

# MAKE THE GAME

WWW.MAKETHEGAME.COM.BR



+ COLETIVO + HISTÓRIAS + COMANDOS + GAME DESIGN

# MAKE THE GAME



# “OUROBOROS”

Hello, xuxus!

Vocês sabem o que é o “Ouroboros”? Bem, ele possui vários significados históricos e modernos, mas o mais comum é: **Renovação**. O ciclo de vida, de morte e reencarnação. É representado por uma serpente comendo a própria cauda, como pode ser visto no símbolo dos homúnculos em Full Metal Alchemist. **E por que estou falando sobre isso, afinal?** Pois estamos sempre passando por momentos de renovação e de recomeço. 2021 já acabou e estamos no primeiro trimestre de 2022, com isso trazemos esta magnífica edição 30 da Make The Game.

2021 passamos por altos e baixos, dentro da nossa própria equipe estamos em fase de reestruturação. Dando adeus a alguns e dando boas-vindas a outros. Agora, em 2022, já estamos trazendo mais mudanças dentro do nosso fórum também. *Ventos de mudança e de renovo*. Eu mesma, particularmente, estou neste processo. Depois de longos 17 anos no Brasil, voltei à minha terra natal - Japão - e estou a mudar minha rotina, meus hábitos e replanejando meu futuro.

É algo bem comum durante o desenvolvimento de um projeto - seja a obra que for de jogo ao áudio - pausar, descartar e refazer, não? Vocês já tiveram uma experiência nesse gênero? Eu faço sempre! Nem sei quantas vezes eu escrevi e apaguei este mesmo parágrafo, haha. Ainda assim continuo a escrever. Continuo a seguir em frente. **Então não tenha medo e se desfaça daquilo que precisa, renove!**

Aqui é Aika, pela primeira vez na Make The Game, trazendo meus devaneios para que possam refletir comigo. Espero que estejam com a caneca de café em mãos e desejo-lhes uma ótima leitura, beijos beijos~

—Aika, the Maid-Xuxu



## REVISTA

**06. Staff**  
Um Novo Amanhecer

**10. Braveart**  
Belas Artes, Belos Artistas

**82. Despedida**  
Uma Nova Era

## COLETIVIDADES

**16. Começando os Estudos**  
Reflexões de um Aspirante a Designer de Games

**20. Ainda é Natal?**  
Aperte o Play e toque o Sino!

**28. Mais que Conhecimento**  
Maturidade e Empatia

**30. Diretamente do Oriente**  
A Grande Jornada do Maker em Terras Ocidentais

## ESPECIAL

**38. Entrevista**  
A Lenda de Ricky, O Bardo

**50. Capa**  
Os Jogos e o Daltonismo

## GAME DESIGN

**56. Mais do que Gráficos**  
A Importância da Narrativa

## GRÁFICA

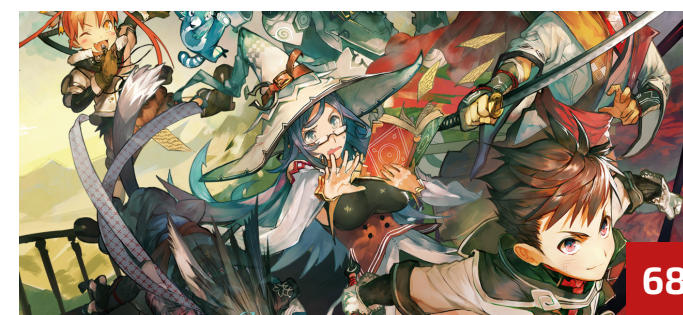
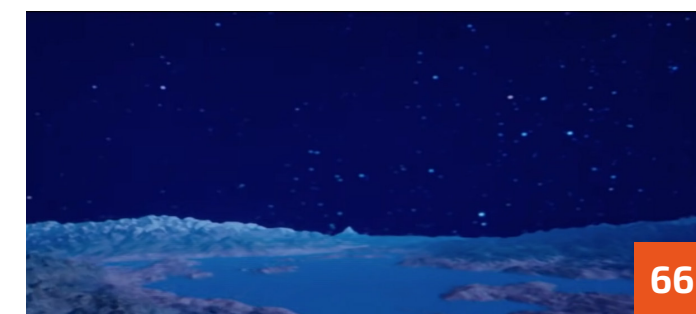
**66. Chuva e Explosão**  
Sistema de Partículas

## COMANDOS

**68. RPG Maker Unite**  
O Presente e o Futuro do Cenário Maker

## HISTÓRIAS

**74. Contos de Fadas**  
Era uma Vez, um Herói, um Enredo e muitas Possibilidades



# UM NOVO AMANHECER

MAKE THE GAME

"APÓS UMA LONGA NOITE, FINALMENTE UM NOVO AMANHECER"

## CAFEGAMER, o NINJA DA VIDA REAL

Recrutado por seu vasto conhecimento dos games e do universo nerd em geral.

## DOUGLAS12DS, o N1NJ4

É capaz de se dobrar, desdobrar e desdesdobrar, pode estar em qualquer lugar...

## KAMO KRÖNNER, o AGRAMATICACILDA

Nascido em um planeta chamado Enebê, conhecido como mago das letras e das novelas.

## ELIYUD, NINJA DO CAOS

Tem o poder de criar o caos, mas é um caos controlado e bonzinho.

## MISTERDOVAH, o DRAGÃO DO DESEPERO

Ofereceu-se para compartilhar o seu vasto conhecimento no amor e em dracônico.

## YOSHI, o ENGRAÇADOSAURO

Recrutado por seus trocadilhos intankáveis, está no topo da cadeia alimentar do Condado.

## CROSSMAKER, o X DA REDAÇÃO

Cruzador de encruzilhadas. Acabou cruzando com a redação e decidiu ficar.

## RICKY, o BARDO TOCUZUDO

Possui o dom da palavra. Derrota qualquer um apenas jogando um lero.

## REISEN, o NINJA DO CARTEADO

Frio e calculista. Igual ao Saske, é capaz de destruir barreiras com apenas uma linha em C++.

## DOBBERMAN, o PLACEHOLDER

Buscaram a mais temida criatura, não acharam e pegaram um cachorro para completar o time.

## AIKA, a XUXUNOICHI

Uma kunoichi de punho firme e pavio curto. Planta chuchu nas horas vagas.

## BRUNIM, o URSO TRILEGAL

Silencioso e mortal. Um assassino de sangue frio que tem problemas de autoestima.

## CAIO VARALTA, o SAYAJIN DOS NINJAS

Tem o poder de praçodiar, subestimá-lo será o seu último erro.

Coordenação: Dobberman

Editorial: Bruno R. Viana

Redação: Aika, Cross Maker, Douglas12ds, Bruno R. Viana, Caio Varalta, MisterDovah, Dobberman, Yoshi

Colaboração: Eliyud, Ricky, Felipe Lopes, Kamo Kronner, Reisen

Padrão Visual Atual: Alkemarra, Bruno R. Viana.

Revisão: Dr. XGB, Caio Varalta, Dobberman

Idealização: Rafael Sol Maker

Fontes e Ícones: Roboto, Roboto Slab, Merriweather, Exo 02 | Ícones de Icons8.com



Esta obra está licenciada sob Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

**VISITE A GENTE!**



**CONDADOBRAVEHEART.COM**

**JUNTE-SE A NÓS  
NO DISCORD!**



**CLIQUE NO ROY PARA UNIR-SE  
À COMUNIDADE!**

@annaneves.exe



Vallorak



@lookforhelena



Plalo

### DISCORTISTAS

Como de costume, esta área da revista é dedicada em mostrar o grande talento dos nossos artistas. Desta vez vamos dar um pouco de luz no trabalho dos artistas do nosso canal do Discord.

@Natudraww

Se você curtiu essa incrível fanart do Cloud Strife de FF7, olha só o making-off do nosso grande artista, Hidex Cloud Strife - Final Fantasy - YouTube



Kauan

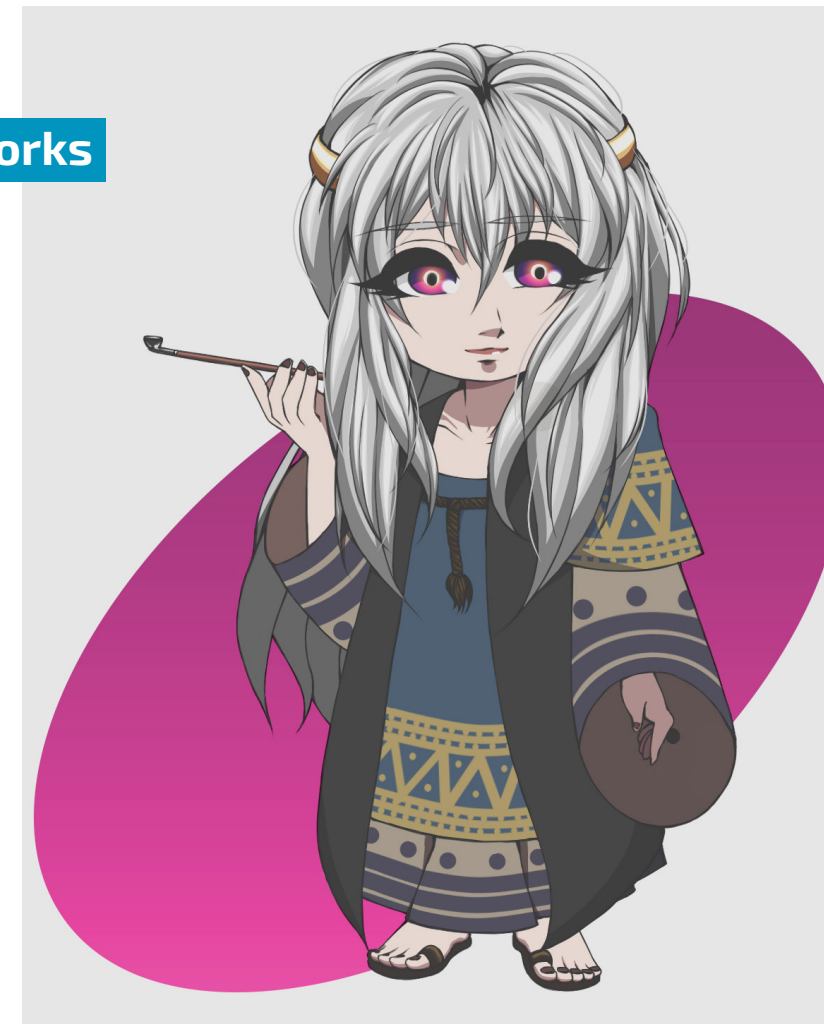


@dartsketches

@sc19works

@poneibit

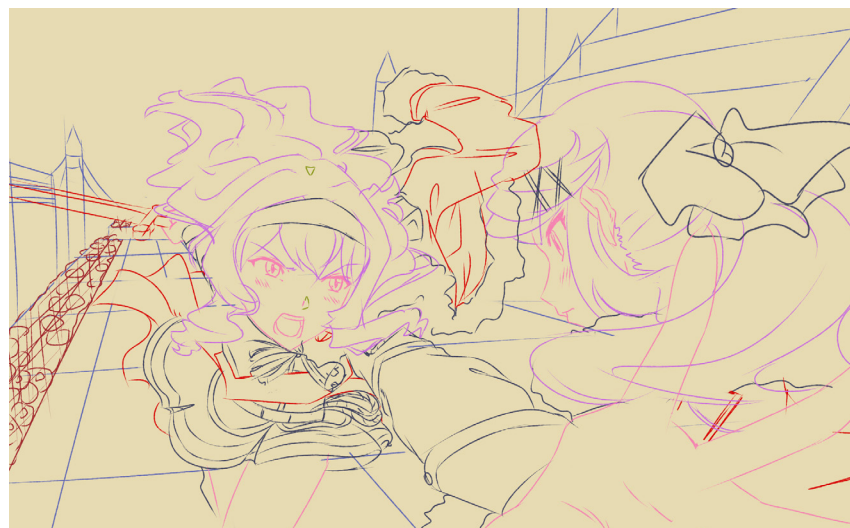
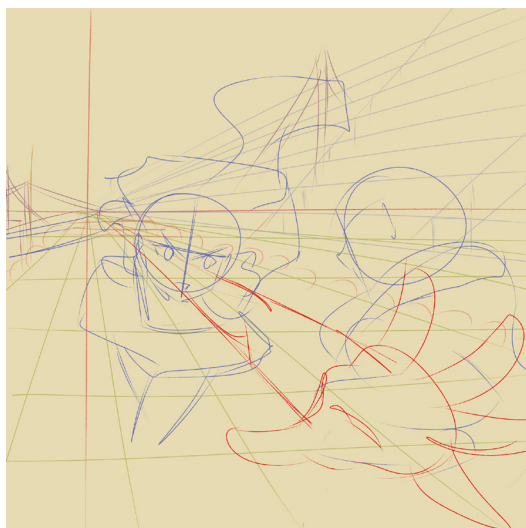
Poneibit também trouxe alguma novidade nesse meio tempo. Quem curte pixelart vai adorar o design dos projetos que estão a caminho:



Confira o incrível processo de ilustração do grande artista  
**AbsoluteXandy**

Não se esqueça de segui-lo nas redes sociais!

[@NanaelJustice](#)



# PARCERIA



# NOVEL BRASIL

A maior comunidade para escritores  
de webnovels do Brasil



# REFLEXÕES DE UM ASPIRANTE A DESIGNER DE GAMES

Por: Eliyud

Saudações, caros leitores da Make the Game. Quanto tempo, não?! Fui convidado a redigir esta coluna, que visa trazer-lhes um parecer acerca de um assunto que certamente já intrigou vocês, *game devs* independentes, em algum momento: vale a pena estudar Design de Games (também conhecido como Jogos Digitais)?

Você deve estar pensando: “Por que não valeria?! Afinal, eu quero trabalhar fazendo *games*”. Você tem razão e isso é um spoiler! Mas para chegar a essa conclusão, eu precisei superar um longo período de negação e, como costumo dizer, até mesmo, rebeldia. Alojara-se em mim a ideia de que para trabalhar com jogos, no Brasil, não é preciso formar-se, que basta você mergulhar em vídeos de programação e de Blender, encontrados no YouTube, e que depois de um tempo ou de ter produzido o seu primeiro *game*, você já tem experiência o suficiente e já poderia sair mandando currículos ou experimentando modelos de negócios para o seu *game* sem nem saber do que isso se trata. Eu posso até mesmo dizer que essa teimosia, que em mim persistia, compara-se ao estado de negação em que muitas pessoas se encontravam diante da necessidade da vacinação contra a COVID-19, por exemplo. Portanto, eu tinha um demasiado preconceito contra a profissionalização na área de *games* no Brasil.

Mas, felizmente e graças à terapia, o meu pensamento pôde ser transformado. Recentemente, em meio a tantas promoções de Black Friday (ou black fraude, como preferirem), eu tive a sorte de me deparar com uma bolsa com desconto de 65% no curso de Design de Games pela Universidade Anhembi Morumbi. Então, depois de “muitas eras” dizendo para todo mundo que nunca faria uma faculdade, dei início aos estudos. Quem diria?!

A minha escolha não se deu somente pelo fato do desconto. A seguir, explicarei o que me levou a finalmente embarcar nessa aventura, que também poderão ser os motivos para você entrar de cara na graduação em Design de Games.

## NÃO FUI EU QUEM ESCOLHEU O CURSO; O CURSO É QUEM ME ESCOLHEU

Apesar do romantismo ou misticismo que podem vir a ser interpretados na frase acima, nada disso foi o que eu realmente quis dizer. Todavia, acaso talvez seja a coisa mais pertinente a se concluir. Eu estava buscando um curso de modelagem 3D, pois tinha o objetivo de me profissionalizar na área. Quando, em algum momento, por pura curiosidade, eu resolvi acessar um site de bolsas bem conhecido. Após uma breve pesquisa, encontrei bolsas para Design de Games e uma coisa bem específica me chamou a atenção: o nome da universidade – a saber, Universidade Anhembi Morumbi.

A Universidade Anhembi Morumbi, além de uma das mais bem avaliadas universidades, é uma das pioneiras do estudo de Design de Games no Brasil, porquanto foi a primeira a disponibilizar a área para estudo em seu campus, em 2003. Atualmente, ela uma dentre pouquíssimas universidades que dispõem do curso no formato bacharelado. A graduação está disponível nas modalidades presencial e, desde 2019, também na modalidade EaD.

Os motivos descritos acima foram essenciais para a minha escolha, mas não pense que isso significa que os cursos disponibilizados por outras instituições são inferiores. O que muda é o formato. Nas outras instituições, os cursos são disponibilizados no formato tecnológico, que é um formato de curso mais rápido e prático. A maioria das disciplinas do curso tecnológico está também na grade do bacharelado, com



Galeria de Talentos – Foto: Anhembi Morumbi/Divulgação

exceção de algumas mais teóricas. O que ocorre é que os cursos tecnológicos visam preparar o profissional de forma mais prática.

Para elucidar a qualidade de um tecnólogo, posso citar ainda uma pessoa que sempre inspirou nossa comunidade e que pode nos inspirar ainda mais: Mayara Leone, formada em Jogos Digitais e desenvolvedora na empresa Webcore Games.

**“Os cursos técnicos são mais imediatos, a graduação tem uma preocupação maior com o projeto e com o aspecto do projeto. Isso não significa que o aluno que faz um técnico não saiba projetar depois. A vantagem da graduação é o portfólio, o aluno explora mais a área”.**

Delmar Galisi

Professor do bacharelado de Design de Games desde 2003



Delmar Galisi - Foto: Anhembi Morumbi/Divulgação

Diante de tanta informação que consumi nos últimos dias após minha escolha, devo dizer que minhas expectativas estão deveras positivas. Em toda essa minha trajetória “brincando” de fazer *games*, seja pelo RPG Maker ou pela

**MINHAS EXPECTATIVAS DA GRADUAÇÃO**

Unity, eu nunca me limitei a aprender uma única coisa e, com isso, sempre fui fazendo de tudo um pouco, desde *pixel art*, até programação.

Com o curso, eu vou ter a oportunidade de me profissionalizar em todas essas áreas, de forma que eu possa decidir com o que trabalhar, ou até mesmo não me limitar. Sempre gostei dessa ideia de ser multidisciplinar. Já ouvi aqui e ali que isso não funciona, que deveríamos sempre focar em uma única coisa para sermos bons naquilo. Não discordo totalmente, mas isso não faz parte da forma como quero levar o meu profissionalismo. Portanto, talvez eu me desempenhe melhor se puder trabalhar como projetista em algum estúdio, futuramente.

Essas são as minhas mais sinceras expectativas.

Hoje, os profissionais qualificados dentro da indústria brasileira de games estão em torno dos 63%. Não é um número baixo, mas nos remete a refletir que pouco menos da metade dos profissionais da indústria não tem uma qualificação voltada especificamente para a arte de fazer *games*.

**DÊ UMA CHANCE AO SEU FUTURO: PROFISSIONALIZE-SE**

A mudança positiva deste cenário só depende do quanto você, *game dev* entusiasta ou independente, quer ser a peça que falta dentro da indústria. De uns anos pra cá, restou mais do que provado, restou evidente, que *games* são mídias complexas. *Gamers* não querem mais *games* que apenas os divirta, mas querem *games* que contem uma história, que tenham um visual fascinante, que tenham uma trilha sonora hipnotizante e que sejam algo que valha a pena o investimento.

Sendo assim, diga-me você: fazer Design de Games realmente vale o investimento?

Eu tenho certeza de que sim.



Galeria de Talentos – Foto: Anhembi Morumbi/Divulgação

**PARCERIA**

**O Podcast que é feito na toca mais quentinha do reino!**

**ANCHOR.FM/TOCADODRAGAO**

# APERTE O PLAY E TOQUE O SINO!

Por: Ricky, O Bardo

Olá, primeiramente, nós do Condado Braveheart e da Toca Do Dragão (o Melhor Podcast da Galáxia), desejamos a você, um feliz, próspero, cheio de luz, alegria e esperanças maravilhoso Natal! Independente de sua crença ou cultura, essa é uma época de alegria, não é mesmo?

Pois bem, recados dados, bora para o que interessa, vamos falar sobre o natal nos Jogos! Isso mesmo que você acabou de ler, o natal está presente em diversos jogos e é usado como pano de fundo em histórias, mecânicas e até mesmo na construção de personagens, valendo-se de conceitos tradicionais ou não que envolvem o feriado, mas não somente isso, o natal pode, inclusive, ter muito sucesso fazendo aparições em jogos e narrativas gamers e provavelmente você já se deparou com ele várias vezes (e nem percebeu).

**“OK, O NATAL JÁ PASSOU MAS NÃO TEM COMO DEIXAR ESSA BELÍSSIMA MATERIA DE FORA! FELIZ NATAL ATRASADO, MEUS QUERIDOS!”**

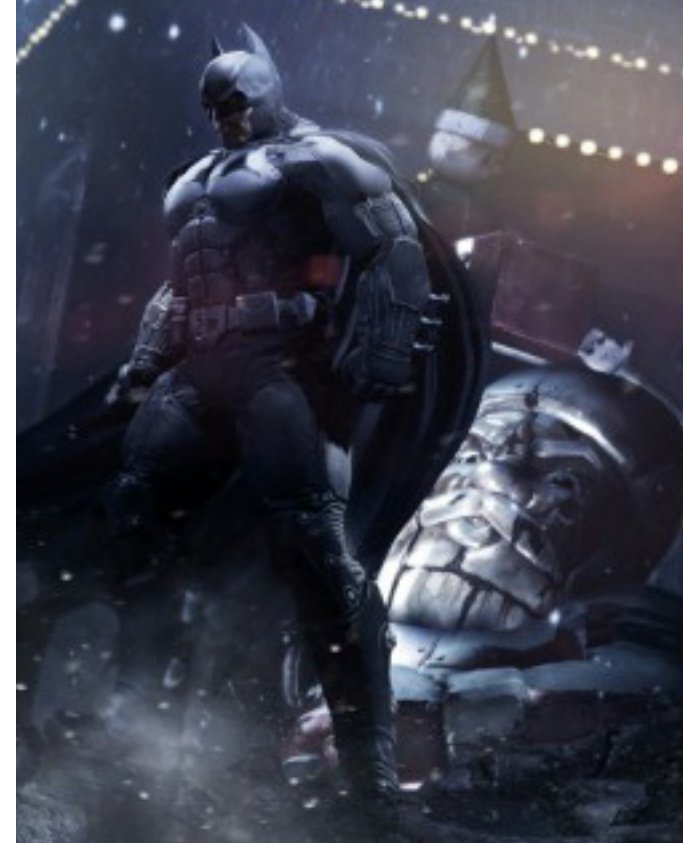
Bruno R. Viana

## O CONCEITO DE NATAL

Para evitar discussões desnecessárias, ou às vezes, escolhendo essa abordagem cultural estrategicamente para causar esse efeito de inquietação cultural, os desenvolvedores de jogos do mundo inteiro buscam inserir em seus projetos as mais variadas vertentes de histórias, dramatizações e até mesmo relatos culturais de costumes, crenças e histórias, e claro, que com o natal não seria de maneira diferente. Geralmente essa escolha ocorre dentro do conceito mais comum de natal, aquele que é mais “comum” por assim dizer nos nossos atuais padrões, evitando abordagens religiosas e optando pela figura patriarcal, de barba branca, roupa vermelha, sorriso simpático e maçãs das bochechas vermelhinhas do “Papai Noel”, seus duendes, os brinquedos, renas e toda essa montagem cultural construída pelo feriado comercial.

Existem, porém, jogos que fazem abordagens diferenciadas explorando outras lendas e outros contos natalinos, como por exemplo, o Natal de origem viking, considerado pagão pela igreja cristã. O festival de partida do Inverno conhecido como Yule, e outros jogos que usam uma versão distorcida do “Papai Noel”, usando o bom velhinho como vilão de sua história. Às vezes sendo, inclusive, personificado como o demônio natalino denominado “Krampus”, que seria uma perversão da figura de Papai Noel.

Não importando qual abordagem desejada, o natal é sempre um tema que gera nostalgia, o que constrói facilmente pontes com público através da história e dos elementos que remetem uma tradição que existe há milhares de anos e vem se modificando com o passar das gerações.



