

Make Game

Edição #22 - Dezembro de 2019 - www.condadobraveheart.com/forum



Projeto Valente

12

Prisma Light



Chegou a hora de viajarmos no tempo novamente e virarmos a página!

Retrospectiva de conteúdos da

MAKE RPG

Venham conosco a bordo do DeLorean para
mais uma viagem ao passado! 34

Gráfica 64

Aprenda a fazer animações utilizando o aplicativo **ASEPRITE**.

Game Design 60

Saiba como impedir o **GRINDING** nos jogos!

Histórias 72

Confiram a história detalhada de **THANOS**, dos filmes recentes da série **VINGADORES**.

Comandos 68

Aprenda a programar seus eventos com recursos do **YANFLY!**

+ Entrevista com Resque - Os RPGs Precisam Mudar - Lendas: Mack & Blue - E Mais!

Não deixe de nos fazer uma visitinha!

CONDADO BRAVEHEART



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

Nossa história continua!

Olhando para o tempo que passou e tudo o que passamos, duas coisas ficam bem claras: A certeza de que mudamos para melhor, e a de que a evolução não para!

Olá, caro leitor. Creio que esteja por aqui por um desses dois motivos: Ou veio buscar pela sua tradicional revista sobre *gamedev*, a **Make the RPG**, ou então por que ainda não conhecia a proposta e ficou curioso com o nome e quer saber do que se trata essa revista. Em ambos os casos, seja bem-vindo, pois seremos (ou continuaremos sendo) parceiros em uma jornada cujo destino é dominar as várias ferramentas e artes por trás do desenvolvimento de jogos.

Sim, tinha que começar com um *call-back* ao que escrevi no editorial da nossa primeira edição, lançada há mais de 7 anos (na qual o projeto como um todo completou 8 anos agora dia 20 de outubro, quando foi sugerida pela primeira vez). Muita coisa aconteceu nesse meio tempo e pudemos observar a história da *Make the RPG* nesse decorrer.

Os tempos mudam, as pessoas, suas prioridades e as coisas que estas fazem. A revista também mudou! Da equipe que fundou esta, apenas restou a mim, e mesmo eu admito que mudei muito nos últimos anos. Pode ser desnecessário apontar isso, mas a revista evoluiu muito, cresceu em abordagem de assuntos para muito além do *RPG Maker*, o que acabou deixando defasar sua última peça de identidade fundamental: Seu nome.

A **Make the RPG** era um *snapshot* da cena tradicional do *RPG Maker* no Brasil de alguns anos. Só que os tempos são outros, hoje em dia vale mais o conhecimento em *game design* do que conhecimento de uma *engine*, pois estas não são mais limitações, elas são meios de expressão, você pega a que tiver mais à vontade, dentre as centenas disponíveis, a que melhor pode representar sua visão de jogo e atender suas necessidades.

Para refletir isso, nada melhor que um novo nome, mais abrangente e ambicioso, retrato melhor do nosso agora. Nasce assim a **Make the Game**, a revista virtual do *gamedev* indie. Revista essa que herdará tudo de bom da anterior, mas que arriscará mais para que possa evoluir muito mais também.

A minha crença atual, também compartilhada com a equipe, é de que dominando os conhecimentos corretos, você poderá se tornar mestre de praticamente qualquer ferramenta na sua área de desenvolvimento! E é aqui onde encaixamos nossa nova proposta, trazendo mais uma vez os materiais e métodos para tornar isso possível. Só que agora, claro, para muito além dos *RPGs* e do *RPG Maker*!

Sem mais delongas, muito poderia ser falado e enfeitado, mais referências serem feitas e refeitas, mas acredito que basta seguir o que a primeira edição da *Make the RPG* já tinha embutido em seu espírito desde suas primeiras linhas: Enfim está dado o pontapé inicial dessa nossa (minha e também sua) incrível aventura de dar vida à imaginação. Não é um caminho fácil, será extremamente desafiador, mas creio que as recompensas realmente fazem valer a pena. 🍷



Rafael_SoI_MAKER - Idealizador

GAME DESIGN



60

HISTÓRIAS

A história de Thanos



72

REVISTA

- 05** STAFF & CRÉDITOS
Novos tempos, velhos conhecidos!
- 06** CONFIRA
Muito evento para pouco movimento...
- 08** BRAVEART
Especial: Inktober no Condado 2019!
- 84** DESPEDIDA
O show não pode parar!

Matéria de Capa

APRENDA A CRIAR PERSONAGENS INESQUECÍVEIS
Página 37

O NOVO RPG MAKER DETONAI
34

Ao longo dos anos, a Make The RPG trouxe muito conteúdo e iremos lembrar o que de melhor surgiu em nossas páginas até essa transição que estamos tendo!

CONFIRA AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS DO RPG MAKER V7

E MAIS:
ANALISAMOS O RGSS3 - O SISTEMA PARA O DESENVOLVIMENTO DE SCRIPTS (Página 33)

PROJETO VALENTE (PRIMAVERA 2019)



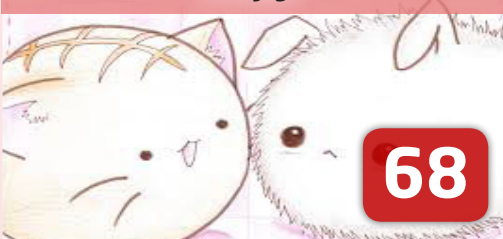
12

COLETIVIDADES

- DO MAKER** 14
Duas lendas chamadas Mack e Blue
- DUELO ENTREVISTA** 24
Com Resque!
- COLUNA 1** 20
Make the foco - O antagonista é você!
- COLUNA 2** 22
Os RPGs precisam mudar

COMANDOS

Aprendendo com Yanfly



68

ESTÚDIO

As composições e o poder de transcender gerações



80

GRÁFICA

Aseprite: Animações



64

Novos tempos, velhos conhecidos!

Embora sutis, as mudanças feitas nesta transição entre Make The RPG e Make The Game prometem mudar bastante as coisas no futuro. Não existem evoluções sem mudanças e nossa equipe sabe bem disso! Boas festas à todos e que venha 2020!



Coordenação: Jully Anne

Se aposentando de vez da coordenação da revista, **Jully** adotou uma postura mais cautelosa e objetiva do que de costume, onde o foco principal foi manter o que estava bom e melhorar alguns pontos para essa nova era que a publicação está adentrando. Focará exclusivamente na montagem da revista a partir de 2020.



Caster

Com as obrigações na administração do **Condado Braveheart** (onde vem atuando muito bem) nosso carismático Kazzter, Kazztor, Kazz-chan ou, simplesmente, Caster, continua firme e forte no time, mas precisou diminuir suas atividades na redação para focar em outras áreas que exigiam sua presença. Esteve diretamente envolvido em muitas novidades que surgiram no fórum recentemente!



Dobberman

Nosso *cão de guarda* foi bem exigido nesta edição e trouxe conteúdos muito interessantes, mesmo em um curto período que foi esse de transição! Muito participativo também em discussões internas da staff do **Condado Braveheart**, Dob já se firmou como membro e peça fundamental dessa família!



Cross Maker

Ainda com problemas de tempo, devido à correria do cotidiano já mencionada antes, **Cross** não deixou a peteca cair e sempre esteve presente quando necessário. Ainda teremos muito conteúdo de altíssima qualidade vindo dele, fiquem atentos!



RafaelSM

Nosso unicórnio voltou de vez para a redação, após passar um certo período como colaborador, e já vem estruturando muitas coisas para o futuro da revista, pois, será o novo coordenador daqui em diante. Contribuiu bastante com a edição atual, onde vocês poderão notar ao lerem a matéria especial de capa, que será a cereja no bolo dessa nossa mudança de ares!



Eliyud

Literalmente caindo de para-quedas na staff do **Condado Braveheart**, **Eliyud** foi uma grata e importante surpresa no time: Sempre opinando e ajudando com o que estiver ao alcance, fazendo tudo com boa vontade. É o tipo de membro que, definitivamente, chega para adicionar e melhorar o ambiente de um grupo. Claro, deixou uma grande contribuição nesta edição também!

CONDADO BRAVEHEART EDITORA



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

Make The Game

Atendimento ao leitor: revista@rpgmaker.com.br

www.condadobraveheart.com



Esta revista está licenciada sob a Creative Commons - Atribuição - Não Comercial - Sem Derivados 4.0 Não Adaptada.

RENDERIZADO EM ADOBE™ PDF 1.5. Recomendamos a sua leitura com [Adobe™ Acrobat Reader®](https://www.adobe.com/br/acrobat/reader.html)

Muito evento para pouco movimento...

O último trimestre de 2019 foi de muitos eventos no Condado, uma pena que o movimento do fórum não tenha acompanhado. Confirmam o que pintou por lá desde a edição anterior:



Inktober no Condado

Tivemos a nossa versão do famoso desafio de desenhistas, cujo objetivo é produzir um desenho por dia durante todo o mês de Outubro.

Parece e é, de fato, uma tarefa desafiadora, mas teve gente que conseguiu! Veja [clikando aqui](#).



Mistérios de Halloween...

Uma figura misteriosa surgiu no fórum tentando nos dizer algo, porém, se comunicava por enigmas que obrigaram os participantes a botar a cabeça para pensar.

Será que a mensagem foi decifrada? Confira [clikando aqui](#)!



Projeto Valente (Primavera 2019)

Como uma forma de incentivar os desenvolvedores dos projetos postados no fórum, foi criado o **Projeto Valente**, que é um evento fixo que premiará o projeto que receber mais votos durante determinada estação do ano com medalhas e divulgação (inclusive aqui na revista), em votações realizadas no Condado.

O vencedor desta vez foi **Prisma Light**, que será mencionado mais tarde! [Confirmam a votação aqui](#)!



Amigo secreto natalino!

Como não poderia deixar de ser, o fim de ano no Condado, novamente, trouxe um evento com muitos prêmios aos participantes.

Embora bem simples, o evento não teve muitas participações se comparado ao do ano anterior e isso pode ter ocorrido devido ao já citado baixo movimento no fórum. Mas [vejam aqui como foi](#)!

Não deixe de conferir nossos parceiros!

CENTRO

RPG MAKER



MOVE YOUR GEARS

Acesse:

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



Especial:

Inktober[®]

2019

CONDADO
BRAVEHEART

Sim! Como mencionado anteriormente, tivemos a nossa edição do Inktober no Condado e selecionamos 11 trabalhos (1 de cada participante) dentre os inúmeros que surgiram lá no evento para esta Braveart.

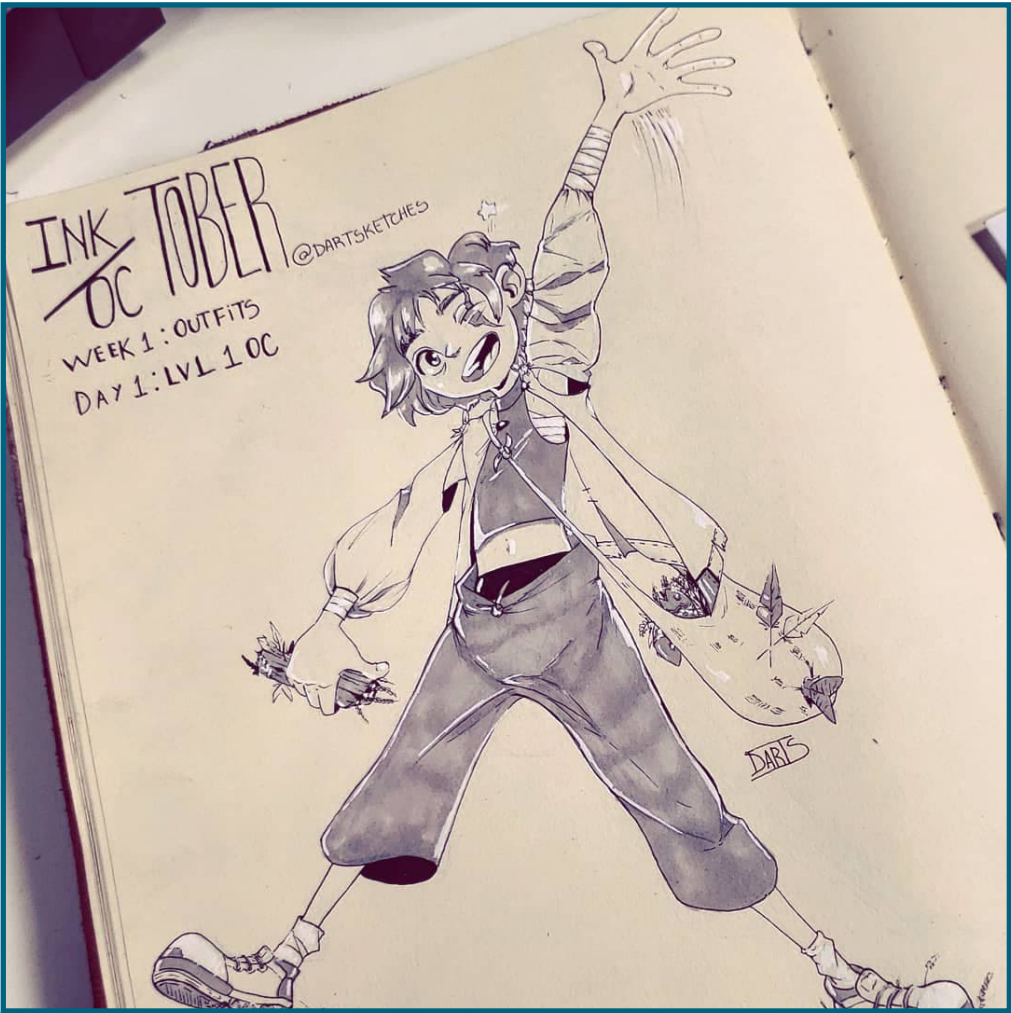
Visitem o tópico e confirmam todos os desenhos clicando aqui!



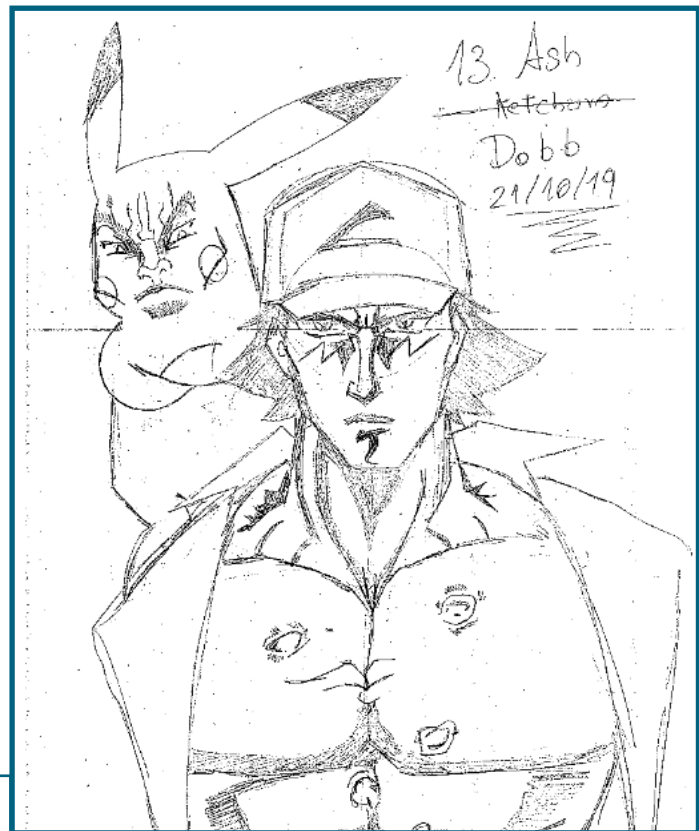
Por Resque



Por Victor Sena



Por dartsketches



Por Dobberman

Por patriciomi



Por Kibalada



Por Uddra



Por Joseph Poe



Por Scar



Por Kirame



Por Eliyud 



Um Jogo Sobre o Bem e o Mal, Anos 90 e Aventuras de Infância.

Prisma Light é um game bastante inspirado nos anos 90 e em minha infância. Este projeto é de certa forma um tributo a todos os elementos que amo na "Cultura Pop" e nas experiências que muitas crianças dos anos 90 também experienciaram.

Do menino que anda de chinelo de dedos, tem um cachorro e está cercado de amigos cuja maior aventura de sua vida é sair do bairro e explorar o entorno. As montanhas em uma cidade pequena podem ser super misteriosas! E claro, todo o medo de manifestações sombrias eram super reais!

Prisma Light pega todos estes elementos e liquidifica em algo mágico e ficcional. Seria a história de infância perfeita se colocássemos um pouco de fantasia em nossas vidas!

Mas, além do toque pessoal e inspirações, o game trata sobre o bem e o mal do ponto de vista mitológico, ordem e caos. Teremos que lidar com os contrastes de um mundo belo e colorido e um mundo do desconhecido e sem vida. Me inspiro muito no **Herói de Mil Faces** de **Joseph Campbell**, para aprofundar a história. E como referência, gosto dos animes dos anos 90 e as animações de **Hayao Miyazaki** que formam a receita especial pro bolo.



Desenvolvimento

© Game está sendo desenvolvido no Rpg Maker e sendo refeito na Unity. Consegui (Milagrosamente e com muito esforço) criar no Rpg Maker um aspecto quase similar a Unity, com algumas limitações que não tem jeito (risos) mas eu mesmo quando testo não acredito. Estou muito satisfeito com os resultados e espero muito que essa vaquinha corra bem para continuarmos trabalhando no game.

Links:

Vaquinha: <https://www.catarse.me/prismalight>

Site : <https://www.graphipix.com/>

Twitter: <https://twitter.com/JonhsBarcellos>

Facebook: <https://www.facebook.com/PrismaLightGame/>

Obrigado galera! Esperamos muuuuito o apoio de vocês!





Mini Série

LENDAS DO



RPG MAKER

Bem, a revista mudou mas nossas matérias não. Apesar do foco da revista ter mudado quero tranquilizar todos os makers que a nossa série de matérias nostálgicas continua firme e forte. Depois de nossa matéria com Roco, vamos continuar nossa série de matérias com dois grandes artistas que inspiraram o cenário maker e que de certa forma fazem um link a história de Roco. Hoje nós iremos falar de uma das figuras mais emblemáticas da internet referente a recursos gráficos, um marco na história do RPG Maker 2k/2k3. Por isso trago até vocês, uma matéria especial de Mack & Blue.

DUAS LENDAS CHAMADAS



MACK E BLUE



Certamente a maior e mais antiga lenda da internet quando se trata de recursos gráficos não são uma, mas **DUAS PESSOAS! Mack e Blue** foram dois artistas que se juntaram em 2001 para formarem a **REFMAP**, uma empresa especializada em disponibilizar recursos gráficos para o maker, em seus primeiros anos ela disponibilizava recursos gráficos para o **RPG Maker 2000/2003** ao qual eles chamavam os materiais de FSM (First Seed Material), neste pack continham diversos recursos gráficos de chipsets, chars e faces com um visual incrível, os recursos eram disponibilizados na época através de um CD que continha todos os recursos para que a pessoa pudesse extrair depois, além de um game modelo que continha dentro do CD chamado "Material Quest" mostrando alguns tutoriais básicos do RPG Maker e de como usar os recursos, provavelmente este só foi distribuído no Japão e acredito que até lá deve ser difícil encontrar, uma verdadeira pérola do RPG Maker que todos os makers colecionadores desejariam ter.



A ERA DO RPG MAKER VX

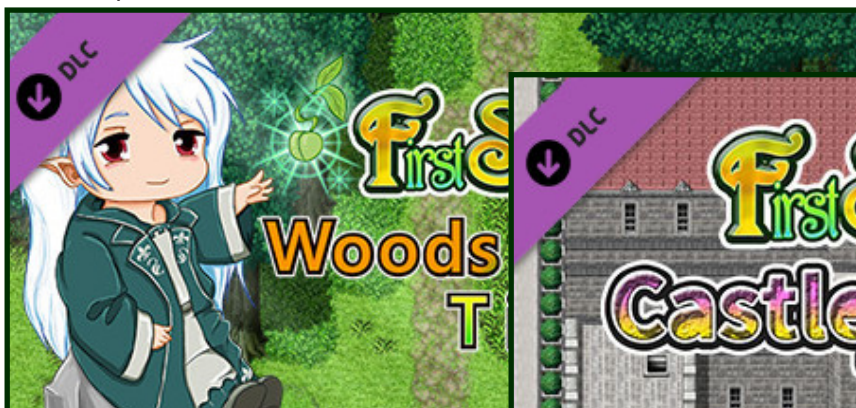


Em 2009 com a super popularidade nas comunidades de RPG Maker crescendo, a REFMAP juntamente com sua equipe decidiram recriar seus antigos personagens ao estilo Mack porém com novos gráficos adaptados ao RPG Maker VX, os resultados não podiam ser diferentes, logo após o anúncio dos novos modelos de gráficos feitos por **Mack**, vários e vários artistas fizeram diversos personagens ao estilo FSM que logo se popularizou novamente onde é possível encontrar diversos chars de diferentes autores neste estilo, incluindo os personagens do próprio RTP.

REFMAP NOS DIAS DE HOJE



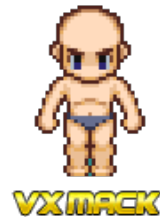
Talvez muitos de vocês pensem que a REFMAP marcou sim época mas que os dias passaram. Pois é... quem assim pensava esta **MUITO ENGANADO!** Apesar de eles parecerem estarem sumidos a equipe continua mais viva do que nunca, seu antigo site acabou saindo do ar, porém eles acabaram realizando um novo site onde lá eles postam todas as novidades referente a novos recursos da FSM que eles disponibilizam. Falando em assuntos recentes, é possível encontrar na Steam um pack onde Mack refez em 2017 vários dos antigos chipsets do RPG Maker 2k/2k3 atualizados e em alta definição para o **RPG Maker MV**, chamado "*FSM: Town of Beginnings Tiles*", além disso eles ainda tem um blog onde volta e meia disponibilizam recursos gratuitos para o MV. O que não se sabe ao certo é o que aconteceu com Blue, pois desde o **RPG Maker VX** grande parte dos recursos realizados pela FSM só tem tido o nome de Mack nos créditos, de qualquer forma é bom saber que mesmo depois de todos estes anos a equipe REFMAP continue firme e forte contribuindo a toda comunidade. Atualmente eles continuam lançando packs de seus tiles na steam para o MV, seu ultimo foi lançado neste mesmo ano no dia 9 de Outubro chamado de "**FSM: Castle and Town**" caso se interessem também deixaremos o link de todos os packs feitos até o momento.



