

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

MAKE **OFF** RPG



EDIÇÃO #18

Estamos Perdendo Nossa História?

Criando Minigames do Zero (MV)

A Chave do Character Design

Visual Novel: Incentivo à Leitura

Dicas para fazer um jogo
Rapidamente

FAZER UM JOGO NÃO PRECISA SER ALGO NECESSARIAMENTE DEMORADO!

10 OFF
ANOS

**ESPECIAL:
10 anos de OFF!**



O que aprendi jogando videogames | Entrevista com Mortis Ghost
Criatividade & inovação nos jogos | O uso de *Leimotifs* em jogos digitais



Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER



MOVE YOUR GEARS

Acesse:

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

QUEM CONTA UM CONTO...

Olá caros amigos e colegas! Acredito que a essa altura do campeonato eu não tenha mais muita coisa para introduzir a vocês a respeito de mudanças na proposta da revista. E isso é um bom sinal, sinal de que a revista encontrou uma forma estável e que as reformas feitas na última edição sob a batuta do FL deram certo.

Uma vez tendo uma base firme, agora podemos seguir em frente e trabalhar ainda mais em conjunto com redatores, colaboradores, leitores e ajudantes externos a fazer a revista alcançar além do que já temos, no caminho que pretendemos. A ideia sempre é expandir sobre as bases, assim como uma boa e bem planejada estrutura de um prédio suporta mais um andar que queremos construir.

Aqui o objetivo é sempre acrescentar no material e na qualidade, para aumentarmos um ponto no conto da criação de jogos amadores no nosso cenário nacional e, para isto, temos ainda muito a contar pra vocês. Posso começar contando umas coisinhas dessa edição?

Dessa vez novamente damos um passo bem largo e trazemos a primeira parte do primeiro tutorial de dificuldade alta da revista, a esperada volta da seção Estúdio (*thanks*, Rafael Rocha, por conseguir ser tão versátil!), além de uma super combo entrevista e matéria especial.

Na matéria de capa, seguindo a onda das *games jams* apresentadas na edição anterior damos uma série de dicas essenciais pra quem não quer perder tempo e fazer um jogo à jato com o mínimo de tempo e planejamento envolvidos.

E, claro, muitos outros materiais excelentes como já é de praxe da redação. Mas não vou me estender por aqui, o material tá aí na sua mão agora. Espero que façam bom uso e não deixem de comentar o que acharam nas comunidades, beleza? 



Rafael Sol Maker **Coordenador**

CONDADO BRAVEHEART EDITORA



Idealizador: RSM
Coordenador-geral: RSM
Redator-chefe: FL
Editora-chefe: NineK
Redatores: Cross Maker, Kazzter, Rafaelrocha00

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Comandos: RSM
Gráfica: NineK
Estúdio: Rafaelrocha00
Roleplaying: Kazzter
Coletividades: Cross Maker
Extra/Revista: FL

MAKE RPG

Edição: RSM
Revisão: Cross Maker, Kazzter e FL
Designers: RSM, King Gerar, Rafaelrocha00
Colaboradores: Ronaldo Bento, Heromerom, AbsoluteXandy, King Gerar

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



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

CURTA TAMBÉM A CONDADO NAS REDES SOCIAIS!



Esta revista está licenciada sob a Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Sem Derivados 4.0 Não Adaptada.

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

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

Matéria de Capa

Criar um jogo não precisa ser necessariamente uma tarefa demorada. É possível fazer jogos rapidamente em casos específicos. Confira nossas dicas!

32

ESTÚDIO

Uso de Leimotifs em Jogos Digitais

80

EXTRA

O visual novel e o incentivo à leitura

70

Soul Gambler

COMANDOS

Criando minigames com o RPG Maker MV

60

GRÁFICA

A chave do character design

54

ROLEPLAYING

Estamos perdendo a nossa história?

46

REVISTA

06 STAFF
Confira quem aprontou o quê nessa edição

08 CORREIO
Feedback pouco é bobagem

13 CONFIRA
A comunidade que não para!

84 DESPEDIDA
Colaborando...

COLETIVIDADES

BRAVEART 14
Concursos, eventos & mais

COMBO: ESPECIAL + ENTREVISTA 18
10 Anos de OFF, papo com Mortis Ghost

COLUNAS (01) 27
Cadê a criatividade & inovação nos jogos?

COLUNAS (02) 28
O que aprendi jogando videogames

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Bruce Azkan



Como ilustrador freelancer e webdesigner, aqui é onde eu deixo registrados todos os meus projetos, ideias pro futuro, trabalhos realizados e qualquer outra coisa que venha a cair no meu dia a dia criativo. Tem bastante coisa interessante, dá uma conferida!

Acesse:

[HTTP://AZKAN.NET/](http://azkan.net/)

Confira quem aprontou o quê nessa edição

STAFF

Colaboradores



Prof. Bento



King Gerar



Heromerom



FL

Não estar ocupando mais o cargo de big-boss não significa não estar ocupado em trazer novos conteúdos! É bem óbvio que com todo o trabalho feito por ele na edição passada, continue em progresso nessa edição, assim como podemos ter certeza de que teremos mais uma análise detalhada de um jogo legal neste exemplar.



NineK

É claro que a revista não poderia ter ficado sem o faro, err, intuição feminina da nossa Pikachu Baiana. Mesmo de bateria esgotada pelos seus afazeres, ainda tem energia de sobra e potência para poder mover muitos moinhos, e claro, trazer mais uma galeria de Bravearts, responder todas as cartinhas e muito mais na revista!



Kazzter

Autor de diversas matérias como a série Maker Tips e do projeto FFVI - A Revolução Gestahl, (além do maior pacote de emotes do Roy já visto) o cara de avatar abstrato de trocadilho com K agora é um dos convidados a fazer parte da Redação junto com o Cross, e já auxiliou muito nos bastidores. Podemos esperar mais dele já em breve.



Rafael Rocha

Não bastasse esse cara ter sido a maior revelação da escrita (e nas artes!) na edição anterior da revista, o Rocha vem para provar que colaboração pouca é bobagem e se assegura cada vez mais como Redator da revista mesmo sendo um 'Marketeiro' na Condado Braveheart. É de se esperar muitas matérias de Roleplaying deste homem.



Rafael Sol Maker

Depois de dar um tapa no visual da última edição da revista, depois da limpa organizada pelo FL, esse pangaré monochifre poderia ter ficado quieto no canto dele, mas não, ao invés decidiu dirigir a revista de novo, escrever uma coluna de opinião e apresentar um tutorial de comandos, o primeiro tutorial de dificuldade mais elevada da revista. *Aff*.



Absolute Xandy

Maravilhosa é a perfeita descrição da vibe que podemos esperar do Xandy. Antes publicando em *Roleplaying*, mas agora também trazendo uma perfeita matéria para a nossa *Gráfica* falando ainda mais sobre como um personagem pode ser ainda mais *kawaii*. Sim, character design é algo importante demais para ser algo ignorado por ele.



Cross Maker

Assim como o Kazz, o Cross Maker é mais uma das novas aquisições a vir engrossar a fileira de escrav... Digo, de oficiais da redação. E para mostrar serviço logo de entrada, o estagiário já veio com a matéria trazendo um clássico influente num combo matéria mais entrevista falando do universo e influência de OFF e papo com seu criador.

Loja GameON

Para nós, jogar não é brincadeira...



GAMEON

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>

Feedback pouco é bobagem

LEITORES A TODO VAPOR!

Não importa a época do ano, toda vez que é lançada uma nova edição dessa revista, tem uma equipe de leitores logo na porta só esperando para dar aquele feedback. Destacamos mais alguns:



Cross Maker em Condado Braveheart

Show de bola maninhos, achei a ideia de reduzir as matérias excelente, muitas vezes deixar muito cheio os conteúdos estraga tanto em quanto novos assuntos vierem quanto no excesso de informações que muitas vezes deixa o conteúdo muito massante, espero que com esta nova meta mais públicos sejam alcançados rsrs

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

Pois é, Fazedor de Cruz, após muitos pés tortos e quebrados tivemos um replanejamento de Faxina e Limpeza muito bem feitinho. Ainda bem que agradou, pois muitos redatores acabaram mudando de profissão... A Nine até que gostou de ser Maid, estava trabalhando tanto que nem apareceu por um bom tempo para conversar por aí. Mas sendo sinceros aqui, realmente foi uma mudança importante e significativa, os pontos que comentou são alguns deles. Esperamos conseguir também \o/



Chegou a hora de abrir as cartinhas dessa edição...

No passar de uma edição para outra sempre recebemos diversas mensagens nas comunidades onde a revista é postada, contudo não custa nada reforçar que temos um canal de comunicação muito mais provado - nosso e-mail oficial:

revista@rpgmaker.com.br

Fora os tópicos das comunidades e via email, você ainda poderá deixar seu feedback até mesmo na nossa rede social oficial, que é página do Condado Braveheart no Facebook:

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

O que mais podemos fazer agora? Abrir um servidor de Discord? Deixe sua opinião e vamos considerar!





Zaggojhon em Condado Braveheart

Nice, pena que tiraram a seção do estúdio, vinha mais por causa dela (_)

FL fazendo um excelente trabalho como coordenador, botando ordem na casa haehahshe

A revista parece mais organizada e bem feita do que antes.

A matéria que eu mais gostei é a das Game Jams, extremamente detalhista e jornalística. Abordou tudo que precisava (não sabia que Evoland nasceu na Ludum Dare) excelente mesmo!

Vai ser difícil manter esse novo formato, pois fica um tanto maçante. Acho que a dinâmica das outras revistas era justamente a interação, que vinha da entrevista, e faltou bastante nessa edição.

Com exceção dessa matéria das Jams, as outras são mais simples, não prendem muito, e parecem mais um jornal com coisas que você pode pesquisar no google. Para uma revista com edições mensais, as matérias devem ser atemporais, o que não acontece na maior parte das matérias. Alguns tópicos também muito sucateados, como "se inspirar em jogos antigos ou atuais" e relevância dos gráficos. Acho que temos muitas outras questões para tratar que não são debatidas com frequência, como a questão de "formar e manter uma equipe gamedev" que é uma questão muito mais pertinente à comunidade.

A revista já tem cacife pra sair da tendência de "Noticiário" para ir pra um campo mais inteligente e aprofundado. Ela estava indo pelo caminho certo com matérias como "A Queda da Mundo RPG", mas parece que deu um passo pra trás.

Mas em questão de organização, essa edição ainda é a melhor. Parabéns galera o/

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

O pobre do FL sofreu um tiquinho nessa edição. Temos certeza que a vontade de matar algumas pessoas (ainda mais uma pikachu aí) é enorme **todos correm**.

Com certeza iremos levantar essas sugestões e fazer o possível para melhorarmos a cada edição, Tio Zaggo! Infelizmente, algumas coisas tiveram que ficar por fora, mas não que seja algo definitivo e para todas as edições.

Nessa edição mesmo vamos trazer um material de Estúdio, quiçá nas próximas.

alguém da Redação corrija caso os estagiários estiverem falando algo errado

Agradecemos as críticas e as palavras de apoio, Tio! **s2**



Nos mande o seu material!

Não custa reforçar, se quiser ver sua matéria eternizada na revista, entre em contato conosco e mande seu material para avaliação da nossa Redação. Não se esqueça que quem faz essa revista é você!

Nos procure em: WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM/FORUM



Nan em Condado Braveheart

Matérias interessantes nessa edição, gostei particularmente das reflexões trazidas nas colunas do Sr. Bento.

A matéria sobre análise de mercado tb foi bem pensada, afinal, se a concepção e o planejamento começam com pé torto, as chances da fase de implementação atingir um erro crítico e incorrigível são muito maiores...

Bom trabalho, equipe e colaboradores do Make!

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

Incrível como o Professor sempre agarra os leitores da revista. Mestre é mestre mesmo, tem nem para onde correr *_*

Com toda certa, Nan! E a matéria foi bem pensada pois o que já sofremos entrando com o pé torto nessa vida não é pouca coisa, não (e diga-se de passagem que uma pessoa em especial é especialista em problemas com os pés, mais quebrado do que torto [ou ambos]).

Agradecemos de coração pelo apoio, Nan! :D



Jully Anne em Condado Braveheart

É motivador saber que a equipe ainda possui forças para seguir firme e forte.

Mas como nem tudo são flores, notei que algumas páginas ficaram sem numeração e que me deixaram no vácuo bonito na seção de cartas, muito obrigada hahahá!

Gostei muito do novo visual da revista, ficou tudo bem encaixado e ainda mais leve do que que era antes e essa arte do @rafaelrocha00 me lembrou da última edição que fiz parte (#14), onde também foi feita uma belíssima arte exclusiva para ilustrar a capa pelo V@gner KOHAI, eis uma prova que existem muitos membros talentosos nesse universo indie aqui no Brasil e eles dois são ótimos exemplos.

Sem textão desta vez, mas fico muito contente em ver que o cargo de colaboradores vingou muito bem, isso certamente garantirá uma melhora absurda no planejamento das próximas edições e conteúdos de alta qualidade.

Parabéns gente!

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

Esses estagiários... Sei não, viu! Como é que deixa uma lenda da Redação no vácuo, Produção?! Quero o culpado na minha mesa imediatamente! Pelos que averiguamos, diga-se de passagem, a resposta foi feita bem bonitinha... Estamos triste com o ocorrido T__T **#MorteAoPocotó!**

Olha, os novos escravos colaboradores são incríveis! Quem sabe não surgem mais por aí ***esfrega as mãos e faz cara de mau***

Hohohohoho, elogios da BigBoss encabula qualquer um! Ficamos extremamente felizes em ver que estamos fazendo um ótimo trabalho ainda e jus aos que já fizeram parte desta história, é muito gratificante mesmo! **s2**





(Maninho) TsuYa em Condado Braveheart

E ae maninhos, que delicia de revista.

Li ontem, reli hoje, acabou tão rápido hehehe, achei ela curtinha mas a qualidade está lá, impecável.

Vamos lá, minhas matérias preferidas foram a análise de Ico e o bônus sobre análise de mercado. Senti falta da parte musical que na edição passada foi bem criativa e é claro de uma de minhas partes preferidas, a entrevista. Vi que a parte musical foi devido a saída do Zaggo, faz pouco tempo entrou uma maninha chamada @Nan que parece entender bastante sobre o assunto, se ela e vcs se interessarem fica ai minha sugestão.

Uma coisa que gosto bastante na revista é esse sentimento de evolução, a revista está sempre se reinventando por motivos diversos mas nunca deixa a peteca cair, isso é bastante inspirador.

Gostaria de deixar algumas sugestões que me agradariam de ver como leitor:

- Talvez o desenho da capa ganhasse uma seção explicando o processo de criação, aproveito pra deixar meus parabéns pra arte do @rafaelrocha00 que está top d+, quem sabe não convidar artistas variados pra ilustrar as capas assim como a ImagineFX faz com vários artistas podendo inclusive ser pixelart, mesclagens e design gráfico tb.

- Uma seção de detonado + análise com jogos indies, criados tanto na comunidade BR quanto na gringa, não apenas RPG Maker games mas qlq engine. E ainda, "copiando" um pouco o sistema de pilotos da revista SuperGamePower (Alguém lembra da inventada Marjorie Bros?) só que na Make the RPG seriam os Heróis do Condado ou só heróis, membros fixos cada um com suas especialidades na hora da analisar os jogos.

- Senti falta tb de tutoriais daqueles que todos os novatos de RPG maker sempre pedem, pixel art, animação de sprite, edição de sprite, conversão de arquivos de áudio, resumindo, os macetes que aprendemos no decorrer da nossa vida maker, provavelmente uma seção fixa.

Quero deixar aqui tb minhas sugestões de matéria, um especial sobre a trilogia completa de Orca contando um pouco (muito) sobre a trajetória do começo ate agora do Matt e um review detalhado de Vorum, na verdade na minha opinião as materias de capa poderiam muito bem ser menos genéricas e pontuar grandes marcos no mundo maker pra homenagear e inspirar outros a trilhar o mesmo caminho. Mesmo que já tenha sido feita alguma matéria no passado acho que cabe uma revisitada caso algum update inovador aconteça.

Provavelmente tem mais, mas sinto que aqui não deve ser o lugar pra isso, kkkkk.

Queria deixar meus agradecimentos a essa galera que faz a revista, ter esse trabalho todo pra nos apresentar um produto desse nível totalmente de graça por puro amor.

Abração maninhos e maninhas vocês são show. o/



RSM: Gente do céuuuuu, é muito feedback pra uma pessoa só!
Vamos ter que responder ele na página seguinte...

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

Chamando reforços para a área de diagramação (e segurança para as pobres cabeças que podem rolar). Faz caber tudo aí, cumpade!

Em pauta: Responder o que der para deixar o comentário do Maninho Tsu todo. E todos morreram

Que post bonito, que post bem feito, que post formoso, Maninho Tsu! Deixaremos aqui pois tanta sugestão assim é bom arquivar! E sim, muitos sentiram falta da entrevista, realmente era um dos pontos que os leitores mais gostavam, veremos novas saídas e formas de tê-la a cada edição (infelizmente não é garantia T__T)

Adoramos por demais cada sugestão e iremos sim ver a possibilidade de implementá-las, Tsu! Um ponto bem interessante de fazer algo simples saciando dúvidas de novatos, podem render bons frutos mesmo *anotado*

*Nine diz: Gostei dessa da capa. Chefes dizem: Então você fará uma para ontem!
Nine diz: Whoops, me ferrei!*

Orçamento explode *Falência e morte do diagramador*



Joseph Poe em Condado Braveheart

1) Me deram o crédito pela revisão nas letrinhas miúdas, mas é bom dizer que fui a pessoa com menos colaborações dessa edição. Só dei uns pitacos e achei uma ou outra letrinha fora do lugar, literalmente.

2) Eu quero trocar de nick.

Deixando as brincadeiras de lado, a edição está menor em número de páginas, mas com a mesma qualidade de sempre. A matéria sobre mercado, por exemplo, trata de assunto extremamente relevante, mas que quase ninguém comenta no cenário. Ou ao menos era assim, nos últimos meses já vi pessoas investindo até em marketing, dá gosto de ver. Vou encurtar meu comentário para facilitar a vida dos diagramadores na próxima versão, então por enquanto é só.

Redação Focada e Ligada da Make the RPG!

1) Estagiário explica: Créditos merecidos, chefes! Well, caso encerrado s2

2) Alguém da Staff, socorram o jovem aí! ***Redatores saem todos correndo do Condado***

Encurtar aqui a resposta se não cabeças rolarão também. Gostaríamos de agradecer a ajuda e colaboração, fortalecendo ainda mais nossa Equipe e a melhorar a Revista!

***se ficou curto demais, pode reclamar* XD**



FL boladão: Não consigo acreditar nisso!

Até quando vocês pretendem continuar com essa brincadeira com meu nick?!



Dormir é para os fracos

A comunidade que não para!

No decorrer de uma edição a outra da revista muita coisa legal sempre acontece na Condado. Confira uma amostra do que houve recentemente:



Reinauguração da Loja

Depois de algum tempo fechada para reforma, finalmente a loja reabriu e com muitas surpresas junto a ela! Não deixe de dar uma conferida na vitrine, adquirir itens diversos e equipar seu personagem para novas aventuras a frente na nossa comunidade!

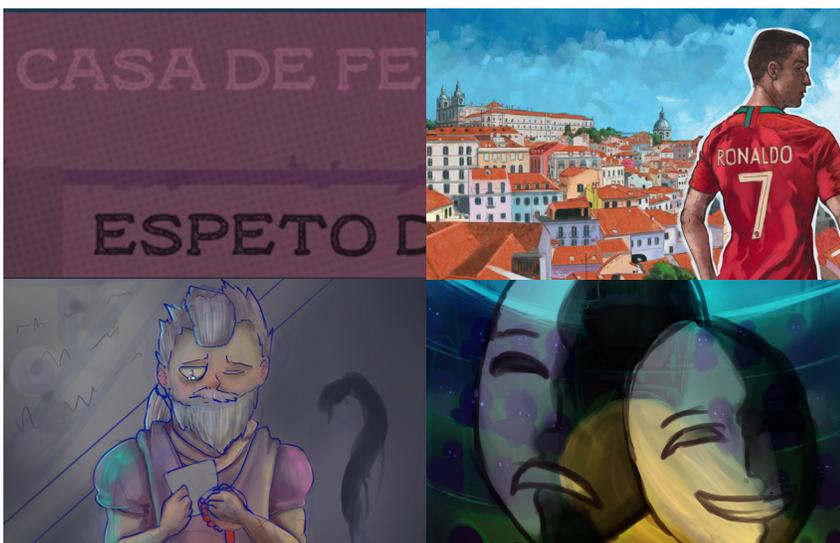
[\[Reinauguração da Loja Condado Braveheart\]](#)



Para Refletir no Condado

E o legado uma comunidade lendária nos agracia novamente. Após muitas sugestões do retorno de uma ideia memorável da falecida Mundo RPG Maker, a herança renasce: Para Refletir! Não esqueça de passar no tópico e deixar sua frase. Reflita sobre isso!

