Nation64



DINOSAUR PLANET

1

- Tudo sobre Dinsaur Planet + entrevista exclusiva com Michael Cawood, ex-Rare que trabalhou no game!
- Mortal Kombat Trilogy: confira detalhes da versão 64, sem loadings e com toda a violência do arcade.
- Super Metroid: Samus invade seu Super Nintendo.

@nation.64 nation.64 www.nation.64.com



@84BRANDING Bē 84BRANDING

EDITORIAL
NATION 64

A Nation 64 nasceu da paixão de um bando de aficionados por Nintendo, mais que isso, ela vem pra resgatar aquela conversa bacana de beira de esquina, que a gente tinha com os amigos sobre os jogos e videogames do momento. Não temos a pretensão de acompanhar as novidades, até porque a Internet está aí, mais rápida que coice de Bacurim, nesse sentido. Nossa vibe é de levar ao leitor um pouco da nossa visão sobre os jogos clássicos e, se possível, trazer alguma novidade ou relato dos desenvolvedores que suaram a camisa para que seu game favorito estivesse em suas mãos, prontinho para ser zerado! Tudo isso, com muita irreverência e sem os "Ismos" ou rótulos que vemos por aí, seja na Web ou nos grupos da vida. E para inaugurar essa edição mais que especial, você vai ficar por dentro do game que prometia ser o maior lançamento de Nintendo 64: Dinosaur Planet que após 20 anos do seu surgimento, emerge das cinzas em um vazamento totalmente inesperado, para mostrar ao mundo que a Rare era de fato, a maior desenvolvedora de games para o Nintendo 64.

Ainda nesta edição, temos uma matéria especial sobre Super Metroid 3, um dos games mais impactantes do Super Nintendo e um dos mais influentes da história dos Videogames, que elevou a franquia ao patamar de clássico absoluto entre os fãs de um bom adventure de ação. Para quebrar o ritmo, vem porradaria por aí! Isso porque, um dos nossos colaboradores preparou uma matéria completa sobre Mortal Kombat Trilogy, considerado por muitos fãs o melhor da série em 2D. Fechando esta edição, trazemos a nossa seção de dicas, truques e macetes pra você desempacar de vez naquele game, sem ter que gastar seus dados de celular pesquisando na internet. Vem aqui, que é sucesso! Um grande abraço a todos e esperamos que esta seja a primeira de muitas edições, dessa aventura épica no mundo dos Videogames Nintendo.

Shelton Ribeiro



Shelton Ribeiro



André Nogueira



Johnny Castelliano

Pelas mãos da Rare:

Surge o maior game de Nintendo 64 de todos os tempos.



Dinosaur Planet é sem dúvidas o projeto mais ambicioso da Rare, que apresentou o game ao público pela primeira vez durante a E3 2000, quando foi exposto junto com uma demo jogável. Na ocasião, criou-se uma expectativa imensa sobre o título e a partir daí, a Rare começou a liberar aos poucos mais informações como artes conceituais, screenshots de gameplay e algumas trilhas do game em MP3.

Devido aos recentes sucessos de crítica e público de games lançados para o Nintendo 64, como Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie e Perfect Dark, o anúncio de uma nova e grandiosa IP, deixou os jogadores no hype! E a cada nova notícia, aumentava a expectativa diante desse promissor game.

Nintendo 64 e Dinosaur Planet:

Futuro incerto.



Em meados de 2000, o Nintendo 64 estava dando seus últimos passos para um merecido descanso, enquanto que a geração seguinte já estava entre nós: A Sega com o seu Dreamcast iniciando a nova geração, Sony e seu sucessor o Playstation 2 surgindo com toda a força do seu antecessor o PlayStation 1, e a Nintendo já afiando suas garras para o lançamento do Nintendo GameCube.
Dito isso, Dinosaur Planet tinha sua data prevista de lançamento para janeiro de 2001, ou seja, um pouco depois dos gigantes de 128 bits. Todos estes fatores culminaram com um perigoso silêncio por parte da Rare, silêncio que logo se transformou em agonia e apreensão para os fãs de Nintendo 64, que viam os games sendo cancelados ou movidos para o próximo videogame da Nintendo, sem a menor cerimônia.