Batman: Arkham Origins - Warner Bros IE. - 2013

## O MORCEGO E O BOM VELHINHO

Uma das provas que o natal pode se misturar com quase qualquer temática é o game do morcego da massa: BATMAN: Arkham Origins. Acompanhando a história do vigilante mascarado de Gotham City, o Batman, nesse game que mostra os acontecimentos que precedem o Arkham Asylum e Arkham City, o jogo se passa às véspera de natal, e temos decorações temáticas de natal por todas as partes, luzes brilhantes, muita neve e bengalas doces se misturando com o clima sombrio das história da DC e de seu herói que se veste de morcego e toca o terror em todos bandidos e malfeitores nas noites sem fim (até mesmo nos feriados, aparentemente) e com a presença de grandes vilões da série Arkham, como o Máscara Negra e o Coringa, interagindo com o tema, mas se você está achando que esse foi o primeiro game a misturar Bruce Wayne com gemada e meias na lareira, você está errado!

Em Batman: Returns do console Mega Drive e do Super Nintendo, baseado no filme de 1992, onde o morcego foi interpretado pelo saudoso Michael Keaton, Batman passa pelas ruas de Gotham, enfrentando os vilões do Gangue de Circo Triângulo Vermelho que invadiram a cidade e o seu líder: O Pinguim! Alguns cenários do jogo e todo seu level design contam também com árvores de natal, luzes e menções ao natal nas áreas urbanas.



Parasite Eve - Square - 1983

## MITOCÔNDRIAS E GEMADA

Fãs de Parasite Eve (1998) se deleitam com a história complexa da franquia e toda ficção científica que envolve o enredo do jogo, mas você sabia que o primeiro game se passa na véspera de Natal? Isso mesmo, jogamos com Aya Brea, a protagonista da série, uma policial, estava apenas querendo ter um encontro romântico na véspera das festividades natalinas quando, de repente, uma mulher que se autodenomina “Eve” resolve matar as pessoas causando combustão instantânea nelas, usando as responsáveis pelo processo de respiração celular (mitocôndrias) o que gera um verdadeiro pandemônio na Grande Maçã (Nova Iorque), causando deformidade e mutações horrendas nas pessoas.

Na pele da policial, nós temos que abandonar nosso encontro (nessa época não havia tinder, whatsapp e nem telegram, então pensa no trabalho que dava marcar qualquer coisa), e então vamos enfrentar os monstros e chegar ao fundo de tudo, um belo exemplo de como usar o natal para criar um pano de fundo bizarro.



Animal Crossing - Nintendo EAD. - 2001

**DIA DO BRINQUEDO!**

Em Animal Crossing, a famosa franquia da Nintendo, além das diversas coisas que o seu personagem pode fazer e interagir, existe uma época do ano (sempre em Dezembro) em que o clima da estação muda (sim, isso mesmo, começa a nevar), e os jogadores recebem um aviso especial e uma visita de um personagem característico da série (a rena chamada “Jingle”). Ele explica que existem itens escondidos e conversas diferentes com cada um dos moradores do mundo e que uma data muito especial se aproxima.

O jogador pode então começar a resolver as pequenas tarefas (relacionadas a um jardim e flores mágicas que Jingles pede para que cultivemos) e coletar itens especiais como mobília e decorações que só estão disponíveis nessa época do ano.

Os efeitos e mobílias podem ser usados para decorar a casa e o jardim do jogador que dá um toque ainda mais natalino, visto que os itens são temáticos de natal também como biscoitos de gengibre, pão de mel, árvores de natal, bengalas doces, meias e lareiras, extremamente “jingle bells”

**ZUMBIS, CABEÇAS DE RENAS E BENGALAS DOCES!**

Será que misturar zumbis com o papai pode dar algo de bom? Pode sim. Em Dead Rising 4 (para quem é fã da franquia já está mais do que acostumado com as bizarrices), jogamos com Frank, o carismático protagonista de Dead Rising 2, que agora volta para detonar zumbis, mas dessa vez no Natal.

O game se passa inteiramente no natal, possui grande uso de decorações natalinas, e até mesmo zumbis vestidos de papai noel. As armas que podemos fazer recebem customizações natalinas e Fran também pode se vestir de bom velhinho para encher os zumbis de amor natalino com marretas, motosserras e porretes! O jogador vai passar por shoppings, casas e lojas decoradas para o natal e enfrentar mortos vivos a vontade no caminho, um jogo de ação em terceira pessoa que usa a noite de alegria e sua estética para trazer uma versão diferente de contos de natal.



Dead Rising 4 - Capcom Vancouver - 2016

**NADA É VERDADE, TUDO É NATAL.**

Em Assassin's Creed Valhalla jogamos como Eivor do Clã do Corvo e estamos no ponto da história onde os povos viking partem da Noruega para escapar da guerra de Harold e adentram a Europa (na época o novo mundo) que estava sob uma renovação cristã. Dentro dos costumes da tribo do Clã do Corvo, o Yule é um festival sagrado que deve ser realizado para trazer fortuna e boa colheita durante o ano, uma maneira de receber o Espírito do Inverno para que ele não se revolte e não traga sua ira para a vila.

No jogo vemos as decorações de Natal, como árvores, laços, fitas e o costume de presentear, que hoje fazem parte da tradição mais comercial do natal, bem como jogos e uma grande pira que é levantada no centro da vila, onde também é realizada danças e um imenso banquete com fartura de carnes e hidromel. Esse banquete farto se deve ao fato de que muitos animais eram abatidos no inverno e os cereais mais antigos de colheitas passadas eram também preparados, pois o inverno era uma época de economia e manter animais em com poucos recursos era impossível.

Os costumes do Yule se misturam a tradição cristã de natal e o jogo mostra brevemente e exemplifica isso, pois em si as bases e os costumes dos vikings eram considerados pagãos pela igreja cristã, mas as festividades eram assim mesmo comemoradas por camponeses que conviviam com os povos Viking.

**FORTNITE É NATAL E TIRO.**

Fortnite por sua vez aposta no feriado e cria conteúdo sazonal que só está disponível durante essa época do ano, o que chama um público maior para conhecer o jogo e mantém o público atual interessado. Nesses pacotes eles investem em skins de armas e personagens, se dividem em conteúdo free, disponível na season, e conteúdo pago, que você pode adquirir e usar sempre que quiser.

É uma maneira bem interessante de abordar, novamente toda questão visual do jogo se baseia somente no feriado comercial do Natal, com elementos como bengalas doces, elfos, casas de pão de mel, e neve, isso claro do ponto de vista natalino norte americano.

Fortnite ainda é o Battle Royale mais jogado do mundo, e isso se deve pela enorme quantidade de atualizações e modos comemorativos que o jogo nos apresenta, sendo que as mais esperadas são Halloween e Natal.



Assassin's Creed Valhalla - Ubisoft Montreal - 2020



Fortnite - Epic Games - 2017



World of Warcraft - Blizzard Entertainment - 2004

#### WORLD OF WARCHRISTMAS!

O famoso game de MMORPG World of Warcraft (WoW) também possui uma temática e aventuras exclusivas de Natal. Os eventos incluem personagens especiais que só estão disponíveis na data, além de *quests* e *sub-quests* que são específicas do evento.

Em WoW o Natal é com certeza a data mais aguardada dos players a conhecida “Noite do Banquete do Natal” (Feast Of Winter Veil), onde o próprio Papai Noel participa da história, e claro os jogadores ainda são motivados a concluir os eventos para ganharem títulos especiais, itens, acessórios, armas, receitas e muitas outras recompensas, é com certeza um dos eventos mais esperados e mais divertidos de WoW.

Além das *quests*, o jogo prepara enfeites natalinos na tela de abertura, no seu site, e toda a comunicação visual do game também recebe uma atenção, é realmente o espírito de Natal em todos os lugares!

#### O NATAL DO 47

Quem disse que os assassinos de aluguel não podem fazer uma boa ação no Natal? Na DLC “Holyday Hoarders” do game “Hitman” você joga como agente 47 que mais uma vez é incumbido de uma missão: Salvar o Natal! E contra tudo que parece o certo para esse jogo, você sai por aí vestido de Papai Noel enfiando a porrada em quem se meter no caminho.

Sua missão aqui é encontrar os dois desordeiros que estão roubando presentes de Natal debaixo das árvores, com a gameplay e mecânicas características de Hitman, você controla o assassino natalino pelas ruas decoradas de Paris, com direito a luzes, neve e músicas natalinas com coros.

Além da proposta diferenciada, ver o agente vestido de Papai Noel é algo impagável na série (se bem que ele já se vestiu de coisas bem mais bizarras, diga-se de passagem).



HITMAN - IO Interactive - 2016



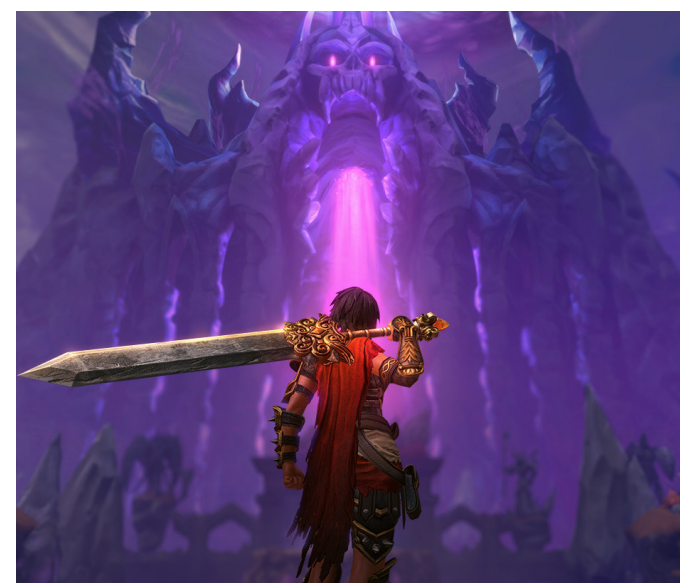
Saints Row IV - Volition, Inc. - 2013

#### COMO OS “SAINTS” SALVARAM O NATAL

Exatamente como em Dead Rising, a galera de Saints Row quer entregar a maior diversão através da violência gratuita e carnificina aos seus jogadores. YAY! (*criancinhas festejando*). Pensando nisso é que surgiu a DLC “How Saints saves the Christmas” que nos ambienta em mundo onde a humanidade esqueceu o verdadeiro significado do natal e corrompeu Papai Noel transformando ele em “Santa Claws” uma espécie de papai Noel demônio insano.

Orientados a fazer uma boa ação, os Saints devem salvar o natal. Como eles vão fazer isso, você se pergunta? Muito Simples: matando tudo que aparecer no caminho até Santa Claws. Assim podem purificar o bom velhinho através do único elemento que liberta as pessoas no Natal: O Chumbo.

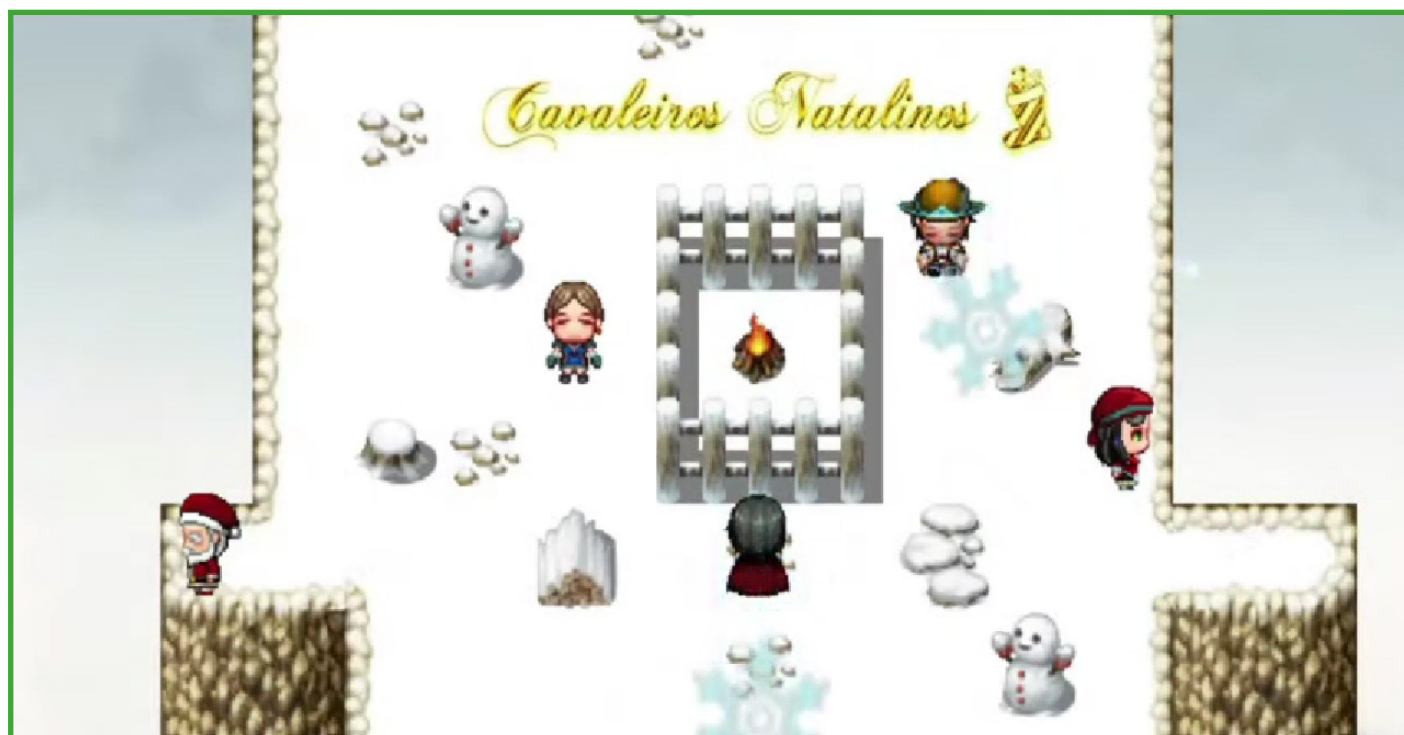
O jogo se passa na “Christmasland” e os jogadores enfrentam os capangas de Santa Claws que basicamente são bonecos de neve possuídos, quebra nozes malignos e elfos mutantes, tudo se baseando, claro, no amor natalino e na paz entre os povos. Violento ao extremo, o jogo provoca risadas pelo absurdo, característica que é marca registrada da série, não recomendando para menores de 16 anos. Obviamente.



SMITE - Hi-Rez Studios - 2014

#### SMITE, O JOGO QUE QUER ESMAGAR O SEU CORAÇÃO NO NATAL.

Um subtítulo grande, mas merece. Smite o jogo de estratégia e aventura bem conhecido do pessoal também tem seu evento de Final de Ano com ênfase no Natal, nesse evento você pode esperar por muitas skins, itens, armaduras, armas, objetos mágicos e lootbox com preços especiais da estação, o que você talvez não esperava é que para cada lootbox comprada, não importando o valor dela, desde mais simples a mais épica, os Dev de SMITE doam US\$ 1,00 do valor da venda durante o evento de Natal para a entidade beneficente “Child Play” que ajuda crianças hospitalizadas em todo mundo, ou seja, você vai jogar SMITE e ainda de quebra fazer uma pequena boa ação apenas jogando o jogo que você gosta. Muito bacana, não?



Cavaleiros Natalinos -RyanVitor06 - 2021

### CAVALEIROS NATALINOS, UM NATAL DIFERENTE.

Cavaleiros Natalinos foi desenvolvido pelo membro do Condado “RyanVitor06”, segundo o autor: “Feito no RPG Maker MV, queria trazer esse especial de natal baseado no meu projeto chamado Cavaleiros do Novo Norte que, por enquanto, está em desenvolvimento e existe apenas sua demo.” O game é uma espécie de realidade paralela de Cavaleiros do Novo Norte, o jogo se passa em Aldore (O Continente principal), com o grupo original enfrentando algo diferente do que eles estão acostumados, contamos também com a presença do próprio Ryan como personagem jogável nesse spinoff.

Após a aventura passada, Pedro, Rossana e Ryan, cansados de atravessar uma passagem que mais parece um imenso labirinto cheio de perigos à espreita, chegam finalmente à pacata cidadezinha de Ulizanda, e é aí que o nosso Natal começa a ficar diferente. Adivinha só quem não é exatamente como você imaginava?

Ryan coloca nosso Papai Noel convencional como um antagonista, distorcendo a imagem do bom velhinho e revelando seus desejos que embora pareçam inocentes trata-se de um plano maquiavélico. Essa inversão de valores que o autor trabalha deixa o jogador curioso e pensativo, visto que aquela figura destroem a imagem que temos do Papai Noel, como uma representação de pureza alegria e espírito natalino

O game tem uma ambientação bem característica de natal comercial, o que gera uma empatia instantânea e, claro, traz aquele simulacro bem conhecido às nossas mentes, neve, bonecos de neve, bengala doce, lareiras e cheiro de biscoito assando, Ryan passa muito bem isso e se preocupa com os detalhes que deixem a imersão do tema em evidência.

Além de toda temática natalina e o plot feito e pensado para enfatizar isso, o jogo ainda conta com sistemas de batalhas, magias, evolução e habilidades extremamente bem desenvolvidos e complexos, um prato cheio para quem gosta de testar combos e variações de personagens em suas jogatinas de RPG, Cavaleiros Natalinos é um jogo que precisa estar na sua lista de gameplay.

## NÃO ESQUEÇA DE CONFERIR O DIVERTIDO JOGO CAVALEIROS NATALINOS!

### MAS E AÍ? FAZER UM JOGO DE NATAL OU SOBRE ELE?

Bom, depois de tudo isso que vimos e analisamos aqui, é sim uma boa ideia desenvolver jogos com temática natalina ou melhor ainda, disponibilizar conteúdo extra que envolvam esse feriado tão tradicional. O Sucesso se deve ao “clima do natal”. Como o assunto está em todos os tipos de mídia (isso se chama trend) ele tem um alto valor de “procura” ou “busca”, ou seja, principalmente, no período de natal, jogos que oferecem esse tipo de conteúdo se destacam de jogos que não oferecem a mesma experiência a seus jogadores.

Observamos também que podemos abranger de diversas formas o tema, não necessariamente nos prendendo somente aquele natal conceitual que estamos habituados a ver nos comerciais que passam nos dispositivos que temos acesso (eu ia falar TV mas isso iria fazer eu parecer muito velho, não que eu não seja... não concorde). Podemos ainda inverter a ordem das coisas transformando o Papai Noel em algo ruim e malicioso como em Saints Row e Cavaleiros Natalinos, que fizeram com maestria, causando uma mistura de sentimentos e confundindo os jogadores que precisam vencer determinados ideais, conceitos e imagens criadas sobre uma figura que antes representava amor, felicidade e alegria.

Usar da imaginação e colocar o Jogador na responsabilidade de “Salvar a Noite de Natal” criando uma urgência e assim ajudar o Bom Velhinho na árdua tarefa de fazer a noite mágica acontecer, como em Hitman e World Of Warcraft, ou até mesmo apenas para servir como pano de fundo para uma trama mais elaborada e despertar outros sentimentos no jogador, como vimos em Batman ou Parasite Eve que apenas usam dos elementos para compor cenário e pequenos detalhes.

O jogo, visto do ponto de uma obra de arte, expõe e transmite ideias e sentimentos, trabalhar com essas emoções é sempre válido quando fazemos isso com paciência e cuidado, procurando encaixar e usar da maneira correta cada mensagem que queremos transmitir com os elementos e símbolos que escolhemos.

### ENTÃO, FELIZ NATAL E VAMOS FAZER JOGUINHOS?

Criar algo é um processo árduo, exige disciplina, força de vontade, dedicação e paixão. Exatamente como dar um presente a alguém. Quando estiver fazendo seu jogo, pense nisso. Ao escolher o tema de natal ou implantar outro tema no seu jogo, busque na sua memória algo relacionado à época, ou quem sabe, pense em algo que seu personagem passou naquela festividade, nem sempre o natal é uma época feliz para todos, o que é uma pena, mas isso pode servir de pano de fundo para sua história também, as oportunidades estão escondidas atrás de cada pensamento solto.

Chegamos ao fim da nossa conversa, espero que tenha se divertido e conhecido mais sobre jogos e sobre como os jogos conversam sobre o natal conosco! Deixe um comentário no meu perfil se gostou da matéria e deixe um comentário no Fórum do Condado Braveheart. E por último, jogue Cavaleiros Natalinos o Ryan merece, e eu e o Wilkson somos personagens lá, você pode me usar, eu sei que você quer (ui que delícia). Falou.

# MATURIDADE E EMPATIA

Por: **Café Gamer**

**V**amos escolher um lado, supondo que exista um para escolher, você está do lado do mocinho ou do vilão, qual a sua representação dentro do seu mundo inventado?

É bem comum que tenhamos a tendência de escolher um lado nas mais diversas áreas de nossas vidas, seja política, esporte ou mesmo a discussão de dois desconhecidos no ônibus. Já reparou o quanto isso é automático? Mesmo nas coisas mais banais, acabamos por tomar partido, e por vezes contra nossa vontade, ficamos na torcida para uma conclusão de uma disputa que em nada interfere em nossas vidas. No desenvolvimento de jogos nada muda, existem lados e acabamos escolhendo um.

Há muitos anos aprendi que o RPG de mesa era um jogo sem vencedores e para os conhecedores desta arte fica fácil comparar o narrador ao dev e os jogadores, bom, aos jogadores. Seguindo com as comparações, o narrador é o dono do mundo, é quem dita as regras, quem inclui os desafios e quem cria todos os conflitos. Percebem a semelhança? Imaginem que este poderoso narrador decida de alguma forma se apegar ao seu dragão vermelho bebê, poderíamos ter um desfecho bem triste para a aventura dos jogadores, imagine um dev apegado ao grande vilão do game...

Quando criamos mundos, por mais sofrível que isso possa ser, não criamos para nós mesmos. Nossos mundos são como nossos filhos, são nossos, mas só até certo ponto. Esses mundos precisam carregar a nossa essência, mas ao mesmo tempo precisam ser pano de fundo para a aventura dos nossos jogadores.

É comum que o dev esqueça que o protagonista não é ele, mas sim o jogador. Isso mesmo, o jogador terá o papel mais importante dentro de um mundo criado por você, dev.

Cuidado, este mundo não será mais só seu, então não esqueça de deixá-lo pronto para receber novos jogadores.

Tudo o que foi dito até aqui serve para demonstrar que muitas vezes o nosso apego acaba fazendo com que tomemos partido, não é o que queremos. O dev é o deus daquele mundo, nenhum jogador poderia derrotá-lo dentro de seu próprio mundo, muitos poderiam tentar, mas seria quase

impossível que o jogo se tornasse um grande sucesso. Gosto de pensar que game design é um tipo de arte, a arte de deixar o jogo divertido, e sem isso, teríamos jogos maçantes e vazios.

Aliando a nossa neutralidade ao game design, não existem limites para a qualidade de nossos projetos, fazendo o contrário estaríamos punindo os jogadores pelo simples fato de terem depositado seu tempo em algo que criamos.

Não foi uma nem duas as vezes que ouvi um dev falando que iria colocar o monstro poderoso protegendo a porta apenas para sacanear o jogador, percebem o quão banal pode ser algo assim.

Criar jogos exige muito mais do que conhecimento, exige maturidade e empatia. Um dev jamais pode se tornar um tirano sádico, ou isso pode acabar deixando seus jogadores em apuros. A questão nem é a dificuldade dos jogos, jogos difíceis fazem sucesso, falo do trabalho do dev em dificultar a vida do jogador, seja não dando poções o suficiente ou restringindo ao máximo as chances de o jogador progredir na campanha ou entender o que está acontecendo.

Com todos esses devaneios acho que podemos finalmente perceber que o dev deve sim tomar partido, ele precisa estar ao lado do jogador, afinal de contas esse é seu público alvo e não aquele bando de Goblins assassinos.

Ficar ao lado do jogador não é fácil, exige muita estratégia, não se pode ajudar demais e nem de menos, o que me faz lembrar daquele ditado sobre não dar o peixe e sim ensinar a pescar.

