou até a morte.

Em seguida, levou o corpo da fera a Micenas. Euristeu, assustado, proibiu que Hércules adentrasse a cidade, limitando-o somente a exibir os troféus dos Trabalhos do lado de fora dos portões. Tempos depois, desorientado sobre o que faria para esfolar a pele do animal, usou suas próprias garras, com sucesso. Vestiu a couraça que serviu como armadura e elmo impenetráveis [Graves 2018, Kerényi 2015].

No jogo, esta é uma criatura verde e branca do tipo Felino com uma habilidade ativada que garante “Indestrutível” a ela ao pagar o custo, ou seja, efeitos que “destroem” criaturas não a afetam, e não poderá morrer por dano de outras cartas. Além disso, quando ela morre, retorna ao jogo como um encantamento do tipo Aura com a mesma habilidade descrita acima e tem “Encantar criatura”.

Ao traçar um paralelo com o mito, percebe-se o uso da habilidade “Indestrutível” para denotar característica similar ao Leão de Nemeia, que possuía uma pele invulnerável. Seu segundo efeito alude ao esfolamento da criatura por Hércules para confeccionar sua armadura visto que, ao morrer, vira uma Aura anexável a uma criatura que concede “Indestrutível”, como a couraça do herói.

5.5. Hacto, o Intocado

A arte de “Hacto, o Intocado” (Figura 2, meio) e seu texto ilustrativo, uma citação do personagem, descrevem um herói valoroso e que todos falharam em encontrar sua fraqueza.

Aquiles, cujo mito foi difundido pela *Ilíada* de Homero, é conhecido pela sua atuação na Guerra de Troia a favor dos gregos. Foi o sétimo filho da deusa Tétis com o mortal Peleu. Sua mãe, na tentativa de imortalizar seus filhos, temperou-os no fogo, com o objetivo de retirar-lhes o invólucro mortal, mas matou seis deles nesse experimento.

Contudo, quando chegou a vez de Aquiles, o sétimo filho, Peleu o tomou das mãos de sua esposa, mas este teve parte dos seus lábios e o osso do calcanhar direito queimados. Em outra versão, Tétis, segurando-o pelo calcanhar, mergulha-o nas águas do rio Estige, que torna invulnerável tudo que nele é colocado. Desta forma, a criança tornou-se invulnerável, exceto pela região na qual sua mãe o segurou [Brandão 2014].

Ambas as tradições da queda do herói envolvem sua fraqueza: na primeira, Apolo e Poseidon reuniram-se para vingar a morte de Cicno e Troilo, e o discurso arrogante de Aquiles sobre o corpo de Heitor. Para tal, Apolo aparece durante a batalha e mira o calcanhar de Aquiles com o arco de Páris, que lhe inflige o disparo fatal. Fala-se também que, disfarçado de Paris, o próprio Apolo desferiu a flecha.

Em outra versão, Aquiles foi traído por Polixena, irmã de Troilo e uma princesa de Troia. Prometido a casamento com ela, com seu segredo revelado, foi obrigado a andar descalço e desarmado, para o fim da guerra. Todavia, enquanto Deífobo, um dos guerreiros troianos, o abraçava, Páris esgueirou-se por trás da imagem do deus Apolo e espetou seu calcanhar com uma flecha envenenada ou uma espada [Graves 2018].

No jogo, é uma criatura lendária vermelha e branca do tipo Humano Guerreiro. A

primeira habilidade obriga-o a atacar sempre que estiver apto. A segunda habilidade permite selecionar aleatoriamente um número entre dois e quatro, e a criatura terá proteção contra todas as cartas que não tenha o valor de mana escolhido, ou seja, não poderá ser alvo, nem receber dano ou ser bloqueado por cartas com valores diferentes daquele.

Figurativamente, sua segunda habilidade determina o único ponto fraco de Hactos, seu calcanhar de Aquiles. Após escolhido um número, ele será invencível contra todos os outros, exceto por cartas com aquele valor específico, que poderá vir a enfrentar em determinado momento, por ser obrigado a atacar sempre.

5.6. Escudo Espelhado

A ilustração da carta (Figura 2, direita) assemelha-se à batalha do herói Perseu contra a Medusa. Perseu é descendente de uma antiga linhagem nobre. Seu avô, Acrísio, rei de Argos, desejando um herdeiro homem, consultou o Oráculo de Delfos e sua resposta foi que o filho de sua filha, Dânae, o mataria.

