

# O conceito de limit break e suas variações em jogos digitais

João Victor Targino Foz, Rafael de Oliveira Peres, Rafael Marques de Albuquerque

Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI) – Florianópolis (SC).

jvictorfoz@gmail.com, peresrafael2012@gmail.com,  
albuquerque@univali.br

**Resumo.** *Game designers possuem um grande número de possíveis mecânicas para propor para seus jogos. Tal tarefa torna-se ainda mais desafiadora quando eles devem projetar sistemas: um conjunto complexo de elementos que se inter-relacionam de forma a criar uma experiência coesa. Nesse contexto, uma mecânica que pode ser implementada é a de limit break, ou variações da mesma. Essa mecânica pode ser descrita como conceder ao jogador poderes muito maiores do que o habitual, por um período de tempo pequeno ou dependendo de condições específicas. O presente estudo explora a história do conceito, discutindo diferentes aplicações em jogos, e explicitando que tipos de consequências essa mecânica e suas variações podem trazer à experiência do jogador.*

**Palavras-chave—** Jogabilidade, sistemas, mecânicas de jogo, RPG, estratégia.

**Abstract.** *Game designers have a large number of possible mechanics to propose for their games. Such a task becomes even more challenging when they must design systems: a complex set of elements that interrelate to create a cohesive experience. In this context, a mechanic that can be implemented is the limit break, or variations thereof. This mechanic can be described as granting the player much greater powers than usual, for a short period of time or depending on specific conditions. The present study explores the history of the concept, discussing different applications in games, and explaining what kinds of consequences this mechanic and its variations can bring to the player's experience.*

**Keywords—** Gameplay, game systems, game mechanics, RolePlaying Games, strategy.

## 1. Introdução

*Limit Break* é uma mecânica de combate usada em jogos digitais, popularizada por Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997). É uma mecânica que proporciona ao jogador uma experiência de poder extraordinário por um curto período de tempo, como um momento em que os limites regulares são quebrados, dando ao jogador acesso a habilidades desproporcionalmente poderosas.

Pode-se argumentar que a mecânica foi introduzida anteriormente, em jogos como Lufia II: Rise of the Sinistrals (Taito, 1995), mas consideramos que sua

popularização no meio veio através do lançamento da Square Enix, e desde então essa mecânica está presente na grande maioria dos jogos da série Final Fantasy. Mesmo sendo marca registrada dessa série de RPG's orientais, procuraremos neste artigo investigar as influências e ramificações dessa mecânica em diferentes jogos ao longo do tempo, tanto RPG'S quanto jogos pertencentes a outros gêneros.

Este estudo visa aprofundar o conhecimento sobre esta mecânica específica, explorando seus usos e variações e problematizando as experiências lúdicas que podem ser geradas por esta mecânica.

## 2. Fundamentação Teórica

A mecânica de *limit break* pode ser compreendida como parte de um sistema mais complexo. A noção de sistema é fundamental no design de jogos (SALEN e ZIMMERMAN, 2012), em que vários elementos interagem entre si para gerar uma dinâmica de jogo particular. Sistemas podem ser mais lineares, ou podem apresentar assimetrias propositais que deixem sua dinâmica mais interessante. Uma das formas de pensar a questão é como Costikyan (2013) descreve, em termos de incerteza. Para ele, sistemas devem apresentar algum grau de incerteza, de forma que não se pode saber com certeza o desfecho de uma sessão de jogo. As fontes de incerteza descritas por ele são: a performance do jogador, o enigma, a ação dos outros jogadores, aleatoriedade e complexidade. Pode-se argumentar que a mecânica de *limit break* utiliza, principalmente a fonte de incerteza com base no outro jogador (ou seja, um jogador não sabe como e quando o outro jogador, ou a máquina, utilizarão o grande poder do *limit break*), e a incerteza de complexidade (o *limit break* cria uma variável a mais para o jogador decidir como e quanto utilizar, de forma que a estratégia se torne mais complexa).

Dependendo de como o *limit break* é projetado, ele pode ajudar a motivar o jogador por meio do primeiro ou do segundo pilar da motivação dos jogadores, de acordo com Przybylski, Rigby e Ryan (2010) (o terceiro é relacionamento). Caso o jogo seja um jogo de ação, que exige coordenação motora e velocidade do jogador, pode-se considerar que o uso correto de uma mecânica *limit break* aumenta o sentimento de competência do jogador, o primeiro pilar. Porém, provavelmente o pilar mais relacionado é o de autonomia, em que o jogador tem o prazer de expressar-se no jogo por meio de suas escolhas, decidindo como utilizar o *limit break*, como uma decisão a mais que o sistema oferece, além de todas as outras decisões que o jogo pode oferecer.

