Há quase 25 anos, Richard Garfield e sua equipe lançaram a semente de uma ideia: um jogo rápido e portátil para jogar entre amigos, que se tornou a sensação hoje conhecida como Magic: The Gathering. O escopo era singelo e a ideia era simples, mas acabou se transformando em algo muito maior.

Nestas duas décadas e meia, Magic ajudou a transformar o mundo dos games e se tornou um fenômeno global. Fãs de todos os lugares jogam em mesas de casa incontáveis, e em milhares de lojas de jogos em dezenas de milhões de eventos competitivos por todo o mundo. Eles se reúnem em prol do amor compartilhado daquilo que muitos dizem ser não só o melhor jogo, mas também a melhor comunidade jogadora. Hoje, o Magic é jogado por dezenas de milhares de fãs em 70 países e 11 idiomas.

Você assistiu à demonstração do Magic: The Gathering Arenano Twitch e quer saber como participar do Beta fechado? Saiba como você pode nos ajudar a tornar o MTG Arena a melhor experiência possível depois do pulo, ou visite PlayMTGArena.com para inscrever-se e participar.

Hoje estamos anunciando uma nova forma de jogar.

O primeiro e melhor jogo de cartas de estratégia com a comunidade global mais vibrante merece uma presença digital fantástica. Tenho orgulho em apresentar o Magic: The Gathering Arena.

O QUE É O MTG ARENA?

O Magic: The Gathering Arena é o Magic autêntico, renascido digitalmente para jogadores, fãs e streamers.

Você já ouviu falar sobre o Magic Digital Next e o Digital Games Studio, que são nossos esforços em trazer a riqueza do mundo de Magic para experiências modernas de jogo digital. O MTG Arena é o primeiro desses esforços. Ele pretende ser a forma definitiva para jogar as coleções de cards mais recentes de Magic.

Acima de tudo, o MTG Arena será um lugar incrível para jogar seu querido jogo com todas as escolhas, regras e toda a profundidade amada pelos fãs, com visuais impressionantes e fáceis de entender, que também tornarão a experiência de assistir o jogo online emocionante. Queremos que as transmissões populares do MTG Arena apareçam consistentemente entre as transmissões mais vistas no Twitch. Queremos que jogadores esperem ansiosamente pelas noites de draft do MTG Arena com amigos de todo o mundo. Queremos que os jogos profissionais que sobem a rampa para o jogo competitivo sejam assistidos com o mesmo fervor que um Grand Prix.

Para cumprir essa visão, estamos criando o jogo considerando três importantes objetivos.

Queremos criar o jogo digital de cartas mais profundo e rico do mercado. O Magic já tem orgulho de apresentar uma das estratégias mais profundas de TCG no mundo, seja analógica ou digital. O objetivo do MTG Arena é honrar essa profundidade já desde o início do Beta fechado. Quando chegar a época do lançamento completo, o MTG Arena trará as coleções completas de cards no formato Padrão, com cerca de 1.000 novos cards sendo adicionados todo ano. Isso significa um jogo mais profundo, mais experiências por descobrir e mais espaço para explorar.

Queremos criar uma versão do Magic em que assistir seja tão divertido quanto jogar. Assistir ao MTG Arena no Twitch ou em outras plataformas será uma experiência emocionante, com ritmo acelerado, mas de fácil compreensão para fãs de todo o mundo. Nosso objetivo é nada menos do que criar uma das principais comunidades de e-sports, com experiências de audiência dominada por visuais interessantes, som incrível e formas divertidas de aprender e interagir com nosso catálogo de conteúdo em constante evolução.

Queremos criar um jogo que consiga evoluir. Nós criamos uma nova estrutura de regras (em inglês, Games Rules Engine - GRE) que utiliza um aprendizado por máquina sofisticado capaz de ler qualquer card que imaginemos para o Magic. Isso significa que nossos designers estão completamente livres para construir e criar cards e jogos profundos com novas mecânicas e conceitos inesperados e incrivelmente divertidos. O melhor é que tudo isso poderá ser adaptado para o MTG Arena graças ao novo GRE que fica nos bastidores.

