

MAKE THE GAME

WWW.MAKETHEGAME.COM.BR



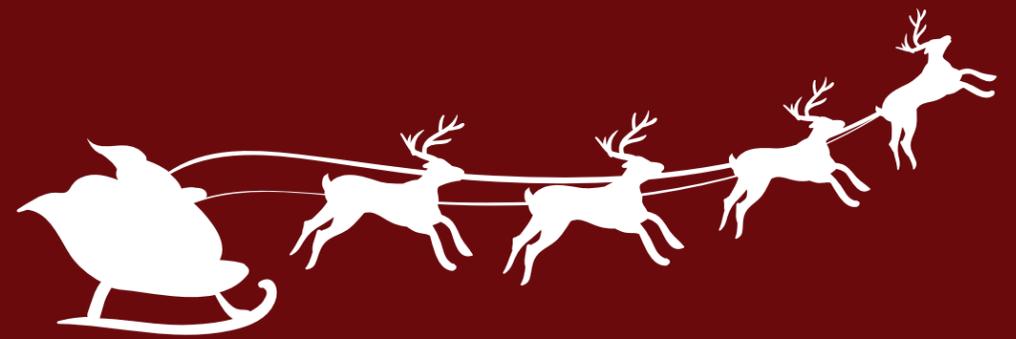
ENTREVISTA

MÔNICA BOSE,
DA ESCOLA
HAPPY CODE

JOGOS & APRENDIZADO

PERSPECTIVAS DE JOGADOR,
DESENVOLVEDOR
E EDUCADOR

MAKE THE GAME



EXPEDIENTE

O término de um ano incomum...

Saudações, caros leitores!

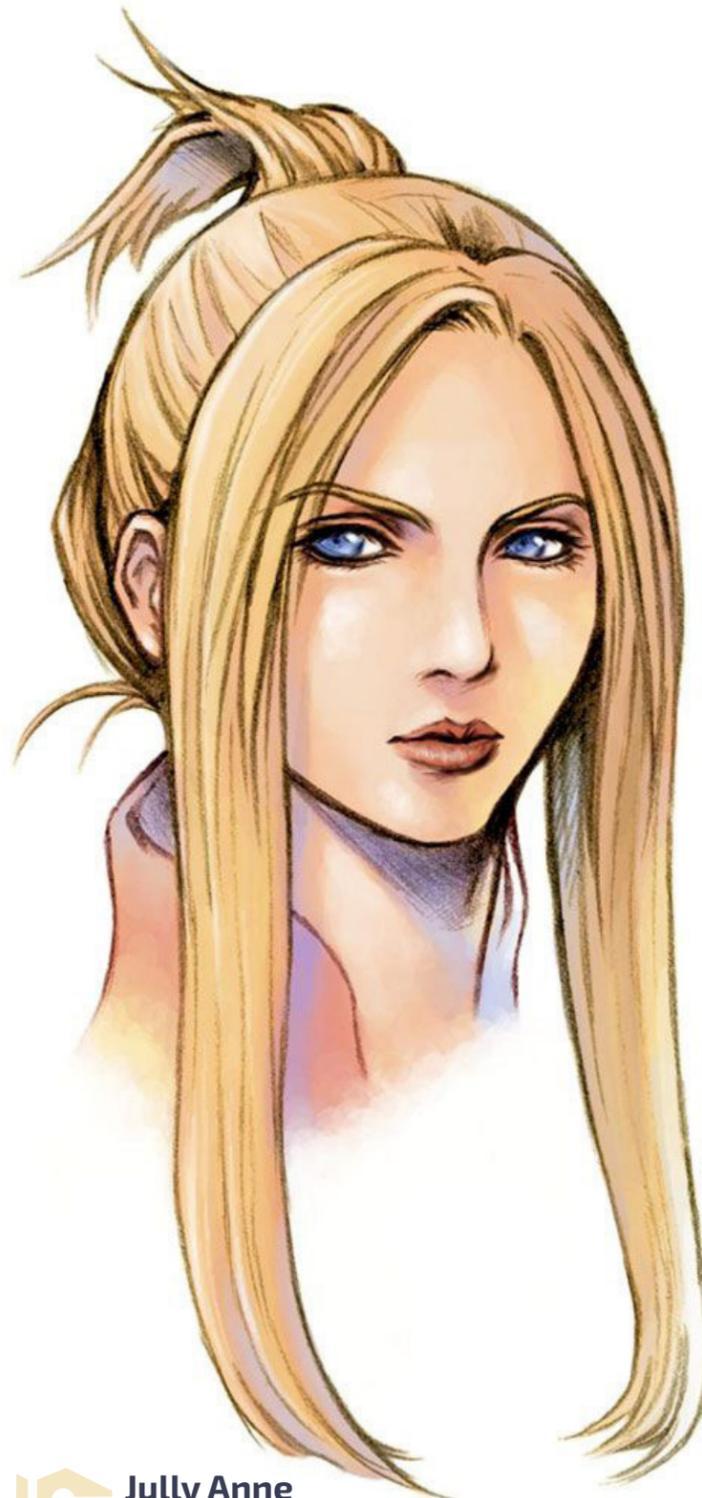
É com um sentimento de muito orgulho que venho aqui exaltar os grandes feitos do nosso time da redação e do próprio Condado Braveheart, pois, como todos nós já estamos saturados de saber, 2020 foi um ano bem problemático e completamente fora da curva para o mundo, o que dificultou ainda mais que muitos objetivos fossem alcançados, mas nos mantivemos firmes e focados em nossa proposta de auxiliar no desenvolvimento de games amadores aqui no Brasil.

Algo que nos motivou bastante foi a quantidade de gente apoiando o nosso trabalho, tanto com a revista quanto com o fórum, creio que é a primeira vez que nossas iniciativas são reconhecidas em boa escala e isso foi uma grata surpresa para fecharmos o ano com ótimas expectativas para o futuro e, claro, para equilibrar também tivemos os mesmos problemas de sempre com algumas poucas pessoas que simplesmente não gostam da nossa proposta e não largam o osso para tentar nos desanimar, tentando botar a gente para baixo, porém:

“O verdadeiro fracassado não é o que falha bastante, mas o que torce pelo insucesso do próximo para sentir-se superior.”

Nunca sabemos o dia de amanhã, então não posso confirmar, com exatidão, por quanto tempo esta sacerdere que vos fala aparecerá nas páginas da Make The Game, mas uma coisa fácil de afirmar é que a equipe atual está em um nível de excelência nunca visto antes tanto que, quem acompanha a revista (mesmo que somente à partir de edições recentes) deve ter reparado na grande mudança que tivemos na anterior, onde uma verdadeira repaginada foi feita e o resultado foi muito bem recebido pela grande maioria e lembrem-se: é impossível agradar todo mundo, tenham um público alvo e trabalhem em cima disso, ou correrão o sério risco de tentar conquistar tudo e não conseguir nada.

Desejo de coração um ótimo final de ano para todos e que 2021 traga agradáveis surpresas e muitas conquistas!



Jully Anne
Coordenadora

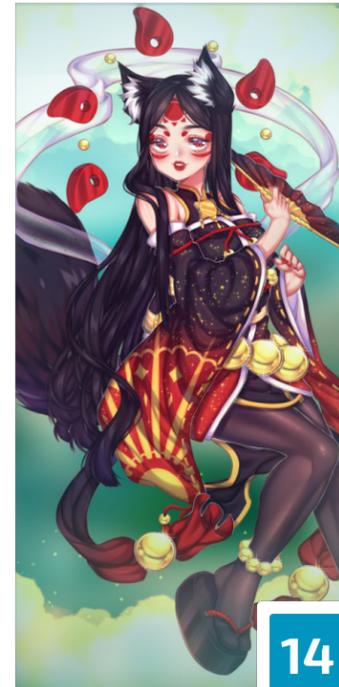
INÍCIO RÁPIDO



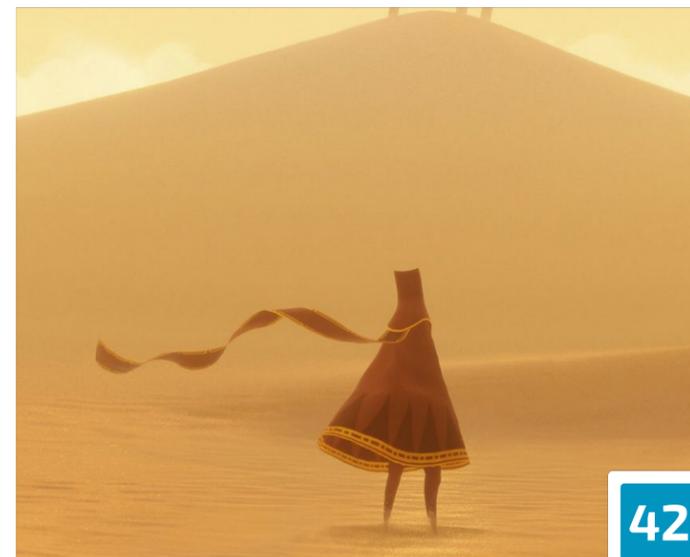
08



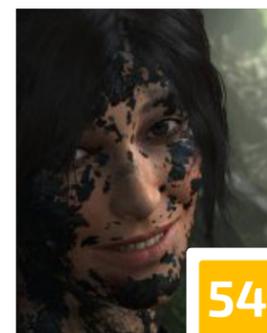
28



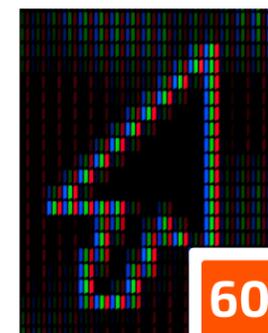
14



42



54



60



64



68



72

REVISTA

- 06** Staff & Créditos
A vida é uma escola!
- 08** Braveart
Se virem nos 30... ou 31...
- 76** Despedida
Adeus, 2020!

COLETIVIDADES

- 16** Do Maker
Mazeran, o lendário Lord das Trevas
- 20** Coluna 1
Vamos "feedbackar"?
- 22** Coluna 2
A evolução dos Jogos Plataforma
- 26** Coluna 3
Subestimando os jogadores
- 36** Extra
Minha primeira dívida financeira com games
- 28** Entrevista
Entrevista com Mônica Bose, da Happy Code

- 14** Projeto Valente
Kamigami: The battle of the gods
- 42** Capa
Jogos e Aprendizado - Perspectivas de Jogador, Desenvolvedor e Educador

- 54** Game Design
Terror imersivo: As lições do vale sinistro
- 60** Gráfica
Trajatória dos Pixels
- 64** Comandos
As melhores engines para aprender
- 68** Histórias
Welcome, true believers
- 72** Estúdio
Composição Passo-a-passo: Parte I

STAFF & CRÉDITOS

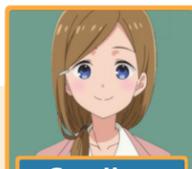
A vida é uma escola!

Nesta 26ª edição da *Make the Game*, iremos valorizar verdadeiros heróis que dificilmente são lembrados e merecem muito: os professores/tutores/senseis!

Coordenadora **Jully Anne**



Mantendo a postura de sempre e distribuindo chicotadas em toda a equipe, Jully não teve problemas em coordenar esta edição, já que o time recebeu ótimos reforços!



Coralium

Nossa coelha esteve bem atarefada com questões do dia a dia, mas continuou presente em momentos importantes do período de planejamento da edição e não mediu esforços para colaborar!



Dobberman

2020 foi um ano de cão, literalmente, para este ilustre ser... Figura de participação bem ativa em todas as edições que fez parte, novamente nosso Dobb fez um belo trabalho e merece um aumento!



Gabriel Dias

Nossa texuga favorita (NineK) precisou afastar-se novamente, para priorizar os estudos, e indicou esta divindade para a equipe, que fez um trabalho fantástico nesta edição!



Lord Wallace

Atarefado até o pescoço com assuntos do fórum, Lord ainda foi cobrado insanamente por nossa impiedosa coordenadora... Tirou forças do além para entregar tudo no prazo e se virou nos 30!



Alkemarra

Bruce novamente foi muito exigido na montagem desta edição, mas teve uma pequena ajuda da coordenadora que, apesar dos pesares, parece ter um lado que age com sanidade. O estoque de café está sendo pouco.



R.S.M.

Depois de anos correndo atrás de prejuízos e de não atrasar conteúdos para alguma edição, Rafael finalmente teve um espaço em que pôde trabalhar em paz e sem muita cobrança, já que o time melhorou!



Bento

Nosso professor (que exerce o cargo tema desta edição) esteve sempre muito participativo e sugerindo novos planos para o futuro da revista. Ajuda demais ter alguém com tanta experiência assim conosco!



Cross Maker

Consistência é a melhor palavra para definir o nosso cruzador de fronteiras, pois, Cross consegue manter um alto nível em suas contribuições e sempre busca melhorar seus trabalhos. Esse perfil é o ideal para a redação!



Caio Varalta

Caio é um verdadeiro baú com grandes ideias e, ao unir-se com o Gabriel para debater temas futuros, consegue levantar diversas propostas incríveis para debatermos. Certamente o retorno dele para a redação era obrigatório!



Douglas12ds

Eficiente e participativo, mesmo com a agenda apertada, Douglas já se sente em casa e atua como um veterano na redação. Confirmou ser uma das gratas surpresas que tivemos em 2020!



Walter Yanko

Indicado pelo já impressionante Gabriel, Walter demonstrou ser alguém muito capacitado em uma área que precisávamos muito aqui na revista: sonoplastia e edição de áudio. Fez uma matéria de alto nível nesta edição!

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: Journey

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!



DISCORD

CLIQUE NO ROY PARA SE UNIR À COMUNIDADE!



Jully Anne

Se virem nos 30... ou 31...

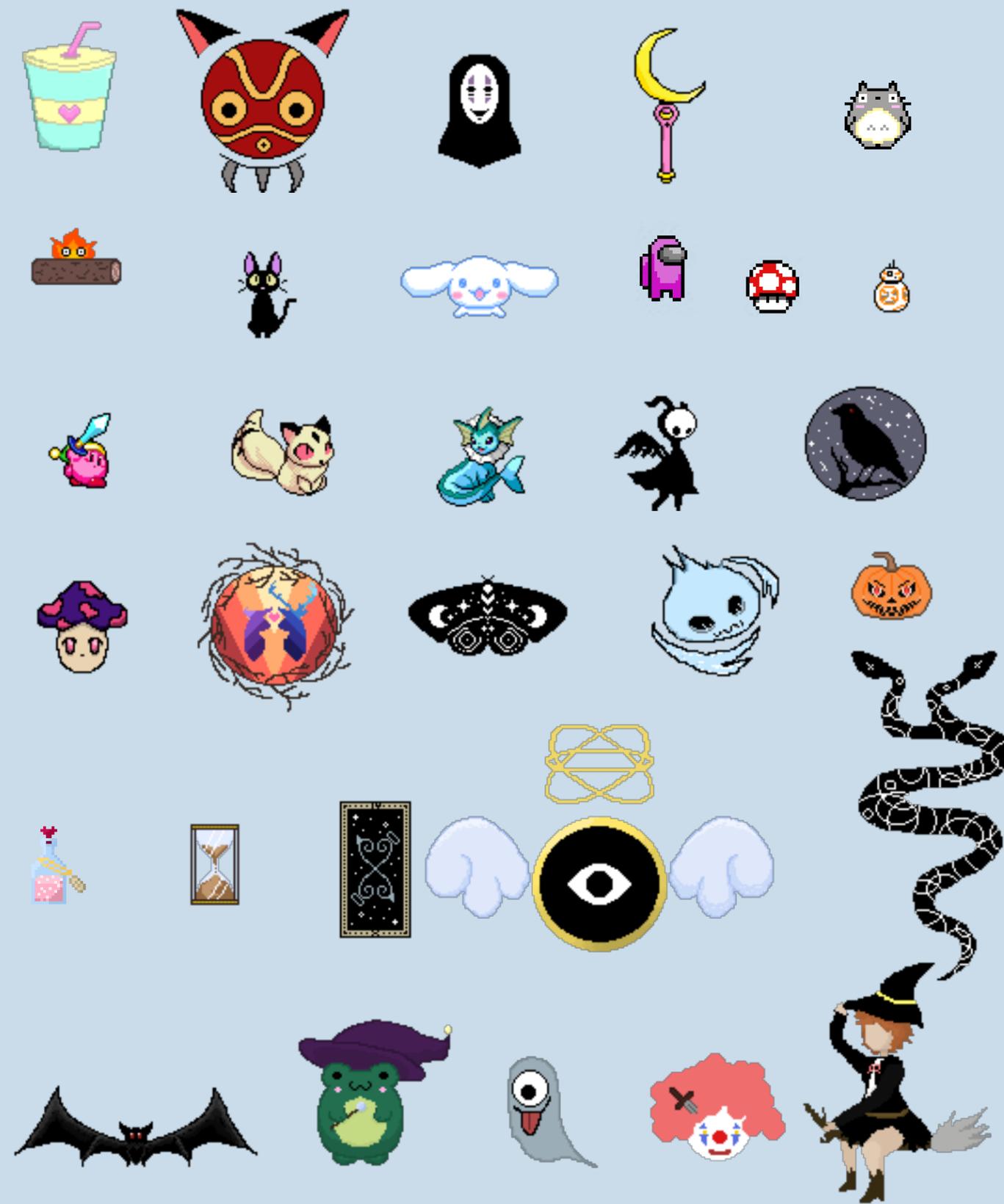
No mês de Outubro, tivemos lá no Condado o evento *Bitober 2020*, o famoso desafio de artes que devem ser postadas frequentemente durante o mês inteiro e o estilo da vez foi *Pixel Art*. Clique aqui para ver como foi!



A tarefa é bem desafiadora e cada participante deve criar um trabalho para cada dia do mês de Outubro (totalizando 31, no caso) e isso nem sempre é possível... Entretanto, teve gente que conseguiu!



Dias 1 ao 4 - Por *NineK*



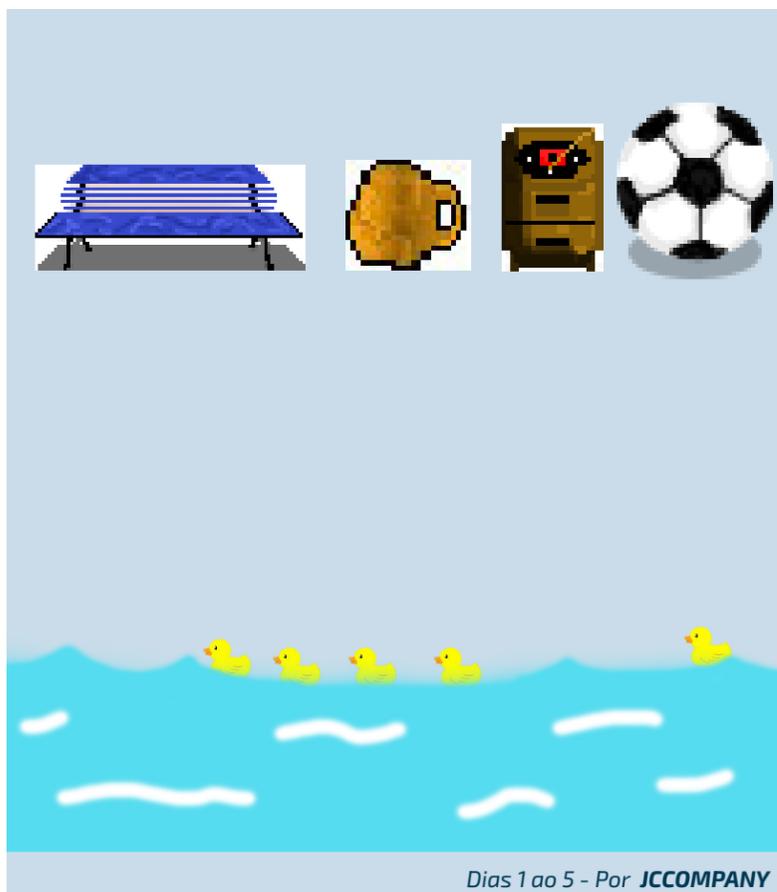
Dias 1 ao 31 - Por *Aika-Chan*



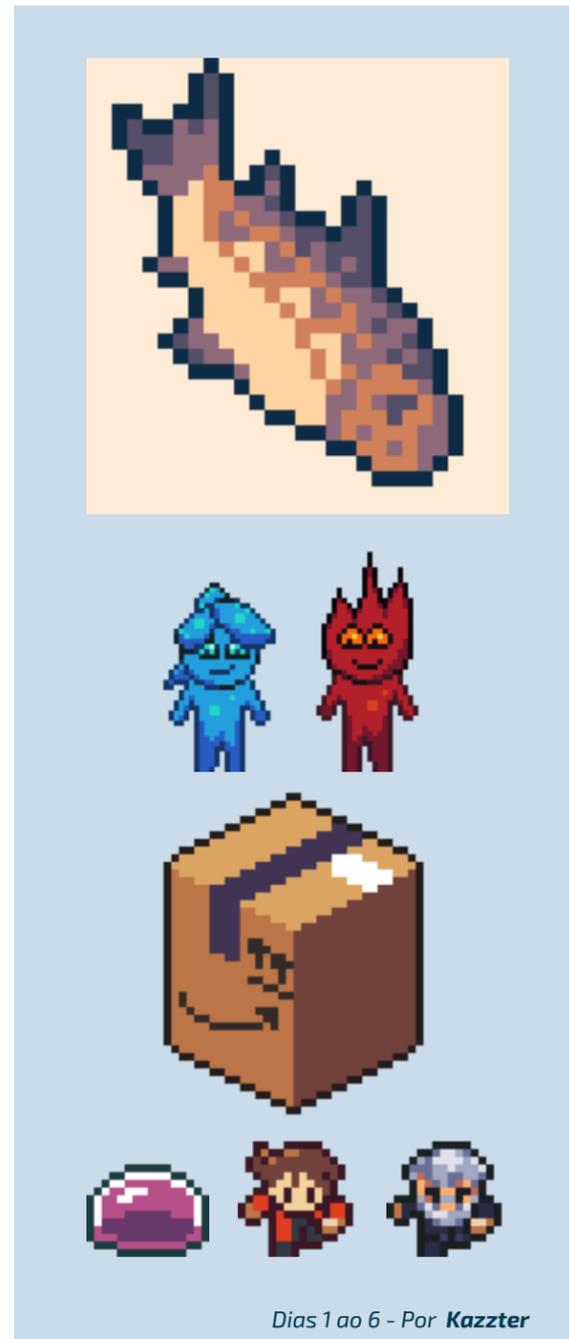
Dias 1 ao 6 - Por Alkemarra



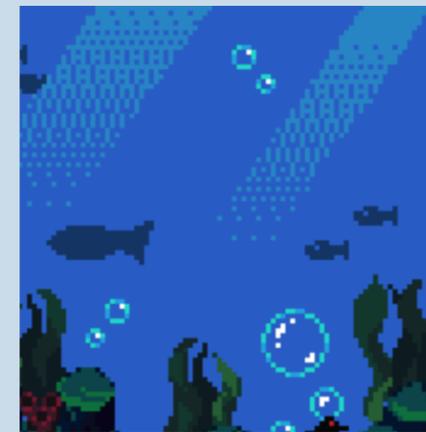
Dias 1 ao 3 - Por Eliyud



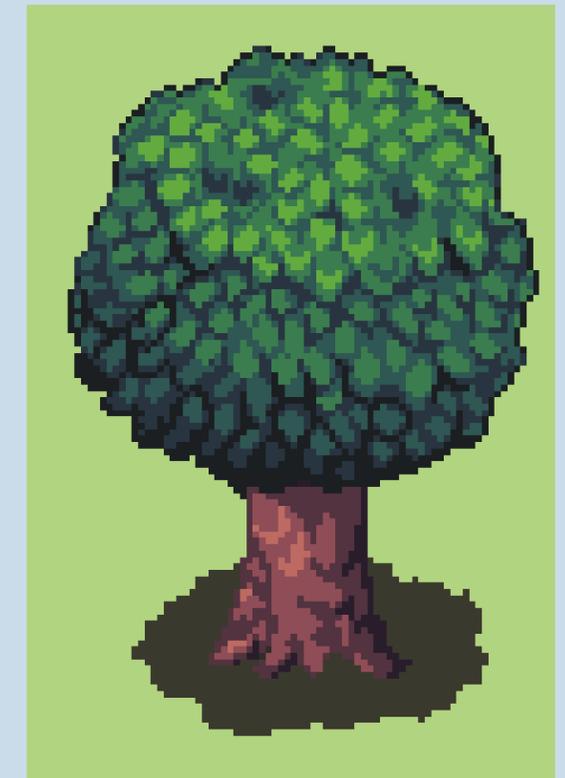
Dias 1 ao 5 - Por JCCOMPANY



Dias 1 ao 6 - Por Kazzter



Dias 1 ao 31 - Por Proud

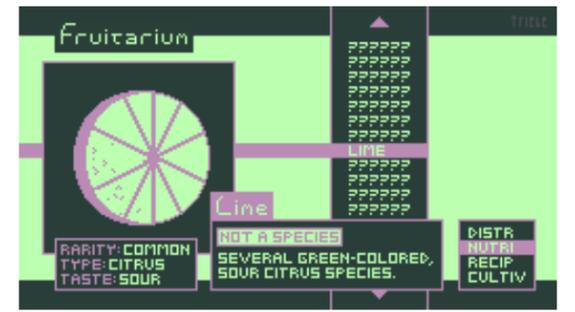




Dias 1 ao 31 - Por **Scar**



Dias 1 ao 5 - Por **Jonhs Barcellos**



Dias 1 ao 7 - Por **Triebe**



KAMIGAMI

THE BATTLE OF THE GODS



360 cartas
16 artistas
Vários Finais
70% completo [2020]
14 animações de menu

KAMIGAMI: Vencedor do Projeto Valente de Primavera



Os deuses estão fora de si e você tem o poder de mudar o seu destino com algo que vai muito além de um jogo de cartas!