Voltando de Delfos, ordenou a construção de uma câmara de bronze subterrânea, onde encerrou sua filha em companhia de uma ama. Zeus, desejando-a, transformou-se em uma chuva de ouro e infiltrou-se por uma abertura no teto. Dessa forma, conseguiu unir-se a Dânae que gerou Perseu.

Acrísio, ao descobrir, mandou executar a ama e retirar Dânae do túmulo. Logo após, ao indagar quem era o pai do menino, não acreditou que realmente fosse filho de Zeus, e sim que se tratava de um crime premeditado pelo seu irmão e rival de nome Preto. Então, aprisionou filha e neto em uma caixa de madeira e ordenou que a lançassem ao mar. Díctis, um pescador irmão do rei Polidectes, encontrou-a e cuidou de Perseu e sua mãe. Outra versão afirma que foi o rei quem recebeu o garoto e manteve sua guarda, apesar de constantemente desejar sua mãe.

Quando Perseu cresceu, o rei organizou uma festa para celebrar sua suposta união com Hipodâmia e pediu um cavalo de presente aos convidados. No entanto, por ser humilde, o herói ofereceu a cabeça da Medusa. Hermes e Atena aconselharam Perseu a procurar as Greias, para descobrir o covil das Górgonas e o paradeiro das ninfas do Estige, pois possuíam objetos imprescindíveis para o cumprimento da missão.

As três Greias ou Fórcidas compartilhavam apenas um olho e dente. Perseu, ao chegar na residência das Greias no país da noite, esgueirou-se por trás de uma delas durante a troca de turno e tomou o olho, prometendo sua devolução caso revelassem onde estavam as ninfas do Estige. Com estas, obteve os equipamentos necessários para matar a Medusa: o capacete da invisibilidade de Hades, as sandálias aladas de Hermes e uma sacola ou alforje para reter a cabeça da Górgona. De acordo com essa versão, Hermes também lhe dá uma espada afiada e Atena empresta seu escudo de bronze reluzente.

Encaminhou-se então ao reduto das Górgonas, que estavam dormindo entre formas petrificadas de homens e animais. Com auxílio das sandálias aladas, refletiu o rosto da Medusa com a égide polida e cortou sua cabeça com a espada ou foice, colocando-a na sacola. Do seu corpo surgiram o cavalo alado Pégaso e o guerreiro gigante Crisaor. Esteno e Euríale, as irmãs da Medusa, o perseguiram em vão, pois o elmo de Hades o tornou invisível [Brandão 2014, Graves 2018, Kerenyi 2015].

No jogo, é uma carta incolor do tipo Equipamento que concede +2 de resistência

à criatura equipada, “Resistência a magia” (não pode ser alvo de mágicas ou habilidades dos oponentes) e “Toda vez que a criatura equipada bloquear ou for bloqueada por uma criatura com toque mortífero, destrua aquela criatura”. “Toque mortífero” designa a habilidade: “qualquer dano que causar a uma criatura é suficiente para destruí-la”.

Esta habilidade geralmente está presente em criaturas que são conhecidas, narrativamente, por matar com peçonha ou com poderes de petrificação. Assim, a carta atua como uma forma de combater essa mecânica ao mesmo tempo que resgata o detalhe do uso do escudo polido de Atena como estratégia para cortar a cabeça da Medusa sem olhar sua face, o que ocasionaria a sua petrificação.

6. Considerações Finais

Foi possível observar uma influência considerável dos aspectos dos mitos gregos no design das mecânicas analisadas, bem como no universo trabalhado na coleção. Algumas referências puderam ser previamente percebidas pela ilustração da carta, a exemplo de “Alírio, Extasiado”, ao passo que outras necessitaram de uma pesquisa aprofundada.

Além disso, foi constatado que, apesar das referências mitológicas abundantes, uma quantidade pequena de informações narrativas da história da coleção foi encontrada. Dessa forma, entende-se que as cartas foram concebidas com enfoque maior nas mecânicas baseadas em narrativas paralelas, uma vez que possuem pouco envolvimento com os acontecimentos da história principal.

Foram encontradas alterações das características do mito, como na carta “Fascínio do Desconhecido”, na qual a personagem feminina Pandora foi substituída por um masculino, Pântor. Também, como visto em “Átris, Oráculo das Meias-verdades”, perceberam-se mudanças no sentido original, pois mostra um oráculo que realiza previsões insidiosas, em contraste com os oráculos mitológicos, considerados representantes dos deuses e que deveriam fazer previsões verdadeiras e, por vezes, aconselhar os consultantes.

