

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

MAKE RPG



EDIÇÃO #20

Entrevistamos

King Gerar!

*Por que aprender
Ruby/JavaScript?*

*Aseprite:
Tutorial básico*

*Análise de
Dragon Ball - Do
início ao fim*



*Conheçam o artista gráfico
Ruruga!*

As etapas

DA CRIAÇÃO

NÃO PERCA GRANDES IDEIAS POR FALTA DE ORGANIZAÇÃO, SAIBA COMO APROVEITÁ-LAS MELHOR!



Converta arquivos de áudio do Nintendo DS | A morte ainda é uma virada de roteiro interessante? | Tudo que não é sólido desmancha no ar | O futuro dos consoles de mesa | Diferença entre cenário e construção.



Não deixe de nos fazer uma visitinha!


**CONDADO
BRAVEHEART**



Acesse:

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

Quando atingirmos a meta... **DOBRAMOS A META!**

Como mencionado em edições anteriores, acabei saindo da equipe de forma precipitada após a **edição #14**, em um período de desentendimentos na staff do **Condado Braveheart**, que durou um bom tempo, mas, graças à Deus tudo voltou aos trilhos com o passar dos meses e as coisas estão fluindo bem novamente. Não sou do tipo que bagunça a casa e deixa para os adultos arrumarem, então estou de volta para corrigir meus erros e contribuir com essa iniciativa que apoio desde os seus primórdios.

Encerrando aqui meu muro das lamentações e lembrando mais um fato histórico que a **Make The RPG** alcança com esta edição:

"20 edições lançadas, recorde absoluto em se tratando de revistas produzidas por comunidades makers!"

Na 10ª edição, lançada em Junho de 2016, nosso objetivo era alcançar a lendária **Maker World**, que encerrou suas atividades com incríveis 15 edições lançadas, mas tudo indica que nosso *"freio de mão"* está solto e não sabemos onde essa carreta irá parar, afinal de contas, não apenas superamos a meta como estamos a passos firmes de **dobrá-la!**

Em certas ocasiões, os leitores questionam sobre o quão trabalhoso deve ser produzir uma edição da revista e, pasmem, não é nada trabalhoso, desde que as engrenagens da equipe trabalhem em harmonia e todas colaborem entre si, o que posso lhes garantir que é o cenário atual da equipe e sou muito grata a todos os envolvidos por isso.

Óbvio que você, caro(a) leitor(a), está incluso(a) e faz parte da nossa historia! Lhes desejo uma boa leitura e rumo à terceira dezena! 

Jully Anne **Editora-Chefe**

CONDADO BRAVEHEART EDITORA



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

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

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

MAKE THE RPG

Edição: Jully Anne
Revisão: Kazzter
Designers: RSM
Colaboradores: RSM.

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!

ESTÚDIO

Converte arquivos de áudio do Nintendo DS para .mp3, .ogg e .wav



70

EXTRA

Tudo que não é sólido desmancha no ar



68

COMANDOS

Por que aprender a programar Ruby/JavaScript?



JavaScript

62

Matéria de Capa

Confirmam aqui um passo a passo de como não pular etapas no processo de criação e aproveitar melhor grandes ideias!

42

REVISTA

- 05** STAFF
Confira quem aprontou o quê nesta edição
- 06** CORREIO
É sempre bom... Cruzarmos ideias!
- 15** CONFIRA
Voltando aos eventos!
- 74** DESPEDIDA
Esquivando das rasteiras que a vida dá
- 16** BRAVEART
Preparem suas armas para a guerra dos cristais!

COLETIVIDADES

- DO MAKER** 20
Ruruga, o mestre das artes gráficas!
- ENTREVISTA** 26
Com King Gerar!
- COLUNA 1** 34
O Futuro dos Consoles de Mesa
- COLUNA 2** 37
Diferença entre cenário e construção
- REVENDO** 40
Dragon Ball - Do início ao fim

GRÁFICA

Utilitários: Aseprite (tutorial básico)



64

ROLEPLAYING

A morte ainda é uma virada de roteiro interessante?



60

Confira quem aprontou o quê nesta edição

STAFF

Colaborador



RafaelSM



FL

Nosso querido treinador continua impecável em suas observações e contribuições com a redação. Onde haver falhas ou incoerências, FL estará presente para apontá-las e prevenir a equipe sobre, evitando que uma bola de neve pequena ganhe proporções irreversíveis no futuro. É importante ter alguém assim por perto!



Kazzter

Cada vez mais calando os críticos de plantão, Kazzter vem demonstrando uma eficiência acima da média, não apenas na redação, mas, na staff de maneira geral (tem contribuído demais internamente com projetos que estão por vir, sempre de maneira muito pontual e objetiva). Merece um voto de reconhecimento pelos ótimos serviços prestados até então!



Yoshi

O dino coordenou esta edição na maciota, afinal de contas, com uma equipe tão boa quanto a atual, não existe necessidade de ter dores de cabeça ou imprevistos se tudo estiver nos eixos. Continua seguindo na busca de um padrão definitivo para a revista, na intenção de poder promover a rotatividade da coordenação sem maiores problemas.



Jully Anne

Parece que nossa Tsundere tem tomado seus remédios contra o status "*berserker*" regularmente... Seu retorno foi fundamental para que o cronograma da revista se estabilizasse e atrasos longos fossem evitados. Apesar da eficiência, tem sentido bastante a falta da nossa querida NineK, que precisou afastar-se por tempo indeterminado, para tratar de questões pessoais.



Cross Maker

Cross esteve bem ocupado durante o processo de produção desta edição por questões pessoais, mas, se organizou muito bem e conseguiu adiantar ótimas contribuições, como sempre tem feito desde que chegou à equipe. Sua empolgação na redação é algo que motiva bastante o nosso time!



RaonyFM

Em alguns momentos, nos encontrávamos na necessidade de conseguirmos um bom conteúdo (bem escrito e elaborado), para preencher alguma seção e sempre tínhamos a solução bem do nosso lado... Raony tem uma grande afinidade com a escrita, além de grandes ideias para elaborar conteúdos. Certamente nos ajudará bastante daqui em diante!

Todo feedback...

É muito BEM-VINDO!

Não tivemos grandes mudanças ou imprevistos na redação desde a edição anterior. Esperamos que as coisas sigam assim!

É hora de sacar nossas cartas... não, pera...

Vocês podem entrar em contato conosco nas comunidades e sites onde a revista é divulgada, mas, a maneira mais eficiente de ter um conteúdo publicado em nossas páginas e acessando o nosso e-mail:

revista@rpgmaker.com.br

Ou acessando a página oficial do **Condado Braveheart no Facebook**, onde a revista é sempre posatada pontualmente:

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



AbsoluteXandy em Condado Braveheart

Rapaz, eu sempre vi os recursos do **Naramura** por ai, mas eu nunca soube direito as coisas em volta desse cara! É bem inspirador ver toda a carreira dele, mesmo com a parte final um pouco cheio de lombadas... a vida é dessas :)

E essa parte revisitando os tempos antigos do cenário Game Dev... meu amigo, impossível não bater aquela nostalgia básica, vocês apelaram aí (de uma maneira boa) kkkkkkkkkk

A review do **FL** sobre o jogo da **MayLeone** é bem boa também, com respeito sempre, com perdão nunca, apesar das falhas, é bem legal ver jogos do tipo em RPG Maker, que saiam do que a gente espera vindo da engine.

Num geral, uma ótima edição! Parabéns a todos os envolvidos.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Sem dúvidas, o **Cross** vem fazendo um ótimo trabalho ao trazer a biografia de grandes figuras neste retorno da seção **Do Maker**.

Sobre as nossas viagens no túnel do tempo, tenha certeza de que ainda temos bastante coisa para trazer de eras passadas, afinal de contas, não é justo ignorarmos o passado!

FL é bem sincero em suas críticas de forma geral, não sabemos como ele e a **Jully** podem conviver na mesma redação sem que tudo vá pelos ares...

Seremos sempre gratos a ti, **Xandy**, por sempre apoiar nossos esforços!





NightWalker em Condado Braveheart

Sem puxar o saco, mas, algumas matérias estão muito boas, escrita excelente, como esta das **Ludonarrativas** que já consegui ler. Muito legal a matéria com o **Naramura** também, lembro dos recursos dele e é muito legal saber que é mais alguém envolvido com RPG Maker que vai pro cenário de GameDev profissional, acho que até tenho esse **La Mulana** comprado no Steam.

Excelente trabalho, alguns artigos com qualidade profissional.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

King Gerar costuma escrever ótimas matérias, sempre nos ajudou com materiais de qualidade excelentes em edições anteriores (inclusive será o entrevistado desta!).

Somos a favor da seguinte frase "**Relembrar é viver**", não podemos esquecer essas grandes figuras (assim como você) que tanto contribuíram com o GameDev de forma geral.

Agradecemos pelas considerações e elogios!



Angelo Nobre em Condado Braveheart

Passando para agradecer a propagando na revista do meu projeto **Umbrá Soul Guardian** :)

Agradeço a toda equipe :)

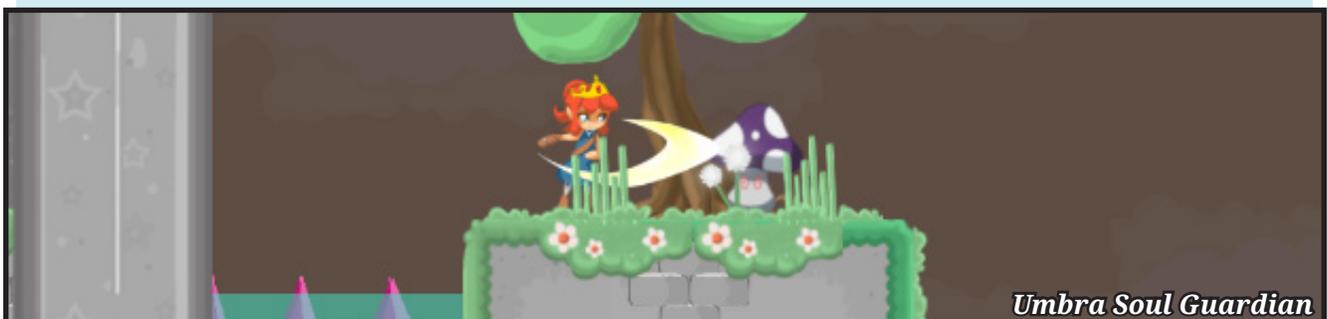
Vou parar com calma e ler essa nova edição, que me deixa muito feliz em saber que o fogo ainda não apagou, pois, entendo muito bem o quanto é difícil preparar algo com tanto conteúdo bacana pra essa galera.

Parabéns!

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Realmente **Angelo**, só alguém como você, que já integrou a nossa equipe por um longo tempo, sabe como é trabalhoso manter uma iniciativa deste calibre, ainda mais em meio a tantas dificuldades do dia a dia que cada membro do time possui. É importante que exista um bom ambiente para tal, acreditamos que isso conseguimos recuperar!

Esperamos de coração que seu belo projeto, **Umbrá**, seja finalizado e possamos fazer uma análise em edições futuras. Boa sorte!



Umbrá Soul Guardian



SimonMuran em Condado Braveheart

Saudações Azulinas!

Confesso que o que mais me cativou foi a entrevista com o **Night Walker**, quando vi esse nick perambulando por aqui, fiquei até assustado, não imaginava alguém como ele por aqui depois de tanto tempo! O cara é fera!

Eu usava outro nick, e sempre esbarrava em posts dele na ReinoRPG e gostava bastante de algumas coisas que ele fazia, principalmente mapas, inclusive, me lembro muito bem de um trabalho que ele fez, naquele tempo testando algo bem complexo de se fazer, o **Parallax Mapping**.

Foi o primeiro mapa que vi utilizando a técnica, me lembro com exatidão os detalhes, ele utilizou os gráficos do RTP, fez 2 camadas (grama em cima e terra em baixo), utilizou um pincel específico para fazer pequenos buracos na grama para simular falhas revelando as partes de terra, pegou gramas, flores, paus, alguns buracos e defeitos de solo e espalhou de uma maneira tão específica que não se deixava ter simetria ou padrão, algo de fato natural.

Havia uma entrada no inferior do mapa, a frente, as árvores cobriam qualquer possível saída, estas estavam distribuídas pela maioria do cenário, seguindo um padrão redondo com um certo padrão mas ainda sim levemente espalhadas, o que dava uma sensação melhor ainda.

Na minha opinião, é o melhor mapa utilizando a técnica, e ainda mais utilizando o RTP (da versão VX, se me lembro bem), desde então, passei a mapear e defender a utilização dos gráficos padrões do maker tendo esse mapa como justificativa.

É muito satisfatório ter o Night por aqui, ainda mais em tempos de declínio como este que estamos passando (como sempre, né?) a área ganha bastante com isso e certamente traz um otimismo em relação ao futuro do maker br.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

De fato, foi uma grande cartada do **Yoshi** aquela entrevista, não é todo dia que pessoas tão influentes em épocas passadas dão as caras para dar um alô e compartilhar experiências.

Esse estilo de mapeamento (por parallax) é algo muito bonito de se ver e até hoje vale muito a pena investir.

Ainda não conseguimos trazer um retrospecto mais detalhado de todas as grandes comunidades do passado e a **ReinoRPG** está na lista...





King Gerar em Condado Braveheart

Não lembro qual foi a última edição que eu li antes de sair a seguinte, mas dessa vez não queria deixar isso reincidir. Agradeço ao **Kazzter** por ter me noticiado no lançamento desta edição. Senti essa com um ar mais... nostálgico, histórico. Estou certo ou equivocado? Reviver um mito, entrevistar outro, voltar às várias ruínas de antigas comunidades e o trabalho com recursos do Super Nintendo. Talvez seja coincidência ou a idade começa a manifestar-se, haha.

Enfim, começando pelo começo, cada vez me surpreendo mais pelo quão cru sou em relação às raízes do RPG Maker, pois realmente não me lembro de ter lido o nome Naramura alguma vez, tampouco visto suas artes. Mas já olhando-as, não é pra menos que o cara tenha recebido tantos fãs, são, de fato, incríveis, ainda mais se comparadas às imagens dos battlers que vinham por padrão na XP - que imagino que seja a engine que estava em alta na época.

O La-Mulana eu já conhecia, ao menos de nome e sobre o nome. Já fora citado em dois dos podcasts que acompanho sobre jogos e positivamente. Infelizmente não o joguei, mas por ter saído em 2013, antes dessa enxurrada de indies metroidvanias que vêm saído nos últimos anos (principalmente em 2018), quem o jogou na época deve guardar boas lembranças e, quiçá, idolatrá-lo. Tenho receio de jogá-lo hoje e ficar frustrado por compará-lo a títulos atuais, mas diante do contexto que o jogo ganhou agora, de ter um autor que lidava com o que eu lido hoje, o game ganhou um valor acrescido. Muito bom esse conteúdo, não fossem vocês, não conheceria o Naramura.

Pulando para a matéria de direitos autorais, é um assunto bastante etéreo. O que deve ser resguardado pelo direito autoral? No caso de imagens, músicas, obras singulares e independentes é mais simples, afinal aquela arte que eu fiz é um arquivo, finalizado, de tantos por tantos pixels e será aquilo o resto da vida. Muda-se de cenário em uma questão como a apresentada da matéria: uma roupa, por exemplo. Enquanto lidando com jogos e arte, sempre fecho meu foco para esse meio, mas realmente, vendemos coisas usadas sem possuímos, legalmente, direito algum sobre a marca do que estamos vendendo, e até aí está tudo normal. Todavia, se eu comprar uma arte digital e revendê-la, ainda que por um preço inferior, não será visto de igual forma.

Portanto é como pisar em ovos estabelecer uma lei que abrange todas criações sendo que elas divergem tanto de propósito, e o pior é que quem está criando essas leis é, em grande maioria, ignorante nesse assunto. Um deputado no parlamento francês quer direitos sobre músicas, não sobre uma arte no DeviantArt. Ele sequer sabe o que é DeviantArt. Dá um debate extenso mesmo sobre esse assunto e, pra provar que a introdução dessa matéria é factível, [já aconteceu com gente dos fóruns](#). Ah, e vale citar [o caso das danças em Fortnite](#).

Quanto ao texto que redigi, minha opinião está lá logo não tenho o que falar sobre aqui. Só peço perdão pois, lendo-a novamente, encontrei alguns errinhos que achei que eram inexistentes na última vez que a revisei. Lamentável minha rara participação ter irregularidades, mas prometo ter mais cuidados em uma vindoura, se possível. No mais, agradeço pelo espaço.

Passei o olho pelos demais textos, mantém-se um conteúdo vasto. Qualquer um que pegar pra ler vai achar, ao menos, uma ou outra matéria que desperta seu inte-

resse, e é muito bacana que a revista permaneça assim mesmo próxima à sua vigésima edição. Imagino que a busca por conteúdos novos aumenta um nível a cada lançamento e admiro-vos que isso não os aflija. Parabéns pelo trabalho e que consigam continuá-lo por bastante tempo.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Não podemos construir um futuro sem criarmos no presente. Não poderíamos criar algo no presente se nossos antepassados não tivessem nos dado estrutura e conhecimentos, ao criarem no passado. Assim é a evolução e somos muito gratos aos feitos de eras passadas, por isso, vez ou outra, a revista faz algum tipo de retrospectiva e cria uma ar meio nostálgico!

Sobre a questão dos direitos autorais, podemos dizer que é um assunto tão delicado e com inúmeras variáveis possíveis, semelhante a outro tema que abordamos na **Edição #15** e que gerou alguns debates sobre. Algo absolutamente normal de ocorrer em casos do tipo.

Mais uma vez, estamos muito gratos por toda colaboração que nos deu, **King Gerar**, seus conteúdos possuem um nível geral bem elevado e serão sempre recebidos de muito bom grado por nós!



Vash em Centro RPG Maker

Estou ficando velho. hahahá!

Foi o que senti ao ler a parte das comunidades a anos atrás, ver aquela logo da Vila Makers me bateu uma saudade, ainda mais a da Santuário. Adquiri muita experiência nessa época e conheci muitas pessoas bacanas também, que hoje infelizmente não estão ativas.

O esquema de ripagem do Snes é bacana, apesar de nunca ter feito nele, só cheguei a ripar no GBA e DS por conta do RM deles. E na ripagem nós temos que ir até o fim do jogo pra ir ripando tudo, ainda bem que esses emuladores tem save state para fazer isso.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Com o passar do tempo é natural que algumas pessoas legais passem por nossas vidas e deixem saudades, em comunidades isso é a mesma coisa, ainda mais por se tratar de um ambiente onde os gostos dos usuários são semelhantes em diversos quesitos, o que, em alguns casos, acabam gerando fortes laços de amizade que são difíceis de serem quebrados, mesmo após uma despedida a pessoa fica na memória.

Realmente ripar requer paciência, mas criar do 0 requer muito mais, pode ter certeza (risos).





Tsuya em Condado Braveheart

Saiu bem no dia do meu niver, que presentão. Se bem que demorei um pouco pra ler pois queria degustá-la com calma e estava sem tempo na ocasião.

Primeiramente como habitual, parabéns pela excelentíssima qualidade da revista, como eu já vinha elogiando a umas edições passadas, a qualidade sempre se mantém consistente o que é bem difícil vindo o número de paginas e a periodicidade (normal, sem contratemplos). É bom ver que mesmo com um movimento um pouco menor no fórum vocês não desanimaram nem um pouquinho.

A revista está com uma pegada nostálgica que eu gosto muito, me lembra muito as ação games e supergamepowers da época, pra mim só está faltando os *mini detonados* e os reviews impiedosos e crus de algum corajoso ai da redação kkkkk, mas acho que já dei muitos palpites nas últimas edições, dessa vez vou só apreciar.

Como de costume, gostei muito da entrevista, eu já tinha ouvido falar do mito **Night Walker**, mas é sempre bom conhecer as origens do povo. A matéria do **Naramura** está show d+, eu sempre babei nos trabalhos dessa lenda, maninho **Cross** nunca me decepcionou kkkk, ótima contratação.

Achei interessante as paginas únicas de divulgação dos projetos, ainda acho que dá pra resumir melhor o projeto usando imagens menores de telas do gameplay e ao invés da descrição do projeto na visão do autor, uma resumida no enredo, mas achei muito válida a iniciativa.

Ponto alto também a matéria do **Gerar**, tenho a mesma visão do cenário atual dos jogos, e até filmes, tá difícil se conectar com os enredos e personagens de hoje em dia.

E sobre a matéria de capa, pra mim essa época foi vergonhosa, eu lembro bem que eu participava dos fóruns apenas pra leechar assets criados pela galera pra tentar fazer meus jogos, principalmente na MRM, ainda bem que eu usava um nick bem tosco impossível de ser ligado a mim, kkkkkk.

Resumindo, parabéns mais uma vez pela revista, estão fazendo um excelente trabalho e fazendo esse fã feliz.

Até a edição 20. Abraços maninhos.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Olá novamente, querido maninho!

Reviews impiedosos e crus é com o **FL!** Aos poucos vamos implementando mais os projetos na revista, mas, por enquanto manteremos nossa proposta inicial, que é a de passar informação/orientação sobre GameDev de maneira mais didática. Claro que os projetos não podem ficar de fora e estamos estudando a viabilidade de inserirmos/removermos seções, de maneira que não atrapalhe o fluxo ou a qualidade da publicação.

Foi uma grata coincidência o lançamento bater com o seu aniversário, como está edição está saindo 3 meses após, lhe desejamos um feliz niver atrasados!

PS: Quem nunca entrou em algum site só para baixar algo, que atire a primeira pedra...





ConnorGamer em Condado Braveheart

Bacana demais!!

E o artigo sobre o **Naramura**, muito bem feito, você vai lendo e não quer parar mais!!

Parabéns pelo trabalho excelente!!

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Ficamos muito felizes em saber que o ótimo trabalho do **Cross** vem agradando! Tem muito mais ainda por vir, inclusive nesta edição mesmo!



taisho em Condado Braveheart

Podiam falar das nuvem que estão em alta hoje em dia e o que isso poderia afetar em games independente. Será que tem algum game baseado em D&D feito no maker? Irei procurar...

Continuem com a revista, sério, é uma luz no fim do túnel em vários sentidos...

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Sugestão arquivada!

Certamente já tentaram fazer algo estilo D&D sim, mas, não damos certeza. Sobre **Tormenta** já tentaram criar uma demo, que pode ser baixada [clikando aqui](#).

Ficamos agradecidos, **taisho**, e esperamos que essa luz cresça com o passar do tempo!



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



Matt RvdR em Condado Braveheart

Nunca imaginei encontrar **Grimbella** no meio das matérias da revista, dez anos depois da tentativa de produção dele, rrsrsrs. Orgulho de vê-lo ao lado das obras de **Cronus**, **KáHh** e **Kay**. Certamente foi uma época linda e me lembro disso tudo vividamente.

