

AQUI QUEM FAZ O JOGO É VOCÊ!

MAKE RPG



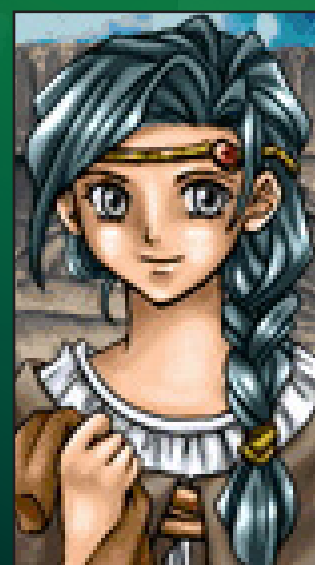
EDIÇÃO #21

*Entrevistamos
Yoshi!*

*Aseprite:
Tutorial avançado*

*Interagindo
códigos e eventos*

*Análise de
Maker Zone*



*Conheçam a
artista injustiçada
Roco!*

Pense pequeno

Faça grande!

VEJAM ESSA SUPER-MATÉRIA E DESCUBRAM UMA NOVA FORMA DE CRIAREM OS SEUS PROJETOS!

**Artwork feita por Aoki*



0 impressionismo musical nos games | O quão ativo é o sistema de batalha ativo? | As frustrantes características anti-frustração | A escrita em games: Grandes ideias, histórias nem tanto... | e muito mais!



Estamos com tema novo, agora com as opções light e dark! Não deixe de nos fazer uma visitinha!

CONDADO BRAVEHEART



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

O início de UMA NOVA ERA!

Quem acompanha a revista já há algum tempo, sabe dos problemas que tivemos com desentendimentos na staff no final de 2017 onde, por pura falta de diálogo e falha geral da administração da época (me incluo nisso) uma confusão foi gerada (vejam mais sobre isso na **edição #16**).


Naquela época, eu já planejava pendurar as botas e passar a bola adiante, logo após o lançamento da edição em questão, mas não seria o mais correto a ser feito na ocasião, pois, a equipe da staff se desestruturou após o fatídico episódio e não é do meu perfil sair e deixar a casa bagunçada, ainda mais quando acabei me envolvendo em uma situação gerada por terceiros, mas que largaram a bomba para o dino aqui.

Página que virei e vida que seguiu...

O fato de, novamente, lembrar dessa treta idiota é porque, desta vez sim, poderei me aposentar sem mais ressentimentos e possibilitar que o time atual trabalhe com mais liberdade, sem se prender a tendências engessadas do passado que membros antigos como eu ainda carregam.

Não existe evolução sem mudanças e eu, sinceramente, não tenho mais o mesmo ânimo e fôlego de 11 anos atrás, quando iniciei nesse mundo maker, então, o melhor a ser feito é dar a oportunidade para novas mentes darem continuidade à história e memórias da lendária **Vila Makers** (a qual o Condado sucedeu) e da carismática e inesquecível **Mundo RPG Maker** (esta última, tendo seus últimos suspiros de esperança absorvidos pela staff após o seu triste fechamento, vejam mais sobre isso na **edição #14**).

A tendência é de que muita coisa mude nos próximos meses, tanto no fórum quanto aqui na revista, então o título desta humilde apresentação fará um sentido ainda maior do que neste exato momento. É aguardar para presenciar.

Fico muito feliz em ter feito parte dessa equipe maravilhosa (no Condado e na Make the RPG) por tantos anos, mas agora irei relaxar e aproveitar minha estadia no fórum como uma lenda aposentada e, a partir desta edição, como leitor apenas. Nos vemos por ai galera! 



Yoshi **Ex-Coordenador**

CONDADO BRAVEHEART EDITORA



Idealizador: RSM
Coordenadora-geral: Jully Anne
Redator-chefe: FL
Editores-chefe: Jully Anne
Redatores: Cross Maker, Kazzter, FL, RaonyFM & Dobberman

RESPONSÁVEIS TEMÁTICOS

Comandos: RSM
Gráfica: Kerazzk
Estúdio: Lord Wallace
Roleplaying: Kerazzk
Coletividades: Cross Maker
Extra/Revista: FL

MAKE THE RPG

Edição: Jully Anne
Revisão: Kerazzk
Designers: RSM
Colaboradores: RSM.
Participações especiais: Yoshi & Lord Wallace.

PARCERIAS CONDADO BRAVEHEART



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

CURTA TAMBÉM A CONDADO
 NAS REDES SOCIAIS!



INÍCIO RÁPIDO

Escolha o seu destino aqui!

Matéria de Capa

Quantas vezes um projeto não avançou por, supostamente, não atender as expectativas da ideia inicial? Evite isso!

38

ROLEPLAYING

O quão ativo é o sistema de batalha ativo?



46

GRÁFICA

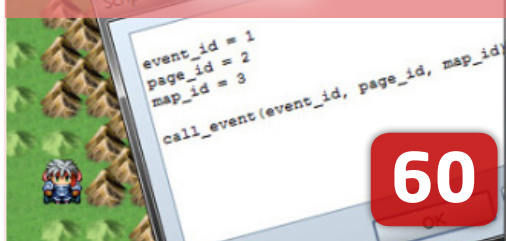
Aseprite:
Tutorial avançado



48

COMANDOS

Interagindo códigos e eventos



60

ESTÚDIO

Minecraft, Monet e Debussy:
O Impressionismo musical nos jogos



68

REVISTA

- 05** STAFF
Os responsáveis por mais uma edição!
- 06** CORREIO
Uma época de vacas magras...
- 10** CONFIRA
O show deve continuar!
- 12** BRAVEART
O "artista entediado" Sortos!
- 70** DESPEDIDA
O que pode se ver por aqui

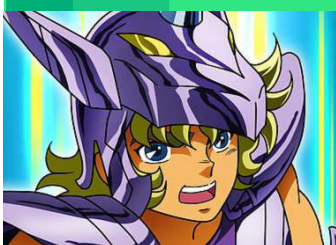
COLETIVIDADES

- DO MAKER** 18
A injustiçada Roco!
- ENTREVISTA** 22
Com Yoshi!
- COLUNA 1** 30
As frustrantes características anti-frustração
- COLUNA 2** 32
A escrita em games: Grandes ideias, histórias nem tanto...
- REVENDO** 34
Maker Zone

Confira quem aprontou o quê nesta edição

STAFF

Colaborador



RafaelSM



FL

Com uma consistência muito acima da média, **FL** nunca decepciona quando sua presença é exigida. É o típico integrante da equipe que serve de referência aos mais novos, por sempre cumprir com suas obrigações de maneira eficiente e exemplar.

Ultimamente, devido à melhora na equipe, não tem tido muitas dores de cabeça como em eras passadas!



Kerazzk

Embora tenha assumido um exigente cargo de administrador no **Condado**, nosso querido **Kerazzk** (leia-se **Kazzter**) continua muito bem em suas contribuições e poderão ver nas páginas a seguir.

Foi figura importante nas atualizações e eventos da comunidade, está trabalhando bastante!



Dobberman

Como diz o ditado: "**O cão é o melhor amigo do homem**" e isso é fato.

Com escrita e postura exemplares, **Dobberman** se encaixou como uma luva no time e contribuiu muito com a edição atual, mesmo tendo integrado a redação recentemente.

Foi uma grande convocação que só melhorou o time!



Jully Anne

Apesar de ter passado por tempos complicados, nossa tsundere fez o que pode para manter os prazos da redação dentro do aceitável, ou seja, sem muitos atrasos.

Precisou ativar o modo vampírico para dar conta do recado e, pelo visto, foi algo que surtiu um bom efeito...

Agora pretende focar-se exclusivamente na montagem e coordenação da revista, o que, de fato, sempre fez bem.



Cross Maker

Atarefado até o pescoço com estudos, **Cross** foi muito esperto e contornou a situação, adiantando muitas matérias para edições futuras, muitas delas focadas em sua ótima série "**Lendas do RPG Maker**", que vocês poderão conferir mais um grande exemplo nesta edição.



RaonyFM

Cães e gatos não possuem lá o melhor dos ambientes, mas, incrivelmente não precisamos separar nenhuma briga durante os preparativos desta edição...

Raony manteve a ótima participação com uma coluna de conteúdo muito interessante e deve continuar mantendo essa excelência, ainda mais pelo fato de estarmos em época de vacinação contra raiva, para evitarmos conflitos...

Passamos por um período de

Vacas magras...

A 20ª edição não trouxe um grande feedback, na verdade foi um dos menores de toda a história da revista, mas, isso deve-se muito ao baixo movimento do fórum. Tivemos poucos comentários e iremos responder os mais relevantes!

Dax em Condado Braveheart



Caramba... nunca parei para ler completamente uma revista **Make The RPG**, digo, já li outras edições, mas não por completo. Mas, lendo essa por inteira, me fez lembrar dos saudosos tempos... **Mundo RPG Maker** (na época, meu nickname era darkslash, depois foi para Dax, hoje em dia é Kvothe (ou dax mesmo), a comunidade que sempre fui mais ativo. Dos tempos que quase toda semana era uma ideia para um projeto novo hahaha, maluco, que saudades!

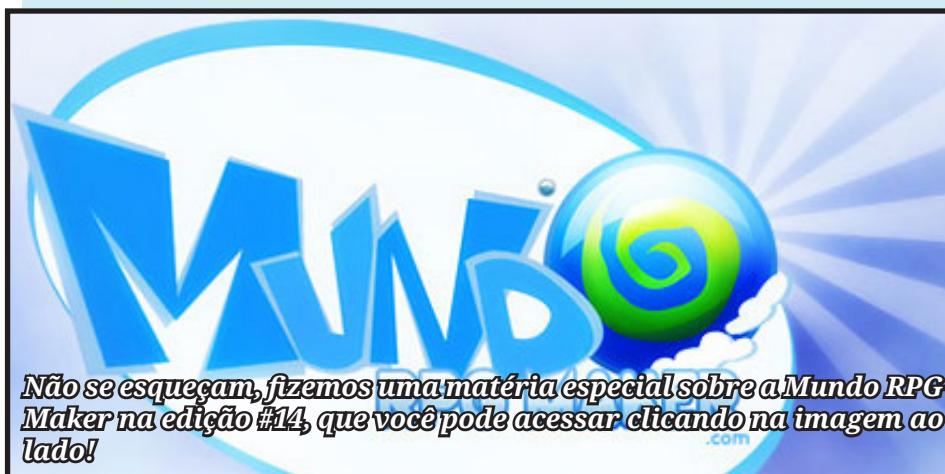
Devo dizer que realmente, o RPG Maker sempre terá um espaço em meu coração, me deu oportunidades de aprender e conhecer muita coisa. E, se não fosse ele, talvez eu não fosse a pessoa que sou hoje.

Obrigado por essa edição :)

Redação de ordenhadores da Make the RPG!

Sem sombra de dúvidas, muitos dos membros ativos hoje possuem alguma ligação especial com a lendária **Mundo RPG Maker**, aquela comunidade era, de fato, um mundo à parte devido ao enorme fluxo de pessoas que a frequentavam.

É muito motivador saber que ainda tem gente que carrega boas lembranças de tudo o que as antigas comunidades ofereceram, mais interessante ainda é que toda essa convivência em fóruns tenha lhe ajudado, caro **Dax**!





Corvo em Centro RPG Maker

Opa, quase perco essa. Na espiada rápida de praxe a revista continua excelente. Vão guardando essas entrevistas para quando o pessoal das antigas sumir. Teremos material o suficiente para substituí-los por bots sem deixar ninguém perceber

Vou tirar um tempinho para ler tudo e volto para parabenizar ou crucificar os responsáveis.

Números redondos valem edições especiais. Não deixem a trigésima passar batida.

Redação de ordenhadores da Make the RPG!

Certamente, os bots irão dominar o mundo no futuro (risos).

Enquanto isso não acontece (de fato...), é sempre bom guardarmos as biografias das grandes figuras que surgiram e ainda surgem nesse cenário de desenvolvimento amador que tanto amamos.

Sobre o conselho que nos deu, sugestão anotada!



taisho em Condado Braveheart



Percebi que deu uma diminuída nas quantidades de páginas, mesmo sem perder a qualidade por um lado fico mais gostosa a leitura, excelente trabalho como sempre. Ultimamente eu to viciado em **Neverwinter Nights** (o primeiro) e isso foi algo que senti falta não só nos jogos de rpg maker mais como em rpgs AAA que foi o *Role Play* você sempre pega um personagem já criado e talz e só guia ele tá mais pra um livro sem aquela interpretação dos rpg de mesa que tu cria todo o char e vai vivendo a história, podia ter mais jogos nesse estilo, tá pra sair o **Baldur's Gate 3** vamo ve se traz de volta isso.



Redação de ordenhadores da Make the RPG!

Sim **taisho**, estamos fazendo o possível para tornar a leitura cada vez menos cansativa e mais fluída, dessa forma os leitores sempre terão ânimo para lerem uma nova edição.

Aparentemente, as desenvolvedoras não gostam muito de criar jogos que dêem total liberdade criativa aos jogadores, isso pode ser para que os personagens de suas respectivas franquias gerem algum lucro em *spin offs* e conteúdos extras, como bonecos e dlcs. Mas sempre tem exceções, esperamos que **Baldur's Gate 3** não entre nessa onda.





02k0 em Condado Braveheart

Poxa galera, que nostalgia. Eu estou há um tempão parado e muita vontade de retornar ao mundo maker.

Meus últimos projetos, relacionados ao **RPG Maker 2000/2003 + DestinyPatcher**, que estão há mais ou menos 2 ou 3 anos arquivados, por sinal, incluem uma tradução integral das dessas três ferramentas e para o pt-br mais aceitável de todos!!

Na época eu estava estudando, febrilmente, engenharia reversa de softwares. Era capaz de rolar até algumas melhorias, não tão boas quanto os *Patchers* disponíveis, mas a minha maior ambição era consertar o problema de resolução no modo *FullScreen*, eu tava quase conseguindo, era tudo na cagada, basicamente eu estava usando um depurador e contando com a sorte. Cabe ressaltar que o plano inicial era traduzir o RM2k, que tinha suporte ao **DestinyPatcher**, depois de concluída, isso começou em meados de 2014 por aí, daí surgiu o RM2k3 versão oficial pela **Steam**, eu comprei e tentei me aventurar numa arriscada aventura de tradução, só tinha proteção DRM, embora tivesse uma EULA para modificação do software.

A sorte é que a última versão oficial está desprotegida, eu ainda não conferi, mas acho que cheguei a traduzir algumas strings. Depois, como era de se esperar, surgiu a versão oficial do RM2k na **Steam** e Na **Steam**, adquirei todas as versão novas oficiais, estive conversando até com **David Trapp**, o famoso **Cherry**, trocamos várias idéias, ele até disse que não poderia fornecer o código de inclusão da barrinha de *scrolls* na lista de comentando de evento, por questões éticas e também outras mais, só que ele ainda me auxiliou em algumas coisas, enfim, o cara é gente fina, assim com o **Banannen Joe**, que coincidentemente chama-se **David**.

Pelo avanço que eu chequei alguns dias atrás, o RM2k já está 100% BR, bem como o RTP, o mesmo se aplica à nova versão do RM2k (1.62+, creio eu), o manual da nova versão também está parcialmente traduzido, não "like-as" como a feita pela **Archeia**, embora siga a mesma estrutura de tópicos.

A coisa mais ruim na tradução do manual do **DestinyPatcher**, foi que está em alemão, parece que o **Banannen Joe** não tem intenções de disponibilizar uma versão em inglês, isso não é por mal, é extremamente chato, embora ele possa, como já fez na versão 1.0 do **DestinyPatcher**, a falta de tempo e projetos paralelos é uma boa razão.

A tradução é modesta, mas bem feita, como aí disse, alguns tópicos.

Eu sei que esse não é o melhor espaço pra falar isso, pode até enquadrar em pirataria, em parte, mas vocês é quem "dão o preço". Essas engines foram abandonadas há muito tempo, a verdade é que já fazem 5 anos que eu estou nessa peleja, tem que revisar apenas algumas coisas e testar outras, eu já até tinha esquecido que o **RPG Maker** ainda existe, acreditem, é tanta coisa pra fazer que às vezes eu esqueço dessas coisas, eu lembro dum tempo em que usava o RM2k o dia inteiro, todo o detalhe era minuciosamente calculado o código, os mapas, as imagens usadas. Meu projeto, que ficou em oculto, mais capcioso foi uma versão idêntica ao **Harvest Moon** do **SNES**, eu ficava umas 8, por dia, sentado na frente do PC, estudando o comportamento dos personagens no mapa, os sprites eram ripados por terceiros, mas os mapas eu fiz questão de repar do Jogo, tudo por *Parallax mapping*, uma das vantagens do RM2K/2k3, Parallax à vontade e com taxa de Lag quase nula, as animações dos poços de água eram perfeitas. Nem sei se ain-

da tenho o projeto arquivado, a verdade é que eu tenho muita coisa do tempo do Mundo RPG Maker, tipo resources e etc. Enfim, estou pensando seriamente em voltar. Parabéns por uma publicação!!!

Redação de ordenhadores da Make the RPG!

Essas histórias diferenciadas só aumentam a nossa vontade em seguir em frente com esta publicação!

Iniciativas como essas feitas no **RPG Maker 2k3** são de extrema importância, pois, servem como uma forma de as desenvolvedoras dos softwares notarem públicos de países que a ferramenta não é disponibilizada e que gostariam de uma versão traduzida para o próprio idioma.

O próprio exemplo da **Steam** já é um grande avanço, hoje qualquer um pode adquirir qualquer versão do RPG Maker por lá traduzida (mesmo que não tão bem...) e muito disso deve-se a esse tipo de esforço que você, **02k0**, e outros tiveram no passado.

Acreditamos que seu retorno só teria a acrescentar ao cenário atual e seria de grande ajuda!



Frequentemente, a Steam lança alguma promoção envolvendo diversas versões do RPG Makers e outras engines de sua autoria. Fiquem de olho porque vale muito a pena!



STEAM®



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 

O show deve continuar!

Embora a época tenha sido de pouco movimento, além da atualização do tema do fórum, realizamos 2 eventos desde a última edição, foram eles:



ENTRE NAVIOS E CANHÕES


Um verdadeiro tiro na água...

Infelizmente, esse evento baseado no clássico jogo **Batalha Naval** fracassou...
Os membros teriam que realizar tarefas para acumular tiros e usá-los em um mapa com coordenadas, na tentativa de acertar os navios escondidos e receber recompensas, dependendo da pontuação atingida.
Não sabemos explicar realmente o porquê, mas não tivemos nenhuma participação neste evento...
Vejam o tópico do mesmo [CLICANDO AQUI!](#)



PEQUENAS (GRANDES) OBRAS

Liberdade criativa

Se o evento anterior ficou às moscas, com este aqui a situação foi diferente!
Com o intuito de movimentar as academias da comunidade, esse foi um evento que englobou diversas áreas, onde tarefas simples foram dadas em cada uma delas e os membros que conseguissem mais pontos receberiam bravecoins.
Vejam como foi [CLICANDO AQUI!](#) 

KAMIGAMI

THE BATTLE OF THE GODS



TSUKUYOMI

Moon god from the Japanese mythology, born from Izanagi's right eye. Lived in the Heavens together with his sister Amaterasu, goddess of sun, Tsukuyomi angered Amaterasu killing Uke Mochi, she was so angry that she refused to ever look again at Tsukuyomi

10 5 3

CAMPAIGN
History mode.

DUEL
Quick battles.

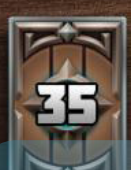
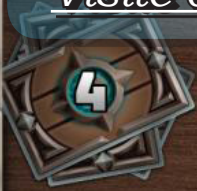
DECK
Choose your cards.

PACKS
Open card packs.

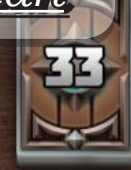
STORE
Buy new packs.

Kamigami é um belíssimo card game que está sendo desenvolvido por uma equipe formada por integrantes da nossa parceira, a CentroRPG. Os responsáveis pelo projeto são: Raizen (o autor), Geraldo de Rívia (ou simplesmente King Gerar, o designer) e Kiba (o artista). Games neste estilo são desafiadores de serem feitos no RPG Maker e o trabalho apresentado até então está muito bonito e caprichado. Se você curte esse estilo, por favor, dê uma força aos desenvolvedores deixando seu feedback nos tópicos do projeto!