Olhos de serpente

O grande gênio da Nintendo, Shigueru Miyamoto, foi peça fundamental nas mudanças de projeto de Dinosaur Planet, isso porque, em recente entrevista, Phill Tossel que trabalhou diretamente nos games Banjo-Kazooie e Dinosaur Planet, afirmou que Shigueru era presença constante no QG da Rare, sempre querendo saber o que os ingleses estavam desenvolvendo e pedia detalhes sobre os projetos. Em uma dessas visitas, o designer teria visto Dinosaur Planet em sua versão avançada, ainda para Nintendo 64 e sugeriu que Sabre e Fox McCloud eram personagens bem semelhantes e que por isso, tivera a ideia de entrar em contato com a cúpula da Rare para que fizessem de Dinosaur Planet um novo game da franquia Star Fox. Por consequência da pressão de Miyamoto, a poucos dias da E3 2001 a Rare anunciava que Dinosaur Planet, antes projetado para ser um game do Nintendo 64, agora seria Star Fox Adventures: Dinosaur Planet. Além disso, a empresa ressaltou que Sabre daria lugar a Fox e que o game seria lançado exclusivamente para Nintendo GameCube. Além do console, o game sofreria com mais mudanças bem significativas: por exemplo, o mago Randorn também seria re-

tirado da história, o mascote de Krystal, Kyte faria apenas algumas pequenas aparições no game e por fim, a mudança que mais causou polêmica: Krystal, a protagonista do game, seria uma personagem coadjuvante, o que descaracterizaria toda a proposta original, planejada para o Nintendo 64.

Mudanças extremas

para tempos extremos

Lançado em 2002, um ano após seu anúncio, o game da Rare perdeu de vez o título Dinosaur Planet, passando a se chamar apenas Star Fox Adventures.

Na nova história adaptada para o game, o time Star Fox receberia um chamado de socorro do Dinosaur Planet, e iria até lá para averiguar os fatos.

Star Fox e Dinosaur Planet:

Dois opostos



Em decorrência das mudanças bruscas de roteiro e personagens, aquele que poderia ser um dos maiores jogos para N64, jamais pôde ver a luz do dia e ser levado a público. Apesar de Star Fox Adventures ser um bom game, ele nem de longe remete ao universo ímpar, criado e pensado especialmente para Dinosaur Planet, que prometia levar o Nintendo 64 ao limite, com seu mundo aberto, diálogos falados e 512 Mb de pura aventura, que só a Rare em sua despedida antes de ser vendida para a Microsoft, poderia proporcionar aos fãs de Nintendo 64.

Após 20 anos de espera,

Dinosaur Planet ressurge e faz justiça aos fãs de Nintendo 64.

O usuário do twitter a Forest of Illusion, em seu perfil dedicado a preservar o legado dos videogames, revelou em uma recente postagem que obteve um CD contando uma versão datada de Dezembro de 2000 do game Dinosaur Planet, ainda em sua versão Nintendo 64. o YouTuber John Linneman do canal Digital Foundry confirmou a informação e conseguiu colocar o jogo pra rodar no Nintendo 64. Ao contrário do que muitos possam imaginar, esta versão não faz parte do "Nintendogate", onde mais de 2 terabytes de informações de games e consoles da Nintendo foram vazados na Web. Neste caso, o time da Forest of Illusion adquiriu um disco com a ROM de Dinosaur Planet em sua versão para o Nintendo 64.
Lembramos que para desfrutar do game, é obrigatório ter o cartucho de expansão de memória (Expansion Pak) e um Everdrive, ou se preferir, pode rodar o game diretamente do seu PC, através do emulador Muppen.

Shelton Ribeiro



Entrevistamos

Michael Cawood,



principal responsável pelas cenas de ação do Dinosaur Planet. Neste bate-papo descontraído, ele conta sua história com o game e revela alguns segredos dos bastidores desse grandioso projeto da Rare, confiram:

Nation 64: Michael, , conta um pouco sobre a sua trajetória profissional e quando surgiu a oportunidade de trabalhar no Projeto de Dinosaur Planet?