Enfim, a linha entre ser um dev guia e um dev tirano é fina e difícil de expressar em poucas palavras, temos que ir além do script e estudar o comportamento humano, dosar toda a mínima informação que nossos projetos carregam. Nada disso será fácil, mas gosto de achar que podemos criar pequenas fórmulas de trabalho, então quem sabe você se pergunte: o que npc no próximo corredor, ou naquele simples arbusto do canto, irá comunicar ao seu jogador?

## PARCERIA



 CAFEGAMER

 CAFEGAMER

 CAFEGAMER



GAMEPLAYS  
TUTORIAIS  
E RPG MAKER

**GRUPO NO TELEGRAM:**

**T.ME/CANCAFE**

# A GRANDE JORNADA DO MAKER EM TERRAS OCIDENTAIS

Por: Cross Maker

Hoje a comunidade maker é considerado para muitas pessoas uma engine para um nicho muito específico de pessoas, no entanto, muitos esquecem que por volta dos nos 90/2000 o maker foi considerado uma das primeiras e mais importantes engines utilizadas para criação de jogos indies no mundo todo. Hoje desbravaremos nesta fantástica jornada para descobrir como tudo isso começou como o maker conseguiu atravessar as fronteiras do Japão e com muita garra e dedicação das comunidades, hoje é uma ferramenta acessível para todos.



RPG Tsukūru Super Dante - ASCII Corporation - 1995

## COMO TUDO COMEÇOU

Nossa história começa no mês de agosto no ano de 1997 em que um grupo britânico de RomHacking chamado de KanjiHack, fundado e criado pelos usuários Ch33se e TNomad que decidem traduzir para o inglês dois jogos da série Tsukuru para o inglês, o fantástico game RPG Tsukuru Super Dante e a sua sequencia o RPG Tsukuru 2, estes foram uma das engines makers de console de maiores sucesso por volta dos anos 90 no Japão (No caso o Super Nintendo) poder desenvolver seus próprios jogos de RPG de maneira simples e rápida sem precisar ser um super desenvolvedor de jogos era um sonho realizado para muitos japoneses, porém apesar de sua crescente popularidade por lá, a ASCII Corporation (empresa desenvolvedora do RPG Maker na época) parecia não ver vantagens em investir em uma tradução para trazer alguns destes fantásticos jogos de criação de RPG para terras ocidentais. Nisso o grupo KanjiHack se encantaram pelo conceito e decidiram traduzir o game para o inglês por conta própria ao qual disponibilizaram em seu próprio site que é conhecido por alguns como a primeira comunidade maker ocidental, a Fantasy Maker's Vault. Nela os usuários compartilhavam entre si, projetos aos quais eles criavam das roms destes dois makers para console. No entanto não são todas

as pessoas que o consideram como a primeira comunidade maker ocidental, pois o site em si não tinha uma certa interação como as atuais comunidades, apesar de existirem sim membros, o site era mais um compartilhamento de projetos em si do que propriamente uma comunidade maker em que o ramo de interações e postagens era muito maior.

Mas como todo grande BO que existe dentro do universo dos direitos autorais, a situação acabou não sendo diferente ao grupo KanjiHack. Depois das traduções destes dois grandes jogos o grupo decidiu ir além e começaram a trabalhar na tradução do que foi considerado o primeiro RPG Maker oficialmente lançado para windows. O RPG Maker 95.

A equipe estava quase concluindo a tradução no entanto os rumores de um grupo que estava distribuindo ilegalmente produtos licenciados da ASCII Corporation foram parar nos ouvidos da mesma, isso fez com que a empresa lançasse uma ação judicial contra o grupo. Por volta da primavera do ano de 1999 o grupo KanjiHack desapareceu completamente da web juntamente com seu site, provavelmente por todas as questões judiciais que estavam passando que naturalmente gerou um "efeito dominó" em toda esta polêmica envolvida.

## O INICIO DE UMA NOVA ERA

Porém no verão daquele mesmo ano, um programador estudantil da Rússia chamado Don Miguel foi responsável por encontrar os arquivos perdidos da KanjiHack ao qual estava sendo traduzido para o inglês e completou a sua tradução e disponibilizou em seu site que mais começou a se assemelhar ao que nós conhecemos hoje como uma comunidade maker, e que se tornou anos a frente um marco para a historia das comunidades makers ocidentais o rpgmaker.chat.ru que apesar de conter o link da Rússia (ru) era um site em inglês tendo partes do site para usuários da Rússia também, aqui membros compartilhavam seus projetos, recursos, entre diversas outras coisas que vemos em comunidades makers hoje em dia. No entanto, apesar do RPG Maker 95 estar em terras ocidentais, os orientais estavam com outros olhares nesta época, pois pouco tempo depois no dia 5 de abril, foi lançado o RPG Maker 2000 no Japão, e não demorou muito tempo para que Don Miguel o traduzisse também, algumas semanas depois do lançamento oficial deste maker Don Miguel já estava disponibilizando seu uso ilegalmente para sua comunidade. Foi nesse momento que a comunidade maker deu um grande salto no mundo, principalmente em seu site que teve seus momentos de glória e popularidade

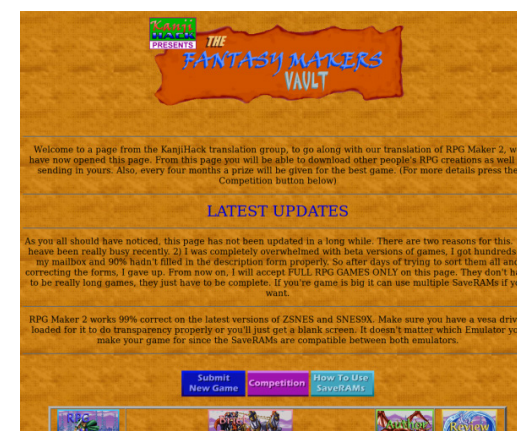
entre os anos de 1999 e 2001, não se sabe ao certo o porque do RPG Maker 2000 ter sido o principal propulsor a impulsionar a popularidade do maker pelo mundo, talvez seja pela maior versatilidade de uso da engine em comparação ao seu antecessor. O fato é que foi a partir dali que o mundo começou a propagar o uso do RPG Maker, comunidades nasciam e cresciam ao redor do mundo e a se propagar na internet, seja para divulgação, ou mesmo para usa-lo para criar outras traduções como foi o que aconteceu ao redor do mundo (inclusive no Brasil), neste tempo, Don Miguel também acabou trazendo muitos dos recursos da First Seed Material para as terras ocidentais, divulgando assim o fantástico trabalho do artista Mack (já citado em matérias anteriores da revista), existem relatos inclusive de que Don Miguel mantinha contato direto com o próprio Mack, ao qual mantém uma certa amizade até hoje. Graças a Don Miguel o RPG Maker cruzou fronteiras nunca antes vistas no ocidente. Caso vocês queiram conhecer um pouco mais desta verdadeira lenda do maker a 15ª edição da revista tem uma entrevista exclusiva feito pela Vila Makers com Don Miguel, vale muito a pena conferir detalhes de sua trajetória e um pouco dos bastidores de como foi todo seu envolvimento no cenário maker.



RPG Tsukūru 95 - ASCII Corporation - 1997



RPG Tsukūru 2000 - ASCII Corporation - 2000



Primeira Comunidade de Maker - Fantasy Maker's Vault



Comunidade Maker criada por Don Miguel



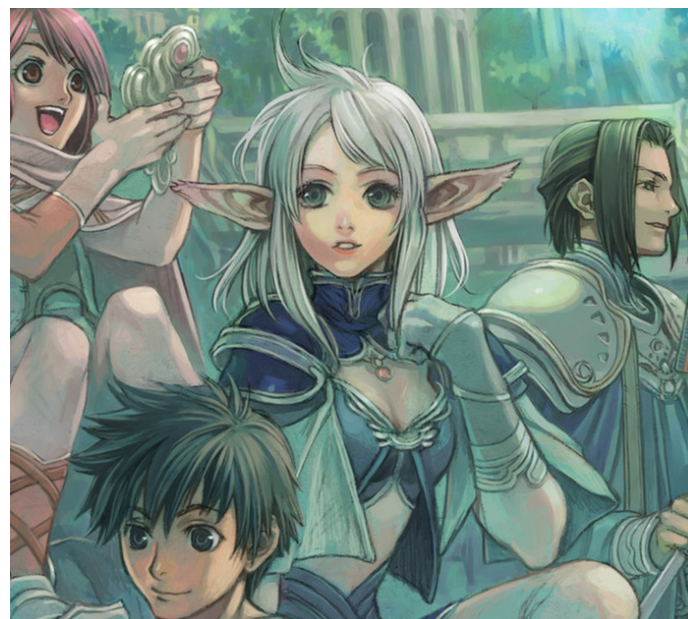
**A CHEGADA DO MAKER OFICIALMENTE**

Mas aí alguns de vocês devem estar se perguntando: - Mas com toda esta crescente popularidade, como Don Miguel não foi processado pela empresa responsável pelo maker? Bem... não que isso não tivesse acontecido, em 2002 a Enterbrain (empresa responsável pelo maker na época) escreveu uma carta aberta para as comunidades makers internacionais pedindo que parassem de distribuir o maker ilegalmente. Porém a engine acabou sendo espalhado por tantos lugares do mundo com tantas versões diferentes de traduções, que acabou ficando “fora de controle”, não dava mais para parar uma comunidade que já tinha se espalhado pelo mundo inteiro e nem tão pouco tentar excluir todas as versões pirateadas do maker que a essa altura do campeonato já nem se tinha proporção de quantos sites tinham para downloads. A verdade é que nunca ficou muito bem claro o porquê a Enterbrain na época parecia nunca ter interesse em investir no maker fora do Japão, mesmo com toda a grande popularidade que as comunidades estavam tendo. Provavelmente por conta de suas versões do maker já estarem pirateadas parecia não ser vantajoso para a empresa investir para o público da época visto que todos podiam ter a engine praticamente de graça, durante este período até tivemos a empresa Agetec que distribuiu algumas das versões do maker para consoles em inglês como o RPG Tsukuru 3, 5 e o 6 que no ocidente ficaram conhecidos como a trilogia do RPG Maker para consoles. No entanto, quem é fã da engine sabe o quanto makers de consoles são limitados em comparação as engines de PC quando se trata de recursos disponíveis, e por isso não foi o suficiente para atender a demanda que o público tinha por aqui.

Foi então que em 2005 com a popularização que começou a nascer com a Steam, a facilidade de acesso a jogos pela internet mudou o rumo pelo qual internautas poderiam acessar e comprar jogos com facilidade de maneira legalizada e com bons preços. Nisso a Degica, uma empresa que é especializada na distribuição de jogos japoneses para o mercado global, observou em toda esta movimentação uma oportunidade de unir de uma vez por todas os desenvolvedores da engine do RPG Maker para com o mercado internacional e principalmente para com as comunidades makers que já estavam com uma imensa popularidade no mundo todo. Com o lançamento do RPG Maker XP no Japão não demorou muito para ela começar a distribuir pelas terras ocidentais, sendo o RPG Maker XP o primeiro maker a ser comercializado oficialmente em terras estrangeiras.

Apesar de tudo, isso não impediu que muitos usuários e comunidades maker

criassem suas próprias versões piratas do RPG Maker XP, como já era de costume dos makers utilizarem este tipo de facilidade de acesso e também por razões de preços que muitas das vezes não cabiam no orçamento do bolso de muitos, acabou que mesmo tendo sua distribuição oficializada ainda possuía barreiras que o impediram de vender para certos usuários. No entanto isso acabou que por se tornar uma prática cada vez menos observada ao longo dos anos, hoje em dia é bem difícil você encontrar pessoas que usem o maker de maneira ilegal. Os próprios tradutores das primeiras versões do maker como Don Miguel depois que se deparou com a era dos jogos indies e distribuições feitas por redes de comercialização como a Steam, começou a incentivar e muito as comunidades a comprarem as versões oficiais, hoje mesmo ele assume isso abertamente, a grande verdade é que ao meu ver o maker quando se instalou de maneira ilegal no ocidente ele tinha um propósito muito específico que era o de trazer a nós a oportunidade de criar jogos e que isso muito interessava a nós, uma oportunidade que parecia que os japoneses não estavam enxergando quando criaram o RPG Maker, felizmente hoje com o grande engajamento que comunidades do mundo todo tiveram, países como França, Alemanha, Estados Unidos e até mesmo o Brasil, hoje tem a oportunidade de ter esta experiência.



RPG Maker XP - ASCII Corporation - 2004

**COMUNIDADES PELO MUNDO**

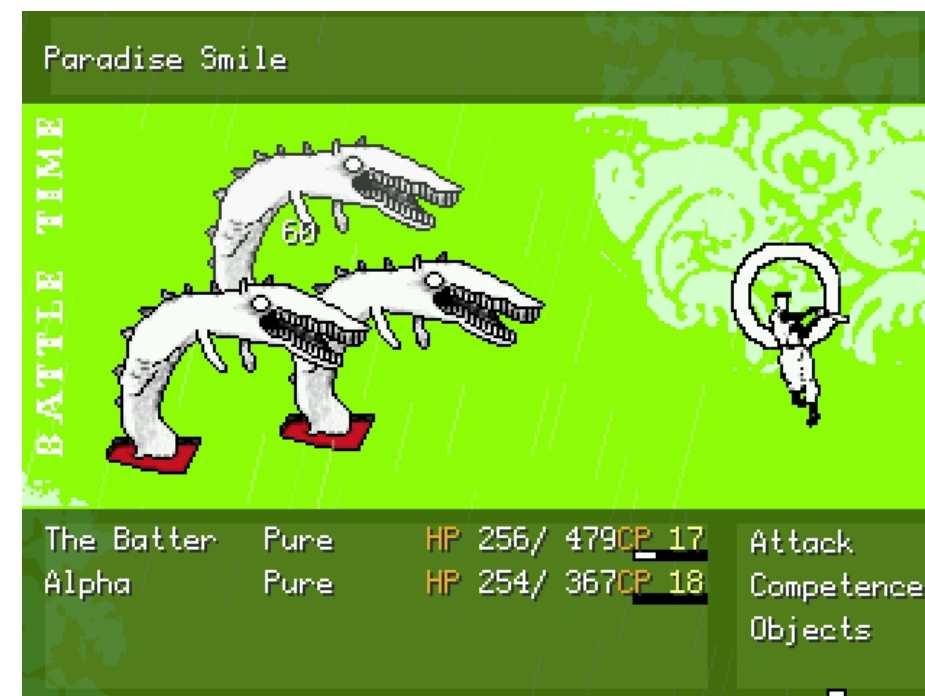
E para fechar essa matéria com chave de ouro, não poderíamos encerra-la sem citar uma das principais comunidades makers e usuários espalhadas pelo mundo. Algumas das quais talvez nem vocês imaginassem que existiam:

**ALEMANHA**

Considerado como a maior comunidade maker do mundo, a Alemanha é referenciada quando se trata de RPG Maker, suas comunidades são sempre muito ativas e engajadas e os membros parecem ter um enorme interesse por desenvolver jogos além de buscarem informações relacionadas a engine e as comunidades. Para se ter uma ideia, a maior parte das informações contidas nesta matéria que vocês estão lendo, grande parte delas foram retiradas da Alemanha. Alguns membros de algumas comunidades se juntaram para criar uma espécie de “Wikipedia do RPG Maker” chamado Makerpedium, ali eles registram histórias, momentos e informações preciosíssimas relacionados ao RPG Maker, além de que atualmente eles possuem em torno de 8 sites de comunidades makers em ativo, mas já tiveram mais de 20 sites só para se ter uma ideia, na entrevista feita com Don Miguel em nossa 15ª edição, o próprio assume o quanto as comunidades alemãs são muito ativas em comparação a outras do mundo. Os dois sites de grandes destaques vai para o RPG Atelier e o RM Archiv. Duas comunidades que surpreendem pelo nível de qualidade nos projetos e também pelo enorme engajamento e interação entre os usuários. Um dos membros que circularam pelas comunidades alemãs e que vale uma homenagem nesta matéria é Banana Joe, um programador responsável pela fantástica ferramenta conhecida como Destiny Patch muito conhecida entre os fãs do RPG Maker 2000/2003, que permite a engine criar algo semelhante aos scripts que vieram em versões posteriores do maker e que não tinham até então, abrindo um leque de possibilidades para o RPG Maker 2000/2003 que até então era bastante limitado para muitos.

**FRANÇA**

A França é outra comunidade que não poderia ficar de fora de nossa lista, a comunidade Oniromancie é uma das poucas comunidades francesas que mantem em ativo grandes projetos makers feitos por lá, na verdade a comunidade não é exatamente francesa e sim uma comunidade “francófono” que basicamente é uma comunidade aberta para diversos países que falem da língua francesa e que não necessariamente seja da França, tendo pessoas de diversas partes do mundo por lá. Mas apesar de ser uma comunidade pequena em comparação a outros países do mundo, não se enganem meus caros amigos. A comunidade francesa foi uma das grandes influenciadoras do cenário maker mundial, principalmente por grandes projetos que saíram de lá e que hoje são sucesso e reconhecidos no mundo todo. Duas grandes pérolas que podemos citar que saíram desta comunidade é o game OFF criado por Mortis Ghost da Bélgica (ao qual já fizemos uma matéria a respeito na 18ª edição) e o game Aëdemphia criado por Sylvanor. Dois grandes jogos que ficaram reconhecidos mundo a fora e que teve o início de seu sucesso em sua “comunidade natal” da França.



OFF - Unproductive Fun Time - 2008

**ITALIA**

Os italianos também não poderiam ficar de fora de nossa lista, tendo uma comunidade bem ativa e engajada, a Italia é um país que também compartilha de jogos makers, dois dos grandes sites que merecem um certo destaque nesta matéria é o Makerando, que possui um layout bastante atrativo a visitantes que queiram conhecer um pouco da comunidade sendo talvez o principal site italiano sobre RPG Maker. Outro também que deve ser ressaltado é a comunidade 2RS, este site além de fornecer todo o suporte de recursos e divulgação de projetos, posta notícias, debates e entrevistas por tudo o que rola de novidades na comunidade, o que fortalece as interações entre os usuários.

**POLÔNIA**

Não poderíamos deixar de fora a querida comunidade polonesa do RPG Maker, apesar de ser uma comunidade um tanto pequena em comparação a outras não se enganem, os poloneses são bem engajados com o maker, destaque vai para a comunidade Tsukuru Archive que apesar de ser uma das únicas comunidades conhecidas faz parceria com a RMTeka, um site com pessoas especializadas a sempre trazerem matérias e conteúdos informativos do universo do RPG Maker, lá eles fazem colunas, entrevistas e notícias de tudo o que rola na comunidade maker em geral (em específico nas polonesas) o site é uma verdadeira biblioteca de informações do mundo maker, ja cheguei até encontrar matérias falando da fantástica comunidade VIPRPG. Destaque vai para um dos membros da comunidade chamado Dragon Kamillo, um grande saudosista e amante do RPG Maker 95 mas que possui diversos manuais e arquivos em mídia física oficiais de varias engines do RPG Maker.

**ESTADOS UNIDOS**

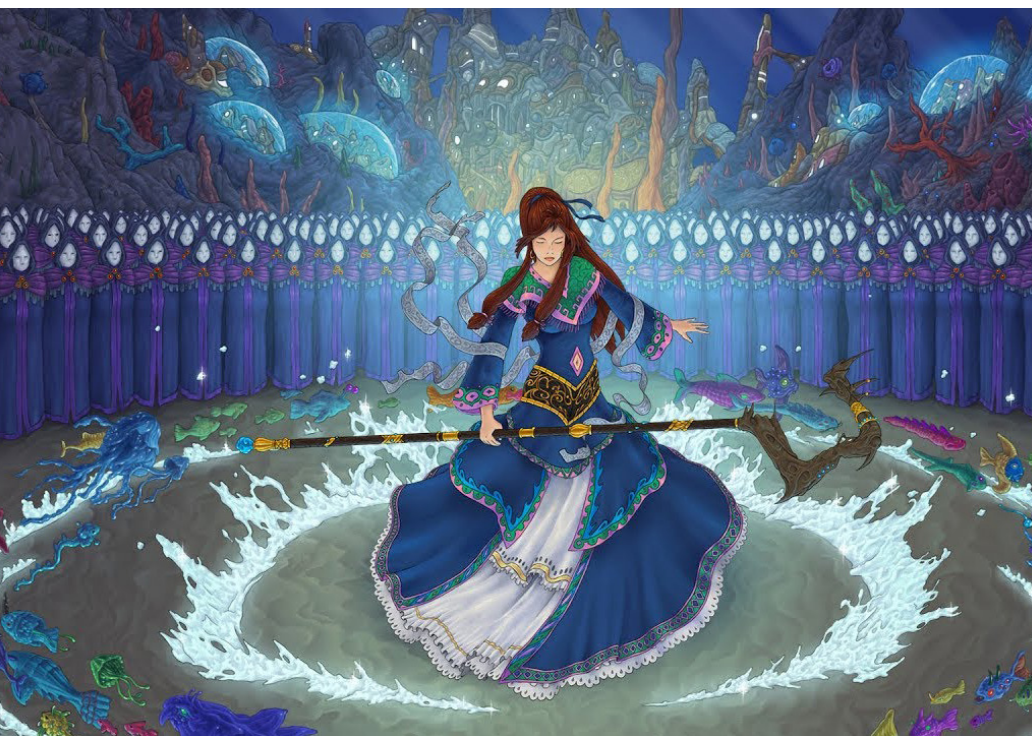
E é claro que os States como tudo nesse mundo, nunca pode ficar de fora de nada hahaha. Assim como os alemães, os Estados Unidos tem um fortíssimo engajamento no cenário maker tendo sempre anúncios de extrema qualidade, seu destaque vai para a RMN. Net que desde que eu me lembro por gente é uma das comunidades makers mais antigas existentes, e que até hoje existe com forte engajamento, em meio a comunidades que vem e vão, ela continua la sempre firme e forte. Outra que merece um reconhecimento de honra é o Charas Project, uma comunidade mais voltada para o RPG Maker 2000/2003 e que sem duvidas é uma verdadeira biblioteca de recursos disponíveis para a engine. Além de conter seu próprio gerador de charsets e facesets para a engine com multiplas opções de escolha. Mas o site que mais me surpreendeu e que até então eu mesmo não conhecia mas sempre ouvia falar por ai é o HBGames, ela é uma comunidade maker bem atrativa mas o que realmente me chamou a atenção é que assim como a Make the Game eles também tem uma revista da Web onde sempre lançam varias edições, vale muito a pena conferir cada uma delas.

**TAILÂNDIA**

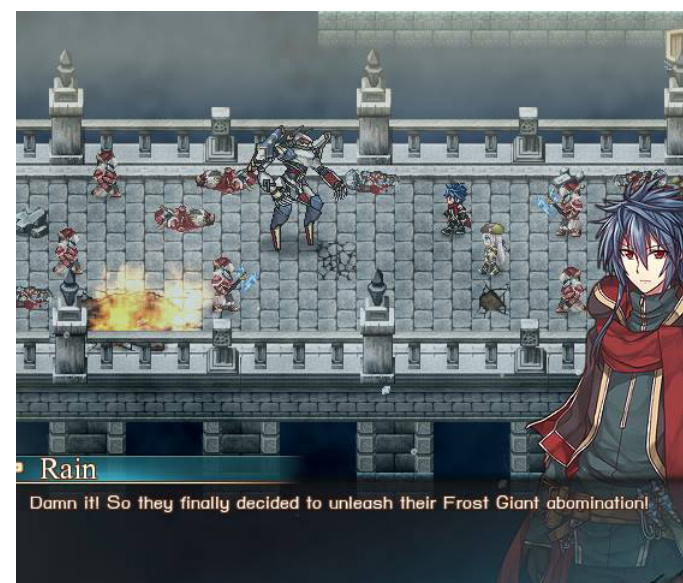
Uma das comunidades mais desconhecidas do oriente. A comunidade iRPG é com quase toda certeza a comunidade tailandesa de maior destaque em seu território, apesar de ser uma comunidade mais focada no maker ela tem sim seu espaço para diversas outras engines. Navegando um pouco pelo site avalei que os tailandeses parecem ter um imenso apreço pelo RPG Maker XP, a grande parte dos projetos tanto de desenvolvimento quanto de jogos concluídos em sua grande maioria são do XP, destaque vai para a equipe de desenvolvimento tailandesa chamada RPG Alliance Studio que é praticamente o orgulho do site por estar desenvolvendo um dos jogos comerciais mais incríveis feitos pelo RPG Maker XP. Aliás não apenas 1 mas 3 JOGOS!! O game Eternal Dawn, Treasure of Dragoon e Revenant Gods que entre os 3 jogos foi o que ganhou um imenso destaque não apenas na Tailândia mas em comunidades do mundo todo, e que até talvez pouquíssimas pessoas saibam que são jogos de origem tailandesa. A equipe é formada por vários membros mas 3 pessoas são os grandes destaques para essa equipe, LuZi, B.o.N e Neoz Kaho ao qual cada um deles esta desenvolvendo seu próprio game, onde um ajuda com o projeto do outro, ambos anunciaram seus jogos em 2012 e que até hoje parece não ter sido concluído, no entanto, ambos os três continuam sempre ativos nas comunidades e parecem nunca terem dado um parecer de que iriam desistir dos projetos, nossa torcida é para que possam terminar logo e que exponham para o mundo todo mais uma obra prima do mundo maker, mostrando assim todo o talento que a comunidade tailandesa tem.

