

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INGLÊS: ESTUDOS
LINGUÍSTICOS E LITERÁRIOS**

Meggie Rosar Fornazari

**A METALANGUAGE STUDY ON INSTRUCTIONAL VIDEOS:
THE BRAZILIAN LOCALIZATION OF *MAGIC THE GATHERING***

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Inglês: Estudos Linguísticos e Literários da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutora em Inglês.

Orientador: Prof. Dr. Lincoln Fernandes

Florianópolis

2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Fornazari, Meggie Rosar
A metalanguage study on instructional videos :
The Brazilian localization of "Magic: The
Gathering" / Meggie Rosar Fornazari ; orientador,
Lincoln Paulo Fernandes, 2018.
143 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Programa de Pós-Graduação em Inglês: Estudos
Linguísticos e Literários, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

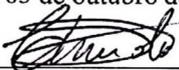
1. Inglês: Estudos Linguísticos e Literários. 2.
Metalanguage. 3. Trading Card Games. 4. Magic The
Gathering. 5. Corpus-Based Translation Studies. I.
Fernandes, Lincoln Paulo. II. Universidade Federal
de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em
Inglês: Estudos Linguísticos e Literários. III.
Título.

Meggie Rosar Fornazari

**A METALANGUAGE STUDY ON INSTRUCTIONAL VIDEOS:
THE BRAZILIAN LOCALIZATION OF "MAGIC THE
GATHERING"**

Esta Dissertação/Tese foi julgada adequada para obtenção do Título de
"Doutora em Estudos da Linguagem" e aprovada em sua forma final
pelo Programa de Pós-Graduação em Inglês: Estudos Linguísticos e
Literários

Florianópolis, 05 de outubro de 2018.



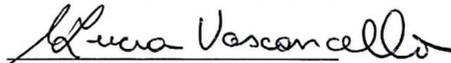
Prof. Dr. Celso Henrique Soufen Tumolo
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Lincoln Paulo Fernandes
Orientador

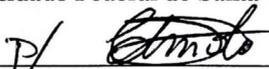
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Dr.^a Maria Lucia Barbosa de Vasconcellos
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof.^a Dr.^a Maria Rita Drummond Viana
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva
Universidade Federal de Uberlândia (via videoconferência)

Prof. Dr. Celso Henrique Souten Tumolo
Coordenador do Programa de Pós-Graduação em
Inglês: Estudos Linguísticos e Literários
Universidade Federal de Santa Catarina
Portaria nº 1895/2017/GR

Acknowledgements

To CNPq and CAPES (finance code 001) for funding and thus keeping me housed, fed, and equipped during most of my study period while I produced this research.

To the Brazilian government for having enough scholarships to provide for all my class, in sufficient values to aid in our subsistence.

To PPGI and UFSC for showing in these last 4 years how academia works, as well as teaching me valuable lessons on work and support.

To my advisor Lincoln Fernandes for being patient and giving me space and support when I needed most.

To YouTubers André Manenti and Carolina Moraes for expressing your love for the game by creating quality content in Portuguese.

To *Magic: The Gathering* personnel for noticing me and taking interest in my academic endeavor, as well as helping me whenever you could.

To my husband for taking pride in what I do and being patient when I thought I did not have what it took, giving me almost-daily pep talks.

To my family for understanding what producing science means and all that it entails, and to my sister for having blazed that trail before me.

To my godsons Luka and Erick for being beacons of light, pride, and hope for the future when self-doubt gave me none.

To my friends, who heard me talk about the PhD for *so long* and now are free from that burden just as much as I am.

To my therapists Gabriela (in the beginning) and Savana (at the end) for preventing me from spiraling entirely out of control.

To my dance group for helping me recover my self-esteem when I could not even look at myself in the mirror, thinking I was worthless.

To *Magic: The Gathering* VIPs I had the honor and pleasure of meeting in these last 4 years. I hope to work for you in the future.

To the *Magic: The Gathering* community I belong in, online and offline, for the support and trust that I would do a good job. With you I had my rest from the research, and we had fun that although my brain said otherwise – yes, I had every right to have. I hope I make you proud.

Abstract

This study investigates metalanguage used to talk about a particular Trading Card Game in relation to how the target audience of its localization uses translated content. Trading Card Games such as *Magic: The Gathering* (USA, 1993-present) are written, translated, and localized to be played. Similar to other contemporary games, many fans produce content talking about the game, sharing experience and strategies on social media such as YouTube videos. These videos are a reflection of how the game is talked about before, during, and after play. Two basic tutorials available on YouTube were analyzed and instances were listed in which card names, set names, and ability keywords were mentioned. This list was cross-referenced with a bilingual parallel corpus of cards in English and Portuguese. These two data sources were analyzed in order to unveil the amount of borrowing that is directly made from English, even though all aspects of the game are localized into Brazilian Portuguese. Borrowings were found in card names with longer versions in Portuguese, and free adaptations were also looked at – which indicates a *lackluster* localized product in which players feel the integration of all elements only in the original, while the “version often seems like an afterthought” (Chandler and Deming, p. 3).

Keywords: Localization, Trading Card Games, Metalanguage, Corpus-Based Studies.

Resumo

Este estudo investiga a metalinguagem utilizada para falar sobre um Jogo de Estampas Ilustradas em particular, especificamente sobre como o público-alvo de sua localização usa o conteúdo traduzido. Jogos de Estampas Ilustradas como *Magic: The Gathering* são escritos (bem como localizados e traduzidos) para serem jogados. Assim como outros jogos contemporâneos, muitos fãs produzem conteúdo para falar sobre o jogo, compartilhando experiências e estratégias em mídias sociais como o YouTube. Estes vídeos são um reflexo de como se fala sobre o jogo antes, durante, e após uma partida. Dois tutoriais básicos disponíveis no YouTube foram analisados e foram listadas ocorrências onde nomes de cards, nomes de coleções e palavras-chave de habilidades foram mencionadas. Esta lista foi cruzada com um corpus paralelo e bilíngue de cards em inglês e português. As duas fontes de dados foram analisadas para estimar uma quantidade de empréstimo que é feita diretamente da língua inglesa, apesar de todos os aspectos do jogo serem localizados para o Português Brasileiro. Empréstimos foram encontrados em nomes de cards com versões mais longas em português e adaptações livres também foram observadas – o que indica um produto localizado que *perde parte do brilho*, no qual jogadores sentem que a integração de todos os elementos ocorre somente no original, enquanto a “versão costuma parecer um remendo” (Chander e Deming, p. 3).

Palavras-chave: Localização, Jogos de Estampas Ilustradas, Metalinguagem, Pesquisa com Base em Corpus.

List of Tables

Table 1: Selection of videos for metalanguage analysis, with information on video title, producing channel, and runtime. Channels are listed in alphabetical order.....	50
Table 2: Corpus details (based on Fernandes, 2004, p. 93).	61
Table 3: Text selection criteria (<i>Magic – Origins</i>).	62
Table 4: Preliminary data on the corpus text (<i>Magic – Origins</i> (ORI) in English and Portuguese)	64
Table 5: Most frequent non-grammatical words (over 100 occurrences each) found in the corpus for each language. <i>Can</i> , <i>May</i> , and <i>Control</i> are added for later comments.....	65
Table 6: Most common collocates with the words <i>control/controla</i> (collocational horizon 1L and 1R).	66
Table 7: Most common collocates with the words <i>is/é</i> (collocational horizon 1L and 1R).	66
Table 8: Most common collocates with the words <i>can/may/poder</i> (collocational horizon 1L and 1R).	67
Table 9: Twenty most frequent game-related terms mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners. Terms in italics indicate verbs, underlined terms indicate card types, terms with one asterisk indicate archaisms, and terms with two asterisks indicate borrowings and/or free adaptations.	72
Table 10: Ten most frequent game-related verbs mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.	75
Table 11: Ten most frequent card types mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.	77
Table 12: Ten most frequent card names mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.	78
Table 13: Ten most frequent free adaptations mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.	80
Table 14: Ten most frequent borrowings mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners. Numbers in parenthesis (x) show the number of occurrences.	83

List of Figures

Figure 1: Examples of card types from the studied corpus: Creature (a), Artifact (b), Sorcery (c), Instant (d), Planeswalker (e), and Enchantment (f). Source: Gatherer.wizards.com – 50% of actual size.....	21
Figure 2: Examples of Land-type cards from the studied corpus: Plains (a), Island (b), Swamp (c), Mountain (d), Forest (e), and non-basic lands (f). Source: Gatherer.wizards.com – 50% of actual size.....	24
Figure 3: Examples of Creature-type cards from the studied corpus with static (a), triggered (b), and activated (c) abilities. Source: Gatherer.wizards.com – 50% of actual size.....	26
Figure 4: Example of a card in the studied corpus with the expression ‘his or her hand’ in English, and an attempt at gender neutrality in Portuguese. Source: Gatherer.wizards.com – 60% of actual size.....	65
Figure 5: Collocational patterns of <i>pode ser</i> (above) and <i>can be</i> (below). (Source: Wordsmith)	68
Figure 6: Parts of a <i>Magic the Gathering</i> card, as explained in the M13 Basic Rulebook (extract of page 5). Source: wizards.com.....	69
Figure 7: The card <i>Duress</i> and two of its official translations, <i>Coagir</i> and <i>Coergir</i> . Sources: Gatherer and <i>Ligamagic</i> . 50% of original size.	84

Table of Contents

1 INTRODUCTION	17
1.1 Context of Investigation	18
1.2 The Trading Card Game community in <i>Magic: The Gathering</i> ..	19
1.3 Objectives and research questions	28
1.4 Method.....	29
1.5 Significance of the research.....	30
2 REVIEW OF LITERATURE	33
2.1 Definition of terms	34
2.1.1 Localization	34
2.1.2 Metalanguage	37
2.1.3 Corpus-based Translation Studies (CTS)	38
2.2 Theoretical Foundations	39
2.2.1 Previous studies on Localization	39
2.2.2 Previous research on Localization of Games.....	40
2.2.3 Research on the Localization of Trading Card Games	45
3 METHOD	47
3.1 Corpus building	48
3.2 Video tutorials and guides	51
3.3 Analytical procedures	53
4 CORPUS ANALYSIS	59
4.1 Corpus Data	63
4.2 Collocation Analysis	66
5 ANALYZING TCG METALANGUAGE	71
5.1 Frequency word lists in transcribed YouTube tutorials.....	72
5.1.1 Verbs used in <i>Magic</i> metalanguage.....	74
5.2 Official translation used.....	76
5.2.1 Card types and card names	76
5.2.2 Creature types and ability keywords	79
5.3 Deviations from the official translation.....	80
5.3.1 Free adaptations.....	80
5.3.2 Borrowings from English	82
6 CONCLUSIONS	89
6.1 Research Questions revisited.....	90

6.1.1 Terms borrowed from English in YouTube instructional discourse	90
6.1.2 Discrepancies between official translations and deviations	90
6.1.3 The effect of borrowing and free adaptation use in a localized TCG	91
6.2 Summary of the main points.....	91
6.3 Limitations of the study	92
6.4 Suggestions for future research	92
References	95
Attachments	101

1 INTRODUCTION



This chapter describes the context of the academic investigation, as well as delineates the research objectives and guiding questions followed by how these objectives and questions are to be tackled. In addition, a brief explanation is included as to the significance of the present study.

1.1 Context of Investigation

In this early 21st century scenario of fast-paced media consumption, localization (that is, how a product is translated into a linguistic and cultural target locale, as defined by Palumbo 2009) is performed for both work and leisure. In the specific case of entertainment, a localized product has the objective of reaching wider audiences that are unfamiliar with the development language (Chandler and Deming, 2012) of an original product¹. However, people with varied levels of proficiency in that language can consume the product in both languages, creating a metalanguage² that is worthy of study, and even personal opportunities for learning or improving skills on a language. Examples of media products that are localized for entertainment are books, movies, TV series, and games. Games involve one or more players in activities with themes that aim to amuse people “actively by playing, or passively by watching” (Bernal-Merino, 2013, p. 12).

Video games pose as platforms, unlike books and movies, that one interacts with; its audience interacts through forums, chat rooms, as well as playing, be it in cooperation or competition, with other people worldwide (Carlson & Corliss, 2011). In the last 40 years of increasingly popular gaming, complex intricacies of games have created a need for guides and tutorials to be created. With the advent of the Internet, such spread of helpful information has been moved from specialized printed magazines to easily available blogs and videos made by some players to aid other fellow players.

Games have a context of ready availability in both languages, a wider amount of material already available (say, in English), and curious

¹ In localization studies, the tendency is to not use the idea of “original/source” language, since most localized products are now released simultaneously in all locales; therefore, the literature prefers describing a product by its “development language” and its counterparts, the localized languages. More information in Section 2.1.

² For this study, *metalanguage* will be basically understood as the specific language that is used to talk about a given object (in this case, the game of *Magic*). More information is available in Section 2.1.2.

resourceful minds which results in a globalized roster of content creators who, having noticed the limited amount of content available online about the game in their target language decide to produce such content themselves. Such content mirrors the day-to-day experience of players in several ways, but particularly in the metalanguage used by both players and content creators.

In sum, this research looks at how a Trading Card Game is localized through a bilingual corpus of cards, and how its player community creates a metalanguage to talk about it in online discussion, more specifically in basic game tutorials on the Internet.

1.2 The Trading Card Game community in *Magic: The Gathering*

Magic: The Gathering (also known as MTG or *Magic*) is the first Trading Card Game (TCG) ever produced, created by Richard Garfield (USA) in 1993. TCGs involve players collecting cards for display, trade, sale, auction, or to play in matches against one or more players, using decks constructed from cards in their collection, in a wide variety of deck-building rules or game formats. *Magic* is representative of its genre because it is not only the first, but also currently known as the world's biggest strategy game (Source: Official *Magic the Gathering* channel on YouTube).

As opposed to board games, a TCG such as *Magic* can turn its rules upside down at every turn, creating a very complex and captivating factor in the strategy of every match, although the main objective of such a duel is to lower an opponent's life points from 20 to 0. One example of each card type can be seen in Figure 1 below. In *Magic*, you as a player can summon creatures (a) to protect you or attack your opponent. You may want to improve said creatures with the help of magical artifacts (b), using sorceries (c) and instant spells (d) to save your creatures or harm opposing creatures. You may also enlist the help of the game main characters from a story standpoint, the visitors of various planes of existence named *planeswalkers* (e) or use enchantments (f) to cause special effects on the battlefield.

(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



Figure 1: Examples of card types from the studied corpus: Creature (a), Artifact (b), Sorcery (c), Instant (d), Planeswalker (e), and Enchantment (f). Source: gatherer.wizards.com – 50% of actual size.

The effects seen above are created by players in a match when using cards of the types above, cast with a resource called *mana* – an energy source of magic derived from Land cards. Each type of land produces a different type of mana, as seen in Figure 2 below.

The idea behind lands producing mana is similar to how *tai chi chuan* explains that one pulls energy from the ground below their bare feet during practice (Fornazari, 2013). Plains (a) produce white mana, Islands (b) produce blue mana, Swamps (c) produce black mana, Mountains (d) produce red mana, and Forests (e) produce green mana. Each color of mana has its own roster of usual creatures and types of abilities and effects that it can play out, with a certain balance between them. That is, there is no “good” color or “evil” color – each has its own skill set for players to explore. Non-basic lands (f) can produce either colorless mana, or mana of any color, and usually carry additional abilities.

The game has a rating indicated for Ages 13 and above, due to simulations of blood and violence. Although player demographics for *Magic* are not disclosed to the public, it is important to note that the average gamer is 30 years old (Johnson, 2012). At present, the game is localized into 10 languages: French, Italian, German, Spanish, Japanese, Korean, Simplified and Traditional Chinese, Russian, and Brazilian Portuguese. About 1,500 cards are released every year, with simultaneous shipment for all locales. *Magic* has been fully localized in terms of “text, voiceover, manual, and packaging” (Chandler and Deming, 2012, p. 10); in the case of *Magic*, voiceover is limited to the subtitling of trailers released on YouTube as an advertisement for new collections. Some of its digital comics (now discontinued) have been translated, as well as parts of the material available in *Daily MTG*, an official digital magazine with weekly columns written by game production members.

(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



(f)



Figure 2: Examples of Land-type cards from the studied corpus: Plains (a), Island (b), Swamp (c), Mountain (d), Forest (e), and non-basic lands (f). Source: gatherer.wizards.com – 50% of actual size.

As the game was created by North-American Richard Garfield (1994, US Patent³), English is its *development language* (Chandler and Deming, 2012). It is implied by its creation and development in English that it is a source language to its localizations. The game has been localized into Brazilian Portuguese since its *Fourth Edition*, a set released in 1997, prompted by a demand in the Brazilian game distributor⁴.

Constraints in the localization of *Magic* previously analyzed (Fornazari, 2014) include a limited number of characters and/or font size limits on each card. In addition, approximately 1,000 cards are released every year in 4 different sets, with a few reprints from any point of the last 20 years of the game with little to no alteration. In this sense, consistency is of utmost importance in relation to all features of the game. Since *Magic* is translated to several languages, and also to facilitate play in English, game designers and developers have summarized a number of rules in what they call *keyword abilities*. Three types of keyword abilities function in a game of *Magic*: static (a) abilities which are always in effect when a card is in play, triggered abilities (b) which are in effect whenever a given event in play triggers them, and activated abilities (c) which require an activation cost, such as perhaps paying mana or sacrificing a Creature, to cause an effect. Figure 4 below presents examples of each ability found in the studied corpus.

³ Although the game *Alpha* release was in 1993, the US Patent was only granted in 1994.

⁴ As informed by Thaddeus Blanchette, one of the first testers of the localized game, in a personal interview granted to the author.

(a)



(b)



(c)



Figure 3: Examples of Creature-type cards from the studied corpus with static (a), triggered (b), and activated (c) abilities. Source: gatherer.wizards.com – 50% of actual size.

As seen above, the static ability named *Reach* (a) means that whilst this card is on the battlefield, and no other card or effect causes it to lose *Reach*, that creature will have the *Reach* effect (that is, being able to block creatures in combat that possess another static ability named *Flying*). The triggered ability depends on meeting a condition during the game; in the example (b), that condition is met when that creature card enters the battlefield – that is, when it is successfully cast and no other card or effect causes the summoning spell to be countered; when the condition is met, the effect plays out. Finally, an activated ability (c) is usually marked by a colon (:) as it requires in this example tapping the card to achieve an effect of strengthening another creature that is attacking. These three types of abilities alone already allow for a myriad of interactions and each has rules thoroughly described in a tome named *Magic Comprehensive Rules*, with approximately 700 rules entries to this day.

Depending on how much space is left in the card upon development, keywords receive *reminder text* to describe the rule behind it for players both novice and veterans. In every new set, usually at least one new keyword ability is released in order to maintain novelty and variance in the game, while accompanied by a few returning mechanics. In my previous study (2014), I looked at how keyword abilities have been translated in the first 20 years of the game, as they have never been changed retroactively. My findings include the in-game action of each ability type, and what grammatical class they have been translated into so they fit in-game action accordingly, as seen below:

(...) triggered abilities are translated as adjectives because they *become*, say, exalted, *when and only when* something happens in play – similarly to what is done in the development language. Activated ability keywords are translated as verbs because they are also verbs in the development language – but also because they are *actions to be performed*. In the case of static keyword abilities, they are *not* actions to be performed; they are *innate characteristics* of each card and, therefore, should be translated as nouns only (Fornazari, 2014, p. 71).

The latter finding is based on observations made on the corpus of a descriptive translation study that was later acknowledged by the game design team. Lead designer Mark Rosewater (2015) has confirmed online that if the game were ever to be redeveloped, *Flying* would have been renamed *Flight*

and its idea of an innate feature would be more plausible with the in-game reality.

The 2014 study looked at a corpus of *Magic* cards and derived localization practices from it. This study expands this idea, observing another corpus of *Magic* cards, and comparing it with videos produced by Brazilians on YouTube made to discuss and teach the game.

1.3 Objectives and research questions

This study investigates the metalanguage utilized in Brazilian YouTube content dedicated to commenting or guiding *Magic: The Gathering*, with a critical look at the use of borrowing (i.e., the direct use of English loan words in this case) in a localized Trading Card Game.

It is possible to outline a few guiding principles to inform this study, namely that video critique and discussion uses a reflection of the metalanguage utilized in play, and that the author's experience as a player indicates heavy usage of terms borrowed from the game in English, even though there are Portuguese localizations of most terms and items.

In this context, the thesis informing this doctoral dissertation is that there is a great deal of borrowing from players of all levels, be it player level and/or English proficiency. This may be due to a myriad of reasons, some of which I intend to delineate here, but they may include what Chandler and Deming (2012) call the *lackluster* localized version; in their opinion, players feel the integration of all elements only in the original, while the "version often seems like an afterthought" (p. 3). This will be discussed in greater detail in Chapters 4 and 5. To better direct this study, the following research questions are tackled:

RQ1. What metalanguage terms in instructional discourse are borrowed from English in *Magic: The Gathering* when compared to a bilingual corpus of cards?

RQ2. How different is a translation from and its metalanguage, and how frequently do these discrepancies occur, if any?

RQ3. How do borrowed English terms appear in metalanguage produced in tutorials for Brazilian audiences, and how can that affect the final localized product?

The questions above detail the descriptive character of the study, as it is focused on the metalanguage used by the intended audience of a localized product. This is a study of translation in use, and not a study of translation criticism, as comments made by content creators on the localization itself are not within the scope of this study.

1.4 Method

This study looks at two data sources: (1) a bilingual parallel corpus to represent the card game and provide basis for comparison with data source (2): video tutorials on YouTube produced by Brazilians in Portuguese. The corpus assembly and basic analysis are similar to what was done in Fornazari, 2014: texts were extracted from one card set, aligned, and added onto corpus analysis software⁵ for analysis. However, while the 2014 study stops at this point, this study advances and expands the analysis. The selected YouTube video tutorials were downloaded, transcribed, analyzed, and occurrences of borrowings were searched manually and later listed. These two data sources were then cross-referenced, and findings were derived for the development of this investigation. More details of the methods can be found in Chapter 3.

⁵ Wordsmith Suite 7.0 (license acquired by the author with CNPq funding).

1.5 Significance of the research

In a previous study (Fornazari, 2014) I was able to touch the surface in Trading Card Games localization by analyzing the cards in a bilingual parallel corpus and looking at the possible translation practices that the localization team made use of in localizing *Magic*, using one card set as corpus. However, there were a number of things I could not attend to during this previous study. Some were addressed briefly in standalone articles or presentations, such as the visual grammar of illustrations (Fornazari, 2013), women's participation in competitive play (Fornazari, 2012⁶), narrative aspects in card localization (Fornazari, 2016⁷), gender/ethnic representation in the game (Fornazari and Macedo, 2016), and the history of TCG localization in Brazil (Fernandes and Fornazari, in development). One of the main issues to be addressed in this study involves how the localization is used by its intended audience: players.

As can be inferred from the previous paragraph, there are very few studies performed on Trading Card Games localization, much less on the localization of *Magic*, as far as I could find. Other aspects of this game have been analyzed, as the following section will describe, but not its localization. I continue to intend to contribute academic advancements in Corpus-Based Translation Studies and game localization studies in general. Bernal-Merino (2013) among many localization scholars claim that the field is new and requires more studies to be more and more legitimized within Translation Studies (TS), eventually becoming part of basic Translation undergraduate curricula and thus generating more research studies to adopt, adapt, and transform current TS theories and approaches.

Personal experience with the game had sparked a curiosity towards how it was localized, and that has also encouraged me to play more, either within the local *Magic* community or by digital means. Therefore, by playing more and more in the various Local Game Stores in my area, I was able to enter and find a place within the incredible community of players that *Magic* offers. Participating in the *Magic* community, both online and offline, has sparked another curiosity, which triggered the first plans for this doctoral dissertation: why is there so much borrowing when players talk about *Magic*?

⁶ Presented in Seminário Internacional Fazendo Gênero 10.

⁷ Presented in the One-Day Colloquium on Translation, Narrative Studies, Stylistics, and Corpus-Based Tools.

This chapter has established the proposal of this study, defining research objectives, research questions, hypotheses, and justifications. The following chapter collects and redefines the main terms used in this study, as well as describe the specialized literature on the matter. Chapter 3 describes the methods used in the research, and Chapter 4 brings the first level of analysis using a bilingual corpus of cards. Chapter 5 discusses results on Chapter 4 in comparison with a reference corpus of YouTube video transcriptions, and Chapter 6 wraps the study with its final remarks.

2 REVIEW OF LITERATURE



This chapter presents a collection of scholarly work previously published on the main issues related to this study, as well as the definitions of each term that form the basis of this research. The result is a walk through the larger scenario of localization and delve deeper and deeper into the present research niche: Localization of Trading Card Games.

2.1 Definition of terms

This section outlines definitions of the key terms for this study in particular, so that readers can traverse its remaining sections from a specific and directed standpoint. Departing from previous related studies, some definitions will be adopted in the following pages, and others are adapted or created when necessary. Academia tends to constantly name and rename things, defining and redefining them; this is considered to be a social human ability that is available to our developed brains from an evolutionary perspective (Tyson, 2014) that has become fundamental to our development and constitution of science. Schell (2014) states that “defining things forces you to think about them clearly, concisely, and analytically” (p. 36). Bernal-Merino (2013) also advocates for this necessity of (re)defining terms within this given field, in order to “clarify the realities embodied by these terms, so that the complexities and nuances of the translation and localization of video games can be fully appreciated and understood” (p. 11).

The following sections dwell on a record of previous research studies related to the object of the present study.

2.1.1 Localization

Localization is the central theoretical concept in this study. It is viewed as a commercial approach to convey a product from one market to another, to ensure and increase sales or consumption of a given product in its target markets. It entails several fields, from product design to marketing and translation – wherein this study lies. As described by Esselink (2000), “in addition to translation, a localization project includes many other tasks such as project management, software engineering, testing, and desktop publishing” (p. 4). His perspective is, however, directed towards software in general. When more focused on the localization of digital games, this perspective can change to simply “translating a game into other languages” (Chandler and Deming, 2012, p. 8). These authors claim that other aspects of localization, such as those mentioned by Esselink, can be addressed earlier

by developers in a stage named *internationalization* – that is, preparing a product for later localization, with the work of consultants from a variety of fields.

With time, cultural aspects began being considered for the localization task as games evolved into more complex media products and created immersive interactive experiences to be enjoyed more thoroughly than merely finding out the mechanics of a game and then beating it (Bernal-Merino, 2013). Such successful immersion in a locale is commercially interesting for game developers, as localized games generate more than 60% of overall revenue in games sales (Bernal-Merino, 2013). Another advantage is that games with immersive storylines and rich, well-rounded characters “engage players and encourage gamers to keep on playing, to buy the next installment of the series, to download the expansion packs, and to watch out for future releases by the same developer or publisher” (Bernal-Merino, 2013, p. 2). This is particularly true for *Magic* as the game releases 4 expansions every year, and each 2 tell a specific story arc, with the aforementioned Planeswalkers as a cast of complex recurrent characters. In addition, its publisher is one of the largest toy companies: Hasbro, which tends to take its many franchises (such as *Transformers*, *G.I. Joe*, *My Little Pony*, and *Monopoly*) to the next level with additional games and collectibles. Recently, a board game and a set of action figures were released for *Magic*, and there is a movie franchise in development. However, many of these additional products are sold only in English, with no Brazilian Portuguese localization available for the interests of the present analysis.

Once again, these perspectives are more commercially centered – instead of being from a Translation Studies perspective – and therefore are only partly in tune with this study. Mangiron & O’Hagan (2013) and Bernal-Merino (2013) have mentioned in length how the field has taken longer than it should to embrace technology and all that it entails for translators. Not only technology is here to stay, and not only for specific applied branchessuch as Translator Education, but it can also aid on developing several theoretical considerations that still need to be (re)defined for and within Translation Studies.

Anthony Pym (2004) was one of the first scholars to feature a chapter on Localization in pivotal Translation Studies textbooks (other scholars have added Localization chapters or mentions starting in their Second Editions – Baker, 2004; Munday, 2009). In that chapter, Pym analyzed the localization paradigm as a partial return to the concept of equivalence due to the use of Translation Memories (TM), glossaries, and small textual segments that tend

towards decontextualized translation. He also points out that a possible solution for indeterminations in equivalence is to create an artificial language or culture. It is then possible to assume that some part of game localization involves this internal language/culture that a game creates within itself (i.e., its jargon), and that it should consider the locale and the target culture as well as this internal game culture at the same time it considers merely linguistic correspondences. Chapter 6 provides possible answers for this assumption.

Therefore, my tentative definition of *game localization* is the process of conveying discourse elements of a commercial product from its development locale to another locale, with a mind to cultural adaptations that may be necessary for its success abroad. This process goes beyond translation in general: members of Translation, Revision, and Quality Assurance teams who keep target cultural elements in mind, observing locally appropriate translation options for each translatable string. From my standpoint, localization is a broad process that requires several linguists and different approaches when performing translation, revision, and Quality Assurance.

Discourse elements in a game include textual strings and subtitles or voice acting scripts (Chandler and Deming, 2012), as well as collateral materials (websites, user interface, product documentation, and packaging – Palumbo, 2009). Although games are a form of entertainment and also art, it is important to keep in mind that they are localized to be enjoyed by a broader audience that is not familiar with the game’s development language. This is the very objective of localization, as games have approximately 70% better sales in localized areas (Chandler and Deming, 2012). Finally, its cultural element is important to prevent a cultural *faux pas* or fiascos such as the banning of *Fallout 3* in India after one of their monsters in the game was named a “Brahma bull” – Brahma being a Hindu god, and oxen being sacred for their culture, and the monster being a skinned, desecrated ox (Edwards, 2011). The game was sent to the India locale as was, and the game was banned, and thus an entire market was lost.⁸

Translation with culture in mind often requires creativity, to create a final localized product in which players have “immersion in order to enhance the player’s experience” (Bernal-Merino, 2006, p. 6). All of the aforementioned aspects must be considered in order to avoid producing *lackluster* localized products that can seem alien or unrelatable enough to its

⁸ Although India is an English-speaking country, the geographic and cultural locales are not the same. This example serves to exemplify that. The game was banned in India because of the taboo, losing 1.2 billion people in that locale.

audience that it brings people to resort to playing the game in its development language.

2.1.2 Metalanguage

For this study, *metalanguage* is considered to be what lexical choices and collocations are used to talk *about* something. For example, ‘explicitation’, ‘markedness’, and ‘borrowing’ are terms commonly used when talking *about* translations from a linguistic perspective (Pym, 2002), so practical concepts of Translation Memory, Glossaries, and Computer-Assisted Translation tools are considered translation metalanguage. Another example is XML, the Xtensive Markup Language technology, that is a computing metalanguage utilized in corpus tools to store, display, and make texts available for analysis online (Zanettin, 2012) that is therefore an example of metalanguage used to describe and discuss translation corpora.

Metalanguage serves to connect signs, thus creating semiotic textuality (Lee, 1997). Therefore, talking about the specific language in a game aids in creating meaning out of its aspects in a deeper sense.

Jaworski, Coupland, and Galasinski (2004) define metalanguage as the self-representation and description of the language. Much of academic-level linguistics is ultimately writing and developing metalanguage about how languages function. However, it is not limited to this first concept; it also shows how people value language (attitude, awareness, perspectives, and communication) in discourse. The authors also consider metalanguage as “a resource for strategic communication” (Jaworski, Coupland, and Galasinski, 2004, p. 4), which is particularly true for the kind of instructional speech tone that is often seen in game tutorials. A tutorial must be fully understood so its learning audience is successful in reapplying the game aspects discussed in a tutorial to a game session; therefore, its metalanguage should clearly explain every aspect that the game entails. *Magic* is a highly complex game that involves several parts of a turn and card interactions, which can explain why its each and every aspect is discussed at length online using metalanguage specific to its genre and also to the game itself.

Metalanguage, as defined by Jakobson (1985), is a language that speaks “about the verbal code itself” (p. 115). In the case of *Magic*, one uses specific terminology from the game to talk about certain aspects or its rules and mechanics. *Magic* is a text-based game and there are many textual sources to begin developing such metalanguage, and this is done thoroughly in its metalanguage produced in English. However, although the game is fully

localized into Brazilian Portuguese, to what extent is English borrowed to discuss certain terms, if there is such a thorough localization?

In the present study, the metalanguage analyzed is the instructional metalanguage (that is, the language used to instruct others in relation to a subject) utilized in tutorials produced by *Magic: the Gathering* players in video when talking about cards that have a Brazilian localization available.

2.1.3 Corpus-based Translation Studies (CTS)

Corpus-based Translation Studies are research methods well applied in descriptions of translated texts and their resulting patterns (Chesterman, 2000) using *corpora*, which collect large amounts of (written, transcribed, or video) text that is segmented and made available for electronic analysis. These studies can grant pragmatic investigations greater academic rigor through statistical results (Mason, 2000), which is the main application of CTS in the present study. Mason also affirms that CTS can legitimate users' real-world textual choices (ibid.), which also justifies why this study uses corpora. Corpus tools also aid in cross-referencing different media (Tymoczko, 1999), which in this case will be a set of the printed cards *versus* the metalanguage used in YouTube videos that talk about learning the game (that is, its *instructional discourse*).

This study has no access to information on the actual translation process, in relation to developer/editor/project or management/revision decisions that could override decisions made by the localization team, as described in Olohan (2004). Since *Magic* is a sales product that involves a great deal of planning and developing ahead of release time, localizers sign a Non-Disclosure Agreement and cannot provide any information about their work. Therefore, it was not possible to contact and interview the localization team in its every stage, in order to derive more precise information as to how the game is localized. For this reason, the study uses the finished and released product to compare with how this localization is used in Brazilian YouTube tutorials as representatives of their end users.

CTS can have either a linguistic or a cultural approach (Zanettin *et al.*, 2003). The former could use a corpus to describe collocations, for example, as I have done previously (Fornazari, 2014), and the latter is my intention in the present study, as I use a corpus to analyze how the metalanguage used is equal to or different from the official game localization. This is connected to a cultural approach as the target culture and the internal game culture decide and dictate which translation options are usable, and which are not.

To sum up, CTS will be used in this study to compare the localization process printed on the cards and the manner the game is talked about in video tutorials made by players. In a way, I analyze how a game translation differs from non-translated texts related to the translated game, and how frequently these discrepancies occur (Williams and Chesterman, 2002), using a corpus. More details on the corpus assembled and utilized in this study can be seen further ahead in Chapter 3.

2.2 Theoretical Foundations

Based on the basic concepts described above, this study now presents a history on the larger field of Localization, narrowing it down to the Localization of Games area in order to reach the selected research *locus enuntiationis* for this study, which is the Localization of Trading Card Games.

