

E-book
MORTAL KOMBAT 1



Gameverse

Desde o reboot que marcou o renascimento da franquia, em 2011, Mortal Kombat estabeleceu um novo padrão de qualidade para o modo história dos jogos de luta, com tramas bem mais grandiosas que pesos pesados como Street Fighter e Tekken. Além disso, a NetherRealm Studios, estúdio liderado pelo diretor e produtor Ed Boon, olhou para os diversos erros cometidos nos games lançados para a sexta geração de consoles (PlayStation 2, Xbox e Nintendo Game Cube) e decidiu fazer uma volta às origens como MK 9, que resgatou a essência da trilogia clássica e evoluiu um gráficos e jogabilidade o sistema que tornou a série uma gigante dos anos 90.

Doze anos e dezenas de milhões de cópias vendidas depois do reboot que salvou a série, Mortal Kombat 1 é lançado no pico de popularidade da franquia e tem a responsabilidade de manter o ciclo de enorme sucesso consolidado nos últimos três jogos. Entre avanços na gameplay e gráficos e erros difíceis de digerir na história e novo modo Invasões, um péssimo substituto da Kripta, MK 1 se mostra um jogo com saldo positivo entre acertos e erros, mas que não chega a ser espetacular.

Admirável mundo novo?

Assim como no título lançado para PS3 e Xbox 360 em 2011, Mortal Kombat 1 reinicia a linha do tempo da franquia, desta vez com Liu Kang assumindo o controle a Ampulheta da titã Kronika e se tornando o novo Guardião do Tempo, dando inclusive novas origens a vários personagens clássicos da série. O que parecia ser um novo reboot extremamente promissor, porém, resultou na pior história de Mortal Kombat desde Armageddon, com reviravoltas mirabolantes, mal escritas e um último capítulo que abraça a galhofa de forma completamente destoante do que é apresentado começo da trama.

Ao final da expansão Mortal Kombat 11: Aftermath, Liu Kang derrotou Shang Tsung numa batalha de vida ou morte assumiu o controle da Ampulheta e, conforme destacado logo no começo da trama de MK 1, passou eras "moldando e pincelando" os detalhes de um novo mundo, no qual todos teriam a chance de viver em paz. Após concluir esse trabalho meticuloso, Liu Kang tomou a surpreendente decisão de abdicar do posto de Titã do Tempo e se colocou "apenas" como Deus do Fogo e protetor do Plano Terreno, recebendo apenas informações pontuais de Geras sobre o decorrer dos eventos em todos os reinos do universo de Mortal Kombat.



Os tempos de paz realmente se estabeleceram por muitas eras, com a Exoterra e o Plano Terreno disputando o torneio Mortal Kombat apenas de forma amistosa e sem nenhum dos reinos ameaçando invadir ou dominar o outro, independentemente do vencedor. Shang Tsung, que era visto por Liu Kang como uma potencial ameaça, renasceu na nova era sem qualquer tipo de poder mágico e, por isso, vive de pequenos golpes na Exoterra, vendendo falsas poções mágicas e curas inexistentes. Porém, após quase ser linchado ao ter esse lado farsante exposto a um grande número de pessoas, o ex-feiticeiro recebe a visita de uma misteriosa mulher idêntica à Kronika, o que seria teoricamente impossível, uma vez que a titã foi morta em Mortal Kombat 11 e não poderia renascer.

Pouco após a morte do Rei Jerrod, marido de Sindel, em um atentado cercado de mistério, um novo Mortal Kombat está prestes a começar, agora com Sindel no posto de rainha da Exoterra e preparando sua filha mais velha, Mileena, para sucedê-la no trono. Liu Kang começa, então, a recrutar e treinar os representantes do Plano Terreno, ao melhor estilo Raiden de Christopher Lambert no filme de 1995. Raiden, Kung Lao, Johnny Cage e Kenshi acabam sendo os escolhidos, e Raiden acaba se credenciando como o representante do Plano Terreno após vencer Cage, Kenshi e Kung Lao em embates diretos após o longo treinamento, recebendo inclusive do Deus do Fogo um artefato que lhe concede poderes elétricos. Quando Liu Kang e seus pupilos chegam à Exoterra, tudo parece transcorrer bem até o fim do torneio, mas não demora para as coisas começarem a dar errado, dentro e fora da perspectiva do jogo.

