

EDIÇÃO 1 | NAS SOMBRAS DE UM GIGANTE

GUI THE MAKER

QUEM FAZ O JOGO É O GUI

PERSONA 3 E A MORTE
O QUE APRENDEMOS?

SHIN MEGAMI TENSEI III
NOCTURNE

RPG MAKER
EM 2024?

4HD REMASTER

O PAI DOS JOGOS DE
PEGA-MONSTRO:
SHIN MEGAMI TENSEI

A FÊNIX

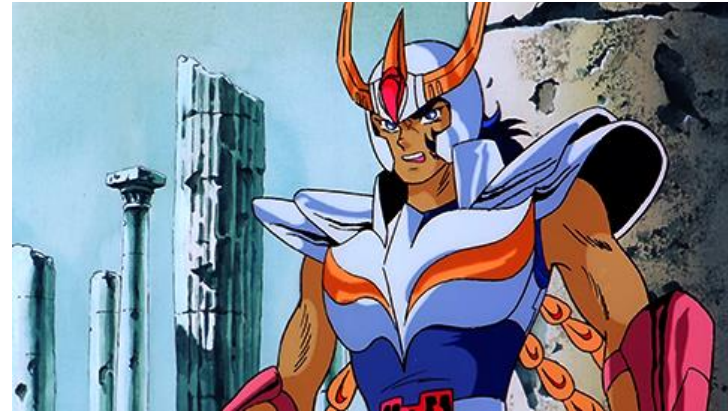
Por: **Gui**

Olá todos, leitores da Make the Game! Sejam bem-vindos à **Make the Game Extra**, um **spin-off** da Make the Game que representa um novo capítulo nesta jornada, ou, quem sabe, um renascimento. Para quem não conhece a história da revista, a Make the Game começou há muitos anos e passou por muitos altos e baixos ao longo de uma década de existência. Desde a última edição em 2022, a revista tem estado em silêncio, deixando muitos membros se perguntando se um dia haveria uma edição 31.

E, bem, estamos trabalhando para reacender a chama da Make the Game e trazer uma nova energia para a revista que tanto amamos. Por conta disso, permitam-me lhes contar sobre a **lenda da fênix**.

A fênix é uma criatura mitológica conhecida por representar ciclos de vida, recomeço e esperança em um futuro melhor. Embora seja originária da mitologia egípcia, sua presença é sentida em várias outras culturas, como a grega, a romana, a árabe e a chinesa. A fênix é uma ave magnífica com penas vermelhas, bico, cauda e garras douradas, e uma incrível capacidade de cura através de suas lágrimas. Ela pode viver até quinhentos anos, e no final de sua vida, **se consome em chamas e renasce de suas próprias cinzas**.

É exatamente esse espírito de renascimento que buscamos com este spin-off. Como a fênix, estamos trabalhando para **renascer das cinzas** e trazer uma nova vida à Make the Game.



Ikki, o Cavaleiro de Fênix

RPG MAKER EM 2024 AINDA VALE A PENA?

Por: Gui

1. INTRODUÇÃO

Em 1992, quando o primeiro RPG Maker foi lançado, o RPG Tsukūru Dante 98, ninguém sabia que ele se tornaria uma ferramenta clássica para criação de jogos de RPG. Desde então, surgiram várias outras engines como Unreal, Unity, Godot, GameMaker, Clickteam Fusion, Roblox, e muitas outras. Com tantas opções disponíveis, será que o RPG Maker ainda é uma boa escolha em 2024? Vamos explorar essa questão.

Primeiro, esta matéria é mais opinativa do que as outras que já escrevi, então lembre-se de que essas são apenas minhas opiniões. Agora, para responder à pergunta sobre se vale a pena usar o RPG Maker, há uma resposta curta e uma longa, e ambas começam com "Depende".

