

MAKE RPG



AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

12ª EDIÇÃO

Entrevista
com **DARK
GAIA**
Página 18

Aumentando
a **VIDA ÚTIL**
do seu game
Página 34

Uma aventura
NATALINA
Página 26

Criando
BACKGROUNDS
Página 40

A MUDANÇA NOS ENREDOS DOS RPGS AO LONGO DOS ANOS

A CADA NOVA GERAÇÃO DE CONSOLES E DE JOGADORES, TENDÊNCIAS SÃO CRIADAS E MUITAS MECÂNICAS CLÁSSICAS SOFREM ALTERAÇÕES. SERÁ QUE ISSO ESTÁ PREJUDICANDO TAMBÉM O ENREDO DOS JOGOS ATUAIS? CONFIRAM NESSA MATÉRIA!

Página 28



E MAIS: POKÉMON RED & BLUE | CRIANDO PONTOS DE LOOP EM SUAS MÚSICAS | LISTA DE RECORDES | BANCO DE DADOS: TRAÇOS | O RPG MAKER ESTÁ MORTO? | OS FÓRUMS DE RPG MAKER ESTÃO MORRENDO?

Não deixe de nos fazer uma visitinha!



**CONDADO
BRAVEHEART**



Acesse:

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

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

PRIMEIRO CONTATO 04
Um ilusório enigma e a sagacidade da equipe MTRPG

EXPEDIENTE 06
Organização e responsáveis

BRAVEART 10
Grandes talentos!

ENTREVISTA 18
Com Dark Gaia!

DESTAQUE 26
Uma aventura natalina

05 STAFF
A maior equipe já vista por aqui!

07 SEU ESPAÇO
Do mês passado para cá...

14 CONFIRA NO SITE
Inverno recheado!

24 COLUNAS
O RPG Maker está Morto...? & Os fóruns de RPG Maker estão morrendo?

A mudança nos enredos de RPG ao longo dos anos

SERÁ MESMO QUE A EVOLUÇÃO DOS CONSOLES E A NOVA GERAÇÃO DE JOGADORES SEJAM CAPAZES DE MUDAR AS CARACTERÍSTICAS MARCANTES DE UM GÊNERO COMO O RPG?

PÁGINA 28

C
A
P
A



GRÁFICA 40
Criando Backgrounds

ESTÚDIO 50
Criando pontos de loop em suas músicas

VÁ DE RETRÔ 60
Pokémon Red and Blue

VEM POR AÍ 68
Será que a 13ª edição dá azar?

34 ROLEPLAYING
Aumentando a vida útil do seu game

44 COMANDOS
Banco de dados: Traços (Features)

54 SERÃO EXTRA
Lista de recordes: A primeira e melhor característica social

64 TRIPLE FULL
LAST WEEK, Angellus - Asas do anoitecer & All Stars Triple Triad

70 AINDA NOS VEREMOS!
A coordenação muda de mãos...

Um Ilusório Enigma Temporal e a Sagacidade da Equipe MTRPG

Lançamos uma revista em Junho e depois só demos as caras em Novembro, sequencialmente — como num passe de mágica, em torno de 1 mês — disponibilizamos mais uma edição recheada. Este abstracionismo temporal deve ter causado confusões, mas está tudo sob controle, isso é culpa da autêntica ilusão causada pelo ato de planejar.

Planejamento que é uma palavra-chave da área de gestão/administração que aplica-se constantemente em nossa vida. Quem estudou, ou observou, este fator, sabe: nem sempre os planos saem do jeito que queremos; e como nós — equipe MTRPG — somos filhos da natureza, também planejamos e ‘falhamos’ repetidamente.

Afinal, é notável que estamos há um tempo tentando fazer uma trimestralização da revista — tô rindo até agora com esse termo, hehe —, mas sempre aparece uma pedra no nosso caminho — isso quando não vem uma rocha inteira. Dessa vez, no fim do ano, tivemos diversos problemas coletivos para alcançar a 11ª publicação, mas, felizmente, conseguimos fazê-la com conteúdo de sobra, e já adiantamos as matérias para a seguinte edição.

E nesta pomposa edição (12), tivemos uma colaboração maravilhosa de diversos membros. Além de nossa equipe, Angelo Nobre, FL e Ludovic participaram com ótimas matérias e tutoriais. A propósito, a revista está tão boa que os adjetivos positivos estão se esgotando — pomposa, maravilhosa, ótima —, ainda bem que as “Colunas” estão mórbidas, já que o pessoal só falou de morte. Fora estes detalhes, contamos com uma formidável matéria de capa redigida pelo nosso querido pai, além de uma curiosa entrevista com uma das pessoas que mais movimentou dinheiro com RPG Maker.

Mas, isso tudo, e muito mais, você descobrirá lendo a revista; e se algum tio chato perguntar se é pavê ou pra comer você diz que é estudo pro ENEM e manda ele vazar. Espero que todos tenham uma boa leitura deste fabuloso conteúdo — escrito com a maior paixão e vontade do mundo —, um feliz natal e muita paciência para tirar as uvas-passas da comida.



Caio Varalta
Redator

“Não existe o Natal ideal, só o Natal que você decida criar como reflexo de seus valores, desejos, queridos e tradições.”.

Bill McKibben

A maior equipe já vista por aqui!

Mais uma vez, lançamos uma edição em pleno natal para presentearmos nossos queridos leitores! Nosso time recebeu um grande reforço, e isso tende a aumentar futuramente!

JULLY ANNE

Mesmo com o curto espaço de tempo entre a edição anterior e essa, a BigBoss não escravizou os redatores com o nível de violência esperada...

Mas maltratou bastante ainda!



RAFAEL_SOL_MAKER

Extremamente participativo e cheio de ideias, nosso querido unicórnio púrpura encheu a redação de planejamentos para edições futuras. Podem esperar por boas coisas!



AVATAR

Ainda ocupado com os negócios do dia a dia e a família, esse ícone da redação não pode estar presente durante o desenvolvimento desta edição, porém, mesmo afastado sempre dá um jeitinho de colaborar com a revista!



CAIO VARALTA

Nosso polivalente general do lado negro da força mais uma vez se mostrou impecável durante todo o processo de desenvolvimento desta 12ª edição. Está pronto para receber uma promoção...



NINEK

Apesar dos problemas de saúde e a agenda cheia, Ninek conseguiu dar uma grande contribuição. O que dever estar a "incentivando" a tanto esforço são as ameaças de morte vindas da Big Boss...



ANGELO NOBRE

Definitivamente já faz parte da redação! Ajuda com ótimos conteúdos e, pelo visto, adora ver a morte de perto, já que, novamente, testou a paciência da BigBoss ao entregar suas tarefas em cima da hora...



JOE FATHER

A cada dia toda a redação aprende mais com essa enciclopédia humana! Mas, apesar de sempre estar contribuindo bastante, Joe também é maltratado pela Big Boss ao receber a árdua missão de revisar toda a revista antes do lançamento...



FL

Com o intercâmbio entre comunidades feito pelo Condado e a MRM, FL se mostrou muito interessado na revista e contribuiu bastante com esta edição, como poderão ver a seguir!



YOSHI

Mais focado na montagem da revista, o dino reduziu consideravelmente a participação em termos de conteúdo, mas continua cumprindo com o que promete!





MAKE THE RPG!

Idealizador: Rafael Sol Maker
Coordenadora-geral: Jully Anne
Redator-chefe: Caio Varalta
Editor-chefe: Yoshi
Redatores: JoeFather, NineK, FL,
 Caio Varalta & Angelo Nobre

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Comandos: Avatar
Gráfica: Angelo nobre
Estúdio/Revista: Jully Anne
Roleplaying: JoeFather,
Coletividades/Extras: Yoshi
Repórter: Caio Varalta
Edição: Jully Anne
Revisão: JoeFather
Designer: Rafael Sol Maker, Jully Anne & Yoshi
Colaboradores: Dark Gaia, Xandy1608, Okami Amaterasu & Ludovic

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

A Revista MAKE THE RPG! edição 12, 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®](#)

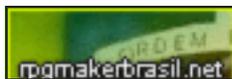
AVISO LEGAL

A Revista Make the RPG!, publicação da Condado Braveheart Editora foi licenciada sob Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Sem Derivados 4.0 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!



Do mês passado pra cá...

Com tão pouco tempo entre uma edição e outra, a nossa equipe estava preocupada de que não coletaria feedback suficiente. Ledo engano.

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.

Se 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>.



King Gerar em Condado Braveheart

Impressão minha ou essa saiu em tempo bem menor do que a anterior? Se sim, acho que qualquer desculpa quanto a prazos é desnecessária, afinal, ninguém se importa com supostos atrasos se o produto entregue tem qualidade. Muito bom ver que vocês seguem firmes e fortes na produção das revistas, é um conteúdo bem legal e demasiadamente informativo de se ter.

Baixei-a aqui e passei o olho antes de comentar, mas já vi que preserva o recheio que as outras continham.

Rafael_Sol_MAKER, se ainda houver um espaço para matéria de forasteiros na próxima edição, me avise novamente. Deixei passar tanto tempo desde que me falou da oportunidade que acabei esquecendo, mas ainda gostaria de ajudar em algo. Ou na diagramação/design, se precisarem de alguma mãozinha aí pra frente.

Ah, e já pode postar noutras comunidades? Ou alguém já irá fazê-lo? No mais, parabenizo à equipe envolvida.

Equipe Make The RPG

Muito obrigado pela força e palavras, King! Apesar de imprevistos (pois sempre há) fazemos o possível para compensar com a melhor qualidade possível que temos ao nosso alcance (Ou além - Vamos trabalhar, cambada! :x), e é bom ver que estamos conseguindo isso!

Sempre há espaço para matérias, seja de quem for!

Fique sempre à vontade para divulgar!





akkain em Condado Braveheart

Não sabia que tinha gente trabalhando tão sério numa revista pra nós da comunidade maker. Muito obrigado mesmo. Ainda tô meio perdido em o que fazer depois de ter tantas ideias boas! Talvez com tempo e as dicas de organização de projeto do Rafael Sol meu projeto saia por aí algum dia... um pequeno erro que me incomodou foi “entendendo as Senes do RPG Maker” creio que era pra ser scenes. Desculpa mais estava escrito bem grande não deu pra esquecer :P

Equipe Make The RPG

Adquirir mais um leitor e membro: Mission Complete!
Brincadeiras à parte (ou não), é um prazer enorme tê-lo conosco, akkain! Esperamos encontrá-lo novamente na próxima edição.
E não se preocupe com isso, estamos abertos tanto a sugestões, críticas e/ou correções



Hector MG. Barbosa em Condado Braveheart

Olá pessoal.
Mais uma vez uma edição da revista impecável. Trabalho de primeira de toda a equipe e vocês estão novamente de parabéns! Como só tenho tempo a noite, vou ler o conteúdo mais tarde, mas já dei uma boa olhada e está excelente como já disse.
Valeu galera, estão de parabéns!

Equipe Make The RPG

Fala, Capitão! É ótimo saber que a revista está agradando nossos queridos leitores, é de alegrar cada um de nós com tais palavras!
Obrigado pelo apoio! Beijos, se cuide e cuidado com os mobs por aí!



taisho em Condado Braveheart

Demorei para postar mas tamo aqui, essa edição está ótima, se continuar assim tenho certeza que a comunidade Maker Br vai se interessar pelo mesmo aguardo ansioso as próximas edições e bom trabalho a todos os participantes da mesma.

Equipe Make The RPG

Certamente continuaremos, pode ter certeza disso!
Se a comunidade brasileira se interessar pelo nosso trabalho, será uma motivação extra, isso seria muito bem vindo.
Esperamos que continue acompanhando o nosso trabalho e agradecemos as suas considerações, caro taisho!



WagTrautmann em Condado Braveheart

Parabéns pessoal!
Acabei de baixar a revista, está ótima, também adorei ver o desenho do meu projeto na edição!

Equipe Make The RPG

Nós que adoramos ter seu desenho na revista, Wag, esperamos ver mais em breve, hein?!



Romeo Charlie Lima em Condado Braveheart

Saudações!
Fantástica edição! Estão todos de parabéns!
Muitas matérias interessantes e inspiradoras!
Sucesso para todos da equipe!
Até mais!

Equipe Make The RPG

Valeuzão, Romeo! Pois é, o pessoal tá caprichando muito em cada matéria, a meta é sempre... Ao infinito e além... Quer dizer, melhorar a cada dia e cada edição!
Sucesso para você também! Até



NOVAMENTE A BIG BOSS AQUI..



Pois bem...

Podemos considerar deixarmos de postar onde não há interesse pelo nosso trabalho, mas não vamos parar com esse projeto, mesmo que só tenhamos retorno no próprio Condado Braveheart!

Grandes talentos!

Cá estamos com mais uma edição da BraveArt, dedicada especialmente aos membros do nosso querido Condado com dotes artísticos. É importante lembrar que a ordem dos desenhos é aleatória; em outras palavras, não segue nenhum tipo de critério.

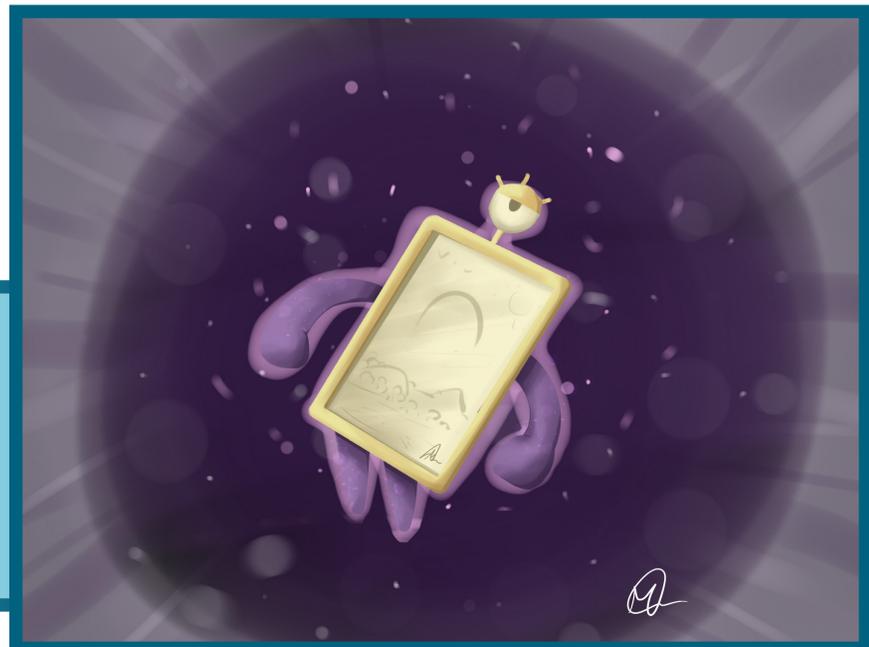


*Terra Genderbend
por
Cronus*

[Link no Condado Braveheart](#)

*ArtBlock
por
RyanKamos*

[Link no Condado Braveheart](#)



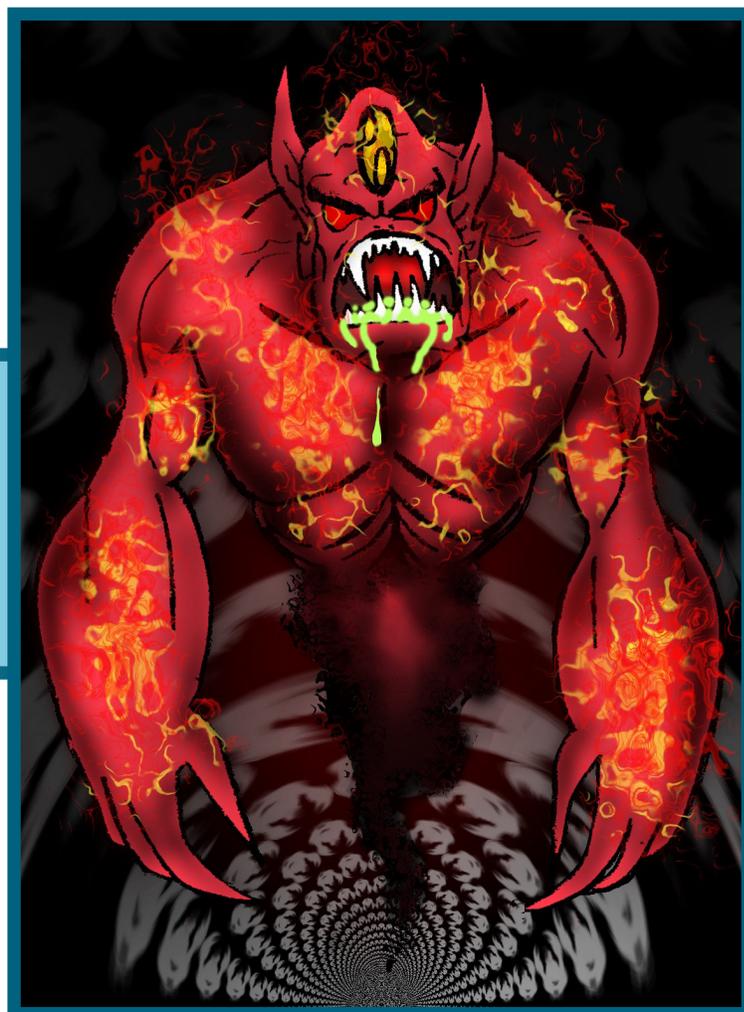


*Rabisco
Incompleto
por
Panda Aoi*

[Link no Condado
Braveheart](#)

*O Terrível Groul
por
the ultimate*

[Link no Condado Braveheart](#)





*Passando a Madrugada
por
Rhit*

[Link no Condado Braveheart](#)

*Robin e seus pokémons
por
Silverlake*

[Link no Condado Braveheart](#)





*Elfa Sniper
por
Snowflake*

[Link no Condado Braveheart](#)

*Sigmamon
por
Ludovic*

[Link no Condado Braveheart](#)



Inverno recheado!!!

Com uma boa estrutura e um bom número de inscritos, o evento foi um sucesso!

THE WINTER IS COMING

Com apenas um mês entre a edição anterior e a atual, o grande destaque na comunidade **SEM DÚVIDAS** ficou por conta do nosso evento de fim de ano **The Winter is Coming**, onde foram criadas duas categorias, sendo uma individual e outra em duplas, em que os três melhores colocados de cada uma delas ganharia algum prêmio na Steam (sendo um prêmio para cada integrante das duplas também, nada de ter que dividir!).

