

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!



EDIÇÃO Nº6

O LEGADO DE UM MAKER LENDÁRIO

E MAIS:

O futuro dos
Gêneros
dos Jogos!!!

Vejam um resumo da caminhada do nosso eterno capitão, Hector MG Barbosa, além de muitos fatos que contribuíram para o nascimento do Condado Braveheart e da própria Make The RPG!

Página 20

**Evitando
LAGS**
Página 36

**A DIVERSÃO em
jogos**
Página 26

**3 CONSELHOS para
editar os sprites dos
seus games**
Página 30

**Conheçam o
APLICATIVO
TileSet Panorama**
Página 18



INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

PRIMEIRO CONTATO 04
Quando a esperança nunca morre...

EXPEDIENTE 06
Todos os envolvidos na produção

CONFIRA NO SITE 09
Desde a 5ª edição...

COLUNAS 16
Futuro dos gêneros dos games

05

STAFF
Hora de reorganizar o Deck!

07

SEU ESPAÇO
Poucos feedbacks...

10

ENTREVISTA
Com Ammy

19

DESTAQUE
TileSet Panorama

20 *O legado de um maker lendário*



Entrevista exclusiva
com a maker super
versátil Ammy!
(Página 10)

CAPA

ARTES GRÁFICAS 30
3 conselhos para editar os sprites do seu game

26

ROLEPLAYING
A diversão em jogos

36

COMANDOS
Evitando LAGS

VÁ DE RETRÔ 40
The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons

45

TRIPLE-FULL
Aeternum Universus, Memories of Mana 2 & Alex e o templo perdido

VEM POR AI 49
Na próxima edição da revista...

Quando a esperança nunca morre...



Por:
Jully Anne

Sejam muito bem vindos a mais uma edição da Make The RPG!

Apesar de tantos momentos de frustração que passamos no Condado desde o lançamento da edição anterior, como concursos que não vingaram tão bem, os pouquíssimos acessos recentes e algumas mudanças na staff (isso resultou na saída do Rafael, que ficou muito tempo ausente e não apareceu mais, por isso, pela primeira vez em tanto tempo, ele não fará parte do time da redação) não desistimos de continuar com a nossa querida revis-tinha, cujo objetivo é sempre o de trazer um material de qualidade para os makers brasileiros!

Essa 6º edição é o fim de um ciclo de avaliação aqui do pessoal da redação. Esse ciclo é referente a aceitação do público a todas as edições já lançadas e, com base nisso tudo, decidiremos se vale ou não a pena continuar com essa publicação.

Apesar de tantas incertezas, podemos afirmar uma coisa a vocês: Essa edição foi feita com muito carinho, por uma equipe que vem se renovando para trazer um conteúdo de primeira hoje e, provavelmente, sempre.

“O importante não é vencer todos os dias, mas lutar sempre”

Jully Anne
Redatora 

Hora de reorganizar o Deck!

Infelizmente, nosso grande parceiro, Rafael, não pode participar dessa edição e o mesmo se aplica a nossa querida Pretty Belle. Em meio a essa situação, nos vimos obrigados a reforçar o time da redação com duas grandes figuras, são elas: Ammy e Jully Anne!

Yoshi



O dino trabalhou duro nessa edição, mas se divertiu bastante lembrando dos tempos de Game Boy Color ao jogar The Legend of Zelda - Oracle of Ages/Seasons!

Avatar



Não tem jeito, sem ele a revista não seria nem metade do que é pelo ótimo conteúdo que sempre disponibiliza. Só pelas matérias que publicou, já dá pra fazer um bom game!

Ammy



Incrivelmente talentosa e esforçada, essa é Ammy, uma artista gamer que, além de um longo histórico maker, já tem experiência com publicações online e chega como grande reforço!

Jully Anne



Jully Anne é a irmã da lendária Mari-San e, apesar de ser mais nova, tem habilidades em níveis semelhantes, provou isso contribuindo com muita qualidade nessa edição!



MAKE THE RPG

Idealizador do projeto: Rafael_Sol_Maker
Redator-chefe: Yoshi
Editores: Avatar, Yoshi, Ammy & Jully Anne

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Análises: Avatar **Repórter:** Yoshi
Coletividades: Yoshi **Reviews:** Yoshi
Comandos: Avatar **Designers:** Yoshi & Ammy
Artes Digitais: Jully Anne **Colaboradores:** Hector MG Barbosa

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br
www.condadobraveheart.com.br

A Revista MAKE THE RPG! edição 6, é uma publicação da Braveheart Editora

Edições anteriores: Todas podem ser encontradas para baixar em nosso site, ou de parceiros, e nos sites, blogs, e redes sociais autorizadas. Ou então com seu amigo maker mais próximo!

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5
Recomendamos a sua leitura com Adobe™ Acrobat Reader®

AVISO LEGAL

A Revista Make the RPG!, publicação da Condado Braveheart Editora foi licenciada sob Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Sem Derivados 3.0 Não Adaptada.



Sua distribuição online é livre, mas exigimos aviso prévio à Editora no caso de divulgação. É proibida toda e qualquer modificação, extração, ou cópia do conteúdo ou parte dele, sob qualquer meio digital, assim como sua comercialização independente do meio.

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



CURTA TAMBÉM A CONDADO
NAS REDES SOCIAIS!



Poucos feedbacks...

A 5ª edição foi a que menos teve respostas e isso, provavelmente, está ligado ao fato de ter demorado tanto para sair. Mesmo assim, não colocaremos qualquer tipo de comentário nessa seção, apenas os mais relevantes!



Nosso E-Mail é definitivo!

Caso tenha alguma dúvida, sugestão, elogio ou crítica a fazer, não deixe de nos enviar um e-mail para revista@rpgmaker.com.br.

Caso preferir, pode postar nos tópicos das comunidades onde a Make The RPG é divulgada ou até mesmo na página do Condado no Facebook em:

<https://www.facebook.com/CondadoBraveheart>

LBarcelosM - Condado Braveheart

Galera... que edição TOP...
Tem uns 3 anos que me afastei do RPG Maker mais nunca desta comunidade (Condado Braveheart), estou agora a um certo tempo no Unity 3D mais nunca perderei minha raiz Maker que foi o que me fez iniciar no desenvolvimento de softwares, o que se tornou minha profissão.
O M. G. Link lembrou até de mim na entrevista rsr
Continuem sempre, esta revista é uma perola não só do RPG Maker nacional mais do desenvolvimento de games em si.

Equipe Make The RPG

Ficamos muito felizes pelo reconhecimento por toda a dedicação que estamos tendo com essa iniciativa! Sem dúvidas o M. G. Link (ou Hector MG Barbossa) é uma grande figura, sempre nos inspiraremos em suas ações para manter o que há de bom no Maker nacional, e uma delas é a Make The RPG!
É muito interessante saber que o Maker realmente pode ajudar na carreira profissional como aconteceu no seu caso, Parabéns!

SimonMuran - Centro RPG

Confesso que estava com saudade dessas revistas makers, é um ótimo passa-tempo e agrega mais conhecimento naquilo que já temos bases.
Claro como faço sempre, irei baixar ler e testar algumas coisas.
Saudações Azulinas.

Equipe Make The RPG

Infelizmente, a grande maioria dos membros não tem o costume de ler por muito tempo, por isso essas publicações são tão raras. Com o passar dos anos, isso vem ficando cada vez mais evidente, devido aos avanços tecnológicos que proporcionam melhores condições de acesso a internet para acessar redes sociais e vídeos. Mas sempre tem gente que não se influencia por tudo o que vê e que ainda se dedica lendo algo, por isso não desanimamos desses que são o nosso público alvo!

Felipe@Pedro - Centro RPG

Sempre adorei as revistas makers, é muito bom lê-las para passar o tempo, fico feliz que a make the rpg tenha voltado, parabéns pelo trabalho.

Equipe Make The RPG

Realmente podemos dizer que foi um retorno, já que ficamos quase um ano sem publicar nada (da 4ª para a 5ª edição). Entretanto, estamos mais organizados e com a equipe um tanto renovada. A tendência é que a situação melhore consideravelmente!

"Não tivemos nenhum e-mail..."



Não deixem de visitar nossas parceiras!

RPG MAKER BRASIL • NET

DESENVOLVIMENTO E SUPORTE PARA JOGOS EM PORTUGUÊS



Acesse:

<http://www.rpgmakerbrasil.net/forum/index.php>

Desde a 5ª edição...

Entre uma edição e outra, o Condado sempre tem novidades e mudanças. As principais desde o lançamento da edição anterior foram:



Um fiasco de participações...

Ao contrário do que imaginávamos, nosso concurso de natal, cujo o objetivo era o de criar um jogo simples, com tema livre em um determinado prazo de tempo, teve apenas um participante, o membro AllannDsr, que com o game Hero Alpha recebeu ótimos prêmios da steam...

O evento foi muito bem organizado, só faltou interesse dos membros mesmo...



Coisa linda de se ver!

O condado Braveheart agora tem uma coluna de exibições de screens no portal. Daqui para frente vocês verão diversas screens de jogos encontrados no mundo maker a fora.



Enfim, nosso mascote!

Se o Game Jam não teve a participação esperada pelos organizadores, um evento mais simples ainda, em que o objetivo era criar uma história para o jovem herói, Roy Bravery, não decepcionou.

Tivemos um bom número de inscritos e diversas histórias diferentes, o evento foi curto e a votação aberta aos membros, onde o vencedor foi o nosso administrador RyanKamos.

Junto com Roy, novos emotes foram adicionados para serem usados nos posts e demos um Adeus definitivo para as bananinhas...

Resources a venda na loja do fórum!

Em uma estratégia para fazer as bravecoins (moedas do Condado Braveheart) circularem mais, movimentar a loja e ajudar os membros que procuram resources, a Staff irá criar recursos de diversos tipos (packs e individuais) e colocá-los a venda na Lojinha em troca das bravecoins. Os membros também podem comercializar recursos próprios lá!



Uma nova comunidade!

Devido a inúmeros problemas causados pela pouca praticidade do PHPBB3 (sistema em que o fórum funcionava), entre eles, a lentidão para acessar o site, o administrador Yoshi resolveu dar um basta nisso e, ao lado de toda a equipe Braveheart, criar uma nova comunidade, dessa vez usando o bem mais versátil SMF.

Foram 2 meses de espera, mas voltamos mais fortes que antes, agora com suporte a outras engines além do RPG Maker. Isso tudo com um fórum bem mais leve e visualmente agradável!

“Nenhum ser vivo sobrevive sem evoluir às mudanças, então porque as comunidades teriam que ser diferentes?”



Por:
Yoshi



Nick: Ammy

Maker a mais de uma década, possui um grande conhecimento em diversas áreas relacionadas a criação de jogos, fã de jogos eletrônicos a muito tempo, além de ser a primeira mulher entrevistada pela Make the RPG e uma pessoa adorável, essa é Ammy!



É um grande prazer para nós da Make the RPG poder contar com uma pessoa tão admirável como você para essa entrevista (e também para o time da redação). Ammy, gostaria que falasse um pouco sobre você, quem na verdade é essa maga que vai e vem como o vento?

Meu nome verdadeiro é Danielle Machado da Costa... Mas...! Meu alter ego gamer *risos* atende por Ammy. Eu me interessava por jogos desde que me lembro, e não costumo pôr de lado nem um gênero, plataforma ou época. Para mim um jogo precisa divertir e entreter ao máximo possível aquele que o joga e, sendo capaz de fazer isso, todo o resto é secundário.

Além de jogos eu também tenho incontáveis outros interesses. Você poderia dizer que sou... Viciada por ter novas experiências. Não, falo sério...! Não sei, mas talvez seja minha paixão pela arte e esse lado 'primal' que ela desperta quanto mais fundo você adentra nela. Ao invés de só ler sobre experiências e achar elas interessantes é da minha natureza ter uma vontade muito grande de tentar aquilo eu mesma; de olhar, tocar, observar de todos os ângulos (figurativamente por vezes) e reproduzir ou melhorar. Vamos chamar de síndrome de relojero. (Hahaha!)

Então tenho prazer em fazer tudo o que me permita experimentar novas coisas: Leio muito, estudo muito (especialmente novos idiomas), escrevo, danço, canto, cozinho, escalo uma árvore para ver o mundo de outro jeito, experimento (por vezes desastrosamente) um esporte radical... Porque por quê não...? Além disso, é tão mais prazeroso escrever ou desenhar sobre coisas que você já tentou!



Como exatamente você conheceu o RPG Maker?

Eu ganhei uma revista com um CD do RPG 2000. Eu me lembro bem ...Era tarde da noite quando cheguei em casa com o CD depois do meu aniversário, e minha mãe me disse para ir dormir (muito para o meu desgosto *risos). Mas comecei a usá-lo o dia seguinte e não parei mais desde então.





Bato sempre na mesma tecla nesse momento, mas não tem jeito: para alguém gostar de RPG Maker tem que gostar de jogos eletrônicos!
Quais são os seus favoritos, quais te marcaram mais e o por que?

O primeiro que me lembro... Foi Gex para 3DO. Ele foi o primeiro jogo de plataforma que joguei e, como muitos games da época, não perdoava erros. Mas aprendi algo legal com a experiência: um jogo não precisava ser fácil para eu me divertir com ele. Eu me lembro de tentar jogar Myst sem fazer ideia de como. *risos* Também Road Rash e um a lá arcade com um tanque de guerra, todos para 3DO.

O primeiros RPGs que joguei (ou joguei parcialmente porque não sabia inglês na época) foram Final Fantasy VII, Chrono Trigger e um game de estratégia em turnos chamado Heroes of Might and Magic. Eu já tinha aprendido com Myst que eu podia me divertir com game sem saber inglês, então insistia em jogar e inventava minhas próprias histórias para os personagens.

Mas, aqueles jogos me marcaram de uma forma tão grande que decidi que iria tentar de novo quando tivesse aprendido inglês. Para isso tive a ajuda de meu avô, sujeito muito querido que sentava ao meu lado para traduzir as falas dos jogos para mim. Foi ele que me deu meu primeiro dicionário.