A trama de Mortal Kombat 1 começa de forma bem promissora, com bom equilíbrio entre seriedade e momentos de humor e personagens com motivações bem

apresentadas, tanto do Plano Terreno quanto da Exoterra. Mileena e Li Mei estão entre os principais destaques, e até as diferenças de visão de mundo entre Bi Han (o Sub-Zero clássico) e Kuai Liang - segundo Sub-Zero da linha do tempo original e agora o novo Scorpion, no lugar de Hanzo Hazashi - são bem apresentadas. Em todo o resto, porém, Mortal Kombat 1 apresenta furos de roteiro, personagens com péssima apresentação e desenvolvimento, decisões estúpidas de personagens que desafiam a lógica e, principalmente, reviravoltas na trama abruptas e pessimamente construídas. atropelada, diálogos mal escritos e um desfecho absolutamente desastroso, mas que até arranca algumas risadas. Adotar a galhofa está longe de ser uma novidade na série, mas Mortal Kombat 9 e 11 o fizeram de forma que o jogador não se desconectasse do jogo e ainda levasse os eventos da história minimamente a sério.



Gameplay evolui com adição dos Kameos

Felizmente, na parte de gameplay Mortal Kombat 1 evolui e simplifica a fórmula de MK 11, o que resulta em um sistema de combate mais ágil e muito divertido, embora não espetacular ou revolucionário para a série. Em vez dos sistemas de customização de movimentos, que limitava o leque de golpes aos quais cada "kombatente" tinha acesso, entram os personagens Kameo, que servem como assistentes dos principais e podem realizar tanto funções ofensivas, com uso para extensão de combos, quanto defensivas, interrompendo sequências de golpes dos adversários ou até mesmo puxando para trás ou teleportando o lutador principal.

Embora não haja nenhuma revolução na jogabilidade de modo geral, os desenvolvedores de Mortal Kombat 1 parecem ter ouvido mesmo a comunidade a

respeito das principais críticas feitas a MK 11 e evoluíram o combate do novo game da franquia em todos os aspectos. Sim, MK 1 ainda tem muitas similaridades com seu antecessor na movimentação dos personagens e física dos golpes, mas tudo aqui parece mais ágil, dinâmico e responsivo. O game não é tão "rushdown (acelerado e focado em pressão)", quanto Mortal Kombat X, mas encontra um excelente meio termo entre seus dois antecessores.

De modo geral, o novo trabalho da NetherRealm retira as barras de ataque e defesa de MK 11 e trabalha com um sistema de três barras focadas que dão acesso a versões mais poderosas dos ataques especiais de cada lutador, uma simplificação bem-vinda e que tornou as lutas muito mais divertidas em Mortal Kombat 1 do que no título anterior da série. Agora, a ferramenta defensiva para interromper combos depende principalmente de utilizarmos os Kameos nos momentos em que um oponente inicia um combo com alto potencial de dano. Guardar os Kameos apenas pra realizar funções defensivas, porém, tem um custo, pois são justamente esses lutadores que abrem a janela de oportunidades para que os jogadores executem os combos mais devastadores.



“Personagens Kameo adicionam variedade à gameplay de Mortal Kombat 1”

Em MK 11, por exemplo, personagens como Spawn, Liu Kang, Jacqui Briggs e Kotal Khan causavam dano massivo quando usavam duas barras ou o "krushing blow". Agora porém, são os Kameos que abrem essa possibilidade, o que dá a eles enorme utilidade em combate quando as combinações certas são feitas. Smoke e Sareena, por exemplo, parecem ser o par perfeito para combos ágeis, enquanto Raiden se beneficia enormemente da parceria com o Scorpion clássico para "derreter" a barra de vida de seus oponentes. Ainda não é possível saber quais são os melhores Kameos de MK11, mas é certo que os jogadores precisarão testar várias combinações até achar o "kombatente" auxiliar que mais pode potencializar o dano de seus personagens favoritos.

Os tutoriais, mais uma vez, estão bastante completos e oferecem todas as ferramentas para os jogadores aprenderem os movimentos e combos principais de cada lutador, e até mesmo aventureiros de primeira viagem poderão dominar o básico do jogo com algumas horas de dedicação no modo treino. MK 11 já era um título que se destacava por oferecer um tutorial rico em detalhes, e Mortal Kombat 1 dá continuidade a esse legado.



