

Graças à presença de híbridos no mapa torna-se mais fácil identificar os fluxos de consumo de jogadores casuais em contraponto com jogadores profissionais, assim como desvelar as estratégias de design projetadas para suprir a necessidade de cada um destes. Enquanto alguns elementos possuem uma delimitação de público mais clara,¹¹ é nos híbridos que podemos identificar a sutileza e complexidade das funções em relação aos perfis de consumo – tanto simbólico quanto utilitário – dos jogadores.

O Modo Aventura (FIG. 09) é um bom exemplo: este pode ocupar a posição de Modo de Jogo – enquanto mero vetor para a obtenção de cartas – e de bem em si mesmo – evocando dinâmicas de contato para com a narrativa. Enquanto modo, este difere do contexto básico de *player versus player* de *Hearthstone*, imprimindo uma jogabilidade *single player*, na qual o jogador enfrentará oponentes controlados pelo software em diferentes partidas. Cada aventura possui uma narrativa, identidade e tema próprio, tendo sua estilização de cartas, arte conceitual e música, orientados nesse sentido.

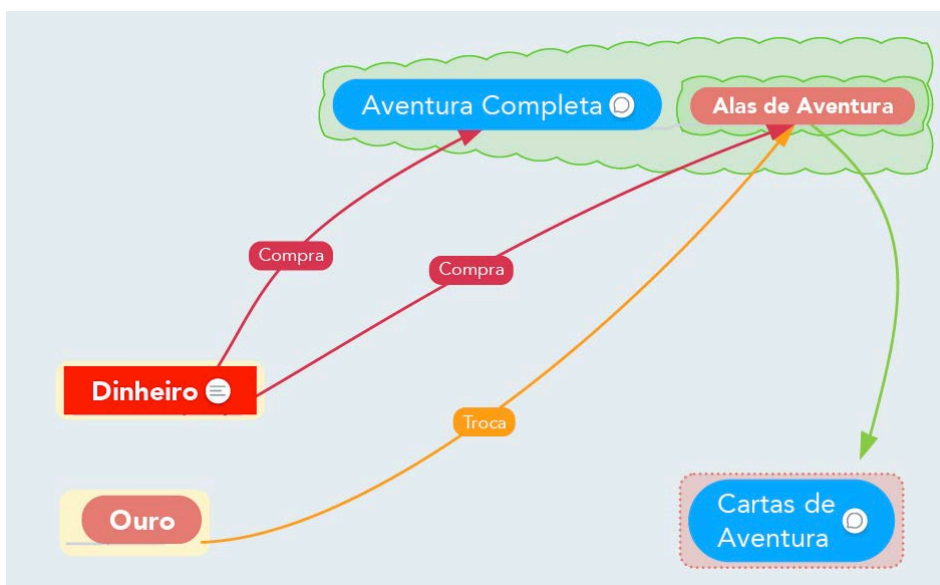


FIGURA 9 - Fluxos do Modo Aventura
FONTE - Autoria própria

Este posicionamento narrativo permite que identifiquemos pontos de ligação entre cada item e suas contrapartidas. Neste caso, contudo, as ligações entre jogos e entre elementos da mídia são muito mais palpáveis. Acreditamos, neste sentido, que é muito mais razoável identificar o bestiário de H. P. Lovecraft, livremente referenciado em uma Aventura como *Sussurros dos Deuses Antigos*, do que

¹¹ Conforme já discutido previamente, podemos considerar que o Modo Ranqueado e o Baú Ranqueado são mais direcionados para jogadores competitivos.