Desde então tenho jogado jogo atrás de jogo, e diversas vezes repetido a dose. Foram muitos os títulos e séries, mas para resumir alguns dos quais gosto muito: Pokémon, a série Need for Speed Underground, Roller Coaster Tycoon, Sim City 2000, Shining Force II, Thief, Heroes of Might and Magic III, Starcraft (desde o primeiro), Jazz Jackrabbit, Chrono Trigger, os Final Fantasies I, VI, VII e X, Ace Attorney, Professor Layton, The World Ends With You, Age of Empires e Age of Mythology, Fatal Frame Crimson Butterfly, as séries Mass Effect e Dragon Age, as séries Shin Megami Tensei e Persona, Kingdom Rush (por me ensinar a amar Tower Defenses), God Eater Burst, Portal 1 e 2, Ken ga Kimi e The Talos Principle.



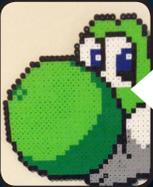
Você já possui um longo histórico como maker, durante esse tempo, em quais comunidades você participou e como era cada uma no seu ponto de vista? Fez muitos amigos nelas?

A primeira comunidade em que entrei foi a RPG Menace, logo nos primórdios da mesma. Eu conheci muita gente interessante por lá, e ninguém tinha medo de me criticar apesar de minha inexperiência se eu fizesse um trabalho mal feito. *risos* Fui amiga de gente muito velha no maker creio. Algumas pessoas com as quais conversava muito são a Afrodite Ohki, o Cerberus, o Peixe e o famoso (ou infame?) Rober do game 'Las Aventurietas Del Robercleiton Turbo'.

Depois de muito tempo por lá e o fechamento temporário da velha Menace caí na Dungeon Makers, aonde conheci muita gente. Era um lugar em que corriam muitas ideias quando entrei, sempre abarrotado de postagens. Mas sentia falta da Menace confesso. Talvez porque os usuários lá fossem muito mais velhos do que a média, eles eram extremamente exigentes e detalhistas. Senti bastante falta dessa desse olhar crítico quando me vi circundada por pessoas de minha faixa etária, a grande maioria na época ainda aprendendo a usar o programa.

Depois da Dungeon eu passei a vagar pelos fóruns mesmo, na maioria das vezes apenas para ler e acompanhar o andamento de coisas interessantes. Raramente postava (e quando o fazia usava outro nome. Um deles foi Valkyria), especialmente ao final de meu ensino médio. Em parte foi porque eu gosto de dar à tudo a atenção merecida, e eu sentia que se começasse a escrever eu iria consumir um grande tempo. Meus estudos eram o mais importante na época, então entre fazer duas coisas pela metade eu decidi fazer apenas uma, mas me dedicar inteiramente a ela.





A Dungeon Makers foi onde você esteve mais ativa, inclusive entrando na staff e, conseqüentemente por suas habilidades artísticas, no time da redação da época, onde era a mais importante na revista D.Magazine, que teve uma 1ª edição bem elogiada pela crítica, principalmente pelo visual da mesma. O que deu errado para que o projeto não continuasse e, posteriormente, para a sua saída da comunidade?

Eu estava às vésperas de prestar meu vestibular, mas dizer que esse foi o motivo seria mentira. *risos* Na verdade o notebook em que eu trabalhava queimou na época, e eu não tinha condições para comprar um novo. Daí meu desligamento dos fóruns e de toda a edição lançada em sequência. Lembra quando eu disse aí em cima que eu vagava por aí? Lan-houses. Pois é. Mas é caro, então eu só entrava ocasionalmente para espiar.



Você era muito amiga da Mari-San e deve ter percebido o quanto ela tentava unir as mulheres makers. No seu ponto de vista, o que a impossibilitava de fazer isso? Por que as mulheres que gostam de RPGs, games, animes e assuntos relacionados não interagem muito nas comunidades?

Falando do ponto de vista de uma mulher... Eu creio que a maior parte de nós tem receio. De ser ridicularizada, ou de fazerem pouco de nós pelo nosso sexo (Raro hoje em dia, falando estatisticamente. Mas acontece.). Mas nas comunidades makers aonde esse tipo de coisa é praticamente inexistente (ao meu ver) a raiz do problema é outra. Ao invés de estarmos receosas em sermos tratadas mal, a grande maioria está mais receosa em receber tratamento especial. Nós gostamos de receber ajuda para colocarmos um livro numa prateleira alta sim, quando somos fisicamente incapazes de fazer tal coisa. Porque fisicamente, é óbvio que todos somos diferentes. E não falo nem em gênero aqui, mas entre pessoas. Eu mesma sou o tipo de mulher que ajuda os outros a colocar coisas na prateleira alta. *risos*

Mas aqui *aponta para a cabeça* ambos os gêneros podem gostar ou desgostar, falar informalmente ou não, sermos bons ou ruins em algo... Temos paixão e afinco para seguirmos atrás de um assunto. Batemos contra a parede. Choramos. Levantamos de novo. Nós podemos ser tão sérias ou tão atrapalhadas, ou tão inexperientes... Quanto qualquer maker. E apesar das comunidades terem apreço por essa ideia sim, elas não fazem nenhuma questão de divulgar amplamente que apoiamos essa maneira de pensar. Não como uma regra num FAQ, mas como um slogan; uma bandeira bastante alta e visível para toda a pessoa do sexo feminino que já parou por acaso porta da comunidade, se perguntando se era uma boa ideia entrar. Quanto às mulheres que perdem o interesse... Posso dizer de certeza que se uma mulher... Não, se uma pessoa do gênero oposto passou pela barreira do preconceito para entrar num local em que elas não são uma visita frequente, essa pessoa deve gostar apaixonadamente daquilo. Essas em especial devem ser levadas muito à sério. Ser eternamente respondido com um 'Muito bom! Continue assim!' destrói para eles o propósito de estarem numa comunidade para aprenderem mais. Eles querem ser criticados, pesadamente e detalhadamente, sob cada aspecto de seu trabalho. Mas aí acho que qualquer um com o intuito de aprender quer, não?





Quem te conhece, sabe o quanto se esforça para alcançar o seu sonho de se tornar uma artista. Geralmente, pessoas focadas em crescer profissionalmente, acabam deixando seus hobbies de lado e dedicando-se exclusivamente a isso, muitas vezes tornando-se pessoas um tanto “nariz em pé” ou anti-sociais. Entretanto, no seu caso é muito diferente, apesar da agenda lotada, mantém seus gostos, é uma ótima pessoa, muito atenciosa, humilde e consegue evoluir em sua área sempre um pouco mais a cada dia que passa. O que tem de errado com essas pessoas? Tem algum segredo para isso?

... Essa é uma parede bem grande de elogios que não tenho certeza se mereço. *risos* Especialmente a parte ‘humilde’. É da natureza de todo o artista ter, no mínimo, um pouco de ego, porque é ele que faz com que queiramos mostrar nosso trabalho (nosso trabalho é uma extensão do próprio ego). A coisa é... Muitos não percebem que o mesmo não tem propósito algum sem alguém para observá-lo. Nossa felicidade como artista é a felicidade da pessoa que vê o que fazemos.

Eu não sei se isso conta como um segredo mas... Eu frequentemente procuro por profissionais, independentemente de área, que façam coisas incríveis. Eu me sinto inspirada em ver pessoas muito experientes realizando feitos fantásticos, pois eles são pessoas como eu então... Desde que eu me dedique tão pesadamente quanto eles eu também tenho a chance de tentar fazer o mesmo algum dia. Também, eu faço questão de procurar pessoas mais jovens ou de mesma idade que eu que também façam feitos incríveis. E isso me torna mais humilde a cada nova visita, saber que estou aqui ... Mas ainda não sei fazer isso *risos* Porém, sigo em frente, porque meu próprio feito incrível não vai surgir sozinho. O de ninguém surgiu. E no momento que eu desistir... Eu perco qualquer chance de torná-lo real.

Eu também faço questão de fazer muitas coisas eu mesma quando tenho tempo. Eu cozinho, limpo minhas coisas e cuido de meus afazeres e deveres sem pedir ajuda sempre que posso. Quando você aprende na pele o quanto se consome em tempo e energia cuidando das coisas simples, você passa à atribuir mais valor às pessoas que cuidam disso para você. Seja na sua casa, num restaurante, numa farmácia ou no consultório de um bom médico, na fruteira... Alguém está cuidando para que você tenha em mãos o que precisa quando você precisar. E essas pessoas merecem serem agradecidas de novo e de novo.



Como mencionei na 1ª pergunta, você é uma maga que vai e vem como o vento. Levando isso em consideração, possui algum projeto em andamento no maker? Caso possua, espera terminá-lo mesmo com tantos “sumiços” por motivos de força maior? Muitas pausas podem ser prejudiciais para a conclusão de um jogo, acha que o tempo investido vale a pena?

Meus sumiços se dão nas comunidades por falta de tempo para escrever como quero (como pode ver, cada resposta minha às suas perguntas é enorme...), mas em momento algum eu parei de produzir coisas. Eu tenho um projeto no maker, sim. Mas pretendo divulgá-lo apenas quando não houver mais nada nele que eu queira mudar ou refinar... Ou seja, quando ele estiver apenas no processo de ser montado e embalado para presente. *Risos* Foi um processo árduo confesso, até porque minha mentalidade mudou muito com os anos apesar dos meus gostos não terem mudado tanto. Mas o que posso adiantar ... É uma estória inesperadamente profunda usando um disfarce. Essas são geralmente as minhas favoritas.





Com um currículo tão cheio como o seu, aliado a uma longa jornada como maker que possui, como você vê o RPG Maker e o desenvolvimento de jogos no Brasil de forma geral para o futuro? O que melhorou e o que piorou no passar dos anos?

Para dizer a verdade, tirando o fato de que há muito mais pessoas interessadas em jogos hoje em dia e mais instituições relacionadas ao assunto eu não vejo muito progresso... Video-games continuam a serem taxados como brinquedos ao invés de eletrônicos; Uma das nossas Ministras da Cultura soltou a pérola "Games não são cultura" ao falar sobre o vale cultura implementado pelo governo, o que resultou na própria Squarenix mandando um pacote repleto de artworks dos jogos para ela... E até aonde eu pesquisei as instituições que tratam de games aqui ainda usam o mesmo sistema arcaico de toda a instituição para passar aula e provas, e estão anos luz das tecnologias que já aplicam no exterior. A nossa oferta e possibilidades de escolha vão muito mal sim. Eu gostaria de poder dizer o contrário, mas não estou aqui para mentir. Quanto às comunidades, é um fato de que os membros que permanecem entre nós são os firmes e fortes entre aqueles que acreditam no que estamos fazendo. É confortável saber isso. Mas nós precisamos ser cautelosos enquanto veteranos, para não usarmos a mesma fórmula por anos a fio em busca de reviver algo que já existiu... Nós precisamos abraçar o novo, nos adaptarmos. Nenhum ser vivo sobrevive sem evoluir às mudanças, então porque as comunidades teriam que ser diferentes? Talvez seja justamente a falta do novo, tão comum quando lançavam um maker atrás do outro, que esteja diminuindo nossos números.



Ammy, foi um grande prazer ter a honra de entrevistá-la e poder contar com você na redação (ao menos por enquanto kkkk). Aproveite esse espaço para deixar suas considerações finais!

Desenvolvedores de jogo... Sempre se lembrem da internet. É verdade que o mercado está diminuto em nosso país, mas há um mundo de possibilidades e pessoas na rede. Em lugares como esses, existe gente que conhece mais do que ninguém o real valor das coisas que fazemos... Que já gargalharam e caíram em prantos por causa de um game, que sabem o trabalho que leva cada precioso trinta minutos a mais de gameplay... Dispostos à ajudar você a entender um código complicado, à pagar pelo que você acha justo pelo seu trabalho e à rir e chorar com você também... Se você pedir! E se ter o apoio do mundo todo à uma tela de distância não é o suficiente, então eu não sei o que é...! *risos*



GAME ON

VIDEOGAMES - JOGOS - ACESSÓRIOS

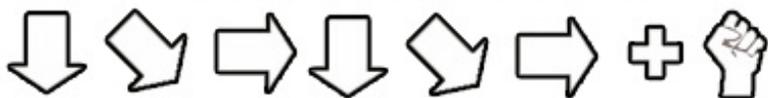
É um combo



completo



na concorrência!



LojaGameON

www

www.lojagameon.com.br/



081 3031-6239

No Festival da Grã-Bretanha de 1951, Ferranti mostrou o primeiro computador digital criado exclusivamente para rodar um jogo. Isso foi muito antes até mesmo do famoso console Pong (1972) ser lançado.

Desde então, o mercado de videogames tem se expandido e amadurecendo enormemente, muitas vezes engolindo outros setores em seu crescimento. No entanto, esse crescente também criou alguns resultados muito confuso para alguns. Por exemplo, uma palavra como 'gênero' em jogos está ficando embaçada a cada dia, à medida que um grande número de indústrias investem em jogos com mais de um gênero (ou tentam a sorte com alguns estilos de gameplay completamente novos.)