[\[Para Refletir - O Retorno\]](#)



Eventos à Roda

Desde a última edição da Revista o Condado fez diversos Eventos, desde comemoração da Copa até concepção de personagens importantes na nossa Condado. Não deixe de conferir os resultados e o trabalho feito pelos nossos queridos membros:

[\[Casa de Ferreiro, Espeto de Pau\]](#)

[\[Copa do Mundo Braveheart 2018\]](#)

[\[O Pet \(e a filha\) de Alberich\]](#)

[\[O Teatro das Ilusões\]](#)



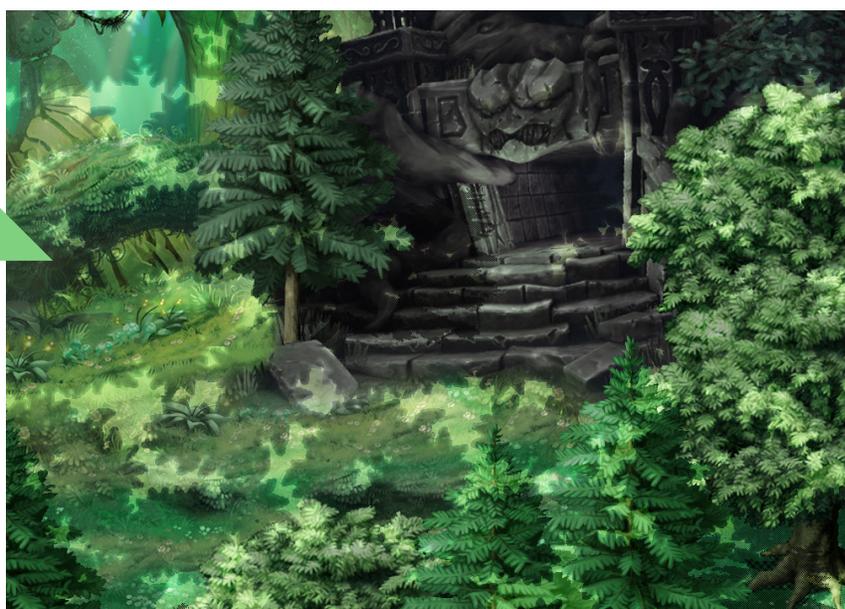
Exposição BraveArt: Concursos, eventos & mais

E mais uma vez a galera Braveheart prova que não tem época certa do ano para fazer arte. Confira alguns dos nossos destaques:



CR7 por Tsuya

Santuário Sombrio
por SimonMuran





Ampulheta por rafaellocha00



Einherjar por TsuYa



Black Brick Road of Oz
por GomesRocket

Joanna por Yuukurisu



Sem Nome por Cross Maker



Roy Braveheart por TsuYa



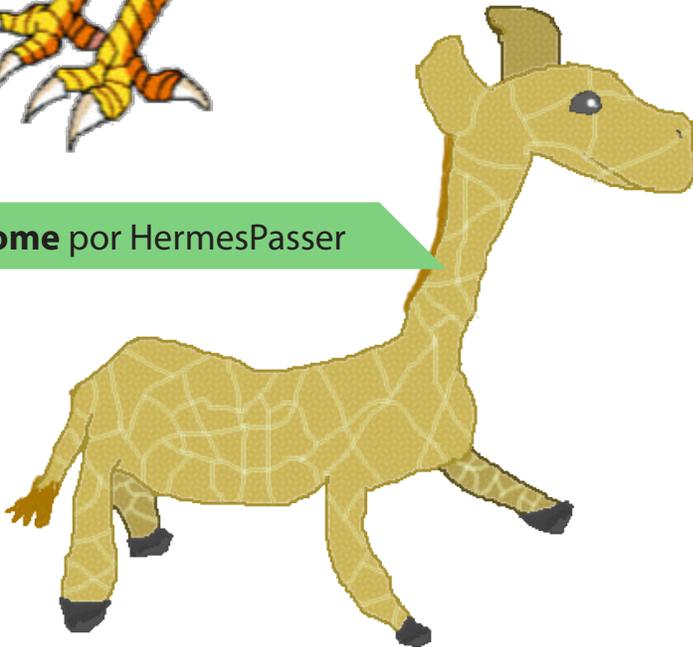
Safira por TsuYa



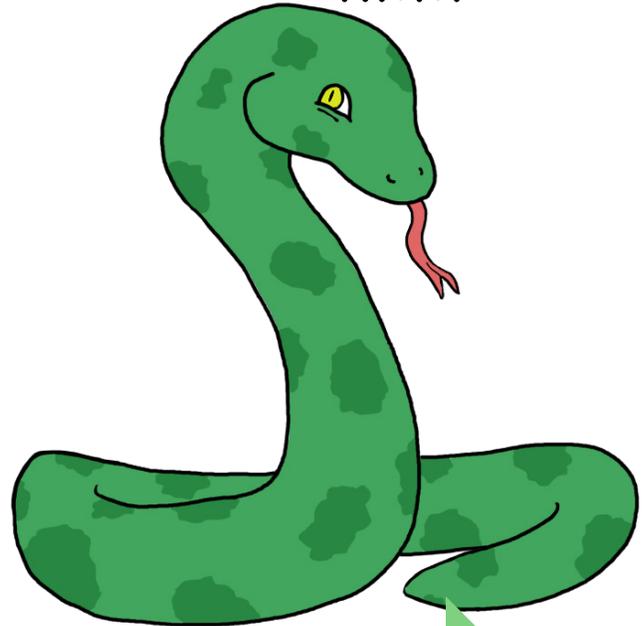


Garly por Cross Maker

Sem Nome por HermesPasser



ENFIM ESTOU REUNIDO
MAIS MINHA FILHA E MEU
ANIMAL DE ESTIMAÇÃO!



Sem Nome por Eranot



Skerts por Tubernauta



Este ano OFF completa 10 anos de existência desde seu lançamento em 2008, e de lá para cá sua popularidade vem alcançando níveis absurdos para um simples *game* de RPG Maker, chegando a constituir a sua própria fã base. Com isso nós da revista decidimos fazer uma matéria especial em comemoração a este incrível game, falando sobre o seu desenvolvimento, curiosidades, sua influência entre os *gamedevs*, e ainda reservamos espaço para uma entrevista exclusiva com Mortis Ghost, criador do game, onde ele nos traz informações inéditas a respeito do game e algumas curiosidades por detrás dos bastidores.



OS AUTORES

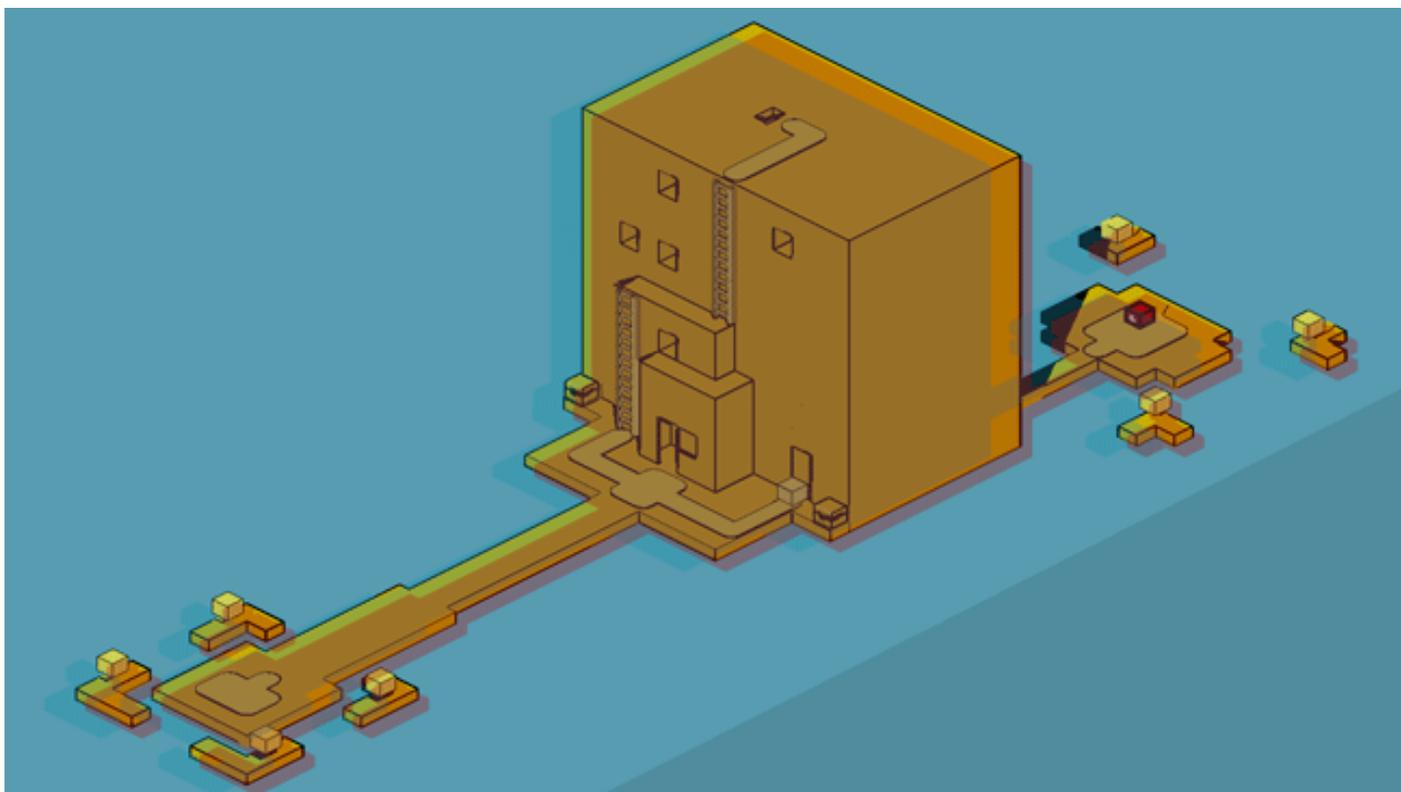
Mortis Ghost é um belga que faz quadrinhos pela web onde ele divulga seu excelente trabalho chamado "Dr Cataclysm" que atualmente esta em sua 16ª edição, ele também fornece estampas de camisetas pelo site RedBubble onde é possível encontrar estampas de camisetas oficiais de OFF feitas por ele mesmo, além disso ele juntamente com seu grande parceiro **Alias Conrad Coldwood** são responsáveis pelo site Unproductive FunTime que é na verdade o "estúdio de criação" de OFF, lá é possível baixar todas as músicas de OFF, incluindo o game oficial, músicas que acabaram não sendo utilizadas no game, e ainda várias músicas originais criadas por Alias Conrad Coldwood, que é na verdade o compositor de OFF, o game contém até o momento 6 traduções diferentes espalhados pelo mundo sendo elas: Francês, Inglês, Japonês, Chinês, Espanhol e é claro nossa querida versão em Português feita pelo excelente trabalho de GOMA em 2015, atualmente o autor não tem nenhuma pretensão ou interesse de criar uma continuação ao game, até cogitou na ideia uma certa vez mas com o tempo concluiu que não seria interessante.



DESENVOLVIMENTO DO GAME

OFF foi um projeto descompromissado criado por Mortis Ghost que sempre foi bem ativo nas comunidades de RPG Maker, inicialmente ele criou a Zona 0 onde construiu uma história básica, os primeiros personagens a serem criados foram Judge que teve como inspiração o seu próprio gato de estimação, e o The Batter que foi inspirado em um desenho de uma foto de esportes que ele havia feito, aí então veio Zacharie, os guardiões, a Rainha e todos os outros personagens que conhecemos. Um fato curioso é que ao ser perguntado sobre se ele gostaria de criar um rosto para revelar a identidade de Zacharie ele respondeu que não, pois gosta que Zacharie tenha o seu rosto coberto.

OFF foi inspirado em diversos jogos e filmes, entre eles estão: Killer 7, Final Fantasy 6, Brazil (um filme de 1985), O Mágico de Oz, Akira, Metal Gear Solid 1 e 2, Paranoia Agent, Silent Hill 2 e vários outros jogos.



JOGOS INSPIRADOS EM OFF

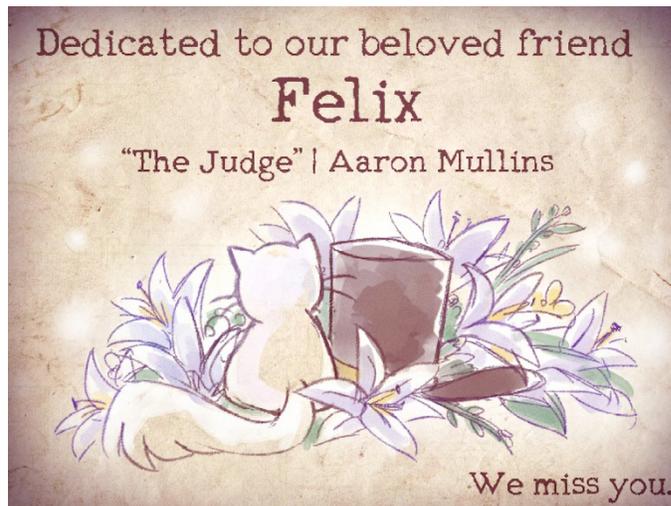
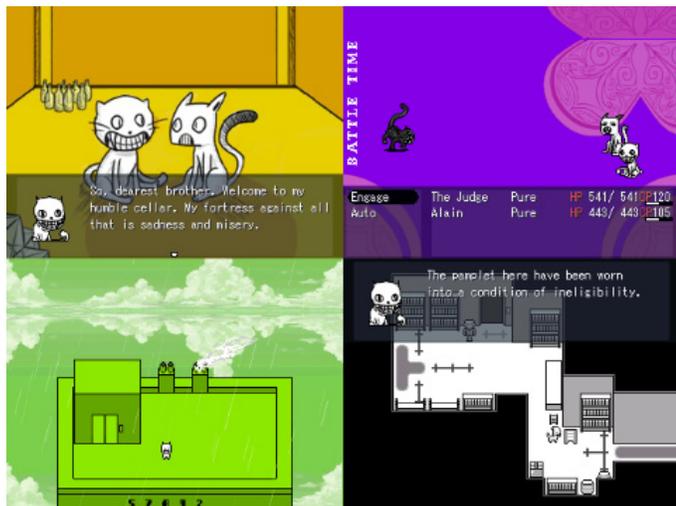
Hoje em dia certamente é comum de se encontrar fã games feitas por jogos indies, porém na época em que OFF foi criado, imaginar que um game amador poderia alcançar um sucesso a ponto de inspirar outros jogos era simplesmente insano! Ainda mais de um jogo feito no RPG Maker, pois é amigos, OFF foi um dos poucos jogos que conseguiu este mérito, a quantidade de fã games e jogos que foram inspirados nele é simplesmente absurdo para um game relativamente amador, o que não tira o seu mérito de forma alguma já que o game é de fato muito bem feito, irei aqui citar alguns dos games mais famosos que foram inspirados por OFF:

HOME



HOME

Se eu falar das fã games de OFF teríamos uma lista enorme que daria para fazer uma Revista inteira da Make the RPG, OFF contém diversas fã games como: UNKNOWN, Continue/Stop/Rise entre diversos outros. No entanto HOME se destaca entre todos por conter um nível de qualidade excepcional, além de gráficos muito similares ao de Mortis Ghost, contendo até mesmo cutscenes artísticas, que nunca teve muito no game original, ele foi criado por Aaron Mullins em 2014 também conhecido como Felix The Judge nas comunidades de RPG Maker. O game conta sequencialmente a trajetória de Batter só que desta vez você controla Judge, sua história fornece uma rota alternativa do game original onde Judge tenta impedir os planos de Batter antes que tudo seja purificado, o bom desta fã game é que ela mostra um final feliz a série diferente do game original em que qualquer caminho levava ao total vazio de tudo, alguns até consideram HOME como sendo um game melhor que o original.



UMA DESPEDIDA INESPERADA

Após o sucesso do game uma notícia inesperada ocorreu em 2017, onde seu amigo informa em um vídeo no YouTube sobre o falecimento de Aaron Mullins, a comunidade Maker se comoveu com a notícia e hoje pode ser encontrado diversas *fanarts* fazendo uma homenagem a Aaron Mullins, inclusive o famoso game indie OneShot após iniciar o game faz uma homenagem a ele com esta imagem que você pode ver logo acima, e nós da Make the RPG com esta comemoração de 10 anos de OFF não poderíamos de maneira nenhuma construir esta matéria sem fazer uma homenagem ao game HOME que tanto marcou e inspirou a vida de muitos *gamedevs* e fãs do game OFF, por isso nós de toda a revista e da staff dedicamos esta matéria a Aaron Mullins: MUITO OBRIGADO POR FAZER PARTE DE NOSSA HISTÓRIA!



Com toda certeza se tivermos que falar de um game que foi inspirado em OFF - Suits: A Business RPG é o game que vem em primeiro na lista de jogos indies comerciais, criado no dia 5 de janeiro de 2016 pela equipe Technomancy também utilizando a ferramenta RPG Maker, o game possui uma temática artística muito semelhante a de OFF, e seus temas que fazem críticas a sociedade e aos sistemas capitalistas e governamentais, além das varias partes de humor que o game oferece com um toque de criatividade e genialidade, o game não é muito longo podendo ser finalizado rapidamente além de oferecer um preço baixíssimo em sua venda na Steam. Com toda certeza é um game recomendável para todos os fãs de OFF.



CURIOSIDADES

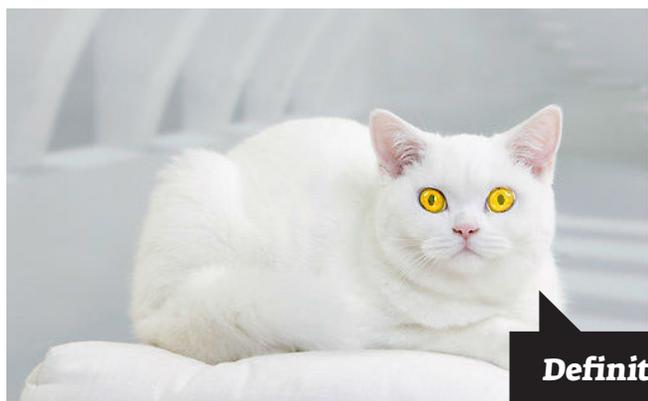
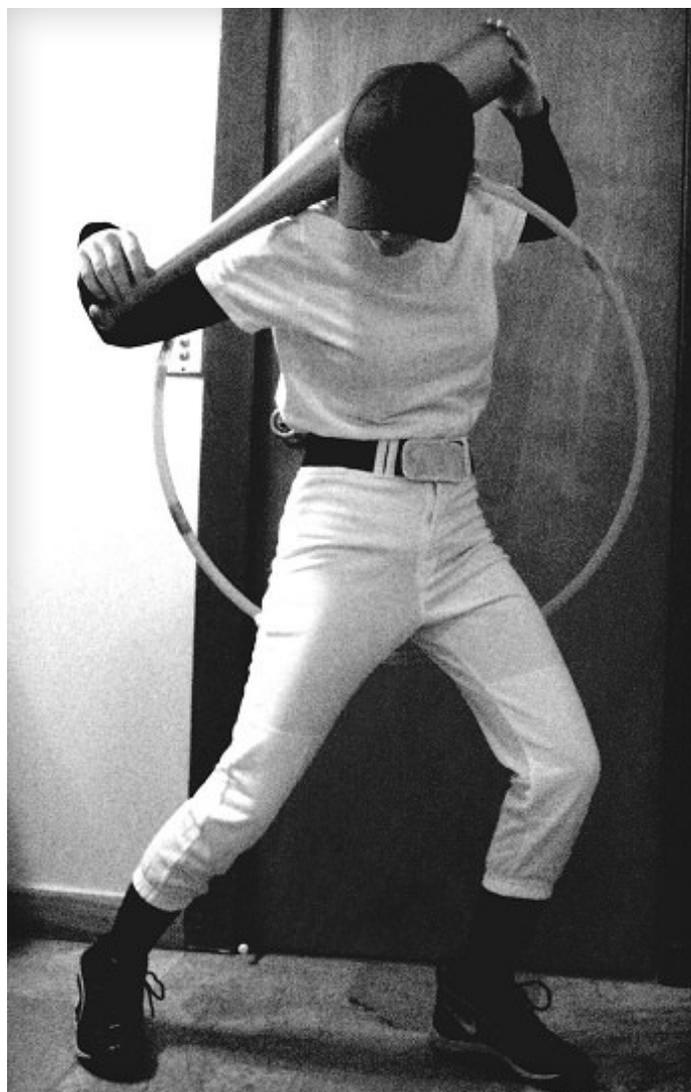
Um fato curioso sobre o game é que em uma determinada parte do jogo, seu personagem principal irá enfrentar um fantasma chamado Mortis, com uma feição muito semelhante ao do Bad Batter, fazendo uma clara homenagem ao game OFF e ao autor do jogo, além de que depois da batalha você irá encontrar um jogador de baseball onde irá confrontar uma batalha com ele, fazendo uma menção direta ao Batter, fora outros personagens que parecem fazer uma clara referência aos guardiões entre outros personagens de OFF, mais um motivo para que os fãs de OFF experimentem este jogo.

Atualmente o criador do game anunciou no dia 14 de agosto deste mesmo ano (2018), uma sequência ao game denominado, Suits 2: Absolute Power, e pelo visual parece estar ficando com uma qualidade muito melhor que a do primeiro jogo.

COSPLAYS DE OFF



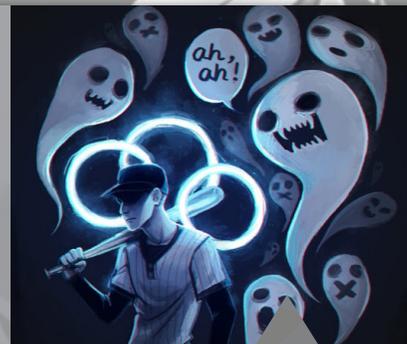
A popularidade de OFF é tão absurda que é até mesmo possível encontrar *cosplays* dos personagens originais do game, para mim, enxergar tais fotos é um prova definitiva de que o RPG Maker tem uma capacidade de atrair pessoas tanto quanto jogos profissionais, eu como amante do RPG Maker sinto-me comovido por saber que um simples game amador foi capaz de atrair um público a ponto de eles exporem seu amor e carinho pelo game, se fantasiando de seus personagens favoritos do game, ainda que o mundo diga ao contrário OFF é a prova de que é realmente possível construir um legado como criador de jogos sem mesmo precisar ser um profissional no assunto. Porque acredite você ou não, OFF nunca foi criado para concorrer com os gigantes dos games, mas apenas para ser um bom game de alguém que nunca pensou em se especializar em jogos mas estava decidido com seu esforço e dedicação dar o seu melhor, criando apenas por amor aos games, onde encontrou no RPG Maker a oportunidade de fazer isso sem precisar ser um expert.