Fato interessante: Eu, criador de **Grimbella**, e **Kay**, criador de **Zelda: Eixos da Escuridão** hoje moramos na mesma cidade no interior capixaba e somos grandes amigos. Na época que esses jogos estavam sendo produzidos nem nos conhecíamos pessoalmente e morávamos em extremos do país, hehe.

Matéria que me deixou extremamente nostálgico, muito gostosa de ler. Saudade das comunidades, das pessoas daquela época e do significado que o Maker teve em todas as nossas vidas, dez anos atrás.

Parabéns a todos pela edição, abraços. :)

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Grandes projetos e grandes makers não serão esquecidos tão facilmente caro **Matt** e você se enquadra nisso!

Não considere uma surpresa seu nome ser lembrado por nós da redação de vez em quando, afinal de contas, você era um dos poucos makers de antigamente que criava bons projetos, gerava expectativas e, de fato, lançava o jogo em versão completa e isso é algo que continua sendo raro de se ver até hoje!



Artes de Grimbella, feitas em 2010 por FelipeNero



Eurritimia em Condado Braveheart

É curioso a revista falar daquela época de fóruns de RPG Maker, pois, não só foi a mais movimentada mas também foi quando comecei a frequentar esse tipo de fóruns. Eu pessoalmente gosto dessa historiografia das comunidades makers, acho que vocês fizeram um bom trabalho pincelando as comunidades daquela época. Me lembro de como a RMB aguentou um bocado de tempo sem o administrador por lá, e era extremamente caótico, com um montão de gente postando sem parar. Sinto que depois da queda da RMB, o pessoal mais **serious business** acabou migrando pra Santuário e a galera mais caótica foi parar na Mundo RPG Maker. Fiquei mais tempo na SRM então não conseguia acompanhar muito o que rolava na MRM, mas achava o chat daquela bem divertido. Acho até que entrei na Reino mas não fiquei muito tempo lá.

Meu interesse no RPG Maker no geral foi caindo até desaparecer e ter problemas pessoais que me afastaram desse caminho. Desde então comecei a ver outras engines, estudar outras coisas... Não cheguei a ver o fim das comunidades antigas do maker, só sei que um dia tentei procurar por elas e não mais existiam, exceto a Centro RPG Maker (que nem é tão antiga assim comparada). Uma coisa que era muito interessante é que o pessoal dessas comunidades quase nunca postavam seus jogos fora da comunidade maker, de cabeça eu me lembro só do criador do **Caminho Estreito** que fez isso... acho que era mesmo um mundinho à parte.

Dos jogos que vocês mencionaram na matéria, eu lembro bem que alguns deles nunca foram terminados, eu realmente achava que **Grimbella** merecia um desenvolvimento, e fico feliz que **KáHh** tenha liberado a demo aberta do **Ergo Proxy** pra gente poder dar uma olhada - até hoje olho aquele tanto de evento e penso "caralho que coisa fodaaaaa".

Quanto ao **Naramura** confesso que até hoje tenho um crush na pirata ruiva que ele desenhou... um dia ainda farei um jogo onde ela será protagonista.

No geral foi uma ótima edição da revista.

Redação recheada de duelistas amadores da Make the RPG!

Antigamente, era curioso como os membros "*amavam*" as comunidades não é mesmo? Na época de encerramento das atividades da RMB, onde o administrador principal sumiu sem dar notícias e deixou o restante da staff em "*saías justas*", foram vários os membros que se ofereceram para entrar na staff e se tornarem os salvadores do fórum (heróis ou algo do tipo) e, no fim das contas, alguns tentaram pegar carona na popularidade da comunidade, criando sites extremamente genéricos no Forumeiros, sem planejamento ou conteúdo algum que tivesse alguma relevância.

Foi uma época em que muitos tinham o "*desejo do nick colorido e a sede de poder*" e quem integrava uma staff era tratado como uma entidade máxima e dono(a) da razão, algo parecido acontecia com os desenvolvedores responsáveis por projetos mais populares/badalados.

Nossa intenção com a revista em trazer esses fatos do passado é de lembrarmos as coisas boas da época, mas, sem virarmos as costas para os problemas que existiam. Tentaremos "*desenterrar*" mais histórias futuramente, está convidado para ler!



Voltando aos **Eventos!**

Em uma época de muito planejamento interno na staff (novidades estão a caminho!), conseguimos realizar 3 eventos:



Os Jogos de Ezahl

Dando continuidade à jornada do herói **Roy Bravery**, uma nova competição em equipes foi lançada no Condado!

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

As armas criadas estarão presentes na seção **Braveart!**



Cassino Braveheart

Fizemos uma brincadeira de 1º de Abril e abrimos um cassino clandestino no Condado, com roleta de apostas e tudo!

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

Apesar da descontração, tudo pareceu tão real que denúncias foram enviadas à **Polícia Federal** que, após averiguarem as provas obtidas, encaminharam nosso querido Yoshi ao DP mais próximo, onde o mantiveram preso até este conseguir liberdade em 49ª instância...



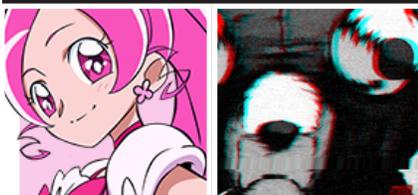
PARTICIPE DO TORNEIO EM DUPLAS DE YGO-PRO!

It's time for dudududududuel!

Como muitos membros curtem o famoso jogo das cartinhas do demônio, resolvemos bolar um evento do mesmo. [\[Vejam aqui como foi\].](#)

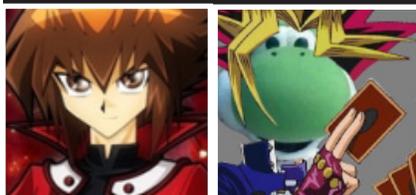
Apesar de alguns problemas que encontramos na ocasião (que serão corrigidos em uma nova oportunidade), foi um evento divertido e vale a pena destacar 3 duplas e suas participações:

A DUPLA VENCEDORA



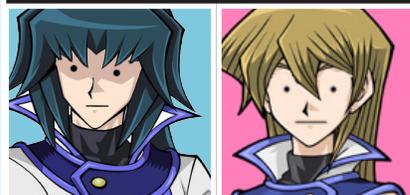
AbsoluteXandy & patriciomi foram impecáveis, venceram todas as partidas e, merecidamente, foram os campeões do torneio!

OS MEMESCARISMÁTICOS



"Jaden Resque" & "Yami Yoshi" entraram meio que como zebras, mas conseguiram ir longe e superaram as expectativas...

OS BATATÕES

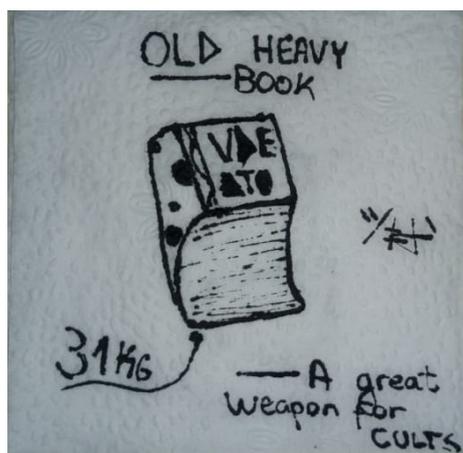


Pet & Jully Anne decepcionaram... muito por essa segunda ter feito um enorme "hype" e, no final, só afundou a dupla...

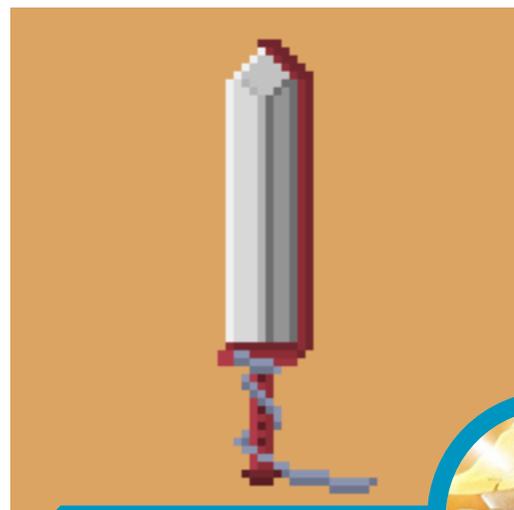


Preparem suas armas para A guerra dos cristais!

No evento "Os jogos de Ezahl", duas equipes foram formadas e os participantes precisavam criar armas para causarem dano no cristal da equipe adversária. Um verdadeiro arsenal foi criado para essa guerra, vamos conferir?

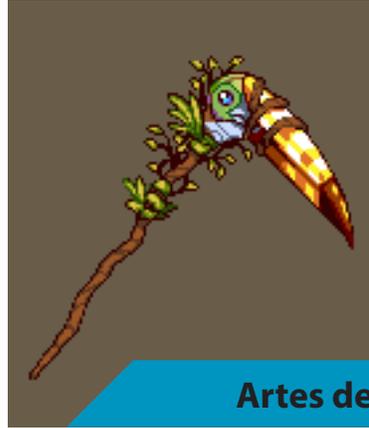


Artes de Caio Varalta



Artes de GODZILLA





Artes de Hidex



Artes de kibalada

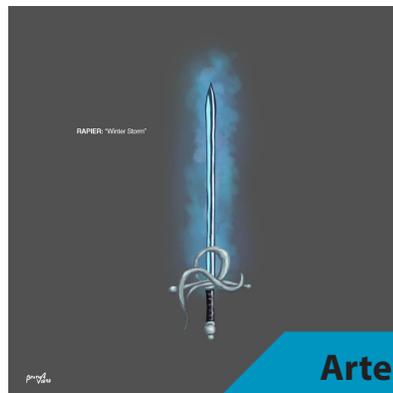
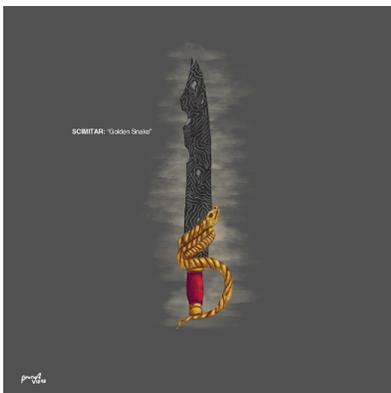
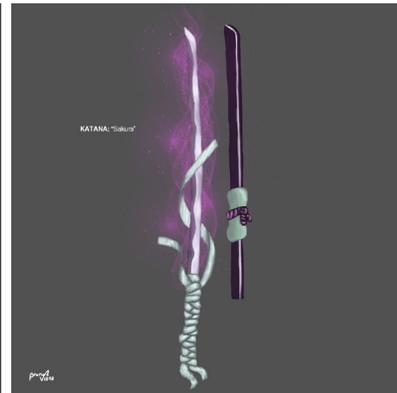
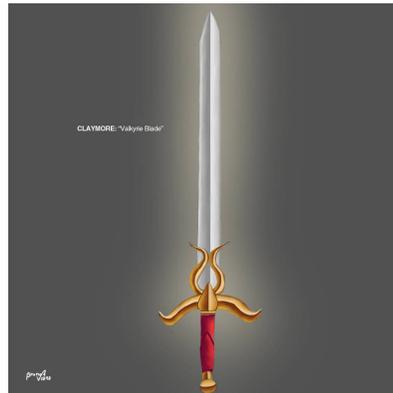
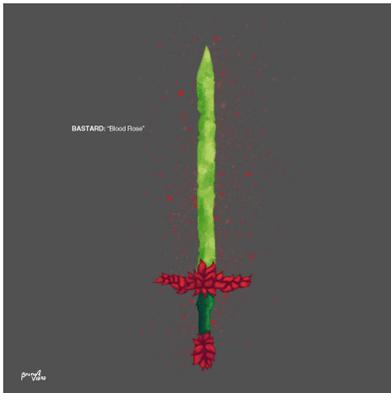




Artes de Lune

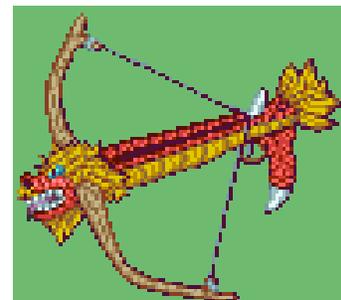
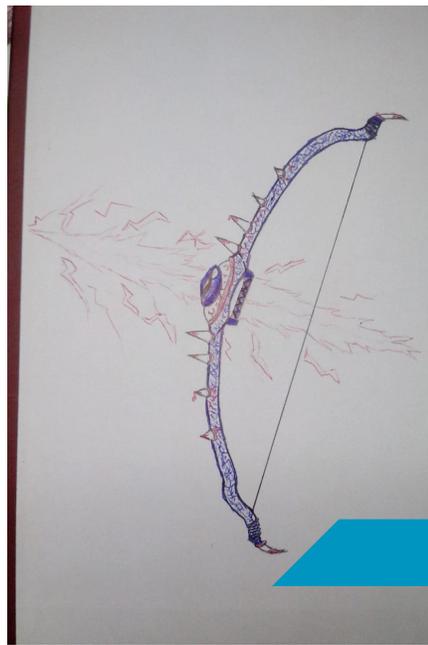
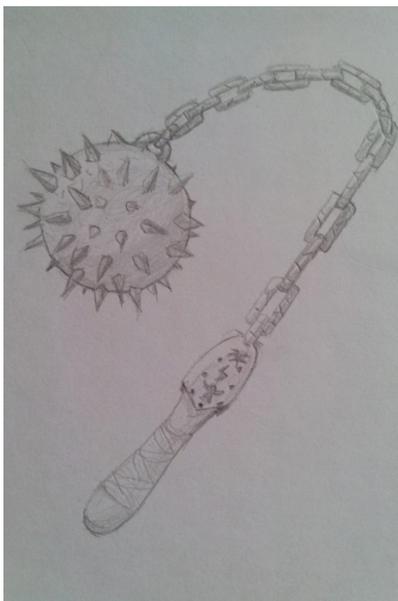
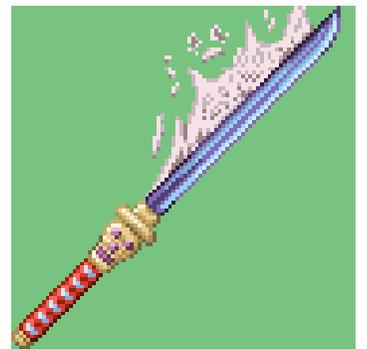
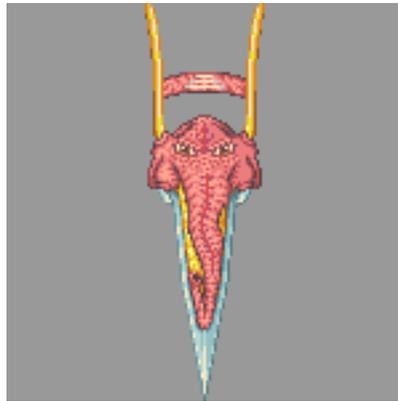


Artes de MestreR



Artes de patriciomi

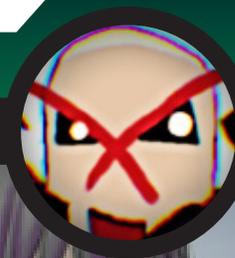




Artes de Vash



M



Dando continuidade a esta série, que agradou a grande maioria dos leitores nas edições anteriores, hoje lhes apresento Ruruga, um grande artista que desenvolveu ótimos trabalhos para o RPG Maker, mas, que não teve o devido reconhecimento, embora muitos tenham usado ou ao menos visto seus trabalhos...

Mini Série

LENDAS DO



RPG MAKER®

Ruruga! O Mestre das Artes Gráficas

*Artwork de Ruruga para o game Nocturne Rebirth

Entre diversos artistas gráficos que marcaram presença do cenário maker, com toda certeza (em minha opinião) Ruruga é o maior e mais talentoso artista que já conheci.

Nos anos dourados do RPG Maker XP, as artes dele se tornaram muito bem conhecidas entre os makers, seus belos traços e pinturas com realces luminosos geravam um efeito tão magnífico que deixava qualquer grande artista de boca aberta (até entre os profissionais) no entanto, eram poucas as pessoas que sabiam quem era o autor destas belas artes (principalmente aqui no Brasil) somente quem fuçava muito sites de recursos estrangeiros conseguiram descobrir a fonte destas artes, e para os curiosos de plantão, a fonte desses recursos é de um site chamado FayForest, que é o site pelo qual ele administra até hoje desde 2002, mas você deve estar se perguntando, quem é Ruruga e o que ele faz da vida? pois bem amigos, está é uma das perguntas que vamos tentar responder nesta matéria.

Na real muito pouco se sabe sobre ele, apesar de ser possível encontrá-lo em diversos meios de comunicação, ele não expõe muitas informações, fotos ou qualquer coisa do tipo sobre sua vida pessoal, a maior parte dos locais onde pode-se encontrá-lo é em sites onde ele apenas divulga seu trabalho profissional. Aliás, um detalhe importante que não mencionei é que sua profissão é exatamente essa, trabalhar com recursos gráficos para jogos. Em seu site ele dispõe diversas propagandas de seus recursos, desde iconsets para jogos de RPG, jogos de terror, e até mesmo gerador de big faces.

Inicialmente, ele disponibilizava seus recursos para serem vendidos em DLsite, um site que oferece a oportunidade de

qualquer pessoa poder vender seus produtos, onde ele oferece valores desde 302 ienes até 6500 ienes (dependendo do produto que você for comprar), podendo ser vendido em dólares também, entretanto, com o passar do tempo Ruruga queria poder expandir o anúncio de seus produtos, foi então que em 1º de junho de 2018 ele começou a disponibilizar seus recursos também em um outro site chamado Ci-en, um site dedicado especificamente para vendas de produtos de criadores de conteúdo.

Porém, apesar de ele trabalhar com recursos gráficos comercialmente, volta e meia ele contribuiu com recursos gráficos gratuitos para quem não tem condições de comprar, que por sinal, foram estes recursos que tanto ficaram populares e famosos entre os makers do mundo inteiro. Em seu site é possível encontrar diversos recursos gratuitos, desde iconsets, big faces, chars e faces para utilizar, tendo recursos gráficos de faces de quase TODOS os personagens do RTP do RPG Maker, 2000, XP, VX e VX ACE, além de vários personagens originais criados por ele. Caso estejam interessados nestes recursos deixarei o link do site no final da matéria.



Esse estilo de arte é bem familiar para os usuários de RPG Maker...



Jogos de Ruruga



Aparentemente ele nunca se interessou muito em produções de jogos, sua paixão mesmo sempre foi em desenvolver recursos gráficos, todavia, como todo bom amante de game ele já produziu sim alguns jogos. Um deles (que inclusive pode ser encontrado em FayForest) chama-se Tankatsu-kun Gaiden Amyū no Tanjōbi. É um game bem simples de RPG, porém divertido, com gráficos RTP, tendo uma duração curta de 30 minutos aproximadamente. Ele acabou criando uma sequência ao game chamado apenas de Tankatsu-kun, que apesar de ser pago tem uma demo disponível para quem quiser experimentar, porém em minha humilde opinião não vale a pena compra-lo pelo fato de que ele possui gráficos em RTP em um game COMERCIAL! Sendo que qualquer um poderia criar o game sem muito esforço, é claro que é inegável que o game tem sim alguns gráficos originais como as faces e tudo mais, no entanto, pelo talento e arte que ele tem, poderia ter oferecido um game comercial muito melhor.



Uma participação importante de Ruruga



Um projeto muito importante em que teve a participação de Ruruga foi Nocturne Rebirth, um game JRPG desenvolvido por Shou (ou Cogwheel) em 2009, este game é na verdade um remake do game Nocturne criado no RPG Maker 2000 em 2002, que apesar de Ruruga não ser o criador, teve grande participação nos gráficos do game. Infelizmente a versão oficial em japonês não se encontra mais disponível no site oficial, pelo fato de que o site está fora do ar atualmente, no entanto, Ruruga em uma de suas mensagens no Twitter, postou um link onde o game pode ser disponibilizado, além de que o usuário eplipswich da comunidade RMN traduziu o game para inglês em 2015, e com o tempo Nocturne Rebirth ganhou uma popularidade muito grande entre os makers ocidentais, sendo considerado por muitos, um dos melhores jogos de RPG Maker já criados. Estando sempre entre os tops games de RPG Maker recomendados pelos usuários das comunidades. O game contém aproximadamente de 10 a 20 horas de gameplay e pode ser baixado gratuitamente pelo site da RMN.

Influência de Ruruga

Os gráficos dele se tornaram tão influentes que um outro site de recursos da Geocities do artista **Mokuro** decidiu fazer alguns dos personagens originais de Ruruga ao estilo VX, os resultados ficaram simplesmente fantásticos. O site também fornece vários personagens do RTP de varias engines do RPG Maker ao estilo VX, como por exemplo os heróis do 2000/2003, e até mesmo do XP, vale muito a pena conferir. Infelizmente a Yahoo cancelou todas operações da Geocities e por consequência todos os sites vinculados também, felizmente obtive todos recursos dele armazenados comigo e já disponibilizei nas comunidades, caso estejam interessados o link estará disponível a quem quiser.

Conclusão

Ruruga com seu talento mostrou (e ainda mostra) ser um grande artista, suas obras contribuirão muito para a comunidade maker, além de que seu talento tornou jogos como Nocturne Rebirth uma grande inspiração para muitos makers, onde ele acabou se tornando uma verdadeira figura emblemática na história do RPG Maker!

Algumas curiosidades de Ruruga



Em sua pagina oficial no Twitter é possível encontrar varias fotos de paisagens da natureza, onde ele sempre posta alguma declaração a beleza da natureza, mostrando que ele parece ser um rapaz que ama lugares naturais e mais calmos ao invés das grandes cidades. Outro fato curioso é que em varias de suas publicações ele aparece com fotos de peixes que pescou, indicando que ele deve ser apaixonado por pescarias e por uma boa e velha carne de peixe, COMO TODO BOM E VELHO JAPONÊS DEVE SER!!!!
rsrsrs

Não deixe de visitar estes links!