Nesta coluna vou tentar esclarecer as possíveis causas de por que isso pode estar acontecendo, e o que poderá isso resultar no



Por:

Ammy

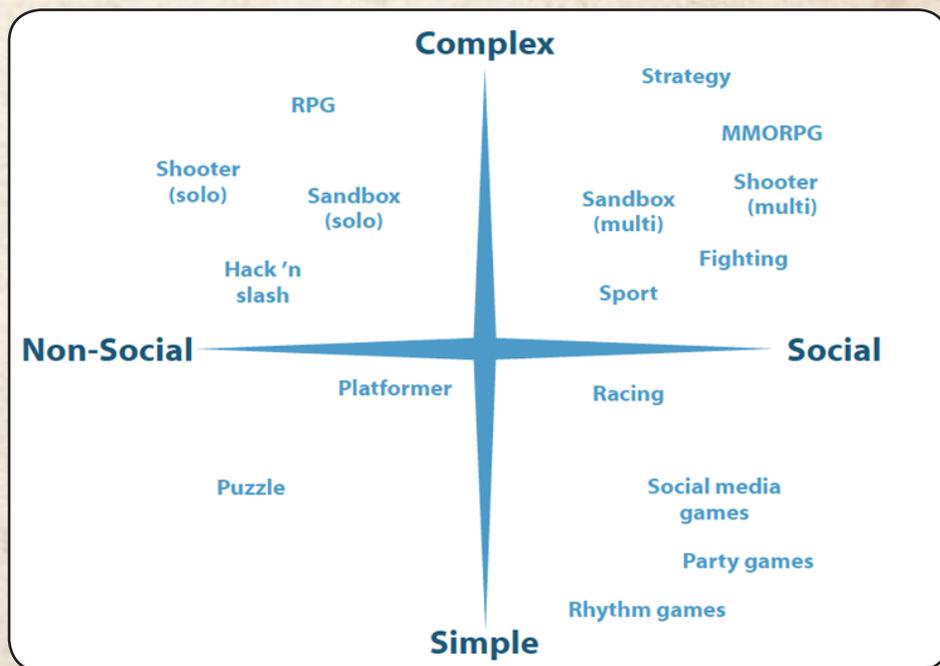
Futuro dos Gêneros de Jogos

Durante o início da década de 80 a indústria de games experienciou uma explosão de criatividade. Havia diversos games sobre todo o tipo de coisa estranha. Qualquer um podia fazer um game para o Atari 2600, então um monte de gente fez. Alguns ótimos, outros terríveis. Ditto o Commodore 64, o Atari ST, o Amiga, e eventualmente o IBM PC.

Era uma era em que um game que vendia 250.000 unidades era um sucesso, em que um jogo de estratégia geopolítica sem qualquer animação (Balance of Power) podia achar alguém interessado em vendê-lo.

Nesse ponto gêneros não eram tão sólidos. Desenvolvedores podiam tentar tudo, se vendesse era bom. Uma queda da indústria em 1983 aconteceu devido à uma massiva quantidade de títulos de qualidade inferior no mercado competindo por qualquer lugar ao sol. Quando isso aconteceu, a Nintendo reseteu a indústria de jogos colando neles um 'selo de qualidade' e uma licença de desenvolvedor que eles não dariam para qualquer um. Outros fabricantes seguiram atrás com o mesmo modelo.

Durante esse período, os games enfim



receberam classificações em gênero: puzzle, estratégia, rpg, ação, aventura, plataforma... Um fã poderia se identificar com um ou mais gêneros, e se auto-proclamar um jogador assíduo do que quer que fosse. Infelizmente isso causou um certo retrocesso, como apenas o que se encaixava nos padrões aceitos recebia a aprovação para ser comercializado. Não era um mercado de massa: não havia nada que servisse aos nichos, e não estávamos inovando criativamente.

E então veio a internet, flash games, o mercado casual, engines de desenvolvimento de jogos gratuitas e talvez mais importante, o Festival de Games Independentes para pôr tudo em foco. E a Game Jam internacional. OMFGBBK.

A explosão que estamos tendo hoje em dia faz com que a primeira corrida dos games pareçam fogos de artifício molhados. Nós temos jogos como Everyday Shooter, Crypt of the Necrodancer e Shovel Knight vivendo

Assim como os anos dourados da era dos games nas décadas de 80 e 90, novamente temos muitas plataformas de publicação e venda e uma enorme abertura... Só que aumentados exponencialmente. Podemos esperar um grande BOOM criativo dos estúdios nos próximos anos derivados da liberdade de pequenos desenvolvedores para produzir, enquanto as empresas tradicionais seguem publicando de acordo com suas regras. Novas classificações como MOBA, Tower Defense, Sandbox, Idle, Advergames, Exergames e Puzzles psicológicos são apenas alguns exemplos na ponta do iceberg resultados do início dessa nova fase de tentar coisas novas.



E agora com o surgimento de dispositivos de realidade virtual, alguém se arrisca a começar a imaginar o que mais vai ser possível inventar? Deixe-me chutar algumas...

Poder jogar um esporte eletrônico fantasia sendo realmente o jogador em campo. Poder conversar com um amigo seu em uma comunidade on-line e poder estar no mesmo espaço virtual que ele, como se estivessem no mesmo cômodo. Poder realmente dar forma à um objeto em um universo virtual com as próprias mãos. Mover o cockpit de um carro de corrida ou o painel de uma aeronave com os dedos. Correr de verdade por um campo de guerra de mentira. Ser um general e observar um exército medieval se movendo ao seu redor enquanto você observa. Todo o tipo de calibração para comandos de voz e táteis. Personagens reagindo quando você conversa com eles nos jogos.

Ah, e alguém vai ter que pôr um selinho para pessoas que tem fobia de altura nos jogos em algum lugar. Falo sério. O Rift pelo menos, engana seu cérebro de uma maneira deliciosamente real. Eu testei-o eu mesma e posso assegurar-lhes disso.

... Sim. Eu estou ansiosa pelas possibilidades também.

Quem quer uma volta na nova versão VR de Roller Coaster Tycoon?

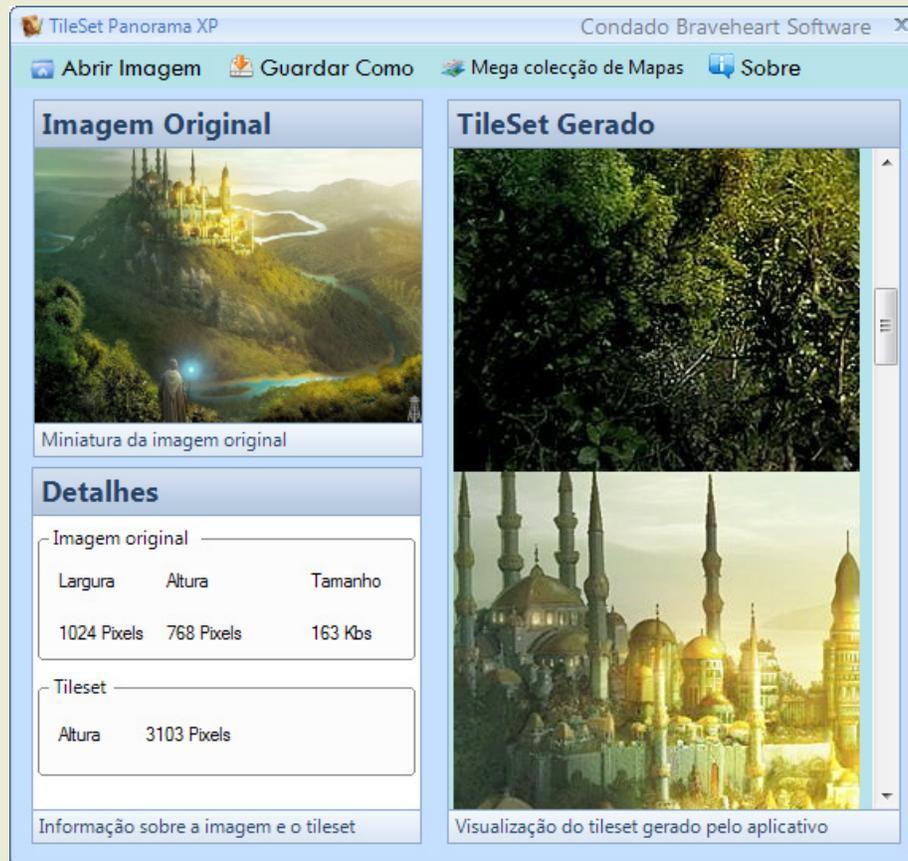
Tileset Panorama XP

Mais um super aplicativo para quem usa o RMXP.



Por:

Avatar



Não perca mais tempo editando imagens para criar seus “panomaps”. Com este aplicativo, esta tarefa ficou extremamente rápida.

Primerio deve-se baixar o aplicativo em nosso portal. O nome é “TileSet Panorama XP”.

Após baixar, vem a instalação. É extremamente simples. Siga o passo a passo e um atalho deve ser criado também com o nome “TileSet Panorama XP”.

Ao clicar nele o programa irá se abrir direto na tela principal. Sem enrolação nem bloqueios.

Este aplicativo é bastante simples e prático de se usar. Na tela principal, clique em “Abrir Imagem”. Uma tela de seleção de imagens vai se abrir. Escolha uma imagem qualquer. Pode ser qualquer imagem, mas a idéia do aplicativo é criar um TileSet através de uma imagem de um panorama. Portanto escolha uma imagem que sirva como mapa.

Assim que abrir a imagem, já está vai estar pronto seu tileset. Então só vai faltar você salvar sua imagem na pasta de

seu projeto. Para isso clique em “Guardar Como”. Escolha um dos 3 formatos disponíveis (pode ser png, jpg, bmp) e confirme. Seu tileset está pronto para uso.

Mas atenção. Se você quiser usar imagens que não são panoramas, o aplicativo não vai proibir, mas no final do tileset pode ficar uma borda sem tiles. Algo totalmente normal dentre os tiles do maker.

É realmente muito simples, mas ajuda bastante na hora de criar “panomaps”. Quase nenhum trabalho ou conhecimento especial é necessário.

Este é mais um aplicativo da Condado Braveheart Software, desenvolvido especialmente pra você. Um aplicativo feito de maker para maker.



Uma lenda costuma ser algo fantasioso e fora do comum.

Também pode ser atribuída a fatos reais e até mesmo pessoas que realizaram grandes feitos no passado...

O legado de um maker Pendário

Todo aventureiro se torna um herói ou uma lenda passando por uma jornada. Por sua vez, toda jornada possui um início, meio e fim. No caso a seguir, essa regra se mantém.



Por:

Yoshi

O início: MGLink na Maker Universe

.Antes das redes sociais virarem febre na internet...

Em meados de 2002, o acesso a internet no Brasil era para poucos e a velocidade da mesma, se comparada a atualidade, era ridícula (ainda hoje é, em relação a outros países...). Tudo era tão limitado que para baixar uma simples música de 2 ou 3MB demoravam horas e horas e o mesmo se aplica para a navegação pela Web, onde páginas demoravam eternidades para serem abertas e as conexões eram muito instáveis.

Nessa época, já existiam algumas versões do RPG Maker: 95, 97 e 2000, essa última até então, era a mais "refinada" e podia ser encontrada em discos quem vem em revistas vendidas nas bancas.

Nosso capitão, conseguiu o RPG Maker 2000 e desenvolveu seu primeiro jogo nele: **The Drake Legend: The Legend Of Dragons**, que, apesar do seu estilo clichê, era bem feito. Fã de RPGs clássicos, rock n roll e empolgado com essa façanha de concluir um bom projeto (que é para poucos até hoje), decidi divulgar-lo em diversos sites, entre eles, comunidades de RPG Maker, foi assim que conheceu a lendária Maker Universe, porta de entrada para muitos makers que fizeram história no cenário nacional.

Em um ambiente onde todos se ajudavam por um objetivo em comum e muitos projetos bons eram criados, MGLink (era o nick do Capitão na época) se via em casa na MU, tanto que conseguiu concluir mais um projeto no RPG Maker 2000: **O Cálice sagrado**, dessa vez utilizando mais recursos visuais e sonoros que DL e

uma história com fatos que fogem bastante dos clichês que vemos na maioria dos RPGs medievais feitos no RPG Maker (joguem e irão perceber do que estou falando!).

OCS fez um grande sucesso e MGLink já era considerado um grande maker na época. Parecia que a MU era o lugar certo para compartilhar o Hobbie que era a criação de jogos amadores.

.Staff e problemas a caminho...

Passado algum tempo, por suas qualidades como maker e pessoa, MGLink integrou a Staff da MU, chegando a administração depois, mas, nesse momento, por diversos problemas que haviam se acumulado, nem a sua posição como administrador poderia salvar a comunidade do fechamento (algo que foi decidido pelo administrador principal, Shadowlord) e o inevitável aconteceu, para desânimo de muitos...

.Por bem ou por mal, valeu pela experiência!

Se por um lado ficou a tristeza de uma grande comunidade, que era referência, ter fechado as portas, por outro restou a esperança de muitos makers de continuar com o hobbie.

Novas comunidades foram criadas, algumas ótimas, outras mais ou menos e outras péssimas...

MGLink estava disposto a levar a ideia adiante e, com a experiência adquirida com o período que integrou a staff da MU, decidiu criar uma nova comunidade de qualidade para recomeçar a unir os fãs brasileiros de RPG Maker e também seus velhos amigos de MU.

**O cálice sagrado**

Aragghon realiza um ataque comum.

Drake Legend

O meio: M.Giovanne Link na Vila Makers

.Uma nova investida

Quem conhece o nosso capitão, sabe que ele gosta muito de temas medievais, então o nome **Vila Makers** caiu como uma luva para essa nova comunidade!

Nessa nova empreitada, sob o nick de M.Giovanne Link, criou um ambiente caprichado, cujo objetivo era juntar a galera que realmente gostava de RPG Maker para ajudar uns aos outros, compartilhar ideias e é claro, criar bons games!

A comunidade era bem movimentada e todo mundo se ajudava, muitas amizades surgiram e, aparentemente, o ambiente ideal tinha sido criado...



.Suporte aos makers em 1º lugar

Mas o principal destaque da Vila Makers, em relação as demais comunidades da época, era o enorme suporte prestado aos membros, o portal era simplesmente lotado de recursos de todos os tipos como Gráficos, sons (não apenas BGMs), Scripts, tutoriais, artigos e muito mais, era tanta coisa que muito do que tinha ali ainda pode ser encontrado em nosso portal do Condado Braveheart na seção de downloads. Isso chamou a atenção de muita gente na época, o que tornou aquela, uma vila bem movimentada!



.Rádio XPVX

Outro ponto que vale ressaltar foi a criação da Rádio XPVX, com programas criados utilizando recursos profissionais, já que o nosso capitão é músico e possui equipamento de gravação avançado e até mesmo um estúdio, o que garantia uma alta qualidade nos programas, ao contrário de muitos Podcasts que vemos por ai que são gravados com microfones de R\$10,00 usando o Skype (alguns desses tem bons conteúdos, entretanto) e ficam com uma qualidade questionável se compararmos.

O nome do programa era “Comando Makers” e três edições foram feitas para a Vila Makers, onde rolava muito rock n roll e assuntos referentes as novidades da comunidade e do RPG Maker. Foi um dos primeiros Podcasts relacionados ao maker no Brasil.