Definitivamente o melhor cosplay do Judge, KEKEKE

Bate-papo com o maker Mortis Ghost

POR CROSS MAKER



Além dessa super homenagem a esse adventure RPG surreal clássico, ainda tivemos chance de bater um papinho com o seu criador e idealizador. Com vocês, Mortis Ghost!



Olá Mortis Ghost!

Primeiramente eu gostaria de dizer que é uma honra para mim estar realizando esta entrevista com você, eu sempre fui um grande fã de OFF e estar fazendo esta entrevista com você é um grande mérito para mim.

Agora vamos a entrevista!

Em 10 anos de existência OFF conseguiu atingir uma base de fãs absurda, existem vários jogos indie que tiveram OFF como inspiração como Home (que ainda é considerado o melhor fã game de OFF) entre vários outros, incluindo jogos comerciais como Suit a Business RPG, e agora eu te pergunto: - Como você se sente sabendo que se tornou um grande influenciador de jogos indie, não apenas da França mais do mundo?

Olá!

Então... Sobre a minha resposta, eu estou realmente muito feliz, obviamente! Eu nunca esperei isso. Quando eu publiquei o jogo pela primeira vez em francês no ano 2008, em apenas um fórum francófono que era (e ainda é) especializado em jogos feitos com o RPG Maker, eu pensei que o jogo seria jogado por 20 pessoas, 50 talvez se tivesse sorte, e pelos meus amigos. Então o jogo acabou tendo uma ótima recepção na comunidade e isso já me deixou muito feliz.

Tudo o que aconteceu depois me surpreendeu, a tradução em inglês, quando descobrimos que as pessoas estavam fazendo *cosplay* de meus personagens em convenções, a quantidade absurda de *fanarts* no Deviantart e no Tumblr, depois os fã games e as outras traduções, os "Let's Plays" no Youtube e etc... Isso ainda é inacreditável. Sou muito grato aos fãs pelo apoio deles, pelo amor deles pelo jogo e por tudo que eles produziram em torno dele. Precisamente sobre os jogos que foram influenciados por OFF, é a mesma sensação do tipo "isso não deveria ter acontecido", mas também, obviamente estou muito feliz. O que mais posso sentir?





Se ainda não mostramos na revista, aí vai uma screenshot do jogo original pra vocês.



Hahahaha! Eu imagino o quanto deve ser gratificante para você. OFF teve uma grande influência de Alias Conrad Coldwood com sua trilha sonora incrível, porém, em quase todas as entrevistas que pesquisei sobre você, ninguém perguntou como vocês se conheceram, eu me pergunto onde vocês tiveram a ideia de criar o Unproductive FunTime e como surgiu a ideia deste nome incomum?

Aliás, Conrad Coldwood não só fez a trilha sonora, ele me ajudou a criar partes inteiras do jogo.

Nós nos conhecemos na escola, eu tinha uns 15 anos ou algo assim, e ele era um pouco mais velho. Nós éramos grandes amigos por vários anos, fizemos muitas coisas juntos, (vários quadrinhos e projetos estúpidos). Eu não me lembro bem, mas em um ponto (antes de criar OFF) nós fizemos um site com outro amigo nosso chamado Azertip (que também fez visuais de Ballman e Boxxer para o jogo). Eu digo "nós fizemos" mas na real foi mais o trabalho de Alias Conrad Coldwood, já que ele é o único que pode codificar o site. O nome do site era "Unproductive Home". Usamos para escrever artigos sobre diversas coisas e hospedar nossos desenhos e outras coisas mais. Então, quando estávamos criando OFF era bastante natural usar o mesmo supostamente "estúdio".

Hoje a Unproductive FunTime é o site que você pode encontrar no link em [\[GAARABIS.FREE.FR\]](http://GAARABIS.FREE.FR), mas é muito diferente do que era na época em que criamos.





Uau! Eu não sabia que havia uma relação de amizade entre vocês fora da comunidade, dá para ver que OFF teve um bom desenvolvimento, mesmo fora dos bastidores.

Mortis Ghost eu preciso fazer esta pergunta, porque se eu não fizer os fãs de OFF vão me matar kkkkkk. Mas antes eu quero deixar claro para todos que estão lendo esta entrevista que irá conter spoilers da história de OFF, então eu recomendo pular esta parte caso não tenha jogado ainda ok?

Quando as pessoas aparecem na internet falando sobre a história de OFF, eu sempre vejo alguém dizendo que você confirmou informações relacionadas ao jogo que eu nunca ouvi falar, por exemplo, que Batter não é o pai de Hugo, ou que Batter era realmente um espectro, ou que de fato, sua imagem de Bad Batter é apenas a perspectiva do Judge, de qualquer maneira... Muitas opiniões diferentes e todos dizem que você confirmou, hahahahaha.

Mas afinal, o que REALMENTE pode ser confirmado por você sobre a história de OFF, é totalmente interpretativo? Ou você tem alguma interpretação correta? Existe uma mensagem por trás do jogo que você queria passar ao jogador?

OFF foi feito para ser totalmente interpretativo. De fato! Muitos fãs querem saber se isso ou aquilo é cânon, mas nada é realmente. Minha visão da história é apenas minha, uma entre muitas outras. Do jeito que eu vejo as coisas, o fato de eu ter criado o jogo não me dá o poder de dizer "você vê isso errado!" ou "isso deve ser entendido assim!" Se era a minha intenção no começo, eu tinha que fazer algo mais claro. OFF é um jogo com muitas informações perdidas sobre o mundo que o retrata, e é assim que eu queria que fosse. Além do mais, há mensagens que eu queria passar para o jogador, mas acho que são bem fáceis de entender (eu acho). O maior é sobre a importância do ponto de vista. Como alguém pode pensar que é herói, ou que está fazendo o certo, e para outra pessoa é algo realmente ruim. É quase que uma mensagem infantil, mas é o jeito que eu a introduzo e que acho interessante. Bem, há muitas outras coisas que o jogo está dizendo, como todo produto cultural faz. Não acho útil lista-las, elas estão no jogo.



Interessante! Acho que deixamos claro de uma vez por todas as dúvidas que todos tínhamos sobre as informações oficiais rsrs

Eu sei que é uma pergunta boba, mas qual é o seu personagem favorito de OFF? Houve algum que você teve mais apego no desenvolvimento em comparação com os outros?

É difícil dizer. Quando eu fiz o jogo, meu personagem favorito era talvez o Japhet, mas hoje me sinto muito longe de todos estes personagens. Talvez o meu favorito agora seja o Batter, é um personagem simples e eficiente, em termos de personalidade e design.



Do jeito que eu vejo as coisas, o fato de eu ter criado o jogo não me dá o poder de dizer ‘você vê isso errado!’ ou ‘isso deve ser entendido assim!’



Uoww! Eu não esperava por isso. Eu sempre gostei do Judge desde que joguei pela primeira vez, sua personalidade sempre me cativou.

Mortis queria te agradecer por ter nos dado um pouco de seu tempo para esta entrevista. Eu sei o quão difícil é a rotina diária, então eu não tenho palavras para agradecer por sua disposição em nos dar um pouco do seu tempo, eu confesso que estou feliz em saber que você não é tão assustador quanto o seu jogo kkkkkk

Antes de ir gostaria de deixar um link para você, que é sobre nossa revista Make The RPG da comunidade de RPG Maker e Game Devs no Brasil, Condado Braveheart, eu também prometo a você que quando lançarmos a nova edição comemorando os 10 anos de OFF vou fazer questão de deixar o link com você. Espero que goste!

Para fechar esta entrevista, gostaria de deixar uma mensagem para os fãs?

Obrigado pelo link, ficarei feliz em ver a entrevista (mesmo que eu não entenda uma única palavra, hahahaha)

Sobre uma mensagem final eu realmente não sei o que dizer além de um outro grande muito obrigado, especialmente aqueles que participaram, até mesmo um pouco, do fabuloso *fandom* do jogo. Eu não poderia estar mais feliz com o que aconteceu com o jogo todos esses anos.



Não deixe de visitar esse links!

Análise de OFF em PT-BR, realizada pela Root Maker:

[HTTPS://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM/FORUM/INDEX.PHP?TOPIC=4561.MSG35650#MSG35650V](https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?topic=4561.msg35650#msg35650v)

Download gratuito OFF em PT-BR, revisão 1.1 (2014):

[\[HTTP://WWW.MEDIAFIRE.COM/FILE/LB76R6LLR50OU5Q/OFF+%28PT-BR%29+V1.1.ZIP\]](http://www.mediafire.com/file/lb76r6llr50ou5q/off+%28pt-br%29+v1.1.zip)

Link de compra do Suits: A Business RPG (Steam):

[\[HTTPS://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/410670/SUITS_A_BUSINESS_RPG/\]](https://store.steampowered.com/app/410670/suits_a_business_rpg/)

Download gratuito de HOME (em inglês):

[\[HTTPS://RPGMAKER.NET/GAMES/6361/DOWNLOADS/\]](https://rpgmaker.net/games/6361/downloads/)

Redes Sociais do Criador do jogo, MortisGhost (Ativas):

[\[HTTP://MORTISGHOST.TUMBLR.COM/\]](http://mortisghost.tumblr.com/) [\[HTTPS://TWITTER.COM/MORTISGHOST\]](https://twitter.com/mortisghost)

Site do Alias Conrad Coldwood (Baixe a OST lá!):

[\[HTTP://GAARABIS.FREE.FR/\]](http://gaarabis.free.fr/)



LINKS & INFO

p.26



Cadê a **criatividade** & **inovação** nos jogos?

Um mercado antes conhecido pela sua incrível variedade de títulos e possibilidades está cada vez mais chato. O que aconteceu?

Foi-se o tempo de que uma simulação razoável de alguma atividade ou jogo real (como esportes ou tabuleiro) já era considerado um bom jogo. Mas hoje em dia as coisas mudaram. Não, não estou falando de gráficos hiper-ultra-realistas, há uma tendência, muito daninha, eu diria, acontecendo nesse exato momento.

Não é de hoje que venho notado isso nos grandes jogos das grandes produtoras. Todos os jogos estão convergindo para a mesma direção. Fazendo apostas seguras e trazendo cada vez menos inovação. Dizendo em outros termos: Todos os grandes jogos estão rumando para um denominador comum: *shooter* com *cover*, mundo aberto, árvores de habilidades, etc. Sempre os mesmos conceitos com poucas variações.

É pior que o *boom* dos *plataformers* 2D na era do Super Nintendo, vulgo clones do Mario. É como se você fosse num restaurante e lá só tem macarronada, você só escolhe um dos molhos que põe em cima, mas é sempre o mesmo prato. Seria isso reflexo dos jogos se tornando cada vez mais "reais" e por isso acabando as possibilidades de como se fazer um jogo? Ou isso é tendência? Por que assim o mercado manda?

Claro, se eles fazem o possível para agradar o máximo possível de pessoas e lucrar com isso. Fazer um jogo dado os custos hollywoodianos de hoje em dia é algo assustador, e a confusão é reinante quando se bota as grandes *publishers* donas dos grandes estúdios na equação: há verbas de marketing, prazos apertados a cumprir, necessidade de incluir micro-transações e outras práticas que podem fazer tanto o jogo sofrer, como

sua imagem perante o público.

Só que isso tudo explica, mas não justifica o motivo de tantos gêneros de jogos serem cada vez mais ignorados, muitos tipos de jogos terem desaparecido das prateleiras (Alô, *adventures*? Onde estão vocês?) e sobrado apenas os indies para poder trazer a tão esperada inovação. Esse meu aviso é justamente para você, desenvolvedor independente: Não tenha medo de errar, de fracassar, de fazer um jogo diferente de tudo o que já viu. Nós precisamos que seja assim.

Muitos iniciantes cometem o "pecado" de copiarem justamente os jogos que tanto adoram. E isso é normal, é assim que as ideias funcionam na nossa cabeça. Só que na escassez de boas referências, temos que buscar alternativas. Então aqui reforço: Não tenha medo de experimentar, evoluir e levar os conceitos adiante. Ou pensar tudo do zero e revolucionar. Nos jogos novos há pouca inspiração e muita cópia: fuja deles e procure jogos mais antigos, desconhecidos e obscuros. Ou então jogos de nichos específicos. É necessário que certos jogos sejam redescobertos, para que a evolução da arte de fazer jogos continue viva e pulsante.

Os jogos viraram mais uma indústria que produz produtos para a massa, então é nossa obrigação valorizar o pequeno produtor artesanal, o indie. E se valorizar também, escolhendo e fazendo jogos bons de verdade, se negando a seguir essa onda e tudo que te empurram goela a baixo. É a única garantia de que teremos jogos diferentes e inovadores vindo. Como diriam por aí: vote com sua carteira. E se for fazer um jogo, tenha o cuidado de não cair nessa vala comum. Todos agradecemos.



O que aprendi jogando videogames



Super Mario World é o típico jogo da Nintendo: Fácil de jogar, mas difícil de mestrar

Estava lendo um livro tranquilamente na sala dos professores, enquanto isso, um de meus alunos surgiu procurando outro professor e percebi que o mesmo se aventurava a jogar Super Mario World um dos clássicos do Super Nintendo em um emulador baixado no PSP. Como um bom Retro Gamer, decidi deixá-lo quebrar as regras em prol de uma nostálgica jogatina. Ouço um desabafo após duas tentativas Mal sucedidas. Era apenas a segunda fase. O aluno havia perdido duas vidas e já estava de “saco cheio” do pequeno encanador. Ouço-o dizer que: “Super Mario é chato demais”. Naquele momento, resolvi intervir e saber o porquê daquela conclusão precipitada. O motivo principal foi que “o jogo era muito difícil”. O aluno extremamente frustrado pegou seus materiais, levantou-se e disse: “chega, vou embora”.

No mesmo dia (antes de dormir) joguei o Super Mario World e me surpreendi por ainda conseguir

jogar tão bem. Depois de algumas fases parei para refletir um pouco e me vi com 13 anos de idade, jogando no Super Nintendo na casa de um amigo ou na locadora perto de casa.

Pensei! Como seria o jogo do Super Mario para esse e outros alunos? Será que se o Mario resolvesse que a princesa Peach não merece ser salva e se dedicasse a plantar cogumelos apertando o botão B diversas vezes que os cogumelos cresceriam ao invés de ir enfrentar um mundo de dor e sofrimento para resgatar sua amada? O impacto não seria dos maiores, mas perderíamos uma bela aventura de superação. Não é mesmo?

Veja bem! Minha primeira aventura no console da Nintendo não foi muito próspera, como a do aluno de 16 anos na escola. Perdia todas as vidas rapidamente, voltando à tela de título. Bom, e o que foi que eu fiz? Comecei novamente. Com os erros da primeira tentativa havia aprendido formas de vencer os desafios que as fases propunham.



Eis um jogo que já tirou o sono de muita gente, de mais de uma maneira

Logo, passando pelos mesmos caminhos, tentava reproduzir os antigos acertos e mudava a estratégia nos lugares onde havia falhado. Lentamente, com o passar dos dias (numa época em que se jogavam umas duas horas no máximo), fui aprendendo a desviar com eficácia dos inimigos na tela.

Esse deveria ser o processo básico de aprendizado para qualquer jogador: cair 10 vezes, levantar 11. Perder as vidas, ver a tela de Game Over e começar novamente. É assim que se superam os maiores desafios.

Lembrei-me de quando tive meu primeiro contato com o PlayStation presenciei um receio enorme em jogar Resident Evil, pois achava o mesmo "DIFÍCIL". A ideia de morrer para aqueles zumbis nojentos me assustava. Resolvi recorrer ao infeliz GameShark para ter mais confiança. Com vida infinita, nada de mal poderia ocorrer, e mais tarde eu estaria confiante o suficiente para jogar normalmente... Sem quaisquer trapaças.

Joguei durante muito tempo, assim eu consegui passar pelos desafios propostos. Estava muito confiante e consegui finalizar o jogo

com a Jill, resolvi tentar com o Chris, pois fiquei sabendo que era possível testar outros finais, então joguei mais algumas vezes.

Em uma dessas jogatinas acabei sendo decapitado por um Hunter e fiquei intrigado. Mas, o Game Shark não me dá vida infinita? Como foi que eu morri? Então, resolvi deixar que um zumbi me atacasse para testar a veracidade dos cheat codes que estava utilizando. Descobri que não adiantou nada ou eu fiz algo errado no meio do processo.

Enfim, como foi que consegui finalizar o jogo várias vezes se tinha receio de tudo o que se encontrava naquela mansão? Aparentemente, a única coisa que me ajudou foi à confiança que tive em mim mesmo, ou seja, deparei com o "efeito placebo". Estava tão decidido a finalizar Resident Evil e conhecer os diferentes finais que nem me dei conta da possível dificuldade que enfrentaria. Apenas fui desvendando um puzzle atrás do outro e exterminando os inimigos em meu caminho.

Moral da história... Será que vale a pena desenvolver um jogo remetendo a jogabilidade dos games antigos para a moçada de hoje?



por FL

Tyranny of Dragons, de **Tyler Jacobson**
Design e Montagem: King Gerar/RSM

REVENDO: O VERDADEIRO DRAGÃO

O Verdadeiro Dragão conta a aventura de Adônís, um caçador que, conforme foi ficando mais forte, se questiona o que é um dragão e começa a acreditar que é um. Então, ele decide ir enfrentar outros dragões para tirar a prova. Criado pela dupla AbsoluteXandy e Thomas-Senpai para o RPG Maker VX Ace, esse jogo originalmente foi feito para a Gam Jam The Winter is Coming. O evento ocorreu na Condado BraveHeart entre Novembro e Dezembro de 2016. Nele, os participantes possuíam quatro semanas para fazer um jogo, ganhando pontos se usassem os temas que iam sendo revelados.

Combate comum, exploração incomum

O game consiste em um RPG de curta duração, que pode ser completado, em média, com uma hora e meia de jogo. Os combates seguem o padrão do RPG Maker VX Ace: Batalha em turnos com habilidade que consomem MP ou TP, dependendo do personagem.



página 30

A exploração é o que mais chama a atenção no game. Ela ocorre em um labirinto tridimensional com visão em primeira pessoa via mode 7, com o auxílio de um minimapa que registra os locais já visitados. Esse aspecto lembra bastante jogos como o primeiro Doom mas se parece mesmo é com o primeiro Phantasy Star. Diferente de muitos Dungeon Crawlers, nesse os mapas não são gerados aleatoriamente. O minimapa ajuda bastante a explorar, mas uma funcionalidade de o ampliar faz falta.

O Verdadeiro Dragão sofre com algumas falhas de balanceamento. Tanto a exploração dos primeiros locais quanto os monstros iniciais são mais difíceis que os dos final. Isso é um dos seus maiores defeitos e pode incomodar bastante os novos jogadores, apesar de não ser nada gritante, logo um RPGista veterano deve conseguir lidar com esse problema. Falando em problemas, lá pela metade do jogo há um enigma deveras ruim de se perceber a solução, e se ele não for resolvido, não há como prosseguir na aventura, coisa que deve poder significar o fim da linha para alguns jogadores. Os combates até



que são divertidos e alguns chefes bem elaborados, mas logo no começo você ficará restrito a poucas ações, o que pode acabar desmotivando muitos jogadores.

Eu sou um dragão?

A história segue a linha do personagem que quer ser forte, mas com algumas partes mais filosóficas. Apesar de ser relativamente simples e curta por causa da duração da aventura, ela é deveras interessante. Há algumas situações forçadas, como o próprio questionamento do que é ser um dragão e precisar enfrentar os outros dragões farsantes, mas também há sacadas legais no final. Os diálogos são bem feitos, contando até com umas piadas boas.

Visual quase bom

A parte gráfica é mediana/boa. O sistema de exploração até que é bonito, mas sofre da repetição constante dos tiles e pouca diversidade. Os inimigos e faces, apesar de serem bem detalhados contrastam um pouco com o cenário em mode 7 ao fundo. Há alguns problemas na interface que chegam a incomodar bastante, em especial a combinação da cor da letra junto a janela de texto porque torna a leitura difícil. Outra coisa chata é que a barra de vida de um dos chefes fica tampando a cara dele.



Já as músicas são boas, um dos principais destaques da obra, mesmo que não combinem tanto com os locais em que tocam.

Conclusão

Quer um RPG rápido que não usa o esquema padrão de exploração dos RPGs? Então O Verdadeiro Dragão é um jogo bom para você. Mas se você não tem afinidade com o gênero, esse não é um game bom para começar.



Você pode conferir mais informações sobre essa e outras game jams na [Make the RPG #17](#)

/// **MATÉRIA DE CAPA** ///

Vai querer fazer um primeiro jogo simples para conhecer uma ferramenta nova? Vai fazer um jogo para participar de uma Jam? Ou apenas tem uma ideia para testar e não quer perder tempo escrevendo um vasto documento de design? Para estes e vários outros cenários pode ser interessante fazer um jogo com uma aproximação completamente contrária a que já mostrei nesta revista.

Que tal fazermos um jogo do nada, com o mínimo de planeamento? É algo prático e divertido. Vou tentar uma aproximação direta e em tom pessoal, meio de tutorial, meio de oficina, e ainda jogando algumas ideias interessantes. Vai ser uma abordagem sem compromisso para quem quiser tirar um jogo do nada, mas de maneira efetiva. Só peço que não esperem fazer “uma grande produção que vai vender milhões”. Prontos pra começar?

TEXTO & DESIGN:
RAFAEL_SOL_MAKER





FAZENDO UM JOGO 
RAPIDAMENTE
 ***E EFETIVAMENTE***
DIRETO AO PONTO, SEM RODEIOS.



PELO COMEÇO

“Como começar um jogo?”, essa deve (ou deveria) ser a pergunta de muitos. Por que deveria? Simplesmente por que você abrir seus softwares e começar a mexer não dá garantia nenhuma de que você vai terminar o seu projeto de jogo. Além de ser ineficiente pra caramba. Nesse caso é necessário um planejamento mínimo, por mais esculhambado que seu jogo seja. Para isso não precisamos sequer mexer em algum software ainda. Sua ferramenta agora será papel e caneta.

