





A história do Servidor

Escrita por **Walter_Correa**
Contribuição de **Vitor_Dexter**

Prefácio

O servidor de **SA-MP**, **Dark Street Roleplay**, trata-se de um projeto que foi iniciado no dia **17/05/2017**, porém, sua origem e história começam no ano de 2011. Este projeto não é uma edição, atualização ou remake de qualquer outro projeto antigo. Absolutamente tudo foi construído e desenvolvido do zero.

Quero agradecer a cada um que, de alguma forma, contribuiu para que essa história existisse. Agradeço a aqueles que fizeram parte da história no passado e também aos do presente. Alguns nomes serão citados durante a narração ou nos créditos desta história, mas se você não encontrar o seu nome, significa que talvez eu não o recorde ou simplesmente não o conheci no servidor, portanto, peço-lhe desculpas!

O objetivo desta narrativa é contar os fatos principais da história do servidor, dessa forma, não haverá aprofundamento em histórias ou acontecimentos paralelos, a menos que sejam indispensáveis ao contexto. Não haverá detalhes além do necessário, afim de que a história não fique confusa ou entediante. Desejo a você uma boa leitura!

San Andreas Multiplayer

O meu primeiro contato com o *SA-MP* foi em 2008, 2 anos após seu lançamento, através do site *Baixaki*. Não lembro exatamente o que eu estava procurando a respeito de *GTA* quando apareceu o *SA-MP 0.2X* como sugestão de download nesse site.

Meu irmão e eu jogávamos *GTA San Andreas* em seu computador, no modo single player, mas depois de descobrir o *SA-MP*, foi algo realmente diferente e muito bom, fiquei fascinado e passei a jogar muito. O servidor que eu mais jogava no início foi o *GamerX*, um dos primeiros servers *SA-MP*, no qual eu passei muitas horas jogando.

Levou pouco tempo até que a minha vontade de criar um server viesse à tona, mesmo sem ter o mínimo de conhecimento a respeito. Mais de uma vez, em intervalos de meses, eu baixei os arquivos necessários para criar e ligar um servidor, mas aquilo parecia um quebra-cabeça na minha frente, eu não sabia por onde iniciar. Comecei a pesquisar, porém, naquela época eu mal tinha comprado meu computador e não sabia nem navegar direito na internet, ainda mais programar, sendo assim, eu desistia da ideia toda vez.

Passado o tempo, criar um servidor já não era prioridade, decidi que queria ser administrador, algo desejado por muitos players. Como era difícil ser promovido em grandes servidores, devido à concorrência, eu investia minhas tentativas nos menores, me fazendo de bom player para ganhar confiança e ser promovido.

Convite Inesperado

No ano de 2011 eu comecei a jogar em um servidor chamado ***Brasil Drift Pawn***. O dono tinha uma comunidade no *Orkut* e através dela abriu uma inscrição para novos administradores, na qual eu participei. Quando meu nome apareceu na lista dos aprovados eu mal podia acreditar que meu sonho tinha se realizado. Fiquei muito feliz e eufórico!

Um certo dia, um player chamado **IvisonJSKY** entrou no servidor e me fez um convite que dividiu minha história no *SA-MP*, me propôs sociedade em um projeto seu. Mesmo eu não sabendo nada de programação PWN, ele insistiu e fez questão mesmo assim.

Eu vi as portas se abrindo naquele momento, então eu aceitei o convite e no mesmo dia abandonei o servidor sem pensar duas vezes. Deixei claro para **IvisonJSKY** que eu não tinha conhecimento nenhum, mas tinha facilidade de aprender e ia me esforçar com certeza.

Os Primeiros Passos

Por volta de outubro de 2011 iniciei meus trabalhos de edição e criação no projeto de **IvisonJSKY**, o qual usava como base um Game Mode baixado da internet, que pertenceu a um servidor brasileiro, cujo o oficial encontrava-se fechado, chamado **Terra Samp DM**.

Como eu não sabia nada de programação PWN, tudo era novidade, então, minhas funções eram básicas, como editar textos, criar mapas, entre outras coisas simples. A responsabilidade maior ficava por conta de **IvisonJSKY**, porém minha curiosidade foi me levando além e aos poucos ia arriscando fazer alterações mais significantes no GM. Com o tempo fui entendendo a lógica de certas coisas e evoluindo no aprendizado.

