

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

MAKE RPG



EDIÇÃO #19

*Criando minigames
com o RPG Maker
MV
Parte II*

*Entrevista com
Night Walker*

*Ripando gráficos
e sprites do
Super Nintendo*

*Até onde
infringimos
direitos autorais?*



*Conheçam Naramura,
um mito do
RPG Maker!*

Como eram as comunidades

Há dez anos?

VOLTAMOS NA ERA DO RPG MAKER VX PARA COMPARARMOS AS MUDANÇAS!



Converta arquivos de áudio do SNES para outros formatos | Boas lutas, bom RPG | A criatividade de Hermelino | Dissonância Ludonarrativa | Revendo: A vingança de Myotismom



Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER

MOVE YOUR GEARS

Acesse:

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

O que nos espera?

Cá de volta estamos novamente, o tempo passa rápido, não é mesmo? A edição **19** da revista, e a primeira de **2019**. O tempo pode passar, mas firme e forte permaneceremos, nesta nova edição da Make The RPG!

Talvez muitas vezes durante essa Era Digital você já se perguntou: "Até onde infringimos Direitos Autorais?". Bem, sorte sua, é sobre isso que o Cross veio falar conosco nessa edição. Direitos Autorais causa preocupação em muitos, sobretudo na indústria de jogos.

Que estão em constante evolução, não apenas graficamente, apresentando enredos extraordinários, e o jogador possuindo um controle enorme sobre os acontecimentos. E a parte que tem controle está em harmonia com a parte que o jogador não controla? Bem, nesta edição, King Gerar veio para falar sobre a "Dissonância Ludonarrativa".

A todo modo, há sempre aqueles que mesmo num dos maiores nichos do mundo de desenvolvedores indie consegue se destacar, como "Naramura, O Herói dos Game Devs!", também apresentado pelo colega Cross. Com vários fatores em jogo, enredo quanto jogabilidade, temos uma parte da jogabilidade que será explorada por Xandy, as lutas, na matéria "Boas lutas, bom RPG".


No mundo de desenvolvimento há todo o tipo de pessoas envolvidas, aqueles que querem criar suas próprias obras e tocar o coração do mundo, outros

que desejam homenagear aqueles jogos que gostam, como nos fã-games. "A vingança de Myotismom" é um que FL reverá nesta edição.

Homenagear jogos, ainda mais os clássicos, é algo bem comum. E nessas homenagens, quem cria o fã-game pode querer buscar um pouco de fidelidade à obra, utilizando alguns dos mesmos recursos do jogo original. Por esses e outros

motivos, talvez eles possam estar "Ripando Gráficos e Sprites do Super Nintendo", como explicado por July Anne. E não apenas gráficos, por que não também estar "Convertendo arquivos de áudio do Super Nintendo para outros formatos", também explicado pela mesma, para trazer além de mais fidelidade, o sentimento dos clássicos?

Hoje também Xandy nos contará sobre "A Criatividade de Hermelino", uma história que pode fazer muitos de nós se identificarem.

Vamos atravessar as asas negras e continuar seguindo em frente! Esperamos que aproveitem o conteúdo desta edição, e boa leitura! 



CONDADO BRAVEHEART EDITORA



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

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

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

MAKE THE RPG

Edição: July Anne
Revisão: Kazzter
Designers: RSM
Colaboradores: RSM, Absolute-Xandy, 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®](https://www.adobe.com/br/acrobat/reader.html)

INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

COMANDOS

Criando minigames com o RPG Maker MV Parte II

70

ESTÚDIO

Convertendo arquivos de áudio do Super Nintendo para outros formatos

80

EXTRA

A Criatividade de Hermelino

78

GRÁFICA

Ripando Gráficos e Sprites do Super Nintendo

64

ROLEPLAYING

Boas lutas, bom RPG

60

REVISTA

- 06** STAFF
Confira quem aprontou o quê nesta edição
- 08** CORREIO
É sempre bom... Cruzarmos ideias!
- 14** CONFIRA
O fórum teve novidades!
- 86** DESPEDIDA
Cruzando fronteiras!
- 16** BRAVEART
Caixas para que te quero!

Matéria de Capa

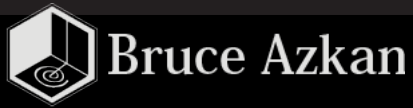
Quem utiliza as comunidades atualmente, pode não saber como as coisas funcionavam há uma década. Vemos fazer essa viagem no tempo!

46

COLETIVIDADES

- DO MAKER** 20
Naramura, O Herói dos Game Devs!
- ENTREVISTA** 26
Com a lenda Night Walker!
- COLUNA 1** 34
Até onde infringimos Direitos Autorais?
- COLUNA 2** 37
Dissonância Ludonarrativa
- REVENDO** 42
A vingança de Myotismon

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Como ilustrador freelancer e webdesigner, aqui é onde 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!

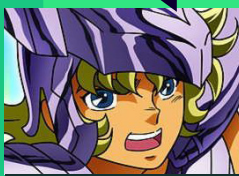
Acesse:

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

Confira quem aprontou o quê nesta edição

STAFF

Colaboradores



RafaelSM



King Gerar



A.Xandy



FL

Nosso querido "caçadô di pokémoun" manteve sua postura séria e objetiva, que já é conhecida por muitos. Organizou uma verdadeira viagem no tempo a bordo do DeLorean para nos trazer uma retrospectiva sobre o movimento das comunidades do passado. Lembrar é viver!



NineK

Nossa Pikachu Baiana é agora uma Texuga (ou uma Raccoon, embora esta última seja guaxinim não texuga...) e forte candidata a se tornar de vez a mascote da redação. Teve muitos imprevistos durante a produção desta edição, por isso, acabou participando menos do que o esperado, mas mantém seu espírito sempre "on fire!" e não larga o osso fácil!



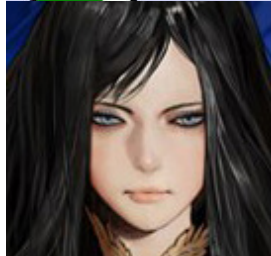
Kazzter

Enigmático e detalhista, Kazzter esteve bem presente durante o desenvolvimento desta edição, colaborando sempre que possível. Nunca ausente em decisões importantes, não só da revista como do fórum em si, vem demonstrando uma atuação eficiente e muito colaborativa, o que já faz dele uma ótima adição ao time!



Yoshi

Após duas edições ausente, o dino voltou da aposentadoria para organizar os bastidores da redação, que não estava com um cronograma bem ajustado, fato esse que vinha ocasionando muitos atrasos no desenvolvimento sem reais justificativas. Coordenou a edição sem maiores problemas e bateu um papo com a lenda maker Night Walker!



July Anne

Após sua saída precoce na edição #14, por motivos irrelevantes mencionados na edição #16, July retornou bem mais controlada (agora tem total domínio do seu modo Yin Yang, que a torna uma Tsundere) e com a eficiência de sempre. Além de contribuir com conteúdos, montou a edição sozinha em pouco mais de uma semana, a bichinha voltou virada no Jiraya...



Cross Maker

Muito participativo e empolgado, Cross vem contribuindo bastante com a redação desde que chegou a equipe, além de trazer de volta o quadro "Do Maker" com a sua mini série "Lendas do RPG Maker". Na edição atual, nos trouxe uma matéria exclusiva sobre a fera Naramura, um verdadeiro herói no RPG Maker!

Para nós, jogar não é brincadeira...



GAME ON

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>

É sempre bom...

CRUZARMOS IDEIAS!

Mas um ano se passou e, novamente, uma edição foi lançada em Dezembro. Teria uma maneira melhor para CRUZARMOS o fim de ano?



Caio Varalta em Condado Braveheart

Rapai, pensa num coração que bateu grave na hora que eu li essa abertura!
Bora lerrrrrr, parabéns galera!!!

Redação CRiativa, fOcada e eSperançosa da Make the RPG!

Rapaz, pense em nossa alegria em vê-lo comentando caro Caio!
Geração vai, geração vem e a revista se mantém!
Se tudo der certo, nosso caminho será longo ainda!



Chegou a hora de abRirmOS aS cartinhas desta 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:

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

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



"Crosspitão América": Eu entendi esses cruzamentos de referências...



taisho em Condado Braveheart

Rapaz fiquei afastado do fórum, mais como é bom ver que o projeto da revista ta firme e forte coisa linda e formosa.

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

A redação sempre teve seus momentos de altos e baixos, isso é inevitável, mesmo assim a produção segue sempre adiante, porque os fiéis leitores estão sempre nos incentivando a continuar!



Corvo em Centro RPG Maker

Acabei de notar que saiu, os tópicos do evento por lá engoliram a divulgação e a revista quase passa batida. Mas bem, já estou baixando.

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

Tem razão Corvo, por falhas no planejamento da edição anterior, prazos e metas não foram devidamente estipulados/cumpridos, o que acarretou no lançamento em período inoportuno (no caso, o do evento), que acabou ofuscando o lançamento da revista. Agradecemos esta observação e iremos nos policiar para que isso não torne a acontecer!



Lord Wallace em Condado Braveheart

Ô revista que dá gosto de ler!

Vou levar mais um tempinho para aproveitar tudo o que a edição oferece, mas pelo que já vi está ótima como sempre. Gostei muito da matéria de capa - é uma mão na roda para quem vai começar a participar de game jams, mas tem umas dicas bacanas até para quem já é mais experiente. A matéria sobre Leitmotifs está muito boa também, eles são um aspecto fundamental na hora de elaborar uma boa trilha sonora tanto para jogos quanto para filmes.

Ainda falta ler a entrevista e várias outras matérias, mas já deixo aqui meu parabéns à toda a equipe pelo grande trabalho

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

Se um lord falou, está falado!

Claro que sempre passam alguns detalhes despercebidos, mas é gratificante termos em mente que a qualidade está em bom nível, mas nada é tão bom que não possa melhorar!





Tsuya em Condado Braveheart

Antes de mais nada, parabéns para toda equipe envolvida na edição da revista. Sempre que sai uma nova edição, sinto como se fosse uma espécie de superação de vocês. Digo isso pelo intervalo entre a edição 17 e a 18, deve ter havido mil contratempos. Mas sempre que eu coloco as mãos em uma nova edição eu sinto que valeu a pena, hehehe.

Vamos ao feedback, bom, eu li, li de novo, e mais uma vez. Gostei muito que agora ela está bem recheadinha, e que parazer de ver que seção de entrevista voltou, e que bela entrevista, foi de longe minha matéria preferida, assim como Judge, eu criei um personagem no meu RPG chamado Sorine em homenagem a meu gato de estimação. Sempre pois fé que o mano Cross seria uma excelente aquisição para a revista, kkkkk.

Gostei bastante da matéria de capa, está bem detalhada, talvez pudesse ter links de sites e programas gratuitos em cada tópico, apesar disso está bem completa ao meu ver.

Senti falta de alguma arte do Rafael Rocha, hehehe, mas gostei bastante da matéria do Xandy sobre a importância do character design bem feito.

Como ainda estou engatinhando no mundo do JS, reservei a matéria de comandos do MV do Jabu para mais tarde.

Agora a parte "negativa", sei que eu já disse isso na última edição e também sei que vocês prometeram pensar no assunto, mas eu ainda sinto falta de uma matéria, ou seção na revista exaltando os jogos mais recentes da comunidade, um review completo de preferência recheados de screens (adoro screens kkkk), tem vários jogos incríveis sendo produzidos, alguns com 100% de recursos originais, que merecem um destaque foil na revista, um bom exemplo é o jogo do Raony, Canções de Mnemosine, fica ai a mesma sugestão de novo kkkk, prometo que não faço mais.

As outras sugestões ainda são as mesmas da outra edição, kkkk.

Parabéns mais uma vez maninhos, deve dar um trabalho dos diabos fazer essa revista, mas saibam que eu estarei sempre aqui esperando a próxima KKKKKK, ah e a diagramação melhorou muito, está pró d+.

Abraços. o/

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

Sim, querido maninho, pode ter certeza que passamos por alguns sufocos neste período entre as edições 17 e 18 e algumas coisas foram e estão sendo ajustadas na equipe, aos poucos.

Sobre os conteúdos, a galera que participa do processo é nota 10, independente de estarem dentro ou fora da equipe, a qualidade do material enviado é sempre muito alta e isso enriquece bastante o produto como um todo.

Estamos de olho em suas sugestões, não pense que estamos ignorando-o! Certamente, mais conteúdos voltados aos projetos devem sim serem inseridos em edições futuras e discutiremos sobre isso internamente.

Dê os créditos pela diagramação/design da revista ao **Rafael_Sol_Maker**, sem dúvidas foram muito boas as ideias que ele implementou.

Ficamos sempre muito felizes com os seus comentários **Tsuya!**





AbsoluteXandy em Condado Braveheart

Finalmente consegui descolar um tempo para ler com mais calma, e bom... como um fã de OFF, a parte dedicada ao jogo me pareceu fantástica, a parte de entrevista também deu um temperinho especial. Mesmo tendo olhado antes da hora, rever a reviewzinha do Verdadeiro Dragão ainda me é nostálgico, ler sobre os defeitos do jogo e pensar: "Oh boy, eu e o Hiroto corremos iguais dois doidos, foi massa", mas como era de se esperar do FL, ainda é uma review sólida e justa com total respeito, não tenho muito o que reclamar, só a agradecer pelo destaque ao jogo.

Também é impossível para eu pedir mais do visual da minha própria matéria, acabei saindo com o bonde andando, mas se eu tivesse que fazer por conta própria, eu duvido que eu pensaria em uma forma de me expressar visualmente tão bem como foi feito aí... meus parabéns <3

Eu sinceramente não poderia ter mais orgulho de trabalhar algo do que eu tive ajudando nessa revista, espero que tirem forças de suas respectivas constelações e mantenham-se firme e fortes!

Redação Criativa, focada e esperançaSa da Make the RPG!

Você sempre será parte da revista Xandy, não precisa estar na redação para isso! Podemos dizer que a equipe continua explosiva (no bom sentido) e trazendo bons conteúdos, esta matéria do OFF feita pelo Cross é um bom exemplo!

Nós é que tivemos orgulho de ter uma pessoa tão adorável como você na equipe, você sempre agregou muito valor à redação!



Eliaquim em Centro RPG Maker

Pow, maneiro! Cada dia vocês me surpreendem mais com a criatividade. Vou baixar aqui!

Redação Criativa, focada e esperançaSa da Make the RPG!

A vida é uma escola e somos eternos aprendizes e, desse aprendizado diário, muitas histórias são geradas, o que aumenta o nosso leque de opções para expandirmos a criatividade! Vocês leitores nos surpreendem com tanto carinho!



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



Joseph Poe em Condado Braveheart

Bem interessante o texto do Rafael. Eu mesmo demorei a engolir a ideia de que um jogo pode ser arte. As matérias sobre os mini-games e visual novels também ficaram muito boas. Sobre esta última, acrescento o comentário de que é coisa de velho, no bom sentido. Às vezes você não tem saco para escalar gigantes ou levar cartas ao outro lado do continente. Talvez você só queira ficar sentado, olhando pro monitor e clicando de vez em quando. Queria fazer uma piada envolvendo o famoso Inkey University, mas o horário não permite.

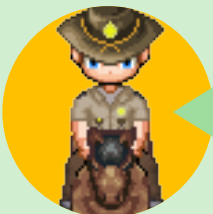
Agora, precisam melhorar esse marketing aí. São meses para montar a revista e ela fica relevante no fórum por duas semanas, quando muito. Enviem pros Youtubers que ainda criam conteúdo sobre RPG Maker, considerem traduzir ao menos uma revista anualmente e postar nos fóruns gringos. Existem n canais de Discord, grupos no Facebook e afins. E o podcast do Star? Morreu por quê? Quanto mais gente colaborando, mais mão de obra para escrivizar.

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

As matérias costumam causar reações diferentes nos leitores e isso é interessante, porque prova o tão diversificadas possam ser as opiniões de cada um.

A questão do Marketing é algo que já vem sendo discutida internamente na staff, sendo que está difícil encontrar parcerias que arquem com os compromissos de divulgação, por isso temos poucas ainda.

O podcast se foi com os membros que estavam organizando o mesmo, uma pena...



Hategum RPG em Centro RPG Maker

Bacana, gostei da parte dos comandos MV, e tem muitos outros conteúdos...

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

O Rafael_Sol_maker ficará feliz em ler isso, a seção de comandos é sempre a mais complexa da revista e isso acaba afastando alguns leitores, mas parece que não foi este o seu caso!



DLUCIAN15 em Condado Braveheart

Eu amo essas revistas, me deixam motivado a fazer jogos.

Redação CRiativa, fOcada e eSperançaSa da Make the RPG!

E nós amamos motivar nossos leitores, essa é a nossa principal fonte de inspiração!





~Vici em **Centro RPG Maker**

Tem muitas coisas interessantes apresentadas nesta edição. Gostei bastante. Fizeram um trabalho sensacional como sempre.

Redação **C**Riativa, **f**Ocada e **e**SperançaSa da Make the RPG!

Como sempre! Não, na verdade, já tivemos deslizes grotescos em edições anteriores (risos), mas, receber palavras de carinho e conforto é sempre bem-vindo, ainda mais de pessoinhas tão simpáticas como ti ~Vici!



A Presença de ~Vici merece uma carreta de Miojos, entendedores entenderão...



Julio Cesar Martins Santoro via E-Mail

Quero deixar aqui os meus sinceros agradecimentos e elogios a todos os envolvidos neste lindo trabalho de divulgação e compartilhamento de conteúdos sobre o RPG Maker (em especial) e outras engines no Brasil.


Uma revista ótima de se ler e com um pouco de tudo!

Vocês estão de parabéns mesmo!

Até mais!

Redação **C**Riativa, **f**Ocada e **e**SperançaSa da Make the RPG!

Nós é que temos que agradecer os ótimos leitores como você Julio, que nos acompanham e dão essa grande força, que é vital para seguirmos adiante.

Com dedicação e esforço as coisas tendem a melhorar sempre! 



Apesar dos apesares...

O fórum teve novidades!

Desde a edição anterior, foi um período de "vacas magras" na comunidade, mas tivemos duas coisas interessantes para destacar:



Papai
Noel



Ogro
Noel

É Natal 3 - Batalha Natalina

Em Dezembro, um desentendimento entre os "noéis" desencadeou uma antiga rivalidade, dessa forma, uma guerra entre eles teve início para decidir quem merecia o título de bom velhinho do Condado. Nesta gincana cada participante escolheria um Noel para defender e juntaria pontos para o lado escolhido, podendo trocar estes por bons prêmios, como jogos e vale-presentes da Steam. No fim das contas, a equipe do Ogro massacrou a do Papai Noel..

[\[Vejam aqui como foi este evento\]](#)



simplemachines

Resque: Mexeu com a pessoa errada caro Jack!



Atualização do fórum

Algo que vale a pena ressaltar, foi o ótimo trabalho efetuado pelo nosso querido programador Resque, que em um curto tempo atualizou a versão do SMF da antiga e defasada 2.0.9 para a mais atual estável 2.0.15, o que resolveu diversos problemas de compatibilidade e segurança. Isso também ajudou a parar as seguidas quedas de servidor que estávamos enfrentando graças à Hostgator. O jacaré vinha nos trollando com frequência, mas se deu mal!

[\[Log de atualização\]](#)



Visite a página do projeto no Facebook:



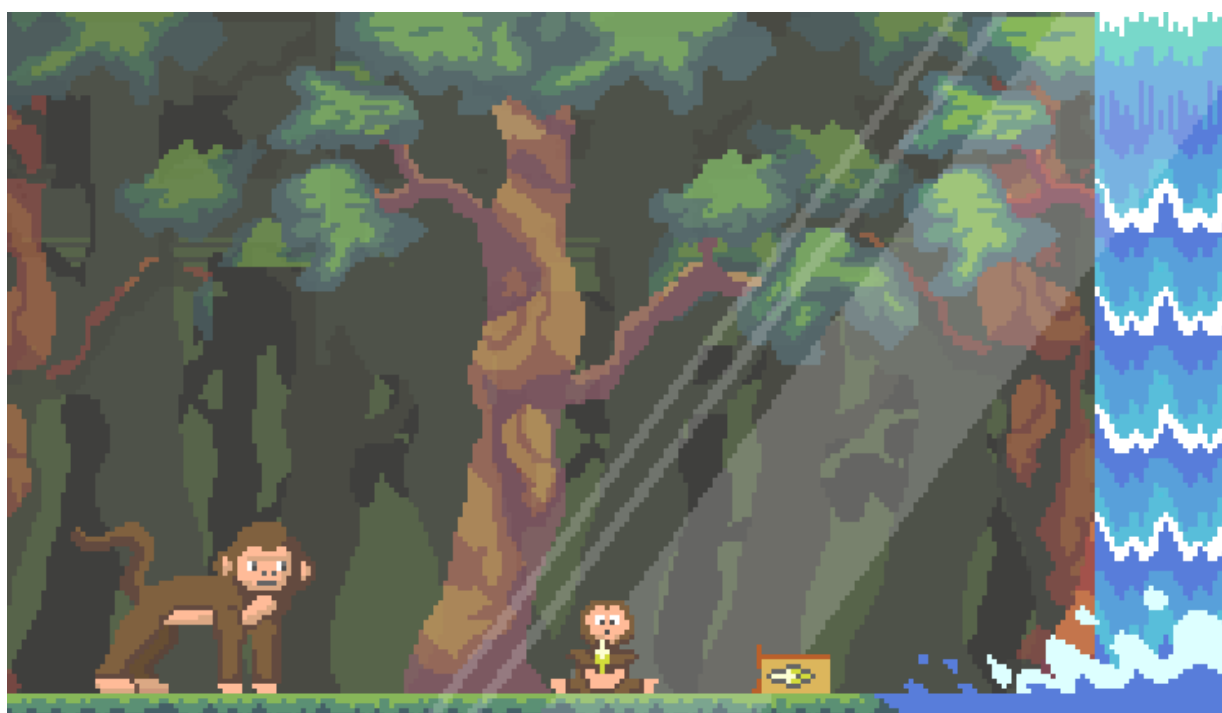
"A era de paz e prosperidade esta ameaçada mais uma vez no Continente de Aureola, Reis estão ficando doentes e loucos enquanto a população tenta se manter perante uma ameaça invisível. Poucos se arriscam fora dos reinos uma vez que as criaturas estão mais perigosas. E de um reino distante, uma corajosa Princesa abdica de seu posto para procurar a cura para seu pai, mas sendo destinada a desvendar mistérios sobre si mesma e sobre tudo que a ronda. Esta é a princesa Umbra."





Exposição Natalina: Caixas para que te quero!

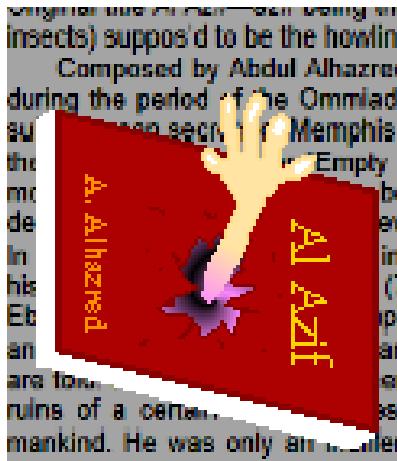
Na Gincana de Natal, já mencionada antes, uma das modalidades era a de artes, onde cada participante escolhia uma caixa e precisava desenvolver algo a partir de uma imagem, que era dada pelo responsável da área. Vejam aqui bons exemplos do que pintou por lá!