**CHINA**

Entrando agora em terras chinesas, os membros de lá também são bem engajados no maker. Não é toa que possui versões oficialmente traduzidas para sua nacionalidade. Procurando por foruns e comunidades o único realmente dedicado ao maker que encontrei é o site Project 1 que por razões que ainda não descobri fornecem suporte para todas as engines do maker menos do RPG Maker 2000/2003 (até onde sei), mas acreditem! É possível encontrar jogos incríveis no site, alguns dos quais eu fiquei de boca aberta ao ver a qualidade e capricho dos jogos. Mas o site que merece uma menção honrosa aqui é um blog chamado "Makers Tavern", um grupo de 4 membros administradores do site com seus próprios personagens personalizados além de até terem artworks e até uma musica tema para o site, onde divulgam diversas obras do maker para quem quiser conhecer, é quase que um site de divulgação e não exatamente um fórum, parecido com o que é feito nos eventos de Toriaka do "Free Game Festa" ou então os eventos de jogos da VIPRPG (citados na 25ª e 23ª edição) porém este é bem mais completo com seu site próprio, com tutoriais, apresentações e vários outros conteúdos que podem ser acessados. O site é simplesmente incrível e que com certeza vale seu reconhecimento nesta matéria.



Aëdemphia - Sylvanor



Revenant Gods - RPG Alliance Studio



Artwork dos fundadores da Maker Tavern

**JAPÃO**

O berço do RPG Maker também não poderia ficar de fora. Ironicamente apesar do Japão ser a terra do RPG Maker não existem muitas comunidades makers por lá, a grande maioria dos recursos gráficos são disponibilizados por artistas que criam seus próprios sites e fornecem seus recursos por lá, uma espécie de blog na maioria das vezes (como praticamente todos os artistas que temos visto ao longo desta série toda) os projetos em sua grande maioria passam pelo mesmo processo ou disponibilizam no gigantesco site chamado Freem! um site especializado para disponibilizar diversos jogos feitos no RPG Maker, onde qualquer um pode criar e disponibilizar no site. Uma biblioteca gigantesca de projetos. Mas apesar disso, o Japão tem sim suas comunidades e foruns, a mais conhecida é o Lucky Duet, um dos sites mais antigos já conhecidos do maker e que funciona até hoje. E por fim nossa querida VIPRPG que não é bem uma comunidade em estilo fórum como Lucky Duet já que se utiliza de páginas da wiki para divulgar seu site tanto quanto seus recursos, além de criarem sites para realizar eventos de projetos. Mas que podemos sim considerar como uma comunidade visto que existe toda uma equipe de artistas, sonoplastas, administradores tanto quanto membros residentes da 5channel engajados em manter vivo este gigantesco movimento maker. Um game de destaque que merece ser citado originário do Japão é Helen Mysterious Castle, um game incrível que ganhou reconhecimento internacional e que foi traduzido para o mundo afora tendo acesso a sua gameplay na Steam. Vale muito a pena conferir este incrível jogo.

E por fim mas não menos importante. A comunidade que uniu todas as outras. A comunidade oficial da Kadokawa mais conhecida como RPG Maker Web, apesar de ela ser uma comunidade americana, usuários do mundo todo participam dos foruns e se reúnem para compartilhar seus projetos com o intuito de serem reconhecidos mundo a fora. O mais curioso é que existem duas versões deste site, uma para nós aqui do ocidente e o Tkool que é a versão oriental do site oficial da Kadokawa. Muitas perolas já passaram por lá e a quantidade de pessoas do mundo todo presentes nestas comunidades é simplesmente fantástico, sendo possível encontrar cadastros de membros de todas as comunidades já citadas aqui (incluindo membros do Brasil).

**CONCLUSÃO**

Claro que existem muitas outras comunidades que não foram citadas nesta matéria, mas o intuito é apenas para que você, caro leitor, tenha uma breve mensuração do quão grande e importante foi para que esta grande jornada pudesse formar comunidades aos quais temos inclusive aqui no Brasil e o impacto que isso gerou não apenas no cenário maker, mas por toda uma evolução do cenário de desenvolvimento de jogos indies que querendo ou não o maker teve uma grande influência nisso.



Helen's Mysterious Castle - Satsu - 2016

**PARCERIA**

**CENTRORPG.COM**



# ENTREVISTA RICKY, O BARDO

Desta vez nosso entrevista é o mais que especial  
Ricky, O Bardo!  
Saiba nesta entrevista tudo aquilo que você  
sempre quis saber ou não sobre está figura!

Não esqueça de conferir seu maravilhoso Podcast  
Toca do Dragão

OUÇA NO SPOTIFY



@tocadodragaopodcast



@tocadodragaopod



Toca Do Dragão



Toca do Dragao Podcast



MisterDovah

É com satisfação que eu agradeço você, em nome de toda a Make, por essa entrevista. O podcast do Toca do Dragão já faz parte do dia-a-dia do Condado. Você e o Wilkson fazem um excelente trabalho, mas isso já devem estar cansados de ouvir.



MisterDovah

Para iniciar, gostaria que falasse um pouco sobre a pessoa por trás de "Ricky". Poderia falar um pouco sobre você?

Meu nome é Richard César Bérnades, sou designer gráfico por profissão, maker por opção e podcaster por piração. Sempre gostei de falar (e falo bastante), sou muito comunicativo, além disso tenho bastante facilidade em falar com pessoas e fazer amizades, sempre fui apaixonado por programas de rádio, dentre os meus favoritos, estavam o "Pi de Pijama" do radialista e jornalista Mr. Pi aqui na extinta Transatlantica FM, o programa "Peça Cantando" na também extinta Floresta Negra FM, gostava também do programa "Breakfast" Rádio Colon AM do radialista e jornalista Osni Martins que eu conheci, todos de emissoras rádio que ficam na minha cidade Joinville, Santa Catarina. Gosto de Mangás, Hqs, Jogos, Super Heróis (em especial os da DC), gosto de fantasia medieval, mas prefiro Cyberpunk e Gótico Contemporâneo. Adoro RPG de mesa. Prefiro não comer miojo se puder cozinhar outra coisa. Gosto de água com gás. Colocar primeiro feijão e depois arroz por cima para mim são provas concretas de psicopatia na pessoa. Como foi dito eu sou o host, ou apresentador, do Podcast Toca Do Dragão, eu também organizo, pesquiso, edito e roteirizo, também sou um dos hosts do Estalagem Nerd, outro podcast, no qual eu participo apenas como voz, organização e opinião.



Ricky



MisterDovah

Algum jogo preferido?

Sem nem piscar. A Série A Lenda de Zelda. Se torna difícil escolher qual, mas se fosse pela nostalgia e pelo que significou para mim, eu diria que a aventura de SNES conhecida como “A Link to the Past” onde encarnamos o herói do tempo, em sua busca pela princesa Zelda tentando impedir Ganon de causar a destruição sobre toda Hyrule. De maneira geral a Nintendo esteve muito presente em minha vida (a SEGA e Atari também, mas em menor quantidade e qualidade de jogos), além dos Zeldas eu poderia facilmente citar aqui os Donkey Kongs em especial o “Donkey Kong Country” (original), e um outro que eu gostava muito era o “MARVEL: War Of The Gems”, onde você podia jogar com heróis que também fizeram parte de minha infância como leitor de hqs (não que eu tenha parado de ler, pelo contrário, agora eu leio ainda mais).



Ricky



MisterDovah

Já pensou em desenvolver jogos?

O tempo todo. Eu sempre gostei de jogos e eles sempre estiveram ligados a momentos importantes da minha vida. Minha mãe trabalhava muito, éramos apenas nós dois, mesmo com meu padrasto morando junto conosco, o qual não se dava muito bem comigo (o sentimento era recíproco), eu era uma criança bem sozinha. Só brincava com meus amigos da escola no período das aulas e nos finais de semana, então todo o tempo livre era videogame, então eu tive muitas e muitas ideias de jogos eletrônicos e analógicos também, então eu sempre tive o anseio de desenvolver jogos e contar essas histórias que eu criei.



Ricky



The Legend of Zelda: A Link to the Past - Nintendo - 1991



Donkey Kong Country - Nintendo - 1994



Marvel Super Heroes in War of the Gems - Capcom - 1996



MisterDovah

Você gosta de RPG, não? Mas especificamente, Dungeons and Dragons, estou correto? Gostaria de falar um pouco sobre essas aventuras?



MisterDovah

O Toca do Dragão é um excelente podcast. Conheci ele através da parceira com o Condado Braveheart e foi amor à primeira vista. Poderia contar um pouco mais sobre a ideia do podcast?



Ricky

Sim. Eu amo RPG, quando o RPG me foi apresentado, eu tive uma certa estranheza, mas quando eu joguei pela primeira vez e eu entendi que, diferente de qualquer jogo que eu havia jogado, naquele jogo quem escolhia as regras era a mesa (ou seja as pessoas que jogavam, não um código ou um programador) a minha mente explodiu. Eu transcendi, sem brincadeira. Por que no RPG de mesa você pode ser o que quiser, inclusive coisas que você não é, por exemplo, um outro gênero, ou uma outra índole, vamos supor que você é uma pessoa boa, é seu jeito, certo? Mas você queria saber como é ser mau, por ser mau, assim BAD BOY, sem dar justificativas, bom no RPG você pode fazer isso de maneira saudável e divertida, desde que todos, assim como você, divirtam-se, aliás fica recomendação de que conheçam o RPG e também um podcast chamado Mestres do Cast.

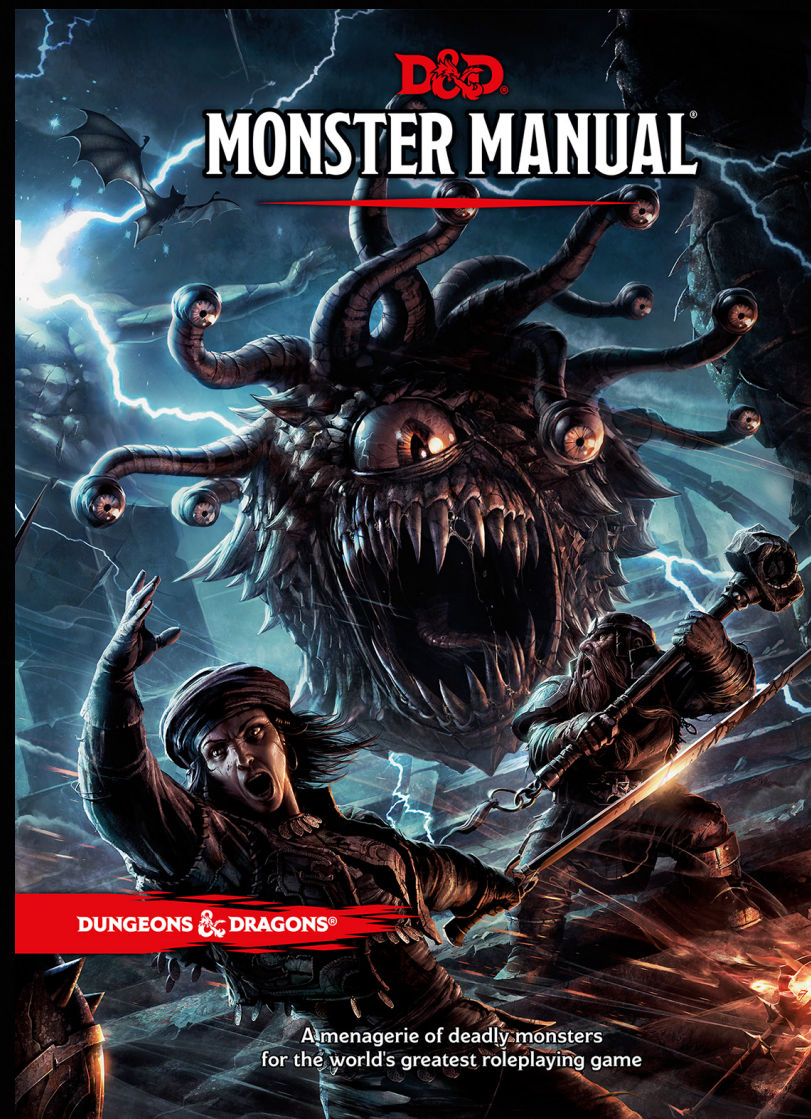
O Toca Do Dragão é podcast que fala sobre assuntos Nerds, POP e Geek, e RPG é um dos temas que exploramos, mas ainda foi muito pouco, passando apenas por menções, e usamos dinâmicas dentro do podcast para criamos jogos, o Toca do Dragão é o que eu chamo de "Showcast" por que temos jogos dentro dele, Batalhas de monstros, Dados do Caos, Advinhe a Música, Toca no Meio e tantas outras brincadeiras, o próprio Dados Do Caos é basicamente uma rolagem de dados aleatória onde o jogador deve juntar fatos desconexos e contar uma história convincente aos espectadores, inclusive, vários membros do Condado já participaram desse game no Toca. Mas em 2022 eu pretendo trazer mais conteúdo a respeito de RPG e claro trazer um presentão para todos os tocuzudos (como chamamos os ouvintes).

Além de Dungeons and Dragons (D&D), eu joguei e sou mestre de: "Advanced Dungeons and Dragons (Ad&d)", "Vampiros: A Máscara", "Lobisomem: Apocalipse", "Defensores de Tóquio 3ª Edição (3D&T) e "G.U.R.P.S Supers".

O podcast foi criado com intuito de dividir experiências pessoais nossas a despeito de filmes, jogos, hqs, animes mas eu não queria somente isso, eu queria mais, muito mais, eu queria ensinar algo, transmitir algo, gerar conteúdo e promover conhecimento, não somente entretenimento de "pão e circo", mas algo bacana que pudesse ser analisado e estudado, foi assim que o Toca nasceu.

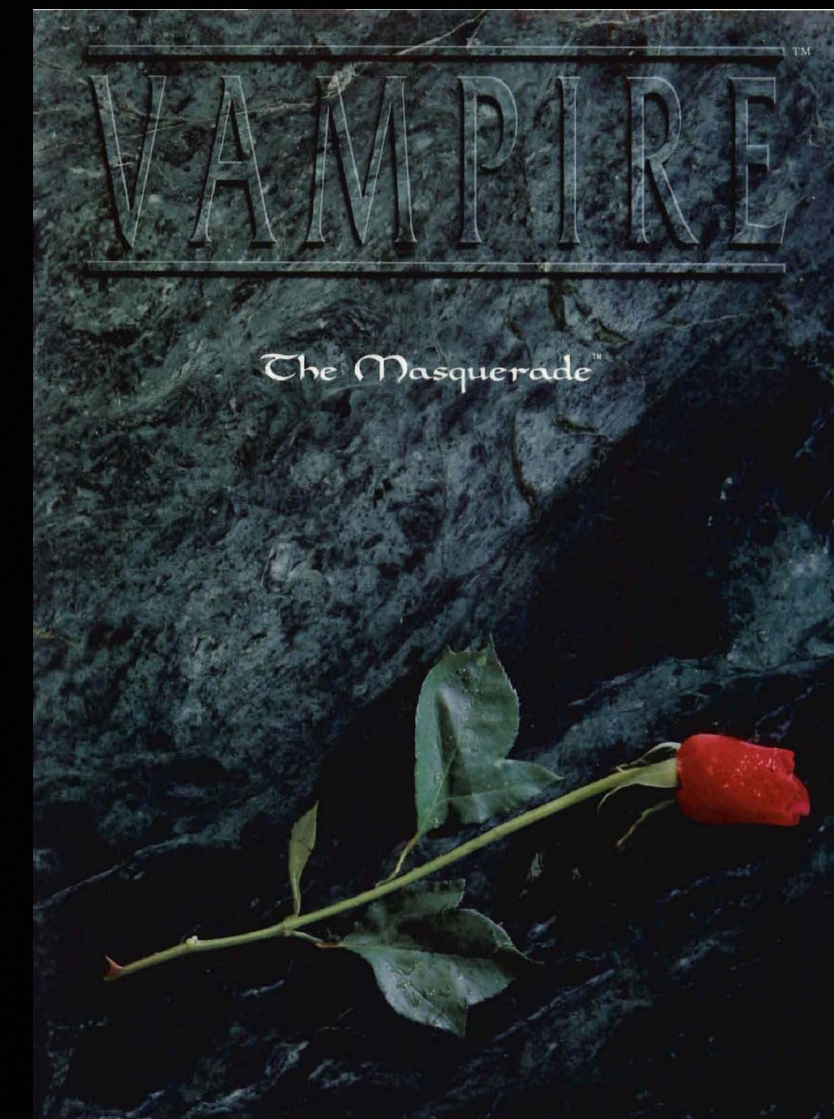


Ricky



A menagerie of deadly monsters for the world's greatest roleplaying game

D&D 5ª Edição - Wizards of the Coast - 2014



Vampire: The Masquerade - White Wolf Publishing - 1992



MisterDovah

Poderia nos contar quando foi o Start do Toca? Como foi essa virada de chave? Houve algum podcast antes do Toca ou sempre foi Toca?

O Toca surgiu de um ímpeto, em 2019, eu liguei para Mateus De Bona e Wilkson Carvalho e disse: Eu quero fazer um podcast, vocês querem entrar comigo? Os dois me disseram: a gente não sabe nada disso, eu disse: Trava na pose, chapa no zoom, dá um close, cola no pai que tu brilha. Daí sai procurando como fazer. A primeira tentativa de EP fomos apenas Wilk e eu, no famigerado EP 0, onde eu falava com um balde na minha cabeça atrás de um muro de pedra. Depois eu fui aprimorando meus equipamentos e habilidades de edição.

O nome "Toca Do Dragão" veio de "Caverna Do Dragão" o desenho clássico dos anos 90, dos jovens que nunca conseguiam sair (igualzinho você depois de ouvir esse podcast maravilhoso), mas como a caverna estava ocupada, nosso Dragão Vermelho Tocuzlav, usou um feitiço, encolheu-se e entrou em uma toca de raposa, porém, ele tem uma péssima memória, e depois que o feitiço se desfez, ficou preso lá dentro porque esqueceu o feitiço de encolhimento que poderia lhe tirar dali de volta, um Bardo das redondezas tamborilando seu bandolim ouviu o dragão lamuriando e em troca de companhia e cerveja ele e o Dragão ficaram amigos, o bardo montou uma Taverna, no subsolo da cidade onde haviam cavernas embaixo do reino, e batizou essa taverna de Toca Do Dragão (Nossa música de abertura foi feita pelo musicista Caio Varalta, e conta com tais elementos para enfatizar que você está entrando numa taverna e que dali pra frente é bagunça).

Uma outra explicação que eu dou para ter escolhido o nome, é o bar perto da casa dos meus avós chamado "Toca do Joca" no qual eu com apenas 6 anos comprava cigarro e cerveja para os meus tios. Sim, eu comprava a bebida e o dono me vendia na moralzinha porque ele sabia que eu nunca iria botar a minha mão naqueles negócios se não eu ia chegar em casa e apanhar tanto da minha mãe, mas tanto, que iria acabar na dimensão do Stranger Things. Saudades dos anos 90. As crianças de hoje dia tem medo de alguns Pokémons, e não aqueles que são cabulosos, mas sim os fofos mesmo.



Ricky



MisterDovah

Poderia nos contar um pouco sobre os bastidores da gravação? Qual é a rotina de um podcasteiro?

Um episódio de 90 min do toca leva cerca de 24 horas de edição, entre cortes, montagens e harmonização e filtros de áudio, escolha de músicas de fundo, efeitos e acertos, esse tempo eu divido dentro das minhas horas livres e dou um jeito de entregar um EP semanalmente para vocês darem risada e esquecerem um pouco das amarguras da vida.

Rotineiramente eu estou sempre ouvindo podcasts diferente e formulando minhas próprias ideias. O Toca se divide em quadros, cada quadro tem seu próprio tema e funciona de uma maneira independente, quando você ouve um podcast de entrevista, ele é somente de entrevista e isso se repete a exaustão, já o Toca? Isso não acontece aqui. O tema gira e isso é feito ordem aleatória (ou será que não? Teorias da Conspiração).

Recentemente, há pouco mais de um ano, começamos com nosso programa de apoio através do Catarse onde os ouvintes que quiserem podem apoiar a gente e se tornarem lendas aqui do Toca, que a gente chama de POWER RANGERS, todos eles ganham cores especiais e megazord únicos, tudo com muito humor e irreverência. Se você é POWER RANGER e está lendo isso, o bardo te ama <3

Após escolher um tema, ou pedir para algum dos apoiadores indicar um tema que eles gostariam que falássemos, eu começo um extensa pesquisa e organizo os tópicos dentro de um software online chamado MILANOTE, uma excelente ferramenta de trabalho para criativos, praticamente ilimitada (mas tem limite no plano FREE), depois disso eu acerto as agendas com os participantes, então gravamos, e lidamos com o que possa acontecer, desde a internet cair, a cidade da pessoa ser devastada por um sharknado, eu diria que é bastante emocionante essa parte, daí depois eu baixo os áudios separadamente, trato eles isoladamente e começo a montagem final, onde equalizo, remasterizo e direciono o episódio, depois de pronto eu faço as covers (capas dos podcasts) faço upload para o host do nosso servidor ANCHOR, e divulgo o podcast pelos 4 cantos da internet. Repito o processo.



Ricky



MisterDovah

Quais são os planos para o futuro do podcast?

Temos 5 quadros novos que pretendemos apresentar esse ano, e darmos continuidade aos que estão em andamento, o plano continua o mesmo. Dominar o Mundo. Modesto. Palpável. Plausível. Queremos mudar nossos equipamentos e melhorarmos as coisas que temos, e para isso precisamos de mais intergalácticos e de repente até um patrocinador de verdade possa aparecer ai no Toca, precisamos de um. Vamos continuar expandindo as outras redes, Instagram e Facebook, mas vamos dar mais ênfase no Youtube e na Twitch.



Ricky



MisterDovah

Fale-nos um pouco sobre a sua visão do Game Dev no mundo. Você acompanha os novos lançamentos? Aguarda algum jogo em específico?

O mundo do Desenvolvimento de Jogos, tem mudado e continua mudando numa velocidade alucinante, quando eu era criança na década de 90 existia um pensamento sobre jogos e hoje, em 2022, o pensamento é completamente diferente, assim como o pensamento na década de 90 era discrepante com o pessoal da década de 70 dos primórdios dos telejogos.

Eu percebo que caminhamos muito rápido em direção à tecnologia e esquecemos para que um jogo serve. Ele serve para se divertir, no meu caso, como falei antes, eles (os jogos) eram a minha companhia, me mantinham entretido e feliz por que eram interessantes e traziam algo a mais, hoje cada vez mais eu tenho a impressão de estar jogando versões diferentes dos mesmos jogos com mesmas mecânicas e tudo mais, como se estivesse sempre jogando o mesmo jogo em looping, é difícil ver uma evolução real ou algo que diferencie, mas eu tenho muita fé que a próxima geração vai ser mais dedicada e fazer escolhas melhores, jogos produzidos da década de 2010 para cá são facilmente encaixado nos piores jogos feitos e isso é algo muito decepcionante pois a indústria sofre com esses golpes, todos os setores são atingidos de alguma forma e toda vez que existe esse tipo de tensão algum lado perde e esse lado geralmente é o nosso, o dos jogadores.