- [Site de Ruruga](#)
- [Nocturne Rebirth \(Tradução em Inglês\)](#)
- [Twitter de Ruruga](#)
- [Site onde é mostrado os Links oficiais do antigo site de Nocturne](#)
- [Download do Pack do artista Mokuro \(incluso chars de Ruruga\)](#)

AVILA

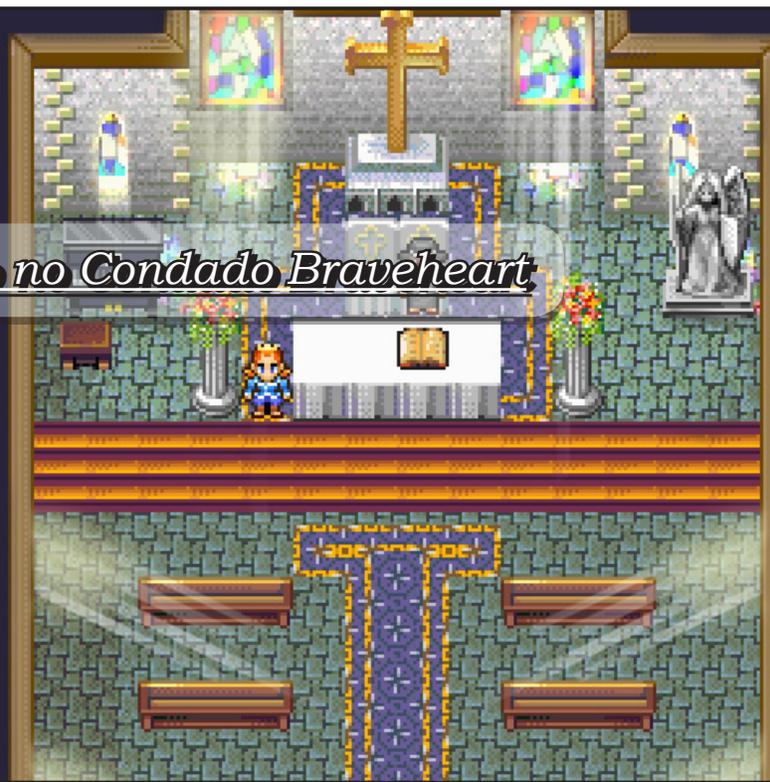


Que tal entrar em uma aventura para ajudar os NPCs figurantes do RPG Maker 2000, que ficaram sem os protagonistas para protegê-los?

A Vila é um projeto com estilo clássico de RPG tático/Aventura, com pitadas de bom humor e referências, vale a pena dar uma conferida!

Caçador [Normal] HP 58 / 58 MP

Visite a página do projeto no Condado Braveheart





Entrevista com **King Gerar**

Desta vez, entrevistaremos King Gerar que, além de já ter contribuído bastante com a Make The RPG, é um dos Administradores da nossa parceira, a Centro RPG Maker!



Seja bem-vindo **King Gerar**! Como é padrão desta seção, poderia apresentar-se aos nossos leitores? Conte-nos um pouco sobre quem é este “rei-peão-de-obra” que ajuda a mover engrenagens na **Centro RPG Maker**!

Abre a edição anterior da revista para ver como o último entrevistado respondeu

Errm. Esse “rei” caminha por esse mundo há vinte e cinco anos, na verdade caminha a um pouco menos tempo que isso. Minha formação é técnico mecânico - falando nisso eu não peguei o certificado até hoje -, mas trabalho profissionalmente com design há oito anos. Numa agência? Não, em uma fábrica de cosméticos, ou seja, quem quiser dicas de shampoo é só falar comigo. De uma criança que não gostava de ler tornei-me um leitor assíduo de romances e ficção fantástica. Também desenhava cotidianamente quando mais novo, hoje me limito a um desenho por eclipse. Queria desenhar mais, entretanto eclipses não acontecem tantas vezes. Parei de escutar somente as trombetas do castelo para ouvir os mais variados tipos de música, do **Bumbum do Mal** de **Márcia Felipe** ao **In the Hall of the Mountain King** de **Edvard Grieg**, que aliás, está na trilha sonora de **Forza Horizon 4**, que escuto neste momento... há duas semanas. Caseiro, mas quando aparece uma oportunidade gosto de sair com amigos para beber cerveja e jogar sinuca - não gosto de cerveja e não sei jogar sinuca -. Gosto de cumprimentar qualquer um por quem passo, comportamento comum na pequena cidade que vim morar, e acredito que o segredo para ter um bom dia é fazer bom o dia das outras pessoas.





O que despertou seu interesse em utilizar programas de criação de jogos e participar ativamente em comunidades?



Mardek 3, que veio em um CD da **Digerati**. Certamente eu já tinha curiosidade em saber como jogos seriam feitos, mas foi após jogar esse jogo que pensei *“eu consigo desenhar uns bonequinhos feios assim”*, então abri o Paint e comecei a pintar. Fiz até bastante coisa, mas não consegui fazer um jogo só com aquele JPG, foi aí que vi que precisaria buscar uma ferramenta para me auxiliar nisso. Isso em 2007.

Até 2011 – ano em que conheci o RPG Maker – criei muitos jogos de tabuleiro no Power Point para meu sobrinho e eu jogarmos - não se assuste, meu sobrinho é somente três anos mais novo que eu -. Nesse meio tempo também experimentei o Map Editor do **Warcraft III**, que também serviu para eu criar vários projetos, mas principalmente me deu uma noção excelente de como jogos eram construídos.

Para ser ativo nas comunidades me bastou ter internet em casa, o que veio a acontecer em 2012.



Você faz parte do staff da CRM há muito tempo, poderia explicar quais foram as origens da comunidade? De onde surgiu a ideia e quais as motivações que ocasionaram a criação da mesma?

O pior é que eu não estava lá quando tudo aquilo era mato, então passarei o pouco que sei. Sei que a mão de obra que fundou a **Centro RPG Maker** era ativa na **Mundo RPG Maker**, não sei se a decisão fora motivada por algum desentendimento, mas acredito que foi só o desejo de ter uma comunidade própria mesmo, com as características e valores que os fundadores preferiam.

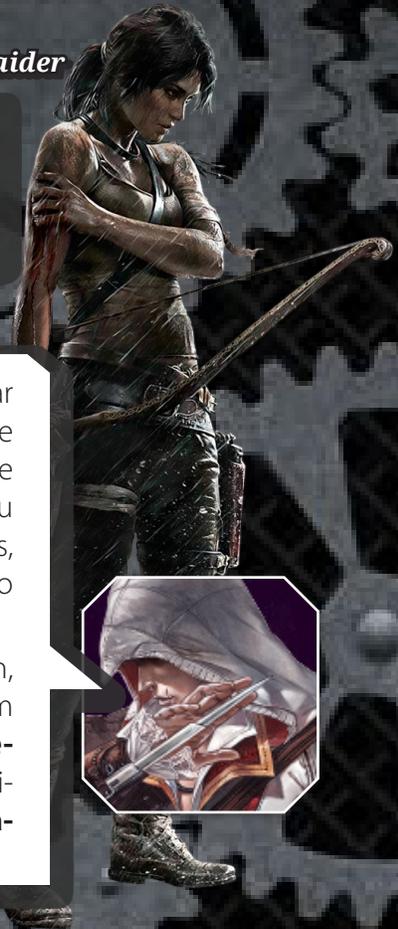
Já quando a CRM voltou após ter caído no ano seguinte ao seu surgimento, eu já estava lá, e essa reconstrução foi encabeçada pelo **Raizen**, uma peça única de pessoa que tive o prazer de ter como mentor. E nesse ponto nosso desejo era só o de colocar de pé novamente uma comunidade que os membros gostavam muito e, naquela altura do campeonato, nossa casa.



Lara Croft, da nova era de Tomb Raider



Possui algum projeto em desenvolvimento que gostaria de compartilhar informações conosco? Se possuir, qual seria?



Quisera eu compartilhar mais do que informações. Desde que passei a morar sozinho o RPG Maker vem sendo uma hospedagem à beira da estrada, em que fico somente o necessário até me encaminhar para outra empreitada. Tanto é que o projeto que tão bem me acompanhou durante essa evolução como artista, ou mesmo programador, deixei ali parado, no cantinho. Olho para ele, abro as pastas, vejo uns mapas... mas quando vou ver já se foi o tempo livre que eu tinha e tenho que fazer janta.

Mas enquanto estou na hospedagem eu mexo em uns projetinhos novos sim, mas geralmente somente testando alguma mecânica ou minhas habilidades com JavaScript em algum sistema. Nesse último ano foi-se um pseudo **Assassin's Creed**, um tático, um card game e o ativo é um action-adventure com que fiquei muito hypado enquanto lia **O Arqueiro**, de **Bernard Cornwell**, e após ter zerado **Shadow of the Tomb Raider**.



Falando em projetos, quais os que você mais aprecia/recomendaria aos nossos leitores?

Devo dizer que sou um péssimo administrador de comunidade de RPG Maker, uma vez que poucos jogos feitos nesse programa joguei. Não me orgulho disto, mas os que joguei, acho que nenhum me decepcionou. Primeiro, o **Zu**, do **Cronus**, acho que é o melhor que pude apreciar, é o que eu espero de um bom jogo de RPG Maker, simples, conciso, pouca coisa, mas pouca coisa que foi muito bem-feita. Os jogos do **Matt RvdR** sempre são uma inspiração, inclusive **Angellus** foi o primeiro jogo de RPG Maker que joguei e de cara fui até o fim. O **Vorum** do **Star Gleen** é um que estou por fora das novidades, mas depois que larguei meu projeto é nele onde deposito todas minhas esperanças, torço muito para que seja findado. O **Prisma Light**, do **Jonathan**, parece que vai ficar muito bom e eu vejo constantemente o progresso pelo Facebook. E tem muitos outros que mereceriam ser mencionados aqui, mas infelizmente não lembro no momento.





Zu



Angelus - Asas do anoitecer



Vorum



Como podemos notar em contribuições anteriores suas com a Make The RPG, jogos com temáticas medievais e de mundo aberto parecem ser os seus favoritos. Isso é verídico ou suas preferências são diferentes destas citadas? Quais jogos comerciais você indicaria aos makers, para que estes tenham boas ideias que possam ser aplicadas em seus respectivos projetos?

Acho que para alguém que tem *"king"* no nick, gostar de coisas medievais não é nenhuma surpresa. Mas digamos que os jogos que mais gosto, sim, têm ali um pé na Idade Média.

Quanto a indicações... eu era mais restrito há um tempo: jogava só aquilo que se encaixava nas características de que gostava e ignorava o resto. Entretanto, convidado a jogar com meus amigos, tive que encarar **Fortnite, Overwatch, Rainbow Six Siege, Battlefield...** jogos que eu poderia ter jurado nunca pôr a mão. E, vejam só, eles também são bons jogos. E foi provando eles que percebi que estava me isolando de experiências novas me forçando a experimentar somente aquilo que eu já conhecia o gosto. Uma tremenda imbecilidade.

Então minha dica é diversificar. Aproveite fins de semanas gratuitos, jogos grátis, alphas, betas. Quanto mais jogos você vier a conhecer, mais mecânicas terá dentre as que pode implementar em seus jogos. Mas claro, jogar o que é do mesmo gênero que tu está desenvolvendo te dá uma proficiência maior. Dificilmente um jogo será de todo ruim, então por mais que desgoste de algum título, tente ver o que ele faz de bom, o que ao menos outros jogadores gostam nele.

Se as dicas são obrigatórias, bom, **The Witcher III – Wild Hunt**, a trilogia nova de **Tomb Raider** e **The Elder Scrolls V – Skyrim**, vai.



D.Va de Overwatch



Dovahkiin, o dragonborn "padrão" de The Elder Scrolls V - Skyrim



Geralt Geralt, da série The Witcher





Qual a sua opinião sincera sobre o futuro do GameDev no Brasil? O que você acha de bom/ruim sobre a situação geral?

Na época em que **Chroma Squad** e **Horizon Chase** foram lançados eu realmente achei que dali pra frente o cenário desenvolvedor no Brasil teria sua ascensão, mas não sei, me parece que tudo voltou a esfriar. A minha visão é do espectro de alguém que joga no PC, não me importo com jogos mobile, e de onde estou sinto que o Brasil vai ficar um tempo ainda produzindo jogos sob demanda, para propaganda, campanhas ou dispositivos móveis.

Porém, fora dos estúdios, não é raro eu me deparar com alguém desenvolvendo sozinho, ali na garagem da casa, algum joguinho com visual bem peculiar. Então o bom é isso, tem muita gente aqui que tem gosto pela atividade e tem capacidade para isso. Artistas, programadores, músicos... o pessoal do **MiniBoss** é um exemplo disso, mesmo não morando aqui são frutos dessa terra e deram uma mão em **Celeste**. Ou o **Kotaki** que deu cor à **Chasm** e outros indies muito bacanas. Então sempre vai ter o nome de algum brasileiro por trás de bons jogos, mas pra chegarmos a ter um triple A, um exclusivo de sucesso aqui no Brasil, pra aí sim, atrair a visão de desenvolvedoras e potenciais investidores vai levar um tempo considerável ao meu entender.





As comunidades já foram bem mais movimentadas em épocas passadas. Em seu ponto de vista, quais os fatores que contribuíram/contribuem para esse cenário? Onde os fóruns estão errando/acertando?

Acho que a evolução das formas como informação vem sendo entregue não ajude muito a forma como os fóruns fazem isto. Hoje a troca de informações é mais dinâmica, instantânea, rápida e não importa muito a veracidade se já for uma resposta. É melhor você perguntar, receber uma resposta errada logo de cara e partir para encontrar a próxima do que ter que esperar minutos que sejam para receber uma única resposta correta e fundamentada. O que digo é que as pessoas não querem ter que esperar.

E essa é a ferramenta base dos fóruns: postar e esperar que alguém que saiba a resposta passe por lá; e isso pode acontecer daqui a alguns minutos ou nunca acontecer. Pra quem veio acompanhando essa evolução é aceitável, mas pra quem chega hoje em um fórum, já tendo crescido com essa velocidade na troca de informações, a mecânica dos fóruns não tem um fluxo legal.

Há mais tempo, também, as grandes mídias apresentavam o que agradava a maioria, porque era cara e difícil de se manter, então tinha que agradar a maioria para valer a pena. Hoje, qualquer nicho tem seu canal de vídeos, sua página ou grupo na rede social, sua playlist... então a estrutura organizada e metódica dos fóruns parou de ser o único recurso para busca de ajuda. Porém, os fóruns ainda são o último bastião para alguém que procura por suporte. Não foram poucas as vezes que vi em um grupo no Facebook *“isso é meio complicado, cara, sugiro que pergunte em algum fórum”*. E uma vez saciada dúvida, essa pessoa tende a se fidelizar ao fórum, não frequentando diariamente, mas regularmente caso faça realmente o uso do programa, como é o nosso caso com o RPG Maker. O segredo é não deixarmos de prestar esse suporte, ou enquanto mantenedores, abandonar essas comunidades, pois enquanto estiver de pé tenho certeza que haverá uma alma desamparada fazendo bom uso.



Com o passar do tempo, as redes sociais, de fato, tiraram muito do movimento dos fóruns. Hoje, podemos dizer que as comunidades servem de filtro entre os que preferem respostas imediatas dos que possuem paciência para esperarem por um feedback mais elaborado.

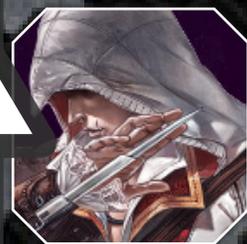


Interação é algo crucial em uma comunidade (seja ela qual for). Você poderia mencionar amigos que fez durante sua jornada como maker e a importância destes no processo? Se quiser falar sobre desafetos e brigas também, fique à vontade, pegarei meu saquinho de pipocas aqui hahahá!

A pipoca terá que ficar para mais tarde. Até houveram algumas pessoas de que me distanciei - lê-se distanciamos de mim -, mas algumas nem lembro mais o motivo, outras efetivamente prefiro não lembrar. Por outro lado, eu diria que metade do meu Facebook é mantido pela galera que conheci nas comunidades, e isso justifica eu não me importar muito em postar sobre jogos nos meus perfis, ainda que minha tia insista em perguntar *"o que é isso, gê?"*. Só é difícil citar nomes pois são tantos que, de uma forma ou de outra, estão eternizados em mim...

O próprio **Raizen** mesmo, que citei no início, me ensinou o caminho dos códigos e permitiu que eu viesse a aprender JavaScript sozinho, um cara de uma alegria imensurável. O **Uhtred** - que, pasmem, nesses oito anos não descobri a identidade do safado - me ensinou muito sobre a gerência das comunidades e paralelamente como ser justo ao mesmo tempo que implacável (essa palavra é demais). O **Mistyrol**, um amigo de um amor sem tamanho, que é mais novo, mas sempre lembro como sendo aquele irmão mais velho de anime. O **Guilherme**, que me convidou pro seu casamento de verdade e o que a gente jogou de **LoL** junto... meu Deus! **Mikael**, que nessa amizade eu quem fui o mestre (imaginem aquela cena de **Kung Fu Panda**). Enfim, tem gente demais que eu gostaria de mencionar que, seja por alguns dias, seja por anos, encontrávamos ou encontramos diariamente e estamos aí, compartilhando experiência e conhecimento.

Um caso peculiar é o do **Conspiracy/Maycon**, que eu achei enquanto fuçava o perfil da **May Leone** - ok, ok, eu me entrego -. Vi que ele residia na mesma cidade que eu, então resolvi adicioná-lo. Isso, o quê? Em 2013, por aí. Ele se formou no ensino médio, começou a faculdade e quando já estava no estágio a gente se via às vezes, mas conversávamos pela internet constantemente. 2017 mudei de cidade a trabalho e em 2018 o camarada entra na mesma empresa que eu, trabalha no andar abaixo e mora a um quarteirão (pequeno) de onde resido. E se não fosse o RPG Maker, a gente não se conhecia.



May Leone Boladona

Sobre esse caso peculiar... o que você fazia fuçando no meu perfil?

Hoje, qualquer nicho tem seu canal de vídeos, sua página ou grupo na rede social, sua playlist... então a estrutura organizada e metódica dos fóruns parou de ser o único recurso para busca de ajuda



Em nome de toda equipe envolvida na **Make The RPG**, lhe agradeço de coração pela entrevista concedida. Aproveite o espaço a seguir para deixar suas considerações finais. Boa sorte **King Gerar**, tudo de bom para ti e que a CRM tenha muito tempo de vida!

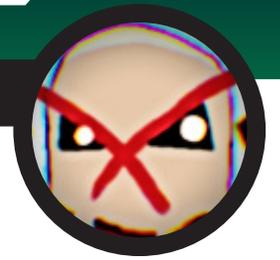
Em primeira mão eu gostaria de falar que a demo do **Crônicas** tá chegando! Mentira. Tô rindo por fora mas chorando por dentro. Mas em minha defesa digo que desenvolver o que desenvolvi desse projeto foi um dos maiores progressos na minha vida. Por mais que eu tenha trabalhado anos como designer, ter um bom visual para esse projeto é o que realmente me motivava a melhorar, a buscar conhecimento, a fazer sempre algo melhor, então não minto ao dizer que hoje, muito do que consigo fazer no meu trabalho aprendi no RPG Maker, e vai por mim, modéstia à parte, não é pouca coisa. Gostaria de ter um jogo terminado? Claro. Voltaria atrás e planejar algo menor, evitaria recomê-lo? Nunca.

É complicado pensar no que faríamos de diferente se voltássemos ao passado. Há muitas coisas que eu gostaria de consertar, coisas que me assombram até hoje, mas será que se eu as consertasse, estaria aqui hoje? Eu gosto de onde estou, de quem sou. Sinto que sou melhor hoje do que eu era ontem e pior do que serei amanhã. Não sou um exemplo, mas aconselharia que foquem sim, no que querem terminar, onde querem chegar, mas não sintam culpa em desistir se sentirem que estão fazendo o errado, o que não é seu melhor.

E por mais que tu dê o seu melhor, nem sempre o mundo irá retribuir de igual forma. E qual será sua posição diante disto? Desistir? Chorar? Passar por cima? Há coisas na vida que devemos fazer, gostando ou não, mas já que temos que fazer, que façamos de bom grado, afinal, se fizemos algo que não gostamos com má vontade, a chance de dar merda é maior, exponencialmente maior. Ouvi isso de meu chefe. Há sabedoria por debaixo daquela careca.

Não sei se era para tentar deixar uma mensagem de paz, mas é isso aí uehauehua. Agradeço, de igual forma, o espaço e aproveito para novamente parabenizar o trabalho na revista. É um conteúdo que eu gostaria muito de participar por ter bastante a agregar aos membros. Também agradeço a todos que passaram pelos fóruns durante esse tempo ou ainda se encontram lá. Não sei se poderei ficar com vocês até últimos dias de minha vida, mas tenham certeza de que vocês ficarão comigo.





O futuro dos Consoles de mesa



Será que os consoles, como conhecemos, estão com os dias contados?

"Video Game! Essa palavra com toda certeza trás recordações memoráveis na vida de muitas pessoas. Os consoles de mesa quando chegaram ao mundo sem duvidas foi um marco esplêndido, e ao longo dos anos tem evoluído mais e mais, passamos de gráficos pixel art em 2D para modelos realísticos 3D onde a cada ano a realidade e o mundo virtual dos jogos tem ficado cada vez mais próximos. No entanto, de uns tempos para cá, outros meios de entretenimento vem sendo adquiridos pelos consumidores de jogos ao longo dos anos, e o que muitas pessoas se questionam é: Será que os consoles podem deixar de existir?"



O que pensam os consumidores?



Segundo dados do ESA 2018 (Entertainment Software Association) o maior número de consumidores americanos está entre os jogadores de computadores, liderando com 41%, os consoles por sua vez estão na 3ª colocação com 36% quase empatando com os smartphones que está com o mesmo número percentual, tendo alguns valores a mais. Creio que grande parte deste percentual se deve ao fato de que os computadores de hoje possuem grande capacidade de armazenamento e de suportar potencial gráfico, sites como a Steam tem sido um facilitador de acesso para que os jogadores possam jogar não somente jogos de consoles mas de muitos outros que são exclusivos apenas para computadores, além de diversos jogos indies com preços baixíssimos mas com grande qualidade. Os computadores conseguem fazer tudo o que um console faz e um pouco mais, e isso acabou gerando uma preferência muito maior aos consumidores. Logicamente que para se obter um computador nestes moldes extremos de poder jogar o que quiser, é necessário um investimento um pouco alto, no entanto, para muitos é um investimento que vale a pena visto que consoles de nova geração chegam a preços próximos de um bom pc gamer.



Uma nova forma de jogar videogame



A Google anunciou no dia 19 de março deste ano (2019) o lançamento de Stadia, um sistema online via internet que possibilita ao jogador uma facilidade imensa de acesso e de liberdade ao jogador de poder jogar em qualquer aparelho eletrônico, seja ele na televisão, celular ou computador, a proposta do Stadia é justamente oferecer a facilidade de acesso, além de criar vínculos com o Youtube, oferecendo a possibilidade de jogadores pegarem a jogatina direta de streamers. O sistema também vem com um controle que foi adaptado justamente para que o jogador tenha a possibilidade de jogar sem perder a experiência de um console. Isso acabou gerando uma expectativa muito grande por parte dos consumidores, visto que a Google é a segunda empresa mais lucrativa do mundo, tendo ela a capacidade de oferecer um serviço muito mais fácil e rápido do que qualquer outra concorrente.

E um anúncio como este só reforça ainda mais a ideia de que talvez os consoles possam ser deixados de lado daqui a alguns anos a frente, empresas como a Google com todos os seus investimentos certamente não tomaria decisões tão arriscadas se não soubessem que o mercado está pendente a estas novas modernidades de consumo.