Pai, tenho fome por Kazzter



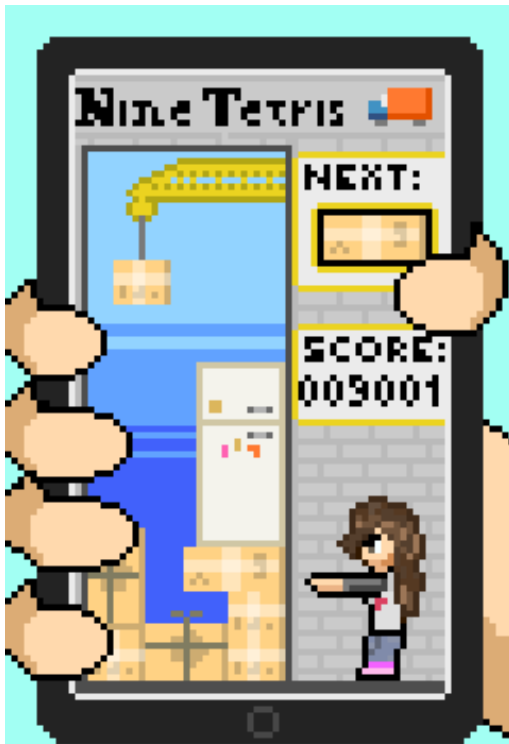
Garoto doente por Kazzter



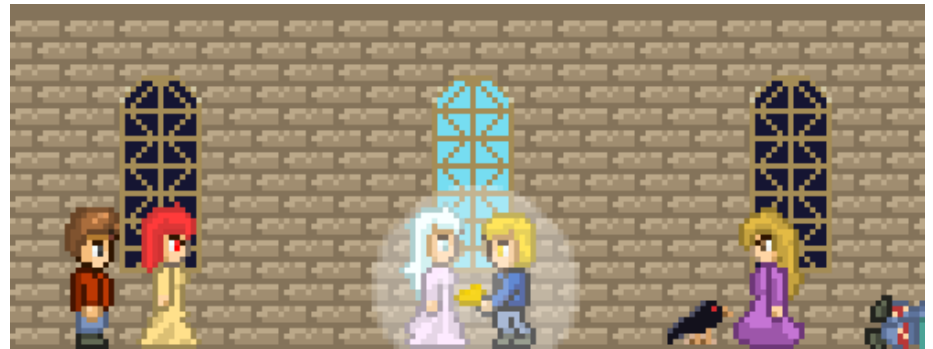
Não 'ouça' muito por HermesPasser



Grandes corações, grandes amores S2 por NineK



Nine Tetris por Kazzter



Dança da Lua por Kazzter



Eu tenho medo de comer isso por Kazzter



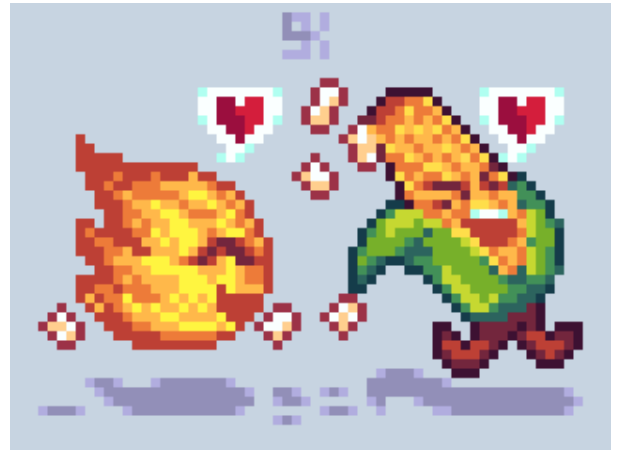
Fantasma do Cross por Cross Maker



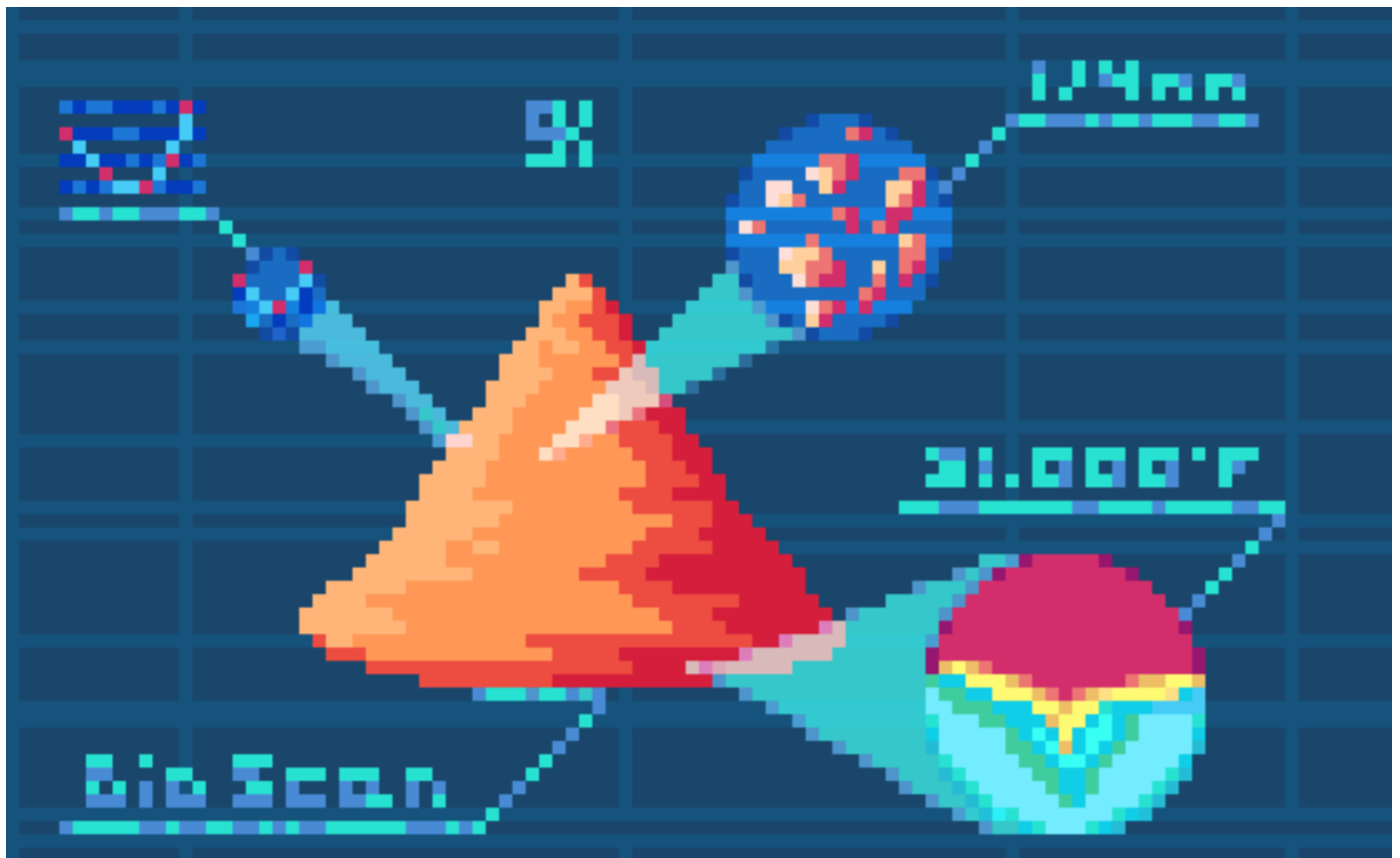
O que este castelo esconde? por Kazzter



Loja de Música por Kazzter



Um caloroso pipoco de amor por NineK



Bio scan: Red Sand por NineK





Mini Série

LENDAS DO

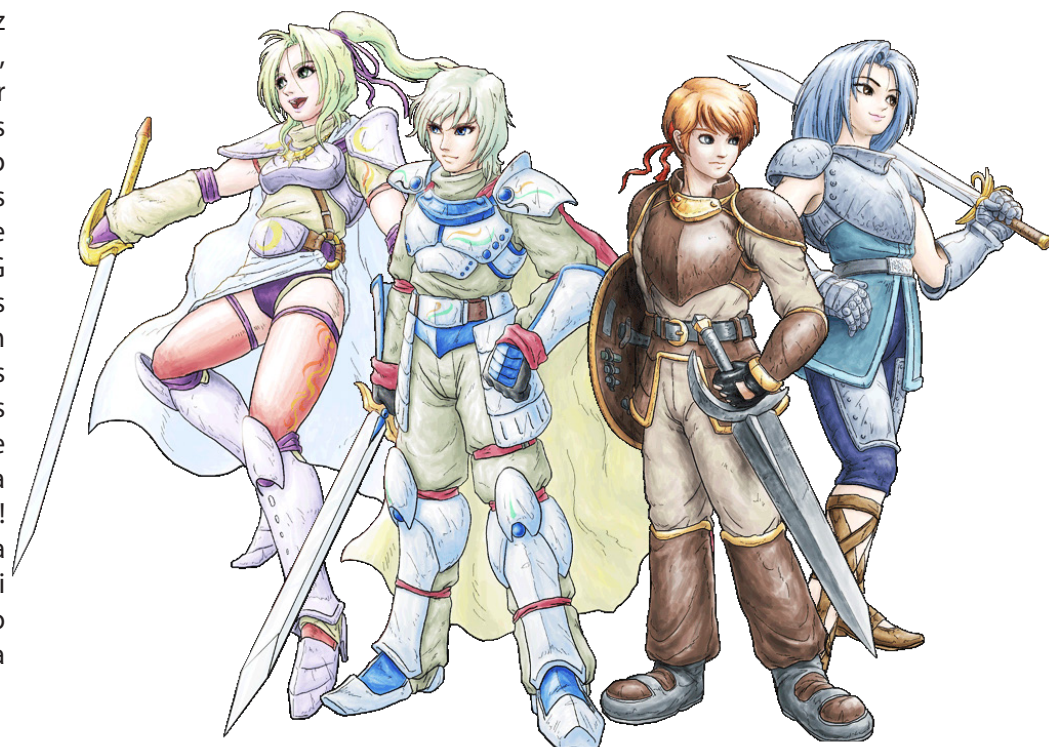


RPG MAKER

Naramura, O Herói dos Game Devs!

Sejam todos muito bem vindos makers! É com muito orgulho que trago de volta a vocês a seção "Do Maker" que a muito tempo ficou enterrada na revista, e já quero estreiar sua entrada com a mais nova série de matérias denominadas "Lendas do RPG Maker" onde iremos a cada edição falar um pouco de figuras emblemáticas da comunidade de RPG Maker que muito contribuíram com recursos gráficos, scripts, artes sonoras entre diversas outras coisas. O intuito é divulgar a importância destes autores e mostrar o quanto foram relevantes nas antigas comunidades de RPG Maker mas nunca tiveram de certa forma seu reconhecimento devido ou sua trajetória contada.

Se eu falar o nome Naramura talvez alguns de vocês não reconheçam este nome, mas com toda certeza se eu lhes mostrar estes gráficos vocês já devem ter visto eles em algum lugar espalhado por este imenso universo chamado **INTERNET**, estes são os recursos de Naramura que muito fez parte da história de projetos dos amantes do RPG Maker XP, o que não é a toa, já que suas belas habilidades artísticas impressionavam até mesmo os maiores criadores de jogos de RPG Maker com gráficos originais, mas a grande pergunta que ninguém nunca se fez é: Quem é Naramura? E por onde anda este talentoso artista? Pois é meus amigos! Com muito esforço e semanas de pesquisa acordado feito um zumbi, consegui encontrar informações valiosas a respeito deste incrível artista que marcou história nas comunidades de RPG Maker.



Personagens do RPG Maker XP feitos por Naramura



BIOGRAFIA

Takumi Naramura nasceu no Japão na cidade de Kurashiki e sempre foi apaixonado por retro games onde encontrou no RPG Maker uma oportunidade de divulgar seus excelentes trabalhos artísticos, foi então que em meados do início dos anos 2000 (aproximadamente entre 2004 e 2005) ele criou o site "Naramura.Sakura.ne.jp" onde ele disponibilizava recursos gráficos para o RPG Maker, que foi aonde nasceram estas belas obras-primas que muitos makers da velha guarda conhecem hoje! Ali ele postava blogs diários, falando sobre seu dia a dia, os novos recursos que disponibilizava além de trazer algumas reflexões pessoais quando estava inspirado, porém, além de recursos gráficos, ele também fornecia scripts, recursos gráficos para o sistema de menu e até mesmo gráficos de monstros para batalhas laterais. Porém, apesar de trabalhar com programação sua paixão sempre foi pelo meio artístico, sua imaginação o levou a criar diversos recursos gráficos entre os personagens do RTP XP, porém sua inspiração foi tão grande que ele não se limitou apenas aos clássicos heróis da engine, com sua criatividade começou a desenvolver seus próprios personagens onde teve que dividir todos os seus recursos em seções de heróis clássicos do RTP e seus personagens originais, além disso, ele também recriou alguns dos personagens clássicos de outras engines como, por exemplo, o Cavaleiro Caveira de roupa vermelha do RPG Maker 2003 que é encontrado na database de monstros da engine. Sua interação com o público era tão forte que todos os recursos que ele fazia para o RPG Maker era em pedido da comunidade que o seguia em seu site, onde ele distribuía a todos gratuitamente, quando sua fama começou a ultrapassar as fronteiras do Japão, várias pessoas de outros países começaram a enviar e-mail para ele para que fizesse recursos que o público de fora pedia, no entanto Naramura começou a ter alguns problemas com este tipo de coisa, pois como ele distribuía gratuitamente, tinha medo que alguém de fora fizesse pedidos a ele para disponibilizar recursos gráficos para que outros usassem em jogos comerciais, no seu blog no dia 22 de fevereiro de 2007 ele comenta como estava tendo problemas com isso e que estava decidido a ignorar mensagens de fora por precaução de riscos.



PROJETOS MAKERS DE NARAMURA

Assim como todo bom amante de RPG Maker, ele também estava desenvolvendo um game de RPG Maker ao qual ele denominou "MINDS" infelizmente não conseguiu encontrar nenhuma imagem de desenvolvimento deste jogo, mas um fato curioso é que em um de seus diversos blogs falando sobre o desenvolvimento do game, ele comenta que estava decidido a trabalhar com gráficos em 3D para seus personagens e os cenários, curiosamente em sua aba de recursos gráficos do mesmo site ele disponibilizou alguns poucos recursos gráficos em 3D para quem quisesse usar em seu RPG Maker, mostrando que talvez seriam estes os modelos pelos quais ele estava trabalhando em seu jogo.



FUNDAÇÃO DA NIGORO

Em maio de 2007 ele criou com uma equipe um site chamado NIGORO, que tinha como principal foco criar jogos retro (criado em Adobe Flash), o intuito era de trazer a nostalgia de jogos retro em uma época em que não havia tantos jogos com estilo retro como acontecem hoje. Mas com os anos se passando e a grande chegada dos jogos indies, os objetivos da NIGORO nos dias atuais mudaram, onde o foco tornou-se em expandir as fronteiras de jogos indies, já que no Japão estes jogos são bem pouco valorizados, o site existe até hoje e esta em pleno funcionamento, e é possível encontrar diversos jogos gratuitos e de excelente qualidade por lá feitos em Adobe Flash.



São vários os jogos criados pela Nigoro



RECURSOS PARA O RPG MAKER VX

Apesar do site NIGORO, Naramura continuava com seu blog, pois na época era bem pequeno com uma equipe minúscula, onde é até mesmo possível encontrar em seu blog um anúncio de estreia do seu site NIGORO. E em 20 de Outubro de 2007 ele anuncia em seu blog que começou a trabalhar com recursos gráficos para o VX, e pelo capricho em seu design dava para perceber que ele havia evoluído muito como desenhista! No entanto, eram raras às vezes em que ele tinha tempo para disponibilizar novos recursos e trabalhar no seu projeto MINDS, apesar de ele ter feito recursos gráficos para o RPG Maker VX eram poucos os recursos que ele havia realizado e atualmente são bem raros de se encontrar pela internet se comparar com o XP.



O FIM DE SEU BLOG E UM NOVO NASCIMENTO EM SUA CARREIRA

No dia 9 de Julho de 2009 ele anuncia em seu blog que não irá mais trabalhar com recursos gráficos para o RPG Maker e que usaria seu site apenas como blog, onde ele iria falar sobre o seu cotidiano do dia a dia, pois devido a sua correria com a NIGORO e seus compromissos de trabalho não tinha mais tempo e nem disposição para disponibilizar recursos para seus fãs, neste post ele não comenta nada a respeito de que iria parar com seu blog ou com seu projeto MINDS, no entanto, com os anos que se passaram o site de Naramura não se encontra mais disponível e de nada mais sabemos sobre o seu antigo projeto "MINDS", nos seus últimos posts ele comenta sobre uma entrevista que estava fazendo sobre um game que ele juntamente com sua empresa NIGORO estava desenvolvendo para WiiWare no Nintendo chamado La-Mulana, porém em uma outra entrevista, ele conta que infelizmente teve que ser cancelado devido ao fracasso de vendas que o WiiWare estava oferecendo, a boa notícia é que hoje o game se encontra disponível na Steam para vendas onde recentemente ele criou La-Mulana 2, uma sequência do game criado em 30 de julho de 2018, a grande pergunta que percorre é: - Seria este o game MINDS em que ele tanto comentava em seu blog?

UM HERÓI DE GAMEDEVS

Naramura como apaixonado por games, mostrou ser um herói entre os games Devs, mostrando que nenhum sonho é impossível! De um simples criador de jogos de RPG Maker ele conseguiu construir um legado como Game Dev, sendo uma referência de jogos indies no Japão que até então não era muito valorizado por lá, um legado que jamais pode ser apagado, não só deixou um legado na comunidade de RPG Maker com seus magníficos recursos gráficos, como deixou um legado em toda a comunidade de Game Devs!

ALGUMAS CURIOSIDADES INTERESSANTES SOBRE NARAMURA

Em seu antigo Blog, ele tinha um espaço selecionado onde ele registrava diversas experiências de viagens que fez em alguns países com sua família, neste tópico é possível encontrar vários relatos e fotos de suas viagens com a família, viagens como, Egito, Itália, França e até mesmo o Vietnã, um fato curioso é que na viagem que ele fez ao Egito, ele relata que tinha o sonho de jogar um jogo com temática de calabouço egípcio em frente as pirâmides do Egito e foi exatamente o que ele fez, ele registrou até mesmo o momento em que realizou isso em foto:



Naramura jogando um game retro com temática egípcia, em frente às pirâmides, com sua família em viagem

LINKS & INFO

Não deixe de visitar esse links!

[ANTIGO BLOG DE NARAMURA PELA WAYBACK TIME MACHINE](#)

[PACK COMPLETO DE RECURSOS GRÁFICOS DE NARAMURA PARA O RPG MAKER XP](#)

[LA-MULANA 1 \(STEAM\)](#)

[LA-MULANA 2 \(STEAM\)](#)

[ENTREVISTA DE NARAMURA SOBRE O CANCELAMENTO DE LA-MULANA NO WIIWARE](#)

p.24

[SITE OFICIAL DA NIGORO](#)





"Canções de Mnemosine é, se for para defini-lo em breves palavras, um experimento existencial e filosófico cujo objetivo consistiria em provocar sensações e dar voz aos dramas humanos, demasiado humanos. Trata-se de um RPG clássico, à moda de jogos como os primeiros FF e Chrono Trigger. Ambientado na era medieval, suas mecânicas são análogas ao que já se viu por aí, mas seu mérito consiste em assumir o risco de contar uma história cujos temas não orbitam a jornada épica de um valoroso herói chamado a salvar o mundo de uma grande ameaça maligna, mas a aventura íntima de indivíduos quaisquer dotados daquelas contradições comuns ao gênero humano."



Visite a página do projeto no Condado Braveheart



Conheçam a lenda

Night Walker

Night Walker é um dos antigos administradores da lendária comunidade Reino RPG Maker, além de uma figura com uma visão bem ampla do GameDev.



Olá **Night Walker!** É uma grande honra ter a oportunidade de entrevistar uma figura que foi tão influente no cenário maker nacional em eras passadas. Por favor, apresente-se aos leitores, diga quem é o sujeito por trás deste enigmático nick!

Tenho 28 anos, paulista de nascimento, porém, vivo no Mato Grosso desde criança. Sempre fui um cara muito caseiro, nunca liguei muito para festas e bebida. Nunca gostei de estudar, abandonei a faculdade com 2 anos cursados e nunca mais pisei lá. Gosto de ser autodidata. De inglês a design gráfico, aprendi tudo do meu jeito. Adoro o capitalismo e como ele permite um mundo cheio de possibilidades e caminhos. Gosto de ver sempre o melhor nas pessoas e raramente me ofendo com alguma coisa. Leio menos livros do que gostaria. Escrevo bem menos do que poderia. Espero um dia escrever um livro, contar boas histórias sempre foi uma das minhas maiores vontades. Sou um cara bem palhaço, faço brincadeiras com quase tudo, é meu jeito particular de encarar as pessoas e as coisas. Ouço de rock e metal alternativo, música épica e um pouco de clássica, além de curtir bastante sons internacionais dos anos 60 até os anos 90. Me interessa muito sobre qualquer história sobrenatural. Não acredito em religião alguma. Tenho uma lógica particular sobre Deus e universo. Tenho uma gata persa preta chamada Onze.





Como conheceu o RPG Maker e de onde surgiu a vontade de participar da comunidade de desenvolvimento amador de jogos?



Conheci, como muitos, pelas **revistas da Digerati**. Porém, só vim a fazer parte de fóruns e essas coisa toda muitos anos depois. O RPG Maker foi o início do meu interesse de trabalhar com áreas criativas, design, escrita, afins.



Em uma época de PCs fracos e internet caótica, as revistas ainda salvavam a pele de muitos de nós...

**Exemplo de Revista da Digerati*



Antes de entrar e se firmar como um dos principais nomes da comunidade **ReinoRPG**, já havia participando de outros fóruns sobre jogos indies?

Não, participei um pouco de comunidades que haviam no Orkut. Naquela época era bem popular essas comunidades. Entrei brevemente RPG Maker Brasil. Mas comecei a frequentar mesmo na ReinoRPG. Participei de alguns fóruns gringos posteriormente.



ReinoRPG

REINORPG

Comunidade brasileira de desenvolvimento de jogos com RPG maker

**Logos da Comunidade ReinoRPG*



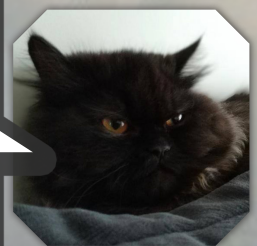
Conte para nós como foi sua trajetória até se tornar administrador nesta lendária comunidade.

Logo quando entrei eu briguei com o Adm na época que era o Junior Maker. Tinha algo em relação há um conhecido meu (Mensa) e um concurso de mapeamento. O motivo em si não lembro, mas deve ter sido algo bem inútil rs. Logo comecei atuar mais no fórum e o Jr me chamou para a Staff. Daí para frente assumi muitas funções no fórum. Mas sempre continuei minhas discussões aleatórias com o Junior, certa vez tirei o Adm dele por um dia rs. Como eu me dedicava muito ao fórum, trazendo recursos, criando tópicos, etc, foi meio natural me tornar Adm. Eu tinha uma postura muito séria na comunidade, cobrava até que os noobs escrevessem certo. Isso espantava muitos de nós do fórum, mas agradava quem era mais sério também. Mas essa versão virtual minha tem bem pouco haver com o meu eu carne e osso. Sou bem brincalhão e avesso a padrões e normas formais.