No momento eu não tenho nenhum jogo sendo acompanhado o lançamento das grandes empresas, eu vejo muito mais os indies em especial os da nossa comunidade que eu faço questão de trazer no Canal Do Toca, não somos grandes, nem influentes, mas respeitamos e gostamos do trabalho de todos.



Ricky



MisterDovah

A equipe tem pretensões maiores de atingir algum objetivo?

Sempre almejamos algo maior. O sonho de todo produtor de conteúdo é viver do conteúdo que ele produz, eu dediquei muito tempo e esforço nessa jornada até aqui, editando, criando, escrevendo piadas, roteirizando e dando cada pingão de suor para fazer o Toca girar e dar certo, ainda está devagar, sempre escuto pessoas me falando “Por que você não faz assim, fulano tá fazendo eles tão dando certo”, e eu digo “Eu, não sou, fulano” – o Toca tem que funcionar como ele é, dessa maneira, quando ele estourar e der muito certo eu vou estar apenas fazendo o que eu sempre fiz. E eu sei que é isso que as pessoas que estão em hype hoje fizeram antes de mim, elas eram originais e fiéis ao conteúdo delas até que um belo dia algo acontece e do mesmo jeito desaparece, nosso mundo é assim. Antigamente um cantor famoso tinha sua fama por décadas e décadas a fio, os avós, os pais e os filhos conheciam o cantor, já hoje se fala de “MC fulaninha” amanhã não sabem mais nem quem é. Por isso eu não quero mudar o formato do meu podcast pra agradar os demais, ou fazer um formato específico da moda que vai com o “flow” do momento (por que momentos acabam), levo em consideração sempre a opinião do meu primeiro ouvinte, aquele que nunca me abandonou: eu.

Então para esse ano, nosso maior Objetivo aqui no Toca, é fazer com que o podcast seja cada vez mais ouvido por mais pessoas diferentes e que essas pessoas gerem a mesma empatia que eu sinto pelo projeto.



Ricky





MisterDovah

E sobre o Game Dev no Brasil? Quais as suas expectativas?

O Desenvolvimento de Jogos no Brasil estava crescendo bastante, soube que com a pandemia aumentou bastante, e no final do segundo semestre tivemos uma estabilização, eu acho que o Brasil tem potencial para ser um dos maiores produtores de jogos do mundo já que temos um dos maiores mercados e somos um dos países que mais consomem jogos eletrônicos, isso em diversas plataformas como celulares, computadores e consoles, o brasileiro gosta de jogos, de todos os tipos, e isso é importante, um mercado que é tão rico e cheio de diversidade te permite explorar novos jogos e testar dinâmicas que alguns lugares não permitiriam por questões culturais ou mesmo preferenciais.

Minhas expectativas para o GameDev brasileiro é ver mais jogo no GameAwards e ver mais brasileiros trabalhando no mundo dos jogos, eu gosto muito do pessoal da Pulsatrix que fizeram o game FOBIA, e também da galera da AQUIRIS do incrível Horizon Chase Tubro, que são pessoas incríveis e que merecem o reconhecimento em primeiro lugar pelo trabalho deles. Então as minhas expectativas em resumo é ver cada vez mais os brasileiros se espalhando pelos jogos e participando ativamente trazendo mais jogos e mostrando o potencial do nosso país, não só como consumidor mas como produtor de jogos eletrônicos.



Ricky



MisterDovah

Para finalizar, gostaria de dar algum conselho para o povo que assiste o Toca e os aspirantes a desenvolvedores de jogos que nos acompanham?

Sim! Por favor! Vários! Entrem todos os dias no Condadinho e postem algo, interajam, façam parte! Ouçam o Toca desde o início, muitas piadas e coisas aconteceram lá no começo e você só vai sacar se ouvir mesmo! Acredite no seu potencial, tudo com prática e estudo pode ser otimizado. Cuidado com gansos, eles bicam e são muito mau humorados.



Ricky



MisterDovah

Muito obrigado pela sua atenção. Nós todos da Make desejamos ainda mais sucesso nos seus projetos e ficamos aguardando ansiosos por novidades.

Muito obrigado seus lindos, que maravilha poder responder e ser entrevistado por essas lendas da Revista Make The Game, me sinto honrado! E não esqueçam, ouçam o Toca Do Dragão!



Ricky



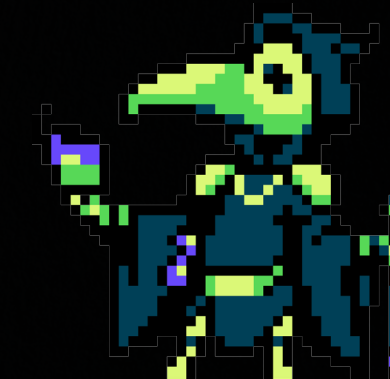
MisterDovah

Já fez os seus planos para 2022?

Rapaz tem tanta coisa já encaminhada e tanta coisa ainda por fazer, mas eu diria que tenho vários planos para chegar em minhas metas, e sou uma pessoa muito adaptável, então, esse ano de 2022, tenho o Toca em mente, terminar meu querido Arquivos Ocultos, iniciar mais um projeto dentro do Universo de AO, fazendo um crossover com Horror Amarelo e tantas outras coisas, quando alguém me pergunta de planos a minha cabeça vira num mapa do maroto, ninguém entende nada, nem eu rrsrers



Ricky



# OS JOGOS E O DALTONISMO

Por: Bruno R. Viana e Caio Varalta



Imagine que você está jogando Among Us, e acabou de presenciar um assassinato do seu lado.

Você mal presta atenção no nome do jogador que cometeu o assassinato, mas tem certeza de que foi o jogador Amarelo.

Você corre desesperadamente para a cafeteria, e aperta o botão para convocar a reunião de emergência.



Após todos se reunirem, você explica onde estava e o que viu, e diz que o Amarelo é o impostor da partida.

Todos confiam no seu relato, e votam para jogar o indivíduo para fora da nave.



Mas o Amarelo não era o impostor. E você é jogado para fora da nave no próximo round, trazendo vitória ao impostor Verde no final da partida.

As cores sempre foram elementos essenciais para os jogos — do Xadrez ao Futebol, do Bomberman ao Among Us — os contrastes de cores definem Funções, Equipes, Objetivos e tantos outros elementos.

Você já se perguntou como ficam os jogadores daltônicos nessa história?

## O DESAFIO DO DALTONISMO

Muitos daltônicos passam por situações parecidas com a descrita na introdução desta matéria.

Identificar aliados como inimigos em jogos competitivos, confundir o personagem Verde com o Amarelo no Among Us e não conseguir ler mensagens que se misturam com as cores do cenário de um jogo são só algumas situações comuns para as pessoas daltônicas.

**Estima-se que cerca de 300 milhões de pessoas ao redor do mundo são daltônicas. Isso significa que você certamente já comeu merenda na escola ao lado de amigos daltônicos.**

Among Us - InnerSloth - 2018

## MAS O QUE É O DALTONISMO, AFINAL?

O daltonismo, de uma forma ultra-simplificada, é um distúrbio da visão que interfere na percepção das cores.

Uma forma popular de se identificar o daltonismo em uma pessoa é através do Teste de cores de Ishihara.

Caso a pessoa tenha algum tipo de daltonismo, durante o teste, ela provavelmente não conseguirá identificar os números ou padrões dentro de círculos coloridos, como este:

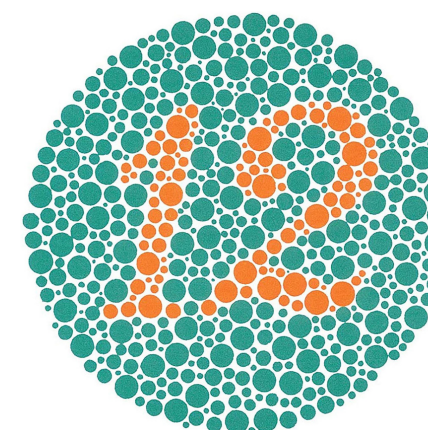
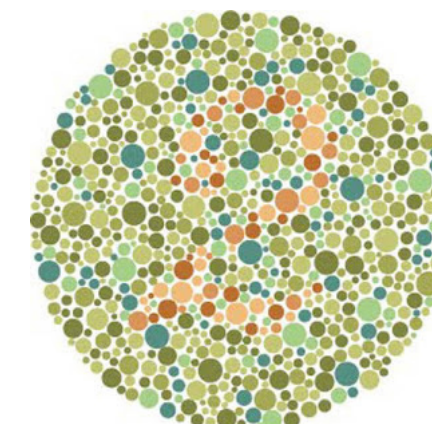
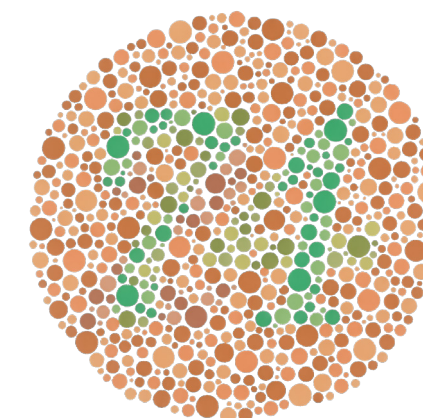
Como este teste envolve diferentes cores, tamanhos e brilhos dentro dos círculos, é possível, ao final do teste, identificar qual tipo e grau de daltonismo a pessoa tem.

E sim! Existem diferentes tipos de daltonismo, diferentes formas de como a visão de um indivíduo pode ser afetada.

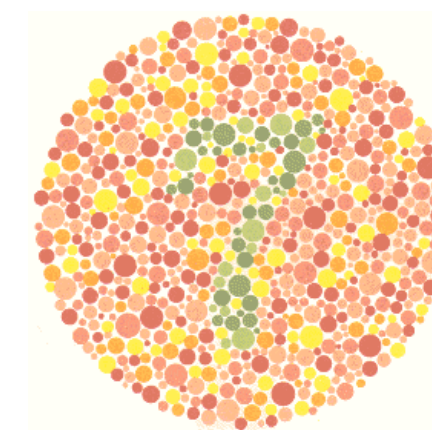
A Protanopia, por exemplo, afeta os tons de vermelho. O Caio, que tem protanopia, enxerga tons de vermelho escuro como marrom escuro, por exemplo.

Existem também a Deuteranopia e a Tritanopia, que afetam a percepção de outras tonalidades de cores, como o Verde (Deuteranopia) e o Azul e/ou o Amarelo (Tritanopia)

Mas a intensidade do daltonismo pode chegar até ao da visão acromática: que é onde a pessoa só enxerga tons de branco, cinza e preto.



Teste de cores de Ishihara



## COMO INCLUIR ESSA ACESSIBILIDADE EM NOSSOS JOGOS

Para pessoas que não possuem daltonismo e conseguem distinguir todas as cores sem dificuldades, incluir acessibilidade pode não ser uma coisa tão óbvia, mas é muito importante.

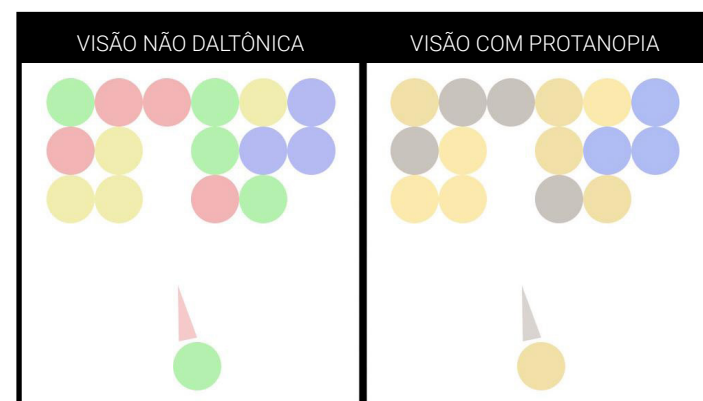
Para aplicar esse tipo de acessibilidade em nossos jogos, temos que ter em mente que não é porque a pessoa não consegue enxergar certas tonalidades de cores com clareza que ela será incapaz de jogar um jogo.

O que nós precisamos fazer é simplesmente implementar meios que facilitem às pessoas daltônicas diferenciar objetos e a interface de um jogo, por exemplo.

Ao invés de buscar diferenciar elementos e objetos de nossos jogos apenas nos apoiando em cores, podemos aplicar pequenos **conceitos de design** e usabilidade que ajudam não só pessoas daltônicas mas também qualquer pessoa a não se sentir perdida jogando.

Para exemplificar a aplicação desses conceitos, vamos supor que estamos desenvolvendo um clássico joguinho de juntar objetos da mesma cor ao estilo Puzzle Bobble.

O jogador sem daltonismo consegue jogar baseado **apenas** nas **cores**, entretanto um daltônico com protanopia, por exemplo, terá dificuldades para enxergar as cores nos tons de vermelho!



Puzzle Bobble 4 - CyberFront - 1998

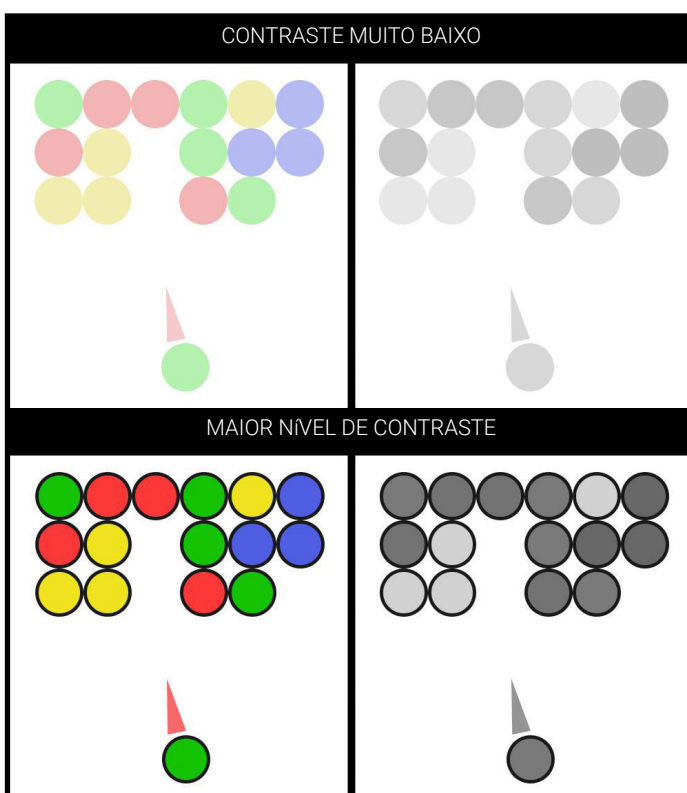


Red Dead Redemption 2 - Rockstar Games - 2018

## CONTRASTE.

Uma boa forma de distinguir elementos diferentes é por meio do contraste. Se buscarmos usar cores que possuem uma diferença perceptível entre si, conseguiremos distinguir melhor os elementos visuais na tela.

A dica é sempre usar **cores complementares**, e nunca usar cores escuras em fundos escuros ou cores claras em fundos claros.



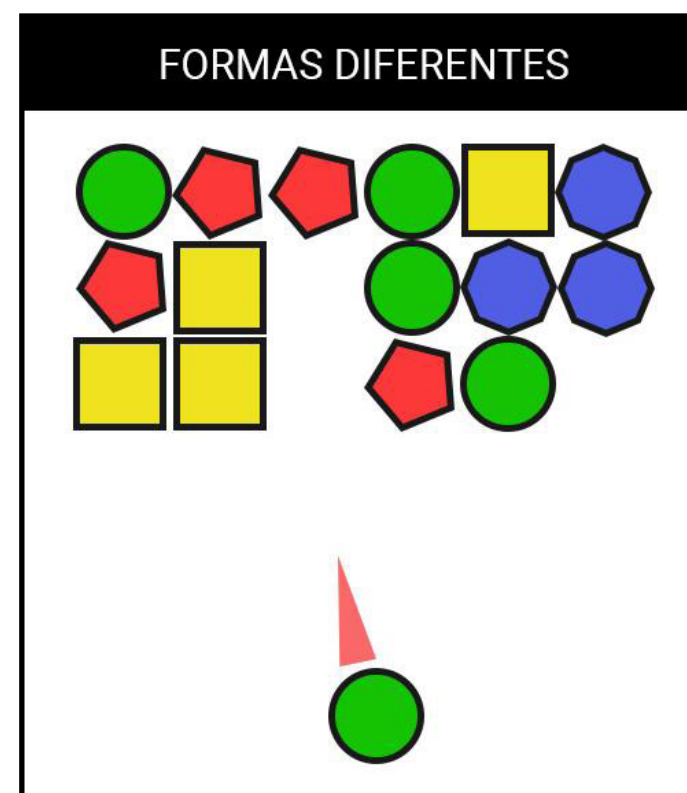
O contraste das bolinhas foi aumentado em relação ao fundo, buscando facilitar a identificação dos objetos pelo jogador.

## FORMAS.

O uso de formas permite que consigamos diferenciar os elementos visuais com um simples bater de olho.

Empregar formas **diferentes** e marcantes é uma ótima maneira de gerar acessibilidade e distinção entre objetos na tela.

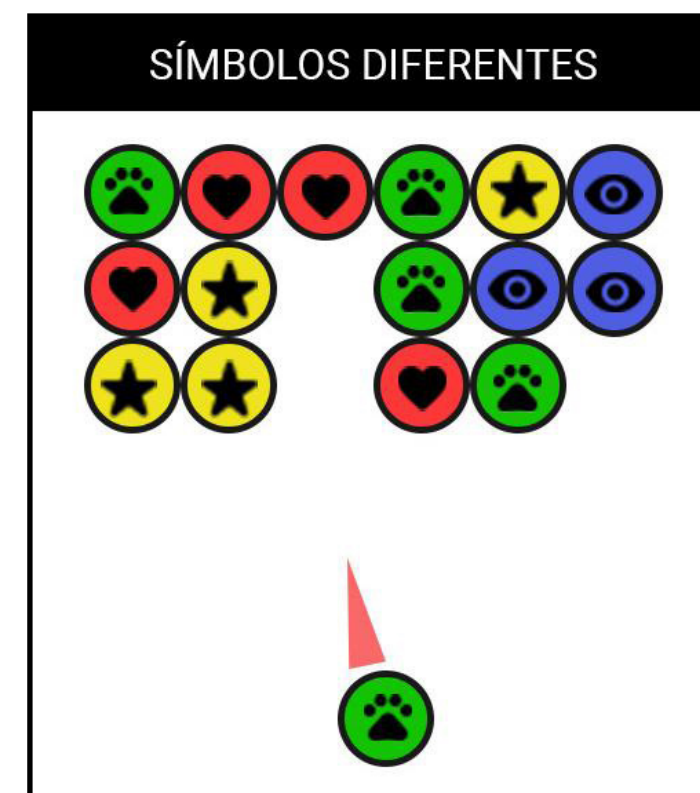
Só devemos tomar cuidado e buscar utilizar formas simples e diferentes entre si.



Se mudarmos e adicionarmos formas **geométricas** diferentes para cada um dos objetos, o jogador não ficará dependente apenas das cores, ele agora poderá fazer associações baseado nas formas.

## SÍMBOLOS.

O uso de símbolos ou ícones, assim como as formas, é um ótimo meio do jogador distinguir objetos diferentes sem precisar se basear pela cor. Só temos que tomar cuidado em usar ícones e símbolos diferentes para cada objeto e também não repetir os mesmos ícones ou símbolos para elementos visuais diferentes.



Ao invés de usarmos formas podemos adicionar um ícone diferente para cada um dos objetos, assim o jogador poderá fazer associações baseadas nos ícones.

**CORES.**

Uma das melhores formas de incluir acessibilidade para daltônicos é desenvolver uma **paleta de cores** exclusiva para **cada tipo de daltonismo** e permitir que o jogador escolha o esquema de cores que mais o agrada.

Para isso, temos que ter em mente quais cores funcionam e quais cores não, portanto, tome cuidado quando for combinar cores como:

**Verde claro e Amarelo.**  
**Verde e Vermelho.**  
**Verde e Marrom.**  
**Azul e Roxo.**  
**Azul e verde.**

Veja como essas combinações de cores se parecem em uma perspectiva daltônica:

	Normal	Protanopia	Deuteranopia	Tritanopia
VERDE CLARO AMARELO				
MARROM VERDE				
AZUL ROXO				
VERMELHO VERDE				
AZUL VERDE				

Imagem de UX na perspectiva daltônica, por Matheus Garcia

Se tiver dúvidas em como as cores do seu jogo vão se parecer para um daltônico, a dica é utilizar uma ferramenta que simula a visão daltônica — o Photoshop possui esse tipo de ferramenta mas também existem sites na internet que fazem esta conversão como o Coblis — Color Blindness Simulator.

**COMO O RED DEAD REDEMPTION 2 IMPLEMENTOU OS FILTROS DE DALTONISMO**

Um exemplo interessante de jogo atual que fez uma implementação com diferentes filtros de Daltonismo foi o Red Dead Redemption 2.

A paleta de cor para os menus, mapas e UI mudam de acordo com o tipo de daltonismo selecionado. Basicamente como citado no tópico de cores, anteriormente.



Red Dead Redemption 2 - Rockstar Games - 2018

Veja a tela de pause do RDR2 sem filtro de daltonismo e com um dos filtros de daltonismo, lado a lado.

O contraste e a mudança da paleta de cores permitem (ou facilitam) a visualização de certos elementos do jogo para **todos os daltônicos** — e facilitam até para jogadores não daltônicos!

Este sistema do RDR2 foi **elogiado** (e também **criticado**) por diversas pessoas, como visto em diferentes posts do Reddit.

Tão importante quanto a **efetividade** do filtro do RDR2, é que estamos vendo cada vez **mais esforços** de diferentes desenvolvedoras em trazer mais **inclusão e acessibilidade** no mundo dos games, não limitando-se somente ao daltonismo.

Um site muito bacana para quem tem interesse a respeito do assunto é o **accessiblegamesdatabase.com**

Nele, nós temos o filtro de busca por jogos publicados que abrange diversas opções de **acessibilidade**.

Assim, é possível buscar por ‘jogos de **corrida com filtros de daltonismo**’, ou ‘jogos de **aventura com Quick-Time-Events** que se autocompletam’, entre diversas outras opções.

Isso permite que uma pessoa com **Protanopia**, por exemplo, procure diretamente por jogos de seu interesse e que abrangem **opções e ferramentas de acessibilidade** para seu tipo de daltonismo.

**IMPORTÂNCIA DA ACESSIBILIDADE NOS JOGOS**

É estimado que quase 10% da população possui algum grau de daltonismo — pode não parecer, mas 10% é coisa pra caramba!

Você já pensou em quantas dessas pessoas podem ter desistido de jogar certos jogos por terem o impedimento da interpretação/visualização das cores destes jogos?

E podem ser pessoas próximas a você, como alguns de seus amigos que comiam merenda com você na escola.

Jogar videogames é uma atividade fantástica, e **todas** as pessoas deveriam ter a oportunidade de experimentar e se divertir, não importando o grau ou o tipo de **daltonismo** ou qualquer **dificuldade e/ou deficiência** que ela tenha.

Com a inclusão de **ferramentas de acessibilidades** nos jogos, é possível levar este mundo de diversão e imersão para cada vez mais pessoas.

Apesar de, nesta matéria, nós termos tratado do daltonismo, o mundo da acessibilidade é  **muito mais vasto e abrangente**.

Existem pessoas com **diversos** tipos de deficiências, e para cada **deficiência** temos um desafio de **implementação** nos jogos diferente, para que os nossos jogos possam ser perfeitamente aproveitados por cada pessoa no mundo.

Desenvolver implementações como a de daltonismo são um **desafio extra** para os desenvolvedores. Mas é um trabalho muito importante, gratificante e recompensador.

Afinal, jogos são sobre diversão, e a diversão deve chegar a todos nós.