2.2.1 Previous studies on Localization

Until this point, we have only touched the surface in mentioning studies on localization that were focused more directly on the localization industry, with software developers as their intended audiences (Esselink, 2000). Their tone is rather prescriptive, suggesting best practices for the field and positing particularly that developers should consider *internationalization* (that is, a technical preparation of the code to be adaptable for foreign characters and number, date, and currency notations – Chandler and Deming, 2012) for localization to be later performed without any problems. These two books have also described in detail what localization processes should entail.

Dunne and Dunne (2011) edited a volume dedicated to project management for translation and localization. They selected articles ranging from theoretical aspects (contexts and areas of knowledge) to more practical features (organization, human resources, and other challenges). An article in a Design journal (Lopes and Costa, 2008) looked at how Enterprise Resource Planning software is localized into Portuguese, comparing both European and Brazilian locales with its original development language (English). They separated linguistic differences in four categories: Financial, Production, Marketing/CRM, and Information Systems.

Finally, Pym (2004) dedicated 9 chapters to localization issues, going from basic notions to a theoretical discussion of equivalence in a more product-oriented approach, and from outlining grammatical forms to addressing the anonymity of translations in a more production-oriented

standpoint. He also described 8 types of quantitatively-based equivalence, namely:

- Transliteration: applying source material to an equivalent;
- Double presentation: the use of the source equivalent immediately after its translation;
- Predication: explanations of an equivalent beyond sentence level;
- Single presentation: moments in which abbreviation, expansion, addition, and deletion of a given equivalence is problematic;
- Deletion and abbreviation: as reductive strategies;
- Deletion and addition: as editorial responsibility;
- Multiple presentation: contradictions in equivalence when more than one translation option is available;
- Archaizing translations: creating a pseudo-original by selecting a translation option that is the archaic use of the target language.

These types of equivalence can all be seen in the localization of *Magic the Gathering*. In this study, what Pym calls *transliteration* is of particular interest due to its frequent use by players as a strategy to discuss given aspects of the game.

Pym continues the book by creating arguments on translation performance while localizing, as well as discussing thoroughly a cost-effort ratio to outline a transaction-cost model for localization services to be charged more properly. The book is ultimately dedicated to serving the interests of localization professionals and educators, as it focuses on both theoretical and practical aspects of the work of a translator in this field, and how to educate better professionals. Finally, he urges academic mediation to humanize the discourse used in localization and translation in order to allow for users of localized products to traverse between locales, “working with technology rather than against it” (p. 181).

2.2.2 Previous research on Localization of Games

Most work done in this theme has been devoted to digital games in general. To the length of my review of the specialized literature, no studies have been performed on the localization of analog games – that is, board games or other types of text-based or card games that are not digital at least initially. In addition, many of these studies do not come from a Translation Studies perspective, or even from linguists.

Communication scholars Thayer and Kolko (2004) went deep into one level of complexity in localization named *blending* – that is, adaptations to a game storyline to increase success in a given locale. They also call upon greater articulation within localization studies as a whole. In Business, Kureshi and Sood (2009) touched on the issue of localization for a rather particular aspect of games: product placements during fast and slow games analyzed in relation to the perceptual load of a game. They found that participants playing games with lower perceptual load (i.e., slower-paced games) recall placements more easily than people playing fast games and that the participants in the studied India locale do not see product placement with unethical or intrusive eyes.

Within the field of Computing, case studies have been directed to observing localization issues for specific locales, similarly to this research, but with different objectives. A computer game was created by Byamugisha *et al.* (2014) to improve the localization of technology for cultural preservation in indigenous Ugandan populations of ages 50 and above, attempting to develop Information Technology skills for this population while at the same time reviving their cultural heritage. Chen *et al.* (2006) compared the social, cultural, psychological, economic, and educational impacts of computer gaming in Asian countries, arguing that not only Asia is the largest market for game consumption, but also that gaming exceeds entertainment, changing individuals and ultimately changing society itself. Game Studies scholars Amanatiadou and van de Weerd (2009) derived from nine case studies of game productions the observation that localization is one of the four situational routes through which games should be produced, accompanied by serious games⁹, online games, and prototypes.

However, Translation Studies scholars have not stayed behind in more recent years when discussing the localization of games, specifically. Dunne (2006) has a pivotal book on localization, with a chapter devoted specifically to games. He considers the localization of games to be a growing field of analysis, with challenges detailed by Dietz (2006) deriving “from their non-linearity, world-making power, genre conventions, and the game development process itself” (p. 121), which is in line with *Magic: The Gathering* even though it is an analog game. Another aspect of a digital game that is in tune with *Magic* is the constant updating in Massive Multiplayer

⁹ A branch of games directed to, for example, physical therapy and rehabilitation, that is, games made for “serious” purposes.

Online Role-Playing Games described by Heimburg (2006), as they also “add new content and activities on a regular basis to retain [players]” (p. 135).

2006 was the year when the localization of games started to gain momentum within Translation Studies publications. One of the main contributions to the field that year was a special edition of the Catalan journal *Tradumàtica* (n. 5), highlighting articles on the work of a game localizer (Dietz), the various abilities required of such professionals (Bernal-Merino), peculiar aspects of the area (Pernas), and the importance of games localization research from a Translation Studies perspective (O'Hagan), opening paths for deeper research in the field.

In its introduction (O'Riada), a state-of-the-art in the then current scenario of video games is established with a brief history of gaming since Atari (1977) to today's gaming triad of Nintendo, Sony, and Microsoft as gaming console giants. This article is particularly interesting to read in hindsight as today we are already in the next generation of consoles and the three market competitors are still in the fray, albeit with dramatically different situations. The problem posed by the author of their overall losing market may have been intensified by the current wave of tablet and smartphone (mobile) games for casual players, but their answer in the now-current generation was to fully transform their gaming consoles into entertainment centers for the whole family – a trend that was only incipient by 2007. However, the introduction serves to present the scenario of video games only, ignoring analog games such as tabletop or trading card games. Additionally, the issue of localization has not been tackled on the introduction, which seems to be setting the mood for people with little gaming background to be prepared for the deeper analyses to come later in the issue.

A more specific focus on mobile games localization is produced by Molina (2006), in an article in Spanish detailing the importance of developing mobile games that are expected to be used in 10"-screens or under with a mindset to internationalization and localization, since the media will be quite small, and many games are developed only in English. This idea is accompanied by a cultural importance in localization, which seems to be the academic trend in relation to the localization of games since the 2000 decade.

DiMarco (2006) brings specific examples of localization issues, in relation to character design, offensive gestures, regional and schooling-related accents, and the relaxed censorship of Japanese games when localized for Italian. For instance, games rated 3+ (for players of ages 3 or more) have connotations to alcohol and transgender issues that were then dealt

differently in the European markets. Therefore, this essay presents specific, case-in-point pitfalls where the localization goal is to reproduce the “effect on the player” instead of the exact words or ideas.

Fan translations, similar to subtitling made by fans of TV series or anime, are also a branch of games localization as reported by Sánchez, particularly on games of the 1990 decade that had never been translated. A thorough explanation is given in Spanish as to the process and software necessary for the technique named ROM hacking, that is, the hacking of an emulator version of a game in order to re-release it informally with unofficial localizations.

Also, Torné (2006) presents an article in Catalan, focused on a case study of the localization into Spanish of Codename: KND (Kids Next Door) - Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E. Specific details regarding unaltered terms and lack of consistency with the animated series that originated the game were pointed out as a cautionary tale about poor localization jobs.

In this special edition, the two prolific areas of Translation Studies and Games Studies began to find the Localization of Games as their intersection, approaching it from an interdisciplinary point of view. Scholars have opened a path toward a deeper academic understanding of the localization of games that has been further developed in more recent years.

Sato-Rosenberg and Vakabayashi (2012) organized a book on the Japanese scenario of Translation Studies, in which O’Hagan (2012) ponders over the case of reverse localization – that is when a game developed in Japan is released worldwide with cinematics dubbed in English and later subtitled into Japanese. She describes in detail the linguistic, technical, and cultural strategies (as well as liberties that can be taken) when performing such a task.

The most thorough source on the localization of games from Translation Studies scholars is a full book dedicated to the matter (Mangiron & O’Hagan, 2013). Focused particularly on video games, it presents a complete history of how games were localized since before the 1980 decade, a discussion on the dichotomy between localization and translation, and matters related to localization practices. The authors also include their aforementioned concept of *transcreation* (2006), dedicating an entire chapter to translation strategies where it could come into play. The book also includes considerations upon game cultures and how localization comes into play, as well as the pedagogy of localization education with an entire course design available. Finally, the authors produce an overview of what previously studies on games localization within TS, pointing out towards a new niche of

Translation Studies for localization, which is “user-focused empirical research” (p. 312) – precisely the niche in which this study resides.

Considering that game localization aims at providing a function-oriented translation with enough room to *transcreate* a product in order to convey the player experience from the original to the target locale (Mangiron & O’Hagan, 2013), the final scope of localizers is to work within developer constraints and project briefings towards resulting in user satisfaction. This alone justifies the study of official translation usage in localized games. One useful source for empiric data that could be used in that sense are “game metrics” – that is, survey data collected by the game developers based on actual play and player activity.

When considering Magic: The Gathering, however, there are a few problems concerning the reliability of their game metrics. *Magic* is an analog game and only 6% of players play in local game stores (Source: Wizards Play Network, or WPN, a portal for Magic retailers). Not all players follow the social media outlets related to the game, and only those are linked to surveys that could inspire some glimpse as to the game metrics. In addition, there is much secrecy involving these metrics, which are not openly disclosed to the public in full and only bits and pieces are disclosed within website articles, particularly on WPN articles which are also fully localized. For those reasons, the scope of this study did not involve recruiting players at a local game store to look at play using biometric methods such as eye movement, heart rate, and galvanic skin response¹⁰.

Gambier (2009) defined three types of reception study points of view: *response*, *reaction*, and *repercussion* (p. 52-53). Response studies focus more precisely on language decoding, and this study does not adjust its scope towards the critique of translation in *Magic*; that is, the videos looked at do not present impressions nor criticism as to how the game was translated into Portuguese, and if such instances are present they are not considered as data in the following sections. In turn, the focus of this study lies in a juxtaposition of *reaction* and *repercussion*. Namely, reaction is related to fluency of reading and effects of a translated product, and repercussion is related to end-user attitudes, preferences, and habits. These two types of reception studies

¹⁰ As done previously by Kim *et al.*, 2008; Nacke *et al.*, 2009; O’Hagan, 2009; and O’Hagan, 2010 in order to elicit emotional attachment, humor, and other aspects that comprise the entertainment and enjoyment that should be properly conveyed in a localized game.

can be influenced by the prior knowledge of a person, as well as by socio-cultural aspects, for example.

2.2.3 Research on the Localization of Trading Card Games

As previously mentioned, only I have delved into translational aspects of *Magic: The Gathering* as a Trading Card Game (Fornazari, 2014) academically, for the time being. Additionally, other TCGs such as *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh*, and others have not been studied as to their localization. TCGs as a format have been used to create educational games about the human body for teenage students (Steinman and Blastos, 2002) and as testing for augmented reality prototype platforms to play a TCG with 3D graphics and enhanced sound effects (Lam *et al.*, 2006). Trading Card Game patents include the playing method created for Magic itself (Garfield, 1997), and electronic versions (Peppel, 2001; Muroi, 2002; Pearson and Hood, 1995).

However, Magic as a research object was looked at by scholars from other areas. Aspects other than localization that have utilized Magic: the Gathering (MAGIC) to some extent include computational AI complexity testing using Magic simulations (Ward, 2009; Cowling, 2012), the economics of online card auctioning revenues (Reiley, 1999; 2006), mathematical strategies for card collecting (Bosch, 2000), as well as specific design considerations by the designer of the game (Garfield, 2004).

The aforementioned resources have been collected and obtained through extensive searches through Portal Capes and Google Scholar.

This chapter has presented the main notions pertaining to this study, followed by a brief review of the specialized literature in the area of Localization of Games. In sequence, the niche of *Localization of Trading Card Games* has been defined as the main territory of this research. In the following chapter, the method used in the proposed research, through the creation of a multimodal corpus and its analytical procedures, is thoroughly explained.



This chapter explains in detail the method applied in the present research: (1) the creation of a bilingual parallel corpus representative of the card game in question, as well as (2) the analysis of video tutorials in produced in Portuguese about said game. These procedures serve to look at the metalanguage used to talk about the game, providing insight on the effectiveness of the localization provided.

3.1 Corpus building

The creation of the studied corpus followed an adaptation of corpus building guidelines by Wynne (2008), as follows:

- Project planning: after the study was outlined with clear goals, a few roads to look at metalanguage use were considered; ultimately, analyzing tutorial content produced in Portuguese on YouTube was selected as the means to make the intended observations from a representative standpoint of end users of the game.
- Computer (hardware) preparation: all materials and equipment necessary to view, download, and transcribe videos and cards; build the corpus; purchase books and articles; and write this doctoral dissertation were obtained with a *Taxa de Bancada* grant from the Brazilian center of scientific research (*Centro Nacional de Pesquisa Científica* – CNPq).
- Computer (software) preparation: as mentioned above, the *Taxa de Bancada* also provided funds necessary to purchase the necessary operational system and office suite, as well as several books in digital format as they were more readily available and with lower costs. Software needed to edit TXT files and format the corpus were either freeware or other software previously owned by the author.
- Text acquisition (selection of videos, selection of cards, card image downloading, and card textual spoiler downloading): the videos selected for this study were all under the YouTube Creative Commons license, remaining under rights of their respective content producers. Card images of the selected corpus as well as their textual elements are available online and free of charge in the official *Magic* database, *Gatherer*.¹¹

¹¹ Although *Magic: The Gathering* and its translations are not of my authorship, this study and its results are; that is, the opinions and observations herein are made from the perspective of a Trading Card Games localization researcher.

- Formatting card textual spoiler into proper segments and .TXT file with adequate formatting for upload onto COPA-TRAD, as well as transcription of the analyzed videos: performed manually by the author. Segments were organized manually in similar fashion to how cards are textually displayed in an option that *Gatherer* calls ‘Textual Spoiler’. Visual spoiler (that is, all card images) were also downloaded in both languages. However, COPA-TRAD did not support image-based corpus while this study was conducted. The images remained saved for upload when that technology becomes available.
- Corpus documentation: openly available in the game website and collected manually by the author.
- Corpus release and availability (in the COPA-TRAD corpus): eventually freely available for additional analyses in the COPA-TCG subcorpus.

Table 1 below presents a list of the videos selected for the present study, with their publishing dates and authoring channel, as well as their runtime. Since they are both tutorials for beginners in the same game, the series titles are the same, although secondary titles differ.

Finally, it is important to note that all game rights remain reserved to Wizards of the Coast, the company developing *Magic*, and its parent company Hasbro.

Table 1: Selection of videos for metalanguage analysis, with information on video title, producing channel, and runtime. Channels are listed in alphabetical order.

Title	Run time
Multiverso Magic	
COMO JOGAR MAGIC #1: O que é Magic: The Gathering?	3:09
COMO JOGAR MAGIC #2: As Mágicas e o Mana	5:59
COMO JOGAR MAGIC #3: Como funcionam os turnos?	6:41
COMO JOGAR MAGIC #4: Mágicas de Criatura	7:01
COMO JOGAR MAGIC #5: As etapas do Combate	4:43
COMO JOGAR MAGIC #6: Etapas das Fases Inicial e Final	2:59
COMO JOGAR MAGIC #7: Tipos de Habilidades	6:02
COMO JOGAR MAGIC #8: Planeswalkers	8:15
COMO JOGAR MAGIC #9: A Pilha	4:36
COMO JOGAR MAGIC #10: Fichas	6:07
COMO JOGAR MAGIC #11: Mágicas e efeitos de custo X	5:15
UMotivo	
Como Jogar Magic – O que é Magic: The Gathering? (Ep. 1)	4:11
Como Jogar Magic – Regras Básicas (Ep. 2)	7:36
Como Jogar Magic – Estrutura de um Deck (Ep. 3)	6:43
Como Jogar Magic – Criaturas e Combate (Ep. 4)	7:45
Como Jogar Magic – As 5 cores de mana (Ep. 5)	10:14
Como Jogar Magic – Fases de um Turno (Ep. 6)	5:29
Como Jogar Magic – Planeswalkers! (Ep. 7)	7:50
Como Jogar Magic – Expressões! (Ep. 8)	18:33
Como Jogar Magic – Respondendo as dúvidas dos primeiros 8 episódios! (Ep. 9)	10:21
Como Jogar Magic – O Fim! (Ep. 10)	5:39

After the videos on Table 1 were selected and added to a playlist named “Magic em Português” created by the author on YouTube, their content was transcribed and all instances of borrowings were listed and collected manually, particularly in relation to card names and ability keywords. Cards and other game terms mentioned in Portuguese were also listed and collected according to the same criteria. Repetitions were also listed in order to create statistical data of frequency. As mentioned in previous studies, “both English and Portuguese versions of all MAGIC cards are available online at its official database website, *Gatherer*, for no charge, in both JPG (image) and textual formats” (Fornazari, 2014, p. 49). Since cards from several sets comprise the corpus, *Magic – Origins* was the set selected for analysis in order to represent the card game while during the data

collection stage of this study, at the same time expanding the longitudinal Trading Card Game corpus initiated in the previous 2014 study.

The textual spoiler of each card in both English and Portuguese was collected from *Gatherer*, as well as their card images, for a total of 554 cards. Corpus alignment was performed using *Trados Studio* software (SDL Language Solutions, 2014, under personal license for the author). The *Wordmith Tools 7.0* suite (Mike Scott, 2018, personal license purchased with CNPq funding) was used in order to obtain frequency lists, to check ability keywords and their correspondents in Portuguese and create statistical data on their frequency, for later use as a reference against the data obtained from videos.

The corpus will eventually be made available online within the COPA-TRAD¹² system, currently under development at UFSC with data from a number of book series in children's literature, as well as academic abstracts and other texts available for academic corpus analyses.

The present research is also focused on developing the corpus-driven studies further, as the first few analyses made on the textual genre of TCG (as seen in the Review of Literature) need a stronger academic basis to thrive. As mentioned in the Introduction of this dissertation, the corpus is parallel and bilingual in relation to the cards, and the videos serve as material for cross-reference. Therefore, its transcriptions will not become part of the corpus but are available in the Attachments of this research.

3.2 Video tutorials and guides

YouTube content created by Brazilians to discuss Magic will, therefore, serve as data source to assess whether its localization is used or not – or how that localization is actually utilized by its end users.

The main source of material for this study is a selection of YouTube video produced by Brazilian content creators to discuss various aspects of *Magic: The Gathering*, particularly tutorials related to game basic abilities and gameplay. YouTube is a social network directed to the posting and sharing of video content active since 2005. With more than 1 billion users on the website localized for 70 countries, it serves as a free service to post content produced from home, to discuss topics of your choice.

Having said that, the search engine on the website is the basic way to find videos related to the research topic. Finding and selecting videos produced by Brazilian content creators in Portuguese discussing *Magic: The*

¹² Available at the Grupo de Tradução e Corpora website at www.tracor.ufsc.br

Gathering was performed simply through that engine. However, since the network of channels in such a niche interest is rather small, YouTubers mention other channels that discuss the topic, and the network broadens organically as videos are watched and partnerships are created between these people. Two channels have been selected for this analysis, due to (1) their high number of subscriptions, (2) consistency in publishing videos, and (3) quality of the material produced: *Multiverso Magic* produced by Carolina Moraes, and *UMotivo* produced by André Manenti. In addition to these criteria, only these two channels (4) had complete tutorials for beginner players in Portuguese by the time this study was conducted.

YouTube is a rather novel source of data that has been discussed as to its validity as an academic source by Giglietto, Rossi, and Bennato (2012). While reminding us that social media is mostly “public, permanent, and searchable” (p. 145), YouTube and other media such as Twitter and Facebook have been used as academic sources by social scientists, being approached from several scientific perspectives, such as Ethnography, Statistics, and Computing. This study addresses YouTube content statistically, with a selection of videos made on the specific content of teaching *Magic: The Gathering*, produced by the aforementioned sample of two Brazilian channels discussing the topic. Ethnographic studies on YouTube have been previously performed by scholars such as Lange (2007); Rotman, Golbeck, & Preece (2009); Harley & Fitzpatrick (2009); and Norris (2004).

The social broadcasting media that is YouTube makes it possible to be considered a reflection of the audience it represents, “a trace of a social behavior, a way of accessing meanings of a community” (Giglietto, Rossi, and Bennato, 2012, p. 151). Therefore, it is a valid source to sample the metalanguage used in MAGIC because the videos are produced by fans of the game who would like to contribute with content about the game for other fellow Brazilian fans (Manenti, 2015)¹³, thus providing sampling information about how the MAGIC player community talks about the game in Brazil. The metalanguage used gives insight on the complex objective of this study, providing evidence on how much borrowing from English is performed even though there are official translation options available in Brazilian Portuguese for the entirety of this localized product.

¹³ MAGIC: Ajude a Comunidade de Magic no Brasil – UMotivo. Available on <https://www.youtube.com/watch?v=stwK7adL2mU> last access on Nov 5th 2015.

3.3 Analytical procedures

Corpus-based Translation Studies (CTS) serve to identify and locate linguistic features to evidence patterns in linguistic behavior (Zanettin, 2014). Zanettin also postulates that corpus findings should be triangulated not only with other corpora, but also with external information, such as data on the publishing of its contents, creation, and other circumstances. It is imperative that we do not perform linguistic research without its historical and social contexts, as part of language evolution is greatly indebted to what is happening in the world around the language.

Some criteria for translation-driven corpora to be deemed relevant are, as explained by Bowker and Pearson (2002) "medium, subject, text type, authorship, publication date, and language" (as listed in Zanettin, 2014). *Medium* refers to the format of a source text, in this case, that of trading cards. *Subject* is related to how general the text is within a specialized field; in the case of *Magic*, it is the base of TCG as a field when you create a corpus with cards themselves; however, the metalanguage in instructional discourse is less specific than that of the cards. *Text type* refers to who is talking to whom in the analyzed text. This is particularly interesting for the analyzed videos, as they are addressed to non-experts in the topic, produced by experts in it – or, at least, people with more experience on the matter. *Authorship* and *publication date* create a context for the corpus, and also establish its degree of reliability. *Language* is related to other publication details, such as author and translator identification, as well as how translations and originals coexist in the market, for the present case.

According to Zanettin (2014), term recurrence in a corpus depends on how specialized the corpus is. Therefore, since the corpus of this study is both small and very specialized, there is a high tendency for repetition of key terms. In the studied corpus, much of the card text is repetitive. This indicates that as the corpus grows, it will have its lexicogrammatical and stylistic variation growing at smaller increments, as much repeats itself, with only a small section of novelty in the texts. This is due to the fact that several rules in *Magic: the Gathering* are called evergreen – that is, they are not attached to a single set or block but can reappear in any edition without any need for narrative explanations. These keyword abilities can be seen in Table 2 below. In addition, sets may bring returning mechanics – that is, rules that existed in a past set and are going to be reutilized in a later set. Usually few mechanics in each expansion are new, and only these would contribute with different text as the longitudinal TCG corpus grows larger.

Table 2: 10 sample mechanics keywords from the studied corpus, accompanied by their reminder text.¹⁴

English	Portuguese
Trample (If this creature would assign enough damage to its blockers to destroy them, you may have it assign the rest of its damage to defending player or planeswalker.) ¹⁵	Atropelar (Se esta criatura fosse atribuir dano suficiente para destruir seus bloqueadores, você pode fazer com que ela atribua o resto de seu dano ao planeswalker ou jogador defensor.)
First strike (This creature deals combat damage before creatures without first strike.)	Iniciativa (Esta criatura causa dano de combate antes das criaturas sem iniciativa.)
Reach (This creature can block creatures with flying.)	Alcance (Esta criatura pode bloquear criaturas com voar.)
Vigilance (Attacking doesn't cause this creature to tap.)	Vigilância (Esta criatura não é virada para atacar.)
Exalted (Whenever a creature you control attacks alone, that creature gets +1/+1 until end of turn.)	Exaltado (Toda vez que uma criatura que você controla ataca sozinha, ela recebe +1/+1 até o final do turno.)
Regenerate (The next time this creature would be destroyed this turn, it isn't. Instead tap it, remove all damage from it, and remove it from combat.)	Regenerar (Na próxima vez em que esta criatura seria destruída neste turno, ela não será. Em vez disso, vire-a, remova todo o dano dela e remova-a do combate.)
Lifelink (Damage dealt by this creature also causes you to gain that much life.)	Vínculo com a vida (O dano causado por esta criatura faz com que você ganhe uma quantidade equivalente de pontos de vida.)
Defender (This creature can't attack.)	Defensor (Esta criatura não pode atacar.)
Equip (Attach to target creature you control. Equip only as a sorcery.)	Equipar (Anexe à criatura alvo que você controla. Equipe somente quando puder conjurar um feitiço.)

¹⁴ A similar table was part of a previous study (Fornazari, 2014), and very few alterations were made to their reminder text from Core Set 2013 and the most recent sets. This is done in order to enable players to use cards to create decks and different play strategies across the entire history of Magic, depending on deck building rules.

¹⁵ In *Magic*, “reminder text” is the text in parenthesis next to a mechanics keyword, which serves to remind players what a given keyword does.

Flying (This creature can't be blocked except by creatures with flying or reach.)	Voar (Esta criatura só pode ser bloqueada por criaturas com voar ou alcance.)
Menace (This creature can't be blocked except by two or more creatures.)	Ameaçar (Esta criatura só pode ser bloqueada por duas ou mais criaturas.)
Hexproof (You can't be the target of spells or abilities your opponents control.) ¹⁶	Resistência a magia (Você não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades que seus oponentes controlam.)

Criteria selected to sample the corpus following an adaptation of Zanettin's description (2014) include size, text extent, and release date. It is important to note that each card has little room for text, with a maximum record of 86 words to date: *Ice Cauldron*, a card from the *Ice Age* expansion¹⁷, had original rules text of 102 words in English and 136 in Portuguese (see Figure 3 below).

¹⁶ Based on the only instance of *hexproof* found in the studied corpus, that provides hexproof to the player. However, most instances of hexproof in the game give the ability to creatures.

¹⁷ Released in June 1995.

X, T: Put a charge counter on Ice Cauldron, and put a spell card face up on Ice Cauldron. Note the type and amount of mana used to pay this activation cost. Use this ability only if there are no charge counters on Ice Cauldron. You may play that spell card as though it were in your hand.

T: Remove the charge counter from Ice Cauldron to add mana of the type and amount last used to put a charge counter of Ice Cauldron to your mana pool. This mana is usable only to cast the spell on top of Ice Cauldron.



X, T: Coloque um marcador de carga no Caldeirão de Gelo e coloque um card de mágica com a face voltada para cima sobre Caldeirão de Gelo. Anote o tipo e quantidade de mana usados para pagar este custo de ativação. Use esta habilidade apenas se não houver marcadores de carga no Caldeirão de Gelo. Você pode jogar com o card de mágica como se ele estivesse em sua mão. Coloque o card de mágica em seu cemitério se Caldeirão de Gelo sair de jogo.

T: Retire o marcador de carga do Caldeirão de Gelo para adicionar mana do tipo e na quantidade usados para pôr o marcador de carga no Caldeirão de Gelo à sua reserva de mana. Este mana só pode ser usado para fazer a mágica que está sobre Caldeirão de Gelo.

Figure 3: *Ice Cauldron*, the card with the longest rules text in all the history of *Magic the Gathering*, released in a set named *Ice Age*, released in June 1995. Rules text in English (left, 102 words) and Portuguese (right, 136 words). Image source: Gatherer.wizards.com – 60% of actual size.

Since *Ice Age* the rules in *Magic* were simplified and put in more concise wording, which evolves in decade-wide steps, thus explaining why the current Oracle text for *Ice Cauldron* has 86 words rather than the original

102 of its print run, as seen below. All this to show how the extent of card text is rather limited.¹⁸

X, T: Put a charge counter on Ice Cauldron and exile a nonland card from your hand. You may cast that card for as long as it remains exiled. Note the type and amount of mana spent to pay this activation cost. Activate this ability only if there are no charge counters on Ice Cauldron.

T, Remove a charge counter from Ice Cauldron: Add Ice Cauldron's last noted type and amount of mana. Spend this mana only to cast the last card exiled with Ice Cauldron. (Source: Gatherer. Last access on Nov 16th 2018).

In this chapter, the methods through which this study was performed were delineated. The analytical procedures were described at length, and the performance of these procedures have directly generated the results described and discussed in the following chapter.

¹⁸ Source: Ask Wizards - October, 2006. DailyMTG.
<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/ask-wizards-october-2006-2006-10-02>

4 CORPUS ANALYSIS



In this chapter, the nature of a Trading Card Game corpus will be described in detail, following procedures described in the previous chapter. This level of analysis provides foundations to analyze further how this localization is in fact used later in Chapter 5 (as opposed to how it was officially localized).

Before observing how a localized product is used, it is important to understand how it was localized. Some insight on what translation practices may have been used by the localization team for *Magic: The Gathering* can be derived from my previous study (Fornazari, 2014). However, three years separate the *Magic 2013 Core Set* studied then from *Magic Origins* studied here, and this can also provide insight on how a 25-year-old game still feels fresh for its audience: it is a game in constant evolution. A new analysis of a new corpus also can help derive information as to how the localization team evolved over time. It can also contribute to the development of a longitudinal corpus with all translations of the card game, in order to evaluate such development since *Fourth Edition* until now in both development and localization languages.

Each year the game had one of its trimestral set releases that served as checkpoint for narrative and card collections alike, named *Core Sets*, that paradigm changed in mid-2014. In many ways, *Magic Origins* was the last Core Set of its time, but it also marked a trend that game developer *Wizards of the Coast* seemed to move onto a stronger narrative core, as well as focusing on 5 specific characters among its broad roster of planeswalkers and legendary creatures around which stories are written until then. Before that, each of the previous three Core Sets focused on the narrative of one specific planeswalker at a time, but moving only one storyline per year among 25+ “main” characters may have seemed slow for the Generation Y of today. Therefore, *Magic Origins* gave more prominence to five planeswalkers in particular: Gideon, Jace, Liliana, Chandra, and Nissa, now popularly known as the *Origin Five*. Other characters would still get cards or mentions in the game story, but the main thread would contain either all of the Origin Five, or one at a time. For these game design and development reasons, it is important to study this specific set in order to understand how a paradigm change deals with the consistency in localization that a long-standing game has.

As explained in the Method section, *Origins* was collected from the game official database, *flavor text*¹⁹ was transcribed manually, and TXT files were added to the Wordsmith system for analysis. Overall corpus classification based on Fernandes (2004) can be seen below on Table 2.

Languages in this studied corpus are English (United States) and Portuguese (Brazil), considering English the game development language as all other 10 languages are released simultaneously (*sim-ship*) and Brazil is one of its 10 target locales, which makes the corpus unidirectional. This also shows that the corpus is unidirectional as it was developed in English and later translated. *Magic Origins* will be analyzed in isolation in this study (making it a synchronic corpus for this analysis), but it will eventually be added onto a COPA-TRAD sub-corpus dedicated only to Trading Card Games. Therefore, there is space for other languages to be analyzed within the system, as well as other sets that can be added in the future as the game is over 25 years in the making, thus opening paths for other studies and other scholars to conduct longitudinal and/or multilingual studies. Again, since the Trading Card Game is a specific textual genre, it is a specialized corpus.

Table 2: Corpus details (based on Fernandes, 2004, p. 93).

Languages	American English (En-US) and Brazilian Portuguese (Pt-Br)
Time	Synchronic (<i>Magic - Origins</i>)
Domain	Specialized (Trading Card Games genre)
Directionality	Unidirectional (En-US to Pt-Br)

However, every set or expansion is released in all 10 languages on the same dates. In turn, corpora can be bidirectional when comprising originals and their translations in both English and Portuguese. This could be done on the topic of Trading Card Games with its critique: critique articles, written by specialized game websites and blogs, are sometimes translated to Portuguese in spite of having been originally released in another language, and vice-versa. However, this is not under the scope of the present research.

¹⁹ That is, additional text found in cards that add to the story behind the game, with no play value. For this reason, this text is not available in Gatherer and had to be transcribed manually from card images.

Table 3: Text selection criteria (*Magic – Origins*).

Period	Released in June 2014
Typicality	Games industry (Wizards of the Coast, a subsidiary of Hasbro)
Mode and medium	Digitalized version of cards printed to be played
Overall corpus size	23,669 words

Magic Origins was released in June 2014, when the *Core Set* would have been released, as mentioned in Section 4.2.3. What was done in *Magic Origins* as the “last” *Core Set* was a flashback from the main storyline for the audience to learn about the origins of the five main characters before developing their stories further, as the backstories of said characters had not been exposed fully to the audience at that point.

The object of this corpus is a game, translated by a Language Service Provider that handles localization of all aspects of the game for all of its ten languages, based in Barcelona, Spain, and working on this Intellectual Property since 2007. The game rating system in Brazil indicates *Magic* for people over age 12 because of simulated violence and references to blood and gore, as printed in packaging labels.

The mode and medium as described in Table 3 above are related to how this study was performed, as card text from card images available online was extracted from the official game data base. All languages are available on the website if settings are changed accordingly, but not for the complete history of the game. For example, *Magic* began printing cards in Pt-Br in its *Fourth Edition* (1997), but cards are available in Portuguese on Gatherer from *Tenth Edition* (2003) forward²⁰. This also depends on when a given card was reprinted, although this study looks at only cards from *Magic Origins* – if they were reprints of past sets, or reprinted after that release, this study uses the cards as they were published in *Magic Origins* only.

In the guise of legal disclaimers, this research is done for purely academic purposes within the field of Translation Studies, and the selling rights of *Magic the Gathering* in all its forms (paper-based, online, and computer games) belong to Wizards of the Coast (since 1993), a subsidiary of Hasbro since 1999. Therefore, all rights on cards, characters and their

²⁰ However, many older cards can be found online in Portuguese in unofficial *Magic* websites in Portuguese, such as Ligamagic.

likenesses, and *mana* symbols belong to Wizards of the Coast and Hasbro. They were used in this study because *Magic The Gathering* is a central example of Trading Card Games, as the first of its kind and the largest, most complex example, in the last quarter of century. However, the game and its translations are not authored by the scholar responsible for this study, but all academic findings herein are.