Na época que eu visitava o fórum, percebia o quanto todos se dedicavam para trazer conteúdo e movimento para o local, este sem dúvidas era um dos pontos mais altos que a Reino tinha. De onde vinha tanta empolgação e como a staff na época lidava com isso?

Foi uma época da minha vida que eu tinha terminado o ensino médio e tinha parado de trabalhar. Trabalhava desde os 16 para pagar minhas despesas, morava somente eu e meu irmão, e ele não trabalhava antes. Meus pais não tinham condições de bancar nós em outra cidade. Tinha bastante tempo livre e pouco rumo na vida, gostava bastante de ver o fórum crescer, trazer conteúdo para facilitar a vida do pessoal, scripts, resources, afins. Sempre tive essa coisa de criar algo, melhorar, crescer, etc. Depois de um tempo comecei a fazer faculdade e ter menos tempo, mas ainda me sobravam muitas horas para ficar no PC. Para falar a verdade é me preocupo, pois não me lembro bem dos fatos. É engraçado como a vida passa rápido e nos esquecemos de muitas coisas.





O que representava a Reino para você e todos os membros que curtiam aquele local? Como era o convívio lá? Conte para nós como era ser parte da comunidade e compartilhar sonhos e experiências com pessoas realmente interessadas.

A Reino representava para mim um local onde víamos o RPG Maker como algo mais sério, não só uma brincadeira. Era um grande grupo de pessoas que queriam subir o nível, fazer projetos melhores, aprender a fazer alguma coisa bem feito. Isso se refletiu bastante na Staff e membros mais ativos, grande parte do pessoal se desenvolveu em sua respectiva área e até hoje atua em coisas semelhantes. Foi muito legal ver algumas dessas pessoas se tornarem profissionais ou desenvolver-se bastante em suas áreas, pois eu sabia que tudo começou ali, no RPG Maker e na Reino.



Quais projetos você poderia destacar aqui para nós?

Meus? Nenhum rs. Minha época mais ativa no RPG Maker gastei muito mais com o Fórum do que com meus projetos para falar a verdade. Agora de terceiros joguei bastante, muitos projetos. Poucos infelizmente completos. Muitos nunca passaram de algum trailer ou screenshots. Mas sempre serviram de inspiração. Uma demo de um jogo gringo que gostei bastante, você nunca deve ter ouvido falar, se chama Linus. Vi muitas vezes o trailer de um jogo chamado **1899 London Gothic**, achava incrível.



Existe um trailer do game no YouTube e vale a pena conferir clicando na imagem abaixo:



**Screen de 1899 London Gothic*



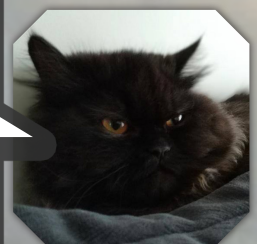
Por que o fórum parou? Poderia resumir o que levou a Reino a entrar em declínio, mudar seu nome para Red Potion e, em seguida, encerrar suas atividades?

Com o tempo o Junior foi se afastando, os outros Adms antigos já tinham saído antes, Eduardo e Fronty. Acabei que fiquei sozinho como Adm. Daí para frente comecei a cansar também, movimento do RPG Maker e das comunidades começou a reduzir nesta época. O que culminou que depois de gastar muito tempo e energia no fórum parei de vez. Chega um ponto que você cansa. Nesta época diversos membros da staff estavam também cada um seguindo um rumo em sua vida particular e não se dedicavam mais tanto ao fórum. Introduzi alguns membros novos na staff, mas não era aquela mesma disposição que tivemos por um tempo. Quando se tornou Red Potion eu já havia abandonado o Fórum.



Em sua opinião, quais os fatores que levaram o RPG Maker a ter esse grande declínio, não apenas aqui no Brasil, mas de forma geral? O que acha das comunidades atualmente?

A profissionalização do RPG Maker e o crescimento de jogos multiplayer talvez. Mexer com RPG Maker para a maioria era um uso de tempo ocioso, que foi preenchido em grande parte por jogos online multiplayer, que na época não eram tão presentes ainda. Quanto o que refiro como profissionalização, os melhores recursos se tornaram em sua maioria pagos ou os autores passaram a restringir o uso, o RPG Maker parou de ser distribuído de forma pirata e traduzida, e mesmo sendo bem mais acessível hoje, algo que não é "de grátis" nunca tem grande alcance e popularidade. Não dá para dizer se a geração de hoje é simplesmente mais interessada em outras coisas, mas também é um fator. Também houve o surgimento de outras engines.



AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

MAKE RPG

HOJE EM DIA COM A STEAM O RPG MAKER SE TORNOU MAIS ACESSÍVEL DO QUE NUNCA, PORÉM NEM SEMPRE FOI ASSIM. ACOMPANHE CONOSCO A HISTÓRIA POR TRÁS DOS BASTIDORES DO RPG MAKER "ALTERNATIVO" PÁGINA 38

Projeto destaque:
Despertar de
O descendente lei

A PIRATARIA E O MAKER

Triple Fa
Guardiões Sabrina Mysteriou:

Entrevista Histórica: Don Miguel, o 1º Tradutor do RM2000 Página 22
Programação ML: Enzias conflitos as Javascript Página 64
Pintura no Photoshop Ogro Noel Página 54
Sem Insp Confira est Dicas para C Página

E MAIS: STEAMPUNK NO JOGO VORUM | OS SAMURAIAS QUE SE CUIDEM | O LEGAL LIFT A LIVE | O PODER DE UM PERSONAGEM BONITO | EXPOSIÇÃO BRAVA



Pirataria e RPG Maker, o que tem a nos dizer sobre isso?

O RPG Maker e suas comunidades exemplificam muito bem como a pirataria pode "democratizar" o acesso à informação e desenvolvimento pessoal. Longe de mim aqui pregar algum discurso pró pirataria ou socialista. Mas é uma realidade inegável que muitos de nós não tínhamos condições na época de ter o software original e afins. Trabalhei quase 10 anos com publicidade após sair do RPG Maker, tudo começou fazendo logos para projetos, assinaturas de fóruns, afins. De certa forma faz parte do caminho de onde cheguei, e não sei como teria sido se não tivesse usado alguns softwares piratas. Hoje 90% do que tenho no meu PC é original, de softwares a jogos, porém, minha condição financeira permite. Este para mim, é o limiar ético da pirataria, se você tem condições de pagar, pague. É valorizar o trabalho de outras pessoas.



Abordamos o tema Pirataria na edição #15, deem uma conferida!



Você acredita que a geração atual possa trazer bons frutos para o GameDev no Brasil?


Algumas pessoas que conhecia do RPG Maker hoje atuam neste cenário de Game Dev. É um cenário minúsculo no Brasil mas acho bem difícil que a maioria das pessoas que estão nele nunca tenham utilizado o RPG Maker. Era uma ferramenta muito popular pela sua simplicidade e por ser amplamente distribuído ilegalmente. Isso gerou um alcance bem grande e levou muitos de nós a se interessar pela área. A geração atual creio que partem direto para engines mais avançadas e completas, como a Unity. Além de ser mais poderosa existem versões gratuitas e abundância de tutoriais na internet.



Algumas pessoas que conhecia do RPG Maker hoje atuam neste cenário de Game Dev. É um cenário minúsculo no Brasil, mas acho bem difícil que a maioria das pessoas que estão nele nunca tenham utilizado o RPG Maker



Night Walker, em nome da redação da Make The RPG, digo muitíssimo obrigado pela sua grande contribuição, aproveite este espaço para deixar suas considerações finais, fique à vontade!

Quando você sempre tenta fazer o seu melhor, com autocrítica e paciência, os resultados sempre aparecem. Quando comecei a mexer com RPG Maker eu havia recém terminado ensino médio, trabalhava de garçom e o que ganhava apenas pagava minhas contas básicas como aluguel, internet e energia. Entrei em uma carreira profissional que me permitiu crescer, design gráfico e publicidade, que foi consequência direta do que desenvolvi com o RPG Maker. Cresci bastante profissional e financeiramente. Posteriormente abri outra empresa que me garante uma boa renda hoje em dia. Ou seja, no mundo real, não há vitimismo que lhe ajude, muito menos milagres aleatórios. Você só encontra algo se estiver procurando, e qualquer coisa que você faça pode ser uma ponte para algo melhor lá na frente. Nunca veja algo que você goste somente como brincadeira. Nunca aceite que as pessoas digam que apenas o caminho tradicional é o correto. Você pode criar seu próprio caminho e se desenvolver fazendo coisas que você gosta. Pode ser que lá na frente isso se transforme em outros interesses e ocupações. Porém a semente do que você é e construiu está lá atrás. No meu caso muito do sucesso que tenho hoje começou no RPG Maker, mesmo na época parecendo uma atividade inútil e sem futuro para muitos ao meu redor. Não se trata de ter sonhos idealistas ou fantasias particulares. Mas sim de se desenvolver de forma livre e encontrar os caminhos que lhe permitam crescer aplicando esses conhecimentos que desenvolveu. Obrigado pela oportunidade, espero que não tenha escrito muito e que a leitura seja agradável. 



Não deixe de conferir nossos parceiros!

**Zero
Corpse**



Acesse:

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



Até onde infringimos Direitos autorais?



Por trás da tela, todos podem ser o que quiserem...

Conheçam o usuário "Anonymous X"!

"Anonymous X sempre foi muito habilidoso com programação e artes gráficas, seu sonho sempre foi trabalhar na área de jogos, mas volta e meia sempre teve interesse de poder compartilhar gratuitamente seus trabalhos com outras pessoas com menos habilidades, onde encontrou na internet e principalmente em comunidades de Game Devs, uma oportunidade de divulgar seus trabalhos e compartilhar com o público sem precisar expor sua imagem, foi aí que ele criou seu nick de usuário "Anonymous X".

Com os anos se passando Anonymous X conseguiu bastante prestígio nas comunidades e acabou se tornando bastante popular entre muitos membros, um verdadeiro ícone que mostrou todo seu talento e acabou se desenvolvendo muito com seus trabalhos pelo qual ele mesmo disponibilizou na comunidade. No entanto, um membro de outra comunidade de outro país pelo qual Anonymous X nunca participou, soube de seus trabalhos e acabou pegando grande parte de seus recursos gratuitos indevidamente onde revendeu e comercializou em cima do trabalho do Anonymous X, e pior ainda, ele começou a se passar pelo Anonymous X, onde ele enriqueceu e ganhou bastante fama em seu local por um trabalho que não era dele."

Pois é, amigos parece loucura, mas casos como este realmente acontecem ao nosso redor, em quase 10 anos de comunidades de desenvolvedores de jogos que participei, volta e meia já presenciei casos como estes. Artistas que vão embora devido à falta de reconhecimento de usuários que usam seus recursos indevidamente sem dar os devidos créditos. Pessoas que se passam por outros usuários lucrando com seus trabalhos, ou até mesmo casos em que um próprio membro de uma equipe de desenvolvedores de um game, alega ter feito algo que não fez criando divisões e conflitos dentro da própria equipe no desenvolvimento de um jogo, por uma atitude irresponsável.

Estes são os riscos de trabalhar no anonimato da internet, onde qualquer pessoa pode se passar por você ou usar seus trabalhos como se fossem de autoria deles. Este é um risco que encontramos em todos os setores de desenvolvimento de jogos, sejam eles na parte sonora, gráfica, programação e em alguns casos até mesmo roteiros inteiros de jogos.

Os direitos autorais



No entanto, apesar de trabalhos anônimos serem problemas frequentes dentro da internet como um todo, existe um problema ainda maior ao qual parece que o mundo não está sabendo lidar direito (ou não quer saber lidar mesmo) que é os direitos autorais. Para quem não sabe, os Direitos Autorais são os direitos garantidos pelo qual garante a segurança da obra intelectual de um autor, seja ela música, jogos, animes ou qualquer coisa relacionada, podendo ser até mesmo experimentos científicos. No entanto, com os avanços tecnológicos e a globalização no mundo, os direitos autorais vêm se tornando um

problema cada vez mais delicado de lidar principalmente na indústria do entretenimento em geral. O uso de imagens, músicas entre outros recursos de diversas empresas diferenciadas vem gerando discussões e debates sobre o que é, e o que não é autorizado a utilizar em mídias em geral, e com o avanço da internet este problema vem se tornando mais e mais frequente.

Mas afinal, você deve estar se perguntando: - O que criar jogos tem a ver com este assunto? E eu te respondo TUDO. Como no exemplo que dei anteriormente, volta e meia artistas e programadores que vivem no anonimato sofrem por vezes ataques de usuários que utilizam seus recursos indevidamente sem a devida permissão, porém, existem alguns casos em que o autor utiliza uso de imagens indevidas em jogos comerciais e fala abertamente sobre isso, não se escondendo do público e não sofrendo as devidas punições, isso porque a internet é um universo gigantesco onde é difícil você julgar todos os casos que aparecem de plágio ou roubo de uso de conteúdos, onde isso acabou se tornando algo tão comum que até poderíamos rotular como "legalizado" culturalmente falando.

O outro lado da moeda



Apesar de parecer estarmos "endeusando" os Direitos Autorais, existe outro lado da moeda que nos mostra que seu excesso pode prejudicar e muito a indústria do entretenimento (incluindo a produção de jogos), recentemente em nosso mundo o Artigo 13 foi colocado em pauta na União Europeia que tem como intuito barrar todo e qualquer tipo de uso de imagens colocadas e utilizadas na internet, ameaçando empresas como Facebook e Youtube a fecha-

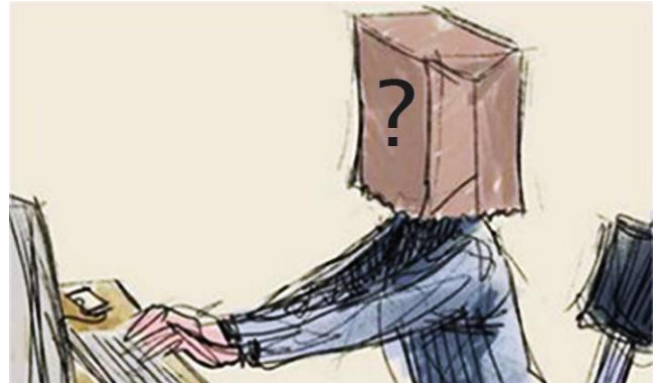
rem as portas em países europeus por não terem como serem responsáveis a cuidar de todo e qualquer uso de imagens em seus sites onde são disponibilizados aproximadamente mais de 1 milhão de vídeos e imagens todos os dias, isso inclui fotos de perfil, onde seu boné, roupa, sapatos, ou qualquer uso de imagem pode ser usado contra você ou a empresa responsável. Isso não só afeta a indústria do entretenimento como afeta também os canais de comunicação e conseqüentemente todo e qualquer tipo de divulgação de jogos ou até mesmo a liberdade de expressão.

Como resolver?

Diante de tudo isso ainda nos perguntamos: - Até onde infringimos os Direitos Autorais? Como vemos ao longo desta matéria, uso de imagens não é somente copiar um arquivo ali, ou usurpar um trabalho de alguém para comercializa-lo, mas podendo ser também considerado uso de imagens você apenas gravar algum vídeo com alguma camiseta de uma empresa, ou então aparecer um móvel pelo qual o criador não quer que apareça, e se formos levar isso a ferro e fogo, teríamos que eliminar todo e qualquer tipo de liberdade de expressão já que vivemos em um mundo dominado pelo uso de imagens, sendo assim como poderíamos resolver este problema então?

Penso eu que a partir do momento em que você compra um produto (seja uma camiseta, um jogo, ou o que for) você automaticamente deveria estar comprando também os direitos daquele produto, tendo você a total liberdade de fazer o que quiser com ele, podendo até mesmo revende-lo se você assim o quiser como é o caso de produtos revendidos no mercado livre. Mas aí você pode indagar: - Mas e o caso de jogos eletrônicos onde você pode copiar-lo e revende-lo com 200 ou até 300 cópias? Aí é que está! Os direitos autorais pelos quais você adquiriu é pela unidade vendida do produto, a partir do momento que você copia esta unidade de arquivo na internet para revende-la não é mais 1 unidade mas 2 unidades, sendo a segunda unidade altamente ilegal de ser vendida pelo simples fato de ela não fazer parte da unidade pelo qual você comprou. Isso facilitaria não só a vida dos produtores de conteúdo como também daria a liberdade do consumidor de usar seu produto como quiser sem ter problemas

com isso. No entanto, penso que com toda essa polêmica de Direitos Autorais que percorre nossa sociedade, vamos levar um longo tempo para aprendermos a lidar com isso, até porque uma mudança destas depende de legislações bem formuladas e não apenas de nossas opiniões.



Mas e o anonimato da internet?

Apesar de os limites de direitos autorais estarem fora de nosso alcance, nós como desenvolvedores de jogos e amantes de games podemos SIM impedirmos que grandes autores anônimos possam ser preservados de possíveis ataques de pessoas que usem seus nicks ou recursos indevidamente (como, por exemplo revenda de recursos ou jogos gratuitos), é importante da parte do autor anônimo sempre informar os administradores de comunidades de game Devs de casos ocorridos de plágio ou vendas de recursos gratuitos (caso ocorra dentro da comunidade), vale ressaltar também que é sempre importante os membros da comunidade estarem sempre atentos a possíveis erros graves como estes, informe aos Adms! Isso mantém a comunidade mais saudável. No caso de ocorrer vendas de recursos gratuitos ou jogos em outras comunidades (ou sites em gerais), seria interessante o autor anônimo responsável informar a todos que os recursos ou jogos pelo qual o plagiador esta comercializando são gratuitos, e que ninguém precisa paga-los já que o autor original disponibilizou livremente para quem quiser usar, este tipo de atitude ajuda a quebrar comércios desonestos e a valorizar trabalhos voluntários. Por isso se você membro tem algum autor anônimo em comunidades de game Devs que admira, e já presenciou algum caso de plágio como estes, informe ao autor, anuncie aos desinformados (se possível) isso incentiva ainda mais os autores a continuarem fazendo seus ótimos trabalhos.



DISSONÂNCIA Ludonarrativa

Quando acontece o que não deveria acontecer



**The Elder Scrolls V - Skyrim*

"Depois de gerações e gerações os dragões vieram punir as maldições que os homens causaram. De Solitude a Riften, cada habitante de cada vilarejo temia que a qualquer momento um tornado de fogo cobrisse sua morada em chamas. Porém, foi nesse momento em que ele apareceu, tomado pelo espírito heroico de Talos e sob a tutela dos sábios Barbas Cinzentas, deixando trolls e ursos selvagens caídos pelo caminho, subiu cada um dos sete mil degraus e de lá, do topo do Garganta do Mundo, desceu triunfante para dar fim ao terror de Alduin. Graças à ele hoje desfrutamos de paz e segurança em nossas cidades. Mas... ele matou uma galinha, então precisamos matá-lo."

Foi-se o tempo em que dependíamos de nossa imaginação para nos sentirmos capturados pela magia dos videogame. Um quadradinho na tela, um pequeno, inanimado e às vezes imóvel pixel poderia representar tanta coisa, de um avião a um bravo guerreiro. Quem éramos nós para questionar? De fato não questionávamos. Comprávamos a ideia e fazíamos quem indagasse, comprá-la também. "Não, mãe, não é um quadradinho. Sou eu". E partíamos corajosos àqueles castelos de chão cinza adentro, explorando cada uma das trinta salas de parede multicolorida, enfrentando, vejam só, dragões!

Felizmente nesses quase quarenta anos muita coisa se desenvolveu. Não precisamos mais esforçar tanto nossa imaginação para entender ou supor o quê estamos controlando no jogo. Não bastasse os gráficos reproduzirem perfeitamente o que pretendem passar, também desfrutamos de sons e músicas que em muito

ajudam na ambientação. Mas isso não significa que chegamos no limite da realidade nos videogame. A busca por melhores texturas, mais polígonos, luzes mais fiéis e melhor comportamento dos cabelos é incessante, cuja justificativa é a de que, através destes aperfeiçoamentos, teremos uma imersão maior nos jogos.

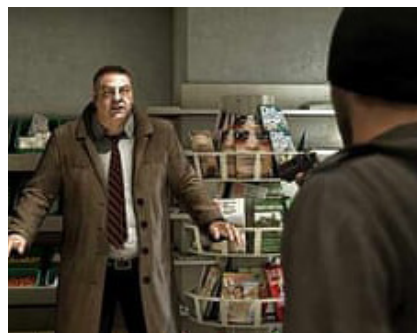
Há quem confirme isso, como David Cage, projetista de grandes títulos, dentre os quais estão **Heavy Rain** (2010), **Beyond Two Souls** (2013) e **Detroit: Become Human** (2018). Na conferência da Sony em fevereiro de 2013 para o anúncio do PlayStation 4, ele afirmou que a tecnologia gráfica está intrinsecamente ligada à imersão de um jogo. Dispondo de gráficos melhores, os personagens podem ter expressões faciais melhores, demonstrando melhor seus sentimentos, aproximando assim os jogos dos filmes, proximidade que Cage tanto aplica.

Pode ser que você já tenha subido nas tamancas, mas a afirmação do projetista não é errada. Realmente, a expressão facial pode nos passar sentimentos e, quanto mais fácil identificá-la, melhor. Mas seria o visual do jogo o único fator responsável pela imersão? Um jogo com visual ultrapassado ou que não usufrísse de tantos polígonos estaria com a imersão comprometida? No fim das contas, seriam falsas todas as experiências a que fomos submetidos nos jogos mais antigos que jogamos até hoje?

Undertale foi lançado em 2015, desenvolvido unicamente por Toby Fox, utilizando-se de gráficos 2D e com arte simplista, mais próximas dos 8bits do que dos 16bits que seriam perfeitamente possíveis. Dito isto, entende-se que a imersão do jogo é nula, certo? Pois é aí que chegamos ao ponto. **Undertale** foi aclamado pela crítica e veio a ser um dos jogos mais bem avaliados de todos os tempos. O visual realmente não é um dos pontos fortes do jogo, mas, em contrapartida, a imersão é muito alta. Tudo isso por conta dos personagens muito bem construídos, do enredo que guia eles muito bem e da jogabilidade, que trabalha perfeitamente em conjunto com a história, mas ainda assim permitindo influência do jogador no desenrolar do jogo.

Ou mesmo viajando mais no tempo e trazendo para o nosso meio, **To the Moon**, criação do Kan Gao, foi lançado em 2011, e também não possui os gráficos como um de seus pontos fortes. Independente disso, o jogo está entre os mais comoventes já criados, arrancando lágrimas de muitos de nós e confirmando o quão imersivos bons enredos podem ser, ainda que não acompanhados de gráficos top de linha.

Vemos, assim, que a imersão está muito mais apoiada em enredo e jogabilidade, do que em gráficos. Porém, não é por isso que qualquer enredo e qualquer jogabilidade sustentarão uma boa imersão. Ambos devem ser bem trabalhados e pensados para trabalhar em conjunto. Por exemplo, é muito maneiro você poder vestir armaduras das mais ornamentadas, derrotar dragões dos mais colossais e castar magias das mais poderosas para no fim, salvar o mundo. Mas de nada adianta se o guardinha da vila mais próxima vier depois te prender sem pudor algum por ter roubado uma mera cenoura. Onde fica a concordância? Nos confins de Labyrinthian? Temos aí um caso de **dissonância**



*Heavy Rain



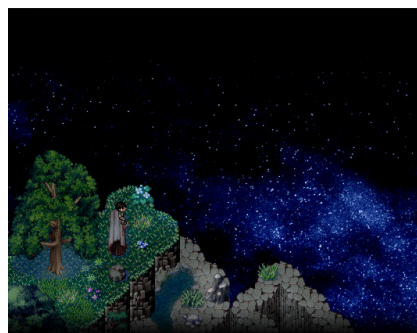
*Beyond Two Souls



*Detroit: Become Human



*Undertale



*To the Moon

ludonarrativa, que será o nosso foco nessa matéria.