Escrito por: Raizen, autor do projeto
Revisão: Lord Wallace

Para quem é este jogo? —

Se você gosta de CCG (jogos de cartas colecionáveis), animes e mitologia, esse jogo é para você! A ideia do jogo é que o jogador tenha muito controle do que acontece na partida e possa desenvolver seu deck baseado na estratégia que quiser tomar. A coisa que mais me preocupei ao desenvolver as regras foi manter o jogo balanceado, ou seja, aumentar ao máximo a possibilidade de decks diferentes - inclusive decks que talvez você seja o primeiro a criar!



Como funcionam as regras do jogo? —

As regras são bem simples e ao mesmo tempo bem complexas, vou repassar o básico para quem sabe interessar mais a quem estiver lendo a revista. Existem quatro tipos de cartas:

- As deusas, com as quais cada jogador inicia no campo;
- As divindades, que podem mover e atacar;
- Os monumentos, que são construções no campo;
- Os milagres, que são as mágicas do jogo.

A ideia é que cada carta presente no campo gera devoção, e as cartas podem ter efeitos distintos que ajudam a controlar o campo. O jogador que perder a deusa principal, perde o jogo. Cada ação do jogo consome devoção, enquanto as cartas quando estão no campo geram devoção, então a ideia principal é usar isso na hora de planejar seu baralho para ganhar o jogo!



Modo História —

Diferentemente de outros card games, Kamigami terá um modo história em que você poderá enfrentar diversos adversários controlados pelo computador, e que trará muita diversão no modo single player! Será possível passar por 4 mitologias e conhecer suas várias divindades, enquanto melhora o seu baralho para conseguir concluir o jogo. Será que você conseguirá descobrir quem é o vilão final de Kamigami?

Ranking —

O jogo terá sim um modo PvP para quem ainda não sabia, mas além disso o que já tem pronto é um sistema de jogos rankeado. A ideia é que a pessoa jogue o modo história e monte um deck bem legal, para depois usá-lo para competir online também. Bora platinar?

Eventos de Jogos —

O plano é que o jogo tenha uma pequena amostra para o público nos próximos eventos de jogos que ocorrerem, no caso o BIG e a BGS. O BIG está praticamente confirmado para o mês de Maio em São Paulo (se tudo der certo por causa do fator pandemia), e sobre a BGS ainda estamos analisando. Então, para quem quiser conhecer algumas pessoas que fizeram parte desse projeto e jogar um pouquinho, são bons lugares para se ir! **M**

Mazeran O lendário lorde das trevas



Olha só vocês por aqui! Não se assustem. Por trás desta matéria não existe nenhum demônio monstruoso que vai te comer vivo, ou te mandar para as profundezas, mas sim apenas uma lenda viva chamada Mazeran que com suas bizarras artes tornou-se um dos maiores ícones de recursos gráficos para usuários no maker. Ficaram curiosos para conhecer ele? Pois bem, vamos em frente conhecer um pouco mais de sua trajetória...

Quem?



Personagem muito utilizado no nick de Mazeran

Talvez vocês já tenham ouvido falar de Mazeran ou ao menos visto algumas de suas battlers espalhadas por aí nas comunidades. Bem, conhecendo ou não, fato é que elas se popularizaram muito entre os makers

servindo de base para muitos projetos e até sistemas de scripts para sistemas de batalhas (Sim, Mog Hunter, estou olhando pra você!).

Ele nada mais é do que um freelancer Japonês entre tantos outros que se popularizaram entre as comunidades makers (já que seus recursos já foram encontrados compartilhados até mesmo em comunidades makers polonesas!). Seu nick de sites está sempre associado a um fantasma da morte com capuz preto e rosto coberto, o que não é para menos já que suas artes amedrontadoras remetem bem ao seu personagem.

Aliás, o que faz com que ele se destaque tanto na comunidade é justamente isso: seus battlers e seus impecáveis traços e pinturas fazem com que seus recursos medonhos se tornem diferentes de tudo o que já vimos na comunidade maker quando se trata de recursos gráficos. Seus desenhos remetem muito a fusões de criaturas mitológicas misturadas a aspectos da atualidade, fora a criatividade que ele tem para desenvolver alguns de seus designs que são simplesmente geniais, seus monstros lembram muito o estilo de jogos como Shin Megami Tensei e Persona (parece que o autor se inspira muito nesta série de jogos para fazer suas artes). Pode ser que algumas pessoas pensem que ele é o próprio desenvolvedor de monstros da série Shin Megami Tensei e Persona, mas dentro das informações que pesquisei, nada foi confirmado.



Recursos

Mazeran era responsável pelo seu principal site na internet chamado de "Cyan Yurikago" onde ele tinha uma coletânea imensa de battlers de monstros disponíveis aos membros, com preferência em especial ao VX e XP na época, contendo diversas categorias de diferentes monstros, basicamente foram estes recursos que acabaram popularizando grandemente sua fama.

No entanto em um certo tempo, Mazeran por razões que nem ele mesmo informa em seu site, acabou tirando muitos dos fantásticos recursos que ele tinha lá. No entanto, hoje o site ainda conta com uma série de battlers inéditas que não tinham antes, vale muito a pena conferir (deixarei o link deste site caso se interessem).

Além disto Mazeran também oferece packs de DLC's onde possui uma gama bem extensa de monstros para se utilizar, inclusive um de seus packs de DLC's contém muitos dos monstros que antes estavam em seu site de recursos gratuitos. Creio eu que este foi um dos principais motivos de eles terem sido removidos ao longo do tempo (para ganhar aquela graninha extra), porém além deste pack ele também conta com diversos packs inéditos com monstros que acabaram sendo refeitos dos antigos, além de novos com uma resolução incrível. Infelizmente esses packs não estão presentes aqui no ocidente (só podem ser pagos em lenes), então também deixarei o link caso queiram conhecê-los.

Mas para aqueles que achavam que Mazeran era apenas um freelancer posso dizer-lhes que estão muito enganados: a popularidade de Mazeran se tornou tão grande que ele acabou sendo contratado para fazer belos serviços de jogos comerciais, alguns deles de marcas extremamente famosas no mundo dos jogos. Posso agora citar trabalhos oficiais onde Mazeran realmente fez parte da produção (e os únicos pelo qual encontrei para falar a verdade).

Trabalhos

Agora vamos conhecer um pouco dos trabalhos que Mazeran trouxe para a comunidade maker até então.



Algumas battlers de Mazeran



BlazeSword X Blaze Soul é um jogo desenvolvido pela empresa Grimoire em 2015. Basicamente ele é um game de RPG exclusivo para mobiles, seus sistemas de batalhas são bem no estilo RPG clássico, como por exemplo Final Fantasy de SNES com batalhas laterais. Mazeran foi responsável pela criação de diversos monstros

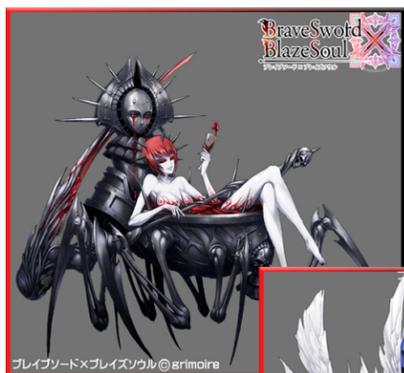
neste game, muitos deles com gráficos e design belíssimos. Abaixo temos alguns exemplos desenvolvidos por ele.

O link da empresa Grimoire tanto como os outros jogos aqui lançados também estarão ao final desta matéria, caso estejam interessados em pesquisar um pouquinho mais a respeito.



Obviamente, eles tiveram algumas poucas alterações no design, mas podemos dizer que os personagens são praticamente idênticos.

No entanto, segundo sites de notícias japonesas, o game acabou por encerrar suas operações em 2015, não sendo possível mais baixá-lo. De qualquer forma o registro de Mazeran ficará por longos anos registrado na história.



Imagens oficiais tiradas do nick de Mazeran do site Pixiv



Battlers feitos por Mazeran em 2012

E por fim nós temos um game (também desenvolvido em mobile) chamado de "Shrine Zeus Machia", o game parece ser um jogo de cartas/RPG onde você coleta personagens de deuses mitológicos e os fortalece conforme as batalhas. Não sei ao certo se o game possui uma história própria ou é online.

O mais incrível deste game é que ele foi desenvolvido pela Konami em parceria com uma empresa chamada Gree em 2014 e elas convocaram o nosso mito Mazeran para fazer parte do jogo.

O que impressiona é que, no game, ele desenvolveu alguns cards de seus personagens ao qual ele distribuía em recursos gráficos do maker. Dois desses personagens estão presentes no jogo e é até surreal imaginar que

simples personagens e battlers de recursos gráficos acabaram fazendo parte de jogos de empresas grandes de video-game. Sem dúvidas um marco gigantesco na história do RPG Maker.



Conclusão

Mazeran tornou-se um importante contribuinte para a comunidade maker, não somente isso, mas uma grande figura dentre freelancers, suas artes ficarão eternizadas no mundo maker e com toda certeza ele merece todo o reconhecimento. Além deste conteúdo existiram alguns usuários da comunidade maker que fizeram alguns chars baseados em suas belas battlers (se eu fosse citar todos eles a matéria ficaria bem grande - mais do que já está) por isso decidi omitir e falar apenas de sua carreira profissional e influência no cenário maker; e creio eu que consegui passar bem tudo isso. Enfim, até a próxima matéria pessoal.



Mesmos personagens refeitos para o game Shrine Zeus Machia



Menções Honrosas

Opa acharam mesmo que tinha acabado? Ainda não pessoal! Temos algumas belas menções honrosas para fazer a respeito de alguns sites que contribuíram muito para o cenário maker. Eis aqui alguns exemplos de alguns que vocês devem conhecer, ou ao menos terem ouvido falar.



Qut

E já que estamos fazendo uma matéria sobre battlers, conheçam o artista Qut (sim, é assim mesmo que se escreve). Ele foi um grande contribuinte para a

comunidade maker - assim como Mazeran foi responsável pela criação de várias e várias battlers para a engine - e depositava tudo em seu site Lud.Sakura, lá existe uma biblioteca gigantesca feita por ele de battlers originais, além de battlers de todos os personagens do RTP VX/VX Ace e muitos outros do MV. Caso queira conhecer algumas de suas belas artes eis o link: Link do Site!



Big face dos site Sepiarche baseadas nas battlers de Qut



Big face dos site Sepiarche baseadas nas battlers de Mazeran

Kamaika

Claro que não poderíamos esquecer da talentosa Kamaika. Fundadora do site Sepiarche desde de 2014 onde disponibilizava diversos recursos para o RPG Maker. Os seus gráficos eram de extrema qualidade. Além disso ela também acabou criando dentro de seus gráficos algumas big faces de personagens de dois sites anteriores que citamos nesta mesma matéria. Link do Site!

Fontes

Site de Mazeran

cyanyurikago.web.fc2.com

Packs em DLC de Mazeran para O RPG Maker

darksect.booth.pm

Site Oficial da Empresa Grimoire

grimoire.co/lineup/

Noticias relacionadas ao jogo cancelado da Konami e Gree

4gamer.net/games/255/G025542/20140704057/

Vamos “feedbackar”?

Dobberman



Provavelmente você já trabalhou arduamente e não ficou satisfeito com o resultado do seu trabalho, seja ele relacionado a uma arte, um roteiro, uma canção etc. **Então você decidiu que não iria finalizar ele naquele instante e que iria continuar trabalhando, mas, por mais que você se dedique, sempre parece ficar faltando “algo” que você não sabe identificar o que é.** O tempo vai passando e você toma conta que “congelou” o trabalho – para terminar ele depois – e decidiu que não irá finalizar ele agora, muito menos em um futuro recente.

Esse relato soa familiar?

Você se dedica constantemente para tentar melhorar em alguma área e continua sentido que não consegue melhorar? Bom, nesse caso, talvez o que lhe falte não é dedicação, mas sim uma análise por outra perspectiva, nada que um bom e velho feedback não possa resolver.

Mas o que diabos é feedback?

Bom, em tradução literal, significa retroalimentação. Está relacionada com um sistema em que o resultado depende das suas respostas. É uma importante ferramenta para o desenvolvimento de habilidades e a criação de laços de afinidade, e a melhor parte é que aquele que dá o feedback também pode aprender com o processo.

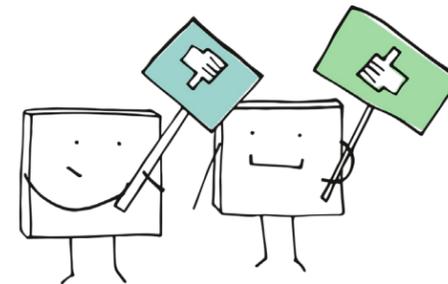
Como dar um feedback?

Primeiramente, é importante você saber que não precisa ser um Expert para dar um bom feedback, basta ser crítico e honesto com o seu conhecimento/sentimento. A honestidade é muito importante, você precisa saber diferenciar aquilo que não gosta daquilo que foi bem feito. Uma opinião pessoal é muito importante, mas você pode trabalhar ela juntamente com outros elementos que ajudem ao interlocutor entender a mensagem que você quer passar.



Ser crítico é uma qualidade admirável. Independente da área que você deseje se especializar, saiba que é preciso aprender algumas técnicas e saber quando usar elas.

Ser crítico é conseguir identificar essas técnicas e analisar se elas foram bem empregadas. É sempre mais fácil apontar o defeito dos outros do que reconhecer os nossos próprios, por isso dar feedback é uma excelente ferramenta de autodesenvolvimento. Analisando o trabalho alheio você pode identificar falhas que você normalmente comete nos seus próprios, e isso pode lhe ajudar a identificar “aquilo” que estava faltando nos seus trabalhos congelados (e, quem sabe, retirar alguns deles da geladeira).



Para dar um feedback é fácil. Primeiro você escolhe um trabalho de alguém da mesma área que você gostaria de se autodesenvolver. Nessa obra você deve analisar ela de coração aberto, olhando para os traços que lhe chamam a atenção e aqueles que você entende como “mal trabalhado”. Então, elabore os motivos pessoais e técnicos que lhe levaram a essas conclusões e exponha ao criador da obra.

Analise os traços positivos e negativos tentando extrair o motivo pelo qual chamou a sua atenção, neste ponto, a sua opinião pessoal é muito importante, mas não basta apenas um “não gostei da cor” ou um “maneiro”, é importante que você responda: qual o real motivo disto ter chamado a minha atenção? Você não gostou de algum traço que lhe despertou emoções negativas como medo ou raiva? Deixe o criador saber disso, pois é através desses comentários é que o criador saberá se o objetivo da obra foi atingido.

A análise da técnica também é algo bastante interessante e que lhe ajudará a desenvolver melhor a sua própria aplicação destas técnicas, contudo saiba que nesse ponto a sua opinião pessoal deve ficar em segundo plano. Neste ponto é importante você destacar quais partes da técnica foi mal empregada e explicar como “a técnica” poderia ser aplicada, mas, lembre-se, sempre com educação.

Tenha sempre em mente que um bom feedback pode ajudar a criar laços e abrir portas, tanto de oportunidades quanto de publicidade.

Se você está lendo uma obra e encontra palavras escritas com a grafia errada? Esse é um feedback técnico. Se você ler uma obra que utilize palavras diferentes – mas com o sentido correto – e você não gostou, essa é uma opinião pessoal.

Como reagir a um feedback?

Primeiramente, valorize a pessoa que tomou o seu tempo para lhe enviar um feedback, seja ele longo ou curto, há uma pessoa por trás dele que dedicou uma parte do seu tempo para comentar sobre a sua obra, mas sintase livre para discordar da opinião. Sempre com educação!

Tenha em mente que nem sempre você receberá apenas comentários positivos. Muitas vezes você poderá receber comentários negativos, mas não se deixe abalar por isso. Enquanto comentários positivos servem como um reforço positivo daquilo que você está fazendo de forma adequada, um comentário negativo pode revelar uma falha que você não tenha percebido e que possa ser usada para evoluir e desenvolver uma melhor técnica/trabalho.

“Claro que não estamos falando de ofensas pessoais, esse tipo de comentário deve ser abolido do seu vocabulário. Mas, se você for vítima de alguma ofensa, é importante entrar em contato com os administradores da plataforma para que eles adotem as medidas necessárias.”

Recomendo também uma política de boa vizinhança. Se alguém comentou em algum trabalho seu, dando um feedback construtivo. Considere tomar algum tempo para dar um feedback em um trabalho dessa pessoa também. A troca de feedbacks é muito prazerosa e certamente renderá bons frutos.

A humildade e a educação são sempre importantes, tanto na hora de dar um feedback, quanto na hora de receber. Saiba que você não é obrigado a concordar com a opinião alheia, assim como as demais pessoas também não precisam concordar com você. Saiba extrair as informações importantes de cada um dos comentários – e saiba também dar feedback para você mesmo – e certamente você evoluirá muito mais. 

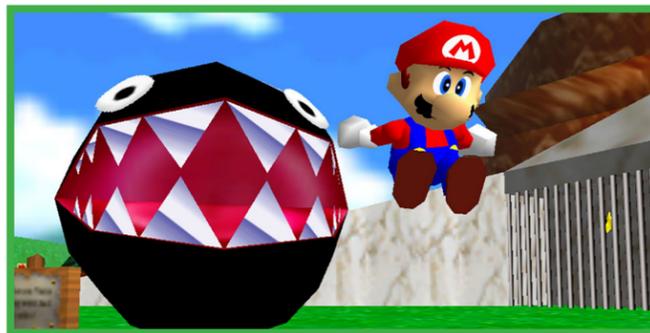
A evolução dos Jogos Plataforma: De Mario até Fall Guys

Gabriel Dias



Por onde começou o universo de produção de jogos plataforma?

Jogos plataformas sempre foram um tipo de jogo que se destaca por sua simplicidade em gameplay, mas voltados para o divertimento do jogador, no geral são jogos que envolvam algo como comédia ou um estilo mais leve, claro que não podemos generalizar todos com esse estilo. Os jogos plataforma são voltados nas habilidades de pular e alcançar outros locais se aventurando pelas fases, trazendo novos desafios ao jogador.



Mas por onde começou o universo de produção de jogos plataforma? Um dos primeiros jogos plataforma criado foi o jogo Donkey Kong, onde Mario deveria salvar Pauline do "malvado" Donkey Kong, ele foi criado na década dos anos 80 para arcade e depois foi portado para consoles como o Famicom, ou Nintendinho aqui no Brasil.

Nessa mesma época foi criado o universo do herói mais conhecido do universo dos jogos o Mario, com a Nintendo criando um personagem com história e roteiro, algo que tinha sido pouco visto no universo de games, trazendo um mascote para a Nintendo e dando mais conteúdo ao seu jogo, não precisando de muito texto para contar essa história.



Após o grande sucesso da Nintendo com a franquia Mario, a Sega decide entrar na briga na próxima geração de consoles criando um mascote para sua empresa também, o Sonic!

Podemos dizer que o auge dos jogos plataformas foi nessa geração com um número alto de vendas desse estilo de jogo, sendo o Super Mario World o jogo mais vendido do Super Nintendo com mais de 20 milhões de unidades e seu rival da Sega, o Sonic The Hedgehog foi o jogo mais vendido do Mega Drive, com 15 milhões de unidades, um número muito alto até mesmo para nossa época.



Outras franquias que podemos ver que ficaram bastante conhecidas na época foi Donkey Kong, que teve seus próprios jogos para Super Nintendo, Kirby também teve vários jogos sendo lançados no estilo plataforma na época e davam mais opções aos jogadores da época por diferentes jogos plataformas, cada um trazendo uma estética e também um estilo diferente.