A corpus must fit the studied objectives and allow us to analyze phenomena (Fernandes, 2004). This tenet must be kept in mind when the size of the corpus is looked at, as it is only a total of 23,669 words. These words are in 272 cards (in En-US and their translations in Pt-Br). In my previous study (2014) I had added the Basic Rulebook that came with the set, to build on the explanation of rules and on what the game entails. However, the last Basic Rulebook ever published was the *Magic 2015 Core Set* (released in 2014). The *Magic Comprehensive Rules Book* is translated into all languages the game is currently published in, it deserves an analysis exclusively on it, as it is over 700 pages long. Magic rules are quite lengthy and complex, and so is its card text – at least when comparing with other TCGs. *Pokémon* and *Yu Gi Oh*, for example, carry smaller rules text on their cards, and carry no narrative text. Each card is 6.3x8.8 centimeters in size, and each has an illustration that can take up about 40% of a card.²¹

4.1 Corpus Data

Since this corpus has 23,669 words in a total of 544 cards, the average is of 42 words per card in the overall corpus – however, the average is of 39 words per card in English and 44 words per card in Portuguese. This information is consistent with how localized text tends to be approximately 20% larger than the original (Chandler and Deming, 2012), which is consistent with the overall token count in Table 4 below. My previous findings for the *Magic 2013 Core Set* indicate that the game has been increasing in wordiness and complexity, although game developers have been voicing an interest in making what is known as “Oracle text” to be increasingly more concise. For example, the Oracle text in English for Ice Cauldron (as seen in Figure 3), with the updates on wording and rules explanation available in Gatherer, would be only 86 words long instead of 102. This occurs because as the game is developed throughout 25 years, some

²¹ As analyzed in Framing 25 Years of Magic - Rhythic Studies [YouTube]. Available at <https://www.youtube.com/watch?v=qOE-INs6qe4>. Last access on Oct 25th 2018.

rules become keyword abilities and some rules text is simplified. This sample of data indicates that, although text has been simplified along the years, each card *does more* and is, therefore, lengthier.

Table 4: Preliminary data on the corpus text (*Magic – Origins* (ORI) in English and Portuguese)

	En-ORI	Pt-ORI
tokens	10,703	11,909
types	1,693	1,885
type-token ratio	16.37	16.32
sentences	936	749

There is a twist, however, in expectations related to the type-token ratio, as seen above in Table 4. A higher type-token ratio indicates more lexical density (Fernandes, 2004) and, although Portuguese tends to be more verbose, the data indicates that lexical density is simplified in localizing *Magic* when compared to its development language. One example of such lexical simplification is the lack of gender neutrality in the Brazilian Portuguese localization of *Magic: The Gathering*. Figure 3 below shows an example of cards in which actions involving an opponent’s hand is translated only using male pronouns while in English the expression ‘his or her hand’ is used²². This is quite common in *Magic* since the earliest sets of the game, and since its first Brazilian localizations all pronouns pertaining to player or opponent received male treatment. That can be explained with the grammatical rule of Brazilian Portuguese that dictates that male plurals are used for options meaning either male or female subjects. However, not only the game is in constant evolution, but language also is – so at some point the Brazilian localization might need to consider more gender-inclusive options as the development language is seeking.

²² This was changed into plural ‘they’ for cards after *Dominaria* (set released in May 2018), again, to increase readability and conciseness in card text.



Figure 4: Example of a card in the studied corpus with the expression ‘his or her hand’ in English, and an attempt at gender neutrality in Portuguese. Source: gatherer.wizards.com – 60% of actual size.

For each text, word lists were organized after alignment for their lemmas: plural nouns were merged with each respective singular lemma, and verbs were merged with their conjugated lemmas. Non-grammatical words occurring more than 100 times each can be seen below on Table 5.

Table 5: Most frequent non-grammatical words (over 100 occurrences each) found in the corpus for each language. *Can*, *May*, and *Control* are added for later comments.

En-ORI		Pt-ORI	
Word	Frequency	Word	Frequency
creature	446	criatura	463
you	197	seu	248
your	172	você	163
card	144	card	146
target	113	<i>ser</i>	<i>138</i>
<i>be</i>	<i>110</i>	<i>poder</i>	<i>130</i>
battlefield	106	batalha	117
--	--	alvo	113
<i>can</i>	71	campo	110
<i>may</i>	49	<i>controlar</i>	<i>105</i>
<i>control</i>	96	mágica	101

The only verbs in this high-occurrence list are *ser*, *poder*, and *controlar*, (seen in Table 5 above in italics) and they are found only in the list in Portuguese except for 110 occurrences of conjugated forms of the verb *to be*. This might be due to some of their lemmas being homographs to their conjugated verbs (for example, *controle* as an imperative verb and as a noun “ganhe o *controle* da criatura alvo”).

4.2 Collocation Analysis

To investigate their occurrences further, Table 6 below shows the most common collocates in the corpus for the verb *to control*.

Table 6: Most common collocates with the words *control/controla* (collocational horizon 1L and 1R).

En-ORI (96)		Pt-ORI (105)	
<i>x control</i>	<i>control x</i>	<i>x controla</i>	<i>controla x</i>
you (54)	gets (11)	você (48)	recebe (11)
your (11)	gains (4)	seu (21)	equipar (7)
opponent (11)	another (3)	oponente (9)	pague (5)
player (5)	becomes (2)	jogador (3)	você (3)

As seen in Table 6, most correspondences are not precisely straightforward, possibly due to phrasal construction in each language that may dictate that a subject is moved within the sentence, as in the case of *you*, *equip*, and *become*. *Gets* and *recebe* are precise correspondences in this corpus, although *gains* is not (only 2 occurrences of *ganha*); in *Magic* jargon, creatures can *receive* a power and/or toughness bonus, but they can *gain* a special ability such as Flying. *Opponent* and *player* might have fewer occurrences in Portuguese because some are reduced to *ele*.

Table 7: Most common collocates with the words *is/é* (collocational horizon 1L and 1R).

En-ORI (110)		Pt-ORI (138)	
<i>x be</i>	<i>is x</i>	<i>x é</i>	<i>é x</i>
not be (30)	blocked (22)	não seja (40)	ser bloqueada (22)
would be (9)	enough (5)	<i>pode ser</i> (31)	é suficiente (5)
to be (7)	dealt (3)	criatura é (5)	é virada (5)
creature is (6)	destroyed (3)	deve ser (5)	seja terreno (4)

Table 7 informs co-occurrences found in the corpus for different lemmas of the verb *to be*. Correspondences are a bit more exact in this case,

especially for terminology in passive voice that is pertinent to how creatures and other game permanents are passive, changeable and adaptable in the hands of players. Other cases, such as *dealt (damage)*, have no correspondence with the verb *to be* because that is localized as *sofre (dano)*. This phenomenon is similar to *(não) seja terreno*, as its original is *nonland*.

Table 8: Most common collocates with the words *can/may/poder* (collocational horizon 1L and 1R).

En-ORI (71 can, 49 may = 120)				Pt-ORI (130)	
<i>x can</i>	<i>can x</i>	<i>x may</i>	<i>may x</i>	<i>x pode</i>	<i>pode x</i>
creature (30)	not (42)	you (46)	cast (12)	você (46)	<i>ser</i> (31)
flying (2)	deal (8)	--	put (8)	não (22)	conjurar (12)
revenge (2)	block (6)	--	search (7)	só (18)	atacar (10)
you (2)	attack (5)	--	return (4)	criatura (10)	colocar (8)

From this list, one word which calls more attention is *pode*, both expected correspondences, *can* and *may*. These at first could be understood as too similar to be listed as different correspondences, but in rules text *may* and *can* have different functions in game. *Can* is used for prohibitions (*can't/não pode*) in more than half the occurrences, and *may* is an option that players have to perform an action or not – and this is well-explored in game by advanced players. The version in Portuguese was lemmatized with all conjugations of *pode* found in the corpus, and the negative *can't* was lemmatized with *can*. It is of particular interest how *pode ser* as a combination appears in 31 instances in the corpus and are look atd more closely.

Figure 8 below shows the collocational patterns found when *pode ser* and *can be* are derived from the corpus. No instances of *may be* were found in this corpus. From the patterns below, it is possible to understand that this is the most common collocational pattern between two verbs in the corpus as it is reminder text of rules that explains three card abilities: *Flying*, *Menace*, and one instance of *Hexproof*. All abilities are explained in Table 2 in Section 3.3 of this research.

N	L5	L4	L3	L2	L1 Centre	R1	R2	R3	R4	R5
1	CREATURE	WARRIOR	FLYING	THIS	CREATURE	CAN	BE	BLOCKED	EXCEPT	BY
2	UNTIL	YOU	MENACE	TURN	IT			THE	THIS	TURN
3	BIRD	CREATURE	OF	TARGET	REVENGE			COUNTERED	TARGET	OF
4		END	GAEA						BY	
5			HAS							

N	L5	L4	L3	L2	L1 Centre	R1	R2	R3	R4	R5
1	SEU	VOAR	ESTA	CRIATURA	SÓ PODE	SER	BLOQUEADA	POR	CRIATURAS	COM
2	GUERREIRO	DANO	DE	ELA	NÃO		CAUSADO	NESTE	PLANESWALKER	OU
3		AMEAÇAR	CRIATURA	COMBATE	EXCEDENTE		BLOQUEADO	AO	TURNO	DE
4		VINGANÇA		GAIA			ALVO	DE	DUAS	
5				ALVO					MÁGICAS	

Figure 5: Collocational patterns of *pode ser* (above) and *can be* (below). (Source: Wordsmith)

A thorough structural analysis of *Magic* as a TCG was made in my previous study (Fornazari, 2014) and will not be reproduced in the present study as no structural changes were made to the game wording that should require adaptations within the scope of this research. It is, however, important to consider the major findings in that study, as the following translation policies were derived from analyzing the same localized game. These findings are still valid for the analysis of *Magic Origins* but should be re-evaluated in future studies whenever large textual changes are made in the game Oracle text²³.

1. The translation seems to be produced to create a product that is acceptable as text in Brazilian Portuguese language;
2. Due to the flavor narrative of fictional fantasy universes, the translation may be discouraged to produce real-world culturally-specific references, unless the development language has already done so;
3. More recent mechanics keywords for static abilities have been translated as nouns, sustaining their meaning as an ability that is innate, received, or lost; activated abilities are translated as verbs as they are performed during play.

²³ The *Oracle text* is what is known to be the updated text found in *Gatherer*, the official *Magic* data base, as several text changes were not updated in printed cards (not all cards in *Magic* were reprinted).

4. Text that has been translated in previous editions is hardly ever changed, in order to maintain rules consistency;
5. Font sizes may not be an issue for translators to actively decide on, as they may be automatically adapted or adapted by visual design engineers;
6. Game text (Card Type, Rules Text, Reminder Text) is more formulaic and algorithmical, whereas creative text (Card Name and Flavor Text) is not.²⁴

To make the analysis easier to visualize, it would also be interesting to add another excerpt of my previous study, in Figure 6 below.



Figure 6: Parts of a *Magic the Gathering* card, as explained in the M13 Basic Rulebook (extract of page 5). Source: wizards.com²⁵

²⁴ Fornazari, M. (2014) pp. 80-81.

²⁵ Fornazari, M. (2014) p. 64.

The analysis of this corpus reiterates information looked at in the 2014 study, as well as narrows down information that could only be looked at without the Rulebook to condensate word occurrences. However, since the 2014 study was the first of its kind, an introduction of game rules was relevant to provide a wider basis to build the study of Trading Card Games as a textual genre.

In the following chapter, an analysis of how Brazilian tutorials on YouTube present their metalanguage are discussed, with particular interest as to how much they rely on the official translation of the product.

5 ANALYZING TCG METALANGUAGE



In this chapter, there is a look into a localized Trading Card Game in relation to how its metalanguage is used, following procedures described previously in Chapter 3. This level of analysis will be cross-referenced with the corpus analyzed in Chapter 4 in order to look at how the localization is used in tutorials, as opposed to how the game was officially translated.

5.1 Frequency word lists in transcribed YouTube tutorials

As described in the Method chapter, a total of 2 hours and 42 minutes of video tutorials for beginners in Magic were watched via YouTube, and later transcribed manually.²⁶ Using these transcripts, spreadsheets (Microsoft Excel 365, educational license purchased with CNPq funding) were created to tally all Magic-related terms in either Portuguese or English. Their overall frequencies were added to form the lists in Table 9 below.

Table 9: Twenty most frequent game-related terms mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners. Terms in italics indicate verbs, underlined indicate card types, * indicate archaisms, and ** indicate borrowings and/or free adaptations.

Multiverso Magic (183)	UMotivo (313)
<u>Criatura</u> (127)	Carta** (140)
Carta** (87)	<u>Criatura</u> (118)
Mana (86)	Mana (103)
Habilidade (83)	Deck (102)
<u>Mágica</u> (52)	Cor (84)
Ficha (46)	Magic: The Gathering (66)
<i>Atacar</i> (45)	Oponente (50)
<u>Planinauta*</u> (40)	<u>Planeswalker</u> (50)
<u>Terreno</u> (40)	<u>Terreno</u> (46)
Etapa (39)	Dano (46)
Jogador (39)	<i>Atacar</i> (42)
<i>Ativar</i> (38)	Turno (41)
<i>Bloquear</i> (31)	Verde (40)
Dano (31)	<i>Conjurar</i> (40)
Magic: The Gathering (31)	Ponto de vida (36)
Custo (25)	Jogo (36)
Efeito (22)	Etapa (33)
Fase (22)	Marcador (27)
Adversário** (20)	Efeito (26)
Combate (18)	<u>Mágica**</u> (24)

²⁶ Special thanks to Volnei Jr. and Julia Franz for the help with transcriptions.

Both tutorials have rather different runtimes, which reflects in the amount of terms and repetitions mentioned. These lists were also lemmatized: verbs in all tenses were added to the same occurrence where their infinitive form appears, and all plurals were lemmatized with their singular forms. Both lists in Table 9 also show similarities in most terms, which indicates items that are crucial to teach the basics of the game to a beginner. This indicates that the crux of this specific game is that it is a card game where players cast creatures using a resource named mana, also used to cast spells of different colors to attack opponents (who can block with their own creatures), and damage is dealt in order to lower one's life total from 20 to 0 – all in specific phases and steps of each person's turn.

However, one tutorial privileged *abilities*, dedicating an entire video to the topic, which combines with the use of *activate* as a verb, as activated abilities received more 'screen time' in explanations. *Tokens* (temporary cards) have also received similar treatment in one of the tutorials. However, the use of the word *combat* in one of the tutorials with more occurrences does not necessarily mean that the other channel did not privilege teaching *combat* – rather discussing its actions of *attacking* and *blocking*.

The other tutorial privileged discussing the five *colors* of Magic, as well as *life* (since the overall victory is reached when one's opponent goes from 20 to 0 life). Similarly, the use of the word *turn* in one of the tutorials does not necessarily mean that the other channel did not privilege teaching the parts of a turn – using its parts, *phases* and *steps*, instead of the umbrella term. This tutorial also used a sample deck created by the content producer to exemplify the combat, and that accounts for the large amount of repetitions related to *green* cards.

These differences in both tutorials indicate that the game is complex enough that different players will privilege certain aspects of it when attempting to sample the game to someone new. All of these terms were used in Portuguese, without the use of borrowings. This indicates that the localization is used successfully at least in regard to the basic terms of the game. I consider a localized product to be successful because it is being used by the target audience even if they have knowledge of the development language; however, scholars such as Carlton and Corliss (2011) consider that "successful video game localization includes understanding and carefully navigating the idiosyncrasies of regulatory boards" (p. 67).

When comparing this tutorial frequency list to the corpus frequency list, several terms co-occur in large amounts as well, terms such as *target*,

battlefield, and *control* are not among the most frequent terms used in tutorials. These words do occur in both tutorials, but with lower frequencies that put them below the range of Table 9. This indicates that the game may consider those items as important, but in tutorials they remained mostly implicit. However, these three items are particularly important for rulings in the competitive scene of the game. Magic is a game that is mostly played for fun at what is known as the *kitchen table* level, casually with family and friends like any other analog card or board game. However, the game also has competitive strata in which people can enter tournaments in varying sizes (from a few events in one's local game store to the professional gaming sphere, that is broadcasted online with commentators like any other e-sport). In this competitive field, especially at events of higher complexity such as the *Grand Prix* and the *Pro Tour* (short for *Professional Tournament*), English is the official language to discuss complicated board states and make judge calls to solve doubts about complex card interactions. In these events, it is common for foreign judges to get travel and accommodations from the organization to help ruling and scorekeeping, which explains why English is the official language in these events. Although the game is worldwide and localized into 10 languages, only the Japanese players have an interpreter on the floor during the Pro Tour. This could be a possible reason for players to use borrowing when discussing Magic in Portuguese, especially in higher strata of competitiveness.

Table 9 shows that among the 20 most frequent terms used in each channel to teach new players we have a total of five verbs: *virar*, *conjurar*, *ativar*, *atacar*, and *bloquear*. The order in which these verbs were placed in the last sentence is not a coincidence, as these actions occur in a typical match, in that very order. Lands are tapped to generate mana for casting spells that can be activated or used in combat to attack the opponent (or block the attacking creatures). All of these verbs were mentioned in the analyzed tutorials using Portuguese, and some in-game mentions of these terms might occur, using borrowed verbs as nouns (for example, “Na hora do block [i.e., declaring blockers step] eu dei Path to Exile na criatura dele.”). This is similar to what is done in wider contexts such as computing (Eu fiz o *download* agora mesmo).

5.1.1 Verbs used in *Magic* metalanguage

Other frequent game jargon verbs used in both YouTube tutorials are expanded in Table 10 below.

Table 10: Ten most frequent game-related verbs mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.

Multiverso Magic	UMotivo
Atacar (45)	Atacar (42)
Ativar (38)	Conjurar (40)
Bloquear (31)	Comprar (23)
<u>Responder</u> (27)	Morrer (23)
Comprar (16)	Virar (22)
Virar (15)	Bloquear (17)
Destruir (10)	Destruir (16)
<i>Remover de jogo</i> (9) ²⁷	Desvirar (12)
Controlar (7)	Defender** (12)
<u>Resolver</u> (7)	Anular (10)

Among verbs expected of the game and found in the corpus, some verbs in this list are worth discussing. Most verbs are game terms as found in the cards, and used in Portuguese as printed, *responder* and *resolver* (respectively, *respond* and *resolve*) are also metalanguage terms that are found in collateral materials only, such as basic and comprehensive rulebooks for judges. These verbs are usually linked to spells as they can be countered (and therefore, unable to *resolve* into effect in play) based on a *response* by the opponent (via instant or activated ability). In the present analysis, terms such as these are categorized under *Metalanguage terminology about cards*, rather than *Metalanguage term as seen on cards*. Terms under these categories have mostly been used with their official localization options, with few exceptions that will be discussed in detail later on in Section 5.3.

Another term of interest for this analysis is an instance of a form of archaism within the game terminology. *Remove from the game* is a rule that exists since the game started in 1993, but it was summarized in a keyword ability called *Exile* in *Magic 2010 Core Set*, released in late 2009. However, it is common for players who have started playing earlier (such as the YouTuber behind *Multiverso Magic*²⁸) to continue using older terminology. This phenomenon occurs sometimes for a brief period of adaptation time, and some people remain with the older, more familiar term, for a very long time. Even if the older terminology is used, it is used with the official localization

²⁷ Terms in italics within the tables will be discussed further in Section 5.3.2.

²⁸ Moraes began playing Magic in *Invasion*, a set released in 2000. Source: interview granted to the author.

options of the time (*remover de jogo*). Keyword abilities will be further discussed in a separate section in this study.

Again, the most frequent verb found in the corpus was *to control*, which occurs less than 10 times in each tutorial. It is, in fact, the only verb within the most frequent words in the corpus. *Can* and *may* have fewer instances in both corpus and tutorials. As mentioned in the previous section, this is likely due to its rule importance in more advanced levels of game understanding and ruling, such as for advanced and professional players as well as judges.

5.2 Official translation used

5.2.1 Card types and card names

In Table 9, the most mentioned card types were *lands*, *creatures*, *spells*, and *Planeswalkers*²⁹. In Magic, a *spell* is an umbrella term for all card types, but more frequently used for non-creature spells such as *Instant*s, *Sorceries*, *Enchantments*, and *Artifacts*. Under that consideration, all Magic card types were mentioned frequently in beginner tutorials, and all of them in Portuguese. In play, it is not uncommon for players to mention *instant* and *sorcery* using borrowings, especially to describe their casting speeds.³⁰ In Magic rules, *Sorceries* can only be cast on precombat and postcombat main phases, whereas *Instant*s can be cast either during combat or during the opponent's turn. In practice, this concept of Instant or Sorcery *speed* is used in Portuguese as a borrowing as well (for example, “*A habilidade desse encantamento é sorcery speed* [i.e., can only be used as a sorcery].” Although this is more common for older and more competitive players, new players sometimes adopt the borrowings as well because a wide number of Magic

²⁹ * Planeswalkers have been protagonists in the game story since its very beginning; however, card design evolved with time and design could not solve the issue of how portray them as cards. Until then, collateral materials mentioning these characters and a cycle of cards released in *Planeshift* (a set released in 2001) had official translation for the term as *planinauta*. When the first Planeswalker card types appeared in *Lorwyn* (a set released in 2007), likely for copyright purposes, all localized languages started using *planeswalker* as official borrowing, similar to what was already done with *card*, *mana*, *deck*, and *Magic: The Gathering*. This indicates that, when content producers use *planinauta*, it is a deviation from the official translation as an archaism.

³⁰ Based on the author's experience as a player.

players first learned the game from a friend or relative who played before. It is common for neonates to absorb the jargon as it provides a sense of belonging and understanding the game in deeper levels.

Table 11: Ten most frequent card types mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.

Multiverso Magic	UMotivo
Criatura (127)	Criatura (118)
Mágica (52)	Planeswalker* (50)
<i>Ficha</i> (46)	Terreno (46)
Planinauta* (40)	Mágica (24)
Terreno (40)	Mágica Instantânea (10)
Encantamento (6)	Magia** (8)
Feitiço (5)	<i>Emblema</i> (8)
Mágica Instantânea (3)	Feitiço (7)
Artefato (2)	Artefato (6)
Equipamento (2)	Encantamento (6)

There are only seven card types in Magic rules (*creature*, *land*, *enchantment*, *sorcery*, *instant*, *artifact*, and *planeswalker*), but the aforementioned superonym *spell* (*mágica*) is very often used in and out of card rules. Whereas the term *Planeswalker* is an official borrowing for card rules and in most game metalanguage from a player perspective, *planinauta* is the term of choice in the game fictional background, known as *Magic Story*: an anthology of short stories published weekly. Although desirable to understand further what drove that decision to roll back the already localized term, this information could not be disclosed in interviews and queries performed with people in the game development and localization team.

Table 12: Ten most frequent card names mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.

Multiverso Magic	UMotivo
Liliana do Véu (9)	Floresta (15)
Raio (8)	Raio (10)
Crescimento Desenfreado (6)	Pântano (8)
Artista do Sangue (4)	Crescimento Desenfreado (7)
Elfos de Llanowar (4)	Ilha (6)
Fogos de Yavimaya (4)	Lodo Necrófago (6)
<i>Splinter Twin</i> (4)	Montanha (4)
Conclave Feérico (3)	Atogue (4)
Curandeiro Centauro (3)	<i>Brushstrider</i> ³¹ (3)
Druida da Herança (3)	Planície (3)

In Table 12, that one of the tutorials has all five basic land cards (*Planície*, *Ilha*, *Pântano*, *Montanha*, and *Floresta*) among its most frequent card names mentioned. This is likely due to didactic choices in the development of the tutorial, and its aforementioned privileging of what is known in Magic design as the *color pie*: an internal game theory that describes how each color interacts with one another in a pentagram, with allied colors that share values and abilities, and enemy colors that fulfill functions of values and abilities that one color cannot. For example, all five colors remove creatures from the battlefield, but they do so with different approaches that philosophically relate to the values attached to each: white *exiles* creatures or destroys in self-defense (destroying only creatures who are already attacking or blocking); blue *returns* creatures to players' hands; black has less scruples and *destroys* more freely, as well as forcing players to *sacrifice* their own creatures; red causes direct *damage* to creatures; green has one of your creatures *fight* an opponent's creature outside of combat steps. All of these different approaches are game mechanics expressed in cards, and are, therefore, localized terms (Rosewater, 2016). Some cards appear in both tutorials, such as *Raio* and *Crescimento Desenfreado*, which exist since the inception of the game in 1993 and have been widely reprinted throughout the years. These are examples of how these cards have made it easy for the first players to ever learn the game and are considered as some of the most iconic Magic cards to date. Most cards mentioned by name were mentioned in Portuguese, using its official translation.

³¹ Terms in italics within the tables will be discussed further in Section 5.3.2.

The other card name mentioned more than 10 times in either one of the tutorials is *Floresta*, a land which generates green mana (Table 9). In Magic, mana is the resource necessary to cast any spell, so land cards are fundamental in the functioning of a deck to produce such resource – the usual deck construction rule is to have approximately 40% of your deck in land cards. As mentioned in Section 1.2, the game uses six Basic Land types (*Plains*, *Island*, *Swamp*, *Mountain*, *Forest*, and *Wastes*, as well as non-basic lands³², but Forests appear prominently in the *UMotivo* tutorial because the basic tutorial was centered in a green deck to teach the game, using only Forests and green cards (that is, cards that require varying amounts of green mana to be cast), as briefly mentioned in Section 5.1. Although the actual Land cards are most frequently mentioned in Portuguese during play situations, it is quite common for them to be borrowed from English when describing or naming a deck (for example, “*Montei um deck Mono-Green Aggro*” to name or describe an aggressive deck that uses only green cards).

However, this kind of deck building description is more often used by intermediate and advanced players, and thus it did not appear as part of the basic tutorials studied. Since the game is complex, these basic tutorials focus on the minimum requirements to play a game of Magic. Building a deck is a secondary ability as several formats come with preconstructed decks, and those are more often directed towards entry-level players.

5.2.2 Creature types and ability keywords

All creature types look atd in YouTube tutorials were used with their official translation, as well as ability keywords. Keyword abilities are often used in play with borrowings by intermediate and advanced players (for example, “*Minha criatura tem haste*” instead of *impeto*). It is likely that since tutorials had a more didactic nature, language was simplified for the sake of learning – using all Portuguese versions. Ultimately this leads to the

³² Only one block, *Battle For Zendikar* (released in 2015) used a new and special sixth basic land type named *Wastes*, that generate *Colorless* mana. After that set (and its expansion, *Oath of the Gatewatch*), colorless mana was represented by C (C), to contrast with *Generic* Mana Costs represented only by gray circles with numbers (1). Since these tutorials were filmed before the release of that set, their mentions of colorless mana actually mean *generic mana*. In play, these lands (localized as *Ermos*) are sometimes mentioned using borrowings, but they are not used in play as frequently as the others.

understanding that the official translation for ability keywords is at least initially usable successfully by its target audience.

5.3 Deviations from the official translation

5.3.1 Free adaptations

According to Pym (2004), *adaptation* is a form of translation, specifically performed “to suit a particular reception situation” (p. 1) and is used almost interchangeably with both translation and localization throughout *The Moving Text* – including one instance as a popular synonym for localization.

A few terms among the most mentioned Magic terms in these tutorials are, in fact, not the official Magic localization. *Planinauta* (Table 9) is a term that used to be in official translation, but not since Planeswalker cards were introduced to the game, more widely explained in footnote 17. *Adversário* (also in Table 9) is a free adaptation of *opponent*, the actual game term which is displayed in cards. It is likely that it was used to describe the game in a more simplified fashion for beginners.

Also, *Defender* (Table 10) is a free adaptation of *block* as the game describes it in cards and rulebooks. However, *bloquear* was also a verb that was used widely as tutorials progressed and it was expected that the basics of combat had already been grasped by the audience. *Magia* (Table 11) is a free adaptation of *spell* (a superonym explained thoroughly in Section 5.2.1). The most frequent instances are listed on Table 13 below.

Table 13: Ten most frequent free adaptations mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners.

Multiverso Magic	UMotivo
Carta (87) for <i>card</i>	Carta (140) for <i>card</i>
Adversário (20) for <i>oponente</i>	Mágica (24) for <i>spell</i>
Defesa (11) for <i>resistência</i>	Defesa (14) for <i>resistência</i>
Printada (4) for <i>printed*</i>	Etapa (14) for <i>phase</i>
Baralho (3) for <i>deck</i>	Defender (12) for <i>block</i>
Descer (2) for <i>play a land</i>	Magia (8) for <i>spell</i>
--	Na passada (8) for <i>on the end step</i>
--	Descer (6) for <i>play a land</i>
--	Matar (5) for <i>destroy</i>
--	Infligir (5) for <i>cause (damage)</i>

Both tutorials present a few free adaptations using different words in Portuguese to mean the same game jargon that has a different official translation. Some of these instances can be derived as an attempt to simplify some of the game metalanguage, to make learning the game even easier for people with little to no background on card games. Examples include the aforementioned *defender* and *adversário*.

It is unclear what reasons made the official translation use *card* since the beginning of Brazilian localization in 1997. Attempts to interview the first Magic translator for Pt-Br have been made with no success during the period of this study. However, *card* was probably used as an official instance of borrowing to differentiate playing cards (such as those used for games such as bridge and poker) that can be used for magic tricks and playing for money. Gambling is not legal in Brazil and that image could have been something that the game would be interested in steering away from.

Other issues, such as using *etapa* for *phase* when *etapa* is the official translation for *step*, is admittedly a confusion in the moment of recording, as part of the video transcription seen in the Attachments. In Magic, each phase is subdivided by a number of steps, in a rather algorithmic manner (as previously noted in Fornazari 2014). Such level of complexity is also grounds for confusion in the development language as the originally designed terms are quite similar.

Terms with an asterisk* on Table 12 and elsewhere are metalanguage terms which do not appear on cards but are commonplace terms in over 25 years of game history. There are 5 more occurrences of *printada* in the UMotivo tutorials, which presents the example of an instance in which there is no borrowing, but actually a calque³³. Since the game exists for such a long time with 4 expansions every year, a wide number of reprints is released within each set to balance gameplay. However, it is common to see people use the verb *print* in English, adding Portuguese desinences to conjugate it as if it were a verb in Portuguese. This phenomenon is rather commonplace in high-technology areas such as Computing and Engineering, as well as areas with high cultural influence from the United States, such as Marketing (Polcz, 2017) and Computing (Khenner & Nasraoui, 2016).

Zicar, however, is a term of honorable mention although it was mentioned only twice in tutorials. It is a newer term popularly used among

³³ As explained by Vinay & Dalbarnet (1995), a *calque* is a type of borrowing in which the expression is borrowed from the target language, but some of its elements are translated.

players to describe common gameplay issues with the variance of the game. Since approximately 40% of a deck is comprised by land cards, and shuffling is part of the preparation of a game, it is common that lands may come up in *mana floods* (when too many come up), or (sic) *mana screws* when they do not come in sufficient amounts. Either terms do not appear on cards, and both terms have been lately informally localized as *zica* (a popular Brazilian word for bad luck in general). This adaptation comprises not only language, but also culture.

The findings above point to moments in localization (as aforementioned) that produce a *lackluster* translation product that seems like an afterthought, upon which users resort either to the original terms (Chandler and Deming, 2012), or create their own adaptations.

5.3.2 Borrowings from English

At given points of each tutorial, borrowings were used to mention certain game terms, especially card names. Official borrowings such as *Planeswalker*, *card*, *deck*, *mana*, *mulligan*, *Wizards of the Coast*, and *Magic: The Gathering* were ignored at this point of analysis, as well as proper names which are not translated. These terms were ignored because an interview with the first Brazilian translator could not be done in spite of several attempts made. The most frequent instances of borrowings are listed on Table 13 below, accompanied by their official translations. When the same cards, abilities, or expressions were mentioned in Portuguese, they were listed as a different entry in the spreadsheet.

From the list below, 22 items are card names from various sets and different moments of *Magic*, since cards from any set can be used to build decks on varying formats. All of the mentioned card names have an official translation; even if their first release was in a set prior to Brazilian localization³⁴, they were reprinted in later sets over the years and then translated. Most of these terms have fewer syllables in the development language than in their translated versions, and this might be a possible explanation for their borrowing. Simply put, the law of minimum effort in pronouncing a word to likely make communication faster could be at play here. Also, several cards in English have fused or invented words (such as *Pyromaster*, *Bitterblossom*, *Deathrite*, *Hexmage*, and *Brushstrider*) that often pose a challenge for the localization teams as usual, albeit inconsistent, practice seems to be toward splitting the term and translating each idea into

³⁴ Which started only in *Fourth Edition* (1997).

one word. In a 6x9cm piece of cardboard that produces long card names that need smaller font sizes to fit into the one card name line, that can look like a challenge for players to learn the name in Portuguese and memorize it in its localized form. This phenomenon is consistent to what Pym (2004) defines as *transliteration* in the way borrowings are used in the tutorials: to him, it creates a sense of “exact quantitative equality between input and output” (p. 90) – although that does not constitute absolute equivalence because that is, to Pym, a myth.

Table 14: Ten most frequent borrowings mentioned in YouTube tutorials for Magic beginners. Numbers in parenthesis (x) show the number of occurrences.

Multiverso Magic	
Splinter Twin (4)	for <i>Gêmea Estilhaçadora</i>
Oblivion Ring (3)	for <i>Anel do Esquecimento</i>
Chandra, Pyromaster (2)	for <i>Chandra, Piromestra</i>
Flavor text (2)	for <i>texto ilustrativo</i>
Geist of Saint Traft (2)	for <i>Geist de Santo Traft</i>
Stack (2)	for <i>pilha</i>
Bitterblossom (1)	for <i>Florescência Amarga</i>
Deathrite Shaman (1)	for <i>Xamã do Ritual Mortífero</i>
Echo (1)	for <i>eco</i>
Vampire Hexmage (1)	for <i>Maga Amaldiçoadora Vampiresa</i>
UMotivo	
Control (7)	for <i>decks com mágicas de anulação</i>
Burn (6)	for <i>decks com mágicas de dano direto</i>
Good Game (6)	for <i>Bons Jogos</i>
Monoblack (6)	for <i>decks usando apenas cards pretos</i>
Standard (5)	for <i>Padrão</i>
Millar (5)	for <i>colocar cards do topo do grimório no cemitério</i>
Main phase (4)	for <i>fase principal</i>
Counter (4)	for <i>anular</i>
Devotion (4)	for <i>devoção</i>
Mirror (4)	for <i>partida espelhada</i>

One card that was mentioned only once deserves honorable mention as it fits Pym’s concept of *multiple presentations*: *Duress*, a card that was reprinted in a variety of sets, has more than one official translation: *Coagir* (in *Dragons of Tarkir*³⁵ and more recent sets) and *Coergir* (in *Coleção Básica*

³⁵ Set released in early 2014.

Magic 2010), as seen with the English version in Figure 5 below. For Pym, that creates a contradiction in which neither options are accepted as equivalent (point proven by the borrowing), as the equivalence is split between each version and they are made weaker for it, creating doubt. In *Magic*, reprinted cards are functional in card name (with this exception in the Portuguese localization) and in rules text, with some changes when Oracle text is simplified, or when keywords are created. In a 25-year-long game, reprints are important to increase card occurrence (as earlier sets had lower print runs), especially if they become played often in different formats. However, in each set card art and flavor text may differ to fit the theme of different sets, which can be interesting to direct one's aesthetic priorities when constructing a deck.