O enredo de um jogo é entregue por meio de duas narrativas: a narrativa embutida (história), que independe do jogador e qualquer um que jogar aquele jogo irá encontrar, e; a narrativa emergente, que é a experiência do jogador (jogabilidade) e irá variar conforme suas escolhas e modo com que interage no cenário a sua volta muda. Caminhando juntos essas duas podem propiciar uma boa imersão a quem joga, trabalhando em conjunto com o restante da obra.

Porém, há jogos em que esses fatores não conseguem trabalhar em harmonia. Games em que os gráficos são excelentes, mas a história é desinteressante ou a jogabilidade ruim. Outros narram os acontecimentos de uma forma oposta a que jogabilidade demonstra, criando um distanciamento, uma dissonância entre a história e a experiência, que impede o jogador de imergir naquele mundo e viver o que o jogo está tentando passar. Isto é a dissonância ludonarrativa.

O termo foi criado por Clint Hocking em 2007, que já foi game designer da **LucasArts**, **Valve** e hoje está de volta à **Ubisoft**, onde já havia trabalhado em jogos como **Splinter Cell** e **Far Cry 2**. Na época, Clint analisava o enredo de **Bioshock** e desenvolveu esta designação para apontar a inconsistência entre o que a narrativa embutida pregava e o que você deveria fazer enquanto na narrativa emergente. Se por um lado a história aconselhava você a pen-

sar em outros personagens, adotando uma atitude mais filantrópica, do outro a jogabilidade te induzia ao egoísmo, pensando unicamente em você mesmo para conseguir salvar sua pele. Esse vão criado no enredo, segundo Clint, era uma dissonância que impedia a completa imersão.

Final Fantasy XIII foi um grande sucesso. Em seu dia de lançamento no Japão vendeu mais de um milhão de cópias e no mês de lançamento na América do Norte (três meses depois) mais um milhão. Tais números que fizeram a **Square Enix** afirmar que, até então, fora o jogo que título da franquia que vendeu mais rapidamente. Mas não era para menos. O jogo possuía gráficos lindos, uma batalha dinâmica, um novo sistema de habilidades e cenas bonitas de se acompanhar. Porém, um ponto do jogo recebeu críticas menos positivas quanto às citadas: o enredo.

Você é jogado em um mundo novo, imenso, diferente e intrigante, em meio a um conflito caótico e uma guerra civil, sendo alvejado por inúmeros termos e nomes novos endêmicos daquele lugar, viajando para lá e para cá constantemente. Entretanto, apesar da grandiosidade do que lhe é apresentado, não é permitida nenhuma exploração nem interação. Os mapas são sucintamente corredores estreitos com inimigos dispostos à sua espera, que no fim levam a um chefe, uma cena, e outro cenário não linear quanto o anterior. É apresentado um mundo tão grandioso mas que não pode ser explorado.



**Splinter Cell*



**Far Cry 2*



**Bioshock*



*Tomb Raider 2013



*Final Fantasy XIII

O **Tomb Raider** de 2013 foi um marco muito importante para a franquia, abandonando e tentando se livrar de todos os estereótipos ruins que fora acumulando ao longo dos anos, desde 1996. No reboot, tínhamos Lara, uma simples e inocente arqueóloga que procurava singularmente realizar seu trabalho, não esperando com isto, uma grande aventura. Eis que imprevistos acontecem e Lara se vê perdida e sozinha em uma ilha que aos poucos vai mostrando seus perigos. Em determinado momento ela deve matar um cervo para poder se alimentar e toda a sequência de matar (à distância) e cortar o animal realmente demonstram o quanto ela não esperava por aquilo e o quanto realizar tal tarefa a fazia mal, ainda que necessário. É uma baita cena - confesso que meus olhos marejaram. Mas terminada a cena você pode extinguir toda a fauna da floresta sem ressentimento algum, se assim quiser. Pô.

Não é que a dissonância venha a ser um ponto crucial na avaliação de um jogo ser bom ou ruim, afinal, **Bioshock**, **Final Fantasy XIII** e **Tomb Raider** são jogos excelentes, dignos de notas consideravelmente altas nas avaliações. Porém, são jogos que conseguem utilizar da suspensão de descrença do jogador e trazem consigo inúmeros outros pontos positivos onde se sustentar. Embora somente jogos grandes terem sido citados, fique ciente de que todos os jogos estão passíveis de apresentar essa falha, até porque é impossível alcançarmos o jogo perfeito. O que deve ser analisado é a densidade dela e a troca de quê ela está sendo usada. Ainda assim, ambas narrativas de história e de jogabilidade devem ser pensadas para trabalharem juntas, de forma unidirecional, pois quanto menos elas se contrapõem, maiores as chances de seu enredo conseguir atrair o jogador. 

Não deixe de conferir nossos parceiros!



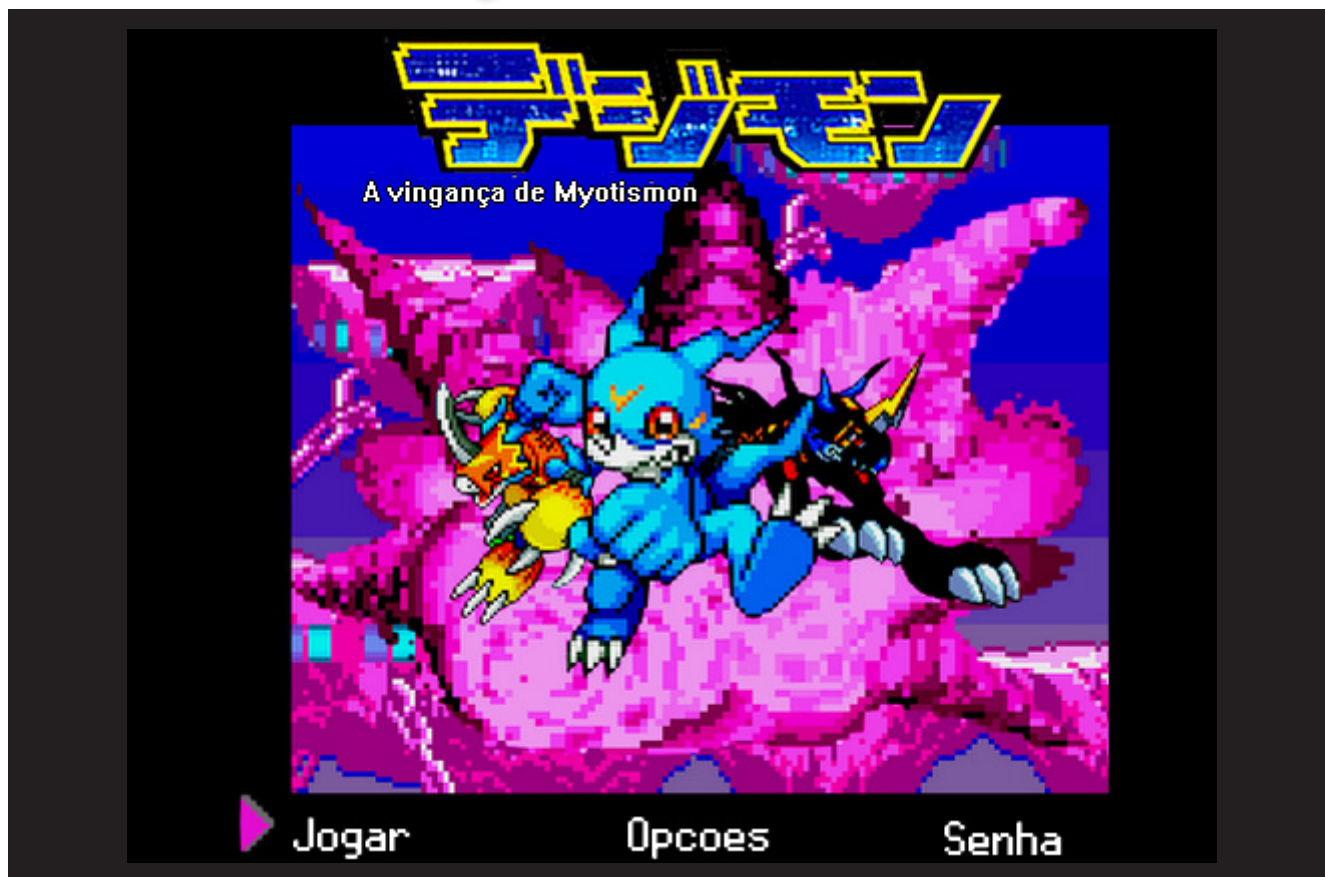
Acesse:

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



REVENDO:

A VINGANÇA DE MYOTISMON



A vingança de Myotismom é um fangame de Digimon feito pela MayLeone no RPG Maker VX Ace e lançado em Janeiro de 2017. Usa o script Arc Engine para que o jogo funcione como um game de plataforma. Na história, Myotismom decide se vingar pela derrota que teve há quatro anos atrás. Para tanto, ele se une a Vademon que cria um vírus espalhados em vários digitamas (ovos de Digimon) artificiais. Com diversos Digimon infectados, Picklemon pede ajuda a Veemon para frustrar o plano de Myotismom.



Veemon é o herói do game

Ao apertar Esc (!?) para confirmar a tela título, o jogo te dá as opções: Jogar, opções e senha. Sim, em pleno 2017 temos um game que não conta com save e lhe obriga a anotar números. Na tela de opções, podemos ver que é possível selecionar a dificuldade entre normal e difícil, o que poderia ser um grande ponto positivo., porém, infelizmente, só há duas configurações de dificuldade e até onde eu pude perceber o que muda no modo difícil são algumas caixas de itens que, enquanto dão itens como vidas no modo normal, não dão nada no modo difícil. Se "Jogar" for escolhido, Picklemon lhe pergunta se deseja ver o tutorial, que na verdade é uma imagem com texto explicando os comandos.



Falhas graves

O sistema de plataforma do jogo de A vingança de Myotismon assemelha bastante a um Mario, apesar dos controles não fluírem tão bem quanto um. Ao jogar alguns minutos, já podemos identificar três falhas graves do jogo: O pulo duplo, colisores e o Game Design.

O pulo não funciona direito, o que, para um game de plataforma, é algo gravíssimo. Basicamente você tem um salto duplo que, às vezes, não funciona, outras vezes funciona duas, três, quatro vezes e além (!?) e em raras ocasiões, te joga com velocidade para o alto. Prepare-se para morrer diversas vezes porque o pulo duplo simplesmente falhou.

Outra coisa que atrapalha muito é a falta de calibração dos colisores dos inimigos/armadilhas com relação ao jogador. Um inimigo conseguem lhe causar dano via toque até mesmo quando há uma parede entre você e ele. Mas o que fará você morrer várias vezes de uma forma bem irritante é pular e encostar de leve na mão dele ou em alguns casos, nas costas, pois isso já conta como dano.

A última falha grave é o Game Design mal pensado que, várias razões, obriga você a morrer para aprender por diversas vezes. E, nesse jogo, isso é ainda mais frustrante porque, com exceção do sistema de evoluções que é difícil de se usar, um golpe e você morreu, perdendo uma vida e voltando para o início do quarto/seção ou último checkpoint.

Um exemplo que acontece em todas as fases: Há um inimigo que dispara um projétil na sua direção e, se você não estiver preparado, é quase impossível desviar do disparo porque ele vem em alta velocidade. Só que, para avisar o jogador, o inimigo conta com uma animação de carregamento. O grande problema é que, o inimigo começa a carregar quando está fora da tela. Resumindo: Se você não memorizar o local onde o atirador está, o projétil irá te atingir. Há uma parte que você precisa pegar um carrinho (que mais parece um caldeir



Myotismon é o terrível vilão da série e do game

ção). Só que, começam a aparecer inimigos na sua frente e, se você não perceber que consegue controlar o carrinho e pular com ele, irá ser atingido. Em uma das fases tem um espinho que pode surgir do chão, mas não há marcação alguma no estágio dessa armadilha, ou seja, em certos locais, do nada, pode surgir um espinho no local onde você está e te matar.

Mas a parte onde isso mais ocorre, sem dúvida, é nas lutas contra os chefes. Cada um conta com padrões de ataques diferentes, e uma forma própria de ser derrotado. Alguns são deveras engenhosos, mas como a maioria das coisas desse game, não foi bem executado. Para entender muitos dos padrões e forma de dano, você irá precisar morrer algumas vezes, e mesmo após os memorizar, irá precisar desviar de várias sequências e atingir o chefe, repetindo o processo algumas vezes sem tomar um único dano. Exemplos dos problemas:

- **Tem chefes que aparecem no chão em pontos específicos do cenário, e acertando jogadores desavisados que estiverem nesses locais**
- **Alguns inimigos invencíveis aparecem em certas partes do cenário, só que o jogador não sabe que são invencíveis**
- **Projéteis são atirados em alta velocidade, sendo muito difícil de desviar se você não estiver preparado**
- **A plataforma que você está some após um terremoto, lhe fazendo cair no abismo.**

Execução ficou devendo



Em cada estágio há uma fase bônus que pode ser jogada uma vez. Duas são minigames e o restante é só uma mini-fase normal. Os minigames são até interessantes, mas, como o restante do jogo, precisa ajustes no Game Design, especialmente no balanceamento. Após vencer os bônus, você ganhar várias vidas.

Um dos diferenciais desse platformer são as evoluções. Encontrando o item certo nas fases e pagando o número correto de estrelas você pode abrir o menu e se transformar em um Digimon que conta com habilidades distintas como disparar projéteis e correr mais rápido. Todas elas também servem como "escudo", já que, ao receber dano com alguma evo-



lução você volta a ser o Veemon. O grande problema é que as estrelas nas fases são escassas e elas não retornam ao perder as vidas, ou seja, você poderá usar pouco as evoluções e, se não for um bom jogador e avançar muito, acabará usando menos ainda.

No geral, há uma boa variedade de inimigos, apesar de toda fase ter alguma variação de dois deles: O que anda para os lados e o que atira. As fases em si são diversificadas: Tem uma parte que você nada (com uma física estranhíssima), parte que você anda em um carrinho e o clássico de fugir de um obstáculo.

A aventura não é curta. Se for jogada do começo ao fim, sem Game Overs, deve proporcionar cerca de umas três horas de duração. No entanto, dada a dificuldade elevada, especialmente pelas falhas graves, é muito difícil alguém conseguir o completar em menos de dez horas. Fugindo do padrão, ao concluir uma fase você ganha a senha para o início desse estágio. Ou seja, ao vencer a fase 2, você ganha a senha para continuar no início dessa fase.




Inconsistências gráficas

A parte gráfica está lotada de inconsistências, especialmente do tamanho de pixel. Logo na tela título temos o Veemon, Flamedramon e Raidramon, mas o tamanho do pixel de cada um deles não é igual. O pé do Veemon tem um pixel maior que a garra do Raidramon logo ao lado. Na cutscene inicial, os personagens estão em um mapa isométrico tão pequeno que mal dá para enxergar eles e, logo em seguida, um Myotisman maior aparece com um ovo bem mais pixelado que ele. Projéteis, inimigos, menus, cenário de fundo, chão, cada um desses elementos apresenta inconsistência no tamanho de pixel em determinada etapa.

Há inconsistência gráfica no estilo de arte. Temos o tile do Mario junto a uma árvore mais cinza e um espinho animado que, apesar de aparentar ser uma armadilha, se trata de um elemento de fundo do estágio.

Se você conseguir ignorar todas as inconsistências visuais, o restante não faz feito. A vingança de Myotisman possui uma grande variedade de belos sprites, e muitos deles contam com vários frames de animação. A parte de áudio é regular, mesmo com alguns poucos efeitos sonoros estranhos e irritantes, em especial o barulho de mola que toca a cada pulo.

Conclusão

Se você for bom em platformers e tiver uma boa dose de paciência, pode ser que goste desse jogo, caso contrário, as falhas graves tornarão sua experiência um exercício de frustração. 



MATÉRIA DE CAPA



Não estamos em uma época muito movimentada em se tratando de comunidades, embora existam inúmeras engines que possibilitam o desenvolvimento de games de maneira livre.

A cada dia que passa, novas tendências são criadas e, após um longo período, um local pode ser completamente diferente do que era antes justamente por causa dessas mudanças.

Nas comunidades de RPG Maker não é diferente e hoje vemos que o movimento não anda muito alto, claro, se compararmos com eras passadas...

Mas, o que de fato fazia com que as comunidades tivessem tanta popularidade no passado e por que hoje a situação é totalmente inversa?

Tentaremos explicar a seguir...

... 2015
2016
2017
2018
2019 ...

... 2006
2007
2008
2009
2010 ...

CONTEÚDO ELABORADO POR:
FL



COMO ERAM AS COMUNIDADES HÁ DEZ ANOS ATRÁS

** O conteúdo citado nessa matéria pode não estar totalmente preciso ou ser de exatamente 10 anos atrás. Algumas coisas são de 11 anos atrás, outras de 9...*



Elá vamos nós viajarmos no tempo novamente!

Introdução

O ramo de tecnologia é, certamente, um ramo que muda muito em pouco tempo e, com jogos eletrônicos, que fazem parte desse meio, não é diferente. Um belo de um exemplo é o primeiro Super Mario Bros., de 1985, comparado com o Super Mario 64, de 1996. Em onze anos fomos de um jogo que você nem podia fazer a tela recuar (só avançar) para um mundo 3D.



Onze anos é muita coisa no ramo da tecnologia.

As comunidades maker, sendo um reflexo desse mundo com alteração constante, também mudaram bastante. Você lembra como eram elas e o cenário brasileiro em 2009? Então entre conosco na DeLorean e vamos relembrar esses tempos!



Do MSN para o WhatsApp muita coisa mudou...



Primeiras impressões

O ramo de tecnologia é, certamente, um ramo que muda muito em pouco tempo e, com jogos eletrônicos, que fazem parte desse meio, não é diferente. Um belo de um exemplo é o primeiro Super Mario Bros., de 1985, comparado com o Super Mario 64, de 1996. Em onze anos fomos de um jogo que você nem podia fazer a tela recuar (só avançar) para um mundo 3D.

	Soul Night « 1 2 ... 32 »	Raizen884	775 Respostas 27763 Visualizações	Ontem às 22:38:00 por Raizen884
	Tales of Arda « 1 2 ... 18 »	Drin	430 Respostas 11784 Visualizações	06 de Novembro de 16:28:22 por xakul
» Tópicos Normais				
	Conheçam o universo "Anormal" da Mari! [NOVA DEMO DISPONÍVEL!] « 1 2 »	punkword	34 Respostas 490 Visualizações	Ontem às 23:18:44 por BabyHawk
	Digimon project, What happened? [Kauzz Alert!] « 1 2 ... 35 »	Kauzz	853 Respostas 27325 Visualizações	Ontem às 22:29:06 por otteloo
	Incarnation [Atualização 5/11/11 Limbo, novas screens e sistemas] « 1 2 ... 9 »	Iscaroid31	213 Respostas 4866 Visualizações	Ontem às 21:51:25 por Iscaroid31
	Toxic Rio: Será o Fim de Tudo?	marcelo_p	13 Respostas 344 Visualizações	Ontem às 21:43:55 por marcelo_p
	Percy Jackson e a Batalha do Labirinto	Mystery Treecko	8 Respostas 205 Visualizações	Ontem às 21:02:15 por Iscaroid31
	Inkey University - Hentai Visual Novel [Mega Atualização! 03/10] « 1 2 ... 50 »	Uhtred	1242 Respostas 29859 Visualizações	Ontem às 20:20:46 por ..Well..
	Motivum © 5/11: Novas Screens « 1 2 ... 9 »	Shandow	207 Respostas 5278 Visualizações	Ontem às 19:08:54 por Dias_Anders
	Percy Jackson e o Ladrão de Raios VX « 1 2 ... 43 »	Pergoli	1052 Respostas 32208 Visualizações	Ontem às 15:35:55 por FIDGM?

Isso é só a seção de projetos do RPG Maker VX em UMA comunidade.

Havia bem mais novatos nas comunidades e, apesar de ter veteranos que mandavam muito bem, eles não eram tão experientes assim. Apesar de já ter alguns poucos que possuíam habilidades de desenho/pixel art/programação antes, os com mais experiência nos fóruns foram os que pegaram o boom do RPG Maker 2k em 2000 e 2001, logo eles tinham 7-8 de experiência no máximo. Já hoje os mais veteranos possuem 17-18 anos no ramo e não é difícil encontrar gente com mais de 10 anos de experiência na Engine.

As competições mensais de projetos nas comunidades mais movimentadas eram grandes eventos! Havia muita expectativa e os vencedores eram tidos como desenvolvedores modelo e estar entre eles era o objetivo de muitos makers. Certamente eram competições de respeito!



Engines usadas

Em 2009, apesar de haver um ou outro membro usando Engines diferentes como o GameMaker 7 e um pequeno grupo tentando empacar o vbGore, o RPG Maker dominava.

Unity era extremamente desconhecida por aqui e ainda era uma Engine relativamente fraca, bastante voltada para o 3D, tanto que se chamava Unity3D. Só era possível usar ela em Macs e não havia versão grátis. Nesse ano foram lançadas as edições 2.5 e 2.6, que respectivamente adicionaram suporte para Windows e uma versão grátis, apesar dessa versão ter algumas limitações de funcionalidades se comparada à Unity Pro, que sequer existe hoje.



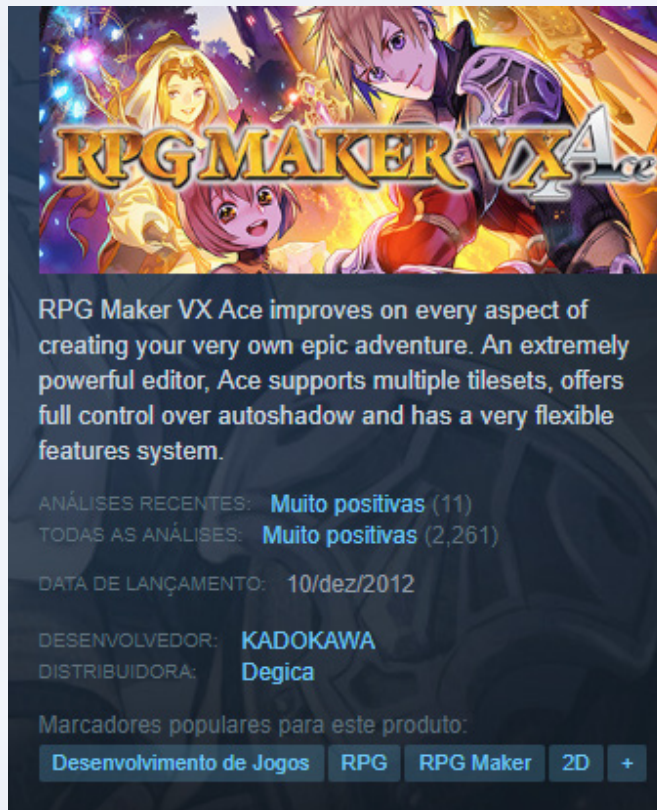
RPG Maker VX foi lançado em 27/12/2007

Nesse ano havia um vasto material do RPG Maker XP, a primeira versão com um sistema de mapeamento mais livre (que até hoje alguns dizem ser o melhor mapeamento) e com Scripts. O VX tinha sido lançado há um pouco mais de um ano e boa parte do pessoal estava indo para essa Engine, mas ainda haviam poucos recursos, tutoriais e scripts dessa edição nos fóruns.