Após a geração do Super Nintendo e do Mega Drive, chegou a hora dos consoles alcançarem um novo nível, e esse novo nível na época era os jogos em 3D, isso trouxe vários sucessos que conhecemos até hoje e franquias que se adequam de forma positiva nesse aspecto, infelizmente não foi o caso de todos os jogos plataforma: O game design de Sonic ficou complicado de ser replicado de forma positiva nas suas versões em 3D, mas não foi o que aconteceu com a franquia Mario, com a Nintendo lançando o novo console, o Nintendo 64 e seu jogo Super Mario 64 com um número de vendas de aproximadamente 11 milhões de unidades, mostrando ainda sim um decaimento nas vendas de jogos plataformas.



A Nintendo ainda conseguiu colocar algumas novas franquias no mercado de jogos plataforma, mas podíamos ver um decaimento no interesse dos jogadores por jogos plataforma. A outra empresa que competia na época com a Nintendo era a Sony com seu console, Playstation 1, e trazia diversas franquias novas, já que era um console totalmente novo, haviam alguns jogos plataforma para o público na época como Crash Bandicoot que faz sucesso até hoje e gerou 3 jogos para o Playstation 1, mas no geral o console teve vendas altas no quesito RPG, sendo o jogo mais conhecido do console Final Fantasy 7 que é uma dos jogos mais populares do mundo.



Pode-se dizer que uma das piores épocas dos jogos plataformas é a geração seguinte ao Nintendo 64 e o Playstation 1, que seria a geração do Gamecube e Playstation 2 e Xbox, os jogos da época ofereciam muito em efeitos visuais e um áudio muito melhor do que a sua geração passada, trazendo mais jogos diferentes e mais estilizados, fazendo com que o pessoal esquecer ainda mais de jogos plataformas, podíamos ver que os FPS e jogos mais realistas ganharam um destaque maior por conta de sua beleza gráfica e de os desenvolvedores começarem a perder limitações que as outras gerações possuíam, até mesmo podíamos ver um aumento em jogos de ação com mais pancadaria e mais efeitos visuais, o que fez os jogos ficarem plataforma não ser uma fonte de renda tão grande quanto antes.



Após a queda em desenvolvimento de empresas grandes em jogos plataforma, chega a geração do Playstation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii, onde apenas a Nintendo tinha um interesse de continuar sua produção de jogos plataforma pois ainda produziam conteúdos bons para os jogadores daquele console. Mas essa foi a época onde iniciou a criação de empresas indies, empresas independentes com um orçamento menor que uma empresa AAA, mas que em alguns casos poderia ter uma liberdade criativa maior e isso fez com que a chegada dos jogos indies plataforma chegassem, um deles até podemos usar de referência por trazer uma proposta diferente dos plataformas no geral que é o jogo Limbo, trazendo um tema escuro, com desafios e quebra-cabeças bem interessantes para o jogador e uma história e gameplay curtas, mas que deixavam o jogador bem entretido.



Na geração do Playstation 4, Wii U e XBOX One podemos ver que as empresas decidiram dar mais uma chance aos jogos plataforma, a Nintendo sempre continuou com sua produção mas a Sony foi quem surpreendeu bastante com o lançamento do novo Crash Bandicoot depois de anos sem lançar um grande sucesso para a franquia como os lançados para Playstation 1, além de outras franquias que eles já possuíam mas acabaram ganhando um destaque maior no Playstation 4 como Ratchet & Clank, Para completar o "cardápio" de jogos plataforma podemos ver que os jogos indie ganharam muito feedback positivo das comunidades com jogos plataformas diferentes como: Celeste, Super Meat Boy, Ori and the Blind Forest, entre outros.



E agora como será na nova geração de consoles? O Playstation 5 está chegando, e enquanto isso o Switch já mostrou que trouxe novamente bons jogos plataforma como o Mario Odyssey! Enquanto isso podemos ainda ver um crescimento novamente na quantidade de jogos plataformas e como eles são produzidos para computadores e lojas online como Steam: Fall Guys acabou sendo um bom representante disso, trazendo o sistema de jogos plataforma unindo com um gênero muito famoso hoje em dia, o battle royale. O jogo teve um número altíssimo de vendas logo no primeiro mês de lançamento, nem os próprios desenvolvedores esperavam esse impacto, podemos deixar até para reflexão que parte desse sucesso pode ter vindo por conta de que além de todos os fatores pensados posteriormente, graças ao Covid tivemos um aumento grande em jogos em conjunto, como Among Us e Fall Guys, então isso tenha alavancado ainda mais o sucesso do jogo. **M**



PARCERIA

CENTRO
RPG MAKER
MOVE YOUR GEARS

CENTRORPG.COM

Subestimando os jogadores: trancando suas aptidões

R.S. Maker



Alguns jogos “seguram” o jogador de uma maneira um tanto quanto inconveniente...

Olá, leitor ou leitora! Eu estava a escrever uma coluna para reclamar de algumas tendências e coisas que considero “erros” comuns de game design, sejam inocentes ou proposital, e fonte de certo tipo de frustração que acredito que toda pessoa que joga videogame regularmente já deve ter passado na vida. Ia me utilizar dos looters shooters como exemplo de jogos que trancam a progressão do jogador por certos métodos que chamei aqui de inconvenientes, mas que na verdade são bem piores do que isso.

Só que o problema é um pouco mais profundo quando fui examinar de perto e isso exigiu que eu reescrevesse essa coluna. Mas vamos logo à parte concreta da coisa.

Chris Crawford, o pai dos estudos em game design, nos anos 80 já tinha definido que há basicamente dois tipos de habilidades que podem ser exigidas por jogos: as de reflexos, temporização precisa, voltada mais para jogos de ação, onde a habilidade motora é requerida, e a habilidade cognitiva, para jogos onde planejamento das ações e pensamento concentrado é requerido, para jogos de estratégia ou quebra-cabeças. Certamente que essa é uma definição simplista nos dias de hoje, mas vamos ficar com ela por enquanto. Há obviamente jogos que usam dos dois em maior ou menor proporção.

Onde eu quero chegar? Se você juntou as pontas, sim: Existem algumas categorias de jogos onde isso é completamente ignorado de maneira proposital, muitas vezes para que a pessoa pague com grind (tempo e repetição excessivos) ou até com dinheiro mesmo, e para isso “capam” a experiência do jogo, ou a tornam mais frustrante. Eu posso estar me repetindo por falar tanto de grind nessa revista, mas é que há um limiar muito tênue entre jogar por prazer e jogar “por obrigação”. Vou explicar melhor.

Alguns looters e até alguns jogos de esporte trancam a progressão por números, o que não faz sentido nenhum visto que esses são jogos mais voltados para habilidades. Ou seja, você pode conseguir façanhas como tiros na cabeça e dribles bem feitos, mas eles não são efetivos por que você não tem “números suficientes”. É algo ridículo que quebra totalmente a imersão.

Nos últimos tempos alguns jogos “triplo A” como Wolfenstein: New Blood e Ghost Recon: Breakpoint, tentaram seguir com essa tendência como forma de supostamente tornar o jogo mais elaborado, diferenciado, renovar as franquias. Mas a verdade é que segurar o progresso do jogador por números só serve pra justificar a venda de microtransações na cara dura, na tentativa de vender tais no modelo de jogo com um serviço (Game as a Service, GaaS). Não preciso dizer que foram dois fiascos

enormes em muitos níveis, por várias falhas graves de game design e essa sendo uma das mais gritantes.

Esses dias vi as críticas de NBA 2K21 no modo carreira onde eles deixam o seu jogador (o único que você pode controlar nesse modo) com todas as estatísticas muito ruins, e claro, a opção ali de você pagar para subir ele para um nível decente. Num modo de jogo singleplayer. Ou seja, ganhar mais grana além dos \$60, tudo em cima da frustração do jogador. Num jogo normal esperaria se ter jogador com características diferentes de modo relativamente balanceado, na qual você pudesse conseguir trabalhar o melhor de cada um, mas claramente não é o que está acontecendo aqui.

Como estúdios gigantes onde rola muita grana, com os melhores talentos do mundo e ainda conseguem um game design deprimente desses, me escapa a razão. Minto. Claro que é proposital, isso tudo é calculado, não sejamos ingênuos, depois do fiasco do Star Wars: Battlefront II, as grandes empresas vão devagar querendo expandir os limites da tolerância e boa vontade dos jogadores, testando as águas e cozinhando o sapo.



Agora vamos deixar esses casos um pouco de lado. Eu falei que precisa de uma análise mais profunda por que no fundo isso se reflete em outros jogos também, até nos RPGs que são mais jogos “de pensar” do que “de agir”. Imagina o quão chato seria se toda a progressão de um RPG fosse trancada atrás de números, não tivesse estratégia nenhuma por trás. Você apenas pega magia tal que é mais forte que a outra, o os inimigos só surgem cada vez com mais vida, mas todos se comportam praticamente igual. Isso seria chato. Óbvio que não é assim para todos os casos, muitos jogos acertam isso, inimigos diferentes requerem estratégias diferentes, uma magia mais forte tira mais números, mas também gasta mais mana, precisando saber escolher e balancear pra cada caso, e por aí vai.

Isso é que os criadores do Doom (o de 1993) chamariam de diferenciação ortogonal de unidades, ou seja, cada inimigo possui uma característica distinta, o que o torna memorável e dá variedade aos encontros, inclusive por meio das suas combinações. Não é só o mesmo estereótipo de inimigo com mais vida ou que tira mais dano. Cada um se comporta de maneira totalmente diferente. Vale a pena estudar o conceito.

Acredito que o meio correto de progredir um jogo de tiro, esportes, assim como um RPG, por mais que escravo dos números (no fundo todo jogo o é, verdade seja dita), seria gradualmente aumentar o número de elementos, número de variáveis pra lidar, estratégias possíveis e complexidade delas. Fazer combinações novas e interessantes do que já foi visto antes. Eu nem comecei a falar de inteligência artificial ainda. O balanço dos jogos é sempre muito delicado entre ensinar o jogador e cobrar o resultado desse aprendizado; entre repetir uma habilidade nova para fixar tal conhecimento sem isso se tornar maçante. Todo (ou quase todo) jogo segue um loop de gameplay na qual você invariavelmente terá que repetir algumas coisas pois a familiaridade também é importante, mas tem que o ser sem que caia numa rotina fastidiosa, pois não é todo tipo de jogo ou jogador que se beneficia disso.

E não foi por acaso que citei aqueles jogos lá atrás, onde o objetivo é justamente repetir a mesma coisa em troca de “números melhores” para realimentar o ciclo de jogabilidade. Existem jogos exclusivamente disso que o fazem de forma bem feita, onde jogar é a própria recompensa, mas nem todo jogo é assim. Minha crítica aos jogos citados é por que as franquias não suportavam bem essa abordagem e também por que foram movimentos muito mal executados, então é questão de entender o jogo e o jogador, tentar fazer um looter shooter com loot ruim (ou inexistente) ou um jogo de esportes que não é gostoso de jogar certamente mais ofendem do que fazem bem.

Hoje estamos numa época em que há muitas opções e qualquer jogo que falhe em ser imersivo e atraente rapidamente cai em desinteresse. Eu sou um dos que acha que todo tipo de jogo sem exceção pode apresentar um desafio interessante se feito da maneira correta, não precisando apelar para estratégias para segurar o jogador por mais tempo. Você até pode colocar desafios maiores (porém não totalmente impossíveis) em certos jogos como forma de incentivar o jogador a progredir, mas de maneira orgânica e sem o impedir de botar suas habilidades a teste, onde o jogador é recompensado por mestrar os aspectos do jogo, como um Dark Souls ou Zelda: BotW, sem precisar segurar o jogador numa linha de progressão pouco dinâmica.

Por que eu falei que reescrevi essa coluna mais cedo? Eu sei que mesmo ela sem estar perfeita, agora as ideias dela progridem melhor, ela também é um convite para que você examine o sistema de progressão do seu jogo e o reescreva, se for necessário. Há inúmeros bons exemplos que eu poderia escrever por mais páginas e páginas sobre isso, mas aí quem ficaria segurando o conhecimento fazendo o leitor “grindar” pela informação num cenário repetitivo seria eu, e quem iria reclamar seria vocês, por isso vou parando por aqui (*risos*). 

Gabriel Dias



Uma troca de conhecimentos importantíssima com Mônica Bose. Vamos entender melhor como funciona uma escola de programação que busca inovar.

ENTREVISTADA



Mônica Bose



**Nesta Edição
conversaremos com
Mônica Bose, da escola
de programação Happy
Code!**



Gabriel Dias

Mônica, como funciona a escola de programação Happy Code?

O foco da Happy Code é o desenvolvimento de habilidades do século XXI. Por meio de conteúdos atrativos para crianças e adolescentes, como desenvolvimento de Games, de Aplicativos e Robótica, os alunos desenvolvem o raciocínio lógico, a criatividade, o pensamento crítico, o trabalho em equipe e o empreendedorismo. E claro, também desenvolvem habilidades relacionadas ao pensamento computacional, como lógica de programação e resolução de problemas. Toda nossa metodologia é baseada no ensino STEM - Science, Technology, Engineering and Math, no qual a Happy Code é referência. Oferecemos cursos presenciais e online para crianças e adolescentes de 7 a 14 anos, todos adaptados às diferentes faixas etárias.



Mônica



Gabriel Dias

Quais são os primeiros passos para mergulhar na programação?

Programar pode parecer difícil para o público leigo no assunto, mas hoje em dia começar a programar é bastante acessível. O mais importante é ter curiosidade e criatividade, que são características que as crianças têm de sobra. Ao exercitar a programação e a robótica em plataformas adequadas a cada faixa etária, programar se torna uma atividade divertida e os alunos nem se dão conta de que estão aprendendo conceitos e fundamentos complexos, além de aplicarem o que já sabem em matemática, física, geometria, artes etc.



Mônica



Gabriel Dias

Tem idade para começar?

Algumas crianças começam com 5 a 6 anos! Na Happy Code João Pessoa nós temos cursos presenciais e online para crianças a partir de 7 anos.



Mônica





Gabriel Dias

Quais são as principais ferramentas trabalhadas por vocês aqui na Happy Code?

Em Programação trabalhamos com o Scratch 3.0 para crianças a partir de 7 anos, com o Construct 2 e com o RPG Maker para crianças a partir de 9 anos, com o App Inventor e com o Kodular para crianças a partir de 10 anos; no nível avançado de programação e para adolescentes a partir de 14 anos trabalhamos com o Unity 2D e 3D. Em Robótica trabalhamos com o kit britânico Sam Labs para crianças a partir de 8 anos e com o Micro:bit para crianças a partir de 9 anos.



Mônica



Gabriel Dias

Qual a influência da lógica de programação nos jogos digitais e na indústria atual de tecnologia?

Costumamos dizer que a Programação é o “novo inglês”. A tecnologia e a gamificação estão cada vez mais presente em nossas vidas e nas mais variadas profissões, e esta tendência certamente vai se acentuar. Mais do que saber programar, ter o domínio de lógica de programação será o grande diferencial no mercado de trabalho. Além, é claro, de outras habilidades associadas, como o empreendedorismo e a inovação.



Mônica



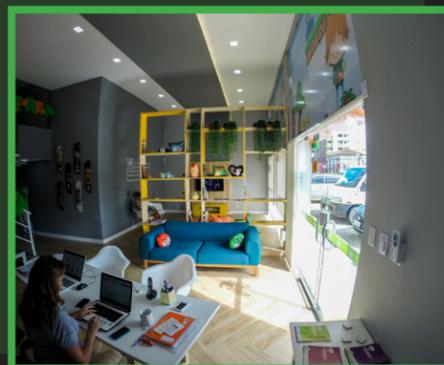
Gabriel Dias

Na sua opinião, desenvolver jogos no Brasil já deixou de ser um hobby e se tornou uma profissão?

Sem dúvida o Brasil tem imenso potencial no mercado de desenvolvimento de jogos digitais, além de ser um dos países que mais consome estes produtos. Atualmente os profissionais desta área ainda não são tão valorizados como em outros campos da tecnologia, mas ano a ano a expansão do mercado tem propiciado oportunidades de carreira mais interessantes. Acredito que em poucos anos a área de desenvolvimento de games será uma das mais valorizadas e promissoras no setor de tecnologia.



Mônica



Gabriel Dias

Na sua opinião, qual é o futuro da programação?

Acredito que o futuro é a programação! Daí a importância de que nossas crianças tenham contato com lógica de programação o quanto antes, desenvolvendo habilidades que serão essenciais em um mundo cada vez mais digital.



Mônica



Gabriel Dias

Quais são as perspectivas mercadológicas atuais para a área de programação e game design?

O Brasil já vem se destacando como um celeiro de profissionais nas áreas de Inovação e de Tecnologia. Muitos bons profissionais acabam encontrando melhores oportunidades de carreira em outros países, mas tenho certeza de que o mercado brasileiro tende a se consolidar e aproveitar melhor seus talentos em empresas nacionais altamente competitivas.



Mônica



Gabriel Dias

Quais são as melhores formas de aprender e aprofundar na área?

Muito estudo. Não tem outro jeito. Por estar ligada à área de Inovação, a programação e o design de jogos são atividades que exigem muita atualização em novas tecnologias e linguagens. Além disso é fundamental desenvolver habilidades complementares, por meio de técnicas de design thinking, exercícios de criatividade e muito foco em protagonismo e empreendedorismo. A metodologia da Happy Code já trabalha com todos esses aspectos na metodologia LET - Lean Education Technology. Então pense que seu sobrinho ou seu pequeno vizinho já podem conhecer mais dessas ferramentas do que você! Buscar conhecimento é sempre será fundamental.



Mônica



Gabriel Dias

Quais são os benefícios de quem é programador ou até mesmo quem quer aprender a programar tanto no dia-a-dia quanto para a carreira de jogos?

Aprender programação é aprender a pensar de outra forma. Resolução de problemas complexos e desafios de lógica estão presentes em inúmeras situações de nossas vidas; os fundamentos da programação nos ajudam a estruturar melhor as variáveis e escolher as melhores respostas, bem como identificar erros na construção da lógica e repará-los com mais precisão.



Mônica

“Muito estudo. Não tem outro jeito.”



Gabriel Dias

Como um indie dev, quais estratégias eu posso implementar/utilizar para alavancar o sucesso de meu jogo no mercado?

Marketing é fundamental. Hoje em dia ter domínio de técnicas de marketing em meios digitais é fundamental. A concorrência se acirra a cada dia, e é necessário identificar a melhor estratégia para o público preferencial de seu game. Às vezes se associar a um Youtuber pode ser interessante, ou batalhar em redes fechadas. Em segundo lugar é muito importante buscar financiamento, investidores que acreditam no produto e podem ajuda-lo a ter o fôlego necessário até que consiga fechar uma parceria com um distribuidor de peso.



Mônica



Gabriel Dias

Quais as vantagens de se estudar em uma "escola de programação" ao invés de aprender pela internet (na internet me refiro aos "cursos de YouTube" e por conta própria, sem certificado)?

A metodologia de uma boa escola faz toda a diferença na qualidade do que se aprende e das habilidades que são desenvolvidas. Porque não se trata apenas de decorar e repetir comandos e códigos, como ensinam tantos vídeos disponíveis no Youtube. É necessário ter uma metodologia que proporcione o desenvolvimento de habilidades que vão além da programação. Com o Lean Education Technology, a metodologia exclusiva da Happy Code, estimulamos nossos alunos a entender e debater problemas e desafios, criar e testar soluções, estruturar ideias por meio de técnicas de design thinking para então programarem e criarem protótipos. Desta forma trabalhamos com o protagonismo e a inovação constantemente, consolidando importantes habilidades do Século XXI. Quando pensamos no mercado de trabalho sem dúvida as certificações também são importantes, especialmente ao considerarmos que o setor tem se profissionalizado e se tornado mais criterioso nas contratações.



Mônica



Gabriel Dias

Formação na área garante trabalho?

Hoje em dia formação na área ainda não garante carreira, mas garante trabalho sim. E é questão de poucos anos para que a profissionalização do setor torne as oportunidades de trabalho e de carreira mais interessantes. Os alunos da Happy Code com certeza se beneficiarão disso!



Mônica



Gabriel Dias

Quais os cursos que você indicaria para a pessoa que deseja entrar na Happy Code e no universo de desenvolvimento de jogos?

Para quem deseja conhecer um pouco sobre a área de desenvolvimento de games, os cursos mais simples de curta duração são interessantes. Aí temos uma infinidade de opções para Jogos 2D e 3D. Mas para ingressar no mercado de trabalho é necessário investir em uma formação mais sólida, como uma graduação em jogos digitais ou uma graduação em tecnologia com especialização em jogos digitais. Os professores da Happy Code que trabalham com estes cursos necessariamente precisam ter essa base.



Mônica



Gabriel Dias

Agradecemos muito a entrevista Mônica, obrigado pela sua atenção e a equipe Make The Game agradece a oportunidade por essa troca de conhecimentos. Quer deixar um recado para quem desejar entrar em contato e saber mais sobre a Happy Code?

Eu agradeço à equipe Make the Game pelo convite! É um prazer contribuir com nossa experiência e estamos à disposição para conversarmos mais sobre nossos cursos e metodologias. Temos novos cursos anuais iniciando em Fevereiro e durante todo o mês de Janeiro teremos cursos online de férias, que são uma ótima oportunidade para as crianças conhecerem nosso trabalho; para saber mais é só entrar em contato pelo WhatsApp (83) 99829 4041



Mônica



happycodeschool.com
(83) 99829 4041

PARCERIA



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

ANCHOR.FM/TOCADODRAGAO

EVENTO

Makeversário - Finalização



Na 25ª edição desta amada revista, ficamos bastante felizes com a quantidade de comentários que recebemos, não apenas no fórum Braveheart, como também nas redes sociais, e-mails e mensagens privadas para nossos redatores.

Nosso profundo agradecimento a todos vocês!