Ao que tudo indica, o PC será a única plataforma que não sofrerá mudanças no futuro

Posições suspeitas da Nintendo



Apesar do Nintendo Switch ter sido sucesso de vendas em 2018 entre todas as plataformas, existe um ponto importante a ser colocado em questionamento que é referente ao diretor da Nintendo em uma entrevista ter oferecido a possibilidade da Nintendo mudar o foco de seus serviços ao longo dos anos, podendo possivelmente abrir mão na produção de consoles, logicamente que isso foi apenas uma possibilidade não confirmada, mas não deixa de ser uma observação a ser considerada frente a toda realidade de mudanças no consumo dos jogadores.

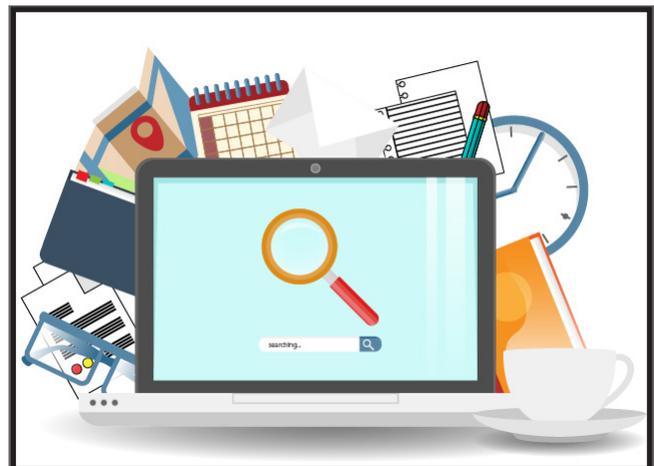
Nem tudo parece ser perfeito... loading!



Apesar de parecer um grande bajulador e sentenciador afirmando que de sim, os consoles vão acabar, existem os vários poréns que não podem ser ignorados. Um deles é o fato que nem todos os países possuem capacidade para comportar um sistema como o Stadia, o Brasil por exemplo, sabemos que possui um péssimo serviço de internet, e plataformas digitais como o Stadia poderiam gerar sérios problemas de acesso aos jogos se utilizasse um sistema online sendo que o Brasil é o 13º maior consumidor de jogos do mundo, um número que realmente não é na-

da comparado a países como Estados Unidos e Japão que estão entre os top 5 de consumidores, e são desenvolvidos o suficiente para suportarem tais plataformas digitais, no entanto, são dados que devem sim ser levados em consideração.

Outro ponto importante também é pelo fato do Stadia ainda ter anunciado pouquíssimas empresas a fazer parte da plataforma, além de que ainda não se sabe ao certo os preços que serão cobrados pelos jogos em mídia digital para receber serviços com tanta qualidade assim. Fatores estes que contam e muito na hora de vender um produto ao consumidor. Só o que nos resta agora é esperar e ver quais resultados nos aguardam para o futuro dos consoles, mas e você? O que você acredita que será reservado para o futuro dos consoles de mesa?



Fontes

- **Pesquisa ESA 2018**
- **Forbes - Marcas mais valiosas do mundo em 2018**
- **Entrevista com o Diretor da Nintendo sobre um possível fim a produção de seus consoles de mesa**
- **Ranking mundial de consumidores de jogos**



A diferença entre Cenário e construção

As vezes as coisas devem ser bem mais do que aparentam



"Olá mais uma vez, amigos makers. Dessa vez já quero começar trazendo esse paralelo que vai nos guiar no restante dessa reflexão. Vocês já devem ter observados os cenários que fazem os filmes e shows de TV. Sim, aquele monte de armação de madeira, plástico, papelão, (isopor se for no seriado do Chapolin) se passando por paredes de verdade é onde eu quero focar."

Num primeiro momento você olhando, sob certos ângulos, não consegue notar a diferença entre este e uma sólida parede de verdade. Contudo ao observar por outro viés, a ilusão começa a desmanchar, você vê que aquilo não passa de um improvisado. Um soquinho e vai tudo abaixo, pois apesar de parecer, a parede falsa não passa no critério do que a torna uma parede *"de verdade"*.

Essa analogia também quero trazer para a escrita de muitos jogos, especialmente amadores, que no geral possuem boas ideias, mas que em sua maioria são que nem esses cenários Hollywoodianos: muito foco em aparência e feel, mas que acabam aparentando ser meio *"falsos"* e que não transmitem a solidez necessária num exame mais detalhado. Quando eu falo de cenário, na verdade me refiro à construção de personagens, tramas, acontecimentos e por aí vai, não só de *backgrounds*.

Não culpo os escritores amadores pois muitos não possuem cursos ou especializações de como desenvolver narrativas, que dirá experiência. Eles são obrigados a trabalhar com o material sensível que tem e nem sempre conseguem fazer análises profundas das linhas guias gerais que regem determinado aspecto da his-

tória. Ou seja, quem só tem o que vê, só tem isso de base pra trabalhar e então estes acabam copiando a superficialidade da água visível do mar ao invés da profundidade do oceano.

Mas sim, narrativa é algo que existe uma técnica por trás, e, portanto, pode ser aprendida e aprimorada. TVTropes tá aí pra isso, ajudar a decodificar uma narrativa, existem diversos bons canais no YouTube que falam sobre narrativas de jogos e filmes. Ler boas análises nesse viés também ajuda bastante, mas como tudo é preciso estudo, dedicação, ler (ou ouvir) bastante e treinar. Não acho que ninguém precise necessariamente de curso dessas coisas, mas todo mundo sempre precisa de aprimoramento.

Fazer uma história não é só transmitir uma mensagem, fazer uma reviravolta legal, desenvolver o arco de um personagem ou coisas assim. Isso é o básico do básico. Eu sou um dos que acredita que a história de um jogo precisa ter uma fundamentação muito boa, um cenário coerente, para isso muitas vezes se valendo de ajuda não verbal, ou *environmental storytelling* se assim preferir chamar. E óbvios personagens *“tridimensionais”*, se bem que eu iria mais longe, diria que eles têm que ser 4D.

Voltando a analogia da parede, o que define a solidez de uma? Primeiro é o propósito, o motivo dela estar lá, nisso muitos escritores até acertam, a parede tem sua finalidade, mas para isso ela precisa ser durável e resistente, suas principais características. Aí onde entram os materiais que fazem parte da sua composição, a forma como foi construída, etc. Nada é por acaso, já que ninguém faz parede de gelo no deserto do Saara.

Trazendo isso para personagens e tramas, o mesmo se aplica: O personagem ou fato tem que ter um motivo, mas tem uma série de construções e fatos que levam as coisas a acontecer ou estar de jeito tal.

Personagens são especialmente difíceis, pois geralmente são influenciados pelo ambiente e acontecimentos, por outros personagens, e também são agentes influenciadores destes. É uma rede interligada de coisas.

Não adianta dizer que personagem X é forte, ele tem que ter um motivo, um cenário que propiciou

isso, uma série de acontecimentos que o tornaram forte gradualmente, em suma, uma construção, onde só tínhamos um local e que de tijolo em tijolo foi construída uma parede. O mesmo também vale para um cenário ou localização, que pode ter havido pessoas, acontecimentos ou causas naturais que o moldaram. O cenário não precisa ser só uma tela pintada lá atrás, o próprio cenário pode ser um personagem do jogo e interagir com a história muito mais do que ser um mero plano de fundo.

Dá muito trabalho, fazer tudo tão bem amarrado e coerente? Dá, mas é essa a beleza da coisa. É o que faz cenários absurdos como fantasia medieval, *cyberpunk*, *Steampunk*, ficção científica e distopia não serem só ideias malucas e que se tornem mundos críveis, que você sinta que possa viver lá. É o que faz personagens, além de amontoados de clichês, em humanos cheios de qualidades e falhas, cada qual com seus próprios objetivos e histórias pra contar.

Isso tudo por que um jogo, ao contrário de um filme de 2 horas, é um meio interativo e cada jogador busca satisfazer seus diferentes anseios de formas diferentes. Eu sou um dos que gosta de ver até onde a história vai, tentar meios não convencionais de resolver as coisas, explorar os limites dos cenários. Alguém aqui pode me dizer que eu não estou aproveitando os jogos como eles devem ser aproveitados?

Que fique a dica, isso é o que separa jogos sólidos, com histórias altamente imersivas de jogos apenas divertidos, mas que mesmo carregadas de boas intenções e ideias não passam de paredes falsas e jogo de luzes e câmeras. 





Com um belíssimo visual em Pixel Art, Prisma Light o levará para uma aventura cheia de mistérios e desafios ao bom estilo da geração 16-bits, com elementos que lembram grandes clássicos desta época. Visite o tópico do projeto e deixe um feedback!

Visite a página do projeto no Condado Braveheart





Dragon Ball

Do Começo ao Fim



"Éis um dos jogos mais clássicos do RPG Maker brasileiro. Criado no RPG Maker 2000 há pelo menos 10 anos. Sexto jogo completado por Mts Power que tinha 10 anos na época e tinha conhecido o maker 1 ano antes. Ele ultrapassou 100.000 downloads só na finada Casa dos Jogos. Com todos esses motivos eu acabei dando uma conferida."

Com diz o título, o jogo conta toda a história do anime de **Dragon Ball** e **Dragon Ball Z** pulando praticamente todos os fillers. A história não é 100% fiel, algumas partes foram resumidas e outras trocadas para se adequar a um jogo de RPG, mas no geral é satisfatoriamente fiel.

Esse jogo nem é bem um "RPG" porque não adianta muito treinar, você vai ganhando níveis automaticamente conforme a história progride, as batalhas se resumem em só atacar curando com itens os personagens que ficam com HP baixo, sem risco de tomar um golpe forte e perder. Em muitos casos basta carregar (habilidade para recupera o MP) e usar as magias mais fortes. Os sistemas são todos os convencionais do RPG Maker 2000, exceto em uma batalha com um sistema diferente que ocorre perto do final do jogo. Do nada você recebe uma mensagem "New Battle System" e o combate começa.



Pontos fortes



- Toda a história de Dragon Ball contada em forma de jogo de RPG Maker
- Um número alto de animações de golpes e a maioria é bem feita.
- Muitas músicas foram bem encaixadas
- Enorme quantidade de gráficos customizados dos personagens de Dragon Ball.

Pontos fracos



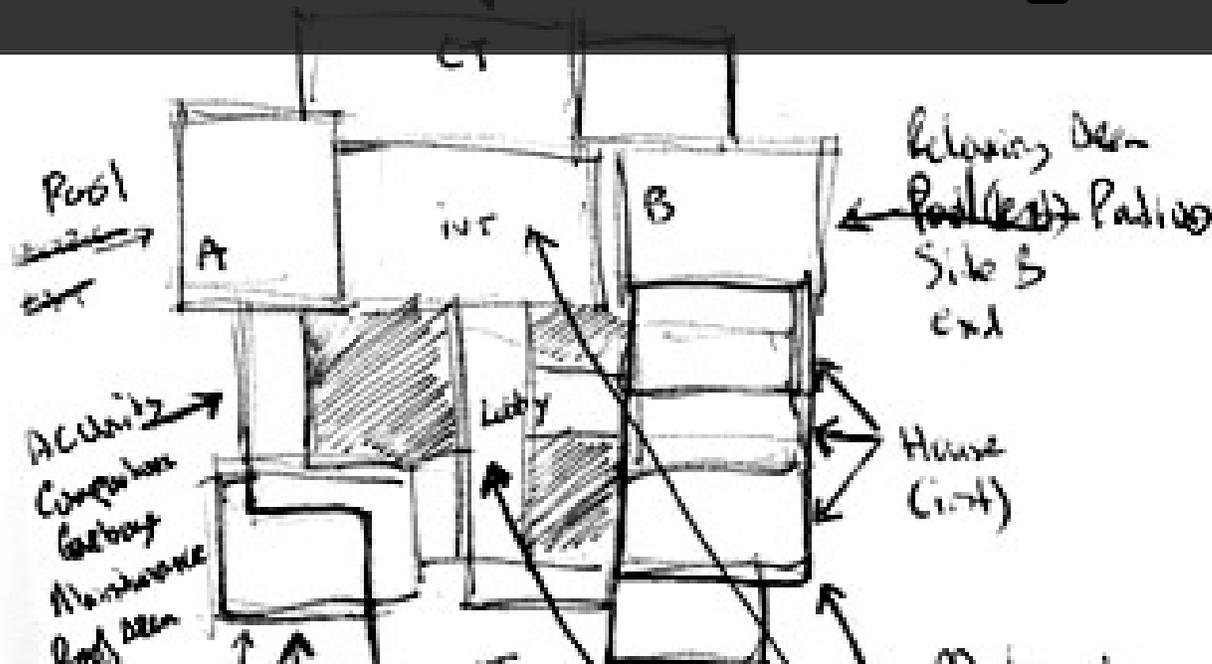
- O já dito sobre fugir do RPG: Não necessita de treino (níveis são ganhos automaticamente) e batalhas que se resumem em atacar e curar.
- Você recebe dois reboots no nível dos personagens (e dos inimigos) sem explicação nenhuma (provavelmente porque você chega no nível máximo muito rápido).
- Terrivelmente linear a ponto de não poder voltar nos lugares que se visita.
- Jogo em si é bem desequilibrado em vários aspectos. A dificuldade não segue um padrão crescente, algumas partes são difíceis e outras bem fáceis de um modo consideravelmente aleatório.

- Se você esquece de comprar itens de cura e salvar em certas partes, é impossível de vencer o chefe e você não pode voltar para comprar os itens.
- Escrita bem pobre, carece de acentuação, pontuação e está cheia de erros de português.
- Vários tipos de gráficos como charsets, faces e monstros seguem mais de um padrão de estilo. Isso fica bem claro quando há uma conversa entre um personagem com face que é um recorte mal feito do Anime e outro que é ripado do jogos de Dragon Ball do NES.
- Alguns gráficos ficaram toscos, principalmente algumas faces.
- Mapeamento é fraco em muitos pontos.
- Barreiras invisíveis muito mal feitas. Em uma delas, ao tentar seguir por um caminho o jogador volta para trás e aparece a mensagem "Por cima". Por cima do que?
- Uma quantia enorme de bugs. Em uma das últimas partes que você deve ficar usando umas setas para pular, algumas setas deixam você travado. Um bug que merece destaque ocorre um pouco depois da metade do jogo que acontece uma grande batalha. Nisso, ficam caindo relâmpagos no cenário. O problema é que o autor esqueceu de desativar esse efeito depois da batalha e fica com o efeito de cair raios no resto da aventura, inclusive dentro das casas.



Como já deve ter notado, **Dragon Ball - Do Começo ao Fim** tem bem mais pontos fracos do que pontos fortes. Mesmo assim, para meu espanto observei pelos comentários que tinha muita gente gostou do jogo e jogou ele inteiro. Mas, como isso? Dá para se divertir nesse game, acredito que é mais pelo fato de recriar toda a incrível história de **Dragon Ball** no RPG Maker em forma de jogo, tanto que alcançou um alto número de downloads. Aprendi uma lição valiosa, o mais importante num game é divertir que está jogando, coisa que muitos games feitos por profissionais não fazem. 🎮

Matéria de capa



Você, por acaso, já teve uma grande ideia e acabou perdendo-a por não conseguir tirá-la do papel?

Já ficou indignado(a) ao ver outras, não tão boas como a que perdeu, que foram finalizadas e obtiveram sucesso?

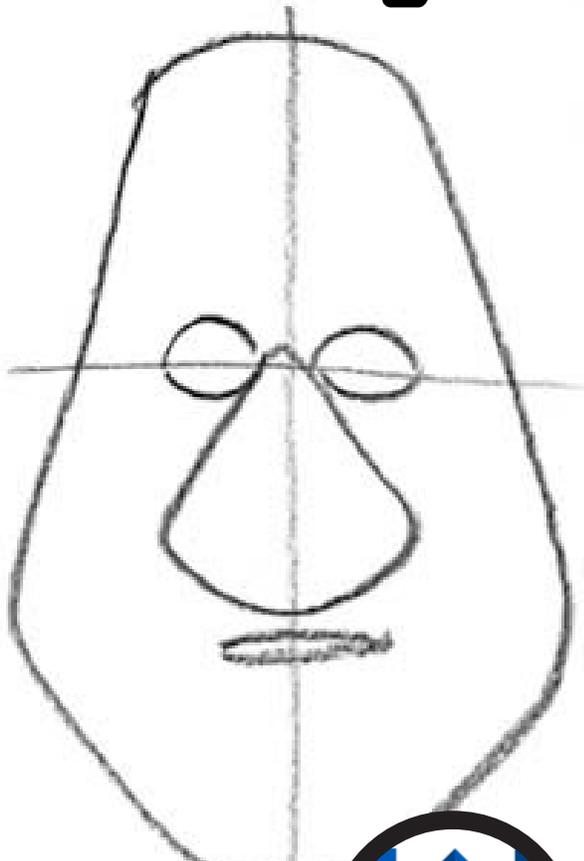
Pois, saiba que não só de grandes ideias vivem grandes resultados, existe todo um processo de criação que engloba diversos fatores até que um resultado final seja alcançado.

Confira todo esse ciclo a seguir!

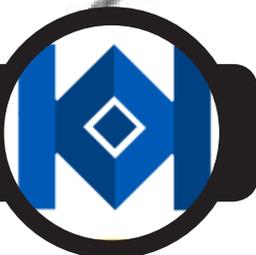
*Imagem de fundo retirada de tomrichmond.com



As Etapas da Criação

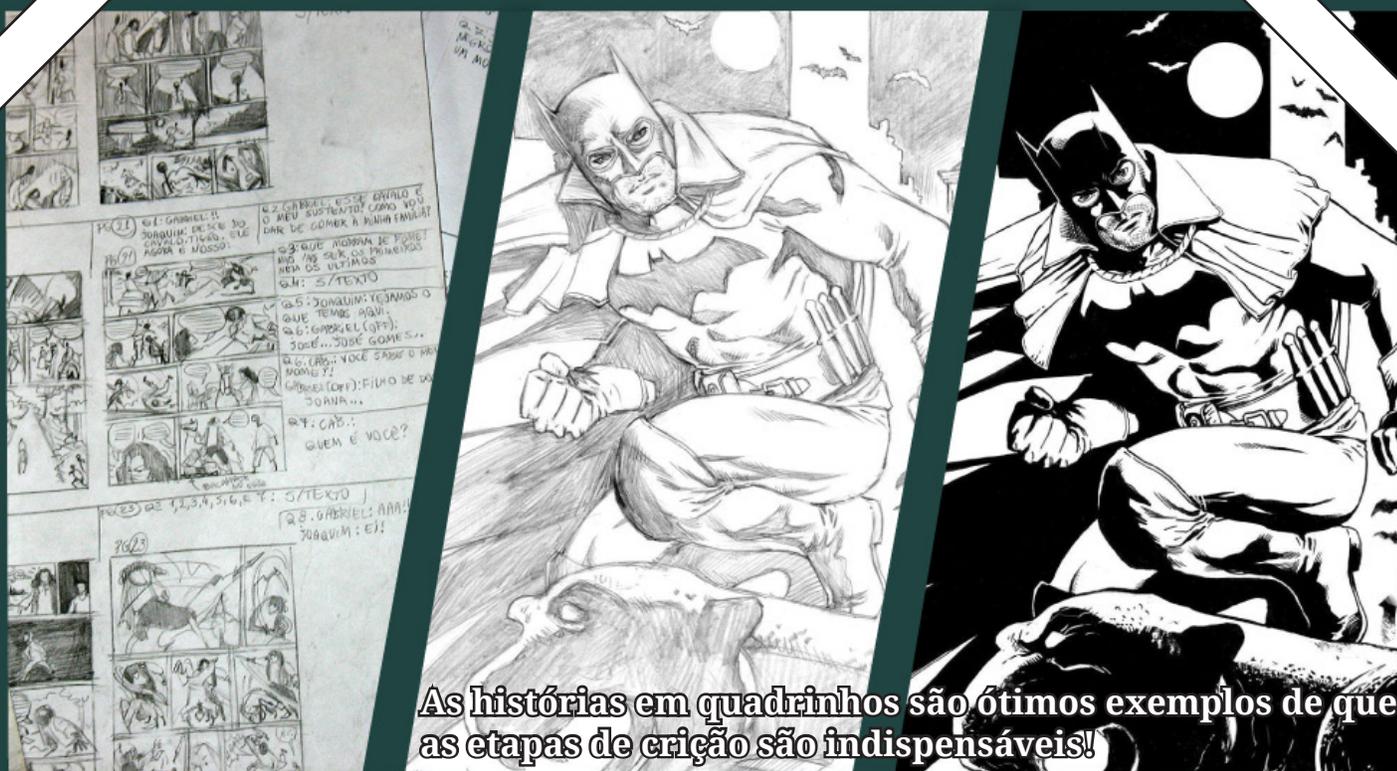


POR:
KAZZTER



Criar, na maioria das vezes, pode não ser considerado uma atitude pessoal, e sim coletiva. Pouco se poderia conquistar num mundo onde não há ninguém para notar, ou usufruir do seu trabalho. Em quase todos os aspectos da nossa vida, pode haver o trabalho de terceiros envolvidos. Somos recompensados por nosso trabalho pelos outros com o trabalho que outros fizeram para nós. Trabalho não é só aquilo que fazemos para pagar o pão de cada dia, ou por vezes nem isso, mas também um possível motivo para estar vivo. O quanto pode dizer que existir sem fazer algo relevante é uma existência frutífera. Objetivos de vida podem ser como aqueles num jogo de celular, que são sempre substituídos por outros assim que um é completo para continuar mantendo o sentido, em vez daqueles que oferecem satisfação total.

O que criamos hoje é diferente do que criamos antigamente em certos princípios, apesar de seguir um mesmo núcleo. Não há muitos anos que pode se dizer que é um artista digital ou programador web. Independentemente das ferramentas em busca daqueles que desejam criar, chamadas profissões desaparecerem/reaparecerem ou não, adquirir mais conhecimentos e habilidades em vários campos ajuda a se adaptar às necessidades. Se uma oportunidade pode desaparecer numa área, pode aparecer mais uma em outra. Poder de criação é algo mágico, e te trouxe aqui. Desde bater duas pedras para fazer uma mais afiada a um computador.



As histórias em quadrinhos são ótimos exemplos de que as etapas de criação são indispensáveis!



Parte 1
Campo de ideias

Ideia. Nos tempos atuais, nossas ideias não podem ser mais perdidas como num caderno largado na gaveta, e o espaço para guardá-las é quase que infinito. Com tanto espaço seria quase que um pecado não armazená-las. Com um enorme sistema de armazenamento à palma da mão e a habilidade de armazenar qualquer coisa com uma facilidade nunca vista, não guardar as coisas seria errado.

