

## **Regras inventadas: Criatividade e técnica no cenário competitivo de *Super Smash Bros*<sup>1</sup>**

Ivan MUSSA<sup>2</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

### **Resumo**

Este artigo tem como objetivo documentar e descrever o processo de invenção de novas regras que ocorre nos *e-sports*, especificamente na franquia *Super Smash Bros.*, desenvolvido pela Nintendo. Embora a ideia de que regras possam ser inventadas desafie certas noções clássicas dos *game studies*, é provável que o mesmo conceito soe natural para jogadores e entusiastas de jogos competitivos. Defendemos essa hipótese por meio da descrição das dinâmicas que compõem a invenção de regras por parte dos jogadores em *Super Smash Bros. Melee* (2001), um *e-sport* que mantém sua popularidade 17 anos após o lançamento. Analisaremos preliminarmente três de seus aspectos: a fluidez de suas regras, as técnicas inventadas por jogadores e a dinâmica competitiva de seu metagame.

### **Palavras-chave**

e-sports; metagame; criatividade; técnica

### **Introdução**

A trama narrada pelo documentário *The Smash Brothers*<sup>3</sup> pode ser resumida em poucas linhas. A Nintendo, em 2001, lança *Super Smash Bros. Melee* (SSBM ou *Melee*) para o console Gamecube, sequência de *Super Smash Bros.* O primeiro jogo da franquia cumpria as intenções da empresa: reunir seus principais personagens, de jogos diferentes – Mario, Zelda, Samus, Fox, etc. – em um mesmo título. *Melee*, no entanto, foi além: pouco a pouco, foi-se formando ao redor do jogo uma comunidade de entusiastas, que reuniam-se para competirem entre si e trocar informações a respeito de táticas. Dezessete anos depois, ainda é um dos esportes eletrônicos mais jogados e assistidos do planeta.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games do XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj). E-mail: [ivanmussa@gmail.com](mailto:ivanmussa@gmail.com).

<sup>3</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jX9hbbA-WP4>.

---

O objetivo deste artigo é investigar o papel da invenção de táticas e técnicas que transformaram o jogo *SSBM*, contribuindo para a manutenção do seu nível competitivo. Falamos, portanto, de uma série de mecanismos e práticas concebidas por seres humanos – jogadores – que exploram o campo de possibilidades do jogo de modo a criar novos modos de ver e agir nas partidas que disputam. No entanto, falamos também da acoplagem destes seres humanos a um dispositivo técnico e maquínico: o software que roda o jogo, mas também a tela que o exhibe, os alto-falantes que amplificam seu áudio e o controle que faz a ponte entre os dedos dos participantes e aquilo que vêem e ouvem. Em suma: falamos da comunicação entre jogo e jogador.

Para delimitar com mais precisão nosso campo de análise, podemos voltar ao documentário *Smash Brothers*. Para contar a história de como esta comunicação evoluiu a ponto de resultar em um fenômeno competitivo, o roteiro passeia pelas primeiras rivalidades que alimentaram o crescimento da comunidade de jogadores. Ao lembrar, por exemplo, a disputa entre as costas Leste e Oeste dos Estados Unidos, o filme alterna entre duas camadas descritivas: a da vida dos garotos que aos poucos descobriam hábitos de socialização e vivência em comum; e, simultaneamente, a busca que estes travavam por novas formas de alterar a paisagem lúdica do mundo de jogo de *SSBM*.

Uma figura central no cenário da Costa Oeste era Matt Deezie<sup>4</sup>, um jogador que, embora tivesse interesse pelo jogo em si, parecia estar mais preocupado em alimentar um cenário competitivo na área de São Francisco, na Califórnia. A incipiência deste cenário começou em sua própria casa, onde Matt organizava campeonatos com prêmios em dinheiro – e, para aumentar a popularidade do evento, também permitia que jogadores vindos de outras localidades “acampassem” em sua residência. É nesse contexto que surgem os jogadores mais proeminentes do Oeste americano. Entre eles “Isai” com seu comportamento imprevisível e Ken, que viria a reinar no cenário competitivo durante mais tempo que qualquer outro jogador de *SSBM* até o momento atual.