Contudo, nós da redação acabamos comemorando nosso Makeversário quase sozinhos. Com direito a revistas impressas e tudo. :P

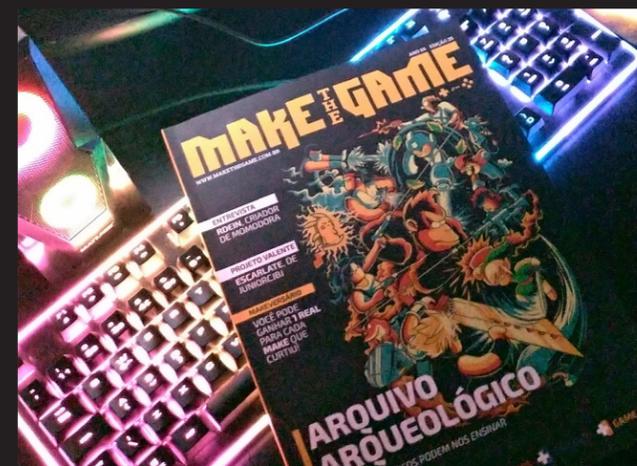
Nosso especial agradecimento vai para o membro **Omar Zaldivar**, que apesar de chegar após a data limite, nos agraciou com um belíssimo relato do seu encontro romântico com a revista (será que o atraso está relacionado com o encontro? Talvez. Nunca saberemos a resposta...):

- Eu a conheci em um dia de chuva, saindo do trabalho, a Make estava lá, nas verdejantes terras do Condado, era linda, épica, a visão mais impactante que tive na vida. No início eu estava tímido, não sabia como me aproximar, iniciar uma leitura, mas ela era bem articulada, percebeu minha aproximação discreta e sorriu para mim com uma miríade única de informações a respeito do mundo DEV. Meu coração você pergunta? Meu coração acelerou, ela tinha me notado, um novo universo se abriu e eu mergulhei de cabeça nessa nova relação. Eu queria saber tudo dela, conhecer seu passado, seu presente e desejar seu futuro, nossa união está se tornando cada vez mais sólida, mais verdadeira e mais real, estamos construindo um futuro repleto de belas matérias, lindas reportagens e quem sabe um casamento em algum ponto lá na frente do tempo e espaço... Make você me faz feliz a cada edição.

Um forte abraço, amigo! Desejamos que esse relacionamento dure até que à morte os separem.

Contudo, como não está morto o que eternamente jaz inanimado, e em estranhas realidades até mesmo a morte pode morrer, caso você tenha perdido o nosso Makeversário, fique ligado no fórum e na revista que estamos trabalhando arduamente para trazer novidades e eventos para vocês.

Abraços!





Baú do Bento - MINHA PRIMEIRA DÍVIDA FINANCEIRA COM GAMES



Essa matéria possui fatos reais. Portanto não é recomendável para corações fracos.

Provavelmente o ano era 1994, tinha apenas 14 anos e estudava no período da manhã numa escola estadual do meu bairro. Sair da escola e voltar para casa era uma atividade cotidiana e desanimadora para um adolescente que precisava caminhar em torno de 40 minutos ao sol do meio-dia. Voltava com muita fome e acompanhado do meu primo Samuel e outros colegas. Andávamos bem devagar e geralmente fazíamos um pit-stop na lanchonete para tomar um refrigerante ou na banca de jornal para uma olhada rápida nos gibis da Turma da Mônica ou dos HQs da Disney e, claro, dos heróis da Marvel e DC. Entretanto, quando chegava a sexta-feira – o famigerado dia de alugar cartucho/fita,



íamos correndo para casa! Além de primo, o Samuel era meu vizinho, então praticamente engolíamos o almoço e corríamos para a locadora. Era prioridade absoluta, pois rendia algumas horas extras de ótimas jogatinas.

Eu tinha a total autorização na locadora para acessar a conta da família. Logo, após cumprir o velho costume social de início de tarde com minha mãe e irmãs, apenas anunciava que iria à locadora, pegava o dinheiro separado para esse fim (calculava e administrava mentalmente a conta) e corria para o centro do bairro. Um detalhe interessante que remete ao verdadeiro conhecimento Matemático, ou seja, a resolução de problemas, os conceitos e os procedimentos que são favoráveis para compreender o mundo e, conseqüentemente, poder atuar melhor nele. Administrar a conta não era incômodo algum, já que proporcionava um serviço benéfico e divertido para minha família.

O estabelecimento estava como de costume: cheio de crianças e adolescentes jogando diversos jogos,

como luta e briga de rua, futebol, de nave e raramente um RPG. Sendo um assíduo frequentador, participava daquela homogênea massa de garotos barulhentos, mas não me interessava tanto em jogar no local. Ao invés disso, sempre ia correndo para a seção de cartuchos do Nes (Nintendinho), pois tinha o Phantom System da Gradiente (o paizão dos clones brasileiros do NES) e meu primo tinha o excelente Master System da SEGA, representado magnificamente pela TEC TOY. Escolhíamos os jogos que nos fariam companhia durante o fim de semana e voltávamos para casa. Especialmente em uma vez, não demorei nem um minuto lá dentro, pois já havia chegado com os nomes dos títulos que alugaria. Felizmente, os dois jogos alvejados estavam na prateleira (na época, todo mundo alugava no fim de semana, ou seja, sobravam poucas fitas para alugar). Peguei-os e me dirigi ao caixa. O dinheiro estava trocado, mas por via das dúvidas, eu sempre perguntava o preço à linda atendente. Lembro-me que muitos garotos ficavam de boca aberta por ela. Luana, esse era seu nome. Mas ela tinha um grande defeito: um babaca que chamava de namorado.

– Quanto é, Luana? – perguntei parecendo gente grande.
– R\$ 3,00. O valor aumentou um pouquinho.

Fiquei paralisado por alguns segundos. Havia sido pego de surpresa. A locação passara de R\$1,00 para R\$1,50 naquela semana, inviabilizando meus planos para os dois próximos dias. Ainda sem saber o que fazer, disse à atendente:

– Eu só trouxe R\$ 2,00. Não sabia que o valor tinha aumentado. Vou ter que escolher apenas uma fita então!
– Se você quiser, posso marcar na sua conta. – Proferiu a bela jovem atendente.

– Você pode pagar no fim do mês.

Aquilo soou como música para meus ouvidos. O meu limitado orçamento de um real por dia letivo (o famoso dinheirinho do lanche da escola naquela época) não mais seria uma restrição para o fim de semana. O poder da “conta da locadora” me deixou totalmente poderoso, entusiasmado e disposto a experimentar o “admirável mundo novo” que eu nunca havia conhecido. Para não ter nenhuma nova surpresa, fiz questão de verificar com ela novamente:

– A promoção de leve 4 e pague 3 ainda vale?
– Com certeza! Respondeu-me com um belo sorriso. E que sorriso leitores!

– Aproveite e leve mais uma fita. A quarta sai de graça. Que beleza de atendente! Não pensei duas vezes antes de aceitar aquela oferta tentadora. Além de ter mais opções para me divertir, a devolução ficaria agendada para quarta-feira ao invés de segunda, pois o cliente que levava quatro fitas para casa tinha direito a ficar com elas por cinco dias. Era um sonho tornando-se realidade. Voltei para a prateleira e agarrei com vontade duas novas fitas.

– Vou ficar com mais essas duas então – entregando-lhe as capas dos jogos.
– OK. Qual o número da conta mesmo? (Claro que não me lembro do número da conta, leitores. Digamos que seja: 987).

– 987. Enquanto ela marcava o serviço no caderno de capa preta, eu namorava algumas guloseimas, no caso um Cheetos naquelas gôndolas de salgadinhos da Elma Chips. Não custava tentar:

– Dá pra marcar salgadinho também? – perguntei.
– Claro. Qual você quer? Eu estava no paraíso!

Da ostentação com locação e algumas guloseimas deliciosas (adorava comer paçoquinha e salgadinhos) nunca havia me divertido tanto. As locações que antes se limitavam a dois cartuchos por restrições financeiras agora me permitiam levar quatro de uma só vez para casa (e alugava também para meu primo). A TV e o Phantom System ficavam na sala, mas como meus pais não entendiam muito de videogame bastava esconder os cartuchos que eles nem notariam a diferença nos jogos. Por via das dúvidas, era sempre bom alugar pelo menos um par de jogos do mesmo gênero para que a diferença não fosse tão gritante. No começo do mês seguinte, dirigi-me à locadora novamente em dúvida do que iria alugar dessa vez. Não jogava Contra há muito tempo, talvez fosse hora de me divertir um pouco com esse clássico da Konami. Dessa vez demorei algum tempo para escolher as quatro fitas. Levei-os à atendente todo animado:

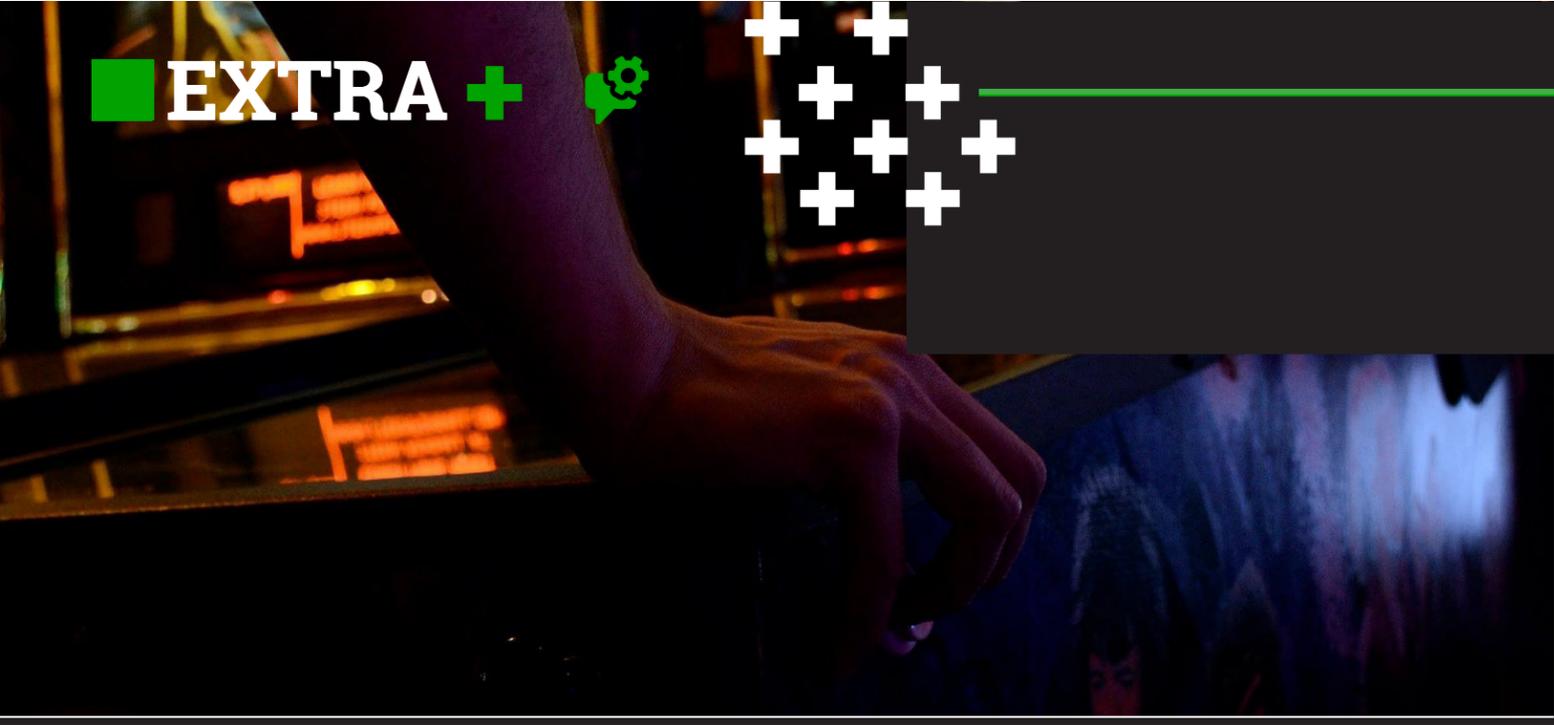
– Oi! Vou levar esses aqui hoje. Pode marcar na minha conta, por favor?

– Receio que não será possível.- disse-me com um ar de culpa por ter de entregar notícias ruins.

– Você precisará pagar a conta do mês passado para poder fazer sua próxima locação, Ronaldo.

– Tudo bem. Quanto deu a minha conta Luana?

– R\$22.



De fato, era uma cilada!

É uma cilada, Idiota! Não acredite nesse belo sorriso (olha a variável que mencionei). Adivinha! Havia caído na mesma armadilha novamente. Outro mês se passou e eu fui me endividando cada vez mais e mais. Na minha cabeça, tudo estava sob controle, pois já passara por essa situação anteriormente e tudo havia terminado bem. Era fácil repetir a dose. Na última semana do mês, enquanto eu me divertia com Super Mario Bros, ouvi minha mãe gritar:

– Estou voltando da locadora. Já fiquei completamente congelado no mesmo momento.

– A Luana disse que você está devendo. Pegue esses R\$ 30,00 e vá pagar isso agora! Como de costume, os filhos na década de 90 sempre tinham o alerta de sapatos ligado (funciona mais ou menos como o sensor aranha), então era melhor obedecer sem questionar. Peguei o dinheiro que minha mãe havia fornecido e corri para saldar a dívida (ou melhor, tentar amenizá-la). Chegando em casa, fui recebido com uma pergunta simples, porém deveras, assustadora:

– Cadê o troco Filho? Silêncio...

– Cadê o troco, RONALDO?

– Não teve troco – respondi em choque.

– Você estava devendo R\$ 30,00 seu doido? Para quem não se lembra, R\$ 30,00 dava pra comprar muita coisa no mercado nos anos 90. Hoje em dia esse valor mal paga um almoço em um restaurante barato.

– Ainda falta pagar alguma coisa ou você quitou toda a dívida? Minha mãe já estava mais brava do que de costume.

– Ainda falta...

– Quanto?

– R\$ 28,00. O “sensor aranha” disparou novamente...

R\$22

Aquele valor me surpreendeu. Não sabia como pagar aquilo e tampouco poderia falar para meus pais que estava devendo tudo isso na locadora. Pensei por alguns instantes: eu tinha apenas R\$ 10,00 comigo e ganhava R\$ 5,00 por semana; caso eu não gastasse nada naquele mês, poderia pagar a conta tranquilamente e tudo ficaria bem.

– Vou pagar R\$ 10,00 agora e trago o resto depois... Pode ser?

– Claro!

Não pude alugar mais nada naquele mês, pois estava juntando dinheiro para quitar minha primeira dívida financeira. Os dias ficaram mais sem graça, pois já não podia comprar guloseimas e nem histórias em quadrinhos (naquela época havia dezenas de gibis disponíveis a um real, o que me permitiu ter uma grande coleção em casa). Também não comia na escola.

Talvez esse episódio tenha sido o meu primeiro contato com a sofrida vida financeira de um adulto. Mesmo sabendo um pouco de álgebra na época, havia uma variável que era irresistível para um adolescente de 14 anos. Errar é humano, mas... Ah! Vocês já sabem. O mês seguinte havia chegado.



É uma cilada!

Eu já tinha os R\$ 22,00 necessários para quitar minha dívida e voltar a jogar. Depois de um longo e cansativo mês sem o entretenimento que estava acostumado, resolvi que não utilizaria mais a conta da locadora. Momento filosófico: aquilo me dava um mês de intenso prazer e outro de dores de cabeça. Escolhi manter o ritmo constante de apenas uma locação por semana e nada de problemas no mês seguinte.

– Boa tarde! – Disse à atendente da locadora.

– Aqui está o dinheiro para pagar o resto da minha conta.

– OBA! Que bom que voltou. Estava meio sumido! Não sabia o que falar. Não podia dizer a verdade. Enquanto eu pensava em uma desculpa plausível, ela continuou:

– Olha Ronaldo! Esse mês tem uma nova promoção: pode alugar cinco fitas pelo preço de quatro. Só as devolverá depois de sete dias. Meus olhos

brilharam. Perguntei:

– Posso usar a conta e pagar de novo no fim do mês?

– Claro!



Registro da última coisa que Bento viu naquele dia.

PARCERIA



A visão de uma garota gamer sobre o mundo dos jogos

GAROTANOCONTROLE.COM.BR

PARCERIA



Professor de biologia, youtuber e gamer apoiador dos jogos indie

TWITTER.COM/NANDOSTUCHI

*HORA DE DISCUTIR OS IMPACTOS
QUE OS JOGOS PODEM TRAZER PARA O
APRENDIZADO DA PESSOA QUE OS JOGA*

JOGOS & APRENDIZADO

*PERSPECTIVAS DE JOGADOR, DESENVOLVEDOR
E EDUCADOR*



PERSPECTIVA DE JOGADOR



Introdução

No começo deste ano, antes de Novo Normal, Lockdown e Coronavírus serem termos populares e cotidianos em nossas vidas, eu estava viajando para a Colômbia. Mais precisamente para uma cidade chamada Cartagena.

Tive a oportunidade de fazer várias atividades, como visitar o Museu Naval, treinar o espanhol, ouvir um pouco da música local e refrescar os olhos com uma arquitetura totalmente diferente da nossa.

Aproveitei para tirar umas fotos. E essa é uma delas, na frente do Museu Naval:



Por dentro, o Museu é muito bonito. Tem vários artigos de temática naval, como roupas de mergulho antigas, canhões de navios, e maquetes de galeões e barcos.

Olhe só, essa é uma foto minha frente a uma das maquetes do Museu:



Enfim, foi uma viagem muito agradável e rápida, o voo que eu peguei para lá durou uns 10 minutos. E o melhor de tudo é que eu tive uma despesa de 0 reais na passagem. Dá para acreditar?

Claro, excluindo só o preço da luz que é consumida pelo meu videogame e pela TV.

*Brincadeiras à parte, é claro que eu não viajei para a Colômbia, não fisicamente. O jogo responsável por me levar para lá e por ambientar uma Cartagena aventureira foi o **Uncharted 3: Drake's Deception**.*



O engajamento

Convenhamos: todo mundo já se divertiu jogando videogame. Seja com um Atari e consoles da 'velha guarda', seja com os jogos 4K Ultra HD de PCs Gamers.

Os jogos digitais são tão intrigantes que a gente passa horas e horas concentrados em uma jogatina e na hora que vemos já passou da hora de dormir, jantar ou de ir para um compromisso importante.

Em contrapartida, nossos momentos concentrados em atividades como estudar para a prova de química, desvendar equações matemáticas complexas ou entender conceitos profundos de quaisquer áreas do conhecimento às vezes demoram uma eternidade para passar.

Portanto, eu pergunto: Se a capacidade de engajamento e diversão com jogos digitais é tão grande, como será que podemos trazer esse potencial imersivo para a realidade da aprendizagem e da educação?

Aprendizado "visível"

No exemplo da fase de Uncharted 3, que se passa na Colômbia, toda a integração das artes do jogo é voltada para representar o país historicamente. Nós ouvimos as histórias de Francis Drake — um navegador do século XVI —, observamos e interagimos com os objetos do local da temática naval, podemos configurar o jogo para o Espanhol Latino para ter uma imersão na língua, e podemos visitar alguns locais reais, que foram recriados digitalmente, como o Museo Naval del Caribe.

Estes são exemplos de conhecimentos históricos e culturais que podemos absorver em uma experiência de jogatina. Na minha perspectiva, é um conhecimento "visível" e "tangível" ao jogador.



Museo Naval del Caribe, em Cartagena.

Significa que estamos observando, interagindo e abstraído o conteúdo que é exposto à nós, como acontece quando visitamos museus: aprendemos através de histórias contadas pelos guias e da observação das obras, objetos e cenários.

Caso você queira analisar alguns comparativos entre o Museo Naval de Cartagena e o de Uncharted, e também entender como alguns elementos históricos foram utilizados no jogo, existe um slideshare bem interessante da Celia Osorio, disponível através deste link: <https://es.slideshare.net/CeliaOsorio/uncharted-3-42042474>

Aprendizado "invisível"

Se você recebesse um milhão de reais, o que faria com o dinheiro? Investiria em imóveis? Manteria seu padrão de vida? Faria doações? Criaria uma startup?

No mundo dos jogos, a moeda de troca está por toda parte — de The Sims à Priston Tale, de Teamfight Tactics à Age of Empires —, e um jogador frequente destes jogos está sempre exposto à situações frequentes que exigem a administração da moeda.

A minha pergunta é: se muitos destes jogos utilizam sistemas que simulam os da 'vida real', como leilões, investimentos em ações, desvalorização, compra e venda, troca etc., será que, ao sermos submetidos a essas situações dentro dos games, estamos 'invisivelmente' aprendendo a lidar com a moeda na vida real?

Isso é o que podemos apelidar de aprendizado 'invisível'. É o aprendizado que vem das experiências, vivências e tentativas, não através de imagens e histórias. É o que aprendemos quando ficamos ricos e falimos no The Sims, e não quando contemplamos artefatos de um museu naval.

Se você estiver interessado(a) em aprofundar seu conhecimento sobre a moeda nos videogames, a matéria "Como lidar com as moedas?", da edição 25 da revista, escrita pelo Dobberman, discute profundamente o assunto.



Trocando itens e moedas em Priston Tale.



Existem muitos estudos científicos que reforçam que habilidades como o pensamento criativo, planejamento e criação de estratégias, e habilidades motoras são desenvolvidas por todos nós ao jogar videogames.

Um estudo do autor Jorge Blanco-Herrera, por exemplo, analisa o efeito de jogar Minecraft (em medidas criativas) comparado a assistir TV e jogar um jogo de corrida.

Os resultados são bem interessantes, é possível estender nossas perspectivas criativas através de jogos como Minecraft. Você pode acessar a pesquisa através deste link: <https://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=6270&context=etd>

Jogos Educativos

Imagine uma aventura fantástica em uma floresta, com espíritos guardiões meio-animais e meio-humanos defendendo sua floresta de indústrias e poluições causadas pelo ser humano.

A princípio, pode parecer um ótimo tema para um jogo de aventura e fantasia. Mas também é um ótimo tema para um jogo educativo, dá para se discutir conceitos de biologia, física e química; e também dá para trabalhar a conscientização acerca do tema.

E foi exatamente isso que o Rafael Bruni, membro do fórum, fez com seu jogo Guardiões da Natureza. Em certas fases do game, como a Dungeon do Rio e do Desmatamento, os espíritos guardiões apresentam explicações ao jogador sobre diversos conceitos, como o ciclo da água:



Isso o torna um jogo educativo. Os jogos educativos, segundo a Wikipedia, são jogos elaborados especificamente para ensinar as pessoas sobre um determinado assunto.

O Guardiões da Natureza consegue manter a fantasia necessária para os mundos de RPGs, enquanto aproveita diferentes ganchos para conscientizar os jogadores sobre problemas ambientais, através de pequenas lições sobre biologia, física e química.

Conclusão

Jogar videogame é uma das atividades favoritas de milhões, talvez bilhões de pessoas. E como jogador e consumidor dessa mídia, eu acredito no potencial educativo dela.

Todos nós estamos, aos poucos, inserindo os jogos em nosso cotidiano. No processo atual para tirar a carteira de motorista, por exemplo, é possível optar por utilizar um simulador de direção antes de dirigir um carro. Através do simulador, os instrutores podem explicar diferentes regras de trânsito (aprendizado visível), enquanto os futuros motoristas treinam a parte mecânica da condução, como trocar de marcha e acelerar o carro (aprendizado invisível).