Considerando as tipologias de decisões de jogador, pode-se considerar que o *limit break* pode explorar algumas de suas dimensões. De acordo com os tipos de decisão descritos por Fullerton (2014), pode-se incluir o fato do *limit break* geralmente ter consequências significativa e claras ao jogador, além de deixarem o jogador dividido e possuírem potencial de consequência imediata. O *limit break* também cria possibilidades dramáticas de antecipação da decisão, como descreve Brathwaite e Schreiber (2009). Essa antecipação pode ser ilustrada por pensamentos como “quando será que poderei usar o *limit break*? Quando optarei por fazê-lo?”

Um dos elementos interessantes do *limit break* é que ele acrescenta um tipo de desafio de gestão de recursos (CRAWFORD, 2003). No entanto, ele acrescenta esse tipo de recursos, frequentemente, em contextos de combate, onde geralmente os desafios

concentram-se em coordenação motora e estratégia, e não tanto gestão de recursos, de forma a transformar o combate em um desafio mais complexo, com mais dimensões.

### 3. Materiais E Métodos

Procuramos analisar a mecânica do *limit break* em Final Fantasy, mas não apenas nesta franquia, mas como o mesmo conceito aparece em outros jogos. Começamos analisando a mecânica em Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997) por ser o jogo que popularizou-a no universo dos jogos digitais. Após isso, procuramos jogos que exemplificam o uso dessa mecânica, mesmo que não a utilizem especificamente com este nome. Procuramos buscar exemplos de jogos que utilizam essa mecânica em diferentes gêneros e representações diversas. A escolha dos jogos não foi sistemática, mas heterogênea (ROBSON, 2011), buscando ampliar o número de gêneros e formas das quais a mecânica se expressa. Os jogos analisados foram jogados para a análise, por ao menos um dos autores do artigo. Nesse sentido, o estudo é mais ilustrativo de possibilidades de uso, sem pretensão de generalizações. Os jogos selecionados foram: Final Fantasy VI (Squaresoft, 1994), Final Fantasy VII (Squaresoft, 1997), Final Fantasy XIV (Square Enix, 2010), Fire Emblem: Warriors (Koei Tecmo, 2017), Super Smash Bros Ultimate (Nintendo, 2018), Mortal Kombat 11 (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019), Pokemon Shield (Nintendo, 2019).

### 4. Resultados E Discussão

*Limit break*, no jogo que deu origem à popularidade e ao nome da mecânica em si, são habilidades especiais usadas no combate do jogo, tendo as maiores possibilidades de dano ou suporte nas batalhas, possuindo condições especiais para sua utilização, porém originalmente usáveis apenas uma vez por combate.

São similares aos *Desperation Attacks* usados em Final Fantasy VI (Squaresoft, 1994), que foi o primeiro jogo da série a conceder a habilidade de usar golpes ou habilidades excepcionalmente fortes aos personagens, mas sempre sob a condição de estar com poucos *Hit Points*.

Em seu jogo introdutório, essa mecânica está narrativamente interligada a um estado emocional do personagem, como “*Fury*” ou “*Sadness*”, mas acaba envolvendo na mecânica pelo dano que o personagem recebe. Em jogos posteriores, a implementação da mecânica sofreu variações. Em Final Fantasy VI (Squaresoft, 1994) a mecânica de *Desperation Attacks* utiliza de probabilidades randômicas para conceder seu uso ao jogador, sendo liberada de maneira aleatória para uso pelos personagens que estão com o status *Critical* (pouca vida restante). Cada turno que o personagem passa com o status, ele possui uma chance de poder usar o *Desperation Attack*, um golpe ou habilidade extremamente poderoso que pode virar os rumos do combate facilmente. Há um certo *trade-off* entre o aproveitamento da mecânica e a segurança dos seus personagens: se ficarem em estado crítico por muito tempo, podem acabar morrendo em uma sequência de ataques dos inimigos.

O *Limit Break* também é usado em Final Fantasy XIV (Square Enix, 2010), um MMORPG que não se encaixa nos tradicionais modos de batalhas táticas em turnos dos jogos mais antigos da série. Neste jogo, o *Limit Break* possui três níveis de força, e a condição de ativação do *Limit Break* é liberada em grupo, compartilhada por todos os

jogadores em uma mesma equipe (“*party*”), sendo visualmente representada por uma aba visível por todos os membros da equipe na interface do jogo.