Figure 7: The card *Duess* and two of its official translations, *Coagir* and *Coergir*. Sources: Gatherer and *Ligamagic*. 50% of original size.

Two specific terms enter Pym's definition of *double presentation*, as in both tutorials they were presented in both languages, using one term as the explanation for the other: *echo*³⁶ and *the stack*: “a pilha, também conhecida como *the stack*” was one of the few sentences that were exactly the same in both tutorials. The stack is one of the unique concepts in *Magic* where spells or abilities can be cast or activated in response to each other in such a ‘stacked’ order in which the one on the top of the stack (that is, the last to have been activated or cast) will resolve first. That causes a great deal of confusion for beginners, and very interesting card interactions for advanced players, and this generates discussion. This explains why basic tutorials gave an initial 2-card interaction example of the stack to introduce players to the

³⁶ From the transcription: “*habilidades do tipo Eco, ou Echo em inglês*”.

concept, as it is not commonly found in other card games. According to Pym (2004), instances of double presentation clearly identify one version as source and the other as target, which indicates that the speaker either understands the development language, or they do not. However, the issue with equivalence in this case is that it shows that absolute equivalence is a myth: “if equivalence were certain, there would be no reason for reproducing the non-translated text, and if it were entirely possible, there would be no way of producing a translation” (p. 93).

In spite of only appearing once in only one of the tutorials, there is one instance with an honorable mention when a content creator shows some cards and one of them has a special metallic sheen: “inclusive aqui tem umas *foils*, que são *as cartas que brilham*.” This use of a borrowing followed by an explanation that deviates from the official translation (card *metalizado*) enters Pym’s category of *predication*³⁷ and its mentioning in this study makes itself relevant although its frequency was rather low. Pym describes this type of equivalence as a sentence-level paraphrase with operators such as “‘in fact means’, or ‘sometimes means’, or ‘could mean’” (p. 98) which fits nicely to this example found in the videos.

Other rule terms that have official translation found in cards seen as borrowed from the development language are *main phase*, *counter*, and *devotion*. *Counter* is a term that is confusing in the development language, as it means both *marcador* (as a noun) and *anular* (as a verb). However, it is distinguished by two different words in Portuguese, sometimes people even play around with verbal conjugation (similar to the aforementioned *calque printado*) and say “eu *countero*”. This verbal play only occurred once in the tutorials, but it is worth mentioning, as it reflects part of the everyday play practice. The borrowing had fewer occurrences than their official translations, as *marcador* had 27 instances and *anular* had 10, whereas *counter* had 4. The law of minimum effort does not apply, as the verbs *anular* and *countero* have the same number of syllables, and the versions in Portuguese seem to make communication (and teaching) clearer.

Flavor text and *combat trick* are terminology found in rules, but not printed in cards. *Modern* and *Standard* are game formats that dictate different ways to construct decks in order to participate in specific tournaments. These were created to facilitate and balance play as older cards are more difficult to find and their power level is imbalanced with newer cards. However, not every format name is localized officially: *Legacy*, *Modern*, *Standard*, and

³⁷ Similar to Gile’s (1995) definition of *Framing Information*.

Sealed are, but *Commander*, *Pauper*, *Brawl*, and *Draft* are not, using official borrowings to describe these formats of *Magic* play. Game creator Richard Garfield created *Magic* as a game that is “bigger than its box”, where players can build and rebuild formats to play using different cards and following different deck building constraints. Since these formats come and go organically³⁸, it poses a challenge for translation as it also intersects with game marketing issues.

Finally, *burn* and *control* are descriptors for deck building strategies, in which cards that respectively cause direct damage and counter opponent spells. This also describes terminology such as *monoblack* as it describes the color or colors (*blue-black control*, for example) used in a constructed deck. All of these decks were mentioned using borrowings in English. These items are not part of the card or rules translation – they are, in fact, a reflection of how the community discusses more advanced strategies and also how it consumes media about it. Even Brazilian channels use these naming conventions as official coverage of higher-level events such as Pro Tours and Grand Prix are done exclusively in English. Professional players of all nationalities also use these as the official language in high-level events is English, according to the rules applied in such events. This is not a reflection of translation, but a reflection of how the community was developed officially. However, it could account for how efficiently this particular game has been localizing its product, and poses a question for game developers: should the competitive sphere of the game be localized, as well as its coverage? This is so commonplace in sports that is taken for granted: for example, Brazilian TV networks broadcast the European Champions League of Football and provide its own coverage for the Brazilian public. Is this the way e-sports such as *Magic* tend to take? Future studies on the localization of games that became e-sports (such as *Starcraft*, *Gwent*, or *League of Legends*) could provide answers on those matters, but they do not fall under the scope of this study.

This chapter presented and discussed findings on how game tutorials over YouTube use the metalanguage of a Trading Card Game, cross-referencing with corpus findings in Chapter 4 to sustain and aid in observing

³⁸ For example, *Frontier* and *Tiny Leaders* are two *Magic* play formats that were created and sanctioned during the 5-year period of this study, and died out before the end of this study.

data. The following chapter concludes the study with an overview of findings, accompanied by its challenges and suggestions for other scholars.

6 CONCLUSIONS



This chapter brings a revisit to the initial theses, guiding principles, and answers each research question, and summarizing the main findings in this study. There is also a description of its limitations, offering suggestions for other research studies that can be pursued by other scholars in future academic investigations.

6.1 Research Questions revisited

In order to begin our final remarks on this study, after describing all of the results found in Chapters 4 and 5, revisiting the research questions and guiding principles in Section 1.3 is made necessary.

6.1.1 Terms borrowed from English in YouTube instructional discourse

What metalanguage terms in instructional discourse are borrowed from English in Magic: The Gathering when compared to a bilingual corpus of cards?

Chapter 5 presents a detailed analysis and discussion of borrowings, in a nutshell video discussion and critique does reflect the metalanguage used in play as explained in Section 3.1, the usage of terms borrowed from English is not as heavy as expected in the onset of this study, as proven in Section 5.3.2. The tutorials analyzed present a statistically small amount of borrowing occurrences, which indicates use of the localization – that is, that the localization has been used effectively with few moments in which the *lackluster* localized product could be look atd, as initially expected. Although localization has been mostly successful, the culture around the game has been officially produced in English for a number of years and more advanced strategies and techniques are mentioned using borrowings, which indicates that localization strategies might be useful to make the product have the “*look and feel* of the original” (Bernal-Merino, 2006) in intermediate, advanced, and competitive play levels as well. Carlson and Corliss (2011) challenge that idea, positing that “it obfuscates the fact that localization decision-making reflects a wide range of aims and ‘influences’ (p.69-70).

6.1.2 Discrepancies between official translations and deviations

How different is a translation from and its metalanguage, and how frequently do these discrepancies occur, if any?

During the analysis of YouTube tutorials, an unexpected phenomenon was look atd along with the expected borrowings: free adaptations of game metalanguage. Language is a living entity, and although long-term localized products such as Magic must praise for consistency, moments in which the

development language evolves could be taken advantage of to improve or adapt the official localization whenever the original allows so. Examples found include *carta* for *card*, and *defesa* for *resistance*.

6.1.3 The effect of borrowing and free adaptation use in a localized TCG

How do borrowed English terms appear in metalanguage produced in tutorials for Brazilian audiences, and how can that affect the final localized product?

The metalanguage in YouTube tutorials, as a reflection of quotidian play, provides information on how each member of the localization team must be involved with the game they translate – not only in playing, but in participating actively in its community, online and offline, to fully grasp how the game is played. The final product could then show more attention to how it is written to be declared in play, especially in intermediate and advanced levels of play, such as discussing *the stack* and other more complex parts of the game.

6.2 Summary of the main points

Results in Chapters 4 and 5 produced the following conclusions on the investigation of a Trading Card Game analyzed in relation to its usage:

1. The *Magic – Origins* corpus represents the game as it was in the beginning of this study, but there were no massive structural changes to the game Oracle text that occurred between *Magic Core Set 2013* (studied previously in Fornazari, 2014) in this 5-year gap between the latter and the previous. However, the corpus of cards could be expanded with more sets from before major structural changes in card text were made, both older and newer.
2. Metalanguage verbs produced in tutorials were used in Portuguese, which indicates action terms have been translated with a mind to how they were going to be used in-game. This finding is based on the idea that, if the localization was in fact used, it was considered a *successful* localization.
3. Card names and types were used in Portuguese, especially of cards released more recently, or iconic cards with very wide usage.
4. Some terms were freely adapted, using other words in Portuguese which deviate from the official translation as well as compound names. This indicates that other options might have been more successful in being used and discussed within the game metalanguage.

5. Some card names were borrowed heavily, especially in cards with fewer syllables in the development language, which indicates a tendency towards minimum effort to refer to cards in metalanguage.
6. More advanced game strategies such as deck building have been used exclusively with borrowings, which indicates that although there are possible translations, since most Organized Play content is produced in English, the game culture could be localized with an effort to promote the use of Portuguese and provide the *look and feel of the original* in all of its play levels.

6.3 Limitations of the study

The corpus could have been larger, comprising 4 sets in a full year of releases. This was part of the initial project planning in this study: using a Core Set of the year and the three narrative sets that follow. However, in the year this study began execution the publication paradigm changed in Magic for the first time in 18 years – since the *Mirage* block in 1996. The releases in the studied period would comprise one standalone set, a narrative block of 2 sets, and then only one half of the following narrative block. To avoid confusion, this narrative analysis thus became a suggestion for future studies.

Only two channels had complete tutorials for analysis. Both channels analyzed in this study are currently the two largest YouTube channels in Brazil that discuss the game and only they had fully structured tutorials for beginners completed by the end of this study. However, other Brazilian channels have started tutorials and did not complete them. Content production is a volunteer endeavor where most people invest money to begin producing, but it does not generate income right away or in large enough volumes to make a living, or even to sustain content production itself. Therefore, it is more of a hobby than an occupation for a majority of content producers, and for that reason several either do not resort to making their own tutorial, or they quit YouTube altogether before finishing their tutorials for personal and financial reasons. When that occurs, some series of videos like tutorials or structured guides end up incomplete – when the channel is kept active, as some people deactivate their channels and the content is, then, lost.

6.4 Suggestions for future research

The game has a narrative layer in cards (via flavor texts and card art, as well as in card names as described in Fornazari, 2014) that is accompanied by weekly fiction released *gratis* in the official game website. Only recently (in March 2017) did short stories start being translated into Brazilian

Portuguese.³⁹ However, fan translations already exist for both earlier short stories and novels that tell the official game story, mostly found in the *Ligamagic* portal and translated by a group of fans. Either the official or the fan translations are open paths for other scholars to analyze literary translation on Magic.

Other suggestions for further investigations were already mentioned in Fornazari 2014 that were not yet pursued:

Additionally, future studies using *Magic The Gathering* as research object as well may later enable its becoming a dynamic corpus, adding both previous and future editions of *Magic* to the corpus, or even other Trading Card Games. This would be of academic interest as it would make available a longitudinal analysis of the genre in the sense of its linguistic and translational evolution. (...).

Each card image could be added onto the corpus in order to maintain visual aspects, design, text positioning, and other details in order to make the text as authentic as possible, as advised by Leech (1992). In addition, the image files may be of further interest as the card illustrations can be used for later multimodal studies, as performed briefly by Fornazari (2013). (...)

Finally, it would be of great interest for scholars specialized in other languages to add other localizations of *Magic The Gathering* to the corpus, transforming it into a multilingual corpus which could enable similar studies to be performed with any of the other 9 languages to which the game is localized. Also, comparative translation studies could be performed among, say, Portuguese, Spanish, Italian, and French in order to find best practices for Romance language localization in Trading Card Games.

In relation to other aspects of localization and not only of corpus-based studies, it is suggested for future studies to add the voice of a number of translators and localizers previously or presently involved with such

³⁹ Yichao, Michael. Magic Story – Impacto. Published on March 29th, 2017. Available in <https://magic.wizards.com/pt-br/articles/archive/magic-story/impacto-2017-03-29>

type of product. Semi-structured interviews could be performed with these individuals in order to create a localizer profile and check if the translation practices look at by the corpus are in fact part of their everyday work.

It is important to note that the last recommendation suggested in this 2014 excerpt could not be performed in the present study due to Non-Disclosure Agreements to which the translation team is signatory. From the two translators in the credits that can discuss the game translation after publication of each set, one cordially gave an interview to inform this study, and the other one remains unavailable although contact attempts have been made. However, other card games such as *Hearthstone* could be explored in that matter as the NDA contracts at other game producers lift embargos after the sets are published.

Additionally, a larger study could record players of certain levels of English proficiency during matches to assess how borrowings and free adaptations are made during a match. Alternatively, transcriptions of other studies observing gameplay could be used in order to look at such phenomena. This would also be of use to further understand how borrowings affect a basic principle in localization: playability, or gameplay feel. Bernal-Merino (2006) discusses the goal of successful localizations to have the “look and feel” of the original, as if the game had been produced for the target locale, could be further investigated using those forms of academic investigation.

Finally, these localization studies can have additional contributions if taken multidisciplinary with fields such as Sociolinguistics. There is a possible intersection between Linguistic Policies with Translation (and Localization) Policies, especially in regard to promoting the use of a localized product broadly enough so that the game culture is fully adopted in the target language (dos Santos & Francisco, 2018). The field also has tools to assess more accurately the possible reasons behind localization use and/or borrowing usage.

References

- Amanatiadou, A., & van de Weerd, I. (2009, March). Extending the reference method for game production: A situational approach. In *Games and Virtual Worlds for Serious Applications, 2009. VS-GAMES'09. Conference in* (pp. 20-27). IEEE.
- Barbetta, P. A. (2007). *Estatística Aplicada às Ciências Sociais*. Editora da UFSC.
- Merino, M. B. (2006). On the translation of video games. *JoSTrans: The Journal of Specialized Translation*, 6, 29.
- Bosch, R. A. (1998). *Magic: The Gathering*.
- Bosch, R. A. (2000). Optimal card-collecting strategies for magic: The gathering. *The College Mathematics Journal*, 31(1), 15.
- Bowker, L. and Pearson, J. (2002). *Working with Specialized Language: A Practical Guide to Using Corpora*. Routledge.
- Byamugisha, J., Sitbon, L., & Brereton, M. (2014, December). Cultural and linguistic localization of games to bridge the digital and cultural divide in indigenous populations. In *Proceedings of the 26th Australian Computer-Human Interaction Conference on Designing Futures: the Future of Design* (pp. 484-487). ACM.
- Carlson, R., & Corliss, J. (2011). Imagined commodities: Video game localization and mythologies of cultural difference. *Games and Culture*, 6(1), 61-82.
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. M. (2012). *The game localization handbook*. Second edition. Jones & Bartlett Publishers.
- Chen, V. H. H., Duh, H. B. L., Kolko, B., Whang, L. S. M., & Fu, M. C. H. (2006, April). Games in Asia project. In *CHI'06 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 291-294). ACM.
- Cowling, P., Ward, C. D., & Powley, E. J. (2012). Ensemble determinization in monte carlo tree search for the imperfect information card game magic: The gathering. *Computational Intelligence and AI in Games, IEEE Transactions on*, 4(4), 241-257.
- Dietz, F. (2007). "How Difficult Can That Be?"-The Work of Computer and Video Game Localization. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, (5).

- dos Santos, S. A., & Francisco, C. (2018). Políticas de tradução: um tema de políticas linguísticas?. *Fórum Linguístico*, 15(1), 2939-2949.
- Dunne, K. J. (Ed.). (2006). *Perspectives on localization*. John Benjamins Publishing.
- Dunne, K. J., & Dunne, E. S. (Eds.). (2011). *Translation and localization project management: the art of the possible*. John Benjamins Publishing.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to localization (Vol. 4)*. John Benjamins Publishing.
- Fornazari, M. (2013). *Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual*. In-Traduções Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da UFSC, 5(esp), 13-28.
- Fornazari, M. R. (2014). *Localization practices in trading card games: "Magic the Gathering" from English into Portuguese*. MA thesis. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.
- Garfield, R. (1993). *Magic: The Gathering*. Wizards of the Coast.
- Garfield, R. (2004). *The Design Evolution of Magic: The Gathering*. In *Game Design Workshop: Designing, Prototyping, and Playtesting Games*. Fullerton, T.; Hoffman, S; Swain, C. CMP Books.
- Garfield, R. C. (1997). U.S. Patent No. 5,662,332. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Giglietto, F., Rossi, L., & Bennato, D. (2012). *The OpenLaboratory: Limits and Possibilities of Using Facebook, Twitter, and YouTube as a Research Data Source*, *Journal of Technology in Human Services*, 30:3-4. pp. 145-159.
- Harley, D., & Fitzpatrick, G. (2009). *Creating a conversational context through video blogging: A case study of Geriatric1927*. *Computers in Human Behavior*, 25(3), 679-689.
- Hernandez, J., Guschwan, W., & Moore, J. C. (2011). U.S. Patent Application 13/178,363.
- Hummel, M., Hyra, M., Mandel, D., Donais, J., Hewitt, D., & Tewart, K. (2005). U.S. Patent Application 11/107,210.
- Jakobson, R. (1985). *Metalanguage as a Linguistic Problem*. *Selected Writings*, VII. Mouton. pp. 113-121.

- Jaworski, A.; Coupland, N.; Galasinski, D. (2004). *Metalanguage: Social and Ideological Perspectives*. Walter de Gruyter.
- Johnson, S. (2012). The average age of a gamer is 30, says ESA - G4 News. Published on July 31 2012. Available at <<http://www.g4tv.com/thefeed/blog/post/726494/the-average-age-of-a-gamer-is-30-says-esa/>>.
- Khenner, E., & Nasraoui, O. (2016). A Bilingual Semantic Network of Computing Concepts. *Procedia Computer Science*, 80, 2392-2396.
- Kruse, N. B., & Veblen, K. K. (2012). Music teaching and learning online: Considering YouTube instructional videos. *Journal of Music, Technology & Education*, 5(1), 77-87.
- Kureshi, S., & Sood, V. (2009). Indian gamers' recall, recognition and perceptions of in-game placements. *Journal of Indian Business Research*, 1(4), 252-268.
- Lange, P. G. (2007). Publicly private and privately public: Social networking on YouTube. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 361–380. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00400.x
- Lee, B. (1997). *Talking Heads: Language, Metalanguage, and the Semiotics of Subjectivity*. Duke University Press.
- Lopes, N. G., & Costa, C. J. (2008, September). ERP localization: exploratory study in translation: European and Brazilian Portuguese. In *Proceedings of the 26th annual ACM international conference on Design of communication* (pp. 93-98). ACM.
- Lorenzo, F. (2008). Instructional discourse in bilingual settings. An empirical study of linguistic adjustments in content and language integrated learning. *Language Learning Journal*, 36(1), 21-33.
- Lucking-Reiley, D. (1999). Using field experiments to test equivalence between auction formats: Magic on the Internet. *American Economic Review*, 1063-1080.
- Meyer, D. K., & Turner, J. C. (2002). Using instructional discourse analysis to study the scaffolding of student self-regulation. *Educational psychologist*, 37(1), 17-25.
- Norris, S. (2004). *Analyzing multimodal interaction: A methodological framework*. London, UK: Psychology Press.
- Nystrand, M., & Gamoran, A. (1991). Instructional discourse, student engagement, and literature achievement. *Research in the Teaching of English*, 261-290.

- O'Hagan, M. (2012). Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan. *Translation and Translation Studies in the Japanese Context*, 183.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). John Benjamins Publishing.
- Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6(11).
- Polcz, K. (2017) Dominant Language Influence on the Hungarian Terminology of Online Marketing. *US-China Foreign Language*, May 2017, Vol. 15, No. 5, 287-296.
- Pym, A. (2004). *The moving text: localization, translation, and distribution* (Vol. 49). John Benjamins Publishing.
- Pym, A. (2009). *Exploring translation theories*. Routledge.
- Reiley, D. H. (2006). Field experiments on the effects of reserve prices in auctions: More magic on the internet. *RAND Journal of Economics*, 195-211.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2016, May). I love all the bits: The materiality of boardgames. In *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 3956-3969). ACM.
- Rosewater, M. (2016) Pie Fights – DailyMTG magazine. Published on November 14th, 2016. Available at < <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/pie-fights-2016-11-14>> Last access on November 16th, 2018.
- Rotman, D., Golbeck, J., & Preece, J. (2009). The community is where the rapport is— On sense and structure in the youtube community. *Proceedings of the Fourth International Conference on Communities and Technologies* (pp. 41–50). New York, NY: ACM.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A rules of play anthology*. MIT press.
- Sato-Rossberg, N., & Wakabayashi, J. (Eds.). (2012). *Translation and translation studies in the Japanese context*. A&C Black.
- Thayer, A., & Kolko, B. E. (2004). Localization of digital games: The process of blending for the global games market. *Technical Communication*, 51(4), 477-488.
- Venuti, L. (2007). Adaptation, translation, critique. *Journal of visual culture*, 6(1), 25-43.

- Vinay, J. P., & Darbelnet, J. (1995). *Comparative stylistics of French and English: A methodology for translation* (Vol. 11). John Benjamins Publishing.
- Ward, C. D., & Cowling, P. I. (2009, September). Monte Carlo search applied to card selection in *Magic: The Gathering*. In *Computational Intelligence and Games, 2009. CIG 2009. IEEE Symposium on* (pp. 9-16). IEEE.
- Wirman, H. (2014). Playing by Doing and Players' Localization of *The Sims 2*. *Television & New Media*, 15(1), 58-67.
- Zanettin, F. (2014). *Translation-Driven Corpora: Corpus Resources for Descriptive and Applied Translation Studies*. Routledge.
- Zeilberger, D. (1995). Reverend Charles to the aid of Major Percy and Fields-medalist Enrico. arXiv preprint math/9507220.

Attachments

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 1 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal e hoje nós vamos falar para vocês... basicamente, é um reboot da série anterior que a gente havia feito, nós vamos começar basicamente tudo de novo. Nesse primeiro vídeo, né, sobre tutorial iniciante, eu não vou falar nenhuma regra do Magic: The Gathering. Na verdade a ideia aqui é explicar o que que é o Magic, esse vídeo é específico para aquelas pessoas que tem vontade de aprender, curiosidade de saber que jogo é esse, e também pra você apresentar pra sua mãe pro seu pai, caso eles tenham algum preconceito com o jogo e coisa do gênero. Então, vamo lá?

- A gente por acaso vive na Venezuela, parceiro?

O Magic: The Gathering, ele é um jogo de cartas colecionáveis, criado pelo matemático Richard Garfield, no ano de 1993 o Magic, como ele é popularmente conhecido, ele também tem uma história: o jogo ele é lúdico, e ele simula um duelo entre magos, e que viajam pelo multiverso, chamados planinautas.

A história do jogo ela é contada através do lançamento de várias coleções com novas cartas, com novas ilustrações. E também novas habilidades. Basicamente, quem pode jogar o Magic: The Gathering?

- Quem?

Todo mundo. Todo mundo que quiser jogar. Homens, mulheres, crianças... adultos, quem quiser. O jogo é livre pra todas as idades. A Wizards of The Coast, a empresa que produz o jogo, recomenda que ele seja jogado por crianças a partir dos 12 anos, mas qualquer criança que já saiba ler, e que já saiba as operações matemáticas básicas, já tem plenas condições de jogar o jogo, aonde você poderia comprá-lo? Pra você comprar o jogo basta você entrar no site da Wizards of The Coast, colocar o seu endereço e o próprio site da empresa te indica qual é a loja mais próxima de sua casa, a loja que distribui o jogo mais próxima de sua casa. Mas, caso você more num lugar que não tenha nenhuma loja, ainda é possível adquirir as cartas em sites, em lojas especializadas na internet. A melhor coisa a se fazer é entrar no site da ligamagic.com.br e procurar as lojas patrocinadoras do site, e escolher aquela que tem os melhores preços pra você.

Peraí, vamos ver se eu esqueci alguma coisa.

Além da diversão, o Magic: The Gathering ele também costuma ser muito utilizado por educadores, por ser um jogo que tem muito a oferecer. O Magic: The Gathering, por ser um jogo de estratégia, ele desenvolve muito raciocínio lógico nas crianças. Ele também desenvolve muito vocabulário, ele desenvolve muita interpretação de texto, e até mesmo, ele auxilia na hora de você aprender uma nova língua, até porque a grande maioria das cartas está em inglês.

- Ai, gente... basicamente é isso. Foi tão rápido assim?

Esse é básico que você precisa saber sobre o Magic: The Gathering, ele é um jogo de cartas colecionáveis, ele é um jogo de estratégia, ele é interessante, ele estimula bastante o raciocínio lógico em todo mundo que joga, todo mundo pode jogar, você pode comprar as cartas em lojas especializadas, ou até mesmo pela internet.

Então se você gostou do vídeo de hoje, curta, compartilhe, mostre para aquelas pessoas que você gostaria de mostrar o que é o Magic, aquelas pessoas que você gostaria

de ensinar o que é o Magic, e, é claro, procure nossa página no Facebook, curta ela também e coloque qualquer dúvida que vocês quiserem e sugestões de vídeos também. É isso aí!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 2 (sic)

Fala, galera! hoje é dia reboot de tutorial iniciante e no vídeo de hoje nós vamos abordar o assunto sobre as mágicas e o mana no primeiro vídeo, eu expliquei o que era Magic: The Gathering, sem colocar nenhuma regra em questão, e hoje eu vou fazer uma introdução bem simples explicando pra vocês o que são as mágicas, o que é o mana, e como jogar as mágicas. Vamo lá?

- Cuidado com essa risada pra não virar remix

Basicamente no Magic: The Gathering, existem dois tipos de carta, que são as mágicas e os terrenos. Agora eu faço uma pergunta pra vocês, uma pergunta bem instintiva. Essa pergunta é: se você fosse um mago, o que você precisaria para lançar suas mágicas? Seguindo a lógica óbvia dos RPGs e MMOs por aí, você precisa de mana. E esse mana existe no Magic: The Gathering; esse mana vem justamente dos terrenos de onde nós extraímos os manas específicos. Existem cinco tipos de terrenos básico e terrenos que não são básicos. Para esse tutorial iniciante eu vou levar em consideração única e exclusivamente os terrenos básicos, ok? Esses terrenos básicos são ilha, planície, montanha, floresta, e pântano, da onde nós extraímos respectivamente o mana azul... é eu esqueci a ordem que eu coloquei, mas a gente extrai mana azul, a gente extrai mana preto, a gente extrai mana vermelho, mana verde e o mana branco. Beleza? Além disso das mágicas, nós temos ao todo, sete tipos de mágicas. As cartas de mágicas podem ser: mágicas de criatura, mágicas de feitiço, mágicas instantâneas, mágicas de encantamento, mágicas tribais, mágicas de artefato e mágicas de... equipamento? É isso.

Deixa eu conferir aqui.

Outro detalhe extremamente importante aqui. Os terrenos eles adicionam mana, porém os terrenos eles não são mana. (isso tá me incomodando profundamente) outra coisa importante que os jogadores devem saber: os terrenos, eles adicionam mana os terrenos, não são mana. E apesar dos terrenos adicionarem mana coloridas ou incolores, no caso dos terrenos básicos. Eles adicionam mana colorida, os terrenos não possuem cores. Cores, apenas as mágicas podem possuir. E lembrando também que as mágicas podem possuir mais de uma cor e as mágicas também podem não possuir cor alguma elas podem ser incolores. As cartas do Magic: The Gathering, você pode jogar simplesmente os seus terrenos tirando eles da sua mão e colocando eles em jogo e, virando esses terrenos, pra ilustrar que você tá gerando mana com ele. Já as mágicas possuem uma regra específica para serem jogadas. Eu vou dar aqui alguns exemplos. Vamos para o exemplo número um: Urso Cinzento. Eu quero que vocês vejam que no canto superior direito da carta existe um símbolo e também existe um número. O que esse símbolo significa: esse símbolo representa um mana específico que precisa ser jogado. O número ele representa uma mana de qualquer cor que pode ser jogada, pra você entender esse custo, basta você pegar o número de símbolos da carta e somá-lo ao outro número. Por exemplo, no caso da carta Urso Cinzento, ela precisa de um mana verde e de um mana incolor, portanto duas manas. Basta você girar, virar uma floresta pra representar que que você tá gerando uma mana verde, mais um terreno qualquer, pra gerar uma mana de qualquer cor e jogar a carta urso cinzento da sua mão em jogo. Vamos para o próximo exemplo. Chandra,

Pyromaster. A carta Chandra, Pyromaster possui dois símbolos de mana vermelho e o número dois, o que isso significa? Ela significa que ela custa quatro manas para ser colocada em jogo. E pra isso você precisa virar uma montanha, duas, montanhas, pra gerar duas manas vermelhas, e mais dois terrenos quaisquer, pra gerar mais mana de qualquer cor. Vamos agora para o nosso terceiro exemplo. A carta Fogos de Yavimaya. A carta fogos de Yavimaya, vocês podem ver que ela tem uma mana verde, uma mana vermelha, e um número um, o que significa que ela custa três manas pra ser jogada pra você jogar o Fogos de Yavimaya, você precisa virar uma floresta, para adicionar mana verde, uma montanha pra adicionar mana vermelha e uma mana qualquer pra adicionar mana de qualquer cor. Note como a carta Fogos de Yavimaya ela é na verdade dourada, o que significa que ela é multicolorida. Qual é a cor das cartas multicoloridas? É exatamente a cor que aparece nos símbolos de mana pra jogar a carta. Cartas como por exemplo o Progenitus que possui todos os cinco símbolos de mana, apenas indicam que a carta possui todas as cinco cores. Beleza? Existem também mágicas que não tem cor nenhuma como por exemplo o equipamento Espada do Banquete e Fome. Espada do Banquete e Fome custa apenas 3 manas de qualquer cor, basta você virar três terrenos, adicionar três manas de qualquer cor e colocar essa mágica em jogo. Certo? Agora que você já sabe que no Magic: The Gathering existem dois tipos de carta sendo eles as mágicas e os terrenos que, existem vários tipos de carta, que criaturas são mágicas, encantamentos são mágicas também, que terrenos adicionam mana colorida, terrenos não são mana, e terrenos não tem cor, vocês já sabem o básico pra passar pra próxima fase. No próximo tutorial iniciante, eu vou explicar pra vocês como funciona, de fato, o turno, e como jogar uma partida.

E é isso aí, galera. Se vocês gostaram do vídeo de hoje curtam nosso vídeo, compartilhem, se inscrevam no nosso canal, caso vocês ainda não estejam inscritos e também curtam a nossa página do Multiverso Magic no Facebook, onde nós colocamos várias novidades e também me sigam no Twitter para mais novidades ainda, e é claro, acompanhe também nossos apoiadores, que é a MAGIC History e o site da Blacker Lotus. Até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 3 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal! E vamos dar continuidade a nossa série de vídeos iniciantes aquele reboot que eu tinha prometido pra vocês pra gente terminar logo de uma vez. No último vídeo, eu falei pra vocês como que a gente lança as mágicas no jogo. Hoje eu vou explicar pra vocês como funciona a estrutura de um turno. Vamo lá?

Então, no Magic: The Gathering, o jogo, ele é separado por turnos. Antes de mais nada, importante vocês entenderem como o jogo começa. Você sabe que você joga entre duas pessoas, então a primeira coisa que você precisa saber, é decidir quem de fato vai começar. Uma das formas de você decidir quem começa é jogar uma moeda e pedir cara e coroa, jogar dados, e decidir... e ver quem tirou o número mais alto, até mesmo pegar o seu baralho e olha a última carta e ver qual o menor custo de mana. São várias as possibilidades de você escolher. Uma vez escolhido aquele que vai decidir quem começa, a pessoa que ganha a disputa para ver quem vai começar, ela não necessariamente começa, ela decide quem vai começar. Como assim? Suponhamos que eu tenha ganhado essa disputa. Eu posso decidir ser a pessoa que vai começar ou pedir pro meu adversário

começar. Deu pra entender mais ou menos como funciona? A segunda coisa na hora de jogar é comprar sete cartas. Primeiro os jogadores embaralham os seus respectivos decks, entregam o seu baralho para o adversário, para que o adversário faça um corte. Se o adversário não cortar, você jogador pode cortar ainda assim. Depois que os baralhos são devolvidos, então o jogo começa. Você compra sete cartas e olha pra sua mão. Nesse momento, você verifica quais as cartas vieram. Você acha as cartas que vieram são boas pra você começar a jogar? Você verifica se há um equilíbrio entre cartas do tipo terreno e mágicas? Você tem mágicas de custos variados? Se sim, o jogo pode começar normalmente. Se não, se você não gostou da sua mão inicial, existe a possibilidade de você fazer o que nós chamamos de mulligan. O que que é o mulligan? É você pegar essa sua mão inicial, reembaralhá-la de volta no seu deck, dar pro seu adversário cortar novamente, e aí então ao invés de comprar sete cartas, você vai comprar seis. Olhe sua mão. Se você ainda não estiver satisfeito, você dá um mulligan de novo, e ao invés de comprar seis, você vai comprar cinco. E assim, sucessivamente, comprando quatro, três, até que você se sinta satisfeito com a sua mão ou até que você não tenha mão nenhuma. Eu já vi jogadores chegaram no mulligan de um, pra vocês terem uma noção de como existe a possibilidade de a sua mão não vir boa o suficiente. Uma vez decidido ficar com a mão, o jogo pode começar. Diferente de todas as outras rodadas, o primeiro jogador a jogar, aquele que começa, não compra uma carta. Essa é uma forma de o jogo dar um balanceamento para aquele que está começando não sair tanto na vantagem. Porém, todo início de turno, à exceção desse jogador que começa, você deve comprar uma carta. Ok? E aí você tem a primeira fase principal. Na primeira fase principal, é quando você vai descer os seus terrenos, e jogar as suas mágicas. Após a primeira fase principal, nós iniciamos o combate. E depois da fase de combate, há mais uma fase principal e o final do turno, passando para o seu adversário. O mesmo se repete. Agora vamos dar uma olhada mais aprofundada no que seria o combate. quando um jogador inicia um combate, você pega as criaturas que você tem em campo, e escolhe quais delas você quer que ataque. Lembrando que as criaturas, elas não podem atacar outras criaturas, as criaturas apenas atacam o jogador, e esse jogador decide se ele bloqueia ou não. Certo? Uma vez escolhida as criaturas atacantes, dessa vez é a hora do seu adversário escolher se ele vai bloquear com as criaturas dele ou não. Se ele quiser bloquear, ele escolhe qual criatura dele vai bloquear qual criatura sua atacante. Então basta comparar o ataque de uma criatura com a defesa da outra e, se o ataque for maior ou igual à defesa, as criaturas são destruídas. Vamos então a um exemplo: suponhamos que um jogador A ataque um jogador B com uma criatura 3/3 e o jogador B bloqueia essa criatura com outra criatura 3/1, o que acontece? A criatura do jogador A, que é 3/3, ela vai causar três de dano no um de defesa do jogador B e a criatura do jogador B vai causar três de dano no três de defesa da criatura do jogador A. Simples, não? Agora vamos pra próxima parte. Agora que você já sabe mais ou menos como que o turno funciona, como ele desenvolve, e tem uma breve noção de como funciona também o combate, é hora de aprender como de fato o jogo acaba. A gente sabe que no Magic: The Gathering, cada um dos jogadores começa com 20 pontos de vida e, a primeira forma de você ganhar o jogo é quando o jogador tem seus pontos de vida reduzidos a zero ou menos ele perde. Certo? A segunda forma de você ganhar o jogo é quando o jogador ele está pra comprar a última carta do deck e se não tiver mais nenhuma carta e ele tiver que comprar uma carta, ele também perde. A terceira forma de você ganhar, ou no caso, perder o jogo, é por marcadores de veneno. Quem

conhece cartas com habilidade de infectar sabe muito bem disso, Ok? E a quarta e última forma é, se alguma mágica ou efeito disser que você ganhou ou que seu adversário perdeu. Muito bem? Agora que vocês sabem quais são as quatro formas de se ganhar ou de se perder o jogo de Magic: The Gathering, vamos só citar uma das coisas que eu considero mais importantes no jogo que é a famosa regra de ouro. O que que é a regra de ouro? A regra de ouro diz que toda e qualquer carta de Magic pode contrariar as regras. E essa carta tem prioridade total. Como assim? Lembra quando eu falei pra vocês que se você tiver que comprar uma carta e você não tiver cartas no seu grimório e você perde? Se por um acaso você controlar uma carta chamada Maníaco do Laboratório, ao invés de perder, você ganha. Porque a carta ela tem prioridade total. Muito bem?