Como os nossos aprendizados estão ligados às nossas experiências de vida, espero que os desenvolvedores sempre busquem refinar as possibilidades de seus jogos e trazer mais oportunidades de aprendizados visíveis e invisíveis, de forma intencional e consciente.

Afinal, se tanta gente está conectada no mundo digital e na realidade dos jogos, não seria essa uma oportunidade perfeita para ensinar e conscientizar gerações através dessa mídia?

Portanto, enquanto você estiver desenvolvendo seu jogo, pense um pouco: o que você está ensinando aos seus jogadores?

PERSPECTIVA DE DESENVOLVEDOR



Mas para o jogador conseguir aprender bastante com os jogos, os desenvolvedores devem ter uma grande bagagem em vários aspectos da produção para dar bastante conteúdo interessante ao jogador, além da necessidade de referências para a produção de um conteúdo interessante que vá trazer uma maior imersão aos jogadores.

Os desenvolvedores trabalham com vários aspectos que boa parte dos jogadores nem imagina que exista ligações mas que são muito importantes e nos trazem grandes referências até mesmo de jogos que jogamos no passado. Mais quais são as grandes habilidades que os desenvolvedores e principalmente desenvolvedores indies acabam aprendendo e tendo que possuir com o desenvolvimento de jogos?



Uma das grandes habilidades de desenvolvedores de jogos é voltado a experiência do jogador e isso é a responsabilidade do Game Designer de fazer acontecer. Ele precisa imaginar como o jogador irá se comportar naquela situação e qual a melhor forma de trazê-la, seja trazendo humor ao jogo para dar uma aliviada no clima ou até mesmo fazendo o jogador ter altos picos de adrenalina, como é o caso em jogos de terror e sobrevivência, como Outlast e Alien: Isolation.



Um bom desenvolvedor também estuda bastante a arte dos jogos, pois com ela tratamos todos os aspectos que iremos passar ao jogador de forma que ele consiga ver aquilo de forma prática. Jogos com um bom planejamento sempre vêm a psicologia das cores, uma área que engloba tanto a arte quanto a psicologia e como aquelas cores irão trazer o tom do seu jogo. Podemos perceber que Mario e Luigi, da franquia Super Mario, tem a mesma escolha de cores principais de Joel e Ellie, da franquia The Last Of Us, mas como são jogos com propostas muito diferentes em um podemos perceber que essas cores são mais fortes, mais claras, combinando com a estética do mundo do Super Mario, enquanto no caso de Joel e Ellie vemos que essa proposta se traz com as suas roupas mais escuras, Joel com uma camisa verde e Ellie com uma camisa vermelha mas ambas muito mais escuras, trazendo que o jogo é passado de forma mais séria.



Além disso, os desenvolvedores devem aprender a ligar tudo isso juntamente a música e aos efeitos sonoros, para trazer um impacto maior ao jogador e emoções naquele jogo, podemos perceber o quão isso é impactante até mesmo no momento da escolha da música de abertura: Um exemplo bem interessante é o caso do Kingdom Hearts, onde a abertura Simple and Clean já foi utilizada em várias ocasiões em diversos jogos e os fãs ainda se emocionam com ela, mostrando que foi uma boa escolha de música para o jogo.

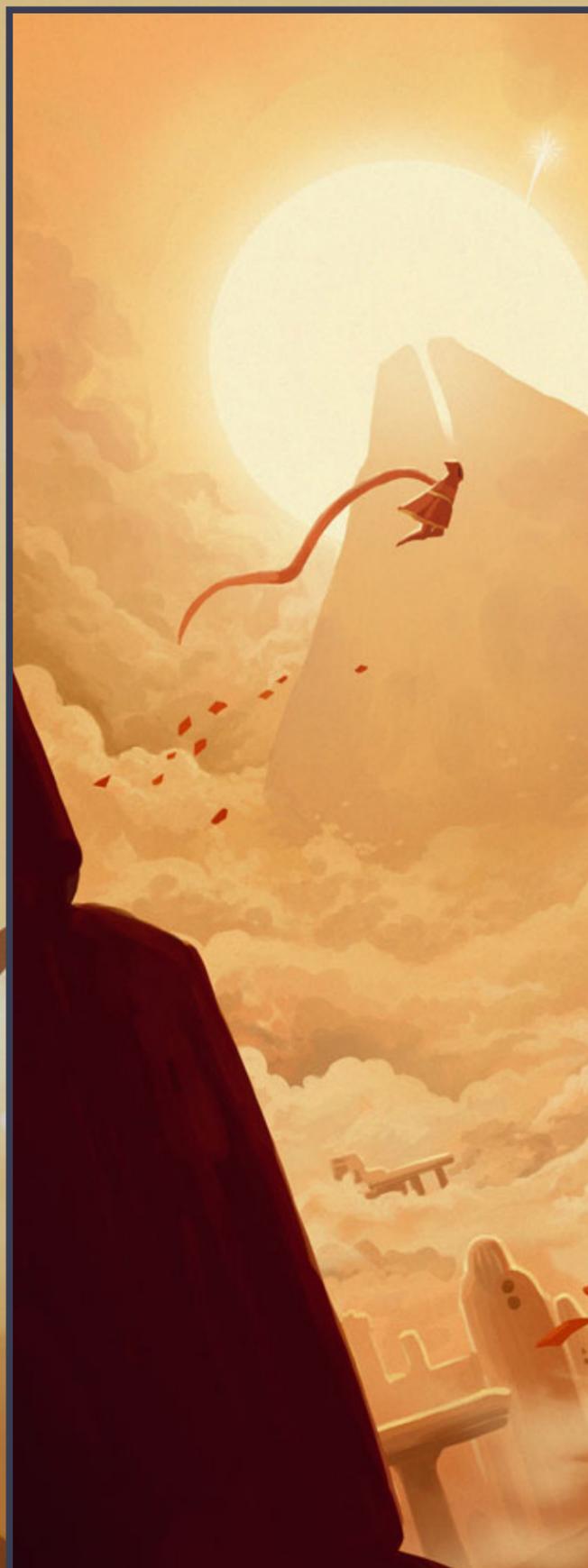
Hoje é um dia é raro encontrar um jogo que não tenha uma história, mesmo que seja nas entrelinhas, e para isso o desenvolvedor deve entender como produzir um bom roteiro, uma habilidade que pode ser ganha

estudando bastante até mesmo filmes e séries, pois a produção de um roteiro para jogos pode ser sim como um roteiro de cinema, trazendo um grande impacto para a narrativa e uma habilidade que pode fazer o seu jogo se tornar um grande diferencial no mercado.



Outra habilidade que os desenvolvedores tem que aprender com um tempo e a comunicação, e quando digo comunicação quero dizer todo tipo: Com a equipe e fora dela! Você precisa expressar suas ideias de forma rápida e precisa para o resto da sua equipe, para que isso não consuma tanto tempo na produção e fora dela para se comunicar tanto com os fãs do seu trabalho, como publishers, investidores, entre outros. A maior parte dos desenvolvedores se tornam introvertidos por conta de se focar muito na produção e esquecer que o fator do marketing é muito importante, claro que há diversas formas e diversos meios de comunicação hoje em dia, mas quantos mais você utilizar para achar o seu público, melhor.

No final podemos perceber que o desenvolvedor deve saber sobre várias áreas diferentes para conseguir agregar mais valor ao seu trabalho, e mesmo que ele não saiba todas essas habilidades logo no começo ele irá acabar aprendendo várias delas no desenvolvimento do seu jogo, além de tantas outras como saber diferenciar sua análise pessoal da sua análise crítica (talvez o que o desenvolvedor goste num jogo, o seu público não goste), como abordar temas polêmicos e temas abordados que podem trazer uma sintonia com o jogador, fazendo ele se sentir representado naquele personagem ou situação, conhecimento de novas culturas também pode ser uma habilidade que será bem desenvolvida, pois em alguns casos, o desenvolvedor pode ser contratado para produção de um jogo que ele nunca teve contato com a área ou deva saber muito mais sobre aquela área, um caso interessante é a série Shin Megami Tensei, onde você vê criaturas de várias culturas diferentes, anjos da Bíblia, criaturas da mitologia da Grécia e até mesmo do Egito, todos em um universo só e o desenvolvedor deve ter muito conhecimento do conteúdo para agregar tanta carga de conhecimento cultural a um jogo desses. E claro que todo desenvolvedor deve ter conhecimentos tanto na área de programação quanto arte de uma forma geral, para saber os melhores caminhos para a produção do seu querido jogo.



PERSPECTIVA DE EDUCADOR



“Acredito que não implica quão útil e difundido seja o advento tecnológico, os educandos sempre precisarão de guias, mentores, instrutores e professores para ajudá-los a promover e navegar em diversos projetos, ascendendo significado e desenvolvendo hábitos de aprendizagem ao longo da vida”.
(Professor Ronaldo Rodrigues Bento, 2020)

Introdução

Será que estamos desenvolvendo e avançando em métodos educacionais em pleno ano de 2020? Bem, no momento em que escrevo esta crédula matéria colaborativa com colegas, eu diria que quase nada; e existe uma série de fatores que nos levam a isso: falta preparo dos docentes perante novas metodologias, tecnologias e falta também entender a cultura gamer (que infelizmente muitos afirmam não existir no Brasil);. Há também uma deficiência de investimentos em novas tecnologias no setor educacional – principalmente em se tratando dos governantes em nossa nação, falta infraestrutura para que jogos com essa temática funcionem em perfeita qualidade e falta incentivo ao docente para criar um espaço de inovação nesse ramo. Além disso, o professor sofre muitos preconceitos: perante a comunidade, dos colegas de trabalho, dos responsáveis pelos alunos, da mídia e pasmem da Secretaria de Educação (eu mesmo passei por todas essas dificuldades).

Todavia, vejo que mesmo com a ausência desses incentivos, quando o docente que se utiliza desses recursos (mesmo com terrível dificuldade) conquista os alunos para o seu lado do aprendizado, ou seja, educador e educandos promovendo juntos o que realmente deveria ser prioridade: o conhecimento e não apenas a nota, pois tirar nota e no dia seguinte não se lembra do conteúdo é

o mesmo que nada. O pior de tudo é que muitas vezes, ela é obtida através da famigerada “cola”. Mas, se a escola for séria, a cada cola não dura muito.

Gostaria de destacar que o professor que melhora sua forma de trabalhar engaja mais os estudantes, faz com que eles gostem e tenham prazer em aprender, saindo dos padrões da aula expositiva e tradicional. Por favor, não estou crucificando esse método, pois eu o utilizo. Contudo somente ele é pobre, cansativo e conseqüentemente, gera desinteresse nas aulas. Além disso, não prepara o estudante para as capacidades que o mercado de trabalho procura.

Todo jogo tem algo a nos ensinar?

Existem estudiosos proferindo que o ato de jogar já é um aprendizado e sabemos muito dessa importância da brincadeira e dos jogos tradicionais e de tabuleiro na formação de crianças, por exemplo, e com o qual eu concordo. Mas esse argumento acaba por ser frágil e extremamente difícil de empregar com diretores, gestores, investidores, pais e outros envolvidos para justificar um investimento nesse tipo de recurso didático. Então vale a pena focarmos no aprendizado explícito desses jogos? Um jogo considerado violento pode ser usado e considerado educativo?

É evidente que devemos respeitar classificações indicativas, mas observe que os jogos violentos não formam pessoas violentas. Já não faltam estudos para provar isso há bastante tempo. Se ainda persiste em sua mente, recomendo a leitura do livro “Brincando de Matar Monstros” de Gerard Jones. Ele não só desmistifica, mas mostra pesquisas e argumentos suficientes que inclusive mostram benefícios de crianças interagirem com jogos violentos.

No entanto, resta-nos delimitar os tipos de jogos educativos, por exemplo, Games de Entretenimento e Games Didáticos.

A primeira divisão são jogos criados sem o propósito de educar, mas que acabam ensinando sem intenção. Já os didáticos são geralmente o que chamamos de jogos educativos. Eles, desde a sua concepção, têm como objetivo ensinar ou trabalhar algum conteúdo, habilidade e/ou atitudes/valores. Dessa

forma, entendemos que todos os jogos são educativos, mas que alguns foram criados exclusivamente para isso, outros necessariamente não. Além disso, há algumas confusões quando tratamos de jogos educativos. Uma das mais comuns é que muitos consideram gamification como jogo e ainda concluindo como educativo.

Seja usufruindo ou desenvolvendo games educativos, é sempre um grande desafio, pois há vários requisitos no seu uso.

Desafios dos jogos educativos

Em se tratando de desafios, você vai enfrentar preconceitos por acharem brincadeira ou que não agrega em nada. Esse é o perigo quando dizemos que apenas interagir com um jogo, já é algo educativo. Principalmente com quem desconhece o poder dos games em educação. Como disse anteriormente, o ato de jogar é fundamental na construção do lúdico, da criatividade, de entender limites, respeitar regras, raciocínio lógico entre outros.

A questão é que, quando dizemos que basta jogar que já estamos trabalhando vários aspectos, isso não convence os outros indivíduos. Aquele que considera jogo brincadeira de criança, bobagem, algo supérfluo, vai continuar achando... Mesmo que ajam pesquisas sérias feitas em universidades consagradas.

No entanto, acredito ainda no sujeito (senão não estaria escrevendo esse texto). Ele quer uma justificativa objetiva de aplicação. Logo, é importante mostrar essa aplicação assim e ir aos poucos demonstrando a outra importância, inclusive com leituras e indicações. Afinal, preconceito vem de ignorância e ela se cura com conhecimento através do exemplo.

Outro fator que ocorrerá é que, ao usar essa temática e prática, você vai se destacar e despertar muitas vezes inveja e tentaram puxar seu tapete, como se diz no popular. É normal e siga adiante. Passei por isso ao usar essas práticas, mas, como conheço o resultado positivo gerado nos alunos, continuei. Esses incidentes só me deram indícios de que estou no caminho certo. Ninguém inveja o que não quer ser ou estar.

Resultados com o game Yuru Yuri Perfect Math

A concepção do projeto é relevante à minha atual profissão como professor de escolas estaduais e particulares (no caso instrutor de informática) e pelos resultados em que se encontra o atual desempenho do Brasil, em relação ao conhecimento e habilidades na disciplina de Matemática.

Além disso, minha sobrinha (na época estava com de 10 anos) está com dificuldade na disciplina

mencionada. Portanto, decidi tentar fazer um jogo educativo destinado a crianças e pré-adolescentes promovendo a criatividade, o raciocínio lógico e desenvolvimento cognitivo, as estratégias, suposições através de quatro Mini Games distintos.



FICHA TÉCNICA

Criador: Ronaldo Bento
Gênero: Educativo/Matemático – Puzzle – Quiz
Engine: RPG Maker VX Ace
Design e Characters & Scenario: from Yuru Yuri
Design Logos: Bruce Azkan
Idioma: Português Brasileiro
Testadores: Romeo Charlie Lima/Bruna/Junior de Sousa/Gustavo M. Queiróz
Início do projeto: 18/09/2017
Lançamento do projeto: 29/09/2017
Duração do jogo: aproximadamente 40 minutos

O que pode ser encontrado no jogo?

Ele promove a criatividade, o raciocínio lógico, desenvolvimento cognitivo e as estratégias para o Cálculo Mental. Dentre outras. São 4 Mini-Games:

QUIZ – PERFECT MATH

É o principal Mini-Game do jogo. Aborda problemas matemáticos para o jogador treinar e exercitar suas habilidades e conhecimento. Ao completa-lo será exibido um encerramento no formato de cutscenes do anime Yuru Yuri (assim como a abertura do jogo) e os créditos finais.

YURU YURI - PERFECT MATH

Mini-Game Matemático, no qual o objetivo é responder

corretamente as perguntas dentro do limite do tempo. Contém quatro níveis de dificuldades: Fácil, Normal, Difícil e Lunático.

SLIDING PUZZLE GAME

Mini-Game que consiste em mover blocos até que a imagem esteja completa. Contém quatro modelos com as personagens do anime.

YURU YURI – MELODIA

Mini-Game com sistema de música, efeitos visuais e jogabilidade rápida e simples. Contém Três modelos com as personagens do anime, além disso, possui três níveis de dificuldades: Fácil, Normal e Difícil.



A gamification consiste em utilizar várias técnicas e elementos de jogos e game design no contexto de algo que não é um jogo. Pode ser usada na educação também, inclusive, mas não se limita somente a essa área. Logo, se você usou um jogo em sua sala de aula ou um conjunto de jogos para trabalhar, isso não se caracteriza como gamification. Podemos chamar de aprendizagem baseada em jogos ou game based learning.

Outro fator bem comum é confundir a brincadeira com jogos. Enquanto a brincadeira é mais livre e flexível no seu formato, os jogos possuem sistemas mais rígidos.

Há também a terminologia jogos sérios (serious games). Eu particularmente não gosto muito do termo, pois é como considerar que os outros jogos não são da mesma forma. Trago o termo, pois é muito usado em vários trabalhos e certeza que você leitor irá se deparar com essa terminologia. Sobre esse conceito, alguns atores defendem que é a mesma coisa que jogos educativos. Outros entram na questão de que os jogos sérios podem sacrificar elementos como a diversão, principalmente em se tratando de simuladores. Afinal, o que é mais importante: você se divertir ou ter precisão naquele procedimento a ser aprendido?

Será que simuladores são jogos?

Analisarmos vários conceitos da literatura, eles se enquadram perfeitamente, entretanto vejo isso como meramente questões conceituais para provocar e fazer pensar. Acredito que sejam, mas entendo e respeito opiniões diversas.





A praticidade do RPG Maker® VX Ace da Enterbrain™, facilita a sua utilização para a construção de Jogos com Temáticas Educacionais, já que não são necessários conhecimentos avançados de computação/ programação para sua construção. Neste trabalho apresentei o desenvolvimento do Game YuruYuri - Perfect Math.

Durante a apresentação do jogo aos sábados em Escolas Estaduais no município de Suzano-SP no projeto Escola da Família, e em duas Escolas particulares (que infelizmente não existem mais) foi claramente observado a motivação com que crianças e adolescentes jogavam. Observamos também que o jogo estimulou os participantes a levantarem dúvidas e se interessarem pelo assunto proposto – principalmente promovido pelo QUIZ – PERFECT MATH, ou seja, a proposta era que os alunos pesquisassem e buscassem informações para seguir com o andamento do jogo Quiz, além do interesse pelas Cutscenes extraídas do anime com legendado, incentivaram os alunos a assistirem o anime. O anime leva o gênero comédia de estudantes, sobre uma turma de garotas aprontando o que quiserem no Clube da Diversão situado onde ficava o antigo e desativado Clube do Chá. O anime mostra elas vivendo momentos divertidos com suas atividades.

No Mini-Game SLIDING PUZZLE GAME que consiste em mover blocos até que a imagem esteja completa, muitas vezes os alunos ficam presos no quebra-cabeça, mas adicionei a opção de poder voltar e repetir, já que os puzzles possuem uma lógica para que o problema seja resolvido, o que pode ser algo um pouco mais demorado, pois é necessário entender o que deve ser feito antes de começar a mexer em tudo. Conseqüentemente colabora com fundamentos matemáticos, por exemplo, erros e acertos, a criatividade, o raciocínio lógico, o cognitivo, as estratégias, suposições e críticas para a resolução do problema.



Outro ponto importante é com o Mini-Game YURU YURI – MELODIA, pois o mesmo desenvolve habilidades como rapidez, ritmo, atenção e concentração. Muito deixaram a frustração de lado e avançaram nos níveis de dificuldade.

Com o Mini-Game YURU YURI - PERFECT MATH o foco é calculo mental, no qual o objetivo é responder corretamente as perguntas dentro do limite do tempo. As animações (quando erra e acerta) incentiva o aluno a tentar novamente. Na aplicação, verifiquei que ao errar o aluno fica nervoso e perde a concentração mesmo que seja momentaneamente. No entanto, como o algoritmo aplicado é randômico pelo nível de dificuldade o fator repetição é amplamente válido. Com isso, eles estão desenvolvendo habilidades sem notar e ao mesmo tempo se divertindo com o game.

Pretendemos dar andamento ao desenvolvimento deste projeto e iniciar outros com o propósito de construir um repositório de jogos associados com assuntos ministrados nos ciclos fundamental e médio. Esse projeto também se enquadra dentro de um projeto maior que visa buscar recursos e parcerias para o desenvolvimento de outros jogos digitais.

Maiores informações do projeto no site:
<https://azkan.net/yuru-yuri-perfect-math-rpg-maker-vx-ace-download/>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLUA, E. W. G; BITTENCOURT, J. R. Uma nova concepção para a criação de jogos educativos. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação 2004 (SBIE). Mini-curso.



MAKE THE GAME

PARCERIA



CAFE GAMER

GAMEPLAYS TUTORIAIS E RPG MAKER

GRUPO NO TELEGRAM:

T.ME/CANCAFE



Caio Varalta



TERROR IMERSIVO

As lições do Vale Sinistro

Alguns games optam por utilizar o terror em momentos pontuais, enquanto outros dedicam toda sua trama e eventos para instigar nossos instintos e medos primitivos.



INTRODUÇÃO

Imersão é sinônimo de mergulhar. E estar imerso significa se envolver mentalmente de forma profunda.

Trazer esse estado aos jogadores é um desafio de todo gamedev. Principalmente para os que cruzam a linha dos jogos de terror. Quando você pensa sobre esse conceito de imersão, que imagens vêm em sua mente?

Quais jogos te deixam, ou te deixaram, completamente mergulhado(a) na experiência? E por que você acredita que isso aconteceu?

O terror — o horror, o medo — são temas recorrentes de todas as artes: fotografia, literatura, cinema e jogos.

Alguns games optam por utilizar o terror em momentos pontuais, enquanto outros dedicam toda sua trama e eventos para instigar nossos instintos e medos primitivos.

O Rise of the Tomb Raider é um exemplo do primeiro tipo de jogo. Ele foi primariamente desenvolvido com os olhares focados nas aventuras de Lara Croft. Mas nada impediu os desenvolvedores de darem aquela pitada de cagação em um momento específico do jogo, e foi aí que surgiu a DLC Baba Yaga: The Temple of the Witch.

Nessa matéria, nós vamos analisar juntos alguns pontos importantes da experiência no Vale Sinistro, o primeiro capítulo dessa DLC macabra, e levantar alguns pensamentos sobre as seguintes questões:

- Por que as vivências em alguns jogos são mais imersivas do que em outros?
- Existem estratégias específicas para causar medo nos jogos?
- Quais são os elementos presentes em boas experiências de terror?
- Quais lições de Game Design podemos extrair deste pequeno episódio de RotTR?

No final de nossa jornada, a fim de estender nossa discussão e aprofundar nossas possibilidades, será possível encontrar mais Questionamentos, um Desafio para você e as Referências e Inspirações por trás da escrita deste artigo.