A depender da ocasião, você pode ter que lidar com diversos tipos de limitações, impostas pelas condições (prazo, pessoal, temática, ferramenta) ou auto-impostas (veremos melhor isso no *box* logo a seguir) e essas vão dar a primeira barreira de contenção das suas ideias. É preciso ter bem as limitações, e se for o caso, critérios para avaliação do resultado, todos em mente antes de começar os trabalhos propriamente ditos.

Por isso mesmo não vamos poder perder muito tempo com sessões longas de brainstorming. É hora de dizer o que seu jogo será. Já teve uma ideia legal? Beleza, siga adiante. Se não for 100% original ou legal, prossiga mesmo assim. A ideia que tiver é a que terá que ser trabalhada. Se quiser mudar algo que não altere muito a ordem das coisas, beleza, caso contrário, anote essa nova ideia no seu caderninho (vai precisar de um) e guarde para uma próxima vez, uma versão futura ou algo assim. Estando em equipe ou não, toda decisão tomada tem que ser final pois assim que começar, não terá mais tempo ou não valerá mais a pena mexer.

Ou seja, nada de mudanças drásticas no meio do percurso. Já foi, então já era. Se for para fazer no médio ou longo prazo, com direito a mudanças, aconselho outras metodologias pois não poderei garantir a eficácia dessa se você tentar aplicá-la. O objetivo aqui é fazer um jogo rapidamente e pra isso não podemos perder tempo nessa parte, há muito mais pela frente.



CONHEÇA SUAS FERRAMENTAS

Essa parte pode vir antes ou depois de você já ter investido seu tempo para ter a ideia, como vimos na seção anterior. Assim como pode ser revelada apenas no começo de uma Jam e você não ter tempo de se preparar. Mas é de extrema urgência você saber as ferramentas que poderá usar pois isso pode fazer um mundo de diferença do começo ao fim do projeto.

Esse creio que já deva ser um pré-requisito básico, que é saber onde está pisando. Se você for fazer um jogo numa engine, já tem que estar familiarizado com ela. Se vai escrever em alguma linguagem com alguma API, já tem que ter em mente como vai fazer para sair do “Hello World” e colocar gráficos e sons na tela. Se vai usar algum programa para criar ou editar algum recurso, vai precisar ter este a postos e no ponto de usar.

Nessa etapa o importante é ter o máximo de conforto possível na hora de seguir com o projeto, pois logo depois desta parte aqui você terá que distribuir/delegar tarefas, e daí em diante focar apenas em produzir o que foi proposto, e não em ficar se digladiando com as ferramentas. Você tinha que ter em mente todas as limitações do seu meio de trabalho já de antemão antes de ter a ideia, afinal você sabe que não conseguirá fazer um Call of Duty no RPG Maker.

Se não teve ainda essa ideia das limitações, mas já tem uma ideia de jogo, corra para testar e descobrir com o que está lidando e ajuste sua ideia com base nisso. Conhecer o terreno em que vai andar é tudo. Lembre-se que se as regras da situação apresentarem alguma surpresa (ex.: você terá que usar uma *engine* que não está habituado), você terá muito pouco tempo para se acostumar às mudanças. Teste as limitações do que você pode fazer com as condições impostas e volte a situação aos trilhos rapidamente.

Não alimente o monstro!

O que realmente importa no fim das contas é o desenvolvimento do jogo ser completo e que o fluxo da jogabilidade seja seguido. Para isso é preciso saber colocar o projeto no seu devido lugar. Calma lá, eu explico: Infelizmente não adianta de nada pensar grande, imaginar um projeto enorme e não conseguir levar adiante e desistir. Adeque suas ideias a sua realidade e seus conhecimentos, se quiser ter um jogo pronto, sempre de olho nas limitações e no tempo hábil para executá-lo. Nunca, jamais mesmo deixe que a coisa cresça demais! É natural que a ideia queira crescer descontroladamente, pois sempre vamos querer colocar mais coisas, as ideias se constroem assim na nossa cabeça, mas é preciso resistir à tentação. É melhor um projeto pequeno pronto do que um projeto grande cancelado.

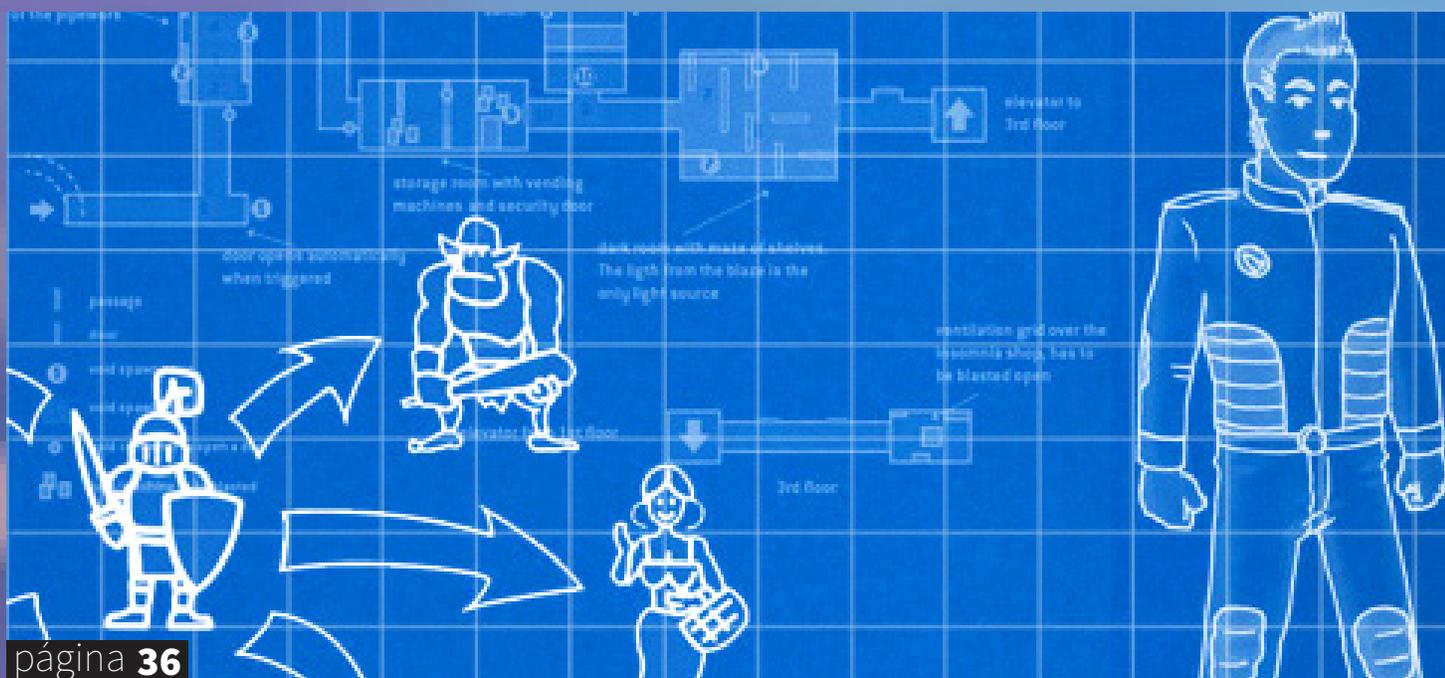
DEFININDO OS PARÂMETROS INICIAIS

Então agora temos que dar aquele pontapé inicial no projeto, correto? Suponho que você tenha pelo menos uma ideia de jogo, o que virá a se tornar a jogabilidade da coisa, e suponho que isso seria no mínimo um protótipo de história, se o jogo a tiver. Só que história é um bicho complicado de lidar e que dadas as restrições aqui apresentadas, dificilmente você conseguirá criar um jogo focado em narrativa.

Portanto vamos focar justamente na jogabilidade básica, a *core gameplay*. A melhor definição pra esse termo é aquilo que é totalmente básico e que um jogo tem de mais essencial, que torna o seu jogo um jogo diferente dos demais tipos de jogos, independente de todo o resto, tais como gráficos ou músicas. É bem capaz que seu jogo tenha *core gameplay* similar a outros jogos do mesmo gênero, pois um mesmo *core gameplay* pode ser compartilhado por vários jogos bem diferentes entre si. (Lembre-se dos inúmeros clones de Mario e jogos de plataforma dos anos 90 pra imaginar o que estou falando)

A pergunta aqui é como rapidamente vamos transformar nossa ideia difusa numa *core gameplay* e em um fluxo de jogo. É como vamos criar o jogo em si, a progressão, o desafio, a pontuação, alguma coisa que torne a ideia num jogo propriamente dito. Ou seja, os objetivos do que o jogador vai fazer no jogo tem que ser decididos agora. É sair do “fazer um joguim de carrin” para “jogo 2D com escolha entre 4 carros diferentes, estruturado em vários mini-campeonatos em volta do mundo, com 4 corridas cada, pistas de múltiplas voltas e *pit-stops*, impulsão turbo limitada e possivelmente alguns *powerups*”.

Repara que aqui além do núcleo da jogabilidade tomei a liberdade de acrescentar a maior parte da estrutura de um jogo (nesse caso é patente que se trata de um Top Gear ou similar). É desse tipo de definição concisa que será necessária para seguirmos com o trabalho.



Imagine que você está jogando o seu jogo, melhor, jogue-o na sua mente por alguns instantes. Como é que você vê o jogo começando e o jogo acabando? O que mudaria do início para o fim? O que o jogador descobriria, como ele progrediria e seu avatar virtual estaria diferente após ter jogado um trecho seu jogo?

Não negligencie essa parte, dê um rumo, um caminho para o jogador conhecer, pois ela é quem vai dar sentido para seu projeto e tornar ele um jogo de facto. Por menor que seja o tempo, orçamento, pessoal e maiores sejam as limitações, essa aqui é a parte que vai definir o sucesso deste jogo. Até em jogos para celular que não acabam, tipo corrida infinita e similares, há algo para lutar e despertar a vontade do jogador de jogar (ganhar pontuação, itens para desbloquear, etc.)

Uma outra coisa importante em todo design de jogo é que é importante que seu jogo faça algum sentido. Tenha regras bem definidas para o jogador saber o que esperar além do que ele deve supostamente fazer, para onde ele deve ir. Mesmo que vá apresentar surpresas e eventuais twists. Não é hora de fazer jogos de mundo aberto (que são jogos de design complexo e demorado), o importante é o jogo ter um foco.

Um bom jogo surpreendente seria aquele que o jogador não sabe o que esperar, mas que ao menos sabe como chegar lá. Um jogo de regras confusas é profundamente frustrante. O ideal é que jogar seja uma experiência sem dores de cabeça, com progressão satisfatória.

Por falar em dor de cabeça, é imprescindível que a complexidade seja ajustada à duração do jogo. Por estarmos fazendo jogos rapidamente, é bem provável que os jogos sejam curtos, por isso mesmo é importante que estes tenham pouca complexidade e que as dificuldades e alterações na *gameplay* (ex.: novos *power ups*) sejam apresentados no momento correto.





CRIANDO (E JUNTANDO) RECURSOS

Agora enfim é chegada a hora de produzir algo de fato. Uma vez que algumas coisas básicas já estão definidas, não teremos que nos preocupar muito com retrabalhos pois já temos uma boa imagem geral do jogo. É chegada a hora de transformar as ideias e conceitos trabalhados até então em recursos factíveis que serão usados para o jogo, então, mãos à obra.

Vamos lançar uma definição aqui. Entenda por recursos basicamente qualquer peça que pode ser colocada no seu jogo. Pode ser desde um trecho de código (ex.: *script* ou *plugin*), passando por um desenho ou *pixel art* ou um som ou música. O que diferencia a base do jogo (ou *engine*) é que as partes podem ser múltiplas (ex: vários gráficos de face) e são intercambiáveis por outras de igual função (ex.: eu posso usar esse ou aquele *script antilag*, esse ou aquele *tileset* de cidade) enquanto a base é única para o seu jogo.

No caso dum RPG Maker dificilmente mexeremos na base em si, só nos seus adendos (classes embutidas tipo RPG ou o Banco de Dados) mas no caso de um jogo do zero em C++, é certo que mexamos diretamente no código, acrescentando partes à base, incluindo os que chamamos aqui de “recursos de código”, (ex: física de pulo plataforma) para que criemos algo jogável.

No geral podemos dizer que para muitos jogos o grosso do trabalho vem aqui, de criar e integrar recursos ao jogo, e que esse é um processo que pode precisar ser feito até o fim da montagem deste. Não só por que a necessidade de recursos pode vir surgindo à medida que o jogo é compilado, mas também por que caso consiga acabar tudo em tempo hábil, é um dos locais mais prováveis que você pode dar algum polimento para conseguir melhores resultados, junto com a correção de bugs.



LA BASE DE PAPEL

Agora que já conseguimos diferenciar a base do jogo de seus diversos recursos, vamos focar em falar um pouco da base também. O número de dicas que poderíamos dar aqui é muito grande, mas acredito que seja melhor focar em dar algumas dicas mais gerais. Lembre que base é tudo o que é único e insubstituível no seu jogo (no sentido de que mudar ele teria que mudar daria muito trabalho), abstrato ou não, seja ela o código mais básico da *engine*, seja ela os *templates* (modelos) ou formatos de arquivos que deseje usar.

Se tiver trabalhando em equipe, é bem capaz que tanto a base como os recursos sejam trabalhados em paralelo por um tempo. Ou então que a primeiro a base seja criada, ou então os recursos base venham primeiro, mas isso pouco importa. Vai depender de como decidir seguir. Só que sem uma base pronta, não é possível fechar 100% a especificação dos recursos, então planeje as coisas com cuidado.

Só que o mais importante dentro dessa ideia do é que a base do jogo que te passei é que esta seja o mais versátil e flexível o possível, que sempre tenha meios fáceis de testar recursos ou mudar valores de variáveis, de facilmente substituir recursos (gráficos, sons ou trechos de códigos) e por aí vai. Por isto aconselho que a faça modularizada o máximo quanto possível, pois isto vai permitir que você faça correções e adições de maneira muito mais rápida depois. Nada de POGs ou outros “artifícios técnicos” aqui.

Vale a pena o investimento para ter uma base sólida sob a qual você possa construir em cima depois sem preocupações. Afinal imagina se pro final do jogo você precisa fazer uma alteração drástica. Sem uma boa base seu jogo pode ir todo para o limbo e precisar de um enorme re-trabalho. Em tudo o mais você pode fazer gambiarras e colocar placeholders, mas ao menos essa base mínima eu aconselho que seja bem feita, caso do contrário todo seu jogo será apenas um castelo de cartas esperando o vento soprar.





PLAYER 1



PLAYER 2



PLAYER 3

Trabalhando em equipe

Bem, não sei se você fará esse projeto de jogo em equipe, tampouco qual será seu papel em uma, mas coisa que quem está à frente deve saber é administrar como uma – ou saber participar, se for o caso, tendo em vista que tudo tem suas vantagens e desvantagens. Isso porquê equipes são fontes de conflitos e jogos de interesses, como boa parte das relações humanas. Em edições passadas da revista já abordamos esse tema (edição 7, especialmente).

Equipes têm, em teoria, apenas vantagens: Vocês até que pode conseguir produzir um jogo mais rapidamente e com mais especialização, já que dificilmente uma pessoa conseguirá fazer tudo sozinho de maneira hábil para a proposta do nosso exercício aqui. Só que as vantagens param por aí: na prática conflitos de ideias surgirão no processo, já que cada um terá sua própria visão da coisa e tentará prosseguir por isso, muitas vezes até impor essa ideia aos demais. Há por vezes questões de vaidade e ego envolvidas no processo.

É necessário entender que cada um possui uma visão de mundo diferente e que uma mesma palavra ou ideia pode ter significados muito diferentes de pessoa pra pessoa. Por isso saber discutir e negociar para que cada opinião acrescenta ao projeto e gerenciar conflitos têm um papel essencial aqui. Um bom líder nesse ensejo não é apenas aquele que dá a palavra final, mas sim aquele que sabe gerenciar os conflitos de forma a estes renderem resultados positivos, já que eles sempre acontecerão, sejam pequenas diferenças de pensamento no funcionamento de algum detalhe até desentendimentos com frustrações maiores. Uma coisa que vale para todo mundo: Nessa hora é preciso ser muito flexível, saber ceder e ter paciência. Isso que é trabalhar em equipe.

CHEGANDO NO MEIO

Supondo que você já teve a ideia, e que ela está devidamente “controlada”, bem definida e condizente com o que você pode executar, e que você já tenha preparado os recursos necessários para começar (gráficos, sistemas, sonoros ou outros) e escrito e planejado toda a história, se este tiver. É hora então de apenas juntar isso tudo e ter um jogo pronto, certo? Não! Não é com essa mentalidade que você deve encarar. Não é só simplesmente sair colando os pedaços, como se fossem recortes de jornal; dá muito mais trabalho fundir tudo num algo único e conexo.

Acredite, essa é parte mais difícil por vários motivos, questão de dar muito trabalho mesmo. E trabalho chato, que desanima muita gente. Não dá para chegar ao fim se não passarmos por essa etapa, que geralmente é a mais demorada. Ter ideias chega a ser fácil perto da ação de executá-las, e é justamente por isso que muitos jogos param no meio. Mas felizmente isso pode ser contornado.

Agora dada a natureza da coisa, dificilmente poderei dar muitas dicas nessa parte, pois a construção varia enormemente de um jogo pra outro, e de um tipo de situação para outra, principalmente. Aqui não há bem um fluxo certo, uma receita de bolo pra seguir, já que os métodos de trabalho terão que ser decididos de acordo com as limitações. Mas ao menos uma boa dica geral eu posso apresentar aqui hoje.



CRIANDO METAS, COMPLETANDO OBJETIVOS

Eu falei que íamos fazer um jogo sem planejamento? Não, eu disse que íamos fazer um jogo com planejamento mínimo. Não dá pra levar qualquer projeto adiante sem o mínimo senso de hierarquia e prioridades. Por isso é importante saber gerir bem as ideias, para que possa criar metas de trabalho para você mesmo (e se for o caso, terceiros), saber exatamente o que precisa ser feito e pouco a pouco possa completar as tarefas e avançar na montagem do jogo. Uma coisa puxa a outra. Vez que você observa que o jogo está avançando paulatinamente, suas chances de desanimar caem, e as de sucesso aumentam. Pois como muitos sabem o desânimo leva à desistência.

Mas como podemos administrar essas ideias? Isso digo que vai da ordem de cada um, mas eu posso dar umas dicas que funcionam bem comigo. Eu creio que é preciso antes de mais nada saber separar o que é o essencial do que é supérfluo. O bom e velho sistema de prioridades funciona bem, mas algo que é sempre importante neste caso é saber dividir e definir com precisão o que é necessário fazer. Trace linhas gerais do que é mais importante terminar primeiro e do que pode ser deixado mais pra frente.

Lembra do papel e da caneta? Divida o projeto do jogo em seções menores, e rache cada uma dessas numa lista de checagem das tarefas. Não precisa dividir tudo de uma vez, mas pegue uma seção de tamanho razoável e entre nos detalhes dela. Pode ser uma mecânica do jogo ou uma fase deste. A medida que for completando, vá riscando-as da lista, e passando para os próximos passos. Se algumas tarefas podem ser paralelizadas, veja bem a questão do tempo do término de cada uma e não subestime esse tempo de forma alguma. Paralelizar traz vantagens, mas quando as partes são muito dependentes umas das outras, atraso em uma parte pode levar a atraso geral.

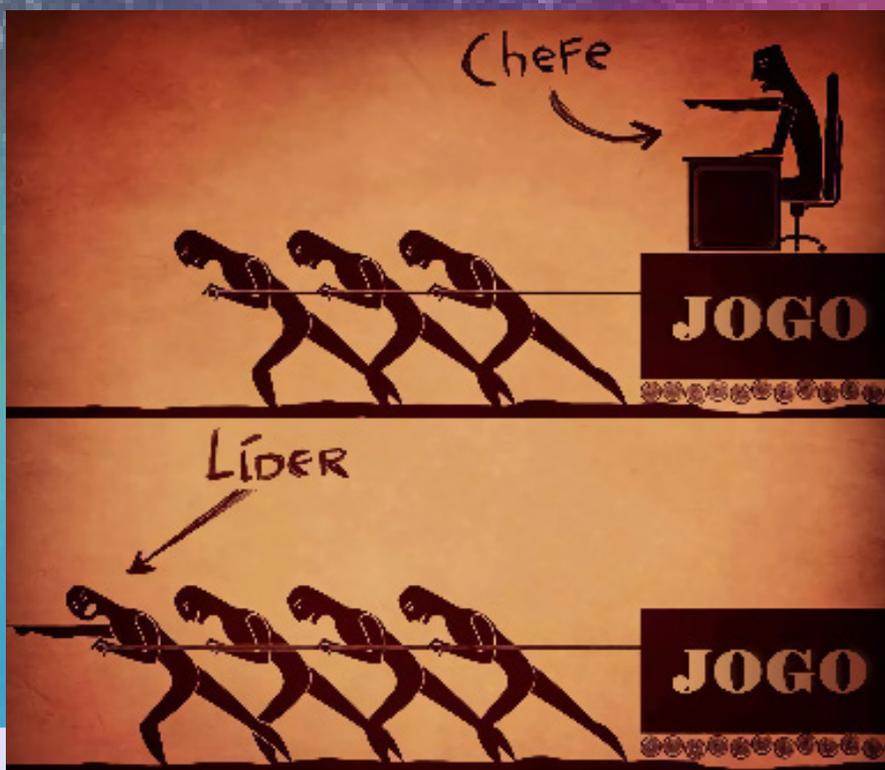
E claro, vá completando essas pequenas metas. Se você trabalhar neste sistema, cada meta riscada te dará mais satisfação e seu projeto estará um pouco mais perto de estar pronto. Ao ver aos poucos seu jogo andando, se você estiver com um guia seguro de tarefas para não se distrair durante a montagem do mesmo, aos poucos você conseguirá enxergar seu jogo ficando pronto etapa a etapa, quem sabe até imaginar ele pronto em algum momento. É capaz que você consiga seguir bem até o fim da montagem sem maiores crises, tendo que focar apenas em resolver os problemas e desafios intrínsecos da coisa, ao invés de problemas de organização. Se planejou tudo adequadamente neste modelo, pode considerar de um terço a metade do jogo já pronto de antemão. Agora é mãos à obra, meu caro!