Para alcançar todos esses objetivos grandiosos, o desenvolvimento do jogo vai demorar algum tempo. Ao longo deste processo, nosso trabalho será mais visivelmente inclusivo para nossos fãs, mais do que qualquer outro produto do Magic já criado. Temos ótimos conceitos para o jogo. Em breve vamos convidar jogadores como você a jogar e compartilhar suas ideias conosco.

COMO PARTICIPAR

Existem duas formas principais de participar do desenvolvimento do MTG Arena: inscrevendo-se para o Beta fechado e participando do jogo em um dos diversos eventos que acontecerão nos próximos meses.

Primeiramente, você pode se inscrever para o Beta fechado no PlayMTGArena.com. Os convites serão enviados em lotes, convidando jogadores conforme nossos testes permitirem. No começo, o Beta (que estará apenas em inglês) vai se concentrar na primeira iteração do jogo Construído Informal, com cards de Ixalan. Adicionaremos mais recursos e formatos à medida que o teste progredir.

Você poderá obter acesso prioritário ao Beta fechado se participar de um Pré-lançamento de Ixalan com um número DCI vinculado à sua conta da Wizards, se jogar em um pré-lançamento de Ixalan no Magic Online ou se vincular seu número CSID do Magic Duels à sua conta da Wizards. Se fizer qualquer uma dessas coisas, você entra na fila de acesso prioritário. Se tiver problemas com a inscrição, fale com o Atendimento a Clientes.

Em segundo lugar, você também terá a chance de pegar a versão demo em eventos futuros. Sua primeira oportunidade será neste fim de semana, na HASCON em Providence, Rhode Island, nos EUA. Se não conseguir comparecer, vamos tentar criar oportunidades semelhantes em lugares e eventos a serem anunciados em breve.

Além disso, não se esqueça de participar da conversa com nossa conta do Twitter @MTG\_Arena, usando a hashtag #MTGArena.

O QUE ISSO SIGNIFICA PARA O MAGIC DE MESA E PARA O MAGIC ONLINE

O foco do MTG Arena será os modos de jogo e os cards mais recentes. Por causa disso, sabemos que o Magic Online, que contém uma biblioteca de quase todos os cards já impressos em toda a história do jogo, continuará oferecendo experiências exclusivas do MTGO. O desenvolvimento do Magic Online continuará com novas coleções de cards, novas atualizações e torneios em andamento. Para saber mais sobre o futuro do Magic Online, leia o artigo de Chris Kiritz que também foi publicado hoje.

Outro principal objetivo do MTG Arena é fazer com que as versões de mesa e digital complementem-se uma à outra. Estamos explorando oportunidades de conectar o jogo na loja do mundo real com o jogo online. Ainda estamos desenvolvendo e aperfeiçoando nossos planos, mas queremos que seu jogo de Magic faça parte de uma experiência maior e mais integrada ao longo do tempo, com vivências nunca antes possíveis.

OBRIGADO!

Temos sorte de que nosso ponto de partida seja o melhor jogo do mundo e que a melhor comunidade jogadora seja nossa fonte de feedback. Não poderíamos ter melhores condições para desenvolver um novo jogo digital para o Magic. Será uma jornada emocionante. Estamos honrados por embarcar nesta aventura com uma comunidade tão incrível.

DERROTE SEU OPONENTE

Cada jogador começa o jogo com 20 pontos de vida. Faça seu oponente chegar a 0 pontos de vida e você vencerá. A forma mais comum de fazer isso é invocar criaturas e atacar com elas.

Os cards de criatura são a parte mais importante de muitos decks de Magic. Elas são bem fáceis de identificar. Basta olhar para o canto inferior direito de um card. Se você vir um par de números separados por uma barra, você tem um card de criatura. Uma vez no campo de batalha, uma criatura continua a atacar e defender por você até que seu oponente a derrube.

A maioria dos jogos torna-se uma corrida para ver quem consegue causar mais dano primeiro. Invocar as melhores criaturas ajudará você a vencer a corrida sempre. Confira a seção sobre conjuração de mágicas de criatura aqui.

ACUMULE RECURSOS

Conjurar mágicas é a essência de todo jogo de Magic. Algumas criaturas são pequenas e rápidas, enquanto outras são monstruosidades poderosas de proporções épicas. Então como tudo isso se equilibra? É aí que entra o custo de mana.