.Parcerias de peso

M.Giovanne Link não era um desses que criam comunidades só para ser administrador, ele levava o RPG Maker a sério e tentava elevar o Hobbie a patamares mais altos, para ajudar os makers brasileiros. A equipe da VM conseguiu firmar grandes conquistas para os makers, como por exemplo uma matéria de duas páginas publicada na Revista Dragon Slayer, com a ajuda do J.R Trevisan, Marcelo Cassaro e Guilherme S. Valdi. Outro exemplo: **James S. Frozenheart** (Grande amigo de M.Giovanne Link e administrador da VM) produziu uma demo no RPG Maker XP para a Editora Jambô com o nome de “A Dama do Tormento”, utilizando do cenário “Tormenta” (Demo disponível na área de jogos no portal do Condado), mas o jogo não chegou a ser concluído e o acordo entre a VM e Jambô acabou se perdendo com o tempo. Infelizmente, nessa época, a Vila Makers já não era mais a mesma de tempos atrás...

.Quando tudo estava bem, surgem as redes sociais e a nova geração de membros...

O ocorrido entre a parceria com a Jambô foi apenas um exemplo do que havia acontecido com a Vila Makers com o passar do tempo, em que o acesso a internet melhorou, mais pessoas conseguiam se conectar, redes sociais surgiam do nada, viravam uma verdadeira febre e o desinteresse tomava conta das comunidades. Assuntos aleatórios eram o foco da vez, tudo o que pintava nas redes sociais tinha gente querendo levar para as comunidades e o foco no Maker foi se perdendo a cada dia que passava... O perfil dos membros mudou drasticamente:



Antes - Aquelas pessoas cheias de brilho nos olhos por terem a chance de colocarem suas memórias como jogador de RPG em prática compartilhavam experiências e criavam jogos com muita dedicação.

Depois - Se a comunidade não possuía isso e aquilo que as redes sociais tinham, ou não contava com muitos membros online, ela não prestava...

Diante dessa situação, M.G Link até tentou aumentar a área de entretenimento da VM para manter os membros, porém, além de não ter dado certo, percebeu que não era isso que ele queria para a comunidade.

**.Um fim inevitável...**

A Vila Makers já tinha perdido todas as forças por desinteresse geral e pouquíssimos membros ativos. Não deu outra, M.G Link decidiu fechar a comunidade e recomeçar novamente. Aos que estiverem interessados em ler a nota de fechamento da VM, leiam a revista Maker World#15, o próprio M.G Link concedeu a matéria. Após isso, o domínio da Vila Makers foi posto a venda como pode ser visto na imagem ao lado.

Condado Braveheart - Produto a Venda

Direitos Autorais: Vila Makers / GameSiteTemplates Preço: **R\$600,00**

Domínio Vila Makers + Skin IP.Board + Skin Joomla



Domínio da Vila Makers (*vilamakers.com*) + skin e licença para IPB (*Blade of Immortals*) + skin e licença para Joomla (*Medieval Joomla*) Pacote 3 em 1. Não inclui os sistemas Joomla e IP.Board que devem ser adquiridos separadamente. Não inclui a licença do IP.Board. A autenticidade das licenças pode ser confirmada diretamente no site GameSiteTemplates.Com

As skins não são de uso exclusivo de seu site.

COD. 0001A

Para mais detalhes procure um administrador do Condado Braveheart.



PAGUE EM ATÉ 18X IGUAIS NO CARTÃO DE CRÉDITO OU A VISTA COM 5% DE DESCONTO PELO PAGSEGURO
PAGUE COM CARTÃO DE CRÉDITO, DEPOSITO BANCÁRIO, BOLETO, TRANSFERÊNCIA ENTRE PAGSEGURO

O fim: Hector M.G. Barbosa no Condado Braveheart**. Uma última esperança**

Enfim, em meados de 2010 e já com o nick de Hector M.G. Barbosa, nosso capitão ainda enxergava luzes no fim da névoa e criou uma nova comunidade, o Condado Braveheart, que tinha os mesmos objetivos da Vila Makers, só que sem espaços para a perda de foco com áreas de entretenimento.

As ideias anteriores foram postas em prática, como o portal (que continuava repleto de recursos diversos) e a rádio XPVX (que teve mais duas edições do Comando Makers sob o nome do Condado).

Outro fator que motivava Hector a seguir adiante era o seu projeto em desenvolvimento, o esperado Drake Legend 2 - O domínio de Ancharys, dessa vez, sendo produzido no RPG Maker XP (como visto na edição anterior da Make The RPG, o projeto não seguirá adiante e a demo está disponível no portal para download).

CONDADO BRAVEHEART



Drake Legend 2

(seria a 1ª mulher a participar), integrou a equipe da Make the RPG nas duas primeiras edições (sendo fundamental na 2ª), fã de games em geral, tinha um projeto em andamento sendo produzido no Ace (que sua irmã, July Anne, dará continuidade e mantém segredo sobre o mesmo...) e era um grande exemplo de pessoa e amiga de todos na staff, muito energética, motivava a equipe a seguir adiante. Como a vida gosta de reservar coisas boas e ruins, Mari nos deixou no início de 2013 após um acidente (uma homenagem foi feita na 2ª edição da Make The RPG) e, provavelmente foi o tiro de misericórdia para acabar de vez com as esperanças do Hector...

. Uma nova era, um velho legado

Depois do triste fato envolvendo a Mari, Hector decidiu refazer o Condado Braveheart do zero e, pouco tempo depois de inaugurar a nova comunidade, percebeu que nada havia mudado: falta de interesse, poucos acessos e um desânimo profundo. Confessou ter criado a comunidade para nós da staff darmos continuidade se quiséssemos, pois, após passar pelos tempos áureos do RPG Maker e, visto como está a situação atualmente, ele já não tinha mais esperanças a muito tempo. Após um bom período trabalhando juntos na Staff do antigo Condado, pela grande amizade que temos e pelo meu histórico na Dungeon Makers, fui escolhido pelo Hector para assumir a comunidade após sua retirada (esses detalhes podem ser vistos na entrevista da edição anterior).

Ainda não cheguei nem perto de alcançar o que o Hector já fez pelo RPG Maker brasileiro e isso me motiva a levar adiante esse legado que ele deixou, um legado de foco, esperança, determinação, sonhos e amizade.

Mais uma vez, nós do Condado Braveheart agradecemos por tudo capitão e seguiremos firmes e fortes com muita esperança de que a situação melhore, nunca deixando de fazer por onde para que isso aconteça!

. A situação continuava ruim...

Mesmo com uma comunidade nova e com boas ideias, não dava pra tentar enganar a realidade: A situação do RPG Maker no Brasil estava no vermelho a muito tempo.

Após tantas iniciativas sem retorno e um cenário cada vez mais crítico, as esperanças de Hector foram se esvaindo ainda mais rápido...

. Um raio de luz que se extingue

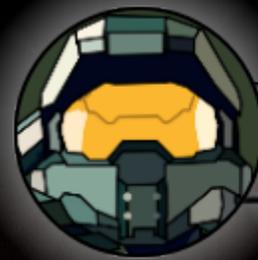
Valente, porém desanimado, Hector decidiu insistir e recrutou uma nova Staff. Nessa leva continha uma mulher de atitude, que simplesmente abraçou firmemente a iniciativa de criar uma revista maker (essa que você está lendo agora, caro leitor), nossa eterna irmã braveheart: Mari-San.

Disposta a dar continuidade aos projetos do Condado, Mari tinha aceitado participar do próximo programa do Comando Makers



A Diversão em Jogos

Irei tentar explicar uma série de fatores que nos permitirá descobrir como criar jogos mais divertidos.



Por:

Avatar

“Ciclano da Silva” é um desenvolvedor de jogos. Ele trabalha durante meses ou anos em um único jogo e um dia ele finalmente termina seu projeto. Este dia é um dia muito importante na vida de Ciclano. Ele chama alguns amigos e os conta: “Olhem este jogo que eu fiz!” e depois de jogarem seu jogo, um dos amigos de Ciclano diz: “Está faltando alguma coisa. Está faltando algo divertido nisto. Algo como eu tenho em casa chamado Pacman™...” Isto ocorre às vezes, não??? Pobre Ciclano...



Observe que há diversão nos jogos simples como o Tetris™ ou PacMan™, e não há tanto assim nestes jogos ultra modernos de hoje em dia.

O trabalho dos desenvolvedores de jogos quase nunca são apreciados pelas pessoas que jogam jogos. Outros desenvolvedores de jogos normalmente só notam a ciência e a técnica por de trás de um programa, mas pessoas comuns notam outras coisas como o fator diversão.

Aqui nós iremos analisar este assunto a fundo. Iremos sugerir algumas dicas de como criar jogos divertidos. Muitas pessoas podem ter diferentes idéias sobre isto. Se você não concorda com a opinião expressa aqui, reflita um pouco. É sempre importante ver o ponto de vista de outras pessoas.

Fator Diversão: O quê?

O que é diversão? É o que determina a quantia de diversão que um jogo tem. Infelizmente isso não é algo que pode ser computado matematicamente. Para você saber se um jogo é realmente divertido ou não, vai ser através dos usuários do seu jogo. As pessoas têm diferentes formas de pensar. O que é divertido para alguém pode não ser para outra pessoa. O que é engraçado para você pode ser só para você e para ninguém mais. Nós podemos então dizer que não existe um único valor de diversão, mas que isto varia de pessoa para pessoa.

De qualquer forma tentaremos esmiuçar bastante os conceitos de diversão para a lhe ajudar na confecção do seu jogo. Se você sabe o gosto do seu público alvo, você então deve investigar no que mais eles gostariam de ver para cada vez mais melhorar seus resultados.

O fator divertimento varia com o tempo. As crianças gostam de jogos que adultos jamais ousariam brincar e vice versa. Uma mesma pessoa tem uma fase de sua vida que está gostando apenas de jogos de guerra e mais adiante esta mesma pessoa passa a gostar de jogos de aventura. Mas então o que é diversão realmente? É o que agrada e satisfaz seu público alvo.

Fator Diversão: Quem?

Ciclano. Quem mais?

Análise do Fator Diversão

E agora a mais difícil questão: O que torna um jogo divertido? Esta pergunta não tem um resposta simples. Isso depende de diferentes fatores em combinação. De qualquer forma, nós podemos pensar em algumas dicas que nos levam a criar um jogo divertido. Algumas destas dicas podem ser úteis para outros tipos de entretenimento, como livros e filmes, enquanto há outras são exclusivas para o desenvolvimento de jogos.

A seguir, uma lista dos fatores mais importantes para o desenvolvimento de um jogo divertido, juntamente com uma breve explicação.

Criatividade



No desenvolvimento de um jogo não existe mágica para o sucesso, nem métodos matemáticos para criar situações divertidas. Não existe soluções para problemas do tipo “como eu vou tornar algo divertido?”. A única maneira para resolver isto é fazer o mesmo que na vida. Utilize a mente para descobrir soluções para cada caso ou situação que encontrar. Tenha certeza de uma coisa: as primeiras soluções normalmente não são as melhores. Para obter a criatividade a regra de ouro é tentar ser o mais paciente possível e tentar encontrar respostas para cada ponto de vista que você tiver sobre uma determinada situação.

Para lhe ajudar vou listar log abaixo alguns tópicos que talvez ajude.

Entendimento



O jogador deve estar ciente do que fazer no jogo. Caso contrário o jogo pode lhe parecer chato. conforme ele não consegue entender o que fazer no jogo, ele não consegue jogá-lo também. O entendimento do jogo pode ser passado ao jogador através de um

manual, instruções na tela, tutoriais ou através de regras simples que possam ser entendidas rapidamente sem que exista qualquer ajuda extra.

Poder



As pessoas odeiam o sentimento de perda, de incapacidade, fraqueza, ineficiência e honestamente eu acho que todos nós temos controle sobre alguma coisa em nossas vidas. Este fator atrai muita gente, pois é uma sensação boa (na maioria das vezes). Portanto, tente utilizar isso. Dê um pouco e depois indique ao jogador como conseguir mais. Todos querem ter algum tipo de poder. Nós devemos utilizar deste sentimento para tornar nossos jogos mais atraentes e divertidos.

Neste caso nós temos duas direções a tomar:

Primeiro. Se as pessoas gostam de ter poderes, dê à elas o maior controle possível sobre as coisas do jogo, assim seus usuários irão amar seu jogo! Uma regra muito importante aqui é que a maior interação de um jogo é o que o torna divertido e atrativo. Entretanto a interação deve ser limitada a algumas regras de um jogo. Por exemplo, pense no que acontece se nós adicionarmos uma tecla chave que apaga linhas dos blocos no jogo Tetris™... isto seria mais divertido? Claro que não, esta tecla iria acabar com o fator diversão do jogo!

Segundo. As pessoas não gostam

dos jogos que fazem com que elas sintam-se idiotas ou fracas... Nunca subestime as pessoas nem pessoalmente e muito menos em seus jogos. Quando as pessoas jogam estes tipos de jogos elas ficam irritadas e dizem que este jogo “é para crianças!”. Nunca deixe o jogador sentir que o que ele quer fazer é algo que ele não pode fazer de acordo com as regras do jogo.

Definindo o jogador



Agora vamos falar sobre o Fator de Definição. Este é um outro aspecto para a mesma coisa pois nós somos contra o propósito do egocentrismo. É hora de nós definirmos as habilidades e capacidades do jogador no jogo pois isto é necessário (ou pelo menos desejável). Se o jogador sentir o desafio, bingo! Ele irá jogar até que uma de duas coisas aconteçam: ou ele vence o desafio ou ele perde o desafio e esquece da existência do jogo. O ponto chave desta discussão é descobrir o nível de desafio que seu jogo propõe. Um velho e conhecido fato é que os jogos fáceis são chatos e os difíceis são aterrorizantes. O melhor jogo é aquele que desafia o usuário e faz com que o jogador torne possível a conquista do desafio. Este é o ponto de equilíbrio entre os dois extremos.