Durante o período de criação, foram divulgados 5 temas: **Inverno**, **Monocromático**, **Sobrevivência**, **Surrealista** e **Viagem no Tempo**. A utilização de um desses temas era obrigatória e serviria como critério na avaliação.

Na categoria individual, tivemos 3 jogos e vocês podem acessá-los [clikando aqui](#).

Já na categoria de duplas, tivemos 5 jogos, que vocês podem acessar [clikando aqui](#).

A votação ocorreu do dia 12/12 até 24/12, e o resultado foi divulgado no mesmo dia do lançamento desta edição da revista que você está lendo agora, ou seja, em pleno natal, porque adoramos presentear nossos membros e leitores nessa data tão especial!

Então não se esqueça de dar uma passadinha no Condado Braveheart para conferir os vencedores dos eventos!



Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

<http://www.mundorpgmaker.com.br/>

Evento de Natal

Quiz da Make The RPG!

Resultado:

Não foi bem o que esperávamos...

Sem dúvidas, foi frustrante apenas um leitor ter participado desse evento, mas, antes um do que nenhum! O grande herói que teve disposição e não vai passar o natal sem presentes é:



Peterson

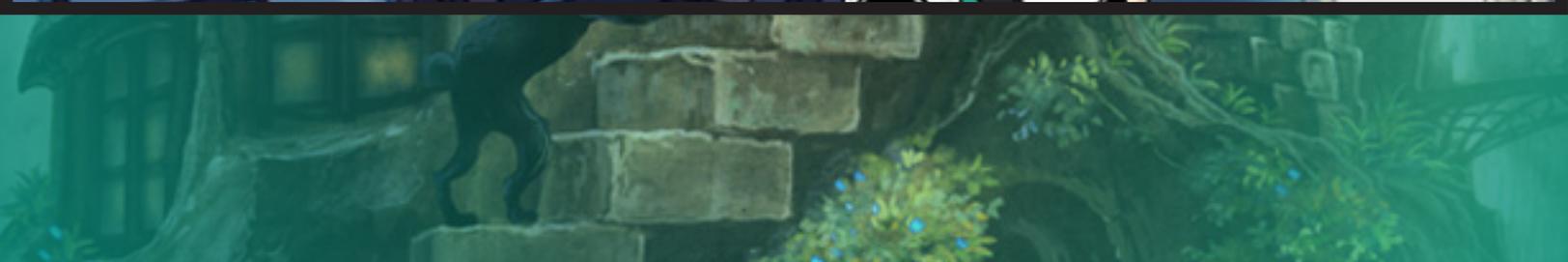
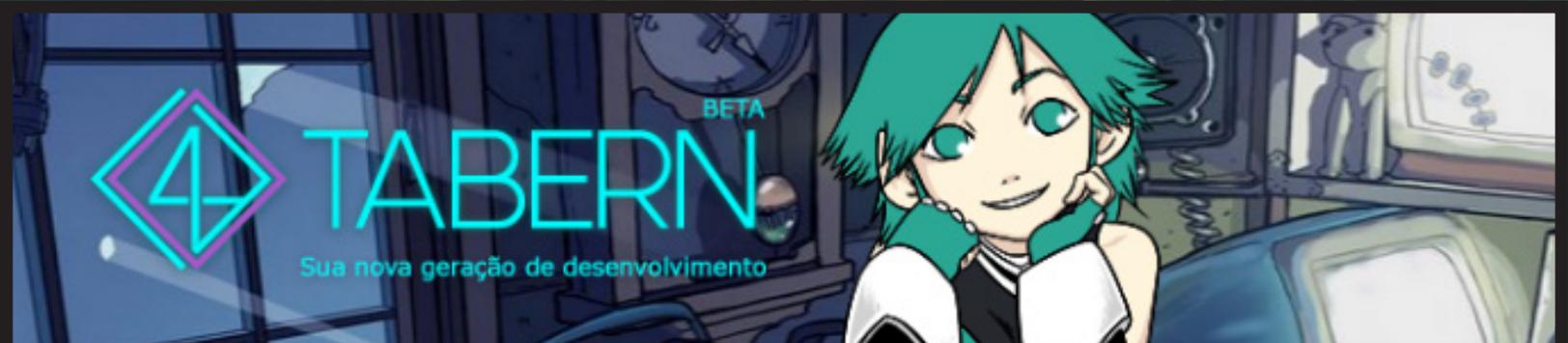
Só errou uma única questão (meio que de propósito) e vai levar todos os prêmios pela participação.

A equipe da Make The RPG parabeniza o vencedor e lhe entregará as seguintes recompensas via Steam:



Essa estava fácil, azar de quem não se interessou...

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

<http://4tabern.com/>



Por Caio Varalta

Entrevista: Dark Gaia!

Dark Gaia é uma das principais figuras do cenário maker, desenvolveu inúmeros jogos de sucesso - como a série Legionwood e Mythos: The Beginning - e se destaca com os diversos títulos publicados na Steam através da Degica.

**Dark Gaia
Productions**

LINKS

Acompanhe o trabalho do Dark Gaia nos links a seguir:

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/DarkGaiaStudios/>

TWITTER: <https://twitter.com/DarkGaiaStudios>

STEAM: <http://store.steampowered.com/search/?developer=Dark%20Gaia%20Studios>

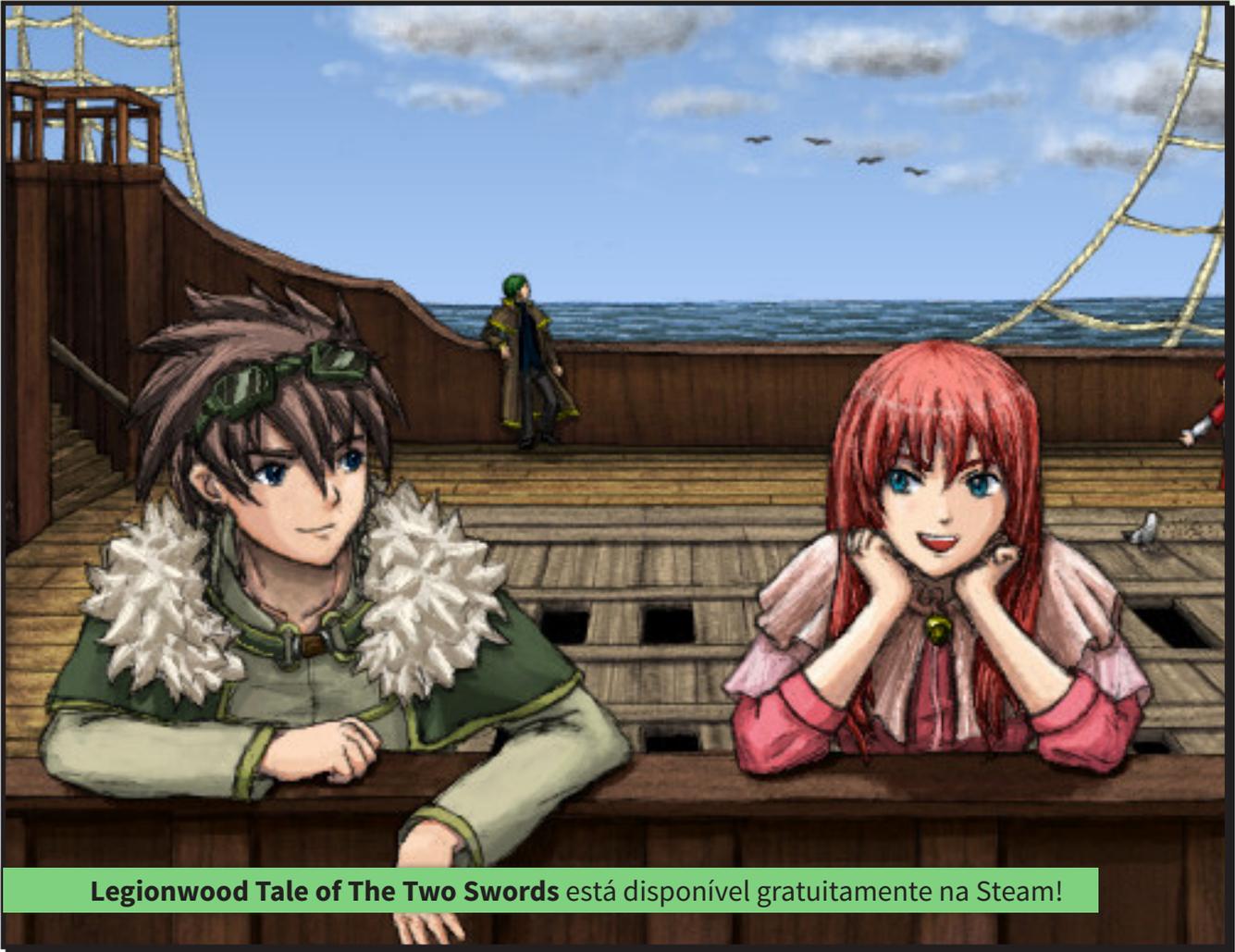


Dark Gaia, obrigado por reservar um tempo para falar com a gente! Primeiramente, introduza um pouco da pessoa por trás desse nick (Dark Gaia).

Sou um rapaz com 24 anos de Melbourne, Austrália. Sou bacharel em Jornalismo e Escrita Criativa e trabalhei um pouco como jornalista freelancer, mas logo descobri que minha verdadeira vocação era desenvolver jogos. Atualmente, passo a maior parte do tempo trabalhando em meus jogos ou publicando pequenas ficções para ganhar a vida.



Como desenvolvedor você deu vida a projetos clássicos como o One Night e o Legionwood - além de suas continuções e spin offs. Conte-nos sobre o seu trabalho, de maneira ampla, como maker - seus primeiros contatos, experiências, frustrações etc.



Legionwood Tale of The Two Swords está disponível gratuitamente na Steam!

Meu primeiro encontro foi com o RPG Maker 2003 quando eu tinha 13 ou 14 anos. Sempre tive interesse em fazer meus próprios jogos e até havia brincado um pouco com o Game Maker, mas me apaixonei instantaneamente pelo RPG Maker, porque ele prometia ser capaz de fazer o que eu sempre quis, meu próprio Final Fantasy. Passei alguns anos brincando com ele e fazendo alguns jogos horríveis (felizmente, nenhum deles está mais disponível online). Assim que o RPG Maker VX foi lançado, comecei a trabalhar em meu primeiro projeto sério: Legionwood 1, em 2007.



O que o RPG Maker significa para você, atualmente? Ele representa a mesma coisa que representava 6 anos atrás?

Seis anos atrás, RPG Maker era uma maneira fácil de uma criança fazer um RPG sem experiência em desenvolvimento de games. Hoje, eu vejo o RPG Maker como qualquer outra engine, tem suas vantagens, fraquezas e certos gêneros de jogos que combinam melhor, mas é sua habilidade como designer e a força de sua escrita que farão um ótimo game. Não há botão na engine que escreve uma história ou balanceia o jogo para você. Eu ainda honro o RPG Maker porque ele é fácil e familiar, o que me permite trabalhar mais no game design, nas mecânicas e na história, sem contar que eu adoro descobrir novos modos de quebrar os limites da engine ou implementar aspectos diferentes da natureza dela.



Quais são suas principais inspirações, tanto para escrever como para desenvolver jogos?

Existem muitas inspirações para listar, e elas sempre tendem a mudar dependendo do projeto. No geral, muitos de meus jogos puxam o design e mecânica da era Final Fantasy e demais RPGs de SNES e PSX, além de franquias clássicas de survival horror, como Resident Evil, Fatal Frame e Silent Hill. Atualmente, também sou fortemente influenciado por RPGs ocidentais — Fallout, Baldur's Gate, Shadowrun, The Witcher e Dragon Age — pois eu acho que o potencial para imersão e escolha de jogador desses jogos é superior aos dos JRPGs. Muitos de meus jogos recentes incluíram elementos desses games, como criação de personagem, dialog trees, ênfase em escolhas e consequências entre outros aspectos.



Quais são seus pensamentos sobre o novo RPG Maker, RMMV? Você trabalha ou pensa em trabalhar futuramente com a engine? Por quê?

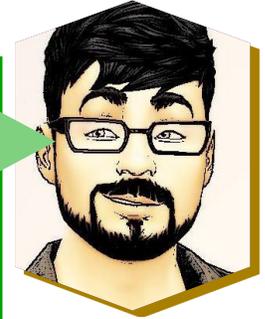
Eu acho que o MV é muito interessante, e eu amo o suporte para resoluções modernas e a habilidade de portar projetos para smartphones e derivados. Dito isso, eu ainda acho que, em termos de recursos disponíveis, o VX Ace ainda é minha engine preferida, simplesmente por efeito dos vários anos de suporte e scripts disponíveis para o VXA que o MV ainda não tem. Meu atual projeto, Heroes of Legionwood: End of Days, está sendo desenvolvido em VX Ace, mas estou considerando muito fazer meu próximo projeto com o MV.





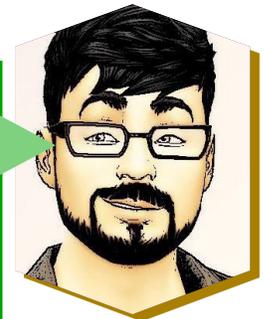
Você entrou na área comercial de indie games com o RPG Maker. É um feito notável! Compartilhe como foi a transição de “maker por hobby” para “maker que recebe dinheiro fazendo jogos”. Foi uma decisão difícil? Quais foram as consequências?

Parando para pensar, foi uma decisão bem simples. Estava praticamente formado da universidade e ocupado procurando por estágios e futuras oportunidades de emprego, e estava percebendo que o tempo e dinheiro investidos em meus jogos, nesse período caótico, não estavam vingando. Acabei fazendo um ultimato: se pelo menos fizesse meu hobby de desenvolver jogos gerar um suporte financeiro, poderia continuar trabalhando neles. Eu, então, reformulei meu projeto — na época era o Legionwood 2 — e ele se tornou meu primeiro lançamento comercial. Acabei recebendo uma oferta da Degica para publicar o jogo na Steam e as vendas iniciais foram bem maiores do que eu imaginei que elas seriam. Toda a experiência foi um pouco cansativa, inicialmente estava esgotado por tudo isso, mas depois pensei “ei, e se eu conseguir viver disso?” e decidi tratar como se fosse meu trabalho.



Ainda sobre o RPG Maker, comercialmente falando, deixe suas principais dicas e pensamentos para os leitores makers que pretendem ingressar no mercado de jogos.

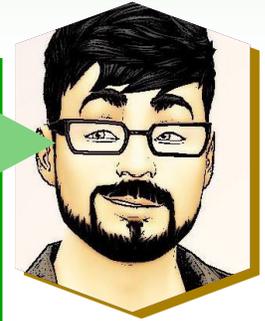
A Steam está se tornando mais e mais acessível, e apesar dela não ter o prestígio ou controle de qualidade que tinha no passado, continua sendo o principal local para você vender seu jogo. Outros portais, como Gamejolt e Itch.io, me renderam pouquíssimas vendas, enquanto a maioria da minha renda veio da Steam. Meu próprio site também é responsável por uma parcela considerável das vendas, mas é pouco se comparado com a Steam. Percebi que diferentes mercados demográficos parecem favorecer diferentes métodos de compra — jogadores casuais que quase exclusivamente jogam games de RPG Maker comerciais, e não vários outros tipos de jogos de PC, compram diretamente do meu website, enquanto jogadores “normais” de PC que não são familiares com games de RPG Maker são o principal demográfico na Steam. De maneira geral, diria para você colocar seu jogo em todos os lugares que você conseguir, e você vai se dar bem.





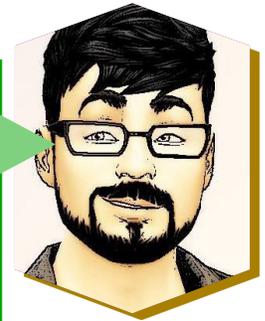
Desde que você começou a produzir jogos e vender, teve problemas com a pirataria? Quais?

Infelizmente, pirataria é algo que vai acontecer de qualquer jeito. Já achei torrents e downloads piratas de meus jogos e, às vezes, faço buscas para ver se estão aparecendo mais ou se sumiram alguns. No fim, eu nem penso muito sobre isso, já que a maioria dos piratas são pessoas que nunca consideraram comprar os jogos. Eles jogam o que quiser sem preocupação — e, vai saber, eles podem acabar comprando a continuação de algum jogo meu ou aproveitam alguma superpromoção na Steam que acompanha DLCs.



Sobre o RPG Maker e o Brasil. Você teve algum contato com a comunidade brasileira? Gostaria de deixar alguma impressão sobre os jogos, makers ou demais recursos daqui?

Teve um incidente engraçado alguns anos atrás quando um desenvolvedor pegou a série One Night, traduziu para o português e estava tentando publicá-la como se fosse sua criação, na comunidade brasileira, sobre o nome de “Sin Salida”. No final eu consegui pará-lo, mas fiquei estranhamente lisonjeado pelo fato de alguém considerar meus jogos merecedores de plágio; além disso, fizeram traduções para os jogos da One Night que provavelmente não teriam existido se o indivíduo não trouxesse a série para a comunidade. Tirando isso, não tive muito contato com a comunidade brasileira ou qualquer outra comunidade estrangeira. Gostaria muito de engajar com elas, mas a barreira da linguagem é um problema, e todos nós sabemos quão ruim é comunicar-se utilizando o Google Tradutor. Tenho supervisionado algumas traduções de meus jogos — fui contactado por membros de comunidades de RPG Maker da França e da China e ajudei-os a localizar os jogos da One Night.



Pequeno detalhe...



“Sin Salida” não é brasileiro como o Dark Gaia mencionou na resposta ao lado, o problema ocorreu na Espanha, país de origem do farsante...

“Hoje, eu vejo o RPG Maker como qualquer outra engine, tem suas vantagens, fraquezas e certos gêneros de jogos que combinam melhor, mas é sua habilidade como designer e a força de sua escrita que farão um ótimo game...”



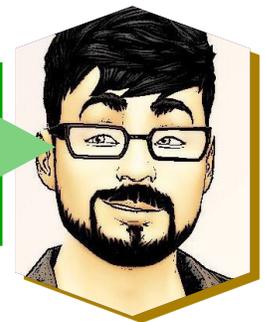
Sobre o RPG Maker e a comunidade de indie games. Consegue pensar em alguma analogia para essa relação? Que papel você acha que o RPG Maker tem nesse âmbito?