Fim da Grande era dos piratas

Como a internacionalização do RPG Maker ainda caminhava a passos curtos, praticamente todo mundo usava o RPG Maker pirata. Os grandes portais de download Superdownload e Baixaki disponibilizava versões traduzidas toscamente como se fossem originais e as revistas da Digerati fizeram o mesmo um pouco antes de 2009. Era comum Makers usarem traduções criadas nas próprias comunidades. Mais detalhes dessa pirataria você pode conferir na matéria capa da **Make The RPG 15**.



A chegada do VX Ace na Steam acabou com a desculpa do "só tem no Japão/EUA"

Lá para 2012, o site oficial do RPG Maker, a RPG Maker Web (WWW.RPGMAKERWEB.COM) começou a ganhar força e permitiu contato entre os makers e os representantes da ferramenta. No mesmo ano, o lançamento do RPG Maker VX Ace na Steam possibilitou a compra do RPG Maker original digitalmente e de uma forma muito fácil e popular. Posteriormente, outros RPG Maker também foram disponibilizados nessa loja, inclusive alguns como o 2000 e 2003 que nunca tiveram versão oficial em inglês. Mais ou menos nessa época começou a aparecer pacotes de recursos com licença paga, seja os oficiais na própria Steam, começando com o **Samurai Resource Pack** ou os criados pelos próprios membros da comunidade, como a Celianna.

Com o RPG Maker de fácil acesso e com algumas pessoas interessadas a venderem seus recursos, as comunidades Maker resolveram por não apoiar, e até mesmo proibir conteúdo pirata. Muitos de nós abraçaram essa mudança, pensando em parcerias com o canal oficial do RPG Maker enquanto outras achavam que isso as deixaria fracas, afinal boa parte da galera descobriam os fóruns brasileiros enquanto procuravam por formas de conseguir uma versão crackeada da Engine.

O início da corrida pelo ouro



Thorne - Death Merchants, jogo de RPG Maker lançado pelo brasileiro Raphael Delmaschio que cria jogos para essa loja há anos. Ele foi entrevistado na Make The RPG 13

Talvez, por efeito desse movimento de piratas, profissionalizar no cenário de games era algo inalcançável para praticamente todos. Cobrar para jogos de RPG Maker era uma coisa impensável. Já hoje temos alguns makers faturando uma grana legal com seus jogos via lojas como a Steam. Bons exemplos de Makers que ganham dinheiro com a ferramenta são o Dark Gaia e Raphael Delmaschio, que foram entrevistados em edições anteriores da Make The RPG. O jogo de RPG Maker XP *To the Moon*, lançado no final de 2011 foi extremamente bem recebido, ganhando prêmios em sites grandes, como o de melhor história no GameSpot.



To the Moon é inspiração até hoje para a galera que defende o potencial do RPG Maker

Há dez anos atrás os cursos profissionais já existiram, mas eram poucos e ainda estavam dando seus primeiros passos. A primeira turma do curso de graduação Design de Games do curso da Anhembi Morumbi havia se formado no final de 2008. Uma das principais ferramentas usadas nessa graduação ainda era o Adobe Flash, com a linguagem ActionScript 2. Já hoje temos dezenas de cursos em várias cidades. Alguns dos formados nesses cursos estão em empresas grandes como a Square Enix. Diversos estudantes e formados em cursos de Games participam ativamente das comunidades.



Não chovia dinheiro, mas já dava para tirar uma graninha vendendo jogos!



Jogos do Brasil vão ganhando o mundo



Magnetoware, responsável pelo primeiro prêmio da Behold na SBGames

Se comparar os jogos profissionais brasileiros dessa época com os de hoje, a diferença é brutal tanto em quantidade quanto em qualidade. Os finalistas da SBGames (Simpósio brasileiro de games) 2008, que ocorreu em Novembro do ano em questão foram:

Conira, Goldberry Land, JandExtreme Racer, Kombat Heurístico The Game, Life of a Firefly, Pôu! Tiroteio no Ser-tão, Snail Racers, Snakexpress, Tensão Abaixo de Zero, Umbra's Mage Battlefield: Renegade Arcanes, Chameleon, Gariman, Magnetoware, Missão 32: Codinome ASCII, Brasileiretris, Druciulas Hunter II, Estamos Pensando, Mergulho Desportivo e Kitchen Defense.

Até onde eu pesquisei, nenhum deles chegou a ser lançado em nenhuma loja. Destaque para o Magnetoware, um dos premiados, que foi desenvolvido pelo que hoje é a Behold, empresa que viria a criar o Knights of Pen and Paper em 2013 e Chroma Squad em 2015, jogos que viriam a faturar milhões. Já a maioria dos games que concorriam a prêmio na SBGames 2016 (só não uso as últimas como exemplos porque muitos estão em desenvolvimento) foram lançados no mercado. Enquanto antes havia apenas um ou outro jogo brasileiro para consoles (excluindo portings), hoje temos dezenas de games com qualidade para vários aparelhos que vão do PSVITA ao Nintendo Switch.



Chroma Squad, jogo que foi lançado em 2017 para PlayStation 4 e Xbox One pela gigante BANDAI NAMCO

Comunidades

E quais eram as grandes comunidades em português de 2009? Veja abaixo:



Fundador: Falco
Duração: 2007-2009

A maior comunidade em português desse ano que estava em seu ápice, chegando a 28 mil membros. Nesse mesmo ano ela viu o seu fim. O único administrador Falco, também conhecido como o Desert Eagle, tradutor de uma famosa versão não-oficial do RPG Maker VX, passou meses de ausência da sua comunidade, resultando na insatisfação de muitos membros da equipe, já que ele era o único com acesso ao painel administrativo. No dia 25 de Outubro, todos os tópicos da comunidade haviam sido apagados. Várias semanas depois, Falco ressurgiu e culpou o ex-staffer da RMB e administrador fundador da Santurário RPG Maker, Atoa (entrevistado na primeira edição da **Make The RPG**), que por sua vez se dizia inocente. Foi uma confusão tão grande que alguns makers ainda se lembram mesmo uma década depois.



Comunidade brasileira de desenvolvimento de jogos com RPG maker

Fundador: EduardoVR
Duração: 2007-2012

Outra grande comunidade Maker. Conhecida por ser um lugar onde noob não tinha vez (segundo o Yoshi). Acabou porque o administrador sumiu.

Yoshi:

Eu falo por mim, não quer dizer que eu tenha razão...



Fundador: RdJpB, Paoa, Tigas3000 e Jonny
Duração: 2009-2016

Antes conhecida como JogosRPG, a Mundo RPG Maker ainda estava começando nessa época, mas ainda sim já tinha um bom público. A matéria de capa da **Make The RPG 14** conta toda a história dessa comunidade que foi "absorvida" pela Condado Braveheart. Foi escrita pelo último administrador (Pititia12) e por um dos coordenadores, que, aliás é esse que vos escreve (FL).



Fundador: Atoa
Duração: 2009-2013

Tinha acabado de começar, e com força. Nasceu de staffers da RPG Maker Brasil, que estava cansados seus problemas (leia a parte sobre ela acima).



Menção honrosa para a Vila Makers do Hector MG Barbossa, que estava morta durante esse ano, antes de ser ressuscitada no que hoje é o Condado Braveheart.



Projetos

Diretamente da máquina do tempo, separei alguns dos projetos que se destacaram uma década atrás:



Ergo Proxy: Despertar

Autoria: KáHh

Engine: RPG Maker XP

Prêmios: Projeto de Ouro (Mundo RPG Maker) e Projeto do Mês (Santuário RPG Maker)

Fangame de Ergo Proxy. Se destacou pelo fato de todos os seus recursos serem originais, a história não ser linear e utilizar muitos sistemas customizados, como um ABS.

[LINK DO VÍDEO NO YOUTUBE](#)



Dark Valley

Autoria: Cronus

Engine: RPG Maker 2003

Prêmios: Projeto do Mês (Santuário RPG Maker)

Jogo com história bem tradicional, onde o herói deve impedir que um mostro se liberte do "Vale Negro" e cause destruição pelo mundo. Para tanto, ele precisa encontrar as quatro pedras elementares que são protegidas por criaturas elementares. O jogo é estruturado de forma que o jogador escolhe um cenário para jogar e avança conforme completa os cenários disponíveis. Chamou a atenção por usar um ABS por eventos que possuía dois modos, o ativo, que é bem estilo ABS melee, e o passivo, para usar as magias.

[LINK DO VÍDEO NO YOUTUBE](#)



Grimbella - Limiar de dois mundos

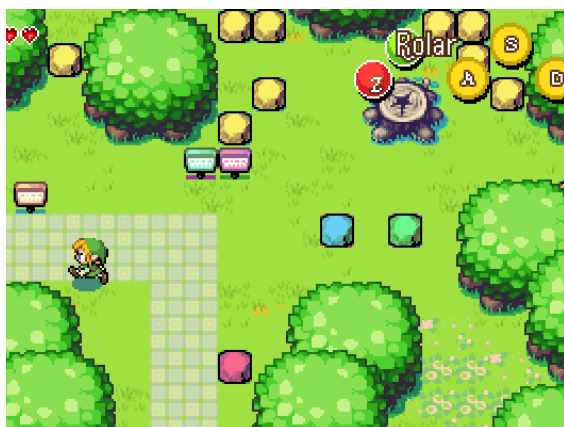
Autoria: Matt RvdR

Engine: RPG Maker VX

Prêmios: Projeto de Ouro (Mundo RPG Maker) e Projeto do Mês (Santuário RPG Maker)

Bastante inspirado nas obras de Tim Button, Neil Gaiman e Chris Wooding, Grimbella se passa no mundo escondido de Avesso, cuja paz é mantida por um artefato mágico que dá nome ao game. Conta a história de Lu, garoto de poucos amigos que vive em nosso mundo e vai parar em Avesso. Chamou a atenção por ter recursos originais e sistemas interessantes como um ABS, coleta de sombras e noite/dia.

[LINK DO VÍDEO NO YOUTUBE](#)



A Lenda de Zelda: Eixos da Escuridão

Autoria: Kay

Engine: RPG Maker XP

Prêmios: Projeto do Mês (Santuário RPG Maker)

Fangame de Zelda. Na história, a Vovó Ellen é uma grande contadoras de mitos da Aldeia de Ordon. Um dia ela adoce e você precisa ir atrás da Bruxa Maple para curar a boa velhinha. Chamou atenção por recriar bem o esquema da série e pelos gráficos.

[LINK DO VÍDEO NO YOUTUBE](#)



Another Fantasy Online

Autoria: Readerusama

Engine: RPG Maker XP

Prêmios: Projeto de Ouro (Mundo RPG Maker)

Conta a história de três reinos, um acredita que todos os seres são representados por estrelas, outro acredita que são reencarnações dos mortos e o outro crê em destino. Se destacou por ser um jogo MMORPG (graças ao script de Netplay) com uma extensa história e desenvolvimento relativamente avançado.

[LINK DO VÍDEO NO YOUTUBE](#)



Nessa época, muitos projetos promissores causavam uma enorme expectativa nas comunidades que, na maioria das vezes, não era correspondida...

Depoimentos

Alguns depoimentos de Makers que viveram essa época:

Rafael_Sol_Maker



"Comparado aos inícios do RPG Maker no Brasil, podemos dizer que essa época vimos um boom muito grande, já que computadores a preços acessíveis e internet estavam chegando no Brasil todo, além de claro, o lançamento do RPG Maker VX, que trouxe muita facilidade. Com isso as comunidades viram uma leva muito grande de membros e jogos amadores feitos com RTP, de certa forma eu achei uma revolução muito mais importante do que a passagem do 2003 pro XP ou do VX Ace pro MV, já que todas essas transições trouxeram algumas dificuldades. Já do XP para o VX foi o contrário, elas simplesmente sumiram, então isso abriu muitas portas.

O resultado era um universo de várias comunidades novas borbulhando, um fluxo de membros enorme, gente nova entrando todo dia e muitos de nós descobrindo as possibilidades de fazer jogos pela primeira vez enquanto ainda aprendiam o que eram computadores. Era de sentir na pele como a dedicação dos Staffers era importante nesse tempo, pois, tinham muita coisa para lidar, as comunidades eram praticamente as redes sociais da época, evidente que essa função foi diminuindo com o tempo e as pessoas migrando para as tais redes."



Matt RvdR

"Lembro que a primeira comunidade em que fui verdadeiramente ativo foi a Reino RPG, e logo em seguida a RPG Maker Brasil, isso em meados de 2009. Naquela época o movimento dos fóruns brasileiros era tão extremo que era até meio difícil de acompanhar as novidades e as coisas que aconteciam. Muitos projetos, discussões referentes as funcionalidades do programa, muita coisa nacional e pouquíssima coisa de fora. Na minha experiência maker foi a época de "ouro" onde já existia uma grande massa lidando com a engine, mas que ainda havia muito a ser descoberto.

Hoje em dia percebo uma busca pela excelência em grande parte das produção nacionais, naquela época era mais comum encontrarmos muitos aspirantes a criadores de jogos experimentando em suas diferentes variações de RTP uma história a ser contada. Éramos em grande maioria jovens que usavam a ferramenta estritamente para o lazer, sem se preocupar tanto com originalidade de conteúdos e comercialização - essa aliás, era quase que inexistente no cenário nacional.

Foi uma época deliciosa de descobertas e que na minha vida mesmo foi fundamental para os caminhos que tomei como ser humano, conheci pessoas incríveis com paixões muito parecidas com as minhas e que levo comigo até hoje!"



MayLeone



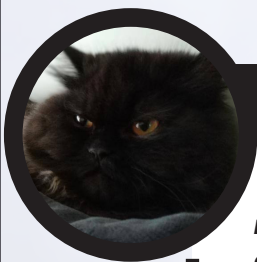
"Comecei a frequentar os fóruns de RPG Maker por meados de 2009, mas só me cadastrei em 2010 no Mundo RPG Maker.

Nessa época, os fóruns de RM estavam a todo vapor, muitos usuários conectados simultaneamente, os tópicos eram respondidos quase que de imediato, existiam diversos concursos que inclusive sinto muita falta atualmente, premiações para projetos e jogos, era realmente a época de ouro dos fóruns de RPG Maker.

Passava a maior parte do meu tempo ajudando usuários com sistemas em minha fábrica, participando de tópicos de discussões e respondendo dúvidas de usuários.

As comunidades mais ativas da época com certeza eram o Mundo Rpg Maker, Santuário RPG Maker, Aldeia RPG, Reino RPG, e dois anos depois, apareceria o Centro RPG. Não sei ao certo se o Condado era dessa época, eu lembro deste fórum com o design bem medieval, mas não sei especificar ao certo se era dessa época ou um pouco mais recente, mas também era um dos fóruns ativos.

Sinto muita falta desta época, foi realmente um tempo muito prazeroso e que aprendi muita coisa ao longo de minha atividade nestas comunidades e tenho apenas a agradecer a tudo isso, pois faço disso hoje uma profissão o que realmente era um hobby, uma brincadeira, se tornou um ofício, e eu comecei aqui, há dez anos atrás com o RPG Maker."



Night Walker

"Há 10 anos a base de usuários do RPG Maker era muito maior. Era comum termos um ou dois fóruns com milhares de membros ativos mensalmente, chegando a centenas de mensagens por dia. Claro que isso não se refletia em qualidade, creio que hoje talvez tenha até a mesma quantia de projetos de qualidade do que naquela época. Tínhamos um grande número de crianças nos fóruns ou jovens que não tinham tanta dedicação. Além de uma boa parte frequentar as comunidades apenas pelo entretenimento que elas forneciam em tópicos de brincadeiras e afins não relacionados diretamente ao RPG Maker. Uma outra grande diferença é que hoje temos muitos bons recursos a disposição, mesmo que pagos. Antigamente ficávamos limitados ao RTP e RIPs de jogos populares 16bits."

Yoshi



"Foi justamente em meados de 2008/2009 que conheci o RPG Maker, pesquisando sobre RPG no Baixaki, e me deparei com uma demo do VX. Lembro que as comunidades estavam bem movimentadas e projetos eram postados diariamente, embora muitos não tivessem lá uma qualidade digna de elogios, a empolgação da galera era algo motivador. Creio que foi uma época em que o ego, tanto dos membros que faziam bons projetos e, principalmente, de quem fazia parte de staffs, estava em um elevado nível, um tanto alto demais em certos casos..."

Também era uma época de tretas... rapaz... lembro de umas confusões envolvendo a Reino e o Moghunter, administradores da Mundo RPG Maker se colocando na condição de Deuses, o chat do Santuário saindo faíscas e por ai vai..."


Povo adorava uma confusão e, nesse quesito, não tenho saudade nenhuma daquele tempo, mas da empolgação que a galera tinha sim!"



o fluxo de pessoas nas comunidades era tipo a estação da Sé em horário de pico...

Conclusão

Certamente as comunidades estão bem menores hoje, mas é difícil afirmar com certeza que a força do RPG Maker diminuiu no Brasil. Muitos de nós continua usando a ferramenta, só que com a queda de sites brasileiros como o principal local para download do RPG Maker pirata, o pessoal foi para outros canais como as comunidades oficiais na Steam, a RPG Maker Web ou mesmo para outras redes sociais, como Facebook e até Youtube.

Com Engines profissionais de acesso gratuito, como o Construct, Unity e Unreal, e cursos profissionais para elas, uma parte da galera das antigas e muito do pessoal novo, que começaria no Maker há uma década, vai direto para essas ferramentas. Pela própria presença dessas Engines e gente que usa o RPG Maker como degrau para elas, a galera está mais "profissional" e buscando mais o desenvolvimento como carreira. Se é **melhor** a época de hoje ou antes, eu deixo para você tirar suas próprias conclusões. 



Boas lutas, bom RPG



É muito normal pegar um jogo de RPG Maker com inúmeras batalhas a cada número x de passos, acredito eu que só por ter mencionado, já veio muitos exemplos negativos disso a sua mente, não é? Mas o que aconteceria se existissem mais jogos de RPG Maker com lutas relativamente melhores? Isso seria mesmo tão chato? Vamos ver aqui o que podemos fazer para contornar batalhas chatas e totalmente sem vida!



Status negativos

Jogos de RPG Maker e péssimo uso de efeitos negativos são uma combinação extremamente normal! É bem fácil achar um jogo de RM por aí cujo o início é cheio de anomalias bizarras, como o monstro injusto com um ataque relativamente bom com 50% de chances de te envenenar, ou em alguns casos, já utilizando um golpe com 100% de chances de envenenar. Ou aquelas "geniais" criaturas que não te atacam, mas ficam paralisando sua equipe toda infinitamente até sua mana acabar, meramente pelo criador achar que seria mais balanceado assim.

Status negativos podem ser ótimos se você souber usar, acredite em mim! Mas antes de sair botando isso em todos os monstros que encontrar pela frente, você deve ter em mente o que você pretende para aquela área num todo, pensa comigo, já parou para pensar que a maioria dos games de RPG Maker com envenenamento injusto logo no começo, tem este início em uma floresta? Digo, a temática floresta mais status negativos é bem crível, mas se é o que quer fazer, não seria melhor deixar isso um pouco mais a frente e irritar o jogador com isso quando for mais conveniente? Pode parecer que não, mas o tema do lugar é capaz de decidir muita coisa sobre seus inimigos, principalmente se pretende que seu jogo tenha o mínimo possível de sentido, quer um exemplo? Imagine um circo macabro, o que você poderia pensar? Malabaristas rápidos com habilidades físicas irritantes? Palhaços Zumbis que cospem algum tipo de veneno? Um leão em chamas próximo a um aro de fogo que pode queimar o jogador em algum de seus ataques físicos? Se na hora de pensar sobre seus inimigos, você souber casar bem o tema do lugar com o que seu jogo tem, desde habilidades a status negativos, tudo vai fluir melhor!



Bufs e debuffs

Mau uso não é realmente o caso aqui, existem inúmeros games que simplesmente ignoram a existência de habilidades deste tipo, as vezes deixando isso apenas pra inimigos que na cabeça do criador vai os deixar mais fracos, perdendo assim o real potencial da coisa toda. Está duvidando do poder deste tipo de habilidade? Bom, vamos a um exemplo!

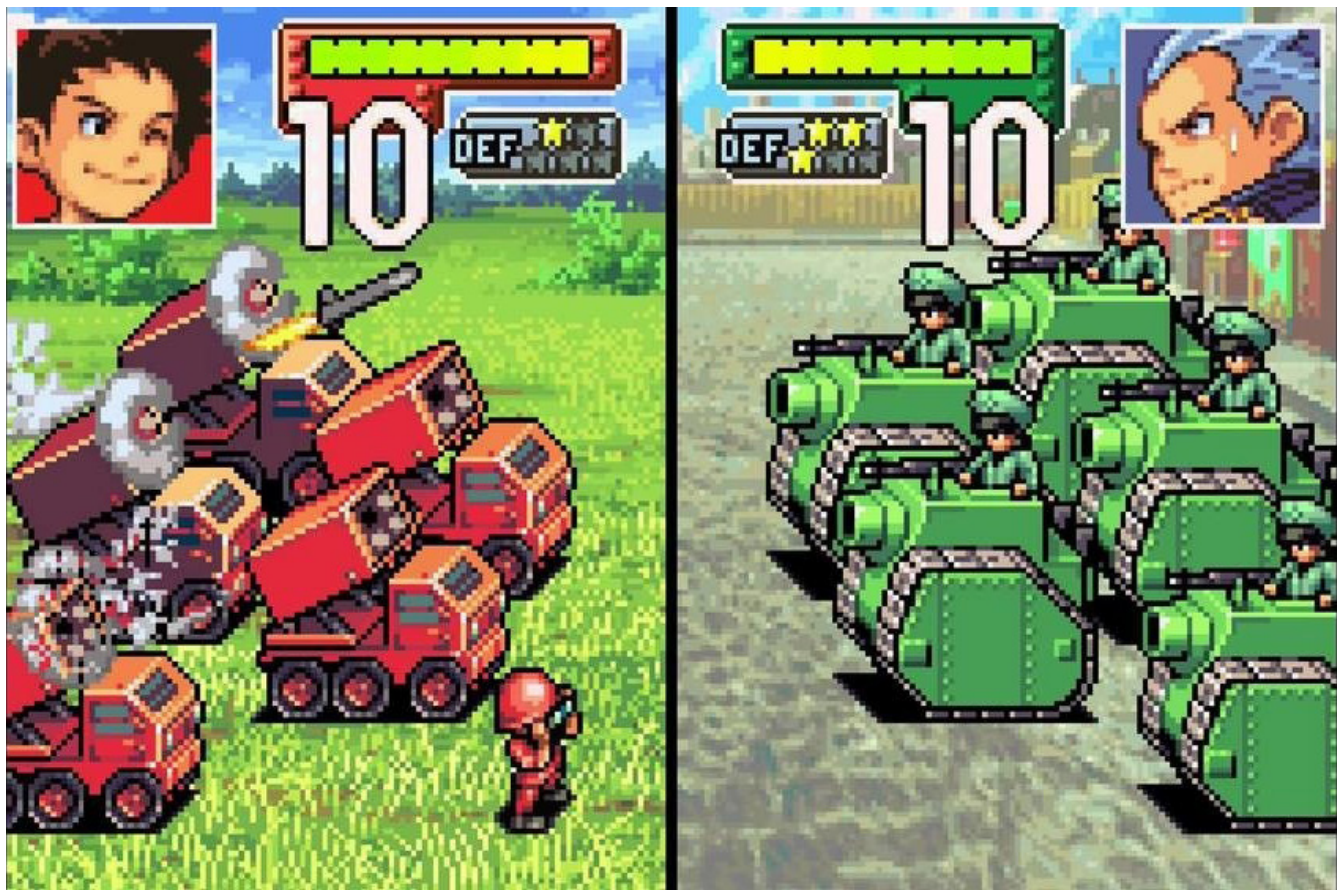
Digamos que você está enfrentando um monstro de grama com 10000 de HP, enquanto seu personagem mais forte (vamos imaginar que ele seria seu protagonista) causa um dano próximo a 350 nele por cada ataque básico, essa batalha parece ser um saco, não é? Bom, agora digamos que um de seus outros personagens possua um "Buff" que faça seu principal subir para um dano próximo a 550, mas então, este mesmo Personagem com os iniciais 350 de dano usa uma habilidade que faz seu ataque subir para 750 e ainda adiciona o elemento fogo a seus ataques e ao tirar HP do monstro de grama, você percebe que ele levava duas vezes o dano de um golpe de fogo, fazendo com que cada ataque básico tire aproximadamente 1500 dele, a situação parece ter mudado de figura, não é? Dessa forma você conseguiu fazer uma forte criatura que pode ser mais facilmente derrotado se o jogador for esperto, mas pode ser uma tortura se o mesmo não souber usar a cabeça, por mais óbvio que pareçam as escolhas.