Visite o tópico do projeto no Condado Braveheart



Visite o tópico do projeto na CentroRPG

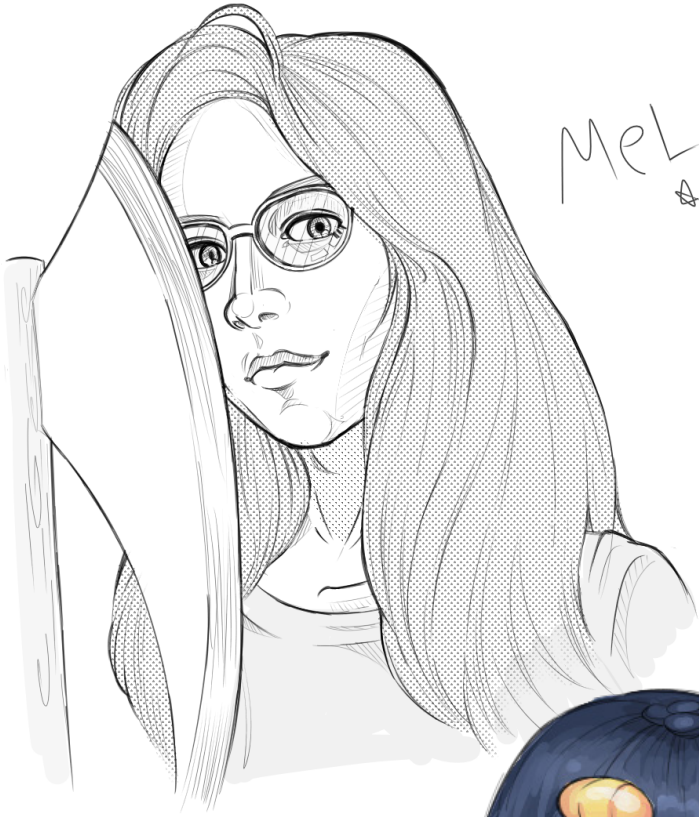




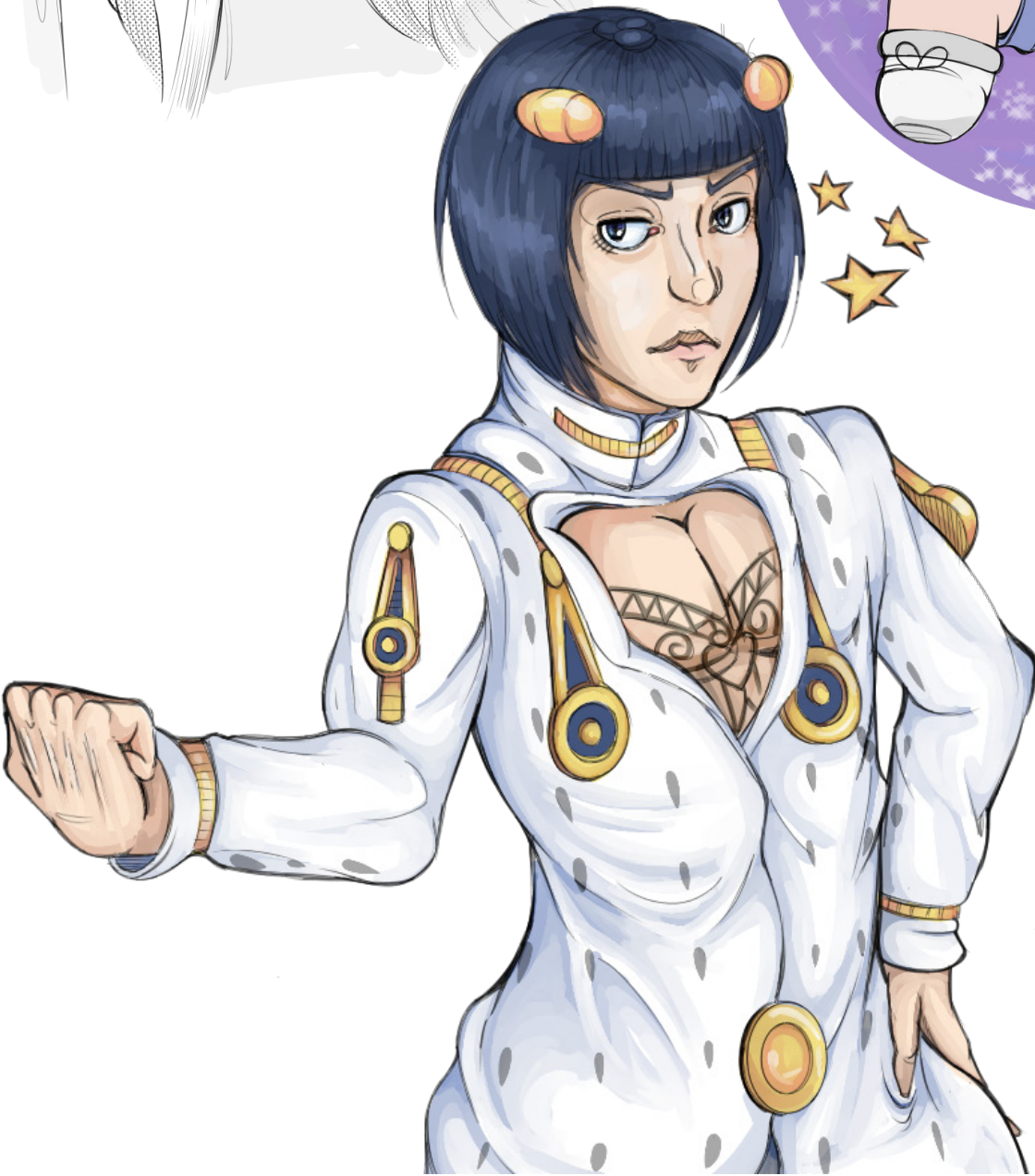
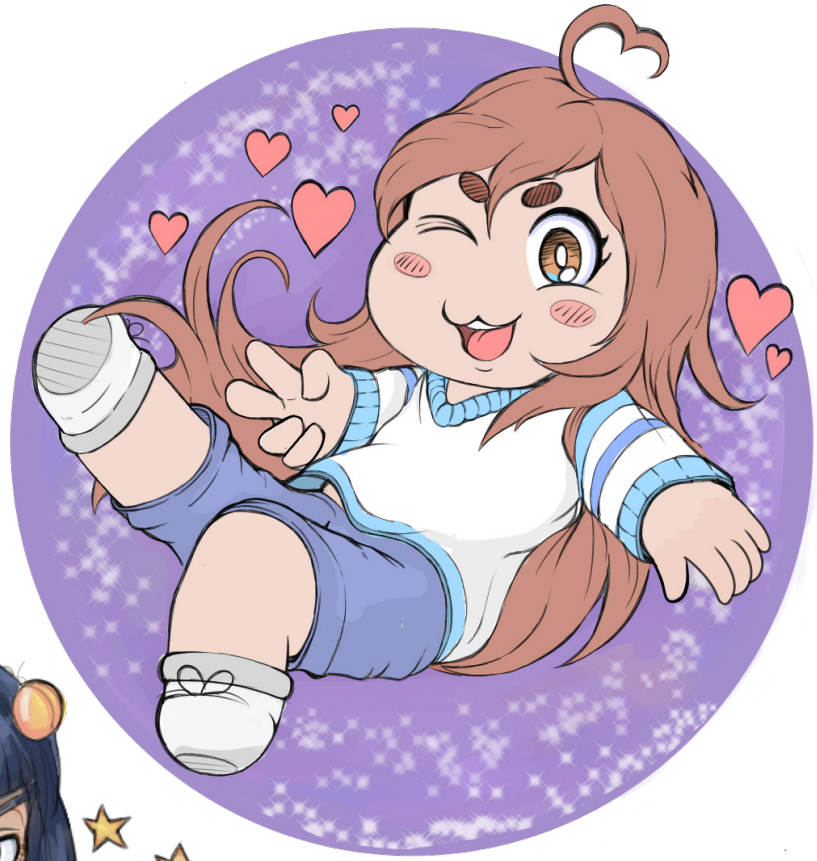
Especial: O "artista entediado" Sortos!

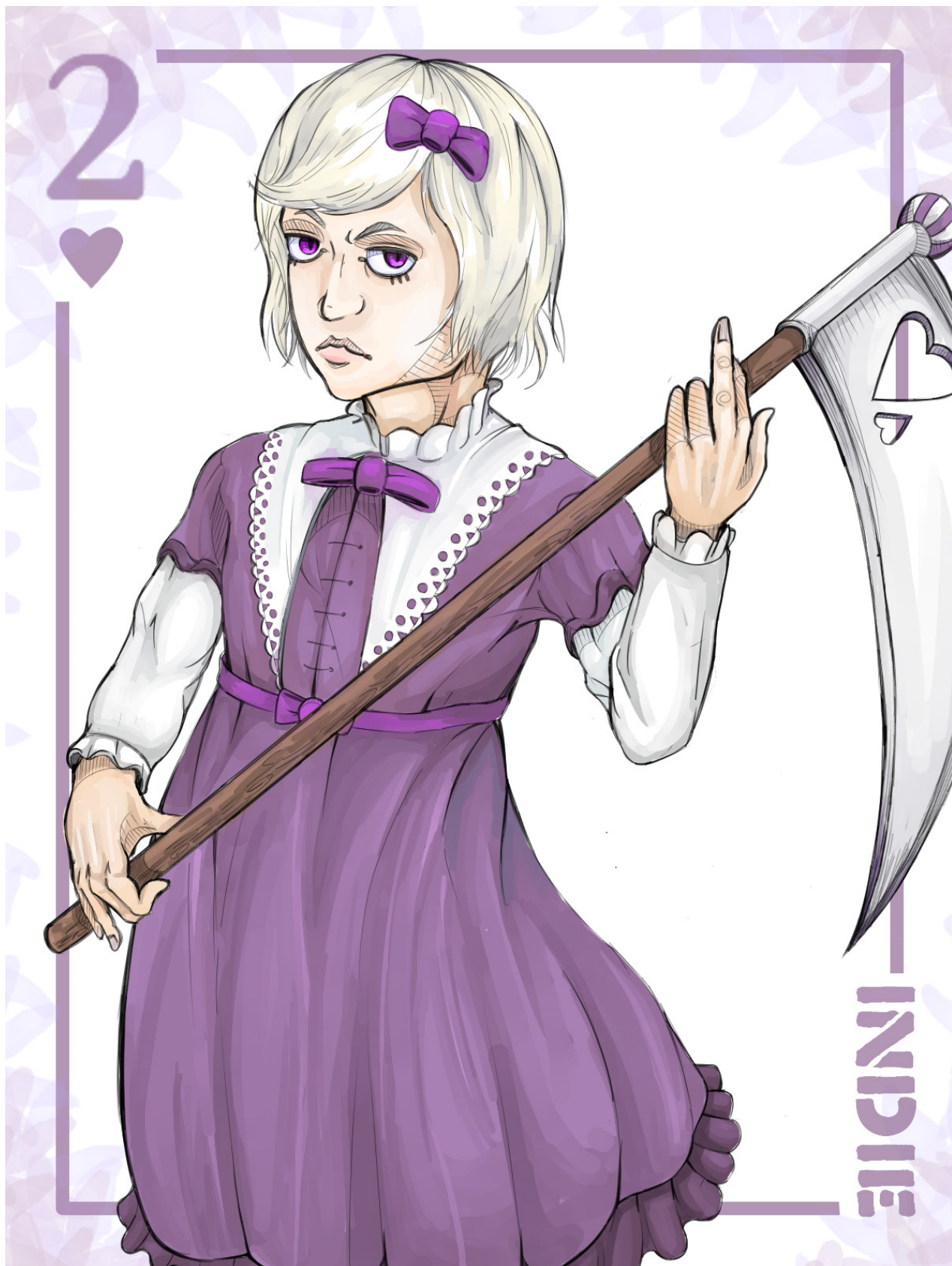
Sortos é um desenhista e membro da antiga Mundo RPG Maker, que apareceu no Condado divulgando ótimos trabalhos. Se está a procura de commissions, dê uma olha em suas redes sociais:





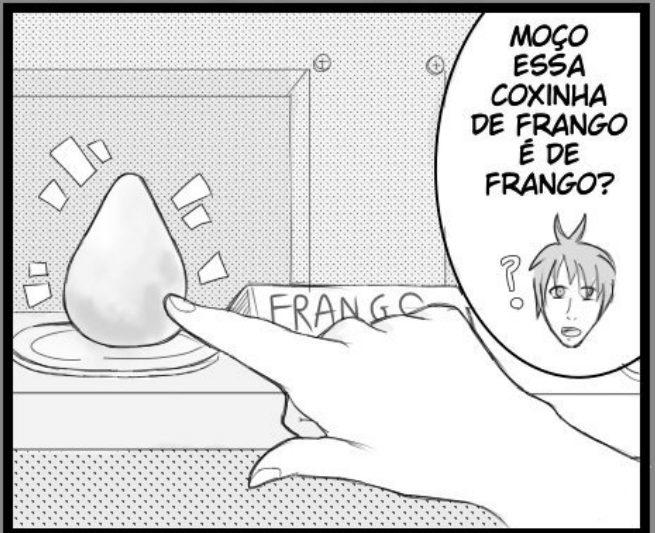
MEL ☆
☆ ☆













Mini Série

LENDAS DO



RPG MAKER



A injustiçada Roco !



**Todas essas big faces foram criadas por Roco*

Entre grandes artistas de recursos gráficos que influenciaram o cenário maker, Roco foi uma das mais importantes e influentes do RPG Maker 2000/2003, caso você nunca tenha ouvido falar de suas belas artes, ou nem mesmo se quer a conheça... bem isso é muito triste, pois este é um dos principais motivos (se não o principal), pelos quais Roco e muitas de suas belas artes são bem difíceis e raras de serem encontradas hoje pela internet. Por isso sentem e se acomodem, pois é com muito orgulho que nós da Revista Make The RPG decidimos com muita dedicação fazer uma matéria especial sobre Roco, e sua grande importância entre os fãs não apenas da engine 2000/2003 mas de todo o cenário maker em geral

Mas afinal, quem era Roco?



Bem esta informação é quase que impossível de responder, como ela é um dos membros mais antigos já existentes nas comunidades makers, foram poucas as pessoas que a viram passar pelo cenário maker, e as poucas pessoas que a conheciam, nunca tiveram contato pessoal com ela. Para me informar mais, decidi ir até o site da RMN.net (um dos sites mais antigos de RPG Maker já conhecidos) e pesquisar para mais informações sobre ela. O que sabemos dela por usuários mais antigos, é que ela era um usuário do sexo feminino, que teve grande importância nos recursos gráficos utilizados em vários projetos de RPG Maker, e que ela trabalhava juntamente com Blue, outro grande artista de recursos gráficos que futuramente fez parceria com Mack e juntos formaram o FSM (First Seed Material) que também muito influenciou o cenário do RPG Maker 2000/2003, mas como eles não são o foco desta matéria pretendemos não falar muito sobre eles (mas queremos em um futuro breve, aguardem rsrs). Além disto, segundo informações de **Yossy** (Mack) que também trabalhou com ela, disse que ela tinha um site que disponibilizava seus recursos gráficos chamado "Monochrome Solaris" que infelizmente não se encontra mais disponível a acesso.

Recursos de Roco?

De acordo com informações de um membro antigo, Roco e Blue se uniram para criarem um set de faces para o RPG Maker 2000/2003 e disponibilizarem para a comunidade, uma parceria que gerou resultados magníficos e fantásticos para os membros. Onde eles ofereceram, faces da mais alta qualidade dos heróis do RTP. Além disso ela não apenas se contentou em realizar seus recursos para personagens do RTP, fornecendo também faces e chars de personagens originais que ela mesmo criou, além de ser responsável por algumas big faces para recursos, coisa que era impossível de se imaginar na época, muitos makers acreditam até hoje que recursos em Big Faces teve sua origem no RPG Maker VX (ou quem sabe até mesmo no XP) no entanto muito antes disto **Roco** já havia pensado nesta possibilidade, sendo ela uma das primeiras artistas (se não a primeira) a trazer este tipo de recurso a comunidade maker, recursos estes que hoje são bem raros de serem encontrados.



Algumas das faces mais influentes e conhecidas por Roco



Alguns dos charsets de Roco

O triste adeus de uma grande artista

Com o grande sucesso veio sua grande queda, segundo informações de vários usuários, incluindo informações de **Archeia** (que a conheceu nas comunidades e que atualmente faz parte da Staff do site **RPG Maker Web**) **Roco** acabou saindo das comunidades definitivamente porque vários usuários utilizavam seus recursos indevidamente sem dar os devidos créditos a ela, isso fez com que ela ficasse decepcionada com os membros e abandonasse de vez a comunidade pela falta de consideração e reconhecimento por parte de seus trabalhos que os membros não demonstravam, uma triste perda no cenário maker que nos fez, e ainda nos faz muito falta.

O legado de Roco



Faces do site Garandou

Apesar de sua triste história, seus esforços não foram em vão, hoje é possível encontrar diversos recursos de diferentes autores de RPG Maker que desenvolveram vários recursos extras em homenagem aos personagens dela, um deles é do site Garandou que refez todas as suas antigas faces em maior resolução gráfica, acrescentando ainda diversos novos personagens além de faces do RTP que Roco não havia feito na época, outro importante autor (ou autora não sei haha) é **Sai'Kar** do site **Charas-Project** que desenvolveu vários Battle Charsets ao estilo RTP dos personagens originais de **Roco**, além dos usuários **"The Rpg Daiou"** e **"Novyal"** que fizeram alguns charsets de faces que **Roco** não havia feito, entre vários outros autores desconhecidos que fizeram parte desta singela homenagem. Toda esta dedicação e homenagem dos fãs mostra que Roco não foi apenas uma artista qualquer da comunidade maker, mas alguém que de fato influenciou todo o cenário maker de diversas comunidades.



Battle charsets de Sai'Kar



*Faceset Roco estilo RFP 2000
(autor desconhecido)*



Charsets de "RPG Daiou" e "Novyal"

Conclusão

Apesar de sua curta passagem nas comunidades, Roco nos ensinou uma grande lição que nunca deve ser esquecida: Sempre valorize o trabalho e o reconhecimento daqueles que te ajudaram a construir um projeto, seja ele qual for! Se hoje em dia possa ser que tenhamos esta consciência, foi justamente pelo fato de que artistas como Roco terem sido desprezadas por seu trabalho e pouco reconhecidas pelos membros. Por isso se você tem algum artista que valoriza muito, e que te ajudou em algum recurso para seu game, ou até mesmo que você queira compartilhar um pouco de seu trabalho, ofereça os devidos créditos a ele, porque isso faz total diferença na vida de quem faz este tipo de coisa e estimula ainda mais para que ele continue trabalhando com o tipo de produto que você tanto gosta.

E falando de reconhecimento, esta matéria é um agradecimento a Archeia, Yossy e MANTISE que nos forneceram informações valiosas a respeito de Roco

Fontes e links

- (Recursos Gráficos de Outros Autores)
- Sai'Kar: <http://charas-project.net/resources.php>
- Site Garandou: http://garandou.youbundo.co.jp/material_face.htm
- The Rpg Daiou e Novya: <https://rpgmaker.net/forums/topics/1527/?post=864400>
- Pack com vários resources da Roco: <https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?action=downloads;sa=view;down=145>





Entrevista com

Yoshi da Silva Sauro

É chegada a hora do nosso carismático dino pendurar as chuteiras... botas... ou seja lá o que um dinossauro calça!



Oh céus, sinto que teremos muitos memes nesta entrevista...
Enfim...

Olá **Yoshi**, é uma ~~desonra~~ honra com muito orgulho que desta vez será o nosso entrevistado! Por favor, apresente-se ao público...

Que recepção calorosa, tá louco...

Bom, não esperem nada de espetacular e, ao contrário do que possam estar pensando, não atuo em nenhuma área relacionada à criação de jogos: sou um simples trabalhador (atendente de farmácia e agora tentando migrar para a área de eletricitista) que curte games desde a infância e tem esse passatempo como principal hobby. Meu nome de humano é Felipe, tenho 30 anos e curto games mais antigos, **porque eu cresci jogando-os** (sem fanboyolismo) e fazem mais o meu gosto que os atuais (odeio DLCs).

Moro em São Paulo com minha mãe e irmãos e uma porrada de bichos (gatos e cães, que eu gosto pra caramba) e tenho uma vidinha bem simples e tranquila, nada de carregar encanadores obesos nas costas por mundos malucos e ingerir cascos e "**grugrumelos do capioto**".

Meu perfil é voltado ao trabalho em equipe e companheirismo e costumo me dar bem com a maioria das pessoas, até com as cabeças duras como você **Jully**...

Quem me conhece sabe que estamos ai para o que der e vier!





**fazendo vista grossa aqui para o "cabeça dura"...*

Como conheceu as comunidades makers e o que chamou a sua atenção para frequentá-las?

Acho que já contei isso em edições passadas, mas vamos lá: Em meados de 2008, navegando pelo site do **BaixaKI** à procura de rpgs, encontrei uma versão do **RPG Maker XP**, então já viu né? Joguei RPG Maker no Google e diversas comunidades surgiram como resultado das buscas. Na ocasião, eu estava em uma lan house, pois, ainda não tinha internet em casa na época.

Meu bairro aqui é cheio de "**vidas lokas**", então não é possível encontrar alguém que curta mais de 1 gênero de jogos como é o meu caso, geralmente ou o cidadão tem um "Preystaixom alguma coisa" para jogar futebol ou luta ou só joga aleatoriamente no celular.

Com isso em mente e voltando para a lan house, eu olhava para um lado e tinha nego vendo site de esportes, olhava para o outro e tinha outro sujeito vendo pornografia, o único jogo que jogavam mesmo era **Counter Strike** (que roda até em batedeira) e eu me considerava o esquisitão por ser o único a gostar de RPGs, mas, descobrindo as comunidades, fiquei aliviado por saber que é um gosto compartilhado por muitos. Conheci então a **RPG Maker Brasil**, que já estava ruim das pernas após o sumiço do administrador **Falco** e não durou muito. O restante da minha passagem pelas comunidades vocês podem conferir na **edição #13**, está tudo bem detalhado lá.



Ainda hoje vemos uma galera jogando Counter Strike nas Lan Houses



A **Make The RPG** é uma sucessora direta da revista **Dungeon Magazine** (nome nada criativo, diga-se de passagem...), publicação da qual você fez parte e teve apenas 3 edições.

Quais os motivos que levaram ao fechamento da mesma de forma tão precoce?

Foram vários os motivos...

Primeiro, a **Ammy** era a editora responsável pela edição geral, a principal engrenagem do time. Cigana como sempre, sumiu sem deixar rastros e o time ficou todo perdido sem saber o que fazer, por isso é ruim deixar tarefas importantes para uma única pessoa, a ausência dela vai foder com o restante da equipe envolvida e foi esse o caso. Somente a **Mari-San** e eu ainda tínhamos vontade de seguir adiante com a revista, não éramos atraídos pela presença da Ammy para dar continuidade como os demais, tanto que uma tal revista ai está agora em sua 21ª edição né?