Do lado oposto do país, na Costa Leste (especificamente em Nova York), estudantes de classe alta reuniam-se com jovens da periferia para competir, formando uma comunidade econômica e racialmente diversa – ou pelo menos mais diversa que a ampla maioria dos *e-sports* globais – uma herança que se manifesta até hoje nas competições de *SSBM*. Deste lado dos EUA, destacaram-se jogadores como Azen,

---

<sup>4</sup> Utilizamos, aqui, os apelidos pelos quais os jogadores ficaram conhecidos na comunidade, ao invés de seus nomes próprios – à maneira do que vemos no documentário *Smash Brothers*.

---

descobridor de uma série de táticas avançadas; Wes, que popularizou a personagem Samus; e ChillinDude, que permanece até hoje entre os 50 melhores jogadores do mundo.

Paralelamente ao desenvolvimento da comunidade, jogadores começavam a explorar os limites do jogo e a criar técnicas que causariam uma metamorfose neste cenário competitivo. Antes de analisarmos parte dessas transformações, podemos nos indagar o que distingue SSBM de outros jogos de luta. Certamente, o retrato do jogo até aqui parece compatível com o que se vê não só em outros títulos do mesmo gênero, mas em jogos competitivos em geral: jogadores que se destacam em torneios pequenos e passam a figurar em competições maiores, invenções de técnicas avançadas de jogo que mais tarde se popularizam e o movimento de comunidades locais que tornam-se globais.

A primeira diferença, no entanto, é a longevidade da renovação contínua pela qual SSBM passa ano a ano. Franquias como *Street Fighter* e *Tekken* ostentam comunidades competitivas consideravelmente maiores que as de *Melee*. No entanto, essas comunidades tendem a migrar cada vez que um novo jogo da franquia é lançado. 2008, por exemplo, é o ano de estréia de *Street Fighter IV*. Imediatamente, esta passa a ser a principal referência competitiva da franquia, atraindo a grande maioria dos jogadores profissionais e entusiastas em geral, que passam a explorar os meandros do jogo de modo a descobrir os melhores personagens e as táticas mais efetivas. O mesmo acontece em 2016, com o lançamento de *Street Fighter V*, que torna a quarta versão do jogo essencialmente obsoleta.

Este mesmo padrão de lançamentos intermitentes e renovação do repertório competitivo ocorre na franquia *Tekken* – a segunda mais popular no universo dos jogos de luta – e poderia ser estendida até mesmo a franquias como *BlazBlue* e *Guilty Gear*, que também centralizam vastas comunidades competitivas. *Melee*, no entanto, destoa em parte desse padrão. Embora o jogo também passe por renovações das técnicas e táticas de jogo, bem como dos nomes mais importantes da comunidade (sejam personagens ou jogadores), o jogo se reconfigura sem lançamentos intermitentes: é o mesmo título desde 2001.

Essa anomalia torna-se ainda mais notável quando lembramos que, principalmente após à criação da Xbox Live e da Playstation Network, os jogos podem sofrer alterações gerenciadas via internet – conhecidas como patches –, que chegam aos consoles dos jogadores sem que, para isso, as empresas precisem lançar novos títulos. Essencialmente, portanto, os arquivos digitais que chegaram aos consoles dos jogadores de *Street Fighter*

---

V em 2016 não são os mesmos de hoje. Isso permite que a Capcom enfraqueça, por exemplo, certas habilidades de personagens muito fortes ou, inversamente, melhore o repertório de personagens até então obsoletos (práticas conhecidas, respectivamente, como *buffing* e *nerfing*). Apesar de não possuir tal funcionalidade, *Melee* continua comportando uma alteração considerável, por exemplo, dos personagens mais competitivos, bem como das táticas mais utilizadas. A contínua transformação de sua conjuntura, portanto, não depende de novos lançamentos, ou muito menos de *patches*.