Quando chegou a hora de escolher um nome para o servidor eu sugeri **Dark Street Server**, sem nenhum motivo específico, simplesmente porque eu achei bacana. O nome foi aceito por **IvisonJSKY** e com o mesmo o projeto foi batizado.

Contratamos um host e ligamos o servidor que permaneceu online por algumas semanas. Não havia muitos jogadores, além dos amigos de **IvisonJSKY**, mas foi divertido. Muitas vezes jogávamos sozinhos no server para passar o tempo e testar novos sistemas ou mapas.

Um Projeto Paralelo

Naquela época eu não simpatizava com servidores RPG, não tinha paciência para entender como as coisas funcionavam, todo aquele processo de evolução de personagem me deixava entediado.

O que me chamou atenção foi que os servidores de RPG sempre tinham mais jogadores que outros servers e isso me fez sentir vontade de conhecer melhor esse estilo de jogo. Devido ao fato de que o nosso projeto inicial não estava evoluindo como o esperado, então eu sugeri a criação de um servidor RPG.

Indicado por **IvisonJSKY**, usamos o Game Mode do server **Terra Samp RPG**, que também estava disponível na internet. A partir daquele momento iniciamos um projeto paralelo, do qual eu tomaria conta, enquanto que **IvisonJSKY** continuaria com o projeto inicial. E foi em outubro de 2011 que a história do atual servidor **Dark Street Roleplay** nasceu.

Sociedade Desfeita

Após algumas semanas, eu ainda não tinha feito muitos planos para o server RPG, mas tinha me dedicado muito a estudar o Game Mode e conhecê-lo aos poucos. Tudo era muito novo e complicado demais, porém eu estava gostando bastante. Descobri que eu gostava muito de ver funcionar algo que eu criei ou editei, desde um simples comando até um sistema mais elaborado e complexo.

O Game Mode tinha muitos erros e bugs que me faziam investir muitas madrugadas tentando resolvê-los, mas nem sempre obtinha sucesso e isso foi desafiador, pois eu sempre fui detalhista e não parava enquanto não achava ao menos um remendo para o problema.

Ainda era muita coisa para eu processar, foi preciso conhecer mais a fundo o Game Mode, seus sistemas e segredos, afim de que eu pudesse progredir e ter o conhecimento completo do mesmo.

Passado algum tempo, **IvisonJSKY** decidiu abandonar o projeto inicial, dessa forma o servidor **Dark Street Server** foi desligado, porém eu, continuei com o projeto RPG sozinho. Eu já tinha aprendido muita coisa e sabia que era aquilo que eu queria fazer, sendo assim, a nossa sociedade acabou, mas continuamos com o contato e a amizade.

Noites em Claro

Assim como eu evoluía em aprendizado, também os desafios não paravam de crescer. Eu sempre fui detalhista, mas também era inexperiente, por isso, tudo foi muito complicado no início. Eu tinha muitas ideias e planos, porém, precisei estudar e aprender como cada função ou código funcionava antes que eu pudesse criar ou editar algo, dessa forma, esse projeto se tornou minha escola primária em programação no SA-MP.

Passei várias madrugadas acordado e muitas delas foram só corrigindo os infinitos bugs que não paravam de surgir. Por conta da inexperiência, falta de conhecimento, descuido e acúmulo de informações, várias vezes tive que refazer um trabalho de horas ou até mesmo descartá-lo totalmente.

O tempo foi passando e aos poucos os resultados foram aparecendo, desde textos e frases, comandos e sistemas, até o próprio design do servidor passou por edições ou reconstruções. Eu procurava sempre melhorar e adicionar sistemas novos ao servidor. Apesar da minha inexperiência minha criatividade e meus planos eram ilimitados.

O Grande Dia

Foram aproximadamente 7 meses de edição e preparação antes da inauguração do servidor. Eu estava muito ansioso por esse momento, afinal, dediquei muito tempo e empenho para que isso acontecesse.

Então, no dia **22/04/2012**, as 13:00 horas, o servidor foi aberto ao público pela primeira vez com o nome **Dark Street Roleplay**. No momento em que foi aberto, vários players já estavam aguardando para conhecer o servidor tão esperado. Naquele instante eu os aguardava na estação de trem, **Market Station**, onde os players spawnavam, recebendo-os e apresentando o servidor, foi um momento eufórico e gratificante, apesar dos acontecimentos posteriores.

Nem eu, nem o servidor estávamos totalmente preparados para lidar com os players e isso eu só fui descobrir com o passar do tempo e confesso que foram momentos tensos, preocupantes e desafiadores.