O mana é o recurso básico em Magic. Cada card custa certa quantidade de mana, e, quanto mais mana um card custa, mais poderoso ele geralmente é. O mana vem de cards de terreno.

Os cards de terreno têm uma aparência característica. Você pode ver alguns aqui. O ideal é ter muitos deles em seus decks de Magic, pois eles lhe oferecem o mana necessário para invocar suas criaturas e conjurar outras mágicas poderosas. Só é possível jogar um card de terreno por turno, e é aí que entra o equilíbrio. Quanto mais épica a criatura for, mais tempo levará para ser invocada!

MÁGICAS LEGAIS

Os cards de criatura podem ser as estrelas da maioria dos decks de Magic, mas há diversos coadjuvantes. Como as criaturas atacam quando estão no campo de batalha, seu oponente pode ajustar a própria estratégia para anulá-las. Outras mágicas, como feitiços e encantamentos, podem afetar o jogo de formas poderosas. E as mágicas instantâneas têm o elemento surpresa. Quando conjuradas no momento certo, elas podem realmente colocar seu oponente na defensiva.

Por exemplo, digamos que você esteja atacando com uma criatura pequena enquanto seu oponente tem uma criatura maior pronta para bloqueá-la. Normalmente, a criatura maior eliminaria seu atacante menor. Mas você tem um truque na manga: uma mágica instantânea chamada "Crescimento Desenfreado". Como o nome indica, ela transforma seu pequeno atacante em uma potência digna de respeito, e agora a criatura bloqueadora de seu oponente está em sérios apuros!

Interessado? Confira as regras para outras mágicas aqui.

REÚNA SEUS ALIADOS

Durante um jogo de Magic , você assume o papel de um Planeswalker, com um arsenal de criaturas poderosas e mágicas esmagadoras à sua disposição. Mas o que seria de você sem aliados?

Ao longo de seus 20 anos, a história de Magic atravessou dúzias de planos de existência, cada um um mundo completo, com seus heróis, vilões e conflitos. Os jogadores viram hostes de vampiros, lobisomens e zumbis levarem a humanidade ao limite em Innistrad , ninjas e samurais guerreando em Kamigawa e até mesmo uma guerra entre irmãos que levou a realidade à beira do desastre em A Saga de Urza .

Alguns dos personagens mais icônicos, como os Planeswalkers Jace Beleren e Chandra Nalaar , têm seus próprios cards, que você pode incluir em seus duelos. Esses cards são difíceis de encontrar, mas, quando são conjurados, eles podem mudar o rumo de um jogo. É para isso que servem os amigos!

FERRAMENTAS DO OFÍCIO: AURAS

Você organizou um exército de criaturas. Agora você precisa de um arsenal. Magic não deixa você na mão, fornecendo auras e equipamentos que fortalecem uma de suas criaturas, e cards de encantamento que podem afetar todo o campo de batalha.

As auras são cards especiais que você anexa a uma de suas criaturas, proporcionando àquela criatura um reforço de tamanho ou novas habilidades. Por exemplo, Levitação dá voar a uma criatura, enquanto Couro de Trol torna uma criatura muito maior e muito mais difícil de matar. Há até mesmo algumas auras sorrateiras que você pode anexar às criaturas de seu oponente para enfraquecê-las. As auras permanecem em uma criatura até que esta morra ou algo retire a aura.

FERRAMENTAS DO OFÍCIO: EQUIPAMENTOS

Os cards de equipamento são muito similares às auras, mas têm o benefício de permanecer no campo de batalha se a criatura que os carrega morrer. Você pode até mesmo movê-los de criatura para criatura conforme achar adequado, uma forma excelente de deixar seu oponente sem saber o que você vai fazer. Dê a uma de suas criaturas um Escudo dos Concordantes e observe-a entrar na batalha ilesa, ou deixe que ela empunhe um Jorra-fogo para arrasar qualquer criatura contra a qual lute.

Os cards de encantamento são outra forma de alterar as regras do jogo. Você não os anexa a nada. Eles simplesmente permanecem no campo de batalha. Selva Adentro pode lhe dar terrenos extras a cada turno, enquanto Dispensar em Sonho transforma as criaturas de seu oponente em frágeis Ilusões.