Assim, podemos demarcar um objetivo mais preciso para este artigo: descrever as condições que, na ausência de outros elementos, possibilitam a oxigenação de sua cena competitiva. Dividiremos essa missão em três etapas: primeiro, definiremos uma base epistemológica que nos permita discutir as regras de um jogo não como um conjunto fixo de propriedades, mas como vetores multidirecionais que, quando liberados, comportam-se de modo imprevisível. Depois, dividiremos os dois lados que contribuem para a reconfiguração da conjuntura competitiva do jogo: primeiro, certos vetores que flexibilizam as possíveis estratégias de jogo em *Melee*; e, finalmente, o uso destes vetores por parte de jogadores que (re)inventaram os modos de alcançar a vitória no jogo.

### **Tudo que é regra se desmancha no ar**

Por mais que os game designers planejem cuidadosamente seus jogos e desenhem mentalmente uma experiência ideal para seus jogadores, estes não costumam obedecer a essa visão. Sobretudo em jogos competitivos, o desejo do criador tem pouco valor diante da necessidade de vencer. Em *Melee*, isso é duplamente verdadeiro: como em qualquer jogo de luta, os jogadores não medem esforços para garantir um pouco mais de velocidade, intensificar seu poder de fogo ou sobreviver mais um instante. Muitas vezes, esses esforços levarão o jogo aos seus limites, resultando em comportamentos inesperados por parte do sistema.

Azen, jogador da Costa Leste, por exemplo, popularizou entre seus conterrâneos a técnica conhecida como *L-Canceling*, que permite aos jogadores ganharem tempo e executarem mais golpes em menos tempo. Após realizar um salto, cada personagem possui um tempo de recuperação após a aterrissagem: vemos a animação do personagem Link levantar após encostar no chão. É um fragmento de segundo, mas que significa uma abertura vulnerável a um ataque inimigo. Com a tática *L-Canceling*, o jogador pode

---

pressionar o botão “L” em um intervalo de até 13 frames após seu personagem encostar no chão. Caso o faça com êxito, a animação dura apenas uma fração do tempo original.

Executada apenas uma vez, tal tática não altera demasiadamente a aparência do jogo, nem as chances de vitória de um determinado jogador. Uma vez dominada e utilizada de modo consistente e recorrente, porém, vemos um personagem consideravelmente mais veloz se mover pelo cenário. É como se o jogador tivesse trapaceado ou traído a visão do designer, que imaginou uma velocidade  $x$  para o personagem Link e, no entanto, vemos Azen se mover pela arena na velocidade  $1,5x$ .

A pesquisadora Mia Consalvo identifica esse tipo de prática pelo termo *exploiting*, que envolve ganhar vantagem por meio de “ações ou itens ‘achados’, que aceleram ou aprimoram as habilidades de um jogador” (CONSALVO, 2007, p. 114). Estas habilidades são “achadas” justamente porque não se trata de interferir no trabalho interno do sistema, mas de descobrir propriedades que os próprios criadores do jogo não descobriram. Exploits são frutos do que costumamos chamar de “glitch” ou “bug”, que, novamente, significam ações ou respostas imprevistas ou indesejadas do sistema.

A dificuldade de definir o que exatamente é um *bug* ou *glitch* nos videogames vem, porém, de um fato simples: o que é imprevisto ou indesejado pelos criadores do jogo nem sempre coincide com o que é imprevisto ou indesejado pelos jogadores. De certo modo, podemos dizer que esses dois conjuntos de comportamentos do sistema muitas vezes se opõem. Essa oposição leva a um inevitável embate entre designers e jogadores. em jogos contemporâneos os programadores tentam solucionar *bugs* e impedir *exploits* com *patches*. No entanto, como *SSBM* não pode ser atualizado, o game designer já moveu suas peças: agora só os jogadores podem jogar.