Michael: Obrigado por entrar em contato Shelton. Dinosaur Planet foi propriamente dito meu primeiro trabalho em animação em 3D depois de obter meu diploma em animação 2D tradicional. Tive a sorte de conseguir um emprego que me permitiu ter tempo para aprender a modelar em 3D utilizando o Maya (Software de Modelagem e animação em 3D, atualmente pertencente a Autodesk) durante o horário de trabalho, fazendo cenários de fundo de transição com aspecto de desenho à mão. Felizmente, eu já estava usando computadores e fazendo alguns Cenários de Fundo em Computação Gráfica, e programando-os de forma modesta. Para se ter uma ideia, a maioria dos trabalhos não dariam aos novos artistas tempo para fazer isso como foi o meu caso, eles teriam que aprender o Maya primeiro para conseguir o trabalho. Desde que trabalhava na Rare eu fazia filmes, curta metragens e comerciais. Inclusive atualmente eu estou experimentando essas ideias em VR. Mas tudo isso; produção de filmes animados, comerciais, analisando em uma retrospectiva, eu tive a sorte de ter começado na Rare, onde fui capaz de desenvolver minhas habilidades em produzir filmes, pois tínhamos muito tempo de tela para preencher e personagens para dar vida.

Nation 64: Na época do desenvolvimento de Dinosaur Planet, você e a equipe estavam cientes do enorme desafio que seria construir o jogo no Nintendo 64, o qual era muito limitado dada as proporções do projeto?

Michael: Sim, o Nintendo 64 já estava bem estabelecido e já vinha ultrapassando os limites, mas a Rare sempre teve a reputação de fazer versões ainda mais bonitas dos gêneros de jogos existentes. Dinosaur Planet não foi exceção ..., mas com objetivos visuais tão elevados, a compensação foi uma baixa taxa de quadros, tão baixa que você nunca iria tolerar em um jogo atual. Eu essencialmente vivi naquele mundo durante anos e meus programas de modelagem só eram atualizados até a taxa de quadros que o jogo podia suportar, então eu tive que ser muito paciente para fazer qualquer coisa.

Nation 64: Qual sua opinião sobre como era Dinosaur Planet no Nintendo 64 e no que se tornou depois de migrar para o GameCube?

Michael: Se tivesse sido lançado como no conceito inicial de Dinosaur Planet, acho que seria um jogo aclamado pela crítica. Mas por ter sido atrasado tantas vezes e depois mudado para uma franquia com conceitos diferentes e estabelecidos, acabou que ele não foi bem recebido também. As pessoas esperavam um jogo de tiro espacial de Starfox e o que eles conseguiram foi um belo RPG no estilo Zelda. Eu adorei trabalhar com os personagens de Starfox e adorei os jogos originais da franquia, mas o nosso jogo foi entregue com tantas expectativas, que foi um golpe para a equipe quando as análises voltaram. Eu aprendi muito sobre como não criar tantas expectativas nos projetos e isso aconteceu novamente mais tarde na minha carreira ... bons projetos recebendo notas de críticos muito mais baixas do que mereciam, porque não atenderam às expectativas de uma forma ou de outra ... e que na maioria das vezes não é culpa da equipe que trabalhou neles.

Nation 64: Você chegou a se encontrar com Shigeru Miyamoto na Rare? Ele realmente influenciou na decisão de migrar o desenvolvimento de Dinosaur Planet para o GameCube?

Michael: Teve um dia que Shigeru Miyamoto agendou uma visita à equipe de desenvolvimento e estávamos todos preparados para isso, mas nunca aconteceu. Isso teria sido de grande ajuda para mim, então foi uma decepção. Mas passei a receber notas pessoais dele sobre sequências específicas que eu tinha criado, então isso era legal. Ele estava particularmente interessado na cena em que Fox coleta coisas de um baú, era importante para ele fazermos isso da maneira certa.

Nation 64: : Dinousar Planet tem as mais belas cenas cinematográficas com vozes para o Nintendo 64, poderia nos dar detalhes de como foi criar cada uma delas?