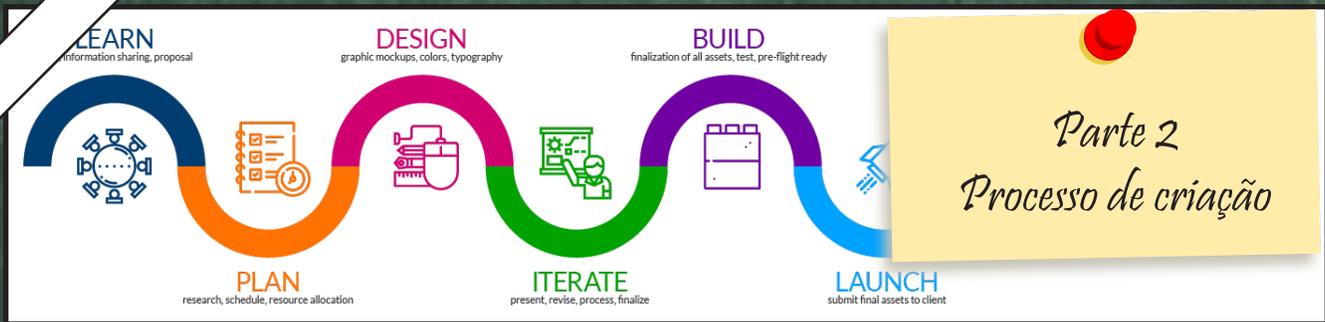
Alguns criticam que estamos usando os computadores de cérebro e não os nossos. No quesito de armazenar informações o computador é bem mais eficiente que as pessoas. Nosso cérebro não é confiável para armazenar grandes quantidades de informações complexas. Como é o caso de senhas: as pessoas que guardam senhas na cabeça têm o problema de não poder ter senhas muito complexas, ou alta quantidade delas, pois não conseguimos memorizar. Isso leva as pessoas a usarem a mesma senha em vários sites, por exemplo, porque é fácil de memorizar apenas uma, de complexidade baixa. Nesse quesito, também temos

as máquinas para armazenar a informação e proteger nossas contas dos mal-intencionados.

Então é um bom exercício (mais conhecido como obrigação) sempre armazenar as ideias, já que o espaço disponível para armazená-las digitalmente é tão extenso. Confiar na memória para guardar ideias importantes pode, não, não pode, é, um erro fatal. Tentar provar para si mesmo que está errado, mas esquecer delas é fácil. O tal “bloqueio criativo” é uma coisa negativa que pode ocorrer quando se quer produzir alguma coisa, ou pior: Quando se tem que produzir alguma coisa. Dizer que não pode produzir algo por bloqueio criativo é ver cédulas voarem sobre a cabeça do indivíduo. E quem sabe, junto de seus queridos sonhos.

Estar sem ideias não passa de uma situação temporária. Pensamentos passam de um a um indo a lugares diferentes, mas não tendo o que precisa na caixa da cabeça, pode ser um passo pensar fora dela. Relaxar. É, é. Soa estúpido dizer para o outro relaxar quando o mesmo tem um

importante trabalho a ser entregue no dia seguinte, e conforme o tempo se esgota o desespero é contínuo, a produção sequer iniciou, nada vem à cabeça, o estresse se acumula, e a opção mais viável e menos viável é desistir ou entregar qualquer coisa. Ficar sem saber o que fazer num momento que precisa muito de uma ideia pode ser puro caos. Seu cérebro pode precisar de combustível, e pode ser abastecido de várias maneiras, mas principalmente consumindo conteúdo. Tentar ler, ouvir, assistir coisas novas para absorver mais informação. Livros são incríveis, uma opção é ler sempre. Ter esse hábito. Caso se preocupe com o meio ambiente, pode tentar livros digitais. Além de inspirar, melhora a concentração e intelecto além de aprimorar seu vocabulário e escrita. Sair na rua, caminhar para visualizar o que há ao redor. Se prender num cômodo olhando para o teto vazio pode ser que não ajude muito. Capturando a ideia e a segurando com muita força, podemos dar início ao processo de criação



Parte 2 Processo de criação

Após a ideia, diz que inicia-se sua manifestação. Tentar não produzir apenas quando é necessário, mas também para melhorar as técnicas para a hora do necessário. Na hora de estudar, aplicar os conhecimentos em prática. Estudar não ser demasiadamente agradável quando aqueles conhecimentos não estão sendo utilizados no trabalho em questão. Aplicar cada novo conhecimento quando possível em vez de aplicar tudo quando terminar os estudos sobre o assunto serve como uma forma de incentivo ao aprendizado. Não ajuda apenas a entender melhor como aquilo funciona e como usar no trabalho, mas também pode tornar os estudos menos entediantes, porque exercitar o conhecimento mostra de maneira clara que ele é e como ele é importante.

Além de produzir por meio da prática dos estudos, produzir com base em inspirações de terceiros é algo relevante também. Mas também analisar um resultado de uma fonte experiente leva a pensar como essa pessoa chegou ao resultado, o processo envolvido e como aprimorar as próprias produções baseadas nisso. Dependendo do que está sendo criado, pode ser possível ver de maneira direta como foi feito com mais facilidade, em outros casos nem tanto. Caso seja possível ter um contato fácil com o criador, por meios não intrusivos, não custa tentar, assim aprendendo mais.

Todos começam de algum lugar, mesmo se não conseguir fazer um trabalho excepcional, não se desmotive. Continuar criando é importante,

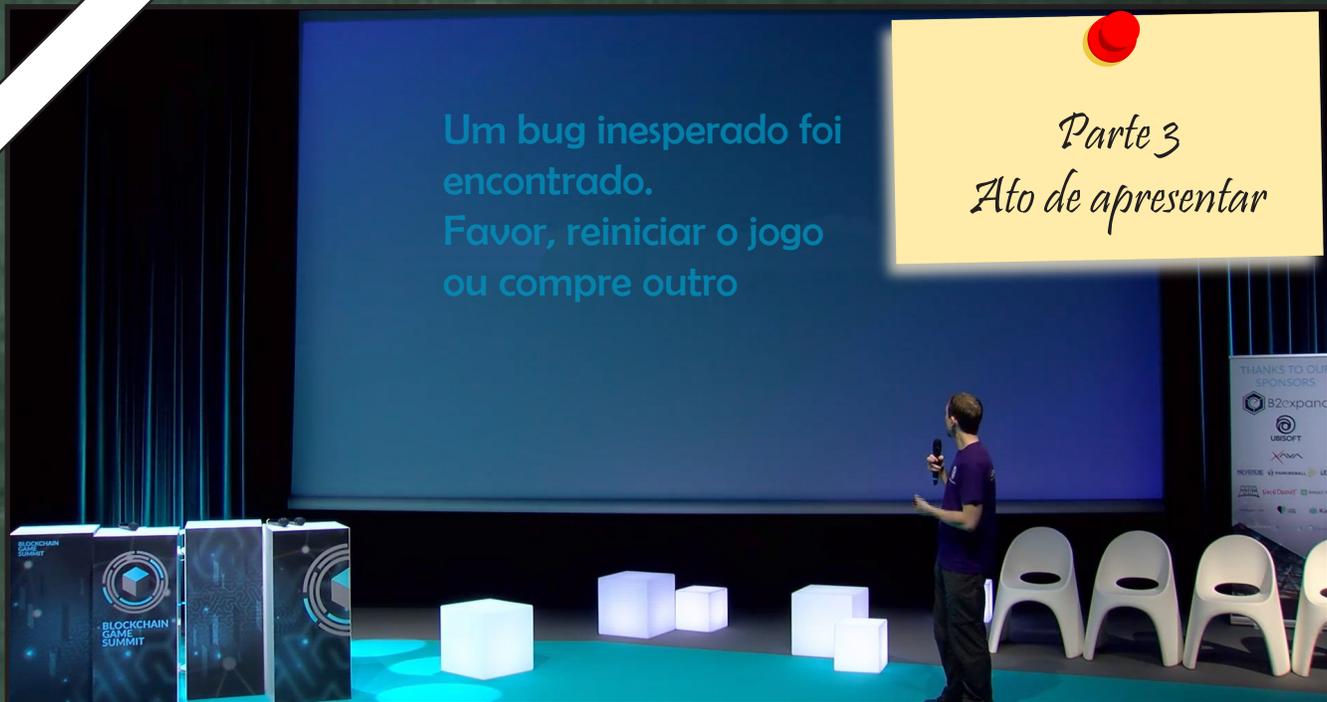
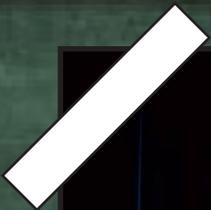
mas sem exageros, como passar a madrugada acordado trabalhando de maneira robótica, à base de litros de café durante o processo e se destruindo aos poucos. Se tudo seguir como o planejado, a qualidade dos trabalhos evolui conforme o autor cria (e regride quando o autor agride a própria saúde física e mental), estuda todos os conceitos técnicas e ideias, tenta pensar de maneiras diferentes para atingir o resultado que busca baseado em uma meta, e é claro, utiliza a opinião de outros para tal. Passar para esta parte não exige que tenha concluído o que está criando, na verdade, é bom pedir sugestões e críticas durante o processo. Corrigindo assim erros antes que aquilo que faz esteja num estágio avançado, e o erro cause muitos problemas.

É preferível pensar metas foram feitas para serem alcançadas e não ultrapassadas. Ao inserir uma meta, assumimos o compromisso de alcançá-la, mas não de ultrapassá-la. Pressionar-nos a atingir um objetivo irreal já é ruim o suficiente, por mais que a vontade seja de superar seus limites. Não entender como uma fraqueza, mas sim como uma linha de chegada. Causará mais mal a si mesmo tentando fazer mais do que pode suportar do que melhoras. Mesmo dizendo obter sucesso no ato de melhorar superando os limites, o que foi feito é conhecer a extensão maior deles para expandi-los. Ao buscar conhecer a extensão dos limites, tal que nunca foi explorado, pode ser possível conseguir um resultado melhor. Por isso, superar os limites é mal

entendido por conhecer seus limites. Superar não é feito indo além do que o corpo permite que seja feito, mas sim indo até sua extensão para liberar um potencial maior. A pessoa poderia evitar seguir trabalhando mais do que pode, mas também não se segurar na zona de conforto. Se aprimorar, não se exceder.

Criar é uma arte por si só, e exige tempo na maioria das circunstâncias. Tirar um tempo para recapitular e dar continuidade ao trabalho. Mas não demais. Se a pessoa percebe-se levando muito tempo para finalizar tarefas importantes, ou nem dando início, pode significar que a pessoa está apenas deixando-se levar pelo caminho da procrastinação. Fazer coisas que não são relacionadas ao seu objetivo, insignificantes e aleatórias vai lutar contra a finalização do trabalho.

Eliminação dos vícios pode ser um processo doloroso. Uma das ferramentas viciosas é o celular. Desabilitando todas as notificações de aplicativos, exceto as que são ativadas quando outra pessoa está tentando se comunicar já é um começo. As notificações que ainda ficarão ativadas não incluem grupos de bate-papo. É fácil entrar numa discussão aleatória e se perder. Remover aplicativos desnecessários como jogos. No computador, a mesma coisa. Focar apenas naquilo que está tentando fazer e afastar as distrações. Ouvir música sem letra pode ser interessante. Não fugir da procrastinação, e sim a dominar. Dominando o vício, se pode completar trabalhos.



Parte 3
Ato de apresentar

O mágico de receber opinião, pelo menos nas formas mais básicas de criação artística, é que para reconhecer coisas que são e não são agradáveis, até aqueles que não possuem nenhum conhecimento técnico sobre o assunto podem fazê-lo. Como lidamos com estes estilos no nosso cotidiano, criamos uma espécie de pensamento comparativo. Porém, a opinião daqueles que possuem a experiência para opinar objetiva e corretamente dizendo como seu trabalho, técnicas e métodos podem evoluir é bem mais preferível.

Começar a criar algo, sem conhecimento algum, para evoluir em seu próprio ritmo e buscar a opinião de terceiros neste começo, pode ser uma das partes mais difíceis. As outras pessoas podem ter reações variadas ao notar o seu trabalho. Alguns podem ser destrutivos e outros podem ser construtivos. Mas também há os silenciosos. Por uma linha de dedução, o silêncio pode significar que as pessoas sequer se importaram de dar uma opinião, mesmo que seja um xingamento ou uma crítica destrutiva. Isso pode ser ainda mais destrutivo que um xingamento. Mesmo

assim, nem sempre quem opta pelo silêncio tem a pior das intenções.

Do outro lado existem aqueles que fazem o extremo contrário, não opinar o trabalho com sinceridade, ou até mesmo evitar qualquer tipo de opinião, buscando não destruir os sentimentos daquele que criou. Podendo atrapalhar. Tanto a ausência de opinião, quanto a falsa opinião. O autor pode não conseguir encontrar as falhas em seu próprio trabalho, ou encontrá-las, mas não ser capaz de compreender como resolver os problemas e melhorar a criação, assim dificultando a evolução.

Comunicar a existência do seu trabalho também é um fator chave para pedir opiniões. Podem não saber que a pessoa existe, ou o caminho que leva a ele possui um título muito ambíguo ou descrição da mesma forma. O importante é: Deixar as pessoas saberem da existência do seu trabalho. Como sempre, bom senso. Não ser irritante ou incomode as pessoas repetidas vezes para que vejam o que fez. Desnecessário de dizer, mas isso vai deixá-las com ainda menos vontade de fazer isso. Se a pessoa não foi, ela pode estar ocupada ou não tenha

interesse. Sim, paciência. De maneira simples, o terceiro pode não ter interesse no trabalho, independente do esforço investido na criação. Forçar ou ser irritante não vai mudar isso.

Entender que não é obrigação das pessoas dar feedback para o seu trabalho, e sim um ato de gentileza, uma ajuda opcional. E por mais que tenham sido usados exemplos de criadores com menos experiência, muitas das razões também afetam criadores experientes. A experiência não necessariamente aumenta as chances de receber feedback, mas talvez a chance de receber elogios e "curtidas". Lembre-se antes de tudo que se tem alguém que tem que reconhecer o trabalho, esse alguém é quem o criou.

No caso dos artistas mais experientes, decerto uma das coisas que mais definem a ausência de opiniões é aquilo que foi dito anteriormente sobre as pessoas não terem onde apontar erros ou melhorias. Isso não significa de modo algum que seu trabalho é perfeito, e dizendo de maneira fraca, nunca vai ser. O de qualquer um. O objetivo não é atingir a perfeição, e sim buscar ser cada vez melhor. 



A morte ainda é uma virada de Roteiro interessante?



Te faço uma pergunta: A morte ainda é uma virada de roteiro interessante? A morte é uma das mais conhecidas e muito utilizada, sejam mortes de personagens importantes para a trama, sejam protagonistas ou não. Mas depois de tanto uso e depois de entrar, na minha opinião, na categoria de clichês, ainda vale a pena utilizar em seu jogo? E se sim, pode ser algo que cause impacto no jogador e leve a história para um rumo inesperado, ou vai ser simplesmente algo previsível e desinteressante?

Há consequências drásticas causadas pelo uso da morte, como a história pode ser alterada bruscamente por ele, o impacto que vai causar na história e no jogador e até mesmo para fazer o roteirista pensar o que vai fazer em seguida. Mas a influência desse fator na história depende de muitas variáveis sobre o próprio evento, como por exemplo se o personagem morto era pouco relevante, muito relevante ou até o protagonista. O que nos leva ao primeiro ponto, a relevância.

A relevância é algo que conta muito para saber se a morte vai causar muito ou pouco impacto na história. Vamos ver desse modo: Imagine que o personagem morto é o protagonista. Como que a história vai continuar a acontecer? O que será depois disso, isto é, se houver um "*depois disso*". A morte deste personagem no fim da história é como uma zona de conforto para o roteiro, porque se acabar ali, matar o personagem principal não resultará em grandes consequências para os próximos jogos da franquia. Se a franquia termina ali, ou nem se tratando de uma, esta morte pode influenciar em níveis inferiores, tanto a história quanto o jogador. Mas se tratando da morte de um personagem que pode ser substituído da maneira mais **Deus Ex Machina** possível, creio que a razão da morte pode ser quebrada ali.

Caso se tratar da morte do protagonista, o peso seria muito maior para continuar a trama caso aconteça no meio do jogo ou numa franquia de jogos.



Jogos como Dead Island usam e abusam do tema morte, tornando-a bem genérica nesses casos...

O peso de substituir um tão amado por outro, que talvez pode não ser tão bom quanto o anterior e se tornar um fardo. Isso depende de caso a caso, pode ser que o protagonista e seu substituto sejam tão bem trabalhados e a troca será um sucesso. E também permita que o roteiro continue a ser dirigido de forma interessante e agradável. Em casos de personagens não tão importantes como o protagonista, o peso pode ser menor. Como um amado da equipe por exemplo, aquele que todos gostam, se ele morrer vai ser um enorme impacto, mas ele pode ser possivelmente substituído por outro o morto cairá no esquecimento. Mas escolher não matar, apenas ficar na zona de conforto?

Matar um personagem importante é sair de sua zona de conforto. Porque manter um protagonista que não pode ser morto ou que não vai morrer é uma forma de se manter na zona de conforto. Mas não estou dizendo que não matar o seu personagem é ruim e que você fazer uma chacina e matar todos os seus personagens. Na verdade, manter o seu personagem vivo é bom, você foge do clichê, então é melhor não matar, correto? Errado! Então, o correto é matar porque você foge da zona de conforto? Errado de novo. Se existisse uma verdade absoluta sobre o que se deve ou o que não se deve fazer com seus personagens para criar o roteiro perfeito, já teria sido encontrada por alguém mais sortudo que ganharia bilhões neste momento, mas não, não existe. Tem alguns que optam por não matar, e outros que optam por simplesmente cometer um genocídio de personagens.

Por vezes, seria errado considerar uma zona de conforto, porque há vezes que realmente é difícil trabalhar ao redor disso. Mas ela existe por vários motivos. Não vai ser necessário modificar todo o roteiro do seu jogo bruscamente para conseguir dirigir

tudo corretamente após a morte do protagonista ou de um personagem importante também. Modificar tudo pode ser muito difícil, então outra forma de zona de conforto pode ser aquela mencionada no primeiro ponto, matar no fim da franquia ou do jogo, quando sabe que nada mais vai acontecer depois daquilo, então é mais *"fácil"*. Quer dizer, só se torna um problema quando você se arrepende de ter matado porque quer criar um jogo pra franquia.

Por ser usado tantas vezes, essa virada de roteiro pode não ser surpreendente. O jogador pode até ter previsto isso, ou ver como algo sem sal e só mais um jogo dentre muitos que usou desse clichê para tentar arrancar alguma emoção, mas falhou. O elemento surpresa não é muito o forte desse tipo de ferramenta de roteiro. Mas tudo influencia, até como a morte se desenrola. Creio que uma das mortes mais comuns de personagens que não são protagonistas é fazer uma loucura suicida como enfrentar 50 mil elfos negros para vingar um companheiro morto, ou enfrentar o inimigo mais poderoso de todo o universo do jogo. Alguém deveria dizer para todos eles: **"Sim, seu companheiro foi morto, mas perder a cabeça não vai ajudar, só aumentar a pilha de cadáveres!"**. O destino do personagem é claro como a luz do dia nesses casos.

A morte ainda é interessante? Sim, claro que é. Não é por ser um clichê ou algo que é usado desaperadamente e em excesso por vezes que é insignificante ou inferior a outros métodos semelhantes. Mas como todo clichê/virada de roteiro, seu resultado na história depende de como se executa. Não importa quem a segura, argila ainda é argila. O que difere é só o que se faz com ela, como ela é manuseada para se tornar uma obra de arte ou uma bagunça sem sentido.





Utilitários: Aseprite (tutorial básico)

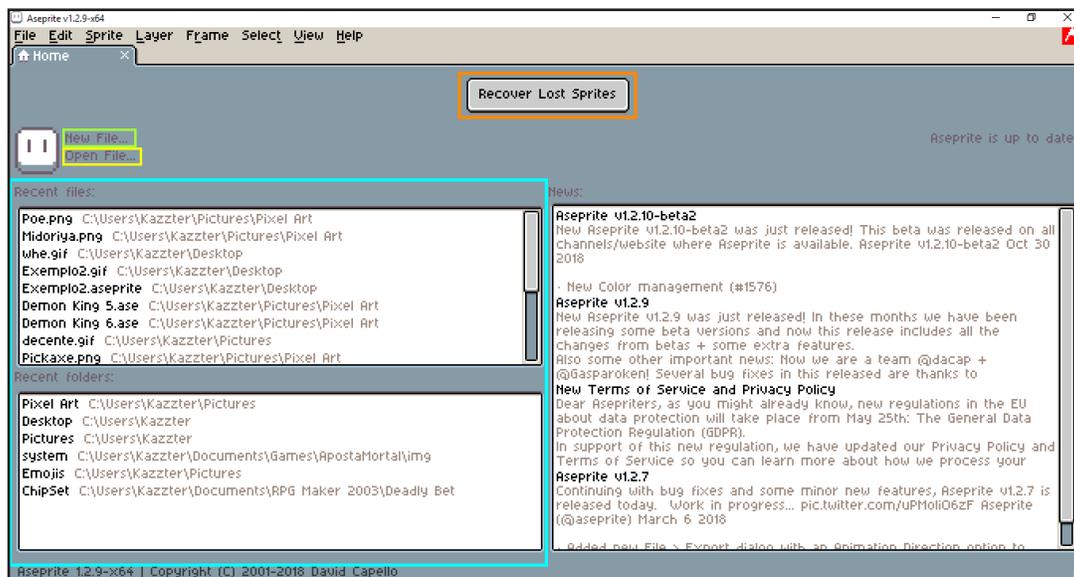


O que é o Aseprite?

Aseprite é um software de criação, edição e animação de sprites em Pixel Art. É um programa essencial para aqueles que querem fazer pixel art de uma maneira prática, sendo que suas ferramentas e funções são focadas nesse estilo artístico. O software está em Inglês, mas compreendendo as funções núcleo, é possível usá-lo mesmo sem ter familiaridade com o idioma. Você pode comprar o Aseprite clicando [AQUI](#). Desta vez, vamos mostrar como o programa funciona e as principais ferramentas. Este tutorial é básico, ou seja, vamos falar somente sobre as ferramentas mais importantes, e na próxima podemos falar sobre as questões mais avançadas. Vamos dar início!

Tela Inicial

Esta é a tela inicial do Aseprite. Temos quatro pontos principais aqui.

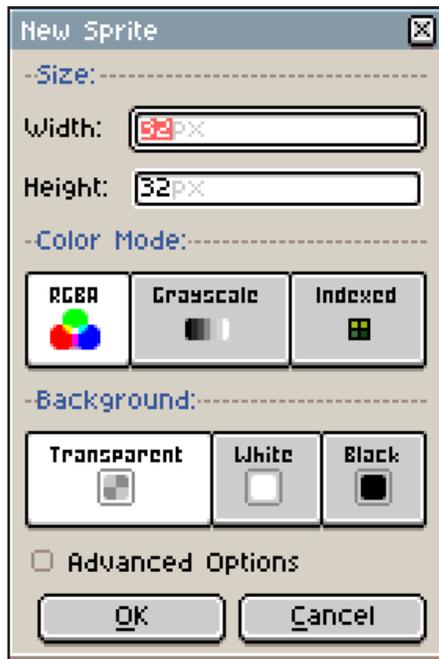


A parte marcada em verde, "**New File**" (Novo Arquivo) como o nome já diz, te permite criar um novo arquivo para começar a pixelar.

