

## Entrevista - KaHh

Contribuição de Striker  
29 de December de 2008  
Última Atualização 13 de March de 2009

Batemos um papo bem descontraído com a promissora KaHh, uma garota recém chegada ao mundo maker mas que já é conhecida em várias comunidades nacionais e também é moradora do ReinoRPG.

Striker: Seja bem vinda ao ReinoRPG KaHh, primeiramente quero dizer que pode ficar tranqüila de maneira que revele tudo que se passa na mente de uma Maker tão criativa como você. Para começar fala um pouco sobre você, a garota KaHh fora do mundo Maker, pois certamente muitos moradores do Reino estão curiosos e gostariam de saber um pouco mais sobre você.

KaHh: Bem, tenho 17, mineira e estou agora no 3º ano do 2º grau, posso parecer meio espoleta no chat e nos fóruns mas fora daqui sou bem tímida. Consegui o meu primeiro estágio e quero seguir carreira por este caminho, e por incrível que pareça eu quero ir para os estudos de Direito ou Ondonto.

Striker: Muito bom KaHh, a experiência que irá obter aliada aos conhecimentos que irá adquirir no futuro farão de você uma vencedora certamente, boa sorte. Mas ainda sobre você, poderia nos contar como surgiu esse Nick? E a propósito qual seu nome verdadeiro? Comente também sobre os pensamentos que teve ao receber o convite de entrevista no ReinoRPG. KaHh: Bem meu nome verdadeiro é Kátia Gonçalves, e esse apelido foi de infância, quando as amigas da minha sala brincavam de criar nomes e apelidos para as futuras "filhas" umas das outras, aí veio esse KaHh não sei de onde, e acabei gostando dele. Fiquei com um pé atrás, ainda mais comigo que cheguei nas comunidades de Maker a um mês atrás. Pra mim é difícil acreditar que cheguei a esse nível de reconhecimento mas fico lisonjeada de ser entrevistada pela revista que admiro e leio e também fico muito feliz de participar de ótimos fóruns como o Reino e a RMB.

Striker: Pé atrás? Nah, é raro termos garotas no Maker que acima de tudo possuem boa habilidade, sendo assim você é de fato merecedora de atenção especial até porque nós sabemos que você chegou a pouco tempo, porém acreditamos no seu potencial, vimos o que já produziu e cremos que muito mais está por vir de sua parte, apostamos em você KaHh.

KaHh: Obrigada Striker e o pessoal da RPPG Team pela atenção e pelo afeto ^PS: Se puder me mandar uma MP falando que é você mesmo eu aceito (brincadeira).

Striker: HahA, pode acreditar até porque essa risada é minha marca registrada(=P). Mas continuando com a entrevista e agora adentrando ao mundo Maker, como foi que você conheceu a ferramenta? Qual foi a primeira que testou? Qual é a que utiliza atualmente e qual a sua opinião sobre as demais? (que usa com menor frequência ou até mesmo nem usa).

KaHh: A primeira foi o XP, já com a dll ruim, e ficava testando as possibilidades de eventos e mapas diversos, depois disso migrei para o 2003 que a interface era agradável e o meu computador antigo (Win98) suportava mais xD, após isso fiquei uns 3 a 4 meses só mexendo com o 2003, que fazia quase todos os eventos com apenas swichs e nada de variáveis, pois ainda não sabia nem o que era. Depois de algum tempo quis voltar para o XP pois lá os gráficos eram bem melhores, e fui buscar alguns resultados na internet, depois, encontrei alguns tutoriais, scripts (nem sabia o que era isso na época) e diversos recursos. Com a chegada do VX fiquei até feliz mas quando baixei... Fiquei até triste, pois além do gráfico ser limitado ele te dá as funções básicas do RPG Maker na sua mão, coisa que demorei dias pra aprender com as versões mais antigas, e logo depois fiquei até mais distante dele por causa da falta de camadas nos mapas e a falta dos terrenos, a "terrain tag".

Striker: Foi exatamente isso que me afastou do VX, apesar de ter participado da primeira tradução do RPGMaker VX do Brasil, eu nunca abri ele para dar uma explorada mais profunda, apenas alguns minutos para entender os comandos básicos que já foram suficientes para me fazer afastar dele. Agora como diria meu amigo Nuno "no fim todos somos movidos por um sonho", essa frase é bem aplicável, creio que se você concorda com a frase citada então também deve possuir um sonho, sendo assim nos diga qual o seu sonho no Maker e o que te impulsiona a buscá-lo.