É aquilo: Se for para fazer sem vontade nem faça, o fracasso será inevitável.



Todos esses anos em comunidades e nenhum projeto feito... Como isso é possível para alguém que, frequentemente, fez parte de staff de fóruns voltados ao desenvolvimento de jogos amadores?

A resposta é algo que eu sempre disse, sendo ela simples, curta e objetiva: sou um jogador, não um maker. Entrei nas comunidades porque queria jogar os games feitos pela galera, experimentar coisas novas, mas, os projetos que mais aguardei terem versões demos ou finalizadas me deixaram que nem **o Flamengo da NineK**, só no cheirinho...



NineK pistola:

"Respeita o meu time, sua lagartixa!"



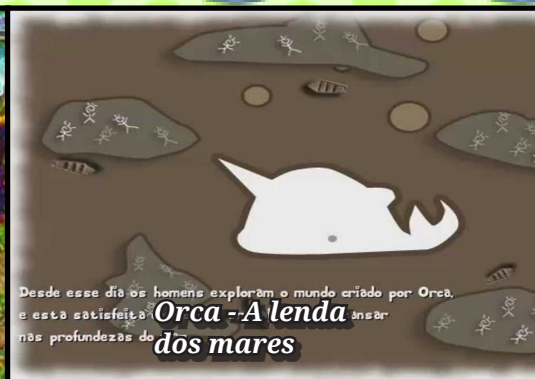
Você parecia um tanto nervoso na introdução desta edição...
Tem certeza que não guarda rancor de nada ou de alguém que tenha interagido no fórum?

Sinceramente, tenho uma mágoa enorme, quase ódio mesmo, por uma certa pessoa, por ter me feito de trouxa durante anos e anos...
Mencionarei ela com o *caps look* habilitado em minha última resposta...



Quais jogos de **RPG Maker** que você recomenda para o pessoal? Vale somente os que você já jogou, sem trapassas...

Então, meio clichê mas recomendo o **Memories of Mana** do **Mog Hunter** (o 2 também) e diversos jogos do **Matt Rvdr**, como **Angelus - Asas do anoitecer** e a trilogia **Orca - A lenda dos mares**. Mencionarei apenas esse que foram os games completos que joguei até o fim, se eu for listar projetos aqui que já joguei e estou até hoje esperando uma versão final, precisarei juntar mais 100 moedas para ter uma vida a mais e dar tempo de escrever tudo...





E dos jogos de consoles? Quais você recomendaria, ó senhor *old school gamer*?

Super Mario World 2 - Yoshi's Island, Super Mario Kart (pilotando sempre com o Yoshi), Yoshi's Story, Yoshi's Cookie, Yoshi's Woolly World...



...

...



Monster Tale, embora simples, é muito caprichado e deixa aquela sensação de "quero mais"...

Falando sério, minhas experiências com RPGs se resumem ao que publiquei na antiga seção **vá de retrô**, onde games como os das franquias **Final Fantasy, Phantasy Star, Seiken Densetsu** (ou **Secret of Mana**) e os diversos outros que já manciionei em ocasiões anteriores retornariam aqui. O mesmo se aplica aos demais gêneros, muitos games clássicos que a maioria já conhece graças à internet. Para quebrar o gelo, recomendarei um jogo em especial que muita gente nem deve conhecer, mas que me surpreendeu pela sua simplicidade e qualidade que é o **Monster Tale** para **Nintendo DS**, um joguinho simples e muito divertido de plataforma, recomendo que jogue.





Como você enxerga todo esse cenário de desenvolvimento de jogos no país do momento em que você chegou até essa sua despedida dos fóruns?

Poderia comparar passado e presente?

De uma forma geral, estamos em uma era mais fácil para aprender e botar em prática, já que antigamente nem tínhamos as engines de desenvolvimento disponibilizadas aqui no Brasil pelas empresas (era tudo na base da pirataria), hoje você acha de tudo em lojas online como a Steam, fora tutoriais para todo o tipo de área, seja gráfica, sonora ou de códigos.

Apesar do movimento não ser um dos melhores nas comunidades, reparei que os membros atuais são bem mais focados que antigamente, ou seja, não se vê mais uma penca de gente criando projetos aos montes e abandonando-os logo após o hype, muitos estão com suas criações já há alguns anos, como o **Star Gleen** e o **Angelo Nobre**, com os projetos **Vorum** e **Umbra**, respectivamente. Essa dedicação deles é algo a ser elogiado e levado em consideração.

Existem casos mais extremos mundo a fora, como o **Aedemphia**, projeto francês que falamos sobre lá na **edição #02** e que está sendo desenvolvido há uma década mais ou menos, até hoje é atualizado. Então é meio impreciso dizer se o cenário irá melhorar ou não, mas fato é que, hoje, quem quiser e tiver disposição certamente chegará lá com muito mais facilidade do que em eras passadas, por isso tenho boas expectativas para o futuro, mas não tenho mais combustível para queimar kkkkkkkkk



Aedemphia



Umbra



Vorum

...é meio impreciso dizer se o cenário irá melhorar ou não, mas fato é que, hoje, quem quiser e tiver disposição certamente chegará lá com muito mais facilidade do que em eras passadas...



Esta foi uma entrevista curta para uma jornada bem longa... Yoshi, deixe suas considerações finais e aproveite o espaço para agradecer, criticar, elogiar e etc..
Fique a vontade e boa sorte em suas jornadas!

Muito bem, gostaria de agradecer à todos que estiveram comigo durante essa longa caminhada e dizer que sou muito grato pelo aprendizado que tive com tais experiências, proporcionadas por tais convívios, isso me ajudou a crescer muito como pessoa (ou dinossauro, sei lá...).

Posso sair com a consciência tranquila, por estar deixando a comunidade em uma boa situação e saber que o time atual da staff tem um potencial enorme para elevar o patamar do **Condado**.

Embora, durante todo esse tempo, algumas tretas e desavenças tenham surgido pelo caminho, não tenho mágoa ou inimizade com ninguém, tudo é questão de conversar e colocar as coisas nos eixos, só tenho uma exceção: **NINEK, ESTOU ATÉ HOJE ESPERANDO A TAPIOCA, SUA TEXUGA FLAMEJANTE!!!**

É isso galera, boa sorte e saibam que foi uma honra estar com vocês por todo esse tempo, nos vemos por aí!



***PS: Hector, agradeço a confiança depositada em mim, desta vez faço as honras de passar este legado adiante!**



Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER



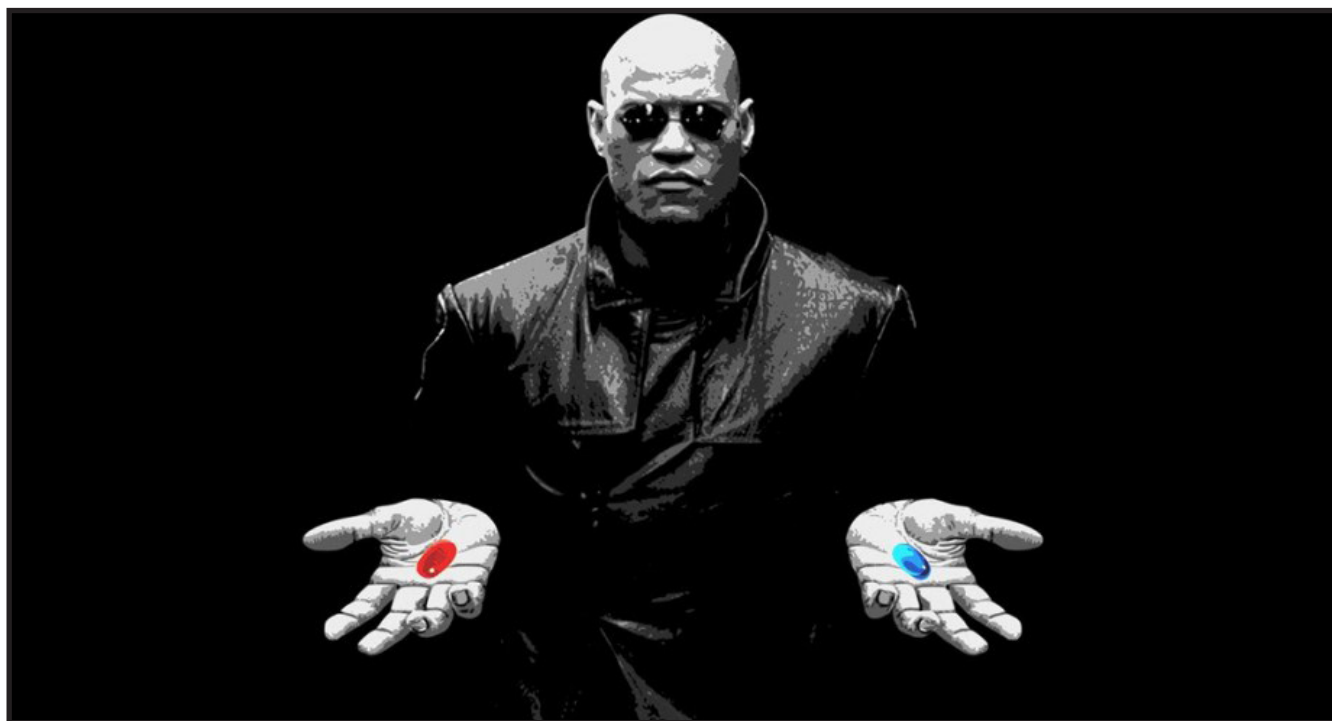
MOVE YOUR GEARS

Acesse:

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



As frustrantes características anti-frustração



Jogar apenas para ganhar sem esforço ou para ser desafiado?

Esses dias, conversando com um amigo, apresentei para ele um ponto de vista meu que eu acho pertinente fazer uma reflexão aqui. Eu falei para ele que jogos são espaços seguros onde os jogadores podem se expressar, incluindo seus impulsos mais agressivos e frustrações. Inclusive há a frustração com os próprios jogos, que é algo que deveria ser mais explorado.

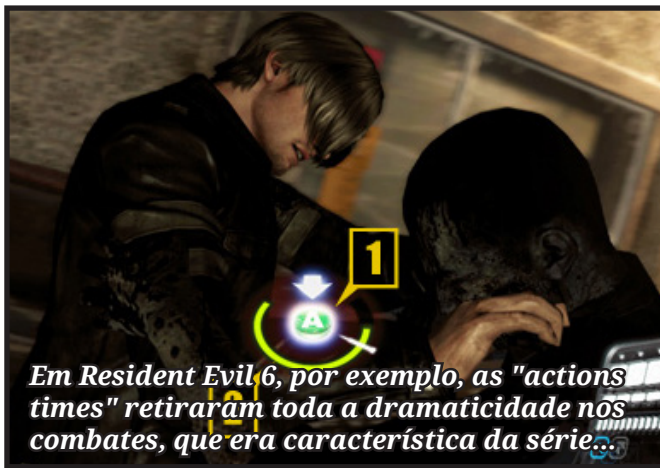
Contudo notei que os jogos, no geral, estavam ficando fáceis demais de forma a evitar aborrecer os jogadores. Talvez não exatamente fáceis, mas *“facilitados”*. E que essa ironicamente tem sido minha maior fonte de frustração do que a própria dificuldade do jogo, só perdendo para bugs e iguais inconveniências como travamentos.

Eis essa crítica recorrente da minha parte, são os benditos jogos que te dão tudo mastigado na boquinha: É linha pontilhada e setas apontando pra

onde tem que ir, salvamento automático a cada 2 minutos, assistência de mira, IA que se modifica para você alcançá-la, vida que se auto regenera, munição praticamente infinita e por aí vai.

Você só tem que apertar os botões numa certa ordem e tcham, você ganha. Parece que o jogo é sem alma, sem desafio nenhum, você não precisa de habilidade alguma, nem de pensar, bolar estratégias, nada. O jogo vira um filme interativo e perde seu propósito na sua maior parte, a meu ver, que é de possibilitar que sua ação tenha diferença direta no mundo do jogo.

É óbvio que com tantos jogos hoje em dia para escolher, você não quer ter que ficar preso sem conseguir terminar um, você quer acabar e jogar o próximo. Os jogos tem que ser acessíveis, não podem ser limitados apenas para um público hardcore. Beleza, nisso dá pra concordar.



Em Resident Evil 6, por exemplo, as "actions times" retiraram toda a dramaticidade nos combates, que era característica da série...

Minha reclamação não é para pequenos sinais na jogabilidade que ajudam a guiar o jogador, a mão invisível que o leva a completar objetivos, coisa que jogos como **The Legend of Zelda** de 1986 fazem com maestria e você nem percebe, claro, sem dar nada de graça. Minha reclamação são as escolhas de design mais gritantes, coisa que em jogos do passado seriam consideradas trapaças ou vindas de algum **Konami Code**.

De fato, há jogos que são recompensadores por serem difíceis, há um senso de vitória muito maior por você ter superado a máquina e, conseqüentemente, se superado. Um rush de adrenalina e exaltação que um **Dark Souls** dá é magnífico, sem dúvida; toda a tensão, a mão suada escorregando no controle, a atenção a cada movimento e elemento na tela, a música fenomenal e todo o conjunto da obra. Acredito ser maior do que aquela gratificação barata, momentânea e pouco duradoura que vem dos jogos que te entopem de recompensas pelos feitos mais bestas.

Claro que também é gratificante conseguir terminar um jogo, temos que reconhecer que há jogos com



The Legend of Zelda para o NES, conseguia ser desafiador e divertido, proporcionando uma experiência de jogo bem agradável na época!

a chamada dificuldade artificial ou injusta, que é simplesmente o jogo "roubar" para poder te frustrar ou exigir etapas extremamente específicas e chatas pra você não ser deixado pra trás (Alguém aqui já jogou **Cat Mario**?).



Cat Mario é um jogo absurdamente troll e irá testar os nervos de quem tentar jogá-lo de tão difícil que é...

Mas há um paradoxo aqui. Se o jogo for fácil demais, você acaba ele rápido demais e ele "perde valor". Se ele for difícil demais, de certa forma também perde, não estamos mais no tempo onde cada cartucho de jogo é um bem que tem que ter todo o potencial extraído. Como resolver isso?

A solução há muitos foi dada: Na hora de começar a jogar é oferecida a opção de escolher a dificuldade ou poder retirar os auxílios mexendo em ajustes em algum menu. Alguns jogos ainda vão mais longe colocando ajuste de dificuldade podendo ser feito no meio do jogo, o que eu acho que já vai um pouco longe demais, afinal as escolhas do jogador precisam ter conseqüências, não dá para trata-los feito bebês. Em outros jogos, você faz a própria dificuldade, pois o design deste permite.

Aos makers, que fique também essa recomendação sobre como equilibrar a dificuldade: Um jogo mais difícil não é apenas você colocar mais inimigos ou fazer os inimigos mais resistentes ou o jogador de papelão, requer um trabalho considerável de balanceamento, inteligência artificial, disposição de recursos dentro do jogo, e por aí vai.

Faça jogos com dificuldade justa e desafiante na medida, dê opções para os jogadores (tanto para facilitar quanto para dificultar!), daí não será preciso ficar apelando para esses recursos citados que, sinceramente, mais tiram a imersão e a graça de quem procura um desafio na medida certa para passar o tempo.



A escrita em Games: Grandes ideias, histórias nem tanto...



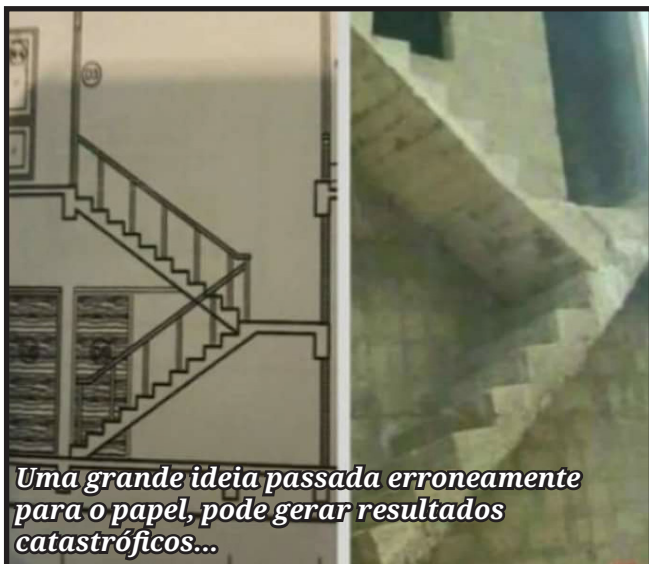
Ter uma idéia espetacular e manter a qualidade no papel é muito complicado...

"Você já imaginou uma história que parecia genial, repleta de meandros e reviravoltas, mas que ao ser passada para o papel perdeu completamente o seu brilho? Aqueles que trabalham com escrita certamente já passaram por essa frustrante experiência - especialmente no início do seu desenvolvimento como escritores. O porquê desse fenômeno será matéria desta coluna, a fim de que se possa, quem sabe, auxiliar aqueles que estão passando por dificuldades no desenvolvimento de suas histórias."

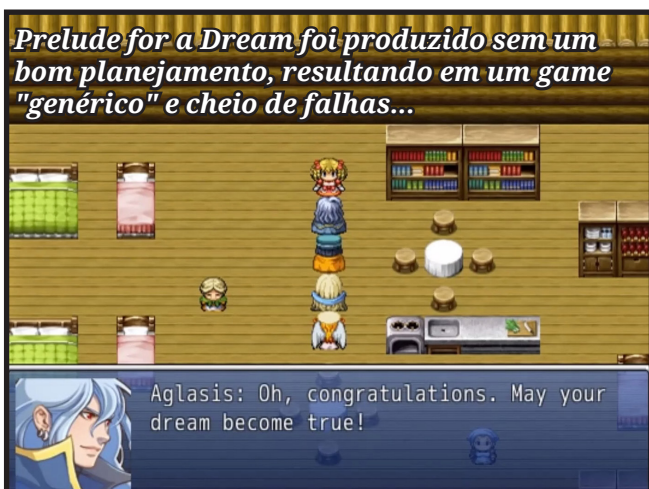
É um grande desafio dar materialidade a uma ideia; fitar a página em branco pode ser amedrontador e, sobretudo, frustrante quando depositamos demasiadas expectativas àquilo que idealizamos. Isso ocorre pois há um descompasso entre a pura ideia e sua *realização*. Na ideia enxergamos apenas o resultado, sempre perfeito e genial, projetando nossas expectativas e delírios criativos. Vemos o fim de

um caminho ignorando o próprio caminho. Por essa razão, não é raro ouvirmos a seguinte queixa: *"Eu tinha toda a história na minha cabeça, mas quando comecei a escrevê-la, ficou um lixo"*. Toda ideia é perfeita em nossa cabeça, e concluímos rápido demais que ela o será fora dela como se tratasse de uma passagem imediata de uma instância a outra.

Mas uma história, como todo objeto criativo, é *construção, processo e experiência*. O maior projeto arquitetônico, se colocado nas mãos de alguém que nunca ergueu sequer uma casa, será um desastre, por mais ousado e grandioso que ele seja. O mesmo princípio aplica-se para histórias: de nada adianta uma grande ideia se você *não souber como executá-la*.



Recentemente conheci um game de RPG, **Prelude for a Dream**, desenvolvido no RM, cuja ideia tinha potencial, mas sua execução fora tão desastrosa que tal potencial acabou por ser ofuscado pela hecatombe de erros e problemas. O autor claramente não sabia o que fazer com a ideia que tivera, resultando em um game que despejava informações ao jogador sem, todavia, atrelá-las a uma narrativa que desse sentido a elas. Não havia desenvolvimento de personagens, a estrutura narrativa era inexistente ou nula e a história ia de nada para lugar nenhum.



Em desenho, aprendemos que o processo é mais importante do que o resultado, do ponto de vista da prática, pois os fins são efetivamente alcançados a partir do momento em que conhecemos e dominamos os meios. O desenho é um trabalho criativo, assim como a escrita. Se, por exemplo, você nunca escreveu uma história antes, não tem conhecimentos básicos de estrutura e narrativa, não compreende o mínimo da psicologia humana para dar verossimilhança às suas personagens, não espere muito, seu RPG não será o novo **Final Fantasy**. Aliás, ele não precisa sê-lo, uma história simples, porém bem contada, pode ser tão forte e marcante quanto uma história épica envolvendo mundos paralelos e espíritos da natureza.



Mas não se exaspere, caro leitor, respire fundo e tenha calma, não é o fim do mundo. Você pode frustrar-se e abandonar o RM, ou reconhecer suas limitações e carências, dedicando-se a aprender. Ao ter uma ideia, pense também em qual é a melhor maneira de realizá-la, não se deixe enganar pela falsa perfeição que as ideias trazem consigo, tampouco deixe-se enganar por suas próprias ilusões e expectativas. Uma história só será aquilo que você mesmo fizer dela. **M**



"Maker Zone é um jogo tático com muitos puzzles. Criado por Ludovic e lançado em Abril de 2016, ele é um crossover das comunidades na época e alguns de seus projetos/jogos populares. Os protagonistas são os mascotes das maiores comunidades da época: Condado Braveheart, Centro RPG Maker e a finada Mundo RPG Maker. Eles vivem em universos separados, mas para derrotar uma ameaça em comum eles vão precisar trabalhar juntos e pilotar mechas."

Belos combos

Logo no início o jogador irá assistir uma abertura cheia de efeitos e ilustrações que serve para demonstrar o nível estético da obra. Tirando um ou outro gráfico esticado de forma errada, o jogo todo é muito bonito. As animações dos combos de cada personagem se destacam, algumas delas contam até mesmo com efeitos de explosões 3D!