A parte marcada em amarelo, "**Open File**" (Abrir Arquivo) como imaginou, te permite abrir um arquivo numa pasta específica.

A parte marcada em laranja, "**Recover Lost Sprites**" (Recuperar Sprites Perdidos) te leva a uma lista de sprites de backup, caso o programa tenha crashado, ou o computador desligado, e seus arquivos não foram salvos, você pode recuperá-los aqui, o programa faz um backup deles de X em X minutos.

Já em azul, tem "**Recent Files**" (Arquivos Recentes) que é a lista dos arquivos abertos recentemente e "**Recent Folders**" (Pastas Recentes) que são as pastas abertas recentemente. Sem mais delongas, vamos criar um arquivo:



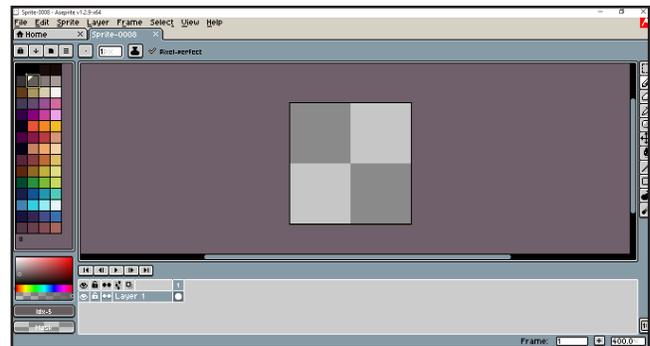
São várias opções, mas simples de entender: "**Width**" e "**Height**", largura e altura respectivamente, são quantos pixels a imagem terá de largura e altura. Pode ser alterado posteriormente, mas vamos selecionar 32x32 por agora.

"**Color Mode**" (Modo de Cor), com três opções. **RGBA**, que permite você usar qualquer cor, "**Grayscale**" (Escala de Cinza) que permite você usar somente cores da escala de cinza (são muitos cinzas). E "**Indexed**" que só permite o uso cores da paleta. Se tentar usar outra cor, a cor é puxada para a mais próxima na paleta.

"**Background**" (Fundo). "**Transparent**", o fundo será transparente, "**White**" e "**Black**" o fundo será branco ou preto respectivamente. Fundo transparente é melhor na maioria das vezes, porque é mais fácil de trabalhar com camadas, porém dependendo do sprite você pode querer uma visualização num desses dois fundos, mas vai do criador. Vamos escolher transparente.

Há também "**Advanced Options**" (Opções Avançadas), que não vamos explorar, mas basicamente altera o tamanho do pixel para ser maior na largura ou altura. Então, clicamos em OK!

Interface



Esta é a Interface do programa. Vamos por partes. Primeiro o menu de arquivo.

Arquivo

Não vamos entrar em detalhes sobre todos os itens da barra superior neste tutorial básico, apenas a parte "**File**" (Arquivo). Abrindo o menu suspenso de arquivo, temos as seguintes opções:

File	Edit	Sprite	Layer	Frame
New...				Ctrl+N
Open...				Ctrl+O
Open Recent				

Save				Ctrl+S
Save As...				
Export...				
Close				Ctrl+W
Close All				

Import Sprite Sheet				Ctrl+I
Export Sprite Sheet				Ctrl+E
Repeat Last Export				

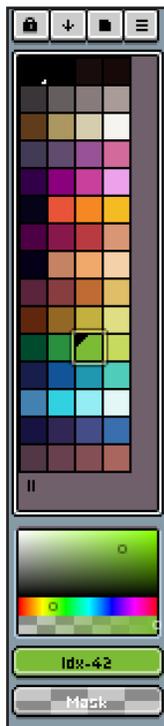
Exit				Ctrl+Q

- **"New"** (Novo) para criar uma nova imagem como vimos no começo.
- **"Open"** (Abrir) para abrir uma imagem no programa.
- **"Open Recent"** (Abrir Recente) para abrir um arquivo recente.
- **"Save"** (Salvar) para salvar o arquivo em seu diretório e formato atual. Você pode salvar como arquivo .ase ou .aseprite que é o arquivo de edição do programa.
- **"Save As..."** (Salvar Como...) para selecionar o diretório e formato antes de salvar o arquivo.
- **"Export"** (Exportar) é como salvar, porém com mais opções, que não entraremos em detalhes agora.
- **"Close"** (Fechar) fecha este arquivo atual.
- **"Close All"** (Fechar Todos) fecha todos os arquivos.
- As três próximas opções são mais complexas, então não entraremos nelas agora.
- **"Exit"** (Sair) sai do programa.

Agora, vamos ver a barra lateral esquerda, as cores.

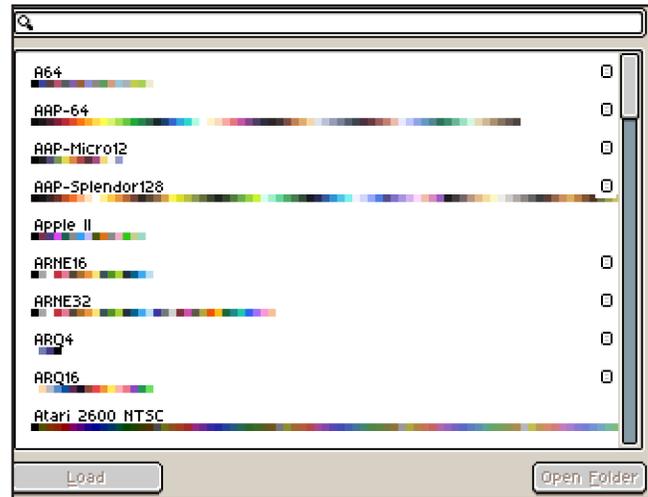
Cores

Como as cores funcionam? Temos três partes básicas na seção de cores na lateral esquerda.



A primeira parte não veremos muito por ser um pouco mais complexa, mas vamos focar apenas nessa daqui: A opção de selecionar paletas:

Aqui você pode escolher uma dentre várias paletas prontas do programa para pixelar se você preferir já começar com uma paleta, você pode criar sua própria paleta ou baixar da internet. Basta clicar na que preferir e ir em **"Load"** (Carregar).



Esta é a ferramenta de seleção de cor. Está configurada para a seleção em Matiz/Sombra/Tom. É possível alterar para outra, mas vou usar esta para explicar como funciona. O espectro de cores em cima define o tom, o de baixo define a matiz, e o mais a baixo define a transparência. Com esses três espectros você pode pegar qualquer cor que desejar, caso queira uma cor diferente da sua paleta.



Aqui temos a paleta. Basta clicar com o botão esquerdo para selecionar a cor específica para sua Primeira Cor, e com o direito para selecionar a cor específica para sua Segunda Cor.

Ferramentas

Agora, vamos ver a barra lateral direita, as ferramentas.



Estas são as ferramentas. Veremos cada uma, de cima a baixo.

Ferramenta Seleção:

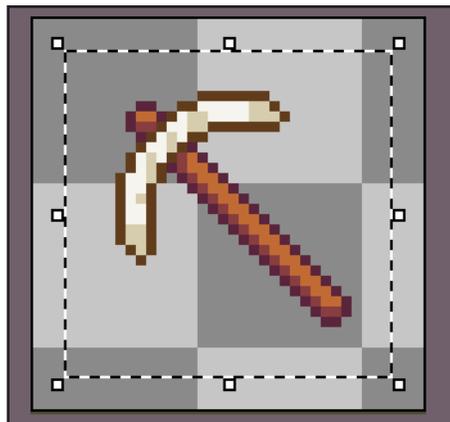


Ao clicar na ferramenta, você pode ver cinco opções diferentes abrindo à esquerda:

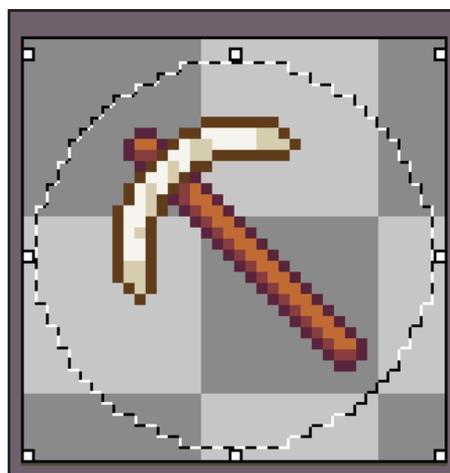


A primeira, com ícone de quadrado pontilhado, é a ferramenta de seleção, como na maioria dos editores, permite que você clique e arraste de um ponto ao outro para selecionar aquela área, e mover o

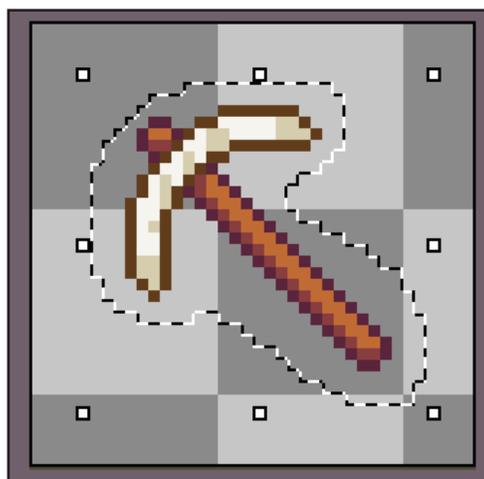
conteúdo contido na área selecionada. Usando os pontos brancos também se pode esticar ou diminuir o conteúdo da área.



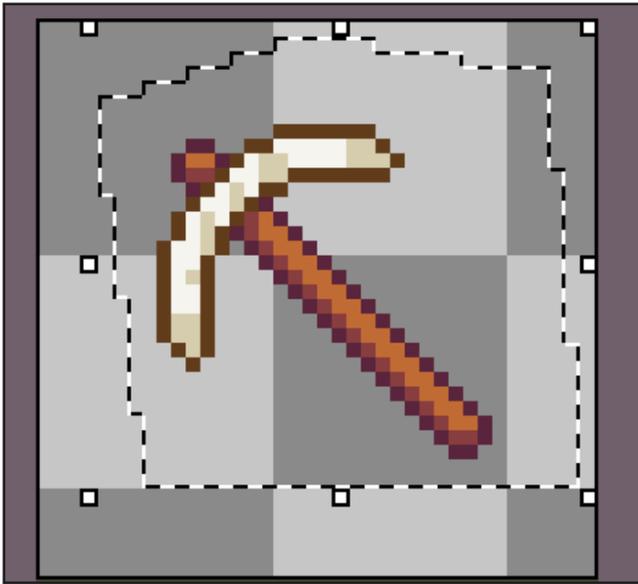
A segunda, com ícone de círculo pontilhado, faz a mesma coisa que a anterior, porém seleciona em formato de elipse.



A terceira, com ícone de laço, te permite traçar a área com a mão livre, na área que desejar, ligando dois pontos.



A quarta, com ícone de laço ligado a um quadrado, te permite traçar a área com linhas ligadas formando um polígono.



Já a quinta, a varinha mágica, te permite selecionar uma área automaticamente de acordo com a cor ou semelhança de cores numa área, de acordo com a **"Tolerance"** (Tolerância) que pode ser alterada na parte superior. Começando com 1, a tolerância mais baixa, e 255 a tolerância mais alta, selecionando cada vez mais da área.



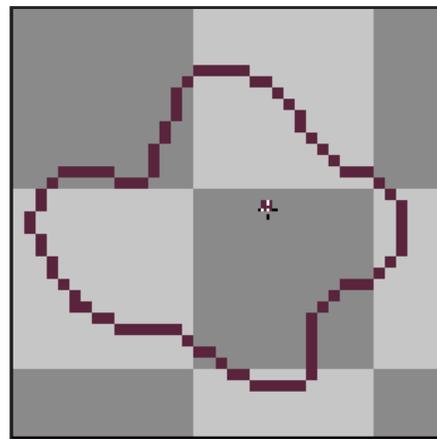
Segunda ferramenta, Lápis:



Esta só tem duas opções: Lápis e Spray:



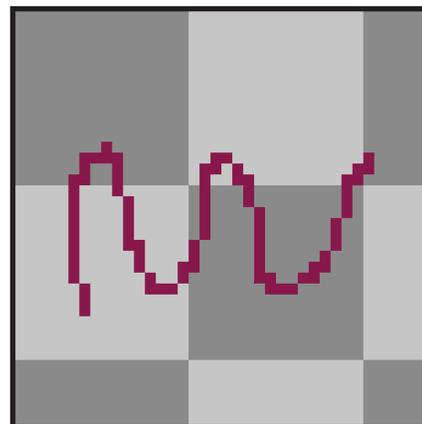
O lápis é a ferramenta de pincel de desenho a mão livre. Selecionando uma cor na paleta ou pegando uma cor na escala RGB (que veremos mais tarde). O tamanho pode ser customizado na parte superior.



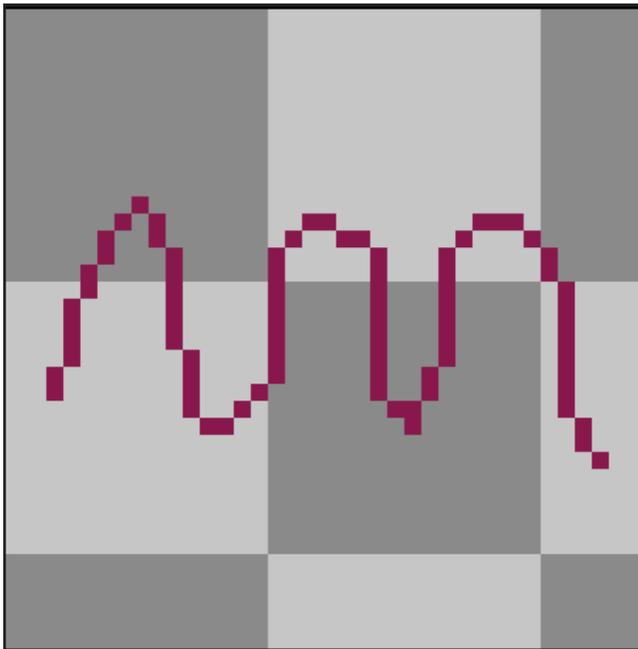
Nas ferramentas de mão livre há a opção **"Pixel-Perfect"** (Perfeição de Pixels) que permite que os desenhos saiam com menos pixels em excesso, formando traços mais limpos.



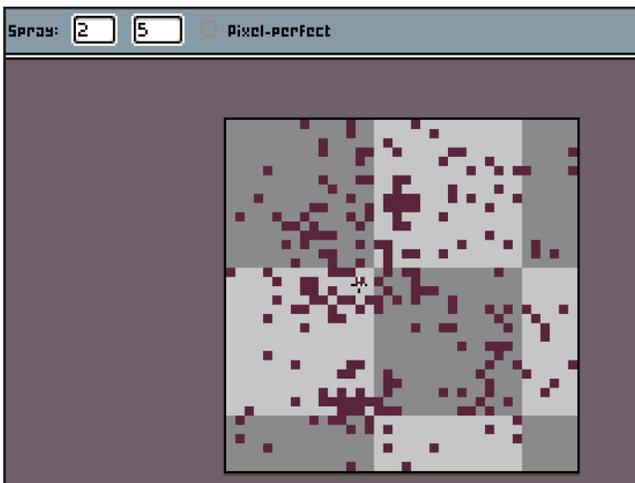
Sem Pixel-Perfect:



Com Pixel-Perfect:



O spray como o nome diz, te permite fazer spray da cor atual na imagem, com a largura e velocidade respectivamente podendo ser definidas na parte superior.

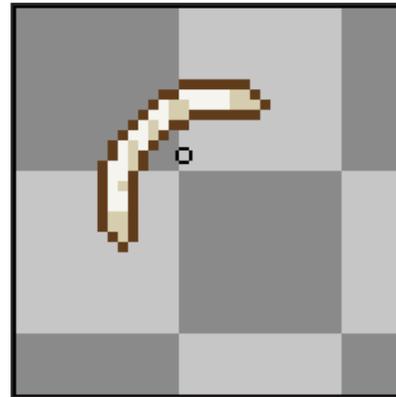


A borracha:



A borracha é um pincel de apagar. Com o clique esquerdo ela apaga usando a cor do fundo (selecionada quando criamos a imagem) com o direito substitui o primeiro plano com a cor do fundo. Como a maioria dos pincéis, pode ter seu tamanho

aumentado na parte superior.



Contra-gotas:



O conta gotas ao clicar com o botão esquerdo te permite pegar a cor de um elemento da imagem para uso. Esta cor fica registrada na cor atual.



Lupa:



Esta contém duas opções: a Lupa e a Luva:



GRÁFICA

A ferramenta de lupa permite que você aumente o zoom com o botão esquerdo do mouse e diminua com o direito.



Também há três opções na parte superior. "100%", "Center" (Centro) e "Fit Screen" (Preencher a Tela)

Que respectivamente deixa o zoom em 100% (não em tamanho real), centraliza a imagem na tela e preenche a imagem na tela.



A segunda opção, a luva, apenas move a posição da imagem na tela ao clicar e arrastar com o botão esquerdo.

Mover:



Esta ferramenta possui duas opções, porém a segunda deixaremos de fora, pois é complexa e não está completamente desenvolvida. Também não possui uma função realmente necessária.

Com a ferramenta mover é possível mover toda a imagem de uma só vez dentro do quadro.



Preenchimento:



Contém duas opções, preenchimento e gradiente.

A primeira opção preenche a área com a cor respectiva. Há duas cores disponíveis para uso por vez. A primeira cor é preenchida com o esquerdo, a segunda cor é preenchida com o direito.



Há também a opção "Contiguous" (Contíguo) que quando desativada, permite que o preenchimento afete todas as aparições daquela mesma cor na imagem, em vez de apenas aquela área em específico.



A opção "Gradient" cria um efeito de gradiente entre as duas cores selecionadas no momento.



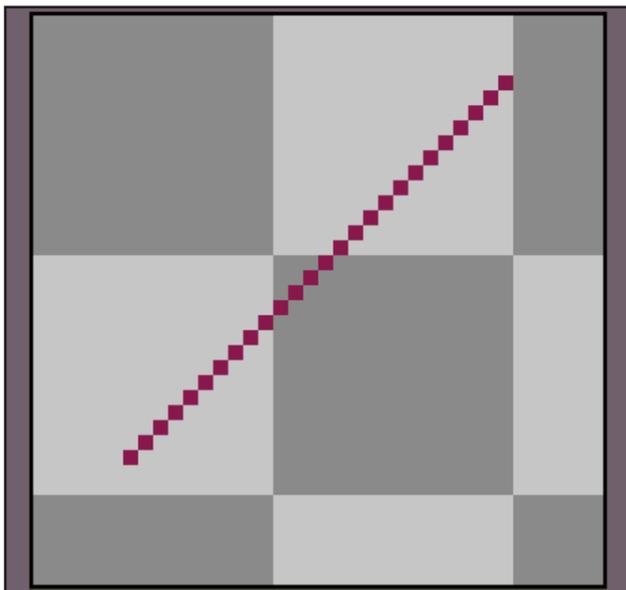
Linha:



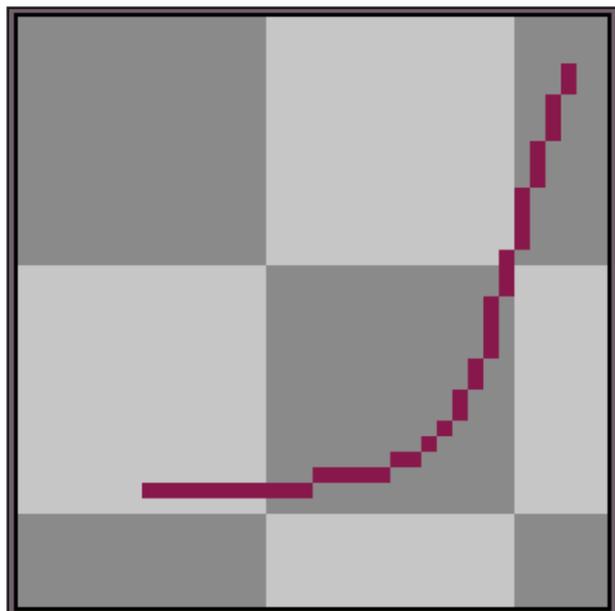
Contém duas opções: Linha e Curva:



A primeira, com o botão esquerdo ligando dois pontos, cria uma linha reta de um ponto a outro com a primeira cor.



A segunda, com o botão esquerdo novamente ligando dois pontos, cria uma linha reta, porém desta vez você pode encurvar a linha antes de confirmar.



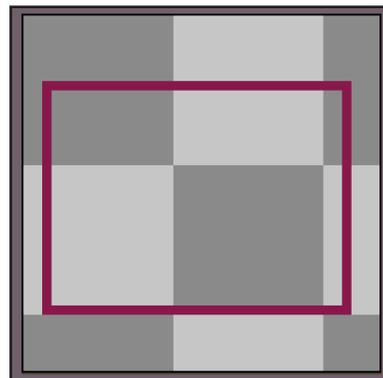
Quadrado:



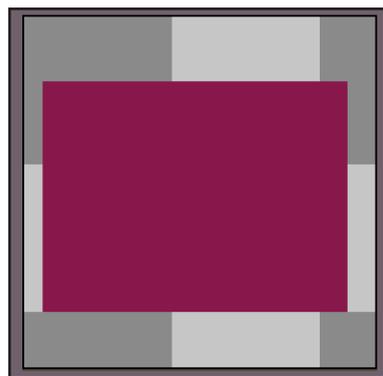
Contém quatro opções: Quadrado, Quadrado Preenchido, Elipse, Elipse Preenchida



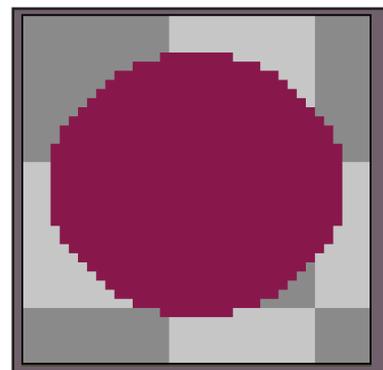
O primeiro cria um quadrado da primeira cor na imagem ao utilizar o botão esquerdo de um ponto a outro.



O segundo também cria um quadrado da mesma forma, porém este é preenchido.



O terceiro e o quarto funcionam como os anteriores respectivamente, porém estes criam elipses.



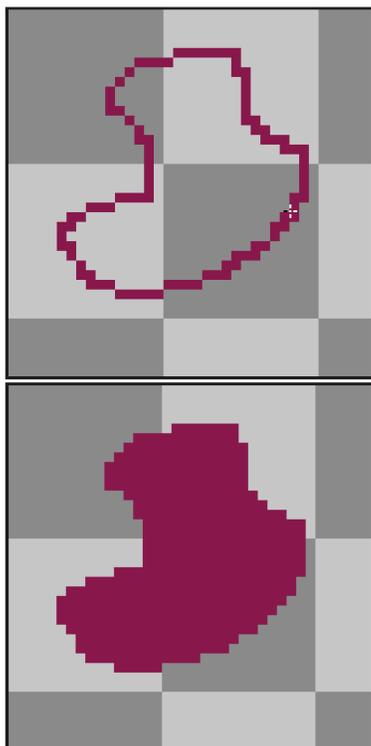
Contornar:



Possui duas opções: Contorno e Polígono.