O DIFERENCIAL DA FSM

Muitos consideram os gráficos da FSM muito superiores aos do próprio RTP, isso porque **Mack & Blue** criam seu próprio estilo artístico para os gráficos, fugindo de todo e qualquer padrão oferecido pelo RPG Maker, e este foi o diferencial que tornou eles uma das maiores referências do RPG Maker. Na real não se sabe ao certo quantas pessoas trabalhavam na REFMAP além de Mack e Blue, pois como vimos na matéria da edição anterior, Roco trabalhava com Blue, e Mack também a conhecia, mostrando que talvez Roco também poderia ter feito parte do projeto (fora outras pessoas quem sabe) mas o fato é que Mack & Blue certamente foram o precursores deste projeto e por esta razão ficaram conhecidos entre os makers de todo o mundo, tanto é verdade que se você pesquisar na internet sobre chars estilo Mack, vai encontrar diversos chars de diversos autores que fazem chars diferentes do estilo RTP, ao qual as comunidades denominaram "Chars Estilo Mack", é impressionante ver como meros artistas freelancers foram capazes de criar um estilo próprio de recursos dentro da própria comunidade.

Outro detalhe bastante peculiar da FSM é o fato de eles criarem seus próprios personagens originais para recursos, personagens estes que hoje são marcas registradas da REFMAP, apesar de hoje ser bem comum de artistas makers criarem sua própria gama de personagens para disponibilizarem, isso não era muito comum na época já que o RPG Maker não era tão popular assim se comparar a anos depois, na verdade, ousado dizer que talvez tenham sido Mack & Blue que tenham iniciado esta ideia, pois particularmente eu não conheço nenhum artista mais antigo (além da própria empresa do RPG Maker) que tenha feito tal coisa além de Mack & Blue e **Roco**.



PS: O char estilo Mack MV não foi criado por Mack, mas o autor criou com base no estilo Mack e o nomeou como tal. Porém a REFMAP atualmente em seu blog já está criando os famosos chars ao estilo "Mack" e pode ser conferido por todos em seu blog oficial.

JOGOS FEITOS NO MAKER



Além de toda esta influência que a REFMAP gerou nas comunidades ela também foi responsável pela realização de diversos jogos no maker, no caso a empresa possui uma equipe específica para realizar seus projetos ao qual é chamado de **Shine Garden**, esta equipe em específica é capacitada para realizar diversos

tipos de jogos de projetos makers, desde os jogos modelos do **Material Quest** até a realização de jogos modelo para a própria engine, pois para quem não sabe, toda vez em que é lançada uma nova engine para o maker a **Kadokawa/Enterbrain** lançam uma série de jogos modelos em seu site oficial que são feitos para que as pessoas possam ver como é feito um game no maker, e diversas vezes a REFMAP foi contratada para realizar estes jogos. A equipe Shine Garden surgiu após o game modelo **Alestian Story** para o **RPG Maker XP**, na verdade a equipe sempre existiu (desde o primeiro Material Quest) mas nunca tiveram um nome definido, onde foi a partir do RMXP que ela se consagrou. Dali em diante lançou diversos jogos, se eu fosse fazer uma lista de todos eles a matéria certamente ficaria gigantesca, mas deixaremos o link do antigo site de **Yossy** (Mack) onde nele estão todos os jogos desenvolvidos pela Shine Garden. A má notícia é que atualmente todos eles parecem estar inacessíveis, uma pena pois vendo as screenshots pareciam serem excelentes jogos.

HOMENAGENS A MACK E BLUE

Como dito anteriormente, diversos autores se inspiram no estilo único de Mack & Blue para criarem seus próprios personagens ou até mesmo homenagearem os autores, iremos aqui fazer uma rápida lista de alguns deles de diferentes sites, mostrando o quanto eles foram importantes para o cenário maker. Clique nas imagens para acessar o conteúdo descrito no rodapé de cada uma.



REFMAP



Mack & Blue juntamente com a equipe da REFMAP nos mostrou assim como muitos artistas que já passaram por aqui o quanto podemos sermos inovadores e criativos naquilo que fazemos, com seus belos talentos artísticos eles criaram novos conceitos e formas de se criar chars e tilesets dentro do maker, é realmente admirável ver o quanto a REFMAP influenciou o cenário maker e que provavelmente vai continuar influenciando ao longo dos anos.

Fontes e links

Site Twitter e Blog Oficial da REFMAP:

<http://refmap.wixsite.com/fsm-material/about>

https://twitter.com/refmap_fsm

<http://refmap-l.blog.jp/>

Todos os packs da REFMAP feitos para o RPG Maker MV (até o momento):

https://store.steampowered.com/app/549840/RPG_Maker_MV_FSM_Town_of_Beginnings_Tiles/

https://store.steampowered.com/app/665100/RPG_Maker_MV_FSM_Woods_and_Cave/

https://store.steampowered.com/app/1164210/RPG_Maker_MV_FSM_Castle_and_Town/

Pack completo da FSM do RPG Maker 2000/2003 distribuído por Asuma:

<https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?topic=2303.msg16476#msg16476>

Antigo site da REFMAP com todos os jogos da Shine Garden:

<http://yossy.que.jp/mq/index.html>





Make the FOCO - O Antagonista é Você

Já esteve tão entusiasmado com uma nova ideia que decidiu partir para o desenvolvimento o quanto antes? E, ao concluir as primeiras etapas, você se viu, repentinamente, totalmente desmotivado? Seus problemas acabaram? Eu te entendo! E antes que isso pareça uma propaganda para algum tipo de “pílula motivadora”, queria te dizer que isso é NORMAL e não significa que você é preguiçoso ou incapaz. Mas sim, o problema está em você! Ei, relaxa! Também não estou aqui para te dar mais broncas do que você já dá a si mesmo, fica tranquilo! Eu realmente quero te ajudar a entender o PORQUÊ de você ficar tão desmotivado.

"Foco é dizer não."

- Steve Jobs

Pra começo de conversa, precisamos entender o que é motivação. Segundo o dicionário: *[Psicologia] Reunião das razões pelas quais alguém age de certa forma; processo que dá origem a uma ação consciente.* Aqui cabe uma **ênfase** em RAZÕES. Qual a razão de se iniciar um projeto? Ainda que você seja aquele tipo de pessoa que ama pensar na melhor resposta, resumidamente ela será: *“Porque quero concluí-lo”*. Agora que você sabe bem o que é motivação, podemos partir para a nossa próxima pergunta: O que eu preciso pra concluir um projeto? Eu te dou a resposta: **FOCO!**

Todo ser humano é capaz de realizar coisas. Só é preciso ter constância (i.e. foco). Quando você

lê a palavra *“foco”*, a primeira coisa que você deve pensar é *“seguir em frente”* ou *“não parar”*. Em outras palavras, quando as circunstâncias quisessem te desmotivar, você deve dizer *“não”* a elas e *“sim”* ao foco. Eu discordo! Eu acredito que, para ter foco, você deve ser **NEGATIVO!** *“Mas como assim, gás Eliyu? Como posso ter foco sendo uma pessoa negativa?”* Veja bem: Steve Jobs disse uma vez: *“Algumas pessoas acham que foco significa dizer sim para a coisa em que você irá se focar. Mas não é nada disso. Significa dizer NÃO às centenas de outras boas ideias que existem”*. O que tira do caminho do foco não são as circunstâncias, mas os outros objetivos, outros caminhos. Steve Jobs disse

isso porque ele sabia que o desejo de fazer várias coisas ao mesmo tempo roubava a sua energia física e mental. E quem não tem energia, também não tem entusiasmo.

Como um complemento ao que eu disse acima, abaixo listarei oito roubadores de energia que você deve evitar a todo custo caso queira manter o foco.

1 – Pessoas negativas



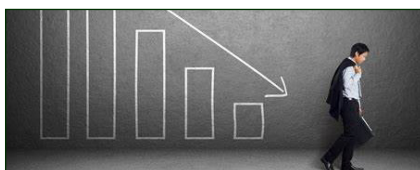
Pessoas negativas costumam derrubar você e sugar a sua motivação tanto consciente quanto inconscientemente. São como zumbis: devoram seu entusiasmo e transformam você em algo parecido.

2 – Más notícias



Você deve ter uma TV em casa ou deve acessar algum site de notícias. Você pode não perceber, mas todas as más notícias que você lê ou assiste por aí causam uma reação química no seu cérebro que faz com que você fique mal humorado, pessimista e triste.

3 – Medo do fracasso



Quem nunca teve medo de

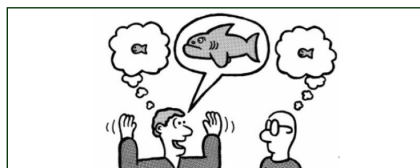
errar um dia, não é mesmo?! Mas esse medo, na verdade, é uma peça que nosso consciente nos prega. Se você analisar de forma lógica, não existe problema em errar. Só existem dois possíveis resultados de tomar uma iniciativa: o **SUCESSO** e o **APRENDIZADO**.

4 – Inação



Você tem um objetivo, uma motivação e sabe como manter o foco. Agora? Faça! Nada disso todo vai fazer sentido se você não colocar a mão na massa. Não sabe? Aprenda! Não consegue? Isso é desculpa!

5 – Não exagere



Você deve escalar um degrau de cada vez. Ao escalar mais de um, você pode tropeçar. É a mesma coisa quando se corre atrás dos seus objetivos. Colocar o carro na frente dos bois não é lá uma atitude eficaz e nem produtiva. Se realmente não quer perder o entusiasmo, você também precisa descansar, fazer pausas e não se cobrar tanto.

6 – Esqueça o passado



Cometeu algum erro? Esquece! Você já aprendeu o que tinha que

aprender com ele. Agora levanta e segue em frente! Recebeu uma crítica negativa? Considere! As críticas, por mais amargas que sejam, servem para a evolução pessoal e profissional. Uma pessoa que não recebe críticas, não está fazendo nada ou não está tendo o seu trabalho notado.

7 – Pare de viver no futuro



Você pode fazer centenas de planos para o futuro, mas atente-se para uma verdade que você não pode discordar: ele não vai ser como você está pensando. Pensar demasiadamente no que está por vir pode acabar com seu entusiasmo e fazer o seu foco ruir. Seja realista e mantenha o foco também no momento presente.

8 – Não se esqueça de si mesmo.



Você deve ser sua própria prioridade. Quando falo sobre isso, quero dizer que: você deve cuidar da sua saúde emocional e física, deve cuidar da sua alimentação e deve cuidar das coisas pertinentes ao seu bem estar. Os seus projetos, metas e objetivos jamais devem substituir o lugar que é seu em sua vida. Não seja tão duro consigo mesmo.

Eu vou ficando por aqui e espero ter ajudado. See yah!



Os RPGs precisam mudar

Cavaleiros e amazonas, matadores de dragões de todas as idades, dessa vez quero ir um pouco mais fundo nas críticas, perdoem se por acaso a leitura for desconfortável. Mas os RPGs precisam de uma boa sacudida.



Será que o RPG evoluiu da maneira correta?

Olá! Acredito que os gêneros de jogos precisam mudar e se aperfeiçoar, mas mais especificamente, hoje aproveitando a brecha da mudança de nome da revista, me permita visitar um gênero pelo qual guardo o maior carinho, os **RPGs**.

Já tem mais de duas décadas que jogo RPGs eletrônicos, mas mesmo pegando os primeiros e mais clássicos, que são um pouco mais velhos que eu, comecei a notar um certo padrão. O RPG de papel e caneta veio um pouco mais tarde na minha vida, apesar de ele ser um pouco mais antigo. Permitam-me me apresentar-lhes o que andei refletindo.

O **RPGzão** no papel, o role-

playing game (jogo de interpretação de papéis), que é o original, provindo de jogos de guerra e estratégia, enquanto as versões eletrônicas deste são apenas uma tradução ou reinterpretação, assim como quando pegamos um **FIFA** e comparamos com jogar futebol de verdade. É óbvio que há muitas limitações, e mesmo gráficos mais realistas não substituem a coisa real.

Examinando a estrutura deste gênero como um todo vemos que este sempre possui diversas variantes, algumas mais focadas no sistema do jogo em si, outras focadas mais na interpretação (como os LARPs, que são praticamente peças de teatro de im-

proviso), mas todas tem alguns elementos que os definem: Liberdade de ação, dentro de certas regras, e interpretação livre. Tais coisas são muito difíceis de se traduzir para o meio eletrônico. Mesmo as multi-user dungeons (MUDs), os avôs dos MMORPGs, tinham um número muito limitado de interações entre o jogo e os jogadores e (quase) todos os jogos eletrônicos sofrem desse mesmo mal.

Nos MMOs você ainda possui interações, mas o jogo não incentiva você a interpretar um papel nem dá meios do jogador se expressar assim. Por exemplo, se você está com raiva, isso poderá ser transmitido no jogo, mas não



Os MMOs RPGs são divertidos dentro de suas respectivas propostas, todavia, seguiram demais a mecânica de "farm e xp" além do foco quase que exclusivo em batalhas pvp

na forma de que um personagem do jogo faria, mas sim de você agindo feito um esquentadinho. Trágico.

E o pior, em jogos online, esses são os principais onde no mundo do jogo costumamos ter pouco ou nenhum impacto da ação de um jogador individual. O mundo do jogo tá cagando e andando para você, todo seu progresso na história que este tiver, é meramente individual. Claro que seria muito difícil de fazer um sistema de qualquer outra forma, ainda mais online, onde seria algo imprevisível e teria que manter controle dos trolls em tempo integral. Mas prossigamos.

Então independente de ser um RPG mais ocidentalizado ou não, temos essa batata pra descascar: Como podemos providenciar meios para expressão do jogador e que isso cause impactos no mundo do jogo de forma efetiva? Essa é a pergunta de um milhão em barras de ouro que valem mais do que dinheiro.

Vou dar uma sugestão, mas acho que já falei um pouco disso na Vá de Retro da edição 10. Jogos altamente sistêmicos e simuladores imersivos (nota: um dos primeiros foi Ultima VII, um RPG), parecem trazer a resposta: sistemas


independentes que funcionam de forma espontânea, mas que possuem uma infinidade de relações complexas possíveis podem trazer uma jogabilidade emergente. Em breve espero poder falar mais disso.

Mas agora vou cavar ainda mais fundo: A **"gameficação"** da coisa em si, e todo aquele clichê de HP, Mana, rolar aleatório de números, etc. que já é uma **"numerificação"** que acompanha os RPGs de papel desde o início (afinal, são jogos e todo jogo tem seus números de controle), mas que é uma simplificação grosseira da realidade e que representa muito mal uma pessoa de carne e osso numa história de fantasia. Temos que trabalhar isso também!

Sim, estou criticando desde a concepção do gênero do jogo, os RPGs como um todo estão **"antiquados"**. Por que digo isso? Eu sei que agora com o eletrônico, que é muito além do papel e um mestre rolando dados para quase tudo que não é arbitrário, é possível enfim quebrar essas limitações e criar mundos virtuais realmente vivos, interativos e interessantes. As ferramentas gráficas e sonoras, inteligência artificial e tudo o mais necessário está aí disponível pra isso, é só quererem usar e sair da

zona de conforto.

Os jogos de RPG podem (e acho que devem) se tornar mais aproximáveis por pessoas comuns que não conhecem todo o jargão técnico destes, em suma acredito ser esse o caminho. Só é preciso criticar desde a raiz e recriar essas ideias com base no que o jogo realmente deveria fazer (pista: interpretar papéis...), ao invés de cairmos sempre na mesma abstração de números assim ou assado. Dessa vez não vou dar sugestões, aí é com vocês. Se eu tiver uma boa ideia nesse sentido algum dia, quem sabe eu não farei um jogo com isso?

Para concluir, eu sei... Sim, os RPGs como conhecemos funcionam bem, eles não precisam morrer, na verdade eles sobreviverão e passarão muito bem, com pequenos ajustes aqui ou ali. Mas isso não quer dizer que tenham que ser assim pra sempre. Há jogos e jogos, e anseio por alguém que tente algo diferente. Aguardo ansiosamente o dia pela qual vou ver algum jogo de RPG que se supere, seja mais que números numa tela ou num papel, que seja realmente imersivo e que me dê vontade de ir lá, viver uma segunda vida por alguns instantes. 



Resumo do nosso convidado

Nick: Resque

Sobre: Ex-administrador / programador do Condado Braveheart. Atualmente possui um projeto baseado no card game Yu-Gi-Oh! (franquia que aprecia muito).



Estamos aqui com uma das figuras mais influentes no histórico recente do **Condado Braveheart: Resque**, que se aposentou da equipe após um grande período de contribuições cruciais para as mudanças do fórum.

É uma honra entrevistá-lo e, por favor, apresente-se aos nossos leitores!

***OFF:** Já ativou o Neo Espaço...

Ara, ara...

Olá pessoal, olá **Jully!**

Primeiramente, gostaria de agradecer o convite de participação dessa edição da revista que acompanho sempre. Não vejo a hora de ler tudo que está por vir!

Para quem ainda não me conhece, o meu nome é **Rogesson** (mais conhecido na internet como **Resque**), tenho 27 anos e moro na capital de São Paulo.

Trabalho como *Engenheiro de Software* já faz alguns anos em empresas de tecnologia. Atualmente utilizo a linguagem de programação **Ruby** na **Locaweb**, uma das maiores empresas de *Internet e Hosting* no Brasil.

Entrei para a Staff do **Condado Braveheart** no dia 01 de Fevereiro de 2017 através de um tipo de "*Currículo*" que enviei para a Staff que nem fazia ideia de quem eu era.

Me lembro de ter conversado com o **Yoshi** e com você, **Jully Anne**, que na época era a líder da equipe de Programadores.

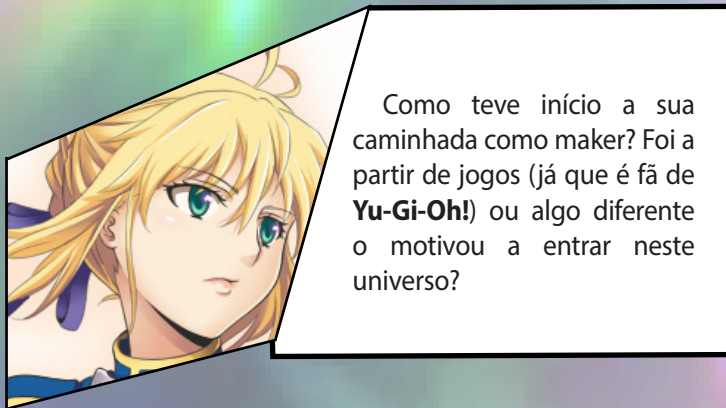
Após responder vários questionamentos, uma análise completa foi feita entre os membros da Staff, pois se tratava de um cargo delicado, que precisaria de todos os acessos do servidor, incluindo código fonte e banco de dados do Condado na mão de um desconhecido.

Quando fui aceito para a vaga de Programador, passei a dedicar todo o meu tempo livre para o Fórum, com o intuito de ajudar de todas as formas possíveis.

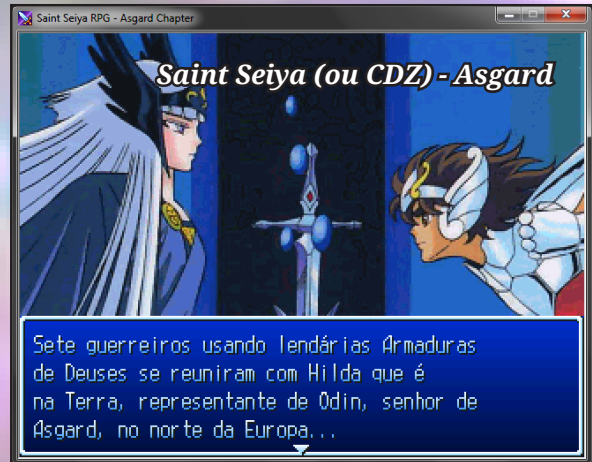
Entrei para a Administração após a saída do **RyanKamos** (Administrador da época que se tornou um grande amigo) e passei a dividir o meu tempo no cargo de Programação e Administração, até que a falta de tempo me fez voltar para a Programação e posteriormente a saída da Staff.

O trabalho no fórum sempre foi muito gratificante, eu aprendi muitas coisas nesse tempo e ajudei a manter a chama Braveheart acesa junto com essa Staff incrível e com todos vocês que estão sempre por aqui!!





Como teve início a sua caminhada como maker? Foi a partir de jogos (já que é fã de **Yu-Gi-Oh!**) ou algo diferente o motivou a entrar neste universo?



Era muito comum versões de demonstração das antigas versões do RPG Maker saírem nas revistas da Digerati, assim como projetos desenvolvidos nessas engines

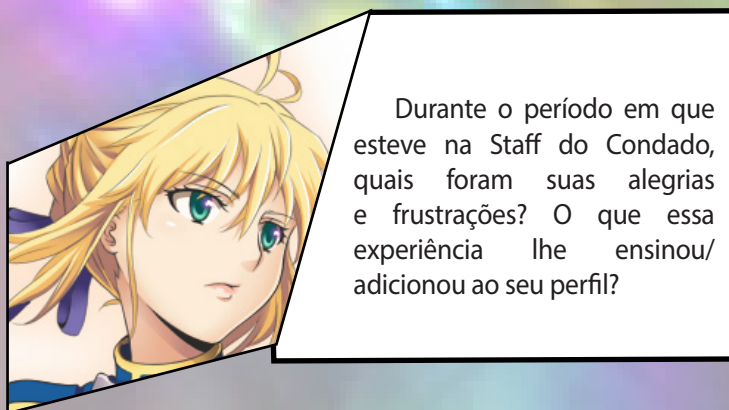
Desde criança, eu sempre quis construir um mundo, o meu mundo. Aos 14 anos de idade, ganhei uma revista da **Digerati** que vinha com o jogo do **CDZ Asgard** e o **RPG Maker XP**. Com essa ferramenta, eu poderia criar livremente o meu mundo, mas para isso precisaria estudar mais.

Com 14 anos mergulhei nos estudos da linguagem de Programação **Ruby**, onde descobri que era com aquilo que eu queria trabalhar.

Me formei em Análise e Desenvolvimento de Sistemas e passei a trabalhar com a criação de Sites/Programas de computadores utilizando **Ruby**. O que era um hobby acabou virando a minha carreira, e desde então eu não parei.

Esse é o terceiro ano consecutivo que vou no evento **RubyConf Brasil** que é organizado pela **Locaweb**. O evento é uma das principais referências na área de tecnologia no Brasil com muito conteúdo sobre **Ruby**, **Ruby on Rails** (Ruby para Web), **Técnicas Ágeis**, **Devops** e muitas outras coisas. Para quem tem interesse em se aprofundar nessa incrível linguagem de programação, pode ficar ligado nas próximas edições do evento:





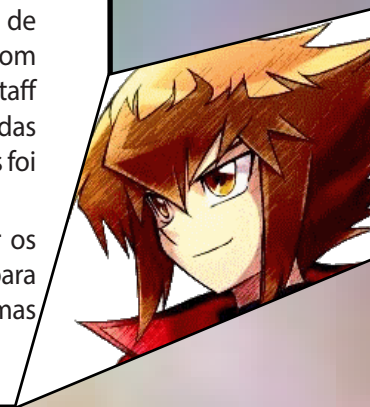
Durante o período em que estive na Staff do Condado, quais foram suas alegrias e frustrações? O que essa experiência lhe ensinou/adicionou ao seu perfil?