Algumas outras dicas interessantes

Acompanhe agora algumas dicas rápidas para poder te ajudar a acelerar o processo e melhorar o jogo sem muito esforço:

1. Essa pode parecer meio óbvia, mas comece o desenvolvimento usando **gráficos placeholder** (gráficos temporários que ficam na posição dos gráficos finais), pois eles te ajudarão a definir o lugar e o tamanho de cada coisa e assim definir os templates (esquemas de tamanho padrão de cada tipo de gráfico). Os gráficos finais só devem começar a ficar prontos e substituir os placeholders depois de fechar os templates.
2. Dificilmente você terá tempo no seu jogo para criar opções muito avançadas como remapear os controles. Se for esse o caso, considere colocar uma tela acessível no menu principal **explicando** os controles em detalhes para os jogadores. Isso também pode poupar de ter que fazer um tutorial, bastando acrescentar as informações básicas, mas necessárias para o jogador sair jogando direto.
3. Uma dica que vejo muito darem por aí é a questão de focar na **funcionalidade** ao invés de focar no **polimento**. Isso pode até tirar o charme que algum jogo pode ter na música ou nos gráficos, mas aqui temos um alvo preferencial: Um lugar onde isso não costuma chamar atenção é nos bastidores, isso é, no código. Programação orientada a gambiarras e código *spaghetti* não costumam ser incomuns. Se o prazo for apertado, fazê-lo não é errado, ruim será apenas desembaralhar tudo depois, caso precise. Aí terá que dedicar tempo a escrever o código direito, não tem jeito.
4. Por fim, se tiver na pressa... **Não leia esta matéria!** Mas como assim? Ela idealmente tem que ser lida e entendida previamente. Ela pode ajudar a te dar uma ideia legal, por isso tudo é bem explicado em detalhes. Mas se for pra ser o mais rápido possível, recomendo que faça um resumo rápido ou apenas coloque os pontos principais numa lista ao invés de comer toda uma seção de texto que nem estou fazendo agora.



Liderando um projeto

É bom observar que não há motivo pra ansiar liderar uma equipe: Sua ideia não é necessariamente melhor do que as dos outros, tampouco estes lhe devem algum tipo de obediência. No fim isso não traz vantagens, pois no cenário que aqui estou colocando um líder não fica aqui sentado mandando que os outros construam o jogo dos seus sonhos. Sempre muita responsabilidade e trabalho será exigida de todo mundo, mas do líder especialmente, que pode até ter que trabalhar muito mais do que os outros.

A melhor dica que eu posso dar nessa área caso você seja um líder é saber dividir bem as tarefas, de forma que ninguém se sinta injustiçado e que cada um se responsabilize pelo que está disposto a fazer, mas sem deixar de lado todo o resto do projeto. Você terá que trabalhar a motivação das pessoas constantemente, então além de se auto motivar, saber motivar os demais e passar empolgação é a chave do sucesso.

Quanto a parte do "resto do projeto": É bom que cada um da equipe tenha uma visão do todo, saiba onde se encaixa no quebra-cabeça e como a pessoa é importante para o resultado final e que se importe com este ao invés de apenas terminar suas tarefas, já que idealmente o jogo seria um trabalho coletivo que é de interesse de cada indivíduo que ele seja um sucesso. Tem trabalhos que talvez só uma pessoa pode fazer, certamente, mas ninguém pode simplesmente se isolar no seu trabalho e se negar a ajudar os outros.

Boa vontade é essencial, e seria perfeito se todo mundo tiver vontade de fazer ou ajudar em todas as áreas. Tem muitas horas que só se uma pessoa invadir "o quadrado" da outra, que as coisas vão sair do lugar. É importante ter isso em mente, seja na hora de montar uma equipe, vá você liderar ou apenas participar de uma equipe.



ACABAMENTOS

Se chegou até aqui, não pense que acabou ainda. Os acabamentos, parte final do processo, podem ser tão demorados ou complexos que a montagem e o planejamento juntos, muitas vezes até mais. O acabamento do produto final que será o indicador do nível do profissionalismo aplicado na obra, portanto quanto antes conseguir chegar aqui e mais tempo desprender nessa parte, melhor será o resultado final. Seu jogo pode ser simples, mas se for bem consistente e polido será muito mais bem visto do que se for um jogo bagunçado cheio de *bugs*, mesmo que revolucionário.

OK, você precisa dar os acabamentos e se preparar para lançar, não é? Para isso você tem que decidir que está na hora de parar. Essa é a escolha que você terá que fazer. Olhar e dizer que “já basta”, “hora de fechar a conta”. Parar aqui significa que você não fará mais alterações drásticas nos gráficos, roteiros, mapas, falas ou qualquer outra coisa que comprometa mais tempo e esforço do que uma pequena correção.

O jogo sempre pode sofrer modificações, ganhar coisas novas ou perder algumas ou ser corrigido continuamente que ele nunca ficará acabado, nada é perfeito e todo software possui *bugs* por definição, então tem que chegar a hora que você tem que decidir publicar como está. Até mesmo grandes pesquisadores e escritores uma hora tem que escolher parar de pesquisar ou escrever, respectivamente, simplesmente por que os temas ou histórias abordadas podem não se esgotar.

Decidiu que já basta? Vamos acabar! Os acabamentos vão de cada jogo, em geral são pequenos balanceamentos das batalhas, ajustes nas animações, correções na escrita, e pequenos (ou grandes) *bugs* não previstos no fluxo do jogo. Para esse último caso, uma dica interessante é tentar seguir o jogo pelos caminhos não-óbvios e não-testados normalmente. Claro que você já conhece o jogo todo e sabe passar por todo ele facilmente, mas você tem que se colocar no lugar de diferentes tipos de jogadores. E a forma mais ágil de fazer isso é de fato se utilizar de várias pessoas para poder obter diferentes opiniões. Daí chega outra recomendação.

Você vai precisar de *beta-testers*, chame sua equipe (se tiver), seus amigos, sua família, seu cachorro etc. Qualquer um pode ajudar. É bom que você tenha pessoas bem críticas e/ou com olhar atento. Nunca deixe de valorizar as opiniões de terceiros, afinal jogos são feitos pra diferentes jogadores, você faz jogos para pessoas, não para outros game designers, então quanto mais visões diferentes você conseguir sobre seu projeto, melhor. É certo que outras pessoas vão conseguir achar *bugs* e inconsistências que você pode ter deixado passar batido, então examine com cuidado o que cada um diz e use desse feedback da melhor forma possível.

Uma vez que você já decidiu que está bom e corrigiu os *bugs* e deu os devidos polimentos, creio que agora sim temos algo que possamos chamar de “jogo completo”.





E PARA TERMINAR

Se você conseguiu acompanhar as dicas até aqui – não estou falando acompanhar no sentido de ler, e sim de seguir com o seu projeto de jogo até o ponto que a leitura indica – então meus parabéns, você tem o seu jogo pronto! Pode mandar ele pra frente e que comece o pós-jogo (mais correção de bugs e polimentos e se preparar para uma possível versão 2.0). Vou dar umas palavrinhas, se me permitem.

Uma vez que você siga pelo menos boa parte dessas dicas, acredito eu que se possa de fato conseguir um jogo pronto, mesmo considerando as devidas limitações de cada um. Esse método funcionou perfeitamente comigo e recomendo. Mas lembre-se também que essa é apenas uma referência, um punhado de dicas. Nem tudo o que está escrito aqui pode ser aplicado em todos os casos, são apenas algumas linhas gerais e não um guia completo e detalhado (que até daria um livro, mas seria supérfluo pra este caso).

Não tem receita certa para fazer um jogo, muda de pessoa para pessoa, depende do tipo de projeto, das limitações apresentadas e de muitas outras coisas. Todavia projetos de jogos são coisas perfeitamente possíveis de serem executados com sucesso – caso contrário nem jogos teríamos – então vale a tentativa. Jogos menores assim são uma forma muito interessante de testar uma ferramenta ou testar a si mesmo, e podem ser feitas em pouco tempo sem compromisso nenhum, portanto só arruma desculpa quem quiser.

Fazer jogos é uma algo muito bacana, acho interessante que você possa experimentar todas as etapas, por que você aprende muitas coisas de diversas áreas. Poder fazê-los é sem dúvida algo muito interessante. Há diversas ferramentas por aí que podem ser usadas para você concretizar suas ideias, sempre traremos bons tutoriais para elas, portanto aproveite-as, e faça bons jogos, se possível! 





Estamos perdendo a nossa História?

Ao tratar jogos como meros produtos multimídia, estaremos ignorando não só o valor dos jogos em si, mas também seu propósito, valor intrínseco e experiência única que podem proporcionar.

Por muito tempo, eu odiava livros de ficção. Para mim, eles eram inúteis, não havia razão para se perder tempo lendo uma história de duzentas páginas que não vai te ensinar nada, quando você pode jogar um jogo ou assistir uma série. Eu só lia livros científicos e meu amor pelo conhecimento deu um pulo muito grande nessa época, isso é, até a chegada do livro que cimentou a literatura como algo importante, pelo menos, para mim.

Esse livro começa com um pai contando uma história para seus filhos. Ela fala sobre um djinn que rouba crianças de suas famílias e leva para seu castelo. E sobre um pai que é obrigado a dar seu filho para salvar sua família, que depois se arrepende e vai atrás da criança, apenas para descobrir que ela está vivendo muito melhor do que sequer viveria com ele. Ele a deixa viver no castelo e toma uma poção para esquecer da criança, um presente final do Djinn.

Você não sabe de nada do que está acontecendo, mas aos poucos a confusão se torna em entendimento conforme você avança pelos contos das vidas de vários personagens. E mesmo assim, eu ainda demorei para entender aquela história. O único motivo pela qual você usaria um framing devise, seria para entendermos como um personagem vê o mundo e como ele vê a si próprio. E com isso, em algum momento, eu percebi que aquela história era a forma que o pai achou de explicar a seus filhos do porquê ele estava vendendo um deles. Separando os dois.

Screenshot do jogo Missile Command (1980), do Atari 2600.





"Por mais que eu ame *O Silêncio da Montanha*, *O Caçador de Pipas* ainda é meu livro favorito, não só do autor, mas de todos os tempos. Vale a pena ler."

Esse livro, *O Silêncio das Montanhas*, do brilhante e genial Khaled Hosseini é um conto sobre pessoas, sobre suas histórias e sobre como agem, como pensam sobre si, e como se conectam ao tema principal: a vida humana. Uma das coisas que eu mais amava sobre a escrita de Khaled é como ele conseguia descrever mudança, sobre como os personagens mudam, se adaptam e decaem, sem sequer perceber. O como essas pessoas são muito mais complexas do que você sequer poderia imaginar. Mas, por mais que eu queria que fosse, esse não é um texto sobre esse livro (Cada um dos personagens do livro mereceria umas vinte páginas de comentários). Mas sim, sobre a pergunta que ele me levantou.

Nós nos conectamos uns com os outros através de histórias. Sejam elas sobre nós ou sobre o mundo em que vivemos, é através delas que conseguimos nos contextualizar e continuar andando em frente, como uma espécie. Como os homens que olhavam para as estrelas a noite e sabiam o que elas diziam, olhamos para nossas histórias, que nos mostram nossos aprendizados, nossos valores e a vida que queremos viver.

Toda mídia, por mais odiada ou amada, diz algo sobre nossa época, sobre quem somos e quem queremos ser, sempre possui um pedaço de nós. É a forma como arte opera e explica o porquê não conseguimos refazer uma obra de algum tempo atrás, nossos valores mudaram. Anime não poderia existir nos anos cinquenta, por exemplo, não só porque a mídia é diferente, mas porque nossos valores também o são.

E o livro me fez perguntar algo pertinente ao mundo dos jogos como mídia, algo que é bem mais frágil do que modelos de arte mais assegurados, como livros ou pinturas: estaremos perdendo nossa história?



"Estaremos então sucateando parte das nossas memórias?"

Se aceitarmos a afirmação de que jogos são formas de arte, e nesse caso, nós dizemos algo sobre nós mesmos, devemos aceitar também que eles possuem o poder de influenciar, ou pelo menos, dizer algo sobre a humanidade como um todo. Se você já ouviu a discussão sobre se jogos nos deixam violentos, bom, ela é parte de uma discussão maior sobre os valores que queremos manter e deixar para as futuras gerações.

E que valores estamos passando, o que os jogos podem nos dizer sobre nós mesmos? O que nos avisam? Quais eufemismos ou hipérboles usamos e quais assuntos evitamos?

São perguntas complexas demais para se resolver em um texto pequeno e, para falar a verdade, não é algo de uso tão prático. É sempre importante saber a mensagem que seu jogo passa, sobre as ideias do autor que serão transmitidas pela mídia que ele escolheu, mas isso não é muito sujeito a mudança. Por que você alteraria algum aspecto de sua obra, apenas para mudar a mensagem? Ela está lá por um motivo, seja intencional ou não, e refletirá em outros aspectos da obra. É algo que não é possível mudar, não totalmente.

Esse é um dos motivos pela qual, por exemplo, política sempre existirá em jogos. É uma parte da visão de mundo dos autores e tentar tirá-la totalmente é simplesmente impossível. Porque ela não existe em um vácuo, ela se associa com outras ideias na mente do autor, e essas ideias continuarão a crescer dentro do jogo, estando ele ciente ou não.

Mas, saindo um pouco desses pensamentos abstratos e conflitantes, vamos entrar numa discussão mais prática e menos confusa.

Você percebeu que nesse texto eu estava me baseando em uma preposição que não questionei em momento algum? A preposição de que jogos importam. De que eles possuem valor.

De que eles nos afetam.

E se jogos podem nos afetar positivamente, por que não poderiam nos afetar negativamente? Porque isso dói. Pensar nos jogos como algo que possui valor, seja social ou artístico e, nesse caso, um espelho sobre nossa história e sobre nossos valores indica a possibilidade de que jogos são capazes de causar dano. De refletir ideias ruins. De dizer coisas ruins sobre nós mesmos. Por mais que existam diversos lados positivos.

"É muito fácil desmerecer a mídia dizendo que são apenas jogos. Se eles não tem valor, não podem nos afetar, se não podem nos afetar, podemos descansar nossas mentes e fazer o que quisermos, sem nos importarmos com qualquer pensamento sobre responsabilidade artística. Podemos fingir que não importa, e isso é um insulto."

Nós amamos videogames, então nos defendemos de qualquer um que questione o potencial magnífico da mídia, de qualquer um que deseje mudanças.

Um dos jogos que eu amo e gostaria de usar como referência, é Civilization. Se você já jogou, sabe muito bem que existem várias formas de vencer o jogo, seja adquirindo cultura ou ciência para ir para o próximo nível humano. Você pode jogar o jogo inteiro sem tacar bomba em ninguém, mas seu objetivo é sempre vencer. Ser a melhor civilização. Não necessariamente para os indivíduos que vivem nela ou, muito menos, dos que vivem fora dela. Seu objetivo é crescer e ser o melhor, não importa o que tenha de fazer. Você não possui a escolha de vencer com todos. Há apenas um vencedor para receber o título de maior civilização, de mestre do mundo livre.



"Mesmo que contestável, todo jogo tem um ponto de vista a expor."

Todo jogo possui uma mensagem, intencional ou não, e enquanto atacava os não-civilizados, eu só podia imaginar o quão interessante seria a história desses seres, fugindo do poder do meu império vermelho. Da mensagem que eu passava para eles enquanto explodia suas vilas.

O jogo possui uma definição do que uma boa civilização é, enquanto ignora qualquer outro estilo de governo que não deem tanta atenção a vencer. Se isso foi proposital? Provavelmente não. Isso é ruim? Não. É mais uma limitação da mídia do que qualquer outra coisa. Afinal de contas, você consegue pensar em algum jogo de criar impérios em que você pode vencer com o apoio de todos?

Você poderia dizer que o jogo é feito para ser jogado online e que ter um modo de vitória para o grupo, a humanidade em si, não seria divertido ou falharia, já que ninguém escolheria a paz, quando a guerra dá mais satisfação. O dilema dos comuns traria o caos novamente.

Isso me diz algo sobre os criadores do jogo e como eles interpretam o mundo em que vivem. E isso é muito interessante, porque podemos comparar esse jogo com os jogos que fazíamos antes e os que faremos depois.

Jogos são antigos, bem antigos. Mas a maior parte deles continua jogável. O xadrez e seus precedentes ainda estão disponíveis, você pode jogar e sentir o mesmo que aquelas pessoas sentiram. Ver o quão diferentes ou parecidas elas eram. Eu diria, mais do que um livro, com jogos, você pode sentir a humanidade dessas pessoas. Que elas foram reais.

Que elas existiram e se divertiam como a gente.



"Uma simples partida solitária de xadrez pode nos contar muitas histórias"



"Emulação ou o console original? O que será melhor?"

Com os jogos digitais, porém, isso é bem diferente. Se você tiver a minha idade ou mais velho, pergunte a alguém se essa pessoa já jogou Zelda Ocarine Of Time. Se já jogou Soul Reaver, Se já jogou o primeiro Metal Gear, ou se já jogou o Missile Command, do Atari. Mesmo jogos que ainda existem e que podem ser jogados através de emuladores, como Zelda, não são realmente fiéis. Jogar ele em um emulador é uma experiência diferente de jogar ele no console original, que é diferente de jogar a versão remasterizada. E não é só o controle, mas a forma que o jogo roda, as peculiaridades de cada console. E eles estão sumindo.

Imagine o tanto de jogos que jamais poderemos jogar, porque desapareceram, e o quanto de jogos que desaparecerão no futuro. Jogos online terão os servidores fechados, peças pararão de ser feitas, cds serão perdidos. Os sistemas de arcade não irão funcionar daqui a duas décadas, quem sabe. E por mais que sejamos bons em refazer jogos antigos e emulá-los. Eles nunca serão como os originais.

Mas temos a internet, você diz. Bom, eu comparo a internet como uma biblioteca gigante, cujos caminhos não foram mapeados e estão todos desorganizados. Caminhos fechados para nunca mais serem abertos.

"Se não conseguimos, ou queremos, nem salvar nossa história, temos direito de dizer que ela vale alguma coisa?"

Como uma pintura, uma estátua, ela se perde. E a história que ela guarda também. Mas diferente dos livros de Alexandria, ou os episódios perdidos de Doctor Who, isso está acontecendo agora, nesse exato momento.

Como uma pintura, uma estátua, ela se perde. E a história que ela guarda também. Mas diferente dos livros de Alexandria, ou os episódios perdidos de Doctor Who, isso está acontecendo agora, nesse exato momento.

Poderíamos evitar isso, se os jogos tivessem o valor reconhecido, o valor de um meio artístico, o direito a proteção e restauração. Se pensarmos em jogos como algo que possui valor, que pode afetar alguém, seja de forma positiva ou negativa, que pode alterar o curso da história ou nos dizer mais sobre nós mesmos, se pudermos fazer isso, quem sabe teremos uma chance.

Se eu nunca tivesse aberto o silêncio das montanhas para ler, eu continuaria a não gostar de livros de ficção, a achar que eles não são nada além de perda de tempo. Imagine se ninguém pudesse jogar esses jogos que marcaram sua vida. Que ninguém pudesse jogar Zelda, Mario, Megaman. Porque os consoles ou sistemas pararam de ser fabricados.

Esse não é um problema particular de jogos, no condado mesmo, pessoas vão embora e apagam todos os seus tópicos, sem pensar em quanto isso influencia as pessoas, o quanto elas perderão com isso. Se eu nunca tivesse visto o comentário do Xandy, a anos, eu acho, sobre vocaloid, eu poderia não ter gostado das músicas japonesas, nunca ter gostado de Kagerou project, nunca querer fazer fan-art dos personagens, nunca ter desenhado. Não é frustrante procurar um tópico de tutorial, apenas para perceber que o autor apagou tudo e foi embora e todo aquele conhecimento foi-se com ele?

É só um exemplo, mas jogos não só nos dizem coisas sobre nós mesmos, mas nos afetam, porque eles valem algo. E guarda-los é algo difícil de se fazer. A cada dia aparece mais e mais jogos, o mercado está saturado. É difícil dizer quais jogos vão sobreviver ao teste do tempo e quais mereciam sobreviver."



"Jogos populares da atualidade, como os de futebol, são verdadeiras fontes de fortuna para as suas desenvolvedoras e nem sempre as novas versões trazem melhorias ou conteúdos elogiáveis aos fãs, o foco é sempre o \$\$\$..."



"Da mesma forma que em diversos quesitos do cotidiano, os bons costumes e características nos games estão se perdendo com o passar do tempo. Muitas vezes, a fama de alguns é proveniente de seus respectivos apelos voltados ao merchandise e não necessariamente pela qualidade"

Assim como o mundo em o silêncio das montanhas avança e as pessoas que marcaram outras pessoas são esquecidas, você é deixado sozinho, em uma cena triste, vendo um carro quebrado e destruído por uma janela, se perguntando se as pessoas se lembrarão da história da pessoa que dirigiu aquilo e do porquê ele acabou do jeito que está. Se eles se lembrarão da pessoa que destruiu a árvore gigante no centro do vilarejo, para ter madeira para o inverno. Se se lembrarão da história do velho afegão da lojinha e como ele acabou no país onde está. Se se lembrarão das histórias que contávamos e do que elas nos diziam sobre nós mesmos.

"Aqueles que não conhecem sua história, a perderão."

Então, meu caro leitor, eu pergunto novamente: estamos perdendo nosso passado? E, o mais importante, o que podemos fazer?

Bom, nós temos ideias como videogame History Foundation, uma livraria digital cujo objetivo é guardar e preservar jogos e seus diversos utilitários. Acesse depois, é uma ideia bem interessante e não parece ser a única.