A opção Contorno é como o lápis, porém preenche a área por dentro de onde foi desenhado.



Borrão:



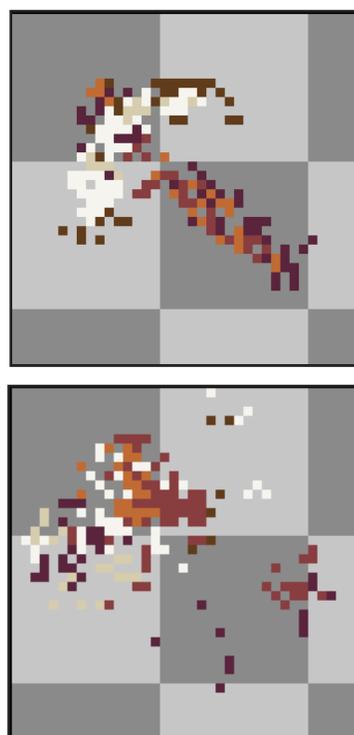
Nesta há duas opções: Borrão e Misturar:



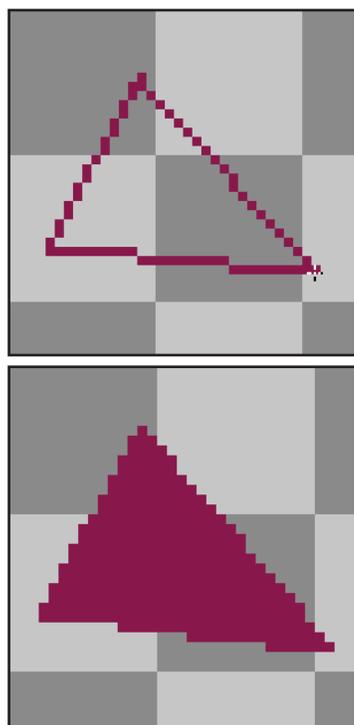
Borrão é um pincel que deixa a imagem borrada e pode ter o tamanho customizado na parte superior.



Misturar é um pincel que bagunça e mistura os pixels quando você passa por cima da imagem, para a direção que passar o pincel. Quanto mais passar, mais misturado e bagunçado fica.



A opção Polígono é como a anterior, porém faz seleções formando um polígono, como se fosse usado a opção linha várias vezes ligando um a outro.



Camadas

Estas são as camadas. Vamos ver como elas funcionam.



As camadas têm muitas opções, mas vamos ver apenas o básico por agora.

A barrinha onde está escrito *"Layer"* (Camada) é uma camada.

Camadas são partes diferentes da imagem que podem ser manipuladas independentemente para formar uma imagem como um todo. Se você está desenhando um rosto por exemplo e quer mover o lugar dos olhos sem mover o rosto, basta trabalhar em uma camada apenas para os olhos que o resto não será afetado. Você pode juntar as camadas posteriormente para formar a imagem final.

O olho ativa e desativa a visualização das camadas. O olho mais acima afeta todas as camadas, assim como o cadeado, que bloqueia a edição em uma camada. Exemplo:



Ao clicar com o botão direito em cima de uma camada, temos as opções de camadas. Não vamos ver todas, só as principais.



Vamos pular *"Properties"* (Propriedades) por hoje e ir para *"New Layer"* (Nova Camada). Propriedades é bem simples, te permite renomear uma camada com *"Name"* (Nome) e alterar a opacidade, mas vamos deixar para a próxima. Criei uma nova camada e deixei uma com o nome de Camada 1 e a outra com o nome de Camada 2.

Agora temos duas camadas. O círculo vazio ou preenchido indica uma célula. Numa imagem parada, se a célula de uma camada está com o círculo vazio significa que não há nada desenhado naquela camada. Se a célula está com o círculo preenchido, significa que há algo desenhado lá. Ambas camadas estão desbloqueadas e com visualização ativa, como é indicado pelo cadeado destrancado e olho aberto.



Mas ao clicarmos no olho da *"Camada 2"*, o olho se fecha e o desenho daquela camada não é mais visível. Ao clicar novamente no olho, o desenho se torna visível.

Ao clicar no olho acima de todas as camadas podemos afetar todas as camadas ao mesmo tempo com a ação.

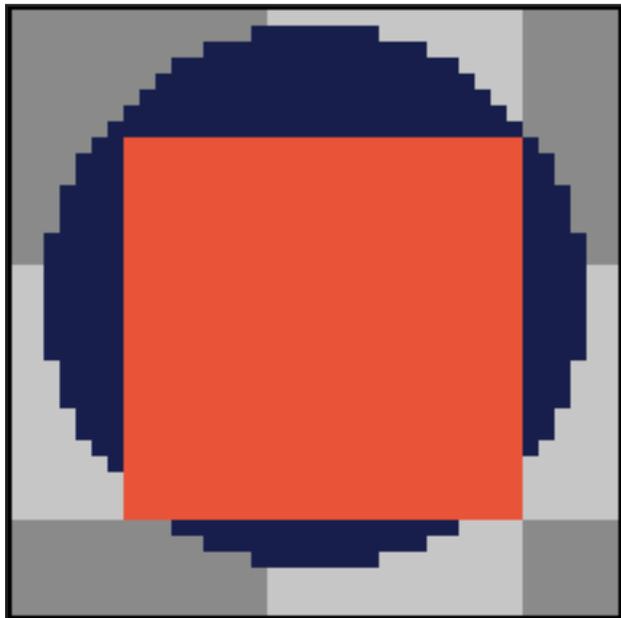


Assim como o cadeado, que quando ativado, impede que aquela camada sofra alterações.



A ordem em que elementos de uma imagem aparecem estão de acordo com a ordem de suas camadas. Exemplo.

Na "*Camada 1*" temos um quadrado laranja, e na "*Camada 2*" temos um círculo azul.

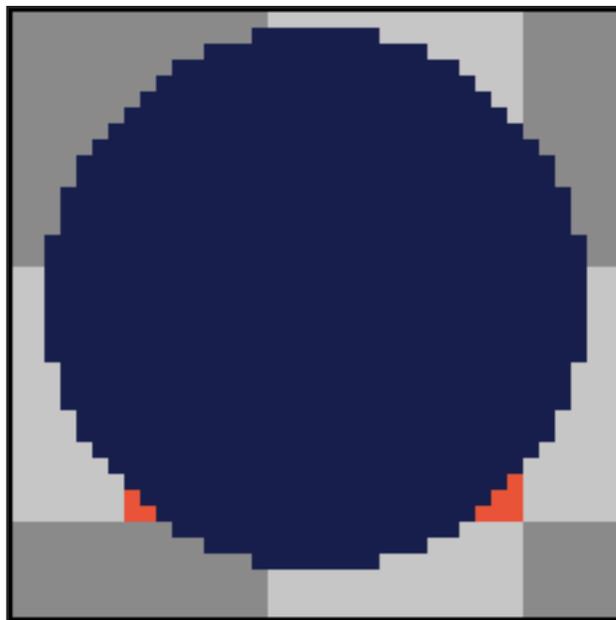


Como a "*Camada 2*" está abaixo da "*Camada 1*", o círculo vai aparecer embaixo do quadrado.

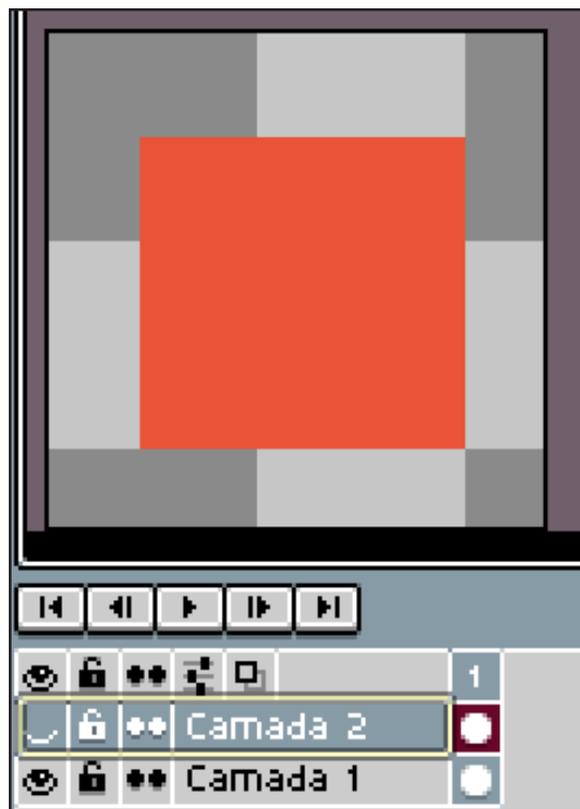
Porém, ao clicar numa camada e levar o mouse até a borda, até que apareça o símbolo do mouse com as setas para todas as direções, se pode clicar com o botão esquerdo e arrastar a camada para cima ou para baixo, trocando-a de posição.



Assim, posso trocar a "*Camada 2*" de posição com a "*Camada 1*". E agora o círculo que está por cima do quadrado, pois a camada que contém o círculo está acima da camada que contém o quadrado.



Com a camada do círculo acima da do quadrado, mal podemos ver o quadrado, mas basta ocultar a camada do círculo clicando no olho e podemos ver o quadrado novamente.

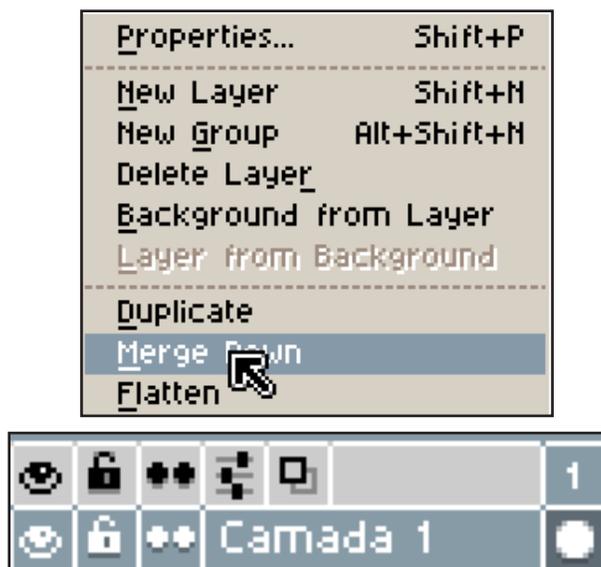


Lembrando que camadas são independentes, ou seja, quando estiver com uma camada selecionada, somente ela será afetada por suas edições, a outra permanecerá intacta até que seja selecionada.

Para deletar uma camada, basta clicar com o botão direito nesta camada e ir em *"Delete Layer"* (Apagar Camada).



Caso já tenha feito as modificações e queira juntar duas camadas, selecione a camada de cima e vá em *"Merge Down"* (Mesclar Abaixo). E as duas camadas se tornarão uma só.



Usando o botão direito e indo em *"Duplicate"* (Duplicar) você pode duplicar camadas mantendo o mesmo conteúdo.



Este foi um tutorial básico de como utilizar o Aseprite, espero que tenham gostado! Este software é muito útil e completo, essencial para pixel artistas, e está sempre recebendo atualizações. Na próxima edição explicarei as funções mais avançadas do programa.

Até a próxima! 



Por que aprender a programar **Ruby / JavaScript?**

Ou como diria o ditado: Se quer algo bem feito, faça você mesmo!



Esses dias escrevendo a próxima matéria de Comandos trazendo mais macetes para Ruby / JavaScript comecei a atentar para um pequeno detalhe: Apesar do material diferenciado para fugir do maçante de ter que aprender sempre da mesma forma (os famosos guias de programação tem sempre estrutura igual, um saco aquilo, *risos*), reparei que invariavelmente a tendência era de o material ficar cada mais complexo e difícil de acompanhar.

Por essa ser uma revista de tutoriais que tem que abarcar o máximo o possível de pessoas, decidi pegar leve e de vez em quando trazer outros focos, para evitar que a matéria só sirva para um nicho muito específico de makers. Dessa vez vamos fazer diferente e começar por baixo, pelos novatos ou leigos na área de programação para RPG Maker.

Já se foi dado muito incentivo para que quem não sabe programar o faça de fato. Mas não me recorde de nunca ter visto algo muito específico ao RPG Maker, em especial às novas versões. Então vamos fazer assim, vou trazer primeiro as vantagens que você maker terá com esse aprendizado, e depois como seu jogo pode se beneficiar totalmente disso. Sigam-me os bons!

Para você



Eu acredito que quem mais sai ganhando com aprender a programar é sempre você, tendo em vista que quem sabe fazer um jogo poderá desfrutar do conhecimento para fazer vários outros. Mas como esse tipo de material pode ser facilmente achado na internet, vou apenas resumir brevemente alguns motivos para que você aprenda a programar:

Ajuda você a entender o mundo melhor e interagir com tecnologia - Não é mistério o quanto do mundo hoje é regido graças à informática. Aprender a programar é aprender os bastidores dela. Você pode nunca chegar a trabalhar diretamente com isso, mas conhecimento em programação se faz muito útil em áreas como engenharia, por exemplo.

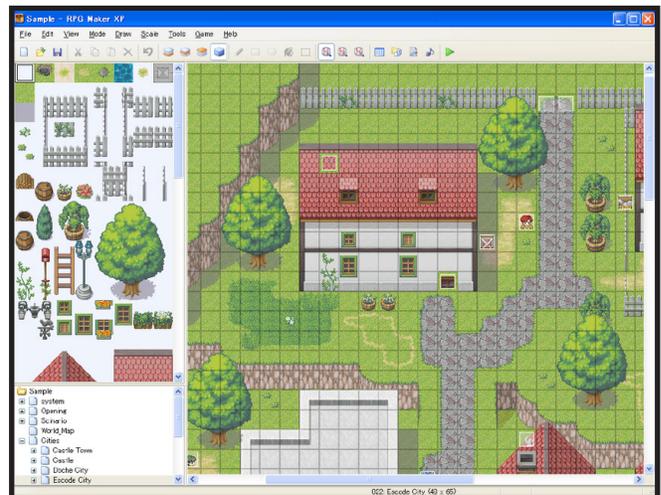
Melhora sua capacidade lógica e criativa - Como toda capacidade que você tem, com treinamento e condicionamento ela será mais desenvolvida gradualmente, e programar não é diferente. É sabido que programar ajuda a desenvolver certas capacidades mentais, então por que não dar essa chance pra você mesmo se aprimorar?

É empolgante e extremamente satisfatório - Programar dá a capacidade de você realizar

tarefas mais complexas ou automatizar tarefas repetitivas, mas um lado interessante é o poder de criação que as ferramentas dão. Apesar de difícil, programar pode ser algo imensamente recompensador, nada é mais interessante do que você ver algo rodando e pensar que fez aquilo, é algo gratificante e empoderador.

Permite você aprender outras linguagens de programação mais facilmente - Não é porque você está aprendendo a fazer joguinhos de RPG que esse conhecimento vai ser inútil a você, tampouco o fato de você só aprender Ruby ou JavaScript vai fazer você ficar preso nisso. Uma vez que você aprende a lógica por trás de uma única linguagem, você praticamente aprende a programar em todas, pois estas são iguais em estrutura, as vezes só mudando um pouco a sintaxe. Uma vez aprendido uma, é muito mais fácil aprender as seguintes.

Para seu jogo



Não só você se beneficia de saber programar, como sua utilização do RPG Maker e por tabela seus jogos de RPG Maker poderão ficar muito mais completos e interessantes. Dizem que no RPG Maker não há necessidade de programar, mas essa é uma meia verdade. Você pode ter se escondido de todo contato direto com os códigos, mas o funcionamento de tudo, além dos scripts e plugins, depende deles. A própria lógica dos eventos

depende, como mostraremos, então nada melhor do que saber como isso tudo funciona no caso de uma necessidade. Esse é o cerne dessa matéria aqui, trazer bons argumentos de como seu jogo ficará ainda melhor você sabendo programar. Sem mais delongas, eis os motivos:

Possibilidades Ilimitadas

Historicamente desde os RPG Makers mais antigos, o sistema de eventos, quando bem usado, permitia verdadeiras maravilhas. Com o advento do scripting no RPG Maker XP e plugins agora no MV, nunca foi tão fácil customizar diversos aspectos do seu jogo. Agora no MV é simplesmente possível de se mudar tudo e qualquer coisa.

Contudo, apesar de termos verdadeiros gênios como o Yanfly sempre trabalhando para oferecer plugins que customizem o máximo de coisas com o máximo possível de parâmetros, nem sempre encontramos o que queremos ou exatamente como queremos.

É óbvio que podemos sempre pedir ou pagar para alguém fazer do jeito exato que a gente procura, mas por que não nós mesmos?

Aprender a programar nos desbloqueia possibilidades ilimitadas de modificação tanto da engine padrão, como dos scripts e plugins já existentes, já que grande maioria seus autores permitem modificações nos mesmos para uso particular. Com isso você poderá desfrutar de todo o poder que o RPG Maker tem a oferecer, o que é um ganho e tanto!

Jogo parecendo jogo

Uma das minhas críticas recorrentes a muitos jogos é o fato de que pequenos detalhes sempre entregam que jogo X ou Y é vindo de um projeto feito em RPG Maker. Isso quer queira, quer não, tira um pouco da credibilidade e profissionalismo do projeto às vistas de alguns.

Jogos de RPG Maker estão queimados na Steam por falta do tal profissionalismo, por serem ou parecerem amadores demais. Não estou dizendo que é o seu caso, mas você tem um pouco de dever de ajudar a combater esse pensamento podendo mostrar que pode fazer diferente. Não é essa a imagem amadorística que você quer passar com seu jogo, correto?

O fato concreto é que com um mínimo de esforço e sabendo procurar no lugar certo dá para mudar algumas coisas e melhorar muito a impressão geral que as pessoas possam ter do seu jogo. Para isso obviamente é preciso saber programar, já que alterar todos esses detalhes requer mexer em coisas que estão escondidas nas profundezas dos códigos.



Mas então... O que mudar?

Acredito que já falei isso em edições passadas da revista. Pequenos detalhes como esse podem até passar batido a um jogador comum num primeiro momento, mas com o tempo os jogadores vão colecionando essas experiências e vendo que sempre há constantes em comum, tipos personagens e coisas que se movem da mesma maneira (mesma velocidade e número de frames), fonte igual, janelas que se comportam igual só mudando a skin, etc.

Todos esses detalhes são às vezes certos números que estão lá nos códigos, que são puramente arbitrários por quem programou a engine do RPG Maker, a fim de simplificar o processo de se fazer um jogo sem ter que atentar pra isso. O problema é quando praticamente TODOS os jogos tem isso em comum.

Só que cada jogo deveria ser único em todos os seus detalhes, como se programado do zero, como jogos sempre foram, no máximo com reaproveitamento da engine para continuações da mesma série. Pense em jogos comerciais da mesma franquia e diferentes franquias.

Como já delineado em outras matérias que tive o prazer de escrever para esta revista, é preciso ter a habilidade de saber o quê procurar, onde procurar e testar hipóteses (Edição 16, *“Desenvolvendo na lata: Fuçando nos códigos”*, página 68), e para isto, só se valendo da já citada lógica de programação. É um mal necessário, uma vez que não existem opções ou configurações para elas, só podem ser mudadas diretamente no código com o agravante de que sequer estão devidamente documentadas.

Dá pra tirar a cara de jogo padrão feito no RM e tornar a coisa extremamente mais *“profissional”* com relativamente muito pouco esforço sabendo como mexer, acho que já seria motivo suficiente por si só para você aprender a programar.

Mais poder de fogo

É óbvio que isso não se limita a mexer no que já é existente. Como já falado, você tem todo o poder do RPG Maker em mãos, então por que não fazer uso disso pra algo maior além de mudar pequenos detalhes? Claro que aprendendo a programar lhe dará ferramentas melhores para poder testar, balancear, corrigir bugs e tornar o jogo muito mais otimizado, em primeiro lugar.

Mas com o conhecimento você pode ir além e criar coisas totalmente novas e do zero, poderá ir muito além da engine padrão, inclusive trazer capacidades novas nunca antes vistas para o RPG Maker, ou então reescrever parte considerável da engine, fazendo com que seu jogo possa pertencer facilmente a outros gêneros que não o mesmo RPG do mesmo jeito de sempre. Sim, falamos disso nas edições passadas, é possível criar um minigame do zero para seu RPG, assim como fazer um jogo totalmente diferente que não seja um RPG.

É claro que é bom sempre notar que tais coisas só virão com mais experiência e aprendizado, a primeira prioridade de quem vai aprender a programar é entender os conceitos mais básicos da programação, da estrutura de funcionamento de um jogo, o paradigma de cenas, o fluxo dos sistemas de mapa e batalha, o interpretador de eventos, etc. Ou seja, pegar toda a engine básica do RPG Maker já é um bom desafio que, já te dará bastante poder para brincar. Felizmente boa parte desse material já trouxemos na revista (e vamos continuar sempre trazendo!), e o básico da programação é muito fácil de encontrar na internet. Daí é só aplicar e desenvolver.

Tudo funcionando junto

Uma das coisas mais subestimadas para um usuário comum é a questão da compatibilidade entre plugins/scripts. Usuários leigos costumam achar que tudo apenas *“irá funcionar”*, quando na verdade manter a compatibilidade dos códigos costuma



Que tal menos poder de fogo?

Nem sempre mais é sinônimo de melhor, as vezes um script/plugin pode conter funções a mais que você não deseja, ou que acrescentam complexidade inadequada para seu jogo. Algo totalmente desnecessário. Opções demais que não acrescentam em certos scripts e plugins também podem ser fonte de confusão, aumentando o número de parâmetros para mexer e de linhas de código, sendo mais uma fonte de entropia.

Então por que então não se atentar ao mínimo necessário e remover os excessos? Aprender a programar também lhe dá a possibilidade não só da de acrescentar o que deseja, mas também de remover o indesejado. E se tem uma coisa importante, ainda mais em jogos onde os códigos são interpretados (ao invés de compilados) que estão à mercê de muitas coisas, não só do hardware, é que estes são os que mais se beneficiam com códigos simples e enxutos.

Ou seja, por remover o que não deseja você ainda sai ganhando em velocidade e economiza recursos valiosos do computador na qual seu jogo rodará. Vai dizer que isso não é tão importante quanto acrescentar recursos?

ser um “pequeno” grande problema para os programadores, isso é, escrever os códigos da melhor maneira para que eles funcionem de todo jeito.