As interfaces no geral são eficiente e bonitas, no entanto existem alguns pequenos defeitos especialmente de utilidade. O principal é a falta do HP máximo do personagem na batalha devido à habilidade de recuperar 10% do HP. Há muitos guias de batalha e puzzles nos menus, que podem ser acessados entre as missões. Dentre as telas, há um ranking online.

A parte sonora não faz feio e as músicas são dinâmicas, porém, tudo tem um limite: Algumas vezes as batalhas e puzzles podem demorar mais de meia hora, então se prepare para ouvir por todo esse tempo a mesma melodia. O repertório de músicas é grande, porém o jogo é ainda maior, ou seja, haverá um pouco de repetição.



Crossover maker com história boa



A história até que é boa para um crossover. As interações entre os protagonistas e outros personagens são divertidas, mas o vilão poderia ser melhor. Alguns dos personagens de jogos/projetos das comunidades estão perdidos nos mundos. Após uma contextualização e interação, eles passam a te ajudar, servindo como uma espécie de "golpe crítico". Há diversos outros jogos/projetos que, ao pegar alguns itens em batalha, a sinopse dele é apenas citada de forma deveras forçada. Se você não conhecer o cenário Maker da época, muitas das referências vão perder o valor, porém dá para aproveitar a maior parte da narrativa mesmo sem conhecer nada. Além de tudo isso, avatares aleatórios dos membros aparecerem no "loading" e dos admins/coordenadores ao dar missões.

Quebrando a cabeça

A maioria das missões é dividida entre puzzle e batalha. Os puzzles vão de algumas sequências de Sokobans (aquele enigma de empurrar pedras/caixas) ao enigma da jangada. Praticamente todos os quebra-cabeças são diferentes, mas isso incluindo variações. Ou seja, terá Sokoban tradicional, com botões, tempo, movimentos limitados ou mesmo uma combinação dessas três versões. E mesmo sem incluir variações, você conta com muitos puzzles diferentes. No entanto, a maioria deles não se encaixa muito bem na narrativa, seria só "resolva os desafios para os inimigos aparecem".

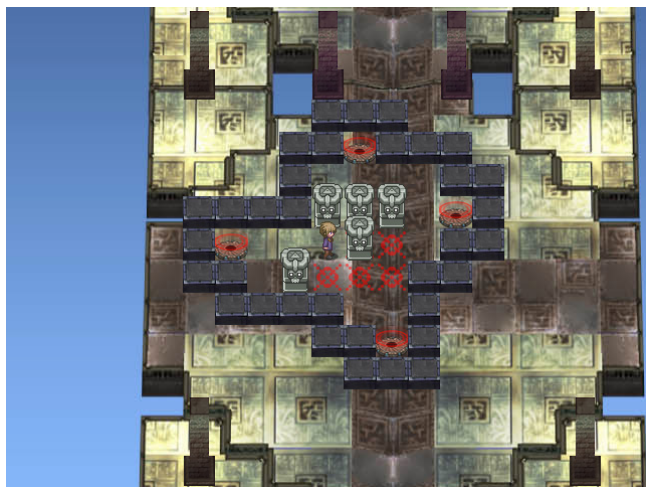
Embora alguns dos quebra-cabeças sejam bem divertidos, dos quais eu destaco o de ter que atravessar um labirinto em dimensões ou o da sincronia que você precisa mover dos personagens ao mesmo tempo, outros se resumem a tentativa e erro, como o famoso "Lost Woods" dos caminhos. Errou? Vai voltar um bom pedaço ou mesmo tudo! E algumas versões do "adivinha onde estão os buracos" irão lhe forçar a ficar muitos minutos errando até atravessar todo o caminho.

Outro incômodo é essa punição ao perder. Há desafios, como o de atravessar um local rapidamente, que ao falhar ocorre Game Over e você precisa voltar para a tela título e entrar novamente no jogo. Ou seja, para passar por uma "corrida" de cerca de trinta segundos, você terá que ver a animação da tela título e entrar no jogo várias vezes.

Um dos problemas mais graves é que alguns dos puzzles, especialmente os últimos, são bastante difíceis. A menos que você seja um às do Sokoban, não conseguirá seguir adiante na aventura.



Encurralando inimigos burros



Maker Zone segue os princípios básicos de um jogo tático, mas ainda sim tem bastantes diferenças que torna o sistema de combate único. As batalhas ocorrem em um tabuleiro estilo Final Fantasy Tactics. O game altera entre etapas suas e do oponente e cada personagem tem um número de ações por turno. Há três ações para cada unidade, sua e do oponente: Se mover, recuperar 10% do HP atual e atacar. Ao atacar você precisa atingir o medidor mais próximo do Overdrive para o golpe ser mais forte. Se ativar o Overdrive, então ocorre o golpe mais poderoso, em que o personagem desfere uma sequência de combos capaz de ir evoluindo por cinco níveis conforme você consegue usar essa habilidade.

Não há variação de personagens, durante o jogo só usa os quatro. Apesar de contar com níveis, Maker Zone é bastante linear e você não tem chance de treinar, mas pode ganhar níveis também ao acertar Overdrive. Assim como pode perder níveis quando o oponente acerta eles em você. Cada personagem é de um dos seis elementos que possuem fraquezas e vantagens entre si.


Há várias arenas de combate. Alguns contam com Power-ups e uma espécie de mina chamada Geo-Trigger. Em algumas partes de certos cenários, não fica claro aonde cada personagem pode se movimentar e isso incomoda um pouco. Também há oito tipos diferentes de inimigos no jogo, a maioria contando com versões de outros elementos. Há inimigos que atacam a distância, que não se movimentam e até um suicida.

Para ter diversidade, a maioria das batalhas possuem algum tipo de diferença nas mecânicas ou no objetivo, como fazer unidades do elemento fogo terem uma ação a menos/mais, perderem vida ou até uma missão de resgate que um personagem não pode morrer. Mesmo assim, como Maker Zone é deveras longo, ele acaba ficando um pouco repetitivo. Se você for bom em jogos táticos, então prepare-se para as primeiras horas iniciais de batalhas relativamente fáceis. Apesar das animações dos combos serem muito legais e variadas, são longas e lá pela décima vez com a mesma animação sem poder pular fica chato.

Outro fator que contribui para os combates ficarem monótonos é a IA (inteligência artificial): Ela é muito ruim, a ponto dos inimigos ficarem frequentemente presos no cenário ou no meio deles mesmos. Dessa forma, a estratégia padrão para derrotar os inimigos seria atrair eles numa fila e atacar o máximo possível com suas unidades, de uma forma deveras repetitiva. O jogo assume isso como "visão de calor dos inimigos" que são ciborgues burros. Felizmente os oponentes são balanceados de forma que, nas últimas missões exista uma certa dificuldade, mesmo com a IA fraca.

Um dos primeiros e mais frequentes inimigos são os Axis, torres fortes, mas sem movimentação. Em quase todas as vezes eles não oferecem perigo algum, seria só deixar eles por último e/ou bater uma vez neles e, após os golpes, distanciar suas unidades tile antes do final do turno já que eles não te alcançam. Isso contribui para os combates ficarem ainda mais repetitivos.

Conclusão

Se acompanhou as comunidades Maker lá para 2016 e não tem nada contra jogos táticos, dê uma chance. Só que você vai precisar ser bom em puzzle. 

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

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

Think small...



Do big!





"Queridos amigos e Makers de plantão, caso você já tenha lido as belíssimas matérias escritas pelo Kazzter ("As Etapas da Criação"; p. 43-47) e por @RaonyFM ("Tudo que não é sólido desmancha no ar"; p.68-69) na última edição, e mesmo assim ainda esteja com dificuldades de iniciar um projeto, tenha em mente uma coisa:"

THINK SMALL, DO BIG

Em tradução literal, seria algo como *"pense pequeno, faça grande"*. Contudo, você deve estar se perguntado *"porque deveria pensar pequeno, já que toda a sociedade lhe ensina que você deve pensar grande e subir a montanha mais alta que conseguir"*? Bom, para responder essa pergunta, é importante destacar primeiro qual o verdadeiro significado do título desta matéria.

Lembro ainda de quando joguei pela primeira vez a versão demonstrativa do **"Final Fantasy VII"** que veio junto com o CD de demonstração no meu **Playstation**. Aquele foi o meu primeiro contato real com o mundo dos RPGs, e, apesar de ainda não imaginar como funcionava a indústria dos games, naquele momento eu já queria produzir o meu próprio jogo – claro, sequer imaginava as implicações que isso traria.

Lembro que na época rabisquei inúmeros cadernos e gastava horas por dia desenhando e imaginando personagens, histórias e situações, contudo, olhando para trás, agora eu percebo que eu sempre imaginei o *"meu jogo"* como algo muito grandioso. Um jogo que iria competir com o próprio **"Final Fantasy VII"** que eu tanto adorava e me inspirava.

Após alguns anos, eu tive acesso ao meu primeiro computador. Naquele momento eu pensei que era só ligar na tomada e começar a *"colocar as ideias na máquina"* que sairia o jogo dos meus sonhos. Ocorre que eu nunca tinha parado para pensar como eu iria conseguir retirar os pensamentos de minha cabeça e colocar no computador, e, naquela época, não havia o **Google** para ajudar.



Caso ainda não tenha lido as matérias, não se preocupe, [clique neste link](#) e confira os importantes destaques feitos por Kazzter e RaonyFM

Acredito que a história de muitos aqui seja semelhante. Resolvemos entrar para o mundo dos jogos em razão de sentir uma forte experiência emocional no decorrer de nossas vidas, seja na infância, quanto na vida adulta. Somos movidos pelo mesmo desejo: a vontade de criar o próximo **"Skyrim da vida"** ou um RPG que vai desbancar a franquia **"Final Fantasy"**.

Esse pensamento não é algo ruim, mas, para chegarmos no objetivo maior, precisamos **pensar pequeno**, e isso não significa que você deve deixar de lado o seu objetivo de criar um jogo capaz de competir com a **Square Enix** no mercado atual de j-RPGs, mas apenas que você deve **pensar nas pequenas coisas antes de atingir as grandes metas**. Afinal, não se constrói uma pirâmide de cima pra baixo, mas sim de baixo para cima.

COMECE:

“A fixação de grandes metas, prazos prolongados e desafios gigantescos podem desencadear uma ansiedade não produtiva”

Comece pequeno. Ainda que você tenha um projeto grandioso em mente, inicie com pequenos atos e se comprometa em cumprir metas pequenas todos os dias. Se todo dia você fizer um **pouco**, no final do ano você terá **muito**, porém, caso você não faça **nada**, no final do ano continuará sem ter feito **nada**.

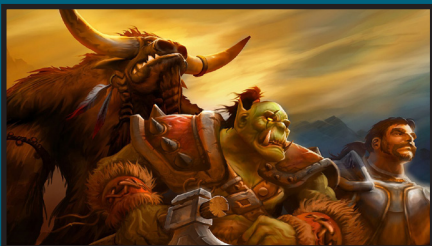
O primeiro passo para conseguir concluir um grande projeto é superar as dúvidas sobre o seu verdadeiro potencial. A verdadeira chave para o sucesso não é a habilidade, **mas sim o esforço**, independentemente do tamanho do projeto.

A fixação de grandes metas, prazos prolongados e desafios gigantescos podem desencadear uma ansiedade não produtiva, fazendo-lhe acreditar que você não possui as habilidades necessárias. Por isso, pense pequeno. Reduza o seu projeto na menor parte possível, e programe uma rotina **atingível** para conseguir concluir cada um dos seus objetivos.

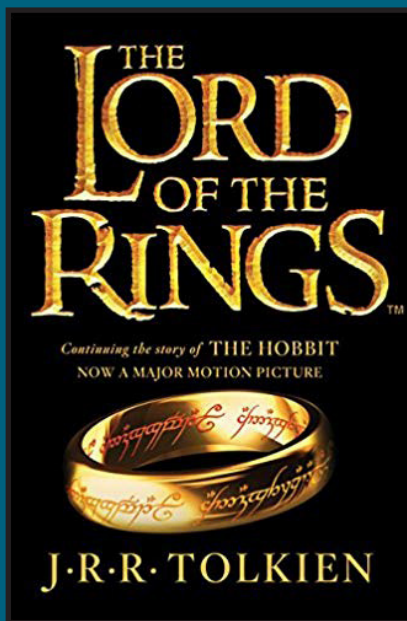
Um jogo não é diferente. Há inúmeros componentes que fazem parte de um jogo e você pode separar todos eles para conseguir enfrentar cada isoladamente.

Quando for criar um mundo, por exemplo, ao invés de pensar nos continentes, inicie com os vilarejos e cidades nas quais os protagonistas irão visitar no início do jogo. Quando pensar em uma cidade, pense em quantos NPCs – **“Non-Players Character”** – serão necessários. Quando for criar um NPC, pense no que ele está fazendo naquele lugar.

De pouco em pouco você perceberá seu projeto tomando corpo.



O MMORPG **World of Warcraft**, lançado em 2004, foi designado para ter 300 missões, contudo, hoje, após quase 15 anos de desenvolvimento, possui mais de 28.000. Além do mais, em sua primeira expansão, o jogo possuía cerca de 1.700 armas e 7.400 armaduras, enquanto na atual expansão possui mais de 10.700 armas e quase 66.000 armaduras.



Segundo *“The Tolkien Society”*, a trilogia de *“The Lord of the Ring”* foi escrita dentre 1937-1949, e publicada apenas em 1954-1955. O que nos leva a concluir que a obra foi desenvolvida, pelo menos, durante **doze anos**. Ademais, acredita-se que a primeira estrofe do livro *“The Hobbit”* – precursor da trilogia – foi escrita em 1930, e a primeira vez que o autor – John Ronald Reuel Tolkien – escreveu sobre a **Terra-Média** foi em meados de 1914. Encerrando a saga, o último livro escrito pelo autor foi *“The Silmarillion”*, publicado em 1977. Assim, é possível afirmar que o universo criado por J.R.R. Tolkien possui mais de **cinquenta anos** de trabalho. Outrossim, é importante destacar que mesmo após a morte do autor (1973) o universo continua a ser criado e recriado por fãs e pelo filho do autor, Christopher Reuel Tolkien.

“The Tolkien Society” é uma sociedade sem fins lucrativos dedicada a obra de J.R.R. Tolkien registrada na Inglaterra, disponível em:

<https://www.tolkiensociety.org>)

PLANEJAMENTO:

Tenha em mente **pequenas metas**. Se você criar, por exemplo, um personagem por dia, no final do ano terá 365 personagens, mais do que o suficiente para você popular uma grande parte do seu jogo. **O tempo é seu aliado**, e ainda que você produza em pequena escala, em longo prazo você terá atingido várias metas gigantescas e estará ainda mais próximo do objetivo final: **Concluir seu projeto**.

Contudo, é importante que você não crie apenas por impulso, pois certamente terá que descartar posteriormente muita coisa – e isso significa tempo perdido. **Planeje** com cuidado antes de criar e **crie somente o necessário**.

Inicie com a base. Preocupe-se com as mecânicas nucleares do projeto e reflita sobre como o jogador irá interagir com o seu mundo, e como o mundo irá interagir com o jogador.

Não esqueça, **o jogador não é o seu oponente**. Desenhar um jogo não é sobre como você vai **dificultar** a vida dele, mas sim como você irá **lhe entreter**.

Caso você opte por usar ferramentas como o **RPG Maker** para dar vida ao seu projeto, muitas das mecânicas nucleares já estão definidas – como a exploração dos mapas; a interação com os NPCs; os combates aleatórios; o menu; a base para equipamentos e itens; progressão por níveis; entre inúmeras outras funções – por isso é importante que você tome tempo para estudar e entender melhor o seu funcionamento e o limite. Você não precisa usar todas as mecânicas disponibilizadas pela ferramenta, assim como você também não é obrigado a usar apenas as mecânicas disponibilizadas por ela, contudo, antes de decidir por quais adotar, é bom que você planeje o que pretende passar com o seu projeto para manter uma coerência na estrutura.

Assim como na construção de uma casa, se você tem uma base bem-feita, você conseguirá erguer uma bela obra, mas se a sua base for ruim, você terá muita dor de cabeça... **O segredo é saber aonde você quer chegar**.

EXPOSIÇÃO:

O planejamento é essencial para conseguir chegar em algum lugar, porém, tão importante quanto planejar, é saber se você está indo no caminho certo. Um bom jeito é pedindo a opinião alheia, e a melhor forma é expondo suas ideias.

Existem comunidade dedicadas à criação de jogos espalhadas por toda a *internet*. Hoje, é possível encontrar até mesmo cursos especializados em **Game Design** em vários estados brasileiros – cursos presenciais ou não.

Tenha em mente que assim como você deseja realizar um projeto, muitas outras pessoas também buscam concretizar o projeto delas. **Busque ajuda naquilo em que você precisa e ofereça ajuda para aqueles que precisam.** Você ficará surpreso em saber o quanto progresso conseguirá fazer com auxílio de amigos e colaboradores.

Todo o conhecimento é válido. **Quando você ajuda alguém, você também é beneficiado.** O melhor jeito de desenvolver uma habilidade é pela prática, e não seria magnífico se você pudesse ajudar alguém no caminho do aperfeiçoamento de suas próprias habilidades? De quebra você poderia ainda conseguir algum colaborador disposto em lhe ajudar ou ensinar algum truque que você ainda não conheça.

Você não precisa entrar em uma equipe para começar a ajudar. Existem inúmeros bons exemplos de pessoas que disponibilizam suas habilidades de maneira gratuita para a comunidade em geral, na era do RPG Maker MV, podemos citar exemplos como: **Yanfly¹; VictorSant²; Moghunter³; Galv⁴; Ækashics⁵; SumRndmDde⁶; Hiddenone⁷; Pandamaru⁸; Dr.Xamã⁹; JonasZaggo¹⁰**; entre inúmeras outras já criaram conteúdo e disponibilizaram de maneira gratuita.

Além do mais, **você não precisa de muito para criar um jogo**, em muitos casos, uma boa ideia é o suficiente para começar um projeto, mas para continuar você precisará de muita dedicação e determinação.



“O senhor poderia me dizer, por favor, qual o caminho que devo tomar para sair daqui?”

“Isso depende muito de para onde você quer ir”, respondeu o Gato.

“Não me importo muito para onde...”, retrucou Alice.

“Então não importa o caminho que você escolha”, disse o Gato.

“...contanto que dê em algum lugar”, Alice completou.

“Oh, você pode ter certeza que vai chegar”, disse o Gato, “se você caminhar bastante”.

(Trecho retirado de *“Alice no País das Maravilhas”*, de Lewis Carroll)



O jogo *“The Witcher 3: Wild Hunt”*, lançado em 19 de maio de 2015, levou cerca de três anos e meio e mais de US\$ 81 milhões para ser finalizado. A produção do jogo precisou ainda de cerca de 1.500 pessoas trabalhando neste período, pessoas estas que, segundo a desenvolvedora, *“sabem como desenvolver jogos de maneira eficiente”*. Nestes dados não estão incluídos os gastos adicionais com a expansão *“Hearts of Stone”*, lançada em outubro de 2015, ou com a expansão *“Blood and Wine”*, lançada em maio de 2016, fazendo com que a produção do jogo fosse expandida em mais um ano.



O primeiro jogo da franquia *“Final Fantasy”* foi lançado em 1987 para a plataforma NES e contando com cerca de 120 inimigos, 10 chefões, 6 itens consumíveis, 40 armas e 38 armaduras. Segundo o site *“HowLongToBeat.com”*, este jogo leva em média 20 horas para ser concluído. Apesar desses números módicos, o jogo é muito popular e foi refeito e portado para várias outras plataformas – como *WonderSwan Color*, *Playstation*, *Game Boy Advance*, *iOS*, *Windows Phone*, *Nintendo 3DS*, entre outros – recebendo o seu último relançamento em 2016 no jogo *“NES Classic Edition”*.

¹Acesso: http://www.yanfly.moe/wiki/Main_Page

²Acesso: <https://victorenginescripts.wordpress.com/>

³Acesso: <https://atelierrgss.wordpress.com/>

⁴Acesso: <https://galvs-scripts.com/>

⁵Acesso: <http://www.akashics.moe/>

⁶Acesso: <http://sumrndm.site/>

⁷Acesso: <https://www.hiddenone.sprites.com/>

⁸Acesso: <https://www.deviantart.com/schwarzenacht/gallery/61654674/rm-mv>

⁹Acesso: <https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?action=profile;u=1870>

¹⁰Acesso: <https://soundcloud.com/jonaszaggo>

COERÊNCIA:

Tenha em mente sempre que seu projeto precisa ser coerente com a proposta. Não basta você adicionar na fórmula todas as mecânicas que você gosta em outros jogos, você precisa pensar de forma coerente. Questione-se *“qual o sentido dessa mecânica?”* antes de decidir se vai implementar ou não no seu projeto.

O objetivo primário ao criar um jogo deve ser sempre prezar pelo entretenimento dos jogadores. As mecânicas são as regras do jogo. Regras desarrazoáveis tornam o jogo enfadonho.

A regra do impedimento, no futebol, por exemplo, é uma mecânica que estimula o jogo, penalizando as jogadas que se aproveitem de um jogador fora do jogo e atrás das linhas de defesa do oponente, aguardando a bola chegar para chutar diretamente ao gol, reduzindo a interação entre os jogadores no meio do campo.

De maneira semelhante, buscando aumentar a interação entre os jogadores e reduzir o tempo que o jogador fica *“fora do jogo”*, o MMO **World of Warcraft** implementou em 2005 uma mecânica conhecida como *“diminishing return”* buscando reduzir a duração de habilidades que causam a desaceleração e imobilização dos jogadores – e posteriormente afetando quase todas as habilidades que causam perda de controle do personagem. Por esta regra, a primeira aplicação do efeito possui duração normal, a segunda perde 50% da duração, a terceira vez possui a duração reduzida para 25%, e a partir da quarta aplicação, o personagem se torna imune ao efeito por 15 segundos contados desde o término da última aplicação.