Bom galera, e hoje eu encerro pra vocês esse nosso tutorial iniciante. Essa é a terceira parte do tutorial, eu espero que vocês tenham gostado do vídeo de hoje, eu espero que tudo tenha ficado muito claro pra vocês. Se vocês gostaram do vídeo, curtam, compartilhem, se inscrevam em nosso canal, e é lógico, não se esqueçam de procurar a página da Multiverso Magic no Facebook e, qualquer coisa, deixe suas dúvidas aqui no comentário. E é isso aí, galera, falou e até mais.

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 4 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal. E agora nós estamos indo para o nosso penúltimo vídeo da série de tutorial iniciante. Finalmente terminando essa série de reboots. No último vídeo, eu expliquei pra vocês como funciona, mais ou menos, um turno, e também quais são as formas de você ganhar o jogo, com uma breve explicação do que seria o combate. No vídeo de hoje, eu vou detalhar um pouco mais das mágicas de criatura, e refrescar a memória de vocês sobre o combate. Vamo lá?

Bom, vamos começando falar das mágicas de criatura. A primeira coisa que você precisa ver na sua mágica de criatura é, ali no canto superior esquerdo, você tem o nome da carta. Logo ao lado, você tem o custo de mana. No meio, você tem a ilustração, que ilustra o que seria a carta, e vamos agora pras partes mais interessantes dessa nossa criatura. Ali no meio, mais ou menos, na parte esquerda, naquele cantinho esquerdo, você tem que é uma mágica de criatura, separada por uma barra e pelo tipo da criatura. Esse tipo, é uma das coisas que mais importa. Por que eu tô falando isso? Porque existem outras criaturas, existem também mágicas, outras mágicas do jogo, que elas precisam desse tipo para funcionar. Existem, inclusive, decks que giram totalmente em torno de criaturas de um tipo específico, que são chamados decks tribais, como por exemplo, elfos, goblins, tritões, e por aí vai. Depois, do nome da carta, do tipo da carta, do tipo da criatura, ali no outro canto esquerdo, você tem o símbolo da coleção. Além disso, você pode reparar que o símbolo da coleção muitas vezes ele parece que tem cores diferentes. Porque que essas cores mudam? Essas cores elas determinam diretamente o nível de raridade dessa carta. Como assim? Se você tem o símbolo preto, significa que essa é uma carta comum. Se ele for prata, ela é uma carta incomum. Se for dourado, ela é uma carta rara, e se for laranja, ela é uma carta mítica. Muito bem? Embaixo, começa outra carta muito interessante da nossa criatura, que é a descrição das habilidades dela. Cada criatura vai ter uma descrição diferente. Ela pode ter algumas habilidades muito comuns como voar, como atropelar, como como ímpeto, como iniciativa, ou ela pode ter outras descrições mais elaboradas. Logo abaixo, em algumas cartas, não em todas, você tem algumas coisas escritas em

itálico. O que que é isso? É aquilo que a gente chama de flavor da carta. Esse flavor é uma frase, ou é um parágrafo de uma história, essa história que seria a história dos blocos do Magic: The Gathering, o que é algo que as pessoas chamam popularmente de lore. Ok? Ela serve pra deixar o jogo, digamos assim, um pouco mais fantasioso, um pouco mais romantizado. Depois dessa descrição, dessa barrinha de descrição, você tem ali, no canto, inferior esquerdo, o que realmente importa, uma das partes mais importante das nossas mágicas de criatura, que é um número, uma barra e outro número. Esses números são respectivamente o poder e a resistência, também conhecidos como o ataque e a defesa. Pra que que isso serve? Isso vai determinar o quanto a sua criatura causa de dano e o quanto ela aguenta receber dano. Vamos supor, por exemplo, uma criatura 5/5. Uma criatura 5/5 ela é capaz de causar 5 de dano e ela consegue aguentar até 5 de dano. Certo? Ali, do outro lado esquerdo, você mais algumas informações, que são o nome do ilustrador dessa carta, mais o número da coleção e o ano que essa coleção foi lançada.

Agora vamos relembrar dar aquela refrescada básica, em como funciona o combate. Eu cheguei a explicar pra vocês mais o menos como funciona no último vídeo mas como o combate é uma das partes mais importantes do Magic: The Gathering, e sim, a principal forma de se ganhar o jogo. Eu acho que vale a pena a gente relembrar mais uma vez. Vamos lá. Quando você entra no combate, o jogador decide se ataca ou não. Lembrando que você só pode atacar com criaturas que não estão enjoadas, o que seria o enjoo de invocação? Quando uma criatura acaba de entrar em jogo, ela tá enjoada, e portanto ela não pode virar. Decidindo atacar, você pega suas cartas de criatura e você vira elas no campo pra poder indicar que elas estão atacando. Ok? Se você não virar essas criaturas, você não tá indicando um ataque. Uma vez decidido o ataque, o jogador defensor escolhe se bloqueia ou não. Aí vem uma parte bem interessante, porque você só pode bloquear criaturas com outras criaturas que não estejam viradas.

Peraí, Carol, então você quer me dizer que se eu pegar no meu turno, por exemplo, e atacar com todas as minhas criaturas, no turno seguinte quando meu adversário for atacar eu não vou poder bloquear? Exato. Você só pode bloquear com criaturas que estão desviradas. Uma vez escolhendo bloqueá-las, aí vem, finalmente, a fase de avaliação de dano. A gente vai pegar, como eu comentei com vocês, o ataque de uma criatura e comparar com a defesa da outra, e vice-versa.

Agora uma dúvida bem interessante que muita gente tá sempre me perguntando aqui nos comentários. Carol, eu posso bloquear uma criatura com mais de uma criatura? Quer dizer, uma criatura com duas criaturas, e com três criaturas? Pode, é claro que você pode. E como que essa regra funcionaria? Vamos supor, por exemplo, que eu ataque com uma criatura 3/3, e você bloqueie com duas criaturas 2/2. Como funcionaria? Eu compararia o ataque da minha criatura com a defesa de uma; se ultrapassar essa uma morre. O que sobrar de dano, eu comparo com a defesa da outra, e se ultrapassar mais uma vez a outra morre, se não, não. E o contrário, eu somo o ataque das duas bloqueadoras e comparo com a defesa da criatura atacante. Então, quanto mais criaturas você utilizar pra bloquear uma criatura, mais dano ela vai receber. Muito bem? É assim que a gente consegue destruir aquelas criaturas que tem uma resistência muito alta com várias criaturas que tenham um ataque pequenininho. Muito bem? Porém, o contrário não pode ser feito. Você não pode bloquear três, quatro criaturas, com uma criatura só. Uma criatura só pode bloquear uma criatura, mas uma criatura pode ser bloqueada por várias.

Ok? Bom, esse foi mais um resumo do combate, com mais alguns detalhes interessantes pra galera. Esse vídeo foi bem curtinho, foi bem resumido, eu espero que vocês tenham entendido tudo. No próximo vídeo, eu vou fazer um gameplay comentado, um gameplay completo, de um jogo inteiro, eu vou decidir quais decks que eu vou utilizar pra poder fazer isso, e, de preferência, procurar algum convidado especial pra participar dele comigo. Bom, galera, se vocês gostaram do vídeo de hoje, deem uma curtida pra mim, por favor. Vocês que gostarem também do canal e acabaram de aparecer por aqui, não se esqueçam de se inscrever, curtir a página da Multiverso Magic no Facebook e de deixar qualquer dúvida que vocês tiverem aqui nos comentários, pra gente responder. Beleza? É isso aí, galera, eu fico aqui no vídeo de hoje! Falou e até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 5 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal, e hoje é vídeo de tutorial intermediário, especificamente sobre combate. Cês devem lembrar que em vídeos anteriores eu expliquei que a gente ia fazer um reboot alguns outros vídeos do canal, já que agora a gente teria melhor qualidade, e poderia fazer as coisas de uma maneira mais bem feita. Basicamente, o tutorial intermediário é focado para jogadores que não são mais iniciantes, que já sabem as regras básicas, que já entendem como se joga o Magic, e esse tutorial é apenas para tirar algumas dúvidas com relação a alguns detalhes do jogo, pra levar os jogadores a níveis mais avançados. Então, vamo lá?

Basicamente, pra quem não sabe, as fases do turno são na verdade divididas em etapa. No caso, eu escolhi falar primeiro sobre a fase de combate, porque é justamente a fase que mais gera dúvidas na grande, maior parte dos jogadores, desse nível iniciante, intermediário. Então, a fase de combate ela é dividida nas seguintes etapas: etapa de declaração de atacantes, etapa de declaração de bloqueadores, primeira etapa de...

- Droga, eu ga-gaguejei, faz de novo!

É, pra quem não sabe, a fase de combate ela é dividida em algumas etapas, e essas etapas são: etapa de declaração de atacantes, etapa de declaração de bloqueadores, primeira etapa de avaliação de dano, que é para criaturas que tenham iniciativa e golpe duplo, segunda etapa de avaliação de dano, que é pra todas as demais criaturas, a etapa em que você coloca no cemitério as criaturas que receberam dano letal, e o encerramento do combate. Agora, vamos detalhar um pouco mais como são essas etapas. Na etapa de declaração de atacantes, o jogador atacante ele escolhe quais criaturas vão atacar. Lembrando que você apenas escolhe atacar; o jogador defensor que se responsabilize se ele toma o dano direto, ou se ele bloqueia com alguma criatura dele. Uma vez escolhidas as criaturas que irão atacar, encerrando a etapa de declaração de atacantes, essa etapa não volta, ou seja, você deve escolher todas as criaturas que vão atacar de uma vez. Assim que essa etapa encerra, você chega na etapa de declaração de bloqueadores. O jogador defensor escolhe quais criaturas vão bloquear e quais criaturas serão bloqueadas por suas criaturas. Lembrando que uma mesma criatura atacante pode ser bloqueada por mais do que uma criatura defensora, ou seja, o jogador que defende, ele pode escolher bloquear uma única criatura com duas, três, quatro, e assim por diante, com quantas criaturas ele quiser. Uma vez escolhidas todas as criaturas que vão bloquear, e definindo como será o bloqueio, essa fase ela encerra e a gente entra na fase de avaliação de dano. Se você não escolheu todas as criaturas que você queria quando a fase acaba, você não pode fazer isso

novamente. Começou a fase de avaliação de dano, não se pode bloquear nada. Beleza? A primeira fase de avaliação de dano, ela é como se fosse uma espécie de fase... como eu posso dizer... ela é uma fase que ela só existe se existem criaturas com iniciativa e golpe duplo. As criaturas com iniciativa e golpe duplo elas causam dano primeiro, antes de todas as outras... - não tô achando a expressão correta - é uma fase... virtual, de avaliação de dano. É uma fase que começa antes, né, uma pré-fase, enfim. Depois que passa essa fase, você tem a fase de avaliação de fato, em que você compara o ataque e a resistência de todas as criaturas. Lembrando: se o ataque, ele é igual ou maior que a defesa, a criatura ela é destruída. Ok?

E agora, tirando uma dúvida que muitos jogadores têm. Mas Carol, e se eu bloquear uma mesma criatura com duas ou mais criaturas como que o dano fica? O jogador atacante ele escolhe como distribuir ponto por ponto de dano. Por exemplo, se você atacar com uma criatura 3/3, e o jogador defensor bloquear com duas criaturas 2/2, você tem as seguintes opções: causar dois de dano em uma criatura e um de dano em outra. Simples assim. Deu pra entender? Se ele bloqueasse por exemplo, com três criaturas uma única criatura 3/3, você poderia dar um de dano em cada uma delas. Você escolhe e decide como você quer distribuir esse dano. Depois que você passa a avaliação de dano, você chega finalmente na fase em que você vai colocar as respectivas criaturas no cemitério. Lembrando: as criaturas que vão pro cemitério são apenas aquelas que receberam dano letal durante o combate, que basta ser... que o ataque seja maior ou igual a resistência das criaturas. E assim, encerra-se o combate.

Estamos entendidos? Bom, esse foi o vídeo de hoje, sobre o tutorial intermediário, aguarde os próximos em que vamos falar sobre outras etapas de outras fases como a fase inicial, e como também a fase final, e é lógico, aquela famosa fase entre turnos, o famoso passe, que muita gente tem dúvida. E é isso aí galera, se você gostou do vídeo de hoje, curta, assine nosso canal, compartilhe depois com os amigos, e outra, procure também a página no Facebook, nós respondemos todas as dúvidas por lá. É isso aí.

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 6 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal. E hoje é dia de tutorial intermediário. No último vídeo, a gente detalhou como funciona melhor a fase de combate, mostrando cada uma das etapas com alguns exemplos. No vídeo de hoje, nós vamos falar sobre a fase inicial e a fase final, detalhando cada uma das etapas, com alguns exemplos. Vamo lá?

Então, galera, a fase inicial ela é dividida em basicamente três etapas, sendo essas etapas: etapa de desvirar, etapa de manutenção e etapa de compra. A etapa de desvirar é o momento em que você desvira todas as permanentes que você tem virado em campo. A etapa de manutenção é aquela em que você ativa os efeitos que acontecem durante a fase de manutenção, como por exemplo na carta Investigador de Segredos. Se você tem Investigador de Segredos em jogo, durante sua etapa de manutenção, você pode olhar a carta do topo do seu deck. Se ela for um feitiço ou mágica instantânea, você pode revelá-la ao seu adversário. Se você fizer isso, você pode transformar investigador de segredos, enfim. Notem como isso acontece antes da etapa de compra e isso importa.

Outro exemplo, é as habilidades do tipo Eco ou Echo em inglês. Quando você tem uma criatura com Eco em jogo, durante sua fase de manutenção você deve pagar o

custo de Eco da criatura ou sacrificá-la. Simples, não? E após a etapa de manutenção, começa a etapa de compra, aquela em que você compra a tradicional carta do seu início do turno, pra completar sua mão.

- 'Tamo mandando vê, mano.

E na fase final, nós temos duas etapas que é a etapa do final do turno, e a etapa de limpeza. A etapa do final do turno, é onde todos os efeitos que dizem 'no final do seu turno', eles encerram ou eles ativam. É mais ou menos dessa - volta, rapidão. Só pra conferir aqui. E a segunda etapa, que é a etapa de limpeza, que é quando acontecem os efeitos do tipo, se você tiver mais do que sete cartas na sua mão, você deve descartar até ter sete cartas. É quando toda a resistência das criaturas que você tem em jogo, que não receberam dano letal voltam à resistência printada originalmente na carta.

E bom, galera, esse foi o vídeo de hoje, espero que vocês tenham entendido bem. Apesar de não ter entrado em detalhe com relação em regras, como por exemplo, a prioridade, eu vou deixar isso pra um vídeo específico à parte, esse é um tutorial intermediário inicial, nós vamos falar sobre esse assunto mais adiante, eu não quero confundir a cabeça de ninguém, e se vocês gostaram desse vídeo, curtam, compartilhem com seus amigos, se inscrevam no nosso canal, curtam também a página do Multiverso Magic, me sigam no twitter para mais atualizações, e é claro não deixem de acompanhar nossos apoiadores, que são a Magic: The Gathering History e o canal Blacker Lotus. Até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 7 (sic)

Fala, galera! Vídeo novo aqui no canal. Hoje é dia de tutorial intermediário. No último vídeo, eu expliquei pra vocês como funcionam as etapas da fase final e inicial, e no vídeo de hoje vou explicar pra vocês como funcionam as habilidades e como diferenciá-las. Bora lá?

- Arruma esse cabelo, cê tá com duas franjinhas assim, heh

Primeiramente, vamos definir as habilidades. As habilidades podem ser divididas em três tipos básicos, e hoje a gente tem uma quarta outra, especial, que eu vou falar mais tarde. Essas três habilidades básicas são: habilidade estática, habilidade ativada e habilidade desencadeada. Habilidade especial, que vou deixar pra falar por último, vai ser a habilidade de mana.

Vamo começar pela primeira habilidade, que é habilidade estática. Habilidade estática é toda aquela habilidade que já vem printada na carta. Um exemplo de habilidade estática é voar, atropelar, ímpeto, toque mortífero... essas habilidades que já vem printada nas criaturas são exemplos de habilidades estáticas. Outro tipo de habilidade estática são habilidades de outras permanentes como encantamentos, como Honra do Puro, que dá +1/+1 para todas as criaturas brancas que você controla. Habilidades estáticas não tem muito segredo, é simplesmente isso, é aquela habilidade que já vem printada e ela acontece, ela está o efeito dela ela tá lá a partir do momento que a permanente entra em jogo e durante todo tempo que a permanente continuar por lá.

Agora vamos às habilidades ativadas. Habilidade ativada é toda aquela que possui um custo de ativação. E como é que esse custo ele aparece escrito na carta? ele tem uma descrição, seguida de dois pontos, seguida de mais uma descrição. A primeira descrição que vem antes dos dois pontos seria o custo de ativação para essa habilidade

acontecer. E o que acontece depois dos dois pontos seria o efeito de fato dessa habilidade. Vamos ao exemplo. Vamos começar por Conclave Feérico. Conclave Feérico é um terreno que, além de gerar mana, possui a habilidade que você pode pagar uma mana azul e uma mana incolor, e transformar o Conclave Feérico numa criatura 2/1 com voar até o final do turno. Nesse caso, nós temos uma habilidade ativada. Ela tem um custo de ativação, que é pagar uma mana azul e uma mana incolor, e o efeito dessa habilidade é transformar o terreno numa criatura até o final do turno. Muito bem? Vamos agora a mais um exemplo legal, uma habilidade ativada numa criatura. Eu escolhi como exemplo pra vocês o Mago de Guilda de Skarrg. O Mago da guilda faz o seguinte: ele é duas manas, 2/2, e a primeira habilidade ativada dele é: você pode pagar uma mana verde, uma mana vermelha e dar atropelar para todas as suas criaturas até o final do turno. A segunda habilidade dele, você pode pagar uma mana vermelha, uma verde e uma incolor e transformar um terreno em uma criatura 4/4 até o final do turno. Certo? Habilidades ativadas elas também não têm muito segredo.

Agora vamos para o último tipo de habilidade, que é habilidade desencadeada. A habilidade desencadeada, diferente da ativada, ela não tem um custo de ativação. O que ela tem é algum efeito que precisa acontecer para que ela desencadeie, daí o nome desencadeada. Um exemplo legal de habilidade desencadeada é na criatura Curandeiro Centauro. Quando Curandeiro Centauro entra em jogo, o jogador controlador dele ganha três pontos de vida. Neste caso, a habilidade desencadeada é ganhar três pontos de vida, e o efeito que desencadeia a habilidade é ele entrar em jogo. Outro exemplo é a criatura Artista do Sangue. Artista do Sangue tem a seguinte habilidade: toda vez que Artista do Sangue ou outra criatura morrer, você pode ganhar um ponto de vida e seu adversário perder um ponto de vida. Nesse caso, a habilidade do Artista do Sangue também é uma habilidade desencadeada, mas diferente do Curandeiro Centauro, que desencadeia quando ele entra em jogo, nesse caso, ela desencadeia toda vez que uma criatura sai do campo de batalha e vai pro cemitério, ou seja, toda vez que uma criatura morre. Muito bem?

E agora, pra poder finalizar o vídeo, eu vou falar para vocês sobre as habilidades de mana. As habilidades de mana, elas têm algumas características especiais além dessas outras habilidades que citei pra vocês. A habilidade de mana ela pode ser tanto desencadeada quanto ativada, além disso, as habilidades de mana não vão para a pilha, consequentemente não podem ser respondidas; as habilidades de mana não dão alvo, e as habilidades de mana também não podem ser habilidades de planinauta. Gravaram aí?

Vamos então a um exemplo de habilidade ativada de habilidade de mana: os terrenos. Você vira o terreno pra adicionar uma mana. É ativada, e é de mana. Elfos de Llanowar. Você vira o Elfos de Llanowar e adiciona uma mana verde. É ativada e é habilidade de mana. Agora vamos a um exemplo de habilidade que confunde um pouco a galera e, confesso, já me confundiu também. Druida da Herança. Druida da Herança, você pode virar três elfos desvirados, e adicionar três manas verdes à sua reserva de mana. Druida da Herança é uma habilidade de mana. E não dá alvo. E gera mana. Um exemplo de habilidade que não é considerada habilidade de mana: Deathrite Shaman. Por quê? Porque você precisa dar alvo. Você precisa escolher um terreno em algum cemitério, para removê-lo de jogo pra gerar a mana dele. Complexo, não?

Essas habilidades de mana como falei pra vocês elas também podem ser desencadeadas. Nesse caso, além de toda a descrição típica das habilidades de mana, existe um detalhezinho a mais: essa habilidade desencadeada de mana só vai ser

considerada de mana se o efeito ativador, pra desencadear ela, também for uma habilidade de mana. Um exemplo clássico são esses encantamentos que você coloca no terreno pra ele gerar uma mana a mais. Sabe esses encantamentos que dizem, toda vez que o terreno for virado pra gerar mana, gere uma mana adicional? Isso é um exemplo de habilidade desencadeada de mana. Certo?

E eu encerro aqui por hoje. Eu espero que vocês tenham gostado. Se vocês curtiram, curtam compartilhem, se escrevam no canal. Também não se esqueçam de procurar a página da Universo Magic no Facebook, e é claro qualquer dúvida, deixe lá uma mensagem na página, ou pode colocar aqui também nos comentários que eu respondo assim que possível. Beleza? É isso aí, galera! Falou, e até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 8 (sic)

Fala, galera, vídeo novo aqui no canal! E hoje é dia de tutorial intermediário. No último vídeo, eu expliquei pra vocês como funcionam as habilidades do Magic e hoje, nesse último tutorial de reboot, eu prometo pra vocês, eu vou explicar como funcionam as mágicas de planinauta. Bora lá?

Vamos começar pela planinauta Liliana do Véu, que foi o exemplo que eu escolhi pra mostrar aqui pra vocês.

- Liliana do Velcro? - não, não é Liliana do Velcro, Guilherme, é Liliana do Véu, beleza? Valeu!

- Ok. Foi boa a piada, foi boa. Vou chamar o

- Então... Ela vai tá em "Orange Is The New Black"?

- Vai. Fazendo parceria com a Chandra. Tem imagens que provam isso.

Eu já expliquei pra vocês que no Magic que as cartas podem ser divididas entre permanentes e não permanentes. E que as permanentes são aquelas cartas que ficam em jogo no campo. Desde a criação do Magic, as permanentes sempre foram criaturas, encantamentos, terrenos e artefatos. Foi quando então no ano de 2007 com o lançamento do bloco Lorwyn que surgiu um novo tipo de mágica: uma nova permanente, que são os planinautas. No Magic: The Gathering, nós, os jogadores, simbolizamos magos capazes de viajar por entre os planos do Multiverso, portanto, somos planinautas. A ideia dessa nova permanente era simular a presença de outros personagens como nós no meio do jogo. E por isso, foi criada uma nova mecânica completamente inusitada pro funcionamento dessas cartas. Pra quem jogava antigamente e está voltando ao Magic agora, assusta, por que as cartas são muito diferentes. Mas vamos entender um pouco mais como que essas cartas funcionam de fato.

Vamo começar com o exemplo que escolhi pra vocês, que é a carta Liliana do Véu. Liliana do Véu vai aparecer aqui magicamente na edição: plim! A primeira coisa que vocês vão ver na carta é o nome da carta, Liliana do Véu, e em seguida, o custo, e aqui no meio, você vai ter o tipo da carta, da permanente, que no caso é planinauta, seguida de um subtipo, que nesse caso é Liliana. O subtipo ele é muito importante Porque? As cartas de planinauta, elas têm uma coisa chamada regra da singularidade, que ela é muito similar à regra de lendas. Você aprende que se você tem uma permanente lendária, você não pode controlar duas permanentes lendárias com o mesmo nome. Se você colocar outra permanente lendária com o mesmo nome, uma dessas duas permanentes precisa ser sacrificada porque você só pode controlar uma. Ok? E onde isso se aplica nas cartas de

planinauta? Isso se aplica justamente no subtipo. Apesar dessa planinauta aqui ser a Liliana do Véu, nós temos a Liliana Vess, a Liliana dos Reinos Sombrios... enfim, todas elas são cartas Planinauta, subtipo Liliana. Apesar de serem cartas de planinautas diferentes, o subtipo é o mesmo: todas elas são Lilianas, ainda que sejam Lilianas diferentes, então a regra de lenda se aplica aqui. Você não pode controlar uma Liliana Vess e uma Liliana do Véu ao mesmo tempo, mesmo sendo cartas diferentes, você é obrigado a sacrificar uma delas. Certo? Depois, aparecem as descrições das habilidades na carta e aqui que a galera começa a ficar muito confusa. Você vai ver no canto alguns números, seguidos de um sinal de positivo ou negativo, dois pontos e uma descrição. Se você prestou atenção no meu vídeo sobre as habilidades, você vai ver que se tratam de habilidades ativadas, porque elas possuem a ideia do custo de ativação, os dois pontos e a descrição dessa habilidade.

Vamos entender como é que eles funcionam. Como é que funciona esse tal de mais um e menos um, enfim, o que que é isso? Tá vendo aqui no canto inferior direito um número? No caso da carta Liliana do Véu o número 3, esse número representa os marcadores de lealdade desse planinauta. O que seria isso? Esses marcadores eles podem ser reduzidos ou acrescentados, e isso acontece ativando as habilidades desse planinauta. Olha só a habilidade da Liliana do Véu. Cê pode colocar um marcador, subir de 3 pra 4, e fazer com o que os dois jogadores descartem uma carta. Você pode reduzir em dois marcadores, deixar ela com apenas um, e você pode fazer com que o jogador alvo sacrifique uma criatura. E o último, você tira vários marcadores, que é o famoso ultimate, cê dá um efeito um pouco mais, digamos assim, um pouco mais exagerado. É esse o padrão pra todos os planinautas. Parece até bem simples, né? Mas você deve pensar, pô Carol, então tá muito fácil, eu posso sair ativando essas habilidades à vontade, que negócio simples, que negócio de Boa! Não. Pera. As cartas de planinauta só podem ter suas habilidades ativadas uma única vez por turno, e apenas quando você puder jogar um feitiço. Ou seja, nada de ativar habilidade em resposta, nada de ativar habilidade no passe, nada de ativar habilidade no turno do seu adversário. Só pode ativar elas no seu turno, e somente durante as fases principais.

Aí, Carol, mas e se meu adversário na hora que eu desço meu planinauta ele fazer uma magia em resposta e eu não puder ativar minha habilidade? Calma, você pode, porque quando seu planinauta entra em jogo, a prioridade ela é sua. Então você pode ativar habilidade do seu planinauta antes do seu adversário fazer qualquer coisa, assim como você pode descer um terreno e gerar mana pra ele sem o seu adversário poder responder porque a prioridade é sua de ter descido o terreno, a mesma coisa acontece com o seu planinauta, só que se você fizer qualquer outra coisa no seu turno ao invés de ativar a habilidade, aí o seu adversário ganha o direito de responder, beleza? Então fica esperto.

Agora vamo lá, mais algumas coisas importantes pra se saber sobre os planinautas. Carol, o que que poderia acontecer se os marcadores de lealdade chegarem a zero? Então, seu planinauta é destruído. Simples assim. É assim que você destrói as cartas de planinauta. Você pode remover elas de jogo, você pode destruir dando uma magia, como por exemplo, Queda do Herói. Ou você pode reduzir os marcadores a zero. Seja você removendo, ativando as habilidades do seu planinauta, ou aí vem uma das partes mais complexas da regra de planinauta, causando dano a ele, quando você tá jogando com uma carta de planinauta, o seu adversário pode escolher que as criaturas dele ataquem o seu planinauta ao invés de você, e nesse caso, o dano que seria causado a você, ele é

causado nos planinautas de forma a reduzir esses marcadores de lealdade dele. É até legal. E como funcionaria com essas mágicas de dano direto? Olha que coisa interessante. Se você tem uma mágica que pode dar dano direto ao jogador alvo, este dano pode ser redirecionado ao planinauta que ele controla.

Lembrando, o planinauta, normalmente alguns jogadores costumam dizer coisas como Carol, os planinautas são como os jogadores? Não. Se eu falar isso pra vocês, eu tenho certeza que uma legião de juizes vai querer me matar por causa disso. Mas não, eles não são. Não é você pode causar dano no planinauta como se ele fosse o jogador, não é isso. De acordo com a descrição certa, o dano que você pode causar ao jogador alvo, pode ser redirecionado para o planinauta que ele controla. É diferente. Como você aprende que no jogo Magic: The Gathering, como eu falei pra vocês na introdução, que nós jogadores seríamos essa ideia de planinauta. Mas não, você não pode dar uma Queda do Herói no seu adversário e ganhar o jogo. Assim como você não pode escolher que o planinauta descarte uma carta. Isso é uma coisa idiota. Mas é assim que funciona, então vamo recapitular como é que você pode destruir esse planinauta: reduzindo seus marcadores a zero, seja ativando essas habilidades, seja causando dano direto, seja causando dano de combate, ou até mesmo utilizando cartas como Vampire Hexmage, que pode remover todos os marcadores. Porque, afinal de contas, são marcadores. As cartas de planinautas... são permanentes, regra de lenda se aplica a elas, utilizando como base o subtipo, as habilidades do planinauta são ativadas, só podem ser usadas uma vez por turno e apenas quando você jogar um feitiço.

Certo? Eu encerro o vídeo aqui por hoje, galera, eu espero que vocês tenham gostado. Se vocês gostaram, curtam, compartilhem, se inscrevam aqui no canal e também procurem a página da Multiverso Magic pra poder acompanhar mais novidades, tirar suas dúvidas, e lembre-se, qualquer dúvida, é só deixar aqui nos comentários também. Deixem também sugestões de vídeos, de coisas, assuntos que vocês gostariam que a gente comentasse, e também algumas dicas que vocês gostariam que a gente desse pra vocês, beleza? Também gostaria de...

- Dinheiro no Patreon!

- Mas Guilherme, você é capitalista mesmo, hein? E o mais importante de tudo, eu queria mandar um grande abraço e um beijo de luz para todos os patrões da multiverso Magic, colaboradores que tem ajudado bastante o canal a crescer. É isso aí, galera, falou! Até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 9 (sic)

Fala galera, vídeo novo aqui no canal, e dessa vez eu finalmente estou voltando com os tutoriais intermediários. Eu prometo que um dia essa série acaba! Da última vez eu expliquei pra vocês como é que funcionam as mágicas de planinauta, e eu tava devendo fazer o reboot, de verdade, que seria o tutorial sobre a pilha. Vamos entender, mais ou menos, como é que funciona essa regra? Bora lá?

A pilha funciona da seguinte maneira: a pilha, também popularmente conhecido como o seu original em inglês, o “the stack”, é um conceito de como funcionam as mágicas e efeitos do Magic quando eles se amontoam em efeitos. Como assim? Suponhamos que você jogue uma mágica, e se o adversário responda, ativando um efeito. Aí você responde ativando outro efeito, ele responde ativando mais uma mágica, e meio

que esses efeitos das cartas, mágicas e habilidades que vocês vão ativando, eles meio que vão se acumulando, como se eles formassem uma pilha, e é por isso que o nome é pilha; é por isso que se chama "the stack". Como que isso funcionaria? Conforme os jogadores forem respondendo um ao outro e acumulando os efeitos, a partir do momento que os jogadores parassem de acumular efeitos essa pilha passaria a se resolver. E como ela resolveria? Sempre de cima para baixo. Ou seja, sempre a última coisa que foi parar na pilha vai resolvendo na sequência das coisas que foram colocadas até chegarem na primeira.

Vamos ver um exemplo bem prático de como isso funciona? Suponhamos que eu controle uma criatura 2/2 e eu ataque com essa minha criatura. Aí meu adversário responde, ao declará-la como atacante, castando Raio. Ele joga Raio para poder causar 3 de dano na minha criatura. Então eu respondo ao Raio que ele está jogando dando Crescimento Desenfreado na minha criatura, dando pra ela +3/+3 e fazendo dela uma criatura 5/5. Como essas coisas acumulariam na pilha: primeiro veio o Raio, depois veio o Crescimento Desenfreado. Vendo como funciona, de cima, para baixo. Crescimento Desenfreado resolve, a minha criatura fica 5/5, o Raio resolve, causando 3 de dano nela, e ela não é destruída, porque afinal de contas, ela tá 5/5 até o final do turno. Certo?

Agora, e se fosse o contrário? E se a pilha tivesse uma ordem mais ou menos diferente, como seria? Muda tudo, olha só: Eu tô lá com minha criatura 2/2, e eu ataco. Meu adversário não faz absolutamente nada. Em resposta, antes que a minha criatura cause o dano de combate, eu vou lá e dou um Crescimento Desenfreado. Meu adversário, espertinho, responde dando um Raio. Como ficaria? Embaixo, o Crescimento Desenfreado, em cima, o Raio. Resolveria de cima para baixo, primeiro o Raio, vai causar três de dano na minha criatura, vai matar minha criatura 2/2. Quando o Crescimento Desenfreado for resolver, não vai ter mais criatura pra poder ser alvo, e ele é anulado. Viu como as coisas fazem diferença?