Normalmente os programadores seguram a barra e deixam tudo compatível com seus próprios scripts e muito raramente disponibilizam patches para funcionar com terceiros. Só que é quase que via de regra que jogos diferentes terão que usar diferentes plugins, esses vindos de vários programadores e, mesmo com todos os cuidados que os programadores têm no código e documentação dos seus plugins, há boa chance de ocorrer a inesperada incompatibilidade.

Aí que entra o papel de aprender a programar, para poder realizar esses ajustes de compatibilidade, isso torna possível que scripts e/ou plugins totalmente diferentes tenham coerência e funcionem bem entre si, inclusive sendo possível fazer com que os mesmos possam ter funcionalidades integradas um no outro, e como já falado, tendo funcionalidades acrescentadas ou reduzidas de acordo com o seu gosto. É a integração e customização no seu pico mais alto.

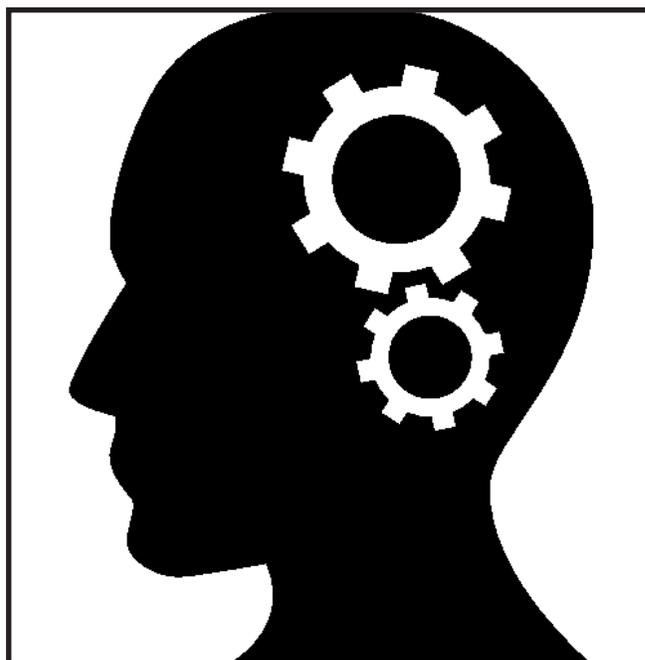
Eventos pra que te quero

Por fim uma coisa não menos importante, mas que acredito que pouca gente leva em consideração, é que todo o fato de você aprender a programar melhora também sua lógica de mexer com os eventos do RPG Maker. A utilização do editor de eventos se torna muito mais fácil e intuitiva, afinal aquilo lá é uma ferramenta visual na qual você colocará códigos no fundo para interpretar e rodar. E toda a lógica de ciclos, condições, labels e afins nada mais é do que lógica de programação disfarçada. Não só mais facilitada, tendo tal conhecimento será possível se fazer sistemas de eventos muito mais complexos e completos, dar pra extrair muito mais dos seus eventos.

Mas também não para por aí, com aprendizado de scripts e plugins é possível uma melhor integração deles com os próprios eventos,

é possível utilizar Scripts em determinados locais acessando comandos que não estão disponíveis no limitado Editor de Eventos, tornando-o muito mais poderoso. O próprio RPG Maker MV ainda cria o sistema de Comandos de Plugins, que providencia uma maneira facilitada de escrever pseudo-código nos comandos de evento para que este acesse funções dos plugins, pra você ter ideia do quão longe foram nesse paradigma.

Reflexões finais



E então, acho que já deu por hoje, não? Acredito com essa matéria ter apresentados motivos suficientes e relativamente convincentes das vantagens que você terá em entrar na brincadeira dos códigos. É natural que a princípio você ache confuso ou que a curva de aprendizado mais acentuada no começo te desanime. Mas assim é para a programação, como é para a música, como é para qualquer outra área de especialidade. Quem vai dizer se você é bom naquilo não é nenhum talento ou predisposição natural, será apenas sua boa vontade e motivação em aprender.

Nas edições seguintes continuaremos a trazer mais material para poder desbravar esse campo, espero que isso sirva como ainda mais incentivo de você aprender a programar e entrar nessa área fantástica da criação de jogos! Até a próxima! 

Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER



MOVE YOUR GEARS

Acesse:

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



Tudo que não é sólido

Desmancha no ar

O título poderia ser “*Não há projeto sem estudo e pesquisa*”; bem menos pomposo e descolado, devo dizer, mas o sentido do texto permaneceria inalterado. Parece óbvio, mas se observarmos com atenção a gama de projetos de RPG Maker cujas fundações são erguidas sobre areia movediça, rapidamente entenderemos que a obviedade é um engano. Em nosso meio – e quando digo “*nosso meio*”, refiro-me aos makers - subestima-se a importância que uma *pesquisa de base* tem para um bom projeto. Para situar melhor o leitor, me utilizarei de uma analogia. Há um axioma lógico-matemático, popularizado por **Descartes**, que diz o seguinte: do nada, nada provém. **Descartes** pretendia provar a existência de Deus. Segundo ele, nada existe sem uma causa suficiente e essa causa só poderia ser Deus. Mas para além das intenções de **Descartes**, podemos usar esse axioma para lançar luz ao processo criativo seja em cinema, em literatura ou... no desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Não basta, se queremos, por exemplo, desenvolver um game do gênero do RPG, ter uma vaga ideia do que é um RPG. Não basta, insisto, saber que RPG's possuem um sistema de combate, mundos vastos para se explorar, personagens variados

e uma história densa. É preciso saber como esses e outros elementos (progressão, balanceamento, curva de dificuldade, enredo, narrativa, nível design etc.) são elaborados e agenciados dentro do gênero. Se tenho uma proposta determinada, devo considerar coisas como: 1) qual sistema de batalha seria mais adequado, ABS ou ATB? 2) O quão vasto deve ser esse mundo que estou criando e como irei apresentá-lo ao jogador? 3) Como inserir essa variedade de personagens dentro do meu game? 4) Qual a melhor maneira de contar a história, por atos, capítulos ou episódios? Daí a necessidade de um desenvolvedor possuir uma bagagem, isto é, referências. E, por gentileza, sem o meme do **Cap. América**, ok? Não é desse tipo de referência que estou falando.

Quantos games de RPG você, desenvolvedor, já jogou - e quais? **Zelda, Chrono Trigger, The Witcher, Dragon Age, Skyrim**? São muitos títulos, é verdade, tantos que é praticamente impossível contabilizá-los, mas isso não quer dizer que devemos ignorar o seguinte: quanto maior a sua bagagem, maior será o seu leque de possibilidades criativas. Sabe aquele problema que você está com dificuldade para resolver? E se já tiverem desenvolvido um game em que tal dificuldade foi

contornada por uma mecânica ou recurso narrativo? Games clássicos oferecem parâmetros mais ou menos seguros pelos quais podemos, enquanto desenvolvedores, nos guiar. Eis o essencial: um bom desenvolvedor é um ávido jogador. Ele está sempre buscando referências por meio das quais alimenta sua criatividade e expande sua capacidade de resolver problemas, pois o trabalho criativo é repleto de imprevistos, becos aparentemente sem saída e obstáculos.

Além disso, RPG's não constroem seus mundos sem antes uma longa e minuciosa pesquisa *multidisciplinar*. Jogos como os da saga **The Elder Scrolls** possuem um complexo sistema cosmológico e um arranjo sócio-político e cultural impressionantes. Há contexto para praticamente tudo que você imaginar desse universo, desde as plantas que você colhe para fazer suas poções até o porquê de haverem estrelas no céu. Mas toda essa riqueza não teria sido possível se os desenvolvedores tivessem apenas tirado suas ideias do além, ou se deixado levar por uma inebriante, porém cega, vontade de fazer um RPG. Buscou-se por referências nos mais variados campos do conhecimento humano: na história das religiões, na mitologia, na antropologia, na historiografia e até mesmo na filosofia. **Morrowind**, o terceiro título da saga, toma de empréstimo elementos de povos originários da África, como o Antigo Egito; arquétipos culturais e sociais do Extremo-Oriente, mais precisamente de países como China e Japão. E não é preciso dizer que o glorioso império de **Tamriel** não é nada mais que uma versão fantástica do Império Romano. **The Elder Scrolls** nos ensina que se queremos construir um mundo verdadeiramente vasto e rico, devemos ser como historiadores, arqueólogos, antropólogos, linguistas... Em suma, sem o conhecimento fruto da Filosofia e das Ciências Humanas, um game como **Skyrim** jamais teria existido.

As referências que adquirimos constituem aquilo que costumo chamar de *"caixa de ferramentas"*. Não se trata de reproduzir algo que já foi feito antes, mas de achar a chave certa para o parafuso que você está usando ou, o que é ainda mais extraordinário, sendo aí onde reside a cria-

tividade: encontrar novos usos para velhas ferramentas. Como você pretende desenvolver um RPG revolucionário sem conhecer **Final Fantasy**? Vejam, não se trata de arrogância, mas de compreender que para romper regras tradicionais de um gênero, ou revolucionar uma mecânica bem consolidada, deve-se conhecer prévia e profundamente tais regras e tal mecânica. Do contrário, será muito, mas muito mais difícil criar algo original, marcante ou mesmo consistente.

Usei o RPG como exemplo chave, pois é um dos gêneros mais populares entre os makers, mas o que estou dizendo é generalizável. Você acha o roteiro de **Bioshock**, um FPS, genial? Pois saiba que ele se baseia em conceitos de uma corrente filosófica chamada objetivismo, tal como fora concebida pela filósofa norte-americana **Ayn Rand**. **Hellblade: Senua's Sacrifice** é o resultado de uma árdua pesquisa em torno da esquizofrenia e seus sintomas. Os desenvolvedores tiveram curadoria de médicos psiquiatras, colheram depoimentos de pessoas que realmente sofriam do transtorno, tudo para que a experiência *in game* fosse a mais verossímil possível. Esse conhecimento interdisciplinar não determinou apenas a história do game, mas também suas mecânicas e sistemas. **Hellblade** é um belo exemplo de game design coerente no qual enredo, narrativa e jogabilidade são indissociáveis. Coerência essa assegurada pela pesquisa de base.

Para finalizar, deixo este conselho aos desenvolvedores que desejam realmente seguir adiante com um projeto: joguem, mas joguem muito, observem como os games que vocês gostam funcionam em todos os seus aspectos mais fundamentais e, também, experimentem outras mídias e saberes. Leiam literatura de ficção e não ficção, assistam a filmes, documentários e séries, dispensem-se de preconceitos e se abram para as formas mais variadas de conhecimento. Lembrem-se que até mesmo aquele FPS descerebrado, ambientado na Segunda Grande Guerra, precisou de um mínimo de referência histórica para ser feito. 



Convertendo arquivos de áudio do Nintendo DS Para .mp3/.ogg/.wav



Olá novamente, caros leitores!

Seguindo a mesma proposta do tutorial da edição anterior, desta vez irei mostrar um jeito bem simples para converter arquivos do **Nintendo DS** para os formatos citados no título ali acima.

Passo a passo

1 – Winamp e plugins

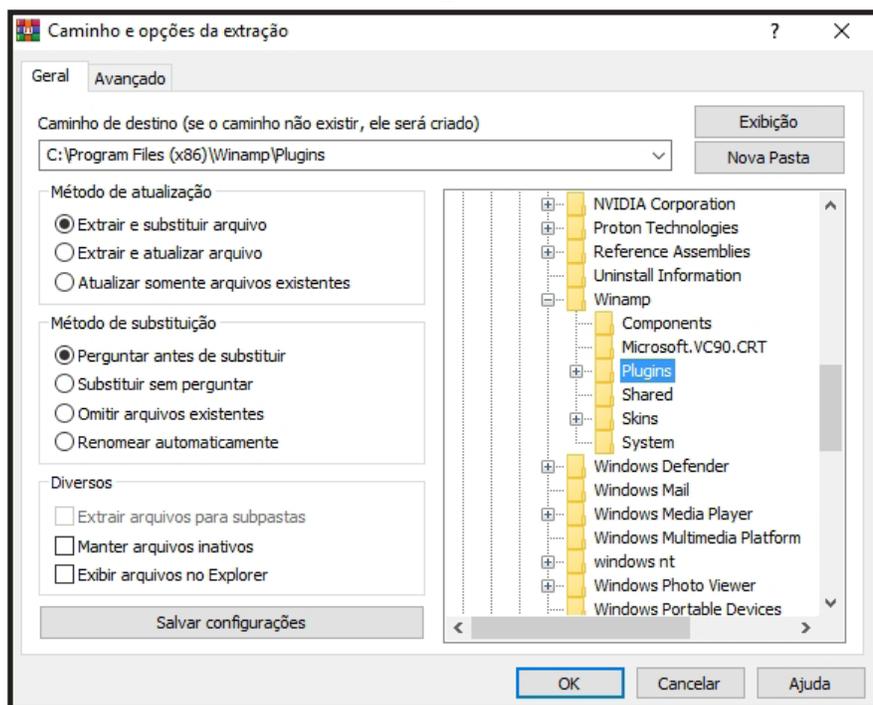
Lembram que mencionei esse programa no tutorial anterior? Pois bem, desta vez iremos usá-lo!

Trata-se de um player de áudio/vídeo que possibilita adicionarmos plugins para que reproduza diversos formatos. Apenas [BAIXE O PROGRAMA CLICANDO AQUI](#) e faça a instalação normalmente.



Não se assustem, a mascote da Nullsoft (empresa que desenvolveu o software) é realmente uma lhama!

Após concluir a instalação do programa, será necessário baixar os arquivos necessários para executarmos as trilhas do NDS. [CLIQUE AQUI PARA BAIXÁ-LOS](#) e, logo após, descompacte o pacote na pasta **plugins** do programa:



2 – Baixando packs de jogos

Feito isso, o Winamp já estará prontinho para converter os arquivos do NDS. Esses arquivos podem ser baixados em listas de jogos, e contém todas as trilhas de cada game. Escolha um dos sites a seguir e escolha o seu jogo favorito do sistema:

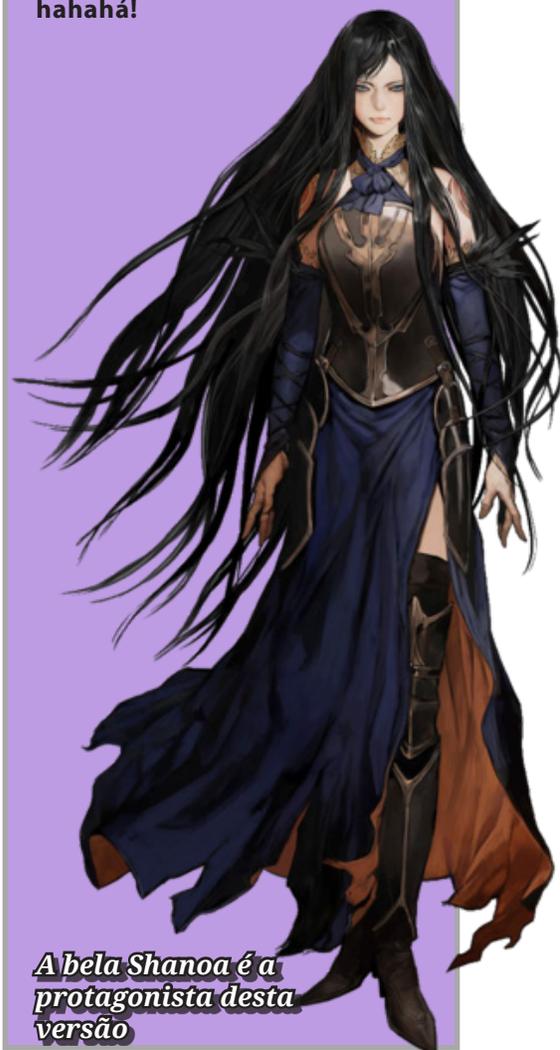
[HTTP://2SF.JOSHW.INFO/](http://2sf.joshw.info/)
[WWW.ZOPHAR.NET](http://www.zophar.net)
[WWW.ZOPHAR.NET \(TRILHAS OBSOLETAS\)](http://www.zophar.net)

Para o tutorial, escolhi o game **Castlevania - Order of Ecclesia**.



Order of Ecclesia é o meu game favorito da série e a trilha *An Empty Tome* é uma das mais lembradas por quem já jogou este belíssimo game.

Quem viu meu avatar na edição anterior, deve ter percebido que eu curti bastante este game hahahá!



A bela Shanoa é a protagonista desta versão

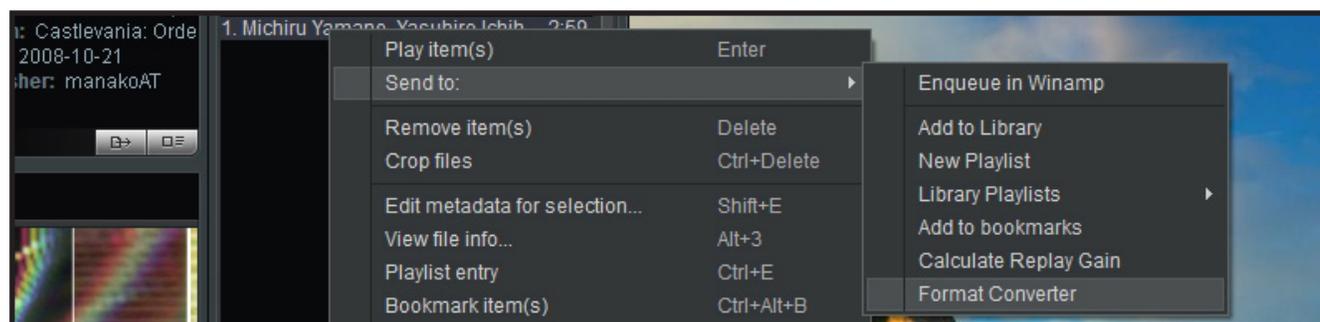
3 – Convertendo e sendo feliz

Assim que baixar o pack do game que deseja fazer a conversão, extraia o mesmo em uma pasta. Vários arquivos de 1KB (e um maior, com poucos MBs) com a extensão **.MINI2SF** estarão listados, basta abri-los com o **Winamp** e já poderá escutá-los normalmente:

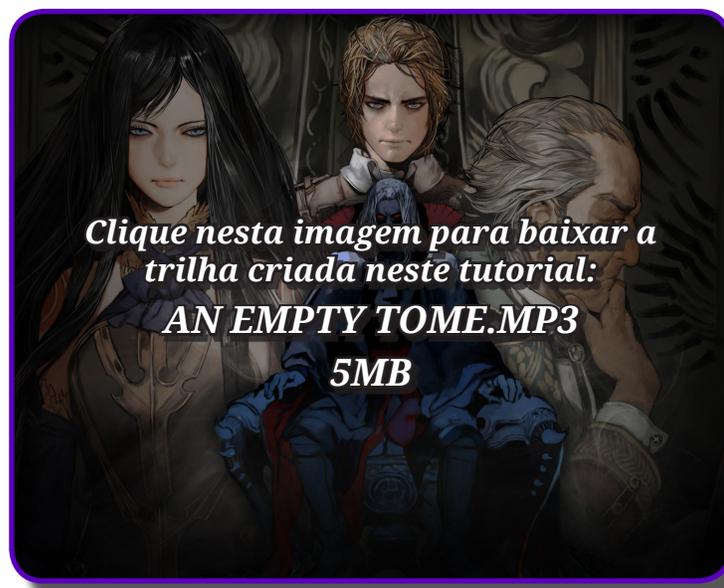
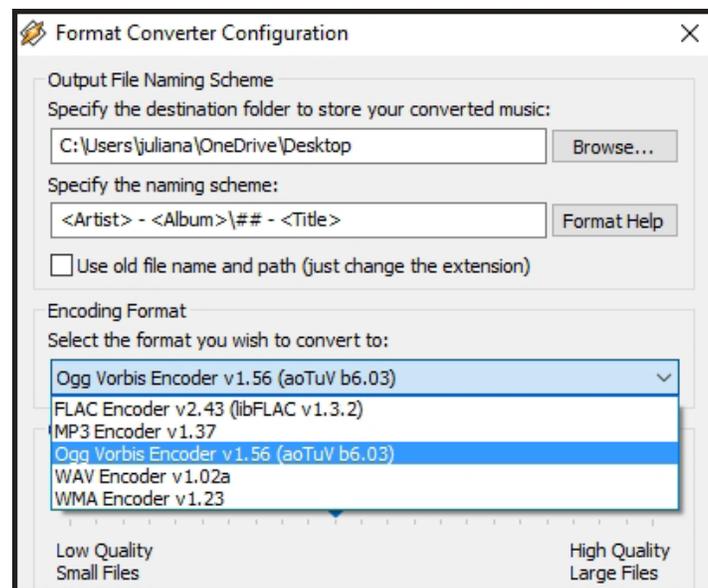


Quando quiser salvar uma trilha, vá na playlist e, clicando com o botão direito do mouse sobre a trilha, escolha as seguintes opções:

Send to > Format converter



Uma nova janela irá se abrir, basta escolher as configurações de qualidade, o formato de saída e onde irá salvar o arquivo:



Caso tenha algum problema com o **Windows Defender**, desative-o durante a conversão. Simples né? Se tiver interesse, leia a edição anterior para mais dicas de conversão. Até a próxima! 🍷

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

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

Esquivando das rasteiras Que a vida dá...



Yoshi **Coordenador**

É impressionante como sempre surge um lazarento querendo te derrubar...

É até engraçado para alguém como eu, que viu essa revista ser criada e chegar a sua 20ª edição, olhar para trás e refletir sobre tudo o que a redação já passou para chegarmos até este ponto.

Diversas foram as vezes que bateu aquela vontade de jogar tudo para o alto e desistir, pois, acreditem, tivemos várias decepções ao longo de toda essa jornada e não é nada fácil manter uma iniciativa como essa, que é feita sem fins lucrativos, dá um grande trabalho e recebe pouco feedback, este último deve-se muito pelo momento ruim das comunidades makers e a falta de interesse dos membros mesmo, o que é algo absolutamente normal, tendo em vista que as coisas tendem a evoluir cada vez mais, então novas tendências são criadas e a geração atual parece não curtir muito a leitura...

Tempos atrás, estive prestes a me aposentar desse cenário de comunidades, mas não era a hora ainda, entretanto, vejo que em breve poderei passar esse legado adiante

como o nosso capitão Hector fez e depositar minhas últimas esperanças nessa nova geração que vem surgindo. Acreditem, as comunidades não são tão ativas como antigamente, mas, os membros que ainda as frequentam são bem mais maduros e promissores do que antes, isso em média claro, no passado haviam pessoas muito talentosas também.

Em determinada edição (que de fato eu não lembro qual foi...), um leitor disse a seguinte frase:

"As comunidades makers se vão, as revistas ficam para sempre..."

Até que ponto é verdade eu não sei, porém, se derem uma olhadinha na seção de downloads no Condado, notarão que existem revistas pré-históricas lá kkkkkkkkk

Deixo aqui um sincero obrigado a vocês, caros leitores, e para todas as pessoas que contribuíram de alguma forma para que a Make The RPG esteja viva hoje.

Até a próxima minha gente! 

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>

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!