Essa mecânica – *“diminishing return”* – possui claramente o intuito de reduzir o tempo em que o jogador ficará com restrição no controle do seu personagem, assim como punir os jogadores que se aproveitam destes efeitos de maneira abusiva. Logo, é perceptível que é uma regra coerente, levando em conta o objetivo e a limitação causada pela mesma.

As regras não devem afastar o jogador, mas sim tornar o jogo algo mais prazeroso. Seja restringindo abusos, como premiando manobras estratégicas.

PALAVRAS FINAIS:

A criação de um projeto pode passar de **apaixonante** para **frustrante** em um piscar de olhos. Aquilo que parece ser uma boa ideia, pode se tornar uma péssima ideia no dia seguinte. Não há nada errado nisso. Há uma linha tênue entre o sucesso e o fracasso, e o *“felling”* depende bastante da prática.

Grandes empresas já desenvolveram péssimos jogos, por qual motivo um desenvolvedor *“indie”* seria diferente? O fracasso faz parte do aprendizado, e a dedicação constante é a única forma de atingir o sucesso.

Espero que por meio deste artigo tenha conseguido ensinar algo novo para alguém. Essa é a minha contribuição.

Dúvidas, sugestões, críticas ou elogios, são sempre bem vindos, e caso queira manter contato com o autor deste artigo, **basta mandar uma mensagem privada para Doberman no fórum do Condo do Braveheart. Não hesite em questionar, quem sabe a sua dúvida não se torna a próxima matéria!**



Doberman

REFERÊNCIAS E LINKS:

- ADAMS, Ernest. **Fundamentals of Game Design**. New Riders, 2010.
- CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Tradução de Clélia Regina Ramos. Editorial Arara Azul, 2002.
- FINAL FANTASY WIKI**. [Final Fantasy](#).
- FLOWERS, Michael**. [Timeline](#). [The Tolkien Society](#).
- HOFFMAN, Bobby**. [Think Small – and Big Things Will Happen](#). [Psychology Today](#), 2018.
- HOWLONGTOBEAT**. [Final Fantasy](#).
- MAKUCH, Eddie**. [This is How Much The Witcher 3 Cost to Make](#). [Gamespot](#), 2015.
- SAUNDERS, Steve**. [Final Fantasy – FAQ/Walkthrough by Psycho Penguin](#). [GameFAQs](#), 2002.
- VERGARA, Rodrigo**. [E Se... Não Houvesse impedimento no futebol? Superinteressante](#), 2002.
- WOWPEDIA**. [Quest](#).
- Ibid**. [Diminishing returns](#).
- WOWHEAD**. [Database: Quests](#).
- Ibid**. [Database: Items > Weapons](#).
- Ibid**. [Database: Items > Armos](#).
- WOWHEAD CLASSIC**. [Database: Items > Weapons](#).
- Ibid**. [Database: Items > Armor](#).



O quão ativo é O sistema de Batalha ativo?



Combates ativos não é algo de hoje em RPG. Talvez desde a época do primeiro Zelda (apesar de que chamar Zelda de RPG ainda é algo discutível) esse sistema de batalha esteve conosco. Pode se dizer que é uma experiência completamente diferente de um sistema comum de um RPG tradicional por turnos. Em vez de uma batalha estratégica e por vezes lenta em que cada um tem seu turno para atacar, digamos que é um sistema em que é necessário raciocínio rápido para selecionar um ataque ou habilidade, e ser ágil com as mãos para vencer as batalhas. Creio que é difícil resumir esse sistema em apenas uma linha ou menos, e a explicação chega a ser extremamente errônea, então vamos falar sobre isso.

O que é um sistema de batalha ativo? Creio que resumidamente um sistema de combate em que o jogador e o seu adversário combatem ativamente, sem esperar por turnos, (isso não inclui esperar uma barra de ataque encher) na maioria das vezes num mapa aberto e livre. Essa seria a definição básica, mas existem muitas formas e variações de sistemas, que talvez podem fugir um pouco dessa definição, mas continuar sendo sistemas ativos. E há vários deles.

Aqueles bem mais simples em que há apenas um botão para atacar e talvez outro para usar um escudo e/ou lançar magia. Possíveis vantagens e desvantagens surgem nesse tipo. Por ser um sistema mais simples, como a maioria dos sistemas ativos, a jogabilidade possivelmente se torna mais fácil. E isso é um ponto que pode atrair um público maior que acha um RPG por turnos muito complicado e curte o bom e velho hack and slash. Combates frenéticos. Por outro lado, pode se tornar algo monótono bastando apenas apertar o botão de ataque e de lançar a magia mais forte, usar poções e vencer. O "bate e cura".

Variações ligeiramente mais complexas podem incluir utilização de itens, combos, múltiplos golpes e dois ou mais personagens e funções como troca de armas e talvez podem torná-lo mais divertido e trazer a necessidade de um nível maior de estratégia por parte do jogador. Com balanceamento. Uma interface tão poluída que não se sabe o que está acontecendo ou trezentos botões com funções diferentes pode confundir e desencorajar o jogador a compreender e jogar. Pode se dizer que não é muito emocionante para um sistema que pode ter isso como fator importante.

Aquilo que é talvez um dos fatores emocionantes do sistema de batalha ativo é o envolvimento do jogador. Por turnos, é dado um comando ao personagem específico para que ele faça determinada ação. Mas neste caso, o jogador aperta um botão e o personagem faz aquela ação, instantaneamente, e conforme a frequência em que os botões são apertados. Isso pode dar uma sensação maior de liberdade e de envolvimento, como se você estivesse na pele daquele personagem, desferindo o golpe, conjurando a magia, não apenas enviando um comando para que aquilo seja feito.

Outra possível vantagem do uso de um sistema ativo é o fator multiplayer. Nesse sistema pode se tornar possível, ou, mais fácil, poder jogar com duas pessoas ao mesmo tempo. Com dois personagens na tela ou mais, cada jogador controlando um, a jogatina pode se tornar mais divertida quando se pode exercer trabalho em equipe com pessoas reais. Num sistema normal por turnos talvez é difícil ter uma experiência multiplayer em vez do ativo. E isso também leva a possibilitar a criação de combates entre jogadores, combates contra chefes em equipe e várias outras façanhas que vão da criativi-

dade do desenvolvedor. Para aqueles que desejam criar um RPG multiplayer, esse sistema de batalha pode ser uma boa opção.

Um sistema de batalha ativo não se resume apenas a personagens jogáveis. Os inimigos também podem exercer um papel importante e podem ser aqueles que mais se diferem do sistema por turnos convencional. Podemos dizer que seu comportamento, formas de ataque, animações, sprite, tudo é diferente. E possivelmente na maioria dos casos deixando de ser apenas imagens fixas e se tornando também como personagens. Digamos que o que torna as batalhas excitantes é que os inimigos são realmente vivos. Eles se movem, vão de um lado ao outro, golpeiam, levam golpes, e mostram animações, ações e reações quando essas coisas acontecem, não sendo somente uma imagem estática. O sistema também permite que esses adversários tenham outras características próprias também. Como ter uma movimentação diferente, se movimentar numa velocidade diferente, ter um comportamento alternativo, mudar suas feições e aparência, entre outros. E digamos que isso tem seu charme e dá mais vida aos seus adversários, o que pode ser muito positivo.

Por fim, pode-se concluir que sistemas de batalha ativos são sensacionais e uma ótima adição para um RPG. Creio que não é porque um RPG tem um sistema de batalha diferente que ele deixa de ser um RPG, na verdade pode se dizer são as diferenças que o tornam melhor. E se fosse aconselhar algo, aconselharia evitar implementar um sistema em seu jogo que se baseie em esmagar o botão de ataque para ganhar. Isso não é divertido, certo? Já fazemos isso demais em alguns RPGs por turnos. (M)





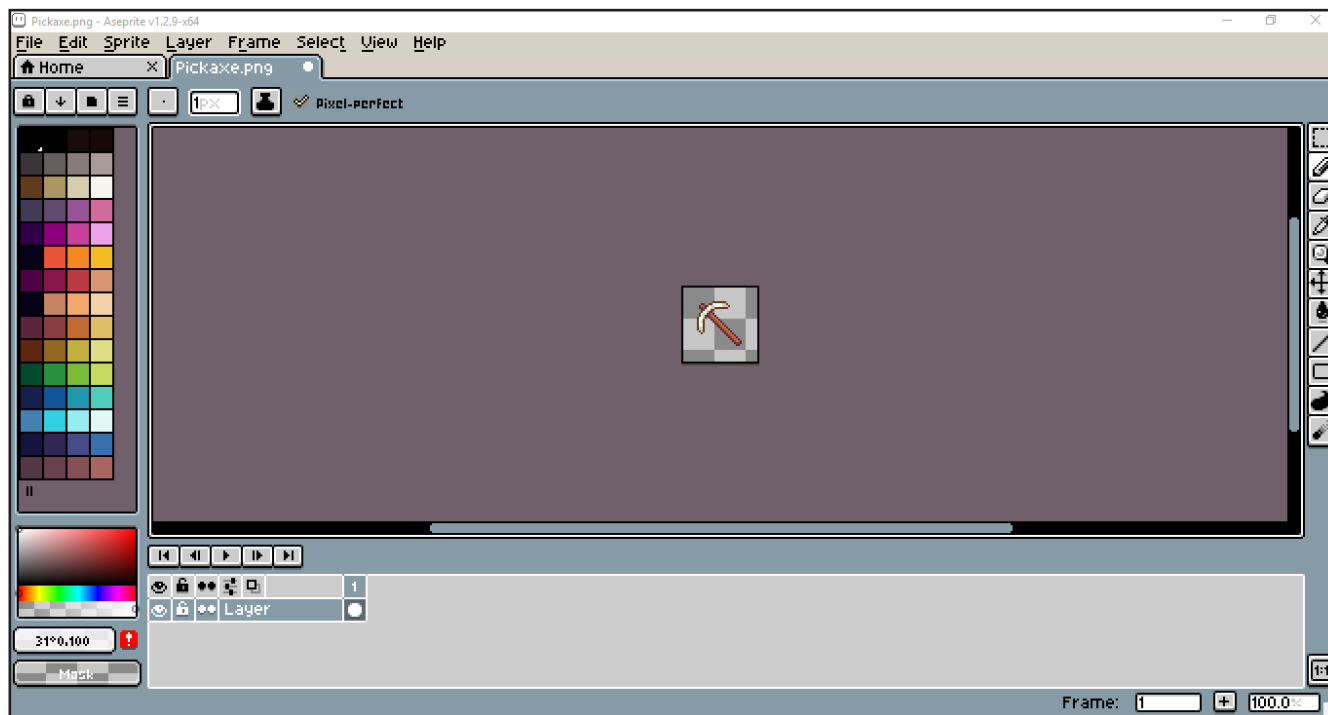
Utilitários:



Tutorial avançado

Continuando...

Olá novamente, Kerazzk aqui, e esta vez com o tutorial sobre as funções mais avançadas do **Aseprite**. Caso não saiba do que se trata, basta checar a primeira parte do tutorial do Aseprite, o programa de criação, edição e animação de sprites em Pixel Art na edição anterior! Agora, vamos continuar, e desta vez falando das funções mais avançadas do programa. Lembrando que não são todas as funções que serão incluídas aqui, mas a maioria delas.



Estamos de volta à tela inicial do programa. Vamos começar com as ferramentas de criação e customização da paleta.

Paletas

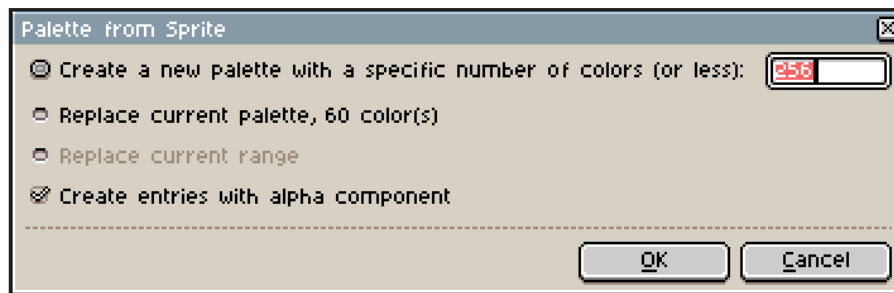


Primeiro, vamos aprender como criar uma paleta. Há várias formas de criar uma paleta.

A primeira, mais simples, é criar uma paleta à partir do sprite atual. Utilizando essa função, todas as cores que estão na imagem atual, virarão uma paleta.

Para isto, basta descer o menu suspenso de hambúrguer, e ir em **"Create Palette from Current Sprite"** (Criar Paleta do Sprite Atual).

Aqui temos algumas opções: A primeira opção, **"Create a new palette with a specific number of colors (or less)"** [Criar uma nova paleta com um número específico de cores (ou menos)] apenas define a quantidade de cores específica ou menos que a paleta terá. Neste caso, são 256 ou menos. Vamos manter assim.



"Replace current palette, X color(s)" [Substituir a paleta atual, X cor(es)] em vez de definir um número específico, apenas substitui a paleta atual, mantendo a quantidade de cores, sendo que X é a quantidade de cores da paleta atual.

Por fim, temos **"Replace current range"** (Substituir a variação atual), que é auto explicativo, e **"Create entries with alpha component"** (Criar entradas com componente alpha), que caso ativado, também adiciona na paleta quaisquer cores com transparência na sua imagem. Confirmando, você cria uma paleta com as cores da imagem, permitindo que crie uma paleta facilmente apenas inserindo cores na imagem vazia e fazendo o processo.



Para salvar a paleta que criou como a paleta padrão nas novas imagens do programa (a menos que esteja abrindo um arquivo pronto) basta voltar ao menu suspenso de hambúrguer e ir em **"Save as Default Palette"** (Salvar como Paleta Padrão). Para carregar a paleta definida como padrão basta ir em **"Load Default Palette"** (Carregar Paleta Padrão).



Ou você pode salvar a paleta em **"Save Palette"** (Salvar Paleta) como um arquivo de qualquer formato que desejar, incluindo o arquivo padrão do Aseprite, assim podendo enviar sua paleta para quem quiser. E poderá carregar a paleta em **"Load Palette"** (Carregar Paleta)

Também é possível customizar a paleta de outra forma mais direta. Este pequeno ícone no fim da paleta permite a adição de mais cores, segurando o botão esquerdo e arrastando. Você pode também diminuir a quantidade de cores com ele.



"Mas as novas cores são apenas preto, como posso modificá-las?" Bem, é simples. Há três maneiras de liberar a função.

1. Apertando o botão **A** para liberar a customização da paleta
2. Clicando no cadeado no menu suspenso
3. Indo no menu de hambúrguer e em **"Edit Palette"** (Editar Paleta)

Mas todos os três fazem a mesma coisa. Liberam a edição da paleta. Que pode ser indicada pelo cadeado. Quando aberto, a edição é liberada, quando trancado não é.

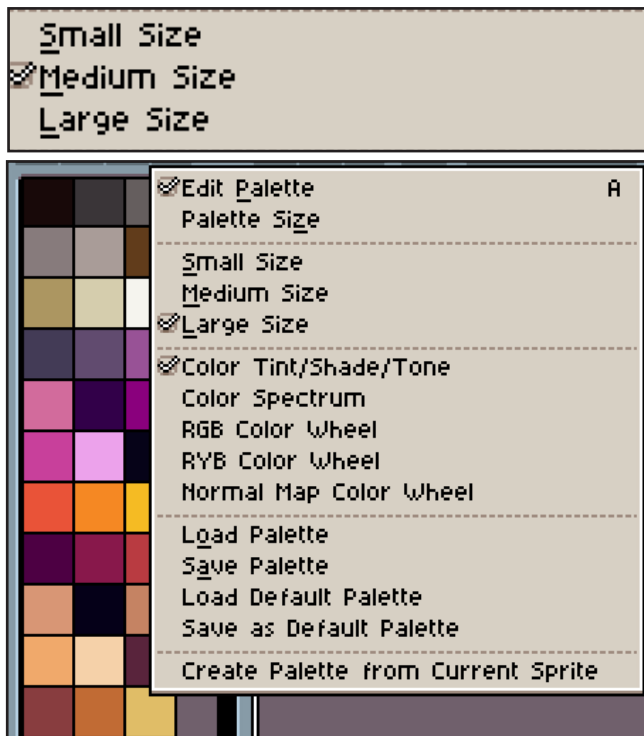


Com o cadeado liberado, basta selecionar a cor e modificá-la no seletor de cores.



Depois de fazer suas modificações, basta trancar o cadeado novamente. É recomendável fazê-lo, para que não acabe modificando sua paleta acidentalmente. Mas lembre-se que a paleta não é atualizada automaticamente, você tem que salvá-la a cada modificação.

Se as cores na paleta estão pequenas ou grandes demais, é nessas três opções do menu de hambúrguer que poderá resolver seu problema. Temos as três opções de tamanho de cor. Small, Medium e Large Size. Que são Tamanho Pequeno, Médio e Grande respectivamente. Selecione qual preferir.



Mas se utilizar o mouse para esticar não é o que prefere, pode utilizar o **"Palette Size"** (Tamanho da Paleta) no menu de hambúrguer para definir diretamente a quantidade de cores que quer. Selecione o número desejado e OK.



O Aseprite dispõe de cinco opções de seleção de cor. O **"Tint/Shade/Tone"** (Matiz/Sombra/Tom), **"Color Spectrum"** (Espectro de Cores), **"RGB Color Wheel"** [Roda de Cores VVA (Vermelho, Verde e

Azul)], (RYB Color Wheel) [Roda de Cores VAA (Vermelho, Amarelo e Azul)], **"Normal Map Color Wheel"** (Mapa de Roda de Cores Normal). Você pode escolher a que se encaixa melhor nas suas necessidades, caso queira testar uma por uma, fique à vontade.



O último menu, o do ícone de seta, serve para selecionar como as cores serão apresentadas. Este não é muito importante, então será passado rapidamente. Basicamente este permite apresentar as cores da paleta numa ordem definida pelos parâmetros de cada opção, como Matiz, Saturação, Brilho, Iluminação, Transparência, e mais algumas, também permitindo reverter a ordem atual por exemplo. Continuando, agora aos menus suspensos.

Menus suspensos



EDITAR

Começando pelo menu **"Edit"** (Editar) já temos muitas opções. Mas nem são tantas assim.

"Undo" (Desfazer) desfaz a sua ação, o bom e velho "Ctrl+Z".

"Redo" (Refazer) refaz a ação que foi desfeita.

"Undo History" (Histórico de Desfeitas) é auto-explicativo, mostra os **"Desfazer"** que você fez.

"Cut" (Cortar) corta uma área selecionada, a enviando para sua Área de Transferência.

"Copy" (Copiar) faz uma cópia da área selecionada, a enviando para sua Área de Transferência.

"Copy Merged" (Cópia Mesclada) faz uma cópia mesclada da área selecionada.

"Paste" (Colar) cola uma área ou imagem contida na sua Área de Transferência.

"Delete" (Apagar) deleta a área selecionada.

"Fill" (Preenchimento) preenche a área selecionada com a primeira cor.

"Stroke" (Apoplexia) cria uma linha ao redor da área selecionada com a primeira cor.

"Rotate" (Rotação) gira a imagem/área selecionada com 3 opções: 180 graus, 90 graus no sentido horário (CW), 90 graus no sentido anti-horário (CCW).

"Flip Horizontal" (Girar Horizontalmente) gira a imagem/área selecionada horizontalmente.

"Flip Vertical" (Girar Verticalmente) gira a imagem/área selecionada verticalmente.

"Transform" (Transformar) seleciona toda a área da imagem.

"Shift" (Alteração) com as opções **"Left, Right, Up, Down"** (Esquerda, Direita, Cima, Baixo) move a área para esta direção em 1 pixel, mas em vez da arte sair da tela, a parte que saiu volta do outro lado. Exemplo:

Imagem normal

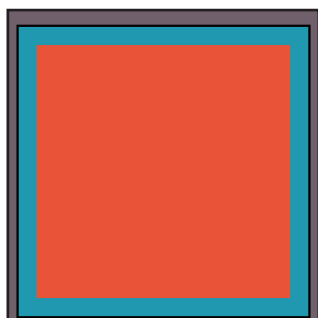
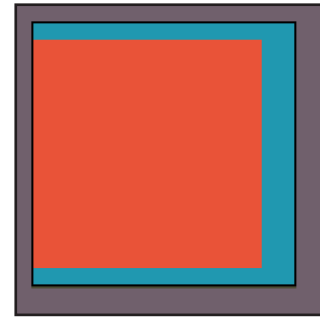


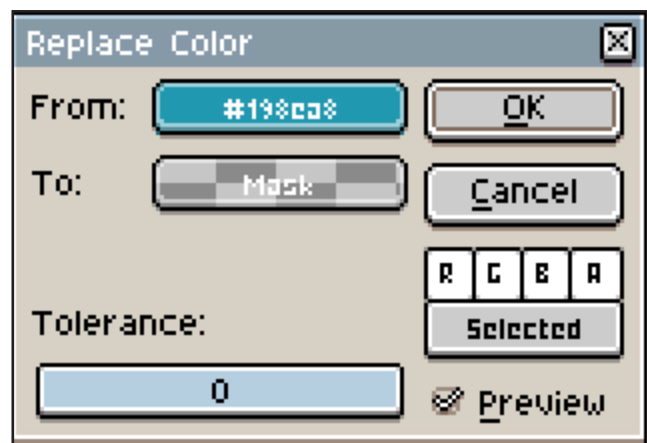
Imagem com alteração para a esquerda



"New Brush" (Novo Pincel) permite a criação de um pincel baseado numa parte da imagem, apenas selecionando a área, assim podendo desenhar padrões na imagem com facilidade.