Será o suficiente? Bom, só o tempo poderá dizer. A única previsão que posso fazer é: Se jogos continuarem a ser vistos como brinquedos, sem potencial, nada será o suficiente.

Para aprender mais sobre esse assunto, que eu passei muito por cima pelo bem de ter um texto pequeno, você pode, e eu recomendo, acessar esses links. [M](#)



Não importa o quão bem você desenha ou o quão bom é o seu Pixel Art, isso não automaticamente faz com que seus personagens sejam bons ou convincentes de qualquer forma, por isso, aprender mais a fundo sobre character design pode ser extremamente importante.

A chave do CHARACTER DESIGN



POR ABSOLUTE XANDY



O character design deve refletir personalidade e motifs próprios

Não é muito difícil puxar na memória algum jogo ou anime que você nem gosta, mas ainda lembra por causa do design de algum personagem em específico e por mais que você desgoste dele, o fato dele estar marcado na sua cabeça significa que seu design foi um sucesso. Bom, vamos ver um pouco mais sobre isso.

Antes de você sequer tocar no design de seu personagem, há diversas coisas que deve levar em consideração, essas coisas são a personalidade dele, o que ele deve exatamente representar e o tema e estilo de seu jogo num geral por motivos óbvios de consistência.

Neste ponto é extremamente importan-

te que tenha uma boa noção de anatomia, não só para segui-la bem e saber ter uma ideia nas mudanças do corpo do personagem durante os movimentos, mas para que você consiga quebrar essa anatomia de maneira confortável para seu estilo (Não desenhar na anatomia normal não quer dizer que não seja importante aprende-la). A partir daqui, é só aquela desgraça padrão que você vai encontrar em tudo conté site te ensinando a fazer personagens, desenha de lado, frente, costas, tomando café, soltando hadouken, desenhando outro personagem, testes pra cá, testes pra lá, mas vamos pular essa parte por aqui que realmente não é nosso foco.

O verdadeiro poder do amor



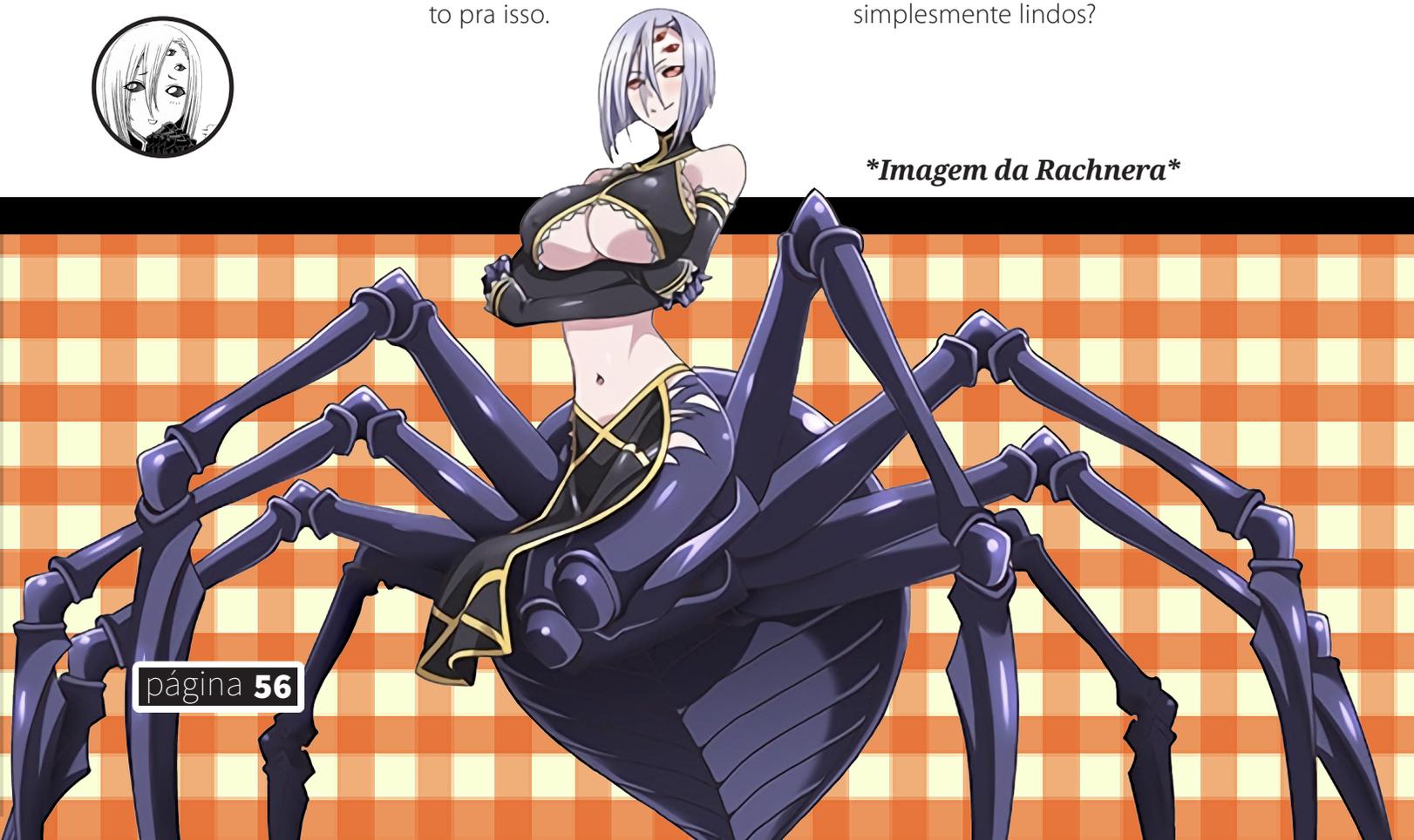
Em uma entrevista com o **Okayado** (Criador de Monster Musume) no canal do The Anime Man, nosso mestre representante das monstrixas afirma que uma boa dica para quem quisesse fazer qualquer coisa, deveria seguir seu fetiche e por mais brincadeira que isso pareça, tem seu fundo de verdade. Vamos trocar o “fetiche” por “algo que você goste”, existem muitos erros que podemos cometer no início de um jogo, entre eles tem um em específico que as pessoas confundem. Muitos acreditam que é errado fazer um jogo totalmente em cima de algo que você gosta, quando na verdade, o erro é colocar coisas que você gosta em um jogo que não foi feito pra isso.



Você pode muito bem odiar um gênero e fazer um jogo completo daquele mesmo gênero relativamente aceitável, mas se alguém que realmente gosta daquilo pegar pra fazer algo similar, a diferença será esmagadora, isso se aplica tanto ao conceito geral de um jogo quanto para character design. Tente trazer a tona tudo que você gosta desde o esqueleto de seu projeto, não importa o quanto à ideia parece idiota e até mesmo vergonhosa, se ela for honesta e feita com amor, ela com toda certeza será aceita por alguém.

Já parou para pensar na quantidade de animes, mangás e até jogos bem simples ou com propostas bizarras com personagens simplesmente lindos?

Imagem da Rachnera



Não é raro ver animes de harém que nem precisam ser bons para ter algum design injustamente incrível, mas existe um motivo muito sólido por trás disso, esses personagens foram feitos honestamente.

Voltando um pouco para o já citado Monster Musume, podemos tirar diversos exemplos, mas meu favorito é a personagem Rachnera Arachnera. Diferente de todas as outras garotas que apresentam um ar bem mais convidativo e até um pouco frágil, Rachnera possui um corpo enorme de aranha com diversas pernas pontudas e olhos adicionais com dentes afiados exalando um ar de perigo intenso que se combina com uma parte humana bem atrativa e as pernas frontais da aranha con-

tinuando o corpo humano.

No caso, este não só é um design legal e de impressão bem forte, como também é um design muito funcional, pois realmente existe um motivo pra personagem ser assim e todos esses traços dela refletem em muitos complexos e em muito da personalidade da personagem, todo o processo criativo por trás da Rachnera é bem inteligente e assim como todos os outros monstros de MonMusu, mostra o quão engajado no assunto seu criador estava e o quanto ele gosta do que faz, pois fica óbvio que ele não está colocando monstros por ser um mercado interessante, ele está fazendo assim por ser necessariamente o que ele gosta.

CLICHÊZÃO: Não é raro encontrar animações e jogos que costumam criar personagens tematizados com aparências e personalidades que remetem à animais, mesmo sem ser tão forçosamente quando animes de monster girls.



UM ÚLTIMO EXEMPLO: O CÉU É O LIMITE... O MAR TAMBÉM

Um exemplo incrível e assustador de character design é o jogo japonês Kantai Collection. Se você tem algum conhecimento de KanColle, provavelmente sabe que o jogo transforma embarcações reais em waifus, sim você não leu errado, eles conseguiram fazer isso e com maestria, se me permite dizer. A personagem da imagem é o que eu usarei de referência é a personagem de classe porta-aviões, Akagi.

Akagi é baseada em um porta-aviões real Marinha Imperial Japonesa que possuía este mesmo nome (que inclusive chegou a ser usado na Segunda Guerra Mundial),

assim como era de se esperar, sua personalidade faz referência aos acontecimentos envolvendo a embarcação real e seu design grita criatividade em sua conversão. Começando pela aparência bem oriental e tradicional que remete bem a nacionalidade do Akagi original, assim como sua armadura copia diversas texturas do mesmo (destaque para a pista de lançamento do braço que é ridiculamente fiel a original) e possui um longo arco cujo as flechas possuem a mesma pintura dos aviões usados por eles que no jogo se transformavam nos mesmos após serem atirados no ar. 

Imagem da Akagi KanColle e do Akagi real

Japan Akagi Aircraft Carrier



Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

[HTTP://WWW.ALDEIARPG.COM/](http://www.aldeiarpg.com/)



Criando minigames (via código) no **RPG Maker MV** (Parte 1 de 2)

Editando os códigos Javascript que vem no RPG Maker MV nós conseguimos ir além de um simples RPG. Que tal criarmos um (mini)jogo do zero assim?



Você se lembra (ou viu) aquele tutorial que eu fiz na edição 16 dessa revista? Aquela lá, “Desenvolvendo na lata: Fuçando nos códigos”? Nela eu apresentei uma metodologia prática de desenvolver scripts e plugins simplesmente por fuçar num código que você não conhece e bolar/testar hipóteses. Tá na hora de botar isso na prática mais uma vez.

Dessa vez vou passar algumas dicas mais adicionais e mais específicas para o RPG Maker (É no JS do MV, mas a ideia pode ser aplicada ao RGSS também com as devidas modificações), numa espécie de complemento, só que dando uma utilidade prática mais tangível e interessante do que simplesmente mexer um pouco num sistema já pronto. Não é obrigatório ter lido aquele tutorial (ah-hah, surpreso, não é mesmo? Dessa vez eu não pedi nenhum pré-requisito), o importante aqui é só entender bem do básico de programação pra não ficar boiando.

Dessa vez iremos usar a estrutura de classes já pronta do RPG Maker a nosso favor para poder fazer um protótipo de minigame, sem usar o sistema de tilesets, eventos, banco de dados, nem nada disso. Vai ser como um outro jogo do zero rodando dentro do seu jogo de RPG Maker. (E você poderá fazer assim se desejar!) É algo relativamente complexo e difícil de fazer a depender do minigame, mas as possibilidades do que fazer com isso são infinitas! Sem mais... Vamos nessa?

É por isso mesmo que podemos considerar esse tutorial como sendo de nível **Intermediário pra Avançado.**





PALCO EM BRANCO

Para fazer um jogo é necessário que tenhamos algumas coisas em mãos, a ponto de utilizar. Pra resumir, vou colocar em 3 núcleos distintos: gráficos, sons e entrada. O que cada um faz deve ser sugestivo, mas vamos lá: Gráficos é a API que vai permitir você fazer desenhos e/ou bitblit (bit block transfer) de imagens e elementos na tela, o áudio vai permitir que você execute músicas e efeitos musicais, sons e sons de fundo no seu jogo, e por fim entrada é o meio que o jogador interagirá com seu jogo: mouse, teclado, gamepad, etc. Com apenas esses três ingredientes em mãos já é possível fazer um jogo.

Como já falamos na edição 10 da revista, na matéria (Entendendo as Scenes do RGSS - parte 1): O mecanismo principal para o jogo rodar é o loop principal. Como também falado lá, essa função foi colocada numa Scene, que no Ace e no MV é controlado pelo SceneManager. Vamos pegar a estrutura de cena e usar ela como nosso “palco” onde vamos operar as entradas e colocar os gráficos e sons de saída.

Agora aqui vem a parte legal: Você pode pegar alguma cena simples e limpar ela pra começar a editar por cima. Minha frase a firmar aqui é: É mais fácil remover uma linha do que ter que escrever. Então, pegue uma cena (Eu usei a **Scene_Title**, que é responsável pela tela de título, que é bem simples e facinha de entender), limpe o que não for necessário e renomeie ela. Aqui vou chamar de **Scene_Teste**. Vou supor que você queira observar com cuidado ao invés de apenas editar, então vamos fazer passo-a-passo. Isso é capaz que já saibam, mas vou colocar aqui o construtor da cena:

```
function Scene_Test() {
  this.initialize.apply(this, arguments);
}

Scene_Test.prototype = Object.create(Scene_Base.prototype);
Scene_Test.prototype.constructor = Scene_Test;

Scene_Test.prototype.initialize = function() {
  Scene_Base.prototype.initialize.call(this);
};
```



Hora de fazer um breve esboço das Classes que vamos precisar.

Repara que a `Scene_Teste` está herdando diretamente a `Scene_Base`. Em seguida vamos precisar de três das funções principais de uma cena: `create`, `start` e `update`. A depender do caso você também pode precisar usar a `stop` e a `terminate` também. É muito importante que elas façam menção aos métodos da sua devida superclasse de onde herdamos a estrutura, os métodos da `Scene_Base` - o que você faz em Ruby apenas usando `super`, mas que no JS você terá que fazer chamando o procedimento manualmente pelo nome por extenso:

```
Scene_Test.prototype.create = function() {
  Scene_Base.prototype.create.call(this);
  // CRIAR SPRITES QUE VAMOS PRECISAR
};

Scene_Test.prototype.start = function() {
  Scene_Base.prototype.start.call(this);
  // INÍCIO DA CENA:
  // EXECUTAR PRIMEIRA MÚSICA, FADE NA TELA, ETC.
};

Scene_Test.prototype.update = function() {
  Scene_Base.prototype.update.call(this);
  // VERIFICAR INPUT, ATUALIZAR GRÁFICOS, ETC.
};
```

Eu tomei a liberdade de colocar nos comentários as sugestões do que cada uma irá nos servir. Retomando a aquelas outras funções, pode ser interessante usar a `stop` para fade out da tela, encerrar as músicas, etc. e o `terminate` para verificar uns últimos dados antes de encerrar e voltar pra cena anterior ou sair do jogo.

Com isso já temos uma estrutura básica pronta pra usar. Se você pegou alguma `Scene` simples já deve ter ideia de como fazer a maior parte de cada um dos três pilares do que falei. Nos códigos você já vai achar menções do que precisar, mas vamos explorar cada uma opção separadamente um pouco. Depois vamos juntar tudo num exemplo de jogo bem simples e por fim chamar isso de um evento qualquer do jogo.



PARTE 1: PREPARANDO O FIGURINO E O CENÁRIO

O lance nessa seção aqui é criarmos os gráficos. Na verdade, essa parte não é muito difícil de se fazer. No MV, que não possui mais a noção de **Viewports**, Cenas são **Stages** (*containers* da API PIXI) onde você adiciona os gráficos, tudo o que precisamos fazer é criar os *sprites*, criar *bitmaps* dentro dos *sprites* e jogar as imagens ou fazer desenhos lá.

Não vou me aprofundar na parte técnica do negócio e detalhes do funcionamento da API. Mas aconselho dar uma fuçada na documentação do MV, ao menos na seção **Sprite** e **Bitmap**, para poder ter melhor ideia do que pode ser feito com a parte gráfica sem ter muito trabalho.

Vou passar um breve exemplo do que precisamos, mostrando três formas diferentes que podemos usar para criar um **Sprite**, sendo que uma não é muito recomendável:

```
// Vamos fazer tudo modularzinho e sem "arranjos técnicos".
Scene_Test.prototype.create = function() {
  // [ . . . ]
  this.CreateSprites();
  // [ . . . ]
};

// Um exemplo de função separada pra criar os gráficos
Scene_Test.prototype.CreateSprites = function() {
  var largura = 640;
  var altura = 480;

  // Criando o sprite com o bitmap já a postos (Jeito mais fácil)
  this._spriteBitmap = new Sprite(new Bitmap(largura, altura));
  this.addChild(this._spriteBitmap);

  // Criando o sprite vazio e adicionando um bitmap depois:
  this._spriteVazio = new Sprite();
  this._spriteVazio.bitmap = new Bitmap(largura, altura);
  this.addChild(this._spriteVazio);

  // Criando o sprite com um bitmap vazio (Não será muito útil!):
  this._spriteBitmapVazio = new Sprite(new Bitmap());
  // IMPORTANTE: Não é possível alterar dimensões do
  // Bitmap depois de criado!
  // this._spriteVazio.bitmap.width = largura; // NÃO FUNCIONARÁ!
  // this._spriteVazio.bitmap.height = altura; // NÃO FUNCIONARÁ!
  this.addChild(this._spriteBitmapVazio);
};
```

Claro, ainda precisamos mais do que Bitmaps vazios para de fato mostrar alguma imagem na tela. No RGSS/Ruby as imagens eram pré-carregadas e nós podíamos puxá-las pelo `Cache.load_bitmap`, inclusive indo tendo até funções para carregar imagens de pastas específicas, mas que no fundo não era nada mais do que um `Bitmap.new(nome_de_arquivo)`.

No MV lidamos com isso de uma forma um pouquinho diferente, já que o carregamento de imagens está atrelado a URLs e outras viagens até chegar ao `Bitmap.load`. O trabalho aqui fica por conta do `ImageManager`, que vamos usar a fim de facilitar o processo. Olha um exemplinho bem breve:

```
// Carregar uma imagem na pasta System:
this._spriteBitmap.bitmap = ImageManager.loadSystem('background');

// Alternativamente, se ele não estiver em nenhuma das pastas
// pré-definidas, você pode usar estas funções:
// loadNormalBitmap(path, hue); // A mais fácil
// loadEmptyBitmap(); // A possivelmente inútil
// loadBitmap(folder, filename, hue, smooth);
// A completa, que direciona para uma das duas internamente
```

Mas e se eu quiser só um trecho da imagem? Carrega ela num bitmap a parte e faz o bom e velho bit block transfer (blt):

```
this._bitmapInteiro = ImageManager.loadSystem('background');
this._bitmapParte = new Bitmap(largura, altura);
this._bitmapParte.blt(this._bitmapInteiro, sx, sy, sw, sh, dx, dy, dw, dh);
// x, y - coordenadas; w - largura; h - altura
// os parâmetros com s vêm de source, isso é o bitmap fonte (inteiro)
// já os com d são de dest, o bitmap destino (o que vai pegar uma parte)
// Os dois últimos parâmetros são opcionais e se omitidos
// usarão os valores da fonte
```

Agora precisamos escrever algum texto. Para isso a função é uma só:

```
this._bitmapTexto = new Bitmap(largura, altura);
var texto = 'Olá, mundo!';
var alinh = 'left'; // Alinhamento à esquerda
// Alguns outros valores possíveis: 'right' (direita) e 'center' (centro)
this.bitmapTexto.drawText(texto, x, y, largura_máxima, altura_linha, alinh);
// Temos algumas limitações interessantes: largura_máxima e altura_linha.
// Recomendo experimentar com esses valores.
```

Ainda é possível desenhar retângulos, círculos, gradientes, etc. Mas vamos passar essa parte pois isso não vai nos ajudar muito agora. Aqui vamos explicar o básico do básico, documentação já ajuda no resto e os exemplos no próprio código do MV também. De uma próxima vez podemos cuidar disso melhor.

Agora vamos focar em trazer os sons e a entrada do jogador (Input) para o jogo.



Figura meramente ilustrativa.

PARTE 2: QUE TOQUE A ORQUESTRA

Vamos botar algum som pra rodar? Sempre foi muito fácil fazer isso em versões anteriores, só que dessa vez ficou ainda mais. No RPG Maker MV tudo relacionado à sons está contido em **AudioManager**. As funções que executam áudio são essas 4:

```
// Executa uma música em loop
AudioManager.playBgm(arquivo);
// Executa um som de fundo em loop (ex.: mar, chuva, etc.)
AudioManager.playBgs(arquivo);
// Executa um efeito musical uma vez (jingle)
// (ex.: vitória, item encontrado)
AudioManager.playMe(arquivo);
// Executa um efeito sonoro uma vez (ex.: explosão, batida, etc.)
AudioManager.playSe(arquivo);
```

É bom notar que os sons e músicas têm seus equivalentes para stop, replay e alguns até fadeln e fadeOut, além de outras funções específicas. Vale a pena dar uma olhada no código pra procurar essas funções e aprender a usá-las (elas ficam no arquivo rpg_managers.js).

Como já vimos indiretamente no tutorial da edição 13, o objeto 'arquivo' que vamos utilizar é um objeto da classe AudioFile que possui a seguinte estrutura:

```
{name: 'NomeDoArquivo', pan: balanço(-100 a 100),
pitch: tonalidade(50 a 150), volume: volume(0 a 100)}
```

Você deve lembrar que executamos nosso código da seguinte forma:

```
AudioManager.playSe({name: 'Cancel12', pan: 0, pitch: 100, volume: 100});
```

Contudo é legal ver que a classe \$dataSystem já possui diversos arquivos de som configurados (aqueles que você muda no Banco de Dados) e você pode usá-los se souber o comando adequado. Alguns exemplos: battleBgm; defeatMe; gameoverMe; airship.bgm e por aí vai. Aí o código ficaria bem mais simples de entender:

```
AudioManager.playBgm($dataSystem.titleBgm); // Música da tela de título
```

Com esses comandos já é possível cobrir toda a área de som de forma básica. Acredito que para a finalidade do jogo aqui temos mais que o suficiente.