Surpresa



Se quando você leu o nome deste fator e sentiu-se um pouco surpreso, então você já tem a metade da informação que você precisa saber sobre isto. Uma pessoa fica surpresa quando algo que ela não estava esperando acontece. A surpresa pode ser um sentimento de reação relativo a um acontecimento inesperado. Pode se manifestar a partir de impulsos nervosos com manifestações químicas (com a liberação de adrenalina) e físicas, aumentando o ritmo cardíaco e impulsionando a pessoa ter fazer alguma reação corporal. Por que nós devemos pensar neste fator? Pois surpresas são emocionais e também divertidas! Mas tenha cuidado ao usar este recurso em excesso, pois um jogo com eventos inimagináveis que ocorrem a todo o momento podem tirar a atenção do usuário em seu desafio principal.

Se existe algo que realmente tira a atenção do usuário é a repetição de fatos que podem ser evitados através do Fator Surpresa. Se jogos como Pacman™ tiveram sucesso sem o Fator Surpresa é por que ele era muito forte em outros aspectos (como o Fator Definição)... mas com certeza o clássico Pacman™ seria mais divertido com eventos de surpresa (por exemplo se quando você jogador alcançasse o nível intermediário, um dos fantasmas sacasse uma arma e começasse a atirar em sua direção).

Por último, um bom exemplo deste fator é aplicado em jogos como Earth Worm Jim™, e alguns outros. Como outro exemplo temos o Quake™ que carece um pouco do fator surpresa,

mas tem aqueles gráficos 3D, um bom nível de dificuldade, ação contínua e algumas outras combinações que o tornam divertido de qualquer forma. Nenhum destes fatores garantem o divertimento de um jogo, mas cada um contribui para o resultado final.

Viciante



Jogos divertidos são normalmente jogos viciantes. Nós não conseguimos parar de jogar um jogo somente por que ele é divertido. Nós podemos dizer que um jogo viciante é um jogo que faz com o jogador não consiga parar de jogá-lo. E como fazer isto?

Através da curiosidade do jogador e de seu próprio ego. Existem duas maneiras básicas para prender a atenção do jogador com este fator. Fazendo com que o jogador pergunte sobre o que virá pela frente (o mesmo ocorre em filmes de suspense). Ou fazendo com o jogador diga “este jogo bobo não irá me derrotar!”. Estes sentimentos quando bastante fortes podem prender a atenção o jogador por um bom tempo.

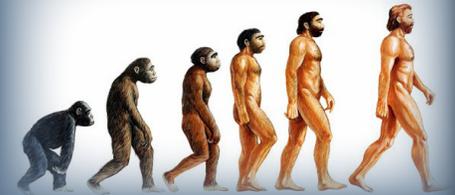
Olhe para os jogos que fizeram ou fazem você perder muito tempo com eles. Veja o que eles fazem para conseguir esta sua atenção. Na maioria das vezes a resposta será a mesma: levanta meu ego e atrai minha curiosidade. Em muitos casos o jogo mostra pra você alguma coisa que você pode conseguir se fizer algo (ao passar de nível por exemplo).

No Pacman™ ou no Tetris™ (dois jogos clássicos), o que faz as pessoas jogarem eles são seus egos. Em Resident Evil™, Castlevania™, Earth Worm Jim™ e outros, o fator mais predomi-

nante é a curiosidade combinado com o ego do jogador.

Um outro importante fator viciante é a “proximidade”. Por exemplo, se um jogo demora para ser instalado, que tenha uma entrada lenta e que seja de difícil entendimento provavelmente não iremos jogá-lo por muito tempo. No processo inverso as coisas fluem melhor. As vezes eu penso, eu já joguei mais que uma vez um simples jogo de quebra-cabeça chamado RHIDE™. Isto só fiz pois o jogo era fácil de ser instalado, rápido, divertido e muito simples.

Evolução



Os humanos são muito egocêntricos. Eles querem ser os melhores em tudo que fazem. O senso de poder entra novamente mas em outro ponto de vista: as pessoas não só amam sentirem-se os melhores, mas amam mais ainda saberem que estão melhorando! É o que chamamos de Evolução (esqueça as teorias de Darwin, estou falando de níveis de experiência do personagem por exemplo).

Nós podemos separar três tipos de Evolução, eles são:

a) Evolução em um jogo: É o mais comum. Ele ocorre quando o jogador segue uma linha de história, níveis, estágios ou algo semelhante que exiba um progresso do jogo. Dê ao jogador um maneira de saber seu progresso no jogo através de uma história de fundo, mudanças de níveis ou um score. Mas, lembre-se que isso não é tudo. Normalmente jogos deste tipo tendem a

ser chatos e entediantes por não apresentarem muitas surpresas.

b) Evolução em Conhecimento: Este é um crescimento de conhecimento nos mecanismos do jogo, da história ou qualquer fator que conforme você vai sabendo, mais você vai aprendendo e achando o jogo interessante. Quando a aprendizagem é sobre a história, seu resultado é similar ao de um filme de suspense que faz com que você entenda as coisas pouco a pouco, dando a idéia de avanço da história.

c) Evolução nas Qualidades: Este tipo de Evolução acontece quando o jogo é muito complexo e o jogador só pode assumir determinados poderes em determinados momentos do jogo ou em determinado nível de experiência. Existe uma curva de entendimento do jogador em que ele aprende passo a passo tudo sobre o jogo: técnicas, movimentos especiais, poderes, estratégias, etc. Isto é a Evolução nas Qualidades. Exemplos para este tipo de Evolução: Em *Mortal Kombat™* necessita-se de movimentos especiais e fatalities a serem aprendidas; Em *Quake™* precisamos de estratégia, habilidade e conhecimento quase que total dos jogadores. Em jogos de RPG temos as magias que são habilitadas com os níveis de experiência.

E como eu posso alcançar os mesmos resultado em meus jogos? A resposta é: tenha em seus jogos segredos, tente criar seu final com técnicas quase que impossíveis de se obter. Crie seu jogo com a seguinte idéia: ninguém deve que detonar seu jogo completamente. Estes são os três tipos de Evolução. Uma boa combinação de todos os três pode converter em bom resultado para jogo.

Identificação



Este fator é muito fácil de entender e usar e funciona da mesma forma que nos filmes. A idéia é fazer o jogador sentir que ele seja seu próprio personagem eletrônico (aquele que ele move no jogo). E tente fazer com que o jogador goste disto.

O primeiro passo é simples: dê às personagens as mesmas motivações, sentimentos, maneiras de agir do jogador. Para isto você cria múltiplos personagens em seu jogo.

O segundo passo é mais sobre o que o jogador gostaria de ser. Isto vai depender do público algo que você pretende atingir com seu jogo. Por exemplo, se as pessoas querem voar, crie um personagem que possa voar. Por exemplo o *Superman™*! Se as pessoas querem chutar portas e dizer besteiras dê o *Duke Nukem™* à elas! Provavelmente foi o que os criadores fizeram quando estavam criando estes jogos... faça o mesmo! Crie um personagem que faça o que o jogador deseja fazer na vida real mas não faz.

Humor



O humor é engraçado por natureza,

quando bem feito. E uma boa gargalhada nunca é esquecida. O mesmo ocorre com o drama, o suspense e outros gêneros. Bons exemplos de jogos que tiveram sucesso e tinham muito deste fator foi a série *Monkey Island*. Eles são hilários. As vezes as pessoas jogavam esta série só para ver as palhaçadas. Este fator pode parecer meio redundante, pois as pessoas tendem a confundir humor com diversão. Só que existem várias formas de diversão. Num circo, por exemplo, você pode se divertir assistindo a apresentação dos malabaristas e dos palhaços. Note que o primeiro não usa o fator humor e o segundo usa o fator humor constantemente. Então, o Fator Humor não significa diversão, mas com certeza é um fator muito importante. Este é um dos fatores mais complexos e interessantes que existem. Algumas poucas linhas não conseguirão explicar com eficiência toda a magia do humor em jogos. Em breve falarei sobre humor na próxima edição.

Conclusão

Nenhum destes fatores garantem o sucesso do seu jogo, mas uma combinação correta de todos eles ajudam muito. E qual é a combinação correta? Isto depende de cada desenvolvedor/jogador/jogo.

E aqui entra sua criatividade novamente. Foram apresentados pontos de vistas genéricos, mas você irá precisar de mais algumas coisas para seus jogos. Seja criativo e tente formular mais perguntas e mais respostas para a melhoria de seus jogos. Tente por exemplo responder a pergunta: “O que torna um jogo divertido?”, ou “O que eu poderia fazer para deixar MEU jogo mais divertido?”. Assim podemos encontrar a fórmula da diversão em nossos jogos.



3 Conselhos para editar os sprites do seu game

Muito se vê por aí, pessoas a procura de recursos gráficos para todo tipo de situação, seja ela avançada, simples ou insignificante.

Ninguém precisa ser um gênio na área visual para criar um game bonito, só precisa ter dedicação para tornar o projeto agradável de se ver.

Os conselhos a seguir, são baseados em casos de pedidos gráficos simples que podem ser resolvidos pelo próprio membro sem problemas. O programa utilizado em todos eles será o Paint.Net, que é simples e gratuito e os gráficos padrões do RMVX, que todos tem acesso.



Por:

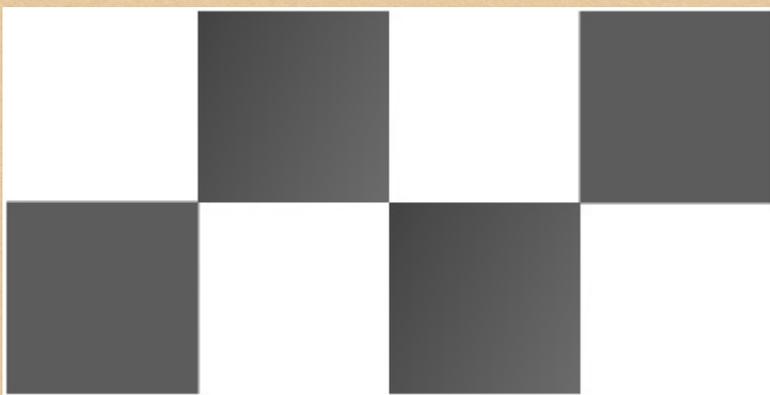
Jully Anne

Conselho nº1 - Faces com expressões

É muito comum surgir um tópico do tipo: “Quero essa face com expressões”:



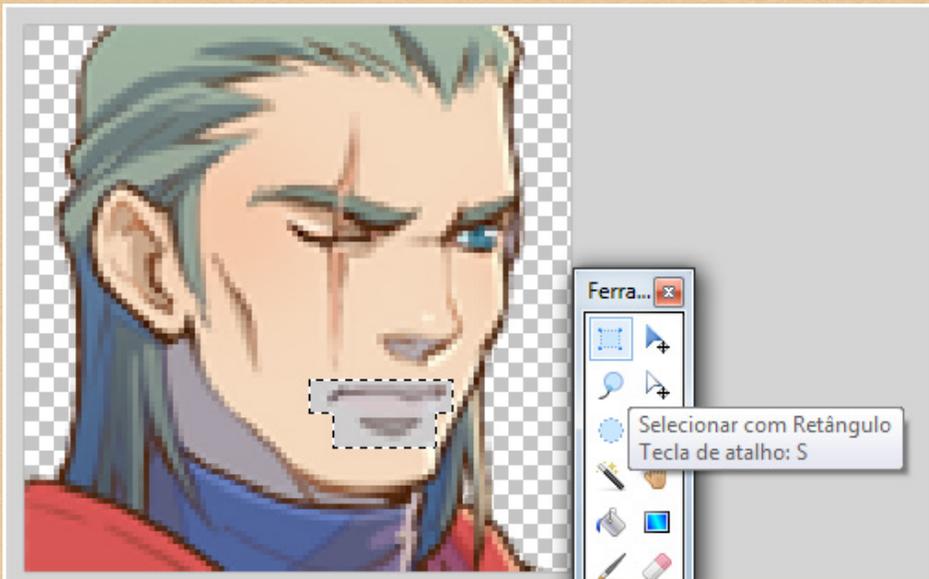
Levando em conta que cada face tem um tamanho de 96x96 e o RPG Maker lê um arquivo de faces e o divide por 8 (isso por padrão, claro), vamos criar um novo arquivo com o tamanho ideal para as 8 faces, ou seja 384 (o tamanho de 4 faces na horizontal) x192 (o tamanho de duas faces na vertical):



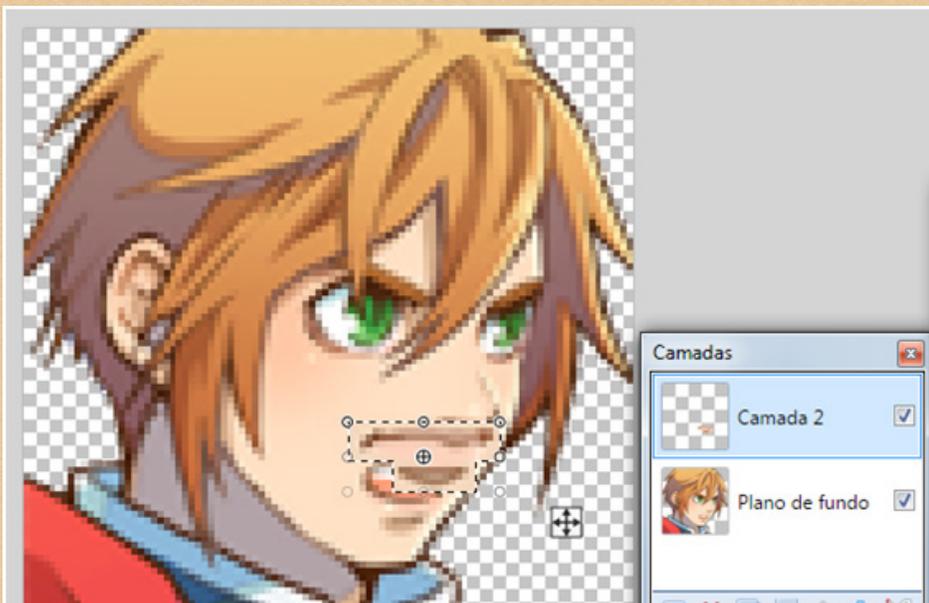
Hora de editar! Abra essa face e o arquivo criado no Paint.Net (ou qualquer outro programa que permita usar camadas) e escolha uma outra face com expressão diferente, aqui usarei essa:



Então selecione uma parte do rosto (o mais comum para dar expressão é a boca ou os olhos) dessa segunda imagem como no exemplo e copie para a área de transferência (ctrl + c):



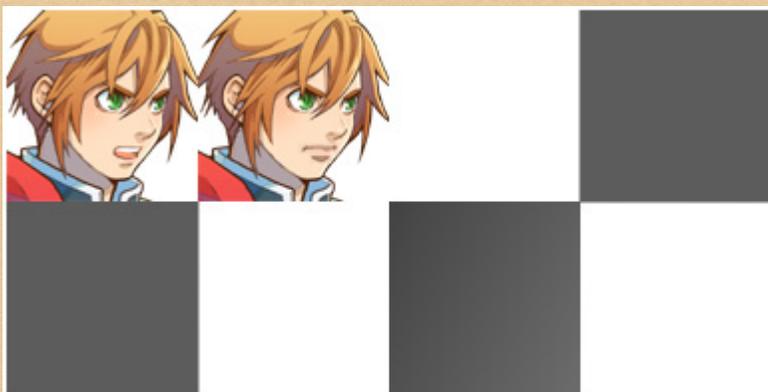
Vá na outra imagem que deseja criar alterar a expressão, adicione uma nova camada e cole:



No plano de fundo, cubra a boca antiga com a cor da pele do personagem e posicione (redimensione também se for preciso) a boca da nova camada no local mais apropriado:



Agora é só mesclar as camadas (Ctrl + M) e salvar a imagem em .png (para manter a transparência) e teremos uma nova expressão que já pode ser adicionada ao arquivo que criamos anteriormente:



Fácil não?