Não acho que o RPG Maker tenha um papel específico na comunidade indie — é apenas uma de muitas partes dela. De modo abrangente, a comunidade é povoada por pessoas que querem fazer jogos, e ajudar os outros a fazerem jogos. RPG Maker é só uma engine, como Unity e Unreal. A comunidade indie tende a respeitar todos que estão tomando tempo e esforço para fazer um bom jogo, independentemente das ferramentas que eles estão utilizando para fazê-lo.



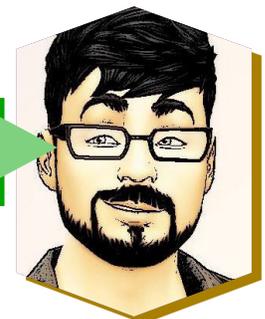
Para terminarmos, deixe suas considerações finais, sejam elas sobre game design, escrita, profissão(...).

Não quero pagar de filósofo, mas lembre-se de aproveitar a vida e fazer aquilo que lhe traz felicidade. Se você não obter sucesso, continue tentando, e lembre-se de que estamos presos neste planeta juntos.



A equipe Make The RPG! agradece por todo seu tempo dedicado para responder as perguntas e por compartilhar conhecimentos com todos nós. Boa sorte para seus próximos projetos e continue com o ótimo trabalho!

Muito obrigado! Foi um prazer.





O RPG Maker está morto...?

Por falta de inovação e coragem, a Kadokawa bem que pode estar cavando o túmulo da engine.

Muitos vão pensar que é exagero eu dizer isso, que o desenvolvimento com a fermenta continua firme e forte, produzindo ótimos jogos mundo afora, mesmo com as altas e baixas na popularidade. Tá bom, estão certos, o RPG Maker ainda possui os seus devotos, e continua se expandindo com a criação de cada vez mais recursos e scripts/plugins. Mas não é disso que falo, e sim da ferramenta em si.

Vou ser sincero, gostei muito dele, tanto que dei notas altas no review dele agora na 10ª edição dessa revista. Inclusive estou bem ciente de que ele está constantemente sendo atualizado e corrigindo os pequenos defeitos que apontei lá. Ele é um bom RPG Maker, confesso, mas talvez uma engine não muito boa, digamos assim.

Eu explico: O programa é muito bom e fácil de usar, fazendo quase tudo pra você, mas tal abordagem é a raiz de várias das suas limitações, e por isso mesmo ele não consegue mais crescer. Só dá para fazer tudo de um jeito só. Como resultado vemos agora que esse MV não é nada mais do que um “remaster” do VX Ace. É nesse sentido que eu digo que ele está morto, ou ao menos em estado terminal.

Grosso modo o programa sempre foi assim, vivendo só de melho-

rias discretas aqui e ali, mas dessa vez foram “perto demais”. O que temos para hoje de real novidade é “exportação para a web” e isso nem é função e sim uma possibilidade, na qual você tem que realizar um processo complexo, por conta própria, uma vez que o jogo já estiver prontinho da Silva.

O maior problema está no uso do programa em si, e por isso quero aqui listar uma pequena série de sugestões para apontar algum caminho para onde o programa pode avançar, já na sua próxima versão, sem precisar fazer nada de revolucionário ou virar cabeças.

Um começo seria um sistema de Plugins. Mas um de verdade, que alterasse o funcionamento do programa, alterando ou adicionando novas funções, não um sistema de scripts disfarçado que em troca de facilidade para o usuário, dificulta para o programador e cujos efeitos só vemos quando o jogo já está rodando na nossa cara.

Depois temos o sistema de recursos, especialmente gráficos, que são limitados por templates confusas para não “quebrar” o editor. Por que não melhorar isso? Quer mais sugestões? Um bom sistema de luz e sombras, ou partículas (os efeitos de clima são muito mal feitos) e talvez até a volta do sistema de neblina, que vimos pela última vez no XP há mais de 10 anos.

Por fim, já que ele aceita touch, por que não otimizar a interface in-game para poder aceitar melhor esse método de entrada? (Sim, é horrível atualmente). Talvez colocar um joystick virtual sobre a tela? la dar conflito com o sistema padrão por teclado e joystick? Então por que não fazer um sistema de templates quando você iniciar um projeto novo, escolhendo algumas variações de jogos que você pode fazer com este editor? Não dói nada, não é mesmo? Não precisa ser nenhum Construct, que pode fazer todo gênero de jogos (contudo com outra lógica diferente), bastava dar mais opções.

Enfim, o RPG Maker pode “ressuscitar” sem deixar de ser uma ferramenta fácil de usar, só precisa que a equipe que o faz tenha mais coragem ao arriscar, e fazer algo mais complexo, mas que permita aos usuários fazerem jogos mais diversos com mais facilidade.



Até o último suspiro...

* Rafael Sol (a.k.a. Rafael_Sol_Maker) é Designer-chefe da Make the RPG! e Staff da comunidade Condado Braveheart

Os fóruns de RPG Maker estão morrendo...?

Será mesmo que o interesse do pessoal pelo RPG Maker caiu?



Por FL

Acho que ninguém tem dúvidas que os fóruns de RPG Maker, no geral, estão com um movimento notavelmente inferior em comparação com cerca de 5 anos atrás ou mais, em especial as comunidades brasileiras. Arrisco dizer que hoje não temos sequer 25% do movimento que tínhamos antes. Naquela época, era muito comum os tópicos dos projetos mais famosos terem dezenas ou centenas de respostas, os eventos tinham bem mais participações também.

E qual seria o motivo dessa queda? É porque o RPG Maker não faz mais tanto sucesso? Sim e não.

Se comparado com dez anos atrás, hoje eu vejo uma quantidade muito maior de gente querendo buscar algo mais profissional, ganhar alguns trocados publicando alguns jogos ou até arriscar viver disso, coisa que era extremamente complicada antigamente. Antes o pessoal tinha que se contentar

com o RPG Maker, mas hoje há bem mais possibilidades, a galera tá trocando o RPG Maker pela Unity e foco vem se tornando os jogos 3D. O mercado nacional de games deu um salto enorme. Hoje há uma quantidade muito grande de cursos para “fazer joguinhos” em todo o país. Se antes era absurda a ideia de jogos para console serem feitos no país, hoje há estúdios de duas/três pessoas que já conseguem lançar jogos pra consoles.

Outro ponto importante a ressaltar é que, enquanto o pessoal da “Época de ouro” do RPG Maker no Brasil passaram a juventude jogando RPGs como os Final Fantasies 2D, Chrono Trigger, Dragon Quest, dentre outros RPGs oldschool de Super NES/Mega Drive/Game Boy Advance, cujo Maker consegue recriar sem grandes dificuldades, os Makers de hoje em dia tiveram um contato muito maior com jogos 3D na juventude, coisa que o RPG Maker não faz. Por outro lado,

hoje o acesso aos jogos ficou bem mais fácil, com vários games gratuitos e de diferentes públicos, há jogos novos sendo lançados com Pixel Art e essa pega Retrô justamente

para satisfazer esse público mais nostálgico.

Mas, acredito que a maior diferença é que o pessoal está se reunindo menos em fóruns nacionais. Houve o BOOM das redes sociais, o Facebook está em alta, dá pra comprar oficialmente o RPG Maker na Steam e essas redes acabaram se tornando locais onde os novos usuários se reúnem. E tudo isso sem mencionar o Greenlight, Google Play e App Store. Falando em meios oficiais, observo mais gente indo diretamente para fóruns gringos, especialmente agora que temos o fórum oficial do RPG Maker em inglês, a RPG Maker Web. Talvez isso ocorra porque hoje temos tradutores que traduzem uma página inteira, logo não é mais tão impossível se aventurar em páginas francesas ou até coreanos.

Você gosta das comunidades e não quer que elas acabem? Se sim, poste bastante nelas, contribua com recursos, forneça suporte a quem precisa, dê feedback nos projetos dos outros, concorra a eventos, enfim, participe! Enquanto houver um grupo de pessoas dispostas a participar, as comunidades permanecerão vivas. 



Aqui são apenas alguns exemplos de grandes comunidades que morreram com o tempo...
O cemitério é enorme e está bem cheio!!!

* FL é Staff da comunidade Mundo RPG Maker e sempre apoia grandes iniciativas para com o maker!



Por Okami Amaterasu

Uma aventura natalina

Porque não pode faltar um projeto natalino nessa época tão especial do ano!



Olá, pessoal! Eu sou a Okami Amaterasu, dona do projeto Uma Aventura Natalina. Esse projeto foi criado no final de 2013 para um concurso natalino “Eu Amo Clichê!” da MRM. Na época, eu planejava fazer um jogo de gráficos originais no qual o objetivo seria impedir o inverno eterno e salvar o Noel de um mago maligno. Acontece que eu não consegui terminar o jogo a tempo, muito menos terminar os gráficos. Mas eu não quis guardar o projeto na gaveta e decidi mantê-lo. É verdade que, como muitos makers, eu já criei muitos projetos e desisti de mais outros tantos. Mas o projeto natalino foi diferente. Durante muito tempo eu trabalhei na construção da história e dos personagens. Eu inclusive adotei um caderno quase que exclusivo para o projeto, no qual existem diversas páginas com mapas, concept arts, lista de trilha sonora, sistemas de eventos e anotações do enredo.

Mas o desenvolvimento foi lento. Muitas vezes eu fui barrada por falta de ideias e problemas os quais eu não sabia solucionar. Além disso, eu me ocupei de outras coisas como os estudos e a prática de desenho, assim fui prometendo natal após natal a conclusão do jogo. O projeto se arrastou por 3 natalis. Por um lado, eu fiquei pensando onde eu errei. Seria falta de planejamento? Ou falta de capacida-

de? Afinal, esse é o meu primeiro grande projeto! Eu já lancei outros jogos, mas nenhum deles passavam de alguns minutos. O projeto natalino promete pelo menos 1 hora de jogatina! Por outro lado, o projeto só está consolidado do jeito que ele está por conta de ideias e experiência que vieram com o tempo. Se eu tivesse terminado o jogo a algum tempo atrás, ele deixaria de ter gráficos melhores e possuiria uma história completamente diferente. Há muitos planos que não poderiam ter sido concretizados no passado! Com a dedicação necessária e perfeccionismo de lado, ele estará completo em breve!

A história do jogo se passa em torno de um garotinho de 8 anos, chamado Tim (nome alterável). Em plena véspera de natal, Tim receberá um pedido de socorro telepático de uma entidade que se identifica por Papai Noel, levando-o a embarcar numa verdadeira jornada! Felizmente, ele encontrará aliados para ajudá-lo no caminho, sendo eles: Max, seu melhor amigo, Jeff, o boneco de neve e Mecha, o robô rebelde. A jogabilidade será dividida entre momentos de exploração, batalhas ABS e puzzles! Apesar de ser um jogo linear, você irá se deparar com situações que podem influenciar diálogos e pequenos eventos. O fato é que eu pretendo deixar o jogo em aberto para atualizações destes detalhes após o lançamento! Gostaria de agradecer a July Anne pelo convite!



JULY ANNE
De nada, sua loba fofa!

Fiquem ligados para as novidades!



Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

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



universo dos RPGs sempre nos trouxe tramas espetaculares (ok, nem sempre, mas na maioria dos casos!) que nos mantêm completamente envolvidos na jogatina.

Com o passar do tempo, novas tendências foram implantadas no gênero para que a jogabilidade se tornasse mais “atual”, criando assim novos estilos de jogo. Será que isso influenciou de uma boa maneira?

Confiram a seguir!



*A Mudança
nos enredos
dos RPGs ao
longo dos
anos*

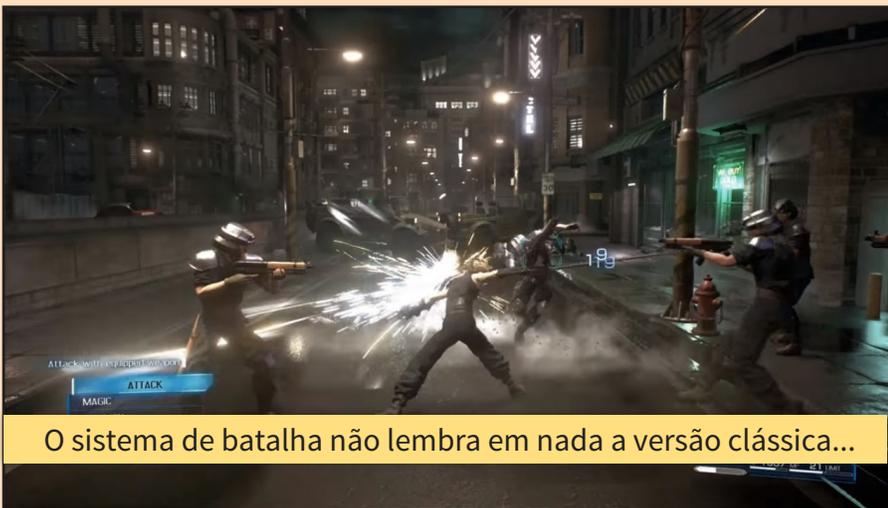
Por Joe Father

Há anos-luz eu ouvi uma notícia de que o excelente Final Fantasy VII teria um remake e pensei: esses caras vão fazer um espetáculo, tenho certeza, pois eles são bons demais na arte...



Trailer de FFVII para PSP.

Contudo, quando comecei a ver os primeiros trailers, inclusive um no final do ano passado mostrando como seria o sistema de batalhas - agora aparentemente alterado para ação e indo de encontro às novas tendências dos jogos que fazem sucesso atualmente, eu, este velho gamer que vos fala, pensei: ferraram o jogo neste quesito, pelo menos para mim...



O sistema de batalha não lembra em nada a versão clássica...

Mas é claro que não estou aqui para criticar esse ou aquele estilo de batalha e sendo assim, depois, analisando mais friamente, fiquei imaginando se eles manteriam a base da história original, que é uma das mais espetaculares de todos os tempos, ou também dariam um jeito de atualizá-las, transformando os longos diálogos que existiam na versão original em conversas rápidas, para que o jogador do século XXI não caísse num tédio monstruoso e desligasse o console, buscando outra opção para jogar na prateleira. Sinceramente, creio que seja isso mesmo que vá acontecer, afinal, os tempos mudaram, e seja por uma questão de saudosismo ou não, eu ainda me vejo jogando os velhos clássicos do RPG.



FFVI é um dos últimos RPGs clássicos com qualidade absurdamente alta que antecede a era 3D.

Minha ideia não é trazer uma discussão do que é certo ou errado, mas sim tentar exemplificar que o mundo mudou por que tinha que mudar, os estilos se alteraram como tudo na tecnologia praticamente se inovou, mas que certos títulos, como o exemplo citado acima já escreveram o seu nome na história de uma forma única e fundamental, e que qualquer inovação que se pretenda fazer neste título deveria ser uma sequência, um FFVII-A, por exemplo, como já fizeram diversas vezes e com sucesso, mas não tentar transformar algo que já era espetacular em algo, também fantástico para os dias de hoje (estou vendo muito, mas muito gamer ansioso para pôr as mãos nessa nova versão), dando a impressão que o primo pobre de 1997 precisava mesmo de uma repaginada, afinal, além de primo pobre é velho e desatualizado.



O FFVII clássico é um jogo espetacular, mas não envelheceu muito bem graficamente e precisou de uma "repaginada" para chamar a atenção da geração atual...

Isso nos leva a outra discussão: **os enredos atuais perderam qualidade em relação à época de ouro dos RPGs da década de 90?**

Essa é uma questão que pode ser analisada por diferentes ângulos.

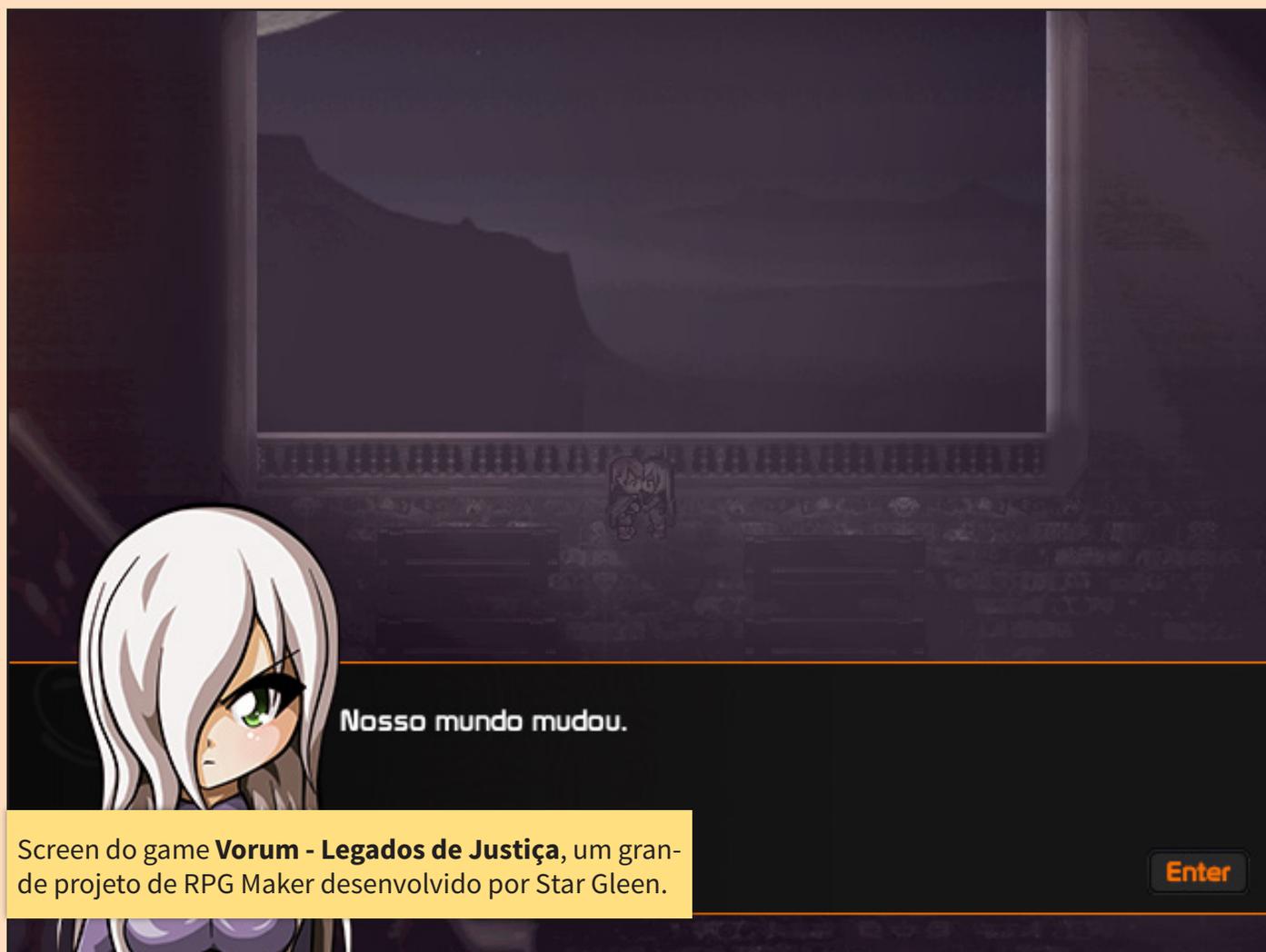
Em primeiro lugar nos anos 90 uma explosão de títulos de RPG foram lançados, tanto para Snes como para PSOne e outros consoles, e as empresas competiam entre si para fornecer a melhor qualidade, que devido a tecnologia da época, a meu ver, tinha como propriedade fundamental no desenvolvimento do jogo o enredo, principalmente ele, já que os personagens eram na sua grande maioria quadrados. É claro que existiam os sistemas de batalha diferenciados, cada vez com mais recursos diversos, além da busca de cenários cada vez mais caprichados, mas a história do jogo, o romantismo entre os personagens, todos os detalhes que circundavam a criação destes, suas origens, seus porquês, tudo isso era utilizado de uma forma tão envolvente que você sentia um carisma tão grande pelos personagens que eles se tornavam literalmente seus heróis ou suas grandes paixões, afinal quem nunca sonhou em salvar a bela Aeris do malvado vilão no jogo original do FFVII? E você desejava sempre saber tudo e mais um pouco sobre a história do seu personagem favorito, investigava em cada pedaço do mundo virtual, conversava com todos os NPCs para desvendar os mistérios que envolviam a vida daquele seu herói. Em outras palavras, você sentia exatamente o que ele sentia, se ele sofria, você sofria junto, se ele estava feliz, você automaticamente era contagiado...