Fraquezas e resistências

Dentre tudo que vou falar aqui, acredito que este seja o mais óbvio de todos, pois já vi bastante jogos usando isso relativamente bem, até por termos uma boa base disso no mercado, não acredita em mim? Basta olhar pra Pokémon, que executa este ponto com maestria. Aqui é tudo sobre seus monstros serem fracos sobre alguns elementos e fortes contra outros, assim podendo balancear melhor os inimigos, digamos que seu herói possua uma habilidade de fogo, mas você fez um inimigo que parece forte

de mais e acredita que tudo pode ser resolvido se ele morresse mais rápido, mas mesmo sabendo disso, você não quer diminuir a vida dele para não tirar a graça da coisa, assim você decide adicionar uma fraqueza a fogo no inimigo, assim quebrando o que deixava ele roubado sem acabar com as principais características de seu personagem. A aplicação de fraquezas e resistências são bem amplas, mas dentre tudo discutido aqui, pode melhor ser usado como balanceador, podendo deixar monstros que seriam fácil de mais relativamente complicados e deixando inimigos que seriam muito difíceis, humanamente possível de derrotar.



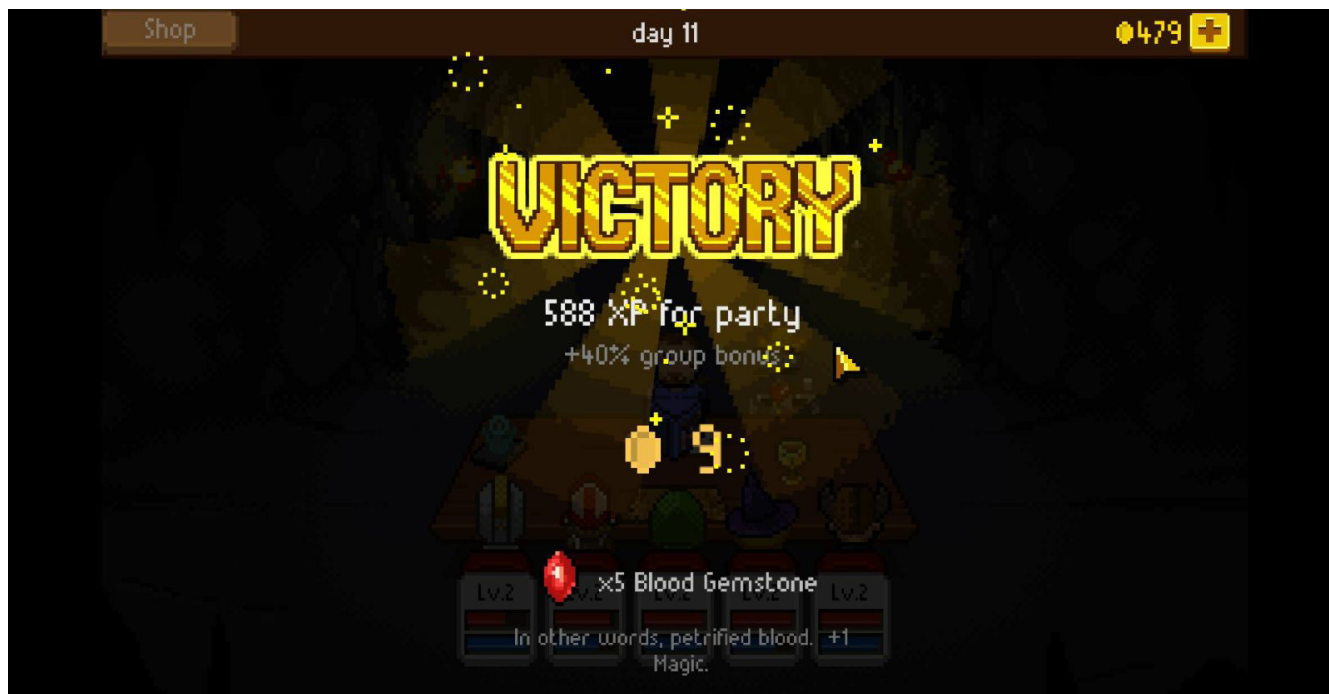
Tropas inimigas

Talvez você já tenha se perguntando como existem tantos RPGs por aí que te fazem temer uma criatura que tecnicamente é fraca, o motivo para isso é bem simples na verdade, qualquer um que jogue algum MOBA já deve ter matado a charada a tempos, pois é, vamos para a minha parte favorita, a composição! Um jogo com boa composição pode ser difícil, mas diferente dos games com status absurdos e injustos, aqui temos uma dificuldade proposital até seu núcleo, onde o criador para juntar aqueles monstros daquela maneira, pensou em cada coisinha para te ferrar e te dar as rotas certas de

fuga (Também não adianta fazer uma composição complicada de enfrentar se acaba sendo impossível vencer no final). Como hoje estou inspirado, vamos a mais alguns exemplos!

Imagine que está jogando um game qualquer, e neste game acaba de aparecer uma fada sozinha, cujo sua maior característica é uma habilidade de cura, mas você logo ignora pois essa habilidade de cura só dá a ele mais um turno de vida e ela não é realmente difícil de matar, após avançar um pouco no mapa, você se depara com um segundo inimigo, um Minotauro, este é mais forte que o anterior, mas

não é capaz de se curar, você descobre que é melhor derrotar ele na menor quantidade possível de golpes, pois ele tem uma habilidade forte que necessita de muito TP para acionar, e querendo impedir isso, você decide gastar suas magias para acabar com ele o mais breve possível, eis que você está chegando ao final da dungeon e encontra aqueles inimigos juntos, o medo de focar na Fada é grande, pois o Minotauro é realmente muito forte, mas se focar no Minotauro, a Fada irá curar a vida dele incansavelmente, garantindo todo aquele TP necessário para o monstro te trucidar, agora você começa a suar frio e se vê numa situação onde você precisa fazer uma escolha complicada que pode lhe custar a vida. Bom, agora vamos para outro exemplo, imagine que já conseguiu passar pelos desafios anteriores e entra em uma floresta na qual encontra um Mago tão forte quanto o Minotauro da outra dungeon que necessitava de muito TP, mas este se baseia em MP, assim podendo usar seus golpes mais fortes imediatamente, porém, neste caso, não é realmente preocupante, pois, tanto a vida quanto a defesa dele é extremamente baixa, te permitindo mata-lo em um turno ou com muito azar, em dois turnos. Após se acostumar a matar aquele inimigo rápido, você encontra um novo inimigo, um Centauro, dessa vez ele vem em grupo, este tem uma vida grande e sua principal habilidade consiste em proteger aquele com menor HP, fazendo assim que você dependa da vontade do monstro para matar algum deles antes do outro. Mesmo com a vida alta, ele é defensivo de mais para te fazer temer, então você só segue a vida, eis que você se encontra na mesma situação que antes, e ambos os monstros aparecem juntos, o Mago com HP baixo não pode ser morto rápido graças ao outro Centauro protegendo ele a todo momento, consegue entender o quão assustador e interessante uma boa composição de inimigos pode ser?



Encerrando

Acredito que com isso, tenham visto o quão possível é criar boas batalhas em RPG Maker, é tudo questão de saber estudar as possibilidades e analisar bem aquilo que tem. Acha que não consegue tirar criatividade o suficiente para isso? Veja as configurações padrões do RPG Maker! Eles tem diversos golpes interessantes com combos magníficos, além dos heróis serem desenvolvidos para funcionarem em conjunto. Não precisa criar um jogo só para isso, tente apenas ir brincando com batalhas no RPG Maker combinando coisas que acha legal, uma hora vai sair algo bem interessante, eu confio em você! Apenas lembre-se, nenhuma ideia é idiota o suficiente para te fazer impedir de tentar! 🗨



Ripando gráficos e sprites do Super Nintendo

Olá novamente caros leitores!

Desta vez, irei lhes ensinar um truque para riparem seus gráficos de jogos do Super Nintendo, o que pode ser bem útil para auxiliar no aprendizado de animações de personagens, construção de paletas e noções de Pixel Art em geral.

Indo direto ao ponto, baixem a versão mais recente do emulador Snes9X em:

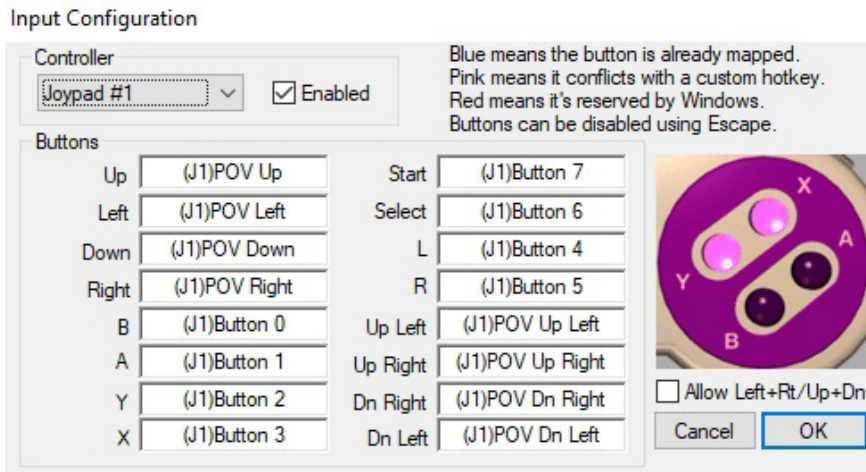


[HTTP://WWW.SNES9X.COM/DOWNLOADS.PHP](http://www.snes9x.com/downloads.php)

Após fazer os procedimentos básicos (baixar e extrair em um local de sua preferência), baixe a rom que deseja extrair gráficos ou sprites (você encontra facilmente na internet) e abra o emulador. Em seguida, vá em File e escolha a rom escolhida, no meu caso, selecionei o game **Pocky & Rocky**:



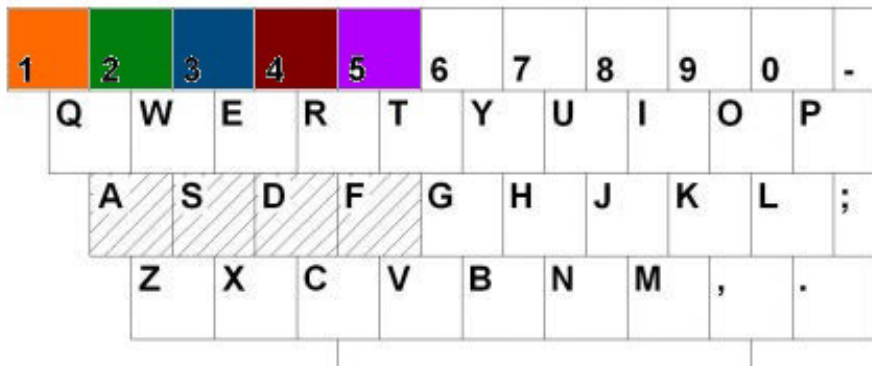
Não se esqueça de configurar os controles na opção **Input – Input Configuration**:



Feito isso, inicie o game.

Ripando cenários

Esta tarefa é um tanto simples, basta chegar ao local desejado no game e ter em mente as seguintes configurações:



- Botão 1 – desabilita a 1ª camada do Background
- Botão 2 – desabilita a 2ª camada do Background
- Botão 3 – desabilita a 3ª camada do Background
- Botão 4 – desabilita a 4ª camada do Background
- Botão 5 – desabilita os sprites do jogo



Pocky & Rocky/kiki KaiKai foi lançado no Japão em 1992 pela Natsume para o Super Famicom (SNES).

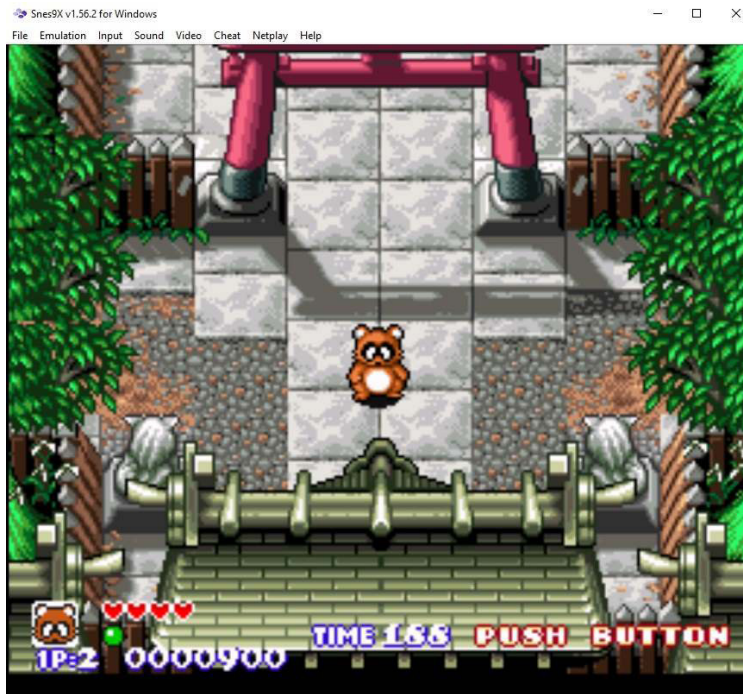
Ele é um típico game de "run and gun" (assim como Cuphead, só que mais difícil e curto) com temática do Japão na era feudal, onde enfrentamos espíritos, magos e youkais de todas as espécies.

Se estiver interessado(a) em encarar este desafiante game, recomendo que tenha muita paciência, pois, irá dar de cara com a tela de game over muitas vezes até zerar.

Claro, isso se você não for leite com pera e utilizar a opção save state encontrada em emuladores...

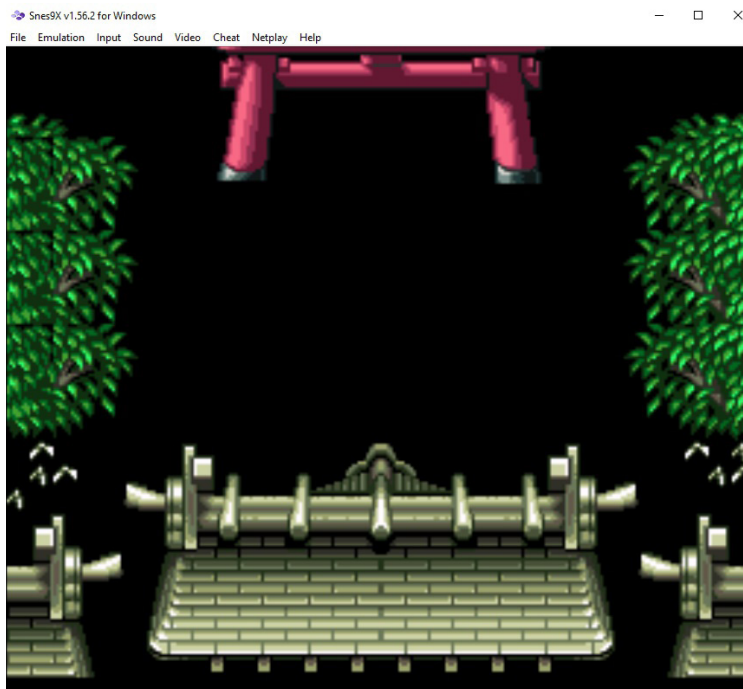


Usarei o seguinte cenário para todo o tutorial:

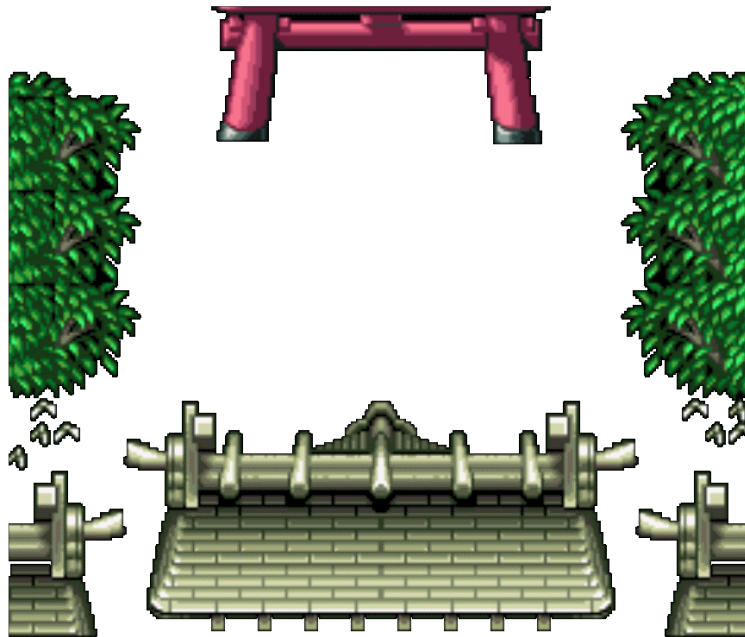


Cada jogo terá camadas que irão compor cada parte do cenário, no caso aqui, uma é para os elementos mais baixos (como o chão e a cerca) e outra para elementos mais altos (como o telhado e as folhas das árvores), irei ripar esta segunda.

Ela é a 1ª camada, então basta eu apertar as teclas 2,3,4 e 5 (desativando seus respectivos elementos) e mantê-la sozinha:



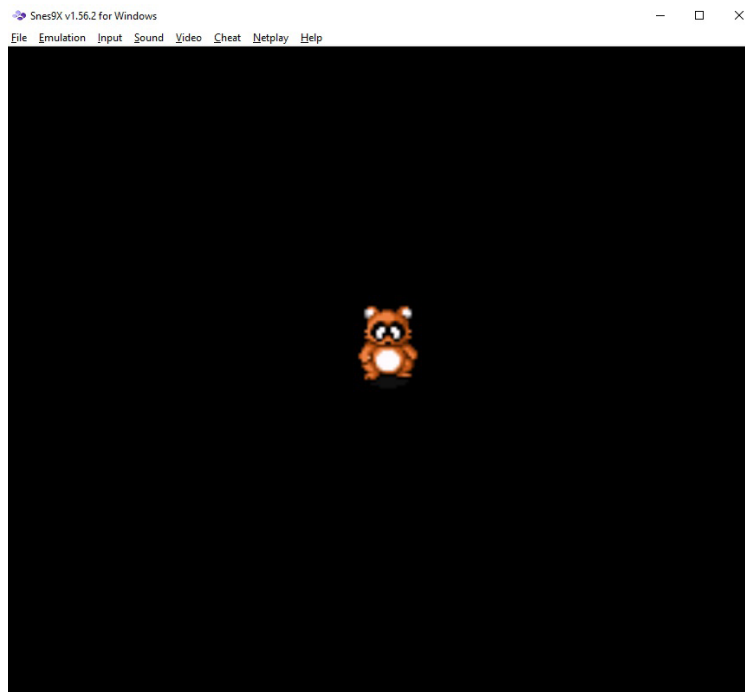
Feito isso, basta apertar F12 e uma imagem será salva na pasta Screenshots do emulador, basta você utilizar um editor de imagem e remover o fundo escuro da imagem:



Pronto! Basta encaixar as imagens em um template de tilesets (isso varia de engine para engine) e testar em seu projeto!

Ripando sprites

O procedimento é parecido: Desative todos os Background (botões 1,2,3 e 4) e deixe apenas os sprites ativados (botão 5):



A dica anterior se aplica aqui também: Utilize um editor de imagens para remover o fundo escuro:

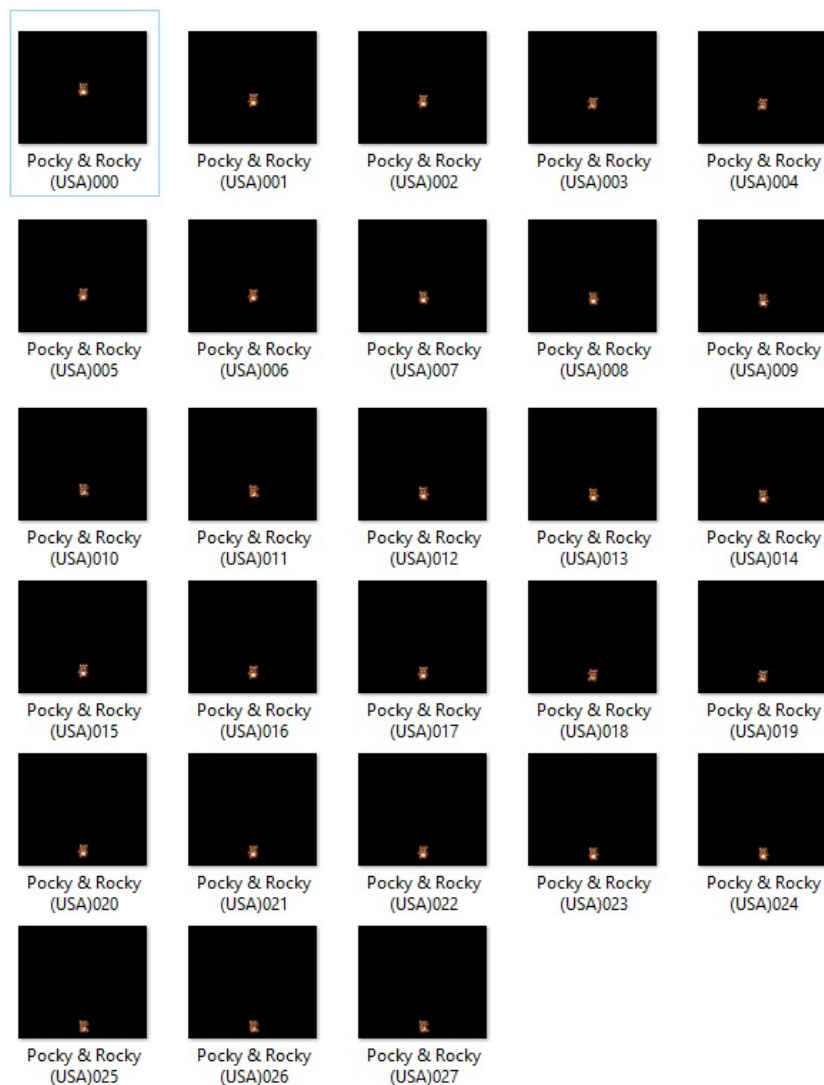


Ripando animações

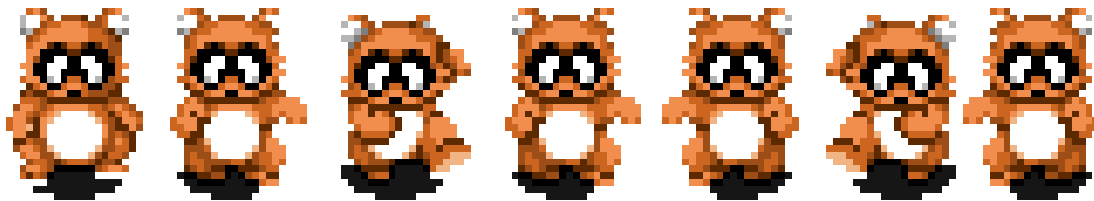
Agora vem a parte mais trabalhosa...