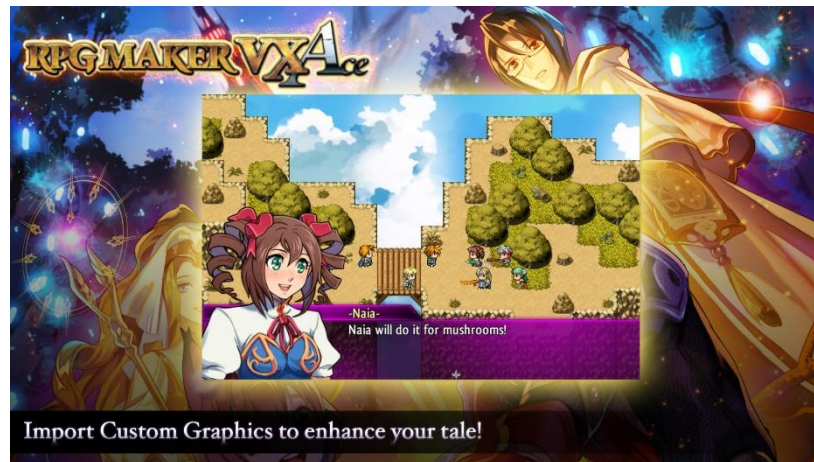


Figura 1 - RPG Maker VX Ace

2. QUANDO USAR O MAKER VALE A PENA?

Você está criando um jogo por hobby ou curiosidade? Se sim, então o RPG Maker é uma ótima escolha. Ele é projetado para facilitar a criação de jogos de RPG, mesmo para quem não sabe programar. Se você quer apenas se divertir ou experimentar fazer seu próprio jogo, é uma ferramenta acessível e amigável.

Você quer fazer um RPG de turnos? Se sim, então o RPG Maker é praticamente perfeito para isso. A engine é projetada para RPGs de turnos, então se essa é a sua intenção, você estará em boas mãos. Agora, se você quer criar outros gêneros de jogos, como hack 'n' slash, RPGs de ação ou plataformas, o RPG Maker não é a escolha ideal. Dá para fazer? Dá, mas você precisará de muita habilidade e criatividade para contornar as limitações da

engine. Se você está só começando ou não quer gastar horas fazendo gambiarras para criar algo que a engine não foi projetada para fazer, talvez seja melhor procurar outra opção.

Seu jogo é em 2D? Se a resposta é sim, ótimo. O RPG Maker foi feito para jogos em 2D, e para isso ele é uma excelente ferramenta. Se você quer criar um jogo em 3D, a história é diferente. Existem maneiras de criar gráficos 3D no RPG Maker, mas, novamente, não é para isso que a engine foi feita. Tentar forçar algo que ela não foi projetada para fazer pode ser frustrante e, no final, não compensar.



Figura 2 - Cavaleiros do Novo Norte - Ryan Vitor

3. QUANDO O MAKER NÃO VALE A PENA?

Se sua intenção é criar um jogo profissional ou explorar outros gêneros de jogos, o RPG Maker pode não ser a melhor opção. Existem engines que oferecem muito mais flexibilidade e suporte para esses objetivos. Se você quer se profissionalizar, a melhor saída é estudar programação e usar uma engine como Unity ou Godot, que permitem mais liberdade criativa.

Aqui é onde entra um comentário que recebi em meu canal do YouTube, quando falei sobre este tema. O Paradiddle disse algo que eu concordo bastante:

"Moral da história: dá pra tomar sopa de garfo? Dá, se você tiver habilidade. Mas se a sua meta é só encher a barriga, não tem motivo pra fazer isso."

Também me defino como alguém que usa o Maker por hobby, e se a vontade de alguém é só brincar de fazer jogo, que brinque à vontade sem medo de ser feliz. Use recursos padrão, bote os clichês que achar necessário, pegue ideias de outras franquias que você gosta e etc. Fazer jogo dá trabalho, e qualquer recurso que um autor amador use pra facilitar o processo é válido.

No final das contas, conforme os anos passam a gente vai percebendo que aquele cara que xingou nosso projeto só porque ele usa RTP sequer vai conseguir fazer algo melhor, porque vai ficar encalhado na própria

megalomania. E como sempre digo, uma demo porca de algum fangame de anime cheia de erros, bugs e gráficos ripados ainda é melhor do que a ideia mais ousada que nunca conseguirá sair do papel e ficará presa no tópico de alguma comunidade por aí até o dia em que ela sair do ar. Como se nunca tivesse existido.

Claro, se a intenção é profissionalizar o papo é outro. Mas vamos combinar, a menos que seu projeto seja um Kamigami da vida, você faz parte do mundo amador. Ponto final.”



Figura 3 - Lionheart - Anderson K. aka Moge

4. CONCLUSÃO

Se você está criando um jogo por diversão, vai fundo. O RPG Maker é uma engine incrível para quem quer fazer jogos sem saber programar. Agora, se você quer profissionalizar seu trabalho, é melhor estudar outras engines e aprender programação. O RPG Maker é ótimo para o que faz, mas tentar forçar a barra para algo que ele não foi feito para fazer só vai causar dores de cabeça. Em resumo, escolha a ferramenta que melhor atende às suas necessidades e, mais importante, divirta-se enquanto cria!