Gráficos e desempenho são destaques

Como de costume, os gráficos estão do novo Mortal Kombat espetaculares, e os cenários têm a maior riqueza de detalhes da história da franquia, além de belíssimos efeitos de iluminação. Com um design de personagens extremamente caprichado e ambientes deslumbrantes, Mortal Kombat 1 eleva ainda mais a barra de qualidade estabelecida em MK 11. Em tempos em que os gráficos dos jogos têm saltos de qualidade cada vez menores, devido ao altíssimo nível de fotorrealismo já atingido, MK 1 consegue superar seu antecessor de forma sutil, mas evidente.



“Gráficos de Mortal Kombat 1 impressionam por riqueza de detalhes”

Mortal Kombat 1 também se mostra excelente na parte técnica, e com exceção das cenas de corte do último capítulo do modo História e algumas transições de lutas com inimigos do modo Invasões, o jogo rodou sem qualquer tipo de queda brusca na taxa de quadros ou resolução. Mais uma vez, a NetherRealm demonstrou muito esmero com o polimento do jogo, e MK 1 é um dos títulos que melhor aproveitam o hardware do Xbox Series S, plataforma em que testei o jogo. Além disso, as diversas opções de personalização dos lutadores, via desbloqueio de trajes, cores e acessórios, é tão boa quanto já se tornou tradição na série, ainda que o entediante modo Invasões seja o caminho mais fácil para desbloquear a maioria das roupas e cores alternativas, seja abrindo baús, vencendo lutas ou ganhando dinheiro virtual do jogo.

Online estável, mas sem cross-play no lançamento

Uma das funcionalidades mais importantes para qualquer jogo multiplayer, o online de Mortal Kombat 1 rodou de forma bastante estável em todas as lutas que disputei ao longo de todo o dia 14 de setembro, data de lançamento do título da NetherRealm para jogadores que adquiriram a Edição Premium na pré-venda. Nas mais de 20 lutas que disputei, em nenhum momento sofri com engasgos, lags ou travamentos no jogo, o que mostra que ao menos entre jogadores de uma mesma plataforma, MK1 tem ótimo desempenho, caso os dois oponentes tenham uma boa internet, naturalmente.

A crítica negativa fica por conta da ausência de cross-play no lançamento. Embora já haja a promessa da NetherRealm de implementar a funcionalidade em breve, só será possível avaliar a qualidade de conexão entre jogadores de diferentes plataformas, como Xbox Series, PlayStation 5 e PC, quando o cross-play for finalmente implementado. No Xbox Series, porém, o online de Mortal Kombat 1 teve um ótimo desempenho em seu primeiro dia disponível para o público geral.

Modo Invasões decepciona

O modo Invasões, uma mistura de RPG com jogo de tabuleiro, foi outra novidade trazida em Mortal Kombat 1, mas com um ciclo de gameplay arrastado, desinteressante e extremamente repetitivo, ele surge como um péssimo substituto da Kripta, que havia atingido seu auge em MK 11, mas como "prêmio" acabou completamente removida do jogo. Na tentativa de inovar em algo que não era necessário, a NetherRealm pisou feio na bola, e a única recompensa do modo Kripta é ir desbloqueando aos poucos novos trajes e acessórios dos personagens.

A premissa do Invasões é bastante simples. A cada nova temporada, uma versão maligna e extremamente poderosa de algum personagem da franquia, porém vinda de outra realidade, invade a dimensão dos personagens principais de Mortal Kombat 1. A partir dessa premissa, temos que progredir por várias "mesas/tabuleiros", que são reproduções de cenários do jogo, enfrentar dezenas de inimigos até finalmente ter a luta final contra a tal grande ameaça, que na versão de lançamento do jogo é uma versão maligna de Scorpion.

Torres Klássicas



Por fim, as torres "klássicas" de Mortal Kombat fazem o feijão com arroz de sempre e equivalem ao modo arcade dos jogos de luta, mas com opções para todo tipo de jogador. A torre Iniciante têm apenas seis lutas, a torre de Guerreiro, oito, e a torre de Campeão, 10 combates. Para quem busca níveis maiores de desafio, existem ainda a torre Sem Fim, em que o jogador deve vencer o máximo de oponentes que puder sem morrer, e a torre Sobrevivente, que tem o mesmo tipo de desafio da Sem Fim, mas com um componente extra de dificuldade: o seu personagem não recupera vida para a luta seguinte.