KaHh: Dominar o mundo! Brincadeira, apenas me divirto com a ferramenta, que já não considero mais uma "ferramenta", e sim como um explorador de sonhos. Meu sonho na verdade é ser reconhecida pelo que faço, quebrando aquele tabu que "Toda menina só faz joguinhos da Hello Kitty", mostrando assim a minha habilidade e a de todas as garotas no mundo maker.

Striker: Oh Noes...roubou meu plano...(HahA). Mas quanto o tabu citado, creio que o mesmo já foi quebrado a muito tempo, temos ai a magnífica CCOA, algumas outras já passaram pelo Reino também, algumas possuíam grandes habilidades mas saíram depois de um tempo, a questão não é mais meninas que criem jogos de hello kity e sim aparecer garotas como você e que fiquem por um bom tempo no Maker, pois em geral elas saem depois de um certo tempo. Mas observando seu comentário, então posso concluir que você quer ser reconhecida por suas habilidades e contribuições,

mas principalmente através de seu jogo, então nos revele alguns detalhes sobre seu projeto que de ante mão já sabemos que não será sobre Heloo Kitty(rsrs).

KaHh: Heheh, claro! Ele é sobre o anime Ergo Proxy, um suspense com sci-fi que retrata a vida de uma colônia após um apocalipse ambiental global, ele é baseado em mais ação do que para a missões de um RPG comum, além de ter varias coisas minhas nele como alguns sistemas e a ajuda de alguns colegas que conquistei com o tempo. Após isso, pretendo voltar as origins e criar um medieval com novas características e possivelmente um outro. ^^

Striker: E quanto a suas habilidades, quais as áreas no maker que mais gosta de atuar, quais as que menos gosta e qual a que possui maior domínio?

KaHh: Eu gosto mais das partes de eventos, mapeamento e design, sempre pendo em surpreender pelos gráficos mas ao fazer isso acabo pecando em não deixar o sistema funcional. Sou péssima em scripts e em criação de musicas, já gostei bastante das áreas mas não consegui tirar nenhum bom fruto delas, mas acaba que eu consigo pouco a pouco me virar na parte geral do maker.

Striker: Classificamos você como aquele tipo de Maker admirável, na minha nossa concepção entra nesse grupo aquelas pessoas que sabem produzir e ainda possuem vontade e disposição em passar para os outros Makers o que conhecimento que possuem seja através de tutoriais para que eles também aprendam ou através de arquivos(scripts, demos com sistemas ou mapas e similares) para que possam usar e estudar a maneira como foi construído. Então pode nos dizer quais são seus trabalhos mais recentes e o que podemos esperar para o futuro?

KaHh: O mais recente postado foi o Kit do God of War, que foi o que mais chamou a atenção do pessoal, estou agora voltada a criar tutoriais de design para os jogos como os fazer um logotipo, e mudanças no tileset com pictures. Mas ainda vou postar algumas coisas que estou preparando aqui, mas vai ser somente após a demo do meu jogo. O ideal seria apenas inovar, mas o que vou fazer daqui pra frente é modelar um conteúdo e ensinar a alguém, como fazer uma simples seleção de personagens se tornar uma mega seleção com diversos recursos elaborados.

Striker: Mega seleção...isso parece bom hein? =D. Olha KaHh, foi um prazer bater esse papo contigo, agradecemos pela disposição imediata em contribuir conosco, você é tudo aquilo que imaginávamos, uma iniciante com disposição, sendo assim futuro brilhante é o que imaginamos para ti, só depende de você. Agora para finalizar, você gostaria de deixar algum recado para os moradores do ReinoRPG e/ou alguma mensagem para as futuras Makers que estão para surgir?

KaHh: Opa! Claro, dizer uma coisa que um colega me disse um outro dia, "A pressa é inimiga do Maker" não adianta você querer colocar todas as suas idéias no maker e querer manter uma estabilidade. Assim como a parte da ganância (o que ocorre comigo) que é de querer praticamente tudo para seu jogo, o que vai acabar tendo é stress e um projeto gigante parado. Aprendam, ensinem e se divirtam bastante com o Maker. Aproveito para agradecer ao Atoa, Lehanius, Tunicoelp, DMC e a todos os membros das comunidades pelo apoio que me deram até hoje. ^^ Gostou da entrevista? Tem alguma sugestão ou comentário? Visite o Tópico de debate .