Então será por isso que nós, do grupo de gamers mais velhos, sentimos uma saudade da era romântica dos RPGs?



Isso nos leva a um segundo tópico: com o avanço da tecnologia nos consoles, os jogos começaram a ficar mais sofisticados e a ênfase que era dada para os enredos foi trocando de lugar com os cenários cada vez mais belos, personagens em animações fantásticas e um sistema de batalhas contendo um acréscimo de ação, para satisfazer uma nova geração de jogadores que já não precisavam mais ficar lendo textos e mais textos para compreender os enredos, uma vez que, é como dizem, uma imagem vale mais do que mil palavras, em outras palavras, as animações, introduzidas no meio dos jogos, começaram a ficar tão perfeitas que muita coisa era contada ao mesmo tempo, ao ritmo de olhares, abraços, beijos, lutas, vitórias e derrotas. Creio que esse novo jeito de desenvolver jogos deu de fato a impressão para alguns gamers de que o enredo estava sendo deixado um pouco de lado, mas a verdade é que somente a sua mecânica havia sido alterada, uma vez que os personagens agora possuíam no mínimo expressões faciais que já diziam muito sobre o que estavam sentindo ou pensando. Além disso, é claro, ficou muito mais trabalhoso criar um jogo de qualidade e aquela infinidade torrencial de títulos que se iniciou nos anos 90 obviamente deu uma parada brusca, também gerando essa impressão que os games fabricados no passado tinham uma melhor qualidade, porém era que existiam numa quantidade muito superior da que temos hoje em dia.

Finalizando, sim, eu sinto muitas saudades do estilo de jogo mais antigos, tanto é que sempre que possível estou emulando um ou outro destes títulos somente para matar a saudade, tanto é também que me amarro demais nos projetos desenvolvidos em RPG Maker por eles terem muitas vezes, como base principal, um capricho e dedicação excepcional para com a profundidade de seus enredos, de suas maravilhosas histórias que nos transportam para muito além de onde a nossa imaginação já se pensou em chegar, algo que os brasileiros sabem fazer com uma qualidade tão grande que não ficam devendo nada para outros trabalhos realizados no exterior, afinal, criatividade e talento em nosso grande país existe de sobra e até para exportar.



Mas independente de você jogar um RPG atual ou antigo, independente de curtir um sistema de turnos ou com mais ação, se é um gamer dos anos 80 ou um jogador jovem e moderno, no fundo mesmo o que importa é que você consiga se deixar levar pela aventura e romantismo que somente esse estilo consegue reproduzir em nós, nos fazendo amar, lutar, interagir e buscar sempre a vitória, afinal, essa é a grande essência de ser humano e que ocorre a cada momento que respiramos nesse nosso mundo real.



O recém-lançado **Final Fantasy XV** está fazendo um sucesso enorme! Será que a Square voltou a acertar a mão?

*É isso gente, falem, sonhem e escrevam muito assim como eu, mas joguem e exercitem os seus cérebros ainda mais...
Abraços renovados do amigo
JoeFather!*



AUMENTANDO A VIDA ÚTIL DO SEU GAME



Introdução

Existem várias categorias, tipos e seções diferentes para cada gênero de jogo, mas tem duas categorias que tornam o mundo dos games exatamente heterogêneo; São as categorias **Casual** e **Hardcore**. Vamos diferenciá-las?



Casual

A categoria Casual refere-se a games que tem regras simples, jogabilidade simples e que não roubem muito o tempo do jogador, na maioria das vezes nem precisa salvar e nem tem enredo nem cenas, exemplo: **Tetris**, **Candy Crush**.



Hardcore

Já os games Hardcore são definidos como aqueles necessitam mais tempo e dedicação dos jogadores, na grande maioria tem cenas, um enredo envolvente, imersivo e necessitam do recurso de salvar pois o jogador pode levar dias para avançar no progresso do jogo. Exemplo: A maioria dos RPGs como **Final Fantasy**, **Chrono Trigger**, **Breath of Fire**.

Agora que diferenciamos vamos descartar o casual e focar no Hardcore, vamos ver como fazer o nosso game de 2 horas durar mais, veremos também os problemas que afetam essa decisão.

É realmente necessário Um Game ser Grande?

Antes de simplesmente querer aumentar o tamanho do seu game é preciso se perguntar:

- **É realmente necessário?**

Se a resposta for não, você só estará se afundando na lama junto com o seu projeto. Não há necessidade alguma em aumentar o tamanho de um jogo apenas por aumentar, se ele já é sa-

tisfatório, com 99% de certeza ele será prejudicado se for aumentado propositadamente. Veja como exemplo um anime que todos conhecem, Naruto, ninguém pode negar que há momentos incríveis, originalíssimos, empolgantes e realmente ideias de gênio, porém o número de fillers (episódios bobos que não importam na história do anime) acaba estragando uma franquia inteira.

Vejamos agora alguns exemplos de games com durações e aproveitamento diferentes. Talvez essas sejam classificações meio que pessoais mas considere o apontamento de cada uma.



Portal Pequeno e Satisfatório

Muita gente conhece esse game que surpreendeu revolucionando uma era de games que não davam valor a puzzles e desafios de raciocínio. São poucas fases e eu achei pequeno, mas era exatamente o que o game precisava, um pouco complicado, revolucionário, mas muito intuitivo.



SMT Nocturne Muito Grande e Satisfatório

Eis um game doloroso de tão grande, chega

a ser uma tortura quando se chega ao meio do jogo, os ambientes eram enormes, muitos túneis, prédios de muitos andares e com muitos encontros com inimigos, ainda passam a ter armadilhas no chão, gases tóxicos e hazards de tirar a paciência de qualquer um. Eu permaneci durante mais de um mês para zerar essa “coisa de outro mundo”, sofri demais, dores de cabeça por resolver muitos desafios e passar por muitos labirintos extremamente cansativos. Talvez a maioria se canse antes mesmo de saber da verdade escondida por trás de enredo, ou mesmo antes do meio dele, mas por algum motivo eu continuei até o fim pois tinha enigmas que me prendiam como uma senhora que sempre aparecia com uma criancinha ou um velho do lado, mas a criança e o velho eram a mesma pessoa alternadamente, sem falar no Dante de Devil May Cry que podia ser enfrentado e recrutado para o time. Só pra desanimar vocês, o último capítulo tem uma gigantesca torre de 666 andares. Sugestivo não?



Tactics Ogre Muito Grande e Insatisfatório

Comecei a jogar Tactics Ogre para Game Boy Advance porque sou bastante fã de jogos táticos, e, como já joguei praticamente todos desse gênero, agora estou jogando qualquer coisa do tipo que vier pela frente. O game em si é divertido sim, muito interessante o sistema, prende a atenção a partir do momento que as sereias entram na história, mas depois da solução do arco delas começa a simplesmente ficar repetitivo e extremamente difícil. Primeiro, em toda fase a seguir os inimigos terão 1 nível acima do seu, você não enfrenta novamente as batalhas anteriores, então como vamos aumentar o nível para ficar compatível? Tem uma opção “Training”

ignorar, mas pode ser bom para um jogador que deseja imersão e se interessa pela história. Crie cenas divertidas sem acontecimentos óbvios demais ou humor bobo e forçado. As cenas necessitam de extrema criatividade e fluidez.

Dificuldade



A dificuldade num jogo é fundamental, mas também é perigosa se for usada de forma errada ou exagerada. Quanto mais difícil for o game, mais precisa ser intuitivo. Por exemplo, em Pokemon Ruby, após o fim do game tem um extra onde você pode capturar um lendário, mas para isso você precisa ir a uma caverna, dar x passos e usar um HM para voar (dentro de uma caverna? Wat?), coisa que é proibida no sistema do game. Então ninguém imaginaria isso, mas por ser algo dos extras não pesa nada na história do game. Já há games como Portal que há inscrições e bonequinhos na parede indicando algo que deixa o game fluido e fácil de entender mas difícil de resolver.

Quest



Quem joga RPG e nunca ouviu falar em Quest merece

um tapa na fuça. As Quests são recursos usados em muitos games para estendê-los grandemente, podem ser divertidas, garantir prêmios valiosos, melhorias e liberar novas Quests, mas podem ser chatas como em Digimon Masters Online que você aceita 50 missões de uma só vez, todas elas pra colecionar 1000 itens que os selvagens fracos dropam, isso é muito chato e repetitivo.

Extras



Eis um dos métodos que mais cativam os jogadores hoje em dia. Os sistemas extras, que podem ser qualquer tipo de atividades fora do curso normal da história, mas que são fundamentais ou pelo menos garantem auxílio durante o jogo. Exemplo: Jogos que usam sistema de necessidades como fome, onde o jogador precisa parar o game principal para encontrar um lugar para cozinhar, comer, defecar, dormir e etc. E lá vem o exemplo de Pokemon novamente, mas não pensei em outro, durante a jornada para a liga você pode participar de contests de atuação musical, dança, performance dos pokemons em teatros e palcos de shows, pode se divertir plantando, cultivando e colhendo as berries do jogo que tem diversas funções, pode brincar com seu pokemon como se fosse um pet/bichinho virtual e muito mais, ou seja, além do curso normal já ser interessante ainda há diversas outras modalidades extras do game. Novamente cuidado com o que vai fazer de extras para estender seu jogo. Deve ser extremamente chato ter que voltar no meio de uma árdua aventura para cozinhar obrigatoriamente.

Exploração



Tomb Raider

Uma outra boa ideia que pode ser favorável para distrair o jogador do foco original pode ser o ambiente e a exploração, eu lembro que de cada fase do Quake 2 e Quake 4, 50% do tempo, após derrotar os inimigos do local, ficava vasculhando lugar por lugar em busca de itens e vendo o ambiente muito peculiar que cada parede tinha alguma coisa estranha e curiosa. Em Shin Megami Tensei tem um sisteminha de mapas divertido, quando se abre o mapa (que fica no menu) no começo não tem nada, mas à medida que você vai explorando o local vai aparecendo pedacinho por pedacinho no mapa do menu. Há jogos como Devil May Cry 4, Tera, Quake 4 e outros que dão gosto só de olhar o ambiente e aproveitar a paisagem antes de passar para uma nova fase.

Puzzles



Resident Evil 4

Esse é o meu preferido, puzzles! Quem não gostava das estátuas para mover no Resident

Evil 3/4? Ou os tiles que moviam o personagem para diversas direções em Pokemon Red/Blue/Yellow e Breath of Fire, os enigmas de Silent Hill 4, as escapatórias de Portal, as “portas que liberavam portas” de Quake II, enfim, são muitos os exemplos.

Puzzles condizentes com um bom enredo podem se tornar uma arma proveitosa na tarefa de fazer o jogador passar mais tempo no seu jogo, principalmente se algo despertar a curiosidade dele.

Conclusão

Vimos várias dicas para estender a duração dos nossos jogos, no entanto todas elas seguem um mesmo padrão: Com criatividade sim, sem criatividade não. No geral, façam seus jogos com amor, com dedicação e não apenas seguindo regras para isso ou aquilo, se ele ficou curtíssimo e satisfatório, ok, não precisa estender, mas se ele tá ficando meio grande, cuidado para não ficar cansativo, dê algo de novo ou recompensador ao jogador, faça uma reviravolta no enredo, etc.



Um grande abraço do Ludovic!

Para nós, jogar não é brincadeira...

GAME ON



FIFA 17



Compre seus jogos e consoles com quem leva sua jogatina a sério!



081 3031-6239



<http://www.lojagameon.com.br/>



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



Criando Backgrounds

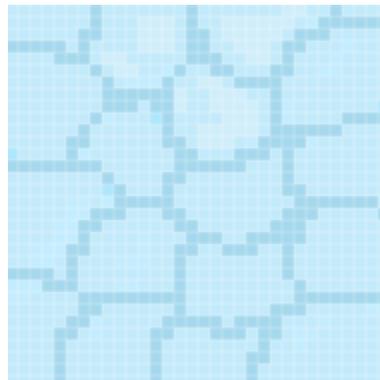
E novamente vamos aprender a criar algo do zero com o tio Angelo!

Bom revê-los jovens desenvolvedores de mundos! Nessa nova lição aprenderemos a criar um background de caverna com um efeito muito interessante. Lógico que com essa técnica você poderá criar Tilesets com mais facilidade e brincar com sua imaginação. Quando iniciamos na produção dos nossos próprios assets sentimos algumas dificuldades e isso é normal, mas não se preocupe aqui faremos de uma forma simples e didática para você que compreenda todo o conceito e crie seus próprios Backgrounds.

O que vou aprender? Hoje você vai aprender a criar Backgrounds com repetição de uma forma mais rápida e simples, evitando dores de cabeça na produção.

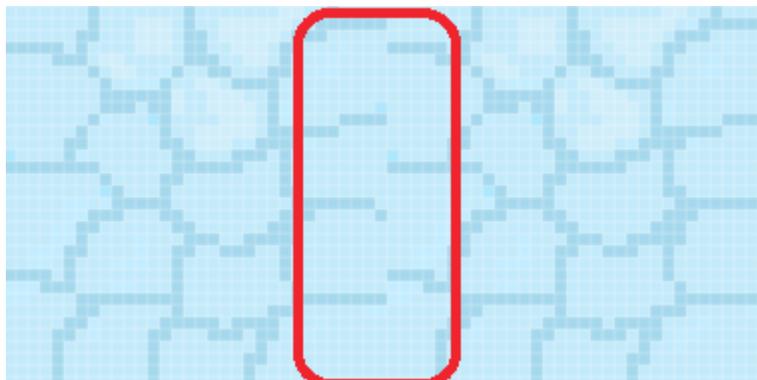
Qual software vou utilizar? Dessa vez trabalharemos com o Photoshop Cs5 mas acredito que os mais atuais possuem o mesmo comando que apresentarei.

Para dar início a nossa criação vá em (File) e crie um novo arquivo com as dimensões **32x32**. E use o lápis para criarmos nosso lindo pixel semelhante a imagem abaixo.

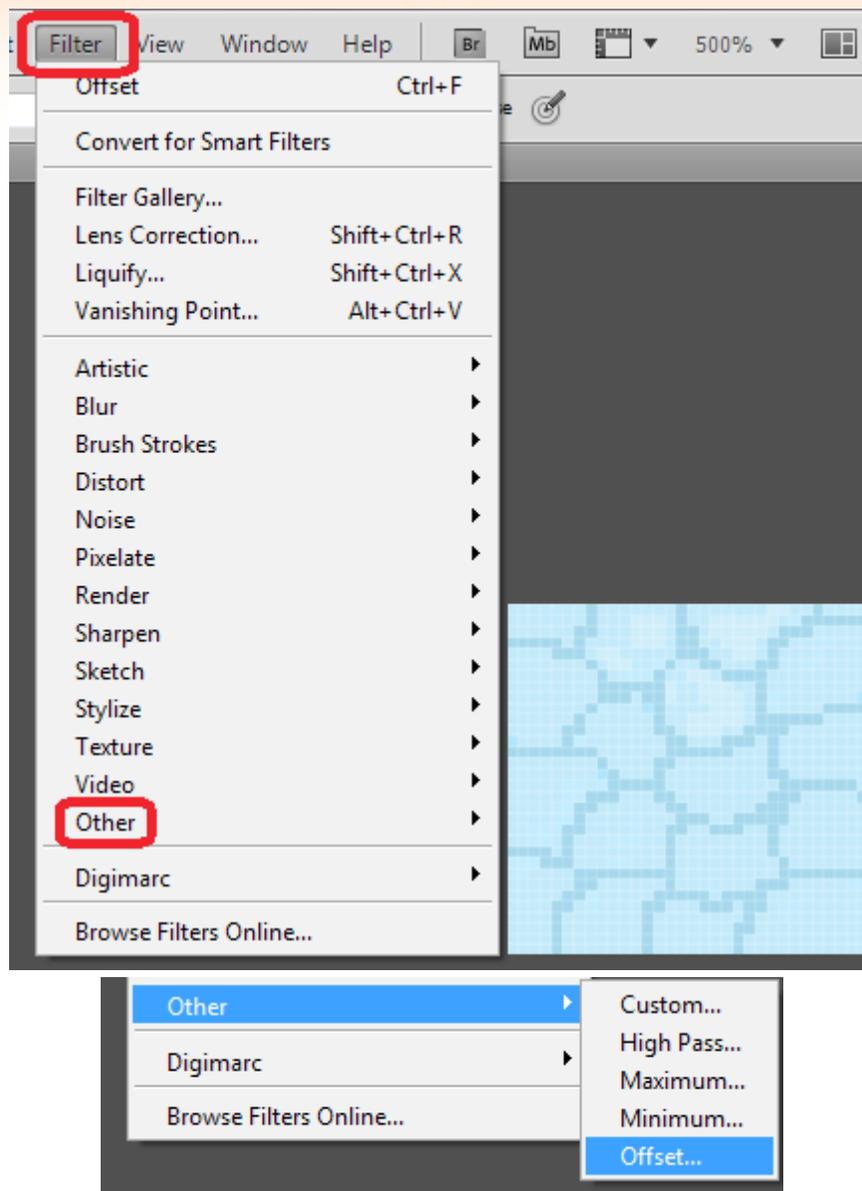


Não se preocupe tanto com os detalhes isso será corrigido com o **Offset** que ajustará as bordas para que se repitam corretamente. Ao importar esse bloco no Construct 2 importe como TileMap. Dessa forma sempre que você “Esticar a imagem” ela se repetirá, mas como não ajustamos as bordas não teremos um bom resultado, mas não se preocupe logo você resolverá esse detalhe.