Michael: Muito obrigado, e na época foi um dos primeiros jogos com apresentações cinemáticas durante o jogo a contar com animações faciais e sincronização labial, embora muitas pessoas não tenham percebido que elas foram sincronizadas na versão final do jogo, pois havia um bug que deixou o áudio ligeiramente fora de sincronia na versão do GameCube. Criar essas cutscenes foi cerca de 90% do meu trabalho na Rare, o que foi um luxo para um graduado em animação. Eu acreditava que faria algo semelhante com Donkey Kong! Desenvolvemos ferramentas que você consideraria normais agora, mas na época não existiam nada do tipo para ajudar a tornar o processo o mais produtivo possível. Tínhamos até ferramentas de sincronização labial automáticas para ajudar a acelerar isso ... embora eu as refinasse depois que a ferramenta fizesse a primeira passagem de vozes. Fazer uma sequência começa estabelecendo o diálogo na linha do tempo para ser o mais curto possível, ao mesmo tempo que isso soe natural, então preenchemos a cena para manter as coisas o mais interessantes possível. Eu imaginei Fox McCloud (e Saber antes dele) como Indiana Jones e me diverti muito adicionando um tom de humor sarcástico e seco a suas performances. Tive muita rédea solta e aprendi muito. Eu faço um trabalho muito semelhante hoje em dia em filmes, mas as cenas são muito mais complicadas neste nível pra muitas pessoas.

Nation 64: David Wise é conhecido pelas trilhas sonoras da trilogia de Donkey Kong, ele também compôs a trilha sonora de Dinosaur Planet, você trabalhou com ele?

Michael: Sim, Dave Wise era ótimo, nos encontrávamos frequentemente para conversar sobre as cenas em que eu estava fazendo para explorar o que ele poderia fazer para criar as trilhas sonoras para elas. Foi um processo divertido, e eu realmente fico muito grato por ele ter me envolvido no processo. Tive ótimos contatos com outros compositores desde então, incluindo Grant Kirkhope (também ex-Rare) em meu último filme.

Nation 64: Conhecendo toda a qualidade da produção, você acha que Dinosaur Planet tinha potencial para ser o maior jogo do Nintendo 64?

Michael: ÉÉ difícil ser objetivo, quando você vive em um jogo por três anos e meio, com todos os altos e baixos de seu primeiro grande projeto profissional associado a ele. Sempre foi um jogo forte e todos nós acreditávamos nele, mas com o passar do tempo outros estúdios de jogos também estavam fazendo um ótimo trabalho e o nosso estava ficando antiquado. Definitivamente, há algo a ser dito sobre como colocar seu produto no mercado antes que seja ultrapassado e permanecer fiel à visão original.

Nation 64: Para encerrarmos, poderia deixar uma mensagem final para todos os fãs de Dinosaur Planet quando este estava no Nintendo 64?

Michael: Michael: Constantemente me surpreendo com o quanto de amor havia por algo que nunca realmente saiu. Com todo o hype que construiu expectativas enormes nas mentes dos jovens na época... e agora essas mentes cresceram e de alguma forma isso se tornou uma peça estranha que faltava na juventude deles, da qual tive a sorte de fazer parte. Eu gostaria que as pessoas ficassem empolgadas com projetos mais novos ... falando nisso, meu curta-metragem independente mais recente pode ser visto em TheWrongRock.com e eu adoraria compartilhá-lo com todos vocês. Obrigado mais uma vez Shelton, foi um prazer relembrar com você sobre o desenvolvimento de Dinosaur Planet.

Tradução: André Nogueira

Para conferir o mais recente trabalho de Michael Cawood, basta acessar:
http://thewrongrock.com
No YouTube, basta procurar por: The wrong rock by Michael Cawood



Análise

Super Metroid 3

Percorrendo as estrelas em busca de uma nova presa, a caçadora de recompensas Samus Aran é chamada de surpresa pela Colônia Espacial recém visitada, ao qual deixou aos cuidados dos cientistas, o último Metroid que a seguiu no planeta SR388. Seu sinal de socorro urgia medo e desespero. Algo havia atacado a colônia espacial!



O ano era 1994, após sua estreia em Metroid no NES e Metroid II: Return of Samus, Nintendo e sua equipe R&D1 dão continuidade em Super Metroid 3 aos eventos decorrentes ao último Metroid sobrevivente que acompanhou Samus após eclodir do ovo em Samus Returns. Ambientado no planeta Zebes, lar dos piratas espaciais (que também já foi o segundo lar de Samus), o jogo apresenta uma vastidão de locais a serem explorados:

Crateria: A superfície do planeta Zebes que constantemente é assolada por fortes chuvas ácidas. Nesta área se encontram as ruinas dos Chozos, antiga raça alienígena que habitava o planeta, sendo os últimos deles os responsáveis por cuidar e treinar Samus. É habitado por espécimes adaptadas em suas cavernas, como os Zebsians.