Conselho nº2 - Chars com expressões ou equipamentos

Outro caso frequente quando o assunto é pedidos gráficos. Muitas vezes para jogos com um estilo a lá Zelda (ou ABS, em que as batalhas são no próprio mapa e com muita ação).

A melhor forma para editar chars é a partir de técnicas de Pixel Art, mas o que usamos no exemplo anterior também pode funcionar aqui.

-Mudando a expressão do char



Eis aí o nosso bravo herói! Vamos fazer ele com os olhos fechados. Para isso, escolha a ferramenta de selecionar a cor, (usando a tecla K) clique na parte do rosto ao lado do olho para selecionar a cor e (usando o lápis com a tecla P) sobreponha a cor do olho na linha horizontal, vá fazendo isso até apagar completamente os olhos:



Depois é só adicionar os olhos fechados (ou qualquer outra expressão) e pronto:



Foi simples né?

-Dando um equipamento ao char

Esse exemplo é mais parecido com o das faces, em que é necessário adicionar camadas.

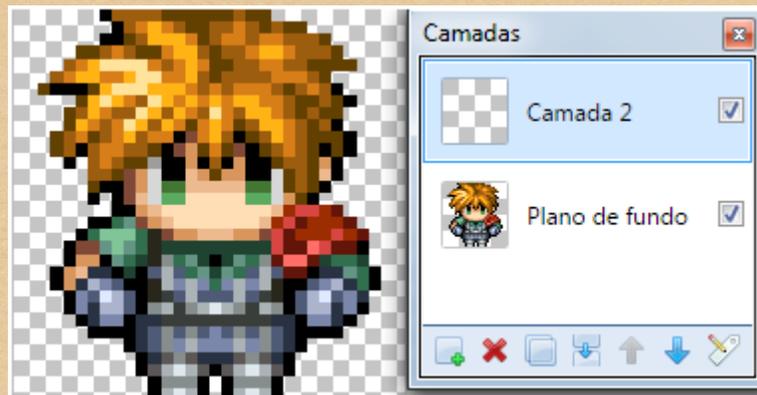
Como personagens com espada é algo bem comum, usaremos esse exemplo.

Você vai precisar do char e do item que deseja adicionar ao mesmo:



Depois é só seguir os passos:

1º Crie uma nova camada no arquivo do char:



2º Selecione a espada e cole-a nessa camada criada:



3º Posicione a espada no local mais apropriado (aqui escolhi a mão esquerda) e apague alguns detalhes no cabo para encaixar perfeitamente:



Detalhe importante: Quando adicionar um item desse tipo mantenha sempre na mesma mão quando o personagem mudar a direção mantendo assim, a coerência:

**Conselho nº3 - Variando os detalhes no cenário**

Talvez o caso mais famoso de pedidos gráficos é o que se refere aos tiles. Mas a melhor forma de ter um projeto que se destaque dos demais é tendo toques de originalidade, detalhes que ajustem o visual ao que você quer passar para o jogador são muito importantes. Manter os gráficos no mesmo estilo é obrigatório, então se pretende usar tiles de determinado artista, ripados ou os do RTP, fique só neles e edite o que for precisar a mais.

Essa dica é bem utilizada em grandes projetos, porém, muita gente ainda não sabe como fazer, me refiro aos detalhes aglomerados.

Vamos fazer uma comparação:

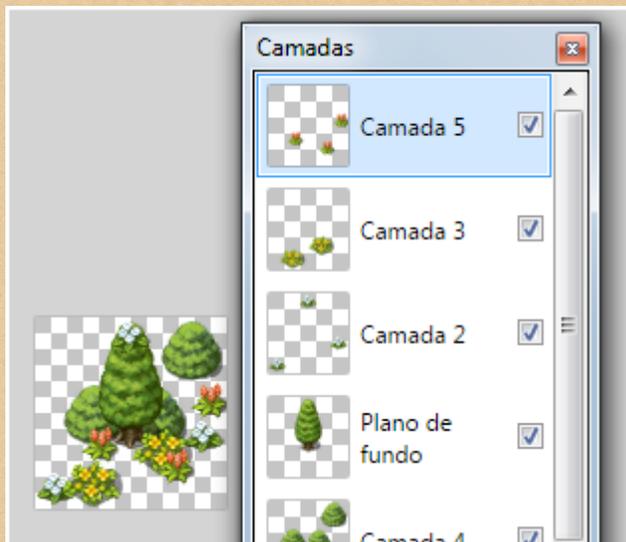


Esse é modo padrão que temos para enfeitar nossos cenários no RPG Maker, sendo bloco por bloco...

Vamos voltar ao Paint.Net, criar um arquivo de 96x96 e colocar essa árvore bem no centro:



Não tem segredo, a dica é a mesma usada no exemplo dos chars, basta criar uma camada para cada elemento que deseja ter em torno da árvore e “montar” o seu cenário:



Itens que estiverem nas camadas mais baixas, ficarão para trás, e os que estiverem nas camadas mais altas, ficarão a frente.

Depois de criar a imagem (tem que ter dimensões com valores múltiplos de 32, como essa de 96x96 por exemplo), mesclar todas as camadas para criar um arquivo .png e inserir em um tileset novo no projeto (nesse ponto, é mais viável utilizar o VX Ace ao invés do normal) com essa

edição devidamente enquadrada no mesmo, perceberemos uma boa diferença:



Fazendo isso, você terá muito mais opções para enfeitar seus mapas saindo de vez da limitação por blocos padrão do RPG Maker!

Antes de sair pedindo gráficos para gregos e troianos, tente fazer algo por conta própria, garanto que vai conseguir um bom resultado!

Não deixem de visitar nossas parceiras!

arenalivre.net

Acesse:
<http://arenalivre.net/>



Evitando Lag

Nessa matéria vamos ver alguns exemplos de como evitar o Lag em nossos scripts do RPG Maker. Estas dicas podem ser usadas em qualquer código de scripts de qualquer versão do maker. Esta matéria é genérica e serve para RGSS, RGSS2 e RGSS3.



Por:

Avatar

Este é o monstro dos desenvolvedores de scripts: "O lag".

Ele deve ser evitado a todos os custos. Um jogo perfeito em conteúdo, cheio de beleza, cheio de opções, com animações maravilhosas, não será nada divertido se tiver lag. Pode ser o projeto que use os melhores sistemas do mundo, mas se for lento, ninguém joga.

É para evitar problemas com o lag que irei dar dicas e macetes para evitar este terrível vilão.

Inicilaize as Variáveis

Sempre inicialize as suas variáveis.

Exemplo:

```
1 #Ao invés disso:
2 y = x + 1 # Retorno: 1
3
4 #Use isso:
5
6 x = 0
7 y = 0
8 y = x + 1 # Retorno: 1
```

Motivo: Performance. O ganho pode ser verificado com o seguinte código RUBY:

```
1 require "benchmark"
2 include Benchmark
3
4 n = 1000000
5 bm(12) do |test|
6
7   test.report("Normal:") do
8     n.times do |x|
9       y = x + 1
10    end
11  end
12
13  test.report("Inicializando:") do
14    x = y = 0
15    n.times do |x|
16      y = x + 1
17    end
18  end
19
20 end
```

O retorno deste teste (do código anterior) é o seguinte:

```

1          user      system      total      real
2 Normal:    0.920000  0.000000  0.920000 ( 0.978238)
3 Inicializando: 0.720000  0.000000  0.720000 ( 0.761112)

```

Ou seja... Inicializando é mais rápido.

Complexidade do código nas repetições

Como determinar a complexidade de uma rotina? Antes de responder esta pergunta vamos ver alguns exemplos:

Exemplo 1:

```

1 p s
2
3 if s = nil
4   s = Sprite.new
5 end
6
7 c = d + 1
8
9 s.x = c

```

Achou complexo? Vamos ver outro exemplo.

Exemplo 2:

```

1 n = 100
2 for i in 0...n
3   f += self.uma_string_qualquer(i)
4 end

```

Pareceu ser menos complexo? Ou ficou mais complexo? Antes da resposta vamos ver outro exemplo.

Exemplo 3:

```

1 n = 100
2
3 for i in 0...n
4
5   for j in 0...n
6
7     for k in 0...n
8       self.faz_alguma_coisa(i,j,k)
9     end
10
11   end
12
13 end

```

E agora? Mais ou menos complexo?

Se considerarmos que a complexidade depende do número de repetições executadas, então o mais complexo é o exemplo 3. Observe que se n for igual a 2, serão executadas 8 repetições. Se $n=3$, serão 27 repetições. Com $n=4$ serão 64 repetições. Com $n=100$ será um milhão de repetições.

Ao criar qualquer rotina é necessário lembrar deste detalhe para evitar repetições desnecessárias.

Mais um exemplo:

```

1 nIdSkill = 1
2
3 #Lento
4 for actor in $game_party.actors
5   actor.hp -= calcular_dano_da_habilidade(nIdSkill)
6 end
7
8 #Rápido
9 nDano = calcular_dano_da_habilidade(nIdSkill)
10 for actor in $game_party.actors
11   actor.hp -= nDano
12 end

```

Gráficos e Imagens

Se tem alguma coisa que pode causar lag são as imagens. A chamada de um simples método como o `set_pixel`, gera uma reação em cadeia. O módulo Graphics gerencia a tela no RGSS. Alterar um pixel usando o método `set_pixel` irá alterar dados da classe instanciada (window/sprite), que por sua vez irá manipular o bitmap contents. Este por sua vez, avisa ao Graphics que a janela/sprite precisa de um update para redesenhar as alterações. Por isso o `Graphics.update` é chamado. Por isso, cada janela aberta causa lag. O `Graphics.update` irá tentar atualizar todas elas.

Sabendo o que causa o lag, podemos evitar. No RGSS/RGSS2/RGSS3, o lag pode ser causado por janelas abertas/invisíveis ou muitos eventos no mapa. Cada evento possui um sprite associado. Cada sprite cria lag através do procedimento acima. É por isso que a maioria dos scripts anti-lag são na verdade scripts Event-Anti-Lag. Eles simplesmente evitam a atualização dos sprites dos eventos que não estão na tela.

É possível ir além do que procurar um script anti-lag para usar em nossos projetos. Lembre-se de usar o `dispose` em todas as janelas e sprites que não vai usar. Se depois precisar da janela/sprite, é melhor recriar ele. O código pode ficar um pouco maior ou complexo, mas o lag será reduzido bastante.

set_pixel VS fill_rect

Agora que temos uma idéia do lag que o `set_pixel` pode causar, vamos evitá-lo na prática. Observe os dois exemplos de barras gradientes a seguir:

```

1 class bitmap
2   def gradient_bar_1(x, y, w, h, fill_rate, c1, c2)
3     fill_rect(x, y, , w, h, Color.new(0, 0, 0))
4     for i in 0...(w * fill_rate).to_i
5       r = c1.red + (c2.red - c1.red) * i / w
6       g = c1.green + (c2.green - c1.green) * i / w
7       b = c1.blue + (c2.blue - c1.blue) * i / w
8       fill_rect( x+i, y, 1, h, Color.new( r, g, b ) )
9     end
10  end
11
12  def gradient_bar_2(x, y, w, h, fill_rate, c1, c2)
13    fill_rect(x, y, , w, h, Color.new(0, 0, 0))
14    for i in 0...(w * fill_rate).to_i
15      for j in 0..h
16        r = (c1.red + (c2.red - c1.red) * i / w) * j / h
17        g = (c1.green + (c2.green - c1.green) * i / w) * j / h
18        b = (c1.blue + (c2.blue - c1.blue) * i / w) * j / h
19        set_pixel( x+i, y+j, Color.new( r, g, b ) )
20      end
21    end
22  end
23 end

```

O resultado das duas barras seria o seguinte:



Barra 1 (gradient_bar_1)

um degradê reto da esquerda para a direita.



Barra 2 (gradient_bar_2)

um degradê na diagonal do topo esquerdo para o baixo na direita.

Qual seria a melhor? A primeira ou a segunda? Muitos podem achar o efeito da segunda, visualmente melhor. Afinal é um efeito mais bonito, mas o lag da segunda barra é muito maior que da primeira. A diferença de tempo de execução chega a superar 40%.

A beleza é realmente necessária? Se não for, é melhor usar a barra 1 (ao invés da barra 2), pois assim evita-se bastante lag.