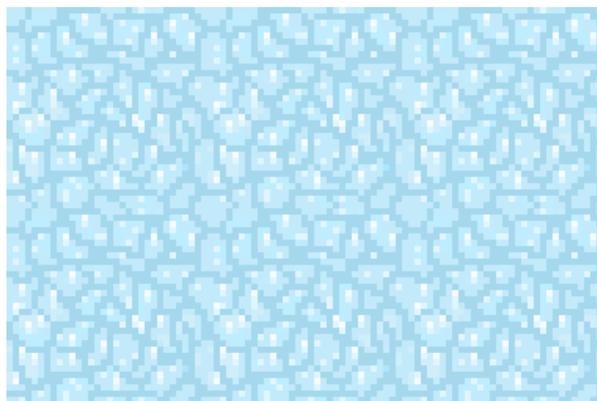
Exemplo de um erro comum sem repetição. Repare que quando juntamos as peças elas não se encaixam e isso não é o correto. Mas como corrigir isso? Aí que vamos usar a mágica do filtro offset para corrigir o erro.



Sabendo que você já desenhou o contorno das pedrinhas vá em **filtro**, e deslize o mouse sobre o comando **Other** que mostrará um painel como mostra as imagens abaixo.



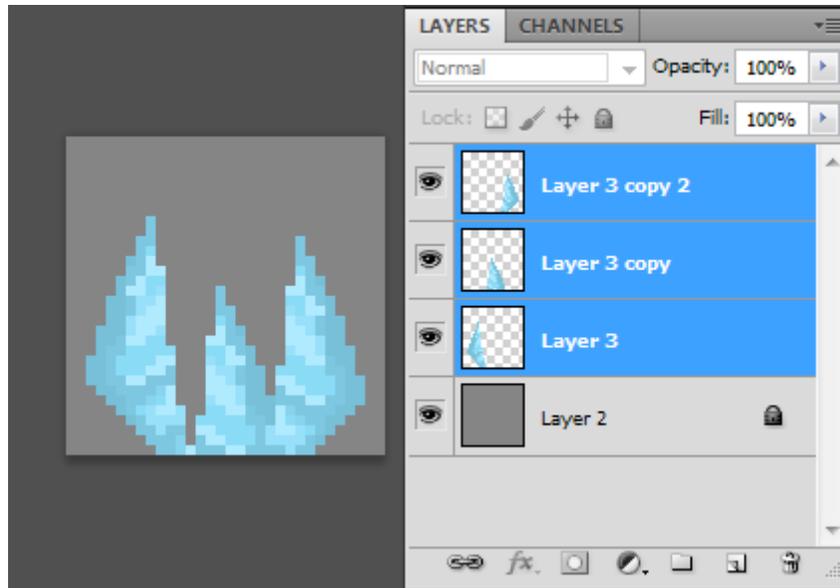
Clicando em offset devemos colocar dos valores para trabalhar no desenho e como criamos o arquivo 32x32, divida esse valor por 2 (16x16) para ajustar as bordas e assim só precisaremos ajustar o centro da imagem e detalhando nossa parede. Exemplo abaixo.



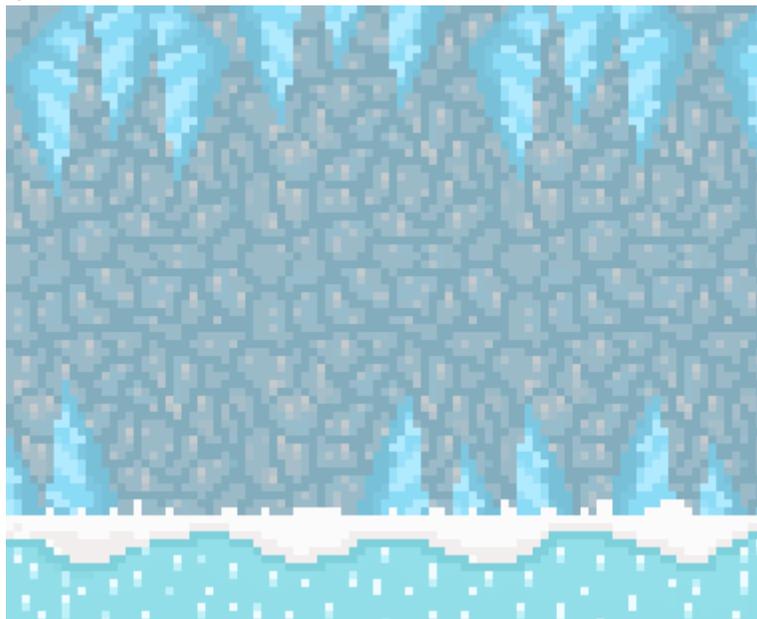
CUIDADO!

Não altere as bordas para não ter problemas na repetição do TileMap. Apenas adicione pedras nos centros e ajuste alguns pixels desorganizados.

Como sei que aprenderam direitinho criar o fundo da nossa caverna gelada, vamos agora fazer alguns cristais para compor o cenário. Notem que fiz apenas um cristal e apenas o dupliquei e alterei posicionei da forma que me agradou. Abuse da sua imaginação altere as cores dos cristais usando o comando **Ctrl + U** e brinque com as cores prestando bem atenção para não fugir da harmonia. Como os cristais possuem uma cor semelhante a parede da caverna, é só você escurecer a parecer e o cristal ficará sobreposto a ela por possuir uma tonalidade mais clara.



Veja o resultado da técnica que usamos na imagem abaixo e saiba que ficamos felizes em saber que você seguiu estes passos. O foco desse conteúdo foi transmitir de uma forma didática algumas das técnicas utilizadas na criação de Backgrounds para um jogo sidescroller, dando continuidade no passo a passo de criação de tilesets na edição anterior da Make the Rpg. Desejamos a todos os nossos amigos leitores pelo apoio e tenham um Feliz Natal e excelente Fim de Ano!



**Está a fim de assistir ótimos
gameplays de jogos de RPG Maker?**

You Tube



Eu sou fofo? - Kawaiiland



Eles me Odeiam :/ Vorum - Legados de...



Acesse:

<https://www.youtube.com/channel/UC7mIbb8ORXiqeSWtk2BYiBA>

Gordo tem que ser estudado! - Shuarma

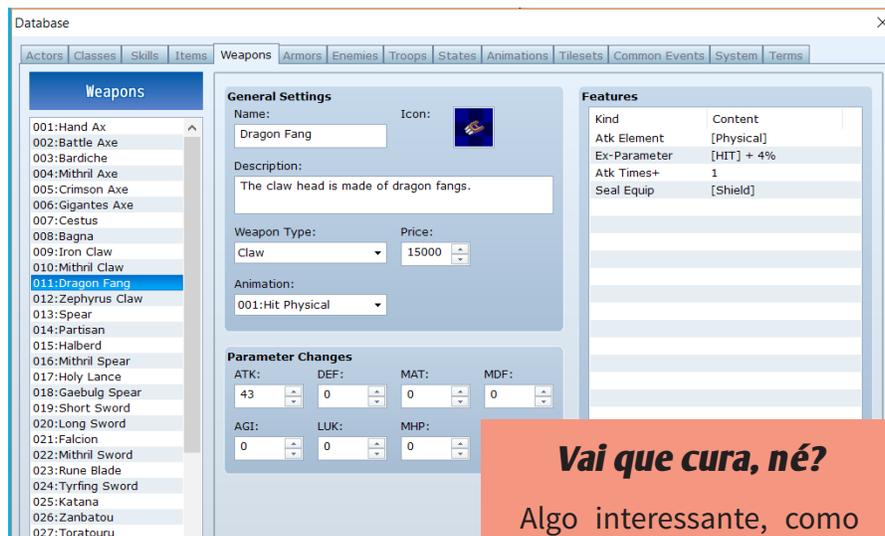


Minha mãe é a tia da merenda! - A Prof...



Banco de Dados: Traços (Features)

Uma das modificações mais interessantes apresentadas pelas novas versões do maker, agora num guia completo de rápida referência!



Introdução

Estou aqui mais uma vez falando do Banco de Dados. Hoje mostrarei a seção de Traços do RM VXACE e MV. Não há mais um limite propriamente dito na hora de configurar os objetos de dados. O RPG Maker VX Ace e MV tem essa que provavelmente é uma das ferramentas mais revolucionárias de qualquer RPG Maker já lançado.

Os Traços, ao contrário das antigas limitações, podem fazer desde as pequenas até as maiores alterações, sejam nas Habilidades, Itens, Personagens, Inimigos e até mesmo Status. Agora não tem mais o que reclamar... as possibilidades nunca foram tantas!

E para explicar esta parte do Banco de Dados, fizemos esta matéria de rápida referência para que, se você tiver uma dúvida sobre qualquer comando dos traços, possa esclarecê-la. Existem dois tipos de Traços:

- Os que são usados nas abas Heróis, Classes, Armas, Armaduras, Inimigos e Estados. São 6 abas: Tolerância, Atributos, Ataque, Habilidades, Equipamento e Outro;
- E os traços usados nas abas Itens e Habilidades, com as abas Recuperação, Estado, Atributos e Outros.

Cada um destes funcionará diferentemente. Nas próximas páginas vamos entrar em mais detalhes sobre tal funcionamento.

Vai que cura, né?

Algo interessante, como já dito no review do Ace na 1ª edição da revista, você pode definir algumas coisas de diferentes maneiras, como no exemplo citado, fazer um item ou habilidade de cura tanto com a fórmula de dano, como pelo "traço" do Efeito ao Usar, lembrando que cada um terá suas peculiaridades; então concluímos que vale notar que tem algumas funções que ele pode ter em comum com o resto das opções que ainda encontramos, e que por isso mesmo temos que escolher a que melhor se adequa a nossa utilização. (Numa poção/feitiço simples que cura uma quantia fixa, tanto faz!)

Heróis, Classes, Armas, Armaduras, Inimigos e Estados

No geral esse avanço ajudou também a limpar mais a interface do banco de Dados, abrindo possibilidades para que novas funções também aparecessem por fora, como o sistema de TP e armas serem requeridas para uso de habilidades.

The screenshot shows a character configuration window. On the left, there are four stat boxes with up/down arrows: 'MP Máximo' (0), 'Defesa' (4), 'Def. Mágica' (8), and 'Sorte' (10). On the right, a table titled 'Traços' (Traits) lists various effects:

Tipo	Conteúdo
Valor do Atribu...	[Precisão] + 95%
Valor do Atribu...	[Esquiva] + 5%
Elemento no A...	[Físico]
Eficiência do El...	[Gelo] * 200%

Tolerância

Eficiência do Elemento:

Sobrepondo o sistema de Atributos de suas versões anteriores - e com muito estilo, inclusive, o VX Ace conta com as “Eficiências Elementares” para que, ao tomar dano de respectivo elemento, ele seja modificado pela quantia aqui especificada.

Portanto, coloque aqui, em porcentagem, o quanto de dano você quer que o indivíduo receba do elemento acima determinado.

100% É o normal, no caso. Por exemplo, com 50%, ele receberá metade do dano e, com 200%, receberá o dobro.

Eficiência da Fraqueza:

Permite alterar, também percentualmente, a possibilidade do indivíduo receber uma alteração em seus atributos através de Itens ou Habilidades (na aba de Atributos dos traços de Itens/Habilidades) com a função de Atributo Enfraquecido/Fortalecido.

OBS.: Diferente dos Status comuns, as Fraquezas tem um padrão de reduzir 25%, e pode

ser causado até duas vezes paralelamente (reduzindo até 50%).

Eficiência do Estado:

Assim como da Fraqueza, essa função altera a possibilidade de receber um determinado Status, em porcentagem. Acima de 100%, a variação da possibilidade é aumentada. Portanto, se um status foi programado em 50% de chance de infectar o alvo, se o alvo possuir uma eficiência de 200% para este status, a chance subirá para 100%.

Anulação do Estado:

Diferente da Eficiência do Estado, aqui, o estado seletivo não será recebido de forma alguma. A diferença é que, por exemplo, se o HP descer a zero e o personagem possuir anulação de Morte, ele continuará lutando, mas com zero de HP.

A Eficiência muda as chances de receber, a Anulação simplesmente cancela o status.

Atributos

Eficiência do Elemento:

Sobrepondo o sistema de Atributos de suas versões anteriores - e com muito estilo, inclusive, o VX Ace conta com as “Eficiências Elementares” para que, ao tomar dano de respectivo elemento, ele seja modificado pela quantia aqui especificada.

Portanto, coloque aqui, em porcentagem, o quanto de dano você quer que o indivíduo receba do elemento acima determinado.

100% É o normal, no caso. Por exemplo, com 50%, ele receberá metade do dano e, com 200%, receberá o dobro.

Ataque

Eficiência da Fraqueza:

Permite alterar, também percentualmente, a possibilidade do indivíduo receber uma alteração em seus atributos através de Itens ou Habilidades (na aba de Atributos dos traços de Itens/Habilidades) com a função de Atributo Enfraquecido/Fortalecido.

OBS.: Diferente dos Status comuns, as Fraquezas tem um padrão de reduzir 25%, e pode ser causado até duas vezes paralelamente (reduzindo até 50%).

Eficiência do Estado:

Assim como da Fraqueza, essa função altera a possibilidade de receber um determi-

nado Status, em porcentagem. Acima de 100%, a variação da possibilidade é aumentada. Portanto, se um status foi programado em 50% de chance de infectar o alvo, se o alvo possuir uma eficiência de 200% para este status, a chance subirá para 100%.

Anulação do Estado:

Diferente da Eficiência do Estado, aqui, o estado seletivo não será recebido de forma alguma. A diferença é que, por exemplo, se o HP descer a zero e o personagem possuir anulação de Morte, ele continuará lutando, mas com zero de HP.

Habilidades

Tipo deabilidade Adicional:

Permite que a personagem conjure habilidades do tipo aqui determinado. Leia sobre a aba “Habilidades” para saber mais a respeito.

Tipo deabilidade Selada:

Impede que a personagem conjure habilidades desse tipo,

removendo ela da lista de ações na batalha.

Habilidade Adicional:

Ensina uma habilidade. Só é utilizável enquanto a personagem possuir o traço.

Habilidade Selada:

Impede a conjuração da habilidade.



Aquela Crítica Básica de sempre...

Uma das críticas ao sistema é apenas a questão das limitações dos campos já que em grande maioria deles só é possível utilizar valores em porcentagem. O campo “Crescimento”, uma das poucas exceções, não aceita valores negativos. (Tudo bem, já era assim nas versões anteriores e nem é uma opção tão útil assim)

Outras funções como as flags extras (Efeitos Especiais e Habilidade de Grupo) infelizmente não tem características disponíveis para edição no Banco de Dados, então seu funcionamento está “hardcoded” na engine e só pode ser mudado por scripts/plug-ins. Isso é chato visto que até o comando “Ataque” padrão pode ter suas fórmulas alteradas.

Equipamento

Tipo de Arma

Permite que a personagem equipe o Tipo de armamento aqui especificado. Eles estão aparentes na aba “Termos” da Database.

Tipo de Armadura:

Permite que a personagem equipe o Tipo de armaduras aqui especificado. Eles estão aparentes na aba “Termos” da Database.

Equipamento Fixo:

Impede que o gênero de equipamento aqui es-

pecificado seja trocado pelo jogador.

Equipamento Selado:

Impede que a personagem equipe este tipo de equipamento.

Tipo de Slot:

Substitui o slot de Escudo para um de Arma, permitindo dois armamentos.

Outros

Ações adicionais

Aumenta a frequência da ação da personagem. Com 100% de Ação Adicional, o jogador poderá escolher duas ações para o personagem.

Se a ação da personagem estiver como 125% (25% adicional), ela terá uma jogada dupla a cada 4 turnos, e assim por diante.

Efeito Especial:

Combate Automático: A personagem luta automaticamente, sem que o jogador possa controlá-la.

Defesa: Adiciona o estado de defesa à personagem. Ou seja, ele receberá sempre o mesmo dano que receberia sobre um turno do comando “Defender”. Contudo, o comando “Defender” não modificará mais o dano recebido.

OBS.: A ação “Defender” (na batalha) reduz até metade do dano – seja qual for – recebido no turno em que é usada.

Proteção: Quando outro herói estiver com HP crítico, os inimigos atacam, apenas, o herói que estiver com o traço de “Proteção”.

TP Carregado: No início de cada batalha, por padrão, o TP de cada personagem é carregado aleatoriamente. Com o traço “TP Carregado”, o TP seguirá se acumulando, iniciando com a mesma quantidade da última batalha.

Efeito de Colapso:

Os efeitos de colapso mudam a forma que o inimigo morre na batalha.

Colapso de Chefe: O inimigo desaparece lentamente enquanto um efeito de “derretimento” desce seu battler em tons vermelhos.