A ORIGEM DO “PAI” DOS JOGOS DE “PEGA MONSTRO”: A SAGA SHIN MEGAMI TENSEI

Por: Gui

1. INTRODUÇÃO

Quase todo mundo conhece a saga de jogos 'Pokémon'. Aquele joguinho em que você é um treinador de monstros fofinhos e luta contra outros treinadores de monstros fofinhos, buscando capturar todos os monstros fofinhos do mundo. Pokémon é, indiscutivelmente, a maior franquia do mundo, com vendas totais que ultrapassam a marca dos US\$ 100 bilhões (cerca de R\$ 556,4 bilhões). No entanto, antes mesmo de Pokémon Red & Blue, os primeiros jogos da saga, existia outra série que estabeleceu as bases e é considerada o 'pai' dos

jogos de capturar monstros. Nesta matéria, vamos mergulhar na história da série de jogos que deu origem a esse gênero: a lendária saga Shin Megami Tensei.



Figura 1 - Pokémon Fire Red & Leaf Green - Game Freak – 2004

2. O INÍCIO DE TUDO

O começo da série Shin Megami Tensei (também apelidada de MegaTen ou simplesmente SMT) não foi nos videogames, mas sim na série de livros "Digital Devil Story: Megami Tensei". Essa trilogia, escrita pelo autor Aya Nishitani no final da década de

80, estabeleceu as bases para o universo da franquia. Embora os livros não tenham sido oficialmente lançados no Ocidente, traduções feitas por fãs permitiram que os primeiros dois livros fossem acessíveis em inglês pela internet.

A história segue Akemi Nakajima, um aluno especial da escola Jusho, um grupo de estudantes com habilidades intelectuais acima da média. Nakajima, motivado por vingança contra seus colegas de classe, desenvolve um programa de invocação de demônios, capaz de trazê-los para a Terra. Inicialmente, seu plano tem sucesso, mas Nakajima perde o controle quando Loki, um demônio invocado através do programa, assume uma forma física. O caos se instaura à medida que outras entidades emergem, seja por influência de Nakajima ou não.

Os livros são elogiados por suas descrições vívidas e momentos violentos, embora algumas críticas apontem para a narrativa apressada e o desenvolvimento de personagens. Mesmo assim, a leitura é recomendada para os fãs que

desejam explorar o pano de fundo que inspirou a renomada série da desenvolvedora Atlus.



Figura 2 - Digital Devil Story: Megami Tensei - Aya Nishitani – 1986

3. OS JOGOS

O primeiro jogo, também intitulado Digital Devil Story: Megami Tensei (Que significa “A Metempsicose¹ da Deusa”), foi desenvolvido pela Atlus e publicado pela Namco em 1987 para o Famicom (o NES/Nintendinho), exclusivamente para o Japão. Esse RPG de exploração de masmorras em primeira pessoa se passa após os eventos do terceiro livro. Os jogadores precisam adentrar a Torre de Daedalus e percorrer seus labirintos para derrotar Lúcifer, o Senhor dos Demônios. Em 1990, uma sequência foi lançada, intitulada "Megami Tensei II", também exclusiva para o Japão.

¹ Metempsicose: movimento cíclico por meio do qual um mesmo espírito, após a morte do antigo corpo em que habitava, retorna à existência