Em todo esse período, a minha maior alegria foi ver toda a dedicação da comunidade em manter o nosso espaço Maker vivo. Muitos membros contribuem ativamente com ideias, guias, tutoriais e participação ativa, o que torna a nossa comunidade um lugar único.

Por trás da comunidade a Staff trabalha ativamente, todos os dias, dando o sangue para deixar a nossa comunidade cada vez melhor. Isso vai desde a utilização de tempo livre que não temos, até o investimento financeiro que é feito pelo próprio bolso da Staff para custos de servidores e premiações de eventos, já que o fórum não faz nenhum tipo de arrecadação financeira.

Na parte técnica, algumas das minhas alegrias foram a de conseguir deixar o código fonte do fórum mais fácil de ser trabalhado, utilizando controladores de versão de código fonte usando a ferramenta Git integrado com o **Bitbucket**, configuração de ambiente do programador com o **Docker** e a criação de Bibliotecas que auxiliaram no gerenciamento do banco de dados através do Código, o que acelerou muito no desenvolvimento de novas funcionalidades e ajustes de problemas. Gostaria de agradecer os Programadores que contribuíram para que tudo isso acontecesse com sucesso (**Brandt/M4sked**, **Eranot** e **Kyo Panda**). Gostaria de agradecer toda a Staff pela participação ativa na criação/implantação do novo tema responsivo (uma das tarefas mais complexas que participei no Condado), o papel de cada um de vocês foi fundamental.

Algumas das minhas frustrações foram as de não ter tempo para melhorar os sistemas de classes, lojas e conquistas. Esses sistemas únicos são essenciais para movimentar a comunidade de forma automática. Ainda espero ver esses sistemas completos!



Os últimos atos de Resque na equipe do Condado foram de extrema importância para que diversas mudanças técnicas fossem feitas. Com isso, uma nova era teve início! Cliquem na imagem e vejam mais sobre.



Mesmo após sua retirada da equipe, ainda tem trabalhado em seu projeto fã game de **Yu-Gi-Oh!** Conte-nos mais sobre o mesmo.



Desde criança sou apaixonado por **Yu-Gi-Oh!**, é algo que lembra muito a minha infância. Mesmo com a experiência em **Ruby** que tenho em projetos comerciais, me faltava habilidades com desenvolvimento de games, não só com **RGSS** (*Ruby Game Scripting System*), mas também com todo o ecossistema de um jogo.

Trabalhando nesse fangame e lendo diversos livros de games, estou desenvolvendo muitas ferramentas que serão utilizadas em vários outros jogos desenvolvidos por mim e por outros desenvolvedores no futuro.

Pretendo expor para a comunidade todas as ferramentas utilizadas nesse fangame, uma delas é o script que permite alterar o código fonte do jogo em qualquer editor de texto e aplicar as alterações em tempo real sem fechar o game, esse script pode ser encontrado em:

[HTTPS://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM/FORUM/INDEX.PHP?TOPIC=5413.0](https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?topic=5413.0)

O fangame está sendo feito no **RPG Maker VX Ace** e é chamado "**Yu-Gi-Oh! - The Curse of The Past**".

Vocês podem acompanhar o desenvolvimento do game no link abaixo:



Yu-Gi-Oh! - The Curse of The Past





Falando em projetos e, dentre os atuais em desenvolvimento, quais chamaram/chamam a sua atenção?

Prisma Light é um dos jogos mais notórios que conheço, uma mistura de beleza e simplicidade com pixel me faz ter orgulho de falar que nós brasileiros sabemos fazer games com qualidade. Fico pensando no trabalho que deve estar sendo em criar esse game no **RPG Maker 2003**, eu realmente preciso desse jogo. Você pode acompanhar o desenvolvimento no link abaixo:

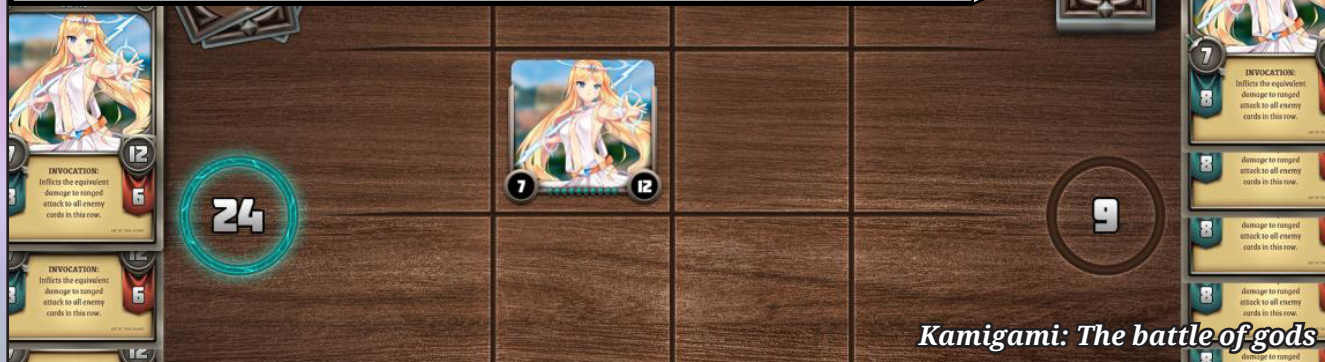
[HTTPS://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM/FORUM/INDEX.PHP?TOPIC=4637.00](https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?topic=4637.00)

Outro game incrível é o "**Kamigami: The battle of gods**" que está sendo desenvolvido por nossos queridos **Raizen, Geraldo de Rívia e Kiba**.

Um jogo lindo feito no **RPG Maker MV**, mostrando que independente da Engine, podemos fazer um Card Game em qualquer lugar, basta querer!

Acompanho de perto do desenvolvimento do game, e você também pode acompanhar no link abaixo:

[HTTPS://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM/FORUM/INDEX.PHP?TOPIC=5418.0](https://www.condadobraveheart.com/forum/index.php?topic=5418.0)





Não apenas de um único jogo vive um gamer, quais são os seus favoritos e que recomendaria para os leitores ao menos darem uma chance?



O meus jogos favoritos são aqueles que contam parte de histórias reais da humanidade. Sou apaixonado pela série "*Sid Meier's Civilization*", um jogo clássico que permite você ter o controle de uma Civilização real, podendo construir um império, fazer alianças, destruir e dominar. Se você gosta de história real, **Civilization VI** é o que você precisa.

Assassin's Creed mistura história com eventos fictícios, fazendo você viver na pele momentos históricos não só no game, mas também em seus incríveis livros.

Ultimamente tenho me aventurado muito em um game não muito conhecido chamado **Hearts of Iron IV**. No berço da segunda guerra mundial, você é o responsável por gerenciar o seu país com todo o peso do seu exércitom fazendo parte do Eixo ou dos Aliados.

Igualmente complexo e da mesma produtora de **Hearts of Iron**, estou engatinhando em **Europa Universalis IV**, um jogo que se passa bem perto da idade moderna, iniciando em 11 de novembro de 1444. Se você gosta de história, esses jogos devem estar no topo da sua lista.





Como já mencionado antes, você trabalha na empresa de hospedagem **Locaweb** e sabe bem como funciona todo o processo nos servidores (e ajudou muito o **Condado** com tal conhecimento). No decorrer dos anos, muitas comunidades fecharam as portas e uma em especial, a **Mundo RPG Maker**, teve sua queda decretada justamente por problemas com o banco de dados, o que fez o fórum cair de vez. Como você analisa toda essa situação? O que, de fato, pode causar esse tipo de ocorrência e como evitar isso?

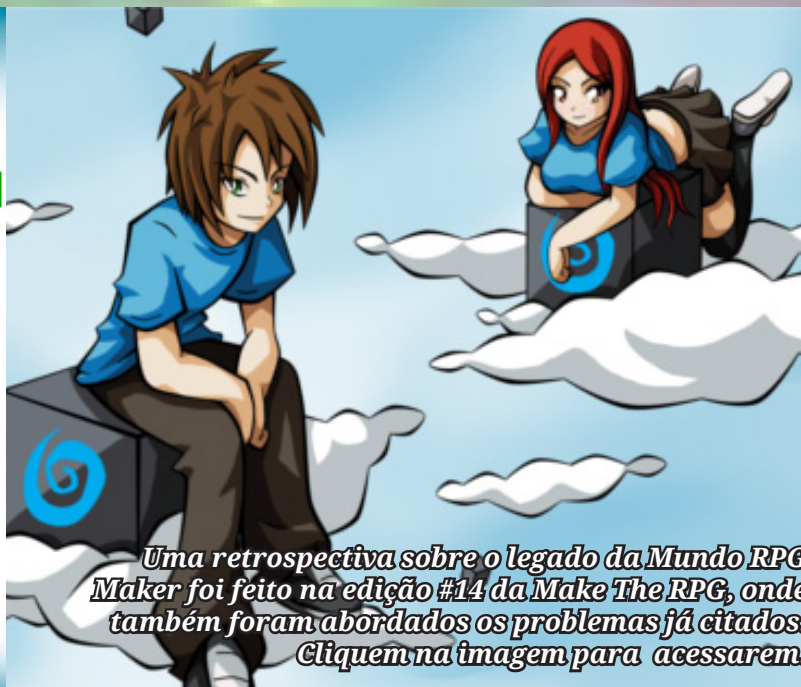
Cheguei a participar dos últimos dias da **Mundo RPG Maker**, a maior comunidade de **RPG Maker** que já vi. O conteúdo perdido tem um valor inestimável, tenho certeza que foi a pior perda que a comunidade de games brasileira já teve.

Olhando para a parte técnica dos servidores, problemas acontecem. Discos são corrompidos, computadores quebram e param de funcionar.

Não faço ideia de onde ficava hospedada a estrutura da **Mundo RPG Maker**, mas tenho certeza que um Backup do banco poderia salvar a comunidade.

O banco de dados é de longe a parte mais sensível de um site, armazena todo conteúdo que uma vez perdido não pode ser recuperado.

A **Locaweb** e a **HostGator** oferecem serviços de recuperação de Backup de forma gratuita. Mesmo que o Backup da **Mundo RPG Maker** fosse de alguns dias atrás, semanas ou meses, a comunidade poderia ser salva.



Uma retrospectiva sobre o legado da Mundo RPG Maker foi feito na edição #14 da Make The RPG, onde também foram abordados os problemas já citados. *Cliquem na imagem para acessarem.*



Se paramos para comparar passado e presente, é impressionante notarmos como as possibilidades para alguém criar um game aumentaram drasticamente, pois, existem inúmeras engines que possibilitam isso atualmente, algo um tanto escasso em eras passadas.

Entretanto, quantidade não é sinônimo de qualidade e hoje temos um mercado muito saturado de games com um conteúdo geral, no mínimo, duvidoso...

Em seu ponto de vista, o que exatamente tem contribuído para isso?

Muitas vezes o desenvolvedor fica limitado ao que a engine disponibiliza... Não seja essa pessoa. Se quer fazer algo diferente do padrão, crie você mesmo, invente ou encontre quem vai criar para você. Existem muitas pessoas com habilidades diferentes que estão dispostas a entrar em uma equipe e ajudar.

Prisma Light e **Kamigami** são só alguns exemplos de que devemos quebrar os limites. Seja você mesmo o motor do seu game.



Quais as suas expectativas para o futuro do cenário indie no Brasil? Acredita que, mesmo em evolução constante, pode chegar a um grande patamar no futuro ou questões externas (cultura, política e etc.) podem afetar essa crescente?

Minhas expectativas são muito boas para o cenário indie não só no Brasil, mas no mundo todo, empresas como **Udemy** e **Stack Overflow** estão fazendo o conhecimento ser disseminado mundialmente.

Ainda enfrentamos grandes problemas de pirataria, que atrapalham várias áreas digitais e as empresas procuram alternativas para evitar isso, a **Steam** e o **Netflix** são grandes exemplos disso.

Para fazer um jogo, muitas áreas complexas são envolvidas: programação, design, sonoplastia e roteiros. Essas áreas estão diretamente ligadas com o ensino básico das escolas.

Mesmo que a ferramenta ajude, você precisará entender a fundo a teoria da programação, como estrutura de dados, lógica e matemática. Para enredos, a criatividade e a escrita são primordiais. Muitos tutoriais ainda são escritos em uma linguagem global, o inglês... Então, quanto mais investimento tivermos nas escolas para o ensino básico melhor será para todas as áreas.





E chegamos ao fim de mais uma ótima entrevista!

Resque, gostaria de lhe agradecer, em nome da equipe **Make The Game**, por todo o apoio que nos deu enquanto estive no time do **Condado** e pelo grande exemplo de pessoa que é.

Espero que conquiste seus objetivos e fico no aguardo do seu projeto, porque também curto **Yu-Gi-Oh!** Hahahá!

Deixe aqui suas considerações finais sem medo de ser feliz!



Aqui vale mencionar uma curiosidade: Resque tem como personagem favorito Judai Yuki (ou Jaden Yuki como ficou conhecido fora do Japão), que é o protagonista da 2ª geração do anime baseado no card game Yu-Gi-Oh!

Em seus duelos na série, ele utiliza monstros do tipo Herói do elemento (um arquétipo específico da franquia) e não foi nada disso que vimos no evento de Tag Duel que tivemos lá no Condado em épocas passadas, pois, quem de fato usou os heróis foi o seu parceiro e já conhecido por vocês, leitores: Yoshi


De memes a dupla mais carismática do evento, eles tiveram uma atuação bem legal, cliquem na imagem a baixo e vejam como foi essa brincadeira:



Eu que agradeço por ter feito parte dessa incrível equipe do **Condado**! Continuo ativo na comunidade e estou na torcida para que tudo continue dando certo.

Tenho grande admiração por todos vocês, pois sei que o trabalho que fazem é de um nível sem precedentes. Estou ansioso pelo lançamento da próxima edição da Revista, que cada vez se supera em qualidade!

Logo logo apresentarei novidades meu projeto **Yu-Gi-Oh!**, mas enquanto isso, vamos marcar um duelo!!!

E para vocês que também estão desenvolvendo um projeto, protejam o seus sonhos com coragem e dedicação e o sucesso vai te acompanhar. 





Não deixe de conferir nossos parceiros!

You Tube

You Tube

You Tube

You Tube

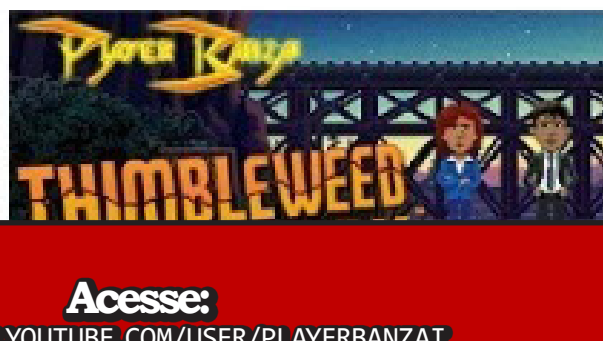


You Tube

You Tube

You Tube

You Tube



Acesse:

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

Parte 1



Durante mais de 7 anos, a revista Make the RPG pôde trazer dezenas e dezenas de conteúdos para os seus leitores, e ao longo das suas edições pode publicar diversos tutoriais e análises, entre outros materiais de alta qualidade que foram produzidos para os gamedevs de plantão. Só que nesse meio que é inegável que há algumas matérias e revistas que se destacaram mais que as outras.

Agora que a Make the RPG está “oficialmente morta”, não seria interessante dar uma revisada em toda a sua história e fazer uma análise de diversos momentos da trajetória dela, procurando o que a revista já fez de melhor?

Bastidores por trás de várias edições passadas já foi algo feito na edição 16, mas nessa matéria faremos uma última homenagem digna do material que realmente importa, uma retrospectiva do que de melhor já passou pela publicação.

Uma última vez em nome dessa velha companheira, vamos avante!

Morre a revista velha, mas o que ela deixou de legado para nós? Esperamos responder essa pergunta com essa...

RETROSPECTIVA DE CONTEÚDOS DA MAKE *THE* RPG

Matéria e Design: Rafael_Sol_Maker

- Agradecimentos Especias -

Redação Make the RPG:

Jully Anne, Cross Maker,
Kazzter, NineK, Dobberman

Staff Condado Braveheart:

RaonyFM, Patriciomi,
Lord Wallace, Eranot, Eliyud

Convidados Especiais:

Hector MG Barbossa
Yoshi, NineK, Avatar, August Shade,
King Gerar, Zaggojhon, FL



Definindo por números

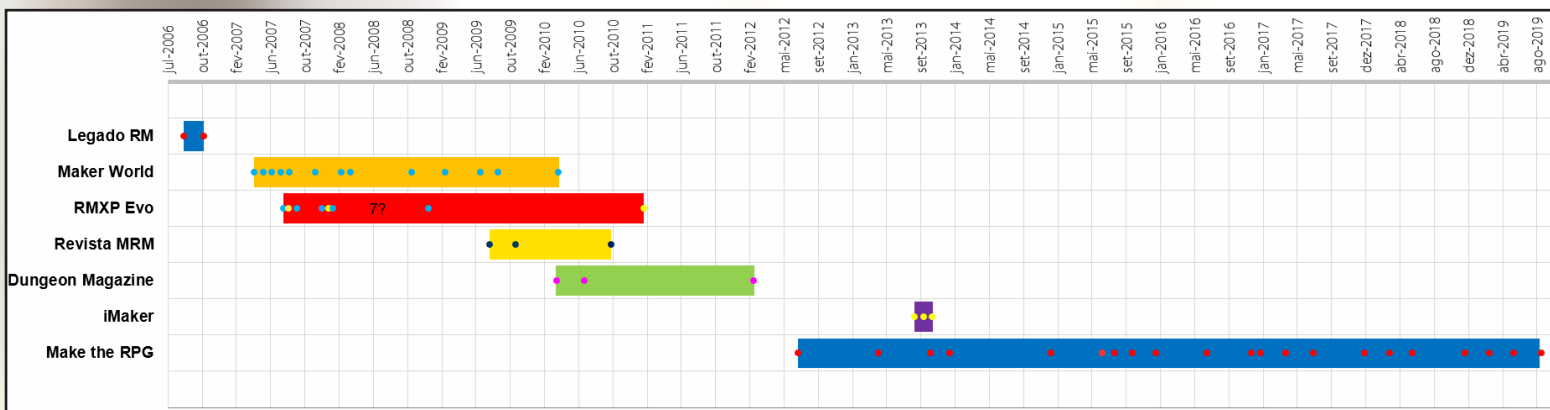
É meio suspeito dizer isso de tal forma sem parecer que estamos puxando saco ou que estamos sendo modestos demais, há um limiar bem tênue aqui, mas independente da qualidade total do material produzido pela revista, uma coisa é inegável: foi produzido muito mais conteúdo do que a soma de todas as outras revistas makers -- e logo passará em número bruto de edições também. Nas suas 21 edições mais de 1500 páginas foram produzidas, contra mais de 1100 de páginas da soma das outras revistas makers já disponibilizadas*.

Tivemos muitas edições com muito mais material que a média geral das outras revistas sobre RPG Maker, além de uma média própria bem considerável, por volta de 75 páginas, contra 34 das outras revistas*. A segunda revista com maior média de páginas é a iMaker, que nas suas 3 edições alcançou a média de 57 páginas. Isso o que já nos mostra que conteúdo nunca foi problema, com a gente tendo no geral mais do que o dobro do conteúdo das outras revistas.

*Considerando todas as revistas makers seriadas (com mais de uma edição), excetuando-se a Casa do Maker/Legado RM.

Edição	RMXP Evo	iMaker	Maker World	Dungeon Magazine	Revista MRM	Maker Project	Make the RPG
1	28	53	19	35	14	13	52
2	47	40	27	52	22	15	62
3	34	77	26	68	26	-	69
4	26	-	33	-	-	-	56
5	27	-	29	-	-	-	55
6	23	-	34	-	-	-	51
7	30	-	27	-	-	-	47
8	33	-	21	-	-	-	53
9	18	-	32	-	-	-	57
10	-	-	37	-	-	-	92
11	-	-	38	-	-	-	110
12	-	-	45	-	-	-	72
13	-	-	32	-	-	-	98
14	-	-	43	-	-	-	116
15	-	-	30	-	-	-	98
16	-	-	-	-	-	-	102
17	-	-	-	-	-	-	72
18	-	-	-	-	-	-	86
19	-	-	-	-	-	-	88
20	-	-	-	-	-	-	76
21	-	-	-	-	-	-	72
Média:	29,56	56,67	31,53	51,67	20,67	14,00	75,43
Média geral:	38,02	Total págs:	1126		Total págs. Make the RPG:		1584

Quantidade não é sinônimo de qualidade, mas a Make The RPG sempre foi uma publicação com uma quantidade de páginas acima da média.



Como podem notar, na época mais movimentada do RPG Maker diversas revistas surgiram, mas somente a gente seguiu adiante...



Estatísticas Gerais

Com todo esse conteúdo, produzido durante tanto tempo por tantas pessoas diferentes, estatisticamente seria improvável que não tivéssemos ao menos algumas boas matérias, assim como as outras revistas makers também tiveram. E apesar de dizer se uma matéria ser boa ou não ser uma coisa bem subjetiva, ao menos uma coisa podemos dizer com certeza: Nem que seja por força bruta, em 21 edições de revista já tivemos probabilidade matemática suficiente de ter publicado mais material de qualidade do que as outras.

Nas próximas seções apresentaremos melhor as qualidades da revista maker que fez a diferença, para daí apresentarmos e ranquearmos nossos melhores conteúdos ao longo destas 21 edições.