COMO FUNCIONA O COMBATE

ATAQUE COM CRIATURAS

ATAQUE COM CRIATURAS

Invocar uma horda furiosa de criaturas é apenas metade do trabalho. Se você quiser vencer jogos de Magic, você tem que atacar!

Seu oponente começa o jogo com 20 pontos de vida, de modo que você precisará atacar repetidamente conforme o tempo for passando para selar sua vitória. É por isso que as criaturas são uma ideia tão boa: elas têm o potencial de causar toneladas de dano ao longo do tempo se permanecerem sem oposição.

É importante observar que, em combate, você não pode atacar as criaturas de seu oponente diretamente. Você sempre ataca seu oponente, e cabe a ele declarar como, ou mesmo se, vai bloquear. Isso significa que é uma boa ideia verificar a mesa antes de atacar e se perguntar como você bloquearia se estivesse no lugar de seu oponente.

Como seu oponente pode bloquear de qualquer forma que achar adequada, haverá sempre um certo mistério quanto a como um ataque vai se desenrolar. Mas tudo bem. É só se lembrar de uma regra simples: quando em dúvida, ataque! BLOQUEANDO O ATAQUE

Depois que você decide atacar, seu oponente escolhe como bloquear seu ataque. Algumas vezes, você se sairá bem e seu ataque não será defendido. Quando isso acontecer, seu oponente perderá alguns pontos de vida. Outras vezes, seu ataque baterá de frente com um bloqueio por parte de uma das criaturas do oponente. É então que começa a cruel batalha de criatura contra criatura!

Você tem diversas oportunidades durante o combate para usar sua astúcia, conjurando mágicas instantâneas e ativando habilidades: antes da escolha dos atacantes, logo após a escolha dos atacantes ou mesmo depois da escolha dos bloqueadores. Conjurar uma mágica instantânea para reforçar o poder de sua criatura ou remover uma criatura-chave do oponente no meio do combate pode realmente arruinar os planos dele. Mas lembre-se: ele pode fazer o mesmo com você.

CAUSANDO DANO

As criaturas atacantes e bloqueadoras já foram declaradas e você e seu oponente já usaram quaisquer truques ardilosos que tinham na manga. Agora é hora de causar dano.

As criaturas atacantes que não foram bloqueadas causarão dano diretamente ao seu oponente. Você está mais próximo da vitória! Se uma criatura é bloqueada, ela causa dano à sua bloqueadora, em vez de ao seu oponente. As criaturas bloqueadoras causam dano às criaturas bloqueadas.

Se uma criatura sofrer dano ao menos igual à sua resistência, ela será destruída e enviada ao horripilante cemitério (Você pode conhecê-lo simplesmente como monte de descarte, mas "cemitério" soa muito mais legal!).

DEPOIS DO COMBATE

Depois do fim do combate, quaisquer criaturas que sobrevivam permanecerão no campo de batalha para lutar novamente. Essa é uma das razões pelas quais as criaturas são uma forma tão popular de chegar à vitória: elas continuam sendo uma poderosa força no campo de batalha até serem destruídas.

Mas não se preocupe em manter o registro do dano por muito tempo. As criaturas são curadas no final do turno. Se você tem mágicas ou outras formas de causar dano, pode acabar com as criaturas feridas antes do final do turno.

AS MÁGICAS E O JOGO

CONJURANDO MÁGICAS

CONJURANDO MÁGICAS

Durante seus jogos de Magic, você invocará criaturas, as enviará para a batalha e lançará mágicas de um lado para o outro, tudo isso enquanto faz o máximo para derrubar o oponente. A ação vai ficar intensa de tempos em tempos, e isso é parte da diversão. Mas saber quando pode conjurar alguma coisa e quando não pode é importante, é aí que entram as partes do turno.

A sequência do turno de Magic divide o turno de cada jogador em fases para adicionar ordem ao caos. As fases sempre seguem a mesma sequência, de modo que você vai se acostumar com elas depois de apenas alguns jogos.

A fase principal é onde você fará a maior parte de seu trabalho sujo, jogar terrenos e conjurar mágicas. Na verdade, é uma fase tão importante que você tem duas delas a cada turno. Uma acontece antes de você atacar com criaturas e a outra acontece logo depois do combate.

Confira o restante do turno aqui.

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 1

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 1

Agora que você aprendeu tudo sobre combate e a fase principal, vamos conferir o restante do turno.