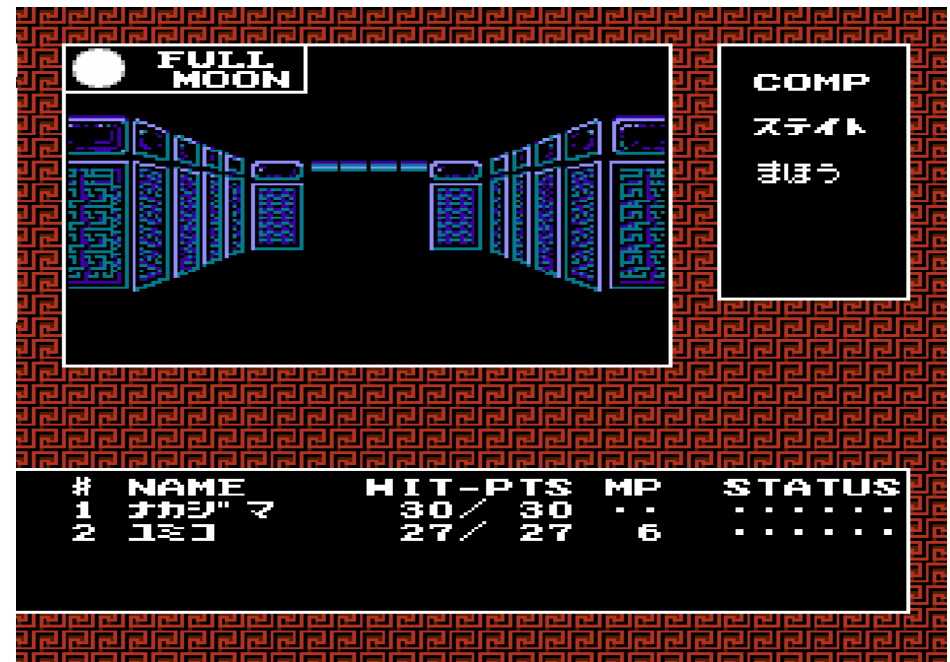


Figura 3 - Digital Devil Story: Megami Tensei - Atlus – 1987

Embora os jogos iniciais não tenham envelhecido tão bem, eles já apresentavam elementos que se tornaram a base de Shin Megami Tensei e seus inúmeros spin-offs, como a navegação em primeira pessoa e a negociação com os demônios.

material, animando sucessivamente a estrutura física de vegetais, animais ou seres humanos; reencarnação.

Em 1992 o primeiro Shin Megami Tensei² foi lançado para o Super Nintendo no Japão. Esse jogo marcou um novo começo para a franquia e foi a partir dele que ela se tornou amplamente conhecida. No mesmo ano, foi lançado para o Game Boy o primeiro spin-off da série, "Megami Tensei Gaiden: Last Bible", conhecido internacionalmente como "Revelations: The Demon Slayer".

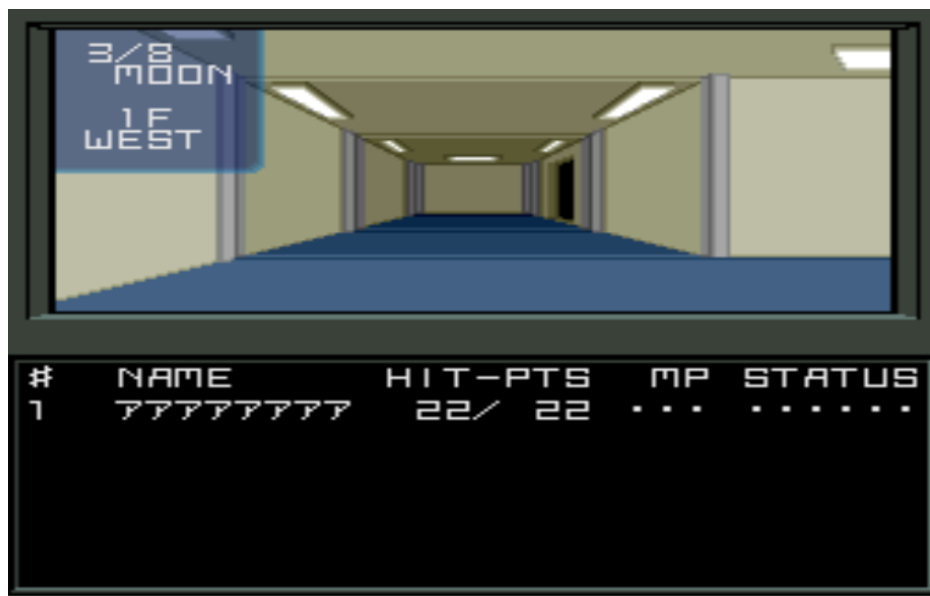


Figura 4 - Shin Megami Tensei - Atlus – 1992

O primeiro jogo da série a ser lançado oficialmente no Ocidente foi "Shin Megami Tensei: Nocturne". Esse foi o quinto jogo da franquia Shin Megami Tensei a ser lançado no Japão e o sétimo se considerarmos a duologia Megami Tensei. Lançado para o PlayStation 2, o jogo não demorou muito para conquistar uma legião de fãs e ganhar sua parcela do mercado de RPGs no Brasil.

4. O SISTEMA DE “CAPTURAR” MONSTROS

O sistema de "capturar" monstros é uma característica icônica da série Shin Megami Tensei. Desde o primeiro jogo, essa mecânica desempenha um papel fundamental na jogabilidade e na experiência dos jogadores. Durante as batalhas contra demônios inimigos, os jogadores têm a oportunidade de

² Shin Megami Tensei significa “A Verdadeira Metempsicose da Deusa”

interagir com essas criaturas e persuadi-las a se unirem à sua equipe.