Tenha em mente de que existem spoilers sobre a primeira fase da DLC nesta matéria.

Sem mais delongas, vamos às lições!



1. Enfraquecimento e Limitação

Quando Lara entra no Vale Sinistro, ela inala um pólen, que causa efeitos alucinógenos: as paredes se mexem, o corpo fica com movimentações limitadas e as vezes se distorcem.

Nós sabemos do potencial heroico de Lara Croft e de suas habilidades sobre-humanas. Mas que personagem é essa que está envenenada, lenta e confusa? Não se parece nada com ela...

O enfraquecimento é uma peça intrigante e fundamental no Design do Terror. Ele é responsável por tirar a sensação de segurança e de poder do jogador, trazendo a sensação de fraqueza e limitação.

Nos exemplos de Tomb Raider:

A. Você não pode voltar. É uma limitação de escolhas. A única opção é atravessar o Vale Sinistro.

B. Não é mais possível correr e saltar fantasticamente. É uma limitação de mecânicas.

C. Não é possível compreender o que está de fato acontecendo ao seu redor. É uma limitação de percepção. Não dá para ter certeza se é veneno, a mente de Lara, o misticismo da bruxa ou qualquer coisa que seja que esteja causando todos estes efeitos estranhos.



2. Isolamento

O que te **confortaria** mais, assistir um filme horrendo como “O Exorcista”, ou “O Chamado”, na companhia de um(a) amigo(a), ou assisti-lo sozinho?

O isolamento é uma ferramenta importante porque o ser humano é um animal gregário — que vive em bandos, rebanhos. Nós temos a necessidade inerente de estar em contato com outras pessoas, isso nos traz segurança.

Perder esse vínculo importante reforça nossos instintos primitivos, e conseqüentemente reforça o medo.

Não é à toa que no Tomb Raider a Lara fica abandonada nessa missão. Ela tem que encarar o bicho papão da Rússia sozinha.

Mas é importante notarmos que isolamento não é o mesmo que não ter companhia. Afinal, nesse episódio, a protagonista tem a companhia de um bando de mortos-vivos, de um pai suicida e da Baba Yaga.

Mas não há ninguém como Lara. Não há pessoas. Somente monstros, ilusões e demônios.

Em outras palavras, ela está isolada.



3. O Desconhecido

A voz rouca da bruxa ecoa no walkie-talkie de Lara. Suas histórias são contadas nos registros escritos dos prisioneiros do Vale. Sua sombra caminha entre as árvores. Mas quem é ela? O que ela vai fazer? E o que ela quer?

O lendário autor H.P. Lovecraft uma vez disse: “A emoção mais forte e antiga da humanidade é o medo, e o mais antigo e forte tipo de medo é o medo do desconhecido”.

O desconhecido é aquilo que não é natural, não é comum, aquilo que causa desconforto.

É a única luz de poste que ilumina a rua, e quando você se aproxima, começa a falhar.

É aquele quadro ou imagem que segue seus movimentos pela casa com os olhos.

É aquilo que está logo atrás de você, agora mesmo, enquanto você lê essa matéria — e que vai se esconder nas sombras se você tentar olhar.

Pare para pensar: você conhece o que você mais teme?

Quanto mais você conhecer o inimigo, menor será o medo, tensão e o receio causado por ele.

Uma boa experiência macabra requer uma boa construção do medo, uma boa construção do desconhecido. E é assim que conhece no exemplo de RotTR, a Bruxa é apresentada superficialmente de diferentes formas ao jogador, e tarda até o fim da jornada para revelar suas intenções, quem ela é, e como ela age.

anteciparem o que está por vir, surpreenda eles!

Se o jogador prevê uma jumpscare ou um plot twist, por exemplo, pode ter certeza de que o efeito de impacto emocional será bem reduzido.

5. Storytelling e Emoção

No meio do episódio, Lara encontra seu pai com um revólver apontado para a própria cabeça.



4. Imprevisibilidade

Imagine uma casa colossal que anda entre árvores, pilotada por uma bruxa estranha cheia de crânio de carneiro, berrando uma mistura de russo com idioma céltico e soltando bolas de fogo no chão que se transformam em lobos endemoniados.

Ver uma imagem perturbada assim pode causar medo em algumas pessoas, pavor em outras, e até mesmo gerar um efeito cômico em muitos. Mas uma coisa é certa: ninguém esperava por essa apresentação gigantesca da antagonista.

A sensação de “eita, agora azedou” é tão grande nessa parte do jogo, que quase ninguém repara que a casa tem pés de galinha.

É sério. Esse jogo não é um Shadow of the Colossus. Trombar com essa cena foi muito incrível. Eu nunca esperaria por um boss tão grande assim em um Tomb Raider!

Portanto, a lição aqui é: **não deixe seus jogadores**

A história do jogo, até este ponto, não deixa clara como foi a trajetória do pai da protagonista, então a relação dos dois é sabiamente explorada neste episódio.

O pai se suicidar é uma imagem que está na mente de Lara que acaba reforçando o efeito de alucinação e mexendo no sócio-emocional dos jogadores.

Apesar de ser somente uma paisagem do psicológico dela, a cena colabora com o storytelling do episódio e levanta reflexões sobre a campanha principal e sobre a vida pessoal da protagonista.

Com um bom desenvolvimento de história e personagens, existirá uma possibilidade maior de enganchar seus jogadores psicologicamente e emocionalmente no jogo.

Portanto, dê importância à construção de uma história para seu jogo. Traga emoções para ele.

As histórias macabras transformam qualquer beira de rio, casa antiga e floresta no pior lugar para se estar do mundo.

6. Cultura: Objetos e Símbolos

Imagine dois cenários:

1. Uma caverna, com velas espalhadas e fogueira acesa, sinos amarrados a uma cruz de madeira, e um espantalho rodeado de crânios.
2. Uma piscina de bolinhas em um salão de festas infantil com várias roupas de palhaço espalhadas pelo salão e com tabuleiros Ouija distribuídos em cima das mesas.

Se eu te desafiasse, valendo um PS5: Em qual dos dois lugares você passaria uma noite sozinho(a)? Diferentes símbolos e objetos foram utilizados no decorrer da história com diferentes propósitos.

Então, por conta de seu uso, de sua carga histórica, estes objetos também carregam um valor emocional e simbólico diversos para os diferentes grupos da sociedade, e particulares para cada indivíduo.

Sua resposta vai ser um reflexo do seu repertório cultural e de suas experiências pessoais: tem gente que passa mal, desmaia, quando vê palhaço, enquanto tem gente que ama palhaços e circos!

Utilizar nossa herança cultural através de objetos, cenários e símbolos, é uma maneira eficaz de enriquecer certas sensações e metáforas nos jogos.

No caso do Vale Sinistro, quando a Lara desce pelo caminho que dá para a floresta, no começo da DLC, eu tive a sensação de estar metaforicamente “descendo para o inferno”.

O foco de luz que vinha da floresta era bem forte, cegante, a entrada parecia um portal, o caminho estava populado por esqueletos enraizados, e logo depois Lara encontrou seu pai, supostamente morto.

Dá para perceber a riqueza subliminar do conjunto dessa cena? Foi bem interessante e bem trabalhada.

7. Duração: Sessões Curtas

A caverna da bruxa, a passagem pelo vale, a floresta maldita, a “boss fight” e o fechamento do episódio compõem cerca de 20 minutos.

Isso significa que toda a experiência do Vale Sinistro pode ser vivida pelos jogadores em uma sessão curta. E isso é ótimo.

Se nossa experiência é cortada no meio de uma fase, para comprar pão, jantar ou tomar banho, o potencial de fechamento dos eventos e da história será comprometido. A gente acaba esquecendo alguns detalhes relevantes e a emoção do momento esfria.

O Edgar Allan Poe, mestre dos contos curtos, disse que as histórias não devem ser mais longas do que uma “sessão” de leitura — deve ser possível começar e terminar uma obra em uma “sentada”. E nada mais.



E eu concordo com essa ideia. Que não significa que só devem existir minigames. Significa que os ciclos curtos de histórias podem ser aproveitados em sessões curtas, trazendo uma experiência mais recompensadora ao jogador [com começo, meio e fim].

Pense que nem todo mundo faz sessões de jogos por mais de 3 horas seguidas. Ramificar a experiência permitindo ciclos/sessões menores pode ser uma boa estratégia — como os capítulos de um livro.

8. O Ciclo

No final da aventura, depois de fugir de Baba Yaga e quase morrer afogada, Lara encontra um manuscrito que contém a fórmula do antídoto para o pólen que causa alucinações.

Esse é o fechamento do ciclo da Jornada do Herói, que convida Lara para refazer seu caminho pelo Vale, com mais possibilidades e ferramentas na segunda tentativa.



O Ciclo de uma aventura é importante por diversos motivos. No caso do Vale Sinistro, ele:

1. Alivia a tensão da aventura (chega à uma “conclusão”);
2. Recompensa o jogador (com a fórmula do antítodo);
3. Convida-o a um segundo desafio (encarar a bruxa de novo).

A duração da fase é curta (como vimos no ponto 7), mas logo que ela encerra, já convida o jogador para um segundo capítulo.

E isso é recompensador, porque a experiência do Vale já foi jogada em uma sessão única, e atendeu as expectativas da Duração, contudo, as possibilidades continuam abertas. Lara ainda pode vivenciar outras jornadas dentro da mesma história, estendendo sua aventura através de pequenos capítulos.



9. A Composição: Integração e Intencionalidade

Quando Lara liga seu walkie-talkie e está alucinada, sua “amiga” tenta conversar com ela, mas a voz dela começa a distorcer, e a Baba Yaga interrompe o diálogo com frases sinistras.

Isso acontece neste momento, no começo da fase, e desta forma, por estes motivos:

1. Trazer a sensação de Isolamento ao jogador;
2. Reforçar o Enfraquecimento da personagem;
3. E “apresentar” a vilã superficialmente, mantendo-a Desconhecida.

É interessante visualizarmos que todo jogo é uma composição artística. Para criar um bom produto final, deve existir intencionalidade por trás dos eventos, e as artes devem interagir de forma integrada.

A forma como o capítulo foi dirigido deixa muitos pontos claros. Vejamos alguns exemplos de intencionalidade na composição:

A. As cores do Vale Sinistro são vivas e contrastam com o restante do jogo, foram selecionadas para simular visualmente o efeito alucinógeno/psicodélico.

B. Os sons da floresta foram trabalhados com dinâmicas (em crescendo) que ampliam a tensão do jogador; ampliando também o potencial de susto com as Jumpscares.

C. A apresentação da vilã [do ponto 4] foi conduzida com o ângulo de baixo para cima (contra-plongée) para que o jogador se sentisse pequeno, frágil, impotente perante ela.

O Vale Sinistro leva em consideração todos os cantos das artes, e reforça sua experiência pelo uso intencional de tudo que discutimos até agora na matéria. Qual peso você daria para a sonoplastia de um jogo? Qual seria o peso para o trabalho de iluminação? E qual seria o peso do Level Design?

Se um falhar, todos vão falhar juntos. A composição deve ser intencional, e também deve ser interdisciplinar, integrada. É assim que surgem as grandes obras de arte.



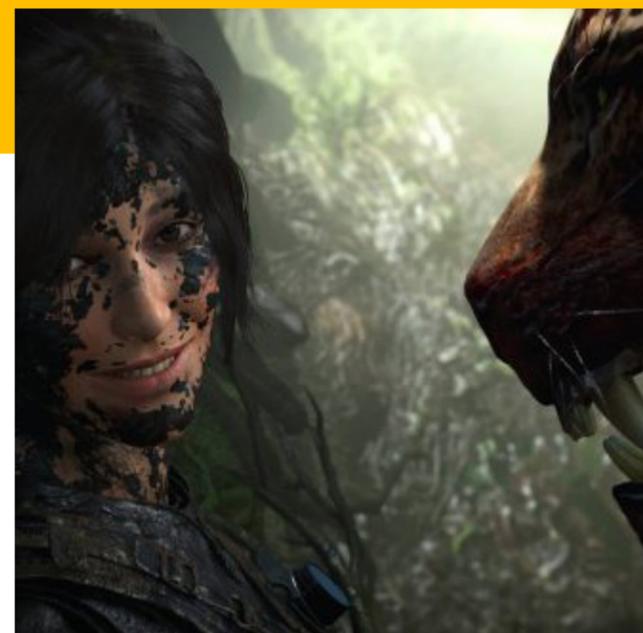
Parabéns por chegar até aqui! Antes de finalizarmos a matéria, vamos observar como podemos chegar ainda mais longe em nossa discussão:

Questionamentos

Uma ótima forma de refletir sobre o aprendizado e estender nosso panorama é através de perguntas e questionamentos.

Por isso, abaixo estão listadas algumas perguntas. Pensar sobre elas e respondê-las ajudarão a estender nossa reflexão.

- Por que certos jogos são mais imersivos do que outros?
- Como você relaciona os 9 tópicos dessa matéria com seu jogo favorito de terror?
- Você acredita que estes tópicos são exclusivos para jogos do gênero “terror”/“horror”?
- Quais são as dúvidas e questionamentos que surgiram a partir da leitura desta matéria?
- Existe um grau de importância/relevância entre os tópicos do artigo?
- Algum destes tópicos é obrigatório para uma boa experiência?
- Como você conecta esses pensamentos e reflexões com suas próprias suposições?
- Como você estende esses conceitos? O que você adicionaria na matéria?



Fontes e Inspirações

- **Crystal Dynamics.** DLC Baba Yaga: The Temple of the Witch.
- **Edgar Allan Poe.** The Philosophy of Composition.
- **Extra Credits.** Shiver with Anticipation - How Horror Games Create Tension Cycles.

Desafio da Matéria

O objetivo deste desafio é desconstruir a ideia de que esses exemplos são aplicados apenas em jogos de terror. Você pode fazer o desafio mentalmente ou pode utilizar alguma ferramenta (como canetas e folha, ou um bloco de notas) para registrar seus pensamentos.

1. Escolha um de seus jogos favoritos de video game — que NÃO seja de terror!
2. Agora, pegue o conceito (título) de cada um dos nove tópicos, e liste-os em algum lugar.
3. Relacione-os com sua experiência no jogo escolhido. Seja com desenhos, palavras-chave ou através de parágrafos explicativos. Como o Enfraquecimento/Limitação é explorado no jogo que você escolheu? Como o Simbolismo foi aplicado? E assim vai...

Você pode pensar no jogo como um todo, ou somente em um episódio ou cena (como eu fiz com esta matéria). Depois de refletir e relacionar, você pode responder as perguntas abaixo:

Você acha que é possível relacionar todos os pontos?

Quais foram os conceitos mais difíceis de relacionar?

Você acha que estes conceitos (mais difíceis) são específicos para jogos de terror?

Se você pudesse manter 3 destes conceitos, mudar/melhorar outros 3 e excluir os 3 que sobraram, como sua lista de conceitos ficaria? [total de 6 conceitos/tópicos]

Finalização

Convido você a partilhar suas descobertas com essa matéria, através de suas reflexões, questionamentos e do desafio — caso tenha feito.

Nem sempre paramos para analisar e refletir sobre os motivos de nos sentirmos tão mergulhados e imersos em um jogo, ou em uma experiência qualquer.

Às vezes, criamos a partir da inspiração e conseguimos um bom resultado. Mas uma obra prima requer intencionalidade, análise e uma composição pensada pelo ‘todo’.

Agradeço pela sua leitura até aqui. Espero ter colaborado com suas conexões e pensamentos.

Feliz desenvolvimento aos seus jogos! **M**

- **Extra Credits.** Places of Horror - The Secrets of Scary Settings.
- **Foxcade.** Horror in Video Games: What Makes a Good Horror Game.
- **Howard Phillips Lovecraft.** Supernatural Horror in Literature.
- **Make The RPG! Edição 09.** O Monomito e a Jornada de Link. Página 20.

Alkemarra



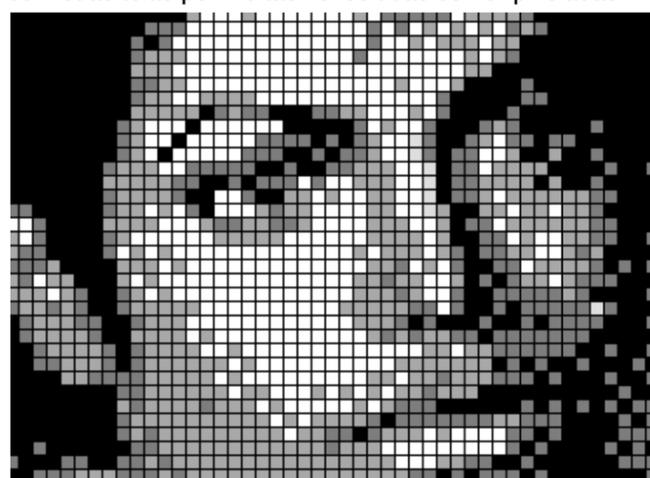
Trajetória dos Pixels

O relacionamento com as telas

O que é Pixel Art? O que é um Pixel? Em quais resoluções de tela conseguimos melhores resultados? Quais as limitações? Bom, já deu pra perceber que são muitas as perguntas. Conversaremos um pouco sobre cada uma delas, e muitas outras, logo adiante.

O que é pixel art?

O Pixel Art, ou arte em pixel, é uma forma de arte digital na qual as imagens são criadas ou editadas tendo como elementos básicos os pixels, que nada mais são do que elementos gráficos provenientes de sistemas computacionais antigos. Estes eram bastante limitados, com suas telas por muitas vezes tidas como “pixeladas”.



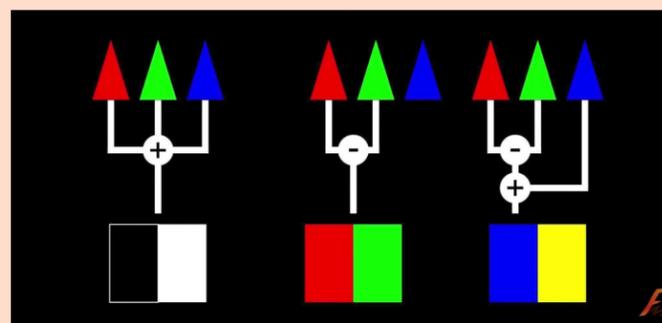
O que é um pixel?

O pixel é o menor elemento de uma imagem em que se pode aplicar cor, tendo um formato quadrado. Pixel Art, então, é a criação usando pixels visíveis, e seu uso começou nos primeiros consoles — como Atari e Super

Nintendo — pelas limitações de resolução e armazenamento da época. É o menor elemento endereçável a um dispositivo de vídeo, sendo possível através dele se mapear uma cor e, junto a outros, exibir imagens compreensíveis aos olhos humanos. O termo em si surgiu em 1972, cunhado por Richard Shoup, ao criar o SuperPaint para o Mac da Apple, mas só ganhou força quando foi usado por Adele Goldberg e Robert Flegal em sua série de artigos para o Centro de Pesquisas da Xerox.

RGB

Os pixels estão limitados ao sistema de cores que o dispositivo utiliza. Um dos mais famosos entre eles é o RGB (Red, Green, Blue). Os pixels são utilizados para expor o vermelho, o verde e o azul de modo a criar um largo espectro cromático. O propósito principal do sistema RGB é a reprodução de cores em um dispositivo eletrônico, como um monitor de computador ou TV. O modelo de cores RGB é baseado na teoria de visão colorida tricromática, do físico inglês Thomas Young (1773–1829) e o alemão Hermann von Helmholtz (1821–1894), além do Triângulo de Cores de James Clerk Maxwell.



Teoria da Visão Colorida Tricromática

Paleta de Cores

Uma paleta de cores, especificamente em computação gráfica, corresponde a uma combinação finita de cores, que podem ser representadas em um dispositivo de saída gráfica (monitores, etc). Em hardwares antigos, a limitação de cores gerava figuras menos realistas. Logo, era necessário ter criatividade para representar as mais variadas formas em imagens usando um computador.

Surgimento do Termo

O termo “Pixel Art” foi utilizado pela primeira vez por Adele Goldberg e Robert Flegal, em 1982. Eles descreviam o pixel art como sendo a arte trabalhada ao nível de pixel. Antigamente, a limitação do uso do pixel art era apenas relacionada a jogos. Era necessário muita criatividade para fazer um limitadíssimo conjunto de pixels representar algo que as pessoas identificassem como “reconhecível”.

Pixel Art hoje

No passado, a técnica de Pixel Art foi bastante utilizada, mas acabou perdendo popularidade, com o advento das construções 3D e de outras técnicas de geração de gráficos.

Hoje, se encontramos tantos jogos que fazem uso dos pixels, podemos dizer que se trata de uma escolha artística. Sim, os desenvolvedores decidem aplicar um “ar retrô” às suas criações. E, claro, desenvolver elementos em Pixel Art é mais acessível, e demanda menos recursos, do que criar modelos 3D.

Tivemos alguns blogs e portais em 2020 afirmando que os jogos indie salvaram esse ano pandêmico, sendo grande parte deles com artes feitas em pixel art.



Richard Shoup

Levando os Pixels para a tela

Agora que já sabemos um pouco sobre a trajetória dos pixels e sua importância para o desenvolvimento de jogos, é hora de saber mais sobre a aplicação deles. Por exemplo: quantos pixels são necessários pra cobrir a tela daquela TV zona de tubo que você tem em casa pra jogar o seu saudoso NES?

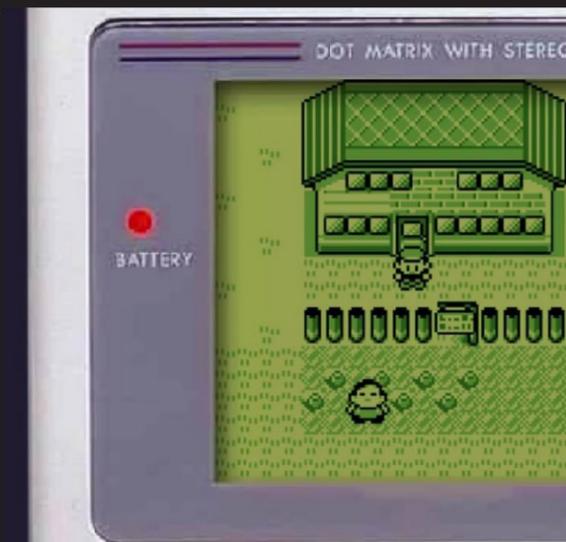
Já foi-se o tempo em que pixel art estava limitado às capacidades da máquina em que ele será “rodado”. Hoje podemos trabalhar em resoluções tão grandes que fica até um pouco inviável usa-las para exibir artes pixeladas. Antes era necessário saber qual a resolução máxima os

Levando os Pixels para a tela

consoles suportavam, além da quantidade de cores que eles conseguiam processar, antes de começar a criar as artes pro jogo de fato.