Agora vamos pra última parte do nosso vídeo, pra explicar mais alguns pequenos conceitos com relação à pilha. Bom, eu acredito que seja uma das regras mais importantes do Magic. Existem coisas que vão para a pilha, que acumulam esses efeitos. E existem coisas que não vão pra pilha. Por exemplo, são efeitos que vão para a pilha: mágicas instantâneas, feitiços, habilidades ativadas, e habilidades desencadeadas. Isso vai pra pilha, isso pode ser respondido. São exemplos de coisas que não vão para a pilha, e portanto não podem ser respondidas: colocar um terreno em jogo, dano de combate, e gerar mana através de habilidade. Certo?

Como assim, como que a gente poderia ver como isso funciona? Suponhamos que a gente esteja jogando, e eu desço um terreno. Se você responder, por exemplo falando "ah, Carol, em resposta a você descer esse terreno, eu vou destruir todos os seus terrenos". Não vai fazer diferença nenhuma, porque eu ainda posso gerar mana com esse terreno que eu tô colocando em jogo. Você não pode responder isso. Você não pode, não vai pra pilha. Suponhamos que eu vire meu Elfo de Llanowar pra gerar uma mana, e você, "ah, em resposta, eu tô destruindo seu Elfo de Llanowar". Não muda o fato. Eu gerei a mana. Certo?

E é isso aí galera, eu vou encerrar o vídeo aqui por hoje. Eu espero que vocês tenham entendido, eu espero que isso tenha ficado claro, qualquer dúvida, pode deixar aqui nos comentários, pode também procurar a gente na página do Multiverso Magic e aproveitando pra poder procurar a gente, dá uma curtida na página, se inscreva aqui no

canal dê uma curtida aqui nesse vídeo, e antes que eu me esqueça, aquela abraço superespecial para os patrões que tem colaborado pra que o Multiverso Magic continue crescendo. Falou e até mais!

YouTube transcript: Multiverso Magic – COMO JOGAR MAGIC 10 (sic)

Fala galera, vídeo novo aqui no canal! E vamos para mais um tutorial intermediário, dessa vez um que a galera tem me pedido a muito mas realmente, muito tempo, e é uma das dúvidas mais comuns aqui nos comentários da Multiverso Magic. Como que funcionam essas cartas de ficha. Bora lá?

Certo? - Certo. Bora? - Uhum. Sabia que dá esse estralo tá melhor do que esse? - Ah, sim, tá bem da hora. - Aprendeu comigo! É o pá - E eu ficar, e aí então E plá! Estoura. Vamo lá?

Carta de ficha é o seguinte: eu acredito que todos vocês aqui, acho que, quase sem exceção, já tenham se deparado com cartas ou efeitos, mágicas, enfim, que coloquem fichas em jogo. Como, por exemplo, a carta Thragueopresa, ou como por exemplo, o Geist of Saint Traft. São cartas que colocam fichas em jogo, é muito comum a galera perguntar assim pra mim: mas Carol, o Geist quando ele ataca você coloca uma ficha de Anjo 4/4 com voar, mas eu pego uma criatura de anjo do meu deck? Eu tenho que ter essa carta de anjo? Não, não precisa. Na verdade essas cartas de ficha, elas são criaturas "virtuais", digamos assim. Elas não são cartas que você precisa ter. É uma coisa meio simbólica ali no jogo. Meio abstrato. Complicado de entender, né? Mas vocês vão conseguir.

Vamos a algumas coisas, algumas definições das fichas que todo mundo precisa saber. Definição número um: fichas não tem custo. OK? Quando você coloca, por exemplo, Bitterblossom, que coloca fadas 1/1 em jogo. Essas fadas 1/1, elas não têm custo. É como se o custo delas fosse zero, mas elas não têm custo. Como assim? Suponhamos que eu ative a carta Explosivos Fabricados com zero marcadores. Então destruiria absolutamente todas as fichas. Deu pra entender mais ou menos como funciona? Mas apesar das fichas não terem custo, existem algumas exceções à regra: como por exemplo na carta Splinter Twin. Splinter Twin tem a capacidade de copiar uma criatura. E essa ficha que entra em jogo, seria uma ficha, né, uma criatura virtual. Note: você não precisa ter essa criatura, de fato. Ela tem um custo que vai ser o custo da criatura que você copiou. OK? Tem exceções, tem que ficar ligado nisso. Mas de uma maneira geral, normalmente as fichas não tem custo, vocês vão reparar isso.

Segunda coisa que vocês precisam saber sobre ficha: as fichas elas não possuem um nome exatamente, não é que nem as outras demais cartas do Magic que possuem nome específico. Fichas não tem nome, o nome delas na verdade é o que elas são. Por exemplo, as fichas de elfo 1/1 elas são elfos, 1/1. Então todas as fichas de elfo 1/1 são na verdade, a mesma ficha. Não importa se a ilustração é diferente, se a coleção é diferente, até mesmo se o efeito que colocou a ficha for diferente. Mesmo que você utilize mágicas ou efeitos diferentes pra você colocar essa ficha, ainda vão ser fichas de elfo 1/1. Então, suponhamos que você receba sei lá, que você dê alvo em fichas de elfo 1/1, com a carta Verdade Reverberante. Nesse caso, absolutamente todas as fichas iriam pra mão de seu dono, e não só uma. Porque todas teriam o mesmo nome. Mas como nós já falamos novamente existem exceções, essa regra de ficha ela é um pouquinho complicada, lembra do Splinter Twin que eu comentei no último exemplo? Então no Splinter Twin é a mesma coisa, como você

tá copiando, quando você tá colocando uma ficha que é uma cópia de uma mágica, essa mágica, essa ficha ela vai ter o mesmo nome da carta que você copiou. Ou no caso, por exemplo, da nova planinauta, a Nissa a ficha que a planinauta coloca em jogo. Esse elemental lendário, ele tem um nome. Mas aí você tem que ficar atento, tem que ver se essa ficha que você vai colocar ela vai ter nome ou se ela vai ser uma ficha genérica, sem nome como esses elfos 1/1, goblins 1/1, zumbi 2/2, enfim.

Além disso, é importante também ressaltar o fato de que as fichas não são cartas. Lembra quando eu falei pra vocês que não é necessário você ter a carta específica? Nem ter a carta no seu deck, nem nada do tipo? Pois é, porque as fichas elas não são cartas, elas são representações abstratas de uma criatura em jogo. Então, suponhamos que... lembra daquela, o exemplo que eu dei pra vocês, com a Verdade Reverberante? Então, eu tenho uma péssima notícia pra dar. Na verdade, todas as fichas não voltariam pra mão do seu dono, elas seriam removidas de jogo. Como as fichas não são cartas de fato, elas não vão nem pra mão, nem pro deck, e nem pro cemitério. Elas são todas removidas de jogo. Se a ficha é destruída, ela é removida de jogo. Se essa ficha, se algum efeito faz com que você coloque essa carta no seu

deck, ela é removida de jogo. E vamos supor, por exemplo, a carta Oblivion Ring. Se uma ficha for alvo do Oblivion Ring, mesmo que o Oblivion Ring seja destruído, a ficha continua removida de jogo. Ela não volta. Ela removeu e ó: bye, bye.

E, por último, como que a gente consegue essas fichas? Olha, normalmente as cartas de fichas de alguma mágica ou habilidade de uma coleção específica elas podem ser conseguidas nos próprios boosters. Quem já deve ter comprado cartas, boosters e coisas afim já deve ter se deparado com esse tipo de ficha. Mas, se você não tem essas cartas, não tem problema! Você não precisa ter a ficha oficial, você não precisa ter isso exatamente. Cê pode pegar qualquer coisa pra representar essa criatura que seja uma ficha, até um pedaço de papel. Eu posso utilizar, sei lá, até esse prendedor aqui de cabelo, se eu quiser, e falar que ele é uma ficha de elfo 1/1, jogando com meus amigos! Mas se vocês quiserem, o que vale a dica, é customizar! Existem fichas customizadas super divertidas na internet, cê pode imprimir normalmente ou fazer como você quiser. Simples assim.

E é isso aí galera, eu encerro o vídeo aqui por hoje, eu espero que eu tenha tirado as dúvidas de vocês com relação às fichas, qualquer dúvida, deixa ela aqui nos comentários, procura a gente na página, na Multiverso, no Facebook. E também não se esqueça de curtir o vídeo, compartilhar, se escrever no canal caso vocês não estejam inscritos. E eu deveria também mandar aquele beijo super de especial, de luz para os patrões da Multiverso Magic, e acho que é isso. Falou e até mais!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 1 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Bom, no vídeo de hoje a gente vai então aqui começar a nossa série de Magic aqui no canal Uma série que nós vamos ensinar você aí a começar a jogar Magic, É, num dos vídeos passados eu perguntei pra vocês se vocês achariam ou não uma boa ideia A gente começar uma nova série ensinando e... Bom, eu não esperava que vocês respondessem sim, mas as pessoas falaram sim. "A gente quer ver essa série". E primeiramente, muito obrigado por terem respondido. Eu fiquei com um pouco de medo, mas pra garantir, eu perguntei, E sim, vamos começar essa série então.

Antes de mais nada, eu espero que vocês tenham gostado desse nosso cenário aqui atrás. Um cara que acompanha o canal me chamou do Facebook e falou: "Ah, você poderia botar um cenário aí que ficaria legal". Então, eu peguei os pôsteres de event deck que eu... não, de event deck não, de fat pack (?) e coleí atrás. Eu acho que ficou legal. Eu ainda tenho que pegar mais alguma coisa... pra contornar o resto, ele ficou com a borda meio branca, meio estranha, não deu pra enquadrar muito bem... mas enfim, outra coisa que eu procurei melhorar também foi que vocês falaram que a luz estava muito amarela então eu fui numa loja aqui do lado e comprei uma lâmpada branca. Olha a diferença. Acredito eu que assim seja muito melhor mas enfim, vamos começar isso aqui.

Bom, quando a gente decidiu começar a série, eu falei com o João e a gente decidiu que se é pra começar uma série ensinando a jogar Magic a gente vai ensinar a jogar Magic desde o começo. Começar pelo começo. De modo que tanto você que esteja começando agora e precise de uma dica, opinião, sugestão, e tal tanto você que não sabe o que é Magic e nem nunca jogou e nunca viu um deck na mão, vai começar a jogar também. Então, vai ser um vídeo que, imagino eu, que seja prestativo tanto pras pessoas que tão começando a jogar quanto pras pessoas que não começaram a jogar ainda. A série vai ter vários vídeos, e o vídeo de hoje ele é um vídeo meio introdutório em que nós vamos falar um pouco sobre o que que é Magic.

O que que é o Magic? O Magic é um Trading Card Game que é um jogo de cartas em que você compra, vende, troca as cartas com os seus amigos, etc., afim de melhorar o seu baralho e assim você tenta deixar ele mais forte, ganhar dos seus oponentes. O Magic é um jogo que você simula um mago e todas as suas magias, você como mago, conjura magias e as suas magias elas estão no seu livro de magias que no Magic é representado como baralho. É o deck. É obvio que você não vai sair por aí conjurando magias como se não houvesse amanhã. Você como mago tem que retirar o seu poder de algum lugar. Os jogadores de RPG já estão mais ou menos familiarizados com esta expressão, mas você vai precisar de mana.

Mana é um incentivo, mana é daonde você extrai o seu poder, que é o que você precisa pra conjurar as suas magias. Teoricamente, quanto mais mana você tem, mais forte são as magias que você pode conjurar, e por aí vai. O Magic é um TCG que vem crescendo muito, ele é um dos, senão o maior Trading Card Game do mundo. Existem torneios mundiais de Magic e na sua cidade aí, se você não morar no Acre, ou numa cidade tipo muito bizarra, é muito provável que aí, pertinho da sua casa, numa cidade vizinha tenha uma loja que vende Magic. Talvez não em uma loja especializada em Magic, mas uma loja que organize eventos, venda pelo menos o deck pra você.

Nessa série aqui, a gente vai tá ensinando desde como você monta o seu deck, até as regras básicas do jogo, estratégias, e coisas do tipo. No seu deck, como eu já disse antes, vão ter todas as suas mágicas. Desde mágicas instantâneas como feitiços, criaturas, artefatos, encantamentos e por aí vai. Inclusive um dos próximos vídeos vai ser ensinando vocês a estruturar o deck. É, como equilibrar entre o número de mana, como o número de feitiços, mágicas instantâneas e tal pra tentar deixar um deck legal e fácil de jogar que é o que você precisa agora no começo.

Bom, eu acho que pro vídeo de hoje é isso, que é o que você precisa agora no começo. Bom, eu acho que pro vídeo de hoje é isso. Então, ele deve ter ficado curto, a gente vai tentar fazer essa série com vários episódios, porém com vídeos um pouco mais curtos. De modo que a gente explique de uma maneira completa porém resumida. Bom,

acho que deu pra entender. Bom, eu espero mesmo que vocês tenham gostado. É, logo, logo a gente vai ter o segundo episódio da série A gente vai já meter a mão na massa, simulando uma partida explicando as regras do jogo, com quantos pontos de vida você começa como se compra carta, como se ganha do oponente, etc. Por aí vai. Espero que vocês tenham gostado e até a próxima. Falou!

É isso aí, se você gostou, você clicar em gostei, se inscrever no canal, e não deixe também de checar o nosso parceiro na descrição do vídeo. É isso aí. Eu vou ficando por aqui, tchau!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 2 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Bom, esse aqui é o segundo episódio de nossa série que a gente ensina você a como jogar Magic. No vídeo passado, a gente fez uma introdução sobre o que que é o Magic, como ele se comporta, no que ele se consiste, e no vídeo de hoje, como eu disse, a gente vai meter a mão na massa e vamos simular uma partida aqui, dizendo as regras básicas e como é que funciona superficialmente o jogo. Então, bora lá.

Bom, vamos aqui então simular uma partida de Magic. A gente vai simular de uma maneira bem simples, certo? Bom, antes de começar o jogo, você e o seu oponente, a gente vai simular num contra um. Existem outros formatos, como por exemplo, o dois contra dois. Mas a gente vai simular no um contra um que que é o formato mais jogado. É, você contra o seu oponente, vocês vão decidir quem joga, antes de mais nada, quem começa. E você pode decidir com... jogando moeda, cara ou coroa ou jogando um dadinho... Tanto, sei lá, um dado de 20 lados, como um dado normal. É, vamos supor aqui, pra ficar um pouco mais didático que a gente ganhou e a gente pediu cara e deu cara, a gente ganhou, aí você ganhou e você escolhe se quer começar ou se você quer que ou se você quer que o seu oponente comece. A gente ganhou, a gente vai decidir começar.

Você vai comprar uma mão de 7 cartas. É, você vai embaralhar o seu baralho antes de qualquer coisa. E também, por questão de educação, você oferece pro seu oponente se ele quer embaralhar o seu baralho e tal. Mas vamos supor que você esteja jogando só com os seus amigos e imagino eu que você não queira roubar, mas enfim. Você comprar então 2 cartas, vamos colocar aqui. 2, 3, 4, 5, 6, 7. Pronto. Você compra 7 cartas, você vê a sua mão inicial. Essa aqui é a sua mão inicial. É, temos aqui inclusive algumas cartas foils, que são as cartas que brilham. E bom, você como mago, como eu disse no primeiro vídeo... É, você vai ter que conjurar as suas magias, que no caso nós temos 4 criaturas que podemos conjurar. Nós temos essas 4 criaturas aqui, certo? E como eu já disse, você tem que extrair o seu poder de algum lugar: esse lugar são os terrenos.

Existem cinco tipos de terrenos no Magic. A floresta, que é esse caso; a ilha, a planície, a montanha e o pântano. Cada criatura vem de um tipo de terreno. A não ser que essa criatura seja um artefato, ou alguma exceção, mas vamos deixar isso pra depois. Essas nossas criaturas aqui vêm de todas as florestas. Que é... que são as fontes de mana que a gente precisa pra conjurar elas. O nosso elfo aqui custa apenas floresta pra ser conjurado. Ou seja, o tanto de mana que a gente precisa pra conjurar ele é somente uma floresta. O nosso... a nossa besta aqui, o brushstrider, ele custa uma floresta e uma mana de qualquer cor. Pode ser uma ilha, pode ser uma floresta, pode ser uma montanha, pântano, etc. Assim como o nosso lupino coração de prata custa duas manas de floresta, e três de qualquer cor.

Ou seja, pra conjurar ele, você vai precisar ter cinco dessas aqui no campo pra poder usar de fonte de mana pra ele.

Vamos então simular aqui o jogo. Bom, você começa, você não compra carta no turno que você começa, certo? E você tem direito a descer um terreno por turno. Não seria justo você descer todos os terrenos da sua mão de uma vez só, porque no caso seria aquele negócio, quem tem mais terrenos, que tem uma carta relativa forte, ganha o jogo e pronto. Então, é uma parada equilibrada e o jogo vai ficando cada vez mais, hã, forte no decorrer do tempo. Tá, você joga o seu terreno, você põe ele desvirado no campo, e bom, você quer conjurar o seu elfo de Llanowar (Elfo místico), ele custa uma mana, você tem uma mana porque você baixou nesse turno E o que você precisa pra conjurar ele é simplesmente virar essa mana.

O ato de virar a mana adiciona a mana pra você poder conjurar o elfo e mostra pro seu oponente que essa mana tá sendo utilizada. Então, essa mana essa mana tá sendo utilizada. Opa, beleza, conjurei o elfo, vou bater com ele. Quero já matar meu oponente. Não, como vocês sabem, é, não sei se vocês sabem, mas agora vão saber. Cada.. é.. jogador começa com 20 pontos de vida e o objetivo é fazer o seu oponente chegar a zero pontos de vida antes que você chegue a zero pontos de vida. Então, você não pode simplesmente colocar uma criatura no campo e bater. A não ser que um efeito te permita fazer isso. No turno que as criaturas é... opa desculpa, deu uma tremida no tripé. Des... é, no turno que as criaturas, elas entram, elas têm uma coisa chamada enjoo de invocação. Ou seja, elas só podem ser utilizadas pra virar, pra usar os efeitos delas ou coisa do tipo e pra atacar um turno depois. Então, o nosso elfo aqui, ele tá inútil por enquanto.

Mas, beleza. Você passou o turno pro seu oponente ele fez o que ele tinha que fazer, baixou a mana baixou as criaturas que ele quer botar e tal, E voltou o turno pra você. Antes de você comprar a sua carta e dar continuidade no seu jogo, você desvira o seu terreno. Afinal de contas, você quer utilizar ele de novo. É... se você deixar ele virado, é como se a sua mana não tivesse não tivesse permissão de ser usada. Os jogadores que jogam há mais tempo vão me matar por eu ter falado isso, mas pra ficar didático pra vocês entenderem, é mais ou menos isso.

Bom, você compra a sua carta, você já sabe você tem direito a descer outro terreno no campo E agora você vê que você tem duas fontes de mana, duas florestas. É, esse deck aqui ele é todo de florestas, então você não precisa se preocupar, se preocupar com as cor, as cores da mana. Bom, temos dois bichos aqui que nós podemos conjurar, o brushstrider e o nosso lodo necrófago. Eu acho que nessa situação do jogo, É melhor a gente conjurar o lobo.. lodo necrófago. Então, o que a gente pode fazer é a gente vira as nossas duas manas o lodo necrófago entra no campo.

Bom, depois dessa fase de baixar terrenos, e conjurar criaturas e tal, nós temos a fase de ataque. Como vocês já sabem, você não pode bater com o lodo que acabou de entrar. Mas o seu elfo tá pronto pra descer o cacete. Você vira ele pra atacar Que nem você vira adicionar mana, mas você vira pra atacar. E ele tem 1 de poder. Você pode ver aqui que ele tem 1 de poder/ 1 de resistência. (1/1) O seu oponente está com 20 pontos de vida e vamos supor que ele não tenha criaturas pra bloquear, ou não queira bloquear o elfo. Ele vai de 20 pontos de vida pra 19. Porque 1 ponto de dano foi infligido nos pontos de vida dele.

Tá, você passa o turno pra ele, ele faz o que ele tem que fazer. Na sua, depois que ele passa o turno pra você. Você desvira todos os terrenos, criaturas e tal. E você

continua o seu jogo. Você desce outro terreno, mas se a gente quisesse, a gente poderia, por exemplo, conjurar a mágica tombar que destrói uma criatura alvo com voar. Se o nosso oponente tivesse uma criatura com voar, era só a gente pagar duas manas e matar a criatura ele. É assim que funciona o jogo.

Bom, agora as duas criaturas estão aptas pra atacar. Você está batendo 2 do lodo necrófago, e 1 do nosso elfo. Ele foi de 19 pontos de vida pra 16 porque você bateu 3 aqui. E é assim que funciona. Você vai infligindo pontos de... pontos de... de dano nele e ele vai perdendo o jogo se tudo ocorrer se.. tudo bem, você não vai perder o jogo e é assim. Foi uma maneira bem superficial de explicar. Isso não é nem de perto o que o Magic tem pra oferecer, certo? Não é nem 1% , isso foi o que eu quis dizer.

E bom, eu espero que vocês tenham gostado. E é isso aí. Espero que vocês tenham entendido como o jogo funciona, quais são as regras básicas e tal. E a gente se vê no próximo vídeo, continuando então essa série de como jogar Magic. E isso aí, eu vou ficando por aqui, um abraço. Falou!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 3 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Bom, no vídeo de hoje nós estamos aqui para nossa terceira, o nosso terceiro episódio da nossa série de como jogar Magic. E bom, no vídeo de hoje, a gente vai falar um pouco mais sobre como funciona a estrutura de um deck, como é que as criaturas se comportam, como você equilibra entre criaturas, terrenos, que são as suas fontes de mana, e outras mágicas e é isso aí. Espero que vocês gostem. Bom, vamos lá, então.

Eu dividi que o nosso deck em três partes, certo? Entre as florestas que são as nossas fontes de mana necessárias para conjurar as nossas criaturas e as nossas mágicas no geral. Esse deck, ele é um Deck só verde. Vocês podem ver aqui e ele é daqui que eu criei agorinha. Ele não é um deck competitivo para ganhar torneios nada. É só um deck que eu fiz pra mostrar para vocês como é que... é que o deck se comporta durante o jogo. E como é que a gente equilibra entre criaturas, terrenos e mágicas, etc. Deixa eu tirar o dado daqui.

Bom, esse aqui é um deck todo verde, certo? E eu tô usando 24 fontes de mana verde. Que são as fontes de mana necessárias para conjurar nossas mágicas, vocês podem ver aqui no custo de mana delas, quando a câmera quiser focar. Câmera... isso. Nós precisamos de florestas. Eu estou jogando com 24 florestas. É... sinceramente, se eu fosse levar esse pra um torneio, eu não jogaria com tantas florestas assim. Porque ele é um deck relativamente leve. Vocês podem ver que nós temos bastante criaturas com somente um mana de custo. E então, ele poderia ser um deck facilmente jogado com 20 florestas. Sem problema nenhum.

Mas, como você tá começando agora, eu te aconselho a jogar com mais terrenos para você evitar se zicar... O que que é se zicar? Você ter terreno demais ou terreno de menos então... Nesse caso aqui, eu acho melhor você ter mais terrenos do que menos, certo? Mas enfim, isso vai de jogador pra jogador. Bom, nós temos aqui as nossas fontes de mana que são necessárias para conjurar a nosso... nosso, nosso, o resto do nosso deck. Nós temos várias criaturas aqui, e eu procurei equilibrar entre criaturas de diversos custos de mana. Por exemplo, no primeiro turno você vai ter é somente uma fonte de mana, e é o necessário para conjurar, por exemplo, o Experimento Um, para conjurar, por exemplo,

o el... o Místico Elfico. No turno 2, você provavelmente vai ter duas fontes de mana que é o necessário para conjurar, por exemplo, o nosso Brushstrider, que é a nossa besta aqui. E pra conjurar também o Lodo Necrófago, que é uma carta bem legal. Já no turno 3, você vai ter 3 manas, talvez não tenha, mas vamos supor que você tenha porque você está jogando com bastante terrenos. Você vai ter então, mana para conjurar o nosso Sátiro abençoado que custa duas manas obrigatoriamente verdes e uma de qualquer cor. Que nesse caso, vai ser verde, porque nós só temos manas verdes. E você vai ter inclusive algumas mágicas mais pesadas como por exemplo no nosso lupíneo coração de prata, que custa 5 manas, mas é uma carta bem legal. E bom, você não pode simplesmente encher de criaturas pesadas porque você não vai ter início de jogo você não vai começar a jogar lá pelo quinto turno. E até lá o seu oponente vai ter desenvolvido toda mesa dele e aí, você vai tá num grande problema.

Você não pode também fazer simplesmente um deck só de criaturas. Pelo menos, eu não te conselho, né. Existem estratégias que usam só criaturas mas, vamos mostrar aqui um pouco de cada coisa. Além de criaturas você vai ter mágicas instantâneas, feitiços, artefatos e encantamentos. Nesse caso aqui, a gente só tem mágicas instantâneas e feitiços, mas você pode tá colocando encantamentos e artefatos também para deixar o seu deck melhor. O verde, é... eu já disse num vídeo anterior que nós temos as cinco cores e cada uma delas tem seus pontos positivos e negativos as suas vantagens e desvantagens. O verde tem criaturas, ótimas criaturas grandes, como por exemplo essa 4/4 e uma vantagem do verde, né. Eu considero pelo menos uma desvantagem é que o verde não tem muitas remoções. Por exemplo, se essa criatura fosse do seu oponente, certo? Só com mana verde, seria difícil você tirar ela dali. Não tem como matar uma criatura com uma mana verde. Existem poucas mágicas que fazem isso. O verde é uma.. mágica.. é uma cor com bastante crescimento e criaturas, mas não é boa para remoção. Nesse caso aqui, nós temos uma remoção verde que é o tombar. Você vai pagar uma mana incolor e uma mana verde para destruir a criatura alvo com voar. Você vê que as remoções verdes têm vários é... Vários... poréns., certo? É tem, se for uma criatura, destrói, mas ela tem que ter voar. Ah, eu acho que deu pra entender.

Nós temos aqui então algumas mágicas como por exemplo, neblina também, temos Evocação Selvagem e algumas outras coisas que você pode colocar no seu deck, como por exemplo o Crescimento Desenfreado que você paga uma mana e essa criatura ganha +3/+3, até o final do turno então se eu tivesse essa criatura em jogo, é uma 4/4, eu usasse o Crescimento Exuberante nela - Exuberante não, desculpa, Desenfreado nela - ela viraria uma 7/7. Uma carta bem legal.

Bom, eu vou aconselhar vocês, certo? Não é uma regra, mas eu aconselho que vocês façam decks, pelo menos agora no começo, até vocês aprenderem a jogar e terem todo esse domínio com vários terrenos. Eu aconselho 24. Acho que 24 é um número muito bom, apesar de ser um número gay, mas é um número bom de terrenos no deck. Tente que botar mais criaturas, certo? Não tente ficar controlando muito jogo do seu oponente e tal. Porque isso pode parecer bem legal mas é um pouco mais difícil de jogar. Então, com criaturas você vai realmente entender como funciona o dano, a batalha, o combate tal. E com algumas mágicas para você ir treinando você usar elas em resposta alguma coisa. E você deixar as suas criaturas maiores, como é o caso do nosso lupino, como o nosso Giant Growth aqui, que eu tinha mostrado. E por sinal sumiu aqui, tá aqui.

E bom, eu acho que é isso. Espero que vocês tenham gostado do vídeo. Se vocês tiverem qualquer dúvida, sugestão, qualquer coisa do tipo é só perguntar aqui nos comentários, caso você não tenha conta no YouTube. A página do nosso canal está lá na descrição, ela tá lá no Facebook. [facebook.com/UMotivo/](https://www.facebook.com/UMotivo/) publica lá qualquer dúvida que você tenha. E a gente te ajuda, beleza? Bom, espero que vocês tenham gostado do vídeo. Espero que tenha dado para entender como funciona equilíbrio entre os terrenos, criaturas, mágicas e tal. E bom, espero também que vocês estejam gostando da série qualquer sugestão e na caixa de comentários no YouTube aqui embaixo, ou na página do Facebook, caso você não tenha conta no YouTube ou adiciona a gente no Facebook também. Tá tudo aqui na descrição. Você vai ter vários lugares para conseguir falar com a gente. E bom, eu vou ficando por aqui. A gente se vê na próxima, tchau!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 4 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Estamos aqui pro nosso quarto episódio da nossa série de como jogar Magic. No vídeo passado, a gente falou um pouco mais da estrutura de deck e no vídeo de hoje, a gente vai falar um pouco mais sobre como é que funciona as criaturas, o combate entre elas, e as trocas de dano e tals. E eu espero que vocês gostem.

Bom, nós temos aqui algumas criaturas. Vamos tirar essa criatura daqui. É... pra mostrar pra vocês. Vamos supor que essa aqui, essa aqui seja uma criatura nossa e essa aqui seja uma criatura do seu oponente. Deixa eu mostrar a primeira carta pra vocês. Essa aqui é uma criatura 3/1 ou seja, ela tem... vamos ignorar os efeitos por enquanto. É uma criatura com 3 de poder e 1 de resistência. Ou seja, quando ela atacar, ela vai causar 3 pontos de dano em alguma coisa e ela suporta até 1 ponto de dano. A nossa criatura aqui, o Experimento Um, ela é uma 1/1. Vamos ignorar os efeitos também. Ou seja, quando ela ataca, ela causa 1 ponto de dano em alguma coisa é... se o jogador defender com uma criatura e ela perder essa aqui vai dar 1 ponto de dano na criatura que ele defendeu. E ela suporta até 1 ponto de dano. Então, se o seu oponente der 1 ponto de dano aqui ou 2 ou 3, ela morre de qualquer jeito. Ele me atacou com essa criatura aqui, certo? Como a gente tá desconsiderando os efeitos, ela vai virar pra atacar Deixa eu virar pra cá... ela vai virar, e eu posso escolher se eu vou defender, ou não. Ela é uma 3/1. Suponhamos que eu esteja com 20 pontos de vida. Estou aqui com 20 pontos de vida no dado. Esse símbolo é o símbolo de 20 pontos de vida. É, depende de cada edição, mas enfim. E eu posso escolher defender ou não. Se eu não quiser bloquear, eu vou de 20 pontos de vida pra 17 pontos de vida. Porque eu tomei 3 pontos de dano pelo ataque do nosso amiguinho aqui, o nosso o nosso amiguinho Bambi aqui. Ele me atacou, eu posso optar por bloquear caso eu não queira tomar o dano. Eu tenho uma 1/1. Essa é uma 3/1. Eu vou poder bloquear com essa minha 1/1 porque ela tá apta pra bloquear. Ele tem uma 3/1 e eu tenho uma 1/1. A 3/1 dele vai infligir 3 pontos de dano na minha criatura que bloqueou e a minha vai infligir 1 ponto de dano na criatura dele. Não é que nem Yu-Gi-Oh por exemplo que o ataque vai com o ataque, defesa vai com defesa, e por aí vai. No Magic é ataque com defesa, defesa com ataque. Ele deu 3 pontos de dano na minha criatura 1/1 e ela morreu. Mas ela de 1 ponto de dano e a 3/1 morreu também. As duas ficaram com 0 de resistência e automaticamente elas morrem. Outro exemplo: ele me atacou com uma 2/2 e eu tenho uma 1/1 pra bloquear. Se ele atacar com a 2/2 e eu resolver bloquear, a criatura dele vai ficar uma 2/1 até o final

do turno. Porque a minha deu 1 ponto de dano na criatura dele. Ela não morreu. Se a minha fosse uma 2/2 ou uma 2/1 ela morreria, porque ela ficaria com 0 de resistência. Já a minha, morreu na hora porque ele deu 2 pontos de dano nela. Então, ela morre. E ela só suporta 1 ponto de dano. Vamos supor que nós tenhamos aqui uma 4/4 e uma 2/2. Ele matava com a 4/4 e eu defendo com a 2/2. A minha morre e a dele não porque a dele dá 4 de dano nessa. Essa, mas essa mesmo dando 2 pontos de dano nessa não é suficiente pra matar mas, se eu tivesse duas dessa aqui no campo e ele me atacasse com essa, eu poderia juntar o poder das duas e defender essa aqui. Ou seja, nós temos 2 de ataque aqui, 2 de ataque aqui, dá 4. E a defesa aqui, dá 4. Então, essa aqui vai morrer. E essa aqui vai causar 4 pontos de dano de dano aqui, e essas morrem também. É assim que funciona.

Vamos usar agora uma tática que é muito comum entre os jogadores na hora do ataque. O seu oponente atacou com uma 4/4. Você tem uma 1/1. Ele sabe que se você tomar os pontos, você vai de 20 pontos de vida pra 16. Ou, ele vai causar 4 pontos de dano na sua, a sua morre, mas a dele continua viva. Pra ele, é um ótimo negócio atacar. Porque de qualquer jeito, ou você perde uma criatura ou você perde pontos de vida. Vamos supor então que você tenha a carta Crescimento Desenfreado na mão. Traduzindo do inglês aqui, ela dá +3/+3 até o final do turno pra criatura alvo. Vamos supor, claro, que você tenha mana pra isso, desvirada né? A gente tá desconsiderando isso, mas você vai ter que ter mana desvirada pra isso. Ele ataca, como ela é uma mágica, instantânea, eu vou falar um pouco mais de mágicas instantâneas num vídeo próximo, é, mas você pode ela a hora que você quiser. Então, ele ataca e a sua criatura 1/1 ganha +3/+3 até o final do turno. Ela vira uma 4/4. Então, você pode defender o lobão do seu amigo com esse bichinho 1/1 ridículo e os dois morrem. É assim que funciona.

Assim como se o seu oponente tivesse atacado com a 4/4 e você não tivesse criaturas pra bloquear ou resolvesse não bloquear, e ele tivesse um Crescimento Desenfreado na mão, ele poderia dar +3/+3 pra essa. E essa aqui ficaria uma 7/7. Se você tivesse 20 pontos de vida, você iria pra 13. Essas cartas aqui são bem legais de se usar em combate. Você ajuda as suas criaturas a não morrerem, ajuda as criaturas do seu oponente morrerem ou o seu oponente resolve não bloquear porque você não tem uma criatura não tão grande assim. E você cresce ela e as vidas... e a e os pontos de vida do seu oponente vão diminuindo.

Vocês podem ver, a gente desconsiderou até agora, mas vamos considerar agora. Essas criaturas aqui têm efeito. Essa por exemplo, se você pagar uma floresta, você usa o card alvo no cemitério, se esse card for uma criatura, você coloca um marcador +1/+1 nessa carta e você ganha 1 ponto de vida. Essa carta tem outra habilidade, que é a vigilância. Não está especificado aqui porque a vigilância é uma habilidade que várias criaturas têm e depois de um tempo, você vai perceber e vai lembrar. É, vigilância é essa carta que você pode atacar, ela ataca sem virar, você sabe quando ataca você vira as suas criaturas pra mostrar pro seu oponente que você tá atacando. Essa carta não vira. Isso é bom, porque se o seu oponente quiser atacar no próximo turno, você vai ter essa carta aqui pra bloquear. É, eu não sei se eu cheguei a dizer enquanto eu tava falando dos combates. Mas sempre que a sua criatura ataca, ela vira. E você não pode usar criaturas viradas pra bloquear, muito menos o seu oponente. Se você atacar com uma criatura, e ele tiver uma criatura virada, ele não vai poder defender com ela. Ele só vai poder defender se ela tiver desvirada.