Em vez de simplesmente derrotar os inimigos, Shin Megami Tensei oferece aos jogadores a opção de conversar com os demônios durante as batalhas. Essas conversas podem envolver negociações, pedidos, ameaças e até mesmo elogios, dependendo da personalidade e das características específicas de cada demônio.

O objetivo é convencer os demônios a se juntarem à equipe do jogador. Cada demônio tem suas próprias preferências, desejos e exigências. Os jogadores devem encontrar a abordagem correta para cada demônio, escolhendo as opções de diálogo adequadas para ganhar sua confiança e convencê-los a se unirem à causa.

A mecânica de "capturar" monstros em Shin Megami Tensei vai além da simples adição de novos membros à equipe. Os demônios capturados podem ser usados estrategicamente

durante as batalhas. Eles possuem habilidades únicas e podem ser evoluídos e fortalecidos através de fusões com outros demônios. Essa mecânica de fusão permite aos jogadores experimentarem e criarem novas combinações de habilidades e características para construir uma equipe ainda mais poderosa.



Figura 5 - Shin Megami Tensei V - Atlus - 2021

Além disso, existem demônios especiais e raros que podem ser encontrados em locais específicos ou durante eventos especiais do jogo. A caçada por esses demônios torna-se um

desafio emocionante para os jogadores, que buscam completar sua coleção e alcançar o máximo potencial de suas equipes.

O sistema de "capturar" monstros em Shin Megami Tensei não apenas acrescenta profundidade à jogabilidade, mas também reflete a temática mais ampla dos jogos. A série explora questões filosóficas, religiosas e existenciais, apresentando um mundo repleto de seres sobrenaturais e questionando a relação entre humanos e demônios.

Essa mecânica também incentiva os jogadores a experimentarem diferentes estratégias, coletarem e gerenciarem uma variedade de demônios e explorarem o sistema de fusão para criar equipes personalizadas que se adequem ao seu estilo de jogo. A captura de demônios é um aspecto cativante da série Shin Megami Tensei, que envolve os

jogadores em um processo de colecionismo e evolução constante.



Figura 6 - Shin Megami Tensei: Nocturne - Atlus – 2003

5. OS DEMÔNIOS

Uma característica distintiva da série Shin Megami Tensei é a ampla variedade de demônios que os jogadores podem encontrar e recrutar durante sua jornada. Esses demônios são representados como personagens jogáveis e desempenham um papel fundamental na mecânica de jogo.

Uma das fascinantes peculiaridades da série é que muitos dos demônios presentes nos jogos são inspirados em divindades, figuras mitológicas e até mesmo personagens populares de diferentes culturas ao redor do mundo. Essa ampla gama de influências mitológicas adiciona profundidade e diversidade aos demônios encontrados no universo de Shin Megami Tensei.

Ao longo dos jogos da série, é possível encontrar demônios baseados na mitologia japonesa, como Amaterasu, Izanami e Susanoo. Além disso, divindades de outras culturas também estão presentes, como Thor da mitologia nórdica, Loki da mitologia escandinava, Anubis da mitologia egípcia e Kali da mitologia hindu.

A inclusão de demônios de diferentes mitologias permite aos jogadores explorar e aprender sobre diferentes culturas ao longo de sua jornada no mundo de Shin Megami Tensei. Esses demônios não são apenas inimigos ou aliados, mas também

forneem uma conexão com mitos e lendas que atravessaram gerações.



Figura 7 - Dante em Shin Megami Tensei 3 - Atlus – 2003

Além disso, a série Shin Megami Tensei também incorpora elementos contemporâneos em sua lista de demônios. É possível encontrar figuras populares da cultura pop, como o Motoqueiro Fantasma da Marvel Comics e até mesmo Dante de Devil May Cry (em Shin Megami Tensei 3), como demônios jogáveis. Essa abordagem única e eclética amplia ainda mais a diversidade e o apelo dos demônios encontrados nos jogos.

Cada demônio em Shin Megami Tensei possui habilidades e características únicas, além de sua própria personalidade e motivações. Essa variedade de demônios permite aos jogadores experimentar diferentes estratégias de batalha e formar equipes personalizadas que se adequem ao seu estilo de jogo.



Figura 8 - O "Motoqueiro Fantasma" em Shin Megami Tensei V - Atlus – 2021

É interessante observar que a série Shin Megami Tensei não apenas adapta e reinterpreta figuras mitológicas, mas também

cria suas próprias versões e histórias para esses demônios. Isso acrescenta uma camada adicional de profundidade e originalidade aos personagens, permitindo que os jogadores descubram novos aspectos e interpretações dessas figuras lendárias.