Faça o mesmo processo anterior até que sobre apenas os sprites na tela. Neste exemplo riparei a animação da Nin... do texugo caminhando de frente.

Movi o personagem e, mantendo a tecla F12 pressionada, completei toda a animação dele. Fui para a pasta ScreenShots e me deparei com isso:



Exatamente, todos os frames da Nin... do texugo caminhando, basta remover o fundo escuro e montar a animação, assim como sites no estilo do [HTTPS://WWW.SPRITERS-RESOURCE.COM/](https://www.sprites-resource.com/) fazem. Meu exemplo ficou assim:



NineK:

Estou só reparando nas referências...

A paciência é a chave...

Definitivamente, não é algo difícil de fazer, entretanto, exige paciência porque o processo é um tanto lento, mas, lembrem-se: Um maker sem paciência dificilmente alcançará seus objetivos e desistir sem ao menos tentar é como uma máscara da derrota.

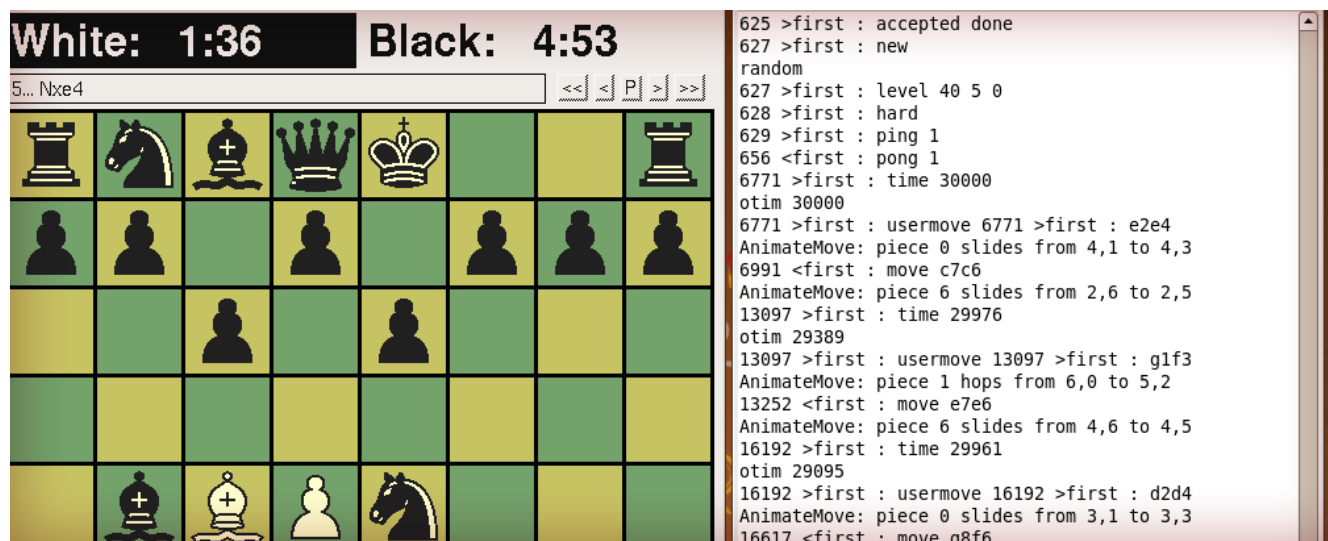
Tentem, acertem, errem e evoluam! 





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

Na edição passada começamos a ver como usar as classes básicas do maker, nessa edição vamos botar elas a uso de fato para poder completar o nosso minigame completo.



Dessa vez vou começar com um pedido de desculpas. Por questões de facilitar a vida do entendedor e não embaralhar informações demais na cabeça de vocês, tive que dividir o tutorial em dois. A parte 1 se tratou de cobrir os elementos do jogo, essa aqui cobrirá como usar esses elementos e a lógica de programação para poder sair um jogo. Apesar de relativamente independentes, pode ter muitos callbacks a conteúdos visto na edição passada, então aconselho que deem uma olhada por lá antes de prosseguir, se já não o fizeram.

Sem muitas delongas, vamos cair direto no tema já pegando o embalo.

Jogando num jogo

Num processo de produção de um jogo essa eu considero parte mais complexa (dependendo obviamente do grau de complexidade do jogo) e que vai precisar de planejamento e abstração, o resto foi tudo fichinha, para apresentar os recursos que já temos aí, dando as caras no código. Como vamos tornar tudo isso que vimos (sprites, bitmaps, sons, músicas, inputs, arquivos, etc.) num jogo? Amigo(a), aí está a pergunta de um milhão de dólares.

Vamos resgatar o conceito de cenas, já detalhado exaustivamente em edições passadas. Num jogo, dada a entrada do jogador nós transitamos entre diversas cenas, de variados graus de complexidade, cada cena diferente com suas próprias músicas e sprites, algumas com tilemap, outras com janelas, outras com o complexo Interpretador de Eventos do RPG Maker, mas sempre entrelaçando cenas dife-

rentes. Quem já viu os códigos ou a edição 10 da revista já sabe que chega próximo de 20 o total de cenas.

Considere na hora de pensar num jogo que cada tipo de tela diferente é uma cena. Os diversos mapas são apenas uma única cena, mas com tilemap e eventos diferentes, contudo via de regra cada opção do menu abre uma cena diferente. Engraçado, né? Como podem ver, algumas economias podem ser feitas, pois uma cena pode ter múltiplas utilidades mudando apenas alguns parâmetros. A mesma cena que você usa para salvar o jogo você pode usar para carregar, por exemplo.

Uma coisa muito importante no processo de design do jogo é fazer o diagrama dessas telas ou cenas - nunca se esqueçam de fazer isso! Só que aqui vamos economizar tempo e deixar as coisas mais fáceis pensando em um minigame simples de apenas uma única tela, ou seja, de cena única. Existem vários, como, por exemplo tabuleiros e cartas. Mas vamos pegar um mais clássico ainda: Que tal o bom e velho jogo da velha?

Vamos listar todos os elementos que vamos precisar para fazer um joguinho bacana, não vamos nos concentrar em criar inteligência artificial nem nada do tipo. Para simplificar vai ser o jogo todo no mouse com áreas predeterminadas para clicar, onde cada jogador passa a vez (e consequentemente o mouse) para o outro até alguém ganhar ou o tabuleiro ficar cheio, com opção de começar um jogo novo a qualquer momento ou sair do jogo. Vai ser tudo sem complicação nenhuma. Que tal se fizermos um rascunho no papel?

Feito algum desenho já para ter ideia, aconselho que o façam. Os elementos que precisaremos para concretizar isso, como pode observar, serão:

- **Um plano de fundo para ser o tabuleiro;**
- **Sprite para 'O';**
- **Sprite para 'X';**
- **Texto para mostrar o placar;**
- **Texto indicando de quem é a vez, quem venceu, etc.;**
- **Botão de 'novo jogo';**
- **Botão de 'sair';**
- **Músicas e efeitos sonoros;**

Lembrando da lógica

Temos o esquema mental? Vamos pensar um pouco na lógica de jogo como um programador pensaria. Não precisamos detalhar muito agora neste caso pois o resto vai aparecer na prática e deve ser auto-evidente. O importante nessa seção agora será descrever mais ou menos como cada coisa funcionará.

Lembremos que não vamos fazer nada complexo demais nesse exercício, a lógica do jogo será bem simples, com poucas condições de vitória ou derrota, poucas variáveis para checar e lógica bem rudimentar. O importante aqui no tutorial é pegar a ideia básica por trás dos módulos básicos do RPG Maker apenas.

Para simplificar tudo e ter que evitar lógica de janelas, etc., vamos fazer o seguinte: A lógica toda vai ser toda operada em função da input, isso é, o clicar do mouse. Se prestarmos atenção no nosso esquema, teremos um total de 11 áreas clicáveis que vamos operar:

"Botão" Parte do Tabuleiro (9 no total):

Verifica se um jogo válido está ocorrendo (ex.: se não acabou a partida), depois verifica de quem é a vez e se o local não está ocupado, para poder colocar o X ou o O no lugar, a depender de quem for a vez. Se tiver conseguido colocar uma peça, verifica condições de vitória para ver se o jogador atual ganhou, somando a pontuação no placar.

Botão 'Novo Jogo': Reseta o tabuleiro e dá a vez ao primeiro jogador. Se não tiver terminado o jogo anterior, contabiliza + 1 em desistências.

Botão 'Sair': Se o jogo tiver começado, contabilizará uma desistência. Sairá da cena, fará fadeout da tela, encerrará músicas, etc.

Parece simples, mas às vezes pode precisar de cuidado dobrado ao codificar todas as condições. Vão ser necessárias variáveis para armazenar as diversas informações, como, por exemplo, uma para checar se o jogo está ocorrendo (se ele não acabou ou o tabuleiro está cheio). É comum programadores amadores esquecerem de fazer algumas checagens importantes, que sem elas o jogo ficaria incompleto. Vamos ver elas já já.



Caíndo no código

O que vem agora é fazermos o que já sabemos, antes de entrar numa lógica mais pesada. Criar sprites, funções para executar músicas, rótulos para colocar textos e por aí vai. É só deixar tudo pronto para colocarmos a lógica de jogo logo depois. Procuremos fazer tudo modularzinho, seguindo o padrão do RPG Maker de código.

Cada clique num desses hotspots que demarcamos precisa atender uma série de condições para realizar sua ação. Você vai ter que posicionar e colocar tudo no lugar naquele esqueleto de classes já apresentado.

Lembrem que aqui nesse caso a lógica toda vai ser operada em função da input, isso é, o clicar do mouse. Quando atualizar a entrada no loop principal (ou equivalente na nossa definição de Managers) nós vamos verificar se houve um clique, em que área foi e o que isso resultará. Se contabilizar no nosso esquema, teremos um total de 11 áreas clicáveis.

Na edição passada vimos um exemplo de uma das várias formas possíveis de se pegar o clique do mouse. Vá na função que atualiza a cena, e logo após verificar a input, programe cada uma delas manualmente. Se souber como operar pode arriscar fazer uma matriz com um loop for. Aqui nós teremos que fazer uma checagem para verificar ver se a área onde está nosso Sprite foi clicada.

Uma vez que você já tenha as áreas clicáveis programadas, convém começar a escrever a lógica, as condições e o fluxo geral do jogo. Logo mais vamos ver algumas variáveis importantes de controle do jogo e por fim a lógica de vitória/derrota. Mas antes poderíamos cuidar de umas coisas menores.

É óbvio que ainda há vários detalhes a serem vistos - sons, músicas, atualização de textos, etc. e devidamente endereçados. Aconselho que os faça logo, se você entendeu a lógica das coisas até aqui não terá dificuldade em achar o lugar certo para colocar cada coisa. Daqui para frente teremos que nos concentrar na lógica principal que rege o jogo, com o cuidado para não deixar o tutorial longo demais, então já me desculpem a omissão dessas partes.



É chegado o grande momento

Se você seguiu de maneira consciente o proposto é capaz que agora você já tenha um bom esquema do funcionamento do jogo em mãos. Com todos os ingredientes dados na matéria da edição passada e instruções nessa, já deve ser capaz de vocês conseguirem juntar tudo e colocar o minigame no forno. Só falta uma última etapa principal que vamos detalhar agora. Vamos falar da lógica do jogo?

Aqui para fins de facilitar a vida e ser mais justos, vamos fazer que quem comece da vez atual seja sempre o jogador que não começou da vez anterior, ou seja, iremos alternando. Isso é fácil de fazer com uma variável que fica alternando de estado entre verdadeiro ou falso. Ou seja, vamos precisar de ao menos uma variável transitória para representar de quem é a vez no momento.

Reparem que também fora as variáveis temporárias, teremos então 4 variáveis persistentes para poder nosso código lidar:

- **Número de vitórias para X**
- **Número de vitórias para O**
- **Número de empates (ninguém ganhou)**
- **Número de desistências (jogos novos sem concluir o anterior)**

Além disso, claro, teremos variáveis de controle para saber se o jogo está rolando ainda, por exemplo, mas vamos nos concentrar apenas nessas 4 agora. O problema é que três das 4 últimas variáveis vão precisar de julgamento de quem venceu vitória e para isso teremos que escrever essa lógica, que denomino lógica de vitória ou derrota.

Para traduzir de modo geral, todo jogo tem diversos estados internos durante a sua jogabilidade, que vão variando por meio das ações dos jogadores, algo vai depender muito do tipo de jogo. Contudo quase todos os jogos possuem ao menos um estado interno de derrota, onde o jogo termina e vitória, onde o jogo prossegue até chegar no fim. O que tem de específico nesse nosso jogo agora é que uma vez que a partida acaba ela retoma do zero, sendo esse um dos tipos de jogo sem fim determinado. Nesse caso aqui vamos apenas focar nas condições para que acabe uma partida, são três estados diferentes: vitória de X, vitória de O ou empate.

Como aqui estamos fazendo o favor e detalhando bem, no nosso exemplo de jogo da velha há pelo menos 8 condições de vitória: 3 por linhas horizontais, 3 por linhas verticais e 2 pelas linhas diagonais. Multiplique isso por 2, pois vai valer para cada jogador. É importante checar isso ao fim da rodada de cada um, afinal é possível alguém vencer o jogo sem que o tabuleiro antes esteja completo. Se o jogo for vencido, soma um no contador do vencedor e se prepara para começar uma nova partida. Se o tabuleiro estiver completo e nenhum dos dois lados tiver alcançado a vitória, será adicionado um na variável para empate e prepara começa um novo jogo.

Aconselho como exercício tentar fazer tudo aqui funcionar da melhor forma possível com base nesse esquema que levantamos agora. Podem ser necessárias mais checagens e variáveis, mas cabe a você descobri-las, vou dar algumas pistas na próxima seção. Uma dica bacana aqui para ajudar é usar os famosos diagramas de bloco e pseudocódigo, mas para fins de simplificação, dessa vez vamos pular essa parte e ir direto para o código.



Se fosse fácil assim...

Dicas de treino:

- **Vamos começar com a mais óbvia de todas: Uma vez colocada uma peça no lugar, não será possível cobrir com outra por cima. Antes de colocar alguma peça o código tem que analisar se lá estava vazio antes.**
- **Em seguida vem a lógica de vitória ou derrota que tem que ser checada para cada um dos lados após cada jogada de um ou de outro. Isso já vimos na seção passada.**
- **No caso de clicar no botão de começar um novo jogo, se o jogo não tiver começado (tabuleiro vazio), não faz nada, se tiver começado, limpará o tabuleiro e contará para as estatísticas de desistências, se alguém já tiver ganhado apenas limpará o tabuleiro.**
- **Depois que depois da condição de vitória ter sido atingida, isso é, algum dos dois lados ganhou ou o jogo empatou, é necessário trancar o tabuleiro pois não tem mais necessidade de ninguém colocar mais peças, mesmos nos espaços vazios.**
- **Além das pontuações é sempre necessário atualizar os textos do placar (a HUD desse caso aqui), e as estatísticas de vitórias de cada time e os empates, além das partidas desistidas.**
- **É interessante usar dos conhecimentos vistos na edição passada para poder bolar um meio de salvar o placar para poder recuperá-lo de outra vez que iniciarmos o jogo.**

Finalizações

Apesar do nome, está longe de termos algo finalizado. Se você não está usando nenhuma engine por base, pode se preparar: Haverá coisas que não funcionarão de primeira, bugs, faltará todo tipo de polimento e perfumaria, e por aí vai. Vou começar citando algumas coisas óbvias que podem ter passado batidas. Evidente que tem mais detalhes, mais uma vez, é apenas para fins de dar uma ideia ou dimensão do trabalho.

Isso para um jogo bem simples como um jogo da velha, imaginem um jogo maior, mais complexo, na qual você precisa checar mais variáveis de mais jeitos diferentes? Sim, isso que é fazer um jogo. Não se assustem, que com uma boa tática de aproximação é possível conseguir.

Vocês podem ter notado que nesse tutorial peguei bem leve com códigos, não é mesmo? O objetivo dele é apenas treinar seu raciocínio lógico para que você mesmo construa. Há desafios que apenas você enfrentando sozinho terá dimensão de como são. Em uma outra ocasião eu detalharei algumas técnicas que eu uso para poder facilitar o processo de teste e correção de códigos novos. Já dei a dica agora vocês vão ter que quebrar um pouco a cabeça. Com algum esforço é possível chegar num resultado como esse:

```
exemplo para nosso minigame
...
ia classe
Test() {
  lize.apply(this, a
...
}
};
232
233
234 // Mostrar mensagem de texto no letreiro
235 Scene_Test.prototype.showText = function(text) {
236 // Desenha o texto de mensagens (letreiro)
...
56, Graphics.boxWidth -
{
para X: ' + this.XWins,
4, 'left');
para O: ' + this.OWins,
4, 'left');
' + this.DrawGames,
4, 'left');
ias: ' + this.Forfeits,
4, 'left');
...
a(x, y, w, h) {
...
ada área
...
268 if ((TouchInput._x > r.x) &&
269 (TouchInput._x < (r.x + r.width)) &&
270 (TouchInput._y > r.y) &&
271 (TouchInput._y < (r.y + r.height))){
272 return true;
273 }
```

Por favor não liguem para a qualidade gráfica dos recursos usados, hehehe.



Daqui para frente

Acho que isso conclui nossa pequena oficina por aqui. Como podem ter visto, nosso objetivo nunca foi fazer algo complexo (há muitas nuances e problemas que podem aparecer no processo), apenas apresentar os elementos básicos e perder um pouco do medo de mexer em coisas mais avançadas para ser possível desenvolver conceitos totalmente novos. Aqui usamos um simples jogo da velha, mas a sua criatividade vai dizer o quão longe poderá ir.

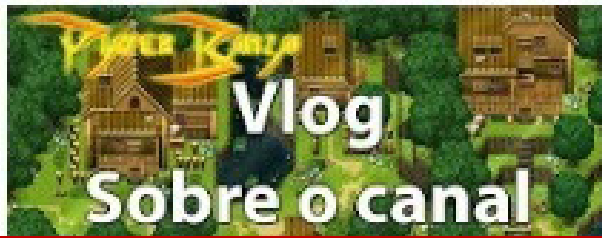
Para os que forem começar com novas engines do zero, provavelmente seria a mesma ideia, mas com mais complexidade acrescentada, sendo então a vantagem aqui é que o RPG Maker já disponibiliza diversos recursos prontos para usar. Use-os com sabedoria, lembre-se que você poderá fazer o jogo que quiser e exportar ele para Web e dispositivos diversos como qualquer outro jogo do RPG Maker.

Observe que esse tutorial não se destinou a descrever exaustivamente todo o processo de fazer o minigame nos seus mínimos detalhes, tem muitas outras nuances que você terá que perceber sozinho, por isso é recomendável que você siga o mostrado aqui e tente completar as lacunas por conta própria até ter um jogo bem amarrado.

Só que isso é complexo demais para colocar em qualquer tutorial ou oficina, portanto a bola agora está com vocês, meu papel foi apenas introduzir o tema e considero essa uma missão concluída. Dessa vez não disponibilizarei o código completo logo de cara, apesar de ter ele pronto. É mais interessante que vocês se proponham a fazê-lo. Se tiver alguma dúvida ou quiser ele para dar uma espiada e tirar a dúvida de como eu fiz alguma coisa, me envie um e-mail para revista@rpgmaker.com.br

Se vocês tiverem um planejamento minimamente decente, deve dar para utilizar o que aprendemos e desenvolvemos aqui e até fazer um jogo completo praticamente do zero, sem tem que depender muito do que o editor do RPG Maker, apenas utilizando as estruturas de programação disponibilizadas (Classes e Managers). De uma próxima vez faremos algo muito mais avançado e amarrado à estrutura própria do RPG Maker.

Aqui encerro essa matéria e espero sinceramente que tenham gostado. Tem a sugestão de mais algum tipo de tutorial para esta seção já sabe, né? Não deixe de nos avisar! 📧



Não deixe de conferir nossos parceiros!

You Tube

You Tube

You Tube

You Tube

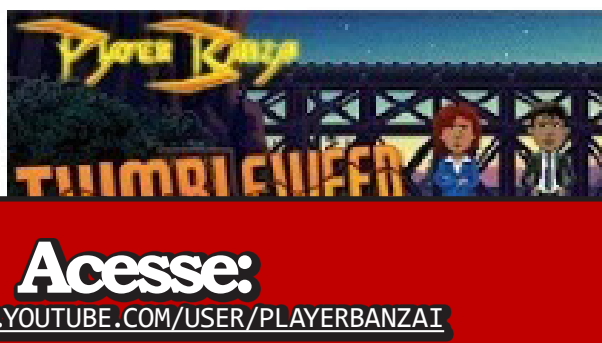
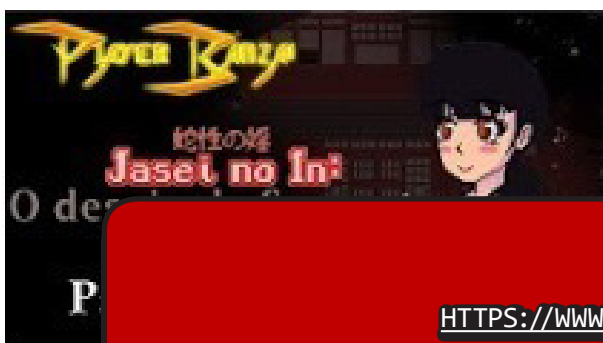


You Tube

You Tube

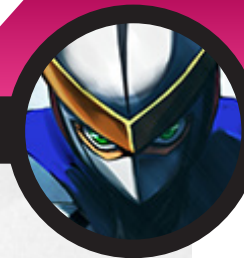
You Tube

You Tube



Acesse:
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/USER/PLAYERBANZAI](https://www.youtube.com/user/PLAYERBANZAI)

Meu nome é Anderson, mas pode me chamar de Banzai e fiz este canal porque além de gostar de games, eu curto muito trabalhar com vídeos, além de curtir de dublar os personagens. Eu sempre interajo com os meus inscritos.



A criatividade de Hermelino



Buscar alternativas para realizar algo é uma forma de ser criativo(a)

Hermelino sempre idolatrou os projetos lindos de seus amigos, que tinham gráficos próprios com Pixel Art incríveis ou mapeamento impecável. Infelizmente, Hermelino não era tão bom com essas coisas, ele só sabia programar, mas ele estava determinado para fazer seu jogo mesmo assim!

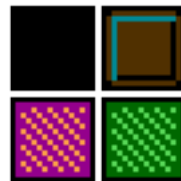
Sua ideia era fazer um jogo que se passasse em várias Dungeons diferentes onde fugiríamos de inimigos com um sistema próprio de inteligência na hora de seguir o herói (Corrigindo a opção original extremamente idiota) para chegar ao ponto final e prosseguir até que o jogo terminasse. Ele começou colocando recursos de RTP em seu jogo, mas insatisfeito, queria de qualquer forma criar seus próprios gráficos.