Em *Fire Emblem Warriors* (Koei Tecmo, 2017), um jogo de *Hack-n-Slash* o jogador pode fazer com que seu personagem entre em um estado especial de combate, chamado de “*Awakening*” após coletar um certo número de poções especiais no campo de batalha e/ou explorar fraquezas em inimigos. Este estado de *Awakening* se assemelha muito a uma situação de ativação da mecânica do *Limit Break*.

Em *Super Smash Bros Ultimate* (Nintendo, 2018), todos os lutadores possuem uma habilidade especial que só pode ser utilizada sob duas condições: quando o medidor de especial estiver completo (maioria dos modos de jogo desativam esse medidor) ou quando um dos jogadores causa dano suficiente à *Smash Ball*, um item que aparece em intervalos aleatórios. O jogador que causa o último golpe ao item consegue utilizar seu *Final Smash*, sendo basicamente um *Limit Break*.

Em *Mortal Kombat 11* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2019), o *Limit Break* faz uma aparição, mas em um formato bem similar à de sua implementação inicial em *Final Fantasy VI*. Nesse contexto, são chamados de *Fatal Blows*: golpes extremamente poderosos que podem ser usados apenas quando o personagem possui menos de 32% de vida restante. Pode-se ressaltar que esse tipo de mecânica foi utilizada muito antes, mesmo em jogos e luta para fliperama da década de 1990; com ataques especiais. No entanto, em *Mortal Kombat 11*, o *fatal blow* depende da vida do usuário estar muito baixa, e não de pontos acumulados por realizar ataques; e pode ser utilizada apenas uma vez na luta inteira (considerando todos as rodadas). Neste jogo, (um *Competitive Fighting Game*), o *Limit Break* é implementado como uma *Comeback Mechanic*, equilibrando o jogo para que o jogador que esteja na vantagem ainda possa tê-la contestada pelo jogador que está perdendo.

Em *Pokemon Shield* (Nintendo, 2019), uma das novidades da franquia foram as habilidades *Dynamaxing* e *Gigantamaxing*, que podem ser considerados uma variação do *Fatal Blow*. Nessa mecânica, aplicada apenas em lutas de ginásio ou algumas lutas especiais, cada jogador pode aumentar imensamente um de seus *pokemons*, deixando-o muito mais poderoso; porém, por apenas três turnos. Nesse modo alternativo da mecânica, ela não se torna tanto uma questão de esperar as condições de ativação estarem presentes, mas se tornam mais uma questão estratégica: em qual *pokemon* utilizar, e contra qual *pokemon*. Assim como em outras aplicações de *limit break*, seu uso torna-se mais dramático pelo uso de efeitos visuais e cinematográficos, valorizando o uso da mecânica.

## 5. Considerações Finais

É importante, para os estudos de ludologia, explorar as formas como as diferentes mecânicas são utilizadas em jogos, proporcionando uma variedade de experiências. No caso de *limit break*, demonstramos como ela pode ser utilizada para criar a sensação de poder, adicionar novas camadas de decisão e estratégia, criar gestão de recursos em contextos de ação, criar experiências caóticas, e permitir que jogadores em situações dramática (de quase morte) possam conseguir vitórias de virada, aumentando o nível de tensão do jogo. Embora a mecânica de *limit break* seja muito específica, o estudo demonstra como ela dialoga com macro conceitos do campo da jogabilidade, como

decisões do jogador, estratégia, competência, sistemas e autonomia. Embora estudos como este possam aprofundar os conhecimentos em mecânicas específicas, eles também ilustram como essas macro conceitos podem expressar-se em uma variedade de jogos.

## **Referências**

Salen, K., Zimmerman, E. (2012) “Regras do jogo: fundamentos do design de jogos”. São Paulo, SP: Blucher.

Costikyan, G. (2013) “Uncertainty in games”. Londres: The MIT Press.

Przybylski, A., Rigby, C. e Ryan, R. (2010) “A Motivational Model of Video Game Engagement”. *Review of General Psychology*, 14(2).

Fullerton, T. (2014) “Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games”. 3a. ed. New York [Estados Unidos]: CRC Press.

Brathwaite, B. e Schreiber I. (2009) “Challenges for game designers”. Boston, MA: Course Technology.

Crawford, C. (2003) “Chris Crawford on game design”. Boston: New Riders.

Robson, C. (2011) “Real World Research: A resource for Users of Social Research Methods in Applied Settings” (Third ed.). Chichester: Wiley.