No universo de Shin Megami Tensei, os demônios não são apenas inimigos a serem derrotados ou aliados a serem recrutados, mas também personagens complexos que refletem as forças e fraquezas da humanidade. Essa abordagem única dos demônios contribui para a temática mais ampla da série, que explora questões filosóficas, morais e existenciais.

Portanto, enquanto os jogadores embarcam em sua jornada para capturar e negociar com os demônios de Shin Megami Tensei, eles também têm a oportunidade de mergulhar em mitologias antigas e descobrir conexões fascinantes entre diferentes culturas e figuras icônicas.

Essa mecânica de fusão permite aos jogadores experimentarem e personalizarem suas equipes, criando combinações estratégicas para enfrentar os desafios encontrados no jogo.



Figura 10 - Persona 5 - Atlus - 2016

Persona 5, o título mais recente da série principal, foi lançado com grande sucesso em 2016. Ambientado na cidade de Tóquio, o jogo mergulha os jogadores em uma trama cheia de reviravoltas, explorando temas como injustiça social, corrupção e liberdade pessoal. Com seu estilo visual estilizado e trilha sonora marcante, Persona 5 conquistou elogios da crítica e se

tornou um dos RPGs mais populares da última década, especialmente pelo seu sistema de captura de Personas que remete às raízes da série Shin Megami Tensei.

A série Persona tem sido elogiada por sua abordagem única de combinar elementos de fantasia sobrenatural com questões emocionais e morais do mundo real. Os jogos cativam os jogadores com sua narrativa envolvente, diálogos bem escritos e reviravoltas intrigantes, enquanto também oferecem um sistema de captura de monstros que permite aos jogadores colecionarem e personalizarem suas equipes de Personas.

Além dos jogos principais, a franquia Persona também se expandiu para outras mídias, como animes, mangás e adaptações para teatro. O sucesso da série Persona tem impulsionado ainda mais o reconhecimento da franquia Shin Megami Tensei como um todo.



Figura 11 - Persona 5 - Atlus – 2016

7. CONCLUSÃO

A saga Shin Megami Tensei desempenhou um papel fundamental na criação do gênero de jogos de "pegar monstros", estabelecendo as bases para franquias de grande sucesso, como Pokémon. Desde sua origem nos livros "Digital Devil Story: Megami Tensei" até os jogos que conquistaram uma legião de fãs ao redor do mundo, a série continua a inovar e oferecer experiências únicas aos jogadores.

A mecânica de "capturar" monstros, característica icônica de Shin Megami Tensei, vai além do simples colecionismo. Ela reflete a temática mais ampla dos jogos, explorando questões filosóficas e existenciais, e desafiando a relação entre humanos e seres sobrenaturais. Através da negociação e fusão de demônios, os jogadores são encorajados a experimentar diferentes estratégias e criar equipes personalizadas, mergulhando em um processo de evolução constante.

Com seu legado duradouro, a saga Shin Megami Tensei continua a influenciar e inspirar o mundo dos videogames. Através de suas histórias cativantes, mecânicas inovadoras e personagens memoráveis, a série mantém sua posição como uma das pioneiras e mais importantes do gênero de capturar monstros.

Ao explorar a origem e os jogos da lendária saga Shin Megami Tensei, mergulhamos em um universo rico e fascinante, cheio de demônios, poderes sobrenaturais e escolhas morais. Então, prepare-se para negociar, capturar e evoluir, pois Shin Megami

Tensei nos convida a uma jornada onde o destino do mundo
está em nossas mãos.

PERSONA 3 E A MORTE

Por: **Gui**

1. INTRODUÇÃO

Em meio ao fervor do lançamento de Persona 3 Reload este ano, surge uma oportunidade única para mergulharmos nas profundezas de um dos jogos mais marcantes da história dos JRPGs. Trata-se de um marco, não apenas por sua revitalização nesta era contemporânea, mas também por sua corajosa abordagem de um tema tão universal quanto inquietante: a Morte.

Persona 3, desde seu lançamento original no PlayStation 2, tem sido o farol de uma nova era para a série, moldando o que agora reconhecemos como 'Neo Persona'. Este não é apenas mais um spin-off de Shin Megami Tensei; é uma jornada de reflexão e autoconhecimento através da escuridão e da luz.