Red Dead Redemption 2 - Rockstar Games - 2018

**REFERÊNCIAS**

Caio Braga. **Acessibilidade: o impacto das cores**. Publicado em [brasil.uxdesign.cc](http://brasil.uxdesign.cc)

Caleb. **Color blind gamer**. Publicado em <http://blahg.res0l.net/>

Colour Blind Awareness. **Colour Blindness**. Publicado em [colourblindawareness.org](http://colourblindawareness.org)

Drauzio Varella. **Daltonismo**. Publicado em [drauziovarella.uol.com.br](http://drauziovarella.uol.com.br)

Flavio Santana. **Daltonismo e UX: a experiência para todos**. Publicado em [coletivoux.com](http://coletivoux.com)

Guilherme Solari. **Além do Jogo: Daltonismo, acessibilidade e o cara que joga "Zelda" sem enxergar**. Publicado em [tecnologia.uol.com.br](http://tecnologia.uol.com.br)

Iago Silva. **Acessibilidade em jogos para portadores de discromatopsia: análise de jogos ação/quebra-cabeça**. Publicado em [proceedings.science](http://proceedings.science)

Jeffrey Shaffer. **Cinco dicas para criar visualizações adaptadas para daltônicos**. Publicado em [tableau.com](http://tableau.com)

Juliana Fernandes. **Acessibilidade para Daltônicos — Casos de falha e sucesso**. Publicado em [medium.com](http://medium.com)

Reddit. **Color Blind settings are excellent. What a relief**. Disponível em [reddit.com](http://reddit.com)

Reddit. **Thank You Devs for Colorblind Modes!** Disponível em [reddit.com](http://reddit.com)

# A IMPORTÂNCIA DA NARRATIVA

Por: Kamo Kronner

Quando nos deparamos com um jogo pelo ponto de vista do jogador, o que nos impressiona em primeiro lugar? A maioria responderia que são os gráficos incríveis, pois é o que justamente avaliamos, ou ao menos é só o que conseguimos avaliar nas propagandas e trailers.

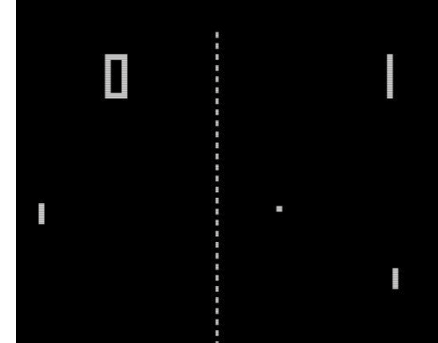
Diversos outros fatores do jogo são deixados como uma parte secundária que podem ser mostrados durante o vídeo promocional ou no texto de sinopse e descrições do jogo na hora da compra, mas tudo isso só é parte do que é mostrado antes de realmente o jogador pegar em mãos uma “porção” de **aventura da sua vida**.

Permita-me elucidar: um clichê que dizia que “livros são uma forma de viajar pelo mundo ou a outros mundos sem sair de casa” se aplica a jogos também. E assim como nos livros, os jogadores podem conhecer e se aventurar no mundo dos jogos no conforto e segurança de sua casa.

Infelizmente para muitos, milhares e milhares de jogos são lançados, porém poucos são aclamados e realmente chamam a atenção de jogadores. Mesmo após a aquisição, com poucas horas de jogo já podem ser largados nos cantos de sua biblioteca; mesmo que alguns tenham gostado, ainda é uma parcela muito pequena. E qual a melhor forma de atrair mais e mais jogadores: os próprios jogadores.

Gamers, como se chamam, foram, e sempre serão, a principal jogada de marketing. O que um jogador gosta, outros passam a jogar e gostar também, pois naturalmente eles recomendam, e muito. Não adianta um gráfico perfeito, jogabilidade inovadora e trailers de tirarem o fôlego; quando um jogador experimentar “mais uma aventura de sua vida”, este realmente tem que ser uma aventura de fato.

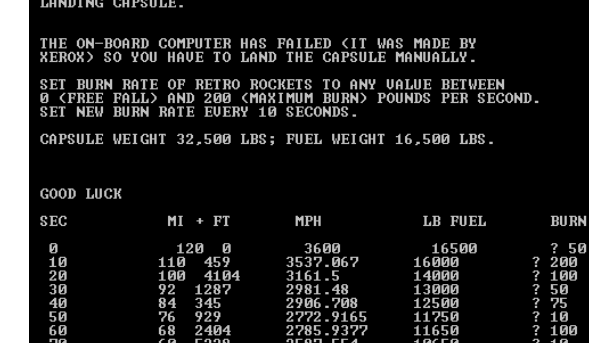
Gráficos, personagens, jogabilidade, sistema, mecânica, cenários e diversas outras coisas são elaboradas para a construção de um jogo, e tudo isso é avaliado pelos olhos, ouvidos, mãos e dedos de um jogador. Eu sou Kamo Kronner e hoje falarei de um ingrediente de jogo tão importante quanto qualquer um: **a narrativa**.



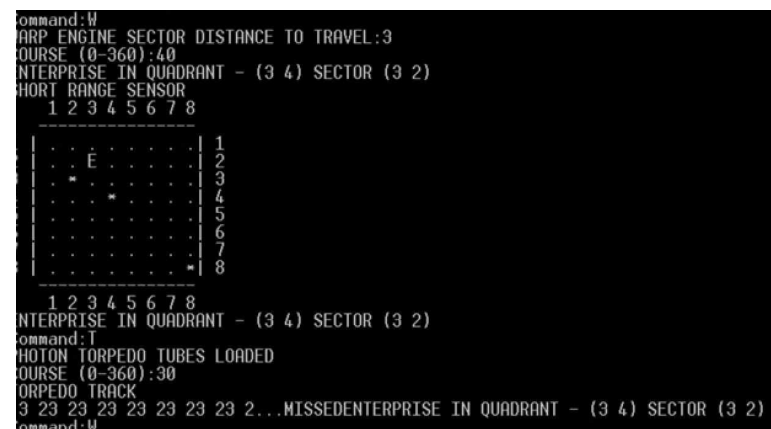
Pong - Atari - 1972



SPACEWAR! - Steve Russel - 1962



Lunar Lander - Jim Storer - 1969



Star Trek - Mike Mayfield - 1971



Space Race - Atari - 1973

## HISTÓRIA EM JOGOS

Não, eu não falarei da história de jogos começando pelo famoso Pong do Atari. Longe de mim querer ser tão velho assim. Mas observe como era a história incluída nesse jogo tão famoso: um jogo de pingue-pongue, das mesas à tela de televisão. Que coisa fantástica! As pessoas não precisavam mais montar toda aquela parafernália de mesa azul gigantesca com aquela redinha em cima em um espaço mínimo de 4 m por 3 m. Só precisavam de uma TV e um console.

Brincadeiras à parte, o início dos jogos eletrônicos foi marcado por uma técnica narrativa bem específica, chamada “mimese”. Mimese significa basicamente “imitar o mundo real dentro de uma obra artística”. É um conceito anteriormente utilizado em teatro e hoje difundido em várias áreas culturais. Os primeiros jogos eletrônicos simplesmente buscavam essa mimese, transformando jogos analógicos em eletrônicos, ou até mesmo acontecimentos da época em jogo (Apollo 11 pousou na Lua em 1969 e o jogo Lunar Lander foi lançado em 1969).

As décadas de 60 e 70 foram marcadas pelo início de jogos eletrônicos, mas não só de mimese se fez os primeiros jogos, como os do console Odyssey da Magnavox que colocou jogos de tabuleiro na tela de TV. A corrida espacial da época também foi ingrediente para diversos outros jogos que tinham o “espaço” como temática, simulando até batalhas com lasers. Spacewar! (1962), Lunar Lander (1969), Star Trek (1971), Computer Space (1971) e Space Race (1973) são alguns deles.

No entanto, o que havia em comum entre eles, tanto os jogos espaciais quanto os miméticos e outros poucos jogos que tinham, era a simplicidade na narrativa que consistia em “quem é você” e “qual o seu objetivo”. O jogador era colocado em uma situação, não habitual a ele, e era apresentado um “problema” para resolver.



Computer Space - Nutting Associates - 1971

Por mais simples que possa parecer, os primeiros jogos já possuíam uma característica importante de qualquer história: o plot, ou o **enredo** no bom português. Aliás, “enredo” vem do verbo “enredar” que é simplesmente prender em uma rede, como uma rede de pesca. Isso te diz algo?

Ora, se um jogador busca algum tipo de emoção na hora de jogar, essa emoção vem justamente do enredo que o prende naquele jogo, uma droga lícita que viciou milhões de jogadores por toda a história de jogos eletrônicos. Sim, uma droga lícita, que libera adrenalina e dopamina em seus cérebros.



The Witcher 3: Wild Hunt - CD Projekt RED - 2015

**O ENREDO INICIAL**

Os termos “quem é você” e “qual o seu objetivo” são o que chamamos de enredo inicial, aquilo que dá início à história do jogo. Dependendo do tipo de jogo, a ordem de apresentação desses termos pode ocorrer de forma diferente ou até mesmo tornar um elemento de enredo posterior.

Hoje encontramos jogos em que não é apresentado um desses termos iniciais ao jogador, fazendo parte do enredo principal do jogo. Geralt de Rivia de *The Witcher* e Cloud Strife de *Final Fantasy VII* são protagonistas bem emblemáticos quanto a esse assunto, em que os dois sofrem de amnésia desde o início do jogo, e uma parte da trama principal do jogo é descobrir quem eles são através de seu passado.

Também existem jogos em que o objetivo é suprimido e dá lugar à liberdade. Jogos de mundo aberto como *No Man’s Sky*, a franquia *GTA*, *Fallout* e até o famigerado, ou glorificado, *Minecraft* entram nessa categoria.

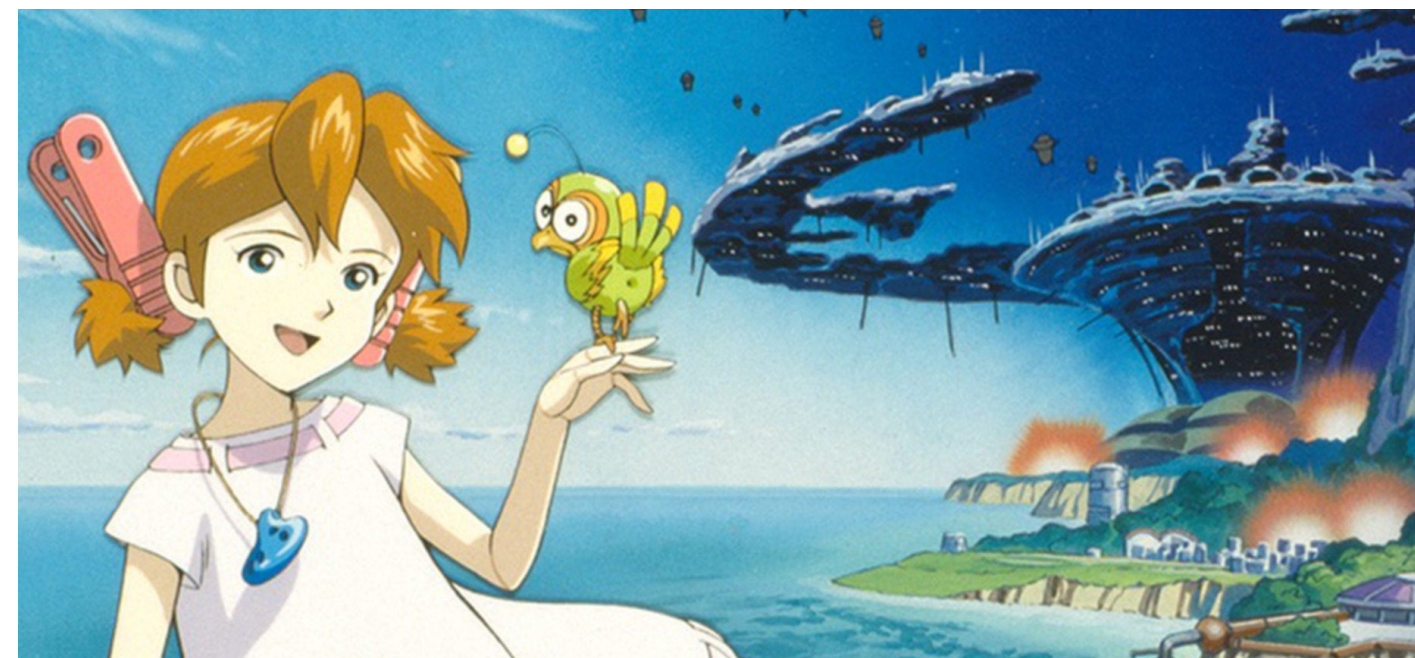
Então fica a pergunta: eu realmente preciso apresentar o enredo inicial já que esses jogos não fizeram e mesmo assim fizeram sucesso? É claro que sim! Seja você ortodoxo ou inovador, o jogador busca saber ao menos um “ponto de partida”, o “por onde começar”.



Minecraft - Mojang Studios - 2011

O primeiro ponto importante para se apresentar em qualquer jogo é **qual o papel do jogador**. Aqui se responde às questões necessárias para que de fato haja um jogo. O jogador controla todo o corpo do personagem como em jogos de primeira pessoa? O jogador apenas designa ações do personagem como em jogos de terceira pessoa? O jogador controla diversos personagens ao mesmo tempo como em jogos de estratégia? Ou o jogador controla um personagem secundário que age como seu substituto dentro do jogo?

Outros elementos como o que o jogador pode controlar no jogo, os limites de movimentos, sua visão se é periférica, fixa ou estacionária, e diversos outros marcam o que chamamos de **perspectiva da narrativa**.



Wonder Project J2 - Givro - 1996

**PERSPECTIVA**

*Wonder Project J*, e sua sequência *Wonder Project J2*, apresentaram uma perspectiva de muito diferente de outros jogos no passado. Não havia nele o elemento “Role Play”, em que o jogador era colocado na pele de outra pessoa, com um passado diferente do seu. A premissa do jogo era justamente que o jogador jogue como sendo **ele mesmo**.

Não, o jogador não era o protagonista da história, mas o guardião, ou o “anjo da guarda”, dos protagonistas Pino e Josette. Nesse jogo o próprio jogador era inserido no enredo controlando um personagem secundário que indicavam o que o jogador queria dizer para Pino e Josette, como se houvesse uma conexão sobrenatural entre o jogador e tais personagens secundários, uma fada e um pássaro.

Os personagens secundários não eram o jogador, apenas podiam repassar os comandos dele. O jogo deixava isso bem claro na introdução. O jogador participava da história sendo ele mesmo, influenciando as ações dos protagonistas e outros personagens da história por essa mecânica.

Essa é uma perspectiva bem diferente em termos de jogos. Infelizmente a série até teve um certo renome, mas não foi nada substancial; não foi um estouro de vendas.

O que temos que pensar em termos de perspectiva é “quem o jogador controla” e “a que distância”. Hoje muitos jogos são rotulados em “1ª pessoa” ou “3ª pessoa”, como um termo comercial relativo a gráficos. Jogos em “1ª pessoa”, como *Halo* e *Elder Scrolls*, mostram apenas os braços e armas

do personagem e jogos em “3ª pessoa”, como *A Lenda de Zelda*, mostram o corpo todo do personagem e todos os seus movimentos.

No entanto, isso é um conceito do gráfico e não da narrativa. Jogo em 3ª pessoa não é o mesmo que falar narrativa em 3ª pessoa, pois a “pessoa” em classificação de jogo (aquela tag que fica ao buscar jogos) é referente à distância de visão e não propriamente à pessoa em si.

Existe uma grande diferença entre “ser o personagem” e “controlar o personagem”.

Pode não parecer, mas o fato de o jogador controlar todos os passos do personagem, desde o seu andar e até suas falas, demonstra uma narrativa em 1ª pessoa, em que o jogador encarna o protagonista da história controlando todas as suas ações. Mesmo que a visão seja através do olhos do personagem — como em *Bioshock* e no jogo indie *Stranded Deep* — ou tenha uma visão de topo — como *Bastion* e *Fallout 1 e 2* — a pessoa de que trata a narrativa é de 1ª pessoa.

O que é então uma narrativa em 3ª pessoa nos jogos? É quando o jogador é um mero espectador ou que dá ordens aos personagens, e ordem nesse caso não é um comando de teclado ou do gamepad. Vários jogos de estratégia — como *Valkyria Chronicles*, *XCOM*, a franquia *Civilization*, *Company of Heroes* e *Commandos* — e jogos em que se controla múltiplos personagens ao mesmo tempo — como *Darkest Dungeon* e *The Sims* — são bem característicos da narrativa em 3ª pessoa.

Não vamos confundir aqui com “Narração” em 1ª ou 3ª pessoa. Narrativa e narração são duas palavrinhas parecidas, mas possuem significados diferentes. Uma narração envolve um narrador, alguém que conta detalhes da história fora do que se vê na própria cena. Já a narrativa é o próprio desenrolar da história e os elementos envolvidos nisso. Inclusive existe uma narração específica de jogos e RPGs de mesa, que é a narração em 2ª pessoa, em que o narrador fala diretamente com o jogador, utilizando “você” ou “tu” como pronome.

Portanto, uma narrativa em 1ª pessoa é focada em uma personagem, e em 3ª pessoa pode haver mais de uma.

A definição da **pessoa narrativa** do jogo é, considero eu, uma das primeiras coisas a se definir. Isso irá influenciar inclusive no gênero do jogo. É bem difícil uma narrativa de 3ª pessoa em um jogo de ação ou uma narrativa de 1ª pessoa em um jogo de coleção de personagens, não sendo impossível de se fazer. Inclusive pode ser feito uma mescla, em que uma parte do jogo é em 1ª pessoa e outra parte em 3ª pessoa, mas começa com um ou com outro.

No jogo *Genshin Impact*, por exemplo, vemos um início com narrativa em 1ª pessoa, com os protagonistas Aether e Lumine. Porém vemos que mais à frente podemos trocar o personagem controlável, que inclusive possui suas próprias histórias. Mesmo tendo essa troca, Aether ou Lumine se fazem presentes o tempo todo como protagonistas, não deixando que a narrativa se torne uma narrativa de 3ª pessoa.

Já um outro elemento a se definir com relação à perspectiva é o grau de aproximação do jogador com o personagem. Essa distância pode ser medida em diversos fatores.

Por exemplo, a aparência do personagem pode ser definida pelo próprio jogador, permitindo que o jogador faça o que chamamos de self-insertion, incorporando no personagem os aspectos físicos dele mesmo, ou não, construindo um personagem totalmente diferente dele, até mesmo com gênero diferente. O jogo pode oferecer também, personagens pré-construídos ou também não dar possibilidade desse tipo de escolha como nos jogos clássicos.

Outro exemplo, e o mais comum, é o campo de visão. Apresentar a história vista pelos olhos do personagem, pelas costas do personagem, por uma vista lateral e vista do topo são opções que podemos escolher. Isso pode influenciar muito na riqueza de detalhes visuais que serão mostrados, mas também pode influenciar no sentimento do jogador: a vista de um penhasco fundo ou um monstro gigante tem mais impacto com uma visão aproximada.



E o último exemplo de proximidade que darei é com relação à proximidade psicológica. Vou dividir aqui em duas partes: influência e ciência. A **influência psicológica** é saber o quanto o jogador pode influenciar nos comportamentos e falas do personagem. Dependendo do que o jogo permitir, o jogador define a personalidade do personagem até um certo grau. A outra parte é a **ciência** que o jogador tem **dos pensamentos** do personagem. Há jogos que apresentam somente falas e outros em que ouvimos também seus pensamentos. O jogo *Control* apresenta uma perspectiva em que muito da narrativa é contada pelos pensamentos da protagonista Jesse Faden, provocando uma aproximação profunda do jogador com a personagem.

Tudo que possa aproximar mais o **jogador do personagem** gera uma coisa chamada “empatia”. Claro que a aproximação não é o único fator a ser considerado para isso, mas tende a ser muito considerado. Quanto mais o jogador se sentir na pele do personagem, mais empatia ele terá. Uma fórmula simples, porém complexa na execução.

Contudo, maior aproximação nem sempre é benéfica para a narrativa do jogo. É importante que se dose a quantidade exata de aproximação que se requer. Quanto mais aproximado, mais profundo o jogo se torna e focado em poucos elementos que aparecerem. Quanto mais distante, mais visível se torna o mundo do jogo, podendo ser mostrado muito mais coisas atraentes do jogo.

A dosagem de perspectiva, portanto, depende do foco e da quantidade de informações presentes no enredo do jogo. E claro, depende muito também de quanto tempo e recurso tem para focar e inserir tais informações.

E já que estamos falando de personagens, vamos ao próximo assunto.

Genshin Impact - miHoYo - 2020

Control - Remedy Entertainment - 2019

**PERSONAGENS**

Um jogo pode ser feito sem personagem algum? A resposta é claro que... sim! Porém essa resposta é um pouco vaga.

Como disse anteriormente, há jogos em que o próprio jogador se insere na história e precisa haver uma lacuna para que isso ocorra. No mais, além do personagem principal, também conhecido como o protagonista da história, podem ser inseridos diversos outros tipos de personagens, tanto para acompanhar o protagonista quanto para surgirem no caminho dele.

Antes de entrarmos mais a fundo no assunto, vamos falar dessa questão de ter ou não personagens.

**NÍVEL DE PERSONAGENS JOGÁVEIS**

Diferente de um livro, filme, série e outras mídias de entretenimento, um jogo não necessita de um personagem para que se possa ser feito e jogado. No entanto, uma boa parcela possui personagens e muitos deles memoráveis.

Jogos casuais ou de simulação tendem a não possuírem personagens, onde o jogador lida apenas com objetos inanimados. Por exemplo, a série de jogos *Osu! Tatakae! Ouendan*, originalmente lançada no Nintendo DS, possuía personagens com uma narrativa bem simples e cômica, mas *Osu!*, na versão de PC de Dean Herbert em 2007, somente a mecânica do jogo ficou, sem um contexto de história alguma (Inclusive agora tem versão mobile).

Nesse tipo de jogo há uma ligação direta entre o jogador e a mecânica do jogo, sem **intermediários** chamados de personagens. Mas não só de jogos desse tipo o mundo é repleto. Há outros níveis em relação a **personagens jogáveis**.

**SEGUNDO NÍVEL — AVATAR**

Enquanto que no **primeiro nível** não há personagem algum, sendo uma conexão direta do jogador com o jogo, no **segundo nível** um personagem toma forma, chamado de **avatar**. Avatar é a representação de um jogador dentro do jogo e não deixa de ser um personagem, neste caso, construído pelo próprio jogador.

Podem ter jogos que o avatar é o único personagem no jogo — como em *Subnautica* e em *PC Building Simulator* —, jogos de múltiplos avatares — como *PUBG*, *Fortnite* e *Battlefield* — e também jogos que possuem avatares e outros personagens — como *Warframe*, *Destiny* e *Ragnarok Online*. Jogos com avatar são bem comuns em MMOGs. Uma das características principais de personagens avatares são seus nomes: o avatar é reconhecido pelo nome do jogador, mesmo que seja um pseudônimo. Diferente do personagem do próximo nível.

**TERCEIRO NÍVEL — ANÔNIMO**

No **terceiro nível** temos o **personagem principal anônimo**. Não que o personagem não possuísse um nome, mas que o personagem era anônimo até o início do jogo. Personagem principal anônimo, ou protagonista anônimo, se difere do avatar pelo fato de possuir um contexto naquele mundo, mesmo que seja um Zé Ninguém que ninguém nunca notou a presença dele naquele mundo até que o jogador o encorpore. O personagem era alguém, mesmo que ninguém saiba seu nome ou de onde veio.

Jogos como *The Elder Scrolls* e *Monster Hunter* inserem o jogador no corpo de uma pessoa que já existia naquele mundo, mas que não possui história alguma pra contar a não ser aquela que virá. O protagonista anônimo tem uma característica bem específica em questão de narrativa: **seu passado não importa**. É notável que ele tenha um passado, mas, para a história do jogo e para o jogador, é completamente ignorável ou mesmo inexistente. Isso se difere muito do próximo personagem.

**QUARTO NÍVEL — CEGO**

No **quarto nível** temos um personagem bem conhecido, e muitas vezes muito querido: o **protagonista cego**. Não, ele não é cego, mas tem tudo para ser. Esse é um personagem jogável que possui nome e passado, mas durante o jogo depende inteiramente que o jogador controle todos os seus passos.