"New Sprite from Selection" (Novo Sprite da Seleção) cria um novo sprite baseado na área selecionada.

"Replace Color" (Substituir Cor) substitui uma cor se ela estiver presente na imagem por outra cor definida. Você pode definir a taxa de tolerância da semelhança da cor selecionada para substituir na barra de **"Tolerance"** (Tolerância), quanto maior a tolerância, menos parecida a cor deve ser na imagem para ser aceita para a substituição. Você também pode ignorar elementos de Vermelho, Verde, Azul e Alpha (Transparência) respectivamente desabilitando as caixas R, G, B, A. Trocando entre **"Selected"** (Selecionado) e **"All"** (Toda) pode-se definir se a área afetada será somente a selecionada ou toda a imagem.



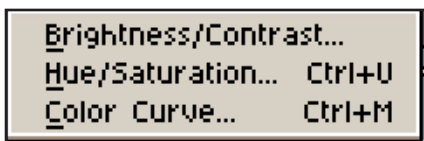
Obs.: Algumas funções possuem teclas de atalho, você pode vê-las do lado do nome da opção caso haja.

"Invert..." (Inverter) inverte as cores da imagem, permitindo ignorar os elementos R, G, B e A, (Vermelho, Verde, Azul e Alpha respectivamente) desmarcando suas respectivas caixas. E como a função anterior, trocar entre **"Selected"** e **"All"**.

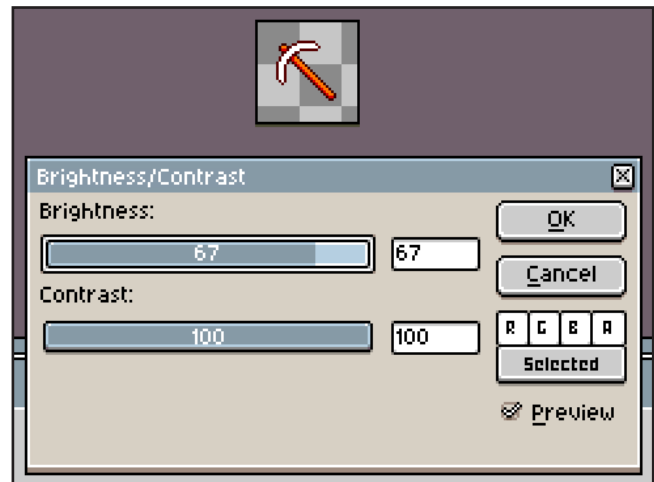
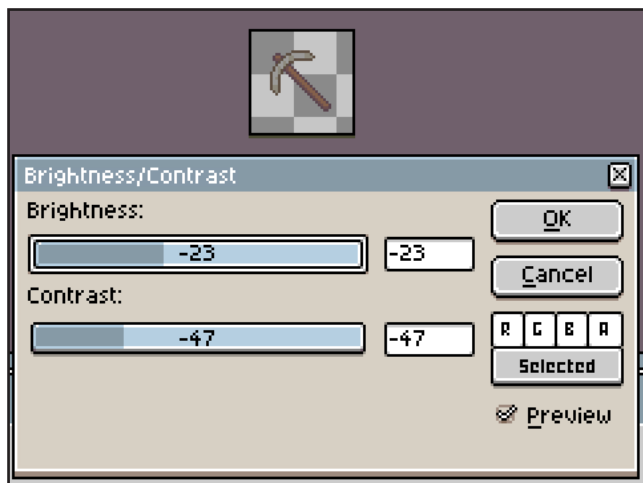
Também há a caixa marcável **"Preview"** (Prever) que mostra o resultado final antes de fazer as modificações.



"Adjustments" (Ajustes) possui três opções. Vamos uma por uma.

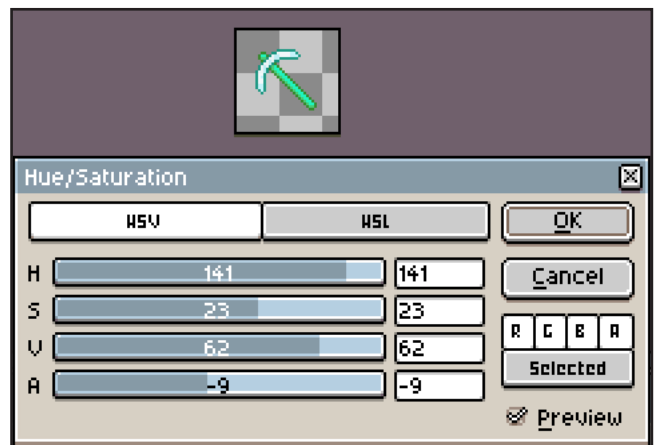


"Brightness/Contrast" (Brilho/Contraste) como o nome diz permite alterar o Brilho e o Contraste da imagem com os mesmos parâmetros RGBA e **"Selected/All"** que vimos anteriormente e não é necessário repetir. As duas alterações podem ser feitas na barra, aumentando ou diminuindo os valores e confirmando.



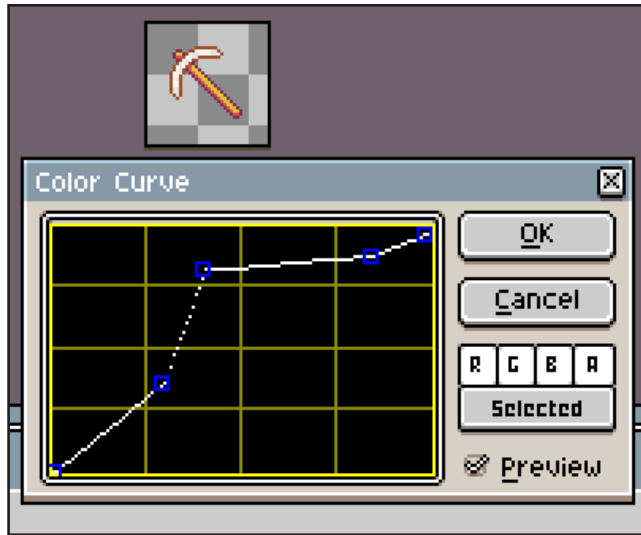
"Hue/Saturation" (Matiz/Saturação) como o nome diz permite alterar a Matiz e a Saturação da imagem com os mesmos parâmetros RGBA e **"Selected/All"** que vimos anteriormente e não é necessário repetir. Desta vez, você pode modificar esses dois parâmetros usando o modelo de cores HSL e o HSV (**"Hue, Saturation, Lightness"** e **"Hue, Saturation, Value"** respectivamente sendo que Lightness significa Iluminação e Value é Valor). Estes são representações alternativas do modelo de cores RGB.

Você pode alterar cada um desses valores independentemente para modificar a Matiz e a Saturação da imagem, podendo trocar entre os dois modelos apenas clicando na aba do modelo desejado. Também há o elemento Alpha para adicionar transparência à imagem.



"Color Curve" (Curva de Cor) te permite visualizar uma curva modificável que te permite alterar tanto a cor quanto a transparência simultaneamente numa curva. Cada direção leva a uma orientação

diferente para a modificação da cor. Você pode criar mais pontos clicando na curva, e esticá-los como preferir para fazer as modificações. Caso tenha familiaridade com softwares como **GIMP** e **Photoshop** deve conhecer esta ferramenta, porém ela pode ser útil para realizar correções de cor em outros softwares, porém no Aseprite em questão não é uma ferramenta muito prática para o uso que ela dispõe.



Certo, explicamos as opções, vamos para o próximo item do menu Editar.

"FX" (Efeitos) tem duas opções. Vamos ver uma por uma.



"Convolution Matrix" (Matriz de Convolução) oferece uma lista de uma série de efeitos rápidos para aplicar em sua imagem. Efeitos de borrar, negativo, aumento de contraste, e até mesmo a criação de um contorno rápido para sua imagem. Inclui as opções conhecidas de **"RGBA, Selected/All"**. Tem o botão "Reload Stock" (Recarregar Estoque) para atualizar os efeitos caso algum customizado tenha sido incluído.



"Despeckle (Median Filter)"

['Deserrar' (Filtro Mediano)] cria um efeito de borrão mediano na imagem, intensificado conforme as configurações de largura e altura (Width e Height respectivamente). Possui as velhas opções de **"RGBA, Selected/All"**

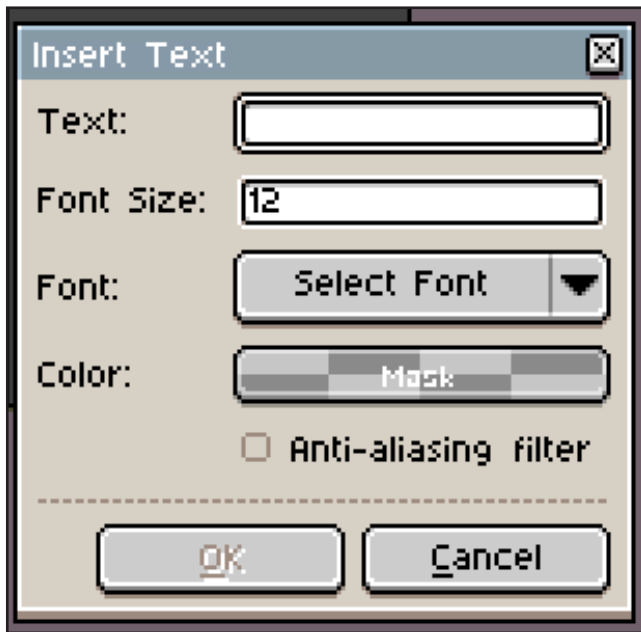


Certo, explicamos as opções, vamos para o próximo item do menu Editar.

"Insert Text" (Inserir Texto) é simples. Você escolhe o texto, o tamanho, uma fonte e o texto é inserido. O seguinte menu é aberto com as opções: **"Text"** (Texto) que possui uma caixa para digitar o texto que deseja, **"Font Size"** (Tamanho da Fonte) que quer, **"Font"** (Fonte) desejada, neste momento é necessário abrir um arquivo de fonte válido, ttf, ttc, etc, enfim. **"Color"** (Cor) do texto. O **"Anti-aliasing filter"** (Filtro Anti-Aliasing) decide se o texto terá um pequeno filtro que deixará o texto menos bruto, e mais suave.

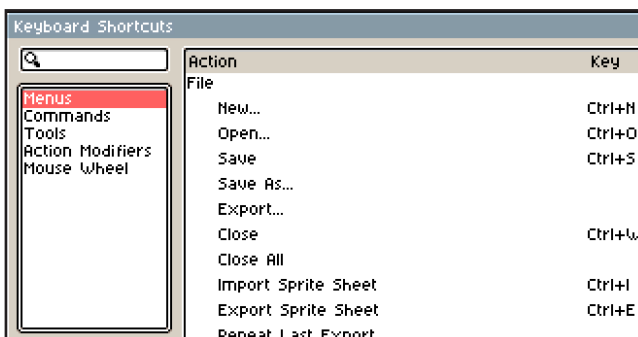
Esta é uma opção criticada por ser demasiadamente complexa para algo tão simples que é a inserção de texto, que a maioria dos editores de imagens possui de

maneira simples e prática



"Keyboard Shortcuts" (Atalhos do Mouse) são usados para realizar comandos, ativar ferramentas e abrir menus com mais facilidade. Eles são divididos em cinco categorias:

"Menus" são todos os atalhos relacionados aos menus. Você pode adicionar um atalho a uma função clicando no botão **"Add"** (Adicionar) digitando o atalho e confirmando, modificar o atalho clicando num atalho já existente, ou apagar um atalho clicando no X próximo a ele.



As outras categorias são **"Commands"** (Comandos), **"Tools"** (Ferramentas), **"Action Modifiers"** (Modificadores de Ação), **"Mouse Wheel"** (Roda do Mouse). Os atalhos tem relação com as funções dos nomes de cada categoria.

Comandos, Ferramentas e Modificadores de Ação funcionam da mesma forma para adicionar, modificar e apagar atalhos, porém Roda do Mouse é diferente.

Há a aba **"Default"** (Padrão) e a **"Custom"** (Customizada). A Padrão tem a opção de ativar ou desativar o zoom com a roda do mouse na caixa de marcar **"Zoom with scroll wheel"** (Zoom com a roda do mouse). A Customizada permite a adição, modificação e deleção de atalhos como as outras categorias, porém desta vez é necessário apertar as teclas e girar a roda do mouse.



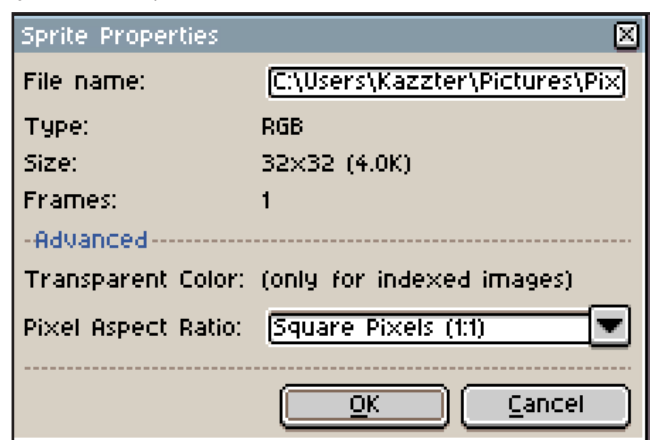
Também há as opções **"Import, Export, Reset"** (Importar, Exportar, Redefinir). Nelas você pode importar configurações de teclas de atalho no formato do Aseprite, exportar as suas configurações atuais para o formato definido, ou redefinir para as configurações padrão respectivamente.

"Preferences" (Preferências) do Aseprite. Aqui é onde ficam as definições do programa, porém está parte já é extremamente auto-explicada pelo próprio programa, então tudo que é necessário fazer é traduzir as opções e será compreensível. Então, essa parte será pulada por ora.

SPRITE

Hora de ir ao próximo menu suspenso, Sprite.

"Properties" (Propriedades) do arquivo. Na primeira caixa o **"File Name"** (Nome do Arquivo) pode ser alterado. Abaixo se encontram as informações do arquivo:



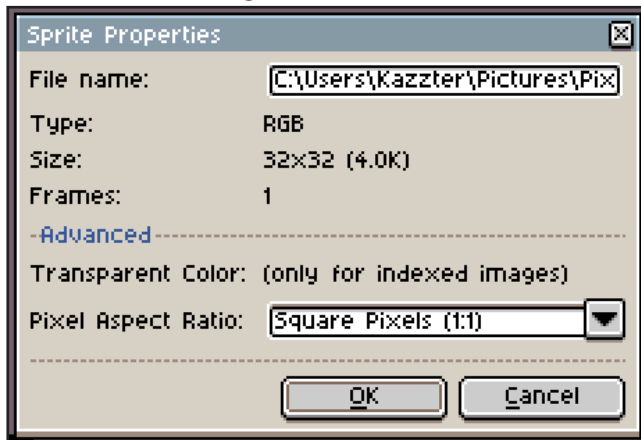
"Type" (Tipo). No caso, RGB. Essas foram as opções selecionadas ao criar o arquivo.

"Size" (Tamanho) em pixels e de armazenamento.

"Frames" (Quadros), algo que será entendido melhor no tutorial de animação.

"Transparent Color" (Cor Transparente) qual entrada da paleta é usada como cor transparente, apenas válido para imagens indexadas, que só podem usar cores da paleta.

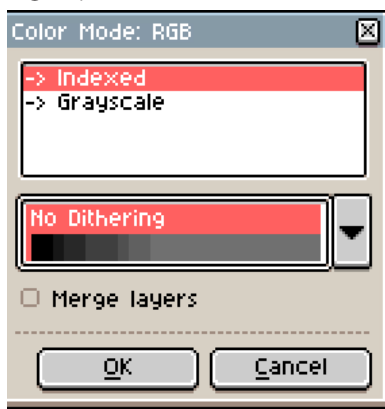
"Pixel Aspect Ratio" (Proporção do Pixel) na imagem. Pode ser 1:1, 1:2 e 2:1, esses tamanhos definem o quão grande será o pixel usado pelo lápis e ferramentas desse gênero.



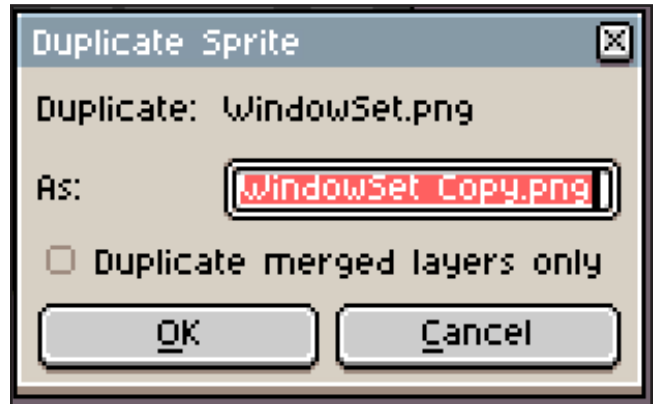
"Color Mode" (Modo de Cor) é como foi explicado no tutorial básico na criação da imagem.



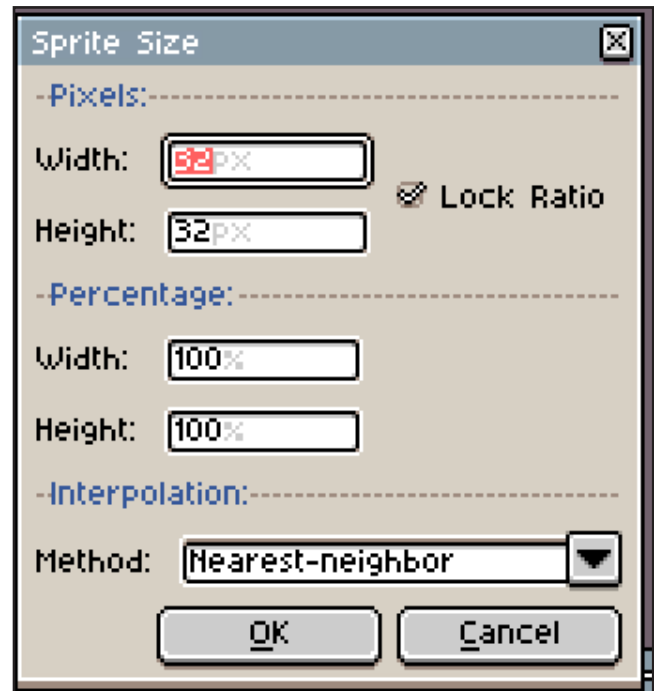
Mas agora há **"More Options"** (Mais Opções) que permite "Merge Layers" (Juntar Camadas) em Escala de Cinza/Indexado, e também a seleção de um dithering específico no modo Indexado.



"Duplicate" (Duplicar) literalmente duplica o sprite atual, criando um arquivo copiado. Você pode alterar o nome do arquivo na caixa ou selecionar na caixa de marcar **"Duplicate merged layers only"** (Duplicar somente camadas juntas).



"Sprite Size" (Tamanho do Sprite) pode ser alterado em pixels e porcentagem, em largura e altura. A caixa **"Lock Ratio"** (Trancar Proporção) permite que ao aumentar o tamanho do arquivo, ele mantenha a mesma proporção, independente do tamanho escolhido. Caso queira uma alteração livre, basta desmarcar a caixa.

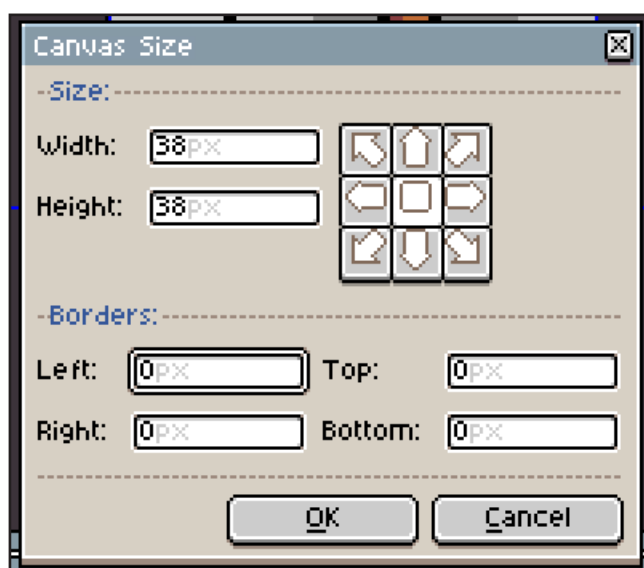


Também há o método de **"Interpolation"** (Interpolação) que pode ser **"Nearest-Neighbor"** (Vizinho mais próximo), o modo mais recomendado para pixel art, pois não adiciona filtros para melhorar a qualidade visual da imagem. **"Bilinear"** que

adiciona um filtro para melhorar a qualidade visual da imagem, podendo ter borrões e Anti-Aliasing, e "RotSprite" que é o modo de expansão 'inteligente' do programa, mas pode falhar em grande parte das vezes. É mais útil para a rotação de pixel art.

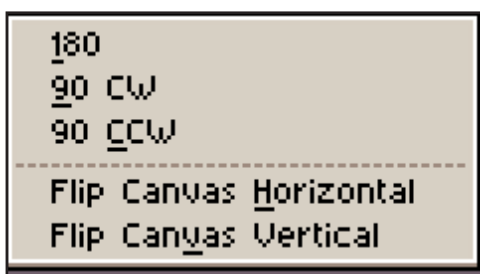
"Canvas Size" (Tamanho do Quadro) pode ser aumentado em pixels ou porcentagem, mas lembrando que apenas aumenta o quadro, não a imagem em si. É possível selecionar para qual dos lados a expansão terá a base clicando na seta desejada (ou no quadrado central) em largura e altura.