Alguns exemplos

Começando pelo GameBoy, console portátil 8bit desenvolvido pela Nintendo (1989), sabemos que ele dispõe de uma resolução de 144x160px. O primeiro console da linha GameBoy usa uma paleta monocromática de 4 tons, usada sobreposta a uma tela sem luz, resultando em gráficos de escala verde. Em média, um “personagem” nos jogos desse console era limitado a 16 pixels de altura e largura.



Também se destacou o Game Gear. Este dispunha de uma resolução de tela de 144x160px, que era a mesma do GameBoy. A SEGA era representada por ele na geração 8bit, denominada como a 4ª geração de consoles. O Game Gear possuía uma paleta RGB de 12bit, com 4096 cores, sendo 32 cores simultâneas na tela. Um jogo que fez muito bom uso disso foi o Sonic: The Hedgehog. Nesse, o personagem já podia contar com uma impressionante altura de 32px.

Precisamos falar também do GameBoy Advance, que dispunha de uma resolução de 240x160px. Popularmente conhecido como GBA, é também um queridinho da Nintendo (2001). Esse, por sua vez, conta com uma paleta RGB de 15bit, com tela capaz de expor 256 cores simultâneas. Ele foi um dos últimos consoles a utilizar pixel art em seus jogos tendo como base a limitação e não a estética, pois já estávamos adentrando a era 3D. The Legend of Zelda: The Minish Cap é o melhor exemplo que temos de como os pixels eram explorados nesse ponto da história.

GRÁFICA

Não podemos deixar de citar o NES, que trabalhava com uma resolução de 256x240px. Também conhecido como Famicom, este foi definitivamente o maior sucesso comercial da sua época. Ele contava com uma paleta de 56 cores. Seu jogo de destaque foi Mario Bros. Tendo personagens principais com 16px e 32px de altura. Caixas e personagens secundários eram limitados a 16px.



Então o SNES veio e complementou ainda mais, com recursos gráficos e sonoros impressionantes pra época. A unidade de processamento de imagens (PPU) do SNES, contava com uma paleta RGB de 15bit, com 256 cores simultâneas na tela. Mas este usava uma combinação de camadas, permitindo imagens muito mais ricas e vistosas na tela. Trials of Mana foi um jogo que fez muito bom uso desse recurso, lançado pela Square Enix. Os personagens nesse jogo, em geral, se mantinham na altura dos 32px. Mas o destaque desse jogo ficava pros inimigos com seus impressionantes 180px de altura.



Sistema de camadas, permitindo usar mais cores numa mesma cena, com a mesma quantidade de pixels



The Legend of Zelda: The Minish Cap

E vamos encerrando esse papo de consoles e telas com uma citação ao Mega Drive, que possuía resolução de 320x224px. Conhecido também como SEGA Genesis nos EUA, foi um 16bit que concorria diretamente com o SNES na década de 90. Ele se manteve firme e forte no mercado, perdendo espaço apenas para os consoles da Quinta Geração, a geração 32bit. O Mega Drive usava uma placa com 512 cores simultâneas na tela.



Qual a importância de saber isso?

Apesar de não termos mais as limitações que os consoles que citei tinham, é sempre bom saber o processo, o funcionamento, os bastidores das criações de jogos no decorrer da história dos video-games. Eu, particularmente, gosto de sempre pesquisar sobre isso para usar esse “fundamentos” quando vou otimizar meus projetos. Definir limitações próprias e “imaginárias” pode ser uma ótima contribuição de você pra você mesmo na hora de concluir projetos com sucesso.

Obviamente eu falei de modo muito breve de todos os aspectos disso. Então é bom ter em mente que materiais como esse são “levantadores de tópicos”, fornecendo informações interessantes que podem te dar caminhos a serem explorados nos seus estudos no desenvolvimento de jogos. Espero de coração que estas palavras tenham colaborado de alguma forma para seus avanços no gamedev.

Fico por aqui. 

Fontes:

- Wikipedia
- USP
- Saibalá
- Frederico Monteiro
- Resurgence of Pixel Art

PARCERIA



CONDADOBRAVEHEART.COM

Douglas12ds



As melhores Engines para experimentar: da mais fácil à mais completa

Com o fato de que os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais presentes como uma fonte de lazer no cotidiano da grande maioria das crianças e adolescentes, muitas delas, motivadas pelo fascínio de criar e explorar seus próprios mundos de uma forma tão divertida quanto o que elas veem nos jogos que jogam, dão início ao desejo de criarem seus próprios jogos. Após algumas pesquisas, a maioria delas descobrem que criar jogos eletrônicos exige suas devidas ferramentas, e elas vão percebendo a necessidade cada vez maior de usar uma Game Engine ideal para começar.

O que são?

Game Engines (Motores de Jogos), também chamadas simplesmente de engines, são softwares que reúnem diversas ferramentas necessárias ao desenvolvimento de jogos digitais como física, luzes, áudio, mecânicas, animações, entre outras.

Normalmente, o uso de uma engine está diretamente relacionada a não “reinventar a roda”, ou seja, refazer códigos e processos que normalmente são padrões durante a criação de um game. No entanto, usar ou não uma game engine é opcional. Existem desenvolvedores e empresas que optam por não usar ou até mesmo desenvolver a própria game engine.

Mas de tantas opções e variações, qual seria o melhor para quem está começando, e qual é aquela mais poderosa? Nos próximos parágrafos estarei ordenando as principais Game Engines, da mais fácil para a mais difícil.



Stencyl

A ideal para os verdadeiros iniciantes devido a forma que ela aborda a lógica de programação de jogos: utilizando blocos. Como literais peças de lego que se conectam de uma forma intuitiva e bem simples de se manter. Além disso, a engine fornece uma interface e ambiente simples e fácil de se usar. Ele está disponível em uma versão gratuita que permite distribuição apenas plataformas WEB. Para a publicação para PCs e Mobile, é necessário a contratação de uma assinatura anual.



RPG Maker

A favorita de alguns dos Makers mais talentosos da Condado Braveheart e uma das Game Engines mais famosas que há no mundo, além de veterana, estando no mercado desde 1990, o RPG Maker é uma Engine ideal para os Makers que são mais chegados a construção narrativa e aos clássicos RPGs da era 8 e 16 bits. Fácil de se usar e aprender, a engine permite que entusiastas da fantasia e da ficção possam focar em produzir um jogo com uma história única sem que seja necessário dedicar horas de aprendizado e correção de bugs inconvenientes, fazendo com que o maker invista essas horas naquilo que importa: a história e a sua apresentação. Não é a toa que o seu sistema de “programação” se baseia em um roteiro de eventos, que além de ser fácil e intuitivo para quem já escreve histórias, ainda permite a criação de sistemas relativamente complexos mais avançados para os mais ousados. Programação através de código é possível nesta

Construct 3

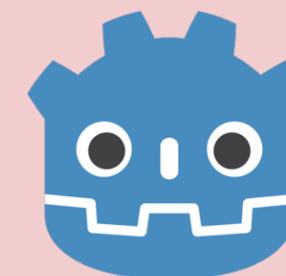
Usada tanto para fins educacionais quanto para fins comerciais, o Construct 3 eleva exponencialmente a gama de possibilidades de jogos que podem ser produzidos com a ferramenta enquanto mantém o nível de conhecimento necessário em programação relativamente baixo, pois permite que o Maker possa utilizar de um intuitivo sistema de Eventos para as principais funções do jogo, exigindo um conhecimento de programação apenas para casos muito excepcionais. Apesar de ser bem mais poderoso que o Scratch, o Construct 3 não é tão acessível quanto o ele, pois sua usabilidade completa exige uma assinatura com preços que podem ser bem salgados para o brasileiro médio que planeja entrar no ramo de desenvolvimento de jogos; Há uma demo, porém ela é extremamente limitada se comparada a versão completa.

engine, mas só é necessária para adicionar ou alterar elementos padrões da própria Engine, como adicionar um sistema de batalha mais arrojado ou elementos de gameplays nunca antes vistas, mas até mesmo esses elementos extras podem ser obtidos como plugins extremamente fáceis de instalar, fazendo com que o Maker “avesso” a linhas de programação não precise nem abrir o código. Todas as suas versões (a partir da 2000) estão disponíveis na Steam por preços bem acessíveis (especialmente as versões mais antigas), além de entrar em promoções com certa frequência.



Godot

Uma engine que tem se tornado cada mais popular nos últimos anos devido a sua licença de uso: completamente gratuito, independente dos fins do projeto, seja educativo ou comercial; sua extensibilidade, pois permite que o Maker possa criar jogos tanto em 2D quanto em 3D, e sua conveniência, pois fornece ao Maker uma linguagem de programação fácil de se aprender (muito parecida com Python), além de diversos módulos e ferramentas já incluídas na Engine para facilitar a sua vida. Ideal para intermediários ou até mesmo os avançados.



COMANDOS

Game Maker Studio 2

Uma das engines mais famosas quando o assunto é jogo 2D, a Game Maker tem uma longa história no mercado (desde 1999) e mesmo até hoje ainda continua sendo uma popular escolha pela maturidade da ferramenta e seus inúmeros módulos e ferramentas inclusos

e as opções de exportação, que além de permitir os 3 principais sistemas operacionais para os PCs, também exporta para Android e iOS, além dos consoles da atual geração. Apesar da sua extensa gama de ótimas ferramentas para produtividade, sua adesão é um pouco mais salgada, especialmente se a licença que permite a exportação para os consoles for incluída, e todo o seu potencial é melhor aproveitado por um Maker com mais experiência no processo de desenvolvimento de jogos.



de uma comunidade gigantesca e muito bem unida que oferece dezenas de tutoriais para diferentes tipos de gêneros, além de recursos para serem usados livremente pelos desenvolvedores, como pacote de gráficos, modelos, animações, efeitos sonoros e músicas. De todas as citadas, esta é a Engine com a mais íngreme curva de aprendizado e definitivamente não é a mais indicada para absolutos iniciantes, exigindo um conhecimento considerável de programação com C# para fazer jogos minimamente competentes. Em contrapartida, é uma das mais poderosas e extensivas dentre as tais, permitindo que o Maker faça praticamente qualquer coisa que imaginar. Outra vantagem é a sua acessibilidade: gratuito e completo, mesmo para fins comerciais mais modestos (até que o jogo dê muito certo, daí o Maker deverá que pagar uma licença comercial).

Unreal Engine

A mais avançada dentre todas as citadas, mas também, proporcionalmente, a mais poderosa. A Unreal é a engine favorita das empresas que produzem os jogos AAA, inclusive a escolhida para o recente Final Fantasy VII Remake. É uma Engine que exige bastante



dedicação para que o Maker chegue num nível que o permitirá desenvolver jogos minimamente decentes, mas sua curva de aprendizado compensa pela extensibilidade dos jogos que ele será capaz de produzir. Essa também é uma das engines mais interessantes

para quem buscar seguir carreira como programador de jogos em grandes e médias indústrias internacionais, pois um conhecimento amplo desta engine é frequentemente apresentado como um requisito nas ofertas de empregos para tal carreira. Além disso, ela é uma engine gratuita até que seu jogo consiga faturar 1 milhão de dólares em vendas, o que é uma quota bem generosa para a maioria dos makers independentes brasileiros.

MENÇÃO HONROSA

Provavelmente a mais famosa ferramenta indicada para crianças e adolescentes com foco na educação. A sua interface é extremamente simples e fácil de se usar, além da sua forma interessante de ensinar programação: utilizando "blocos" muito bem descritos e distintos entre si ao invés de linhas de códigos, focando no ponto crucial da programação, a lógica, sem os outros elementos bem mais avançados que a programação "por código" levam em conta. Outro ponto interessante é a sua acessibilidade: completamente gratuito e disponível inteiramente em português. Se você pensa em introduzir crianças e adolescentes ao mundo da programação de uma forma divertida e intuitiva, esta é a engine ideal para os primeiros passos!



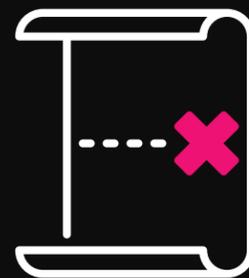
Conclusão

Existem dezenas de engines interessantes no mercado, todas elas com suas vantagens e desvantagens, complexidades e simplicidades, com foco em certos gêneros ou mais abrangentes, mas cabe ao Maker descobrir e experimentar cada uma delas para saber qual é a que melhor se adequa ao seu próximo projeto.

PARCERIA



ALDEIARPG.COM



Dobberman



Welcome, true believers!

Aprendendo com Stan Lee, um dos maiores roteiristas de HQs

Quem nunca ouviu falar dos super-heróis? Batman, Mulher Maravilha, Flash, Homem de Ferro, Thor, Wolverine, Gralha, Adèle Blanc-Sec, Ultraman, Súper Cholita... existem heróis para todos os gostos e todos os públicos, e essa lista vem paulatinamente aumentando com o decorrer do tempo, afinal, quem nunca sonhou em ter um superpoder e sair por aí combatendo o crime?

Os super-heróis fantasiados nos quadrinhos surgiram nos Estados Unidos, e o primeiro super-herói foi o próprio **Superman**, em junho de 1938. Desde então essa cultura foi difundida por todo o globo terrestre. Hoje é possível encontrar heróis criados por autores de diversas nacionalidades, como a **Adèle Blanc-Sec**, uma heroína criada por **Jacques Tardi** em 1976, na França. A **Súper Cholita**, uma heroína criada por **Rolando Valdez** e **Santos Callisaya** em 2007, na Bolívia. Bem como o **Gralha**, criado por vários quadrinistas brasileiros em 1997: *Gian Danton; Alessandro Dutra; José Aguiar; Antônio Éder; Luciano Lagares; Tako X; Edson Kohatsu; Augusto Freitas; e Nilson Müller.*

A lista é gigantesca, mas, nesse meio, iremos falar sobre um jovem sonhador chamado **Stanley Martin Lieber** que, em 1939, trabalhando em uma editora conhecida como **Timely Comics** mostrou que uma pessoa pode fazer a diferença.

ERA DOS SUPER-HERÓIS

Para entender um pouco mais sobre os bastidores do universo dos super-heróis, é importante que você tenha em mente que, como tudo na vida, os super-heróis que vemos hoje passaram por grandes mudanças e um alto nível de refinamento desde o seu lançamento, isso ocorre justamente para se manter chamativo ao público-alvo.

Tomemos como exemplo o próprio **Superman**, ele foi lançado em 1938, desde então passou por diversas sagas, foi reescrito, redesenhado e reinventado diversas vezes para que, no ano 2020, ele continue tão atraente e chamativo quanto era para o público de 1938.

Convenhamos que um adolescente da década de 40, em plena Segunda Guerra Mundial, tinha rotina e gosto diferente dos adolescentes da nossa década e o simples fato de este personagem superar décadas e conquistar várias gerações de fãs já é um ponto positivo para todos os envolvidos.



Sabendo disso, os super-heróis tiveram início na chamada **Era Dourada** dos quadrinhos, a qual durou entre 1938 e 1950. Aqui, os quadrinhos eram vistos como uma forma barata de entretenimento, sendo comum uma edição vender mais do que um milhão de cópias. Essa época também foi o berço do **Superman**, do **Batman**, da **Mulher-Maravilha**, do **Capitão América**. Os super-heróis eram perfeitos, não possuíam dúvidas ou desvios, e lutavam contra os inimigos dos **Aliados** da Segunda Guerra Mundial.

As histórias da Era Dourada eram lineares – sem tramas ocultas – os personagens era rasos e sem profundidade, eram apenas super e isso bastava para lutar contra os inimigos dos Aliados.



Entre os anos 1956 e 1970 ocorreu a **Era de Prata** dos quadrinhos.

Com o fim da segunda guerra mundial, a venda de quadrinhos sofreu um declínio, além disso foram veiculados como uma das causas da crescente criminalidade nas ruas, havendo inclusive a aprovação da **Comics Code Authority** que restringia bastante o conteúdo criativo. Entre as restrições: *nenhum quadrinho pode explicitar ou mostrar os detalhes e métodos únicos de um crime; cenas de violência excessiva eram proibidas; ilustrações sugestivas de apelos sexuais são inaceitáveis; não se pode mencionar qualquer tipo de droga;* entre outras que foram responsáveis pelo rumo que muitas histórias tomaram.

Foi nessa época que a **Justice's League** (1961) da **DC** e **The Avengers** (1964) da **Marvel** foram publicados. Contudo, o evento mais importante foi a forma que o jovem **Stanley** conseguiu reinventar os super-heróis e trazer eles novamente aos holofotes do mercado.

Stanley estava desanimado com a nuvem negativa que pairava sobre os criadores de **Comic** e cogitava desistir da carreira quando, por uma sugestão da sua esposa, decidiu escrever um quadrinho do jeito que queria e da maneira que gostaria, **fugindo do óbvio.**

Com isso em mente, escreveu **Fantastic Four** (**O Quarteto Fantástico**), o qual foi sucesso imediato desde a primeira edição.

A principal diferença repousa em uma abordagem primorosa sobre o homem por trás do **super**, fazendo com que a pessoa por trás do traje fosse mais importante do que o próprio super-herói. Agora, além de enfrentar os vilões e salvar o mundo, os heróis precisavam lidar contra angústia, depressão, sofrimento. Até então era impensável que um super-herói pudesse perder o seu dinheiro e/ou ser despejado da sua sede por falta de pagamento do aluguel.

Nas palavras do próprio **Stanley**, ele queria fazer as histórias ser mais realista o possível, mesmo que se tratassem de histórias de fantasia.

O período entre 1970 e 1985 ficou conhecido como a **Era de Bronze** dos quadrinhos. Com o declínio da **Comic Code Authority** os super-heróis entraram em histórias mais obscuras, temas como horror e sobrenatural passaram a fazer parte do roteiro, e uma visão sombria e impiedosa dos personagens tomou conta dos quadrinhos. Foi nessa época que houve o primeiro “reset” no universo da **DC Comic**.

Essa época é muito bem retratada no roteiro de **The Watchmen** de **Alan More**, publicado em 1986.

Se a **Era de Prata** foi responsável por expandir as histórias em quadrinhos para o público adolescente, a **Era de Bronze** foi responsável por levar elas aos adultos, explorando ainda mais os personagens por trás dos superpoderes.

Somente neste período é que os quadrinhos começaram a ser aceito como uma forma de arte.

O período de 1985 em diante, é conhecido como a **Era Moderna** dos quadrinhos, que são os quadrinhos como nós vemos hoje.

ERA DE STAN LEE

Stanley Martin Lieber, também conhecido como **Stan Lee**,

HISTÓRIAS

iniciou o seu trabalho na editora **Timely Comics** em 1939, fazendo pequenos trabalhos administrativos na editora. Posteriormente foi incumbido de escrever “filler text” para os quadrinhos do *Capitão América*, os quais eram escritos por **Joe Simon** e por **Jack Kirby**. A sua incumbência – duas páginas apenas de roteiro – era considerada de menor importância, pois acreditava-se que ninguém as lia, tratava-se apenas de uma exigência legal dos correios.

Após dez edições do *Capitão América*, **Joe Simon** e **Jack Kirby** deixaram a **Timely Comics**, foi então que a Editora deixou **Stan Lee** como responsável pelo quadrinho “até que encontrassem uma pessoa de verdade”. Posteriormente, **Stanley** se alistou no exército e serviu como roteirista, trabalhando em vídeos de treinamento e panfletos informativos.

Após a *Segunda Guerra Mundial*, **Stanley** voltou a trabalhar na **Timely Comic** e alterou significativamente a forma de escrever quadrinhos. Uma dessas grandes mudanças foi a atribuição de crédito aos demais responsáveis pelas obras, o que era incomum para a época. **Stan Lee** também foi responsável por um processo de humanização dos super-heróis, mudando a perspectiva do roteiro para os problemas pessoais de cada personagem.

Stan Lee foi o responsável por diversas histórias, como o *Quarteto Fantástico*, *Homem Aranha*, *Hulk*, *Thor*, *Surfista Prateado*, e os *X-men*. **Stan Lee** foi responsável por ressignificar as histórias de super-heróis. Sua visão abrangia, além do *super*, o *man*. Seus personagens eram falhos e possuíam problemas comuns.

Peter Parker, além de salvar o mundo, tinha que encontrar tempo para se declarar para o seu amor: *Mary Jane*.

À propósito, *Peter Parker* era inicialmente egoísta, eles buscaram uma maneira de se enriquecer com o poder adquirido – o que certamente qualquer pessoa pensaria se recebesse superpoderes – e isso lhe trouxe um dilema moral: seu tio foi assassinado pelo bandido que ele deixou escapar. Assim, *Peter* decide usar os seus poderes para ajudar as pessoas, martirizando-se constantemente pela morte do seu tio.



“Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades”.

É fácil concluir que o foco das histórias não estava apenas no Homem-Aranha, mas sim naquele que veste o traje, no seu remorso pela morte do seu tio, e na eterna dúvida entre salvar New York ou se encontrar com *Mary Jane* após a aula.

Stan Lee foi além de meros problemas pessoais, ele criou o *Pantera Negra* e a *Tempestade* em uma época que não haviam muitos heróis negros. Abordou também muitos temas sensíveis e socialmente pertinentes nos quadrinhos dos *X-Mens*.

Se **Stan Lee** tinha um superpoder, era o de saber ouvir o público. Ele sempre demonstrou bastante preocupação em tentar trazer o público para dentro da editora, fazendo-os conhecer os envolvidos e, principalmente, observando qual o público se identificava com cada personagem. E, quando os quadrinhos estavam no seu auge na *Era de Prata*, **Stan Lee** buscou transpor os heróis dos quadrinhos para as telas, fazendo desenhos animados e, posteriormente, filmes.

A primeira série do homem aranha fracassou, assim como as primeiras adaptações ao cinema de outros super-heróis, tal fato se deu em razão da falta de identidade entre os personagens dos quadrinhos. As primeiras tentativas – sem a participação direta de **Stan Lee** – trouxeram apenas a casca do personagem, ignorando por completo a pessoa por baixo da máscara.

Somente a partir dos filmes dirigidos por **Avi Arad** é que houve uma sequência de sucessos, resultando, hoje, nas bilheterias estrondosas que os filmes da **Marvel** têm atingido, e grande parte deste sucesso é creditado a forma em que os super-heróis são retratados: *como humanos*.

EXCELSIOR!

Stan Lee nasceu em 28 de dezembro de 1922 e morreu em 12 de novembro de 2018, e o mundo ficou um pouco mais chato depois disso. Em vida, creditou muito do seu sucesso ao seu grande amigo **Jack Kirby**, que morreu em 6 de fevereiro de 1994. Juntos foram responsáveis pela revolução dos quadrinhos e pela forma que vemos os personagens nos dias de hoje.