Seu turno começa sempre com a fase inicial, dividida em três etapas. Primeiro, durante sua etapa de desvirar, você desvirará (colocará na vertical) quaisquer cards virados que você tiver. Geralmente, nada acontece na etapa seguinte, a etapa de manutenção, mas alguns cards têm habilidades que acontecem aqui. Finalmente, no início de sua etapa de compra, você comprará um card de seu grimório (seu deck). Você também pode conjurar mágicas instantâneas ou ativar habilidades durante suas etapas de manutenção e compra.

Depois vem a sua fase principal. Já falamos dela em outra seção, mas, se você não viu, pode conferir aqui. Resumindo, a fase principal permite que você jogue um card de terreno de sua mão ou conjure mágicas.

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 2

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 2

A fase de combate vem em seguida, e é nela que você atacará seu oponente com suas criaturas. Uma criatura não pode atacar no primeiro turno em que estiver no campo de batalha, mas, se você já tinha aquela criatura quando o turno começou, ela poderá atacar!

Depois do combate, você terá uma segunda fase principal. Se você não jogou um terreno durante sua primeira fase principal, poderá fazê-lo neste momento. Você também pode conjurar mágicas durante esta fase. Muitas vezes, é uma boa ideia conjurar mágicas de criatura durante sua segunda fase principal, não durante a primeira. Isso deixa seu oponente trabalhando com o mínimo de informação possível. Se você baixar uma criatura grande antes de sua fase de combate, isso poderá mudar a forma como ele decidirá bloquear. E, como você não pode atacar com uma criatura no primeiro turno em que ela está no campo de batalha, muitas vezes é melhor esperar até a segunda fase principal para conjurar aquela mágica de criatura.

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 3

O RESTANTE DO TURNO, PARTE 3

Por fim, há a fase final, que, como o nome indica, é quando o turno termina. Ela é formada por duas etapas. A etapa final é a última oportunidade para qualquer um conjurar mágicas instantâneas ou ativar habilidades antes que o turno termine. Frequentemente, caso tenha uma mágica instantânea que gostaria de conjurar durante o turno de seu oponente, você a conjurará durante a etapa final de seu próprio turno para dar a ele o mínimo de tempo para reagir. Finalmente, há a etapa de limpeza, na qual se faz alguma arrumação. As criaturas que ainda estejam com dano se curam e as habilidades que dizem "até o final do turno" acabam. Uma vez terminada sua fase final, informe ao seu oponente que está na hora do turno dele.

E é isso! Essas cinco fases asseguram o bom desenrolar do turno e fazem com que as ações aconteçam no ritmo justo. Experimente com Magic Duels!

TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 1

TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 1

Um dos componentes mais fortes de Magic, e a chave para seu alto nível de estratégia, é que você sempre tem uma oportunidade de responder ao que seu oponente está fazendo. A cada mágica que ele conjura, cada habilidade que ele deseja usar, você tem a oportunidade de entrar no meio e atrapalhar os planos dele. É claro que ele pode fazer o mesmo com você, e você pode até mesmo responder à resposta dele!

Então como se resolve tudo isso? É aí que entra a pilha.

TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 2

TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 2

A pilha é o jeito do Magic de manter o controle de quando cada coisa acontece. Mesmo que sua fase principal seja onde você faz a maioria de seus lançamentos de mágicas, há uma tonelada de mágicas e habilidades que podem aparecer no turno de qualquer um dos jogadores, e a pilha mantém tudo isso em ordem.

Toda vez que você ou seu oponente fazem qualquer coisa, como conjurar uma mágica de criatura, aquele card não vai diretamente para o campo de batalha. Em vez disso, ele vai para a pilha. Imagine a pilha como uma sala de espera: a mágica fica esperando lá até que cada jogador tenha tido a oportunidade de responder conjurando mágicas instantâneas ou ativando habilidades. Se for o seu turno, você terá a primeira oportunidade de responder às suas próprias mágicas ou habilidades.