Isso nos leva a lembrar certos exemplos famosos de técnicas inventadas por jogadores, como o *exploit* da *proximity mine* em *Deus Ex* (2003) e o *rocket jumping* em *Quake* (1997). A primeira permitia que os jogadores acoplassem minas explosivas nas paredes: não para explodi-las, mas para que servissem de degraus que podiam ser escalados pelo avatar, levando-o a lugares indesejados pelos designers – mas desejados pelos jogadores. A segunda técnica envolve o disparo de uma arma cujos projéteis não apenas causam danos, mas também deslocam inimigos devido à força de sua explosão. Jogadores descobriram que podiam usar esse ímpeto explosivo não apenas para deslocar adversários, mas também a si mesmos: passaram, portanto, a apontar a arma para o chão e saltar grandes distâncias com a ajuda da força dos projéteis.

---

Em um de seus artigos mais influentes, Jesper Juul denomina esse tipo de comportamento sistêmico – especificamente referindo-se ao *rocket jumping* – como “interação entre regras” (JUUL, 2002). A definição pressupõe que pelo menos duas regras bem definidas “conversam” entre si, resultando em comportamentos novos. Podemos nos perguntar, portanto: que regras seriam estas? Para responder, podemos recorrer ao trabalho posterior, e consideravelmente mais complexo, de Juul, quando define regras como dispositivos que limitam o comportamento possível no jogo, mas também especificam *affordances* (JUUL, 2005, p. 58).

Quais elementos desempenham esse papel no caso do *rocket jumping*? Caso tentemos elenca-los, rapidamente nos depararíamos com uma barreira entre nossa forma de expressar verbalmente as regras e o modo como elas se codificam no sistema. Estaríamos falando de uma interação entre as regras que definem a solidez do chão e a força explosiva do projétil? No momento em que fizéssemos essa afirmação, passaríamos a falar não das regras tal como operam no “interior” do sistema, e sim do modo como se manifestam audiovisualmente no mundo de jogo.

Essa camada audiovisual, no entanto, se conecta a um estrato computacional, que por mais que fala a “linguagem” computacional, e o caminho entre esta e a nossa é bem mais sinuoso e ambíguo do que se imagina de antemão. Douglas Hofstadter questiona, nessa mesma linha, o ditado de que “computadores só fazem o que mandamos eles fazerem”. O problema desta ideia é que, muitas vezes, não sabemos exatamente o que estamos ordenando. Muitos níveis de descrição estão implicados no funcionamento do computador que roda um videogame: desde o comportamento dos pixels e amplificadores sonoros até as camadas profundas da *engine*, do código e do hardware. Quanto maior a distância coberta por este percurso...

...menos e menos sabe-se com precisão o que exatamente mandamos o computador fazer! Camadas e mais camadas de tradução podem separar a margem dianteira de um programa complexo da sua contraparte operada em linguagem de máquina” (HOFSTADTER, 1979, p. 312).

Em outras palavras, o que chamamos de “defeito”, “bug” ou “glitch” nada mais é do que resultado muitas vezes inevitável da instabilidade inerente aos computadores. E o que Jesper Juul chama de “interação entre regras”, quando olhado por esse prisma, se revela apenas como uma metáfora linguística para um comportamento que foge daquilo que nossa interpretação da camada audiovisual entende do jogo.

---

Em outras palavras, qualquer expressão verbal do que vemos e ouvimos em um jogo não pode ser taxada categoricamente de “regra”. Algumas consequências decorrem dessa afirmação, a primeira delas é (pelo menos) uma distinção radical entre as regras ambíguas dos jogos eletrônicos entre as regras rígidas de um jogo de tabuleiro ou um esporte como o futebol, por exemplo<sup>5</sup>.

Outra consequência é que o fato de que nós, humanos, não conseguirmos prever o resultado das interações entre as “regras” que controlam uma máquina computacional significa que essas regras são bem menos estáveis do que pensamos. Tanto em *Quake* quanto também em *Melee*, os jogadores se viam cercados de regras aparentemente estáveis, até que um momento de ruptura descobre um novo vetor que atira as regras antigas no lixo. Isso nos faz acreditar que o que chamamos de “regra” em um momento – por exemplo, que a velocidade máxima de Link é  $x$  – pode se dissolver imediatamente quando uma regra inédita emerge.