Bom pessoal, eu acho que pro vídeo de hoje é isso. Eu não vou me aprofundar muito em criaturas porque tem muitas coisas ainda que dá pra falar sobre criaturas em relação as habilidades ativadas, habilidades estáticas e esse tipo de coisa, mas eu acho que deu pra entender mais ou menos no combate. Se você tiver com um deck iniciante, um deck mais tranquilo de jogar, você não vai precisar saber muito mais do que eu falei aqui. Mas como sempre, se vocês tiverem qualquer dúvida, qualquer sugestão, dica ou coisa do tipo, comenta na descrição, na descrição não, nos comentários do vídeo. Ou você pode clicar na nossa linha do tempo na página do Facebook tá na descrição. E a gente vai te ajudar de certeza. A gente promete que vai te ajudar. Bom, tivemos aí então uma, algumas demonstrações e situações de troca de dano entre criaturas e inclusive um um Combat trick com o nosso Crescimento Desenfreado.

E é isso aí. Espero que vocês estejam gostando da série e eu falei umas 10 vezes já, mas eu espero que vocês estejam gostando da série. E espero que vocês estejam gostando da série também. Eu vou ficando por aqui. Espero que vocês estejam gostando da série. E tchau. Espero que vocês estejam gostando da série.

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 5 (sic)

Não sei se vocês estão ouvindo né é 1:18 da manhã e eu tô tentando gravar isso aqui agora porque teoricamente seria um horário aqui não teria muito barulho, né? Só um barulho da minha cadeira. Mas não, tem os malucos na rua fazendo barulho na rua, não deixando eu gravar. Bom, aparentemente eles foram embora.

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. E bom, esse aqui é o quinto episódio da nossa série de como jogar Magic, uma série que eu tô gostando bastante de fazer. E para vocês que acharam que eu só uso sempre a mesma camiseta, não, é que eu gravei os 4 primeiros episódios, um seguido do outro todos no mesmo dia, e só eu editei todos de uma vez só. E enfim voltamos aqui.

A gente já falou sobre o que que é o Magic, no que ele se consiste, sobre as regras gerais do Magic, regras básicas e tal. Sobre como estruturar um Deck, sobre como é que funciona o combate entre criaturas e a troca de dano e bom esse vídeo aqui, o de hoje vídeo aqui o de hoje é muito importante para você decidir qual caminho você quer começar você vai querer começar seguir no Magic. É o vídeo sobre as cinco cores do Magic.

Eu já mencionei pra vocês que o Magic é... Você é um mago e você extrai o seu poder de uma fonte é... de mana. Essa mana pode ser extraída de montanhas florestas, planícies, pântanos e ilhas. São essas as cinco cores, né? Esses cinco terrenos que podem te permitir extrair mana. Depois de um tempo jogando, você vai ver que existem outras maneiras de se extrair a sua mana, mas a princípio vamos usar somente os 5 terrenos básicos, que são esses.

Nesse vídeo aqui, eu vou falar um pouco mais sobre cada uma das cores: quais são suas características, os seus pontos positivos negativos eu vou dar uns exemplos de cartas e quem sabe em outro vídeo a gente conversa um pouco sobre como unir duas dessas cores, pode ir meio de inibir o ponto negativo de uma para fazer- pra conseguir fazer uma estratégia bem legal.

Bom, vamos começar aqui então pela cor vermelha. E o vermelho é a cor da... do fogo, das chamas, é a cor das chamas do dano direto é a cor da fúria é a cor do ímpeto,

da rapidez, da velocidade é a cor da do foda-se eu posso quase morrer, o importante é que você morra antes de mim. O vermelho é mais ou menos isso. Sempre que falam em dano direto, você já pensa em vermelho na hora. Não que as outras cores não tenham isso, mas o vermelho tem isso em uma intensidade muito maior. Exemplos de cartas vermelhas, como por exemplo o Raio, Lava Spike, Vexing Devil e por aí vai. Bola de fogo, Blaze. São cartas que definem muito bem o vermelho. Você dá dano direto no cara e é isso. Você toca o cacete como se não houvesse o amanhã. A fonte de mana vermelha é extraída do terreno montanha e alguns tipos de criaturas que são bem características do vermelho: Goblins, minotauros, alguns vampiros são vermelhos e por aí vai. Os pontos positivos do vermelho são sem dúvida nenhuma é a rapidez, a velocidade, que você pode conjurar as suas mágicas e matar o seu oponente rápido porque o que é importante é que você faça o seu oponente chegar a 0 pontos de vida primeiro. Não importa se você vai ficar perto de zero ou não, o importante é você ganhar o jogo.

A segunda cor que eu gostaria de falar pra vocês é o preto. O preto é uma cor muito completa no Magic. O preto é a cor do caos, da destruição. É a cor, é uma cor sombria, da escuridão... é a cor do sacrifício, é a cor de você sacrificar as suas coisas pra um bem maior, você sabe que tem uma coisa pequena a fim de ganhar uma coisa maior você ganha pontos de vida sempre que o seu oponente perde, o seu oponente sempre perde sempre que você ganha e por aí vai. O preto é a cor da destruição. O preto destrói tudo. É sério. Isso, não, não, não, não ser quis não, pareceu racista. É mas enfim, não é, não sou racista. O preto é simplesmente a cor da destruição. Quer uma prova? As cartas foram, como por exemplo Homicídio, A queda do herói, é... atacar a jugular. Vítima da noite, Ultimate price, são todas cartas de destruir, e Doom blade também. Que essa talvez seja um pouco racista, mas enfim. Eu não sou. A carta talvez seja. O preto é uma cor que tem criaturas muito distintas assim. Você vai ter criaturas pequenas porém eficientes, como ratos. Que vão fazer o seu oponente descartar cartas e vão atrasar o jogo dele. Cartas intermediárias, como por exemplo o zumbi, vampiros, que vampiros no preto são muito fortes. E cartas maiores, cartas grandes pesadas, como demônios e tal. Eu não consegui achar uma desvantagem muito clara no preto, porque o preto é uma cor que combina com bastante coisa. É... não só na moda assim, sabe? Mas no Magic também. O preto não consegue acelerar o seu jogo numa maneira muito eficiente. Ele não consegue buscar terrenos no seu grimório, ele não consegue crescer as suas criaturas de uma maneira muito eficiente quanto outras cores, como por exemplo, o verde. Se você tiver um deck preto e verde, E você quiser acelerar o seu deck, puxando terrenos, e adicionando mais mana, essa função vai ficar muito provavelmente do lado do verde. O Magic tem milhares de cartas. Carta como por exemplo Dark ritual é uma carta bem legal no preto, apesar de hoje em dia nós temos poucas cartas relacionadas com o preto dessa maneira que o Dark ritual é relacionada. Enfim, é complicado falar os pontos negativos de uma cor porque realmente tem carta pra tudo. Então, se uma carta... se uma cor é fraca, numa coisa e eles inventam uma carta pra isso, a cor acaba meio que ganhando uma cara nova. Enfim, tá, é confuso demais. Desculpa. O terreno que é usado pra gerar mana da cor preta, é o pântano. Faz sentido, né? Porque você não vai ver um vampiro morando numa ilha, por exemplo.

A terceira cor que eu gostaria de falar pra vocês é a cor verde. O verde é a cor do aumento, do crescimento. Se você quer que as suas criaturas cresçam, o verde faz isso. Se os, se o número de terrenos aumenta o verde faz isso. Se você quer que os seus pontos de vida aumentem, o verde faz isso. Se você quer que o seu pau aumente, o verde faz isso.

O verde é tipo o viagra do Magic. Tá ligado? Ele aumenta tudo que você precisar. É, se eu tivesse que arranjar um defeito no verde, o verde é uma cor que dá pra definir um defeito bem assim: enquanto o preto destrói tudo, o verde (ainda sem racismo, por favor)... O verde não tem muita carta pra destruir. O verde destrói criaturas, mas tem sempre um porém. Como por exemplo, a carta Tombar. Destrói a criatura alvo com voar. Se ela não tiver voar, você não pode destruir ela. O verde é assim: ele destrói coisas, mas sem... tem sempre... é um porém. Assim, eu acho que o verde destrói bastante coisa com voar porque poucas criaturas verdes voam. Exemplos de criaturas verdes: bestas, hidras, lobos, ursos e por aí vai. Você não vai ver um lobo voando. É complicado.

A quarta cor que eu gostaria de falar pra vocês, é a cor azul. O azul é a cor do conhecimento, da ilusão, a cor de manipular o seu oponente, a cor de controlar o jogo do seu oponente. Guarde bem essa palavra que eu vou falar pra você agora: Anulação. O azul é a cor da anulação. E essa palavra vai te trazer muita tristeza e muita alegria jogando Magic. Tristeza quando você não tiver jogando com um deck azul. E alegria quando você tiver controlando o deck azul. O prazer de anular uma coisa é realmente muito bom. Dá aquele gostinho na boca. Cartas como por exemplo Cancel, É... Dissolve, Dissipate... Ah, sei lá. Mana leak, Remand, Hã... Contramágica que, na minha opinião, é a mais clássica de todas. Olha, você simplesmente paga o número de mana, geralmente 2, e você anula a mágica do cara. Pronto! O cara paga 10 manas, coloca um demônio voador do caralho e tem asa e uma AK-47 faca e essas porras todas e você paga 2 mana e anula o demônio dele. Isso é simplesmente agonizante. O azul é a cor controladora, é a cor que manipula o jogo do seu oponente. O terreno que gera a mana da cor azul é a ilha. E você vai perceber que faz sentido porque boa parte das criaturas azuis vivem no mar ou na ilha, sei lá. Exemplo de criaturas azuis: É... magos, tritões, Preta Gil (quer dizer baleias) e sei lá, por aí vai.

Nossa próxima cor que diferente do azul, é uma cor... Sei lá, meio bizarra. É o branco. É a cor em que o soldadinho pequenininho junta com outra soldadinho pequenininho, junta com outro, forma um grupo de soldadinhos pequenininhos e E é uma felicidade, é uma união, todo mundo quer lutar junto. É a cor dos soldados, é a cor dos humanos, é... É a cor de ganhar vida, é o branco sem dúvida nenhuma é ótima em ganhar vida. Simplesmente tem cartas que você paga e tal custo e ganha vida. É mais ou menos assim. Diferente do preto, você não precisa sacrificar algo pra isso, você não precisa perder vida pra isso. O branco simplesmente te dá vida. Como o branco é a cor da união, decks como por exemplo, decks de soldados em que os seus soldados vão se ajudando e vão crescendo juntos, podem se tornar um grande problema pras outras cores.. Mas, na minha opinião, o branco é a cor mais sem personalidade. Talvez, vocês não concordem comigo, mas como eu já disse, vai de jogador pra jogador. É porque o branco na verdade, ele faz de tudo, um pouco. Mas não tem nada que ele faça bem. Tá ligado? Não tem nada que ele não faça tão bem quanto as outras cores. O vermelho dá dano. OK. O preto mata as coisas. Ok. O azul controla o jogo. Ok. O verde cresce as suas coisas. Ok. e o branco... O branco põe soldados ali e já é. Exemplos de criaturas brancas: eu penso logo de cara em soldados, humanos, felinos e coisa do tipo. É, o branco é uma cor forte sim, tá? Eu falo brincando, mas o branco realmente tem carta, cartas muito fortes, como por exemplo Path to exile, que é uma carta que a gente joga no Modern atual, uma carta muito boa, outro exemplo é, dependendo do dia que você estiver assistindo esse vídeo essa carta não seja mais Standard, mas no dia atual ela é: por exemplo, Brimaz, é uma carta muito forte,

muito forte mesmo. Ela joga no Standard atual e ela é branca. É um felino lá, o Simba e ele faz a função dele que é comer o cu de todo mundo. E o branco é sim uma cor boa também. O terreno que gera a mana da cor branca é a Planície.

Bom pro vídeo de hoje, eu acho que é isso. Espero que vocês tenham conseguido entender mais ou menos qual é de cada cor, quais são os pontos positivos e negativos de cada uma, eu não vou dizer qual é a melhor, mas você aí, jogando com os seus amigos vai perceber que juntando uma cor com a outra... por exemplo, uma cor que ganha vida com uma cor que dá dano no seu oponente, pode ser uma coisa muito interessante, foi só um exemplo. Existem infinitudes estratégicas que você pode montar você pode fazer um deck de uma cor, de 2, de 3, de 4 de 5, de 12 - tá de 12 não porque só tem 5. Mas enfim, espero que vocês tenham gostado, espero que vocês estejam gostando da série e é isso aí. A gente se vê na próxima. Tchau!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 6 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Bom, esse aqui é o sexto episódio da nossa série de como jogar Magic. Nós estamos avançando já, os vídeos estão ficando ca... ficando cada vez mais complexos. E antes de falar sobre o assunto do vídeo, que são as etapas de um turno, eu queria muito agradecer vocês pelo feedback que vocês estão dando. Tanto nos vídeos de modo geral aqui do canal, quanto nos vídeos em relação a série de como jogar Magic. Muito obrigado a todo mundo que vem elogiando. Sério. Isso é demais. A gente tá tentando produzir mais conteúdo de qualidade de Magic no Brasil. São poucos os canais que tentam, e a gente tá tentando. E aparentemente está dando certo, então, valeu mesmo.

O tema de hoje é sobre as etapas... de turno. Muita gente acha, principalmente a galera que tá começando agora, que o seu turno é simplesmente desvirar, comprar, descer bicho, bater e vai, é a tua vez. Mas não é bem assim. O turno, ele é uma parada um pouco complexa e que você precisa entender e seguir cada uma das etapas deles. Senão, você vai tá jogando de maneira errada.

O turno é composto de 5 etapas. A etapa inicial, a etapa principal pré-combate, a etapa de combate, a etapa principal pós-combate e a etapa final. Dentro dessas 5 etapas, nós temos algumas vou dizer sub-etapas dentro de cada uma delas. Nós vamos supor aqui, que o seu oponente já passou o turno pra você. Ele declarou, pode ir.

Caminhão do lixo, cara. Incrível. Começa a gravar, aparece os caras. Vai tomar no cu, porra.

Bom, a fase inicial é dividida em 3 etapas: A etapa de desvirar, em que você desvira os seus terrenos, as suas permanentes e tal. A etapa de manutenção que serve pra muitas coisas, mas principalmente pra desen... desencadear algumas habilidades, por exemplo no início da sua manutenção, no final da sua manutenção. Esses efeitos foram feitos justamente pra acontecerem depois da etapa de desvirar, depois que os seus terrenos já foram desvirados, as suas criaturas também. Mas antes de você comprar a carta do seu turno. Que por sinal, é a terceira etapa dessa fase. Então, etapa de desvirar, etapa de manutenção e etapa de compra.

Depois então, nós temos a Main Phase 1, conhecido também como fase principal pré-combate. Ela é justamente pré-combate porque ela vem antes, a pós-combate é basicamente a mesma coisa, mas vem depois. A Main phase 1 é basicamente a etapa em

que você pode fazer basicamente tudo. Você pode descer os seus terrenos, suas criaturas, conjurar feitiços, mágicas instantâneas, encantamentos, planeswalkers, enfim. É, mas a gente vai falar de preferência provavelmente num vídeo mais lá na frente porque é um assunto um pouco mais complicado, que até eu me embabaco um pouco em relação a isso às vezes.

Depois da sua etapa principal... da sua primeira etapa principal, nós temos a etapa de combate. Essa etapa é a etapa mais complexa, eu diria. Ela é composta de 5... etapa, cara eu tô falando etapa, fase, eu tô me confundindo, enfim. Essa fase de combate é dividida em 5 etapas. O início da fase de combate, que também desencadeia algumas habilidades a etapa de declaração de atacantes, que você declara com quais criaturas você vai atacar. a etapa de declaração de bloqueadores, que o seu oponente declara quais criaturas ele vai utilizar pra bloquear, e quais ele vai utilizar pra bloquear cada uma das suas e tal. A etapa de troca de dano de combate, em que as criaturas trocam danos entre si. No caso, se você tem uma 2/2 e ele bloqueou com uma 1/1, a sua 2/2 vai ficar uma 2/1 até o final do turno e a etapa de, a etapa final de combate.

Depois, nós temos a main phase 2, que é a etapa principal pós-combate. que é a fase principal pra se com..., cara, fase, etapa, vai tomar no cu. A fase principal pós-combate. Que... é basicamente a primeira, é a mesma que a... a fase principal pré-combate porque você vai poder conjurar de novo as suas mágicas... instantâneas, feitiços, criaturas, encantamentos, artefatos, planeswalkers, baixar terreno.

E enfim, depois disso nós temos então, a fase final. A fase final é composta de 2 etapas: A etapa final e a etapa de limpeza. A etapa final basicamente é uma etapa onde serve pra desencadear algumas habilidades da main, como por exemplo, até o final do turno, tá, tá, tá, tá, tá. Então, a sua criatura vai ganhar por exemplo, +3/+3 até o final do turno. Chegou no final do turno, volta o poder e resistência que ela tinha antes.

E a etapa de limpeza é a etapa em que se você tem, por exemplo, 8 cartas na mão, você sabe que o máximo é 7, a não ser que uma mágica, habilidade, efeito faça a sua mão é.. não ter limite máximo de cartas. Você tem 8 cartas, por exemplo, você digi... você vai ter que descartar uma carta, você vai ter que limpar a sua mão pra ter o máximo de 7 cartas, e as suas criaturas, por exemplo, que sofreram dano na etapa de combate, e tal, elas vão voltar ao poder e resistência original delas. É como se fosse uma etapa pra limpar tudo que aconteceu no turno e que não vai continuar interferindo no decorrer do jogo.

Bom acho que deu pra entender. Bom, foi de uma maneira bem esdrúxula, assim, bem coloquial, que eu seden... tentando explicar pra vocês aí como funciona as etapas de um turno. Eu inclusive usei uma cola aqui atrás, eu vou tá deixando o link da.. desse site aqui no vídeo. É... do Magic House. Deixa eu procurar o nome do cara que escreveu. O nome do cara é Rodrigo Gimenez. Então, parabéns você escreveu um artigo muito bom sobre como funciona as etapas de um turno. Eu sei na prática, mas na hora de explicar eu putz, como é que eu vou explicar isso pra eles. Então, esse cara ajudou muito.

Então, bom, eu vou ficando por aqui. O pessoal que joga há mais tempo, por favor, não levem a sério se eu falei algum termo errado. Eu sei os termos certos, mas eu tô tentando falar da maneira que fica mais didático pras pessoas entenderem. É... depois dessa série de como jogar Magic, de iniciantes, eu pretendo fazer uma série um pouco mais avançada, tratando de termos e tópicos mais complexos. Então, é isso. Muito obrigado por ter assistido esse vídeo. O Charizard está aqui, pra quem reclama que ele

não aparece mais. Deixa eu botar ele bem pertinho. Espero que a câmera foque. E bom, pro Roos e até a próxima. Tchau!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 7 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo. Bom, no vídeo de hoje, nós estamos aqui, pro sétimo episódio da nossa série de como jogar Magic. E bom, é, no vídeo de hoje pela primeira vez nós vamos falar sobre um assunto que não fui eu que escolhi. É, desde o primeiro até o sexto episódio, quem escolheu os assuntos foram eu e o João. É, a gente que fez os roteiros, escolheu as ordens, a ordem que os assuntos seriam abordados aqui no canal. Mas, pela quantia excessiva de pessoas que me pediram pra falar desse tema... É, a gente vai falar hoje sobre Planeswalkers.

Planeswalkers são basicamente essas cartas aqui, você está vendo que tem na maioria das vezes 3 efeitos. Tem um número aqui em baixo, que aparentemente deveria ser onde fica poder e a cria... poder e resistência das criaturas. E... muita gente pediu porque bastante gente parou de jogar Magic há um tempo atrás é.... jogava Magic, parou. Aí, nesse meio tempo que elas estavam paradas surgiram os Planeswalkers. Os planeswalkers surgiram, se não me engano em Lorwyn, que foi em 2007, eu acho. E aí, o pessoal voltou a jogar agora, E se deparou com algo que não tinha antes, que são essas cartinhas aqui. Então, é, eu vou tentar mos... pelo menos ensinar pra vocês, é, como é que funciona os efeitos de um Planeswalker, como é que como é que ele se comporta no jogo, é... pra pelo menos dar uma visão geral assim pra vocês do que é o planeswalker.

Planeswalker é uma permanente, ou seja, a partir do momento que você conjurar ele, ele entrar no campo, ele só vai sair do campo se algum efeito permitir que ele saia do campo. De uma maneira bem esdrúxula, é como se ele fosse uma criatura, como se fosse um encantamento, artefato, etc. Um Planeswalker, se você, se não tiver focando aqui, eu vou, dar um take um pouco melhor depois. É, mas bom, você está vendo que ele tem o seu custo de mana, E bom, a gente vai usar aqui como exemplo aqui, a Liliana do Reinos sombrios, existem diversos {Planeswalkers, depois de Lorwyn for lançado, foram lançados planeswalkers de diversas edições, de todas as cores, É... reprintaram planeswalkers, enfim, a gente vai tá utilizando aqui com exemplo pra vocês, a Liliana dos reinos sombrios.

E, bom vamos lá. Você tem o custo de mana dela, que no caso é 2 pântanos e 2 manas incolores. Você conjura ela. Mas a primeira coisa que você percebe é que no lugar da onde fica o poder e a resistência das criaturas, ela tem uns, um número singular ali, um número, é.... que não são dois números. Não é um 3/3, como por exemplo, uma criatura. São simplesmente 3. Esse 3 é a quantia de marcadores de lealdade que a Liliana vai entrar no campo. Quando você conjura um planeswalker, ele vai entrar com a quantia de marcadores de lealdade, igual ao número que vai estar aqui. No caso da Liliana, é 3. No caso do Jace é 4. No caso desse Gideon, é 4 também.

A segunda coisa que você percebe é que ela tem 3 efeitos: você percebe que ela tem um efeito +1, um efeito -3 e o efeito -6. O que significa isso? Cada um dos efeitos, tem um efeito por conta própria né? E esse +1, esse -3, esse -6 vai ser a quantia de marcadores de lealdade que você vai adicionar ou remover da Liliana. É, de uma maneira bem coloquial também, eu tento fazer de uma maneira didática pra vocês entenderem. É como se o planeswalker tivesse ímpeto. Você conjura ele e já pode usar um dos 3 efeitos

dele. Você pode utilizar o +1, logo ele vai de 3 marcadores, pra 4 marcadores. Você pode utilizar o -3, ele vai morrer. Porque ele vai chegar a 0. Se um planeswalker chegar a 0 ou menos marcadores, ele morre. E o -6 você só pode utilizar quando você tiver 6 ou mais marcadores, assim como o -3 você só pode usar se tiver 3 ou mais marcadores, e por aí vai. Quando você utiliza o +1, no caso da Liliana, você procura um pântano no seu grimório, colou, revela, coloca na mão e depois embaralha o grimório. Bom, teoricamente, pra utilizar o -6, você tem que utilizar o +1 3 vezes, né? Porque você tem aqui 3 marcadores, você usa o +1 +1 +1, e com 6 marcadores, você pode usar o estouro, que a gente chama, que é o último efeito. Que geralmente é o melhor – não é uma regra, mas geralmente é.

É, você pode utilizar os efeitos do planeswalker uma vez por turno e somente pode utilizar um desses efeitos. Como eu já disse, você só pode utilizar um efeito de subtração se você tiver marcadores suficientes pra isso. Em tese, você só pode, você pode, utilizar os efeitos de adição sem problema nenhum, porém, só uma vez por turno, tem que deixar isso bem claro. Você só pode utilizar os efeitos do planeswalker na Main phase 1 e 2, ou seja, você só pode utilizar é, a qualquer momento que você puder conjurar um feitiço, você não pode usar em resposta a alguma coisa, como se fosse uma mágica instantânea, por exemplo.

E... bom, o planeswalker, é, essa é uma parte que é muito chata e que eu não fui atrás das regras pra saber. É... como é que se chama isso. Mas, pode-se dizer que o planeswalker é um jogador. Por exemplo, você não pode dar um Duress no planeswalker por exemplo pedir, pra ele descartar uma carta porque o planeswalker não tem mão. Quer dizer, a Liliana tem mão, né? Ela tem mão, mas enfim, ela não tem como descartar cartas, acho que deu pra entender. Porém, você pode dar um raio no planeswalker, por exemplo, porque ele, você dá o raio, o raio no jogador, por exemplo e ele redireciona pro planeswalker. Isso pode, no caso a quantia de dano que for infligido no jogador- no planeswalker, vai diminuir da quantidade de contadores de lealdade que ele tem. Se você tiver um planeswalker com 4 marcadores de lealdade, e você der um raio no planeswalker, ele vai passar a ter 1 marcador de lealdade. Isso também serve pra criaturas. Quando o seu oponente, você por exemplo, controla um planeswalker e o seu oponente controla criaturas, ele vai declarar o ataque e ele vai ter que dizer se ele vai atacar você ou o planeswalker. Se atacar você, diminui os seus pontos de vida, sem problema nenhum. Se ele atacar o seu planeswalker e não conseguir defender ou optar por não defender, não bloquear, vai diminuir o poder as vezes das criaturas pelo, pelo.... pela quantidade de marcadores de lealdade do planeswalker. Então, a Liliana tem 3 marcadores, ah um bicho 2/2 bate na Liliana, você não tem como bloquear, ela vai pra 1 marcador. Acho que deu pra entender, né? A partir do momento que o planeswalker chega a 0 marcadores, ele morre. Ou seja, se você tiver 6 marcadores e utilizar o -6, o seu planeswalker vai morrer.

Alguns planeswalkers, como por exemplo, a Liliana, recebem emblemas nos estouros – não são todos, não é uma regra, mas alguns recebem. Por exemplo, A Liliana tem no -6, você recebe o emblema com "Os Pântanos que você controla têm vira e adiciona 4 pântanos a sua reserva de mana." Mesmo que o planeswalker morra depois, o emblema continua com você. O emblema é como se, ele, eu, o emblema não vai embora depois que o planeswalker morreu entendeu?

Bom, esse vídeo deve ter ficado bem curto porque diferente dos outros vídeos, esse aqui é um assunto bem específico, a gente tá só falando sobre os planeswalkers. E eu

não posso me adentrar muito, eu não posso me adentrar muito, não posso me aprofundar muito no tema, porque de fato as dúvidas que surgirem são dúvidas momentâneas. Por exemplo, você tá no meio do jogo, o cara tá com um planeswalker, você baixou um planeswalker e você tem alguma dúvida na hora, então, a sessão de comentários aqui embaixo é a melhor amiga de vocês.

Qualquer dúvida, sugestão, crítica, cara, só comentar embaixo que eu respondo todos os comentários, como eu já disse, se você comentar cool, eu respondo, é sério. Uma última coisa pro vídeo de hoje, um aviso bem rápido, é que eu tô usando esse tal de Instagram, tá ligado? eu baixei isso aí e eu tô publicando umas fotos lá do canal, publico é... um making of, como é que, como é, os spoilers de semana que vem e por aí vai, então, vai tá aparecendo aí na tela o meu Instagram, e se você me seguir, se quiser me seguir aí, me segue, fala que você me segue no canal e é nois, eu sigo de volta tamo junto. Qualquer dúvida também, se você não tiver conta no YouTube, pode me adicionar aí no Facebook, a gente troca uma ideia, eu respondo as suas perguntas, você sugere coisas, e e...a gente bate papo da hora. E é isso aí. Vou ficando por aqui, muito obrigado por terem assistido esse vídeo. Pro Roos, e tchau!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 8 (sic)

Oi, eu tô aqui gravando outro vídeo, bom, no vídeo de hoje nós estamos aqui pro nosso oitavo episódio da série de como jogar Magic. E antes de começar o vídeo de fato, eu queria agradecer muito a todo mundo que comentou no vídeo passado, que eu tava meio bolado no vídeo passado, tava bem depressivo na real, porque a minha câmera tinha quebrado. Então, é, eu tava meio bolado porque eu achei que a qualidade do canal ia descer muito e tal. Mas vocês deixaram bem claro pra mim no comentário, nos comentários, me dando força, me animando, e tal. Que vocês não ligam tanto pra qualidade do áudio, do vídeo, então nós continuamos aí com a nossa webcam, e com o áudio do iPhone amigão aqui, porque infelizmente a nossa outra câmera não tá funcionando ainda. Eu não consegui arranjar um lugar pra alugar, pra arrumar ela ainda, eu procurei por tudo, mas não encontrei. É, mas não tem problema né? Porque a imagem da webcam é em HD também, mas não é a mesma coisa, dá pra perceber. Mas vocês falaram que se o conteúdo continuar o mesmo vocês conseguem aturar essa quedinha na qualidade da imagem.

Mas bom, vamos lá. O assunto de hoje eu acho que é sem dúvida nenhuma um dos assuntos mais pedidos na série, e que nós vamos falar pra vocês sobre expressões, expressões que nós jogadores de Magic jogamos há um tempo já falamos e que vocês que estão começando agora talvez não conheçam, ouçam, ouvem, ouçam ou ouvem? Cara, meu português é horrível. Eu só me dou conta disso quando vou gravar velho, puta que pariu. Palavras e expressões que vocês escutam talvez não sabem o que que é, as vezes fingem que sabem, ou até mesmo falam mas não sabem o que que é direito. Nós vamos aqui, nomear alguns tópicos aqui, vamos conversar sobre essas palavras pra vocês entenderem melhor como é que funciona isso aqui, então vamo lá.

"Control", "Aggro" e "Midrange". o que são essas 3 expressões? Bom, são basicamente estilos de deck né? Estratégias do seu deck. "Control", como o nome já diz, é uma estratégia um pouco mais controladora, você vai tentar controlar o jogo do seu oponente, tentar deixar o jogo menos favorável pra ele, e logo vai, vai ficar mais favorável

pra você. Muitas vezes esse deck ele joga, anulando, joga dando "bounce", que é outra expressão que a gente vai falar depois, é um deck que joga manipulando a mesa do seu oponente, pra que você consiga terminar o seu jogo no, no late game, assim você baixa as coisas que você tem que baixar, e acaba o jogo com uma "win condition", que é outra, outra expressão que a gente vai falar também. Não tem muito o que falar sobre isso, você vai saber quando você tá jogando com ou contra um deck "control", é um deck que vai te controlar, é um deck que vai ficar anulando, muitas vezes esses decks são azuis, mas não é, não é um não é um, não, não é uma, uma regra, mas na maioria da vezes é.

"Aggro", como o nome já diz também, é um deck agressivo, é um deck que você vai bater você vai na maioria das vezes descer bicho pra caralho, bater bastante no cara, ou dar "burn" no cara, você vai deixar os seus bichos grandes e bater, vários drops pequenos, como por exemplo um deck "zoo", ou um deck, hã, sei lá, mono red burn, ou coisas assim, que é um deck bem agressivo mesmo.

"Midrange" é aquele deck que não é nem muito control nem muito aggro, é aquele deck que vai jogar, é... não, não sempre, vai ter gente me corrigindo, vai ter gente me xingando, porque sempre tem. Mas é aquele deck que vai começar a jogar mais ou menos no midgame, ele não é um deck que vai ter um monte de drop baixo, mas ele também não é um deck que vai ter um monte de drop pesado. ele vai ter uma curva, na maioria das vezes, equilibrada, e vai, vai ter o seu pico, ah é como é que, como é que eu vou dizer? É, ele vai ter o seu auge no jogo lá pelo turno 4 ou 5, por aí. "Bant", "Jund", "Naya", "Junk", e essas outras combinações aí que vão tá aparecendo na tela aí.

Bom, essas aqui são basicamente guildas, né? Se você jogou no tempo de Retorno a Ravnica, ou de Ravnica, lá atrás, você sabe que se você unir uma cor com a outra, você vai ter uma guilda. Se você unir o verde ao branco, você tem Selesnya, se você unir o branco ao vermelho, você tem Boros. Se você unir o preto ao azul, você tem Dimir, eu não vou falar todas. Se você unir 3 cores por exemplo, branco, vermelho e sei lá, e verde, você vai ter Naya. E se você, você unir outras 3 cores, você vai ter Jung, Junk e por aí vai. Essas são simplesmente é, combinações de cores que formam uma guilda. Eu vou tá deixando na... nessa descrição do vídeo vai ser repleta de links, tá? Então, vocês vão clicar em tudo e vocês vão ver. Um dos links aqui embaixo, eu vou tá deixando aqui certinho qual que é qual link, é, é um link que você pode... tipo um joguinho, você clica nas cores e essas cores juntas formam o nome da guilda, pra um pra você... conseguir se localizar melhor.

"Modern", "Standard", "Legacy", "Vintage", e "Extended". Eu já fiz um vídeo falando sobre isso. Essas coisas aqui todas são formatos de Magic. Se você cria um deck, ele automaticamente está num formato, e esse formato vai ser definido pela pelas edições das cartas que você tá utilizando, você por exemplo, o standard atual, você tem as coleções de retorno a Ravnica, Gate Crash, Dragon's Maze, M14, Theros, Born of the Gods, Journey into Nyx, e vai ser lançado daqui a pouco o M15, depois que lançar a próxima coleção, depois que M15, vai cair o bloco de Tarkir vocês tão ligados nisso aí. Tão ligados, o link dos formatos tá aqui na descrição. É, eu vou tá, no link aqui embaixo vocês vão conseguir entender o como é que funciona cada um desses formatos.

Commander, já fizemos um vídeo também sobre Commander, é basicamente aquele tipo de jogo que você monta um deck de 100 cartas, uma dessas cartas, é uma criatura lendária que vai ser o seu comandante, ele vai ficar na zona de comando. Você tem que ter 100 cartas, todas elas diferentes, com exceção de terrenos básicos e tal. Você

começa com, se não me engano 40 pontos de vida, é da hora pra caralho. O link tá aqui embaixo explicando.

Draft, draft também é, advinha só, é outro vídeo que nós já fizemos explicando o que é um Draft, mas é, se você não quiser ver esses vídeos é... individuais, simplesmente sigam a explicação que eu vou tentar dar uma resumida. é basicamente um formato onde você vai jogar com boosters fechados com os seus amigos, sentam em volta de uma mesa, cada um ganha, sei lá 3 boosters, é, vocês abrem o booster, pega uma carta das 15 cartas do booster, paga passa as outras 14 pro cara da esquerda, o cara da direita pa.. te... passa as outras 14, e aí você vai pegando, coletando as cartas até terminar os 3 boosters, você traz o teus terrenos básicos de casa e forma um deck pra duelar com os decks que os outros caras formaram na hora também. É um formato bem legal.