Como nosso Maker não era um spriter, ele correu atrás de um tutorial básico que praticamente só te ensinava a clicar e baixou da internet templates com as medidas certas do RPG Maker que ele usava. Ele tentava com todas as forças fazer um herói bonitinho, mas parecia impossível. Então desistindo de fazer o herói, mas ainda querendo começar uma base para seu projeto ele simplesmente diminuiu o tamanho do template pela metade para ter que lidar com menos pixels e fez um quadrado branco com bordas pretas.

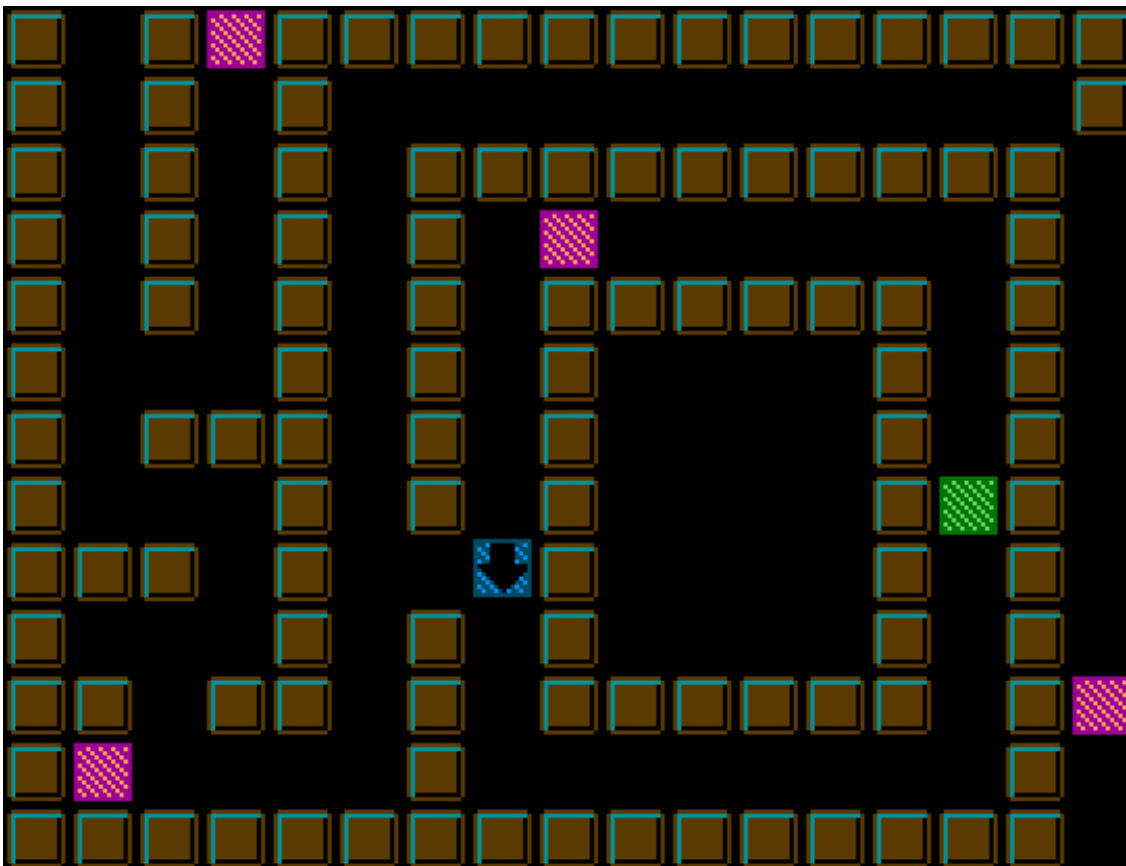
Mesmo que esse quadrado fosse apenas para testes, ele não queria olhar para algo tão feio enquanto testava seu sistema feito com tanto carinho, então ele pintou o quadrado de azul e deixou as bordas levemente escuras e traçou linhas de dois pixels por dentro para que não ficasse tão vazio. Para sua surpresa, o resultado não estava ruim! Hermelino logo decidiu usar o quadrado, mas como uma forma de saber para onde apontava para interagir com os objetos ele usou a cor preta para traçar uma seta das formas padrões do programa para todos os lados que agiria de acordo com a nossa posição.



Com o seu herói de testes feito, ainda lhe faltava fazer os tilesets básicos, uma linha de chegada e um inimigo. Para o chão, ele usou o mesmo preto do contorno de seu quadrado, e para as paredes, traçou a mesma ideia do quadrado, porém em uma cor marrom lembrando uma pedra e colocou um pixel em cada uma das quatro pontas para tentar dar uma forma mais elaborada a ele e completando traçando um novo quadrado dentro do que já estava feito, pitando metade dele de uma cor mais clara para dar uma sensação de relevo. Com seu chão e parede prontos, ele só precisava fazer um inimigo e uma linha de chegada e como seu personagem estava pronto, ele apenas pegou a base do quadrado e coloriu para vermelho para o inimigo e verde para a linha de chegada.



Feito tudo isso, Hermelino dobrou novamente o tamanho de tudo para ficar nas medidas do RPG Maker e reposicionou a ordem dos sprites para se adequarem a Personagem e tileset respectivamente. Ao colocar no RPG Maker e testar, viu que o conjunto era bem mais interessante do que ele esperava e por mais que fosse simples, funcionava bem.

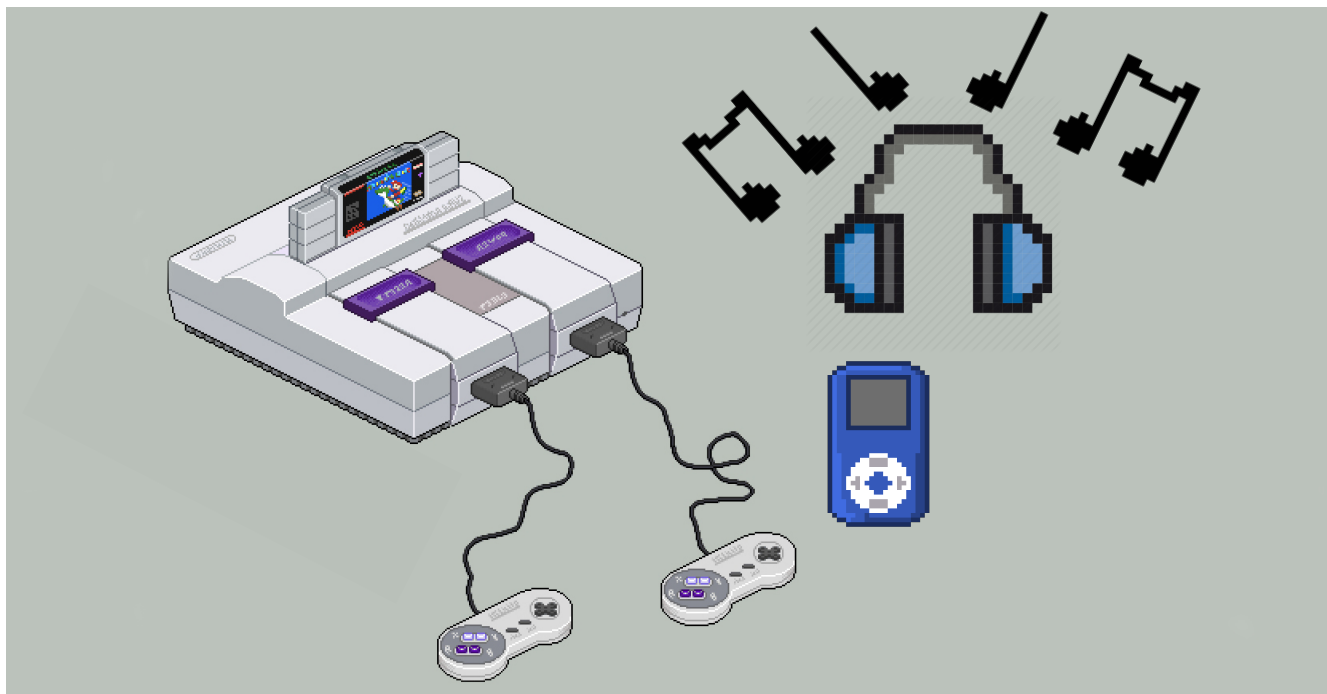


Não demorou a o garoto se apegar a criação dele junta a seu sistema interessante e postar para seus amigos do fórum. Hermelino sentiu uma satisfação incrível por ter terminado seu tão sonhado e sofrido projeto e ainda por cima, com gráficos próprios! Apesar da beleza dos projetos dos outros, ele percebeu que não valia a pena tentar impor as habilidades das outras pessoas em si mesmo e negligenciar a própria. 🍷



Convertendo arquivos de áudio do Super Nintendo

para .mp3/.ogg/.wav



É um método muito melhor do que ficar garimpando trilhas do console na web...

Saudações, caros leitores!

Nesta edição, venho compartilhar com vocês um recurso bem interessante, que pode vir a ser bem útil aos que procuram uma boa trilha sonora, para utilizar em algum projeto **sem fins lucrativos** ou, simplesmente, ouvir em seu dispositivo de reprodução de mp3: As músicas do Super Nintendo!

Todos os programas utilizados são gratuitos, então qualquer um que tenha um computador e acesso à internet (além de algum espaço no HD) poderá fazer o tutorial sem problemas.

Passo a passo

1 – Os arquivos .spc

Caso alguém já tenha se arriscado a converter algum áudio do Super Nintendo, certamente se deparou com a extensão **.spc**, que é o formato de áudio padrão do console, onde apenas alguns players específicos (com extensões, como o **Winamp**) conseguiam reproduzir. A conversão era sempre muito complicada, por não se algo feito com um programa específico para isso.

O processo para extração e conversão de um arquivo de áudio era basicamente o seguinte:

- Utilizar o emulador ZSNES e a rom do jogo que pretende tirar o áudio;
- Chegar ao ponto do jogo onde a trilha que deseja extrair comece a tocar, para poder salvar o arquivo .spc com a opção do emulador (jogos com Sound Test amenizavam essa árdua tarefa...);
- Baixar um player compatível com um plugin de reprodução, no caso, só me vem à mente o já mencionado Winamp, que necessitava de um plugin específico para tal;
- Converter o áudio salvando no formato .wav.

Resumindo, era muito trabalho para pouco resultado, entretanto, o tempo passou e está tudo muito mais fácil!

Vocês podem baixar todos os arquivos .spc de qualquer jogo de Super Nintendo neste site:

[HTTP://SNESMUSIC.ORG/V2/](http://SNESMUSIC.ORG/V2/)

Todos estão listadinhos e organizados, basta clicar na letra do jogo que deseja e baixar um arquivo com a extensão .rsn, que pode ser descompactado pelo Winrar. Para o tutorial, usarei uma trilha do jogo **Super Nazo Puyo: Ruru no Ruu**:

[HTTP://SNESMUSIC.ORG/V2/PROFILE.PHP?PROFILE=SET&SELECTED=15020](http://SNESMUSIC.ORG/V2/PROFILE.PHP?PROFILE=SET&SELECTED=15020)

Após baixar o arquivo, extraia todas as trilhas em .spc (com o Winrar) para uma nova pasta. Precisaremos de um player para reproduzir esses arquivos, o **SPC700 Player**:

[HTTPS://DGRFACTORY.JP/BIN/D36570A05C-4C33F6/SPCPLAY2177B5616.ZIP](https://DGRFACTORY.JP/BIN/D36570A05C-4C33F6/SPCPLAY2177B5616.ZIP)

Ele não precisa ser instalado, é só baixar, extrair e executar.



Super Nazo Puyo: Ruru no Ruu é um divertido game de puzzle com temática culinária



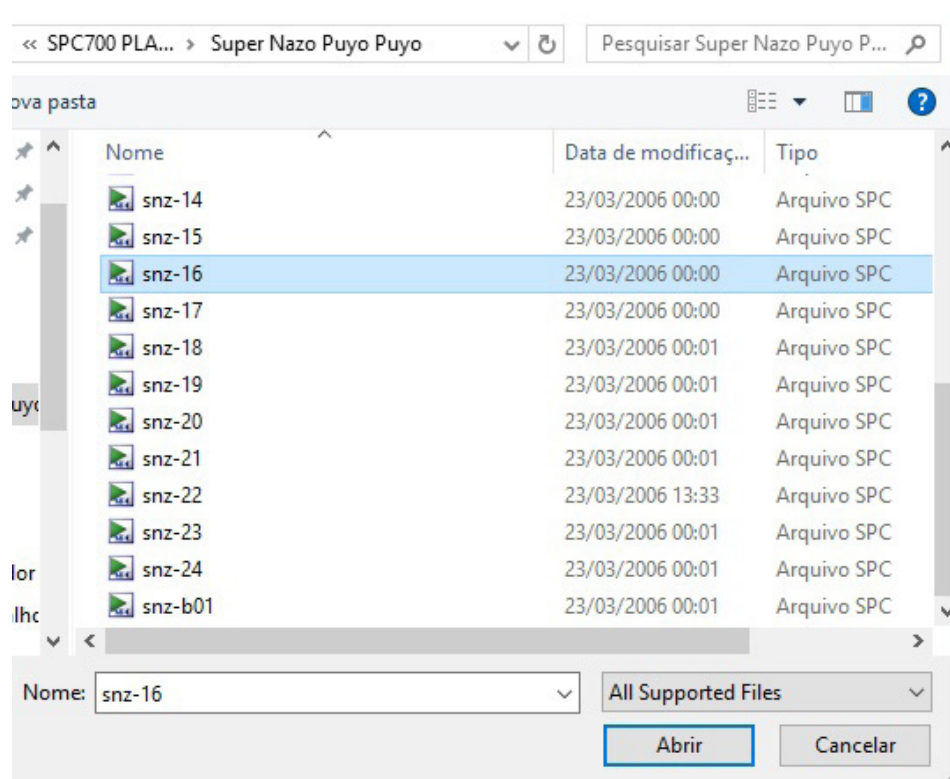
O Winamp era é um ótimo player de música, com ele é possível fazer inúmeras "gambiarras" e a variedade da sua biblioteca de plugins é respeitável

2 – Convertendo arquivos .spc para .wav

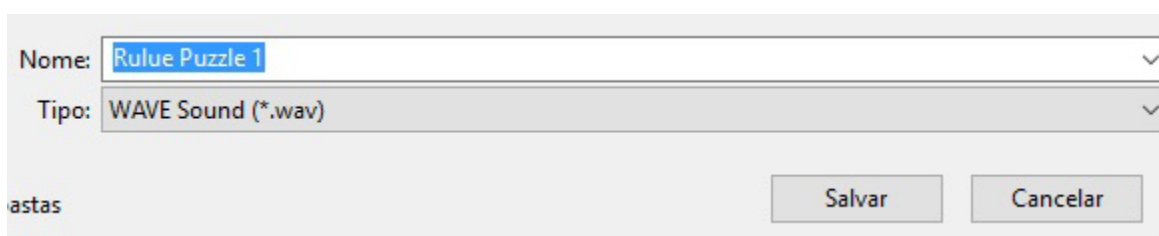
Ao abrir o **SPC700 Player**, a seguinte interface surgirá:



Vá em **File > Open** e escolha o arquivo .spc que deseja converter para **.wav**, no caso deste tutorial, escolherei o arquivo da faixa 16 (é minha trilha favorita deste jogo '3'):



Imediatamente a trilha começará a tocar, simplesmente vá em **File > Save** escolha como formato de saída a extensão **.wav**, basta aguardar um pequeno processo na janela chegar a 100% e sua trilha estará pronta para ser convertida em outros formatos:



3 – Convertendo o arquivo .wav para .ogg ou .mp3

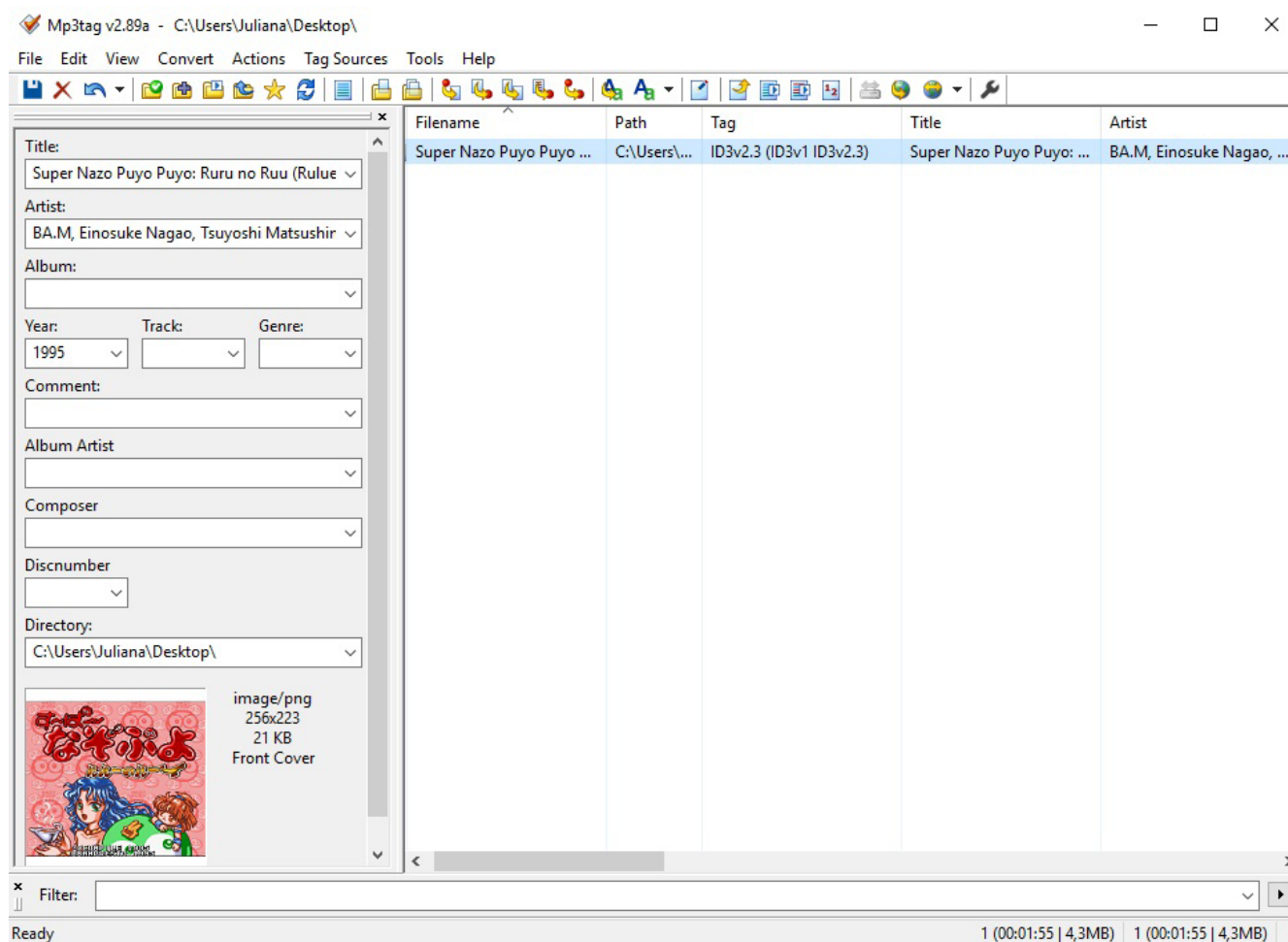
Esta etapa é muito simples! Com o seu programa favorito de conversão de áudio (utilizarei o gratuito e versátil **Format Factory**, mas isso fica a seu critério), basta converter o arquivo **.wav** gerado para **.ogg** (uma boa opção se quiser utilizar em algum projeto) ou **.mp3** (geralmente para ouvir em algum dispositivo).



Uma dica de aplicativo para customizar suas trilhas em **.mp3** é o **Mp3tag**:

[HTTPS://WWW.MP3TAG.DE/EN/](https://www.mp3tag.de/en/)

Com ele você pode adicionar informações e imagens às suas músicas favoritas, deixando-as com um visual mais agradável quando executadas em algum player:



A trilha utilizada neste tutorial em .mp3 vocês podem baixar clicando na imagem abaixo:



*Super Nazo Puyo Puyo Ruru no Ruu - Rulue Puzzle 1.mp3

Agora é com vocês! Em caso de dúvidas, críticas e sugestões, postem no tópico oficial desta edição no **Condado Braveheart**.

Boa sorte e boas músicas!

Referências e curiosidades

Este pequeno tutorial pode combater em conjunto aos das matérias sobre loops que fiz nas edições 11, 12 e 13 da **Make The RPG**.



Créditos ao site [HTTP://SNESMUSIC.ORG/V2/](http://snesmusic.org/v2/) pela imensa biblioteca de arquivos .spc e pelo player para reprodução dos mesmos.



VENHA APRENDER
CONOSCO!

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



INSCREVA-SE!

CRUZANDO FRONTEIRAS!

Em meio a tanto fogo cruzado...



Cross Maker **Redator**

Cruzes!! Os patrões não podem me dar brechas para fazer minhas narrativas na revista que eu já tenho que chegar fazendo tudo que é trocadilhos com meu nome... Bem, apesar da alegoria acredito que nossa revista esteja realmente tomando este rumo. Nesta edição tivemos que fazer algumas mudanças e uma leve organização na equipe, mas nada muito preocupante ou desastroso, para falar a verdade o sentimento é o mesmo de quando nosso porão velho no fundo do quintal esta uma bagunça e decidimos por alguma razão criar vergonha na cara para fazer uma geralzinha, dá trabalho mas é necessário hehe.

No mais acredito que tivemos resultados positivos nesta edição e tenho visto um capricho bem satisfatório por parte da equipe principal, ainda estamos organizando uma coisa aqui e acolá, mas creio que o tempo possa acabar moldando aos poucos a situação, e pelo menos de minha parte sinto uma enorme satisfação em poder oferecer um pouco de conteúdo para vocês, o sentimento que tenho com a revista é bem parecido com o sentimento que tenho com a Root Maker (SIMI, to aproveitando a deixa para fazer um merchan :x), que é o de oferecer conteúdo de qualidade e divulgar ao máximo a indústria de criação de jogos no Brasil, e tudo isso de maneira voluntária. Temos provado ao lon-

go dos anos possuímos um grande potencial incrível para a indústria de jogos em geral, lembro-me de quando era criança e sonhava em ver uma empresa trabalhando para consoles de mesa, mas era tão desacreditado com o Brasil que para mim isso era conto de fadas. Vendo hoje jogos como Horizon Chase, Chroma Squad (entre outros) me faz ter esperança de que para ser um grande desenvolvedor de jogos não será mais necessário ter que mudar de país ou fugir como refugiado (já que você não é asiático) para tentar a sorte no Japão pra talvez conseguir trabalhar para a Capcom hahahaha. Hoje eu sinceramente vejo um futuro promissor na indústria de jogos no Brasil e a Make the RPG só tende a oferecer uma maior contribuição para isso, nem que seja só um cadinho (como diria os mineiros).

Claro que apesar do olhar otimista acredito que faremos isso da maneira mais brasileira possível, em passos lentos e longos, mas só o fato de existir esta possibilidade de progresso, já é um ótimo caminho para cruzarmos fronteiras que até então não pareciam serem ultrapassadas. Bem acho que é isso, esperamos vocês na próxima edição pessoal. 🍷

UM ABRAÇO!

Não deixe de nos fazer uma visitinha!



**CONDADO
BRAVEHEART**



Acesse:

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

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!