Mecanicamente, padrões metafóricos puderam ser notados. Cartas que oferecem ao jogador a chance de obter múltiplas cartas associaram-se a mitos relacionados à “busca ou obtenção do conhecimento, conhecer o desconhecido”, como o mito de Pandora e Oráculo de Delfos. Cartas que concedem poder ou são criaturas agressivas correlacionavam-se a mitos de “hostilidade, guerra, monstros e/ou perigo”, como Aquiles. Cartas que concedem habilidades estáticas de defesa, como “Indestrutível”, “Proteção” e “Resistência a magia”, são correlatos com elementos “invulneráveis ou com proteções estratégicas”, como Aquiles e o escudo de Atena.

Pouco material informativo sobre as narrativas associadas as cartas foi encontrado, o que inviabilizou uma comparação mais direta com os mitos nos quais foram alicerçados. Contudo, o modo pelo qual estas mecânicas foram desenvolvidas forneceu indícios suficientes para estabelecer associações.

Foram destacados aspectos bem conhecidos de cada mito nas mecânicas para o reconhecimento pelo público-alvo, a exemplo do calcanhar de Aquiles e da caixa de Pandora. Esse processo é possível graças ao enraizamento das temáticas mitológicas em diversos produtos midiáticos e na própria cultura popular.

Observou-se o uso do design *top-down* para o desenvolvimento das cartas analisadas. Assim, o designer modelou mecânicas que se adequaram a um conceito pré-definido,

que precisa estar relacionado às funcionalidade de cada cor e custo de mana.

A análise das cartas permitiu a acepção de elementos narrativos presentes não somente na ilustração ou textos ilustrativos, como também em suas próprias mecânicas e habilidades. Todavia, o resultado da seleção das cartas na fase de triagem confirmou uma frequência menor da aplicação do design *top-down* em relação ao design convencional. De acordo com Rosewater, no processo de concepção de uma carta, o *flavor* ou alegoria é um elemento secundário a ser considerado [Rosewater 2002].

A pesquisa observou, em maior ou menor grau, a aplicação dos preceitos narrativos na concepção das mecânicas das cartas analisadas. Apesar disso, outras cartas da coleção, retiradas da análise na fase de triagem, também possuem aspectos narrativos envolvidos com suas mecânicas, além de estéticos, e não foram exploradas por possuírem uma correspondência imprecisa desses elementos ou por causa das limitações de escopo.

Para trabalhos futuros, sugerem-se outras pesquisas com design de jogos, narrativa e mitologia relacionadas ao jogo utilizando essa ou outras metodologias que se adequem melhor. À vista disso, muitas coleções existentes no jogo oferecem conteúdo suficiente.

Referências

- Brandão, J. d. S. (2014). *Dicionário Mítico-etimológico da Mitologia Grega*. Vozes.
- Chami, A. (2015). The influence of the greek mythology over the modern society. Master of civilization and literature, University of Tlemcen, Faculty of Letters and Languages, English Department, Disponível em: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/handle/112/8030>. Acesso em: 24 jun. 2022.
- Costa, A. C. P. (2021). Influência dos elementos narrativos na concepção de mecânicas da expansão *theros beyond death* do jogo *magic: The gathering*. Trabalho de conclusão de curso, Sistemas e Mídias Digitais. Instituto UFC Virtual, Universidade Federal do Ceará.
- Gamepedia, M. (2022). Mtg wiki. Disponível em: <https://mtg.gamepedia.com/> Acesso em: 24 jun. 2022.
- Graves, R. (2018). *Os Mitos Gregos. Volumes I e II*. Nova Froteira.
- Kerenyi, K. (2015). *A Mitologia dos Gregos. Volumes I e II*. Vozes.
- Rosewater, M. (2002). Finding a good mechanic. Technical report, Wizards of The Coast, Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/finding-good-mechanic-2002-01-21>. Acesso em: 24 jun. 2022.
- Samuli, K. (2016). Designing a card game. Trabalho de conclusão de curso, Bachelor of Business Administration, Business Information Technology, Disponível em: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113464/Kuosa_Samuli.pdf. Acesso em: 24 jun. 2022.
- Schell, J. (2011). *A Arte de Game Design: o Livro Original*. Elsevier.
- Smolka, N. C. d. C. (1972). O papel do oráculo na vida grega. *Língua e Literatura*, 1(1):173–184. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/linguaeliteratura/article/view/115677/113207>. Acesso em: 24 jun. 2022.