Obs.: Não confundir o Quadro de "Canvas" com o Quadro de "Frame".

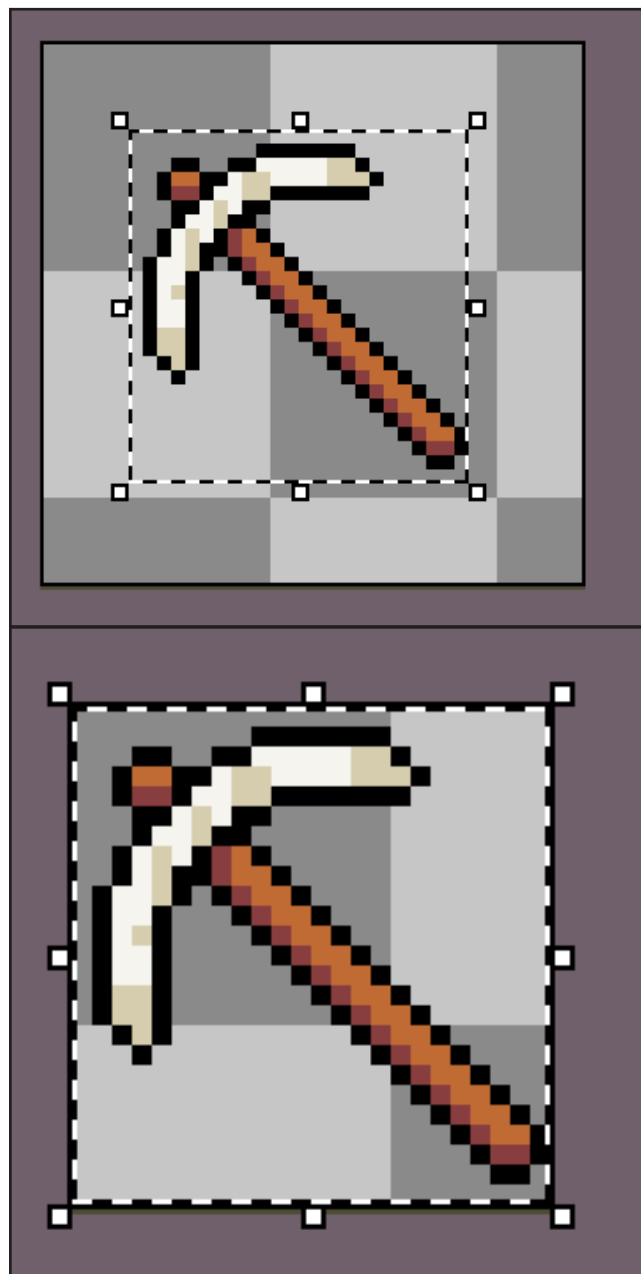


Caso não seja o suficiente, basta definir as **"Borders"** (Bordas) embaixo, se guiando por onde elas começam na **"Left"** (Esquerda), **"Right"** (Direita), **"Top"** (Cima), **"Bottom"** (Baixo), usando quaisquer números inteiros e se guiando pelas linhas azuis.

"Rotate Canvas" (Rodar Quadro) possui exatamente as mesmas opções de girar no sentido horário e anti horário e girar horizontalmente e verticalmente do menu suspenso Editar. São exatamente as mesmas funções.



"Crop" (Corte) necessita de uma área selecionada, assim diminui o tamanho do quadro para o tamanho da área do Corte.



"Trim" (Aparar) diminui o quadro até o ponto em que possui conteúdo desenhado, removendo o excesso de espaço vazio nas bordas.

Todo o menu suspenso **"Layer"** (Camada) possui opções que já foram explicadas no tutorial básico, então não há necessidade de falar sobre este.

Já o menu suspenso **"Frame"** (Quadro) possui opções que serão explicadas no tutorial de animação, então também não há necessidade de falar sobre este.

SPRITE

Vamos ao menu **"Select"** (Seleção) que é basicamente a ferramenta de seleção, porém com um menu suspenso dedicado. Mas mesmo assim, vamos explicar.

"All" (Tudo) seleciona toda a tela.

"Deselect" (Desmarcar) remove a seleção da tela após selecionada.

"Reselect" (Remarcar) seleciona novamente uma seleção da tela removida.

"Inverse" (Inverter) apenas inverte, caso a tela esteja sendo selecionada, remove a seleção. Caso a tela não esteja selecionada, a tela é selecionada.

"Color Range" (Alcance de Cor) marca uma parte da imagem baseada numa cor em específico, e permite um nível de tolerância.



"Load from MSK file" (Carregar de um arquivo MSK) carrega um arquivo de seleção do Aseprite. Ao carregar, apenas carregará uma área selecionada salva no arquivo. Não o conteúdo dentro da área, somente o formato da área.

"Save to MSK file" (Salvar um arquivo MSK) salva um arquivo de seleção do Aseprite com o formato da área.

VISUALIZAÇÃO

Próximo, **"View"** (Visualização).

"Duplicate View" (Visão Duplicada) abre outra aba com o mesmo arquivo, porém quaisquer mu-

danças que fizer em uma aba afetará a outra.

"Extras" habilita/desabilita as funções extras do menu.

"Show" (Mostrar) as funções extras do menu. Estas são...



"Layer Edges" (Bordas da Camada) que você está visualizando neste momento em azul. As bordas vão até onde possui conteúdo na imagem naquela camada em específico.

"Selection Edges" (Borda de Seleção) mostra uma borda na área selecionada.

"Grid" (Grade) mostra uma grade de 16x16 na imagem. O tamanho pode ser alterado nas Preferências.

"Auto Guides" (Guias Automáticos) são habilitados.

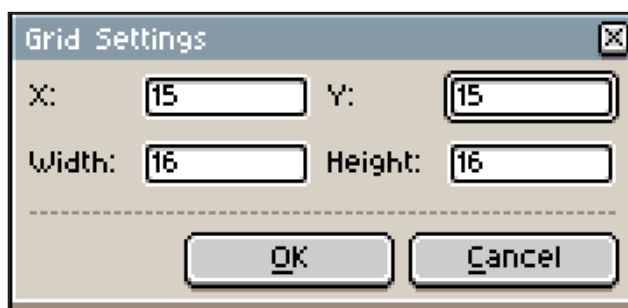
"Slices" (Cortes) são habilitados.

"Pixel Grid" (Grade de Pixels) é habilitada.

"Brush Preview" (Prever Pincel) é habilitado, para que você possa saber como o pincel vai agir.

"Grid" (Grade), porém o menu lateral. Que possui as opções:

"Grid Settings" (Configurações de Grade) como onde a grade começará, e o tamanho específico da grade em largura/altura.



"Selection as Grid" (Seleção como Grade) transforma a área selecionada numa grade.

"Snap to Grid" (Encaixe na Grade) faz com que a ferramenta de mão livre só aja nas bordas de grades e no cruzamento entre elas.

"Tiled Mode" (Modo Azulejado) pode ser desativado, **"Tiled in Both Axes"** (Azulejado em Ambas Direções), **"Tiled in X axis"** (Azulejado no Eixo X) e **"Tiled in Y axis"** (Azulejado no eixo Y). O Modo Azulejado repete a imagem na direção desejada, útil para a criação de imagens que devem aparecer em grandes quantidades, num estilo azulejado.

"Symmetry Options" (Opções de Simetria) são ativadas na horizontal e vertical. Uma linha azul marca a simetria, e ela pode ser movimentada. Com a opção de simetria, todas as ações feitas de um lado serão repetidas do outro.



"Set Loop Section", **"Show Onion Skin"**, **"Timeline"**, **"Refresh & Reload Skin"** são funções de animação, então serão puladas.

"Preview" (Prever) habilita uma pequena caixa para ver o resultado do seu sprite.



"Full Screen Mode" (Modo Tela Cheia) é autoexplicativo, deixa o programa em tela cheia. Para sair, basta usar o atalho **"Ctrl + F"**.

"Full Screen Preview" (Previsão em Tela Cheia) também é autoexplicativo, deixa a previsão em tela cheia. A diferença é que a imagem pode ser movida facilmente com o mover do mouse. Para sair, basta clicar na tela.

"Home" (Início) retorna para a tela inicial do programa.

AJUDA

O último menu suspenso, **"Help"** (Ajuda).

"Readme" (Leia-me) um documento com informações importantes sobre o programa.

"Quick Reference" (Referência Rápida) abre uma página da web com os atalhos de teclado.

"Documentation" (Documentação) abre uma página da web com a documentação.

"Tutorial" abre uma página da web com tutoriais.

"Release Notes" (Notas de Lançamento) abre uma página da web que mostra um log de atualizações.

"Twitter" abre o Twitter do Aseprite.

"Donate" (Doar) abriria uma página da web para fazer doações para o programa, porém elas não são aceitas mais.

"About" (Sobre) abre uma janela com informações sobre o programa. 

Este foi um tutorial avançado sobre o Aseprite, espero que tenham gostado! O próximo e último tutorial, será sobre como fazer animações no programa. Até a próxima!





Interagindo Códigos e eventos

Um guia elementar para unir o melhor dos dois mundos.

Pra começo de conversa...

Não é novidade que sabendo-se programar no RPG Maker você consegue ir muito além do sistema de eventos. Mas ao invés de distanciar um do outro, nessa matéria mostraremos os meios e sugestões de como melhor integrar esses dois para que você obtenha o máximo de poder provindo dos scripts/plugins com o máximo de facilidade provinda dos eventos.

Para isto nessa matéria veremos os principais meios de interação dos dois: Diretamente através de códigos ou testando Condições, indiretamente através de Variáveis, disfarçadas através Comandos de Plugin e por fim “gambiarra” usando notetags.

Uma coisa importante de notar é que aqui estaremos usando por referência a versão 1.6.2 do RPG Maker MV (Steam), e que não garantimos que algo possa mudar no futuro. Contudo boa parte do que encontramos aqui ainda vale para outras versões assim como para o RPG Maker VX Ace.

Contextualizando

Mas vamos começar com um pouco de contexto histórico.

Não seria exagero dizer que o Sistema de Eventos, que é uma marca registrada do RPG Maker, é um sistema simplificado e rudimentar de programação. Ele permite manipular dados e variáveis de maneira excepcional, trabalhar com condicionais e repetições, além de vários aspectos do jogo e do banco de dados deste. No passado, anterior ao RPG Maker XP (que é de 2005), os usuários utilizavam de lógica de programação e dos comandos limitados para poder fazer verdadeiras maravilhas, bastando pra isso criatividade e um pouco de trabalho.

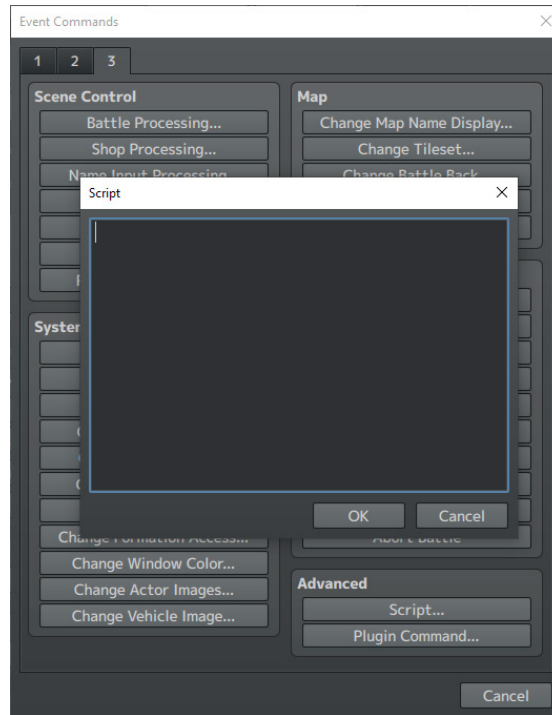
Contudo com o advento da infinita customização dos scripts do XP pra frente e óbvias limitações do sistema de eventos, que não dá ou permite manipular todos os dados, é comum observar que muitas das funções que antes estavam delegadas a estes últimos passaram a ser exclusividade dos códigos e que os eventos passaram a ser quase que exclusivamente para NPCs e objetos, perdendo suas funções em meio aos sistema de jogo ou jogabilidade.

Só que mesmo assim é inegável as vantagens de editar utilizando o Editor de Eventos, primeiro por ser mais visual e menos propenso a erros e depois por que obviamente nem todo mundo é programador para poder entender os códigos em Ruby ou Javascript – convenhamos que alguns programadores escrevem códigos muito complexos ou possuem péssimos hábitos de programação.

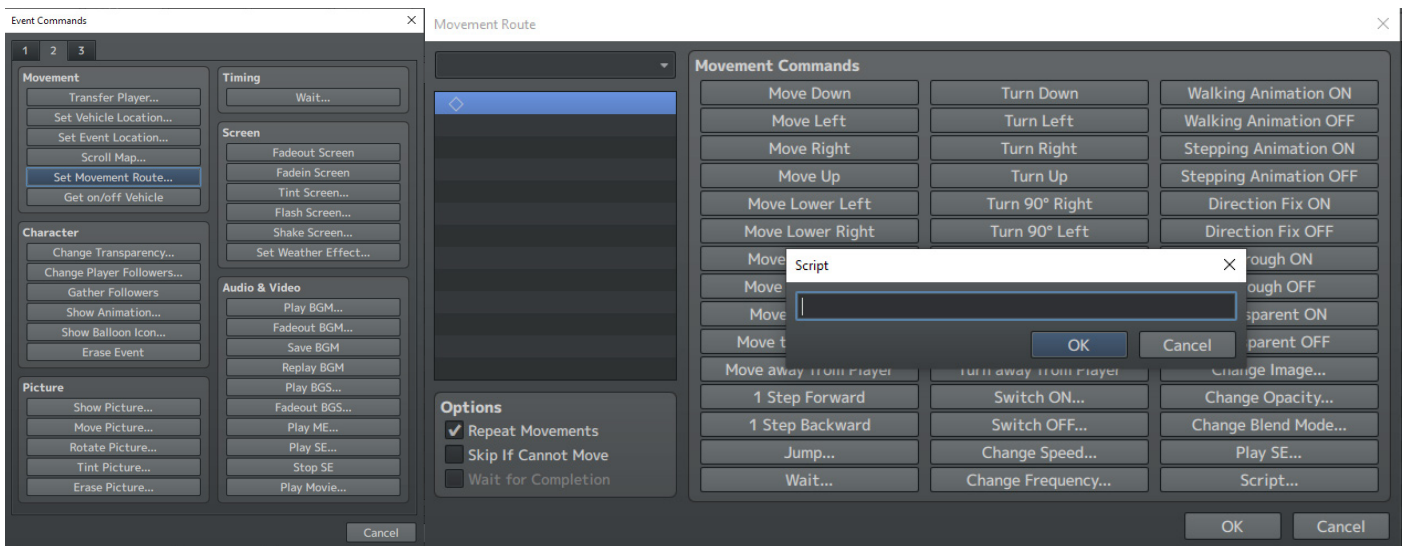
Então isso nos coloca a questão: Como podemos aproveitar ao máximo esse sistema que o RPG Maker nos oferece sem ter que partir para os muito mais inacessíveis códigos? O software dá alguns meios de poder quebrar ao menos algumas das limitações dos Eventos, bastando um pouco de investigação e é isso que iremos fazer aqui.

Usando códigos diretamente

A primeira e mais importante função, senão a mais óbvia, é essa, que permite que você utilize códigos diretamente para poder executar o código que você quiser:



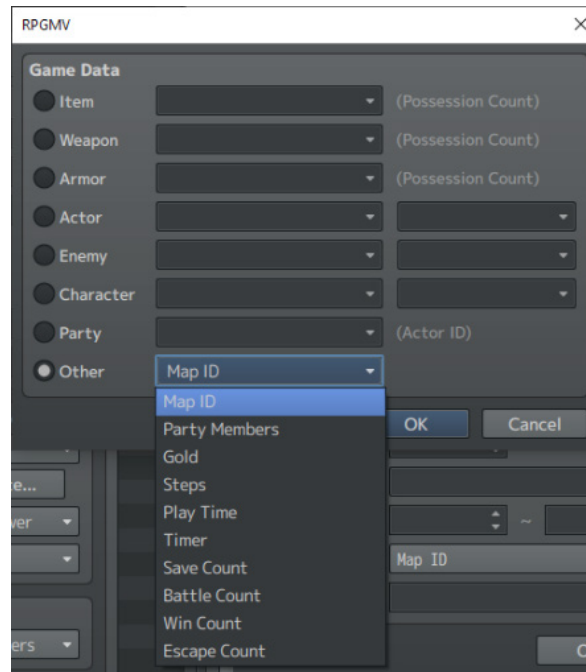
Ele é o penúltimo comando da terceira aba, última seção. Também é possível encontrar ele na edição de rota de movimento do evento no painel lateral esquerdo deste, ou no comando Definir Rota de Movimento, segunda aba, quinto item da 1ª seção, sendo o último item da lista.



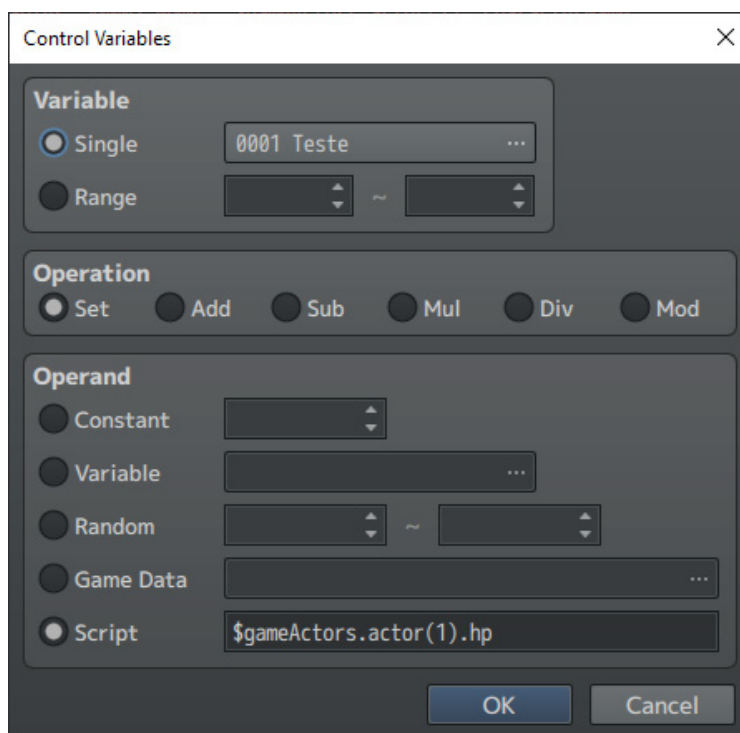
Como a descrição própria do comando diz, ele permite executar o texto digitado como Javascript. As desvantagens mais óbvias é que você não tem coloração de sintaxe nem tem como saber se o código funciona até testá-lo. Se não funcionar, dará um erro e o jogo irá parar. A dica geral para poder utilizar esse é utilizar ele para poder executar determinado comando sob condições pré-especificadas, que tem que ser controladas nas condições de execução do evento e/ou próprios comandos condicionais.

Obtendo informações úteis

Lembram do que foi falado a respeito de se conseguir dados não oferecidos pelo sistema? Pois é, eles podem vir bem a calhar, podendo ser guardados em uma Variável. Vários tipos de dados já podem ser guardados por padrão numa variável, vide a imagem abaixo:



Contudo se você quiser algum tipo de dado específico que não tiver nesse meio, você terá que saber o comando de código equivalente da variável desejada, poderá rodar esse código colocar tal valor na Variável designada:



Nesse exemplo guardaremos naquela Variável o HP do herói com índice 1. Observe que estamos falando aqui de **Variável** com maiúscula para as variáveis internas dos eventos. Inclusive é bom notar que por isso é preferível utilizar tal comando para obter um resultado numérico, pois o campo dos comandos só permite a entrada de **números inteiros** por padrão.

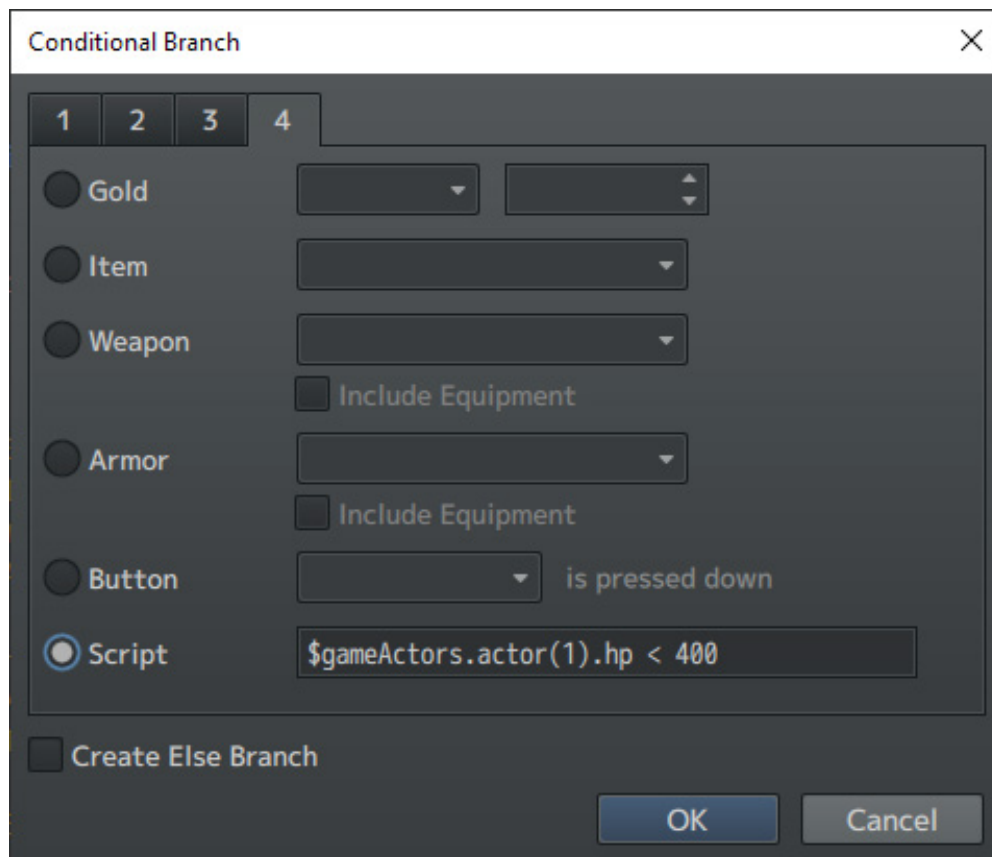
Decorrente disso, um caso curioso é que você pode usar desse artifício do Script para poder guardar textos e outros tipos de valores também em Variáveis. Obviamente que a manipulação do dado ficará prejudicada, já que as Variáveis foram designadas para trabalhar com números inteiros apenas. Via comandos de evento normalmente você só poderá fazer operações numéricas (soma, subtração, multiplicação, divisão e resto da divisão).