Além disso temos o módulo **SoundManager**, que já contém todos os sons pré-configurados do sistema prontos para serem executados:

```
playCursor,
playOk,
playCancel,
playBuzzer,
playEquip,
playSave,
playLoad,
playBattleStart,
playEscape,
playEnemyAttack,
playEnemyDamage,
playEnemyCollapse,
playBossCollapse1,
playBossCollapse2,
playActorDamage,
playActorCollapse,
playRecovery,
playMiss,
playEvasion,
playMagicEvasion,
playReflection,
playShop,
playUseItem,
playUseSkill.
```

PARTE 3: INTERATIVIDADE É PRECISO

Por fim, porém não menos importante, o elemento que transforma isso num jogo de fato, a interatividade do usuário. Para que o usuário interfira com o que está acontecendo na tela, ele precisa de algum método de entrada: joystick, teclado, mouse, *touchscreen*, isso para citar os mais básicos, que o MV cobre mais ou menos bem, apesar da óbvia simplicidade. Não convém muito entrar nos detalhes dos módulos, só precisamos usar eles sem muita configuração, mas de forma suficiente para nosso uso aqui. Existem 2 modalidades de Input que vamos considerar:

Input – Para teclado e *gamepad*

```
Input.isPressed(keyName) // Detecta se a tecla foi pressionada (genérico)
Input.isTriggered(keyName) // Detecta se a tecla foi pressionada brevemente
Input.isRepeated(keyName) // Detecta se a tecla foi pressionada repetidamente
Input.isLongPressed(keyName) // Detecta se a tecla está sendo segurada
```

Observação: É muito importante notar que esses são só alguns dos eventos básicos de teclado e *gamepad*. As variáveis que representam as teclas do teclado e do *gamepad*, para colocar no lugar de `keyName` ficam listadas em `Input.keyMapper` e `Input.gamepadMapper`, respectivamente. É aconselhável dar uma breve verificada no funcionamento delas, até para fins de customização no futuro.

TouchInput – Para mouse e *touchscreen*

```
TouchInput.isPressed // Análogo a mesma função da Input
TouchInput.isTriggered // Análogo a mesma função da Input
TouchInput.isRepeated // Análogo a mesma função da Input
TouchInput.isLongPressed // Análogo a mesma função da Input
TouchInput.isCancelled // Ação cancelada ao pressionar do botão direito
TouchInput.isMoved // Se houve movimento do mouse ou da posição do toque
TouchInput.isReleased // Se houve o soltar do botão do mouse ou do toque
```

Observação: Se antes aqueles eram eventos básicos, aqui é que são só o mínimo. Note que toda a estrutura de capturar o *scroll* do mouse ou a posição na tela estão contidos em funções ou outras variáveis, muitas vezes internas.

Para fazer os botões da interface, uma vez que não usamos nenhuma abstração de Janelas móveis, sobreposição de controles nem nada do tipo, usamos um código bem simples, que verifica se houve um clique com , e depois procura saber qual foi a posição desse clique. Bom lembrar que não há apenas um jeito correto de fazer isso.

Abaixo um rápido exemplo de uso dos dois tipos de Input:

```
// Failsafe: Aperte ESC ou Cancelar para poder sair
if (Input.isTriggered('escape')){
    this.commandExit(); // Função customizada pra sair da cena
}
// Ao clicar com o touch ou o botão do mouse
if (TouchInput.isTriggered() ) {
    // Verifica as coordenadas para o sprite 'r'
    if ((TouchInput._x > r.x) && (TouchInput._x < (r.x + r.width)) &&
        (TouchInput._y > r.y) && (TouchInput._y < (r.y + r.height))){
        // EXECUTA AÇÃO
    }
}
```

PARTE EXTRA: SALVANDO OS DADOS

Um ponto importante de qualquer jogo é que certos dados precisam ter persistência. Trocando em miúdos, há dados que são temporários enquanto o jogo está rodando, enquanto há outros que terão que ser salvos para uma vez seguinte. Há duas alternativas para fazer isso que dependerão do estilo do jogo. Uma é salvar junto com algum "slot" do jogo, no caso de, por exemplo, itens em um RPG ou *adventure*. Mas ainda há um tipo mais básico de dados persistentes que são dados independentes dessa estrutura: Por exemplo, os placares num *arcade*, estilo de jogo que não possui *savegames* e apenas registra os placares maiores dos jogadores, de todos os jogos. Vamos explorar rapidamente esses dois estilos de salvar dados.

Dados de *Savegames*

Todos os dados salvos estão por padrão atrelados ao slot do jogo salvo. Eles fazem parte da classe `Game_System` / `$gameSystem`. Portanto, para termos igual vantagem, vamos ter que nos infiltrar nesse sistema e injetar nossos dados. É algo que tem que ser feito com cuidado, para ter certeza de que vamos conseguir resgatar tudo.

É legal notar que em versões do código baseadas em Ruby/RGSS da *engine* base do RPG Maker, qualquer coisa nova que você colocasse em alguma invalidaria os *savegames* antigos (teria que apaga-los), já que o `Kernel.load` não iria conseguir encaixar os dados antigos com a classe nova.

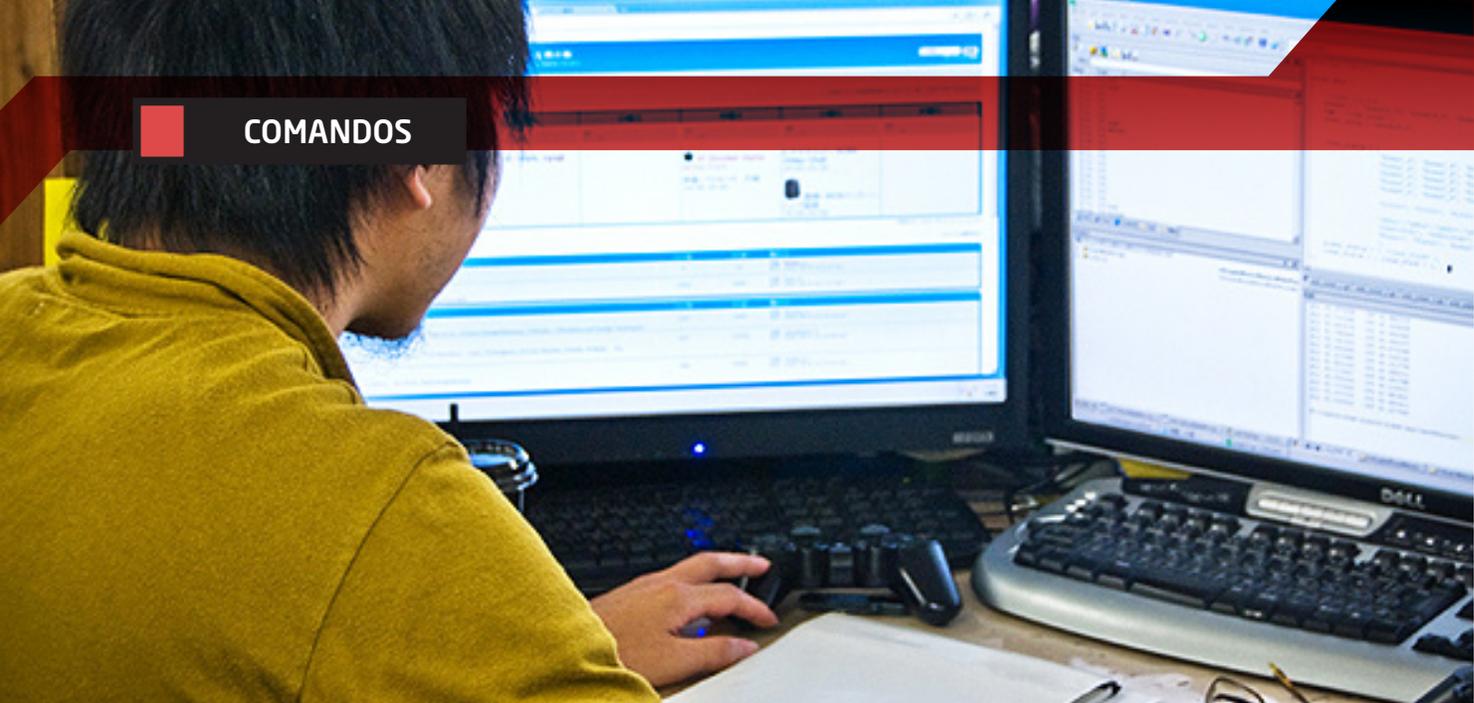
Dados Persistentes / Placares

Por padrão não temos esse tipo de dados no RPG Maker, e se fosse para usar um sistema similar ao `Game_System` para nossos fins, teríamos um pouco de trabalho na conversão pois teríamos que colocar para o jogo ler os dados assim que iniciasse, além de funções para salvar e tudo mais. Contudo, para nossa sorte, o MV conta com algo que pode nos ajudar a guardar e restaurar dados de uma seção para outra do jogo.

Lembra da tela Opções, onde definimos coisas como volume, se correr é padrão, essas coisas? Sim, vamos usar o `ConfigManager` a nosso favor. Você pode tentar duplicá-lo (para melhor organização) ou sobrescrevê-lo, fica a seu critério. A fim de escrever menos código vou usar a segunda opção.



Salvar dados quer dizer qualquer informação que resiste a um reset do jogo



Calma lá, jovem gafanhoto, ainda há muita coisa por fazer...

CONCLUINDO, MAS SEM CONCLUIR MUITO

Por questões de focos diversos e muita densidade e complexidade do tema, vamos ter que encerrar por aqui essa primeira parte meio que abruptamente. Até agora espero que vocês tenham pegado o básico dos “objetos de código” (gráficos, sons e entrada) para poder fazer uso disso no tutorial da edição seguinte. Mas vou deixar um último presentinho: Vocês poderão já brincar de realizar diversos testes mostrando textos e dados na tela, além de desenhar figuras e executar sons e músicas.

Se você já criou uma cena de exemplo, você pode fazer testes nela livremente. Em um evento qualquer que você crie no mapa (pode ser um NPC), você pode colocar o seguinte código no comando “Executar Script”:

```
SceneManager.goto(Scene_Test);
```

Com isso ao executar esse evento ele “trará a cena pra frente” do SceneManager e você poderá brincar nela a vontade, recomendo que atribua diversas teclas para fazer aparecer e sumir coisas, ou atualizar informações. É recomendável colocar um meio de voltar para a cena do Mapa uma vez que você quer encerrar a brincadeira. Para isso, no método update da nossa Scene_Teste você pode colocar o seguinte código para retornar para a cena anterior com o pressionar de uma tecla como Esc:

```
SceneManager.goto(Scene_Map);
```

Há muitas possibilidades que já podem ser exploradas e toda uma documentação e exemplos no próprio código do RPG Maker e na internet que você já pode pegar e adaptar. Na próxima edição vamos pegar esses ingredientes e transformar no *minigame* de fato, para isso criando a lógica de jogo, o pesado do código, condições de vitória ou derrota, contabilizar as estatísticas de jogo e por aí vai.

Espero que tenham gostado do tutorial dessa edição e espero que não percam o da próxima! Até lá! 



VENHA APRENDER
CONOSCO!

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



INSCREVA-SE!



O visual novel e suas possibilidades de incentivo à leitura



Soul Gambler é uma visual novel brasileira que 'moderniza' a obra literária Fausto, de Goethe

O gênero denominado Visual novel é mutável e popular entre os orientais (principalmente os japoneses, coreanos e chineses) e vem adquirindo espaço no mercado ocidental desde 2010, por conta de seus roteiros complexos e diversificados. Além disso, vários jogos possuem dublagem, ou seja, as personagens adquirem muito mais personalidade. O desenvolvimento do gênero no ocidente encontra dificuldades como os altos custos na tradução do roteiro e o barramento de mercado devido à temática inserida nos jogos, no entanto há esforço dos fãs para que empresas invistam de modo global, descentralizando as vendas do Japão. Podemos também

contar com os tímidos, mas ótimos trabalhos nacionais. Nesta matéria destaco uma visão do visual novel e como se compõe este gênero de jogo eletrônico, com vista a apresentar uma proposta de reconfiguração de seu uso como uma ferramenta educacional alternativa e dinâmica que permita ampliar as experiências dos usuários não habituados com a leitura de livros tradicionais. Promovendo o excelente jogo nacional chamado Soul Gambler com enredo envolvente, baseado no clássico livro da literatura alemã Fausto, do Frankfurtiano Johann Wolfgang Von Goethe dos desenvolvedores: Caio Chagas e Horacio Corral.

Metodologia

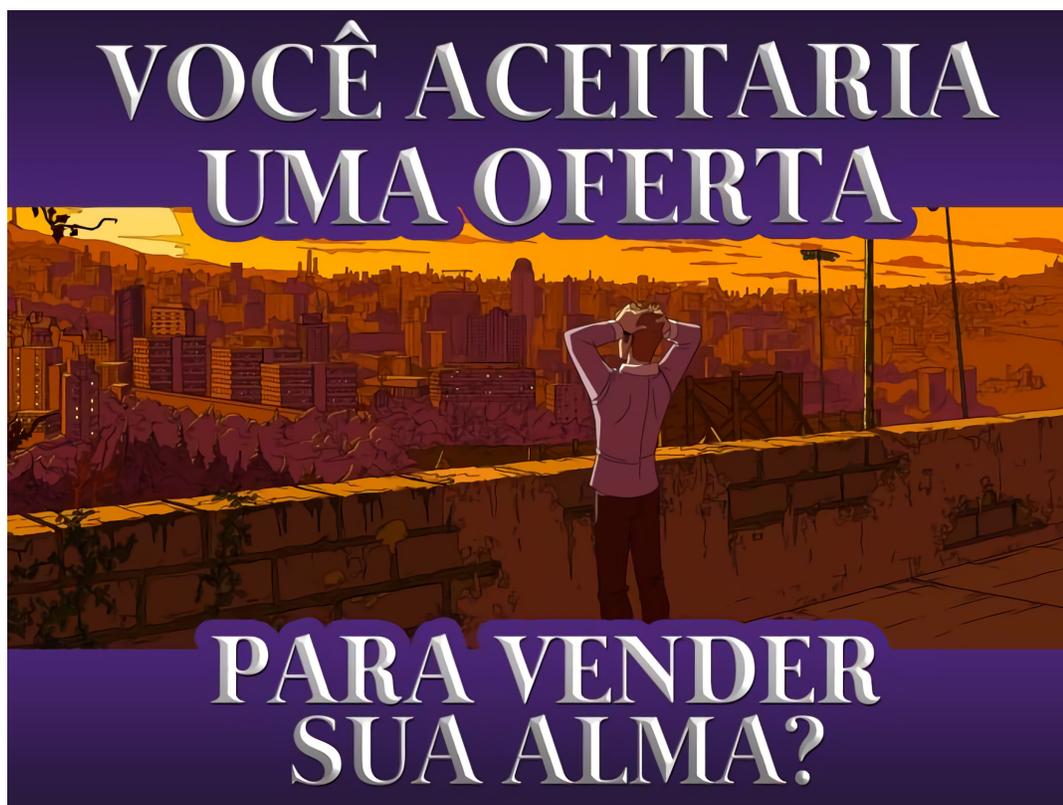
O estudo e análise do gênero visual novel permite repensá-lo para criar diferentes finalidades para este modelo de jogo que, apesar de rústico é considerado bastante versátil e adaptável para vários temas. Sendo assim, foi levantada a hipótese de usufruir deste modelo para propósitos de impulsionar o hábito de leitura para jovens e até mesmo crianças e outros...

No entanto, como os principais temas pesquisados e para que fins foram pesquisados, demonstrando a dificuldade de encontrar dissertações referentes ao tema visual novel (fonte ao término da matéria). Inicialmente foi verificado que caminho seria analisado sobre o gêne-

ro de jogo visual novel, e a apresentei o jogo nacional Soul Gambler para alguns colegas e dividir em três partes distintas:

- Significado do gênero;
- Jogando e finalizando todas as rotas do jogo Soul Gambler;
- Relação entre: jogos, entretenimento e educação.

Tendo todos os padrões definidos, pesquisou-se em bibliotecas virtuais e de periódicos, a qual retornou apenas dois artigos que tratam parcialmente sobre o gênero visual novel. Um dos artigos abordava um capítulo sobre o gênero visual novel [Marquezepi 2013] e o outro brevemente comentando o modelo visual novel [MING, W. 2013].



Quão longe você estaria disposto a ir para alcançar seus objetivos?

O que seria o gênero Visual Novel?

“A história é um dos elementos mais importantes para fazer os jogadores adentrarem no mundo do jogo, tal elemento não requer alto nível de habilidade com arte ou conhecimentos de programação. Um jogo de sucesso geralmente pode proporcionar aos jogadores não apenas com uma boa experiência durante a partida do jogo, mas também uma história atraente.” [Ming 2013]

As visual novels, ou também chamadas de novelas visuais, participam do período de transição entre os jogos sem enredos efetivo, como Tetris e Pong, e jogos ao estilo RPG nos padrões primitivos da década de oitenta. O RPG (Role-Playing Game) é uma modalidade em que os jogadores assumem o papel de um personagem que segue uma história pré-determinada, e se desenvolvem com o avanço da estória com enredos tensos focados principalmente no conteúdo e possuindo uma jogabilidade rústica.

As visual novels (VN) possui uma mecânica simples, em que o jogador tem como maior objetivo acompanhar a história por meio de textos apresentados a ele, tais como pensamentos, diálogos, músicas, ruídos de ambiente e imagem que funcionam como os olhos do jogador para os cenários e personagens do contexto – que geralmente é em primeira pessoa sendo este o jogador. Alguns jogos ainda possuem a dublagem de atores para as vozes dos personagens principais. Na maioria dos jogos no estilo visual novel, os jogadores presenciam sua figura na tela igualmente como os demais personagens, para assim ajudar com a imersão na história. O ápice nestes jogos ocorre quando o jogador precisa decidir qual caminho/rota irá seguir através de suas preferências dentre as alternativas apresentadas a ele na tela, desta forma, o jogo possui múltiplas histórias e consequentemente vários finais.



O jogo é populado de referências à Cultura Pop moderna



Seu personagem possui atributos que alteram como você interage com os demais

A matemática desenvolvida nos enredos destes jogos pode ser considerada como um modelo de obra-prima, uma vez que a cada resposta pode levar para as demais alternativas que assim se entrelaçam até o final do game, e que para maior imersão na estória são acrescentando alguns loopings para reforçar decisões ou assuntos pertinentes do enredo.

Todavia, um fato intrigante é como os criadores desenvolvem estes finais, uma vez que, com a exceção dos simuladores de namoro, a maioria possui finais marcantes e distintos, muitas vezes chamados de "*bad endings*" por não serem como o jogador almeja assim, surpreendendo-o.

Apesar da beleza visual de grande parte destes games e, de seus enredos massivamente estruturados, esses jo-

gos ainda possuem mais do que apenas uma bela aparência: a trilha sonora é um diferencial para o funcionamento da mecânica geral do jogo.

Nas novelas visuais elas são fundamentais para embalar os acontecimentos e as mudanças entre as cenas. É a trilha sonora que irá compor o sentimento e a tensão de cada cena.

A melodia criada para cada ambiente traz o efeito de penetrar na mente do personagem e transmitir seus sentimentos, sua compaixão e suas aflições para o jogador. No entanto, mesmo a música possuindo um elevado significado expressivo, não há garantias de que o jogador interpretará da mesma maneira, assim podendo conter um significado oculto no perreio de suas notas.



Um dos seus atrativos é seu estilo gráfico uniforme que imita as HQs e comics

Sobre o Jogo

Soul Gambler é um jogo online, sem a necessidade de baixar nada e totalmente em português. O nome do jogo pode assustar um pouco: Soul Gambler, traduzido para português, seria “Apostador de Almas”. No entanto, apesar do título “diabólico” e de o personagem ter que fazer um “pacto” e “vender a alma” para o desenvolver do enredo, ele não é um game de terror ou algo do tipo. Mas sim uma história de estratégia e inteligência.

Em Soul Gambler, o usuário assume o papel de Fausto, um jovem contador insatisfeito e que vive se lamentando sobre os problemas da vida até que recebe a oportunidade de se fatiar com uma faca especial e fazer um pacto com entidades demoníacas sombrias. O game se desenvolve em uma espécie de história em quadrinhos.

O enredo vai sendo contado e o usuário só precisa ler e clicar na tela para avançar. Até o momento em que você encontra uma velhinha em um ponto de

ônibus. A partir daí, ela vai falar sobre o tal pacto e você poderá escolher fazer o que bem entender de acordo com o que for demonstrado na tela. Sempre há mais de uma opção, basta clicar na desejada.

As conversas são todas em português e as decisões tomadas de maneira interativa são o que definem a continuação da história. Periodicamente, novos episódios da saga ficam online, disponibilizados para os gamers. Ou seja, o progresso em Soul Gambler, além de ser variado de acordo com as decisões do usuário, também não é totalmente contínuo.

O nome, Soul Gambler, vem não só do pacto, como também do fato de o usuário ter como usar a sua alma para ganhar benefícios. Ele começa o jogo com 100% de alma e pode ir usando algumas porcentagens dela em algumas ações no game. No geral, sua história é interessante, apesar de curiosa, e a jogabilidade também segue esse mesmo padrão.