Personagens humanos, incompletos e falhos, os quais precisam salvar o mundo enquanto lidam com crises de ansiedades, orgulho e *overworking*. Personagens que podemos olhar e nos sentir refletidos neles.

Talvez esse tenha sido um dos maiores legados deixados por **Stan Lee** aos roteiristas, a ideia de dar humanidade para os personagens de uma forma tão profunda e humana que você possa olhar para ele e conhecer a si mesmo.

Contudo, pessoalmente, acredito que também podemos aprender muito com a forma em que ele trabalhou para se manter conectado com o público. Ouvindo os seus anseios e dificuldade e se inspirando no seu próprio público para entregar um roteiro primoroso e histórias marcantes.

E é isso.

Excelsior! M

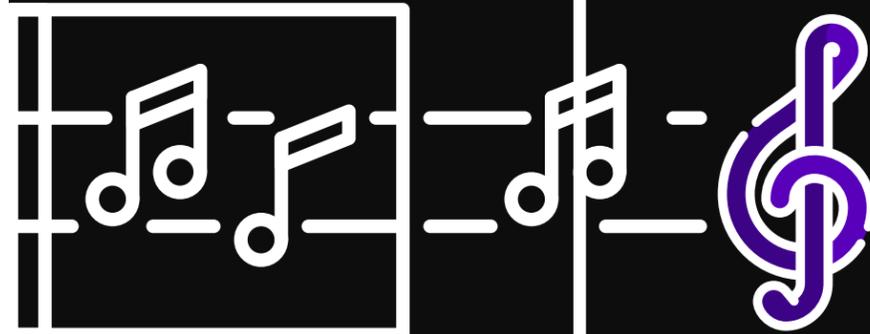


Fontes e Referências

COMICS TIMELINE. Heroes and Villains: Silver Age. Disponível em: <https://silveragecomics.uncc.edu/timeline>.

SUPER DOCUMENTÁRIOS. Stan Lee (Dublado) Documentário Completo. Publicado em: 13/10/2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=T9rjCW18S_g.

CREATOR SPOTLIGHT: STAN LEE. Marvel. Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/discover/546/stan-lee>.



Walter Yanko



Compondo passo-a-passo

Parte I - Delimitando seus recursos para aumentar sua criatividade

Saudações, caros leitores! Usar trilhas sonoras originais dá uma identidade única para o seu game, mas sabemos que às vezes é bem complicado de compor uma música que se encaixe bem na proposta do jogo ou que seja cativante, não é mesmo? Isso porque, para compor uma música, existem vários métodos e possibilidades, tornando muitas vezes difícil para o compositor saber o que fazer. É como chegar em um cruzamento e ter tantos caminhos possíveis que você não sabe por onde ir!

facilita tudo! Vamos ver na prática como funciona?

Vou soltar um exemplo: quero compor uma música para o menu de um jogo com tema de corrida espacial. Só dessa afirmação, já consigo pensar em algumas ideias e palavras relacionadas:

Palavras chave: alta velocidade, futurismo, ficção científica, ação, excitação, explosão, "lasers", vapor, aceleração... vê como eu já começo a criar um campo mais restrito de ideias sobre a música? Observe como as palavras "velocidade, excitação, ação, aceleração" já dão a dica de que minha música vai ser mais rápida, ou seja, vai ter um andamento alto! Faz sentido, não é? Se meu jogo é sobre uma corrida espacial, já penso logo naquelas naves de Star Wars voando na velocidade da luz, atirando lasers, explodindo... aos poucos, a música vai tomando forma em cada aspecto baseado nessas ideias que tenho da proposta. E então, como podemos extrair ideias e limitação para compor a partir de uma proposta? Vamos aprender, agora, a dissecar a proposta e traduzi-la nos principais aspectos da música que conhecemos hoje.

2. Elementos básicos da música

Tradicionalmente, toda música possui atributos que a definem (como os atributos de um personagem: força, agilidade, inteligência, resistência...) e conhecê-los e saber como usá-los facilita bastante na hora de compor para um determinado fim ou contexto. Alguns desses elementos

Tendo isso em mente, o caminho que parece mais óbvio para se conseguir driblar esse problema é justamente o oposto: limitar suas possibilidades. Ou melhor dizendo, delimitar a sua composição, de maneira que você saiba mais ou menos por onde vai caminhar, que recursos usar, instrumentos, notas, acordes, progressões... eita! Já ia me empolgando, mas é exatamente isso de que se trata quando você limita uma composição: o processo de fazer a música flui facinho!

1. A proposta inicial

O primeiro passo que você deve tomar é definir qual a intenção da música. A ambientação dela, que sentimentos passar - tudo isso serve para a gente começar a cercar as possibilidades e ferramentas que poderemos usar. Vamos lá, comece a responder essas perguntas para si mesmo: para que seção do jogo vou usar essa música? É uma música de menu? Ou será a música tema de uma fase ou capítulo? Ela representa um cenário, ou um personagem? E se for uma situação ou sentimento em específico, como alegria, tristeza? É uma música de comemoração, ou de lamento? Esses são exemplos de como você começa a estabelecer um campo de ideias que

são: o ritmo, o timbre, e a harmonia. Outras categorias ou elementos como textura, e estrutura, e melodia são importantes de se delimitar e entender também, vamos falar deles à medida que for necessário para o nosso processo de composição.

2.1 Ritmo

A percepção temporal da música (ou a dimensão tempo) se dá através do ritmo. A alternância (ou sequência) de unidades musicais (notas, elementos percussivos como bateria, entre outros) gera padrões diferentes. Dentro do universo de aspectos que engloba o ritmo, podemos definir características da música que já tem começam a responder a nossa proposta inicial.

Tomando o exemplo anterior, definimos o andamento da música a partir da ideia de que a proposta se tratava de uma corrida espacial. O andamento é a velocidade de execução da música: quanto maior o andamento, mais notas eu vou ouvir em um período de tempo (em comparação com uma música de menor andamento. Sua unidade de medida é o BPM, ou batidas por minuto. Como o próprio nome diz, é uma forma de caracterizar a quantidade de pulsos (batidas) que uma música tem por minuto. Vamos ouvir a diferença de uma música a 80 BPM e uma a 140 BPM:

Áudio 1 - 80 BPM

Áudio 2 - 140 BPM

Clique para ouvir

Podemos perceber claramente a diferença de andamento entre eles, certo? Normalmente, andamentos mais lentos (até no máximo 60 ou 70 BPM) nos provocam sensações de vagareza, calma, tristeza... ou seja, cria uma atmosfera de baixa energia. Seria o ideal, por exemplo, para um cenário ambiente em uma floresta vazia e tranquila, ou quem sabe um tema triste, de morte ou lamento.

Já quando queremos algo mais animado ou enérgico, com mais tensão, apelamos para andamentos maiores - a partir de 120 BPM por exemplo. Na realidade, o valor de BPM não é uma ciência exata, é aí que entra a sensibilidade e o poder de escolha do compositor. Quando for definir um andamento, vá testando diferentes BPMs até encontrar um que satisfaça seus ouvidos e - principalmente - a proposta inicial da música.

2.2 Timbre

O próximo elemento que nos ajuda a delimitar a música e facilitar o processo composicional é o que conhecemos como a "cor" dos instrumentos, ou o timbre. Tecnicamente, o timbre consiste no conjunto único de harmônicos que resultam no som característico de um determinado instrumento (ou qualquer fonte sonora, como a própria voz ou bater em um copo com uma colher). Na prática, é o som característico de um instrumento que

permite diferenciá-los de outros instrumentos, mesmo que toquem a mesma nota. Escute a mesma melodia abaixo, tocada em um piano e um violão:

Áudio 3 - Timbre Piano

Áudio 4 - Timbre Violão

Clique para ouvir

E então, de acordo com nossa proposta inicial, que timbres seriam adequados? Voltemos a ela e também às palavras que escolhemos como definir a proposta:

-música para o menu de um jogo com tema de corrida espacial

-Palavras chave: alta velocidade, futurismo, ficção científica, ação, excitação, explosão, "lasers", vapor, aceleração.

Opa! Já temos algumas dicas de que timbres poderíamos usar: futurismo, ficção científica, explosão, lasers - tudo isso te lembra de que instrumentos, ou timbres? A primeira coisa que me veio à cabeça foi utilizar timbres de instrumentos sintetizados. Sabe aqueles sons bem eletrônicos, nas músicas dos anos 80? Ou uma coisa tipo "Stranger Things". A partir daí, já posso definir os timbres que quero usar para minha proposta de música para um jogo de corrida espacial: sintetizadores; bateria eletrônica e efeitos eletrônicos.



Para outras propostas, obviamente, devo escolher timbres que se adequem melhor. Para uma música de floresta, por exemplo, posso optar por instrumentos de madeira ou que me remetam a algo mais acústico e natural como tambores, flautas, violão, ou outros instrumentos orgânicos (como os de orquestra). Esse tipo de referência é algo também pessoal do compositor e vai mudar muito para cada indivíduo. Se você estiver um pouco perdido a respeito disso, procure consumir referências de filmes, séries, desenhos ou outros jogos que tenham uma proposta parecida com a sua.

ESTÚDIO

2.3 Harmonia

Talvez o fundamento mais importante e característico de sua música seja a harmonia. A partir da definição de um campo harmônico, temos um ponto crucial que influencia fortemente no sentimento que a minha música pode passar do ponto de vista melódico, ou seja, das notas que você vai usar para compor sua música. Mas o que é harmonia? E o que danado é um campo harmônico?

A harmonia é como os sons (ou notas musicais) se relacionam de maneira simultânea e/ou sequencialmente na música. Talvez seja um pouco difícil de entender assim, por escrito, então vamos ouvir na prática. Já tomando nosso exemplo de corrida espacial (e usando timbres sintetizados), escute o áudio a seguir:

Áudio 5 - Harmonia

Clique para ouvir

Percebe como, além da melodia que já ouvimos antes (que agora está tocando usando um sintetizador como timbre), temos agora outro instrumento fazendo uma espécie de "cama" de notas? Essa cama é um conjunto de notas tocadas ao mesmo tempo, também chamado de acorde. Um acorde é um grupo de notas tocadas simultaneamente (ou não, veremos futuramente as variações) e forma a harmonia da música. Uma sequência deles é chamada de progressão de acordes.

Então, como definimos a harmonia de uma música? Aqui entra um assunto bastante extenso sobre teoria musical (que não caberia aqui neste artigo), mas vamos tentar falar de forma introdutória e prática neste artigo (e futuramente vamos expandindo e aprofundando mais esse assunto).

Vamos fazer uma analogia para entender melhor a função da harmonia da música. Imagine uma peça de teatro. Temos os atores, que chamam nossa atenção o tempo todo pois estão interagindo, falando, cantando, dançando - tanto faz. E temos também o cenário, elementos cênicos como cadeiras, escadas, tecidos, mesas, luzes - qualquer coisa que seja secundária em relação aos atores. E aí, já sacou a ideia? Quem é que chama mais atenção aos seus ouvidos em uma música? Isso mesmo, as notas sendo todas, ou a melodia, aquela coisa que gruda na cabeça e que cantamos quando queremos lembrar da música. Portanto, os atores são como a melodia da música. E o cenário? Isso mesmo, a harmonia. O cenário musical é justamente tudo aquilo que vai criar a ambientação da peça, a sensação que ela vai passar para os jogadores - musicalmente falando, são os acordes e suas progressões. Vale salientar que não apenas a harmonia ajuda a criar

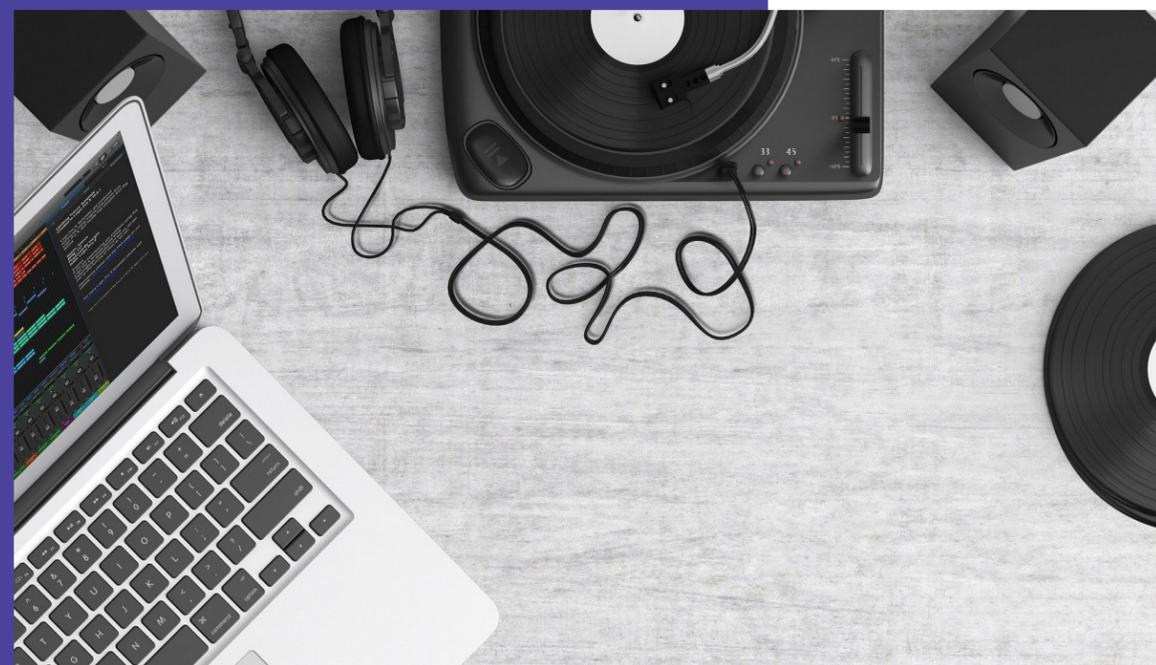
um cenário musical, mas também outros elementos como textura.

Ok, eu sei que é um pouco complicado de entender sobre harmonia no início, mas eu prometo que vai ficar mais fácil quando aplicarmos à nossa música de corrida espacial. Escute o exemplo a seguir:

Áudio 6 - Tonalidade Maior

Clique para ouvir

Notou algo de diferente em relação ao áudio anterior? Perceba que a melodia permaneceu igual, mas a harmonia agora está diferente. Isso acontece pois cada áudio está em uma tonalidade (ou tom) diferente. A tonalidade diz respeito ao campo harmônico da música, ou seja, qual conjunto de acordes eu vou utilizar na música para que ela (ou uma parte dela) passe a sensação que eu quero.



Uma música pode ser tonal, modal, atonal, não tonal, politonal... são muitas possibilidades, mas aqui no ocidente é comum que a maioria das músicas (por motivos culturais) seja tonal. No momento, não se preocupe com os outros tipos citados, falaremos sobre eles em outras edições.

Voltando para nosso exemplo, esse último áudio te soou mais feliz (ou animado) do que o anterior? Se sim, isso se dá porque o segundo áudio está em uma tonalidade maior, enquanto o anterior estava em uma tonalidade menor. Tonalidades maiores costumam remeter à gente sentimentos de alegria, euforia, felicidade, inocência -

enquanto as tonalidades menores podem trazer tristeza, seriedade, batalha, tensão.

Relembrando, essas categorizações são de certa forma arbitrarias ou relativas (música é arte e arte é uma coisa difícil de definir) e se explica mais por questões socioculturais (costumes). Para fins didáticos, vamos explorar esse assunto de forma mais superficial para podermos ir construindo aos poucos nossa música.

E então, voltando ao nosso exemplo, qual das tonalidades você preferiu baseado na nossa proposta? A tonalidade maior, com um caráter de felicidade, animação, excitação, alegria, vitória? Ou a menor, que tem uma energia mais baixa, um caráter mais sério? Não existe certo ou errado! Ambas podem passar sensações que encaixem melhor com sua proposta, seguindo o que você sente quando escuta cada versão. E composição é isso: passar para o ouvinte aquilo que a gente sente.

3. Juntando tudo em uma coisa só

Pronto, agora que conhecemos os elementos, podemos delimitar nossos recursos e já temos um bom material inicial para nossa composição, certo? Voltando mais uma vez à nossa proposta inicial, agora escolhemos os nossos recursos:

-Ritmo: andamento rápido (140 BPM), pois quero passar a ideia de velocidade, batalha, corrida;

-Timbres: instrumentos sintetizados/eletrônicos, pois é uma música que remete a futurismo, nave espacial, ficção científica;

-Harmonia: escolho uma tonalidade menor, de maneira

a passar a ideia de seriedade com minha música.

E tudo isso partiu de onde? Da minha proposta inicial! A partir dela, consigo definir várias características e palavras-chave que ajudam a escolher e delimitar os meus recursos a partir de elementos básicos da música: ritmo, timbre e harmonia. Uma proposta diferente pode ser feita para cada música que vamos compor e a partir daí é com você!

Experimente variar cada elemento desses, teste diversas combinações! Vou deixar mais algumas diferentes propostas e minha interpretação de cada um delas usando a mesma melodia do nosso exemplo, mas procure explorar

e imaginar outras possibilidades também. Tente identificar os elementos baseado na proposta, que tal?

Áudio 7 - Floresta calma (ambiente)

Áudio 8 - Morte de personagem (evento)

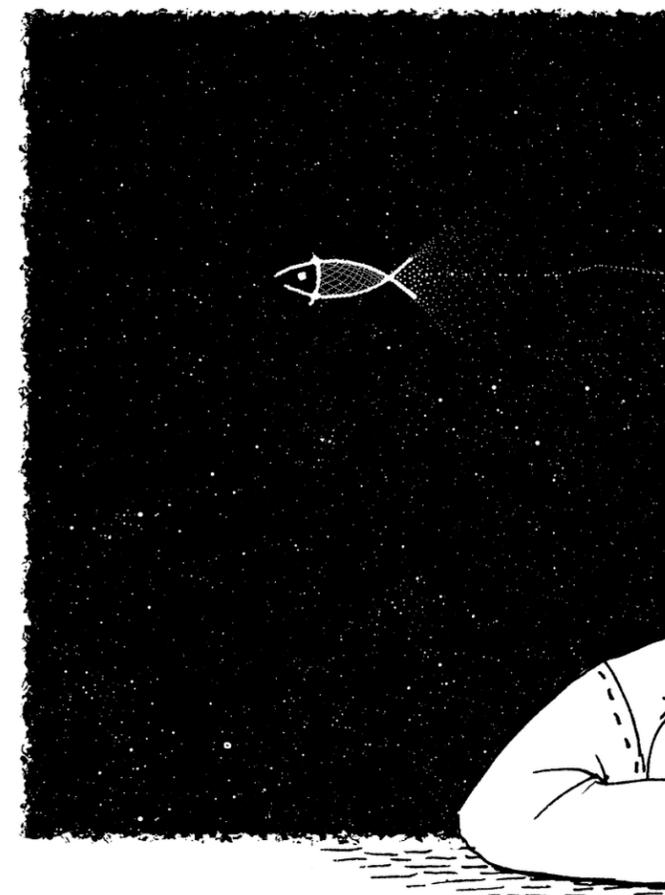
Áudio 9 - Personagem infantil/inocente (personagem):

Clique para ouvir

Composição é uma atividade que leva tempo para gente se especializar, mas o processo é muito divertido quando a gente experimenta e aprende coisas novas.

Nas próximas edições dessa série Compondo Passo-a-passo entraremos mais a fundo nesse oceano da composição, começando a aprofundar nosso processo na construção das melodias, dos acordes, da estrutura da música e muito mais.

Até a próxima! :) 





Adeus, 2020!

Ah, Dezembro! Para mim, é o melhor mês do ano: só a palavra já me traz o clima de festas, reflexões, presentes e docinhos que enchem meu coração de coisas boas. Eu sou completamente apaixonada por esse mês que junta o meu aniversário, o natal, as férias, o otimismo de um novo ano para se aventurar e faz um sanduíche de felicidade! E eu não poderia comer esse sanduíche todo sozinha, por isso venho dividi-lo com vocês nesta despedida da edição nº26 da Make The Game!

Com certeza esse foi um ano de muitas conquistas (e principalmente mudanças) para a revista, para o Condado Braveheart e também para as pessoas que fazem parte da comunidade. Dá o maior orgulho olhar para trás e ver o quanto crescemos nesse ano! Os eventos foram super legais, a Jam foi um estouro e os aprendizados que levamos em tudo isso ficarão conosco para sempre! Fácil não foi, longe disso, mas como dizem: o caos é a porta para a oportunidade.

Juntamente com a despedida dessa revista, damos também adeus a mais um ano, mais um ciclo e mais uma fase da nossa jornada neste mundo. Às vezes nos sentimos presos em lugares que não queremos estar e é a brisa fresca da esperança no futuro que nos motiva a seguir em frente. Por isso, não desista se o seu progresso não saiu como você planejava...a verdade é que as pessoas superestimam o que podem fazer em 1 ano e subestimam o que podem fazer em 2 ou 3. Não desista! Continue trabalhando e tenha calma.

Por fim, queria dizer que estaremos aqui ano que vem fazendo o possível para ajudá-los nessa jornada gamedeviana, buscando sempre trazer o melhor conteúdo possível e escrevendo com toda a dedicação e carinho que esperam de nós. Por ora, desejo a todos um natal incrível e um ano novo cheio de esperança!

Vejo vocês ano que vem, cenourinhas!

XOXO

 **Coralium**
Redatora

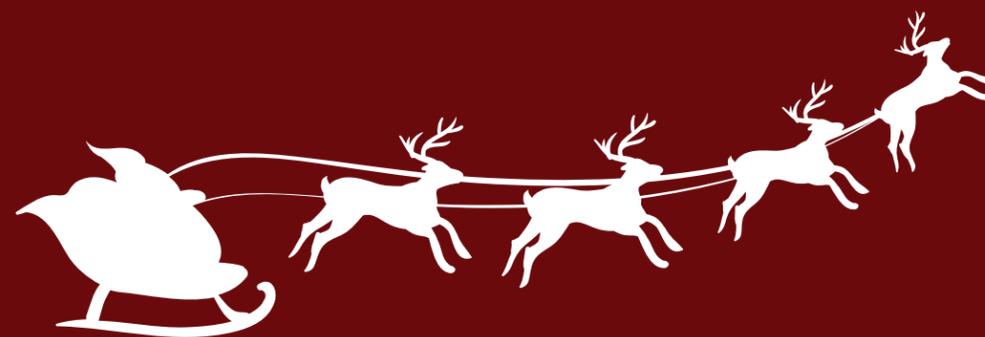
MAKE THE GAME
+...+
MAKETHEGAME.COM.BR

PARCERIA



ALKEMARRA.COM

MAKE THE GAME
+ - ●



ANO 09 EDIÇÃO 26

MAKE THE GAME

WWW.MAKETHEGAME.COM.BR