Aspas Simples ou Aspas Duplas?

No RGSS existem comandos lentos e comandos rápidos. De posse desta informação podemos deixar nosso código mais rápido e com menos lag. A primeira coisa a se ter em mente é o uso das aspas. Observe o exemplo abaixo:

```
1 bitmap.draw_text(0, 0, 600, 32,
2     'Esta primeira string é processada mais rapidamente' +
3     " do que esta segunda string.\n")
```

Mais exemplos:

```
1 #Lento
2 bitmap.draw_text(0, 0, 100, 32, "#{game_party.gold}")
3 bitmap.draw_text(0, 0, 100, 32, "#{game_party.gold}.to_s )
4
5 #Rápido
6 bitmap.draw_text(0, 0, 100, 32, $game_party.gold.to_s )
```

Evite usar aspas duplas. Em grande parte do código podemos usar somente as simples, mas as vezes esquecemos isso. Outras vezes fazemos o famoso CTRL+C CTRL+V e lá vem as aspas duplas. Troque sempre que puder para as aspas simples.

Mas antes de sair mudando todo o código vamos ver mais um exemplo:

```
1 #Exemplo 1
2 nums = [0, 1, 2, 3]
3 cTexto = "#{nums[0]} #{nums[1]} #{nums[2]} #{nums[3]}"
4
5 #Exemplo 2
6 nums = [0, 1, 2, 3]
7 cTexto = nums[0].to_s + nums[1].to_s + nums[2].to_s + nums[3].to_s
```

E agora? No exemplo anterior, o mais rápido é o exemplo 1 ou o exemplo 2?

Inicialmente, parece ser o exemplo 2, mas a chamada de `to_s` 4 vezes e a concatenação destes 4 valores com o operador `+` também irá gastar tempo. Neste caso pode-se usar qualquer um dos dois. O maior problema é quando se usa os dois ao mesmo tempo. Sempre evite usar os dois ao mesmo tempo.

Conclusão

Estas dicas podem ser usadas para melhorar a performance do código. Conhecer o que causa o lag é indispensável para melhorar o seu script e o seu jogo. Espero que estas informações ajudem em seu projeto. Bom proveito! Nos vemos na próxima matéria!



Hoje em dia, infelizmente, a qualidade de um console é avaliada por suas capacidades técnicas (processamento, armazenamento, memória RAM e etc..) e não exatamente pelo conteúdo de seus games.

Antes disso virar uma tendência (mais precisamente na era dos 128 bits, com o PS2, Xbox e Game Cube), jogos com conteúdo de qualidade ainda conseguiam grande destaque.



Por:

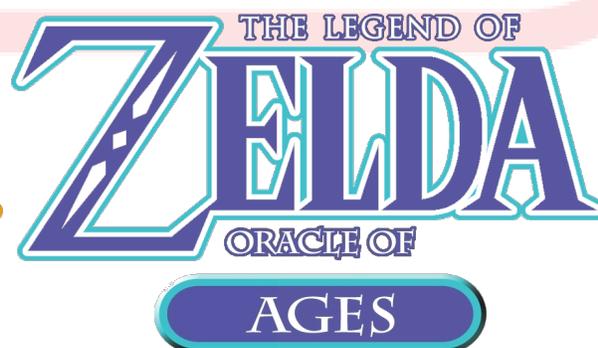
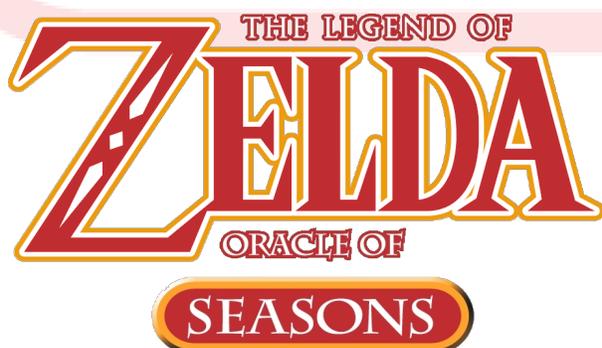
Yoshi

A parceria entre CAPCOM e Nintendo

Em 2001, a Nintendo tinha uma carta na manga para o valente Game Boy Color (que durou até 2003) para manter as finanças em dia após a chegada do novo portátil da empresa: o Game Boy Advance.

A carta na manga mencionada antes, era justamente referente a essa parceria, em que a CAPCOM ficaria responsável por desenvolver 3 jogos da série The Legend of Zelda para o GBC, sendo cada jogo focado em uma das três deusas de The Legend of Zelda Ocarina of Time: Farore, Din e Nayru, que representavam, respectivamente, coragem, força e sabedoria (os três elementos que formam a trífurca da série).

Por razões técnicas, três jogos não entrariam no esquema de poder “linkar” os games entre si, o que seria o toque especial desse projeto, então Nintendo e CAPCOM decidiram lançar dois jogos:



Farore

Com o cancelamento do 3º game, Farore teve uma participação de suporte.

Oracle of Ages, com viagens no tempo e tendo a Deusa Naryu como o oráculo do tempo e **Oracle os Seasons**, envolvendo as 4 estações climáticas e tendo como oráculo a Deusa Din. A deusa **Farore**, fica responsável por ensinar a Link os segredos necessários para linkar os dois games.

Ambos os games foram lançados no mesmo dia e trouxeram muitas inovações. A seguir, confirmam detalhes de cada um deles e percebam o porque é errado tentar medir a qualidade de um console por suas especificações técnicas e não pelo conteúdo de seus games.

Importante!

© conteúdo a seguir contém muitos spoilers sobre ambos os games, depois não digam que eu não avisei...





Introdução

Link é convocado pela trífurca, que se encontra em um templo, quando se aproxima do artefato misterioso é imediatamente transportado para uma terra desconhecida: Labryнна.

Nesse momento, Link está na Forest of Time (Floresta do Tempo) e encontra Impa (que cuida da princesa Zelda), que está sendo atacada por Octoroks (aqueles monstros que jogam castanhas pela boca) que fogem assim que Link se aproxima.

Depois de conversar com Link, Impa revela que está a procura da cantora Naryu, então ele a segue e a encontram cantando para uma platéia formada de animais e crianças, além do seu amigo e protetor, Ralph. Todos apreciam a bela melodia que a moça cantava.



O tempo não para...

Ralph pergunta se Link recebeu alguma mensagem para proteger Naryu e começa a bancar o herói que não precisa de ajuda, nesse momento, Impa começa a agir estranhamente, dando risadas e dizendo que Naryu é na verdade, a Oráculo Das Eras (ou Oracle of Ages, o título do game). Tudo fica escuro e uma sombra sai do corpo de Impa, que estava sendo possuída. Essa sombra é na verdade a maligna Veran, que rapi-

damente se apodera do corpo de Naryu e foge por um portal que ela criou.

Após Naryu ser possuída, o equilíbrio do tempo se desfez, algumas pessoas envelheceram instantaneamente, enquanto que animais e crianças viraram pedra. Ralph sai ao resgate de Naryu. Link, fala com Impa e recebe a missão de falar com a Árvore Maku (Maku Tree), guardiã de Labryнна, para conseguir alguma ajuda para resolver isso, ele também recebe uma espada e parte para a aventura na tentativa de salvar a Oráculo Das Eras e reajustar o tempo.



Ao encontrar a árvore guardiã, ela começa a se sentir estranha e desaparece diante dos olhos de Link, que imediatamente vai até o portal criado por Veran. Chegando lá encontra Ralph, que imediatamente entra no portal, Link o segue e é teleportado para o passado, nessa era, ele encontra Maku (ainda em forma de broto) sendo atacada por Moblins (o que pode ter causado o sumiço repentino da mesma no presente) e a salva. De volta para o presente, Link vai novamente ao encontro da Árvore Maku e dessa vez ela está sã e salva, além de muito grata pela ajuda que ele deu a... 400 anos atrás!!! Ela informa sobre 8 essências do tempo, necessárias para organizar a situação e Link parte em busca delas imediatamente.

A Harpa das Eras

A Harp of Ages é um item capaz de fazer Link viajar entre as eras, sendo que, suas ações no passado interferem no presente. É algo bem semelhante ao visto em Ocarina of Time do N64, menos pelo fato de que Link não tem sua idade alterada no jogo de Game Boy Collor.

Conforme avança na aventura, novas melodias são aprendidas, cada uma com um efeito diferente como ativar portais do tempo, levar para o passado, para o presente e para ambos.

Como em Ocarina of Time, novamente surge o herói do tempo

Ao final da aventura, Link coleta todas as essências do tempo, salva Naryu, derrota Veran e organiza tudo, sagrando-se herói da terra de Labryнна. Entretanto a verdadeira ameaça ainda estava por vir...





Introdução

Da mesma forma que Oracle of Ages, Em Oracle os Seasons Link é convocado pela triforce, que se encontra em um templo e é enviado para uma terra estranha, porém, ele desmaia ao chegar no local (dessa vez a terra de Holodrum) e é socorrido por uma bela mulher. Ao acordar, ele caminha alguns passos e encontra a mulher dançando para um grupo que aprecia o espetáculo. Após falar com todos ali presentes, Link descobre que o nome dela é Din e, ao falar com ela, o convida para dançar!



Variações climáticas...

A festa estava muito divertida até que o céu fica todo escuro e uma voz diz que encontrou Din, a Oráculo Das Dstações. Surge um furacão que arremessa todos ali presentes bem longe, inclusive Link e sequestra Din.

O furacão era na verdade o general das trevas Onox, que levou Din até a sua torre, a prendeu em um cristal que bloqueava seus poderes de Oráculo e fez com que o Templo das Estações (Temple of Seasons) Sumisse, o que causou uma verdadeira variação climática repentina em Holodrum.

Link estava desmaiado em frente a casa de Impa (a mesma de Oracle of Ages, responsável pela princesa Zelda) que, novamente, lhe aconselha a falar com a Árvore Maku (que é a protetora de Holodrum), mas não lhe dá uma es-

pada para ajudar como antes... Uma espada é necessária para abrir os portões que levam até a Árvore Maku, então Link consegue uma na caverna do herói e vai ao encontro dela. Ao chegar, ela está dormindo por estar muito fraca, devido aos problemas causados por Onox com a bagunça feita nas estações. A Árvore diz a Link que, para recuperar as forças, precisa das oito essências da natureza, dessa forma poderá dar algo importante a Link que o ajudará a derrotar Onox e salvar Din.



O Cetro das Estações

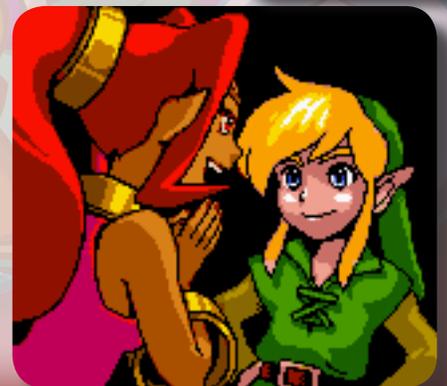
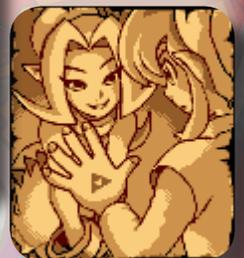
O Rod of Seasons, é um artefato mágico capaz de alterar a estação, para isso existem pontos específicos (geralmente, tocos de árvore) para usá-lo. Inicialmente, apenas a estação do inverno está disponível, as demais são encontradas ao longo da aventura e a mudança climática é fundamental para avançar no jogo e descobrir novos lugares, pois, de uma estação para outra, muita coisa muda no cenário!

Faça chuva ou faça sol, Link é sempre herói

Após salvar Din, derrotar Onox em uma batalha muito difícil e restabelecer a ordem das estações climáticas, Link se



torna herói em Holodrum. Din percebe que ele possui o símbolo da triforce na mão e fica admirada com aquilo. Mas, se acha que está tudo bem se engana...



Unindo os games

Linkando

Mencionei no final de cada um dos jogos que ainda tinha coisa faltando, isso é justamente o que Nintendo e CAPCOM planejaram: O verdadeiro final só é visto quando unir os dois games. Para isso é necessário terminar um dos dois games (não importa a ordem) e anotar o código que aparece no final.



No menu inicial dos dois games tem uma opção para inserir um segredo, então deve colocar o código recebido no final de um jogo no outro, e assim continuar a aventura. Um detalhe importante é que o jogo finalizado não ficará inútil, pois alguns NPCs dão um código para você entregar para algum NPC do outro game e vice-versa, só assim é possível conseguir os melhores itens como a Master Sword (a espada de level 3).

O plano de Twinrova

Twinrova é a fusão das bruxas Koume e Kotake (Vistas inicialmente em Ocarina Of Time do N64) e, no final de cada um dos jogos da série Oracle, aparece uma imagem com ambas olhando para o Link no desfecho da aventura.



A intenção delas, era fazer um ritual

para reviver Ganon, que foi morto por um antepassado de Link. Para isso, precisavam acender três chamas a partir de sacrifícios (de pessoas com muito poder): A da tristeza, da destruição e a do desespero.

No final da aventura (de forma linkada) Veran e General Onox foram derrotados, acendendo as chamas da tristeza e destruição, respectivamente. Twinrova sequestra a princesa Zelda, com a intenção de sacrificar-lhe para acender a chama do Desespero. Quando Link vai resgatar Zelda, ele é confrontado por Koume e Kotake. Depois de derrotar as duas bruxas separadas, elas se fundem, e mostram sua verdadeira forma: Twinrova. Novamente derrotadas por Link, Koume e Kotake sacrificam-se para acender a chama final do Desespero. Consequentemente, Ganon é ressuscitado, como um furioso monstro irracional que enfrenta Link.



Depois de uma longa batalha, muito difícil, Ganon é destruído e não restam mais inimigos!

O verdadeiro final!