Pré-release. Nós já fizemos um vídeo de pré-release também, nós não explicamos o que que é, mas nos cobrimos um pré-release lá em Criciúma, da loja Master Duel, Eu vou tá deixando aqui na descrição também. Pré-release é um formato onde você vai receber 6 boosters, e uma coleção específica, ou de um bloco específico, e você vai montar uma.. você vai mon.. vai levar terrenos básicos de casa também. Você ganha um dado e tal, e você vai montar um deck com essas cartas que vierem no seu booster, e vai duelar com as outras pessoas que estão jogando o torneio com você.

"Burn", "Counter", " Draw", "Bounce" e por aí vai. Bom, são várias as expressões, que realmente são muitas, se eu ficar falando aqui, eu não vou terminar nunca. mas você jogando, vai acabar aprendendo. "Burn" é simples, é uma carta que dá "burn" no seu oponente ou em uma criatura dele. são vermelhas, na maioria das vezes, né. Eu não sei se tem de outra cor, porque Magic tem infinitas cores, mas enfim é, cartas como por exemplo, "Lava spike" ou Raio são "Burns" bem conhecidos entre os jogadores.

"Draw" são basicamente aquelas cartas que você vai usar pra conseguir comprar mais cartas. "Divination" por exemplo, é uma carta é um draw, você vai usar , vai pagar 3 manas pra comprar 2 cartas, e isso te dá "Card advantage". Você vai... "Card advantage" é quando você tem é vantagem no número de cartas na sua mão. você tá.. tá pa... conjurando uma carta pra conseguir outras duas do seu grimório. Basicamente é assim que funciona.

"Counter" é uma mágica de anulação, né? O famoso anula, o famoso eu countero, sei lá. É "Counterspell", "Mana leak", "Remand" e "Force of will" por exemplo, são... são counters bem famosos, conhecidos e bons. então, é... "counter" é basicamente uma carta que você usa pra anular a mágica do seu oponente. basicamente isso.

Combo, combo é, não é uma uma expressão do Magic né? você vê combo nas redes de fast food. e por aí vai. É quando você une uma coisa com outra e essa coisa é uma coisa boa na maioria das vezes né? Se bem que tem uns combos do McDonalds meio zuados também né? Tem que ver isso aí. Combo, pelo menos no Magic, é quando você consegue fazer um combo infinito. O que que é isso? É quando você pega, junta 2 ou 3 cartas diferentes, e você acaba com que essas cartas entrem em um loop infinito e que te façam ganhar o jogo. ou perder também, né? Se você for babaca, mas sei lá. Um dos combos mais famosos que nós temos por aí, é do splinter twin, você vai fazer cópias infinitas de uma carta, maioria das vezes, o Exarca ou a Chatonilda. e vai bater no seu oponente. Nós temos um review de Deck combo aqui na descrição do vídeo. Nós fizemos de um Deck splinter que veio de um amigo, que mora aqui comigo, é um review bem legal, o vídeo passou dos mil views já, então , tá aí na descrição, se você tiver interesse.

Curva de mana, curva de mana basicamente, é, vai ser relacionada a, ao custo de mana das cartas do seu deck, se você tiver um deck com uma cartas que sei lá custam 5 ou 6, algumas cartas custam 5 manas, algumas custam 7, mas a grande maioria custa 6, a curva de mana do seu deck vai ser entre 5 ou 8, 7, vai 6 mais ou menos. Tem alguns sites pra calcular a curva de mana, se eu conseguir encontrar um legal, eu vou tá deixando na descrição. A curva de mana do seu deck vai variar, por exemplo, se você tiver um deck com White Weenie, é A curva de mana do seu deck vai ser 1 2, no máximo 3, você vai muito dificilmente encontrar cartas de custam 4 ou 5 porque é um deck bem rápido e agressivo. Agora, se você pegar um deck, sei lá um deck control, e pesado, ou sei lá, um deck de demônio, seja lá o que for, você vai ter uma curva bem pesada porque demônios, na maioria das vezes, custam 5, 6, 7, 8 manas pra... pra você poder conjurar. Então, a curva de mana do seu deck, que é basicamente por exemplo, se você tem uma mágica de custo 1, uma mágica de custo 3, de custo 2, essa vai ser a mana do seu deck, acho que deu pra entender, né?

FNM, mais conhecido como Friday Night Magic, Friday Night Magic é uma expressão muito conhecida entre os jogadores que traduzindo do inglês, ao pé da letra significa "Sexta-feira, a noite de Magic", basicamente isso. É quando você vai se reunir com os seus amigos na sexta-feira à noite pra jogar Magic. Na maioria das vezes, é conhecido por Friday. Nós temos 2 vídeos de Friday Night Magic, que nós jogamos na sexta feira a noite, com amigos nossos e eles estarão aqui na descrição também. Se você tiver interesse, é nós.

GG. GG, o contrário do que vocês pensam, não é aquele tamanho de roupa que vocês acham que eu uso né?, que é grande pra caralho. É, é uma expressão que você utiliza tanto pra jogar outros jogos de RPG, quem joga, tá familiarizado com essa expressão, que significa Good Game.. Ou sei lá, ou, ou... Good Game eu não sei o que, é como se você tivesse por exemplo, não só quando você perde, quando você ganha também, você fala GG, como se fosse "É.. você ganhou, é... boa, boa jogada, tá ligado? Pelo menos, quando eu falo, é quando eu perco, tá ligado? Eu vi que eu vou perder, eu não vou simplesmente esperar o cara me matar, eu falo "Pera, GG", o cara já entende que ele já ganhou, que eu já tô desistindo, que eu sei que eu vou perder, e isso também serve pra quando o cara sabe que ele vai perder, que é na maioria das vezes, né? Cara, tá ligado que aqui o negócio é frenético, né? Desculpa por isso aí, eu me empolguei.

"Mana fixing", Mana fixing é basicamente uma coisa que você vai utilizar pra corrigir a sua curva de mana, ou o custo de mana das suas cartas. você, por exemplo tem um deck de 4 cores, você vai precisar de mana fixing, cartas que vão te ajudar a... a ter uma mana, pelo menos uma mana de cada cor pra conseguir conjurar uma mana de cada cor. Se no Standard atualmente, a Cariátide Silvestre, acho que é esse o nome, vai tá aparecendo na tela, isso é bom, se o seu deck tiver verde, você tiver um deck por exemplo 2 ou 3 cores, Isso pode ser bom pra te.. pra conseguir te.. a... a conjurar outras mágicas, de outras cores que não sejam a cor principal do seu deck, por exemplo.

"Mana flood" e "Mana screw", Isso é uma coisa que vocês vão ver muito na pele porque vocês vão sentir isso porque acontece com todo mundo. "Mana flood" é basicamente quando você tem muita mana, e só compra terreno. Você quer criatura, quer mágica, não sei o que, mas só compra terreno, a sua mesa tá repleta de terrenos, e você não tem mágicas pra poder conjurar utilizando esses terrenos, acho que deu pra entender, né? e "Mana screw" é o contrário. "Mana screw" é quando che.. tá com a mão cheia de

mágicas, cheia de criaturas e tals, mas você não tem terrenos o suficiente pra controlar elas. Você fica tipo o jogo inteiro com 1 ou 2 terrenos e as cartas, só custam 3, 4 ou 5. Acho que deu pra sacar, também.

Millar, ou mill, mill é uma estratégia do Magic. que no caso você não saiba, é um dos jeitos de ganhar além de fazer o seu oponente chegar a 0 pontos de vida. É fazer com que ele tente comprar cartas do grimório, e não compre mais, no caso se ele vai tombando as cartas do topo do grimório até ele não ter mais nenhuma carta do grimório. Então, quando ele for comprar e o grimório dele tiver vazio, ele perde. Então, um jeito de fazer isso, é fazendo ele colocar as cartas do topo do grimório no cemitério, Essa estratégia é chamada de mill, millar, ou... o aporuguesado, tá ligado?

"Mirror deck", "Mirror deck" é basicamente quando você tá jogando contra um deck igual ao seu, ou muito parecido. Se você, por exemplo tá usando um mono black, sei lá, um mono black devotion, no T2 atualmente, e você tá indo num torneio e tal, e o cara tá usando um mono black devotion também, talvez com algumas modificações, mas com a estratégia principal intacta, basicamente a mesma que o seu, é você tá jogando um mirror. Mirror significa espelho. Então, é basicamente isso, você vê o deck do cara sendo igual ao seu, ou muito parecido.

"Pauper", bom é nós já fizemos vídeos é, de decks pauper. Basicamente, pauper é um estilo de jogo que você só pode utilizar cartas comuns, é, o pauper se não me engano, foi um formato que começou. lá no MOL, no Magic Online, em que o pessoal queria jogar de uma maneira que eles não gastassem tanto, logo você... E ao contrário do que você pensa não, os decks não são ruins. Tem deck pauper que é muito forte, porque existem milhares de cartas comuns, desde as coleções mais antigas, até as mais atuais, olha que legal, que jogam pauper. Vai tá na descrição do vídeo aqui, um deck, o review de um deck que eu fiz mono black pauper control, que é um deck muito forte, então, se você tiver interesse, clica ai embaixo.

"Proxy", proxy é um tema muito polêmico então, eu não vou buscar dar a minha opinião aqui, eu só vou dar o conceito dela mesmo, se você for parar pra pegar teoricamente, o conceito de proxy, é uma carta que os juizes vão utilizar no torneio pra substituir uma carta danificada, ou algo assim. se o cara tá lá no torneio e a carta acabar rasgando ou alguma coisa assim, os juizes vão utilizar proxy, que dá... em algumas ocasiões vão ser cartas brancas, pra tipo aquelas cartas do trunfo, que você perde ou cartas de baralho que você perde mesmo, que você tá sei lá, jogando buraco, canastra, você perdeu uma das cartas, tem aquelas cartas de poker que você utiliza, que você... escreve lá qual era a carta que você perdeu. e proxy é basicamente isso. mas todos nós conhecemos como proxy é, aquelas cartas falsificadas, cartas que não são produzidas pela Wizards of the coast. É, que não são, tipo são cartas de Magic, mas elas não foram impressas é, sei lá, são impressas em casa, ou numa impressora que arranja pra conseguir imprimir cartas e o problema das proxys é que muita gente imprime cartas falsas e vende a preço de cartas verdadeiras alegando que são cartas verdadeiras e ganha muito dinheiro em cima disso. Eu ainda pretendo fazer um vídeo sobre proxy, mas é um tema muito polêmico e que se eu der a minha opinião, muita gente vai acabar discordando e é melhor eu ficar quieto, mas se vocês quiserem um vídeo de proxy coloquem aqui embaixo que eu faço um vídeo falando sobre proxy, foda-se.

"Ramp", ramp, basicamente quando você usa utiliza cartas pra crescerem a sua, a sua quantia de mana, ou a sua quantia de cartas que fornecem mana, mais rapidamente.

Além da "Cariátide Silvestre", que eu, que eu utilizei antigamente há.. anteriormente, nós temos, por exemplo o elfos de Llanowar, o elfo místico ou até mesmo o crescimento exuberante, acho que é esse o nome. é, ou o crescimento desenfreado, não, crescimento exuberante, acho que é esse o nome. Vai tá aparecendo na tela em português, em inglês e em francês também. em japonês também. há, dando trabalho aí pro pessoal da edição. O problema é que eu sou o pessoal da edição, então, fodeu pra mim.

Sinergia, essa é uma palavra muito linda. E bom... É, sinergia acontece muitas vezes em decks tribais, que inclusive é um dos tópicos que a gente vai falar daqui a pouco. É um deck sinérgico é um deck que trabalha muito uma coisa a ver com a outra. Se você tem por exemplo, um deck de tritão, você tem várias cartas que fazem os seus tritões ganharem +1/+1. Isso é uma sinergia, você faz uma criatura ajudar a outra, e essa outra ajuda uma que ajuda as outras e isso é uma sinergia entre o deck todo assim.

"Tier" tier é uma expressão muito bonita também, significa o seguinte: quando você tem um deck tier no formato, é um deck que costuma aparecer nas listas de campeonatos grandes. Campeonatos da Star City, ou campeonatos da própria, da própria Wizards of the coast são deck que são um dos melhores decks do formato, por exemplo. Nós temos como tier do modern atualmente, nós temos o medera? O que pode, o que não pode intertwine, nós temos o affinity, nós temos o infect por aí vai. São decks que são conhecidos por serem muito fortes no formato que eles jogam. no T2 atualmente, eu não tô muito ligado no cenário T2 mas eu acredito que seja, sei lá o... o RG monsters, ou o jund monsters, ou alguma coisa assim. mono black devotion, mono blue devotion, e por aí vai.

"Top deck". Top deck traduzindo significa basicamente o topo do seu deck, o topo do seu grimório. O top deck é uma expressão que você vai utilizar quando você por exemplo tiver no final do jogo e tiver sei lá, uma carta no seu deck que vai te salvar, por exemplo, se o seu oponente tiver com 3, 3 pontos de vida, você tá sem carta na mão, vários terrenos, e se você comprar, por exemplo, o seu deck tem um raio só no deck, por algum motivo você jogaria só com um raio você vai lá e compra o raio e dá na cabeça do seu oponente e ganha. Isso é basicamente é um top deck, entre todas as cartas do seu deck você poderia comprar, você comprou justamente aquela ou aquele tipo de carta que faria ganhar, entendeu?

tribal, como eu disse anteriormente, é basicamente um deck que vai reunir uma tribo. seja essa tribo tritões, vampiros, goblins, humanos, soldados e por aí vai.

e o último efeito, concidentemente ficou é, ficou engraçado até, porque o último efeito é o "na passada". Que acontece no final do turno e nós tamos no final do vídeo, né? engraçado. Bom, "na passada" é o seguinte: quando o seu oponente falar, ah, terminei o meu turno, ah pode jogar, ou ah, pode ir, você simplesmente fala "na passada" e você faz alguma coisa no final do turno dele você usa uma mágica instantânea, você usa uma criatura com lampejo, etc. isso é o na passada. Muitas vezes as pessoas acabam colocando sei lá, uma Chatonilda na passada, ou um raio na passada, ou um snapcaster na passada, é eu acho que deu pra entender também.

Bom, eu espero que vocês tenham gostado desse vídeo. Esse aqui, eu não quero desesperar vocês, nem nada mas é o último vídeo dessa série que estaremos explicando coisas. O nono e décimo episódios basicamente quem vai montar são vocês. Eu quero que vocês comentem aqui embaixo dúvidas que vocês tem em relação ao Magic, Seja sobre qualquer um dos assuntos que nós falamos ai, ou assuntos que nós deixamos de abordar,

que no próximo vídeo, nós vamos fazer um vídeo exclusivamente respondendo às perguntas de vocês. E no último vídeo, eu vou fazer um vídeo encerrando, mostrando pra vocês os números da série, quantos views teve, quantos inscritos chegaram até aqui quantos comentários nós tivemos e por aí vai. E dar uma visão geral sobre a série, se era o que eu tava esperando e eu deixo claro, foi muito mais do que eu tava esperando E é isso aí, muito obrigada a todos vocês me deram força no vídeo passado sobre a câmera quebrada. Eu espero que vocês tenham gostado do vídeo. Pro Roos muito obrigado e até a próxima. Falou!!

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 9 (sic)

É pro Roos, essa é pro Roos...

Oi, tô aqui gravando outro vídeo. Dessa vez vocês perceberam aqui eu estou ao lado de uma beldade.

- Essa beldade tem nome.
- Essa beldade tem nome e é...
- João.

- Não é João, é Chico. Chico (Chico foder até o talo). Tá, o pessoal que começou a acompanhar o canal nesse ano talvez não conheça o João, né? Porque a gente recebeu muitos inscritos recentemente.

- É verdade. Mas a galera, old school desde o ano passado já conhece o João muito bem. E sabe que ele me ajuda a produzir os vídeos aqui do canal. E hoje, como eu prometi...

- "Ajuda, né"
- Ajuda, né?
- A gente faz parceria.
- Dá apoio moral.
- E a gente vai fazer o que? Que é o... nono episódio?
- O nono episódio do... como jogar Magic?
- É isso aí. Que como prometido responderemos as suas perguntas.
- Responderemos todas as suas perguntas.
- Então, vamos começar do começo...
- É, começar do fim é foda, né?
- Começar do... não... o vídeo já acabou, na real.
- Então, vamo... vou ser sincero...

- É isso aí, obrigado por assistirem... Tá, vamos começar então. A gente reuniu algumas perguntas que a gente separou desde o primeiro até o oitavo episódio. A primeira pergunta, vai estar aparecendo aí na tela, é do Paulo Roberto Souza – um nome normal comparado com os outros.

- Paulo Roberto Souza. Bom, "Posso colocar mais de 60 cartas em um deck de competição? Ouvi dizer que são limitad... são ilimitadas. Então, eu posso colocar tipo 200 cartas?"

- Bom, pode, pode botar quantas cartas tu quiser... desde que tu consiga embaralhar só com as tuas próprias mãos.

- Pode, é. É, tu não pode ter menos de 60 cartas num deck construído, né? Então... A Wizards diz que se você conseguir embaralhar o seu deck sem ajuda de nenhum mecanismo....

- É, se tiver uma mão de...

- ...uma mão bem grande

- É, uma mão bem grande, se conseguir embaralhar... 500 cartas, pode colocar, mas não...

- Cadê o meu celular? Se for um sasquatch então é possível haha

- Se não for sasquatch, então é possível

- Desculpa, o cara que escreveu.

- É, eu não sei se é um cara ou uma mulher, enfim.

- Mamulinga, tipo uma musca, tá ligado?

- O ou A mamulinga perguntou: "pra que serve aquele dado?"

- O dado, eu acho que ele se referiu ao d20, né? Bom, pensa que tem 20 lados

- Várias coisas...

- Porque tem 20 pontos de vida, então, você usa pra marcar...

- 20 pontos de vida. - Como um marcador, ou algo assim...

- Pra ver quem começa... tem muitas utilidades.

- Ramon Paixão. "Qual é o máx... desculpa, o nome do cara, olha isso, hahaha... tá, desculpa Ramon. Na moral. " Qual é o máximo de marcadores de lealdade que um planeswalker suporta?"

- Creio que infinito. É, esse é um número muito grande.

- Infinito. É, você pode aumentar o número marcadores de lealdade de um planeswalker, usando as habilidades dele ou outras habilidades e não tem um...

- É... dificilmente alguém vai tipo, depois de estourar vai continuar usando ele...

tanto assim

- É, a não ser que a habilidade diga "o número máximo de marcadores de uma permanente é... Tal." Mas eu acredito que isso não vai acontecer.

- É. Cabeça de batata: "Planeswalker pode atacar também?"

- Não. - O Gideon, por exemplo, uma das habilidades dele é...

- Mas esse é se transforma na criatura.

- É, mas é, nesse caso, ele que ataca. Mas o Planeswalker, em si, ele é um outro jogador. - Um jogador, não, tu não vai levantar da mesa e sair atacando.

- É, Ayrton Magalhaes. "Para aumentar os marcadores do planeswalker, você tem que usar mana, certo? Mas é só uma por turno? Por exemplo, Ajani está com 4 marcadores, usa uma mana e fica com 5, mas ...pode virar 3 e ficar com 7?"

- Não. Não. Você não usa mana pra...

- Os efeitos dele... são ele mesmo, é o +1 o -1, É... vamo supor +1, -1 e -5, por exemplo. Ele mesmo vai botar os marcadores, então, tu não precisa pagar nada.

- Você não pode pagar nada.

- É, não tem como influenciar ele. A única maneira, teoricamente, a não ser que um efeito mude isso.

- Teoricamente, é a única maneira que você tem de aumentar os marcadores de lealdade do planeswalker é usando ele.

- Exatamente.

- Aquele cujo nome não deve ser mencionado. Então, a gente não vai nem falar.
"As cartas que tu manda na passada gastam mana?"

- Gastam, de qualquer jeito. É um carta normal. É uma mágica, se.. se ela tem um custo de mana, a não ser que o custo de mana dela seja 0.

- Você dá... não interfere no custo de mana da carta.

- A fase que você for conjurar, não interfere no custo de mana da carta.

- Animal Games pergunta: "Perguntas - poderia fazer um vídeo sobre as raridades das cartas?" Acho que não é necessário né? Poderia fazer, né? A gente pode.

- A gente poderia. Pode. Não tem nada aí que a gente proíba, tipo o pai não deixa...

- "Olha filho, não pode, ó filho... - Perigoso, leva o casaco e, leva o casaco e...

- Perigoso, não pode ir. - Raridade, aí ó. Fica esperto.

- Não, mas não tem muito o que falar. Comum, incomum, rara e mítico rara...

E se tu comprar um booster vai vir uma rara.

- Pode fazer o que? Podes deixar uma coisa, que tenha antiga.. edições antigas...

a incomum é roxa. Comum das cartas que agora são pintadas de... - Comum, incomum,

- É "Corromper" é uma carta incomum e virou comum, depois virou incomum de novo. De novo a cor... é comum e incomum

- Não acho que não é conteúdo pra ouvir, inteiro, assim.

- Não, não.

- Se tiver alguma dúvida sobre isso, pode perguntar que a gente responde.

"Amigo, uma pergunta, o que é sideboard?" Nós fizemos recentemente o vídeo - sobre sideboard,

- Sobre sideboard. Mas a gente vai deixar linkado aqui embaixo. Mas é basicamente um conjunto de 15 cartas que você usa pra combater contra uma estratégia específica de deck.

- Pedroh Henrique Silva. Pedro com H no final. Pedróh.

- Pedróh. É... "eu tenho a seguinte situação: meu oponente ataca com 2 2/2, sendo que eu tenho 2 pontos de vida. Então, eu defendo uma das criaturas atacantes, no caso uma das 2/2, com uma 3/3 com lifelink. Então, eu morro ou não morre?"

- Não morre.

- Você não morre porque a etapa de dano é causada - é contabilizada ao mesmo tempo. Então, ao mesmo tempo que você - ia morrer, você fica com 3 PV.

- Ia morrer... exatamente, você acaba ficando com 3 pontos de vida. - Enquanto a criatura em pé, e a dele uma... dele morre, e a outra fica em pé

- e uma das dele morre. Isso aí, acho que deu pra entender. Ah, outra pergunta do Pedroh

- Não é Pedro, é Pedróh.

- Os emblemas são permanentes? Sendo assim, eles podem ser destruídos ou exilados?

- Não.

- Não, os emblemas não são permanentes. Eu dei uma pesquisada sobre isso, eu já sabia que não era permanente, mas não sabia o que era o emblema. Ele não conta como uma carta, como uma permanente ou nada assim. Ele fica na zona de comando, que é o mesmo lugar que ficam os comandantes do Comando. É, você não pode exilar, destruir ela... - Naquela zona não.

- É, então, então, não ele não pode ser destruído, exilado, ele é uma permanente.
- Filipe de Mello: "o vídeo e o som ficaram... não ficaram ruins". Ah, foi quando eu quebrei a câmera que eu perguntei... isso
- Tu quebrou... Então, tá, obrigado. É... - É essa a pergunta, então?
- Será que ele é primo do padre de Mello? "Os trechos que você cortou a música na hora - ...da piada ficaram muito engraçados." Obrigado. Eu gostaria de ver o vídeo
- Tá. - Sobre proxy. Calma. eu tenho que ler tudo.
- Lê a pergunta. - Pergunta: Agora.
- Pra deixar claro. - "Posso usar o planinauta como Comandante?" Não.
- Não. Exceto o novo, tem um... - Planeswalker que pode ser usado como comandante.
- Ah, é. Muito bem lembrado. - Então, o planeswalker... uma exceção.
- Mas é uma Exceção, né? - Talvez as regras mudem depois disso... mas no dia de hoje, no dia 5
- Creio que não.... no caso pra eles, é dia... - Não sei.
- 10, então... É, se tem essa exceção na carta, acho muito difícil eles deixarem o planeswalker como comandante. É, mas tem que pra ser comandante tem que ser criatura e tem que ser lendário. - O planeswalker não é criatura e não é lendário
- É... quero dizer, no caso é, tá porque é, mas enfim não vem ao caso. Não pode usar. Só esse aí.
- Icaro Bernado. Bernardo. É... ele tem várias perguntas. "Acompanho o canal e acho muito épico essa série explicando o Magic". Obrigado. É... quer ler as perguntas? "Gostaria de saber a função de cartas multicoloridas. Exemplo: cartas douradas contam como multicoloridas?"
- Sim, cartas douradas contam como multicoloridas, e aquelas que têm aqueles símbolos de - mana dividido também no meio.
- Que também contam como... meio a meio. "Posso utilizar uma habilidade de criatura quando inicia o turno do meu oponente? Exemplo: conjurei uma criatura com "vire e cause 1 de dano a criatura ou oponente alvo." Quando passar o meu turno eu já posso utilizar essa habilidade?" - Não, porque ela não tem ímpeto.
- Não, ela sofre de enjojo de... é se ela tiver ímpeto... Ela pode virar e atacar no turno que ela entra. - Que é enjojo de invocação
- Tem enjojo de invocação. No caso, se você abaixar um Grim Lavamancer, por exemplo. Você vai baixar, você não vai poder usar... vai passar o turno do cara, não vai poder. E quando voltar pra você, aí, você pode usar. "No mais, valeu pelo bom trabalho." Obrigado.
- É isso aí. Obrigado. bundeovelha: " Eu não entendi direito esse negócio de pauper, só poder ter carta... comum. como.. common.
- Common. Carta common. Porque na review do monoblack control que você fez tinha uma carta uncommon." Na real, não é uma pergunta, mas é pra... explicar pra ele, então.
- É, no caso, é, pois é, eu não? Não era uma pergunta. Ele disse que não entendeu direito, então, vamos explicar. A carta, em questão, creio eu que seja o "corromper". É que o "corromper."
- "Corrupt".

- Isso. foi pintado... é, foi pintado como incomum e comum também, então, você pode usar. Porque ele tem uma versão comum também.

- Exemplos "Doomblade", "rancor", várias cartas já foram pintadas em comum, mas já foram

- Isso aí.

- reprintedas, como o Atog.

- Você pode inclusive reutilizar inclusive o exemplar da cópia incomum.

- O Atog é?

- Atog é, atog é comum agora né mas, antigão, era incomum.

- É tá, beleza, E bom, eu acho que são essas as perguntas. A gente espero que a gente tenha feito uma boa série aí

- É, acabou por aqui.

- O professor já botou gente, escalou o time? Mano, o engraçado é que a gente continuou uma boa partida né, mas

- Engraçado que a gente saiu com 6 pontos né... Tá, é, olha só, vocês vão ver o João mais a partir de agora porque nossa faculdade no início não bateu o tempo, eu comecei a faculdade no começo do ano, ele tá começando agora. Aí, agora a gente tá indo morar, tu tá indo morar...

- É, eu vou morar lá junto com o... - Junto, não, eu vou morar em Florianópolis. É, vou morar não.

- É, vai morar junto comigo. É, mas é isso aí. A gente vai ter uma frequência de vídeos muito maior, a gente vai ter outros formatos que a gente tá... que a gente vai testar.

- É bastante coisa "nova", Entre aspas, ne? É, o canal vai continuar o mesmo, a gente vai poder produzir mais porque tá morando na mesma cidade. E é isso aí, espero que vocês tenham gostado.

- Eu também acho que....

- Tu também espera que... que bom que tu espera...

- Achei que vocês tenham odiado...

- Na real, vocês têm que odiar o vídeo. E é isso aí, então, muito obrigado. Espero que vocês tenham gostado. E, pro Roos. - Tava com saudade disso.

- Tava com... tava... manda mais. - Manda mais, com as duas mãos.

- Pro Roos. Tchou, Roos. Tchou, Roos. Tchou Roos. Fechou?

- Aham. Roos, haha.

YouTube transcript: UMotivo – COMO JOGAR MAGIC 10 (sic)

Oi, eu estou aqui gravando outro vídeo. Bom, o vídeo de hoje só está indo ao ar somente pelo fato de que eu tenho TOC. Pois é, pra quem não sabe, a gente tem uma série de como jogar Magic, que por sinal, o último episódio foi há um tempinho atrás já. Mas eu meio que fico... tá ligado aquelas pessoas que tem TOC que se elas não fizerem as coisas da maneira organizada, não conseguem dormir direito pro resto da vida? Pois é, eu sou uma dessas pessoas. A gente terminou a série no nono episódio, que foi o episódio que respon... a gente respondeu perguntas. Mas eu tinha falado no oitavo episódio que a gente faria mais dois episódios, um respondendo perguntas e um encerrando a série, passando os dados da série e os números pra vocês e a gente fez o nono episódio. Eu fiquei me corroendo pelas últimas duas semanas. "Caralho, eu tenho que fazer esse vídeo.

Carvalho, eu tenho que fazer esse vídeo". Até que eu realmente estou aqui fazendo esse vídeo. Ele vai ser um vídeo extra dessa semana. Essa semana teve 3 vídeos. Então, esse aqui, se não me engano, está no ar na sexta-feira. Então, se por acaso não tiver interesse em saber sobre o que eu tenho a dizer sobre o meu fee... Carvalho, mexeu o tripé. Sobre o meu feedback em relação a série, Mano, essa semana já teve... tiveram dois vídeos, então você pode aí se esbaldar com o que já teve. Mas se por acaso você tem interesse em saber o que eu achava que ia acontecer nessa série, como eu achava que iria ser, e como eu acho que foi, fique aí no vi... vídeo).

Primeiramente, eu queria dizer que essa série foi, sem dúvida nenhuma, uma das melhores escolhas que eu fiz no meu canal. Quando eu resolvi fazer uma série de como jogar Magic, foi pra de fato ensinar as pessoas a jogarem Magic, E tentar fazer o jogo crescer e sem dúvida nenhuma, essa série trouxe muita gente pro meu canal. Pra começar, é... eu peguei uns dados lá do analytics do YouTube. Que é um sistema que te permite ver quantas visualizações teve cada vídeo, quantas visualizações teve no intervalo de tempo, quantos inscritos você ganhou num intervalo de tempo, quanto dinheiro você ganhou num intervalo de um tempo. E esse é infelizmente um valor pequeno, né... foda. Vamos aí, números que nós conseguimos ganhar, nessa série.

Juntando todos os 9 episódios da série, esse aqui não está entrando de fato porque ele não é ele é um episódio, ele é um episódio, mas ele não é bem explicando Magic. Então, eu vou tirar esse de fora. Nós tivemos mais de 12,000 visualizações. Só nos episódios dessa série. Puta que me pariu! 12.000 episódios o... 12.000 episódios, carvalho, eu sou o que, mano? Eu sou uma máquina. 12,000 views em 9 episódios, porra, são mais de 1000 views por episódio. Isso é muita coisa, muita coisa mesmo. então, porra, eu fico muito feliz. de que nós tivemos esse número tão bom aqui no canal. Nós começamos a série no dia 2 de maio, é, nós estamos agora em... setembro, então, a série durou bastante. E eu gostei, quando eu comecei a gravar, a série, eu pensei: "pô, vou fazer 10 episódios e aí depois eu paro e daí quem sabe eu faço uma serie de intervenção" intermediário, avançado, mas eu não tô pronto pra isso ainda, confesso pra vocês, que eu não me considero um jogador avançado, eu jogo Magic há pouco tempo, Eu preciso jogar mais, aprender mais, perder mais, ganhar mais e daí eu faço uma série de Magic avançado, falando sobre a pilha, sobre a the stack, etc, enfim, mas a princípio, a série vai ficar por isso mesmo.

Nós ganhamos, 1155... vocês acharam que eu ia falar reais, né? Não, né? Nós ganhamos 1155 inscritos desde que a gente postou o primeiro episódio da série. É claro que esses inscritos não vieram só devido a série. Nós postamos outros vídeos aí no meio, nesse intervalo de tempo, mas a grande maioria desses inscritos vieram pra cá devido a essa série. A gente ficou muito grato por isso.

Agora, uma parada interessante. Vocês estão ligados que em um vídeo vocês tem a opção de clicar em "gostei", ou "não gostei". Aqui embaixo do vídeo inclusive, se você quiser clicar em "Gostei" aí, eu agradeço. Bom, na série, desde o primeiro episódio até o nono episódio, se somarmos todas as pessoas que NÃO gostaram... dos vídeos, nós temos 11 pessoas. No caso, nós não sabemos se são 11 pessoas porque é uma mesma pessoa pode ter ido em vários episódios e ter clicado em "não gostei" em uma vez. Mas enfim, 11 "não gostei" nós tivemos nos 9 primeiros episódios, agora quantos "gostei" nós tivemos? Nós tivemos 711 "gosteis" desde o primeiro até o nono episódio. Então, as 11 pessoas que não gostaram, pau no cu de vocês, tem 700 pessoas a mais aí no outro lado

da tela, então, mano, desculpa. A gente não tem culpa de ter nascido foda assim, mas fazer o que né?

Não, mas é o seguinte, eu sei que esse vídeo ficou bem rápido, Eu sei que muita gente não vai ter nem entendido o porquê desse vídeo, mas eu realmente precisava gravar isso pra dar a satisfação pra vocês e terminar essa série com chave de ouro, apesar de a gente ter feito nada aí de tão legal assim, mas é, eu realmente quero agradecer a todo mundo, eu não sei o que falar na real, cara. Eu... Eu ainda não tô acreditando que a gente conseguiu fazer uma série ensinando as pessoas jogar um jogo de baralho e a gente conseguiu 12.000 exibições nessa porra. Muito obrigado a todo mundo que assistiu essa série. A gente tá terminando a nossa série por aqui. Eu tô terminando essa série muito feliz. Eu prefiro terminar essa coisa da maneira certa do que estendendo essa coisa até ela ficar saturada. Exatamente por isso, que eu pretendo... que eu tracei a meta de 10 episódios. Eu acho que 10 é um número bom. A gente conseguiu dar uma introdução, falar sobre o que é o Magic, falar sobre um pouco do combate, das regras, do deck, etc, planeswalker, e tal. Vários assuntos aleatórios, sim. Mas a gente conseguiu fazer uma série muito boa.

Inclusive eu fico muito feliz de ter recebido alguns dos presentes que vocês mandaram pelo correio. Vocês não fazem ideia como é, tá lá pô, numa quarta-feira à tarde sem ter o que fazer, tá estudando, tá chato pra caralho, aí cê vai lá, toca o interfone e é os correios. Você não pediu nada pelo correio. Quando você vê, é um presente de alguém que acompanha o seu canal no YouTube. Isso é indiscritivelmente, incomparavelmente foda. Então, muito obrigado. Aqui nós encerramos a série de como jogar Magic, foi um prazer ter passado esses 10 episódios juntos com vocês. E agora, fiquem aí com a nossa série do "Why so caro?". Nós já fizemos o primeiro episódio, e bateu 2.000 views num episódio só, e nós faremos outros com certeza. Então, muito obrigado por terem assistido esse vídeo, a gente vai ficando por aqui, e um abraço. E falou!