PÁGINAS POR EDIÇÃO																						RESULTADOS		
	Seção/Edição	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Média	Mediana
Entrevista	2	3	4	4	8	5	4	5	4	4	7	6	6	13	9	6	---	4	7	7	7	5,8	6	
Colunas	1	1	2	2	1	3	1	2	4	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	3	3	2	1,8	2
Destaque (Software)	6	3	1	1	1	1	1	1	1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	1,8	1
Destaque (Projeto)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	1	2	1	4	2	2	2	---	---	---	---	---	---	2,0	2
Matéria de Capa	12	14	9	8	6	6	6	6	6	20	26	6	10	14	10	22	10	14	14	6	8	11,1	10	
[CONTEÚDO ADICIONAL]	4	2	---	4	1	---	---	---	---	2	2	14	---	3	3	---	---	---	---	---	---	---	3,9	3
Roleplaying	4	3	6	2	3	4	2	2	2	6	3	5	2	4	5	2	13	8	4	2	2	4,0	3	
Gráfica	---	7	3	6	4	5	5	5	6	9	4	3	5	18	10	2	6	5	6	12	12	6,7	6	
Comandos	2	7	9	5	6	4	4	6	3	5	6	6	10	6	11	9	10	9	7	5	8	6,6	6	
Estúdio	---	---	3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	3,0	3
Serão Extra	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	3	5	4	5	7	7	5	---	4	5	3	2	4,5	5
Vá de Retró	---	4	7	5	3	4	4	4	4	3	8	4	4	4	8	4	4	---	---	---	---	---	4,7	4
Triple Full	---	---	---	---	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	---	---	---	---	---	1,0	1
Revendo	---	---	---	---	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	---	---	---	---	---	---	1,0	1
Do Maker	4	2	5	2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	4	2	4	2	3	3,0	3
TOTAL	39	46	52	39	40	35	30	34	34	65	81	45	65	88	68	70	50	64	61	49	50	52,6	50	
% DE CONTEÚDO	75	74	75	70	73	69	64	64	60	71	74	63	66	76	69	69	69	74	69	64	69	69,4	69	
TOTAL DE PÁGINAS	52	62	69	56	55	51	47	53	57	92	110	72	98	116	98	102	72	86	88	76	72	75,4	72	

Nunca definimos quantidades padronizadas para páginas em cada seção, tentamos sempre usar o bom senso e proporcionar liberdade criativa aos redatores.



Qualidades que fazem diferença

É inegável o quanto todas as revistas makers foram importantes para o cenário, várias delas cobriram tutoriais de basicamente todas as áreas do desenvolvimento de jogos com o RPG Maker, ou então de entrevistar figuras famosas no cenário, mas podemos ter o orgulho de dizer que fomos um pouco mais longe em diversos aspectos:



Lançamentos

A revista foi a única a cobrir o lançamento de dois RPG Makers com reviews completos contendo análise detalhada das engines: O RPG Maker VX Ace, na sua primeira edição, e o RPG Maker MV na 10ª. Para uma revista que cobria o RPG Maker no Brasil, isso certamente é algo bastante significativo, uma vez que essas duas engines estão até hoje entre os RPG Makers mais populares e adorados no mundo todo.



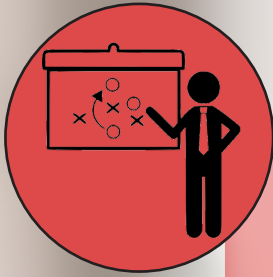
História

É importante notar o como a revista não só fez história, como também a cobriu, mostrando diversas facetas do cenário do RPG Maker e suas comunidades no Brasil ao longo dos anos. Assuntos que ninguém mais cobriu, como o fim da maior comunidade brasileira de RPG Maker, a Mundo RPG Maker, a história por trás dos RPG Makers ditos “alternativos” ou o rumo tomado pelas comunidades makers e até a seriedade e compromisso destas, todos estes e outros temas relacionados foram abordados.



Essencialidade

Mas para além das artes a serem dominadas com tutoriais práticos, a revista foi a primeira (e é até então a única) da área a entrar na base dos conceitos mais avançados e profissionais como o documento de design do jogo, a comercialização de jogos de RPG Maker e até o trabalho em jogos digitais como profissão. E também trouxe diversos casos de makers que tornaram seu hobby numa fonte de renda, tal como o Raphael Damaschio, entre vários outros, saindo do cenário maker e aos poucos se tornando essencial para qualquer desenvolvedor indie.



Variedade

Por apresentar desde sua primeira edição diversos núcleos para diversos tipos de conteúdo, a revista pode não ter sido pioneira em trazer material diverso, mas foi a que mais consistentemente trouxe material sobre todas as áreas, e mesmo as mais omitidas (como a de produção sonora e de vídeo) eventualmente sendo cobertas com seção oficial e tudo. No total a revista possuiu 7 núcleos temáticos que cobrem todas as áreas da produção de games indie, tais como gráficos, sons e músicas, códigos, enredos e tudo mais, e agora também com a estreia de um 8º núcleo trazendo conceitos fundamentais de game design.



Completude

Alguns assuntos não foram só introduzidos, mas também debatidos até a exaustão na revista. Desde a lendária série "Criando Personagens Inesquecíveis", que por 4 edições forneceu uma quantidade fantástica de dicas para criação de personagens interessantes, dezenas de dicas de scripring no Guia de Boas Práticas parte 1 e 2, além de diversas dicas, guias e tutoriais exclusivos que vão muito além do bê-á-bá, trazendo materiais completos que são verdadeiras referências em seus campos.



Relevância

Justamente por todas as qualidades apresentadas, além do fato da revista não se ater exclusivamente apenas novidades ou a projetos e análises de jogos, garantiu uma boa atemporalidade ao seu conteúdo, sendo boa parte ainda relevante e interessante até os dias de hoje. O foco em tutoriais e conceitos fez com que a revista resistisse muito bem ao teste do tempo, podendo ainda ser apreciada sem muitas perdas nos dias de hoje e pelos anos ainda a vir.



Pessoas que fizeram história

Dentre as pessoas que fizeram parte direta ou indiretamente da história da revista (de uma grandiosa equipe cheia de pessoas talentosas!), tivemos vários makers veteranos de grande gabarito que tiveram trabalho que atingiram milhares e milhares de pessoas. Infelizmente não se tem como contatar todos, mas aqui trazemos com muito orgulho os testemunhos de algumas figuras já há muito aposentadas e o que acham/acharam do processo de produção da revista:



A Make the RPG é a maior revista que já teve no meio, no Brasil, e feita com cuidado e carinho em cada uma das suas marcações, parágrafos, matérias, entrevistas ^^. Clássicos e personagens da história do maker e que tenham ligação estão sempre aí. Minha participação, nula, já que nunca fiz nada (agradeço também pelas propagandas da minha loja ^^). Sou leitor desde a primeira edição e parabeno porque entram e saem membros, como disseram, uma época de "vacas magras" nos makers e nas comunidades em geral e continua com qualidade e firme e forte. Um abraço e meus parabéns pros mais antigos que ainda estão, visitam de vez em quando e um incentivo pros mais novos, é que isso fica pra vida toda então participem, façam de coração sempre.



August Shade

ex-Adm da Condado Braveheart e dono da Loja New Heroes / Game ON



A revista começou com uma proposta de fazer algo diferente. O objetivo era trazer matérias realmente úteis para que todos tirassem proveito. E realmente foi isso que fizemos. Depois da primeira edição, achei que ficou tão bom que a vontade que tive era de lançar uma revista a cada semana. Me lembro de querer me envolver e fazer sempre mais. E a qualidade de cada nova edição cada vez aumentava mais. Até que chegou uma época que decidi me "aposentar". Não porque eu queria, mas sim porque eu estava assumindo novas responsabilidades. Mas a revista continuava em meu coração. Eu acompanhava sempre. E toda vez que eu podia escrever uma matéria ou outra eu fazia com todo amor possível. Acho que é por isso que a revista sempre foi tão boa e continua até hoje... Todos os envolvidos fazem este trabalho com muito amor.



Marcelo Cavaco (Avatar)

Fundador da Revista, ex-Adm da CB e Mestre dos Scripts



Um dos maiores orgulhos do percurso do RPG maker no Brasil certamente se dá na revista "Make the RPG". Há anos vem informando os makers sobre todo o cenário e não só informando com responsabilidade, mas também contribuindo para que novos makers de criatividade apareçam. Fico muito satisfeito sabendo que essa "enciclopédia" de informação atravessa o tempo cada vez melhor e mais rica, riqueza essa que não pode faltar na leitura de qualquer desenvolvedor de jogos, seja ele do RPG Maker ou não. Parabéns a toda a equipe mais uma vez, somos todos gratos pelo fruto desse trabalho através dos anos. Parabéns, pessoal!



Hector MG Barbossa (M. Giovani Link, mglink)

Fundador da Vila Makers e da Condado Braveheart





TOP 5 MELHORES MATÉRIAS POR EDIÇÃO

É inegável que cada edição da revista é única, e por mais que alguém diga que uma edição da revista não está tão boa no geral, podemos contra argumentar que cada edição apresenta ao menos uma quantidade de conteúdo muito boa que se destaca do demais. Confira as 5 melhores matérias de cada edição da revista!



1. Análise do RPG Maker VX Ace / O que há de novo no RGSS3? (Capa)
2. Criando Personagens Inesquecíveis I (Roleplaying)
3. Desenvolvendo mundos para RPGs (Roleplaying)
4. Corpse Party (Do Maker)
5. Boas Práticas de Scripting RGSS (Comandos)



1. Not Made in Brazil: Jogos Estrangeiros (Capa)
2. Pixel art isométrico para iniciantes (Gráfica)
3. Chrono Trigger (Vá de Retro)
4. Criando Personagens Inesquecíveis II (Roleplaying)
5. Guia de referência & Consulta RGSS (Comandos)



1. O rumo tomado pelas comunidades brasileiras (Capa)
2. Criando personagens inesquecíveis III (Roleplaying)
3. O básico dos scripts (Comandos)
4. Final Fantasy VI (Vá de Retro)
5. Conquistando o Jogador (Roleplaying)



1. A Comercialização de jogos de RPG Maker (Capa)
2. Phantasy Star (Vá de Retro)
3. A Era de Ouro e a Decadência (Para Refletir)
4. Aulas de Mapeamento (Gráfica)
5. Estruturas de Controle: If-then-else (Comandos)



1. A Essência de Ser um Maker (Capa)
2. Meios de comunicação em épocas medievais (Roleplaying)
3. Estruturas de Controle: Loops (Comandos)
4. Final Fantasy I (Vá de Retro)
5. Dicas de mapeamento para iniciantes (Gráfica)



1. O Legado de um Maker Lendário (Capa)
2. A Diversão em Jogos (Roleplaying)
3. Futuro dos Gêneros de Jogos (Colunas/Roleplaying)
4. The Legend of the Zelda: Oracle of Ages / Seasons (Vá de Retro)
5. (EMPATE!) Conselhos p/ editar sprites (Gráfica) vs. Evitando Lag (Comandos)



1. Por que boas equipes fracassam? (Capa)
2. Seiken Densetsu 3 (Vá de Retro)
3. Apelidos – Alias (Comandos)
4. Humor em Jogos (Roleplaying)
5. Como configurar o GIMP para Pixel Art (Gráfica)



1. Odin Sphere (Vá de Retro)
2. Trabalhando com Jogos Digitais (Capa)
3. Viagem no tempo e o RPG Maker (Roleplaying)
4. Estruturas de Controle: Case-When-Else (Comandos)
5. Usando o GIMP para manipular Tilesets (Gráfica)

1. A Importância da Sonoplastia Nos Games (Capa)
2. Lidando com a evolução dos personagens (Roleplaying)
3. Terranigma (Vá de Retro)
4. Minha Primeira Janela Usando Scripts (Comandos)
5. Como Extrair um Ícone de um TileSet Usando o GIMP (Gráfica)

1. Review: RPG Maker MV / Plug-in em Javascript (Capa)
2. Criando tramas complexas (Roleplaying)
3. Deus Ex: Além da Conspiração (Vá de Retro)
4. Conheça o software Shoebox (Gráfica)
5. Entendendo as Scenes do RGSS parte 1 (Comandos)

1. A Importância do Documento de Design do Jogo (Capa)
2. Entendendo as Scenes do RGSS parte 2 (Comandos)
3. Eliminando o fade in/fade out em arquivos de áudio (Estúdio)
4. (EMPATE!) Crie seus próprios tilesets (Gráfica) vs. Transformando enredos de RPG em livros (Roleplaying)
5. (EMPATE!) RPG em sala de aula(Extra) / Final Fantasy X (Vá de Retro)

1. A mudança nos enredos dos RPGs ao longo dos anos (Capa)
2. Listas de Recordes: A primeira e melhor característica social (Extra)
3. Aumentando a vida útil do seu game (Roleplaying)
4. Criando pontos de loop em suas músicas (Estúdio)
5. (EMPATE!) Criando Backgrounds (Gráfica)/ RUNNER-UPS: Pokemon Red & Blue (Vá de Retro) / Banco de Dados: Traços (Comandos)

1. Tratando o maker com seriedade (Capa)
2. Guia de Criação de Plugins para o RPG Maker (Comandos)
3. Bonjour e um Tour pela França (Colunas)
4. Os patches do RPG Maker 2kx (Extra)
5. (EMPATE!) Marcando o jogador com o seu universo (Roleplaying) X Chega de Estrangeirismos (Colunas)

1. Mundo RPG Maker: O Legado (Capa)
2. Tutorial Básico de Mapeamento Parallax (Gráfica)
3. Melody Raiser 101 (Estúdio)
4. Eternal Daughter (Vá de Retro)
5. (EMPATE!) Guia de Boas Práticas de Scripting vol.2 (Comandos) X Valorizando Erros (Colunas)



1. A Pirataria e o Maker (Capa)
2. 10 Dicas para compor (Estúdio)
3. A utilização do gênero Steampunk (Roleplaying)
4. Pintura no Photoshop Ogro Noel (Gráfica)
5. Os Samurais que se cuidem (Extra)



1. Bastidores & Retrospectiva da Make the RPG (Capa)
2. Desenvolvendo na lata: Fuçando nos códigos (Comandos)
3. Do RPG Maker ao Unity (Extra)
4. Sonoplastia: Além de um Tema Bonito (Estúdio)
5. COMBO: A balança de qualidades do seu jogo / Desenvolvendo a ideia base (Roleplaying)



1. Game Jams: O que são e por quê você deve participar (Capa)
2. Ico e a forma fundamental de um jogo (Roleplaying)
3. Análise de mercado aplicada a Jogos (Extra)
4. Movendo Blocos no Blender (Gráfica)
5. Criação de Parâmetros Avançados no MV (Comandos)



1. Criando um jogo rapidamente (Capa)
2. Estamos perdendo a nossa História? (Roleplaying)
3. O uso de leimotifs em jogos digitais (Estúdio)
4. (EMPATE!) Visual novel como incentivo à leitura (Extra) X A chave do character design (Gráfica)
5. Criando minigames com o RPG Maker MV (Comandos)



1. Como era as comunidades makers há 10 anos (Capa)
2. Naramura, O Herói dos Game Devs! (Do Maker)
3. Dissonância Ludonarrativa (Colunas)
4. Boas lutas, bons RPG (Roleplaying)
5. Até onde infringimos os direitos autorais? (Colunas)



1. As Etapas da Criação (Capa)
2. Utilitários – Aseprite Básico (Gráfica)
3. Ruruga - o mestre das artes gráficas (Do Maker)
4. Por que aprender a programar Ruby/Javascript? (Comandos)
5. A morte ainda é uma virada de Roteiro interessante? (Colunas)



1. Pense pequeno, faça grande (Capa)
2. Utilitários – Aseprite Avançado (Gráfica)
3. Minecraft, Monet e Debussy - O impressionismo musical nos jogos (Estúdio)
4. A injustiçada Roco (Do Maker)
5. Interagindo códigos e eventos (Comandos)



TOP 7 MELHORES MATÉRIAS POR SEÇÃO

Já que apenas um ranking de melhores matérias de cada edição da revista não ia ser suficiente para mostrar o que de melhor temos, decidimos reunir algumas pessoas da redação e alguns convidados que já apareceram por estas páginas para poder escolher e comentar as melhores matérias de cada seção da revista!



Colunas

Ao longo das edições da revista, a seção de Colunas sempre se preocupou em trazer opiniões diferenciadas, questionamentos interessantes ou apenas detalhamento de certos pontos de vista, contudo, por questão da gente se passar em alguns aspectos, esta também apresentou verdadeiras matérias completas disfarçadas. Confira algumas colunas marcantes:



"Agora você me vê.
Agora não vê mais!"

Eliyud

Marketing da CB
(Convidado)

1º **Projeto perfeito, será que existe? (Edição #01)**

É incrível como essa, a primeira matéria da seção "Colunas" da primeira revista da editora, ainda faça sentido. Ela pode ter sido escrita voltada para o RPG Maker, mas se aplica muito bem a projetos de qualquer engine hoje. Ocorre que muitos devs desanimam porque tentam criar jogos incríveis, comparando-se a outros devs que já estão a mais tempo desenvolvendo e tentam imitar os mesmos passos. Mas não é bem assim! Cada um tem seu próprio ritmo de crescimento, sua própria escalada. Quando o dev se concentra em terminar o seu jogo e não em criar o jogo perfeito, tudo flui de forma natural e todas as dificuldades são contornadas no seu próprio tempo.

2º **O monomito e a jornada de Link (Edição #09)**

Essa certamente é uma das matérias mais bem escritas – e não é de se esperar menos do Caio Varalta. O ciclo de Joseph Campbell é de pouco conhecimento, mas que pode ser muito bem explorado por aqueles que ainda não o conhecem. E, quando falo que pode ser bem explorado, não falo somente no âmbito do gamedev, mas na própria vida.

"Na caverna que você teme entrar está o tesouro que você almeja encontrar" - Joseph Campbell

3º **Os fóruns de RPG Maker estão morrendo? (Edição #12)**

Essa matéria marca o encerramento de um ciclo e a oportunidade e espaço para que outro ciclo se inicie! Por isso, julgo que seja tão importante. Ela revela o motivo "ponta pé" desse nosso momento transitório.

4º **Cadê a criatividade e inovação nos games? (Edição #18)**

Aqui podemos ver uma matéria que trata de um assunto bem interessante. Se você parar pra pensar, o que é inovador hoje em dia? O mercado de games está cada vez mais amplo e, com isso, o número de opções a se jogar é tanta que a gente não encontra, hoje em dia, nada totalmente novo. Sendo assim, como podemos inovar? Como podemos ser criativos? Acredito que essa matéria sempre será atual e, talvez, possamos fazer uma versão 2.0 dela mais pra frente

5º **Dissonância Ludonarrativa (Edição #19)**

Sem sombras de dúvidas, quem faz games PRECISA ler essa matéria. Um bom game, seja ele um RPG, um Adventure ou um Shooter, precisa se esquivar da **dissonância ludonarrativa**. Por isso, essa matéria será importante em qualquer época.

6º **As frustrantes características anti-frustração (Edição #21)**

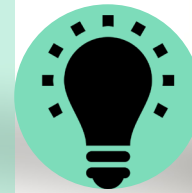
Certamente, as dificuldades nos jogos está ficando cada vez mais rasa. Eu não sei se isso se dá pelo fato de que existem muito mais opções que antigamente, e isso permite que a pessoa mude de jogo assim que se frustrar tanto, ou se é simplesmente por conta da geração atual e seus gostos. Um exemplo bem claro, é jogar o Final Fantasy 5 do console Super Nintendo e comparar com o mesmo game feito em uma versão que rode no Android. A versão nova é exuberantemente mais fácil (apesar de ainda ter uma certa dificuldade). Essa matéria elucida muito bem esse ponto.

7º **Escrita em games - Grandes ideias, histórias nem tanto... (Edição #21)**

Essa matéria casa perfeitamente com a "Projeto perfeito, ele existe?", da primeira edição. De maneira exemplar, o redator trata da nossa expectativa quanto a uma história excelente que, na prática, não será tão excelente assim. A verdade, é que ela não precisa ser excelente! Ela só precisa... ser!



Do Maker/Outras Seções



Se tem uma coisa que a equipe da revista se preocupou foi em sempre conseguir trazer influências de fora para dentro do RPG Maker e essa seção teve função de fazer justamente o reverso, mostrar coisas vindas do universo do RPG Maker e como elas influenciavam as coisas a seu redor. Pode não ter sido a seção com mais matérias, mas com toda certeza as poucas que trouxe foram todas boas:



“Missão dada é missão cruzada, digo, cumprida!”

Cross Maker

Redator da Make The Game

- 1º Naramura - O herói dos Game Devs (Edição #19)**
Uma matéria que percorre a trajetória e a importância de Naramura. Um japonês que passou de um mero maker contribuinte de recursos gráficos nas comunidades makers, para um desenvolvedor de jogos onde atualmente é responsável por uma empresa desenvolvedora de jogos indie para a Steam.
- 2º Profissão scripter (Edição #03)**
Um papo muito bacana sobre os grandes scripters do mundo maker que sempre nos dão aquele help na hora de fazer um projeto no maker. Esta matéria é dedicada a promover um debate de ideias sobre se é possível um scripter trabalhar profissionalmente. Uma questão bastante interessante e bem pouco falada entre as comunidades, uma matéria que sem dúvidas aos interessados vale a pena conferir.
- 3º Um livro que surgiu do RPG Maker (A Última Dama de Fogo) (Edição #02)**
A fantástica história de um game chamado a Última Dama do Fogo feito no RPG Maker aqui no Brasil que acabou sendo fonte de inspiração para se criar um livro de ficção que acabou tendo muito sucesso aqui no Brasil, tendo uma continuação algum tempo depois. Uma matéria inspiradora e que vale a pena conferir sua trajetória.
- 4º A injustiçada Roco (Edição #21)**
Roco foi uma importante artista na era do RPG Maker 2000/2003 fornecendo excelentes recursos para a comunidade maker, a matéria conta de sua trajetória e influência perante a comunidade e mostra como ela influenciou outros autores artísticos e deixou cravado sua história nas comunidades makers.
- 5º O 3D e o RPG Maker (Edição #04)**
Uma matéria que abrange um pouco do assunto sobre o uso de efeitos 3D no RPG Maker que sempre foi uma engine 2D, mostrando algumas curiosidades e scripts feitos por membros da comunidade fornecem estes belos efeitos visuais através de técnicas de programação bem peculiares.
- 6º Ruruga, o mestre das artes gráficas (Edição #20)**
Ruruga sempre foi um talentoso artista que sempre amou trabalhar em fazer a sua maior paixão. Ser um freelancer, junto ao seu grande amor somado a sua paixão pelo maker, ele contribuiu imensamente para a comunidade maker com excelentes recursos gráficos. Esta matéria tem como foco mostrar sua relevância e como se percorreu sua trajetória no mundo maker.
- 7º Corpse Party - Um jogo que surgiu do RPG Maker (Edição #01)**
Uma breve apresentação a um dos jogos mais clássicos da era da onda de jogos de terror feito no RPG Maker, apresentando sua origem influência e uma análise sobre aspectos do jogo, além de fornecer algumas dicas extras para quem já jogou ou está jogando atualmente.



Vá de Retro

Apesar de não fazer mais parte da revista desde a edição 17 e de ter começado apenas a partir da 2, ao longo das suas 16 edições podemos ter uma lista consistente de jogos de RPG diversos e interessantes que servem de inspiração para game designers desde que foram lançados até os dias de hoje. Não custa nada matar a saudade de alguns destes jogos mais uma vez:



*"It's war you want?
Then war you shall
have!"*

King Gerar

**Ex-administrador da
Centro RPG Maker
(Convidado)**

1º

Live a Live (Edição #15)

Melhor do que conhecer um bom jogo independente, como na Edição em que nos foi apresentado Eternal Daughter, é conhecer um jogo bom de um grande estúdio. O nome Live a Live não me é estranho, mas também não posso dizer que conhecia. E acho que nada atrai tanto olhares para ele como a diversidade dos personagens, bem como acontece em Final Fantasy VI.

2º

Fire Emblem: The Sacred Stones (Edição #13)

Quisera eu conseguir ser imparcial, mas é difícil ver um texto sobre Fire Emblem e não reter ali minha atenção. O Three Houses, lançado neste ano de 2019, conseguiu bastante relevância por ser um dos maiores títulos para Nintendo Switch do ano, mas encontrar alguém que também jogou a franquia lá no SNes, GBA, é bem empolgante. Enfim, foi uma abordagem clara do enredo que, na minha opinião, é uma das forças-motrizes do jogo. Acho que caberia aqui também algumas outras peculiaridade da série, como limite de nível, de inventário, e o fato de não poder levar sempre todo mundo para a batalha.

3º

The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons (Edição #06)

À excessão do fundo e das ilustrações da página dificultarem a leitura, foi até então a matéria que melhor abrangueu o jogo escolhido. O único The Legend of Zelda que joguei com afinco foi o A Link to the Past, e esse texto demonstrando o quão única e interessante é a ligação deles me incentivou a, quiçá, dar uma olhada nesses dois títulos. Talvez houvesse espaço para citar também algumas das mencionadas muitas inovações que os títulos trouxeram, além dessa ligação entre eles, obviamente, pois esta já atíça a curiosidade para saber o que mais eles guardariam de novidade.

4º

Seiken Densetsu 3 (Edição #07)

Pra mim que não sabia japonês na época em que joguei, esse sempre será o jogo "das meninhas", pois era assim que eu me referia à ele quando eu e meu sobrinho conversávamos sobre. Esse jogo sempre foi uma referência pra mim enquanto mexendo no RPG Maker, principalmente em se tratando do ABS que, no dia em que alguém conseguir replicá-lo, será um sistema de batalha impecável. E o bacana é que pelo texto conheci novas mecânicas do jogo, como a questão da mudança de classe e a relevância do dia em relação ao uso das magias. Muito pelo sistema de batalha me ser muito bom ainda hoje, agora deu uma vontadezinha de dar uma jogada e, quem sabe, dessa vez terminar.

5º

Eternal Daughter (Edição #14)

Se lembrar algo bom já é... ham... bom, imagine conhecer algo inédito pra ti. Imagino que assim como muitos que leram esta matéria, sequer cheguei a ver sobre Eternal Daughter alguma vez na vida, e pra mim os jogos indie começaram a dar seus passos no final da década passada, mal pensando eu que no início da década títulos como este já estavam lá. E além de todo conteúdo sobre o jogo abordado, a finalização contém palavras que são bem verdade: um bom desenvolvedor indie joga jogos indie.

6º

Saga Phantasy Star (Edição #04)

Sempre vi com respeito Phantasy Star, principalmente o primeiro, que foi o único que tive contato jogando na casa de um primo. Lendo o texto é perceptível que, mesmo sem muita propriedade em RPGs, a Sega desenvolvia uma série cujos jogos sempre continham mecânicas novas, distintas e eu diria até inovadoras, diferente de muitos títulos do Super Nintendo que possui uma vasta biblioteca de RPGs, mas extremamente semelhantes em sua maioria. Pelo trabalho da Tec Toy aqui no Brasil, como descrito, dá pra entender o porquê dessa saga ser tão reverenciada aqui, afinal, se no início dessa década não tínhamos muitos jogos localizados, imagine em 1991. Acho que também nessa matéria a nostalgia pesou um pouco, ou talvez fora a saudade, afinal tá aí uma saga que é difícil voltar a ser o que um dia foi.

7º

Deus Ex (Edição #10)

Se por um lado achava essa coluna curta e superficial demais nas edições anteriores, nessa eu já achei deveras estendida, e talvez com muitos rodeios voltando ao enredo várias vezes, mas que foi bom ler sobre um jogo fora dos padrões que a coluna costumava tratar, foi. Principalmente porque há não muito tempo adquirir todos Deus Ex, entretanto ainda não joguei nenhum e é fato que uma franquia com tantos jogos tem lá seus pontos positivos e encontrá-los aqui foi bem oportuno.

Serão Seção Extra



A seção mais experimental da revista, sempre se preocupou em trazer material de qualidade, mas que nunca se encaixava perfeitamente nas demais seções. Mas mesmo sendo uma das menos presentes, com apenas 11 matérias, em 10 edições conseguiu trazer materiais nunca antes vistos em revistas de RPG Maker. Seria um erro ignorar tanto material de primeira linha escrito com exclusividade:



"Já dizia um sábio filósofo que o importante é o que importa!"

Jully Anne

Editora-chefe da
Make The Game

- 1º Os samurais que se cuidem! (Edição #15)**
Essa é uma matéria que abrange de forma muito bem redigida a história do mercado de jogos japoneses (e o seu declínio), além de mostrar detalhes sobre as tendências que o mundo dos games foi adotando com o passar dos anos. É a típica matéria que envelhece muito bem e vale muito a leitura!
- 2º Análise de mercado com enfoque nos jogos (Edição #17)**
É muito comum sempre olharmos para os jogos como consumidores e, em diversos casos, questionarmos o porque de certas empresas tomarem determinadas atitudes. Essa matéria mostra como são as coisas na visão de quem deseja vender bem o seu jogo, orientando sobre tendências do mercado e seus consumidores. É um conteúdo bem esclarecedor.
- 3º Do RPG Maker à Unity (Edição #16)**
Desenvolvedores mais novos sempre acabam tendo uma dúvida bem específica: "*Qual engine devo usar?*" Muitos acabam escolhendo a **Unity**, que é ótima e possibilita a criação de diversos tipos de jogos, ao contrário do **RPG Maker** que limita bastante o usuário. É um bom conteúdo de consulta para usuários que utilizam os conhecidos programas da Enterbrain (ou até mesmo outras engines tão simples de manusear quanto) e que desejam expandir seus horizontes, para algo mais profissional.
- 4º A criatividade de Hermelino (Edição #19)**
Criatividade é a palavra que melhor descreve essa matéria que, por sua vez, consegue ser, simultaneamente: um texto motivador, instrutivo e contado de forma simples e muito bem planejada, lembrando uma história, onde o personagem, com dedicação e persistência, consegue concluir seu projeto e servir de exemplo para os leitores/makers!
- 5º Tudo que não é sólido desmancha no ar (Edição #20)**
Diversas vezes mostramos na revista que nada é produzido, de forma consistente e bem feita, sem um bom planejamento. Nesse caso da matéria, ressalta-se a importância de pesquisar muito os itens que deseja abordar, para que nenhuma grande ideia se perca por incoerências ou trabalho mal produzido.
- 6º O visual novel e suas possibilidades de incentivo à leitura (Edição #18)**
O que incentiva boas práticas é sempre bem-vindo e aqui vemos que é sim possível aprender e educar a partir de jogos eletrônicos. **Visual novel** é um gênero que pode ser melhor explorado do que é atualmente, não apenas no sentido de educar, mas como jogo mesmo...
- 7º Animes de RPGs (Edição #14)**
Lembrando bastante as antigas matérias da seção "*Do Maker*", aqui vemos que grandes jogos podem ganhar versões em outros tipos de mídia, expandindo assim o seu público. É uma pena que nem sempre as empresas usam isso como deveriam e lançam algo abaixo do esperado para o nível do game/franquia em questão.



Estúdio

Apesar da revista ter sido fundada por alguém especializado na área, foi só depois de muitas edições que na oitava que o assunto ganhou a relevância que merece, se tornando uma seção própria, ganhando toda a atenção que merece. Então não é de se estranhar que essa seção tenha um pouco menos de conteúdo que as demais, contudo ainda demonstro muita qualidade:



" "

...

Zaggojhon

Moderador da
Centro RPG Maker
(Convidado)

1º

O impressionismo musical nos jogos (Edição #21)

Vemos aqui um estudo aprofundado sobre a relação das trilhas sonoras musicais com a música erudita do século XIX e XX. É uma matéria extremamente inteligente e de fácil acesso que vai ampliar o entendimento sobre apreciação musical do leitor. A leitura é imprescindível, tanto pelo zelo apresentado pelo autor em mostrar exemplos famosos e facilmente reconhecíveis, como pela clara explicação de cada um dos pontos apresentados. É uma fantástica matéria digna de capa, que mostra a maturidade da equipe nas novas edições da revista Make The RPG em todas as áreas que escrevem. Vale muito a pena se aprofundar por esse valioso estudo e aumentar ainda mais seu entendimento sobre música.

2º

Uso de Leimotifs em jogos digitais (Edição #18)

A primeira matéria mais aprofundada sobre análise musical da revista apresenta de forma simples a definição do conceito de Motif e Leimotif, usadas na música erudita para auxiliar nos métodos composicionais. A matéria é escrita de uma forma a abranger todos os leitores, mesmo os que não têm o mínimo de conhecimento musical, e ainda mostra com exemplos famosos e certos como esse conceito é aplicado na prática e como pode ser usado em um projeto. É uma matéria muito relevante para qualquer desenvolvedor.

3º

10 Dicas para compor, por Victor Soares (Edição #15)

Nessa seção de estúdio temos uma Masterclass com um dos membros especialistas na área sonora da comunidade maker. Ele lista princípios básicos que todos os aspirantes a compositores musicais devem seguir para começarem a trabalhar na área. É uma matéria imprescindível a todos que se interessam por trilha sonora. Com uma escrita direta e simples, o compositor fala com maestria sobre cada um dos primeiros passos para se tornar um músico de jogos. Vale muito a pena a leitura!

4º

Sonoplastia: Além de um tema bonito (Edição #xx)

Essa matéria é importantíssima, pois além de ser extremamente detalhada sobre um mundo completamente diferente dos já abordados, apresenta uma discreta errata sobre a matéria de capa da edição nº9 da revista. A Sonoplastia não tem nada a ver com Composição Musical. A sonoplastia, ou desenho de som, apareceu nos jogos muito antes das trilhas sonoras e está presente em todos os projetos audiovisuais. Aqui vemos o quanto é difícil o trabalho original de um desenho de som, mas que quando bem feito dá uma identidade sonora inseparável da arte visual do projeto.

5º

Melody Raiser 101 (Edição #14)

Até essa matéria, todas as outras eram focadas em tutoriais simples voltados para o desenvolvedor que não possui o mínimo de conhecimento na área. Mas o que seria de um game dev sem a sua vontade de aprender sobre as áreas mais importantes do mundo de desenvolvimento? Nessa matéria do Estúdio, o leitor pode aprender muito em pouquíssimo tempo sobre o processo de se criar uma trilha. Isso é importante não só para quem deseja compor, mas também para que o desenvolvedor aprenda sobre o que o compositor faz. É também uma introdução para o uso de DAW (Digital Audio Workstation), o lugar mais importante do mundo para um músico de trilhas sonoras digitais.

6º

Criando pontos de Loop em suas músicas (Edição #12)

Esse tutorial é o mais interativo da matéria de estúdio de todas as edições, e relativamente um dos mais importantes, por ser um processo presente no desenvolvimento de todos os jogos. Não precisa ser um entendido de música para seguir os passos apresentados, e a qualidade do resultado desse processo é muito importante para qualquer projeto.

7º

Criando Loops em arquivo .Midi (Edição #13)

Aqui há um tutorial de um dos processos mais comuns na escolha de uma trilha sonora para o jogo: a criação do Loop. Para engines mais antigas, abaixo do RPG Maker Vx, esse tutorial é imprescindível, já que o único formato em que o loop é permitido nesses programas é o "Midi", que é o formato musical mais famoso e usado no mundo. Mas para programas mais novos, há melhores qualidades de arquivo que são aceitas. Por isso, nosso 6º lugar na lista foi o anterior

Gráfica



O antigo núcleo que se chamava Artes Gráficas, por incrível que pareça, foi um dos poucos que não estreou na primeira edição da revista. Mas desde inaugurado logo na segunda, nunca mais deixou de aparecer e sempre trouxe material bem diverso, desde pixel art à pintura digital, uso de softwares para editar sprites e até animações. Vamos revisitar um pouco desta seção repleta de inspiração:



"The cake is a lie ;3"

NineK

Marketing da CB
(Convidada)

Tutorial De Mapeamento Parallax (Edição 14)

- 1º Super tutorial mega completo apresentado pelo Peterson, o nosso grande Pet, incluindo scripts de configuração de como fazer a utilização da técnica de parallax mapping. Essa matéria não é só uma das mais completas, mas também uma das mais interessantes desta categoria, qualidade inegável.

Pintura Digital No Photoshop - Ogro Noel (Edição 15)

- 2º Tutorial completo de pintura digital trazido com muita competência pelo Bruce Azkan. Em meio a vários tutoriais que tratam quase que exclusivamente de pixel art, esse tutorial não é só um refresco, mas também é essencial para quem pretende fazer uso de mesa digitalizadora para produzir artes digitais para um jogo. Tutorial essencial.

Aseprite: Tutorial Básico + Tutorial Avançado (Edição 20 & 21)

- 3º Mega guia de referência de alta qualidade, sendo complementado na edição seguinte, apresentando a interface e várias das ferramentas básicas do software, que é uma ferramenta e tanto para os artistas de pixel. Com essas duas matérias é possível se ter uma boa noção de utilização do programa.

Movendo Blocos No Blender (Edição #17)

- 4º Para quem tem medo de mexer num modelador 3D, nessa matéria Rafael Rocha dá o seu aval com dicas de manipulação de algumas formas básicas como forma de alcançar formas mais complexas, isso é, modelagem 3D na prática!

Conheça o Shoebox (Edição #10)

- 5º Essa é uma apresentação bem interessante e bem completa de um utilitário muito bacana, trazida pela NineK. Com ele é possível facilmente realizar a extração de sprites e criação de animações feito de forma muito prática, como mostrado na matéria.

Pixel Art Isométrico para Iniciantes (Edição #02)

- 6º O mestre dos scripts, Marcelo Cavaco, o Avatar, também entende de arte! Além de trazer uma breve introdução teórica, este tutorial também traz prática sobre a perspectiva que não costuma ser muito utilizada em jogos de RPG Maker, mas é muito interessante e completinha, ensinando a fazer algumas formas básicas e dar sombreamento.

3 Conselhos para editar os sprites do seu game (Edição #06)

- 7º Apesar de ser dito que são apenas 3 pequenos conselhos, essa matéria da July Anne na verdade ajuda justamente a dar uma variada nos recursos padrão (charsets, facesets e tilesets), uma reclamação muito presente especialmente em quem faz seus jogos diretamente do RTP.



Comandos



Se tem uma área que podemos dizer que nunca foi negligenciada na revista, essa é a área da programação de códigos e eventos, afinal esta é a linguagem na qual damos vida aos jogos digitais. Por meio das edições, tutoriais básicos, avançados, guias de referência e técnicas de programação já passaram por aqui. É sem dúvida uma área que rendeu muita coisa interessante:



“Essa é uma seção que sempre achei muito interessante de trabalhar, programação sempre foi algo estrutural nos jogos e que me chamou muita atenção”

RSM

Redator &
Idealizador
da Revista

1º **Evitando conflitos no Javascript (Edição #15)**

É o guia mais completo e em profundidade de toda a revista, explicando tudo de maneira muito bem organizada, e com muitos exemplos. Ele pega por base os guias de boas práticas e desenvolve conceitos muito poderosos no Javascript para poder aumentar a qualidade dos seus códigos nele e evitar uma série de erros.

2º **Por que aprender a programar Ruby/Javascript? (Edição #20)**

Nunca duvide do poder de um guia motivacional! Muita gente sabe que deve aprender a programar por algum motivo, mas não consegue determinar ao certo, ou se sabe, não sabe bem que vantagens terá, por isso mesmo essa matéria ajuda a tirar a pessoa da inércia e dá bons motivos pra ela começar a programar.

3º **Desenvolvendo na lata: Fuçando nos códigos (Edição #16)**

Um jeito diferente de ensinar a mexer nos códigos, pois pressupõe que você já sabe mexer no básico e não precisa ficar se perdendo em teorias, conteúdos e um monte de regras, aqui você deixa as formalidades de lado e apenas começa a mexer nos códigos de um jeito muito prático.

4º **Criando Scenes no RGSS I & II (Edições #10 & #11)**

As scenes são o conceito mais básico, e apesar de ter tutoriais mais avançados que façam uso dos conceitos, só nessas duas matérias aqui que esse assunto é visto em detalhes, pois tutoriais como o criando minigames no MV (ed. 18 e 19) serem bons e merecerem estar nessa lista de Top 7, é só com a compreensão dessa matéria aqui que é possível se chegar lá efetivamente.

5º **O básico dos scripts (Edição #03)**

Os guias básicos são sempre os melhores para poder tirar a pessoa do zero a zero, especialmente para quem de repente já conhece algum conceito passado de outra linguagem, ou tem algum conhecimento teórico. Aqui é feito um resumo de muita coisa interessante para esses casos.

6º **Guia básico de criação de plugins (Edição #13)**

Meio que uma mistura de outros guias e na linha do simples e prático, é apresentada a estrutura básica de um plugin e algumas dicas extras para se fazer um. Esse tutorial é base para outros que viriam depois.

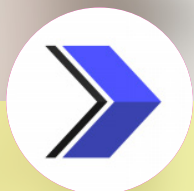
7º **Interagindo códigos e eventos (Edição #21)**

Um guia inusitado, pois relaciona duas áreas bem distintas da programação de jogos no RPG Maker, ainda que tão próximas e comprovadamente interligadas, como postulado e provado pela própria matéria. Uma única pena é que esse tutorial só se limita ao RM.

Roleplaying



A seção que lida com as ferramentas narrativas e de world building de jogos foi uma das que mais recebeu conteúdo ao longo de todas as edições da revista, sendo a única seção maior que junto com a Extra que chegou a ter mais de um conteúdo por edição. Alguns dos nossos melhores textos não poderiam estar de fora desta nobre seção de participações tão memoráveis:



"Não foque no passado, só quem anda pra frente olhando pra trás é o Curupira."

Caster

Administrador do Condado Braveheart

- 1º Estamos perdendo a nossa história? (Edição #18)**

Um ensaio brilhante sobre o valor dos jogos para muito além de produtos multimídia, como forma de arte, a mudança deles ao longo do tempo e os diversos aspectos da sua experiência e preservação
- 2º O Steampunk no jogo Vorum - Legados de Justiça (Edição #15)**

Não é só um showcase de um projeto interessante, como também explora um pouco da origem do gênero e as implicações desse tipo de cenário para um RPG, tudo de uma forma bem concisa e amarrada.
- 3º A morte ainda é uma virada de Roteiro interessante? (Edição #20)**

Muitas vezes as ferramentas narrativas para criar drama e tensão são mal aproveitadas, tendo o efeito inverso do que deveriam e a morte de personagens pode ser um tipo de coisa que se mal explorada pode acabar nesse mesmo fim, especialmente por ser algo tão difícil de trabalhar. Felizmente essa matéria traz uma abordagem interessante para o tema.
- 4º Ico e a forma fundamental de um jogo (Edição #17)**

Outro ensaio igualmente brilhante ao primeiro lugar desse ranking (não por acaso também escrito pelo Rafael Rocha) sobre a caracterização do design de jogos e para isto faz estudo de caso de um jogo fenomenal que transmite as informações e sentimentos de uma maneira não convencional.
- 5º Criando Personagens Inesquecíveis (Edições #01, #02, #03 & #04)**

Sendo a maior série da revista até então, não era de se espantar se ela também não fosse uma das mais completas, mostrando vários aspectos da criação dos personagens que tanto amamos em jogos.
- 6º Criando tramas complexas (Edição #10)**

Um bom conjunto de dicas para poder começar a escrever e amarrar as tramas desde um momento inicial até seu fim, incluindo as principais etapas de construção, similar a como se fosse uma peça de teatro.
- 7º Transformando enredos de RPG em livros (Edição #11)**

Em meios as várias edições da revista foi explorado a interdisciplinaridade e convergências das diversas mídias, desde a primeira edição, especialmente com a seção 'Do Maker', mas essa matéria de Roleplaying é o ponto que faltava para dar o viés maker da coisa, e de certa forma a complementar a matéria do livro A Última Dama do Fogo, do Marcelo Paschoalin, apresentado na segunda edição da revista.



Matéria de Capa



Ao longo das 21 edições, muitos materiais foram trazidos, mas é inegável que alguns dos mais relevantes e completos vieram a fazer das Matérias de Capa da revista. Essa seção é sempre marcada por suas análises detalhadas e por trazer conhecimentos essenciais não só as makers de uma área específica, como programadores, artistas ou sonoplastas, mas sim a todos os makers de maneira bem abrangente.



"Gotta Catch 'Em All"

FL

**Ex-staff na MRM
e ex-redator da
Make The RPG/
Game.
(Convidado)**

- 1º **A Despedida da Mundo RPG Maker (Edição #14)**
Conta a história de uma das maiores comunidades tupiniquins de RPG Maker que já existiu, se não a maior. Essa matéria (que eu co-participei na criação) foi importante para mim pois se trata de uma comunidade de eu fiz parte da equipe por quase três anos, até seu fim, quando foi absorvida pela CBH. E essa matéria engloba de projetos que foram apresentados por membros da comunidade até seus diferentes layouts de site ao longo do tempo. Inclusive as icônicas frases "Para refletir" que mais tarde foram trazidas para a Condado foram citadas.
- 2º **Bastidores e Retrospectiva da Make The RPG (Edição #16)**
Explica como foi a concepção da revista Make the RPG desde sua primeira edição e nascimento da mesma, além de um pequeno resumo do conteúdo e bastidores da produção de cada uma das 16 edições até então, contando histórias, algumas inéditas, das pessoas que deram vida a revista, contada de maneira muito bem-humorada. Matéria indispensável para os fãs da revista.
- 3º **A história por trás do RPG Maker "alternativo" (Edição #15)**
A história por trás do RPG Maker alternativo que foi usado por boa parte do mundo, principalmente em terras tupiniquins graças as saudosas revistas de CD-ROM, até a chegada do RPG Maker por fontes oficiais tais como a Steam. Contém uma baita pesquisa que inclui vários fatos de mais de duas décadas atrás da história do RPG Maker e de como ele deixou de ser um hobby exclusivo do Japão até ser o que a gente conhece hoje. Essencial para quem curte a história das coisas.
- 4º **Review do RPG Maker MV (Edição #10)**
Uma grande análise (nos dois sentidos) do RPG Maker MV durante a época do seu lançamento.
- 5º **A importância do Documento de Design do Jogo (Edição #11)**
Um compilado bem completo explicando basicamente tudo o que uma pessoa precisar saber sobre um documento de design de jogo (GDD/DDJ): Para que serve, por que usar, quais seções deve ter, erros comuns na sua escrita e até mesmo um contraponto de porquê não os usar. Difícil não julgar isso como importante para qualquer estudioso da área de game design.
- 6º **O legado de um maker lendário (Edição #06)**
Conta do começo ao fim da "carreira staffer" do MGLink/Hector MG Barbossa, responsável por diversos projetos e jogos famosos entre o meio maker, pela criação da Vila Makers e mais tarde Condado Braveheart. Essa matéria é muito interessante porque demonstra todo um contexto maker que ele viveu e como tudo foi mudando ao longo dos anos.
- 7º **A nova era das comunidades makers (Edição #03)**
Explica um pouco de como surgiram as comunidades makers e porque elas foram mudando tanto. Texto recomendado para os novatos nas comunidades descobrirem como as coisas eram diferentes em anos anteriores ou conhecer a história desse cenário nacional.



TOP 10

MELHORES

EDIÇÕES

DA REVISTA

Não é uma escolha fácil, até por que cada edição tem seus destaques e pontos fortes, mas depois de alguma conversa (e muita briga!) aqui na Redação, conseguimos decidir algumas edições bem interessantes ao longo de tantas e vamos comentar um pouco a respeito delas. Hora de separar as melhores das melhores!



10º Lugar - Edição #06

Como já é bem sabido da história dessa revista, essa deveria ser a última edição, isso é, em tese, já que a revista a princípio se tratava de um projeto experimental. A essa altura muita coisa já tinha acontecido e muita gente deixado a redação, tornando essa então uma revista feita com uma “equipe mínima” e clima de fim de publicação. Apesar de ter sido feita com menos gente no processo, isso não significa uma edição de menor qualidade, na verdade nessa edição tivemos estreias promissoras, design mais caprichado e ótimo balanço de conteúdo. Até hoje imagino se essa revista tivesse sido feita por duas ou três vezes mais pessoas como é hoje em dia.



9º Lugar - Edição #02

Apesar de ter deixado um vazio enorme em toda a redação (como pode ser conferido na retrospectiva da edição 16), a Mari-san nos deixou como seu último presente uma das matérias mais maravilhosas e inspiradoras sobre fazer jogos, o que também ajudou a definir a linha das muitas matérias mais “motivacionais”, digamos assim, que viriam a ser lançadas nas capas das edições seguintes até as atuais. Mas mais coisas foram solidificadas nessa edição construídas tendo a primeira por base, como a inauguração da seção Gráfica, com uma matéria de pixel art isométrico e uma seção de Comandos com códigos de verdade.



8º Lugar - Edição #16

Talvez fosse um pouco tendencioso escolher uma edição onde a matéria de capa fala sobre a própria revista. (Ops, será que esta edição vai entrar em algum ranking futuro da Make the Game? Hehe.) Mas a matéria além de excelentemente bem bolada e muito bem humorada, é só mais uma parte de uma edição que possui uma matéria interessante de criação de efeitos sonoros improvisados e uma introdução completo do Unity para usuário de RPG Maker, criando uma forte ponte entre as duas engines, além de um método de aprendizado de fazer scripts e plugins totalmente fora das liçõezinhas de bê-á-bá convencional da programação.



7º Lugar - Edição #01

A primeira edição, excetuando-se um pouco a omissão de alguns tipos de conteúdos que não apareceram nela de primeira e alguns problemas menores de montagem, ainda assim é uma das edições mais importantes logo de cara por conta da sua Matéria de Capa com um review completo do RPG Maker VX Ace e por dar início à série 'Criando Personagens Inesquecíveis'. É incrível como tanta coisa foi acertada logo de primeira, com qualidade que já se começava a se aproximar das melhores revistas já lançadas até a época e materiais que se seguram bem até os dias de hoje.



6º Lugar - Edição #18

Não teria como não falar de evolução da revista se não fosse falar dessa edição em especial. Assim como a 2 está para a 1, essa aqui pega a reforma da edição anterior, a 17, e dá uma camada a mais de retoque e capricho no design, além de, claro, conteúdos com metodologias que não se vê em outros lugares. E se a revista passou por diversas revoluções e refinamentos ao longo do seu design, aqui ele encontra o balanço entre o clean e o composto, tendo boa parte das matérias com design melhor do que a matéria de capa, o que é bem raro, diga-se de passagem. A qualidade dos materiais e até o especial 10 anos de Off não deixam essa aqui escapar do radar como edição altamente competente.



5º Lugar - Edição #17

Não se poderia falar em evolução da revista sem citar a edição 17. Pela batuta do FL, ex-MRM, a revista passou por algumas reformas e inclusive perdeu algumas seções. Mas quem disse que menos páginas quer dizer menos qualidade? A matéria sobre Game Jams do mesmo é única dentre todas as outras na revista, mas muito do destaque vai para a Gráfica, trazendo pela primeira vez um tutorial de modelagem 3D no Blender, uma das melhores escritas da seção de roleplaying (Ico e a forma fundamental de um jogo), criação de parâmetros avançados de plugins para RPG Maker MV e até a seção Extra trouxe algo altamente relevante, falando de análise de mercado com ênfase em jogos.



4º Lugar - Edição #14

Talvez fosse impossível citar os mais importantes materiais de uma revista de RPG Maker sem ter que citar a revista que fez cobertura de uma das suas comunidades mais importantes. Na edição 14, ex-membros da Mundo RPG Maker contam sobre o legado dessa comunidade gigante que deixou saudades, o que já bastaria para poder deixar essa edição no Top 10 de muita gente. Mas a cereja do bolo são as matérias de parallax mapping, uma das mais completas matérias da revista e do Melody Raiser, entre outros conteúdos muito bons no geral.



3º Lugar - Edições #19, #20 & #21

Isso aqui é uma baita cilada, pois primeiro por estarem mais frescas, essas correm o risco de terem votação mais tendenciosa, mas ao mesmo tempo elas tem proporção e qualidade de conteúdos altamente uniformes o que mostra que a revista alcançou uma espécie de "padrão ouro" própria. E como não é há meio prático de dizer qual é melhor que as outras, nenhuma merece sair da lista do Top 10 e nem elas tirar o espaço de edições mais antigas, mas realmente importantes por seus próprios méritos, que foi decido agrupá-las todas sob uma etiqueta só. São todas as três excelentes edições!



2º Lugar - Edição #10

A 10ª edição representa um pequeno marco, pois nesse meio apenas uma única revista (a Maker World) tinha chegado nos dois dígitos até então, e com isso uma responsabilidade de renovar seu formato e se manter em dia foi muito grande. Apesar de alguns atrasos, essa revista trouxe uma entrevista com um dos makers mais influentes do mundo, o Yanfly, e claro, o melhor e mais completo review que um RPG Maker já recebeu, no lançamento do MV. Para fechar o pacote tem um guia bem bacana do único Shoebox e o estabelecimento em definitivo da seção Estúdio na revista, e muito conteúdo bacana, tendo praticamente o dobro da edição anterior e sendo a primeira edição a se aproximar das 100 páginas.



1º Lugar - Edição #11

Provavelmente é a edição mais importante da revista lançada até então. Com a sua matéria de capa 'A Importância do Documento de Design do Jogo', inclusive reconhecida por profissionais da área, essa foi a revista com a Matéria de Capa mais ambiciosa e mais extensa lançada até hoje. Essa matéria não só traz para o universo geral do RPG Maker brasileiro noções básicas de game design, como também dissecou esse documento (o GDD) de maneira completa e responsável, o que torna o tema de importância para qualquer pessoa na área de jogos, mesmo as não envolvidas diretamente no processo de design.

Despedida...?

Essa matéria nunca teve por objetivo esgotar todos os materiais, na verdade essa sequer arranca uma casquinha. Infelizmente por questões de espaço e prioridades não teria como mesmo. Ao longo desta edição e das próximas essa revista além de uma mudança de nome passará por diversas outras mudanças, mas sempre com o objetivo de trazer material diverso e de qualidade quando o assunto é fazer jogos.

Por falar disso, é interessante vermos com as coisas evoluíram, vislumbrar quanta coisa legal já foi feita e imaginar que no futuro poderemos oferecer muito mais também. Só que não deixa de ter aquele sentimento de nostalgia, quando você tem que deixar para trás seus afazeres de infância (que aqui seria o RPG Maker) e terá de tratar de responsabilidades muito maiores. Então não deixa de ser com certo pesar que nos despedimos de uma velha amiga. É como se deixássemos uma parte de nós para trás, mas que é um passo necessário para que haja o crescimento.

A partir de agora que a Make the RPG está oficialmente declarada "morta" (mas passa bem, claro), vamos deixar o espaço aberto para que vocês possam comentar mais das suas histórias e relação com a maior e mais longa revista maker que já existiu, nos lugares onde esta edição estiver sendo distribuída. Esperaremos vocês lá, que agora aqui vamos continuar a nova revista com força total! 🎮



Impedindo o

Grinding



Grinding. Para aqueles que não são familiarizados com esse termo, este seria o andar de um lado ao outro, matando monstros para conseguir ouro, itens, XP, e matar o próximo chefe. E correr o jogo inteiro com a força necessária. Pode se mostrar necessário para continuar jogando. Aqueles que vão até seus objetivos, vencem as batalhas sem parar para correr em círculos no mapa e são derrubados pelo próximo chefe ou inimigo mais forte são obrigados a seguir essa tática de andar em voltas, matar monstros repetidamente para conseguir progredir. Pode ser uma simples artimanha para aumentar o tempo de jogatina ou intensificar a dificuldade do jogo.

Artimanhas para conseguir ambos os objetivos se mantinham em tendência na época do Nintendo e até do Super Nintendo. Isto é, pode ser que os jogadores não tenham vontade alguma de fazer isso e façam simplesmente porque o jogo é designado para obrigá-los a seguir este caminho. Mas até que ponto? Não foi culpa do jogador que fugiu de uma batalha ou outra, ou que foi pelo caminho mais curto, ou mais fácil, escapando de algumas batalhas e inevitavelmente ficou com nível baixo na hora do desafio? Do desenvolvedor que não se atendeu em balancear a dificuldade ou a quantidade de monstros? E por si só, é algo negativo? De um lado, do que adiantaria para o desenvolvedor criar todos aqueles inimigos, encontros e desafios complicados se é possível passar por tudo apenas fugindo das batalhas e vencer o último chefe no nível 1?

Certos jogos deste gênero podem ser vencidos sem grinding algum, apenas vencendo as batalhas que são colocadas em seu caminho durante a caminhada na fortaleza ou no mapa-múndi. Outros não, mas isso é algo muito subjetivo. Um jogador pode dizer que RPG x pode ser vencido sem, mas o outro não concorda.

Para criar um jogo sem precisar desse recurso, em que o jogador possa avançar na história conforme segue seu caminho e derrotar todos os adversários, balanceamento e testes são requeridos. Veja a primeira masmorra. Nesse início, o personagem se encontra provavelmente no Nível 1 (há exceções, mas é somen-

te para propósitos explicativos) e não encontrou nenhum monstro ainda, lá encontrando seus primeiros desafios. Possivelmente fazer com que os monstros daquela masmorra possam ser derrotados facilmente, mas ainda assim ofereçam um certo desafio para o jogador.

Lembrando que desafio não é necessariamente fazer com que os inimigos sejam muito fortes e nocauteiem com dois ou três golpes, a força nem sempre é bruta. O tipo de força que queremos é que o monstro seja desafiador para ser derrotado, não desafiante que derrote o(s) aliado(s) facilmente e obrigue-o(s) a voltar várias e várias vezes depois de encarar um Fim de Jogo. Pode se dizer que isso não é divertido ou desafiador, e só frustrante. Esse inimigo em questão dará uma quantidade aceitável de experiência, talvez que não faça subir um nível de uma só vez, isso depende de como o sistema de experiência e níveis do seu jogo e a curva funciona. Mas para criar um sistema que evite o grinding é fazer com que apenas as batalhas encontradas no caminho entre o começo e o fim da masmorra sejam o suficiente para derrotar o chefe, com uma pequena margem de erro. Claro, também é bom deixar totalmente inviável vencer o chefe por ter fugido de todas as batalhas. Essa é a barreira. A barreira que te impede de matar o chefe se não vencer nenhum combate é diferente da barreira que te impede de derrotar o chefe se não fez grinding algum.



Se o jogo quer ser contra o grinding, quer impedir que o jogador faça isso, então existe algo que impede de fazê-lo? Isso acontece. Após uma batalha, o personagem obtenha uma razoável quantidade de XP que o incentive a ficar andando em círculos para chegar num nível alto e sair correndo o jogo inteiro derrubando tudo em seu caminho e fugindo das batalhas, porque elas se mostram desnecessárias nesse ponto. Aí que a curva de XP entra.

Vamos dizer que existem duas masmorras. A masmorra 1 e a masmorra 2. A masmorra 1 possui corvos e a masmorra 2 possui goblins. O que impedirá o jogador de ficar andando em círculos e matando os morcegos para quando chegar na masmorra de goblins só fugir de todos e ir direto para o chefe por estar num nível alto? A curva de experiência. O importante é fazer com que seja inviável o grinding nos corvos. Digamos que os corvos após a morte ofereçam 5 XP, e para ir do nível 1 ao 2 é necessário 30 XP. É muito viável chegar do nível 1 ao 2 com os corvos, porque poucos devem ser derrotados para tal. É isso que o desenvolvedor quer, que o jogador chegue ao nível 2 e consiga derrotar o chefe ali, mas não num nível mais alto. Então, o que fazer se o jogador quiser subir mais que isso, para o 3 por exemplo. Para chegar do nível 1 ao 2 foi necessário 30, não é mesmo? Então, faça com que para chegar do nível 2 ao 3 precise de 1000 XP, por exemplo (os nú-

meros são apenas para propósitos exemplificativos). Não parece tão bom assim matar corvos. Ir de 5 em 5 até o 1000 seria uma trabalhadeira infinita.

Se a curva subiu tão alto assim, vai ser impossível chegar ao 3? Se eu te disser que os goblins da próxima masmorra dão 100 XP cada um. Parece muito mais fácil agora, não parece? Pode ser isso que vá atrair o jogador a continuar, vencer os monstros da masmorra seguinte que oferecem uma vantagem muito maior. Aquele que quer fazer o grinding se sentirá obrigado a progredir. Mesmo que seja a pessoa mais empenhada do mundo, a curva de XP vai ficar cada vez maior, e subir de um nível ao outro com os morcegos vai se tornar uma tarefa que demandará horas e horas e a recompensa nem tão boa assim, então vai se ver obrigado a desistir e continuar como deveria fazer. Se ele tentar de novo na masmorra dos goblins, quando chegar ao nível 3 vai perceber que se tornou inviável novamente chegar ao nível 4 e vai ter que continuar. Claro que os números utilizados são somente para explicar, você como desenvolvedor está livre para modificar e customizar como quiser, fazendo com que só seja possível subir um, dois ou três níveis naquela masmorra e impedindo de continuar, com que as melhorias de subir de níveis sejam baixas ou altas, dependendo da necessidade do seu jogo e de como o quer.

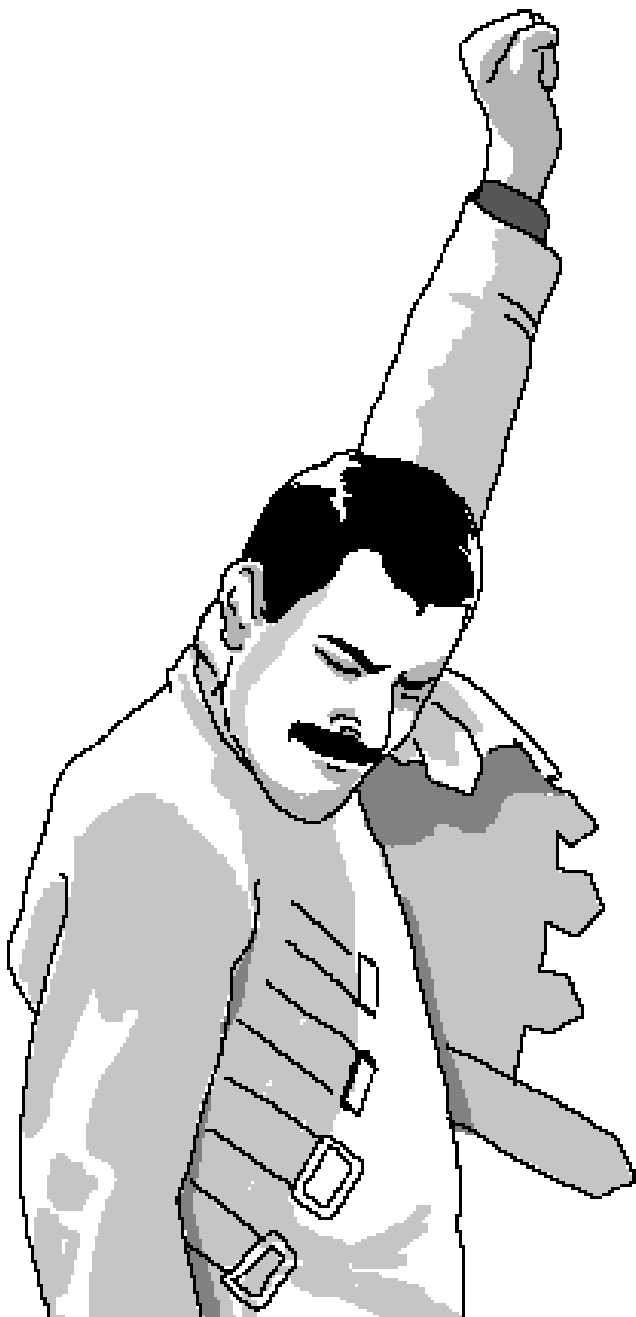


Em Final Fantasy X, a única forma de evoluir os atributos dos personagens é por meio do sistema de "sphere grid", que utiliza pontos de exp adquiridos em batalhas e, somente nelas, obrigando o jogador a lutar inúmeras vezes. Isso também se aplica para aprender novas habilidades e técnicas...

Yuna, a "summoner" do game


O método acima pode ser mais para sistemas de batalhas aleatórias, mas se seu jogo usa um sistema de batalha com monstros que aparecem no mapa, isso se torna ainda mais fácil. Desse modo, você pode ter o controle de quantos monstros estão no mapa e pode fazer algumas coisas bem interessantes. O primeiro método usado é o básico que já deve ter imaginado, colocar uma quantidade X de monstros na masmorra e depois que todos estão mortos, nenhum outro monstro aparecerá. Isso pode ser bom e pode ser muito ruim. Pode ser bom porque é uma maneira simples de controlar o quanto o jogador poderá matar e juntar XP sem ficar super poderoso e num nível muito alto. O ponto negativo é que enjaula o jogador e tira sua liberdade. Se a quantidade de monstros é pré-

LEVEL UP!



-determinada, a quantidade de XP possível também é pré-determinada e até o nível que você deve se encontrar no fim do jogo também é pré-determinada, fazendo com que o jogador se sinta controlado como uma marionete.

Outras duas formas de controle de monstros também são usadas: a primeira é fazer com que os monstros após mortos, retornem quando o jogador sair do mapa e retornar, o que incentiva o grinding, então não contribuiria tanto para a diminuição dele. Também há a terceira maneira: Haverá uma quantidade X de monstros no mapa, após todos serem mortos, eles aparecerão novamente quando você entrar e sair do mapa, porém, em uma quantidade bem menor dificultando o processo de chacina repetitiva, mas não tirando a liberdade do jogador de tentar. Porque uma quantidade de monstros pré-determinada também não só impede o grinding de XP, mas também de ouro e/ou itens, que são coisas que os inimigos também deixam após a morte (na maioria das vezes).

No sistema sugerido para a batalha aleatória, o jogador ainda poderia adquirir o ouro e os itens, claro, também adicionando uma curva a eles, para que uma quantidade menor seja adquirida e/ou uma chance mais baixa de um item. Vamos supor a seguinte situação: Todos os monstros do mapa estão mortos, falta apenas o chefe para progredir. A batalha ainda está muito difícil, e comprar uma armadura e uma espada ajudaria. Mas se falta ouro para comprar e não tem monstros para arrancar o ouro, o que se pode fazer? Por isso, diminuir a quantidade de monstros drasticamente na área após a limpeza deles, mas não remover todos, se aliado à melhoria da curva de XP, pode impedir o grinding e, ao mesmo tempo dar liberdade ao jogador para obter ouro, itens, e talvez XP, mas num nível mais moderado que não fará o personagem subir níveis desnecessariamente. 



Utilitários:



Animações

Dando continuidade...

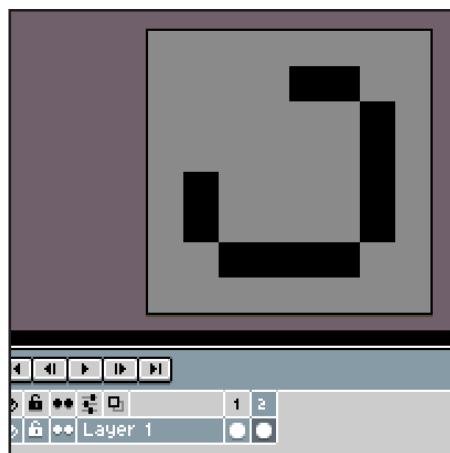
Olá, leitores da **Make The Game**, Caster novamente aqui com mais um tutorial do Aseprite. Desta vez, como fazer animações no programa. Aseprite não é apenas um software de edição e criação de sprites, mas também de animação. É possível animar sprites no programa, criando-os quadro a quadro, definindo a duração de cada quadro, e a sua ordem.

Primeiro, precisaremos ter as imagens necessárias para a animação. Você pode criá-las antes ou durante a animação, mas certifique-se que todas as imagens dos quadros cabem no mesmo tamanho de tela. Certo, para a animação de hoje, vamos usar apenas 4 imagens para fazer um movimento de giro. Estas são as imagens utilizadas:



*Imagens expandidas em 300%.

Vamos começar com o primeiro quadro da animação. A primeira imagem estática. Perto das camadas temos a lista de quadros, que chamarei de frames depois daqui por conveniência, e por ser o nome mais utilizado. O 1 significa que este é o primeiro, e também o único frame. O círculo preenchido na camada indica que há conteúdo.

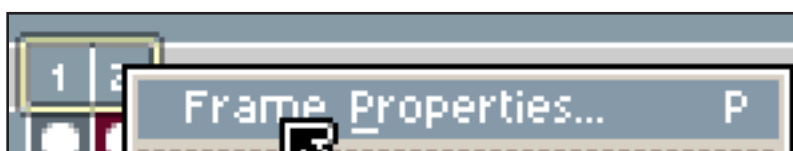


Agora temos dois frames, e ao apertar Enter podemos reproduzir e ver o resultado até agora. Para parar basta apertar Enter novamente.

Caso não tenha um teclado, pode usar esses botões que respectivamente: Vai ao primeiro frame, vai ao frame anterior, reproduz/pára, vai ao próximo frame, vai ao último frame.



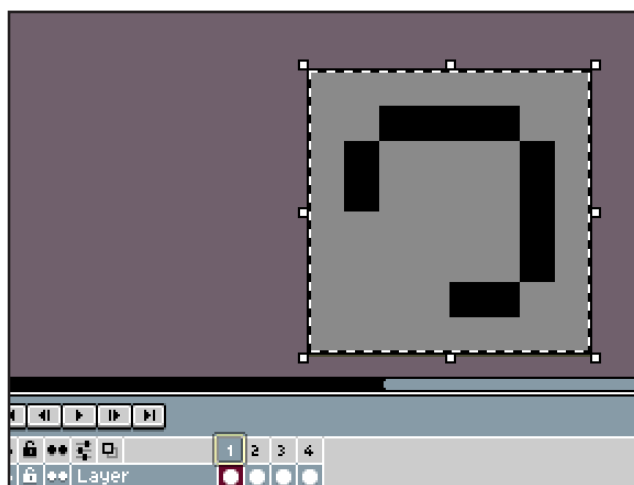
Independentemente se criar um frame vazio ou com o conteúdo do anterior, ele sempre vai herdar sua duração em milissegundos, então se atente a isso. Para alterar a duração de vários ao mesmo tempo, clique e arraste com o botão esquerdo até a quantidade de frames que quiser e acesse as propriedades com o botão direito e em "*Frame Properties*", ou apertando P.



Caso tenha selecionado múltiplos frames, aqueles que selecionou estarão listados nas propriedades como X...Y, então é possível sempre ver se está modificando a duração dos corretos.



Agora que você sabe criar frames e colocar conteúdo neles, criaremos mais dois frames para colocar o conteúdo das imagens restantes, formando assim a nossa animação. E então, após terminá-la, você pode reproduzir antes de salvar para ver se ficou tudo certo.



Obs.: Na hora de animar, caso queira visualizar o frame anterior, basta clicar no ícone de dois quadrados em cima da camada para habilitar o efeito Casca de Cebola.

Caso queira ligar vários quadros, você pode usar a ferramenta de ligação de células. Ao ligar as células, a modificação feita em um quadro, afetará todas as células interligadas. Basta selecionar as células com o botão esquerdo e clicar com o botão direito e em *"Link Cells"* (Ligar Células). Para desligar, basta clicar na opção *"Unlink"* (Desligar).



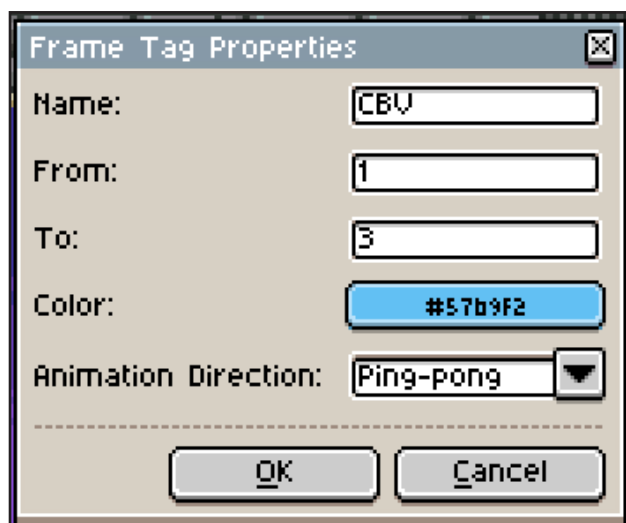
Com várias células selecionadas, elas também podem ser duplicadas com a opção *"Duplicate Cell(s)"* [**Duplicar Célula(s)**]

Caso queira duplicar apenas as células ligadas, use a opção *"Duplicate Linked Cell(s)"* [**Duplicar Célula(s) Ligada(s)**]

Agora, vejamos as opções da Seção de Loop. Selecione vários frames e a opção *"Set Loop Section"* para criar uma seção de Loop.



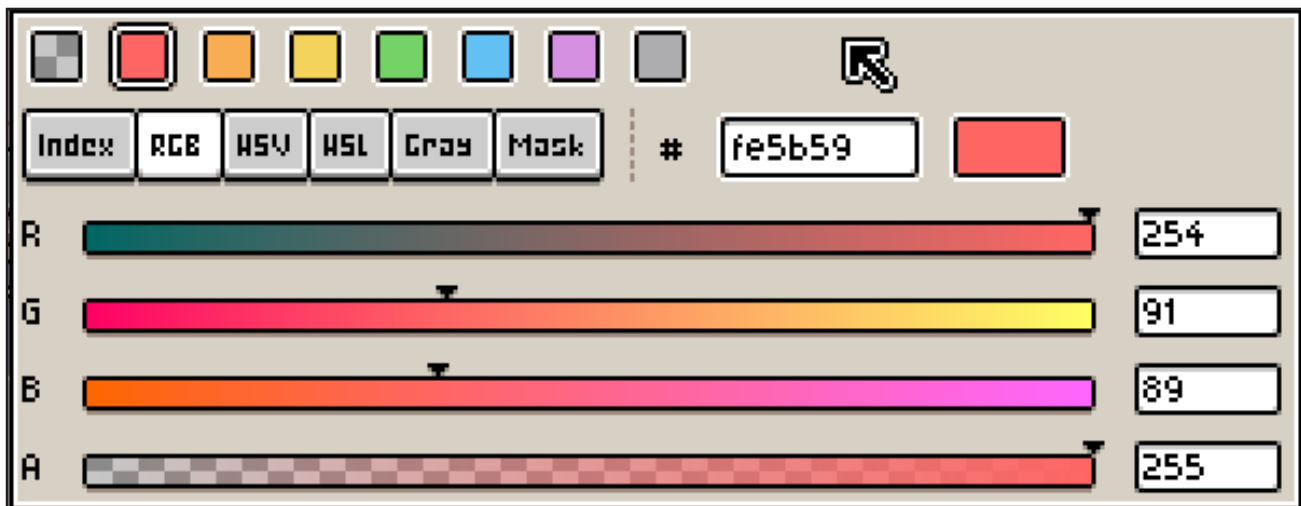
Uma pequena faixa preta aparecerá em cima da área onde o Loop foi criado. Clique na faixa para ver as configurações do loop. São bem simples:



"Name" (Nome). Defina aqui o nome que dará ao seu loop. Pode escolher qualquer nome.

"From" (De) e "To" (Para) são quais frames o seu loop começa e termina respectivamente.

"Color" (Cor) para identificar seu loop mais facilmente caso haja outros, você pode além de renomear, escolher uma cor para ele. Caso não queira escolher uma cor, há cores já prontas para colocar no loop.



"Animation Direction" (Direção da Animação) é como o seu loop será repetido:

"Forward" (Para Frente) significa que sempre irá para frente, ou seja, caso seja dos frames 1 ao 3, a ordem será sempre: 1-2-3.

"Reverse" (Ao Contrário) significa que sempre irá ao contrário, ou seja, caso seja dos frames 1 ao 3, a ordem será sempre: 3-2-1.

"Ping-Pong" significa que ele irá ao final e voltar, ou seja, caso seja dos frames 1 ao 5, a ordem será sempre: 1-2-3-4-5-4-3-2.

Feito isso, seu loop estará customizado.



Obs.: Clique nesta imagem para ver a animação final

Bom, isto finaliza o essencial sobre como fazer uma animação no Aseprite, e é chegado o fim da série de tutoriais sobre o programa! Espero que tenham gostado! Até a próxima! 📺



Aprendendo com Yanfly

Se você usa uma ferramenta para criar jogos, certamente já se deparou com alguma limitação do programa para atingir o seu objetivo, seja ele em razão da falta de uma opção simples para realizar a tarefa, seja ainda por não conseguir imaginar uma forma de “programar” o evento desejado.

Para superar esses obstáculos, é comum se socorrer de “scripts” e “plug-ins” feito por programadores ou por fãs dedicados do programa.

Para aqueles que utilizam do **RPG Maker** da **Enterbrain**, certamente já ouviram falar de **Yanfly**, um grande e dedicado programador que em outubro desse ano atingiu a incrível marca de 200 “plug-ins” criados para o **RPG Maker MV** – sem contar os diversos scripts feitos para o **RPG Maker VX** e **VX ACE** – recursos estes que conseguem ampliar grande parte das funções originais da ferramenta.

Em razão do grande potencial de personalização dos seus **plug-ins**, **Yanfly** iniciou uma séria nomeada de “**Tips & Tricks**” na qual ensinava a utilizar dos seus recursos para criar efeitos originais e inicialmente impossível com o **RPG Maker**. A séria iniciou em outubro de 2015 e terminou em março de 2017, e hoje conta com **183 capítulos** (todos em inglês), sendo que em cada um é demonstrando como recriar uma técnica de outro jogo no **RPG Maker**.

A séria é uma excelente fonte de inspiração para aqueles que desejam criar um jogo e estão sem ideias para criar habilidades interessantes e diferenciadas. Além do mais, é uma ótima fonte de estudo para criar as suas próprias habilidades.

Nesta matéria, irei apresentar alguns desses **Tips & Tricks**, e você poderá conferir todos os 183 capítulos no site do próprio programador, basta clicar aqui!



Na edição 10 da revista **Make the RPG**, **Yanfly** foi entrevistado por **Ludovic**. É uma entrevista muito boa e que vale a pena ler para conhecer um pouco mais sobre essa grande figura do cenário do **RPG Maker**.

ATENÇÃO!!!

*Antes de começar a programar as habilidades, confira se você possui todos os plug-ins necessários para a execução do **Tips & Tricks**. Os termos de uso dos Plug-ins foram alterados em 27 de outubro de 2019 e se você não baixou todos os plug-ins antes desta data você precisará efetuar a compra da licença para alguns dos recursos.*

Uma das mecânicas pouco personalizáveis do **RPG Maker MV** são as *condições* (também conhecidos como “*states*”). Pouca coisa é possível personalizar nessa janela do *database*, mas, com o uso do plug-in “**Bufs & States Core**” do **Yanfly**, uma gigantesca gama de personalizações se torna possível, eis que com o uso deste recurso você pode criar linhas de programações – em *JavaScript* – para serem executadas em condições não permitidas pelo *database*. Esta função foi chamada pelo seu criador de **Lunatic Mode** e está presente em muitos dos seus plug-ins.

Para fazer uso desta função, basta preencher a janela “*anotação/note*” da condição com a seguinte linha:

```
<Custom      Trigger
Effect>
  code
  code
</Custom Trigger
Effect>
```

APPLY

Quando a condição é aplicada no alvo.

REMOVE

Quando a condição é removida.

LEAVE

Quando a condição é removida em razão do término da duração em turnos.

TURN START

Sempre que o afetado iniciar o turno.

ACTION START

Sempre que o afetado iniciar uma ação.

ACTION END

Após o afetado finalizar uma ação.

REGENERATE

Quando o afetado for regenerar HP, MP ou TP.

TURN END

Quando o turno do afetado encerra.

BATTLE

Sempre que a batalha inicia.

VICTORY

Sempre que a batalha for vencida e a condição não expirar no final da batalha.

ESCAPE

Sempre que fugir da batalha e a condição não expirar no final da batalha.

DEFEAT

Sempre que a batalha for perdida e a condição não expirar no final da batalha.

Substitua a palavra “*Trigger*” pelo comando que mais convém como gatilho para o efeito desejado – os quais estão descritos nessa janela ao lado. Nas linhas “*code*” basta escrever o efeito desejado em *JavaScript*.

A primeira vista, pode parecer que esta função é irrelevante, porém basta analisar com um olhar mais crítico que perceberemos o seu real alcance.

Por permitir que um comando seja executado logo após o gatilho, o *plug-in* nos permite alterar aspectos relevantes do curso da batalha diretamente relacionados com os gatilhos, como é o acaso da “próxima ação do afetado”.

Um bom exemplo do uso deste *plug-in* para modificar uma habilidade futura está descrita no **epi-sódio 67** da série **Tips & Tricks**, na qual **Yanfly** mostra como é possível criar uma condição semelhante ao estado anormal “*paralisia*” dos jogos **Pokémon**. Clique aqui para acessar.

Na franquia de jogos de **Pokémon**, há um estado anormal que faz com que o personagem afetado tenha 25% de chance de não fazer a sua ação, esse estado é conhecido como *Paralisia (Paralyze)*. Para repetir esse efeito no RPG Maker MV, será necessário dois *plug-ins* do **Yanfly: Battle Engine Core**; e **Bufs & States Core**.

Após criar a condição desejada no database, deixando a caixa “*restrição*” como “*nenhuma*”, bem como efetuando as alterações que for conveniente para o efeito desejado – como, por exemplo, o número de turnos que o efeito irá durar e se ele será desabilitado ao final da batalha – vem a hora de codificar a execução da condição.

```
<Custom Action Start Effect>
var paralyzeRate = 0.25;
if (Math.random() < paralyzeRate) {
    user.clearActions();}
</Custom Action Start Effect>
```

Você poderá observar a codificação completa deste efeito no próprio site do criador, **Yanfly**, a qual conta com a adição de efeitos visuais e outras customizações.

Para entender a codificação deste efeito será importante dividir ela em três partes: **definir valores auxiliares**; **a análise das condições**; e **execução do efeito**.

Se desejamos que o efeito não ocorra sempre, será necessário definir a sua frequência, para isso, criamos uma variável auxiliar que irá definir qual a probabilidade de o alvo afetado por esta condição não realizar a ação desejada.

Criamos a variável (*paralyzeRate*) com o seguinte comando:

```
var.paralyzeRate = 0.25;
```

Nesta variável conterà o **valor auxiliar** que precisaremos para executar a condição. O nome da variável foi definido como “*paralyzeRate*” por **Yanfly**, mas você poderá adotar o nome que melhor lhe convir. O valor definido como “*0.25*” é a probabilidade de ocorrer o efeito, no caso, o cancelamento da ação do alvo. Este valor poderá ser alterado também para o que melhor lhe convir, mas esteja ciente que o valor de “*1*” significa “*100%*”, enquanto “*0.01*”, representa 1% de probabilidade.

Após, passaremos a **análise das condições**, iniciando com a análise da probabilidade do efeito ocorrer. Para isso, utilizamos o seguinte comando:

```
if. (Math.random() < paralyzeRate) {
```

Esse comando analisa se o valor aleatório gerado pelo comando “*Math.random()*” será maior (<) do que o valor da variável “*paralyzeRate*”, e, caso seja maior, executa o efeito desejado, no caso, fazer o usuário perder a ação, efeito este que conseguimos com o seguinte comando:

```
user.clearActions();
```

Esse comando faz com que o portador da condição – **user** – limpe o registro das ações escolhidas

para aquele turno – `clearActions()` – impedindo, portanto, o afetado por esta condição a executar qualquer ação. O “`user`” é utilizado neste caso em virtude de que, pela programação, a condição é ativada por meio do gatilho, pelo portador.

Pronto! Terminamos de rescrever a habilidade “`paralyze`” dos jogos do **Pokémon** com a ajuda dos recursos e do **Tips & Tricks** do **Yanfly**, porém, mais importante do que conseguir reproduzir essa habilidade, é entender cada um dos passos para que você possa criar outras habilidades interessantes e criativas e diversificar o seu jogo.

ATENÇÃO!!!

Não esqueça de sempre fechar todos os parênteses () e as chaves { } que você abriu ao escrever os comandos. Do contrário, prejudicarão a execução da ação.

Lembre-se ainda do nome dado a cada uma das variáveis, pois o mesmo deverá ser repetido exatamente como quando criado.



Nesta lição, aprendemos:

- Usar um gatilho para iniciar um efeito de uma condição por meio do *plug-in* “**Bufs & States Core**” do **Yanfly**;
- Criar uma variável por *javascript*;
- Comparar uma variável e um número aleatório;
- Limpar o registro de ação da unidade afetada pela condição;





A história de

THANOS

Visando salvar toda a vida no universo, ele vaga de planeta em planeta em busca das seis joias de poder infinito, passando por inúmeros desafios, recrutando poderosos aliados, sofrendo perdas desastrosas e superando todos os obstáculos que se colocam no seu caminho. Sua obstinação é tamanha que ele não se curva diante de nenhum desafio, mesmo que isso signifique colocar a sua cabeça e daqueles que ele ama em risco. O fardo que ele carrega é maior do que ele pode suportar, o universo inteiro depende apenas dele, mesmo assim, ele não desiste, segue de cabeça erguida até coletar a última das joias, e ao fazer isso, utiliza todo o seu poder para atingir o seu objetivo, e com isso, salvar todo o universo.

Essa poderia ser a sinopse de um novo **Final Fantasy** ou outro **j-RPG** estrelado por um adolescente com um grande poder oculto e um cabelo exótico, mas não é, esse é um resumo cru da saga do titã louco da Marvel no universo cinematográfico: **Thanos**.



Originalmente, Thanos é um vilão incomum: A Morte é, literalmente, a sua grande paixão e ele faz de tudo para agradá-la...

ALERTA DE SPOILER:

Se você não quer nenhum spoiler dos filmes Vingadores: Guerra Infinita ou Vingadores: Ultimato, é recomendável que você veja os filmes ANTES de ler este artigo, mas caso não se importe com isso, aproveite a leitura e depois veja o filme para tirar suas próprias conclusões.

Gostaria de convidar todos vocês que não curtem “filmes de super-heróis” ou as histórias da **Marvel** em si, assim como aqueles fanáticos por este universo, para se desapegarem de suas paixões ao ler este artigo, esqueçam até mesmo as comparações sobre o titã dos quadrinhos e aquele apresentado no filme. Esse não é um artigo sobre quem ou o que é melhor.

Gostaria de convidar todos vocês para analisar o **Thanos** dos filmes **Vingadores: Guerra Infinita** e **Vingadores: Ultimato** com um espírito de neutralidade e como um personagem isolado de toda a mitologia da Marvel, livre de paixões ou julgamentos precipitados, acompanhando-me nessa desprezível jornada que proponho para estudar alguns aspectos desse grande personagem.

Iniciaremos, portanto, do início.

INFÂNCIA TRÁGICA:

Assim como muitos heróis e j-heróis, Thanos teve uma infância trágica. Nasceu em um planeta chamado Titã, com uma civilização formada por uma poderosa raça de seres quase-deuses.

Thanos possuía um amor incondicional pelo seu povo, e quando percebeu a crise que assolava o planeta propôs uma desesperada solução para evitar que todos sucumbissem aos efeitos negativos da superpopulação: *matar metade da população de maneira aleatória, sem distinção entre rico ou pobre.*

Como já era de se esperar, a ideia não foi bem aceita pela população, acreditando que as preocupações do titã eram descabidas e exageradas, chamando ele de demente e resolvendo, por fim, exilar-lhe daquele planeta.

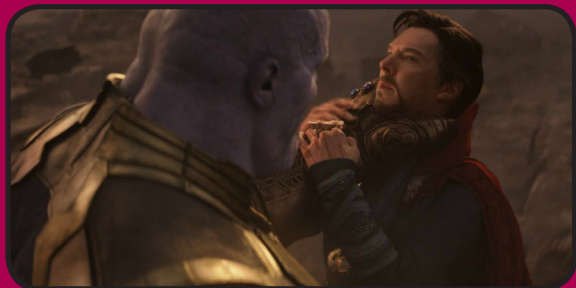
Infelizmente, as previsões se concretizaram e, após décadas de devastação, o planeta se tornou um local inóspito, causando a extinção de todos os titãs, exceto por Thanos, o exilado.

Diante disto, o titã passou a acreditar que os escassos recursos do universo trariam aos demais planetas o mesmo destino que trouxe ao seu planeta natal, e, eventualmente, causaria a destruição do próprio universo. Para evitar isso, Thanos passou a viajar de planeta em planeta pondo em prática o seu plano.



Thanos é um personagem da **Marvel** criado pelo escritor e artista **Jim Starlin**. É um vilão recorrente do **Universo Marvel**, aparecendo em inúmeras histórias: animações, quadrinhos e jogos. Sua primeira aparição se deu na revista “**Iron Man**” na **edição nº 55**, publicada em fevereiro de 1973.

No universo cinematográfico foi inicialmente interpretado por **Damion Poitier**, e, a partir do ano 2014, por **Josh Brolin**.



Thanos: “Titã era como muitos planetas; muitas bocas e não o bastante para todas. E quando a extinção veio, eu ofereci uma solução”.

Dr. Estranho: “Genocídio”.

Thanos: “Porém aleatório. Imparcial. Justo para pobres e ricos. Me chamaram de demente. E o que eu previ aconteceu”.

Dr. Estranho: “Meus parabéns, você é um profeta!”

Thanos: “Sou um sobrevivente”.

Dr. Estranho: “Que quer matar trilhões”.

Thanos: “Com todas as seis joias eu posso simplesmente estalar os dedos, e todos eles deixariam de existir, isso seria... misericórdia”.

Dr. Estranho: “E depois disso?”

Thanos: “Eu descansaria finalmente. Veria um nascer e um universo agradecido. Escolhas difíceis requerem determinação forte”.

Trecho do filme **Vingadores: Guerra Infinita**.

O DESTINO DO UNIVERSO DEPENDE DE UM SÓ SER:

O objetivo de Thanos é certamente uma tarefa muito pretensiosa – *salvar o universo* – mas o que está em jogo, ao seu ver, é tão valioso que vale o seu auto sacrifício.



Thanos: *“Eu sei como é perder. Ter a certeza de que está certo... e falhar mesmo assim. É agonizante, deixa as pernas trêmulas, mas eu pergunto: pra quê? Tema, tente fugir, todos tem o seu destino. O de vocês está aqui, porque o de vocês vem a mim”.*

Trecho retirado de Vingadores: Guerra Infinita.

Apesar de seu objetivo ser nobre, os seus métodos não o são – *matar metade de toda a população do universo*. A proposta do titã é trazer equilíbrio, eliminando metade da população para que a outra parte possa sobreviver. É perceptível em todo o decorrer do primeiro filme – **Guerra Infinita** – que ele não possui qualquer prazer em matar as incontáveis populações dos planetas em que visita, mas o faz por um objetivo maior, pois ao seu ver, o universo depende dele.

De um modo geral, portanto, o objetivo do Thanos não é egoísta. Ele não deseja algo para si. Ele tem uma visão do que é melhor para o universo e parte em uma jornada, sacrificando tudo que têm, para poder salvar toda a vida do universo. Uma jornada típica de um herói.

Não tenho a pretensão de discorrer sobre o eventual acerto ou desacerto do pensamento do titã e também não entrarei nos detalhes se os métodos adotados são moralmente certos ou errados. Aqui, basta ter em mente que na visão de Thanos, seus atos foram corretos e aceitáveis haja vista que em prol de

um bem maior, acredito, inclusive, que este foi um ótimo ponto positivo do filme, pois a todo o momento era visível que o vilão acreditava estar fazendo o bem, e não o mal.

Esse pensamento não é ao todo um absurdo. É muito comum observamos em diversas histórias o uso da morte como uma forma de justificativa para acabar com o mal. Isso ocorre até mesmo em filmes infantis, como é o caso do **Rei Leão** e **Tarzan**, ambos da **Disney**. Em jogos, é muito comum ver o herói matar o vilão e seus lacaios sem nenhum pinga de remorso, assim como todos os milhares de outros “inimigos” que aparecem em batalhas no progredir da história.

Não é exagero afirmar que um herói mataria toda a população do planeta se ela se opusesse a ele na sua batalha final contra o vilão, o qual, tinha por objetivo acabar com toda a população do planeta. Fato este que soa bastante contraditório.

A máxima moral de que só se justifica acabar com uma vida para salvar outra também está presente no discurso do titã, já que seu objetivo é aca-



Guardião: *“O que você busca está a sua frente. Assim como o que teme”.*

Gamora: *“O que é?”*

Guardião: *“O preço. A alma tem um lugar especial em meio as joias do infinito. Pode se dizer que tem uma certa intuição”.*

Thanos: *“Me diga o que preciso”.*

Guardião: *“Para garantir que quem a possua entenda o seu poder, a joia exige um sacrifício”.*

Thanos: *“Do que?”*

Trecho retirado do filme Vingadores: Guerra Infinita.

bar apenas com a metade da população, ou seja, uma vida para uma vida.

Todos estes argumentos se prestam apenas para vender o ideal de Thanos, o qual foi bastante explorado no primeiro filme, em especial, com apelos humanizados para o vilão, demonstrando que a perda das vidas também afetam ele com o luto e o pesar, tornando cada vez mais traumática e difícil a sua jornada.

Na metade da sua jornada, o vilão se depara com um obstáculo quase que intransponível: *para adquirir uma das joia precisará sacrificar aquilo que ele mais ama*. Neste ponto do filme, fica evidente que o protagonista da história não são os heróis, mas sim o próprio vilão.



Guardião: *"Para conseguir a joia, você deve ceder aquilo que ama: uma alma, por uma alma".*

Gamora: *"Toda a minha vida, eu sonhei com o dia, com o momento, em que você ganharia o que merecia, e eu ficava tão decepcionada, mas agora... Você aniquila, e tortura, e diz que é misericórdia. O universo te julgou. Você queria um presente ai ele disse: não! Você falhou! E quer saber por quê? Porque não ama nada! Ninguém!"*

Gamora: *"Sério, lágrimas?"*

Guardião: *"Não são por eles."*

Gamora: *"Não. Isso não é amor."*

Thanos: *"Eu ignorei o meu destino um dia. Não farei isso de novo. Nem por você. Me perdoe, pequena."*

Trecho retirado do filme Vingadores: Guerra Infinita.

JORNADA DO... VILÃO?

Os roteiristas **Christopher Markus** e **Stephen McFeely**, para uma entrevista ao **BuzzFedd.News**, deixaram bem claro que a narrativa do primeiro filme se baseou no conceito da **Jornada do Herói** de **Joseph Campbell**, contudo, ao invés de colocar um herói como protagonista, optaram pelo vilão.

Thanos nasceu em um planeta belíssimo que foi assolado por um problema social: superpopulação. A resposta estava a sua frente, mas o titã recusou fazer aquilo que era necessário para poupar seu povo e as consequências foram inevitáveis. Sem ter um local para voltar, Thanos passou a viajar de planeta em planeta em busca das joias para conseguir atingir seu objetivo, nessa jornada funda a Ordem Negra, adota duas filhas e reúne uma série de poderosos aliados que lhe ajudam na sua busca. Sofre perdas, é traído, e quando se aproxima de coletar todas as joias, é submetido a uma provação traumática: *precisa sacrificar aquilo que ele mais ama*.



Se você quiser aprender mais sobre o **Monomito** e a **Jornada do Herói**, dê uma olhada na 9ª Edição da **Make the RPG** na qual **Caio Varalta** fez uma excelente matéria.

Clique na imagem acima para acessar o tópico da mesma.



Gamora: “Eu era uma criança quando você me levou”.

Thanos: “Eu salvei você”.

Gamora: “Não, não. Éramos felizes lá no meu planeta”.

Thanos: “Dormindo com fome? Mendigando migalhas? Seu planeta estava à beira de um colapso, eu consegui impedir isso. Sabe o que aconteceu desde então? As crianças que vieram só conhecem barrigas cheias e céu azul. É um paraíso”.

Gamora: “Porque você matou metade do planeta”.

Thanos: “Um pequeno preço a se pagar pela salvação”.

Gamora: “Você é insano”.

Thanos: “Pequena, é matemática simples. Esse universo é finito, os recursos são finitos, se a vida ficar sem controle, a vida deixará de existir, necessita de correção”.

Gamora: “Você não sabe isso!”

Thanos: “Eu sou o único que sabe isso. No mínimo, eu sou o único com vontade de fazer algo. Por um tempo, você quis isso também, quando lutou ao meu lado, filha”.

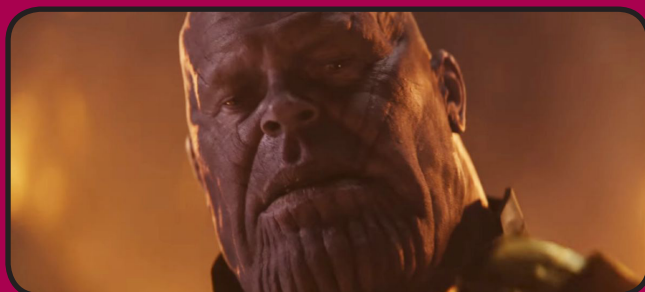
Trecho retirado do filme Vingadores: Guerra Infinita.

Esta provação, um típico vilão egoísta não conseguiria superar, contudo, para o espanto dos heróis, havia uma coisa que Thanos amava mais do que a sua vida.

Na busca pela quarta joia é quase derrotado, consegue superar seus opositores e quase mata um dos heróis, porém não o faz, afinal, ele já tinha o que queria – **a joia** – naquele momento, mais uma morte não seria necessário.

Após uma terrível batalha contra a Ordem Negra do titã, os heróis decidem destruir a última joia para frustrar o seu plano, porém ele é Thanos, o protagonista do filme, o qual, utilizando-se do poder até então adquirido, consegue impedir o plano dos heróis e reunir todas as joias apenas para no segundo seguinte ficar diante de sua iminente morte, mesmo assim o titã continua fiel aos seus objetivos e utiliza todo o poder, não para sobreviver, mas sim para salvar o universo. Após cumprir seu objetivo, Thanos vai para um planeta distante, despi de sua armadura e senta-se ao chão para observar um sol nascer.

O peso das suas escolhas ainda pesam sobre os seus ombros e o vazio das perdas que teve para atingir o seu objetivo jamais será preenchido. Mesmo assim, um triste sorriso de satisfação toma o seu rosto por acreditar que aquilo pelo qual ele lutou era a coisa certa a se fazer.



“Filha?”

“Você conseguiu?”

“Sim”

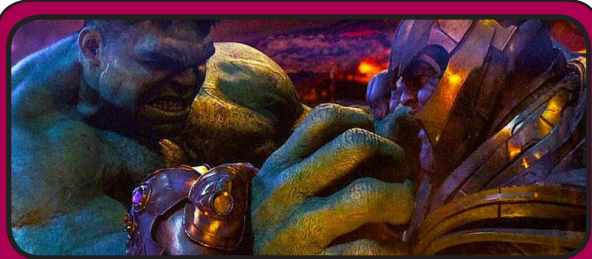
“E o que custou?”

“... tudo.”

Trecho retirado do filme Vingadores: Guerra Infinita.

CENA PÓS-CRÉDITO:

Após reunir todas as joias do infinito, Thanos se tornou o ser mais poderoso do universo e, após reduzir a população universal pela metade, as chances de surgir alguém tão poderoso para tomar o seu trono foram drasticamente reduzidas. Assim, o titã realizou o sonho de qualquer super-vilão, entretanto, por mais surpre-



Thanos: *O universo necessitava de correção, depois disso, as joias não tinham um propósito, apenas a tentativa.*

Bruce B.: *Você matou trilhões!*

Thanos: *Então me agradeça!*

Natasha R.: *Onde estão as joias?*

Thanos: *Joias? Reduzidas a átomos.*

Bruce B.: *Você usou ela a dois dias atrás!*

Thanos: *Eu usei as joias e então as destruí. Isso quase me matou, mas o trabalho está feito, e estará sempre. Eu sou inevitável!*

James R.: *Temos que procurar em toda a parte, tem que ser mentira.*

Nebula: *Meu pai é muitas coisas. Mentiroso não é uma delas.*

Thanos: *Ah, agradeço, filha. Talvez eu tenha sido cruel com você...*

Trecho retirado do filme Vingadores: Ultimato.



Thanos: *"Eu agradeço. Por que agora eu sei o que eu preciso fazer. Eu vou destroçar esse universo até o último átomo. E aí, com as joias que vocês coletaram para mim, criar um novo, repleto de vida, que não saiba o que foi tirado, mas que saibam apenas o que lhe foi dado. Um universo grato".*

Trecho retirado do filme Vingadores: Ultimato.

endente que possa parecer, a escolha de Thanos após atingir seu objetivo foi destruir as joias do infinito, e o fez, colocando sua própria vida em risco.

Essa atitude do titã revela o quanto ele acreditava em seu objetivo, e, mais do que isso, demonstra que toda a sua jornada em busca das joias do infinito foi exatamente para cumprir com o seu objetivo: salvar o universo. Nem mesmo o poder infinito que elas lhe proporcionariam foi suficiente para seduzir o titã e mudar a sua determinação.

Apesar de o primeiro filme – Guerra Infinita – trazer fortes traços da personalidade do titã, o segundo filme – Ultimato – trouxe o foco sob os heróis em sua jornada para desfazer o que Thanos havia conseguido, porém este filme traz um interessante questionamento: como Thanos conseguiu vencer?

Não tenho essa resposta, e convido todos que aqui estão lendo para pensar sobre essa questão. Talvez ele tenha sido subestimado pois no decorrer do primeiro filme é possível perceber que os heróis estão muito confiantes que vão vencer o titã e lhe impedir de usar as joias. De fato, muito provavelmente essa também foi a expectativa de todos aqueles que compareceram nas salas dos cinemas.

Meu palpite, no entanto, é que o titã venceu por ter sacrificado tudo que ele amava por seu objetivo.

Perceba que o Thanos do segundo filme não passou pelos obstáculos que o do primeiro filme teve que superar, eis que ele veio de uma linha temporal de quatro anos antes, logo, o vilão ainda era um assassino frio e impetuoso, talvez até pior do que aquele que aparece no início da Guerra Infinita.

Em especial, o titã não foi submetido a escolha de entregar aquilo que mais ama em troca de uma das joias do infinito, esse, na minha opinião, acredito que seja o maior motivo da derrota e do sucesso de Thanos. Enquanto no primeiro filme, o vilão foi conquistando o direito de ter cada uma das joias, no segundo ele apenas bolou um plano para roubar a conquista dos heróis, ignorando, com isso, toda a jornada.

A experiência da perda é uma das mais traumáticas, mas também é um gancho comumente utilizado para trazer a superação e o sucesso dos heróis. No segundo filme, além da experiência traumática do sucesso de Thanos, os heróis tiveram que percorrer por vários lugares diferentes em busca das joias, e, com isso, adquirindo a experiência e a força de vontade necessária para não se deixarem vencer pelo titã.



Thanos: *“Em todos os meus anos de conquista, violência, massacre, nunca foi pessoal, mas eu digo agora, o que estou prestes a fazer com o seu teimoso e irritante planeta, eu vou gostar. E vou gostar de mais”.*

Trecho retirado do filme **Vingadores: Ultimato**.




PALAVRAS FINAIS:

No meu ponto de vista, Thanos é um excelente exemplo de um vilão bem construído. É um excelente trabalho em conjunto dos roteiristas, dos diretores, uso de computação gráfica e de **Josh Brolin** – o ator responsável por dar vida ao vilão.

Thanos é um vilão que consegue ter profundidade. Apesar de buscar uma catástrofe universal, ele utiliza de argumentos **racionais** para justificar sua jornada em um ponto que é possível até mesmo criar uma certa empatia com o vilão. Ele foge da típica imagem unilateral de que um vilão é mal apenas por ser mal, pois além de um objetivo, ele possui fortes motivações pessoais, e, no decorrer da trama, demonstra sentimentos variados, deixando de se tornar apenas um mero avatar da maldade e se transformando em um personagem tão profundo quanto aos heróis.

Para Thanos, a perda é tão dolorosa quanto para qualquer outro herói, e isso fica evidente no filme. A jornada e a transformação pela qual ele passa é muito bem trabalhada. Inicialmente ele é visto como um assassino frio e impetuoso e, no progredir da jornada, começa a crescer como um personagem, ele ganha amores e dores, ele conquista e é conquistado, vende e é derrotado, ele enfrenta obstáculos e cresce de maneira reativa ao mundo em sua volta. É um personagem que vai se transformando no passo em que a história é contada.

É um personagem com profundidade.

É um personagem que, **na minha opinião**, vale a pena ser estudado para contar histórias, sejam elas de heróis ou de vilões. 

Não deixe de conferir nossos parceiros!



Acesse:

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



As composições e o poder de transcender gerações



Desta vez, não venho aqui com um tutorial e muito menos com uma matéria de intuito técnico (ainda mais por não ter conhecimentos suficientes para tal hahaha!), mas, de inspiração e reflexão. Algo de jogadora para leitor!

Como **Johann Goethe** bem disse uma vez: *"É na limitação que se revela o mestre"*. No mundo dos games essa frase serve como uma luva para descrever grandes feitos de eras passadas, onde as limitações técnicas disponíveis nos **hardwares** dos consoles da época (mas especificamente, em meados dos anos 90) não impediam que verdadeiras obras de artes fossem criadas e, com elas, diversas trilhas foram imortalizadas, inclusive ainda são bem lembradas e até re-utilizadas em games recentes, como em **Street Fighter V**, que você pode comparar, pelo **YouTube**, o famoso tema clássico do **Ryu** clicando nas imagens ao lado.

Street Fighter II, inclusive, é referência quando o assunto é sobre temas memoráveis de games.



Ryu's Theme
Street Fighter II (1991)

Ryu's Theme
Street Fighter V (2016)

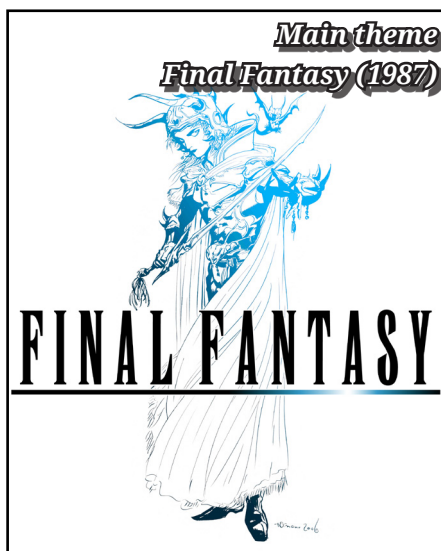
Como podemos notar, é a mesma composição, apenas com um arranjo diferente ou, como preferirem, uma versão atualizada, mas que mantém a essência do tema que, cá entre nós, combina perfeitamente com o personagem.

Naquele período, a criatividade era o ponto chave para a criação das trilhas sonoras e era notável o enorme esforço feito pelos compositores, para fazer com que o jogador se identificasse com o game e esse tipo de detalhe anda um tanto em falta atualmente. Claro, a qualidade de áudio aumentou absurdamente, o que é natural pela evolução tecnológica que, naturalmente, tende a ir ainda mais além, entretanto, sinto que a cada dia a trilha sonora dos games está *"sem alma"* ou falta um apelo emocional que o caracterize com o mesmo.

Querem um exemplo? Quem curte trilhas sonoras de games deve conhecer **Nobuo Uematsu**, músico e compositor responsável pela criação de trilhas impecáveis de franquias muito famosas como **Final Fantasy**, esta por sua vez, ao contrário da anterior citada (**Street Fighter**), possui episódios distintos e não segue apenas uma sequência, embora seja sempre intitulada de forma numérica e sucessiva como a anterior (I, II, III, IV e etc.), cada jogo possui um enredo próprio. Apesar disso, ainda sim podemos utilizar um tema em especial que caracteriza a série que é justamente o de abertura, presente em diversos capítulos da franquia e, só de ouvir, muita gente já pensa consigo: *"Hey, isso aí é música de Final Fantasy!"*. Compare alguns exemplos dela clicando nas imagens abaixo:



Nobuo Uematsu e seu equipamento para nego nenhum botar defeito





Em contrapartida, algumas franquias famosas tendem a ignorar esse ponto e chegam a até mesmo utilizar músicas de bandas e afins, dessas que tocam nas rádios mesmo, o que não faz o menor sentido em alguns casos, como em games de futebol do tipo **FIFA**, **Pro Evolution Soccer** e até o meu querido **Rocket League**, mas até fazem em outros como a série **Grand Theft Auto** (ou GTA para os mais íntimos), onde de fato estamos ouvindo um rádio!

Antes que alguém venha me criticar e dizer algo como:

- "Jully, jogo de futebol não precisa ter uma trilha sonora boa, o que importa é o gameplay e o **Neymar!**"

Então pergunto se já jogaram os antigos games da série **International Super Star Soccer** e me digam se a trilha não era ótima e poderia ser re-utilizada na série **Pro Evolution Soccer** (sucessora de ISS), tendo em vista que só tem música nos menus!

Ou até mesmo algumas ótimas trilhas vindas de **Winning Eleven** (versão japonesa de PES) da geração playstation 1 e 2, que podem ser conferidas nas imagens ao lado.

Por isso, algumas franquias acabam tornando-se genéricas, a ponto de utilizarem músicas terríveis como a **versão 2013 de PES** fez ao usar a "surpreendente" **Ai se eu te pegoi** de **Michel Teló**...

Na época lembro de ter dado risadas, mas já esbanjava preocupação por esse tipo de coisa ser tendência...

E antes que estranhem, sim eu gosto de games de futebol e do próprio, me julguem!





Por fim, existem casos em que composições fantásticas poderiam facilmente serem aproveitadas atualmente, isso se a franquia estivesse na ativa...

Um ótimo exemplo é a série **Castlevania**, da **KONAMI**, que sou extremamente suspeita para falar sobre, já que sou muito fã!

Mesmo sendo lançado, recentemente, um game mobile intitulado **Castlevania Grimoire of Souls** (que foi uma grata surpresa), a série ficou na geladeira por muitos anos e não podemos afirmar se terá continuidade ou não a partir deste lançamento, mas aproveitou muitas músicas da série.

Castlevania sempre foi sinônimo de trilha sonora impecável, além de possuir games incríveis em sua lista e outros nem tanto, como é o caso de **Castlevania II**, que se salva unicamente pelas suas belas músicas que, ao contrário do game em si, atravessou muito bem as eras e nos trouxe a incrível **Blood Tears**, que vocês podem conferir diversas versões dela nas imagens acima e como a mesma foi re-aproveitada.

É impressionante como os compositores conseguem gerar diversos tipos de sentimentos com os seus trabalhos, de fazer o jogador(a) entrar no clima do jogo e sentir-se motivado(a) a seguir adiante ou, simplesmente, parar por um momento e apreciar a bela música.

Fica o recado: Dêem o devido valor para tudo o que compõem um game, e não apenas ao seu visual.

See ya! 

O show não pode **PARAR!**




Eliyud - *A new Challenger*

Faço parte da comunidade maker a mais de 10 anos (antigamente, como **Edy_xD**) e, como um patriota da querida e antiga **Mundo RPG Maker**, sei bem o quão desgastado está o legado das matriarcas do desenvolvimento de jogos indie brasileiros. Mas... Será que o fim é o destino, ou apenas uma oportunidade para um novo começo?

Como dizia **Darwin**, a evolução é um processo natural. A re-adaptação é o melhor caminho para a consistência, seja de um sujeito em relação ao ambiente, ou de um fundamento em relação às circunstâncias. Sendo assim, render-se ao desgaste do tempo não deve ser uma opção, mas sim um obstáculo que deve ser contornado. E, como vocês já devem ter percebido ao longo desta edição, é para contornar esse e diversos outros obstáculos que nós estamos expandindo a forma como lidamos com o desenvolvimento de jogos indie.

Mas, como bem disse nosso querido **Ke-razzk** no encerramento da edição Nº 21: "*O objetivo maior pode estar no título da revista? Talvez, mas os caminhos que levam ao destino maior são o ponto chave disso tudo.*" Isso significa que ainda há várias masmorras que teremos que explorar, chefes que teremos que enfrentar e ferramentas que teremos que construir. E sabe o que é mais divertido? Nada disso vai ser possível sem o esforço de cada um de vocês: os que produzem os seus jogos e os expõe; os que criam suas artes e nos encantam; os que fazem músicas que deixariam **Jeremy Soule** com inveja; os fantásticos escritores com os seus enredos; enfim, **a comunidade de desenvolvimento de jogos indie como um todo.**

Por último, gostaria de agradecer à **Editora Braveheart** por me darem a oportunidade de participar dessa transformação e, como um antigo membro e espectador da jornada das nossas matriarcas, dizer que darei o meu melhor para que essa nova jornada seja tão enriquecedora quanto as outras. E para você que está lendo, um recado: **aqui quem faz o jogo é você!** 

Para nós, jogar não é brincadeira...



GAMEON

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



081 3031-6239



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



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

A REVISTA MAKE THE GAME!
É MAIS UMA PUBLICAÇÃO EXCLUSIVA DA



[HTTP://WWW.CONDADOBRAVEHEART.COM](http://www.condadobraveheart.com)

NÃO DEIXE DE ACESSAR O NOSSO SITE E ACOMPANHAR AS
NOVIDADES PARA A SUA *GAME ENGINE* FAVORITA!