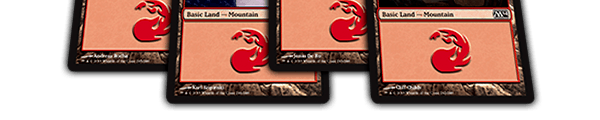
TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 3

TRUQUES E RESPOSTAS, PARTE 3

Quando ninguém mais quiser adicionar mais quaisquer mágicas ou habilidades à pilha, as mágicas e habilidades começam a ser resolvidas, a começar pela resposta mais recente. Assim, digamos que você conjure uma mágica, seu oponente responda com uma mágica instantânea e você, então, responda com uma habilidade. Quando nenhum jogador quiser responder, sua habilidade será resolvida primeiro, depois a mágica de seu oponente e, por fim, sua mágica original. A última mágica ou habilidade a ir para a pilha será a primeira a ser resolvida. Magic é um jogo de ameaças, respostas e respostas a essas respostas.

Magic Duels é sem dúvida a melhor forma de aprender sobre a pilha. Por enquanto, basta ter em mente que, quando seu oponente fizer alguma coisa, você poderá dizer: "Espera aí! Eu tenho uma resposta."

HORA DE COMEÇAR SEU JOGO

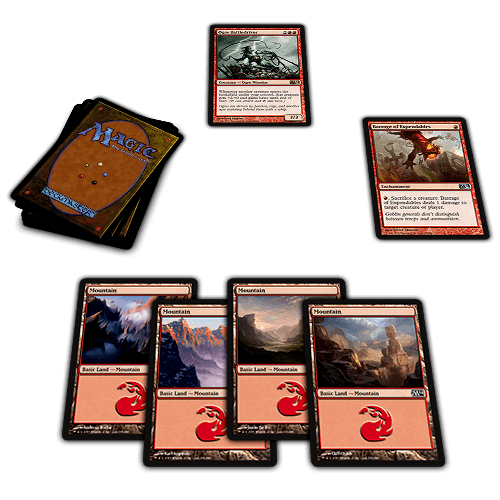
**ARRUME A MESA**

**ARRUME A MESA**

Quando estiver pronto para começar um jogo, é bom saber como a maioria dos jogadores organiza o campo de batalha.

Comece com seu grimório (seu deck). Dê uma boa embaralhada e deixe seu oponente cortá-lo, se ele quiser. Depois, coloque-o de lado, reservando um espaço suficiente perto dele para o cemitério.

Muitos jogadores colocam os terrenos mais próximos de si na mesa, com os outros cards mais próximos ao oponente. Dessa forma, tanto você quanto seu oponente podem ver claramente quais cards estão no campo de batalha, e suas criaturas ficam no centro da ação. Outros cards no campo de batalha, como artefatos ou encantamentos, costumam ser colocados ao lado de suas criaturas.



**LENDO OS CARDS**

**LENDO OS CARDS**

Seus cards contêm todas as informações de que você precisará para usá-los no jogo. Vamos dar uma olhada em como essas informações são organizadas.

1. O nome do card pode ser encontrado no topo. Toda vez que você conjurar uma mágica, diga ao seu oponente de qual card se trata.
2. Ao lado do nome do card está seu *custo de mana*. Isso diz quanto de mana o card custa para ser conjurado.
3. No meio, você encontrará o tipo do card. Quando estiver em dúvida, dê uma olhada no meio do card para descobrir com que tipo de card (criatura, feitiço, encantamento, etc) você está lidando.
4. O símbolo do lado direito da barra central é o *símbolo da expansão* do card. **Magic** já lançou mais de 60 coleções de expansão em seus 20 anos de história, e o símbolo da expansão lhe diz de que coleção o card vem. A cor do símbolo da expansão informa a raridade do card. Símbolos de expansão pretos são bastante comuns, enquanto símbolos dourados são raros.
5. A caixa de texto que cobre a maior parte da metade inferior do card contém as habilidades do card. É aí que você aprende o que o card faz no jogo. Alguns cards têm *textos ilustrativos* em itálico, que contam um pouco sobre os personagens e mundos de **Magic**.
6. Se o card for uma criatura, ele terá dois números perto da base. O número antes da barra é seu *poder*, ou quanto dano ela causa em combate. O número depois da barra é sua *resistência*, quanto dano precisa ser causado a ela em um único turno para destruí-la.
7. Por fim, a base do card contém informações para colecionadores. Você verá o número do card na coleção e os créditos de ilustração.

Este passeio por um card de **Magic** termina com alguns exemplos.