Neste artigo, embarcaremos em uma análise profunda, desvendando as camadas da narrativa e explorando a mensagem poderosa que os desenvolvedores buscaram transmitir através deste tema atemporal: aceitar a Morte como parte inevitável da vida ou rejeitá-la e lutar contra ela a todo custo? Um dilema que não apenas permeia o

cerne do jogo, mas também ecoa em nossas próprias vidas.

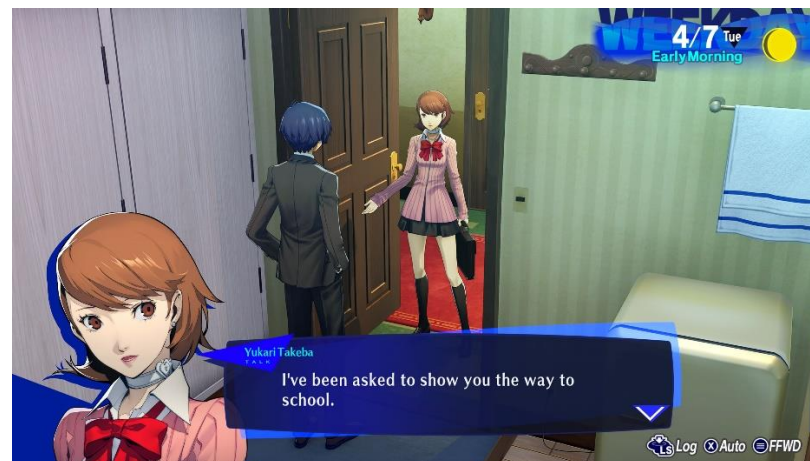


Figura 1 - Persona 3 Reload - Atlus, 2024

2. MORTE: O TEMA CENTRAL DA HISTÓRIA

Logo na abertura do jogo, recebemos a mensagem "memento mori", em latim, que significa "Lembre-se de que você é mortal" ou "Lembre-se de que você vai morrer". Essa expressão nos faz refletir instantaneamente sobre a efemeridade da nossa breve passagem aqui na Terra. Contudo, a abordagem do jogo sobre a morte não para por aí.

O jogo apresenta diversos elementos que nos lembram da morte, sendo o mais notável o Evoker (ou Evocador), um dispositivo com formato de revólver que os personagens utilizam para invocar suas personas. Como

isso é feito? Apontando o dispositivo para a própria cabeça e puxando o gatilho, evocando uma alusão ao suicídio. A justificativa dentro do enredo do jogo é que a invocação de uma Persona requer um nível extremo de estresse, e o estresse gerado pela morte ou pelo suicídio é suficientemente intenso para convocar essas entidades. Claro, alguns personagens não recorrem a esse ato, como a STREGA (um grupo de usuários artificiais de Persona) e Koromaru, o mascote do time, mas esses casos são exceções.



Figura 2 - Koromaru em Persona 3 Reload

Outro elemento marcante é o Tartarus, uma imponente torre com 264 andares que surge apenas durante a Dark Hour (ou Hora das Trevas). Na mitologia grega, Tartarus é um local situado abaixo do Hades, o reino dos mortos, designado para punir os titãs. No jogo, o Tartarus também é conhecido como a "Torre da Morte" e serve como um

ninho de Shadows, os inimigos recorrentes da série. Essa conexão com a mitologia grega realça a relação entre a torre e a morte.

Persona 3 é muito mais do que um simples jogo; é uma exploração corajosa e complexa do tema universal da Morte. Desde sua mensagem inicial em latim, "memento mori", que nos lembra da nossa mortalidade, até os elementos simbólicos que permeiam cada aspecto da experiência de jogo, Persona 3 nos desafia a confrontar diretamente nossa própria finitude.

A jornada começa com o intrigante Evoker, um dispositivo em forma de revólver usado pelos personagens para convocar suas personas. Ao apontar o Evoker para suas próprias cabeças e puxar o gatilho, os personagens evocam uma alusão ao suicídio, destacando o desespero e o estresse extremo associados à morte.

A imponente Torre da Morte, conhecida como Tartarus, emerge das sombras durante a Dark Hour, lançando uma sombra sinistra sobre o mundo do jogo. Como seu homônimo na mitologia grega, Tartarus serve como um lembrete tangível da conexão entre a torre e a morte, enquanto seus corredores escuros ecoam os horrores do submundo.



Figura 3 - O Tartarus

Ao avançar na história, os jogadores descobrem que Nyx, a própria deusa da morte, ameaça extinguir a vida na Terra. O protagonista é confrontado com uma decisão angustiante: matar o avatar de Nyx, Ryoji, resultando no apagamento das mentes de todos, permitindo que a humanidade encontre uma "morte tranquila"; ou recusar-se a matar Ryoji e resistir à Morte, lutando para salvar o mundo.