Agora sim! Tanto Labryna quanto Holodrum estão a salvo e as Oráculos estão bem, além da Zelda ter sido resga-



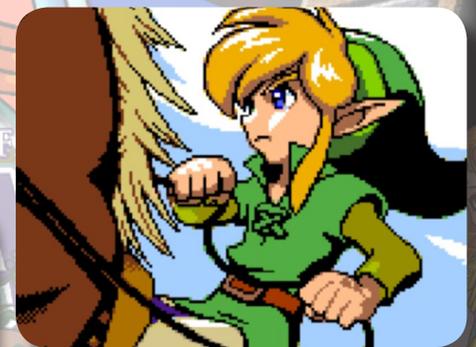
tada e Ganon novamente derrotado. A paz volta a reinar sobre essas terras e é chegada a hora de cada um seguir o seu rumo.



No final, Link parte de jangada em alto mar e esse é o fim definitivo dessa ótima aventura!

Para refletir...

Não importa a versão do maker, jogos memoráveis marcam pelo conteúdo. Depois de presenciarmos o quão bom pode ser um jogo feito em Game Boy Color, as poucas limitações que temos no RPG Maker não podem ser usadas como desculpa. Um bom game não é aquele feito nas melhores engines ou consoles mais potentes, é aquele feito com objetivo e pensando no jogador.



ES™

Não deixem de visitar nossas parceiras!



Acesse:

<http://www.atelier-rgss.com/>

E cá estamos nós da Make The RPG utilizando esse espaço para divulgar ótimos games em versão Full (completa)!

Lembrando que todos os jogos postados nessa seção, podem ser baixados na área de Downloads no portal do Condado Braveheart.

Conhece um projeto de qualidade e gostaria de vê-lo nessa seção? Mande um e-mail para: revista@rpgmaker.com.br



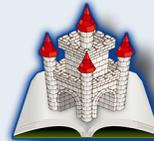
Por:

Yoshi



Aeternum Universus Vol. 1

Feito por: Guilherme De Lima



RPG Maker VX/PT-BR

Sobre o jogo

Aeternum Universus, é um Rpg tático, que utiliza mechas (robôs gogantes) em suas lutas. Com um enredo muito bem bolado e um estilo de jogo pouco utilizado no Maker, esse ótimo jogo é o primeiro de uma série de 3 ou 4 que o autor pretende desenvolver.



**Thomas
Valentine
Blazzel**

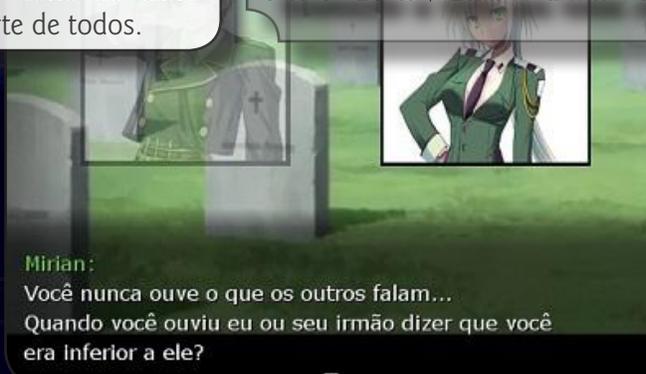
Vindo de outra era e com um conhecimento impressionante em ciências e pilotagem é o melhor piloto e dono do UMT mais forte de todos.

No ano de 7315 D.C a humanidade se vê longe do agora distante e perdido planeta terra, vivendo em varias colônias e planetas diferentes três grandes forças políticas e militares dominam o cenário do poder, sendo elas A.C.O(Associação das constelações oeste), U.C.E(União das colônias espaciais) e o ultimo e mais poderoso, a monárquica Federação Solar.

Essas três grandes forças travavam batalhas constantes por recursos muitas delas sangrentas e cruéis ainda mais com a utilização dos U.M.T (Unidade Moveis Tripuladas) unidades de combate de grande porte capazes de causar danos terríveis, mas uma nova e poderosa organização conhecida por Nexus utilizando-se da força de Unidades de combate muito mais avançadas e poderosas acabou com esses conflitos.

A Nexus impôs a força, uma paz até certo ponto duradoura, entretanto com a ajuda de um misterioso aliado a Federação Solar planeja trazer a guerra mais uma vez.

Enquanto isso a sombra de um erro do passado volta para assolar e ameaçar toda a existência da vida no universo e o coração de um jovem volta a bater o trazendo a vida em uma nova era...



Mirian:

Você nunca ouviu o que os outros falam...
Quando você ouviu eu ou seu irmão dizer que você era inferior a ele?





Memories of Mana 2

Feito por: Moghunter



RPG Maker XP/PT-BR

Sobre o jogo

Este jogo é uma continuação de Memories of Mana 1, sendo um FanGame do jogo Seiken Densetsu 3 da Square-Enix. O jogo continuará onde a primeira versão parou com o herói Duran. Memories of Memories 2 seguirá o mesmo estilo gráfico da primeira versão, com gráficos coloridos típicos da série Mana, com belas músicas e muita ação.

Quando a realidade e as memórias entram em conflito o mundo cai em caos. Forças das sombras emergem do passado trazendo desesperança para os fracos. Em um mundo em que não se sabe quem é aliado ou inimigo, conseguirá Duran achar a verdade e restaurar o equilíbrio entre a realidade e a ilusão?



Duran

Assim como Angela, Duran era um dos protagonistas de Seiken Densetsu 3 e retorna como principal personagem em MOM2!





Alex e o templo perdido

Feito por: André Fernandes (FBU)



RPG Maker 2003/PT

Sobre o jogo

Todo maker já deve ao menos ter ouvido falar desse game. Alex e o templo perdido é um raro exemplo de que games de comédia não devem ser referências para jogos mal feitos, muito pelo contrário, possui um humor agradável e muita qualidade em todas as áreas. De forma muito bem aproveitada, o jogo utiliza o RTP, por fazer parte do enredo, onde os clichês mais famosos são sempre lembrados de forma hilária como podem conferir na introdução.

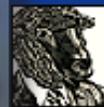


Há muito tempo atrás, numa galáxia não muito distante...

Corria o ano 2000. Uma empresa chamada ASCII lançava um software para Windows chamado RPG Maker 2000, uma engine acessível que permitia a qualquer pessoa criar os seus próprios jogos de RPG e fantasia. Com o RPG Maker 2000 veio, no banco de dados, um personagem padrão chamado Alex. Devido à preguiça inata de vários novatos do programa, o Alex tornou-se no personagem preferido da maioria e acabou por dar a cara a centenas de jogos, uns bons, outros nem por isso... Passam-se alguns anos. São lançadas novas versões do RPG Maker e, com estas, novos personagens padrões, com gráficos melhorados e jogabilidade mais sofisticada. O Alex e o RPG Maker 2000/2003 caem em desuso por anos... até que um vagabundo sem nada pra fazer decide criar um jogo nestas engines mais antigas, inspirado em jogos de comédia clássicos como Rygar, Gustavo's Adventure ou Jony's Adventure.

Assim nasceu, em Abril de 2009, Alex e o Templo Perdido, um RPG de aventura e comédia que levaria mais de cinco anos a ser completado!

Nesta aventura, Alex retorna com tudo e vai conhecer personagens hilariantes e lugares inesquecíveis, numa aventura nostálgica bem old school.



MISTER OVELHA:

Velho, sem ofensa, mais chamar isso aqui de casa é um bocadinho demais, num acha?



Alex

O protagonista é justamente o herói básico do RPG Maker 2000 e 2003!

Não deixem de visitar nossas parceiras!

CENTRO

RPG MAKER 3.0

Acesse:

<http://www.centrorpg.com/>

Na próxima edição da revista...

A Make The RPG não pode parar! Ainda temos muitas coisas para compartilhar com vocês, caros leitores:

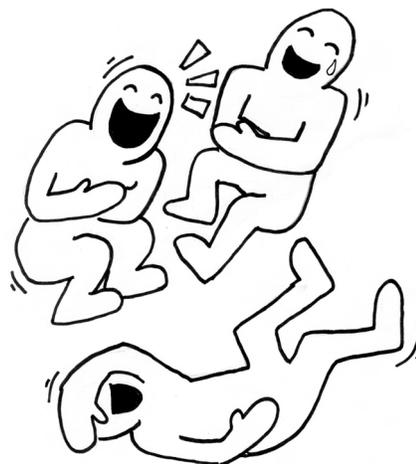
Matéria de Capa

Porque Boas Equipes Fracassam?



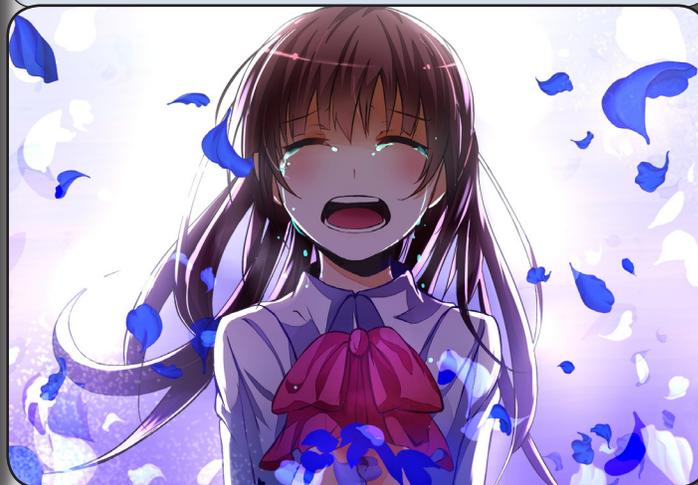
Muitos já criaram equipes para desenvolver seus jogos de RPG Maker. Desde muito tempo atrás equipes se formam. Explicaremos as possíveis causas de tantas equipes com grande potencial (outras nem tanto...) falharem!

Humor em jogos



Os nossos jogos de rpg maker, assim como os livros e filmes, podem utilizar o humor e a comédia para tornarem-se mais apelativos em audiência e adquirir mais jogadores. Nessa matéria ensinaremos meios de fazer isso!

Adeus makers... Minha despedida!



Despedidas melosas nas comunidades são um pé no saco! Não importa o que determinados cidadãos façam dentro de um fórum de RPG Maker ele vai sempre querer mais atenção...

Sem medo de fracassar...



Por:

Ammy

Dar uma palavra de encerramento em uma revista é algo importante, especialmente quando você tem como objetivo inspirar os leitores. Infelizmente, eu tenho um péssimo carma de escritora nos momentos em que eu mais preciso. Resulta que fui refletir no longo discurso de encerramento de uma professora de redação no fim de meu ensino médio. Ela tinha um rico modo de parafrasear textos, e era de longe a pessoa que mais usava termos na língua culta em conversas do dia-a-dia que conheço. Eu não me recordo de uma única palavra.

Então, tendo esse pensamento libertador em mente eu decidi abrir minha cabeça e meu coração e verdadeiramente falar com vocês, nossos leitores.

Eu me perguntei hoje enquanto divagava sobre o que escrever-lhes... “O que eu gostaria de ouvir se eu estivesse lendo esta revista? E que lições importantes entre o dia em que comecei a desenvolver para o maker até hoje eu poderia deixar?” Eu consegui gerar uma resposta.

Eu gostaria de conversar com vocês sobre os benefícios da falha.

Anos atrás eu estava em conflito entre o que os meus sonhos almejam, e o que as pessoas ao meu redor esperam de mim. Muitos disseram que minha imaginação exarcebada não seria o suficientes para me dar sustento, e como toda família tradicional meus pais esperam de mim um diploma vocacional pelo menos. Eu quis estudar design e um compromisso foi firmado. Um compromisso que não agradou ninguém em retrospecto.

Agora, eu gostaria de deixar em claro em parênteses que eu não culpo o ponto de vista de meus pais. Há um limite de tempo para que você possa culpá-los em guiá-lo para a direção que você não quer. No momento que você se torna hábil o suficiente para tomar as rédeas a responsabilidade está com você. Digo mais, não posso censurá-los por quererem que eu tenha uma vida tranquila. Eles foram pobres, e eu fui também nos primeiros momentos de minha infância. O que eu mais temo contudo não é a pobreza, mas o fracasso. Até o mais humilde ser humano sobrevive de alguns sucessos, mas o mais rico deles vai por chão com apenas alguns tropeços.

Mas a falha tem um lado extremamente positivo: ela o desnuda você de tudo o que não é importante. Os luxos, a inércia, muitas e muitas vezes o tempo livre. Ela o tira da sua zona de conforto, lhe estressa e amarga. Mas, quando você está assim é que você percebe aquilo que está tão inerustrado em você que jamais o deixa, não importa o quão para baixo você esteja. Aquela única coisa que você acorda todo o dia e respira por, que o define a ponto de ninguém jamais poder tirar de você.

Eu fui libertada pelo ‘fracasso’ em minha universidade, mas eu ainda estava viva. Eu ainda tinha pessoas aos quais eu adorava, um computador e uma grande idéia. E o fundo do poço é o sólido alicerce da onde eu reconstruo agora a minha vida.

A falha me trouxe segurança sobre mim mesma que eu jamais obtive por passar provas. A falha me ensinou coisas sobre mim mesma que eu não teria descoberto de outra forma. Eu descobri que tinha uma cabeça-dura, uma língua de navalha e mais disciplina do que eu esperava. Eu também descobri que tenho amigos que realmente valem mais do que qualquer tesouro no mundo somados. Amigos que não tentaram arrancar minha cabeça quando dei seus nomes aos vilões e estranhos nps em meus roteiros.

Eu não espero que vocês tenham um ‘fracasso’ da maneira que eu tive. Mas é inevitável para qualquer pessoa, comunidade ou organização. É impossível viver sem falhar em algo, a menos que você viva tão cautelosamente que poderia muito bem sequer ter vivido.

Tal qual estória, assim é a vida. Não interessa o quão longa ela foi, mas o quão boa. E para o caso de vocês esquecerem de meu longo discurso, tentem ao menos lembrarem disso: Para todos vocês eu quero trazer que há, com absoluta certeza, sempre a possibilidade de um novo e emocionante capítulo... Enquanto vocês se dispuserem à virar a página.

A REVISTA MAKE THE RPG! É MAIS UMA PUBLICAÇÃO EXCLUSIVA DA:



NÃO DEIXE DE ACESSAR O NOSSO SITE E ACOMPANHAR AS NOVIDADES
MAIS RECENTES PARA O SEU RPG MAKER FAVORITO!

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM