

# MAKE THE GAME

WWW.MAKETHEGAME.COM.BR



## ENTREVISTA

**PULSATRIX STUDIO:**  
EMPRESA RESPONSÁVEL  
PELO JOGO **FOBIA**

O MERCADO DO

# GAMEDEV BRASILEIRO



**MAKE THE GAME**  
+/-



## Olá, 2021!

E olá, queridíssimas cenourinhas. Tive o prazer de finalizar a última Make The Game de 2020 e, agora, de iniciar a primeira edição de 2021!

Devo dizer que acredito fielmente que as férias de fim de ano renovaram as energias e o espírito de equipe da Staff do Condado Braveheart e estamos mais do que empolgados com todos os planos para este ano.

“Espero que estejam todos igualmente ansiosos para as novidades que temos guardadas aqui. Continuamos trabalhando duro para que a comunidade cresça e seja um lugar agradável para todos e o que nos motiva é ter o apoio de todos vocês que se interessam pela revista e contribuem para a comunidade!”

Novamente trazemos na Make The Game matérias escritas com muito carinho e dedicação e esperamos que se divirtam e aprendam muito com elas! Eu os convido a fazer o mesmo que eu: sentar bem confortável, pegar sua caneca mais bonita com sua bebida preferida, e mergulhar nas páginas da Make The Game edição 27!

Um abraço apertado em todos vocês! :3

 **Coralium**  
Redatora



## EXPEDIENTE



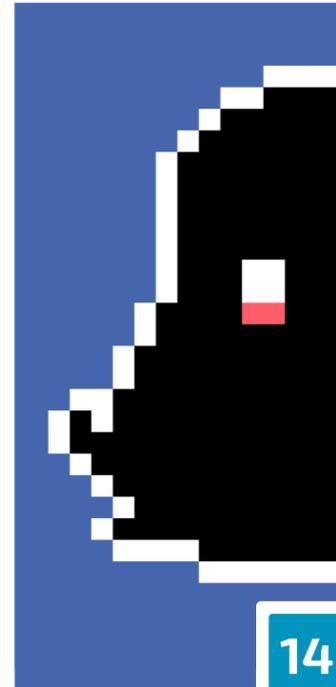
## INÍCIO RÁPIDO



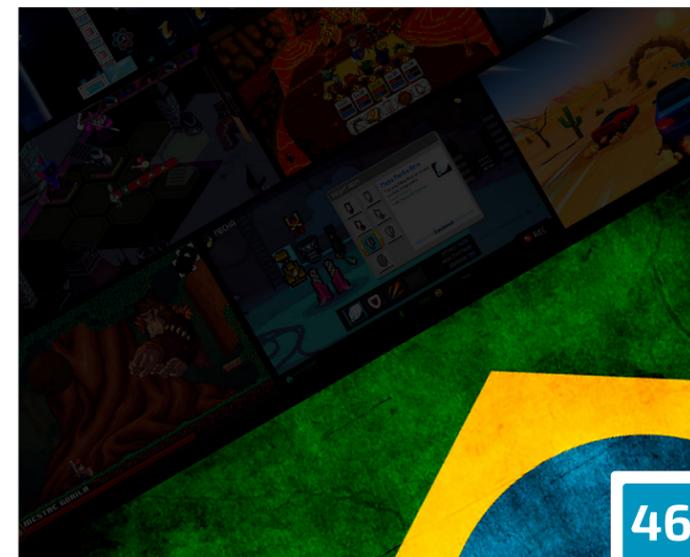
08



32



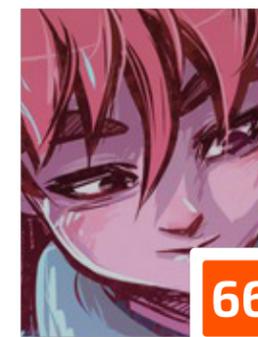
14



46



60



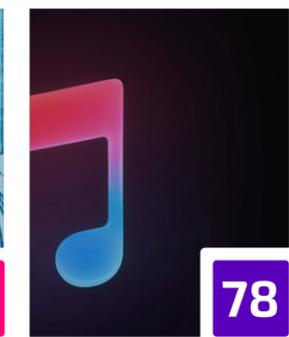
66



72



74



78

## REVISTA

06

**Staff & Créditos**

*Destaque ao GameDev nacional*

10

**Braveart**

*Temporada de Caça*

82

**Despedida**

*Ano do cão.*

## COLETIVIDADES

16

**Do Maker**

*Lendas Brasileiras do RPG Maker*

22

**Coluna 1**

*O universo das Valquírias nos Jogos*

26

**Coluna 2**

*Realidade Matemática*

28

**Coluna 3**

*Preferências pessoais e Game Design I: Os não-fãs, as críticas infundadas e a censura desnecessária*

32

**Entrevista**

*Pulsatrix Studio - Empresa responsável pelo FOBIA*

38

**Baú do Bento**

*Localização de games no Brasil pela Tec Toy em 1991*

14

**Projeto Valente**

*The Six Faces of Horror*

46

**Capa**

*O mercado do GameDev Brasileiro*

60

**Game Design**

*Breath of the Wild e o Gameplay Multiplicativo*

66

**Gráfica**

*Celeste: Harmonia Visual e Sonora*

72

**Comandos**

*A importância da prototipação*

74

**Histórias**

*Analisando Batman: Qual a importância da história para os games?*

78

**Estúdio**

*Compondo passo-a-passo: Parte II - Escrevendo uma história através da harmonia*

# STAFF & CRÉDITOS

## Singela homenagem e merecido destaque

Os desenvolvedores de jogos brasileiros têm se esforçado, dedicado e, conseqüentemente, se destacado no mercado de games. Vamos discutir isso com a devida e merecida atenção!

Coordenadora

Jully Anne



Mantendo o foco de sempre, Jully não teve problemas para coordenar mais uma edição, porém, não irá coordenar a próxima, em nome da rotatividade da equipe na função...



Coralium

Após sofrer muito com cobranças constantes da coordenadora (que puxou suas longas orelhas...), nossa coelha conseguiu entregar tudo a tempo, elevando ainda mais o seu nível de fofura e bravura!



Dobberman

Dobberman passou por um período de altos e baixos recentemente, mas não deixou de colaborar fortemente como sempre fez desde que ingressou no time. Talvez mereça outro aumento...



Gabriel Dias

Cada dia mais mostrando a que veio, Gabriel tem contribuído muito com uma participação extremamente ativa e frutífera, com muitas ideias estruturais para o presente e o futuro!



Lord Wallace

2021 está sendo um ano de muitos desafios para o Lord... Não basta ter funções importantes no Condado, ainda precisa lidar com as cobranças da revista e um TCC para ser entregue nos próximos meses...



Alkemarra

Cada dia que passa, ficam mais evidentes as semelhanças do Alkemarra com o Batman, porque ele tem demonstrado ter muitos preparos para lidar com tantas tarefas simultâneas em um curto espaço de tempo. Esta edição é uma prova disso!



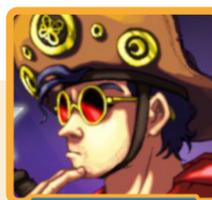
R.S.M.

Mantendo o bom nível da edição anterior, Rafael tem investido mais na seção de colunas. Tem observado e opinado bastante em conteúdos paralelos à MTG, que estamos planejando internamente, mas isso é segredo.



Bento

Bento tem feito muitos contatos interessantes com as entrevistas recentes que anda postando lá no Condado. Possivelmente, conteúdos sobre grandes projetos podem ter mais espaço em breve aqui conosco...



Cross Maker

Sempre cumprindo com seus objetivos com a revista, Cross mantém o alto nível de suas matérias, polindo-as quando necessário e fazendo o possível para apresentá-las da melhor maneira possível. Atitude muito bem-vinda!



Caio Varalta

Confirmando a cada dia que sua presença só tem a acrescentar à redação, Caio possui um estoque infinito de boas ideias para a nossa humilde publicação, que podem ajudar a elevar o nosso patamar. Mas sempre com os pés no chão!



Douglas12ds

Equilíbrio é a palavra que melhor o define! Presente nos momentos necessários, participativo e com boas ideias quando tem a oportunidade de opinar. É um dos pontos positivos dessa nova era da redação!



Walter Yanko

Sendo, mais uma vez, de grande ajuda para o time, ele nos presenteou novamente com seu vasto conhecimento ao dar continuidade ao tutorial de composição. Tem se esforçado bastante para contribuir com a redação!

Idealização: Rafael Sol Maker

Coordenação: Jully Anne

Editorial: Alkemarra, Jully Anne

Redação: Coralium, Cross Maker, Dobberman, R.S.M., Douglas12ds, Caio Varalta

Colaboração: Lord Wallace, Alkemarra, Bento, Gabriel Dias, Walter Yanko

Ilustração da Capa: Alkemarra

Revisão: Coralium

MAKE THE GAME



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

## JUNTE-SE A NÓS NO DISCORD!



## CLIQUE NO ROY PARA SE UNIR À COMUNIDADE!

# AGRADECIMENTOS

## Este é o espaço para demonstrar toda nossa gratidão!

Em Dezembro nós demos mais um passo em prol da evolução e desenvolvimento do Condado Braveheart. Lançamos a **Campanha de Doações 2020**. Os membros abraçaram a ideia e nos deram um retorno de incentivo impressionante. Conheçam abaixo quem são as pessoas incríveis que fazem o milagre acontecer!

## Escudeiros



Uddra

Ao amigo Uddra, nosso **MUITO OBRIGADO!** Continue sempre com a gente.

## Nobres



Coralium



DadoCWB



Eliyud



Takki



Dilacrius



Daniel M. Neto



Decris



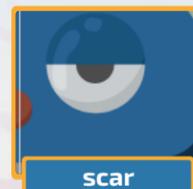
Alkemarra



Corbas

*Coralium, Dado, Eli, Takki, Corbas, Dilacrius, Daniel, Decris e Alke. Estes foram os nossos nobres. Gratidão a todos vocês, seus lindos!*

## Heróis



scar



Eco



strato



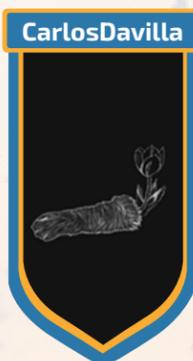
Interplay



Ricky O Bardo

Scar, Eco, strato, Interplay e Ricky. Nossos nobres heróis, chegaram pegando lança e escudo e correndo pra salvar o Condado Braveheart. Vida longa à vocês!

## Heróis Patronos



CarlosDavilla



Omar Zaldivar



apenas\_img

*E finalizamos nossos agradecimentos aos Patronos do Condado. Estes, além de lutar pelo Condado, resolveram financiar nossas futuras batalhas e garantir que continuemos evoluindo. MUITO OBRIGADO!*

## Explicação detalhada das recompensas

- As recompensas relativas ao fórum (títulos, acessos) e à publicidade valerão por 6 meses. As medalhas são permanentes. Cargos e medalhas especiais (Escudeiro/Nobre/Herói/Patrono): Receba os honoráveis títulos e medalhas de Escudeiro, Nobre ou Herói pelo apoio dado ao Condado!
- Receba Bravecoins todo dia que logar no fórum! (Escudeiro/Nobre/Herói/Patrono) Quanto maior seu cargo, mais você recebe. Escudeiros ganham até 30 bravecoins por mês, Nobres até 60 bravecoins, e Heróis/Patronos até 90 bravecoins.
- Dê ouros para quem você quiser (Nobre/Herói/Patrono): Gostou tanto de um post ou tópico que queria poder recompensar o autor diretamente?
- Agora você tem acesso a uma reaction exclusiva de "dar ouro", que transfere 5 bravecoins da sua conta para o dono do post e mostra para todos o seu apoio.
- Acesso ao Conselho Real (Nobre/Herói/Patrono): Uma área exclusiva do fórum onde você pode ficar sabendo antes de todo mundo dos eventos, funcionalidades e conteúdo que estamos planejando para a comunidade - além de opinar e sugerir suas ideias!
- Exemplar impresso da Make The Game #25 (Herói/Patrono): Com lombada quadrada, miolo em papel couché fosco 115g e capa em papel couché fosco 150g, a revista foi impressa com material de alta qualidade.
- Uma página só sua nas edições #27 e #28 da revista, e seu banner no nosso Portal (Patrono): Oportunidade perfeita para divulgar seu jogo, projeto ou negócio na comunidade e na Make The Game. Sujeito a aprovação do conteúdo por parte da equipe.
- Um fundo de postbit exclusivo feito pra você (Patrono): Fã de um certo filme, jogo ou livro? Descreva pra gente como você gostaria que fizessemos um fundo de postbit exclusivo e permanente pra você usar no fórum! (Sujeito a aprovação do conteúdo por parte da equipe).



# Temporada de caça

Recentemente, tivemos no Condado Braveheart um evento de missões, onde artes deveriam ser feitas com base nelas e os participantes acumulariam pontos para receberem prêmios. **Vejam aqui como foi o evento e confirmam a seguir os trabalhos criados por nossos membros!**



A Guilda dos Aventureiros do Condado Braveheart andou ocupadíssima com diversas tarefas um tanto quando desafiadoras, que nossos membros enfrentaram com honra! Confira a seguir os trabalhos que se originaram dessa empreitada.

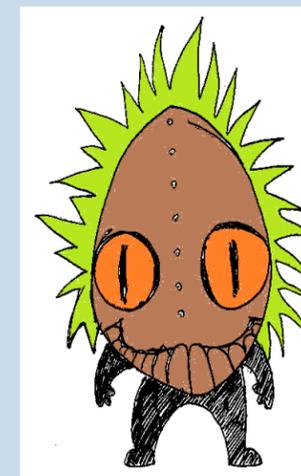


Knight Bunny,  
Infected-Fruit  
Folha de Tanuki  
Glicinda  
Pé de Coelho  
Árvore infectada

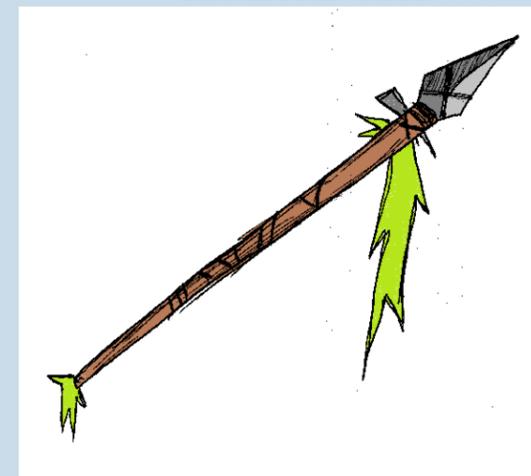
- Por **Aika-Chan**



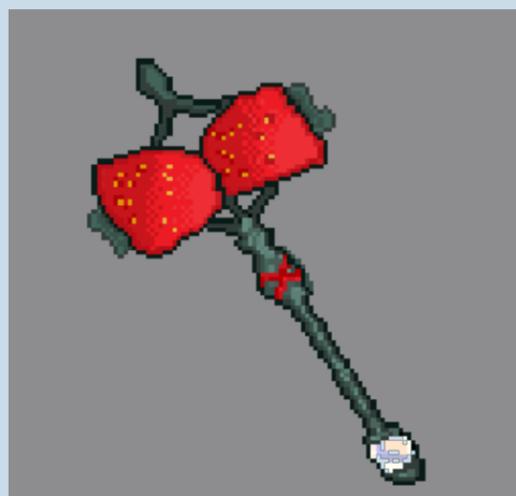
Totovori - Por **Caio Varalta**



Criatura Fofa da Floresta e Arma das criaturas da floresta - Por **Dobberman**



E lá estava eu procurando em mata há dentro, as criaturinhas citadas imaginando como poderiam ser, quando que derrepente escutei uns barulhos vindos de baixo do chão, como o maior medo de todo ser humano é o desconhecido obviamente comecei a tremer de medo e me escondi dentro de uma moita de mato ali perto, quando que do nada o barulho avia parado e começou a sair algo do chão eu mesmo com medo peguei meu caderno e esperei o que iria sair e então saiu, eu fiquei surpreso mais não deixei me leva e perder a oportunidade de resistir o que estava há sair do chão, e saiu, três criaturas sinhas bem bonitinhas parecidas com cements mais com vida proprias apresentava racioncinio logico e social, um ficou aterrado no chão parecia temer muito o mundo aqui fora mais o outro saiu com um tipo de arma feita de uma folha de mato mais que parecia resistente e cortante e por fim, á sua direita estava a sair outro, ou melhor, outras pois parecia ser uma femia que começou a colocar seus lindos olhos par afora bem arregalados por sinal mais por descuido meu pissei em um galho o que os levou á mi ver entre as folhas e com grande



Martelo misterioso - Por **Coralium**



Criatura fofa da terra - Por **EdinaldoCicero AtomoGames**



Rosudomon - Por Interplay



Rollo, o sapo - Por Scar



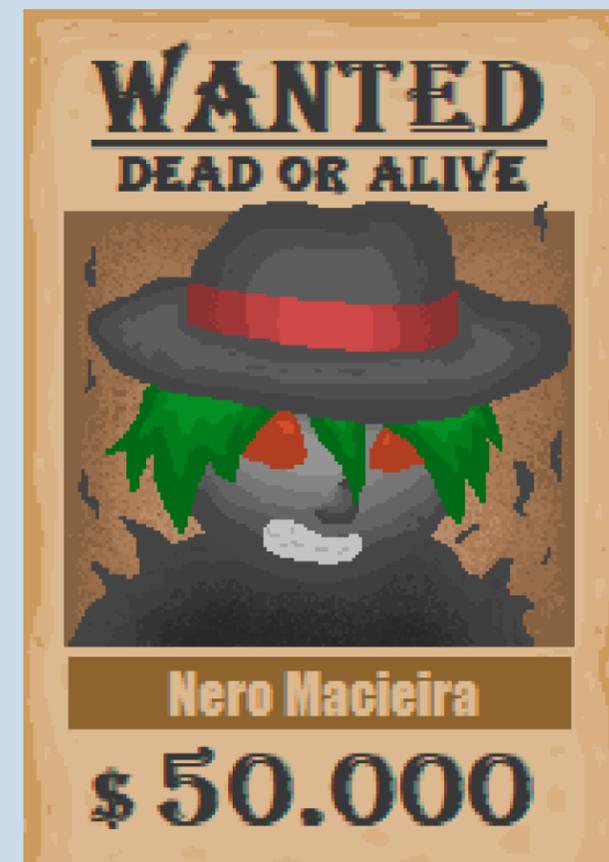
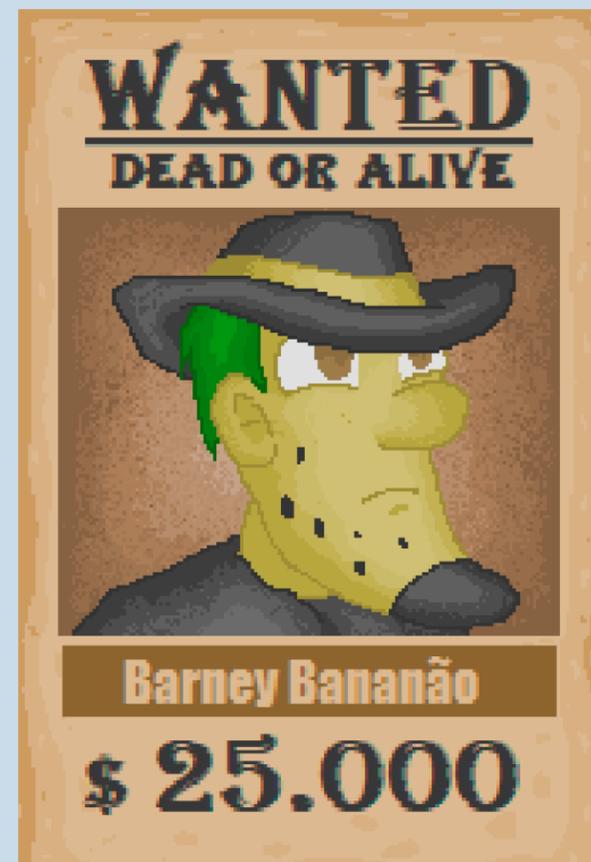
As poderosas armaduras de Godres - Por Scar



Quero ver a árvore - Por Scar



Relógio, Livro e Chave - Por Scar



Nobuk Laranjada, Magie Macieira, Barney Bananão e Nero Macieira - Por Scar



## The six faces of horror

**The Six Faces of Horror:**  
Vencedor do Projeto Valente de Primavera



**Todo dia 31 de Outubro, na noite de Halloween, a família No-Face tem a tradição de assustar as crianças da cidade com máscaras de horror que eles mesmos confeccionam.**

**Escrito por:** Ahiane, autora do projeto  
**Revisão:** Lord Wallace



Em *The Six Faces of Horror*, o jogador é No Face Jr.: um pequeno e simpático fantasma que precisa criar suas próprias máscaras e usá-las para assustar todas as crianças de Creepy Town. Com gráficos de somente quatro cores e estilo retrô, *The Six Faces of Horror* está sendo desenvolvido pela equipe Cute Creepy Games e a previsão de lançamento da versão final é outubro de 2021. Até lá, que tal saber um pouquinho mais sobre este fofo e sinistro projeto?

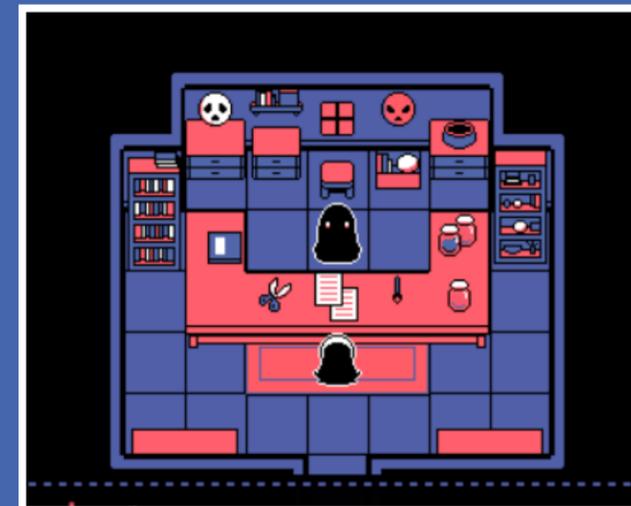
### Origem

O jogo foi idealizado pela Alê Consorti (Ahiane) durante a Spooktober Jam de 2021, onde os participantes tinham sete dias para desenvolver um protótipo sobre o tema "mascarar a verdade". Durante o evento, Alê conheceu Miguel Inês, que topou participar da Jam junto com ela como compositor e sound designer. Após a Jam, a dupla gostou tanto do resultado que decidiram continuar o desenvolvimento do jogo e, em 2021, juntou-se a eles como game designer Edy Souza (Eliyud), dando origem assim à equipe Cute Creepy Games.



### O jogo

O jogo é inspirado em jogos retrô e arcade, além de outros títulos mais recentes como *Grimm's Hollow* e *Undertale*. Em *The Six Faces of Horror* para passar de fase o jogador precisa assustar todas as crianças da rua. O jogo conta no total com 6 tipos de crianças com habilidades diferentes e cada uma exige do jogador uma máscara específica - que são criadas a partir de determinados materiais que são obtidos pelas fases ou na loja. Além das máscaras, o jogador também pode usar sua habilidade de invisibilidade e seus itens consumíveis para alcançar seu objetivo. Afinal, se o jogador for visto por alguma criança, perderá uma vida ou correrá o risco de ter uma de suas máscaras quebrada!



### Novidades

Para a próxima demonstração que tem previsão de lançamento para março de 2021, várias implementações estão sendo feitas: o sistema de criação de máscaras será todo visual, as fases terão um tempo limite para serem concluídas, e haverá um sistema de vida do jogador e um sistema de pontuação por fase baseado no tempo e na quantidade de itens coletados. Com relação ao enredo, este também está sendo desenvolvido para a próxima versão, com personagens e o universo do jogo mais complexos. O objetivo da equipe é trazer aos jogadores uma experiência divertida e descontraída mas que tenha uma jogabilidade inspirada nos jogos arcade.



### Equipe



Ahiane  
Desenvolvedora



Miguel Inês  
Sonoplasta



Eliyud  
Game Designer

# Lendas Brasileiras do RPG Maker

Cross Maker



Olá Makers de todo o Brasil. Bem vindo a mais uma série de matérias de nossa série “Lendas do RPG Maker” como podem ver hoje estamos bastante familiarizados com o cenário de hoje não é mesmo? Sintam-se em casa, pois hoje o ambiente desta matéria é 100% BR (ou quase) para quem achava que só existem lendas que marcam história no cenário maker em países como o Japão ou Estados Unidos, hoje falaremos de verdadeiras lendas do cenário maker que estão bem aqui em nossa terra (talvez até mesmo ao lado da sua casa) e que sem duvidas marcaram o cenário maker não apenas do Brasil mas em alguns casos até mesmo do mundo.

## Artistas Gráficos



VASH MAKER



Usuário BR com o nome de meu personagem favorito dos animes, Vash Maker (ou Victor Sena) foi um importante usuário para o cenário maker para as famosas 3 comunidades makers da época (Condado Braveheart, Mundo RPG Maker e Centro RPG Maker) e não apenas BR mas de fora também quando se trata de recursos gráficos. Suas artes em pixel arte eram de brilhar os olhos quando se tratava de recursos feitos em RTP, em seu site e blog pessoal ele disponibilizou diversos recursos gráficos estilo RTP, de varias engines do maker (em especial XP e VX) onde em um de seus recursos chegou a refazer vários dos personagens RTP do VX e XP em um estilo único e próprio (uma espécie de chars em estilo mack BR talvez?? kskks) ao qual ele chamou RTP VXP que chegou até a ficar famoso em sites gringas na RPG Maker Web a ideia deste pack era justamente padronizar os personagens do RTP para que ambos pudessem ser acessíveis em ambas as engines, além disto ele também possui alguns tutoriais básicos de pixel art e mapeamento em seu site para quem quiser se ingressar na área, vale muito a pena conferir o tanto de conteúdo e curiosidades que ele dispôs em seu site. Infelizmente os recursos VXP atualmente parecem

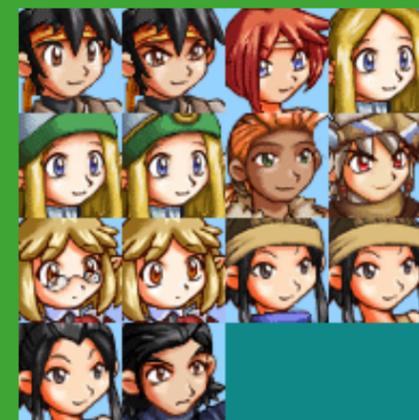
inacessíveis, felizmente o usuário “Galter” repostou grande parte deste material que podem ser acessados [aqui](#). Caso estejam interessados em conhecerem seu site também estará disponível ao final da matéria.



Personagens do pack RTP VXP



Por fim mas não menos importante, considerado como um dos usuários mais importantes e representativos na comunidade maker referente a artistas gráficos, não apenas no cenário maker mas entre gamedevs em geral. Cronus (ou Victor Moura) por muito tempo foi staffer de uma das comunidades mais importantes e movimentadas de RPG Maker do Brasil (A Mundo RPG Maker) além disto ele também trabalha e é responsável por ser um dos designers gráficos mais importantes e influentes do game Terraria desenvolvido pela empresa Re-Logic, um game muito conhecido entre os devs brasileiros. Ele não chegou a fazer muitos trabalhos de recursos gráficos para o maker (até porque seu tempo disponível não permitia). Mas certamente os poucos recursos que já disponibilizou ficavam facilmente populares não apenas



Alguns dos trabalhos makers artísticos de Cronus



em todas as comunidades makers brasileiras, mas até mesmo circulavam entre os gringos da RPG Maker Web (site oficial do RPG Maker). Sem duvidas um dos maiores nomes entre a comunidade maker e dev em geral, e um exemplo inspirador para muitas pessoas até hoje.

## Scripters

Dr.XGB é sem duvidas o maior referencial brasileiro quando se trata de sistemas de programação para o RPG Maker 2000/2003, com todo o seu amor e desempenho pela engine ele foi capaz de criar diversos sistemas por eventos em uma engine que até então muitos makers consideravam obsoleto e desatualizado. Mostrando assim a toda a comunidade maker todo o potencial que o RPG Maker 2000 possui mesmo não sendo tão avançado como engines que vieram posteriormente com os sistemas RGSS de scripts e JavaScript (no caso do MV) além destes truques excepcionais com sistemas de eventos ele também ofereceu vários tutoriais de um programa robusto chamado Destiny Patch, que seria uma expansão utilizada para o RPG Maker 2000 para criar sistemas semelhantes aos scripts utilizados nas engines posteriores do RPG Maker. Atualmente ele possui um canal no Youtube onde traz diversos tutoriais para a engine RPG Maker 2000/2003, incluindo tutoriais utilizando o programa destiny patch. Caso queiram conhecer o canal de nosso mestre e doutor do RPG Maker 2000 deixaremos o link para vocês conferirem seu excelente trabalho de extrema relevância para a comunidade maker.



Mauricio Pastana (ou MESTRE RAIZEN! como costume chamar kskks) é um dos principais membros da Centro RPG Maker e um dos principais scripters da comunidade que sempre esta disponibilizando recursos para os membros da comunidade, seja para o RPG maker XP, VX ou mesmo MV e MZ que utilizam Javascript, sua gama de recursos ao qual disponibilizou a comunidade é bem extensa. Um dos seus principais scripts é o Akea Animated Battle System, que consiste em fornecer diversas funções aos sistemas

de batalhas além de aprimoramentos de combate como uma especie de sequencia de botões a serem apertados na hora da batalha, outro também bastante conhecido é o famoso game de cartas Triple Triad da série Final Fantasy ao qual Raizen adaptou como sistema jogavel em muitas versões do maker, além disto ele também foi staffer da comunidade e também possui um site onde disponibiliza todos os seus scripts ja feitos, caso estejam interessados o link estará disponível.



E por fim mas não menos importante o cara que é praticamente o sinônimo da comunidade maker quando se trata de bons sistemas de scripts e sistemas em geral no maker. Mog Hunter é um japonês nascido no Brasil que proporcionou com suas fantásticas habilidades de programação diversos scripts

para varias versões do maker, desde efeitos de tela, menus personalizados com animações de fundo, entre vários mini games e diversos sistemas diferenciados de batalhas. Destaque vai para o seu incrível sistema Xas Hero que até hoje é considerado por muitos como o melhor sistema de Action Battle System ja criado para o RPG Maker, sendo conhecido e recomendado até pelos gringos e asiáticos do mundo a fora quando pedem por bons recursos de scripts, eu mesmo uso muitos dos seus sistemas (confesso haha). Mog Hunter atualmente mora no Japão mas jamais negou sua nacionalidade brasileira, seu site Atelier RGSS esta em ativo até hoje onde disponibiliza diversos recursos relacionados a programação no maker. Vale muito a pena conferir seus sistemas caso queira tunar seu projeto maker como nunca.

## Jogos Brasileiros



Matt é um dos membros de maiores influencias dentre os makers br's quando se trata de PROJETOS CONCLUÍDOS. Em meio a uma enxurrada de projetos feitos no maker que vão a falência, Matt foi um dos primeiros não apenas a concluir seus projetos como a criar sequencias para eles. A série Orca é um verdadeiro clássico da comunidade maker que ganhou 3 edições, um game de excelente

qualidade que é sempre uma referencia de jogos dentro do RPG Maker quando falamos de jogos de RPG brasileiros, além de conter um sistema bastante inovador na jogabilidade e gráficos bem atraentes e originais feitos e realizados por ele mesmo, sem duvidas um dos membros que mais inspira os novatos a sempre continuarem em frente a nunca desistirem de seus projetos, e ao contrario do que muitos pensam, Matt não é um super desenvolvedor que estudou anos e anos na faculdade de desenvolvimento de jogos para poder realizar este feito, é apenas um rapaz comum que trabalha em um ramo completamente diferente da área de jogos mas que com dedicação e empenho provou que ninguém precisa ser um "expert" para desenvolver um bom jogo no maker. Sua trilogia pode ser baixada agora mesmo na comunidade e de GRAÇA! Caso estejam interessados em conhecerem seus fantásticos jogos eis o link.



Cenas de Orca 3



Lornyon é um membro recente da comunidade maker (ok não tão recente assim) em comparação a outros usuários mais antigos, que já chegou divulgando um excelente jogo nas comunidades makers conhecido como Lenin The Lion, onde realizou uma violenta campanha de marketing no Catarse onde desenvolveu seu jogo

praticamente sozinho no RPG Maker MV (com excessão da ajuda de alguns colaboradores), o resultado foi uma grande movimentação por parte da comunidade maker e também da galera de comunidades de gamedevs em geral. O game recebeu diversos prêmios ao longo de sua trajetória como melhor jogo independente em 2018 pela Gamespot, SBGames e diversos outras midias. E não é para menos já que seu jogo foi ousado em tratar de temas até então bastante delicados nos dias atuais como ansiedade e depressão, sempre com

bastante cautela e cuidado e principalmente responsabilidade. E pelo visto fez um ótimo trabalho pois sua recepção foi excepcional não apenas pela comunidade maker mas a de desenvolvedores de jogos em geral no seu lançamento em 2019, além de ter ficado reconhecido até entre os gringos que também chegaram a comprar e a divulgar o game. Certamente um exemplo a ser visto e uma verdadeira lenda da comunidade maker. Um membro que nós Make the Game desejamos um futuro brilhante pela frente! Caso estejam interessados em conhecerem seu excelente trabalho ele esta disponível agora mesmo na Steam para ser jogado e apreciado.



Cenas de Lenin the Lion

## Menção Honrosa



Asuma sem sombra de dúvidas é um usuário que não poderia ficar de fora de nossa lista. Ele não é o tipo de usuário de comunidades que podemos considerar como um artista gráfico (longe disso) no entanto ele possui uma importância imensa para a comunidade brasileira e até para muitos gringos. Ele foi um dos primeiros usuários a

trazer conteúdo gringo referente a recursos gráficos para as comunidades Br's, caso você tenha ouvido falar de recursos de VIPRPG, Hot Toke, Mack (entre vários outros artistas) este foi o cara responsável por isso, além de divulgar estes caras para as terras Br ele também chegou a armazenar diversos recursos nas comunidades de varios autores. Alguns dos quais nem se quer existem mais, sua influencia foi tão extensa que ele ja chegou a ser solicitado até mesmo por artistas japoneses a divulgarem seus trabalhos makers por aqui e procurado por gringos para perguntar a respeito de recursos antigos que muitos dos quais não encontram mais em suas comunidades. Apesar de ele não possuir grandes

habilidades em artes gráficas chegou a ser considerado como "caça recursos" pelos membros da comunidade.



Ludo Rocha (ou Ludovic como é mais conhecido nas comunidades), é um dos maiores símbolos da comunidade maker em geral. seu crescimento espontâneo dentro da comunidade foi aos poucos brilhando, onde dia após dia membros e staffers percebiam a sua enorme dedicação e empenho para com a comunidade. Sempre participativo e ativo, Ludo foi conquistando o respeito de muitas pessoas no cenário maker. Nos anos dourados onde as comunidades explodiam de popularidade ele chegou a criar um excelente jogo original onde reunia todos os mascotes das três maiores comunidades maker até então (Condado Braveheart, Centro RPG, e a falecida Mundo RPG Maker) chamado Maker Zone, o game ganhou uma grande recepção pois unia grandes jogos que estavam sendo desenvolvidos na época. Além disso ele ja foi staffer das comunidades e até chegou a fazer parte de nossa revista, mas quando pensamos que ele não poderia ir além. Ludovic com todo seu amor pelo

## DO MAKER

maker criou seu próprio canal no Youtube chamado Zona RPG Maker (Canal com nome em homenagem ao fantástico game Maker Zone), onde reserva até hoje um espaço para trazer dicas, tutoriais, divulgação de projetos e diversos outros assuntos relacionados ao universo do RPG Maker, em meio a uma comunidade que de uns anos para cá teve uma decaída nas terras BR, Ludovic acabou sendo uma luz no fim do túnel que se propôs a divulgar este universo maker que muitas das vezes é bem pouco valorizado em nosso país, o que sem duvidas é uma grande referencia dentro da comunidade maker. Caso queiram conhecer seu site ou alguns de seus trabalhos deixaremos o link de seu canal no Youtube juntamente com o link do game Maker Zone.

### Conclusão

“  
**Ekorella do Alex Rock Maker, Vorum do Star Glenn, Prisma Light de Jonhs Barcelos ou mesmo Escarlete de juniorcjbj**  
”

Eu bem sei que existem muitas outras figuras emblemáticas dentro do cenário maker BR que contribuíram demais para diversos recursos e jogos do maker, alguns exemplos como Alex Rock Maker do game Ekorella, ou de projetos fantásticos sendo desenvolvidos como por exemplo Vorum do Star Glenn, ou Prisma Light de Jonhs Barcelos, ou mesmo Escarlete de juniorcjbj, enfim.. a lista é ENORME! Mas quis ressaltar apenas os jogos já concluídos ou usuários que de certa forma causaram um impacto forte no cenário maker brasileiro e creio que os exemplos listados nesta matéria conseguem resumir bem isso. 

### Links Úteis

- [Atelier RGSS \(Site de Mog Hunter\)](#)
- [Site de Raizen](#)
- [Blog de Vash Maker](#)
- [Canal de Dr. XGB](#)
- [Canal Zona RPG Maker](#)



# Raziel

*Lembranças de uma eternidade são impossíveis de se esquecer.*

O que significa viver com seu passado? O que significa viver com o peso de seus momentos mais profundos?

Essas e outras questões são abordadas em *Raziel*, um jogo experimental de aventura, narrativa e exploração atualmente em desenvolvimento pelo escritor Carlos Davilla, juntamente com o músico multi-instrumentalista Elvis Suhadolnik Bonesso, o ilustrador e pixel artista Eduardo Arving, o programador e eventer Dr. XGB e outros demais colaboradores. O projeto está sendo feito no *RPG Maker 2000* com adicionais do *Destiny Patch*. Neste momento, o jogo está sendo desenvolvido para o inglês, com uma tradução para o português possivelmente surgindo no futuro.

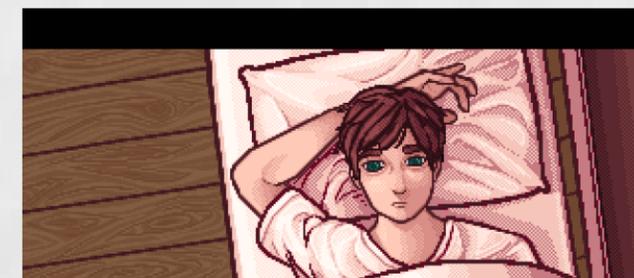
No jogo, você é *Avoir Cafard*, um homem comum que vive fugindo de seu passado que o atormenta constantemente. O mesmo se vê em uma cidade cercada por pessoas igualmente comuns e infelizes.

Conseguindo um emprego em uma igreja como conselheiro espiritual, Avoir então passa seus dias atendendo pessoas que possuem problemas com a vida, seja por conta de amizades, amores, trabalho ou família. Enquanto não está fazendo isso, ele busca por maneiras de fugir da dor que seu passado lhe traz, lembrando-se de certos momentos em sua vida no processo.

O jogo oferece profundas reflexões para o jogador durante a gameplay. Inspirado pelos filmes de Tarkovsky e Bergman e por livros de autores como Dostoevsky e James Joyce, *Raziel* não deixa a desejar quando se trata de uma narrativa excelente com diálogos bem estruturados, tratando de temas sérios e evocativos como introspecção, miséria, nostalgia, solidão, maturidade e as sombras que se escondem dentro de cada um de nós.

É um conto sobre a condição humana, e uma experiência sem igual.

[carlosdavilla.neocities.org/raziel.html](http://carlosdavilla.neocities.org/raziel.html)



Another day.  
Yet another terrible night.



...  
You don't have to worry about it, doc.  
One day, we will defeat death.



Mer  
So... where are we going first?



# O universo das Valquírias nos Jogos

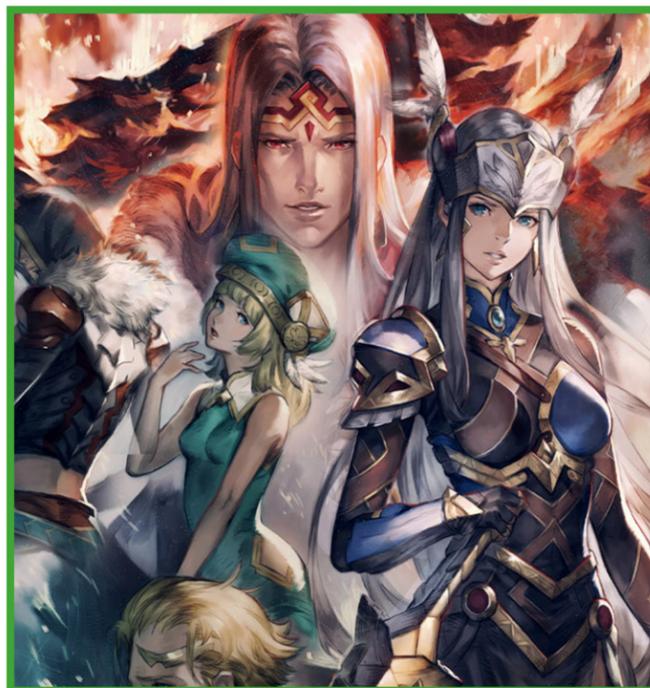
Gabs Tche



O universo da mitologia nórdica não é algo tão desconhecido para o público atual do universo nerd, tanto nos filmes, séries e jogos sempre ouvimos muito sobre os deuses como Odin, Thor e Loki, a gigantesca árvore chamada Yggdrasil e até mesmo o destino dos deuses gerando o fim do mundo chamado de Ragnarok, mas além de todos esses nomes já conhecidos existem seres que também são muito importantes para a cultura dos nórdicos: **As valquírias.**

Para os nórdicos as valquírias são deidades(algo ou ser que tenha ligação com um Deus) femininas que serviam a Odin pelas ordens de Freya, Deusa do amor. O papel delas era primeiramente escolher quem iria viver e quem iria morrer no campo de batalha, após essas escolhas, as valquírias selecionam os guerreiros mais fortes e heróicos no campo de batalha para se juntar na vida após a Odin, em Valhala, se transformando em Einherjar, mais conhecidos como guerreiros de Odin. Os outros que morreram e não foram selecionados para ir a Valhala, iriam parar em Fólkvangr que era o local onde Freya se encontrava com seus guerreiros. Mas porque Deuses precisam de guerreiros? Pois, eles precisavam se defender nos eventos que viriam posteriormente do fim do mundo chamado Ragnarok.

Após o Ragnarok, vários deuses acabam morrendo incluindo Odin e Freya, após diversas batalhas, desastres naturais e o mundo sendo submerso em água e após tudo isso, o mundo ressurgiu novo e fértil, os deuses sobreviventes se encontram e apenas dois humanos sobreviventes iriam repopular o mundo.



Após essa introdução ao universo onde as valquírias se situam e a razão delas existirem podemos ver o quanto que tudo isso da história delas é agregado em diversos jogos como Age of Mythology e Northgard, que são jogos que abordam a mitologia nórdica trazendo elas como personagens secundários do jogo, sendo fortes guerreiras nos seu exército.



Podemos encontrar valquírias também e franquias de MMORPG famosos como Ragnarok, onde as valquírias tem bastante referências tanto em equipamentos para os personagens como também inimigos que são encontrados no meio do caminho. Além de Ragnarok, você pode encontrar valquírias em uma franquia gigantesca como God Of War, onde as valquírias possuíam um destaque enorme pelo fato de serem o chefe mais poderoso do jogo e você precisaria derrotar diversas delas.

Existem jogos em que as valquírias são personagens principais da história? Sim! O exemplo perfeito de franquia que trouxe esse personagem para o público foi a série de jogos chamada Valkyrie Profile, uma série de jogos criada pela tri-Ace e publicada pela Square Enix, sendo lançada em 1999 no Japão e nos anos 2000 na sua versão em inglês.



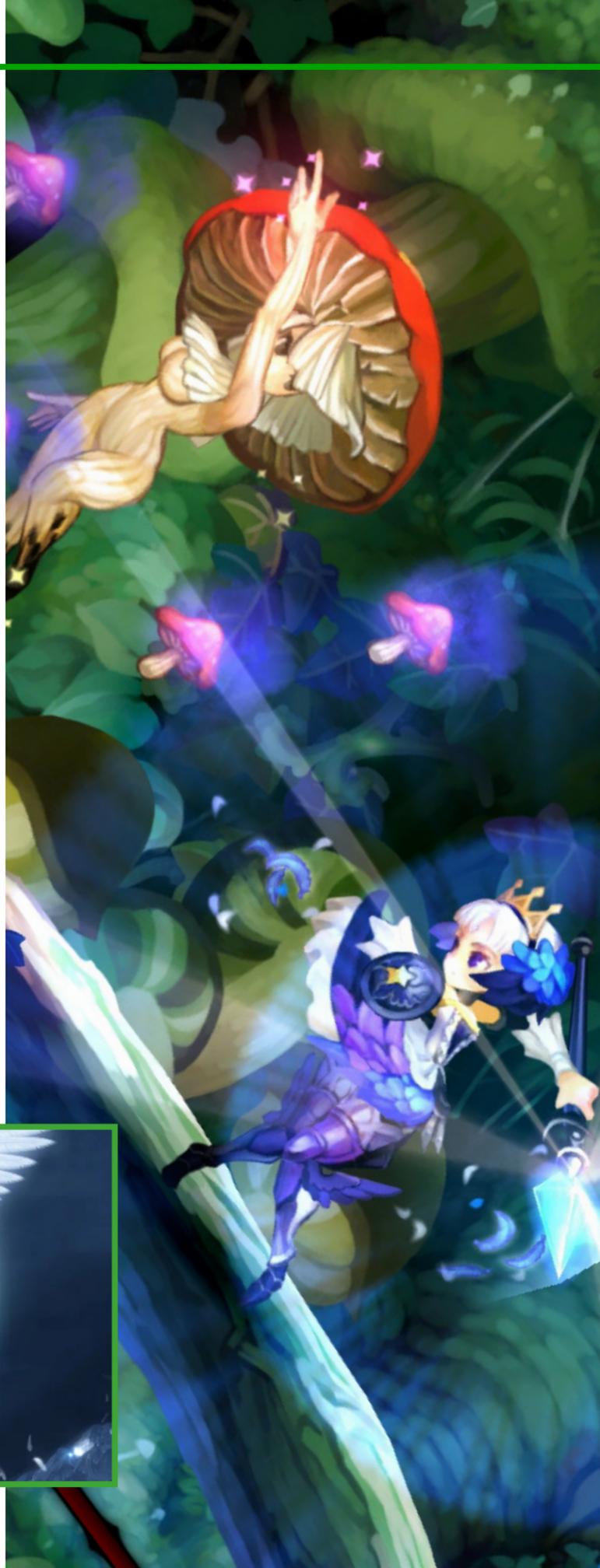
No primeiro jogo da série, você controla a valquíria Lenneth, que é chamada para recrutar os einherjar para Odin para uma guerra contra os Vanir e prevenir a destruição de Asgard no Ragnarok. Lenneth é uma das deusas do destino, sendo as outras duas Hrist e Silmeria que são suas irmãs, as 3 acabam dividindo o mesmo corpo, mas apenas uma é acordada por vez para realização da sua tarefa, cada uma possuindo detalhes que a fazem única, pela cor do cabelo e da armadura que utilizam.



Valkyrie Profile ainda possui continuações como o Valkyrie Profile 2: Silmeria, que a personagem principal se torna Silmeria, mostrando ela se rebelando contra Odin, fazendo com que a ordem de vários acontecimentos sejam alterados, mas de forma positiva. Além disso, a tri-Ace lançou o jogo Valkyrie Profile: Covenant of the Plume e Valkyrie Anatomia: The Origins para quem é fã da franquia e conta mais ainda sobre o universo.

**O jogo Odin Sphere também possui uma das suas protagonistas sendo uma poderosa valquíria, chamada Gwendolyn, a princesa de Ragnanival e filha do Demon Lord Odin, sendo muito leal a ele, mas com o passar da trama ela consegue perceber que a vida é muito mais do que ir atrás de ter a aprovação do seu pai. Se quiser saber mais sobre Odin Sphere, a edição 8 da Make The RPG tem uma matéria chamada "Vá de Retro - Odin Sphere" com muitos detalhes do jogo!**

Personagens femininas como Gwendolyn e Lenneth são muito importantes no universo dos jogos para mostrar como mulheres são pessoas independentes, com metas e ambições trazendo representatividade de uma forma muito positiva para o universo dos jogos. **M**



## VENHA VISITAR O HORROR!

O  
HORROR  
AMARELO



[OZ-DIGITAL-GAMES.ITCH.IO O-HORROR-AMARELO](https://oz-digital-games.itch.io/o-horror-amarelo)

## Realidade Matemática

Dobberman



### Vocês já pararam para pensar que em um jogo, toda a parte jogável pode ser resumida a números?

A vida do jogador é um número que pode ser ordinal, um número de corações ou uma representação gráfica de porcentagem em formato de barra. O dano causado nos ataques também é um número, assim como aqueles sofridos dos inimigos. A pontuação adquirida, o montante de moedas, o espaço no inventário que permite preencher com itens.

Os números são muito importante para o desenvolvimento de jogos, eu diria até que são mais importantes do que as palavras.

Enquanto as jogadores pulam constantemente as caixas de diálogos e os blocos de tutoriais que insistem em tomar espaço na tela, eles dedicam horas do seu dia correndo atrás de recursos capazes de aumentar os seus números.

De fato, muitos MMOs da atualidade – que aparentemente deveriam estar focados nas interações sociais – estão centrados mais na ideia de que o jogador precisa cada vez mais se dedicar para aumentar menos o seu poder. E quando o jogador acredita que chegou no auge – a build meta – vem uma nova expansão/dlc e adiciona outros recursos para dar novamente a largada da corrida ao “meta”.

Quando você procura, em um jogo online, uma equipe com jogadores desconhecidos para trabalharem juntos contra um desafio, você automaticamente se torna um número: você é a quantidade de cura que pode sustentar; a quantidade de dano que consegue absorver; ou a quantidade de dano por segundo que consegue causar. Isso quando não passa de apenas um número geral de poder – vulgo “item level”.



Isso não é necessariamente uma coisa ruim. Em matéria de gamedev, saber se conectar com os jogadores é de crucial importância – da mesma forma que saber explicar para o jogador as regras do jogo.

É através dos números que você conseguirá organizar todos os dados do projeto. É através deles que você definirá os parâmetros básicos de dificuldade, de probabilidade e de progressão de um jogo, assim como o balanceamento nas interações players x players ou players x environment.

Você poderá definir até mesmo o principal objetivo do jogo neles, como é o caso dos Idles Games que costumam fazer tanto sucesso no mercado mobile.

Eles são realmente importantes no aspecto do desenvolvimento de jogos, assim como são cruciais para definir as bases comparativas entre grandezas – ataque x defesa – mas tome cuidado para que seu jogo não seja apenas mais um número.

**Neste ponto você já deve ter percebido que não adianta fugir. No final, o jogador sempre correrá atrás dos números por mais que você queira deixar os valores ocultos dos monitores.**

Por outro lado, conhecer intimamente os números é algo que pode ser bastante proveitoso, principalmente no design de um jogo, visto que, como desenvolvedor, você tem o poder de definir os cálculos e parâmetros.

Questões lógicas ou instintivas – como o as consequências da queda de uma grande altura – são definidas por meio de um cálculo, o qual não pode ser transplantado de forma simples da vida real para o jogo, pois há inúmeros fatores que precisam ser levados em consideração para isso, como: a massa do personagem; a força da gravidade do cenário; o atrito do ar; a densidade óssea e dos equipamentos eventualmente carregados; os meios naturais e artificiais de absorção do impacto; etc...

Saber que todo o cálculo real pode ser contornado apenas levando em consideração o tempo que o personagem ficou no ar até aterrissar, ou, o produto entre a altura do local do início do salto pela altura do local da aterrissagem, pode poupar tempo e evitar muita dor de cabeça – principalmente trabalhando em equipe.

Por isso eu gosto de imaginar, não há uma “realidade”, mas sim uma realidade matemática definida por fórmulas e atributos brutos, claros e transparentes que determinam as consequências das escolhas do jogador.

Diferente da realidade comum, na realidade matemática a fome pode causar um efeito negativo ao invés de um game over instantâneo. Ou, melhor ainda,

alimentar-se constantemente pode resultar em um efeito positivo nos atributos do jogador.



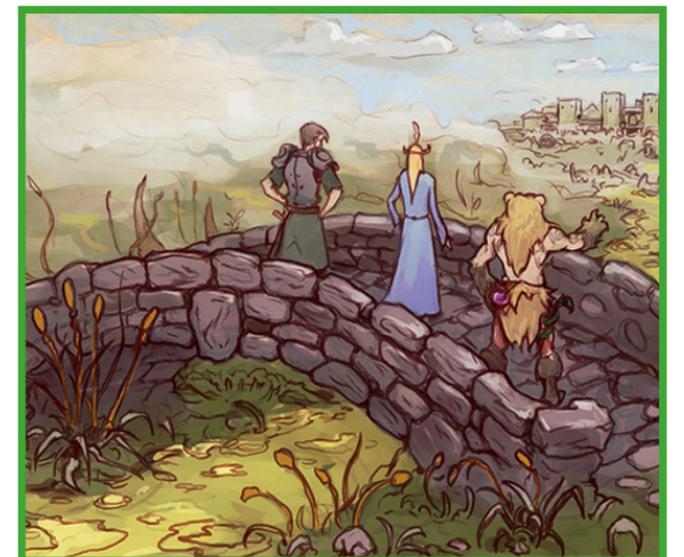
O mesmo serve para diversos outros fatores na vida real, os quais não precisam ter as mesmas consequências e formulas apenas por amor – excessivo e descontrolado – à realidade.

Além do mais, essas fórmulas e consequências não precisam ser sempre complexas, quanto maior clareza e simplicidade elas tiverem, mais fácil você conseguirá trabalhar com elas. Além de aliviar para o lado do GameDev, essas características também permitem ao jogador compreender e absorver melhor as regras, reduzindo o tempo de cálculo e maximizando o tempo de diversão.

Coloque-se na posição do jogador e imagine se toda a complexidade faz sentido no ponto de vista do gameplay. Deixe a realidade real para fora do jogo.

Não é de mais lembrar que atualmente é possível perceber uma grande onda de simplificação de mecânicas. A fama e as vendas de um certo jogo sueco de sobrevivência – e que ainda está em Early Acess – é uma excelente prova disto.

No final, regras complexas de mais e fatores desnecessários apenas servem para deixar o jogo cansativo, o que acredito não ser o seu fim. **M**



## Preferências pessoais e Game Design I: Os não-fãs, as críticas infundadas e a censura desnecessária

R.S. Maker



**Não é por que uma pessoa comenta a respeito dos seus jogos, que suas palavras devem necessariamente ser levadas em consideração. Nem toda crítica agrega ou dá receita.**

Já não é sem tempo que eu deveria falar um pouco sobre esse assunto. E esse é de como as preferências pessoais e expectativas mudam o que é objetivamente bom ou não no game design. Vou ter que falar de maneira meio atravessada e pegar um pequeno pedaço dessa vez por que esse tema é muito denso. Enquanto nunca venho aqui para apresentar soluções mágicas a problemas complicados de design de jogos, ao menos posso tentar dar dicas para evitarmos alguns problemas que não precisam ser cometidos nesse processo.

Me permitam começar por uma ponta inusitada hoje. Todo mundo sabe que crítico algumas práticas dos devs indies aos “players” da grande indústria, só que dessa vez tenho um pouquinho de críticas a uma outra parte da equação: ao próprio público.

Alguém pode dizer que “ao cliente sempre deve ser dada a razão”, e eu até concordaria, se não fosse o fato de que hoje em dia a dinâmica das coisas mudou, e muitos não-clientes tem se tornado ativamente afugentadores de potenciais clientes – ou compradores – dos seus jogos. Isso por que a internet torna pública a discussão e todo mundo é livre para comentar, inclusive aqueles que não



consumem determinados estilos de jogos. O X da questão é separar quem é clientela de quem não é e não destruir o seu jogo tentando agradar as pessoas erradas.

Para citar um exemplo bem leve, vi aos montes em vários cantos da internet reclamando do fato de Cyberpunk 2077 ser em primeira pessoa. Em primeiro lugar, por que isso aconteceria? Por que alguém daria ao trabalho de reclamar disso? Se a gente reparar a hype e todo o converseiro que tem tido desde os primeiros anúncios, isso desperta interesses, e as pessoas querem ser recompensadas pela sua atenção dada, querem que as coisas sempre atendam a seus anseios, vontades e preferências, as vezes até de maneiras agressivas, autoritárias e irracionais. Pessoas são assim.

Como uma churrascaria nova que abre na sua região, que está sendo bem comentada, mas aí aparece um vegano demandando que a churrascaria seja fechada, ou que passe a servir apenas saladas. Será isso algo aceitável? Calma lá, é só um exemplo, não vou entrar no mérito – adoro tanto comida vegana tanto quanto churrasco – contudo, cada caso é um caso. Me acompanhe no resto da reflexão.



Será mesmo que o jogo precisa ter todo a sua forma que foi concebida, seu game design revisado, por conta de uma certa quantia de pessoas que não consome jogos em primeira pessoa? Por que o criador teria que mudar sua visão original para se adaptar? Eu sou dos que acredita que há jogos bons para todos os públicos e não há necessidade de fazer as coisas nesses termos. Tentar agradar a todos no fim acaba não agradando a ninguém, fazer de tudo um pouco, nas coxas, e nada muito bem tem se tornado o novo normal para os grandes estúdios. Não é necessário tentar agradar a todos, pois cada jogo encontrará seu nicho. E se não há jogo de tipo X de tal forma, olha aí se não é uma baita oportunidade de negócio só esperando pra ser descoberta!

Há também casos mais pesados onde pessoas nas redes pedem censura e cancelamentos de jogos que consideram incompatíveis com suas visões de mundo, e elas tentam impor essa visão a todo mundo, a todo custo, ao invés de simplesmente se abster de consumir ou de fazer críticas construtivas e moderadas. E para achar que não

falo só algo específico, peguem exemplo da galera que quer cancelar jogos violentos por acreditarem, infundadamente, que jogos tornam as pessoas mais violentas. (Quem é que age com “violência” nesse caso? A pessoa que joga seu jogo quieta no seu canto ou a pessoa que quer a todo custo proibir todas as outras pessoas de consumirem aquele conteúdo?)

**“ Eu pessoalmente acho que nunca há necessidade de censurar. Se um tema é “errado”, “complicado” ou “problemático” de debater, é justamente esse mais um motivo para que ele seja trazido à mesa e dissecado, se for errado, que seja mostrado o porquê. A censura é algo complicado por que afeta o direito de acesso a todos, inclusive aos próprios críticos de dada coisa, que perdem parte do seu argumento. ”**

Mais do que isso, o jogo como obra artística a meu ver merece liberdade para lidar com os temas que convir, desde que não incite comprovadamente alguém a cometer crimes, pra mim está tranquilo. Faixas etárias indicativas e filtros de conteúdo estão aí para cuidar do resto, uma pessoa adulta e responsável deve ser capaz, em tese, de lidar com temas mais complexos. (Só que algumas pessoas aparentemente não conseguem sequer lidar com a existência de certas obras e isso é um tanto problemático...) Um jogo, não custa lembrar, é uma obra de ficção como um filme ou um livro, não há nada errado ali no reininho da imaginação, não faz mal nenhum e nem deveria ofender a ninguém, as pessoas que devem aprender a escolher melhor o que consomem.

Por que eu venho falar desses temas, tais como preferências pessoais e censura? Por que em primeiro lugar eles não são indicativos de o quanto um jogo é bom ou não. Há jogos bons e ruins em todos os gêneros e de todas as categorias. Nós como game designers temos que ter respeito por todos os tipos de jogadores. Só que respeito é diferente de se dobrar a demandas irracionais dos mesmos. Temos responsabilidade dobrada perante ao nosso verdadeiro público, que é quem paga as contas, seja em dinheiro, seja na moeda valiosa da atenção. É muito fácil ter nosso jogo rasgado à público pelas redes sociais

e mídias de jogos na “era do cancelamento”. Ver ele sendo queimado por pessoas que muitas vezes nem o jogaram (ou nem querem!), se tornou a norma, afinal a polêmica costuma render bons cliques, atenção e até monetização pra essas pessoas.



Sempre desde pequeno me ensinaram a ter certa dureza para poder aguentar críticas que de nada me ajudam, saber separar as críticas construtivas das destrutivas e só dar vazão às primeiras. Ou como diria certo ditado infantil de língua inglesa “sticks and stones may break my bones, but words can never hurt me” (paus e padras podem quebrar meus ossos, mas palavras nunca irão me ferir). Sabemos que é doloroso e muitas vezes ruim para o marketing do jogo ele ser atacado, mas acho que uma coisa importante para os game designers de hoje devem, acima de qualquer sensibilidade, é ter firmeza nas suas convicções e confiança no seu produto.

Fazer um jogo já é um processo infernal de dezenas de escolhas difíceis, onde centenas de ideias e probabilidades tem que ser descartadas o tempo todo, por mais planejamento e visão que o seu designer tenha. E realmente acho que um diretor com uma visão sólida saberá aproveitar bem melhor o material e possibilidades que tem em mãos do que um que tenta agradar todo mundo e cumprir uma certa “checklist” de coisas a colocar ou tirar.

Isso por que esse último cara costuma ir pela via de menor resistência de não questionar convenções e modas (afinal, quem foi que estipulou o que jogos podem tratar ou não?), o que torna o resultado final muito mais “normalizado” e sem gosto particular, sem tempero. Em outras palavras, ir por essa rota limita a liberdade artística do quê e como um jogo pode retratar certos temas e com isso o jogo ficará um tanto mais genérico, na melhor das hipóteses. Se há um limite para o que pode ser feito, esse é um tema mais complicado que posso tentar abordar de outra vez; vamos terminar nossa reflexão por aqui com uma breve conclusão.

Por fim, se não quiser apostas seguras, terá que fazer escolhas arriscadas: Escolher um é não escolher todos os outros, largar eles de mão, não tem outro jeito. Você terá

que definir o seu público-alvo e prestigiá-lo, mesmo que ganhe alguns “admiradores negativos” no processo, afinal isso é algo mais do que normal pra qualquer coisa que irá fazer na vida. Não importa o quanto tente, nunca irá agradar a todos, e a algumas pessoas, não importa o quanto as tente agradar, nunca estarão satisfeitas. Melhor sempre focar em quem você pode agradar do que em quem não pode.

Tenha confiança nas suas decisões, ou confie no seu taco, como diriam. Rebata as críticas destrutivas com a elegância de um profissional da liga de baseball. Ou então deixe essas pessoas com pensamentos destrutivos destruírem-se a si mesmas, você não deve explicações a elas. Esteja aberto a vários tipos de opiniões, claro, afinal sempre dá pra melhorar, enxergar as coisas por outros ângulos, mas deixe isso para outros jogos no futuro. No reino do “talvez”. De novo a resposta de pra onde deve seguir vai depender da aceitação dos seus jogadores, eles são o medidor de se você vai na linha certa ou não, enquanto muitos outros, como a dita crítica “especializada”, só vão querer te destruir pra fazer espetáculo público. Se o seu jogo for realmente bom, não serão os gostos desses críticos que devem impedir de que encontre e jogue o seu jogo quem realmente gosta, um fator muito mais determinante é o respeito que você tem pelo seu público e pela sua própria obra. **M**



## PAUSA PATROCINADA!



O nosso patrono **apenas\_img** recomenda fortemente que após chegar à página 30 da *Make the Game #27*, você deve fazer uma pausa.

**Se alongue.  
Tome um copo de água.  
Contemple o momento.**

**Pronto?  
Ok, agora você pode  
continuar a leitura.**



ENTREVISTADA



Pulsatrix

Gabs Tche



O universo do desenvolvimento de jogos brasileiros só continua se expandindo e dessa vez a nossa entrevista será com o Pulsatrix Studio.

**A Pulsatrix é responsável pelo jogo de terror psicológico chamado FOBIA - St. Dinfná Hotel.**

**Venham conhecer mais sobre esse projeto que está dando o que falar!**



Gabs Tche

Contem para nós um pouco da empresa. Quantas pessoas trabalham atualmente no jogo?

A Pulsatrix Studios foi fundada em 2018, pelos sócios Fabio Martins, Marco Majer e Thiago Matheus. Que se conheceram trabalhando em empresas de desenvolvimento de jogos e softwares do exterior, e idealizaram juntos um projeto para desenvolver suas habilidades. Hoje nós contamos com uma equipe de 12 pessoas trabalhando no desenvolvimento do projeto Fobia.



Pulsatrix



Gabs Tche

Como começou o desenvolvimento do jogo FOBIA?

O Fobia nasceu exatamente desse encontro entre os três sócios, que se juntaram inicialmente para treinar suas habilidades e trabalhar em uma peça para portfólio, buscando fazer um jogo autoral, com as características que nós gostaríamos de ver em outros jogos. O projeto foi crescendo e tomando forma até se tornar nossa principal ocupação.



Pulsatrix



Gabs Tche

Vi que a página de vocês no Catarse foi um sucesso, arrecadando 89.678 reais, sendo apoiado por 1061 pessoas e com um percentual de 179% da meta que era 50.000. Vocês poderiam falar mais sobre como foi a experiência de colocar o jogo em uma plataforma de financiamento?

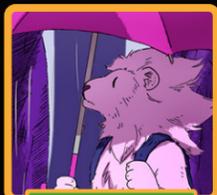
Foi uma experiência muito motivadora, pois o contato direto com o nosso público e todo o apoio que recebemos dos jogadores, de outros desenvolvedores, streamers, influenciadores, nos mostrou a união da comunidade gamer brasileira, e como esse mercado ainda tem muito espaço para crescer por aqui.



Pulsatrix

# FOBIA

*St. Dinfná Hotel*



Gabs Tche

Qual foi o material que vocês sentem que usaram como referência para a produção do jogo? Outros jogos, séries, livros?

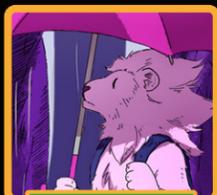
Nos inspiramos muito em diversos filmes, séries e jogos. Podemos citar o PT (teaser jogável), Resident Evil, Silent Hill, O Iluminado, dentre inúmeras outras.



Gabs Tche

Como vocês se sentiram com a comunidade brasileira de jogos e os influencers trazendo feedbacks positivos com relação ao jogo?

Todos os feedbacks positivos mostraram que estamos no caminho certo, tentando entregar um produto de qualidade, feito com poucos recursos. E isso ajuda a clarear o caminho à nossa frente, planejando o lançamento do jogo completo, sempre ouvindo os feedbacks, tanto positivos como negativos.



Gabs Tche

Vocês poderiam falar mais sobre a história do jogo e também sobre a gameplay?

O jogo é um Thriller com elementos de Survival Horror, nele você joga com Roberto, um jornalista recém formado, que vai para a cidade de Treze Trilhas na busca de uma matéria investigativa sobre os eventos inexplicáveis ocorridos no Hotel Santa Dinfná, onde ele se vê preso em meio a uma série de acontecimentos, e precisa não só descobrir a verdade, como também lutar para sobreviver. Misturando alguns gêneros, você terá de resolver puzzles, explorar o cenário, enfrentar inimigos e investigar todos esses acontecimentos.



Pulsatrix



Pulsatrix



Pulsatrix



Gabs Tche

As mecânicas escolhidas no começo do desenvolvimento foram todas adotadas ou tiveram algumas opções que vocês decidiram descartar?

Todas as mecânicas passam por muitos testes, e nesse caminho sempre acabamos deixando pra trás idéias que pareciam muito boas, mas não se sustentaram em um gameplay. E mesmo as mecânicas que gostamos estão sempre em desenvolvimento, estamos sempre buscando melhorar a experiência final.



Gabs Tche

Antigamente era muito comum jogos terem versões Demos, mas atualmente isso é raro de ser encontrado, mas no caso de FOBIA vocês trouxeram essa opção. Qual a razão que decidiram trazer uma demo? E quais foram os resultados que vocês puderam obter com ela?

A Demo foi a melhor forma de atrair atenção para o nosso trabalho, e também entender a reação dos jogadores, quais partes funcionam, quais precisam ser melhoradas ou descartadas. E foi graças ao alcance que conseguimos com ela, que hoje estamos totalmente focados no desenvolvimento do jogo completo.



Gabs Tche

Com relação ao marketing do jogo, foi algo espontâneo, houve um planejamento? E o que vocês poderiam passar para nossos leitores que pode ter sido um diferencial para vocês nesse aspecto?

Nunca houve um plano de marketing bem definido, somos desenvolvedores e não entendemos muito dessa parte. Tudo o que ocorreu, toda a atenção e interesse, ocorreu de forma espontânea e orgânica, através do compartilhamento nas redes sociais e da ajuda de streamers e influencers, que viram um projeto com potencial e ajudaram na divulgação.



Gabs Tche

Vocês poderiam explicar como funciona a rotina de trabalho da empresa? Todos se encontram full-time ou part-time? E como isso tem impactado no desenvolvimento do jogo?

Desde o começo sempre trabalhamos de forma remota, pois a equipe está espalhada pelo Brasil inteiro. Temos um servidor no Discord, para centralizarmos as conversas, e ficamos nos canais de voz, conversando e trabalhando, todos têm a liberdade de estarem online a hora que preferirem. Sempre tivemos experiência com o trabalho remoto, então o desenvolvimento vem caminhando em um ritmo muito bom, sem muitos contratemplos.



Pulsatrix



Pulsatrix



Pulsatrix



Pulsatrix



Gabs Tche

Vi também que o game está sendo publicado por vocês mesmos: Vocês pensaram em ir atrás de publishers para auxiliar na divulgação e outros aspectos?

Temos a intenção de ter uma Publisher, pois isso ajuda a aumentar o alcance do projeto, principalmente no exterior. Estamos na busca, e esperamos ter novidades logo.



Pulsatrix



Gabs Tche

Além do FOBIA, vocês já conversaram entre si para o desenvolvimento de outros jogos no futuro?

Por enquanto estamos focados no desenvolvimento do Fobia, temos ideias de outros jogos, mas nosso foco agora é terminar o projeto da melhor forma possível.



Pulsatrix



Gabs Tche

Quais as dicas que vocês poderiam dar a pessoas que querem entrar na área de desenvolvimento de jogos?

Persistência e paixão. O mercado não é fácil, você tem que persistir, não desistir do seu projeto. Continuar estudando e evoluindo suas habilidades, sempre aberto a receber feedbacks, pois eles são extremamente importantes. Fazendo tudo isso com paixão e dedicação, você com certeza já estará no caminho certo.



Pulsatrix



Gabs Tche

Queremos agradecer a vocês pela participação da entrevista! Para finalizar, quais são os sites e redes sociais que a Pulsatrix Studio utiliza para mostrar mais sobre o FOBIA - St. Dinfna Hotel?

Muito obrigado pela oportunidade de divulgar nosso trabalho. Quem quiser saber mais sobre o projeto, é só acessar nosso twitter @PulsatrixStudio, lá divulgamos todas as novidades e também algumas amostras do desenvolvimento.



Pulsatrix



## PARCERIA



# CENTRORPG.COM

## Baú do Bento - Localização de games no Brasil pela Tec Toy em 1991



identificação com a cultura nacional. Essa abordagem culminaria no lançamento de diversos jogos voltados para o público brasileiro e que fizeram grande sucesso entre os jogadores, por exemplo, **Phantasy Star** (SEGA, 1987; Tec Toy, 1991) que inclusive já escrevi um livro, que aborda o primeiro projeto de extrema importância para o mercado brasileiro de videogames não apenas por ser o primeiro game da parceria Sega/Tec Toy a receber legendas em português, mas também por contribuir decisivamente para a popularização do gênero RPG no Brasil. Caso queira conferir é só clicar no link: **Phantasy Star**.

**Phantasy Star**  
por **Ronaldo Rodrigues Bento**

Para ler o livro basta clicar na imagem ao lado e fazer o download.  
Se preferir ou estiver lendo a versão impressa desta edição, você pode encontrar o livro no fórum do Condado Braveheart.



**Consequentemente, a comodidade proporcionada pela versão localizada acabou impulsionando e difundindo o gosto por RPGs entre os jogadores, colocando-o em um patamar de igualdade com os gêneros de videogames mais populares no Brasil. Mas nada disso teria sido possível sem a contribuição decisiva da Tec Toy. Porém, enquanto Phantasy Star se tratou basicamente de uma "tradução", tendo os seus respectivos personagens, narrativa, gráficos e claro jogabilidade mantidos de acordo com a versão em inglês, já com o lançamento de Mônica no Castelo do Dragão que possui bem mais elementos de localização, sendo o primeiro game lançado pela Tec Toy no Brasil a apresentar um conteúdo nacional. Ou quase?**



## Mônica no Castelo do Dragão (Tec Toy, 1991)

Em Mônica no Castelo do Dragão temos a nossa baixinha dentuça numa aventura contra o terrível Capitão Feio, que deseja transformar o mundo em um local completamente imundo (qualquer semelhança com a realidade é mera especulação ou previsão). Antes que ele comece a agir, Mônica parte corajosamente para o reino do Capitão, e decide lutar e vencer cada um de seus aliados.

O malfeitor tem como braço direito o temido e poderoso Dragão Cospe Fogo, e acredita que Mônica não será páreo para sua legião de monstros. Contando com o seu inseparável coelho de pelúcia Sansão, que na verdade é uma arma muito poderosa (o Cebolinha que o diga), e também com a ajuda de alguns habitantes da Terra dos Monstros que não concordam com os atos maquiavélicos do terrível Capitão Feio, Mônica tem pela frente uma grande aventura!



O game em si não foi desenvolvido "do zero", uma vez que foi adaptado a partir de **Wonder Boy in Monster Land** (SEGA, 1987), já disponível nos EUA e Japão, mas, até então, ainda não lançado oficialmente no Brasil (algo que, com o lançamento de Mônica no Castelo do Dragão, acabou não ocorrendo). No entanto, a simples substituição de um personagem neutro como Wonder Boy por Mônica, uma personagem bastante popular

## Os jogos eletrônicos são essencialmente uma das formas de entretenimento mais populares em todo o mundo.

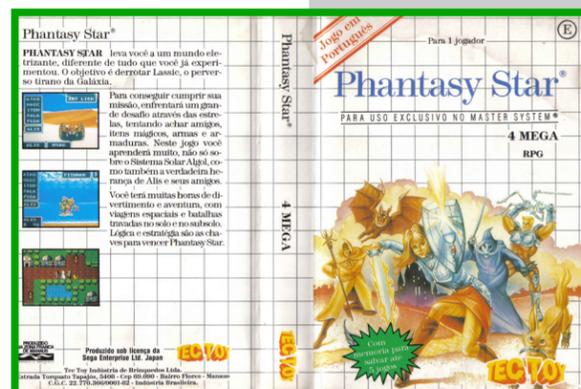
Acredito que muito desse sucesso que outrora nem sonhávamos em poder jogar videogame em nosso próprio idioma só foi possível graças à tradução, a qual, por meio de versões localizadas para diversos idiomas, contribuiu decisivamente para que os jogos alcançassem um número cada vez maior de mercados e chegassem a milhares de lares ao redor do planeta.

Como um entusiasta e fã de games desde os seis anos de idade, tendo possuído alguns consoles (games), eu que vos escrevo, muitas vezes fui obrigado a jogar games em suas versões em inglês e, em várias ocasiões, também no idioma japonês. Embora isso não me tenha feito desistir de jogar, a sensação de frustração era imensa, (e ainda é...

Principalmente de desenvolvedores brasileiros lançando seus respectivos jogos apenas para o idioma Inglês) em especial por não poder compreender a narrativa como um todo e desfrutar plenamente dos jogos que tanto gostava.

Em nossa nação... Uma parceria firmada no final dos anos 1980 com uma empresa local, denominada **Tec Toy**, se mostraria a responsável pelo mercado mais bem sucedido da SEGA em todo o mundo: Na realidade, a parceria entre a SEGA e a Tec Toy mudaria para sempre o mercado brasileiro de videogames, colocando o país em pé de igualdade com os principais mercados mundiais do setor durante aqueles anos. Um dos grandes feitos da Tec Toy foi o de fazer do Brasil um

mercado relevante para a indústria dos videogames, o que permitiu que todos os grandes lançamentos internacionais da SEGA chegassem às lojas brasileiras. Além disso, a Tec Toy teve a preocupação de disponibilizar games em português e/ou que apresentassem personagens e conteúdo que tivessem algum tipo de



**Mônica no Castelo do Dragão**

Para 1 jogador

**Mônica no Castelo do Dragão**

PARA USO EXCLUSIVO NO MASTER SYSTEM

© MAURICIO 2 MEGA

Mestre de sujeira! Rei do lodo! Príncipe dos bueiros! Estamos falando dele, o Capitão Feio, o mais terrível vilão das histórias em quadrinhos! Num ataque de surpresa, ajudado por um poderoso exército de Monstros, que conquistou o mundo!

Somente uma pessoa pode devolver a liberdade para todos: Mônica! Ela é uma garotinha meiga, delicada... mas geniosa... e possui uma força incrível! Contando com a ajuda de corajosos amigos, Mônica desafia o exército do Capitão Feio!

Tem um probleminha: se fracassar irá se transformar num Monstro de Sujeira, e o mundo ficará poluído para sempre! Não podemos deixar que isso aconteça! pegue o Joystick e ajude a nossa amiguinha a enfrentar estes monstros!

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd Japan

Tec Toy Indústria de Brinquedos Ltda. Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Cep 69.090 - Bairro Flores - Manaus C.G.C. 22.770.366/0001-82 - Indústria Brasileira

Capa e da contracapa de Mônica no Castelo do Dragão

e carismática das histórias em quadrinhos brasileiras, acabou sendo responsável por criar um maior nível de identificação entre os jogadores brasileiros e o game, visto que um elemento cultural com o qual todos estavam familiarizados foi adicionado à trama. E foi exatamente esta a aposta da Tec Toy. Como já havia feito com Phantasy Star, a empresa investiu muito pesado em propagandas que viessem a despertar a atenção do público brasileiro.

Para o Phantasy Star, a estratégia da Tec Toy foi a de explorar ao máximo a questão de o game vir localizado para o mercado brasileiro (algo inédito até aquele momento) com vistas não apenas a alavancar o número de vendas, mas também como uma maneira de contribuir para a introdução, disseminação e popularização dos RPGs, um gênero de games até então pouco conhecido no Brasil. Já no caso de Mônica no Castelo do Dragão, a tradução do game já não era mais um fator surpresa, o que obrigou a empresa a buscar novas alternativas para chamar a atenção do público brasileiro para o game.

**“ Ou seja, o importante é apresentar games voltados especificamente para o público brasileiro, isto é, que possuam algum tipo de identificação com a cultura do país. Essa imagem de novidade é reforçada algumas páginas depois, na seção Canto da Cobra, intitulada de “Bastidores da 4ª Dimensão” (Supergame, 1992, Nº 6, página 7), em que o texto “Jogos Brasileiros” aborda a questão de games com conteúdo nacional: ”**

**CANTO DA COBRA**

**BASTIDORES DA 4ª DIMENSÃO**  
por Coral

**VÍDEO IMPÉRIO**

Os empresários de comunicações já perceberam que os consoles domésticos são um grande campo de investimentos e começam a pintar nesta área.

A Maxwell Entertainment, grupo do falecido magnata da mídia, Robert Maxwell (que já possuía a Macmillan Publishing, o jornal *New York Daily News*, o Mirror Group de jornais, parte da MTV e redes de TV a cabo e via satélite), anunciou a criação de uma nova companhia — ARENA — que está entrando com tudo no mercado de video games.

Estão planejando lançar ainda este ano: De Volta Para o Futuro III, Speedball 2 e Battlemaster, todos para o Genesis (Mega Drive) da Sega.

Com isto, as linhas que separam os meios de comunicações tradicionais, como TV, revistas, jornais, rádio, e os novos video games, sofisticados e poderosos, estarão cada vez mais finas. Os recursos usados na TV, no cinema e no rádio serão transplantados para os video games, tipo CD-Rom, que mesclam vídeo, fala digitalizada e música com gráficos computadorizados,

**JOGOS BRASILEIROS**

A maior novidade no mercado nacional de games é o fato da Tec Toy estar desenvolvendo jogos 100% brasileiros. Saiba tudo sobre o 1º deles em SUPERJOGOS desta edição.

A empresa está prometendo vários títulos novos pra Master e Mega já em 1992. Estão na lista da Tec Toy outros personagens nativos, muitos deles com apelo de âmbito internacional. Quais são? Este é atualmente o segredo mais bem guardado do Brasil.

**ARCADEMANIA BRASILEIRA**

Pelo menos em relação aos Arcades, Brasil e Estados Unidos estão chegando juntos. O Radmobile, um carrinho para você dirigir no maior pau, chegou na mesma hora, aqui e lá. O 1º deles apareceu há pouco tempo num lugar chamado Space Needle Arcade, em Gatlinberg, no Tennessee (perinho de onde Judas perdeu as botas, pra eles). Aqui, nos bons shoppings do ramo, você já encontra.

Página 7 da revista Supergame número 6, de janeiro de 1992, com a seção Canto da Cobra - “Bastidores da 4ª Dimensão” em sua totalidade.

Pelo que podemos observar pelo texto, a grande novidade do mercado de videogames brasileiro já não é mais simplesmente pegar um game estrangeiro e localizá-lo para o português, uma vez que essa é uma realidade já alcançada por Phantasy Star. O texto chama a atenção não apenas para o game: Mônica no Castelo do Dragão, mas também para o fato de que se trata apenas do primeiro de muitos games com conteúdo exclusivamente brasileiro a serem disponibilizados no mercado em tempos vindouros. Esse é um argumento que se mostra bastante eficiente e atraente para o público brasileiro, haja vista que a maioria esmagadora de personagens e conteúdos observados nos games que chegam ao Brasil é majoritariamente

**TECNOFAX**  
COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM - NINTENDO  
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS  
BIT SYSTEM PHANTON  
DYNA VISION - TOP GAME

- Transcodificamos Super Famicom, Super Nintendo
- Modificamos canal com garantia de 1 ano
- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano
- Transcodificamos Mega Drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano
- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3
- Temos modulador de RF para Mega Drive japonês
- Preços especiais p/ revendedores, oficinas e locadoras

Assistência Técnica especializada em video game de todos os sistemas, nacionais e importados, e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, platinas etc.

Atendemos todo o Brasil via Sales  
FONE: (011) 222-1471

**Depto. Técnico**  
Rua Sta. Efigênia, 295 - 1º andar conj. 115 - CEP 01207 - SP

**REPRESENTANTE BRASÍLIA**  
Speede Video Auto Som Ltda. CNB 14 Lote 05  
Loja 7 Taguatinga - DF  
FONE: (061) 351-2949

**GAME SCORE**

Todas as marcas de video games nacionais

- Vamos brincar juntos nessa maravilha do mundo dos games
- Abastecemos as Game Locadoras já existentes com preços e condições imbatíveis
- Solicite a tabela pelo telefone
- Atendemos consumidor final
- Embalagens personalizadas
- Estudamos sistemas de franchising

**Remetemos para todo Brasil via Sedex**

Preços e condições de pagamentos imbatíveis para montagem de sua Game Locadora

**ACAÍ VIDEO**  
COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

Rua Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116  
Fone: (011) 544-4913/575-3861 (paralela à rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

MASTER SYSTEM ▶ MEGA DRIVE ▶ GAME GEAR ▶ SEGA

**SUPERGAME**

ANO 1 - Nº 6  
JANEIRO DE 1992  
R\$ 1.500

A Tec Toy lança o primeiro jogo 100% nacional: **Mônica no Castelo do Dragão**

★ ★ ★ ★ ★

★ Ganhe um Mega Drive ou um Game Gear Confira o novo listão de Prêmios!

**Pato Donald!**  
Ele invade o mundo da Sega com um jogo espetacular: Quackshot!!

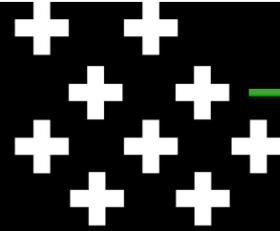
**SPIDER-MAN**  
Todos os chefes e fases!!

**INDIANA JONES**  
CHEGOU PARA MASTER!!!

**O CARTAZ ESTÁ UM ARRASO!!!**

Capa da revista Supergame Nº 6, de janeiro de 1992, com a chamada para o lançamento de Mônica no Castelo do Dragão.

Se observarmos com muita atenção a própria capa da revista Supergame Nº 6, é possível notar que a Mônica “compete” com outros três grandes personagens estrangeiros bastante conhecidos mundialmente. São eles: - Pato Donald, Indiana Jones e o amigo da vizinhança o famigerado Homem-Aranha. Eles possuem um apelo suficiente em atraírem a atenção necessária para seus respectivos games. Nesse sentido, em um cenário em que os games estrangeiros dominam o mercado brasileiro de uma forma incontestável, a simples presença da Mônica - uma personagem à qual todos os brasileiros são apresentados desde os seus primeiros anos de vida, seja por meio de suas famosas histórias em quadrinhos, seja por outros meios oriundos deste (desenhos animados, peças teatrais, etc... Lembrando falo na década de 90), estando, assim, inserida no contexto cultural brasileiro - já é o suficiente para despertar no jogador o interesse pelo game. Seguindo-se à apresentação de Mônica no Castelo do Dragão e do que o lançamento de um game com conteúdo exclusivamente brasileiro poderia



representar para o mercado nacional, era necessário introduzir os primeiros detalhes referentes ao enredo em que Mônica estaria inserida. Quem seria o grande vilão da trama? Outros personagens do universo da Turma da Mônica, como o Cebolinha, o Cascão e a Magali, entre diversos outros, também estariam presentes? Para responder essas e outras perguntas, a Tec Toy apresentaria outros dois textos com vistas a suprir essas lacunas. O primeiro deles foi uma propaganda sobre o lançamento do game (Supergame, 1992, Nº 6, página 6). Inserida como uma estratégia de marketing, com a óbvia intenção de chamar a atenção do jogador acerca do lançamento do game, a propaganda introduz os primeiros detalhes daquilo que Mônica viria a enfrentar durante o game.

**A PLUMEIA AVENTURA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.**

Master System

**MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO** PARA O MASTER SYSTEM.  
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio. A Mônica não gostou nada nada da ideia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe-Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aprender que enfiar a Mônica não é brincadeira.

Propaganda de Mônica no Castelo do Dragão, situada na página 6 da revista Supergame Nº 6, de janeiro de 1992.

## As criativas propagandas da Tec Toy

Pelo que se vê na magnífica propaganda, já se pode ter uma ideia acerca das respostas para as questões levantadas acima. Em primeiro lugar, sabe-se, pelas fotos do game e pelo texto em letras miúdas situado na parte inferior da propaganda, que o grande antagonista de Mônica será o Capitão Feio, um famoso personagem do universo da Turma da Mônica, conhecido principalmente por seu desejo de sujar e poluir o mundo, algo que será explorado ao longo da narrativa. E ele não estará sozinho: segundo o texto, ele estará acompanhado do dragão Cospe-Fogo, um aliado por meio do qual o Capitão Feio pretende levar a poluição aos confins da Terra.

## Outro aspecto observado na propaganda é a ausência do Cebolinha como aliado (ou antagonista) da Mônica durante o game.

Aludindo ao fato de que ele é constantemente vítima das pancadas da Mônica após constante e insistentemente provocá-la e tentar "derrotá-la" por meio de seus planos infalíveis, a propaganda já destaca de uma maneira direta e utilizando aquela que é a marca registrada do personagem (a troca do "R" pelo "L") o fato de que, desta vez, não será o Cebolinha quem irá sofrer nas mãos da dela. A confirmação da sua não participação no game se dá logo abaixo quando, ao relatar a reação da Mônica à intenção do Capitão Feio de poluir o mundo, o texto declara que "ela até deixou o Cebolinha de lado e partiu com tudo para cima dele" (Supergame, 1992, Nº 6, página 6). Com a ausência do Cebolinha, conclui-se também que outros componentes da Turma da Mônica, como o Cascão, a Magali ou o Chico Bento, tampouco marcariam presença no game. Muito embora a propaganda não os tenha citado e tenha dito que a Mônica receberia muita ajuda no caminho, a não participação do Cebolinha acabaria por implicar, ainda que implicitamente, na ausência dos demais. Isso acabou por se confirmar com o lançamento do game, em que os únicos personagens da Turma da Mônica presentes ao longo da narrativa são a própria Mônica, seu inseparável coelhinho Sansão (como se verá a seguir), claro além do Capitão Feio.

**SUPERJOGOS**  
OS TÍTULOS NACIONAIS MAIS BADALADOS DA TEMPORADA

**PRIMEIRO GAME 100% NACIONAL**

**Mônica no Castelo do Dragão**

Estamos falando do primeiro game absolutamente nacional. É isso mesmo. Quem é que neste berço esplêndido nunca viu ou ouviu falar da Mônica? Heroína tropical de 1ª grandeza. Pois é. A Maurício de Sousa Produções entrou com toda a parte de criação e o som e a Tec Toy com a programação. O resultado vocês terão a oportunidade de comprovar ainda neste verão. É um jogo de aventura com 12 fases para

34

MAKETHEGAME.COM.BR

1 jogador de Master System. Deixar o planeta sujo e poluído (ainda mais) é o objetivo do pior vilão que vocês conhecem. O Capitão Feio, também conhecido como o Mestre dos Bueiros, tem uma gangue de criaturas imundas dos esgotos.

monstros e um terrível aliado, o dragão Cospe-Fogo. Diante de uma humanidade perplexa, somente uma menina frágil e delicada, mas dotada de força desconcomunal, terá coragem e poder pra tapar essa parada. O game play, ou seja, a movimentação deste jogo lembra um pouco o clássico Alex Kidd in Miracle World. Existe, por exemplo, uma tela de status que mostra onde você está, acionado através do botão pausa. Você acumula dinheiro e faz compras na loja, etc...

Mônica, com o seu coelhinho Sansão e de vestidinho vermelho, não pode falhar. O fracasso significa sua transformação em mais um monstro de sujeira e o destino da Terra, no mais negro imaginável.

**FICHA TÉCNICA**  
Nome: Mônica no Castelo do Dragão  
Console: Master System  
Classificação: Aventura  
Dificuldade: Moderada  
Fabricante: Tec Toy  
Nº de jogadores: 1

Matéria de duas páginas sobre Mônica no Castelo do Dragão da revista Supergame Nº 6, de janeiro de 1992.

A questão da novidade trazida pela "brasilidade" do conteúdo é retomada logo no primeiro parágrafo, atentando para o fato de que todo e qualquer brasileiro já ouviram falar da Mônica em algum momento de sua vida. Ao contrário de outros games que apresentam personagens, contextos e ambientação estrangeiros, temos aqui, pela primeira vez, a presença de uma "Heroína Tropical de 1ª Grandeza" (Supergame, nº 6, página 34), ou seja, um personagem e uma contextualização bastante familiares a qualquer brasileiro. Nos parágrafos seguintes, o confronto de Mônica com o Capitão Feio também é abordado, reiterando a aliança deste com o dragão Cospe-Fogo, seus planos de poluir o mundo, bem como a presença de inúmeras criaturas dos esgotos, as quais, sob as ordens do Capitão Feio, farão de tudo o que puderem para impedir que a Mônica venha a estragar os seus imundos intentos (Supergame, Nº 6, página 35).

A diferença com relação à propaganda basicamente diz respeito a novas informações acerca do game em si. Pelo texto, sabe-se que serão necessárias doze fases para concluir o game, o que garantiria um tempo de diversão bastante razoável, principalmente se levarmos em consideração o padrão observado em games daquela época, que costumavam ter uma duração bem

menor se comparado com os games das gerações atuais (exceto no caso dos RPGs, que sempre foram bastante extensos). Outro elemento apresentado é a jogabilidade (ou, segundo o texto, a movimentação) observada no game, comparado ao jogo clássico Alex Kidd in Miracle World (SEGA, 1986). Levando-se em conta que o game com as aventuras de Alex Kidd costumava vir na memória de uma das versões do Master System comercializados no Brasil, essa comparação visava mostrar ao jogador que ele estaria diante de uma jogabilidade com a qual ele já possuía certa familiaridade, o que lhe permitiria jogar o game sem grandes problemas. Por fim, são mencionados outros elementos como a tela de status, que exhibe todas as informações sobre o progresso do jogador ao longo do game e a possibilidade de se fazer compras em lojas, o que garante à Mônica a possibilidade obter itens que poderão torná-la mais forte e apta a enfrentar os inimigos.

Claros leitores que há diversas outras propagandas e matérias, porém acabaria ficando uma matéria muito estendida, mas pelo fato de que Mônica no Castelo do Dragão se baseou em Wonder Boy in Monster Land, foi necessário um trabalho bastante cuidadoso e minucioso para decidir quais aspectos deveriam ser mantidos e quais deveriam ser localizados. Por exemplo, quais elementos

deveriam ser “estrangeirizados”, com vistas à preservação da essência do game original, e quais outros necessitariam passar por um processo de domesticação, de modo a adequarem-se ao contexto das histórias da Mônica. Em primeiro lugar, decidiu-se que a jogabilidade e a mecânica de jogo permaneceriam inalteradas com relação à versão original, o que pode ser visto nas imagens abaixo:



Mônica e Wonder Boy

Em Mônica no Castelo do Dragão, tanto os comandos como as fases, além de aliados e inimigos foram mantidos intactos, isto é, os mesmos desafios enfrentados por Wonder Boy acabaram sendo exatamente os mesmos a ser encarados por Mônica. Em virtude disso, pode-se dizer que, de uma maneira geral, todo o processo de interação entre o jogador e o game manteve-se basicamente o mesmo em ambas as versões, na medida em que se conservaram elementos como:

- Os comandos a serem pressionados no joystick (botões de ataque, pulo, ataque com bombas, etc.)
- O design das fases e dos cenários, que permaneceram idênticos aos da versão original.
- O nível de dificuldade, em que o processo de aumento gradual na dificuldade das fases, desafios e inimigos se dá exatamente da mesma maneira.
- O acesso aos itens por meio de visitas a lojas
- O design de aliados e inimigos. Apesar de terem seus nomes e funções no enredo modificados a fim de acomodarem-se às histórias da Mônica, fazendo deles, de certa maneira, personagens diferentes, suas fisionomias permaneceram inalteradas.

A despeito da preservação de certos elementos presentes na versão original, foram necessárias diversas modificações para fazer de Mônica no Castelo do Dragão não apenas uma mera conversão de um game já existente, mas em algo que trouxesse um toque de originalidade ao universo das histórias da Turma da Mônica. Em primeiro lugar, a troca de Wonder Boy por Mônica acabaria por resultar em uma mudança no que diz respeito à própria arma principal da protagonista. Em entrevista ao site UOL Jogos (Arnhold, 2010), Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tec Toy, ao citar a conversa com o criador do universo da Turma da Mônica, Maurício de Sousa, afirma que a posição deste com relação à arma por pouco não inviabilizou o lançamento de Mônica no Castelo do Dragão:

O Wonder Boy tinha uma espada na mão. E quando o Maurício de Sousa viu a espada, ele falou “não, mas a Mônica não é uma pessoa violenta, de usar uma espada. Ela jamais



poderia usar uma espada” [...] e o projeto estava caindo quando ele falou “bom, mas a Mônica usa o Sansão [...] vocês não podem trocar a espada pelo Sansão?” Sem problema! E aí saiu a aprovação. (Arnhold, 2010)

Enfim, as mudanças observadas na arma principal e no antagonista acabaram por estender-se também à terminologia dos itens encontrados no game. À medida que o personagem avança no game, ele enfrentará todos os inimigos mais fortes e, caso não esteja bem equipado, as suas chances de sair derrotado são consideráveis. Para resolver esse problema, o jogador pode visitar as várias lojas espalhadas por todo o game para comprar itens, que são basicamente quatro: armaduras, escudos, botas e armas mágicas. Cada um deles contribui para fortalecer e aumentar o poder de combate do personagem. Porém, devido aos enfoques diferentes dados a ambas as histórias, os nomes dos itens da versão em português acabaram por sofrer algumas alterações. Nesse sentido, embora alguns itens tenham sido traduzidos de uma maneira um

pouco mais literal, a maior parte dos termos foi modificada para que se adequassem às histórias da Mônica.



## Considerações Finais

Ao longo dos anos, por mais que desenvolvedores estrangeiros tenham se preocupado em inserir referências ao Brasil em seus games, elas costumam vir um tanto deslocadas e com uma boa dose de estereótipos, por exemplo, o *Blanka* do *Street Fighter*. E é exatamente por isso que Mônica no Castelo do Dragão é até hoje lembrado com bastante carinho pelos jogadores. Por mais que se trate de uma “conversão” a partir de outro game, o processo de localização foi pensado de tal forma que, ao mesmo tempo em que se buscava tornar a narrativa coerente com o universo da Turma da Mônica, procurava tornar o game um pouco mais “independente” da versão original de Wonder Boy in Monster Land (lembrando que é de 1987), o que também acabou por transformar o game, de certa forma, em uma obra original. Isso veio a ser de fundamental importância para o sucesso do game, pois passou ao jogador brasileiro, tão acostumado a representações um tanto duvidosas e inverossímeis de suas referências culturais, a impressão de que o processo de localização foi realizado tendo o público alvo em mente, tendo sido conduzido levando-se em conta todas as suas expectativas acerca do game. Em virtude disso, Mônica no Castelo do Dragão caiu no gosto do público brasileiro de tal forma que acabou ganhando outras duas continuações (Turma da Mônica em: o Resgate, Tec Toy, 1993; Turma da Mônica na Terra dos Monstros, Tec Toy, 1994), vindo a conquistar um lugar especial como um dos games mais queridos pelos jogadores brasileiros. Muito obrigado Tec Toy!

Em 8 de junho de 2017 foi lançado o remake do clássico *“Wonder Boy III: The Dragon’s Trap”* para os consoles PlayStation 4, Xbox One, Switch e também para PC. E a boa notícia para os fãs brasileiros é que o grupo *TDM Mod Team* criou um mod inspirado no clássico “A Turma do Mônica em o Resgate”, lançado para o Master System em 1993 – o segundo jogo adaptado pela Tectoy

com os personagens criados por Maurício de Souza. Pretendo escrever sobre ele na próxima matéria. Até a próxima edição!

## Referências Bibliográficas

ARNHOLD, S. “Tectoy: O sucesso do Master System” (10:07min). Entrevista com Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tectoy, 28 de julho de 2010. Entrevista em vídeo concedida ao site UOL Jogos.

ARNHOLD, S. “Tectoy: Jogos Feitos no Brasil (12:09min)”. Entrevista com Stefano Arnhold, presidente do conselho da Tectoy, Entrevista em vídeo concedida ao site UOL Jogos, 28 de julho de 2010. Disponível em: Tectoy: Jogos feitos no Brasil - TV UOL

Blog da Tec Toy.

Mônica no Castelo do Dragão - A primeira aventura da dentucinha no Master System! - Blog TecToy

REDBULL – Exclusivo: Assista à série “Paralelos”.

Assista à série Paralelos e conheça a história da pirataria de games no Brasil

Site: Museu do Videogame.

Games - Museu do Videogame Itinerante



NÓS AINDA NÃO NOS  
CONSOLIDAMOS COMO UM PAÍS  
DESENVOLVEDOR DE JOGOS,  
MAS ESTAMOS QUASE LÁ

O MERCADO DO

# GAMEDEV BRASILEIRO

Gabs Tche





## Um país que joga muito

O Brasil, um dos maiores países do mundo tanto em extensão territorial como em questão de população, é um dos maiores consumidores de jogos do mundo, foi colocado como 13º lugar em 2019 e também é o país da América Latina com o maior mercado.

Com o último ano onde o mundo sofreu bastante por conta do Covid-19, podemos ver que um dos mercados que acabou sendo movimentado bastante economicamente foi o mercado de jogos, pois se as pessoas não podiam sair de casa, elas precisavam de entretenimento dentro da sua residência, o que acabou gerando uma grande variedade de jogos que chamamos de "Party Games" que são jogos feitos para jogar em um grupo de jogadores, não necessitando que todos estivessem na mesma localidade, podendo estar em outro bairro, cidade ou até outro continente.



O jogo Among Us com a galera do Condado Braveheart

Dados mostram que os brasileiros movimentaram 5,6 bilhões de reais em 2018 com jogos e eventos relacionados ao mercado de games, e a cada ano que passa o percentual de pessoas que está jogando continua crescendo todo ano. O crescimento do mercado mundial esse último ano foi algo grandioso, onde os especialistas imaginaram um crescimento de 6% no mundo inteiro, o crescimento foi para 12% graças a toda a pandemia, sendo ainda o maior mercado o de jogos mobile.

Além do consumo de jogos, o Brasil vem se tornando um país com grandes jogos saindo para computadores, consoles e smartphones, pois com o nível de tecnologia e a quantidade que temos de informação



graças a internet faz com que pessoas do mundo todo possam aprender por si só a desenvolver jogos. Como vimos na edição passada da revista, entrevistamos a proprietária de uma escola de programação que possui aulas voltadas ao desenvolvimento de jogos tanto para crianças quanto adolescentes, mostrando que essa indústria está crescendo constantemente.

*O mercado de jogos brasileiros já existe a muito tempo, principalmente nos computadores onde jogos como O Show do Milhão eram produzidos, incluindo a voz do apresentador Silvio Santos, narrando as perguntas, os jogos foram lançados de 1999 até 2006. Além disso, o nosso mercado de jogos era bastante voltado ao Flash, jogos pequenos e de mecânica simples mas que divertiam os jogadores.*



O jogo Show do Milhão em 1999

A década de 2010 é um marco para o mercado de desenvolvimento de games no Brasil não era visto como algo tangível. Não existiam faculdades, cursos ou qualquer tipo de ensino que mostrasse que desenvolver jogos no nosso país era viável. Então, tudo isso mudou quando as Game Engines entraram no mercado.

Mas o que são Game Engines? São programas

de computador que facilitam o desenvolvimento de jogos, pois eles já vem com algumas funcionalidades que os jogos precisam como um motor gráfico, para renderizar gráficos 2D e/ou 3D, um motor de física, para simular uma física próxima da real ou até mesmo para detectar colisões de objetos. Além de tudo isso, as Game Engines possuem sistemas para armazenar sons, IA, suporte de linguagem de scripts (em alguns casos mais de uma linguagem por engine), entre tantos outros aspectos que fazem um jogo.



## Game Engines que fazem a diferença

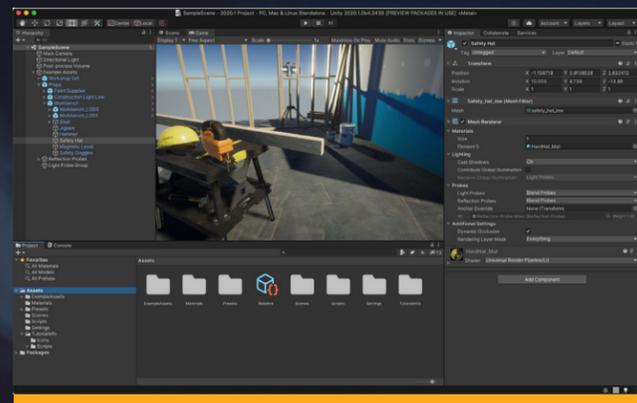
Uma das Game Engines mais conhecidas por diversas pessoas é o RPG Maker, sendo uma das mais antigas e utilizada pela comunidade brasileira, jogos como Lenin: The Lion e Fantasy Farming: Orange Season foram produzidos utilizando a engine. Se você deseja conhecer mais sobre o RPG Maker e a comunidade brasileira, o Cross Maker fez uma matéria para o pessoal ver mais um pouco sobre a comunidade voltada a esta game engine, jogos que foram produzidos e lançados, além de desenvolvedores que ajudaram a crescer bastante aqui no Brasil, auxiliando a vários a transformar seu sonho de produzir seu jogo em algo real!



Screenshot do jogo Fantasy Farming: Orange Season

Uma das Game Engines mais bem aceitas aqui no Brasil foi a Unity, ela se tornou referência no Brasil como a "Game Engine para desenvolvedor Indie" pois ela possui um potencial tanto para jogos em 2D como 3D, além de uma física muito boa e sendo uma Game Engine gratuita para ser utilizada e você pode atualizar sem problemas, facilitando para os brasileiros no quesito financeiro sendo uma boa porta de entrada para os desenvolvedores nacionais na indústria de jogos. O Douglas12ds produziu uma matéria muito interessante

na edição passada sobre Game Engines e diversos exemplos para quem desejar conhecer mais.



Interface da engine Unity3D

Atualmente no País podemos ver que existem empresas como a Aquiris Game Studio e a Behold Studios que trabalham com uma grande equipe de funcionários, enquanto ainda existem aqueles desenvolvedores indies aqui no Brasil que decidem desenvolver o seu jogo como solo-developer ou grupos menores, às vezes comprando alguns assets como áudios e ilustrações por fora. Cada desenvolvedor possui estilos de trabalhos diferentes e isso varia de empresa para empresa, podendo alterar o tempo de produção de um jogo, a quantidade de conteúdo e o faturamento.

Em todos os jogos podemos notar uma semelhança: O carinho dos desenvolvedores em produzir um conteúdo de altíssima qualidade e entretenimento para quem está jogando. Se você deseja ver mais sobre o desenvolvimento de jogos indie no Brasil, a Pulsatrix Studio, empresa responsável pelo FOBIA - St. Dinfa Hotel, foi entrevistada nesta edição da Make The Game e você pode conhecer mais sobre como tudo aconteceu para que o jogo deles pudesse ser produzido, marketing e tantos outros detalhes sobre os bastidores de um projeto que está dando o que falar nas redes sociais!



## E os jogos brasucas?

Aqui se encontra uma lista com jogos de desenvolvedores brasileiros e empresas grandes de jogos brasileiros:



### Lenin: The Lion

Um dos jogos que surpreende até hoje por falar sobre um tema muito polêmico, a depressão, por se tratar de um assunto muito delicado. Abordando de uma forma dinâmica e consciente, mostrando isso tudo na trama do jogo, além de ser passado pelas características do personagem Lenin e o universo que ele vive. Além disso, o desenvolvedor adicionou itens e objetos com definições que podem ajudar as pessoas a entenderem melhor sobre a depressão.



Lenin, o personagem principal do jogo Lenin: The Lion

O jogo é um puzzle RPG, mas ele tem um foco diferente, onde as batalhas que você ganha experiência e pontos para evoluir não existem, mas em troca você toma as decisões que seu personagem pode fazer e isso pode alterar tanto as cenas, quanto até mesmo o final do seu jogo com detalhes escondidos e pequenas mensagens ocultas no meio da trama.



O jogo Lenin: The Lion conta com uma história bastante emotiva e que faz o jogador refletir

O jogo se encontra atualmente para PC e Nintendo Switch e se você deseja conhecer um pouco mais sobre, o Cross Maker lançou uma matéria nesta edição sobre As Lendas Brasileiras do RPG Maker, contendo mais informações sobre o desenvolvedor e o jogo!



### Tropicalia

Outro jogo que acabou saindo da game engine RPG Maker e trouxe um tema que é pouco abordado em jogos: A nossa querida cultura Brasileira! O jogo conta a história de Kaique, um índio que vive no Brasil antes do período da colonização e que sua namorada foi capturada por Tau, um espírito do mau. O Tropicalia trabalhou bastante com a proposta da mitologia tupi-guarani, além do folclore brasileiro, além de animais da região.

Seu foco é exatamente o gameplay, onde os diálogos entre os personagens é algo para trazer o jogador mais próximo do universo de Tropicalia. Ele traz bastante influência de jogos da era do Super Nintendo, mas com algo mais moderno como Quick-Time Events na batalha e habilidades para serem utilizadas fora de combate como nadar, pular, pescar, entre tantas outras.



Em Tropicalia, o jogador irá encontrar diversos inimigos da cultura brasileira



O jogo possui um mundo vasto mesmo em Early Access

O jogo está liberado para PC e Mobile. O jogo está se tornando um grande nome no mercado brasileiro, batendo um número de 1000 unidades vendidas desde o seu lançamento na Steam e esperamos que o jogo ainda tenha mais vendas daqui pra frente!



### Robobo TM

Um dos novos jogos que está para chegar na Steam e que tem raízes no Brasil, sendo o desenvolvedor do nordeste do país. O jogo conta com uma proposta voltada ao tema de espaço e tempo: O personagem principal, Robobo, tem a missão de recuperar o Time Realm que está sendo cheio de bugs do tempo e criaturas congeladas.



Um exemplo de fase do jogo Robobo TM

Robobo TM é um jogo shooter que lembra uma proposta de jogos hack and slash. Enquanto o jogador controla o personagem principal, ele deve atirar nos Wandering Numbers, que são criaturas que podem diminuir o tempo da fase, além das Time Gears para conseguir prosseguir. O jogo tem atualmente 8 fases enquanto o personagem pode ganhar pontos de experiência para a compra de upgrades em suas habilidades, dando liberdade ao jogador escolher como evoluir seu Robobo.



O herói do jogo pode receber upgrades quando evolui

O jogo encontra-se atualmente para ser lançado oficialmente em breve, mas já é possível ver a sua página da Steam com algumas imagens e vídeos do jogo mostrando um gráfico com uma proposta animada e bem colorida que pode agradar diversos tipos de públicos.



## Keylocker

Mais um jogo que está prometendo bastante! Keylocker é produzido por Moonana, a desenvolvedora do Virgo Versus The Zodiac, um grande nome no universo dos RPGs indies. O jogo conta a história de BOBO, uma cantora e compositora, e o baterista Rocket em um universo onde a música foi proibida.



A personagem principal em meio a uma luta, mostrando gráficos maravilhosos

O game é um RPG cyberpunk de turnos, inspirado em jogos como Chrono Trigger e a série Mario & Luigi. As batalhas são desafiadoras com uma proposta envolvendo jogos de ritmo e movimentos que devem ser executados em tempo real para que o golpe dê o efeito. Não possui encontros aleatórios, além disso ele tem diversos finais dependendo de suas decisões. Keylocker ainda possui minigames envolvendo músicas, que foram compostas por Elektro Bear que já trabalhou compondo em Momodora e Minoria.



Uma referência a jogos como Guitar Hero, mostrando o quanto a desenvolvedora pesquisou e estudou sobre música e jogos

O jogo não possui uma data de lançamento oficial ainda, mas já possui sua página na Steam para quem deseja conhecer mais do projeto que possui expectativas altas por todos os fãs que já acompanham o trabalho de Moonana!



## Chroma Squad

“É hora de morfar!” Foi uma das frases escutadas e faladas por muitas crianças dos anos 80 e 90, e até hoje ouvimos ela sendo falada por crianças por conta da cultura dos Power Rangers e Super Sentai ser algo visto no mundo todo a muitos anos. Chroma Squad traz toda essa nostalgia, onde você e seus amigos são dubles e decidem abrir o seu próprio estúdio para criar o seu seriado.



Gameplay de Chroma Squad

O jogo é um RPG tático, onde você contrata atores para serem os heróis do seriado, compra equipamentos para eles e dá upgrades no seu estúdio e no seu Megazord, um robô gigante formado por vários Zords. Assim como em qualquer série, você deve gravar os episódios cada um com uma história diferente que trazem vários diálogos e cenas cinematográficas explosivas, em meio ao combate de turnos.



Monte o seu Megazord do jeito que achar melhor

O jogo foi produzido pela Behold Studios, um dos maiores nomes da indústria de jogos tanto aqui quanto fora, pois o jogo se tornou um grande sucesso internacional, alcançando a marca de 600 mil reais em apenas uma semana de vendas no lançamento e se tornou muito bem visto pelas críticas!



## Horizon Chase

E mais um jogo que traz aquela nostalgia: Horizon Chase é o jogo considerado sucessor espiritual do amado jogo de corrida dos anos 90, Top Gear. Vários pontos foram levados em conta no desenvolvimento do jogo, inclusive o próprio compositor do Top Gear, Barry Leitch foi chamado para participar da composição do Horizon Chase, trazendo ainda mais a vibe de Top Gear.



Horizon Chase e seu gráfico bellissimo, trazendo a nostalgia do Top Gear

Horizon Chase é um jogo de corrida em 3D, mas com uma proposta mais retrô, refletindo o 2D da época do Super Nintendo. Sua meta em cada uma das fases é sair do último lugar e ultrapassar todos os outros corredores para ganhar. O carro possui uma quantidade de gasolina para a corrida, mas você pode recuperá-la em alguns pontos da pista, além disso há moedas espalhadas pela fase para juntar e liberar novas pistas no modo “Volta ao mundo”. Cada pista é diferente, sendo baseadas em diversos locais do planeta, trazendo trajetos diferentes e até mesmo tempos diferentes para dificultar a vida do jogador.



Em Horizon, o jogador encontra diversos locais do mundo para participar de corridas

O jogo produzido pela Aquiris Game Studio já bateu a marca de 50 milhões de downloads em 2020!



## Knights of Pen and Paper

Jogos brasileiros têm diferentes formas de trazer a nostalgia ao jogador, mas Knights of Pen and Paper faz isso de uma forma única: O jogo é um “simulador” de jogos de RPG de mesa, onde você terá o controle do Game Master e os jogadores que estão lá para jogar um bom e velho RPG, um estilo de jogo ainda muito amado por diversas pessoas.



Enquanto a aventura é contada, o cenário do jogo muda

Knights of Pen and Paper é um RPG de turnos, com estilo retrô e uma pixel art interessante inspirada em jogos dos anos 90. O jogador pode tomar as decisões sobre quem batalhar, o que fazer, quais personagens estão no seu grupo, e quais missões fazer, trazendo uma experiência única para cada pessoa.



Escolha seus heróis para essa aventura

O jogo foi produzido pela Behold Studios e já possui uma continuação, o Knights Of Pen and Paper II, mas que não foi produzido pela empresa. O primeiro jogo da série conseguiu ultrapassar o faturamento de 1 milhão de reais. É possível perceber com esses jogos de grande sucesso no Brasil que o fator nostalgia está bem incluso em todos, trazendo os antigos jogadores que já são adultos e as crianças e adolescentes dessas últimas décadas.

## A Lenda do Herói

### A Lenda do Herói

A Lenda do Herói foi um jogo que marcou o mercado brasileiro, pois na época o jogo conseguiu ser financiado pelo Catarse com uma meta muito alta: A de 125 mil reais, mas com recompensas que iriam até 250 mil reais. Graças a comunidade, o jogo conseguiu reunir um valor de 258 mil reais, trazendo todo conteúdo que eles teriam oferecido no financiamento coletivo.



A Lenda do Herói tem diversas referências de jogos antigos

O universo é todo feito por pixel art e você deve sobreviver a essa aventura contada de uma forma muito engraçada, mostrando referências de várias clássicos dos consoles antigos como Legend Of Zelda e Wonder Boy in Monster Land, mas mostrando também os clichês que encontramos no mundo dos jogos.

O que mais transforma o jogo em um experiência única é o fato dele ser todo “cantado”, onde as ações são cantadas para o jogador. Além disso, o jogo possui alguns quebra-cabeças, batalhas diferentes com vários inimigos e chefes e também itens diversos para dar mais variedade ao jogo.



O jogo possui diversas mecânicas e chefes de todos os tipos

O jogo foi um trabalho em conjunto da Dumativa Game Studio com os Castro Brothers e foi um completo sucesso!

## Brave JAM

Uma forma bastante utilizada por desenvolvedores de jogos são as Game Jams, eventos onde você deve montar uma equipe e produzir o seu jogo em um curto espaço de tempo. Cada game jam possui regras diferentes e elas ocorrem em diversos locais do mundo.

A equipe do Condado Braveheart decidiu que executar uma Game Jam seria uma boa forma de trazer uma motivação maior aos desenvolvedores de jogos que estão produzindo seu material atualmente e também as pessoas que tem vontade de conhecer o universo de desenvolvimento de jogos, criando a Bravejam: Uma Game Jam onde os devs teriam 9 dias para para seu próprio jogo do zero, sozinhos ou em equipe, baseado no tema da edição que foi “Controle o jogo, não o jogador!”, fazendo com que o jogador tivesse que jogar sem controlar um personagem diretamente.



Screenshot do jogo Pisces, desenvolvido por Crhistoffer

O evento ocorreu do dia 27/11/2020 às 19:00, até o dia 06/12/2020 às 23:59, sendo as premiações para o primeiro, segundo e terceiro lugar, além de sorteios que ocorreram ligados ao evento para aqueles que desenvolveram os jogos e aqueles que participassem jogando os jogos criados na Bravejam e deixando comentários que trouxessem um feedback para os desenvolvedores.

Com 168 pessoas inscritas para o evento e 39 jogos produzidos e entregues para análise, o evento se tornou um sucesso maior do que o esperado trazendo diversos jogos divertidos e bem variados para o mundo.



Screenshot do jogo Braveheart, desenvolvido por Eco

A equipe do Condado Braveheart decidiu que executar uma Game Jam seria uma boa forma de trazer uma motivação maior aos desenvolvedores de jogos que estão produzindo seu material atualmente e também as pessoas que tem vontade de conhecer o universo de desenvolvimento de jogos, criando a Bravejam: Uma Game Jam onde os devs teriam 9 dias para para seu próprio jogo do zero, sozinhos ou em equipe, baseado no tema da edição que foi “Controle o jogo, não o jogador!”, fazendo com que o jogador tivesse que jogar sem controlar um personagem diretamente.

**“A BraveJAM foi mais um passo muito importante que demos em 2020, para fazer do Condado Braveheart uma comunidade GameDev que realmente apoia e incentiva os desenvolvedores de jogos indie. E quando eu digo “passo” é porque continuaremos nossa caminhada, trazendo mais incentivo e apoio para os habitantes do Condado. Fiquei muito emocionado com os resultados e qualidade dos jogos entregues. Esperava no máximo uns 15 projetos, foi de fato uma vitória para o Condado, uma vitória para a comunidade.”**

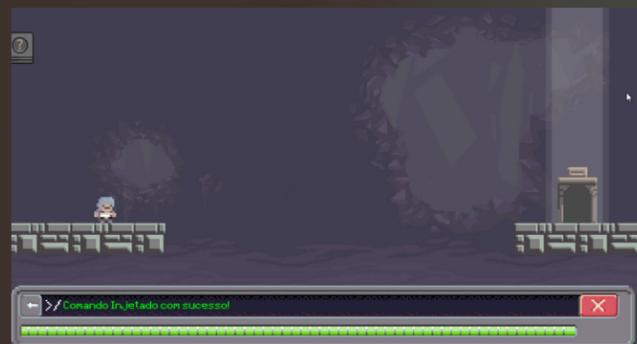
Depoimento de um dos Administradores do Condado Braveheart, Alkemarra.

**1º LUGAR** **Terminal** **Star Hero** **Tíndalos**

# Terminal

O primeiro lugar da Game Jam Brave Jam foi o jogo Terminal: Desenvolvido por Neobit e participação de JPessanha.

Ele é um game de plataforma onde o jogador controla o jogo através de códigos de programação, alterando os parâmetros para passar de cada um dos níveis. Ações como reiniciar o nível, pular mais alto e outras, devem ser executadas por essas mudanças de parâmetros, quando o player digita o texto correspondente a aquela habilidade ou ação que ele deseja que o personagem faça.



*Terminal possui uma pixel art produzida pela própria equipe e ficou espetacular*

Sua mecânica traz desafios interessantes para o jogador, onde ele deve parar e pensar para conseguir lidar com o problema e achar a solução para passar para a próxima parte do nível.



*O nível de dificuldade do jogo é bastante interessante e faz o jogador pensar antes de agir*

A arte do jogo traz uma pixel art muito bonita e bem trabalhada com detalhes de movimentos interessantes como poses em algumas situações para o personagem principal, o que acaba dando um charme a mais no jogo como um todo. Animações do jogo foram produzidas por Yumykon, a esposa do desenvolvedor que é uma grande artista.

A música tema do jogo foi composta por Capitaofreeman, os efeitos sonoros produzidos por Musmus Audio e a música final por Cathran Musics, enquanto outros áudios foram criados pelo próprio desenvolvedor, o que mostra a versatilidade tanto nos áudios do jogo quanto para o desenvolvedor que fez vários papéis diferentes na produção.



*O jogo recebeu o primeiro lugar na BraveJAM*

Na comunidade o Terminal teve um feedback muito positivo, tanto de participantes da Jam como de pessoas que jogaram os jogos da Jam. Os elogios grandes vieram principalmente de aspectos como a arte do jogo que se encontra bem polida e também a mecânica do jogo que foi executada de uma forma interessante.

Queremos agradecer ao desenvolvedor Neobit e todos que participaram no desenvolvimento do jogo por trazer uma obra tão divertida e interessante para o evento.

*"Além da mecânica criativa e cativante de modificar o jogo baseado em comandos de terminal, o que mais me surpreendeu neste platformer foi o quão polida a experiência toda estava, dos gráficos aos efeitos sonoros - teve direito até a dublagem!"*

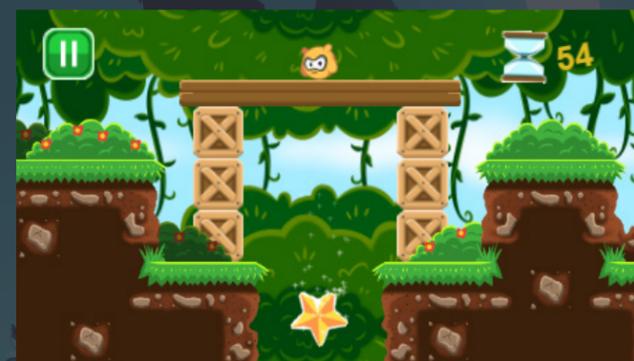
*Feedback do jurado Lord Wallace sobre o jogo Terminal.*

**2º LUGAR** **Terminal** **Star Hero** **Tíndalos**



O segundo lugar foi para o jogo Star Hero: Desenvolvido por Angelo Nobre e Vanessa June. Produzido no Construct 3, sendo do gênero Puzzle Adventure.

A história é sobre Kiiro que desceu até o mundo para recuperar todas as estrelas que caíram do céu na última noite. Seu maior desafio para se locomover nesse ambiente é a gravidade, não podendo se mover livremente.



*O jogo possui um ar mais leve e cores fortes*

O jogo possui gráficos bem trabalhados, com bastante detalhes e uma paleta de cores bem forte, dando um tom mais calmo e leve ao jogo. A arte agradou a diversas pessoas que jogaram e deixaram o seu feedback no Fórum.

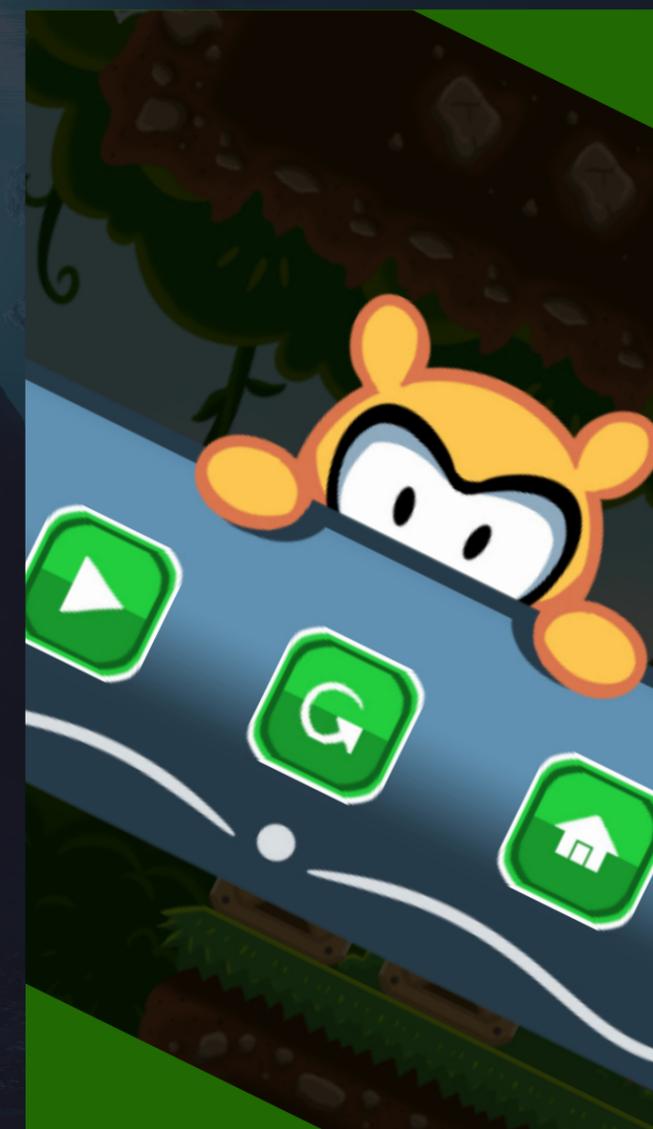


*Com o passar dos níveis, a dificuldade irá aumentando*

A mecânica do jogo é algo bem condizente com a proposta da Game Jam e divertida. O nível de dificuldade do jogo parece ser simples no começo, mas ele vai tendo um avanço bem interessante, trazendo desafios novos ao jogador, o que dá uma sensação de progresso.

*"Escolhi Star Hero pela qualidade audiovisual impressionante, mecânica principal divertida e bem construída e level design progressivo e interessante."*

*Feedback do jurado Marcos GameDev sobre o jogo Star Hero.*





3º LUGAR

Terminal



Star Hero



Tíndalos



# TÍNDALOS

O terceiro lugar ficou para o jogo Tíndalos: Desenvolvido por Omar Zaldivar e Ahiane. Produzido no RPG Maker MV, sendo do gênero Suspense e Horror.

O jogo é considerado uma narrativa visual e auditiva, com uma mecânica de Point and Click. A proposta do jogo é algo mais forte, não sendo indicado para jovens com menos de 18 anos ou pessoas com sensibilidade a temas de terror psicológico.



Com um estilo de arte diferente, o jogo possui uma temática pesada e que faz o jogador refletir

*“A Emoção mais antiga e mais intesa da humanidade é o medo, e o medo mais antigo e mais intenso é o medo do desconhecido.”*

H.P. Lovecraft

Marcos, o personagem principal do jogo, é um homem atormentado por um grave erro do passado. O jogador irá acompanhar os momentos finais para descobrir mais a fundo sobre o que aconteceu, além de qual será o destino do personagem.

Com uma proposta de contar uma história, o jogo consegue colocar o jogador dentro daquele universo que sente as emoções ao jogar. Pode-se perceber que por essa razão foi o jogo que a comunidade escolheu para ir para final da competição!



Com uma proposta diferente das demais, o jogo foca bastante no roteiro

Se deseja conhecer mais sobre os jogos desenvolvidos para a BraveJAM, acesse o fórum do Condado Braveheart e vá na aba “Brave Jam!”. Aí é só clicar. Todos os jogos estão disponíveis para download.

Clicando na imagem abaixo você também vai direto para os jogos.

**Brave  
JAM**

**MAKE THE GAME**

# PARCERIA



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

**ANCHOR.FM/TOCADODRAGAO**



Caio Varalta



## DIVERSÃO POR DESCOBERTAS: O DESIGN MULTIPLICATIVO EM BREATH OF THE WILD

“Quando eu era criança, saí para caminhar e encontrei um lago. Foi uma enorme surpresa para mim! Quando eu viajava pelo país (Japão) sem um mapa, descobrindo coisas maravilhosas durante a jornada, fui percebendo como era a sensação de sair para aventuras como essas.”

— Shigeru Miyamoto, Diretor de *The Legend of Zelda 1*.



*The Legend of Zelda (1986)*.

The Legend of Zelda nasceu na década de 80. Nessa época, muitas franquias gigantes de videogame estavam começando a surgir, como Mega Man, Mario, Pac Man e Donkey Kong.

A maioria destes jogos foi criado com um objetivo principal destinado ao jogador — algo específico, concreto e linear.

Eles foram feitos para passar de fase, vencer os “chefões” e alcançar altas pontuações.

Comparado às obras da época, Zelda apareceu com um pensamento diferente: ele foi criado para trazer uma experiência divertida através da exploração.

Miyamoto queria que Hyrule fosse desbravada pelos jogadores, proporcionando divertimento através das descobertas no mundo de Link.

Ele queria trazer a mesma sensação de realização e

felicidade que tinha quando descobria lugares diferentes em suas viagens pelo Japão.

No resultado final de Zelda, era possível andar para todas as direções e até começar direto pelas fases mais “avançadas” — e através da exploração, era possível descobrir itens, pessoas, mecânicas e lugares incríveis.

Miyamoto provavelmente não sabia na época, mas estava definindo e refinando conceitos de Game Design que serviriam de referência para muitas gerações de jogos que viriam a seguir.

### Anos depois...



*Assassin's Creed III (2012)*.

Mais de 30 anos depois, as tecnologias e possibilidades evoluíram, junto com os estudos, conceitos e repertório de jogos.

Os mundos abertos ficaram gigantes. Mas em vários casos, nosso “divertimento” nos games não acompanhou esse crescimento geográfico.

Mesmo com as ótimas referências do passado, como Zelda e Ultima, e com a tecnologia mais avançada, muitos jogos não foram capazes de trazer experiências tão favoráveis como as que tivemos com estes jogos antigos.

As razões são diversas, e a discussão pode se estender muito, mas eu gostaria de resumir e partilhar um ponto de vista sobre esse problema:

### Muitos jogos bloqueiam nosso potencial como descobridores.



*Need for Speed: Payback (2017)*.

Quantos jogos de mundo aberto você jogou onde só 10% do mapa está disponível até você completar X número de quests?

Quantos jogos facilitaram (ou estragaram) suas descobertas com centenas de ícones coloridos no mini mapa?

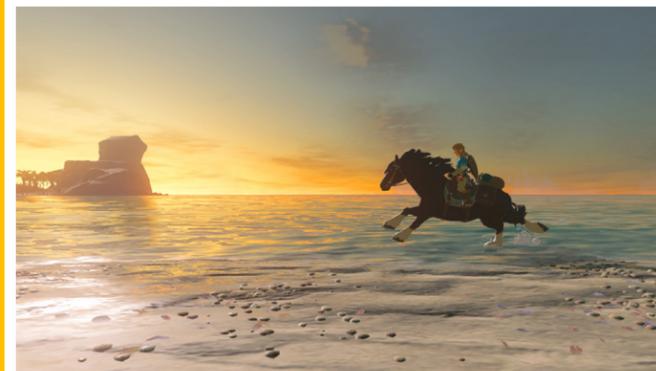
Muitas decisões de game design desses jogos afunilam oportunidades de exploração e divertimento.



*The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011)*.

Até a própria franquia Zelda, ao longo dos anos, perdeu parte da essência encontrada no Zelda 1: da diversão por exploração e descoberta. Todos os jogos subsequentes optaram por seguir um design mais Linear.

### ATÉ BREATH OF THE WILD!



*The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017)*.

Em 2017, a Nintendo presenteou o planeta com Breath of the Wild, um novo marco na história da série Zelda que trouxe um frescor para a indústria de jogos inteira.

Em BotW, é possível andar para todas as direções e até começar direto pelas fases mais “avançadas” — e através da exploração, é possível descobrir itens, pessoas, mecânicas e lugares incríveis.

A descrição acima lembra algum outro jogo? É exatamente a mesma que eu usei para descrever o Zelda 1.

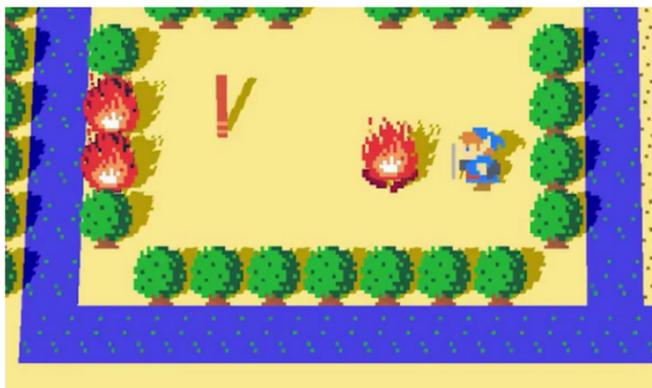
Pois a equipe de Breath of the Wild buscou resgatar e ampliar a essência da diversão por descobertas encontrada no primeiro jogo da série.

# GAME DESIGN

Só que tem mais: o novo Zelda veio com um tempero de Game Design secreto, que tornou Hyrule ainda mais viva e permitiu mais possibilidades de exploração.

## O PROTÓTIPO DE BREATH OF THE WILD

Para testar o potencial desse conceito (tempero) secreto, a equipe criou um protótipo — um Breath of the Wild de Nintendinho.



Protótipo de Breath of the Wild.

Esse protótipo lembrava visualmente os primeiros jogos da série, mas mecanicamente se apresentou bem mais intrigante.

Link atirava flechas que se incendiavam ao encostar nas chamas de fogueiras.

Caso as flechas incendiadas acertassem alguma árvore em sua trajetória, a árvore se queimava, tornando-se um grande tronco de madeira.

E caso Link empurrasse esse tronco de madeira para o rio, ele se tornaria uma plataforma, que permitiria a passagem pela água.

Essas diferentes interações entre os objetos e elementos do jogo foram os primeiros passos para fazer o tal tempero especial.

Que nada mais é que um Sistema, que Hidemaro Fujibayashi, Diretor Criativo do jogo, apelidou de Design Multiplicativo.

Ele disse que o Design (ou Gameplay) Multiplicativo acontece quando os objetos reagem às interações do jogador, mas quando os objetos também reagem uns aos outros.

## O DESIGN MULTIPLICATIVO E A QUÍMICA

Pergunta: Tecnicamente falando, como os desenvolvedores pensaram nesse sistema de “multiplicação” das possibilidades de interações?



The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017).

Numa palestra da GDC de 2017, Takuhiro Dohta explicou como foi o processo de pensamento por trás das mecânicas do jogo.

Em Breath of the Wild, além das mecânicas de Física — como o Magnetismo e a Stasis —, foi criada uma Engine de Química para o projeto.

Eles definiram três regras químicas principais para o jogo:

1. Um elemento pode alterar o estado de um material no jogo. Por exemplo: O fogo queima uma árvore.
2. Um elemento pode alterar o estado de um outro elemento no jogo. Por exemplo: o fogo de uma tocha apaga ao entrar em contato com a chuva.
3. Um material não pode alterar o estado de outro material no jogo. Por exemplo: uma maçã não altera o estado de uma árvore.

Foi através dessas regras químicas somadas às mecânicas de física do jogo que foi possível trazer mais realismo à nova Hyrule.

Essas regras permitiram que quase qualquer objeto/elemento fosse capaz de interagir com outros objetos/elementos no jogo.

Imagine que você incendiou uma árvore: o fogo vai se espalhar para árvores e matos próximos.

Imagine que começou a chover: o fogo irá se apagar mais rapidamente.

Imagine que você está vestindo um elmo de metal nessa chuva: é bem provável que caia um raio na sua cabeça!

E assim adiante...

## AMPLIANDO AS POSSIBILIDADES DE EXPLORAÇÃO

Agora podemos pensar: Como o Design Multiplicativo aprimora nossa experiência de exploração e descoberta em Zelda?

Primeiro precisamos deixar claro que a exploração/descoberta não se refere somente à “explorar geograficamente”. Essa é apenas uma possibilidade!

Também temos:

- As explorações de mecânicas → como descobrir que é possível cozinhar uma maçã com uma tocha.
- As explorações de conteúdos → como descobrir itens e baús secretos em dungeons!
- As explorações de narrativas → como a descoberta de um plano secreto de uma personagem em uma conversa opcional com um NPC.

Como o sistema do Breath of the Wild aplicou esse Design Multiplicativo, é possível presenciar um potencial de descobertas mecânicas elevadíssimo.

Alguns exemplos de possibilidades:

- Fazer um “barco” com um tronco de árvore;
- Surfar com escudos;
- Voar em caixas;
- Jogar itens de metal nos inimigos para atrair raios e matá-los eletrocutados.
- Levar uma rocha do começo do Game até a batalha final contra Ganon.

Não me pergunte por que alguém faria essa última opção: mas você pode. É isso que torna esse Zelda tão mágico!



Apesar de existir um gigante potencial de descobertas mecânicas, a nova Hyrule está também populada com incontáveis possibilidades de descobertas de conteúdos, narrativas e geográficas.

## O DESIGN ADITIVO

Podemos apelidar de Design Aditivo quando encontramos o oposto do Design Multiplicativo.

Em Ocarina of Time, em um dos primeiros puzzles do game, Link precisa pôr fogo em um graveto para fazer uma tocha.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998).

A mecânica em si é bem interessante e “realista” superficialmente. Ela é um ótimo exemplo de Design Aditivo:

**Esse sistema é feito para solucionar UM puzzle específico. Ele funciona como uma chave para abrir uma porta.**

Consideremos o Design Multiplicativo de BOTW nesse cenário:

**Um elemento (fogo) pode alterar o estado de um material (graveto). Até aqui, Ocarina of Time está de acordo com a engine química.**

Mas e todos os outros materiais do jogo? Por que não interagem com o fogo em Ocarina of Time?

Nada de inimigos queimados ou itens queimados? Só o graveto, e só nessa parte do jogo?

Isso faz dele um design que não multiplica as possibilidades, apenas adiciona uma nova. Logo, Design Aditivo.

Já no último Zelda, você pode atear fogo em um graveto, pode queimar frutas, grama, madeiras, goblins e provavelmente só estará limitado pela sua criatividade (e pela maldade).

**Resumidamente: a partir do ponto em que você desbloquear um novo conhecimento ou habilidade mecânica, pode utilizá-la como quiser e quando quiser no jogo.**

## GAME DESIGN

Com isso, nossas possibilidades se multiplicam, os objetos e fenômenos do jogo conversam entre si, sem necessariamente existir nossa intervenção.

Inclusive, existe um vídeo demonstrativo no YouTube com as DEZENAS de formas possíveis de se começar um fogo/incêndio em Breath of the Wild. É bem divertido.

### OUTROS JOGOS TAMBÉM MULTIPLICAM?

Será que até hoje só a equipe por trás do BOTW pensou e aplicou um Design Multiplicativo em um jogo?

A resposta é claramente não. Existem outros exemplos de diferentes jogos com Gameplays Multiplicativos.

Em Don't Starve Together, se você atear fogo em uma árvore, o fogo se espalha por tudo ao redor (como na Regra 1 da Engine Química de Zelda).



*Don't Starve Together (2016).*

Depois do incêndio, as árvores se tornarão pedaços de carvão e cinzas, e você poderá utilizá-los em suas invenções e receitas.

Mas caso comece a chover enquanto você queima a floresta, o incêndio apaga rapidamente ao entrar em contato com a água (como na Regra 2 da Engine Química).

**Isso são os objetos reagindo às interações do jogador, mas também reagindo entre si. O jogo é basicamente um sistema vivo!**

## TUDO SE RESUME EM DIVERSÃO!

Todo jogo (ou ao menos a maioria deles) tem o objetivo de trazer diversão e entretenimento aos seus jogadores.



*The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017).*

E existem inúmeras formas de alcançar esse objetivo. Não tem "certo" ou "errado". Divertir ao instigar a exploração é uma escolha de Game Design, que pode ser funcional ou não para nossos projetos.

The Legend of Zelda é uma das grandes referências de sucesso que temos nesse quesito, mas é importante notar que até jogos mais lineares da série, como Skyward Sword, também conquistaram o coração dos jogadores e fãs.

No final das contas, Linearidade V.S. Não-Linearidade, Design Multiplicativo e Diversão Por Descobertas são apenas algumas das milhares de ferramentas que estão à nossa disposição como Game Designers. Cabe a nós fazer as escolhas com intencionalidade para melhor atender nosso projeto.

A equipe de BotW escolheu o mundo aberto e não-linear porque queria trazer uma experiência específica para o game.

Mas e você? Qual é a experiência que você quer trazer aos jogadores com seu jogo?

Pense um pouco sobre isso. Inspire-se no que te move! Shigeru Miyamoto desenhou muitos dos melhores jogos de videogame de todos os tempos ao trazer à tona suas experiências felizes da infância.

Abaixo estão listadas as referências e inspirações deste artigo. Espero que elas sirvam de apoio na sua jornada. Bons estudos!

### REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES

- **David Sheff.** Game Over: Press Start to Continue. Página 51.
- **Extra Credits.** Exploration in Games - Four Ways Players Discover Joy.
- **GDC 2017.** Breaking Conventions with The Legend of Zelda: Breath of the Wild.
- **Random Respawn.** Zelda: Breath of the Wild - How to Start a Fire (ALL METHODS!).
- **Snoman Gaming.** Good Game Design - Breath of the Wild: Open World Done Right.

## PARCERIA



CAFEGAMER

CAFEGAMER

CAFEGAMER



GAMEPLAYS  
TUTORIAIS  
E RPG MAKER

GRUPO NO TELEGRAM:

T.ME/CANCAFE



## Celeste: Harmonia Visual e Sonora

A arte complementando a arte

Chegamos em um momento da história do desenvolvimento de jogos em que já não há muitos limites técnicos para se criar grandes obras. Existem ferramentas que nos permitem traçar o mais próximo já imaginado do realismo, nos tirando da “limitação” dos poucos bits das eras anteriores. Mas precisa ser sempre assim?

### Pixels e mais Pixels...



Cuidadosamente analisado por:

Alkemarra

Na edição #26 da MTG nós observamos um pouco do mundo artístico do gamedev. Demos uma passeada por grande parte das gerações iniciais que trouxeram nossos primeiros contatos com os jogos. Além de aprendermos um pouco sobre Pixel Art, incluindo suas origens, também entendemos melhor as limitações impostas aos desenvolvedores, assim como os “milagres” que estes conceberam ao criar a arte em pixel de grandes obras que são jogadas até hoje.



Mas agora estamos em uma outra era, onde os recursos são abundantes e as ferramentas de desenvolvimento estão cada dia mais avançadas e cheias de possibilidades. Jogos 3D dominaram o mercado nos

últimos anos, incluindo títulos incríveis dos mais diversos gêneros e plataformas. Isso nos trouxe uma infinidade de opções para se jogar. Você pode escolher o tipo de gráfico que te agrada, jogatinas frenéticas ou mais calmas, com amigos ou solo e por aí vai.

### Possibilidades quase ilimitadas

Em se tratando de possibilidades, desenvolvedores começaram a explorar todas elas, trazendo títulos marcantes e encantadores. É o caso de Celeste, jogo desenvolvido pelo estúdio Matt Makes Games. Apesar de terem utilizado de recursos 3D para a criação do jogo, a equipe trouxe um aspecto mais minimalista e puxado para um visual bem pixel art, sendo os responsáveis por isso o pessoal do estúdio Miniboss, que é formado pelo trio de desenvolvedores brasileiros Amora B., Heidi Motta e Pedro “Santo”.



Madeline de Celeste by Amora



Amora, Heidi e Pedro - Estúdio Miniboss

Fruto do trabalho de cerca de dois anos, Celeste é versão turbinada de um jogo de mesmo nome feito em apenas quatro dias para o videogame virtual PICO-8. Aliás, dá pra jogar esse primeiro “Celeste” de graça no navegador e também dá para desbloquear ele como um extra no game novo. Em parte, trata-se de uma aventura 2D com desafio feroz, que exige reflexos rápidos e habilidade no controle, mas Celeste também é uma história terna sobre temas difíceis, como ansiedade e depressão.

Amora B tem uma visão bem definida dessas características artísticas quando se trata da discussão de jogos AAA e Indies, principalmente quanto ao aspecto gráfico:

“ Não que eu acredite que um tenha mais valor que o outro, muito pelo contrário, eu jogo de tudo e aprendo com todos os tipos de jogos, analiso, levo em conta seus contextos, épocas, e minha pequena lista de jogos favoritos contém AAA e indies em quantidade igual, mas a linha sempre esteve ali, tanto da perspectiva do público nos dizendo que pixel art é antiquado, inferior, quanto da nossa, sabendo o quão limitada é a nossa audiência e o quanto seria injusto concorrer com a audiência de um AAA milionário. Mas está aí, nosso bebê lado a lado com os gigantes, e serviu pra me fazer entender que essa linha tem que ser cada vez mais borrada, mesmo. Orçamento e equipe limitados não são sinônimos de qualidade inferior, e espero que com os anos o público consumidor aceite isso melhor também. ”

A arte de Celeste é um dos aspectos que mais chama a atenção de imediato, até porque o jogo emprega uma mistura de pixel art com artes em alta resolução em determinados momentos. Essa mistura é controversa e, segundo o artista Pedro “Santo”, foi uma decisão difícil. Ele acredita que qualquer mistura de resoluções pode funcionar muito bem, desde que haja uma consistência. Utiliza-se pixel art para tudo que acontece no mundo do jogo, como se a “janela” para ver o mundo tivesse uma resolução baixa. Toda a interface, diálogos, ou qualquer outra coisa que não pertença diretamente a essa “janela”, utiliza alta resolução – tanto que, o mapa, por exemplo, utiliza 3D. Podemos concluir que foi uma mistura bem maluca, mas que no fim combinou bem.

### OK, mas e a arte?

Mas essa é uma “matéria sobre arte”, não é mesmo? Por que então estamos discutindo tantas coisas e visões, mas não falando especificamente de coisas como pixel art, 3D, cores, paletas e tudo mais que abrange essa área do gamedev?

**Simples:** Porque arte é algo que vai muito além das questões técnicas. E Celeste deixa isso muito explícito. Tudo está sempre harmonicamente combinado. Visual, história, paletas de cores, sons, ambientação. No jogo, estamos no controle da personagem Madeline. Não sabemos de início, mas ela sofre com questões mentais e emocionais, já citadas anteriormente. A premissa do jogo é bastante simples e por si só um tanto quanto simbólica.



Sem saber o que fazer com sua vida, a garota decide escalar a montanha Celeste, simplesmente para provar a si mesma que consegue e talvez ter o sentimento de que foi capaz de alcançar algo por si só. Durante a escalada, descobre que a montanha tem propriedades mágicas. E talvez a mais importante dessas propriedades mágicas seja a de fazer com que aqueles que a escalam tenham de encarar o lado oculto de sua psique. Como isso acontece para cada indivíduo é diferente e, no caso de Madeline, sua ansiedade, estresse, baixa autoestima e negatividade são fisicamente manifestados por meio de uma espécie de doppelgänger, sócia ou duplo não-biologicamente relacionado de uma pessoa viva, com aspecto pouco amigável.

# GRÁFICA

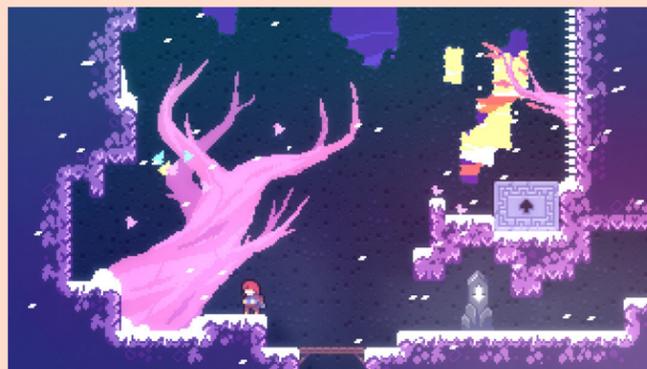
Com isso o jogo nos imerge em uma narrativa complexa, além de acrescentar camadas ainda mais profundas e interessantes para o simbolismo presente no todo. Em resumo, se trata de uma luta pessoal. E o que é melhor que a arte, em seu conceito geral, para expressar melhor tais conflitos? Isso só se reforça ainda mais quando notamos que o jogo não possui “inimigos”. Você não combate ninguém nem nada diretamente, você não tem armas ou magias para derrotar desafios em Celeste. Esse é o tipo de jogo que reacende o debate acerca de videogames “serem arte” ou “apenas mais uma forma de entretenimento vazia”. Sempre aparecem aqueles críticos ferrenhos da ideia de que jogos possam ser uma expressão artística. Porém, se você já jogou Celeste sabe muito bem que a coisa está profundamente mais embaixo. Até porque nem os mais profundos estudiosos da arte conseguem trazer uma definição específica para essa questão. Caso você, leitor(a), esteja no interesse de se aprofundar nessa discussão de os jogos serem arte ou não, recomendo o ensaio do filósofo alemão **Walter Benjamin: A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica**.



É possível adquirir o livro traduzido para o português.

Voltando ao foco, jogando Celeste você percebe que sua arte vai muito além do visual. A dificuldade do jogo em si, visual e técnica, abraçadas aos pontuais efeitos sonoros e música ambiente, deixam claro que

não é apenas com os olhos que você será impactado por essa obra. Traduzindo a dificuldade do contexto no qual o jogo se passa para a jogabilidade, Celeste nos mostra como os games podem expandir as barreiras da narração direta, mesmo que utilizando “simples” gráficos pixelados e mecânicas aparentemente básicas, afinal o jogo se trata de escalar e escalar e escalar, não é mesmo?



Escalar, escalar e escalar.

E mesmo que esta tenha sido uma matéria que fugiu completamente do “técnico” da coisa quando se trata de arte para games, espero que eu tenha conseguido até aqui lhe convidar para discutir com seus próprios conceitos o que é a tal da “arte” nos videogames. Os jogos podem ser apenas, na maioria das vezes, diversão e escapismo, sem problemas quanto a isso. A vida contemporânea implora para que a esqueçamos às vezes, e eu fico muito feliz em sempre notar que os games são uma das ótimas opções pra isso.

Agora deixemos a filosofia de lado, pois iremos acompanhar nosso amigo **Caio Varalta** em suas palavras sobre a **arte dos sons** nessa maravilhosa obra de arte chamada Celeste.

## Celeste: Harmonia Visual e Sonora

Carinhosamente discutido por:



Caio Varalta

Alkemarra, eu vou ser sincero: na primeira jogatina de Celeste, eu fiquei maravilhado ao ver as paisagens em pixel art do jogo.

Achei incrível as escolhas e misturas visuais que existem na obra Celeste. O que me intrigou muito quando joguei e analisei o jogo foi justamente como a música está em harmonia com a proposta estética do jogo.

Assim como a proposta visual em foco do jogo é a pixel art, ou seja, uma escolha ‘retrô’, muitas escolhas de timbres e instrumentos acabaram tendo suas inspirações

nos jogos antigos.

Na música da primeira fase, **First Steps**, que começa com um piano atmosférico e uma percussão minimalista, temos a melodia principal, a estrela da música, sendo tocando em um **sintetizador!**



Celeste, 2018. Madeline e a Tiazinha macabra.

Para entendermos um pouco sobre a importância dos sintetizadores na música de Celeste, vamos dar uma viajada no tempo...



The Ultimate Soundtracker, 1987

As músicas de nossos antigos videogames, como o Nintendinho e Mega Drive, eram criadas em programas apelidados de Trackers.

Fui atrás de um mestre das composições de jogos retrôs, Barry Leitch (@barryleitch), compositor de Top Gear e Horizon Chase, para conversar e aprender um pouco sobre como essas músicas eram feitas para os consoles antigos.

Foi uma conversa fantástica, e gostaria de deixar meus agradecimentos aqui à ele por esclarecer muitas coisas para facilitar a redação sobre este assunto. Thanks, Barry!

Antigamente, os músicos programavam (sequenciavam) as notas que cada instrumento tocaria em diferentes momentos da música nesses trackers de forma vertical, através de códigos hexadecimais.

Era quase como escrever uma partitura, só que de cima para baixo, onde cada código específico representava uma nota ou um efeito musical, por exemplo.

Depois que terminavam uma música, em vez de exportar um arquivo de áudio como o .MP3, os compositores exportavam arquivos que tinham as informações desse sequenciamento de notas em código.

O papel dos videogames, então, era seguir essas orientações linha-por-linha de “código musical” e reproduzir os sons programados com seus chips de som dedicados.

Cada console tinha uma placa de som com suas peculiaridades, mas todas elas geravam sons a partir de um processo chamado de síntese sonora — daí vem o nome de sintetizadores (ou synths).

Esses sons sintetizados são os sons que marcaram a nossa infância. Um timbre sintetizado muito famoso é o icônico “taram-tam-taram-tam-tam” do **tema do Super Mario Bros**.

É por isso que os chiptunes — músicas criadas a partir dos chips de sons dos video games — são tão importantes para a história da música dos games.

“ **Eu diria que: Assim como Azeite de Oliva está para Pizza, Chiptunes estão para Pixel Art.** ”



A soundtrack de Celeste foi criada pela compositora Lena Raine e está disponível no YouTube e Bandcamp.

# GRÁFICA

Considerando a importância dos timbres sintetizados para os consoles antigos, você já deve ter imaginado o que levou Lena Raine a incluir sintetizadores em suas músicas para Celeste.

Porém, a compositora comentou em um artigo no Medium que, apesar de usar os synths nas músicas de Celeste, ela não consideraria as músicas do jogo Chiptunes<sup>1</sup>.

Isso acontece porque os sintetizadores que ela usou nas composições têm uma infinidade de recursos que vão muito além dos encontrados nos sintetizadores de videogames antigos.

Pense que os sintetizadores de Super Mario eram tão fortes quanto a Uni de Caverna do Dragão, enquanto os sintetizadores de Celeste eram fortes como o Tiamat.



Uni e Tiamat de Caverna do Dragão (1983).

Apesar de existir uma inspiração dos timbres por conta da estética do jogo (parcialmente pixel art), a compositora construiu muitos timbres modernos e complexos para sonorizar Celeste — timbres que certamente não sairiam de um Super Nintendo.



Celeste, 2018. Madeline e Theo.

E é justamente isso que, na minha opinião, se tornou um dos fatores mais importantes e marcantes do som de Celeste: os timbres sintetizados.

O jogo não é simplesmente uma obra retrô. Existem mecânicas complexas junto de mecânicas simples, uma arte digital moderna junto com pixel art.

Com a trilha sonora, não é diferente. Em certas músicas, como *Resurrections*, é possível ouvir timbres de sintetizadores que parecem puros, como os timbres de um Mega Drive.



Mas, ao mesmo tempo, é possível ouvir timbres de pianos e sintetizadores pesados, que se encaixariam perfeitamente em muitas músicas eletrônicas atuais.

O som de Celeste, apesar de se inspirar na estética dos chiptunes do passado, não tem medo de se apoiar nas tecnologias e possibilidades do presente.

É isso que traz um equilíbrio ideal para complementar o visual retrô-porém-moderno de Celeste.

Espero que essa breve discussão sobre timbres de instrumentos, chiptunes e sintetizadores tenha deixado claro como certas escolhas musicais podem agregar muito ao resultado da obra final de um jogo.

Lena Raine fez um trabalho maravilhoso com a soundtrack de Celeste, e não há ninguém melhor do que ela mesma para falar sobre a música do jogo. Você pode encontrar vários artigos sobre esse tema escritos por ela em sua conta no Medium, @kuraine.

## Fontes e referências:

- <sup>1</sup> **Kuraine**. *A Little Bit About Celeste's Synths (And Some Bonus Piano)*
- **Wikipedia**. *Music tracker*
- **The 8-Bit Guy**. *Como Sons / Música antiga funcionava*
- **The Enemy**. *"É surreal": artista brasileira de Celeste comenta indicação a Jogo do Ano*
- **UOL Start**. *Destaque dos Game Awards 2018, "Celeste" tem sangue brasileiro*
- **Fagner Pavanetti**. *Celeste: videogames, arte e novas formas de se contar*
- **W. Benjamin**. *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica*

# PARCERIA



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

**TWITTER.COM/NANDOSTUCHI**



Douglas12ds



## A Importância da Prototipação

Então você teve uma ideia incrível de um elemento de Gameplay e você já quer realizá-la, implementando-a no seu jogo do jeito que ele está. Cuidado, pois essa empolgação é uma armadilha que poderá te custar muito tempo! Não cometa o erro de correr para implementar um elemento o quanto antes e ir “melhorando” à medida que o jogo em geral é desenvolvido, achando isso uma boa ideia. Quanto mais velha uma árvore é, maiores são suas raízes, e quanto maior suas raízes forem, mais difícil será de removê-la. Então para evitar que você cultive, mesmo que sem saber, uma árvore ruim, considere a prototipação.

### Por exemplo:

#### Sistema de Batalha de Monstros de Captura

- Sistema em turnos onde o monstro com maior atributo de agilidade desfere o primeiro golpe;
- Vários monstros têm elementos próprios. Um elemento pode ter vários monstros diferentes relacionados, mas cada monstro só pode se relacionar com no máximo 2 elementos;
- Cada elemento proporciona “ataques” únicos para aquele específico monstro;
- Todo elemento tem sua fraqueza e sua vantagem contra outros elementos. Ex: água é mais eficiente contra monstros do elemento fogo e etc...
- Alguns ataques não causam dano direto, eles podem ser usado para efeitos positivos para o jogador ou negativos para o adversário;
- Cada monstro é limitado a 4 “ataques”, sendo obrigado a descartar um deles caso queira adquirir um novo.

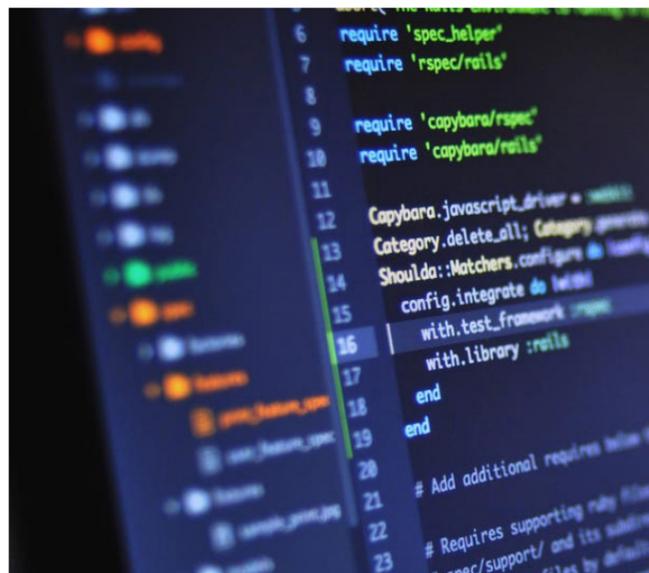
Se você for o programador, é conveniente que você anote também a estrutura de dados e fórmulas do sistema. Não precisa ser nada escrito na pedra, pois com os testes você será capaz de julgar o que pode ser alterado para melhorar o sistema. E não é necessário escrever o

código real do sistema, apenas um pseudocódigo para você desenvolver melhor no futuro.

### Exemplo por um lado mais técnico:

```
Monstro: objeto
Atributos: HP, LVL, ATK, DEF, AGI, INT, TIPOS e ATAQUES
Tipos: Array de tamanho 2
Ataques: Array de tamanho 4
```

```
Quem ataca primeiro:
SE jogador.monstroAtual.AGI > adversario.monstroAtual.AGI
//monstro atual do jogador ataca primeiro
SENAO
//monstro adversário ataca primeiro
FIMSE
```



Tendo a ideia anotada, você já está pronto para o próximo passo: desenvolver o MVP.

### 2º Passo: Desenvolvendo o MVP

A próxima tarefa será preparar ambiente para o MVP. Não deverá ser bonito ou agradável para o usuário, pois ele nunca irá ver o protótipo mesmo. O foco neste passo é ser eficiente para testes rápidos e diretos, sem introdução, gráficos, sons, animações e etc... Para que você possa fazer o teste sem distrações e esperas. Um exemplo é você, desenvolvedor, executar o “TestPlay” da engine que está utilizando e criar um gatilho para que a função a ser testada seja executada no momento em que o jogo iniciar.



### 3º Passo: Testando

Tendo o ambiente pronto, agora é testar. Com o teste, o seu objetivo não é acertar de primeira, mas sim errar, e errar muito. Então vale alterar todos os atributos para que você possa sentir que o sistema está funcionando de uma forma satisfatória. Se as batalhas estão demorando muito, aumente o ataque médio dos monstros ou diminua sua defesa ou HP. Está indo rápido demais? Faça o contrário: diminua o ataque ou aumente a defesa ou o HP dos monstros. Está muito simples a ponto de ser chato? Experimente criar novas funções, ataques e atributos que aumentem a complexidade e possam tornar as batalhas mais desafiantes.

### Desenvolvi, testei e ajustei o MVP a um ponto satisfatório. E agora?

Agora é transformar aquele MVP em algo mais desenvolvido. Você deverá conectar os elementos do jogo que se conectam àquele sistema criando funções e Triggers que permitam a fácil implementação. Pegando novamente o sistema de batalha de monstros citado nos passos anteriores, uma forma de conectar os elementos é simplesmente criar um evento que altere o “estado” do jogo para o “estado de batalha” ao ser tocado pelo jogador, como quando ele falar com um NPC ou andar numa zona de “batalhas aleatórias”.

### Conclusão

Desenvolva o hábito de produzir MVPs para os diversos elementos de seu jogo, pois assim você evitará perder muito tempo “ajustando” um elemento que já não daria muito certo nele, mas que você ainda assim tentou implementar, e implementar o mais rápido possível, não dando a ele o devido tempo para desenvolvimento da ideia e dos testes diretos e rápidos. Quando se trata de produzir um jogo com fins profissionais, otimizar o tempo deverá ser sua prioridade, então é melhor não perder tempo descartando um elemento ruim logo no começo do seu desenvolvimento do que ter que aceitar um elemento defeituoso ou mal implementado quando já se é tarde demais. **M**



Coralium



## Analizando Batman

Qual a importância da história para os games?

*Já que na Edição #26 da Make the Game o Dobberman conversou sobre super-heróis com vocês, resolvi manter a pegada e trazer um pouco de batfilosofia da coelha pra compartilhar o que analisei enquanto jogava a trilogia.*

### BATMAN? NUNCA OUVI FALAR

Eu nunca ouvi ninguém dizer isso na minha vida toda. É muito difícil encontrar uma pessoa que não conheça o Batman, certo? Ele é um dos personagens mais famosos que existem na categoria Heróis e provavelmente é nele que você pensa quando alguém menciona DC Comics. De fato, é uma criação de grande sucesso da DC que nunca sai de moda e continua impressionando com seus quadrinhos, séries e filmes até hoje.

Entre muitos filmes e séries aclamados como Batman Begins, Batman The Animated Series e a trilogia Batman: Cavaleiro das Trevas, os jogos do herói também não deixam a desejar. Na matéria de hoje falaremos sobre um dos melhores jogos já produzidos e sobre o ingrediente mágico de sucesso do jogo (e também de todo o universo Batman): sua história.



### O UNIVERSO BATMAN

Não que eu conheça todos os heróis que existem, mas pessoalmente considero o universo do Batman um dos mais ricos. Além de toda a história do personagem, todas as outras figuras dentro do universo possuem histórias próprias e personalidades distintas que são realmente interessantes e relevantes; ou seja, nada parece ter sido criado aleatoriamente em um amontoado de fatos.

O Coringa tem sua própria história, assim como o Pinguim, Chapeleiro Maluco, Hera Venenosa, Harley Quinn. Todos possuem uma linha do tempo própria que convergem e se misturam nos acontecimentos de uma forma mágica. São tão bem desenhadas e detalhadas que se aproximam muito da caixinha de surpresas que é a vida real, não um roteiro de quadrinhos.



A complexidade da vida de cada personagem faz com que todos se tornem interessantes, não apenas o herói, que é o personagem principal. Cria-se um desejo no espectador de ENTENDER como tudo aconteceu. Como o Coringa conheceu a Harley Quinn? Como a Hera Venenosa se tornou o que é hoje?

Todos são tão relevantes para a história e para os fãs que podem facilmente serem colocados em foco e manterem a atenção de milhares de pessoas. Prova disso são as inúmeras produções que focam em personagens e histórias em que o Batman mal aparece.



### BATMAN: ARKHAM CITY

O jogo da saga Batman: Arkham é um dos meus jogos preferidos! Ganhou diversos prêmios após o lançamento em 2011, incluindo a premiação como Jogo do Ano pela VGX. Foi com esse jogo que me apaixonei pelo universo Batman e o nomeei como herói favorito desde então. Ele é o exemplo perfeito para essa matéria, pois a complexidade da história do Batman que tratamos aqui está presente no jogo em inúmeros detalhes!

Podemos começar lembrando que no próprio jogo é possível acessar um breve resumo de cada personagem presente, incluindo um pouco de sua história, habilidades, atributos físicos como cor dos olhos, cabelos, peso, altura, profissão e até a primeira aparição em Batman. Isso dá um super aprofundamento para o enredo do jogo e interfere inclusive na forma como o jogador interage com esses personagens. Cada um possui uma personalidade, um estilo de combate e, assim, o jogador também precisa

adaptar suas estratégias de combate para cada oponente que encontra.

O Coringa é um excelente lutador corpo a corpo. Levá-lo a um golpe dele pode custar muito! Isso porque seu estilo de luta reflete totalmente sua personalidade e a forma como ele é: rápido, psicótico, sem limites e, principalmente, imprevisível. Um exemplo disso é a última luta entre Batman e Coringa em Batman: The Dark Knight Returns - o Coringa é atingido por um batarangue no olho E CONTINUA LUTANDO! A dor não o para e ele continua aproveitando oportunidades de ataque e atingindo o Batman a partir de posições incomuns.

Isso tudo está presente no jogo! O Coringa é um dos oponentes mais difíceis de se derrotar no corpo a corpo e também nada se limita a luta de punhos; por mais que o objetivo principal no jogo seja impedir que o Protocolo 10 aconteça, os maiores acontecimentos estão relacionados ao Coringa e a forma como ele persegue, planeja e surpreende o Batman. Cada batalha é um show diferente.

Já o Bane é um brutamonte imenso e agressivo que sai correndo atrás de você querendo te esmagar e quebrar sua coluna no meio. Ele se expõe com frequência a uma droga conhecida como Venom, que aumenta seus músculos e sua força e por isso é inútil tentar desferir golpes contra ele. No jogo é necessário surpreendê-lo e empurrá-lo em direção a cercas elétricas, ou então explodir objetos e paredes próximas a ele.



# HISTÓRIAS

O Mr. Freeze, por exemplo, possui um belo armamento congelante e é muito inteligente. Ele é um cientista! O cara congelou a esposa para tentar achar a cura para uma doença incurável! Se você tentar dar um soco na cara dele, ele joga um raio de gelo na sua fuça e você congela até a morte. A mesma inteligência que ele tem para buscar a cura de doenças graves, ele também tem para lutar. Ele desenvolveu um sistema que se adapta às estratégias de combate de seu oponente, ou seja, não adianta tentar usar o mesmo golpe sempre porque ele vai conseguir desviar. O ideal nesse caso é usar o elemento surpresa e tentar golpeá-lo sempre de formas diferentes.



## MAS TODO JOGO PRECISA DE HISTÓRIA?

Até os jogos mais repetitivos possuem uma lore (informações sobre um universo ficcional) muito bem definida. League of Legends, outro jogo de sucesso mundial, é cheio de detalhes na história de cada campeão criado e isso tudo reflete na forma como lutam na partida, o tipo de arma que possuem e os golpes que conseguem dar. Desenvolver a história de um personagem ajuda na hora de criar as roupas, as armas, os golpes e também a forma de falar de cada campeão e fazer tudo com coerência e profundidade.

E por mais que a história não pareça ser importante de início, também é preciso pensar na expansão do seu jogo com o tempo. O League of Legends também vêm buscando atingir seu público alvo de diferentes formas, não apenas com o jogo, mas também com músicas, eventos e tendências que pedem a coerência de histórias bem criadas. Muitas pessoas acabam se interessando pelo jogo mais pela história contada quando veem uma das músicas, por exemplo, do que pela dinâmica do jogo em si. Foi o meu caso!

E mesmo que seu jogo não possua personagens em si, é importante criar uma história para o que quer que seja que você esteja criando. Conforme você escreve e imagina um ambiente para o seu jogo, pode ter novas ideias para combinações de cores, cenários e progressões de jogo que não teria caso ficasse apenas pensando na mecânica do jogo. Uma bolinha cinza num cenário preto pode se tornar a Bally, que mora no País das Bolinhas Coloridas, numa região em que todos são amigáveis e por isso você pode fazer um cenário com flores e carinhas felizes. E o que mais você quiser! A história é toda sua. E todos esses detalhes adicionais vão chamar a atenção do seu jogador.

*Criar histórias bem elaboradas para tudo no seu jogo também faz com que existam muito mais possibilidades de expansão dele futuramente.*

O universo de Batman é tão rico que permitiu criar a série Gotham, onde o Batman ainda nem era o Batman! Tudo se desenvolve a partir do momento em que Bruce Wayne perde os pais e começa a encarar de fato o que a cidade de Gotham é. Ela já estava lá antes dele! Assim como muitos vilões e por isso é possível criar tantos enredos incríveis dentro desse mesmo universo, as histórias foram pensadas para a criação de um mundo, não para a criação de um herói.

Por isso é importante entender o peso que a história tem ao se desenvolver um jogo. Não é apenas criação de cenário, todo detalhe adicionado pode interferir diretamente na jogabilidade e andamento da história, deixando tudo muito mais interessante e o roteiro do seu jogo muito mais rico. Então divirta-se criando suas histórias e dedique-se a todas, não apenas a mecânica do jogo ou a história do personagem principal.

É claro que criar todo um universo de histórias não é algo simples...os que o fazem ficam marcados na história a título de lenda, como J. R. R. Tolkien, J.K. Rowling ou H. P. Lovecraft. Mas por que não tentar? A prática leva a perfeição! 

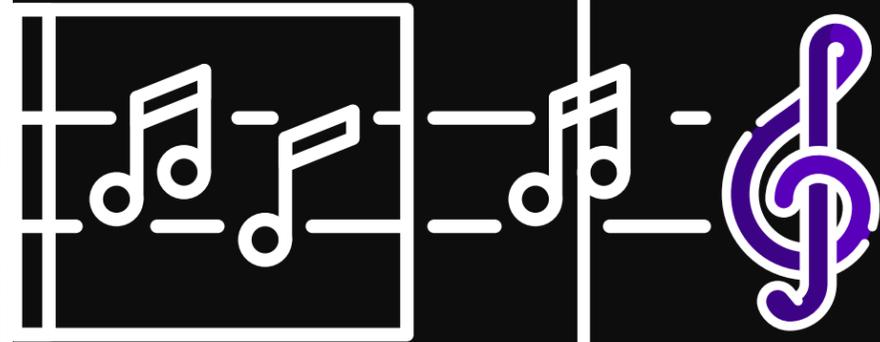
# PARCERIA



**GAROTA NO** 

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

**GAROTANOCONTROLE.COM.BR**



Walter Yanko



## Compondo passo-a-passo

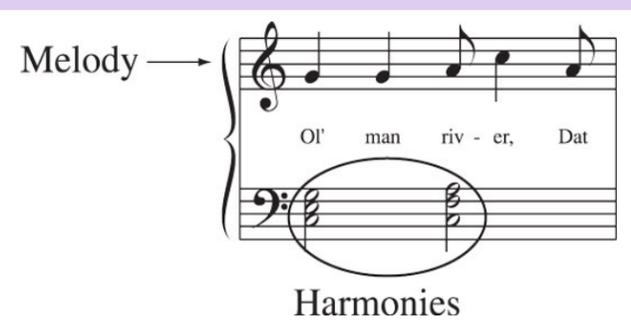
Parte II - Escrevendo uma história através da harmonia

Saudações, caros leitores! Na última edição vimos uma estratégia de como começar uma trilha sonora a partir da delimitação dos recursos que vamos usar nela, ou seja, como sair da “tela em branco”. Primeiro, nós estabelecemos uma proposta inicial, que foi a seguinte:

- Trilha sonora para o menu de um jogo com tema de corrida espacial.

### 1. Harmonia: construindo as emoções

Em poucas palavras, refiro-me a harmonia como o processo da formação e encadeamento de acordes da música com a uma intenção específica. É um assunto que pode ser bem complicado, mas vamos abordá-lo neste artigo de maneira simplificada e direta.



Não é obrigado a começar uma música pela harmonia (de fato, já começamos a música quando analisamos o ritmo, os timbres, a tonalidade), mas gosto de começar por ela pois já dá uma ideia interessante do **sentimento** ou **humor** que a música passa. A música pode passar momentos de maior relaxamento (de tal forma que pode até acalmar alguém) como também pode ser extremamente tensa de até arrepiar a espinha! É através da harmonia que podemos manipular como nossos ouvintes se sentem.

Em seguida, criamos palavras-chave relacionadas à proposta de maneira que consigamos descrever melhor o tema da nossa música, como: *alta velocidade, ficção científica, futurismo, aceleração, espaço, etc.* Então, usamos essas palavras para definir ou delimitar possibilidades da nossa música através de seus elementos como **ritmo, timbre e harmonia** (tonalidade, na verdade). Para o ritmo, preferimos um andamento mais rápido para refletir a ideia de velocidade da música. A instrumentação ou o timbre foi escolhida a partir da ideia de futurismo e ficção científica, ou seja, utilizar instrumentos que combinem com essa temática - como sintetizadores e instrumentos digitais. Por último, escolhemos a tonalidade menor para nossa música pois queremos que ela dê uma ideia de maior tensão/seriedade do que se fosse uma tonalidade maior (que normalmente passa sentimentos de alegria, excitação, vitória...). Agora que temos o nosso \*cenário\* definido, vamos para a próxima etapa: como contar a história? Ou como escrever a música em si? Que acordes, que melodias usar? Neste artigo vamos explorar possibilidades de como passar sentimentos ou ideias específicas e que combine com a proposta da música (personagem, cenário, ambiente, menu/título, história) através da **harmonia**.

Primeiramente, voltemos a analisar mais uma vez nossa proposta inicial: *trilha sonora para o menu de um jogo como tema de corrida espacial*. Como podemos reforçar, então, a ideia de corrida com minha música? Vamos construir uma harmonia que passe a sensação de calma, de conclusão, ou de algo em movimento, com bastante tensão? A segunda opção me parece mais adequada à nossa proposta, mas isso é totalmente uma escolha artística. Para sua música, pro seu jogo, pro seu projeto, só você pode responder (ou escolher) corretamente.

### 2. Funções harmônicas: manipulando emoções

Basicamente, chamamos de harmonia funcional o estudo das **funções** (ou papel) de cada acorde dentro da nossa música. Imagine como um filme de super herói, por exemplo. Temos o *protagonista*, aquele personagem que é centro das atenções e a história gira em torno dele; tem também o *antagonista* (ou vilão), que traz tensão e desafio ao nosso protagonista; e temos outros personagens *secundários* (ou coadjuvantes) que auxiliam no decorrer da história.

Na música tonal, os acordes também têm papéis parecidos: temos o papel de **tônica**, a função principal, é o estado mais “relaxado” da música; de **dominante**, aquele que faz oposição e tensão máxima em relação ao tônico; e de **subdominante**, um acorde de tensão intermediária entre a tônica e a dominante, auxiliando na transição entre essas funções. Assim, podemos montar um mapa de emoções da nossa música, escute os exemplos abaixo:



Percebe como cada exemplo dá um movimento diferente à música? Eu poderia tentar explicar aqui toda a teoria musical por trás disso, usando termos como graus da escala, tom, semitom, intervalo, acorde maior, acorde menor, escala maior, escala menor, etc... mas o objetivo é fazer você aprender ouvindo! Vou deixar uma tabela para você experimentar diferentes combinações de acordes e montar o seu próprio mapa de emoções como você ouviu no exemplo anterior.

Tabela 1 - Funções harmônicas dos graus (acordes) de uma tonalidade qualquer:

Grau da Escala	Função Harmônica	Energia
I	Tônica	Relaxado
II	Subdominante	Médio
III	Tônica	Relaxado
IV	Subdominante	Médio
V	Dominante	Tenso
VI	Tônica	Relaxado
VII	Dominante	Tenso

Alguns exemplos de progressões e suas sonoridades:

I - IV - V - I

Áudio 4 - Progressão 1 (Tonalidade Maior):

Clique para ouvir

Áudio 5 - Progressão 1 (Tonalidade Menor):

Clique para ouvir

I - II - V - I

Áudio 6 - Progressão 2 (Tonalidade Maior):

Clique para ouvir

Áudio 7 - Progressão 2 (Tonalidade Menor):

Clique para ouvir

Lembre-se de sempre prestar atenção no que você está ouvindo, aliando a teoria com a prática. Estudar composição é estudar a maneira como percebemos a música.

## 3. Progressões de acordes: como gerar movimento

Agora que você entendeu as funções harmônicas e como construir um mapa de emoções da sua música, chegou a hora de aplicar e construir nossa primeira **progressão de acordes**. Para isso, precisamos apenas escolher os acordes correspondentes de acordo com os graus da escala (I, II, III...) que vimos na tabela de funções harmônicas. Fica faltando apenas escolher o tom da música, que nada mais é do que a *nota principal* dela (ou de parte dela) acompanhada de sua *tonalidade*. Por exemplo: nossa música estará em Lá menor (ou seja, sua nota principal é Lá e sua tonalidade é menor).

A escolha da **nota principal** de uma música influencia mais em questões de escrita do que como a sua música vai soar realmente. Há quem diga que cada nota (Dó, Ré, Mi...) passa um sentimento diferente, mas na prática é uma coisa muito difícil de se definir. Portanto, para fins deste artigo, não se preocupe quanto a isso - escolha qualquer nota e se preocupe apenas com a *tonalidade* (maior ou menor). Você pode usar a tabela 2 para consultar os acordes para qualquer tom.

### Tabela 2 - Acordes maiores e menores em todos os tons

*Clique para ouvir*

## Juntando tudo!

Vamos agora combinar tudo que aprendemos e ver como fica a nossa música? Temos material o bastante para começar a montar a nossa trilha para a **proposta inicial**:

- *Trilha sonora para o menu de um jogo com tema de corrida espacial.*

Nós temos até então:

1. Ritmo - Andamento alto (BPM 140): velocidade, corrida
2. Timbre - Sintetizadores: futurismo, sci-fi
3. Tonalidade - Menor (som sério): desafio, intensidade, tensão

E, a partir do que vimos no artigo de hoje, escolherei para nos servir de exemplo a seguinte progressão de acordes:

4. **Am - F - G - E** ( ou **Im - VI - VII - V** ).

Juntando tudo até então, temos:

### Áudio 8 - Progressão de acordes final:

*Clique para ouvir*

E você, já montou sua progressão de acordes? O segredo principal aqui é *\*experimental\**! Procure perceber as progressões de acordes de suas trilhas favoritas. Um bom recurso para isso é o site:

<https://www.onemotion.com/chord-player/>.

Nele, você pode testar e explorar diversas progressões de acordes, escalas, ritmos... enfim, todo alimento para nossa criatividade é bem vindo! O assunto de hoje foi um pouco denso, mas estamos avançando bem. Na próxima edição veremos como contar a nossa história através da criação de melodias. Essas melodias são o que ficam guardadas na nossa cabeça, sabe? Como quando cantamos uma música que gostamos.

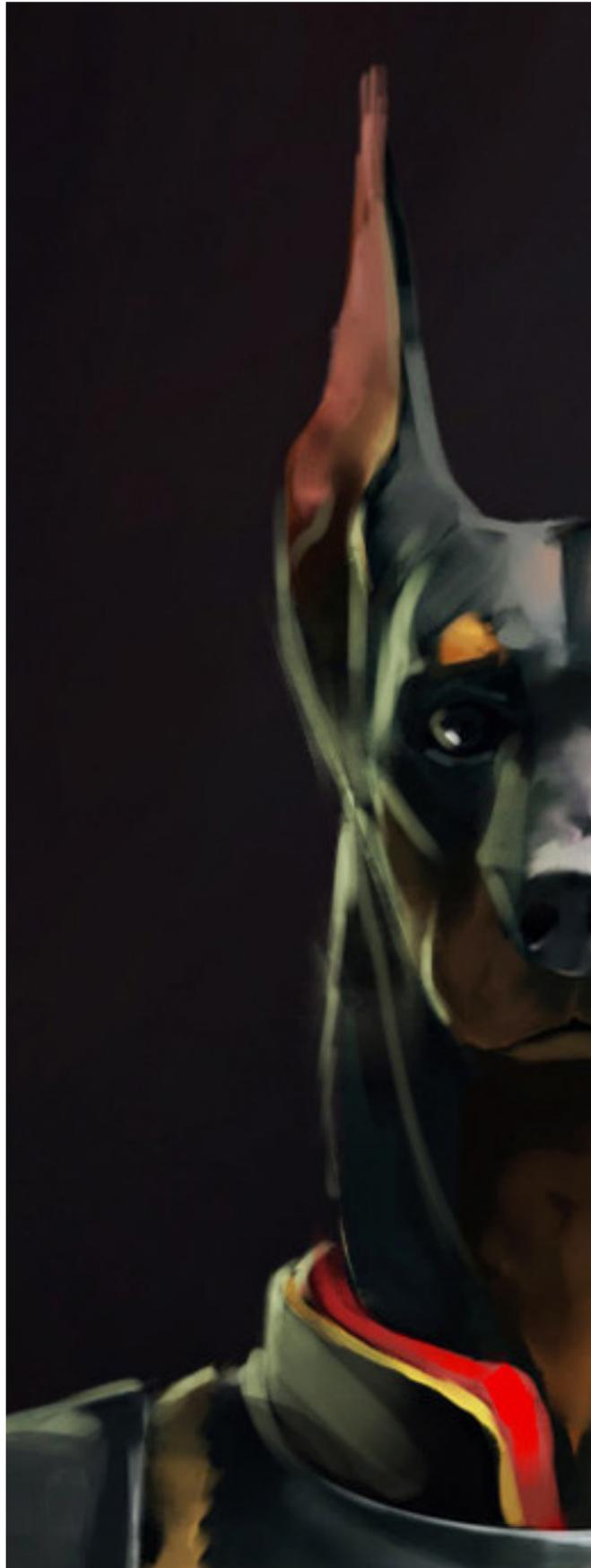
É isso, espero que tenham gostado e até a próxima! ;) 



# PARCERIA



**CONDADOBRAVEHEART.COM**



## Ano do cão.

Você que achou que não haveria um 2021, que o mundo iria acabar em fogo, com o impacto de um meteoro, com uma guerra nuclear ou em razão de algum evento inesperado e apocalíptico. **Sinto informar que não foi dessa vez, o fim do mundo vai dar uma atrasada.**

2020 foi um ano muito louco. Já pensou como você contará essa história para as gerações futuras? Você será um destemido herói que sobreviveu em um mundo pós-apocalíptico lutando contra um inimigo invisível ou será um ninja urbano que sobreviveu graças ao seu avançado nível de parkour para evitar ser contaminado?

Apesar do que os calendários indicam, o ano 2020 ainda não acabou, entramos agora no ano **“2020 parte II: o inimigo agora é outro”**, no qual precisamos nos manter vigilantes e cuidadosos para detectamos os inimigos e impedir mais uma vez um evento catastrófico. Estamos vivendo o nosso próprio RPG.

Enfim, a vida é feita de momentos, e cada momento é uma nova oportunidade. Nem sempre as coisas saem do jeito que esperamos, mas precisamos lidar com aquilo que recebemos, gostando ou não.

Todos passamos por grandes problemas, perdemos amigos e familiares e tivemos que superar obstáculos, foi um ano do cão. Mas isso também faz parte da vida. Saber lidar com as adversidades e com os eventos ruins é metade da vida, a outra metade é aproveitar cada momento e viver sem arrependimentos.

Apesar de tudo, nós da redação continuamos trabalhando com carinho e dedicação para trazer mais uma edição da **Make the Game** para você.

Esperamos que você tenha aproveitado essa edição. Adoraríamos ouvir seus comentários no tópico, sua opinião sobre as matérias, não tenha vergonha (e se tiver, pode mandar mensagem particular para qualquer membro da redação). O carinho de vocês que alimenta toda a equipe da redação!

“ **Um agradecimento MUITO ESPECIAL para todo o pessoal que colaborou com a campanha de doações de 2020. Vocês são nossos verdadeiros heróis!** ”

**E não se esqueçam: bebam água e lavem as mãos!**

 **Dobberman**  
Redator

**MAKE THE GAME**



# PARCERIA



# ALKEMARRA.COM

**MAKE THE GAME**  
+ - ●



**MAKE THE GAME**  
+ / - •