O maior atrativo das torres é para o público casual que deseja ver os finais individuais de cada personagem e testar as próprias habilidades contra a inteligência artificial do jogo antes de se aventurar no online. Como o nível normal de Mortal Kombat 1 é bastante fácil para qualquer jogador familiarizado com fighting games, o ideal é que aqueles em busca de algum desafio escolham o nível Muito Difícil. As lutas não serão extremamente desafiadoras para quem já domina os combos dos personagens e tem uma noção defensiva mais avançada, mas certamente permitirão que os jogadores estejam minimamente preparados para as lutas dos níveis iniciais do online.

Por mais irônico que pareça, os finais individuais dos personagens, embora bastante simples, parecem dar pistas importantes sobre a sequência da história de Mortal Kombat 1, seja em um novo jogo ou uma expansão, como ocorreu em MK

11. Os desfechos de personagens como Liu Kang, Kitana, Mileena, Kung Lao, Raiden, Scorpion e Sub-Zero são bastante complementares e podem coexistir sem conflito no futuro da franquia. Infelizmente, a história principal de MK 1 é tão fraca que prejudica até mesmo aspectos interessantes dos finais revelados nas torres, mas uma eventual sequência ainda pode fazer essa correção de rota e salvar os aspectos mais interessantes da trama do novo Mortal Kombat.

Prós

- Gráficos excelentes.
- Variedade dos personagens Kameo.
- Tutoriais completos.
- Online estável.


Contras

- Pior modo história desde Mortal Kombat Armageddon.
- Modo Invasões arrastado e extremamente repetitivo.
- Ausência de cross-play no lançamento.








O Veredicto

Com a pior e mais mirabolante história da franquia desde Armageddon e um modo Invasões que surge como um péssimo substituto da Kripta, Mortal Kombat 1 falha gravemente em dois quesitos nos quais vinha acertando desde o primeiro reboot da série, em 2011. Na parte de gameplay, porém, MK 1 tem nos personagens Kameo uma adição muito bem-vinda, tornando as lutas mais dinâmicas e divertidas do que as de MK 11. Os excelentes gráficos e tutoriais completos mantêm o ótimo padrão estabelecido nos games anteriores da série. O online é, a princípio, bastante estável, mas a ausência de cross-play no lançamento é um ponto baixo que precisa ser corrigido em breve. Em resumo, Mortal Kombat 1 é inegavelmente divertido, bem polido e visualmente espetacular, mas não memorável.


 **IGN**Brasil

Neste Artigo


**Mortal Kombat 1**
NETHERREALM STUDIOS | 19 DE SETEMBRO DE 2023
PLATAFORMA / TÓPICO    


Com boa gameplay e pior história desde Armageddon, Mortal Kombat 1 é um jogo com altos e baixos - Review


Ótimo


**8**
IGN


Com a pior e mais mirabolante história da franquia desde Armageddon e um modo Invasões que surge como um péssimo substituto da Kripta, Mortal Kombat 1 falha gravemente em dois quesitos nos quais vinha acertando desde o primeiro reboot da série, em 2011. Na parte de gameplay, porém, MK 1 tem nos personagens Kameo uma adição muito bem-vinda, tornando as lutas mais dinâmicas e divertidas do que as de MK 11. Os excelentes gráficos e tutoriais completos mantêm o ótimo padrão estabelecido nos games anteriores da série. O online é, a princípio, bastante estável, mas a ausência de cross-play no lançamento é um ponto baixo que precisa ser corrigido em breve. Em resumo, Mortal Kombat 1 é inegavelmente divertido, bem polido e visualmente espetacular, mas não memorável.




 **by Gabriel Sales**

 **More Reviews by Gabriel Sales**

**6.5** Immortals of Aveum - Review

**10** Sea of Stars - Review

**9** Remnant 2 - Review

Créditos da Matéria: IGN Brasil, Gabriel Sales

<https://br.ign.com/mortal-kombat-1/113725/review/com-bom-gameplay-e-pior-historia-desde-armageddon-mortal-kombat-1-e-um-jogo-com-altos-e-baixos-revie>

Autores do E-book: Athyla Guilherme, Gabriel Estevam