### ***Wave dashing e Directional Influence: técnica e criação como motores da competitividade***

Dito tudo isso, é possível apontarmos com precisão quais características permitiram que *Melee* se reinventasse tantas vezes ao longo de 17 anos sem que seu código original – ou qualquer outro aspecto de sua materialidade – tenha sido alterado? Após uma análise cuidadosa do jogo, é possível notar diferenças aparentemente sutis mas que, no longo prazo, fazem *Melee* disparar na direção oposta de outros jogos de luta, alimentando dinâmicas e estratégias muito diferentes de seus irmãos mais tradicionais.

A primeira delas é a condição de vitória: na maioria dos jogos de luta, começamos com uma determinada quantidade de pontos de vida, geralmente representados por uma barra que se esvai na medida em que nossos adversários nos golpeiam. Quando a barra acaba, o round é vencido e o sobrevivente contabiliza um ponto. *Melee* não é assim: ao invés de uma barra, concede a cada jogador uma espécie de “balão” vazio – representado no setor inferior da tela por uma porcentagem que se inicia em 0%. À medida em que nosso adversário nos acerta, o “balão” vai enchendo e aumentando a porcentagem. Porém, a diferença ainda mais crucial é que não perdemos quando a porcentagem chega a 100%. Podemos passar e chegar a 200% ou 300%. No entanto, quanto mais alto esse

---

5

---

número, maior a distância que os golpes de nossos adversários nos fazem disparar quando atingidos.

Nesse aspecto, *SSBM* assemelha-se ao sumô: o objetivo não é apenas golpear o adversário, mas tirá-lo da arena de batalha. Quanto mais golpes sofrer, mais fácil a missão se tornará. Não é difícil, no entanto, presenciar momentos de sagacidade em que jogadores carregando mais de 100% nos seus personagens realizam manobras e combos que atiram seus algozes para a derrota – mesmo que estes carregassem menos de 20% em seus próprios personagens.

O sistema de porcentagem une-se de maneira harmônica ao funcionamento dos combos em *SSBM*. Ao contrário novamente dos jogos de luta tradicionais, não é necessário seguir combinações específicas de botões a serem apertados. Cada golpe de *Melee* pode ser encaixado com qualquer outro – e nossos personagens podem se movimentar livremente no cenário enquanto encaixam correntes de golpes. A harmoniza, portanto, vem do fato de que, a qualquer momento, um combo bem coreografado pode levar um jogador desatento a perder uma vida. Jogos como *Tekken* e *Street Fighter*, que possuem ritmos mais previsíveis, já que sabemos mais ou menos tanto a duração dos combos quanto o momento em que a vida dos personagens terminará (quando a barra finalmente chegar ao fim). É o que leva certos jogadores a comparar *Melee* a uma mistura de jogo de luta com jazz.

A última característica que podemos elencar é o fato de que há duas maneiras básicas de jogos de luta funcionarem. Uma delas é investir em animações rígidas: um golpe de um personagem de *Street Fighter V* em outro, por exemplo, costuma fazer a vítima cair e percorrer uma distância mais ou menos fixa e determinada. Em *Melee*, vemos um modo diferente de animação: uma muito mais dependente da simulação física do jogo. A velocidade do personagem, por exemplo, influencia na trajetória que seu inimigo percorrerá quando golpeado. Essa física fluida, novamente, entra em sinergia com combos e com a porcentagem, já que o Link do exemplo que demos anteriormente, por ser mais rápido, golpeará com mais intensidade.

Por último, essas três características também abrem espaço para as invenções tais como a técnica do *wave dashing*. Esse movimento complexo de botões exige que o jogador salte e realize um movimento de volta ao chão levemente inclinado para frente. O personagem, em condições normais, ergue-se ao ar e, em seguida, desce golpeando na diagonal. No entanto, se executada de modo suficientemente veloz, a técnica elimina o

pulo, transferindo seu ímpeto para um movimento de deslize que aumenta muitas vezes a velocidade dos personagens. O jogador Wes, que citamos na introdução, demonstra a versão ainda mais forte do wave dashing com a personagem Samus, que pode percorrer distâncias enormes na arena em pouquíssimo tempo, resultando em um competidor difícil de acertar e extremamente perigoso.