Logo no primeiro dia, minutos depois do lançamento, além dos players que não paravam de pedir promoção à administração, algumas pessoas usaram programas para floodar falsas conexões no servidor, afim de que ele ficasse off-line, e o conseguiram por várias vezes. Levei um tempo até elaborar um sistema eficiente para se defender dos ataques.

Bons Momentos

Apesar de todos os desafios e preocupações, também houve momentos bons e inesquecíveis. Esses momentos, só foram possíveis com a chegada de alguns players que marcaram a história do servidor e de alguma forma o influenciaram positivamente.

Durante o tempo em que ficou online, muitos desprezaram o servidor, de muitas formas, mas teve quem se encantou e deu muito valor, tanto que até hoje continuam apoiando e valorizando o projeto. Gratidão não é o único sentimento que guardo, também o orgulho, a motivação e principalmente a consideração especial por todos esses membros.

Eu não passava muito tempo conectado no servidor, por motivos de estar sempre editando, atualizando e melhorando o Game Mode, mas quando era possível, eu estava lá, recepcionando, mostrando o servidor e às vezes me divertindo muito, a ponto de rir alto!

Acredito que fiz grandes amigos, apesar de não ter conhecido todos pessoalmente, afinal, só o que queríamos era diversão e isso tivemos, mesmo que por pouco tempo.

Missão Fracassada

Acredito que o maior foco de um servidor é ter muitos jogadores, mas qual seria o segredo para alcançar esse objetivo? Seria a inovação, criatividade e exclusividade do Game Mode? Me questiono até hoje ao observar tantos servidores com um Game Mode de baixa qualidade de conteúdo e com um número invejável de players. Acredito que a diferença de um server para o outro deveria ser o seu conteúdo e não a quantia de players que ele tem.

O **Dark Street Roleplay** possuía um Game Mode inovador e bastante diferenciado, no entanto, não obteve sucesso com os players, pois a maioria gosta de servidores que os deixe fazer o que bem entendem, sem muitas regras ou sistemas que os forcem a seguir uma conduta mais realista possível.

Diferentes tipos de jogadores passaram pelo servidor e cada um com seu objetivo, uns querendo ser administradores, outros querendo vantagens específicas, alguns só queriam zueira e bem poucos queriam jogar simplesmente. Essas decepções me desanimaram muito e em novembro de 2012 eu decidi fechar o servidor.

Meio e Fim

Em fevereiro de 2013, dois dos antigos membros fiéis, **Mauricio_Crispim** e **Lessk_Prince**, insistiram na ideia de reabrir o servidor. Eu já estava mais tranquilo e concordei em tentar de novo. Durante uns 2 meses eu fiz alguns ajustes no Game Mode e o preparei para a reabertura que ocorreu em **26/05/2013**. Essa foi a melhor época do servidor, pois estava recebendo um fluxo regular de jogadores diariamente.

Aos poucos, aquela vontade de seguir firme no projeto foi voltando e eu decidi evoluir o servidor de forma marcante, focando no objetivo central que era o realismo nos sistemas e nas atitudes dos jogadores. Consultei alguns membros e falei a respeito de uma nova versão que iria transformar o servidor com algo novo e de momento recebi aprovação.

Então, dediquei algumas semanas de preparação e edição do Game Mode, onde eu projetei uma reforma no conceito geral do server, mudanças significativas em vários sistemas, entre eles o sistema de Organizações, que passou a se chamar Facções e não mais seriam criadas pelo servidor e sim pelos players, os quais dariam o nome que desejassem, definiriam local de base e tudo mais. Eu não sabia naquele momento, mas isso foi um tiro no pé.

Após o lançamento da parte 1/3 dessa versão, a rejeição foi muito grande e o fluxo de players despencou. Apesar de ter separado a versão antiga e poder voltar atrás com ela, eu não fiz isso, pois nessa nova versão eu tinha melhorado muitas coisas, corrigido muitos bugs, coisas que eu teria que fazer tudo de novo na versão antiga e isso eu não estava disposto, pois minha decepção se juntou com minha raiva e minha impaciência, por acreditar ter desperdiçado tempo e dedicação. Novamente o servidor foi fechado, dessa vez para sempre!

Novo Projeto

Passei alguns meses sem nem se quer pensar em *SA-MP*, frustrado e desanimado. Em janeiro de 2014 comecei a sentir falta de programar e resolvi iniciar um novo projeto, um servidor Freeroam.