Eliminação Instantânea: O battler simplesmente desaparece.

Não Desaparece: O battler continua no campo.

Habilidade de Grupo:

Encontros Reduzidos: Reduz a frequência em que as batalhas podem começar no mapa.

Encontros Desativados: Torna impossível a aparição aleatória de tropas de inimigos no mapa. Mas a batalha ainda pode ser executada com o comando “Iniciar Batalha”.

Ataques Surpresa Desativados: Impede a aparição surpresa de tropas de inimigos no mapa.

Bônus de Iniciativa: Acrescenta a chance do grupo aliado atacar antes dos inimigos.

Aquisição de Dinheiro x2: Dobra a quantia de dinheiro ganha.

Aquisição de Itens x2: Duplica a chance de derubar os itens do inimigo.

Na parte de itens o avanço não foi muito significativo, mas na de habilidades sim! Com mais opções de customização dos comandos e muitas opções adicionais, como fórmula de cálculo de dano.

Recuperação

Recuperação de HP:

Recupera uma quantidade do HP do alvo. Também pode causar dano se negativo.

Marque atrás de % para que a quantia seja em base do HP Máximo, e atrás de + para que aumente através de um número fixo.

Recuperação de MP:

Recupera uma quantidade do MP do alvo. Também pode causar dano se negativo.

Marque atrás de % para que a quantia seja em base do MP Máximo, e atrás de + para que aumente através de um número fixo.

Recuperação de TP:

Aumenta o TP do alvo. Considerando que a quantidade máxima padrão é 100, o valor aqui especificado será uma quantidade fixa.

Estado

Adicionar Estado:

Causa um determinado status no alvo. A chance de causar o status é especificada aqui, mas leva também em consideração a tolerância. Portanto, se o alvo possuir 50% de tolerância e a habilidade tiver 200% de chance de causar o status, a possibilidade será de 100%.

Remover Estado:

Adiciona a chance de remover um status do alvo.

Atributos

Atributo Fortalecido:

Causa um fortalecimento. Como um status, o atributo estará sobre o fortalecimento até o turno especificado. Seu efeito aumenta 25% do determinado atributo, podendo ser causado duas vezes, aumentando até 50%.

Atributo Enfraquecido:

Causa um enfraquecimento. Como um status, o atributo estará sobre o enfraquecimento até o turno especificado. Seu efeito reduz 25% do determinado atributo, podendo ser causado duas vezes, reduzindo até 50%.

Limpar Fortalecimento:

Remove um fortalecimento do atributo especificado.

Limpar Enfraquecimento:

Remove um enfraquecimento do atributo especificado.

Outros

Efeito Especial:

Fuga: Permite à personagem fugir da batalha. Também funciona com inimigos, podendo até mesmo espantá-los.

Não funciona se a batalha for iniciada por eventos sem a opção de “Permitir Fuga”.

Crescimento:

Aumenta permanentemente um atributo.

Adquirir Habilidade:

Ensina uma habilidade a personagem.

Evento Comum:

Executa um Evento Comum.

Conclusão

Foi possível observar que, através do sistema de Traços/Efeitos ao Usar, tornou-se muito mais flexível e prático de se construir diversos tipos de objetos do jogo no nosso Banco de Dados.

Vale notar que nem todos os comandos vão servir para todos estes objetos de dados.

Conclui-se que o sistema de Traços possuem um alto grau de flexibilidade, muito além das listas de opções e caixas de texto das versões anteriores, sem contar o aparecimento de dezenas de novas funções e possibilidades, permitindo um grau muito maior de customização do jogo.

Espero que esta matéria tenha sido de proveito.

Qualquer dúvida basta visitar nosso fórum que estaremos prontos para esclarecer maiores dúvidas a respeito disso e muito mais.





Criando pontos de loop em suas músicas!

Saiba que existem muitas maneiras de editar o loop nas trilhas do seu projeto, cabe a você escolher a opção que mais lhe agrada.

Da edição anterior, vimos como eliminar o fade in e o fade out das trilhas, criando assim um loop e deixando o tamanho do arquivo final menor. Dessa vez, criaremos pontos de loop e **não removeremos nem o fade in e nem o fade out da música** como fizemos anteriormente.

Editando a trilha dessa maneira, o arquivo final ficará com um tamanho maior do que utilizando o método anterior, mas as possibilidades de customização do loop serão estendidas e o resultado pode agradar os que utilizam trilhas mais elaboradas, como é o caso do nosso administrador do Condado Braveheart **Star Gleen** e o seu ótimo projeto **Vorum - Legados de Justiça**, onde o mesmo duvidou que tal técnica era possível em arquivos **.ogg** e **.mp3** após eu ter questionado sobre isso:

Citar



A trilha sonora é boa, mas sofre do que eu chamo de "fade out repentino", que nada mais é do que a música acabar e recomeçar do nada.

Acho que ela precisa fazer isso kk. É um loop de música, não pode ser parado, odeio as MIDS, e elas são as únicas com este recurso que recomeçar em um certo ponto, como uso mp3 ou ogg, as músicas simplesmente recomeçam.



ANGRY JULLY

Fiquem todos cientes de uma coisa, a começar por você Star Gleen:

Quando eu disser que algo é possível, apenas aceitem a situação porque de fato é possível e provarei a seguir!
Hahahahahá!

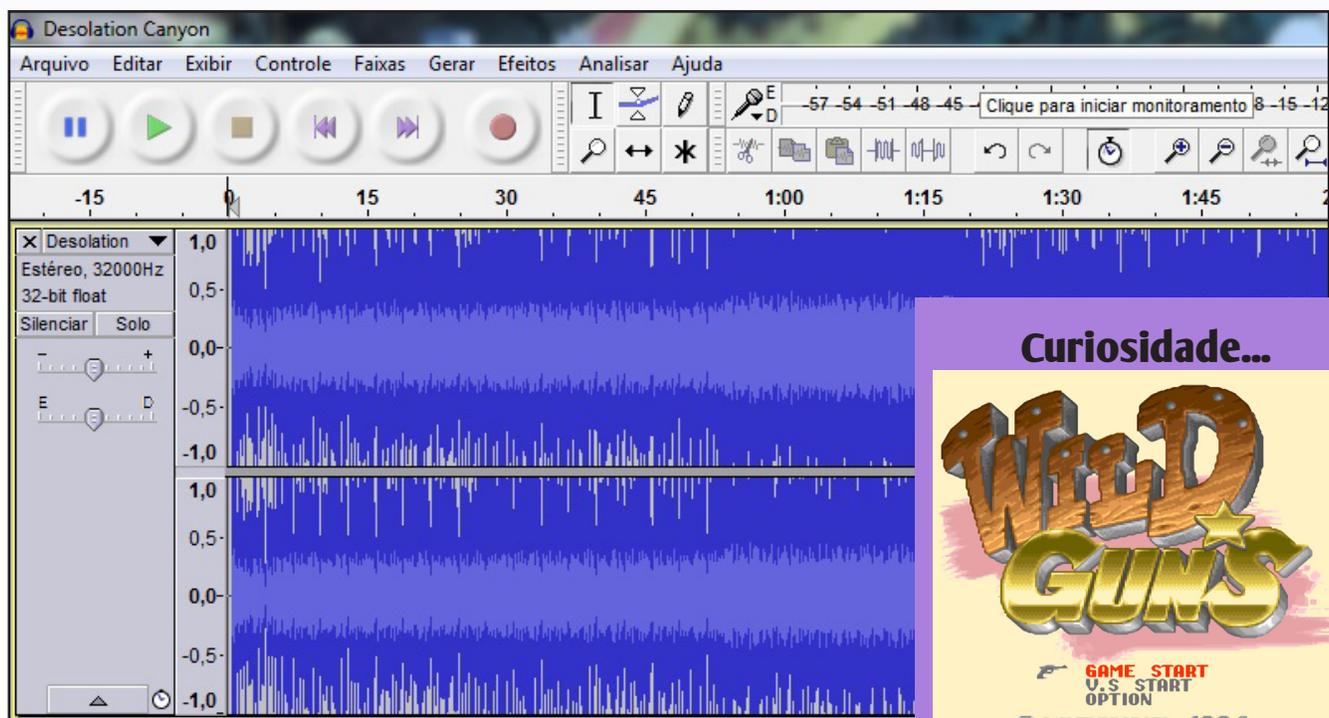


Audacity®

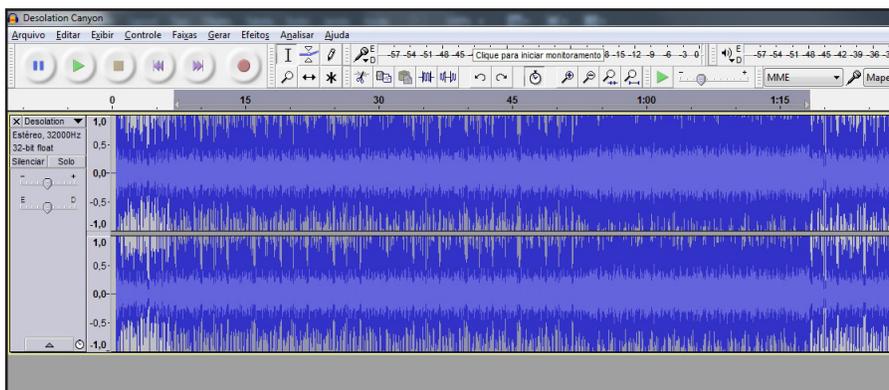
Novamente utilizaremos o Audacity, então podem ficar tranquilos que esse é mais um tutorial sem custos adicionais!

Começando...

Abram o Audacity, escolham a opção **Arquivo** e depois **Abrir**, basta selecionar a música desejada, no caso vou usar a trilha **Desolation Canyon** do jogo **Wild Guns** do **Super Nintendo**:



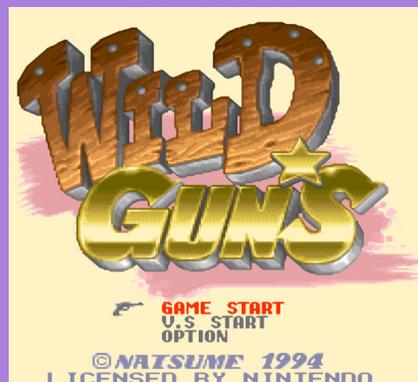
Faremos algo bem parecido com o que vimos no tutorial anterior, onde será preciso encontrar o loop ideal, ou seja, o trecho em que a música “encaixa” o fim com o início:



Você pode testar o loop na área selecionada apertando **SHIFT + Clique**, isso vai facilitar bastante para que encontre os pontos ideais de reinício e fim:



Curiosidade...

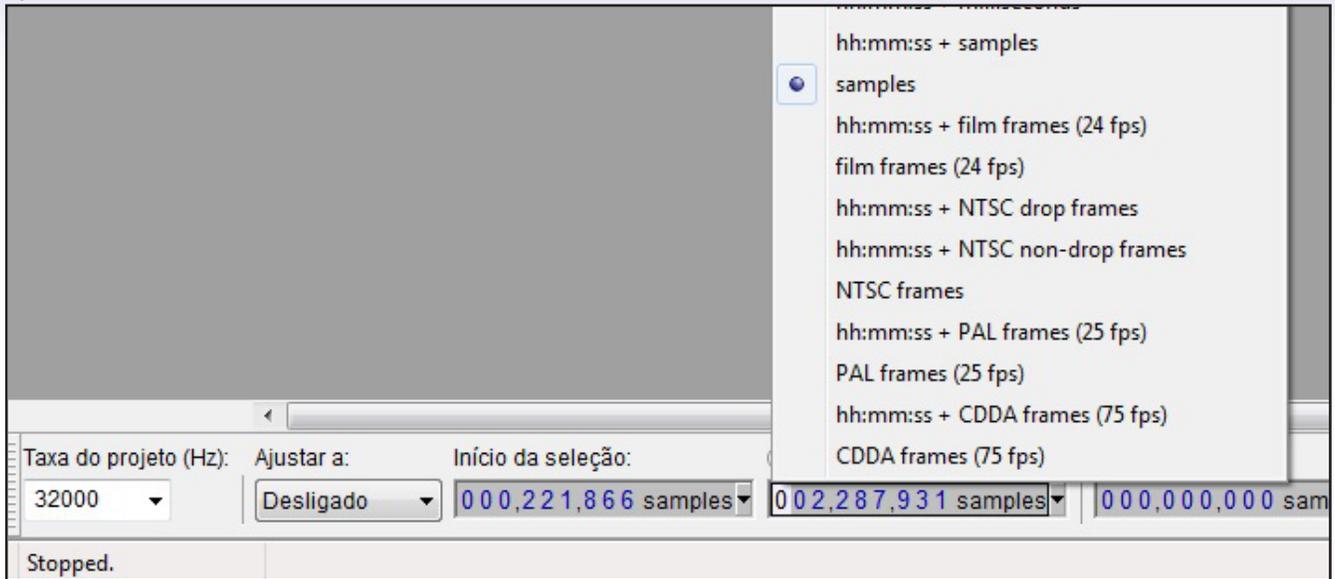


Eu simplesmente adoro esse jogo! E ele tem muito a ver com o meu nick, afinal de contas, apenas usei meu nome (Juliana) e juntei com o da personagem **Annie** (mas sem o “i” mesmo) para criá-lo.



Aos que me perguntaram sobre a origem do meu nick, está ai a resposta hahahá!

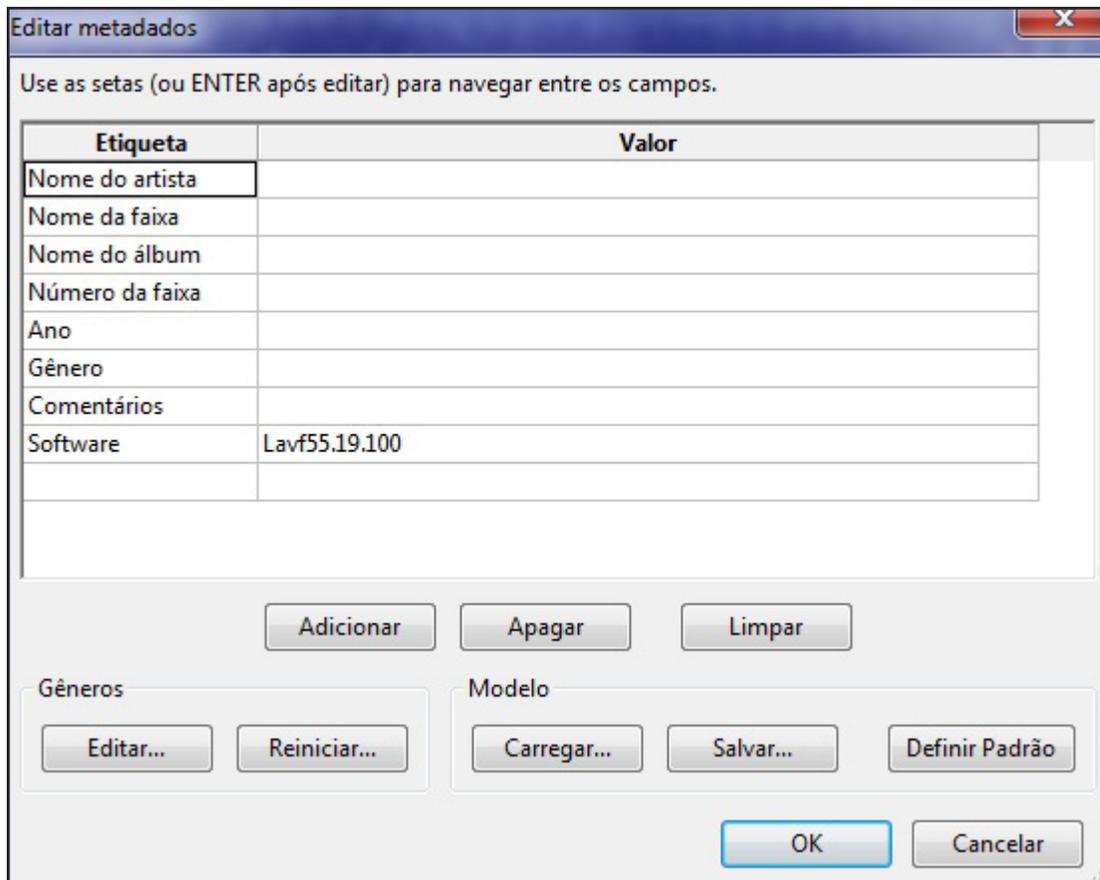
Ao encontrar o trecho ideal de loop, vá na parte inferior do programa e deixe todos os valores em **samples**, para fazer isso é só clicar na setinha preta ao lado de cada valor e escolher a opção no menu que irá se abrir:



Agora vem a parte crucial...

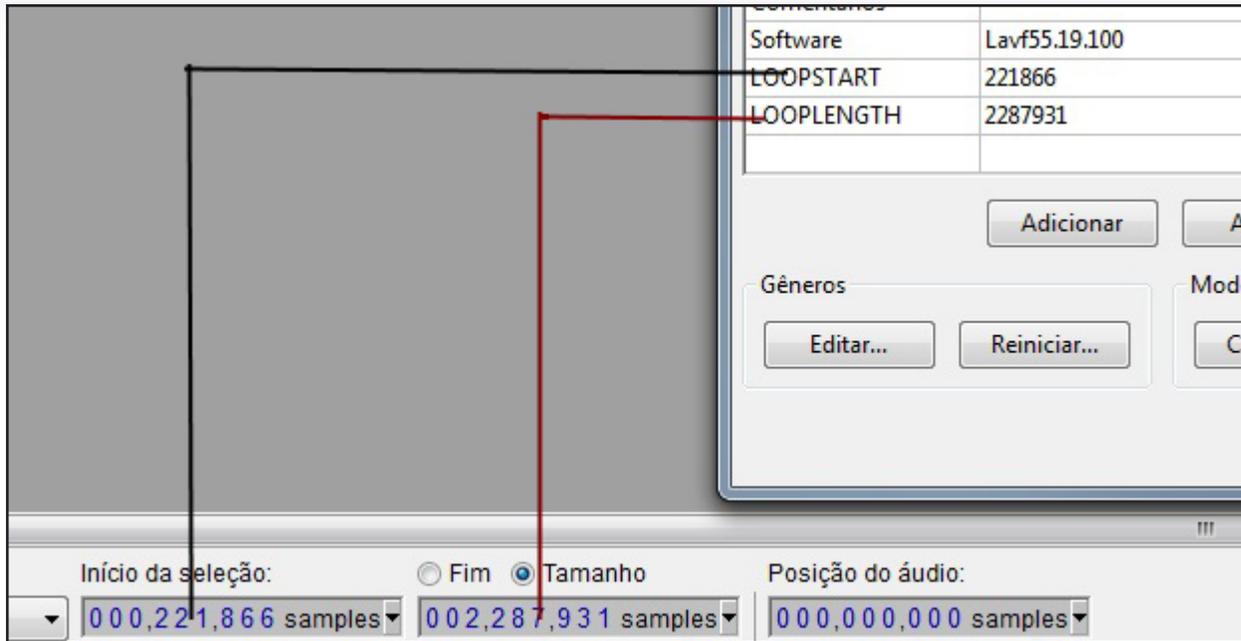
Vá em **Arquivo>Exportar Áudio...** e escolha o local onde deseja salvar a trilha modificada e salve em **.ogg**, pois, em **.mp3** não dá para fazer o que desejamos aqui.