Optando pela segunda escolha, os jogadores avançam para o Tartarus e enfrentam Nyx. No entanto, a deusa da morte se revela extremamente poderosa, e o protagonista se vê obrigado a sacrificar sua própria vida para derrotá-la. Toda a preparação ao longo do jogo, com a constante reflexão sobre a morte, culmina neste momento crítico.



Figura 4 - Nyx em Persona 3 Reload

A morte do protagonista para salvar a humanidade não é apenas um evento trágico, mas simbólico. Serve como uma lembrança poderosa da inevitabilidade da morte, incentivando-nos a valorizar e aproveitar cada momento da vida, pois a morte é uma certeza inescapável. A única escolha que nos resta é aceitá-la e encontrar significado em nossa existência enquanto podemos.

3. CONCLUSÃO

Persona 3 transcende a mera experiência de jogo, mergulhando-nos em uma narrativa profundamente emocional sobre a luta contra a deusa da morte e a aceitação do inevitável. No cerne dessa jornada está uma reflexão provocativa sobre nossa própria mortalidade e como escolhemos enfrentar essa verdade universal.

Através do simbolismo intrincado do "memento mori", do impactante ritual do Evoker e da imponente presença do Tartarus, somos constantemente lembrados da transitoriedade da existência. A escolha corajosa do protagonista de resistir à Morte, mesmo sabendo que isso levará ao seu próprio fim, ressoa como um poderoso lembrete de que a coragem em face da morte pode transformar não apenas nosso destino, mas também a maneira como vivemos cada momento.

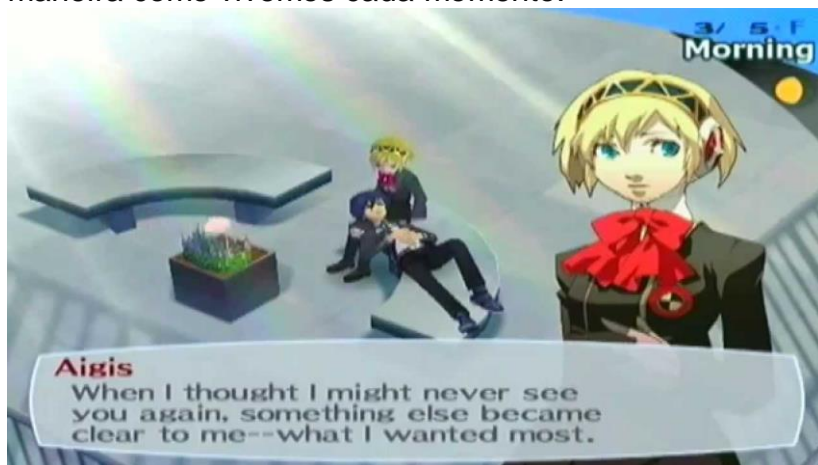


Figura 5 - Cena final de Persona 3 clássico - Atlus, 2006

Persona 3 desafia-nos a encontrar significado em nossa própria jornada, celebrando a vida e os laços que formamos, enquanto aceitamos o desconhecido com dignidade. É uma experiência que nos toca profundamente, nos lembrando não apenas de nossa mortalidade, mas também da importância de abraçar cada dia com gratidão e coragem.

Em última análise, Persona 3 nos ensina que, ao aceitar a morte como parte inevitável da vida, podemos verdadeiramente aprender a viver, transformando nossa jornada em uma celebração da existência e da experiência humana.

O FIM?

Bem, amigos, chegamos ao fim da primeira edição da "Make the Game Extra". Espero que vocês tenham se divertido tanto lendo quanto nós tivemos ao criar esta edição para vocês. Foi um enorme prazer participar e ajudar nesta edição.

Com esta edição piloto, nosso desejo é que uma faísca de inspiração tenha acendido em vocês. A paixão de vocês é o que nos motiva a continuar produzindo conteúdo de qualidade, então esperamos que esta edição tenha feito você se lembrar do motivo pelo qual ama criar e jogar jogos.

Muito obrigado por terem lido até aqui. Mal podemos esperar para vê-los novamente, seja no fórum, no Discord ou, quem sabe, numa próxima edição da "Make the Game Extra". Até lá, mantenham a criatividade fluindo, e lembrem-se: cada jogo é uma oportunidade de contar uma nova história. Até logo.

- Gui