O protagonista cego não perde sua **essência** como nos níveis anteriores e ele é reconhecido por ele mesmo, apenas necessitando que o jogador controle todo o corpo dele (claro que isso pode ser cortado em “cutscenes”). Aqui começam a surgir personagens memoráveis, comuns a todos: Kratos de *God of War*, Lara Croft de *Tomb Raider*, Ezio Aldiore de *Assassin’s Creed II*, Isaac de *Binding of Isaac* e não vamos esquecer de Ajay Ghale, protagonista de *Far Cry 4*. Note que os protagonistas de *Far Cry* são muito esquecíveis, como se fossem protagonistas anônimos que possuem uma história... só que bem sem graça, ficando mais evidente o antagonista — em *Far Cry 4*, o Pagan Min; Vaas Montenegro em *Far Cry 3*.

Protagonistas cegos e quase anônimos estão presentes em muitos jogos, aliás, como Kyle Crane de *Dying Light* e Mike Schmidt de *Five Nights at Freddy’s*. De toda forma, não é que protagonistas cegos e quase anônimos sejam ruins, pois a história do jogo necessitou que ele não fosse anônimo para estar ali; não poderia ser um Zé Ninguém sem nenhuma conexão com o mundo daquele jogo, contudo o foco da narrativa não é o protagonista e sua história, mas o que ele **vai fazer** na história do jogo. Muitos jogos indie de terror são assim também, sendo que às vezes o protagonista nem tem nome.



Osu! Tatakae! Ouendan - iNIS - 2005



God of War - SIE Santa Monica Studio - 2018



Monster Hunter: World - Capcom - 2018



Ragnarok Online - Gravity - 2002



**QUINTO NÍVEL — ESCRAVO**

Um outro tipo de personagem jogável, mas um pouco diferente do protagonista cego, é o protagonista escravo, do quinto nível. Calma, calma. Ele não é um servo leal comprado com cartão crédito. Em termos psicológicos, não se difere muito de um protagonista cego, tampouco esquecíveis como protagonistas anônimos. Mas aqui o jogador é enxotado para fora do corpo do protagonista e passa a dar ordens ao personagem ao invés de movimentar o corpo dele.

Com um protagonista escravo é bem difícil fazer um jogo em 1ª pessoa, fazendo já parte do jogo em 3ª pessoa. Wilson de *Don't Starve*, Leo de *Fantasian* e Akali de *League of Legends* (todos os personagens de LoL, mas quis destacar a Akali) se comportam dessa maneira. É bem característico uma jogabilidade *Point & Click* nesses jogos com protagonista escravo. A partir desse nível, o jogador começa a perder o controle sobre o corpo do personagem e passa a se concentrar em outros aspectos do jogo. Não é tão mais importante em como o personagem deve se mover, mas para onde se move, para qual objetivo no mapa.

Eu diria que esse nível é o limítrofe entre a narrativa em 1ª pessoa e 3ª pessoa e não é só a mecânica do *Point & Click* que vai diferenciar. O jogo *Five Nights at Freddy's: Sister's Location* possui a jogabilidade *Point & Click* como seus antecessores, mas é notável que o ponteiro do mouse é uma extensão das mãos e dedos do protagonista, fazendo-o parte do quarto nível, protagonista cego. Já no jogo clássico *Full Throttle*, o ponteiro do mouse é um agente externo ao personagem; não faz parte do corpo dele. É desse tipo de *Point & Click* que falo, e isso começa a distanciar o jogador do personagem.

Enquanto que aqui o jogador se torna um corpo etéreo que dá ordens ao personagem, no próximo nível o jogador ganha novamente o corpo de alguém.

**SEXTO NÍVEL — CHEFE**

No sexto nível temos o jogador chefe. Ele pode ou não ser um personagem do jogo, mas que não participa tão ativamente nos cenários, servindo como o chefe dos personagens. É bem característico em jogos de gacha — como *Azur Lane*, em que o jogador atua como o Almirante, e *Fate/Grand Order*, em que o jogador atua como Ritsuka Fujimaru, que não participa de batalhas. Nesse caso, o personagem do jogador é apenas um intermediário para a premissa dar ordens para “os(as) protagonistas”.

Protagonistas de jogos com jogador chefe possuem comportamentos e psicológicos bem independentes, inclusive podendo o jogador interagir com eles. Até o quinto nível, com protagonista escravo, era possível que o jogador influenciasse diretamente no comportamento do protagonista. Aqui já não é tanto possível, pela mecânica. Conhecer muitos personagens e jogar com eles, verificando pontos fortes e fracos, é a premissa, e a individualidade de cada personagem conta nas decisões do jogador. Isso se torna diferente no próximo nível.

**SÉTIMO NÍVEL — GENERAL**

No sétimo e penúltimo nível, o jogador passa a observar o cenário de uma posição mais distante. Ele se torna o jogador general. O que importa para o jogador general é a vitória pelo grupo e as individualidades dos personagens se tornam fatores secundários. De forma simples, jogos de estratégia são assim, com jogabilidade *Point & Click*. Torna-se mais importante a profissão e especialidade da “unidade” (não mais sendo chamado de personagem). Se pegar qualquer jogo de estratégia de guerra, saberá do que estou falando, como a franquia *Total War*.

Em *Valkyria Chronicles* acontece uma mescla entre jogador general e jogador chefe. Em essência é um jogo de jogador general, no entanto “as unidades” possuem individualidades e cada um participa ativamente da narrativa do jogo. Aliás, não é de hoje que alguns jogos tentam inserir uma temática de jogador chefe em um jogo de jogador general. A desenvolvedora Supercell, do jogo *Clash of Clans*, criou o jogo *Clash Royale*, se aproveitando dos mesmos personagens de *Clash of Clans*, mas com uma temática mais de jogador chefe.

Com os personagens mais independentes à medida que avançamos os níveis, fica evidente a exigência de uma inteligência artificial em cada um para que o jogo funcione, desde comandos simples por gatilhos até redes neurais completas. No próximo nível, o jogador não mais poderá dar ordens, e sim atender desejos que os personagens com inteligência artificial irão reque- rer dele.

**OITAVO NÍVEL — PREFEITO**

No oitavo e último nível, não há um personagem jogável sequer. O jogador agora é um jogador prefeito. Esse nome é uma alusão ao jogo *Sim City*, em que o jogador faz justamente o papel de prefeito de uma cidade. Jogos de simulação de cidades e estruturas semelhantes fazem parte desse nível. Não é incomum que sejam introduzidos personagens com nomes, personalidade e até sub-histórias, mas não passam de enfeites para a narrativa principal do jogo. Jogos como das franquias *Tropico*, *Cities* e *Anno* são bem característicos, além de *Guild Commander*. Administração de recursos e monitoramento de anseios é a premissa.

**MESCLA DE NÍVEIS**

Eu dei alguns exemplos aqui, mas esses níveis não são excludentes um do outro. O jogo pode se basear em um nível principal e abordar outros níveis durante o jogo. Começar o jogo com um nível e depois ficar somente em outro; alternar entre níveis com o comando do jogador; ou um nível complementar o outro nível; as escolhas aqui são infundáveis.

O jogo *Carrier Command: Gaea Mission* começa com uma narrativa de protagonista cego em 1ª pessoa FPS, sendo a narrativa que o jogador acredita ser a principal, e depois se transforma completamente em um jogo de jogador general em que o protagonista passa a controlar drones para avançar sobre o inimigo. No entanto, o jogo não deixou de ter a narrativa de protagonista cego, permitindo que a qualquer momento o jogador possa voltar a andar com as pernas do protagonista.

Há jogos também que, mesmo focados em narrativa de protagonista cego, há diversos personagens à escolha, confundindo um tanto com jogador chefe. É o caso dos últimos jogos de *Castlevania*, que começou a série com o protagonista Simon Belmont e, à medida que novos jogos são lançados, novos personagens jogáveis surgiram, até mesmo podendo trocar de personagem em alguns jogos mais recentes.

Espero ter esclarecido sobre os diversos tipos de protagonistas e a jogabilidade de protagonista que podem utilizar em seus projetos. Protagonismo é um dos principais elementos de narrativa de qualquer história, não sendo diferente em um jogo.

Quer descobrir como construir um protagonista cego com uma grande personalidade? Quer aprender a tornar memorável o seu protagonista escravo? Ou então quer que seus personagens secundários sejam únicos e marcantes? Na *Novel Brasil*, onde faço parte do corpo de tutores, ensinamos também a dar Voz a seus personagens, um conceito de narrativa que torna único e memorável as suas falas.

Por mais que você possa utilizar efeitos visuais, feições e todo tipo de recurso disponível para jogos, é inevitável que alguns tipos de jogos envolva falas, narração, enredos e até mesmo backstories. A *Novel Brasil* possui experiência em ensinar tais aspectos e já ajudou vários autores a lançarem suas obras. Mesmo que seu objetivo não seja escrever uma *webnovel*, pode aprender muito conosco para apresentar uma história incrível em seu jogo.

Voltando ao assunto, além do personagem principal, outros personagens como os secundários, os NPC, adversários e antagonistas também fazem parte da narrativa de um jogo. Mas isso eu vou deixar para uma próxima oportunidade, deixando vocês por aqui para refletirem qual nível de personagem-jogador vocês irão aplicar em seus jogos.

# SISTEMAS DE PARTÍCULAS

Por: **Reisen**

**S**istema de partículas é uma técnica usada em jogos e filmes para simular o caos e aleatoriedade que regem nosso próprio mundo. Imagine o seguinte, você quer criar várias explosões no seu jogo, se você sequenciar as imagens, todas as explosões serão idênticas e sabemos que não é assim que a natureza funciona. Com isso em mente, e um poder maior de processamento dos computadores, teve-se a ideia de realizar um sistema caótico onde o resultado é imprevisível.

## A ORIGEM

A primeira mídia a se usar o efeito foi Jornada nas Estrelas II: A Ira de Khan (Star Trek II - The Wrath of Khan). O efeito foi nomeado “Efeito Gênesis”, fazendo referência tanto ao dispositivo gênese do filme, quanto por ser a primeira vez que o sistema é utilizado na prática. No caso do efeito gênese, ele criou um paisagismo aleatório e realista a partir do sistema.

## O QUE SÃO ESSAS PARTÍCULAS?

A ideia do nome de partículas é simplesmente para ser genérico, já que cada uma dessas partículas pode ser qualquer coisa que seria renderizado para o usuário, mais comumente isso seriam os sprites para mídias 2d, e modelos para mídias 3d, porém não limitados a isso. A ideia é que cada partícula dada que for criada no sistema, aja por conta própria nas regras que damos para cada partícula seguir. Basicamente uma partícula individual do sistema não fará nada além do que estipulamos dentro do possível.

## COMO FUNCIONA ESSE SISTEMA?

O sistema é composto por duas partes principais, o emissor e as partículas. O emissor é o local que será o nascimento de cada partícula que terá no sistema, o emissor pode ter qualquer forma geométrica e de qualquer tamanho, ele indica os limites de criação das partículas. Todavia esse emissor não age diretamente nas partículas, ele não implica onde cada partícula pode ir ou como agir a menos que seja do interesse do sistema. Dado que temos o emissor estipulado, é criado as partículas conforme os limites que podemos controlar, seja a frequência de criação dessas partículas e a forma geométrica do emissor. Uma vez a partícula criada, nela será aplicado todas as regras que você estipulou para o sistema, por exemplo, a velocidade que ele sairá do emissor, a gravidade que irá agir sobre a partícula, o quanto ela pode crescer, diminuir e quando ela irá sumir ou cessar do sistema. O ato da criação, desenvolvimento da partícula e depois ser removido do sistema é comumente conhecido como ciclo de vida da partícula.

## CICLO DE VIDA?

Sim, cada partícula criada no sistema terá um ciclo que ele vai seguir antes de deixar de existir, e é exatamente esse ciclo e as regras que lhe damos que cria a sensação de caos. Por exemplo, posso criar partículas para uma chuva, cada partícula vai ser uma gota de água. Para essa partícula eu posso aplicar uma gravidade constante como é na natureza, porém posso aplicar um tamanho variável para ela onde cada gota pode variar de tamanho 5 até 10, por exemplo. Dessa forma terei gotas com tamanho 5, 6, 7 ou inclusive números quebrados entre eles, dando uma sensação de que cada uma é única.

Além disso, posso aplicar uma variação no vento lateral, então cada gota não vai cair exatamente igual, algumas vão ser mais arrastadas pelo vento que outras. Apesar de tudo isso ainda posso variar a quantidade de gotas que sairão do emissor a cada X tempo, então nem sempre caem a mesma quantidade de gotas ou na mesma frequência.

Dito tudo isso, conseguem perceber o quanto de naturalidade é possível dar a algo tão simples quanto a chuva?

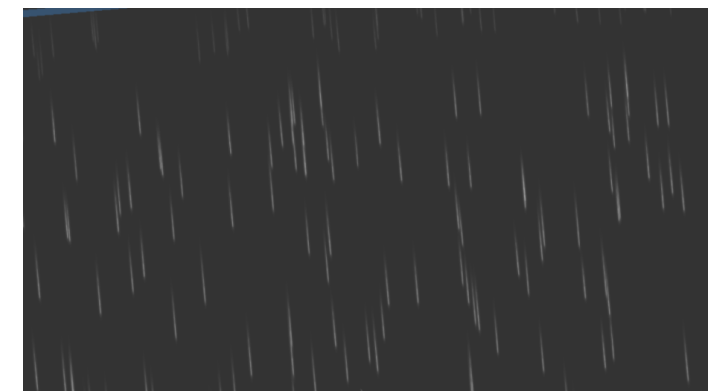
## COMO SABER AS REGRAS QUE DEVO DARAS PARTÍCULAS?

É aí que entra as próprias regras que regem o nosso mundo, saber que a gravidade afeta cada partícula, que efeitos como vento, luz ou calor podem afetar o sistema na totalidade, é uma das formas de criar um sistema mais condizente com a realidade. Quanto mais realista for a mídia, mais realismo é necessário para o sistema, por isso as partículas devem seguir as regras segundo a física que aquele mundo criado tem. Se pretende se aprofundar nos efeitos, aquela revisada nas aulas de física não é uma má ideia!

## DEVO USAR NO MEU JOGO?

Excluindo algumas exceções de jogos e gêneros, sim! O sistema de partículas adiciona muita naturalidade aos efeitos em qualquer mídia. Basicamente quase nenhum efeito da mesma situação será igual, explosões, fumaças, chuva, neve, ondas, respingo de água, fogueiras e tudo que contém o caos natural. Você pode encontrar esses sistemas em quase todos os jogos mais atuais, seja 2d com sprites ou 3d com modelos. Ter conhecimento sobre esse sistema e saber utilizar é um recurso incrível para que seu jogo ganhe vida e naturalidade.

## Exemplos de Efeitos usando Partículas



Star Trek II - The Wrath of Khan - Paramount Pictures - 1982

# RPG MAKER UNITE

## O Presente e o Futuro do Cenário Maker

Por: Douglas12ds



No dia 16 de fevereiro de 2022, foi oficialmente anunciado o RPG Maker Unite, a nova versão da consagrada série de engines RPG Maker, com mais de 30 anos de história e dezenas de versões diferentes para diversas plataformas. O anúncio, apesar de modesto em detalhes, pegou todos de surpresa ao ser afirmado que essa nova versão terá integração nativa com a Unity, engine focada em desenvolvimento de jogos 3D.

Sendo o RPG Maker tradicionalmente 2D, com o anúncio dessa nova parceria, por assim dizer, bastante atenção foi dada, tanto de devs quanto de gamers, pois sabendo que RPG Maker é uma ferramenta responsável por uma gigantesca comunidade ao redor dele, uma mudança tão drástica em seus elementos mais fundamentais, que é o desenvolvimento de RPGs 2D, também fomentaria uma mudança igualmente drástica na subcultura que rodeia a ferramenta.

Com isso em mente, decidi dedicar o comando desta edição para olharmos de forma um pouco mais aprofundada o que temos como fato e o que temos como suposição do que está vir, servindo também como uma análise do material divulgado até então. Então, sem mais delongas, vamos ao que sabemos:

## O QUE TEMOS CONFIRMADO

### FAÇA RPGS SEM CODAR

Esta é uma das funcionalidades mais antigas e, para muitos, o principal chamativo do RPG Maker como engine. Apesar de relativamente limitado, o sistema de eventos da série RPG Maker é sólido o suficiente para permitir o desenvolvimento de jogos inteiros, com as mais diversas mecânicas, sem que seja necessário escrever sequer uma linha de código; Claro, para mecânicas mais ousadas e que vão bem mais além do que o RPG Maker fornece “de fábrica”, usar plugins externos se torna necessário.

Porém, com a engine adicionando mais uma nova dimensão, quais novos elementos para o já poderoso sistema de eventos o RPG Maker Unite poderá trazer? Movimentação X, Y e Z tanto para personagens, fazendo-os levitar voar, por exemplo, quanto para câmera, usando paths (caminhos) de movimentos e aproximação para dar ainda mais dinamicidade em pontos-chaves da história? Não temos confirmação do que teremos de novo, mas que terão novos eventos... disso eu tenho certeza!

### RECURSOS BELOS, AGORA EM 3D

Com o anúncio do RPG Maker Unite sendo o primeiro da série a aceitar de forma nativa o desenvolvimento 3D, não apenas os eventos precisarão se adaptar, como também toda a arte visual voltada a ele. Durante toda sua história, a engine tem sido uma incubadora de artistas talentosíssimos ao redor do mundo (você pode saber mais sobre eles na seção Do Maker neste edição e nas edições anteriores), e com uma nova variável nas coordenadas, novas categorias de artistas irão nascer e crescer ao redor da comunidade maker, dentre elas, os modeladores 3D.

Não é difícil imaginar obras incríveis sendo desenvolvidas por artistas 3D que se sentiram intimidados pela complexidade do 3D em engines como Unity e Unreal Engine, agora tendo uma ferramenta acessível para desenvolver.



画像は開発中のものにつき、実際の仕様とは異なる場合があります。  
Under Development. May differ from the final product.

**TILES? COISA DO PASSADO! (MAIS OU MENOS)**

Uma das mudanças mais interessantes que vieram com o anúncio do RPG Maker Unite foi a reestruturação do sistema de criação de mapas. Veteranos do RPG Maker já estão acostumados com a criação de mapas baseado em tiles: X e Y; Mas com a chegada do Z, a terceira dimensão, tiles deixam de ser interessantes, pois elevação e profundidade entram em jogo agora, e a Gotcha Gotcha Games deu sinal dessa evolução natural: estruturas de mapas orientada a objetos (object-oriented map structures).

Por enquanto temos apenas este nome, mas não é distante imaginar que ao invés de simples decorações X e Y, teremos um sistema de posicionamento de objetos muito semelhante ao modo Construção da série The Sims, onde o desenvolvedor poderá escolher onde colocar um barril, uma caixa, uma espada, uma casa, uma árvore, não se prendendo a um “quadrado”, e isso irá proporcionar a criação mapas ainda mais únicos. Fora isso, também foi anunciado a possibilidade de se usar fundos pré-renderizados, bastante usados nos jogos da saga Final Fantasy do PS1, assim como Chrono Cross, Resident Evil, Dino Crisis e vários outros para a mesma plataforma. E essa, bem vinda, nova funcionalidade é ferramenta perfeita para se criar cenários maravilhosos sem abrir mão da tradicional acessibilidade dos jogos produzidos pela Engine.



Final Fantasy X - Square Enix - 2001

**O BOM E VELHO BANCO DE DADOS**

O Banco de Dados do RPG Maker é uma funcionalidade que existe na ferramenta desde suas raízes e, baseado nas informações disponíveis por enquanto, ele será mantido. Nada de muito revolucionário foi anunciado para ele até então, mas não existe muito a ser melhorado também. A funcionalidade é sólida e versátil, e funciona tão bem que é genuinamente difícil imaginar como seria possível melhorá-lo, então nesse caso o antigo ditado deverá permanecer firme e forte: “não se mexe em time que está ganhando.”



画像は開発中のものにのみ、実際の仕様とは異なる場合があります。 Under Development. May differ from the final product.



Dragon Quest VII - Square Enix - 2000



Octopath Traveler Square Enix - 2018

**TEORIAS**

**O QUÃO 3D É 3D O SUFICIENTE?**

Apesar do principal ponto do anúncio ser o 3D, pouco se sabe sobre até onde tal 3D se estende: Modelos? Mapa? Câmera? Dungeon? Poderia um dev, dado os recursos certos, recriar algo como um jogo da série Atelier moderno? Ou seria algo limitado a apenas mapas, como a trilogia Trails in The Sky? Ou seria então como os jogos do PS1, em que apenas os personagens teriam modelo 3D? E as dungeons? Seguiriam a mesma premissa ou ela seria 3D em primeira pessoa? E a batalha? Algo como Final Fantasy? 2D com Parallax? Os inimigos terão modelos próprios?... Sim. São muitas perguntas e nenhuma resposta até então. Até as próprias imagem são capazes de causar certa confusão de tão enigmáticas que são. Então o que nos resta é apenas teorizar e torcer que, mesmo com o 3D, a ferramenta não perca seu charme que é a acessibilidade.

**MODULO OCTAPATH**

Lançado inicialmente ao Switch em 2018, o jogo Octopath Traveler chama atenção pelo seu estilo visual 2.5D único, que mistura ao mesmo tempo cenários 3D com ótimos efeitos de iluminação e 2D, com personagens sendo “papéis”, sem profundidade, assim como os personagens nos jogos da saga Paper Mario. Tal estilo único, somado à direção artística, deu ao jogo uma impressão de clássico moderno (ou moderno clássico?). Seria possível que o RPG Maker Unite, mesmo com o uso de plugins, permitisse a recriação de um sistema parecido? Se sim, já posso imaginar fãs recriando clássicos perdidos da era 8 e 16 bits dessa forma, que tem sido extremamente bem recebida pelos saudosistas.

### ARENA 3D

Ainda puxando da questão do 3D, como as batalhas seriam afetadas? Os personagens, aliados ou inimigos, continuariam sendo em 2D? Ou seria possível a importação de seus modelos para o 3D? Nesse caso, toda a arena será em 3D, como os da saga Final Fantasy, ou será algo semelhante ao Digimon World, onde apenas o cenário é 2D? Assim como no ponto sobre o quão 3D será a ferramenta, discutir sobre isso é como apostar fichas, especialmente na questão das batalhas, que não se tem informação nenhuma sobre o que foi alterado, pois nem sabemos se a engine manterá o sistema de batalhas por turnos ou permitirá batalhas em tempo real de forma nativa.

### PORTABILIDADE

O RPG Maker Unite, tendo como base a famosa e madura Unity, sem dúvidas herdará algumas de suas funcionalidades, especialmente na questão de otimização. Mas uma das principais funcionalidades do Unity é a sua vasta opção de plataformas de exportação para o seu jogo: Windows, MAC, Linux, Android, iOS, Web (WebGL) e diversos consoles. Dessa forma, seria muito “fantasioso” acreditar que o RPG Maker também terá toda essa gama de exportação para os jogos produzidos? Sendo este palpite provado como verdadeiro, a facilidade de exportação então dará espaço a uma distribuição praticamente infinita, tornando assim os jogos produzidos os mais acessíveis possíveis, independente da plataforma. Mas com tal facilidade da distribuição, em prol de manter os lucros, qual seria o novo modelo do RPG Maker? Será mais caro? Será gratuito com pagamento em Royalties? Pouquíssimo se sabe sobre até então.



Final Fantasy VII - Square Enix - 1997



Digimon World - Bandai - 2000

### CONCLUSÃO

Falar de um projeto tão misterioso como o RPG Maker Unite é apostar fichas e torcer para que a empreitada de ir além de duas dimensões dê certo. Apesar de bem vinda, a mudança é radical e pouco se sabe do verdadeiro potencial dela na Engine, mas mesmo que metade do que teorizamos aqui venha a se cumprir, não me arriscaria dizer que o RPG Maker Unite seria a próxima ferramenta a revolucionar o mercado Indie assim como o RPG Maker 2k/2k3 foi nos primórdios da internet moderna.