Directional Influence: o jogador pode influenciar a direção que tomará caso seja golpeado.

Outra técnica permitida pelo sistema de física é a *Directional Influence*, ou DI, que pode ser utilizada defensivamente. O jogador, se rápido o suficiente, pode movimentar o botão direcional no sentido que pretende que seu personagem se movimente quando golpeado. O uso mais comum dessa capacidade é para impedir que um ataque bem encaixado expulse a vítima da arena. Consideremos, finalmente, duas partidas de *SSBM*, uma com e outra sem essas duas técnicas. Veremos, certamente, diferenças gritantes na velocidade dos combatentes, nos tipos de golpes que utilizarão e na sua capacidade de prolongar sua própria vida e de encurtar a vida do adversário. Em suma, com duas técnicas relativamente comuns na comunidade de *SSBM*, já vemos um jogo qualitativamente distinto. Quando percebemos que os jogadores criaram dezenas de outras, talvez não seja exagero dizer que inventaram um novo jogo.

### **Aperfeiçoamento e subversão: a dinâmica do metagame em SSBM**

Resta, portanto, apontar a dinâmica que orienta a oxigenação de Melee em um nível macroscópico. Novamente, os jogadores estão na linha de frente das experimentações com as funcionalidades do jogo que permitem essa renovação. A diferença é que, nessa escala, não se trata de descobrir técnicas específicas, mas sim de

---

usar uma série delas de modo coordenado, compondo estratégias que disputarão a hegemonia em competições. Essa alternância entre táticas e práticas dominantes e jogadores que conseguem desempenhá-las é comumente denominada de metagame (Cf. CARTER et al., 2015).

A prática denominada de *speedrunning* – tentativa de terminar modalidades de jogos no menor tempo possível – possui um tipo de cenário bastante semelhante à 1. Podemos discernir, dentro desta prática, pelo menos duas etapas onde a instabilidade se desenvolve: a primeira se dá no momento em que o jogador atribui um objetivo auto-imposto à experiência (Cf. PARKER, 2008). Aqui, a tarefa de completar o jogo da forma mais rápida possível é uma instabilização – ou pelo menos um redirecionamento – do(s) objetivo(s) supostamente “oficiais” do jogo. Para auxiliá-lo na tarefa de realizar este novo objetivo, o speedrunner adentra a segunda e mais intensa instabilização do jogo: ele disseca o sistema de modo a descobrir técnicas que façam com que o jogador minimize até o limite o tempo de conclusão do jogo.

Scully-Blaker (2014), identifica duas categorias nas quais essas técnicas se encaixam: primeiro, o jogador precisa refinar seu desempenho na execução de procedimentos de jogo já conhecidos, aperfeiçoando sua destreza e agilidade. Depois, o jogador precisa desconstruir o jogo, buscando novos procedimentos que o permitam acessar atalhos e economizar tempo. Esta segunda etapa, muitas vezes, envolve a exploração de falhas do software até que ocorram *glitches* e bugs no sistema. Se estudarmos a história da prática de *speedrunning*, veremos ainda que alguns jogadores concentram-se na primeira competência, enquanto outros apresentam mais afinidade com a segunda. Alguns raros jogadores ainda conseguem se sobressair em ambas<sup>6</sup>.

Parece possível, ao nos fundamentarmos na história do metagame de *Melee*, analisa-lo sob a mesma lógica do refinamento/subversão que Scully-Blaker enxerga nas *speedruns*. Sendo assim, torna-se necessário que identifiquemos esses momentos em *Melee*. Como um *e-sport* de quase 20 anos de idade, seriam necessárias dezenas de páginas apenas para fazer um balanço geral da dinâmica de seu metagame. Sendo assim, podemos selecionar alguns exemplos de rupturas causadas por certos jogadores,

---

<sup>6</sup> Um exemplo desse fenômeno pode ser encontrado em uma das mais famosas partidas de SSBM, quando o jogador Mew2King virou um jogo completamente perdido. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Qna80MbcAAc>.

---

indicando em que momentos vemos traços de subversão e quando temos exemplos de refinamento.