O objetivo era criar um servidor em 3 idiomas, sendo eles Português, Espanhol e Inglês, com diferentes tipos de jogos, como matemática, minigames, dominação de territórios, missões, etc. Então, no dia **06/01/2014** eu iniciei a programação desse novo Game Mode, do zero, batizando-o com o nome de **The Lionstar Server**.

O servidor foi atualizado com 18 versões de 2014 a 2017 e foi descontinuado desde então. Teve fases razoáveis em que chegou a alcançar 26 players online, mas devido a minha forte investida em anti-cheats de todos os tipos, mais uma vez eu fracassei.

Apesar de não obter sucesso novamente, isso não me afetou em praticamente nada, pois eu pretendia continuar com o projeto por puro prazer, então, descobri que o *SA-MP* tinha se tornado um hobbie para mim.

Último Projeto

Durante os 3 anos após o fechamento do antigo **Dark Street Roleplay** eu mantive contato com alguns membros antigos e até conheci 3 deles pessoalmente, **Marcus_Barcelos**, **Eduardo_Barcelos** e **Rafael_Hurley**. Pude contar com a amizade, parceria e confiança de **Mauricio_Crispim**, que me ajudou muito em meus projetos e sem dúvidas se tornou meu braço direito.

Às vezes comentávamos com saudade a respeito do antigo servidor e relembrávamos os bons momentos que passamos jogando. Novamente, **Mauricio_Crispim** e **Lessk_Prince** alimentaram a ideia de reabrir o servidor e depois de pensar muito eu não concordei com a reabertura, mas sim em criar um novo servidor, o meu último projeto no *SA-MP*.

Dessa forma, em maio de 2017 surgiu o projeto para o atual **Dark Street Roleplay**, com ideias e conceitos totalmente novos. O tempo passou e poucos servidores *SA-MP* evoluíram trazendo algo novo, nem ao menos melhoraram seus sistemas atuais, diante disso, o projeto atual busca mudar essa realidade, trazendo evolução, modernidade, dinamismo e criatividade nunca antes visto.

Depois de quase 8 anos em desenvolvimento, no dia **19/10/2024** o servidor foi lançado oficialmente e, embora tenha tido pouca divulgação, alcançou 35 players online no primeiro dia.

O objetivo maior continua sendo o número de players, mas dessa vez decidimos equilibrar tudo para que um resultado leve ao outro, sem deixar de lado a qualidade do conteúdo e seriedade do Game Mode. Diferente dos antigos projetos, onde o foco maior era o server e não os players, dessa vez focaremos em ambos, investindo fortemente na qualidade do Game Mode e proporcionando prazer em jogar. Não há como prever o futuro, mas acreditamos muito no sucesso desse projeto!

Se você estiver lendo esta história enquanto o servidor ainda existe, então saiba que ainda estão rolando os dados. Do contrário, se você teve o privilégio de fazer parte, saiba que a história não acabou, ela continua em você, ela é você!

Considerações Finais

Acredito que essa história é composta de sonhos, dedicação, desafios, derrotas, persistência e evolução. Eu continuo brincando de programador no *SA-MP*, depois de anos, por pura satisfação e realização pessoal. Todo o trabalho dedicado, desde o início desta trajetória, foi com muito carinho e vontade de fazer a diferença em todos os aspectos.

Em minha conclusão, vejo que o meu tempo não foi desperdiçado, pois eu cresci e aprendi muito, fazendo o que eu gosto com prazer. Não desisti do meu sonho, por mais insignificante que ele possa parecer ao mundo. Não posso deixar de agradecer a todos os membros que de alguma forma deram vida à essa história, tanto aos que fizeram parte no passado, como aos que farão no presente e futuro! Essa história é nossa!

Créditos

IvisonJSKY

JR_Junior (*Walter_Correa*)

Rafael_Bermanelli

Mauricio_Crispim (*Vitor_Dexter*)

Eduardo_Barcelos

Marcus_Barcelos

Davi_Torres

Marcelo_Widmore

Bruno_DoSantos

Rafael_Hurley

Victor_Rocha

Chelles_Vincenzo (*Chelles_Terio*)

Gleino_Monteiro

Leonardo_Moretti

Lessk_Prince (*Gabriel_Lessa*)

Leonardo_Vargas

Lucas_Lima

Pedro_Henrique.

Gustavo_Sandoval