# PARCERIA



Minhas principais plataformas:

- Professor Também Joga
- twitch/professortambemjoga
- dlivetv/professortambemjoga

LIVES | REVIEWS | CONTEÚDO | GAME DEV | INDIE | PODCAST | VÍDEOS

**Professor de biologia, youtuber e gamer apoiador dos jogos indie**

**TWITTER.COM/NANDOSTUCHI**

# ERA UMA VEZ, UM HERÓI, UM ENREDO E MUITAS POSSIBILIDADES

Por: **MisterDovah**

**“Os contos de fada são assim. Uma manhã, a gente acorda e diz: ‘era só um conto de fadas...’ E a gente sorri de si mesmo. Mas, no fundo, não estamos sorrindo. Sabemos muito bem que os contos de fadas são a única verdade da vida.”**  
**Saint-Exupéry**

**O** ser humano é simbólico, traz do divino a sua essência de criar. Seja por herdar a sua imagem e semelhança ou por receber às duras penas o fogo sagrado, a humanidade cria universos a partir do que percebe e deixa traços de fantasias por onde quer que passe. Nesse contexto, comunicar tornou-se um ato natural e imprescindível para a sobrevivência, pois os universos particulares precisam ser compartilhados para subsistirem.

A narrativa apresentou-se como ferramenta para isso, trazendo em seus enredos os elementos necessários para ensinar através de exemplos, alertar através de erros, inspirar através de sucessos. Precisamos disso como Shezade precisou para permanecer viva por mil e uma noites: o poder do conto é razão para ficar aqui um pouco mais (e abrandar o coração de um rei magoado).

## OS CONTOS

Com sua estrutura objetiva, flexível e ampla possibilidade de figuratividade, o conto se torna preferência para trabalhar um novo conceito que os Iluministas propunham: a infância.

As narrativas populares europeias, matrizes dos modernos contos infantis que, a partir das adaptações feitas no século XIX, passaram a integrar a rica mitologia universal, não apresentavam a riqueza simbólica que faz dos contos de fadas um depositário de significações inconscientes aberto à interpretação psicanalítica. Na verdade, eles nem eram destinados especificamente às crianças, nem pareciam aliados a uma pedagogia iluminista.

**“Longe de ocultar sua mensagem com símbolos, os contadores de histórias do século XVIII, na França, retratavam um mundo de brutalidade nua e crua”**

Robert Darnton.

(Fadas no divã : psicanálise nas histórias infantis / Diana Lichtenstein Corso, Mário Corso. – Porto Alegre : Artmed, 2006)

Se antes ser criança era ser um adulto menor e ficar exposto a toda mazela que as maiores idades experimentavam, agora compreende-se a fragilidade dessa etapa da vida e a necessidade de proteção e cuidados específicos.

O que se tinha à mão para isso eram as narrativas populares, corruptelas regionais e restos de mitologia, além de fatos cotidianos que aproximavam os interlocutores da realidade do enredo.

Conceitos como “morte” e “violência” são ornados com eufemismos e situações não muito realistas para que a fantasia pudesse ser digerida na mente infante com mais delicadeza, e assim os chamados Contos de Fadas ganharam força. Para tanto, nomes e passagens foram alterados, e até hoje esse processo de adaptação existe para se enquadrar às novas demandas sociais.

Toda essa preocupação possibilitava a um subconsciente imberbe compreender temas complexos a partir do deslocamento da objetividade da realidade, driblando o exigente consciente de conectar pontos e resgatar conhecimento lógico.

Contudo, antes dos dias de Disney, Pixar e princesas preocupadas com suas carreiras, as coisas não eram tão assim. Entende-se que a origem desses contos são rotinas experimentadas por vilões (de vilas, não de serem maus), relatos atemporais, traços de mitologia e até mesmo uma forma de passar a noite em claro ao redor de uma fogueira e não ser devorado.

**“Os Irmãos Grimm (Jacob (1785–1863) e Wilhelm (1786–1859) transcreveram diversas histórias locais da Europa, que antes eram contadas entre as famílias. Adicionaram romantismo e felicidade, embora ainda tivessem preservado parte da violência.**

**Hans Christian Andersen (1805–1875), outro famoso autor de contos de fadas, preferia um lado mais sombrio. Em uma de suas histórias mais conhecidas, a Pequena Sereia tem a própria cauda cortada em duas partes para se transformar em belas pernas humanas e assim casar-se com o príncipe.**

**Charles Perrault (1628–1703) escreveu outras versões dos contos transcritos pelos Grimm e algumas novas lendas, contudo o romantismo e o final feliz são mais comuns em suas obras.**

**Outras lendas sobreviveram e continuam sem autoria, sendo até hoje modificadas de sua essência. É, portanto, muito difícil dizer qual se manteve mais fiel à original. Sobretudo, a seleção dos contos da coleção Contos de fadas em suas versões originais mantém-se sombria e quase vertiginosa, pois não estamos afeitos a contar ou ouvir lendas com tamanha crueldade ou carnificina.”**

(AVILA, Marina. Contos de Fadas em suas versões originais - sem censura, 2019??)



Jacob e Wilhelm Grimm em 1847



Arthur Rackham - Little Red Riding Hood - 1909

**MUITOS DESSES CONTOS RESISTIRAM AO TEMPO E CHEGAM À INFÂNCIA MODERNA COM NOVAS VESTIMENTAS. A SEGUIR, ALGUNS EXEMPLOS COMENTADOS DE NARRATIVAS:**

#### CHAPEUZINHO VERMELHO

A miúda menina que desobedece à mãe e segue pelo caminho mais longo para chegar à casa da vovozinha, que não é mais a vovozinha, mas um lobo disfarçado, ganhar ares mais densos no enredo tido como original. O conselho materno e o encontro com o lupino ainda acontecem, porém o fim da vovó e da própria Chapeuzinho são cruelmente metafóricos. A vovó é picotada e tem seu sangue drenado, ao passo que a Chapéu, além de se alimentar de “pão e vinho”, que no caso eram a avó, deita-se com o lobo para ser devorada e de súbito a narrativa finaliza. Sem caçador e sem resgate, o leitor imerge nas possibilidades de um mundo violento (pois além de ser um lobo - animal já cristalizado culturalmente pela sua voracidade e determinação-, ele é mau, portanto ele é mais mau que o mau do malvado).

#### BARBA AZUL

Uma mulher recém-casada vai morar na grandiosa propriedade do marido. Antes dela, muitas esposas existiram. O marido a adverte de uma única coisa: não abrir a porta que finda determinado corredor, porém a curiosidade bate mais alto e isso lhe custa a vida. A observação é como a vontade de fazer o que foi proibido, por mais simples que tenha sido a ordem, valoriza o objeto negado. A jovem troca todo esplendor de uma mansão luxuosa e diversões por uma porta velha e surrada em um corredor esquecido para descobrir que lá havia os corpos das ex-esposas, que provavelmente persistiram no erro.

#### A PEQUENA SEREIA

Longe de ser a ruivinha de grandes olhos (grandões mesmo!) da Disney, a narrativa considerada original (ou pelo menos a mais completa) retrata uma sereia muito jovem ávida por visitar a superfície quando lhe fosse permitido por conta da idade. No fundo do mar, pedaços de civilização naufragada aforoseavam os jardins reais de seu povo, e acima de todos apenas a imaginação de como seriam as estrelas, as nuvens e as pessoas-com-pernas (e com alma, já que o povo do mar não possui esse dom). Chegado o momento, tudo é encantador, mais do que se poderia esperar, e mais ainda fica quando o fatídico navio afunda e a figura do príncipe surge. A paixão avassaladora leva a pequena sereia a pactuar com o sobrenatural e trocar sua bela voz por pernas. Incapaz de falar, deve conquistar o príncipe com boas ações e suportar a terrível sensação de pisar em cacos de vidro a cada passo. É então que a narrativa toma rumo próprio: ela não consegue e sua vida é tomada pela bruxa do mar, transformando-se em espuma, mas há algo novo para acontecer em sua existência. Há formas diferentes de conquistar uma alma que não pela dedicação do amor romântico.

Há outras referências a contos infantis no decorrer da História da Humanidade e transformações sociais. Muitos tocam em relatos de dramas diários e questões psicológicas, seja pela violência infantil sofrida pela Chapéu, seja a referência à maldade e sedução na figura do Lobo Mau, seja a frieza do Barba Azul e nos seus atos feminicidas, seja por ser trouxa pela busca e sacrifícios por conta do amor ou mesmo para entender a natureza da alma, como fez a Pequena Sereia. No entanto, o que isso tem a ver com Desenvolvimento de Jogos? Ora... o desenvolvedor faz exatamente isso com seus jogadores.

#### O GAMEDEV COMO MÍDIA DE NOVOS CONTOS DE FADAS

Filmes, desenhos e séries são excelentes mídias visuais para estabelecer novos parâmetros. Está em sua natureza. Esses ideias coexistem com seus antigos paradigmas em um universo de possibilidades que se desdobra a cada novo lançamento, em que o mais novo aprende com o mais velho.

O conceito então é o de Arquétipo, pois o moderno herda traços coletivamente aceitos de um conjunto anterior, elaborando novos heróis que denunciam essas características com detalhes (onde não só mora o diabo, mas também as referências). Para saber mais sobre isso, dá uma olhada na edição 29 no texto escrito pelo Nolan na sessão Histórias.

Considerando isso, os elencos dos mais variados tipos de jogos digitais trazem pedaços de heróis anteriores, abraçando esses arquétipos de forma direta ou de forma inversa para provocar a ironia. Nada se compara ao prazer de um caçador-de-pedaços ao analisar um enredo e perceber esses segredos intergamificados. À medida que o sucesso vem, novos paradigmas surgem e se tornam novos arquétipos referenciais. Logo, nascimento e renascimento desses conceitos é algo infinito. Sherazade ficaria orgulhosa dos jogos de video game. Se dependesse da Steam, ela viveria bem mais que mil e uma noites.

#### POR QUE NARRATIVAS INFANTIS SÃO BOAS IDEIAS PARA O GAME DEV?

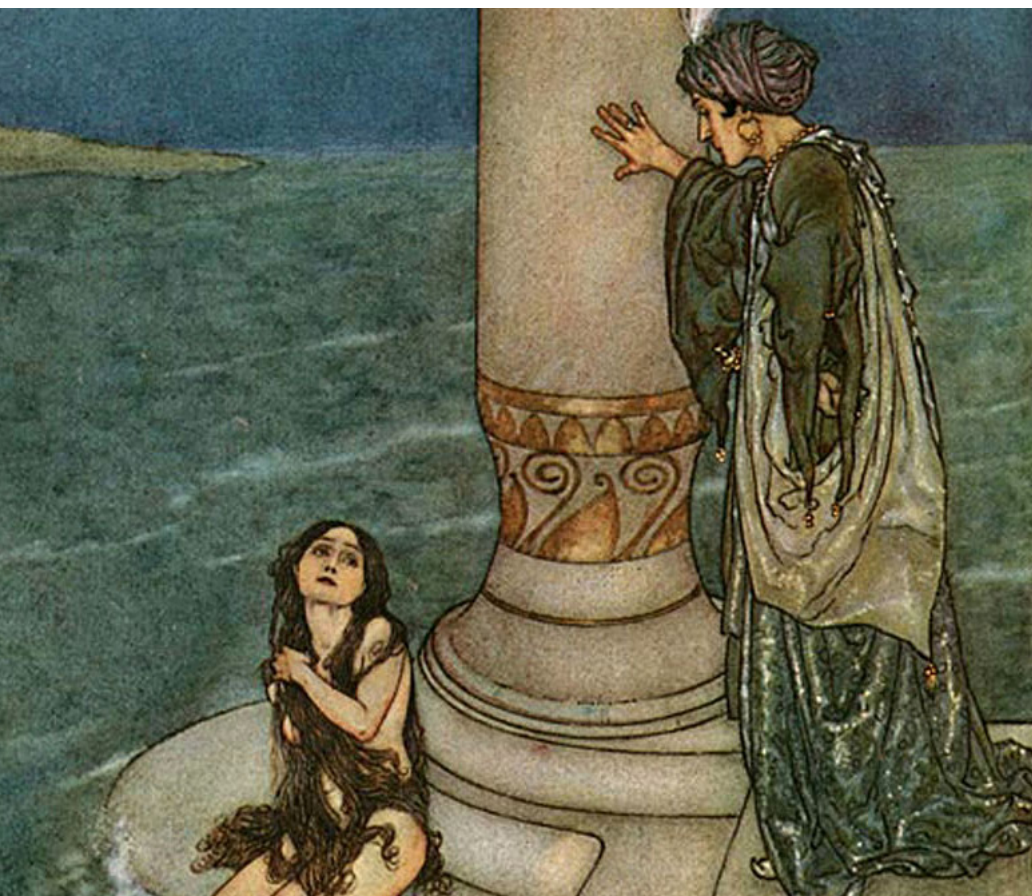
Porque a simplicidade de suas sequências internas torna a construção de uma aventura completa algo acessível erga omnes (para todos). Se tiver dúvida de como fazer, segue uma fórmula completamente adaptável:

**Núcleo em harmonia:** esse é o prólogo. Basicamente a apresentação do universo em que o jogador vai entrar. Tudo de que ele precisa saber para dar o primeiro passo será contado aqui. Não precisa ser nada longo, apenas o suficiente para que ele saiba onde está. Nesse momento, muitos se perdem por quererem passar os anais da historiografia do local. Basta convencer o jogador de que ele vai entrar na floresta para levar doces para a avó, encontrar um gamo sagrado para virar adulto ou recolher lenha por ter nobre coração.

**A desarmonia do núcleo:** se a menina andando pelo bosque vai e volta sem acontecer NADA, teríamos mais um comercial de empresa de turismo que um conto infantil capa de ensinar algo. O conflito serve para estabelecer uma razão para a narrativa. Personagens vivendo em perfeito equilíbrio não movem um enredo. A monotonia deve ser interrompida. Precisamos de um lobo falante, de um dragão queimando a floresta, um rapto, um divórcio, mandar os filhos embora, um feiticeiro vingativo, algo que faça a pequena menina retirar uma espada de sua cesta de doces e o medroso caçula da família desbravar um mundo desconhecido.

**O caminho em busca da solução do conflito:** você, desenvolvedor, já sabe onde isso vai chegar. Já tem em mente o ponto alto da narrativa (ao menos uma frase sobre ele) e agora precisa traçar o caminho até lá. É aqui que mora um grande desafio, pois quem elabora a história deve se atentar a contar como o núcleo herói chega até o embate e o que acontece nesse ínterim, inclusive com o surgimento de novos núcleos e conflitos paralelos (estou falando de vocês, sidequests e fases). Nos contos infantis, há objetividade, pois esses desdobramentos não prenderiam a criança, sedenta por saber como os irmãos abandonados vão escapar da bruxa.

**O clímax:** aqui é o ponto máximo da narrativa, que pode coincidir com o final do jogo ou não, pois há jogos que permitem sandbox após a solução do conflito. E então, um novo desafio: depois de traçar um caminho interessante, como fazer o clímax valer a pena? Algumas ferramentas ajudam, como plot twist, epifanias e gancho para sequência, mas apostar num simples resgate de princesa também aquece o coração e funciona.



Edmund Dulac - The Mermaid end The Prince - 1911



### EU AINDA PRECISO DE MAIS MOTIVOS PARA LER.

Ótimo. E agora retornamos ao texto do Nolan sobre arquétipos. Muitas das figuras consagradas do cenário infantil assumem um status universal de reconhecimento e ousar releituras e distorções (paródias, ironias...) são um excelente exercício para trabalhar a criatividade e a sensibilidade do jogador. Contar uma prequel de alguns desses contos ou a versão do vilão ou mesmo um tom mais realista para a fantasia pode atrair bastante atenção dos que gostam de ver até onde vai a referência e como ela ainda pode ser reconhecida, embora modificada. Séries, filmes, mangás e toda sorte de arte faz isso, faça com seu jogo também.

### MAS, E O CLICHÊ? E A TRADIÇÃO?

Duas coisas que devem ser citadas aqui. O clichê não é um monstro, tampouco é um atestado de falta de criatividade. O uso do clichê é natural e bom se a proposta do projeto for essa. A previsibilidade de um enredo será apreciada se a construção do enredo apreciar o jogador. Caso seu herói vá resgatar uma princesa prisioneira em um castelo, não é o fim que determinará a qualidade da trajetória, mas a própria trajetória. Em pontos específicos, o clichê é bem-vindo até como fórmula para storytelling: mudam-se as motivações e as regras do universo, mas é em tese a mesma escala para o clímax.

Sobre as tradições, que aqui conciliarei com cânones, são paradigmas inspiradores quando objetivos (fora do autor), mas é você quem vai dar o ritmo de seu próprio universo, portanto não se prenda a regras menores sobre a estética de orcs e elfos, ou a moralidade de goblins, ou mesmo que armas uma classe de herói pode ter. Você manda!

Se tiver algum receio sobre isso ainda, vá assistir a Shrek.

### CONFIRA ALGUNS EXEMPLOS DE GAMES QUE TRAZEM O PANO DE CONTOS DE FADAS:

Gustave Doré - Barbe Bleue - 1862

### WOLF AMONG US (TELLTALE, 2013)

Uma releitura dos contos de fadas tradicionais e lendas urbanas que traz no seu contexto a frieza de um mundo moderno, mortal e humano. As Fábulas se ocultam suas verdadeiras formas em um universo realista, sob disfarces e rotinas de vícios, crimes e mentiras. Na trama, o Lobo Mau (Bigby) se depara com terríveis acontecimentos e encontra personagens clássicas como Branca de Neve, Bela, Fera, Pequena Sereia, Barba Azul entre outros, enredando-se em situações que trazem intrínsecos os arquétipos que permitem ao jogador reconhecer a referência e apreciar a releitura. Wolf Among Us foi produzido pela TellTale e segue a linha de história interativa, em que o jogador seleciona a ação e uma consequência segue, possibilitando vários desmembramentos.



The Wolf Among - Telltale Games - 2013

### THE PATH (TALE OF TALES, 2009)

Seis irmãs moram juntas e recebem instruções para ir até a casa da avó, em especial a ordem para que se mantenham no caminho (título do jogo), porém as coisas não são tão diretas desse jeito e mudam por diversos motivos. Com a possibilidade de reviver um clássico do contos de aviso, o jogador imerge em um mundo arquetípico da Chapeuzinho Vermelho, como se fosse uma milenar maldição que persegue jovens meninas desobedientes.



The Path - Tales of Tales - 2009

### ALICE AMERICAN MCGEE'S (EA/ROGUE, 2000)

Considerando que a existência do País das Maravilhas seja uma enorme viagem psicanalítica, uma inversão de ambientes ocasionada por uma tragédia na vida da protagonista corrobora com isso. Na trama, Alice perde os pais em um incêndio e é trancada em um hospital psiquiátrico. Em uma noite, revive a imersão na realidade das Maravilhas e encontra um mundo tenebroso com as personagens já conhecidas distorcidas. O ambiente reflete o coração devastado de Alice e é isso que ela deve consertar nessa nova aventura, no retorno ao melhor de si mesma



American McGee's Alice - Westlake Interactive - 2000

### YANDERELLA:

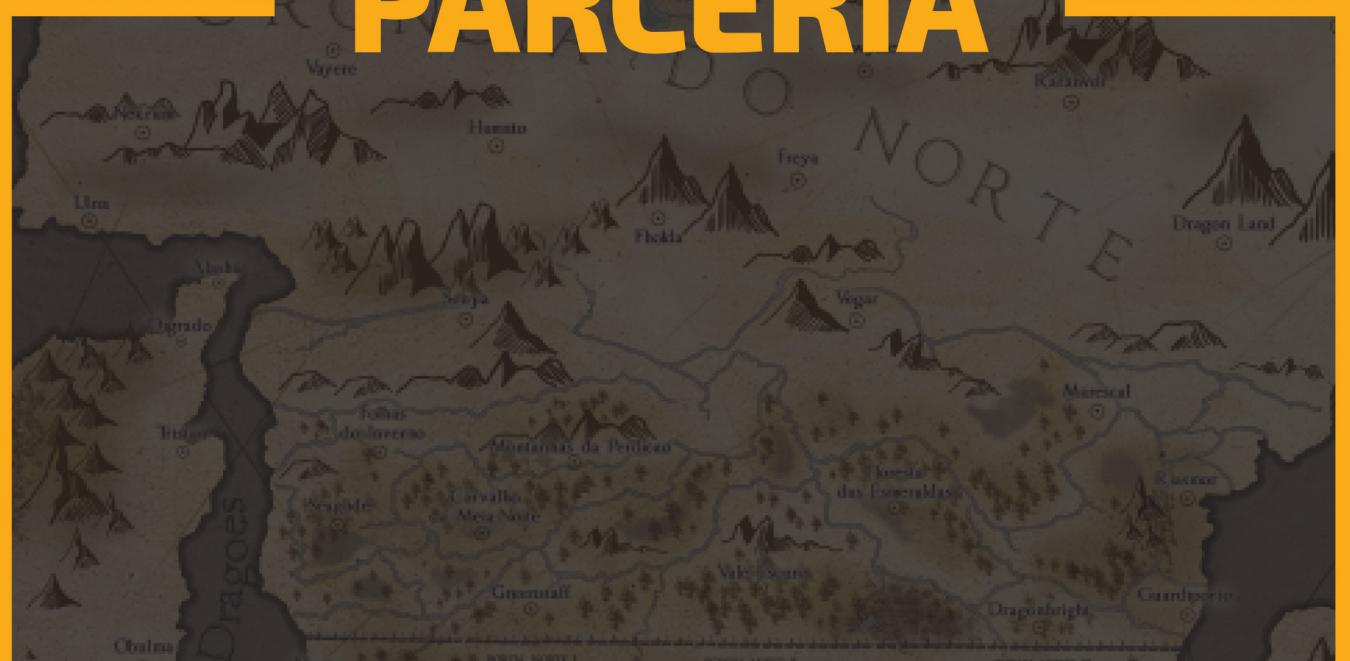
um jogo que não traz um conto como alicerce do enredo, mas sim das motivações de uma personagem. Trata-se de duas garotas disputando a atenção de um rapaz, que deve, no fim da aventura, escolher com qual ficar. Uma das garotas é obcecada pela história de Cinderella, que monta o título do projeto ao evocar um outro termo, Yandere. Buscando seu final feliz, tal qual a princesa, a jovem faria de tudo para viver seu conto de fadas.



Yanderella - CHARON - 2013



**PARCERIA**



**ALKEMARRA.COM**

**PARCERIA**



*A visão de uma garota gamer  
sobre o mundo dos jogos*

**GAROTANOCONTROLE.COM.BR**

# NOVA ERA

**E**nfim, chegamos ao fim de mais uma edição da Make the Game, a trigésima, que apesar dos altos e baixos finalmente foi lançada. Uma edição que serve para finalizar uma fase e dar início a outra nova.

É tempo de renovação, e nada combina mais com isso do que uma faxina pesada no quarto, na sala e, principalmente, na fachada da casa.

Devo confessar que não está sendo fácil essa vida de administrador e cão policial, mas tenho me dedicado – assim como toda a nossa equipe – em continuarmos com o legado do Condado, o que fazemos de olho na qualidade do passado e com o coração aberto para as novidades do futuro.

Não será uma tarefa fácil, mas daremos o nosso melhor, principalmente em manter as orelhas erguidas para a opinião de vocês.

Agradeço, em nome de toda a equipe, a sua paciência, querido leitor, e esperamos que tenha gostado dessa primeira edição que marca uma nova fase da revista. Não esqueça de dar a sua opinião, é através dela que sabemos o que estamos fazendo de certo e no que precisamos melhorar.

Agradeço ainda aos nossos colaboradores, nossos parceiros e aqueles que de bom coração dedicaram um pouco do seu tempo para ler a revista, participar do nosso fórum e espalhar a palavra que o Condado segue vivo.

Agora, despeço-me de vocês, por ora, e peço que o último açai feche a porta.

**“Somehow I know  
That things are gonna change  
New boundaries on the way  
Like never were before”**

**Angra (Nova Era)**



# MAKE THE GAME



[WWW.MAKETHEGAME.COM.BR](http://WWW.MAKETHEGAME.COM.BR)