A seguinte janela abrirá:



Cliquem em **Adicionar** e teremos dois campos em branco abaixo de **Software**.

No primeiro campo escreva **LOOPSTART** (que é o início do loop) e no segundo **LOOPLENGTH** (é o comprimento do loop e o ponto em que a música vai parar e reiniciar no loopstart), onde o valor do primeiro são os **samples** de **início de seleção** e os do segundo são os samples do **Tamanho**:



Finalizando...

Após isso, clique em OK e teste a trilha modificada em algum projeto de RPG Maker para testar, lembrando que não é recomendado fechar o Audacity até que o resultado esteja de acordo com as suas expectativas, ajustes podem ser necessários dependendo do resultado, não se esqueça disso!

Ao fazer isso, perceberá como a **Enterbrain** cria as trilhas do RPG Maker e ninguém entende o porquê delas terem loop no programa, mas, reproduzirem normalmente em aplicativos de áudio como o Windows Media Player, com fade in e fade out, isso é por causa dessas instruções inseridas que alguns programas conseguem ler, como é o caso dos **RPG Makers**.

Aos interessados em saber como ficou a trilha que editei, podem baixá-la clicando na Annie abaixo, após isso, façam os seguintes testes:

.Executem o arquivo no Windows Media Player e percebam que a música tem fade in e fade out;

.Executem o arquivo no RPG Maker e percebam que a música tem fade in em uma única vez, depois entra em loop eterno.

Nos vemos na próxima edição com o meu último tutorial de loops!





Listas de Recordes: A primeira e melhor característica social

Matéria de Game Sparks. Tradução (com permissão) por Gab!



Introdução

Listas de recordes são provavelmente a mais velha característica social nos jogos e são utilizadas para aumentar o nível de competição entre jogadores ao classificá-los com a intenção de fazê-los jogar mais. Space Invaders, que foi lançado pela primeira vez em 1978, detém o título de primeiro jogo a usá-las e desde então a maioria dos jogos tem seguido o exemplo com as listas de recorde sendo, de longe, a característica social mais comumente utilizada nos jogos hoje. A Microsoft determinou que todos os jogos da Xbox Live tenham listas de recordes e 90% dos jogos mobile em todas as plataformas declaradamente as usam.

Por que as listas de recordes são tão comuns nos jogos?

Elas são relativamente simples de projetar e adicionar num jogo

Quando as listas de recordes foram inicialmente introduzidas em 1978, elas eram simples tabelas que mostravam apenas a pontuação dos dez jogadores melhores classificados. Jogadores eram identificados por registros de jogador com até três letras, onde muitos utilizavam as suas iniciais. Enquanto as minhas próprias iniciais eram 'JPG', as listas de recordes que eu me lembro eram preenchidas com TITs [peitos] e ASSs [bundas]. Memória era a principal limitação e, a medida que foi ficando mais barata, as listas de ranking ficaram melhores, inserindo informações adicionais como o nível ou tempo de jogo e expandindo os registros de jogador para nomes completos.

Memória não é mais um problema – nós temos bastante ao nosso dispor – mas, além disso, o conceito de listas de recordes permaneceu relativamente simples. Estruturalmente, uma lista de recordes não é nada mais que uma tabela com entradas que são ranqueadas por um ou mais campos, como pontuação, tempo de jogo, número de mortes etc. A mudança chave nas listas de recordes está relacionada ao número de entradas que elas contêm já que os jogos de hoje estão conectados a listas de recordes que são utilizadas para gerenciar a classificação de uma base de jogadores de um jogo e, como nós sabemos, pode chegar às centenas de milhões.

Muito além de um importante componente social, as listas de recordes são geralmente acessadas enquanto não se está jogando e, normalmente, de uma opção no menu principal. Elas não são, portanto, incorporadas no projeto principal do jogo podendo ser facilmente adicionadas na maioria dos jogos. Boa parte da inovação nas listas de recordes, de uma perspectiva de game design, é em volta dos recordes sociais ou de amigos. Para um jogo com uma quantidade muito alta de jogadores uma lista de recordes globais (uma que classifica toda a base de jogadores) perde sua efetividade a medida que os jogadores podem se sentir desmotivados quando veem que estão na posição 8,706,127 do jogo. Estar numa posição muito baixa pode dar impressão ao jogador de que é uma tarefa impossí-

vel subir até uma posição respeitável.

Indiscutivelmente, jogadores não se importam com classificações globais até que eles tenham 'Melhor do mundo' em seus sites. Game designers agora estão projetando isso e mais comumente implementando listas de recordes entre amigos onde você vê sua classificação de acordo com a sua rede amigos o que tem, de longe, mais impacto no ego do jogador. Lista de recordes baseadas nos amigos quando utilizadas em conjunto com redes sociais populares, como o Facebook ou o Twitter, podem ser incrivelmente efetivas no direcionamento de aquisição e retenção de jogador particularmente quando notificações são utilizadas para informar os participantes de uma mudança significativa na lista de recordes.

Existem outros bons exemplos de inovação no projeto de listas de recordes. Geolistas de recordes, por exemplo, classificam aqueles jogadores dentro de certa área geográfica... Uma cidade ou um país talvez. Isso retoma as listas de recordes dos arcades antigos que, em virtude de não estarem conectados, representam o desempenho de jogadores que jogaram naquele arcade, fisicamente falando. Outros exemplos incluem permitir que os jogadores joguem contra os fantasmas de jogadores acima deles nas listas de recordes como Trials Fusion faz ou construindo as listas de recordes em volta de grupos ou clãs de jogadores como em Clash of Clans.



Rank	Clan Name	Troops donated	Troops received	Score
13.	FURMANIG	2 384	5 089	1531
14.	Prineas8	100	250	1505
15.	flash cassie	373	3 558	1503
16.	RUM	368	5 415	1495
17.	Mandrew	88	1 490	1492
18.	Master	70 707	3 383	1464
19.	felicitus	184	4 030	1395
20.	D-Train	35	370	1394
21.	mparker8862	129	1 403	1383
22.	Jr42790	0	390	1330
	Clash of Clans.	54	1 535	1355



Elas são bastante atrativas

Ao olhar o comportamento dos jogadores, Richard Bartle, que foi um professor na Universidade de Essex, é um dos principais contribuidores para o estudo da psicologia destes. Ele construiu um modelo de comportamento para os jogadores que os divide em quatro tipos principais:

Empreendedores – são jogadores que focam em obter um nível de sucesso, medido por pontos, prêmios, posses materiais, ou outro critério de valorização. Conhecidos como os “Ouros”, eles vão se empenhar em ganhar recompensas, reconhecimento e prestígio, com pequenas ou nenhuma vantagem no gameplay ou progressão do jogo.

Exploradores – jogadores que procuram a emoção da descoberta, aprendendo sobre qualquer coisa que é nova ou desconhecida. Referidos como as “Pás” [referenciado no texto original como o naipe de espadas] porque eles tendem a cavar e descobrir coisas, exploradores sentem uma onda de excitação quando descobrem artefatos raros ou passagens secretas.

Sociais – esses são aqueles indivíduos que são atraídos para os aspectos sociais do jogo ao invés da mecânica de jogo por si. Eles são as “Copas” do mundo dos jogos, porque eles ganham mais diversão ao interagir com outros jogadores. Para eles o jogo é um veículo social que permite que se engajem e construam relações interessantes.

Assassinos – esses jogadores vivem pelos elementos competitivos do jogo. Eles são referenciados como os “Paus” porque eles gostam de elevar o jogo a competição. Eles amam a oportunidade de competir com (e ganhar de) outros jogadores.

Baseando-se nesse modelo, é provável que listas de recordes sejam mais atrativas para Empreendedores procurando mostrar seu sucesso e Assassinos procurando ganhar de qualquer um. Para boa parte dos jogos, esses dois grupos representam a maioria dos segmentos de jogadores.

Elas são efetivas para conduzir à retenção e engajamento

Listas de recordes ajudam a aumentar o nível de engajamento do jogador com o jogo ao motivá-los a alcançar uma classificação mais alta e subir na lista. Elas melhoram a retenção por meio da motivação a jogadores que estão caindo nas classificações e buscam se recolocar numa posição alta.

Em [Pyramid of Free-to-Play Game Design](#), Nicholas Lovell fala sobre O Super-Fangame e descreve-o como sendo um jogo em que os jogadores fizeram a transição para, além de serem jogadores casuais, transformar o jogo em seu hobby e se mostram confortáveis em gastar dinhei-

ro nele. É difícil de atingir, mas se você deseja instalar uma paixão feroz em seus jogadores então você precisa tentar e atender aquilo que eles verdadeiramente valorizam no contexto do jogo, sejam elementos sociais como guildas e clãs ou listas de recordes e competição. No mesmo artigo, Lovell cita a CEO da Kongregate, Emily Greer, que disse que todos os jogos bem-sucedidos da Kongregate têm uma característica em comum: “bases sociais e competitivas muito fortes”.

A efetividade das listas de recordes é adicionalmente evidenciada pelo número de títulos AAA que as utilizam. Notavelmente, muitos, se não todos, dos principais MMOs e títulos para PC/Console dedicaram seus sites para apoiar as comunidades de seus jogadores e listas de recordes inevitavelmente compõem uma característica importante desses sites.

Como elas são implementadas?

Embora listas de recordes sejam relativamente simples no modo como são apresentadas ao jogador, nos bastidores elas podem ser muito mais complicadas. Com o objetivo de serem compartilhadas entre os jogadores e plataformas, elas precisam ser desenvolvidas em um serviço ou servidor central. Existem várias soluções disponíveis no mercado, mas nem todas elas são iguais. Desenvolvedores são melhores ao buscar por soluções que são especificamente otimizadas para requerimentos pesados de seus jogos. Esse geralmente não é o caso de servidores genéricos na nuvem.

Aqui estão alguns fatores que um desenvolvedor deve pensar sobre ao escolher uma solução:

Escala: para um jogo com uma pequena base de jogadores, uma simples tabela de banco de dados pode ser utilizada para boa parte das listas de recordes. No entanto, quando um jogo tem uma base de jogadores considerável, a tecnologia deve ser capaz de retornar atualizações da classificação em tempo real, mesmo que milhões de novas pontuações estejam sendo enviadas. A maioria dos sistemas de bancos de dados tem indexação que pode ajudar na performance da classificação, mas que diminui o desempenho ao escrever novas

pontuações. É importante para você usar uma solução que é otimizada para ambos os casos: atualização E classificação.

Multiplataforma: Quanto menos o aparelho ou plataforma é um obstáculo, melhor. Jogadores, particularmente em dispositivos móveis, provavelmente jogarão através de uma série de aparelhos e plataformas e esperarão sua posição na lista de recordes independente de que dispositivo estão usando. Além disso, quando grupos de amigos estão competindo, eles nem sempre utilizarão o mesmo aparelho. Limitar sua solução a um único aparelho ou plataforma limita as características de impacto social, em geral, e lista de recordes, mais especificamente, que o seu jogo pode ter. Jardins cercados impedem a viralidade.

Multiatributos: Uma lista de recordes deve ser capaz de contar vários atributos diferentes e deve permitir ao desenvolvedor agregá-los em uma variedade de maneiras, incluindo até a utilização de complexas macros. Quanto mais complicada a agregação ou classificação, maior o golpe sobre a performance. Então a solução não simplesmente precisa te permitir construir a fórmula; ela precisa ser otimizada para garantir o desempenho em cál-

culos complexos.

Partições Dinâmicas: Alguns jogos têm requerimentos mais complexos para as listas de recordes. Por exemplo, eles podem ter listas globais, listas por nível, listas que são reiniciadas a cada semana ou listas baseadas na localização. Muitas soluções requerem que você configure individualmente as listas para cada um desses requerimentos, o que é bastante trabalhoso. Soluções melhores permitem que uma única lista de recordes dinamicamente particionada atenda a todos esses requisitos. Partições dinâmicas te permitem especificar diferentes parâmetros de agregação, configurar uma atualização automática e reclassificar uma base enquanto a atividade dos jogadores continua.

Integração social: Para jogos com um volume grande de jogadores, listas de recordes globais se tornam menos efetivas. Jogadores se perdem no meio da tabela. Listas que os classificam de acordo com seus amigos são, de longe, mais efetivas. Sendo assim, os desenvolvedores devem escolher uma solução que os permita integrar com uma ou mais das principais redes sociais, de modo que as listas de amigos dos jogadores possam ser facilmente acessadas.

Mensagens: Notificar os jogadores sobre as mudanças na posição deles nas listas de recordes pode ser um gatilho efetivo e importante para trazê-los de volta ao jogo e tentar atingir novamente a classificação ou posição perdida. Isso é particularmente importante para listas baseadas em grupos sociais ou guildas/clãs.

Baseado em tempo ou agendado: Introduzir o conceito de tempo a uma lista de recordes pode melhorar dramaticamente sua efetividade por permitir implementar casos de uso como ‘melhor pontuação essa semana’, ‘melhorou mais essa semana’ ou simplesmente tabelas semanais ou mensais. Isso pode tornar uma lista de recordes comum em um torneio semanal em termos de impacto nos jogadores.

Localização geográfica: Localização geográfica, particularmente para jogos em dispositivos móveis, está se tornando uma característica muito mais popular. Você deve ser capaz de organizar suas listas de recordes de acordo com a localização e capaz de relacionar os jogadores pela proximidade geográfica entre si.

Nem todas as soluções para listas de recordes têm essa gama tão rica de capacidades e os desenvolvedores devem considerar os requisitos atuais e futuros ao escolher uma. Mudar de solução após o lançamento não é tão simples, já que os dados existentes deverão ser migrados para evitar perder todas as pontuações e classificações.

Conclusão



Listas de recordes são incrivelmente efetivas no âmbito social que, com ajuda de soluções otimizadas de terceiros, podem ser facilmente adicionadas a um jogo. Elas são primariamente utilizadas para aumentar a retenção e engajamento do jogo, mas podem também ser usadas para levar à aquisição de jogadores. Além de relativamente simples, de uma ótica de desenvolvimento de jogos, a tecnologia subjacente pode ser muito complexa de acordo com os requisitos, então os desenvolvedores devem escolher suas soluções com cuidado.

Para uma solução de listas de recordes otimizada para jogos, visite: <http://www.gamesparks.com>



Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

<http://atelierrgss.wordpress.com/>



Por FL

Toda grande franquia tem uma origem. Em alguns casos, o sucesso não surge logo de início, já em outros é criada uma verdadeira febre que atravessa gerações!



Nome	Pokémon Red and Blue
Feito por	Game Freak
Lançado em	1996
Plataforma	Game Boy

Um jogo diferente

Pokémon são bichos/monstros que as pessoas usam para batalhar um contra os outros, existem 151 destes cada qual com diferentes atributos. Qualquer deles pode ter quatro golpes diferentes ao mesmo tempo de mais de uma centena que pode possuir diferentes efeitos como veneno, queimar, etc. Todo golpe pode ter um dos 15 tipos (como fogo, inseto, lutador) que ao ser usado contra Pokémon de outro tipo pode ter vantagem, fraqueza, imunidade ou sair neutro. Cada criatura pode ter até 2 tipos ao mesmo tempo e até evoluir para outra espécie. Apesar dos combates serem um contra um, os Pokémons se revezam entre seis na batalha visando ter a maior vantagem nas batalhas, comandados por um humano chamado de treinador. Esse sistema é superoriginal e ao mesmo tempo complexo.

Esse jogo é diferente de todos os RPGs que você já jogou. Pra começar, a missão não é salvar o mundo e sim obter todos os Pokémons, mas para os obter é necessário enfraquecer um oponente selvagem e usar uma Pokéball para ele entrar na sua equipe e para tanto são necessários Pokémons fortes para pegar os mais fortes ainda. As criaturas vão desde a insetos fraquinhos a bestas apocalípticas mortíferas únicas.

Treinadores no jogo também lutam entre si em batalhas como um esporte para definir “qual é o melhor treinador”. Existem áreas onde só os melhores treinadores do mundo podem ir, e como provar ser um grande treinador? Derrotando grandes treinadores, os GYM Leaders. Ao começar a história, o personagem Red e seu rival Blue ganham o Pokédex e um Pokémon inicial do professor Oak, especialista na área de Pokémons para catalogar os diferentes monstrinhos encontrados. Na jornada eles precisam enfrentar uma gangue de criminosos, a Team Rocket, que usa os Pokémons para roubar.