O visual novel e seus obstáculos para uso na educação

O visual novel poderia possuir a finalidade educativa não fosse o fato de que seja frequentemente associado a estilos como Hentai e gerenciadores de namoro, que, em sua maioria tem associação com temáticas contendo harém, estupro ou mesmo de violência explícita como, por exemplo, o gore, que é um subgênero do terror que, se concentra em representações explícita violência gráfica como desmembramentos e vísceras a amostra. O que, no ocidente, desqualifica sua publicação como comenta Miller [2013] no artigo sobre o motivo que leva as novelas visuais a não serem traduzidas, bastando apenas umas poucas, pois, as demais traduções são em sua maioria, não oficiais:

[...] E mesmo se um campo de força mágico fosse colocado ao redor desses jogos para protegê-los de controvérsia políti-

ca, a própria indústria de videogames não estaria ansiosa para apoiá-los. A Nintendo, Sony e Microsoft nunca permitiriam que jogos que são classificados AO — adults only (apenas para adultos), 18+ (apenas para maiores de dezoito) fossem lançados em seus consoles, o que significa que visual novels eróticos só poderia ser encontrado em computadores pessoais. [...] Mas há uma abundância de novelas virtuais que não possuem erotismo, então porque eles não chegam até nós? [Miller 2013]

No mesmo artigo Miller justifica o fato de vários países não possuírem políticas demasiadamente liberais como o Japão, que apesar de ter um sistema de educação rigoroso e estrito, é favorável e liberal quanto aos jogos para somente usuários maiores de dezoito anos. Assim possuindo regras mais liberais quanto a temáticas de violência e de sexualidade em jogos.



A história se desenrola por trás das escolhas que você tomará

O visual novel e suas possibilidades de incentivo à leitura

O ato da leitura segundo o dicionário Aurélio é a maneira de interpretar um conjunto de informações, ou seja, o ato de entendimento e compreensão daquilo que é lido. Para melhor esclarecimento, Silva [1995] declara nove passos para haver o processo de compreensão de um texto: 1. O conhecimento das palavras; 2. O raciocínio na leitura; 3. A capacidade para focalizar a atenção nas posições do autor; 4. A identificação da intenção do autor e seus pontos de vista; 5. A capacidade para derivar novos significados a partir do contexto; 6. A capacidade de identificar proposições detalhadas de um trecho; 7. A capacidade de seguir a organização de um trecho e identificar os antecedentes que se referem a ele; 8. O conhecimento específico dos recursos literários; 9. A capacidade para sintetizar a ideia principal de um trecho. [SILVA 1995 p. 17-18]

O que demonstra a necessidade de produção de sentidos baseadas nas relações entre os signos impostos no texto, e para que esta ponte fique mais simples, a utilização de recursos visuais age como

um facilitador. Adquirir o hábito de leitura não é um processo rápido, mas sim, gradual que leva a prática contínua para que posteriormente se torne um hábito.

Para um público jovem que apenas palavras não bastam como forma de expressão, as imagens de algumas obras funcionam como um apoio à imaginação, isto é, as figuras presentes na composição das cenas dos visual novels funcionam como suporte para a organização do pensamento dos jogadores. O gênero pode tornar mais lúdico e atrativo e favorecer o hábito de leitura, fazendo com que o ritmo dos textos flua com naturalidade e menos cansativo do que apenas páginas repletas de palavras.

Com o advento da internet e o conhecimento possível de ser angariado nesta era tecnológica ao qual estamos atrelados neste século, é inegável que este veículo de informação vem transformando o modo comportamental, intelectual, e até mesmo de comunicação com as demais pessoas.



Esse cara sou eu.



O sistema ramificado de narrativa vai te lembrar o de muitos RPGs

A humanidade sofre uma metamorfose adquirida com a facilitação gerada pela tecnologia, o que acendeu uma mudança nas pessoas que a este grupo compõe, principalmente nos jovens, com a diminuição no hábito de leitura, abstraindo-se apenas em gírias e mensagens curtas de redes sociais.

Neste novo mapa com a difusão da informação, se torna evidente que a internet é o veículo de comunicação em que a informação é processada em tempo real, de uma forma interligada e globalizada. O que torna o mundo mais próximo no quesito de facilitadores em reunir informações e formas modernas de comunicação. Isto é, quando um usuário se depara com um texto escrito em

seu computador, incondicionalmente ele busca conhecer o conteúdo desse texto, seguindo seu padrão de leitura e, se o texto incita curiosidade para assim progredir com sua leitura. O que ressalta que a função do texto é a de provocar no leitor certo interesse por seu conteúdo, o qual este o reconhece.

Neste contexto acredita-se que a leitura não seja apenas uma maneira de transmitir informações e conhecimentos a uma pessoa, mas, que seja o mais importante elemento do imaginário. Pois, por definição, o ato de ler gera a reflexão, o modo de pensar, estar a favor ou contra algo, a troca de opiniões, o posicionamento sobre assuntos específicos, enfim, exercer sua cidadania.

Continuando com esse raciocínio e atrelando este pensamento ao contexto do visual novel, as possibilidades de incentivo à leitura são inúmeras. O jogador se torna dono da própria vontade dentro do jogo, definido pelas escolhas que o mesmo toma nas opções dos diálogos dentro do universo do jogo ao qual o jogador, enquanto leitor for inserido. A tradução dessa coligação entre o leitor e a história que o visual novel consegue propor é bem descrita por Queiros [1999 apud Machado 2013]: “Ler é inteirar-se de outras proposições, é confrontar-se com os outros destinos, é transformar-se a partir da experiência vivenciada pela experiência de outros.”

Diferente dos jogos, o modelo visual novel instiga o leitor e o incentiva a leitura, pois suas ações e escolhas afetam diretamente o enredo do jogo, as quais somente são possíveis observando-se o enredo, os textos e os resultados de suas decisões.

No gênero visual novel existe a análise não apenas de posicionamento de campo de batalha, ou cenário, como nos demais gêneros de jogos, mas, de como o jogador irá se portar diante das situações e problemas apresentados, assim, gerando uma análise de atitudes e respostas que o jogador poderá possuir no decorrer do jogo. Neste aspecto é ponderado que o visual novel não apenas pode ser uma ponte entre a leitura e o jogador, como também pode ajudar ao desenvolvimento individual de seus leitores. O que indiretamente pode levar aos jogadores, dependendo do estilo do visual novel, a se tornarem homens e mulheres aptos a interagir com seus semelhantes recorrendo à palavra, para imprimir suas opiniões de modo claro e decisivo. Saber ler e, adquirir pouco a pouco o gosto pela leitura, constitui uma conquista fundamental no processo de educação para a cidadania individual.

Será possível que este estilo de jogo possa ser uma boa ponte entre games e educação?



Considerações finais

A visual novel faz parte de uma etapa fundamental dos jogos eletrônicos e, não devemos desconsiderar seu valor histórico de fato. Não se pode ignorar o grande potencial que este gênero ainda possa infundir para a sociedade. Uma vez que se for estudado a fundo seria prático, além de ser facilmente adaptável e mesclado a outros gêneros subsequentes como o point-and-click e outros derivados.

A construção do gênero visual novel é basicamente roteiro, imagem, áudios e uma harmoniosa trilha sonora. Algumas empresas desconsideram a elaboração da dublagem para os diálogos, no entanto, a visual novel que possui tal recurso atrai muito mais.

Até o momento existem poucas novelas visuais que possuem o cunho educativo ou para meramente gerar uma leitura descontraída e descompromissada com o foco didático. Seria uma pesquisa de validação interessante sobre a inserção deste modelo de jogo eletrônico no mercado ocidental, entretanto de forma desvinculada ou até mesmo com suas temáticas minimizadas para que fossem adaptadas aos padrões do ocidente. Isto é, regularizar a sua faixa etária para menores de quatorze ou de dezesseis anos e inserir em um contexto para que os jovens se interessem e adquiram o apego pela leitura. Já que um dos problemas da sociedade atual é a falta de hábito de leitura. 

Referências

- AZEVEDO, D. D. G. 2014. **Trans/Re/Criações do estilo noir: das páginas para as telas**. Iluminuras, Porto Alegre, v. 15, n. 35, p. 294-317, janeiro/julho. 2017.
- MACHADO, M. Z. V. 2013. **Algumas Reflexões sobre Formação de Leitores: In Na Ponta do Lápis**. (Olimpiada de Língua Portuguesa) ano IX – n. 22 Agosto de 2017.
- MILLER, B. 2013. **Visual novel Video Games are Big in Japan, Small Elsewhere**. Disponível em: www.nvate.com/12243/visual-novel-video-games/ [Acesso em: 20 setembro 2017].
- MING, W. 2013. **Flinders Project Report: Text Game Editor**. 31f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Informação) - Universidade Flinders, Adelaide Austrália, 2013. MARQUEZEPI, C. P. 2013. **Games contando histórias: uma discussão sobre a narrativa nos JRPGs**. São José do Rio Preto.
- NUTT, C. 2010. **Tense Questions: David Cage on Heavy Rain**. Disponível em: www.gamasutra.com/view/feature/4309/tense_questions_david_cage_on_.php [Acesso em 20 agosto 2017].
- RAMOS, M DO C. S., MOTTER, R. M. B. 2012. **Objetos Digitais de Ensino-Aprendizagem e Leitura: um elo Pedagógico. O professor PDE e os desafios s escola pública paranaense**. v. 1. 2012
- RAZZINO, R. E. 2014. **A incompletude narrativa como efeito de sentido nos jogos digitais**. Florianópolis, v. 10, n. 1, p. 46-75, janeiro/julho. 2014.
- SILVA, E. T. da. 1995. **Leitura na escola e na biblioteca**. ed 5. Campinas: Papyrus. p. 17-18, 1995.
- SZCZEPANIAK, J. 2011. **Portopia Renzoku Satsujin Jiken**. Retro Gamer. v. 85, p 64-65. 2011
- VISUAL NOVEL DATABASE. 2011. **Fate/Stay Night**. Disponível em: <https://vndb.org/v11> [Acesso em: 28 junho 2018].





Texto & Design:
Rafael Rocha

O uso de *Leimotifs* em Jogos Digitais

Imagine o seguinte caso: você está triste, as coisas não tem ido muito bem, está sozinho e sentado no banco do metrô, esperando que algo aconteça e, de repente, meio que do nada, sua música preferida começa a tocar. Pode ser algo comum, tal como o tema de Indiana Jones, ou mais obscuro, como Still Alive, de Portal. Há um conforto no conhecido, naquilo que ouvimos tantas vezes, que conhecemos. São as estrelas em que nos agarramos na noite, que sabemos que continuarão lá, para sempre.

Todos conhecem a sensação de pegar um jogo antigo de Super Nintendo ou PlayStation um e ouvir aquela música que te dá um calafrio pelo corpo. O Prólogo de Final Fantasy, os temas da série Mother, Lost Woods de Zelda, ou mesmo os beats de Super Mario Bros. É o suficiente para trazer de volta memórias do passado, trazer aquele prazer e diversão que sentíamos quando crianças, quando o mundo era mais simples. A música possui poder. Isso não é surpresa para ninguém. Ela gruda na nossa mente e marca um ponto de nossa história, de nossa memória. Como? Bom, há vários fatores, um dos principais sendo a melodia.

A música pode ser dividida entre **melodia** e **harmonia**, a melodia é a parte que pode ser cantada, é a que você vai lembrar, a progressão de notas em certo período de tempo. É o tique-tack da música, por assim dizer. A harmonia, de outra forma, é a combinação de notas para formar acordes. Essas notas, tocadas entre vários, ou até no mesmo instrumento, formam novos sons, dão contexto a melodia. Um carrega o outro, são partes essenciais na hora de produzir uma música.

Uma música pode ser feita apenas com melodia, como no caso de Cave Story, por exemplo. Mas ela sempre implicará em uma harmonia, por mais que não haja dois, ou mais, instrumentos tocando juntos.

Nos jogos antigos, da era do Super Nintendo, haviam apenas três canais de som simultâneos, um deles sendo de barulho. Eles emitiam pulsos simples, muito longe de parecerem instrumentos de verdade, não havia como fazer uma harmonia complexa.

Isso significava que, para a música não ficar chata ou irritante, as melodias tinham que ser espetaculares. Os músicos passavam grande parte do tempo fazendo e mexendo nessas composições melódicas.

Por isso, essas músicas ficam grudadas na nossa cabeça há anos, ninguém nunca esqueceu a música da primeira fase de Super Mario 64, ela foi feita com a melodia em mente. Você nem precisa ver ou jogar o jogo, basta ouvir a música.

JOGO: CAVE STORY



Inclusive, uma das fraquezas da música de videogame se tornou uma das suas maiores **forças**. Como não sabemos o quanto de tempo um jogador vai gastar em certa fase, ou fazendo certa ação, a música tinha de ser infinita, ela tinha de *loopar*, terminar em si mesma e recomeçar, sem nenhum defeito, sem ninguém perceber. Elas não podiam ser específicas demais, não podiam ser irritantes ou chatas, não podiam tirar a atenção do jogador, as limitações eram enormes.

Então veio a ideia: em vez de fazer uma música para uma cena em específico, os músicos começaram a fazer temas. Músicas que representariam certo lugar ou certo personagem e que poderiam ser tocadas em contextos diferentes, ou **reharmonizadas**, isso é, transformadas em músicas um pouco diferentes, para representar mudanças.



“Dan-dan-dan- dandan-dan-dadan”

Um dos temas mais conhecidos é a marcha imperial, o tema de Darth Vader, composto por John Williams. O homem foi um mestre em compor melodias que grudavam na mente, ouça algumas. Se você gostou muito de alguma música de filme, provavelmente foi ele que escreveu.

E com isso voltamos ao nosso ponto. A menor parte reconhecível de uma melodia, ou mesmo de uma peça toda, é chamada de **Motif**, ou motivo. É uma sequência de notas pequena que é única, no sentido de ser entendida. Toda música é construída de motifs. Quando o motif representa algo, ele se torna um **Leitmotiv**, como é o caso da Marcha Imperial. A diferença entre um motif e um tema, porém, é o tempo de duração.

Uma ideia central e que representa algo, é como um tema em menor escala, sendo feito de algumas notas. Às vezes, motifs podem ser grandes, mas precisam ser reconhecíveis. Voltando a música tema da primeira fase de Super Mario 64, ela é constituída inteiramente por um mesmo motif que se repete e se altera de diversas formas, mas é a mesma estrutura, pela música inteira. Um exemplo mais claro ainda é o Leitmotiv de tubarão de Jaws, sempre que você ouve esse som é porque tem tubarão na água.

E por que isso é importante? Sabemos que a repetição e a estrutura funcionam bem para prender uma música na mente do ouvinte, para ser lembrada, mais do que isso, um Leitmotif serve para adicionar significado a música.

Um Leitmotif representa algo, seja uma ideia, um lugar ou um personagem e há várias formas de brincar com esse motif. O jogo que mais bem utilizou Leitmotifs, inclusive, foi Undertale.

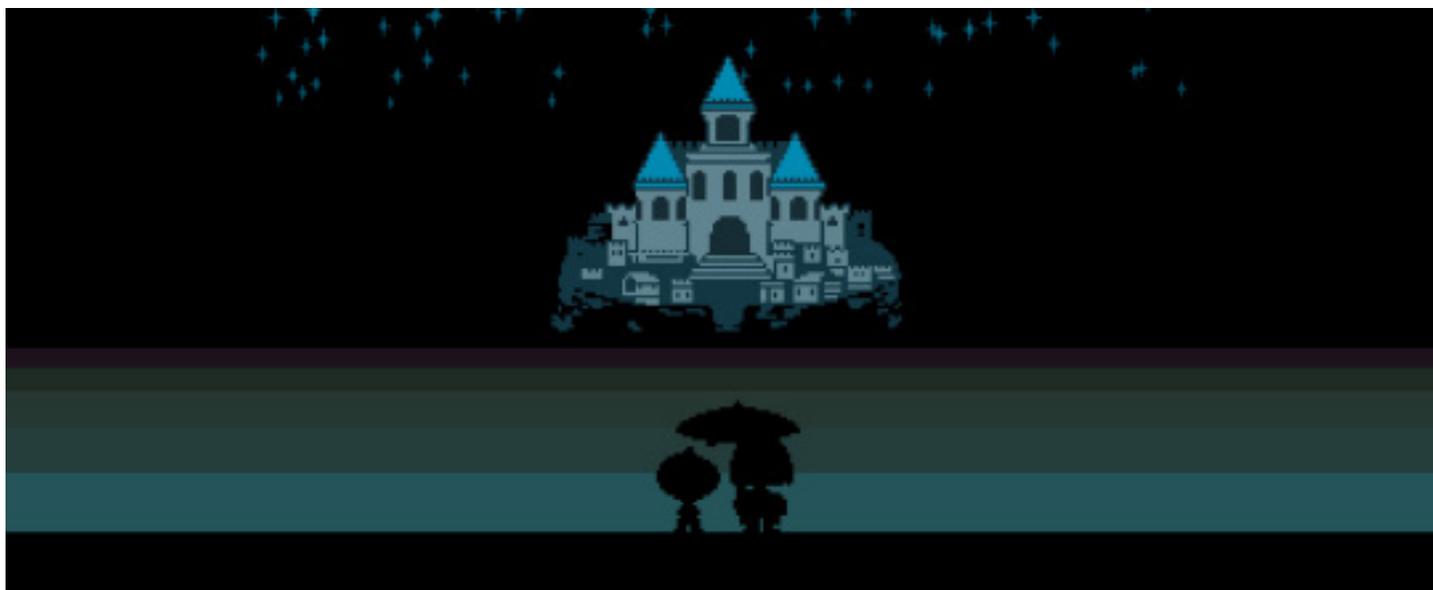
A soundtrack do jogo é inteiramente constituída por motifs que se repetem em diferentes músicas, cada uma representando algum personagem. Ela pode te dizer muito sobre a história.



O tema de Asriel, *His Theme*, por exemplo, é tocado em várias vezes durante o jogo. A primeira vez que você ouve essa música, ela está incompleta, é tocada por uma caixa de música em Waterfall, por uma estátua quebrada. Ela só toma forma completa na música Undertale, no lugar onde a história de Asriel é contada, onde os monstros contam sua parte da história.

Muita coisa acontece durante o jogo, e quando finalmente a ouvimos de novo na track *Hopes and Dreams*, esse tema já adquiriu uma carga emocional muito grande, o suficiente para elicitare memórias muito tristes no jogador. É quando você tem a chance de salvá-lo, a realização do arco dessa música.

Esse tema mexeu bastante com as pessoas, ao ponto de terem tantos remixs e versões diferentes da música na internet.



O número de Leitmotifs no jogo é enorme. (Jogo: Undertale)

Se um personagem é vingativo, irritado, triste, ansioso, arrogante, ou sem cuidado, tudo isso pode ser representado através de motivos pela música e como essas representações são usadas. Você pode dizer muito ouvindo o tema de majoras, em Zelda. As relações entre diversos personagens também podem ser demonstradas através da música. Um dos motivos de um personagem pode estar na música de outro, por exemplo.

Há várias formas de brincar com isso. Imagine a batalha final do jogo e começa a tocar, bem no fundo, bem de leve, o início do tema de vitória. Ou imagine os motivos das músicas de seus aliados começarem a tocar, uma a uma, enquanto você lança seus ataques e torce pelo melhor. Ou uma música, que antes era inocente e feliz sendo transcrita para uma harmonia sombria e triste.

Os músicos mudam o contexto e aquela parte passa a significar algo novo, tal como o que Dead Space fez com brilha brilha estrelinha, transformando-a em uma música de terror, criando um contraste entre a inocência da música e o horror do jogo. Você pode pegar um Leitmotif de algum personagem morto e usá-lo de forma distorcida e artificial, para mostrar a dor e a alienação que os outros personagens estão sentindo. Você pode fazer a música final ser uma coletânea de motivos que foram usadas ao longo do jogo, quem sabe em um piano, isso, com certeza, traria as memórias dos jogadores e os fariam se lembrar do que passaram, do que sentiram.



A música tem que te dizer mais do que as palavras poderiam.

Todos conhecem a técnica milenar de utilizar a música da abertura do anime ou do jogo para uma parte importante, para aumentar a tensão e a emoção. Quando se usa partes dessa música em uma harmonia triste, em um violino, junto aos motivos do vilão, sabemos que a coisa está séria.

Porque esse é um dos grandes motivos para termos peças musicais em jogos, para funcionarem como uma camada a mais na experiência, para melhorá-la, em vez de apenas repetir o que a história ou os gráficos já dizem. E se a música pode adicionar esse significado extra, essa relação maior entre os elementos do jogo, seria muito tolo desperdiçar essa oportunidade. 

COLABORANDO...

Na nossa revista, quanto mais gente, melhor fica



As últimas edições foram elaboradas com o sistema de colaboradores em vigor. Mas, supondo que você tenha perdido as últimas edição e esteja se perguntando "o que diabos é um colaborador", eis a explicação: São membros que não são da redação, mas que contribuem com conteúdo. Há várias edições eles estiveram ajudando na revista, porém somente há poucos meses que eles ganharam um cargo na Condado BraveHeart com nick dourado, possibilitando acesso à uma área própria e, conseqüentemente, mais estrutura para conversar com a redação e saber o que se passa. Eu gosto de pensar neles como freelancers: Ajudam a galera sem precisar de muito compromisso ou disponibilidade.

E por que criamos todo um sistema de auxiliares se já existe a galera de nick verde, a redação? Porque toda ajuda para criar

uma revista com conteúdo de qualidade é bem-vinda. A menos que haja altas corrupções por baixo dos panos, ninguém aqui recebe um centavo sequer pelo o que faz, todos nós somos voluntários para criar um material que ajude os desenvolvedores.

Se você quer que a Make The RPG continue, gostaria de fazer parte desse legado e ter com seus textos preservados em PDFs elegantes, entre em contato. A quantidade de conteúdo que trazemos para vocês é meramente reflexo do pessoal que se empenha escrevendo os textos, montando o layout e definindo os rumos da revista. Se, por quaisquer motivos, a equipe e os colaboradores passarem a contribuir menos com esse projeto, conseqüentemente teremos menos revistas ou páginas por ano. Por outro lado, se mais gente ajudar, podemos ter uma frequência maior de edições. Enfim, é a união que faz a força! 

WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM

MAKE THE RPG

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

FL REDATOR

Não deixe de conferir nossos parceiros!

**Zero
Corpse**



Acesse:

[HTTP://WWW.ZEROCORPSE.COM.BR/](http://www.zerocorpse.com.br/)

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 A SUA *GAME ENGINE* FAVORITA!