Isso produz alguns resultados inconsistentes e interessantes: Suponha que você tiver armazenado o nome do herói "Haroldo" numa Variável, somar 10 via comando de evento normal, o resultado será "Haroldo10". Isso é possível pois podemos utilizar o operador de soma para juntar strings. Mas já para as outras operações, elas irão falhar e resultar em zero. Ou seja, para manusear bem textos ou outros tipos de variáveis novamente, isso terá que ser feito apenas via código, lembrando que quaisquer números fracionários serão arredondados.

Mas a parte mais legal é que você poderá utilizar as variáveis livremente de qualquer outra forma, inclusive com os comandos de texto (exemplo: \v[1]).

Utilizando códigos em condicionais

Um jeito interessante de utilizar códigos em conjunto com comandos é através de condicionais. Para isto vamos criar uma condicional no comando do evento, utilizando um script:



O item que trabalha com condições está na aba 1, primeiro item da terceira seção.

No caso aqui você terá que notar que para funcionar a condicional você terá que ter uma expressão com operadores comparativos ou lógicos para ser testada para ver se a mesma é válida e verdadeira (sendo que há opção para colocar a exceção). Você poderá consultar mais informações sobre os operadores válidos nesse link: https://www.w3schools.com/js/js_comparisons.asp

Aqui nesse teste simples só vemos se o HP do primeiro herói de \$gameActors é menor que 400.

É bom notar que o comando condicional tradicional por si só tem muitas opções, inclusive de condições que não podem ser simuladas por configurações de evento (aqueles já falados no painel esquerdo da configuração de eventos), tal como detectar tecla pressionada. Na verdade, há mais opções de condicionais até do que as Variáveis comuns podem receber de dados ou condições normais de ocorrer o evento, mas mesmo assim faltam especificidades que só podem ser testadas por meio de Scripts.

Comandos indiretos usando Variáveis

Agora que já sabem que é possível manipular Variáveis, há uma série de comandos de eventos que podem utilizar dos valores de Variáveis e, assim sendo, utilizar-se indiretamente de todo o manuseio que podemos fazer via códigos. Abaixo segue uma lista desses itens:

Aba 1	
Seção Grupo	
Mudar ouro	Mudar quantidade por variável
Mudar itens	Mudar quantidade por variável
Mudar armas	Mudar quantidade por variável
Mudar armaduras	Mudar quantidade por variável
Seção Personagem	
Alterar HP	Seleciona herói + Muda valor por variável
Alterar MP	Seleciona herói + Muda valor por variável
Alterar TP	Seleciona herói + Muda valor por variável
Recuperar Tudo	Seleciona herói por variável
Alterar Exp	Seleciona herói + Muda valor por variável
Alterar Nível	Seleciona herói + Muda valor por variável
Alterar Parâmetro	Seleciona herói + Muda valor por variável
Alterar Habilidade	Seleciona herói por variável

Aba 2	
Seção Movimento	
Teleportar Jogador	Define mapa + Coordenadas do mapa por variáveis
Definir Posição do Veículo	Define mapa + Coordenadas do mapa por variáveis
Definir Posição do Evento	Dá coordenadas do Mapa por variáveis
Seção Imagem	
Exibir Imagem	Dá coordenadas da imagem por variáveis
Mover Imagem	Dá coordenadas da imagem por variáveis

Aba 3	
Seção Controle de Cena	
Processamento de Batalha	Seleciona Grupo Inimigo por variável
Seção Mapa	
Obter informação de Posição	Dá coordenadas do mapa por variáveis
Seção Batalha	
Alterar HP do Inimigo	Mudar valor por variável
Alterar MP do Inimigo	Mudar valor por variável
Alterar TP do Inimigo	Mudar valor por variável

Comandos de Plugin – Relembrando

Ele é o último comando da terceira aba, última seção, logo abaixo de 'Script...!'

Já lidamos com comandos de plugin na edição 13 da revista, página 64, onde pudemos fazer comandos de plugin bem básicos. Convém relembrar rapidamente contudo o funcionamento aqui: Os comandos de plugin não são nada mais do que comandos simplificados onde os dados são passados como apenas valores separados por espaços, sendo de mais fácil leitura e interpretação para gente, mas que no fundo terá que ter código para ler e tratar cada um desses parâmetros.

O primeiro parâmetro que virá é denominado **comando** (command) e o restante virá numa matriz de **argumentos** (args) começando pro zero. Obviamente que você pode utilizar os argumentos como forma de criar sub comandos, não custa lembrar.

Se você já acompanhou essa edição e já fez seu comando de plugin, tem uma boa chance de você já ter feito seus comandos, mas se não o fez, aí vai um exemplo de código fantasia de exemplo para você adaptar no seu plugin (Não custa acrescentar que essa é só uma sugestão, há muitas outras que podem ser feitas a depender da sua necessidade):

```
// Código de fantasia para comandos de plugin. Colocar numa IIFE.
var __Game_Interpreter_pluginCommand = Game_Interpreter.prototype.pluginCommand;
Game_Interpreter.prototype.pluginCommand = function(comando, argumentos) {

    // Chamando o alias criado há poucos...
    __Game_Interpreter_pluginCommand.call(this, comando, argumentos);

    // Lê o primeiro parâmetro...
    var x = argumentos[0];
    // Lê o restante dos parâmetros, etc.

    // Seleciona qual comando irá executar
    switch (comando) {
        case 'Primeiro':
            // EXECUTA COMANDO 1
            break;
        case 'Segundo':
            // EXECUTA COMANDO 2
            break;
        // Outros casos, etc.
    }
}
```

A vantagem óbvia deles é que na hora de se utilizar, se são uma espécie de um pseudocódigo que pode executar comandos complexos de maneira fácil, mas a desvantagem também óbvia que alguém terá que programar os comandos para funcionar. Ele também não está disponível nas rotas de movimento.

Configurando Notas e notetags

Já citei isso em matérias tão antigas quanto a do review do lançamento do VX Ace, na 1ª edição dessa mesma revista, com mais referências na edição 10, com o review do lançamento do MV, como veremos abaixo. Convém que eu possa pela menos uma última vez explorar com algum detalhe esse sistema aqui e um pouco da história dele.

Até o RPG Maker XP, os itens “contáveis” do jogo (entradas do Banco de Dados, Mapas e Eventos) não possuíam o bloco Notas, mas isso mudou com o advento do RPG Maker VX, que trazia algumas caixas onde o usuário podia deixar anotações. O propósito é óbvio para deixar algumas informações, instruções ou observações detalhadas, mas logo alguns programadores descobriram que o bloco podia servir para mais, pois essas notas podiam ser acessadas via código.

Talvez isso tenha sido um lance de ingenuidade ou talvez até tacada de mestre não-intencional dos criadores do programa, mas isso permitiu uma abertura muito grande na customização desses itens, com diversos scripters, tal como o Victor Sant ou o Yanfly (ambos já entrevistados por esta mesma revista, coincidentemente também nas edições 1 e 10, respectivamente), fazendo pleno uso disso. Eu mesmo fiz uso nos meus pacotes de scripts para o VX e até desenvolvi um sistema completo de expressões visando unificar as várias formas num único método de leitura (eis o link: <https://pastebin.com/SFeBWZpu>). O ruim é que com a mudança do sistema de expressões regulares do VX para o Ace, o plugin perdeu a serventia e nunca me dei ao trabalho de reescreve-lo, hehe.

Na edição 01 da Make the RPG, na Matéria de Capa, no review do lançamento do RPG Maker VX Ace:

BANCO DE DADOS

O Banco de Dados (Database) do RPG Maker VX Ace sofreu diversas mudanças em relação ao seu predecessor, a versão VX. Inclusive algumas de suas abas e sessões foram totalmente refeitas e algumas funções foram substituídas e acrescentadas, principalmente graças ao sistema de Traços e o de TP (Pontos Técnicos), respectivamente.

Também na maioria das abas foi acrescentado um bloco de Notas, antigamente conhecido por Histórico, que pode ser utilizado para anotações simples sobre cada um dos dados daquela seção. (Mas que, como muitos sabem, pode ir muito além disso, permitindo o uso de códigos que alteram dinamicamente o comportamento dos objetos, comportamento conhecido por “sistema de notetags”, usados por vários scripters mundo a fora.)

Mas tem muito mais novidades que merecem ser cuidadosamente observadas, e termos que foram modificados na nova tradução. Confira cautelosamente as mudanças nas abas do Banco de Dados.

Curiosidade: Fato interessante é que é possível definir alguns efeitos (para cura das poções, por exemplo) tanto pela Fórmula de Dano, como pelo Efeito ao Usar.

24ª PÁGINA | 2012 - JULHO

Então, com a chegada do MV, no review que fiz deste na edição 10, notei muitas das entradas do Banco de Dados ganharam esse bloco também (confira a partir da página 36). As entradas que possuem são as seguintes: Personagens, Classes, Itens, Armas, Armaduras, Inimigos, Estados e Tilesets. As que não possuem de forma alguma são Animações, que poderia ter, e Tropas e Eventos Comuns que não possuem, mas por trabalhar com eventos pode se conseguir o mesmo resultado de outras formas. O outro único lugar fora do Banco de Dados que você irá achar o bloco de notas é nas Propriedades de Mapa, já que mapas também são itens “contáveis”.

Não caberá aqui perder muito tempo mais nessa parte, fica como curiosidade histórica, já que não há necessidade de criar um sistema complexo para isso uma vez que o MV já possui um próprio embutido, que pode ser acessado facilmente usando **meta**: `<objeto>.meta.<propriedade>` e está disponível para uma grande quantidade de objetos de jogo e possui códigos de exemplo de fácil acesso, sendo que o *DataManager* é responsável por extrair tais dados. De certa forma, fizeram agora o que eu tinha feito no passado, então nesse sentido posso descansar em paz.


Por fim temos que...

Não há muito o que concluir fora o que já foi apresentado até então. Apesar de não ser muito óbvio, há todos esses meios de se utilizar do poder dos códigos em meio aos eventos, de maneira muito cômoda e prática, aumentando imensamente o poder do editor de eventos (e do Banco de Dados).

Convém notar que a via inversa também é possível, mas não muito viável ou interessante salvo casos específicos: a de acessar ou modificar funcionamento dos comandos de evento diretamente no código. Tal possibilidade pode vir a ser explorada num futuro tutorial, mas nada que não seja bem simples de conseguir pegar os comandos para poder acessar estes.

Apesar de eu estar deixando essa matéria aqui a título de curiosidade, é interessante notar como os produtores do RPG Maker deixaram essa possibilidade aberta, que pode prontamente ser utilizada por quem tem mais conhecimento de programação e não quer se ater aos scripts e plugins padrão, que no geral são ajustes ou sistemas que atingem os códigos de maneira geral e genérica, não alcançando bem os “itens individuais” do jogo tais como eventos, mapas e entradas do banco de dados e que da forma aqui mostrada podem ser melhor customizados.

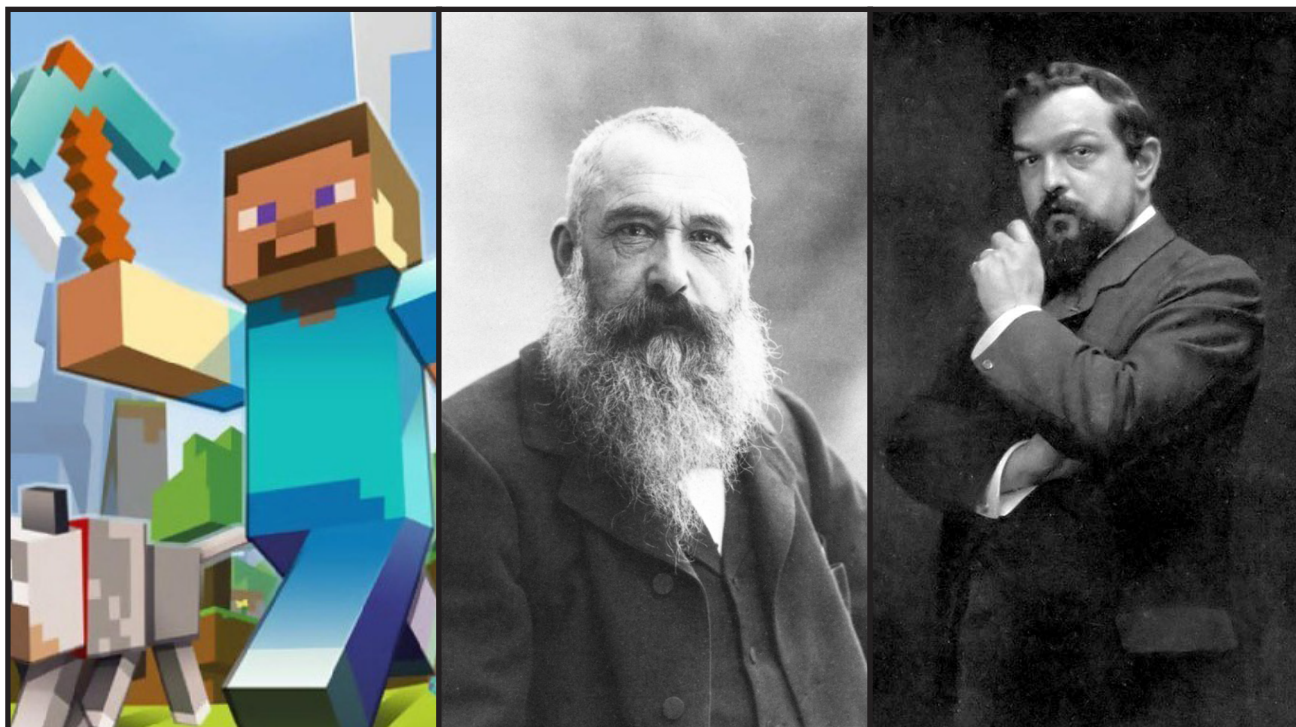
Analisando cuidadosamente no programa dá para ver que tem alguns pontos onde eles podiam estender mais o uso das variáveis ou melhor condicionais (e consequente de dados vindos de scripts indiretamente), entre outros lugares que podiam colocar Scripts, Comandos de Plugin ou ao menos o bloco de Notas, mas da forma como está agora já dá para

Agora cabe abusar da sua criatividade e lógica para poder fazer uso de mais essa possibilidade tão interessante do programa. Até o próximo tutorial! 



Minecraft, Monet e Debussy:

O Impressionismo musical nos jogos



O título é uma combinação um tanto incomum, não? Afinal de contas, o quê o jogo Minecraft, o pintor Monet e o compositor Claude Debussy têm em comum? A resposta, caro leitor, está no Impressionismo.

Quando falamos de Impressionismo, a primeira coisa que geralmente vem à cabeça são as pinturas com pinceladas fortes, borradas e cheias de cor, criadas por grandes nomes como **Claude Monet** e **Vincent Van Gogh**, mas esse movimento artístico vai muito além disso. Nascido na segunda metade do século XIX, o Impressionismo tinha como principal proposta abrir mão do rigor da arte tradicional com o objetivo de dar enfoque à ambientação da cena, ao sentimento e à impressão do artista - e é justamente nesses aspectos que a música impressionista mais se desenvolve.

Com suas longas pausas, ritmo fluido e cadências sem resolução, as melodias impressionistas sugerem e evocam sentimentos de maneira sutil, mas ao mesmo tempo poderosa, deixando o ou-

vinde imerso em sua atmosfera - o que faz com que se encaixem perfeitamente nos momentos introspectivos de diversos jogos. Seja enquanto você cavalga sozinho pelas planícies de **Breath of The Wild**, admira os titãs caídos nas ruínas de **Hyper Light Drifter** ou calmamente constrói sua casa em uma noite de **Minecraft**, é uma música de inspiração impressionista que está te acompanhando.

É nesta hora, meu caro leitor, que faço a você uma proposta. Você pode parar por aqui e acreditar (ou não) em tudo o que foi dito acima, ou experimentar por si mesmo e tentar descobrir as semelhanças entre as trilhas sonoras desses jogos que mencionei e algumas composições impressionistas renomadas. Que tal o desafio?

Na imagem abaixo está um link para **Claire de Lune**, composta em 1905 por **Claude Debussy**. Coloque os fones de ouvido, fique bem à vontade e escute um pouquinho - vale a pena!



Claire de Lune - Claude Debussy
(Clique na imagem para acessar o YouTube)

Muito bem, agora que você já ouviu **Debussy**, vamos para algo mais moderno - **Panacea**, o tema principal da genial trilha sonora de **Hyper Light Drifter**, composta por **Disasterpiece**:



Panacea (Hyper Light Drifter) - Disasterpiece
(Clique na imagem para acessar o YouTube)

Sentiu a semelhança? A inspiração é bem evidente, principalmente se você comparar o trecho a partir de 1:00 em **Panacea** com o que começa em 1:10 em **Claire de Lune**. Mesmo com um bom uso de sintetizadores e distorção, a base para a música de **Hyper Light Drifter** é de um movimento musical de mais de 100 anos atrás.

Muito bem! Agora que você já pegou o jeito, vou deixar mais algumas músicas aqui no final para você continuar por conta própria, se desejar. Seja na hora de escolher uma trilha sonora para o seu jogo ou compôr uma original você mesmo, é sempre útil ter um arsenal de referências do qual você pode dispor para se inspirar e realizar a sua visão artística. Espero que esse artigo tenha agregado um pouco mais ao seu repertório musical! 🎵



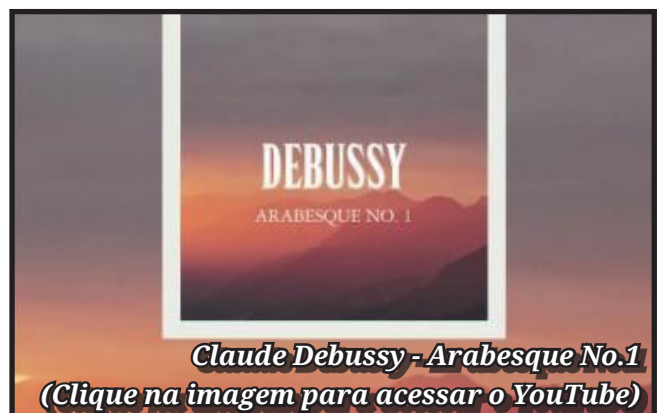
Minecraft Volume Alpha - 14 - Clark
(Clique na imagem para acessar o YouTube)



Erik Satie - Gymnopedie No. 3
(Clique na imagem para acessar o YouTube)



The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild e Claude Debussy Manaka Kataoka e Yasuaki Iwata - Main Theme (Zelda BOTW)
(Clique na imagem para acessar o YouTube)




Claude Debussy - Arabesque No.1
(Clique na imagem para acessar o YouTube)

O que pode Se ver por aqui

Tem um tempo que me pergunto sobre objetivos, principalmente o nosso. E por um tempo, analisamos e concluímos qual são os nossos objetivos, o que buscamos tentar responder num futuro próximo. Pode parecer claro o objetivo de todos na comunidade de game-dev indie, que é, criar jogos.

Mas diferente de um jogo convencional onde tem um grande objetivo e um final satisfatório (ou não), essa vida é mais um joguinho de celular, com uma série de objetivos, com sempre um novo assim que o último for concluído. Um deles está em progresso, mas sempre vai ter outro para substituí-lo. O objetivo de um desenvolvedor agora pode ser concluir seu primeiro jogo, mas no futuro pode ser concluir outro, ou um projeto nem mesmo relacionado a isso. Todos eles são guiados por um só caminho.

Pegue por exemplo o famoso RPG que todos conhecem, **Chrono Trigger**. A equipe vai para o futuro, mas isso é para acabar por descobrir como o mundo chegou a este estado pós-apocalíptico, por causa do antagonista, **Lavos**. Você voltou ao passado, mas não é porque homens da caverna são legais, mas sim porque foi aí que Lavos veio ao mundo. Você não está ajudando o sapo a se vingar de **Magus** porque sim, mas porque acredita que ele invocou Lavos. As ilhas flutuantes de **Zeal? Lavos**. Tudo é uma série de objetivos, mas são guiados por um só caminho, um objetivo maior, e todas essas coisas não estão se desviando dele.

E também é assim que a revista funciona. O objetivo maior pode estar no título da revista? Talvez, mas os caminhos que levam ao destino maior são o ponto chave disso tudo. E esperamos trazer uma visão nisso, com um pouco de críticas, explicações, caos e entretenimento no caminho. Eu acho que isso já é, por ora, o que pode se ver por aqui. Até a próxima, pessoal! 



Kerazzk **Redator**

Para nós, jogar não é brincadeira...

GAMEON

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



081 3031-6239



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



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

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!