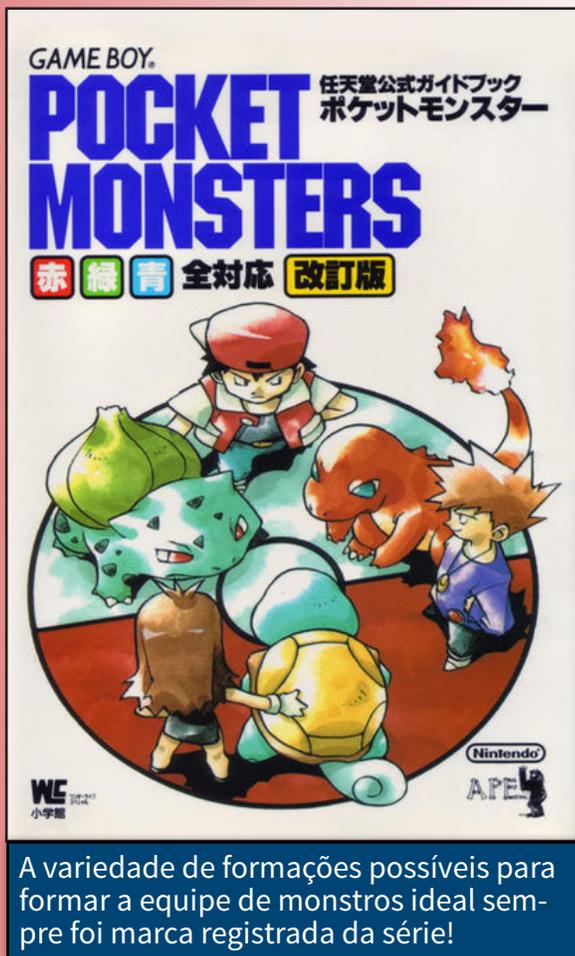
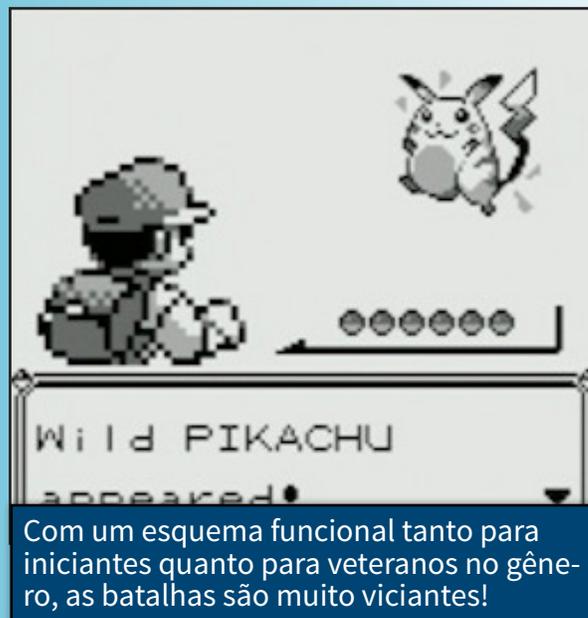


FL... quero dizer... **Red** é o protagonista original da série clássica de Game Boy!

Complexo e simples

Apesar de toda a engenhosidade da marca, ela funciona muito bem na prática até para pessoas que não são gênios neste tipo de coisa. Você não precisa saber todas as vantagens do jogo para completar a aventura, nem conhecer todas as espécies, claro, os que se dedicarem mais poderão ter resultados ainda melhores. Deixando um jogo divertido para vários tipos de pessoas.

Um treinador que usa um Goldeen e o oponente usa uma Ponyta por exemplo, Goldeen é um peixe e Ponyta é um cavalo em chamas, então é fácil deduzir que Goldeen é tipo água e Ponyta tipo fogo, um golpe de água como Water Gun teria vantagem nesta luta, e mesmo se o Goldeen enfrentar um Oddish (um Pokémon que parece uma moita que teria a vantagem), como em todo bom RPG, se estiver em level alto nada poderá pará-lo.

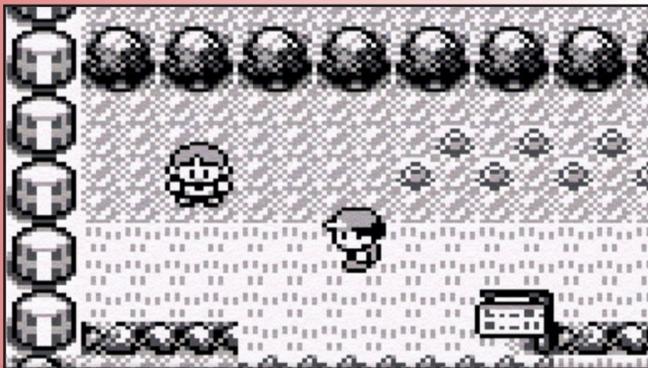


Pokémon, Pokémon e mais Pokémon

Um dos aspectos mais legais de Pokémon é poder personalizar um time, você pode pegar um Weedle, Geodude, Nidoran(m), Rattata, Spearow e Pikachu ou fazer um time com Pidgey, Nidoran(f), Caterpie, Zubat, Geodude e Clefairy, o que pode levá-lo a jogar várias vezes com o intuito de zerar o jogo utilizando diferentes Pokémon, sem se cansar. Para utilizar todas as famílias de bichos disponíveis é necessário zerar cerca de 10 vezes o jogo! Isso sem repetir nenhuma família de Pokémon.

Outro aspecto legal é que o jogo vem dividido em duas versões. Alguns Pokémon aparecem mais facilmente em uma (Weedle na Red e Caterpie na Blue) e até alguns exclusivos (Sandshrew na Blue e Ekans na Red) o que traz muitas opções como um amigo com Blue usar Meowth e você na Red treinando um Mankey. Ainda é possível trocar Pokémon para obter alguns exclusivos na sua versão, dando corda ao jogo mesmo após o completar, parecendo até trocar figurinhas, conseguindo conectar treinadores em busca de um Pokémon específico. Muitas pessoas cultivam amizades descobertas com este jogo há anos que duram até hoje. Existe até um Pokémon, o Mew, que só é pego através de eventos da Nintendo (até descobrir um Bug pra pegar ele), tornando o mais raro de se obter.

Poucas músicas, gráficos feiosos



Com as limitações técnicas do Game Boy, o visual e o som ficaram simples...

Achei as músicas boas para os padrões do Game Boy da época, porém elas são poucas, o que depois de um tempo pode ficar irritante para o jogo. A música de um Pokémon selvagem chega a irritar muito. Um jogo com tantas coisas para fazer, me fez ter que escutar a música da batalha mais de 10.000 vezes. O pior é que não estou exagerando!!

Os gráficos estão bons para os padrões do Game Boy, mas alguns dos 151 Pokémon tiveram seus sprites monocromáticos mal desenhados e desproporcionais. Em alguns Pokémon como Arbok, Tentacool e Kabuto eu fiquei tempos jogando sem saber onde ficava sua cabeça, em outro como Jynx simplesmente não enxergava nada!! Mesmo com as limitações, não há motivos para deixar alguns Pokémon sem boca!!! Bellsprout, por exemplo, eu não via semelhanças com plantas, mais parecia um tucano!

Multiplayer como você nunca viu igual!



Enfrentar um amigo, cada um com o próprio time, era diversão garantida!

Além das trocas, é possível jogar contra um amigo, mas a verdadeira batalha começa somen-

te quando ambos estão no level 100, a partir daí ele acaba descartando o lado RPG, se focando muito mais no lado estratégia como Xadrez. Boa parte das partidas você terá que adivinhar os próximos movimentos do seu oponente. Muitas vezes o seu adversário derrota seu Golem com Tauros porque você não imaginava que poderia aprender Earthquake. Starmie pode ser tipo Água, fraco contra os grama, mas se aprender Ice Beam, os Pokémon grama como Tangela não terão chance.

Formar uma estratégia é uma das coisas mais importantes do jogo. Uma Jynx pode deixar seu oponente dormindo e nesse tempo você pode colocar um Scyther, usando 3 Swords Dance e 1 Agility, multiplicando seu ATK por 4 e se tornar mais rápido do que qualquer Pokémon no jogo, podendo varrer a equipe do oponente, porém se ele possuir vários bichos com Quick Attack, então ele poderá atacar várias vezes antes e te derrotar neste meio tempo. Essa é só uma de centenas de estratégias possíveis. Depois de obter todos os Pokémon e zerar o jogo, treinar Pokémon para lutar com os amigos é mais uma diversão do jogo e expande ainda mais a vida do cartucho.

Problemas



Algumas coisas passaram batidas durante a programação do game...

Os bugs deste jogo podem não o comprometer muito, mas são bizarros e numerosos. Em um deles você luta contra um Pokémon feito de chiado, o famoso Missingno. Ao iniciar o combate contra esse Pokémon bugado ele clona um item seu 120 vezes! Existe um bug que você vai para uma cidade feita de números onde é possível nadar na terra, a Glitch City. Se voar ao ser avistado contra um treinador poderá travar várias coisas no jogo



A safra ainda está boa!

Quando eu penso que não posso mais encontrar jogos de qualidade para divulgar aqui surgem vários, tanto novos quanto antigos... Que continue assim!

LAST WEEK

Autor	Dwdrick
Engine	RPG Maker XP
Gênero/Estilo	Terror/Suspense
Lançamento	2016
Preço	Grátis
Download	[Download 4Shared] [Tópico Condado]



História:

“A trama se passa em torno de Sara, uma garota de 17 anos. Tudo havia dado certo até esse momento de sua vida... Em uma noite, Sara começou a alucinar em seu quarto, dizia que pessoas lhe observavam enquanto estava deitada. Preocupada, sua mãe a levou em um médico especializado na área, ele recomenda que Sara passe um tempo afastada do estresse da cidade, o que poderia causar tudo isso. Alguns dias após a con-

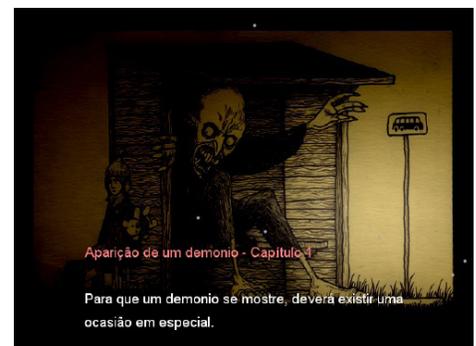
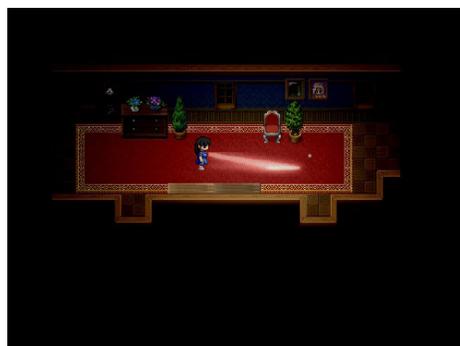
sulta, ela estava pronta para passar um tempo na casa de sua avó, embora ela nunca a tenha conhecido. Depois de chegar na casa de sua avó, Sara percebe que ela é uma pessoa muito gentil, isso a alivia um pouco. Naquela mesma noite, ela escuta sussurros, assustada, pensando que talvez estivesse alucinando outra vez, volta a dormir... A partir daí, Sara não imagina quantos mistérios sua avó guarda.”

Sobre:

O pessoal do Condado está com essa mania de postar ótimos jogos de terror por lá! LAST WEEK mantém o bom nível de exploração, suspense e terror, típico de jogos do gênero, tudo

isso com uma história de fundo bem bolada e envolvente.

Preparem a fraldinha geriátrica e encarem esse mistério!



Angellus - Asas do anoitecer

Autor	Matt RvdR
Engine	RPG Maker VX
Gênero/Estilo	RPG/Fantasia
Lançamento	2009
Preço	Grátis
Download	[Download Mediafire] [Tópico Condado]



História:

“Angellus, o reino dos anjos. Um lugar localizado em um plano astral diferente do mundo de Martel, terra dos mortais.

Nesse reino residem os anjos guardiões, seres cujo propósito é estabelecer e manter o ciclo da vida em seu funcionamento normal no mundo dos homens.

Dibérnia, o reino dos demônios. Um lugar obscuro que poucos seres de coração bom conhecem. Lá residem os demônios e as almas corrompidas outrora cidadãos de Martel. Demônios são seres sem sentimentos como os anjos, e muitas vezes podem tomar a forma de humanos.

Angellus e Dibérnia são reinos inimigos. Um quer salvar os homens do caos, e o outro tem como único propósito trazer o inferno ao plano mortal. Uma grande guerra foi travada entre os dois planos. Guerra que durou cinco longos ciclos áureos, e só terminou após Einglenn (Anja que marcaria para sempre a história dos anjos) sacrificar sua imortalidade, utilizando de todo o seu poder para criar uma barreira que separaria os reinos dos anjos e demônios para sempre.

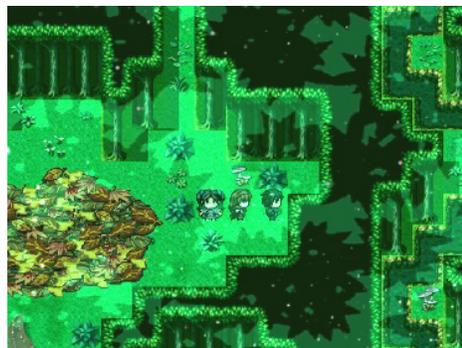
Hoje acredita-se que a alma de Einglenn vive eternamente reincarnada em anjos que sucederam seu lugar no reino dos anjos.”

Sobre:

*Acompanho o trabalho do Matt desde os tempos de glória do antigo Santuário RPG Maker, isso em meados de 2009/2010 e ele sempre surpreendia a todos com grandes projetos. Se não me falha a memória, **Angellus - Asas do anoitecer** foi o*

primeiro projeto que ele completou e foi, merecidamente, muito bem elogiado na época de seu lançamento.

Se você estiver a fim de conhecer um bom jogo das antigas, recomendo que dê uma chance a esse!



All Stars - Triple Triad

Autor	Ludovic
Engine	RPG Maker VX Ace
Gênero/Estilo	Cartas/Fan Game
Lançamento	2016
Preço	Grátis
Download	[Download Mediafire] [Tópico Condado]



História:

“Levado para uma realidade alternativa por uma carta dimensional encontrada por acidente no meio da rua, o nosso herói, especialista em se meter em encrencas, terá que se tornar um bom

Gambler para sair desse lugar e libertar uma garota que se encontra presa a anos neste lugar. Um gambler é basicamente um jogador de cartas que usa diversos personagens de diversas realidades, desde animes a comics.”

Sobre:

Quando se trata do nosso grande camarada **Ludovic**, podem esperar algo muito bom! Autor de grandes projetos como o **Maker Zone** e **Rock Suit Tactics**, Ludo tem uma capacidade impressionante de criar jogos com altíssima qualidade em tempo recorde, sem deixar que isso atrapalhe em seu dia a dia.

All Stars Triple Triad é o resultado de um estudo que o nosso colega estava fazendo com o

sistema de cartas **Triple Triad**, só que o rapaz se empolgou e acabou customizando e caprichando demais nesses estudos, criando assim, esse divertidíssimo jogo de cartas.

Com tutoriais bem explicados e um pouco de atenção, você não vai ficar perdido durante o jogo e, se curtir animes, vai adorar ver a quantidade de personagens desse universo que representam as cartas!





Não deixe de conferir nossos parceiros!

E s p a ç o R P G M a k e r

Acesse:

<http://espacorpgrmaker.umforum.net/>

Será que a 13ª edição dá azar?

Contrariando a maldição que assombra o nº 13, a próxima edição já possui um ótimo conteúdo bem variado:

Guia básico de criação de plugins



O RPG Maker MV trouxe uma mudança drástica em relação às versões anteriores, que é a possibilidade de usar plugins para adicionar novas funcionalidades aos projetos (anteriormente eram utilizados scripts).

Acompanhe esse tutorial e comece a criar seus próprios plugins!



Tratando o Maker com seriedade

Não só de criadores vive o maker. Por trás de grandes projetos, existe gente incentivando, dando suporte, elogiando e criticando. Também tem o lado podre da maçã, que são os que agem de má fé, geralmente atrapalhando o desenvolvimento de todos a sua volta. Nessa matéria deixaremos claro qual é o nosso objetivo com o Condado Braveheart.



Os patches do RPG maker 2Kx

Quem esteve presente na era de ouro do RPG Maker deve ter, ao menos, ouvido falar dos famosos patches do RPG Maker 2kx, que adicionavam novas funções a essas engines que não possuíam scripts ou plugins, como é o caso das mais atuais.

Voltaremos ao passado para lembrarmos disso!





Não deixe de conferir nossos parceiros!

RPG MAKER BRASIL • NET

DESENVOLVIMENTO E SUPORTE PARA JOGOS EM PORTUGUÊS

Acesse:

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

A coordenação muda de mãos...



“Tudo por questões técnicas e democráticas”

Desde que integrei a equipe da redação percebi que, naturalmente, fui conquistando a confiança da equipe, a ponto de assumir a coordenação e sou extremamente grata a todos por isso.

Mas, antes disso, minha função no Condado era de dar um suporte na programação geral do fórum, desde que assumi tal responsabilidade com a revista, essa área ficou um pouco carente nesse sentido e agora minha ajuda será necessária por um longo período, para que tornemos a comunidade um lugar melhor para os membros.

Minhas atividades na redação diminuirão drasticamente e não terei condições de coordenar uma edição tão cedo, portanto, preciso passar essa responsabilidade para alguém e o escolhido é o nosso grande redator **Caio Varalta**, que vem se mostrando muito apto para executar tal função.

A um bom tempo eu vinha com um grande peso nas costas após tanto tempo liderando o time da Make The RPG, mas não me refiro ao fato de coordenar, acreditem, eu gosto de fazer isso, ainda mais quando se tem uma equipe com pessoas maravilhosas como é o caso! Mas o que realmente me preocupava era o fato de que nem todos estavam tendo a oportunidade de tomar a frente ao menos uma única vez, para terem uma noção exata de como as coisas fluem, o ritmo, as qualidades e defei-

tos de cada um da equipe e, o mais importante, aprender a lidar com isso e manter o ambiente amigável como vem sendo até hoje.

Não tenho garantias, mas espero que esse seja o início de um novo ciclo para a nossa redação, ciclo esse que dê uma condição de igualdade para toda a equipe e que nos possibilite continuarmos produzindo muitas edições sem sobrecarregar ninguém, dessa forma sempre entregaremos um conteúdo de qualidade ao nossos queridos leitores em um prazo considerável.

Desejo a todos vocês que estiverem lendo essas considerações finais, que tenham um Feliz Natal e um Próspero Ano Novo e que alcancem todos os objetos que tiverem planejados, mas só os objetivos bons, os maus eu espero que falhem hahahá! 

“Cuide bem da coordenação da revista Caio, ou irá se arrepender de ter nascido...”





VENHA APRENDER
CONOSCO!

CONHEÇA - ANÁLISES - PLANTÃO
ENTREVISTAS - GAMEPLAYS - TUTORIAIS - VÍDEOS ESPECIAIS



INSCREVA-SE!

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



[HTTP://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM](http://www.condadobraveheart.com)

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