Selecionamos quatro jogadores que representam um ciclo de alternância de táticas hegemônicas. O primeiro deles é Ken, já citado na introdução deste artigo. Ken foi responsável por batizar uma técnica denominada “Ken combo”, que consiste em repetidamente golpear o adversário no ar, impedindo que este se recupere e inicie um contra-ataque. Frequentemente, Ken se utilizava de sua própria invenção não apenas para aumentar a porcentagem de seus inimigos, mas para empurrá-los para uma das bordas da arena e, em seguida, atirá-los na diagonal para o abismo à frente. Com o personagem “Marth”, Ken protagonizou momentos de subversão (invenção do combo) e refinamento (utilização de seu próprio combo), um dos motivos pelos quais foi capaz de dominar a cena competitiva do jogo por 5 anos, número até agora imbatível.

Ainda seguindo a narrativa do documentário Smash Brothers, descobrimos que foram necessários três jogadores para desestabilizar o reinado de Ken. Um deles, PC Chris, nos brinda com um exemplo quase puro de refinamento. Chris adota como ferramenta principal o personagem Fox, um dos mais escolhidos na comunidade competitiva até hoje. Sendo assim, PC Chris precisava justamente aprimorar as habilidades já desenvolvidas em Fox: sua velocidade, controle da arena e encaixe de golpes tanto à queima roupa quanto à distância.

O terceiro jogador a entrar neste ciclo, porém, quebra completamente com a lógica do aperfeiçoamento, introduzindo um fator de incerteza que força todas as outras engrenagens da máquina a se reinventarem. Mango escolhe como seu principal personagem Jigglypuff, uma opção tida, até então, como no máximo medíocre. Mango reinventa o modo de jogar com Jigglypuff, permanecendo no ar mais do que no chão, flutuando de maneira caótica e inserindo golpes certos em momentos imprevisíveis. Jigglypuff, graças a Mango, passa a ser um dos personagens mais viáveis. E, finalmente, entramos no último jogador deste ciclo específico: HungryBox, responsável por aperfeiçoar o jogo de Jigglypuff, tornando-se o jogador número 1 do ranking atual (2018).

### **Considerações finais**

O objetivo deste artigo, mais do que descrever as funcionalidades presentes em um jogo como Melee, foi apresentar o seu potencial de transformação quando em mãos de

---

jogadores-criadores. A comunidade competitiva, cujo combustível é essa capacidade de descobrir e explorar novas regras, recria o jogo cada vez que uma técnica é refinada e o metagame se reconfigura.

De maneira mais concreta, pretendemos com esse trabalho lançar as bases para uma pesquisa futura, que ganhará oxigenação uma vez que o jogo Super Smash Bros. Ultimate for lançado no final de 2018. Será de fundamental importância observar de que modo os jogadores se comportam quando sua meta é descobrir os vetores potenciais de um jogo que ainda não foram atualizados. Documentar esse processo de descoberta, prática, colaboração e competitividade pode ser de extrema valia para que tentemos capturar a força lúdica dos jogos e esportes eletrônicos.

### Referências bibliográficas

CARTER, Marcus et al. The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport. In: **Game Studies**, v. 15, n. 1, jul. 2015.

CONSALVO, Mia. **Cheating**: Gaining Advantage in Videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

HOFSTADTER, Douglas. **Gödel, Escher, Bach**: An Eternal Golden Braid. Basic Books, Inc., New York 1979.

JUUL, Jesper. **The Open and the Closed**: Games of Emergence and Games of Progression. In: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings. Tampere University Press, June 2002.

\_\_\_\_\_, Jesper. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

SCULLY-BLAKER, Rainforest. **A Practiced Practice**: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio. 2014. Disponível em:  
<http://gamestudies.org/1401/articles/scullyblaker>. Acesso em: 29/01/2018.

SICART, Miguel. **Loops and Metagames**: Understanding Game Design Structures. 2015. Disponível em:  
<https://pdfs.semanticscholar.org/af20/58cc881a0c26228a356a519485a8d2d662d5.pdf>. Acesso em: 29/01/2018.