Brinstar: Adentrando-se por Crateria existe uma área com cavernas tomadas por uma espécie de floresta subterrânea, lar de criatura insectóides e do pirata espacial Kraid.

Norfair: A zona mais interna e intensa de Zebes onde magma e ácido correm como rios, é o lar de espécies adaptadas ao calor e o lar do temível pirata espacial Ridley.

Maridia: No vasto oceano de Zebes encontram-se submersas espécies que não se podem ser subestimadas. Nas profundezas de Maridia vive Draygon, uma fera aterrorizante.

Wrecked Ship: Os restos de uma nave que colidiu com Zebes há muitos anos, está parcialmente submersa próximo a Maridia. Em seu interior, espécimes quase intangíveis o habitam, sendo Phantoon o regente do caos que aterrorizam os seus visitantes.

Tourian: Quartel general dos piratas espaciais, situa-se no centro de Zebes, um conjunto de salas mecanizadas. Tinha seu lugar próximo a superfície, mas foi destruído por Samus em sua primeira incursão ao planeta em Metroid. Após estes eventos, foi reconstruída próximo ao núcleo de Zebes. É o lar da líder dos piratas espaciais, a Mother Brain.



O arsenal de armas e atualizações que compõem a Power Suit de Samus é totalmente dedicada a exploração do vasto cenário criado para testar as mentes dos jogadores mais curiosos que ousam adentrar em Zebes. Com Misseis, Super Misseis, Bombs e as Power Bombs, Samus avança com cautela aos perigos que a espreitam em cada canto. Contando com novos Upgrades que irão auxiliar Samus em sua jornada atráves de Zebes como X-Ray e o Grappling Beam caem como uma luva na busca pelo Metroid roubado.

Para entendermos o fenômeno acerca de Super Metroid 3, precisamos entender os elementos que integram a intrínseca união entre a história, jogabilidade e imersão que atinge a necessidade de explorar cenários feitos brilhantemente para testar e desafiar seus jogadores. O elemento mais marcante que torna possível esse equilíbro é a trilha sonora extremante bem elaborada aos ambientes de Zebes. Sons que variam desde a chuva e trovões ao pousar no planeta, à arranjos musicais meticulosamente elaborados que alimentam a sensação de solidão e desapego a esperança frente as ameaças. Em suma, as variações de ambientes são acompanhadas por trilhas sonoras que aumentam a sensação de ameaça e imponência quanto ao ambiente, e a impotência e frustração do lado do jogador. Cair em armadilhas é um meio recorrente de punir os jogadores que desprezam os sutis avisos que em determinado ambiente



ou passagem não lhes é permitido naquele instante. A jogabilidade é outro elemento marcante, muito bem aplicadas na agilidade e precisão dos comandos, que fazem toda a diferença sobre como a aventura se desenvolverá, pois não somente pulos e tiros serão as formas de explorar e sobreviver em Zebes, Wall Jumps, Impulse Bombs, Speed Tackles serão movimentos altamente requisitados em diversas situações, tornando sempre novo e criativo as formas de lidar com os labirintos que surgirão, bem como as criativas batalhas contra os Chefes que guardam cada ambiente do planeta Zebes. Super Metroid 3 debutou no Super Nintendo com uma premissa muito além de ser mais um título numerado dentro da série. Ele nos ensinou como deve ser um jogo de exploração e desafio: Icônico e atemporal. Icônico por trazer elementos clássicos e a necessidade de evoluir dentro do seu próprio gênero recém criado, marcando uma geração inteira pelo seu impacto, que ressoa de forma atemporal em como o jogo se torna memorável e desafiante atravessando várias gerações e nunca perdendo a autenticidade que o diferencia de dezenas de outros jogos que surgiram através de suas referências. Super Metroid 3 é a prova de que o tempo não limita a experiência de se aventurar mais uma vez por um planeta desconhecido, ele nos atrai como o destino do universo nas mãos de uma solitária caçadora de recompensas ávida por uma nova presa.

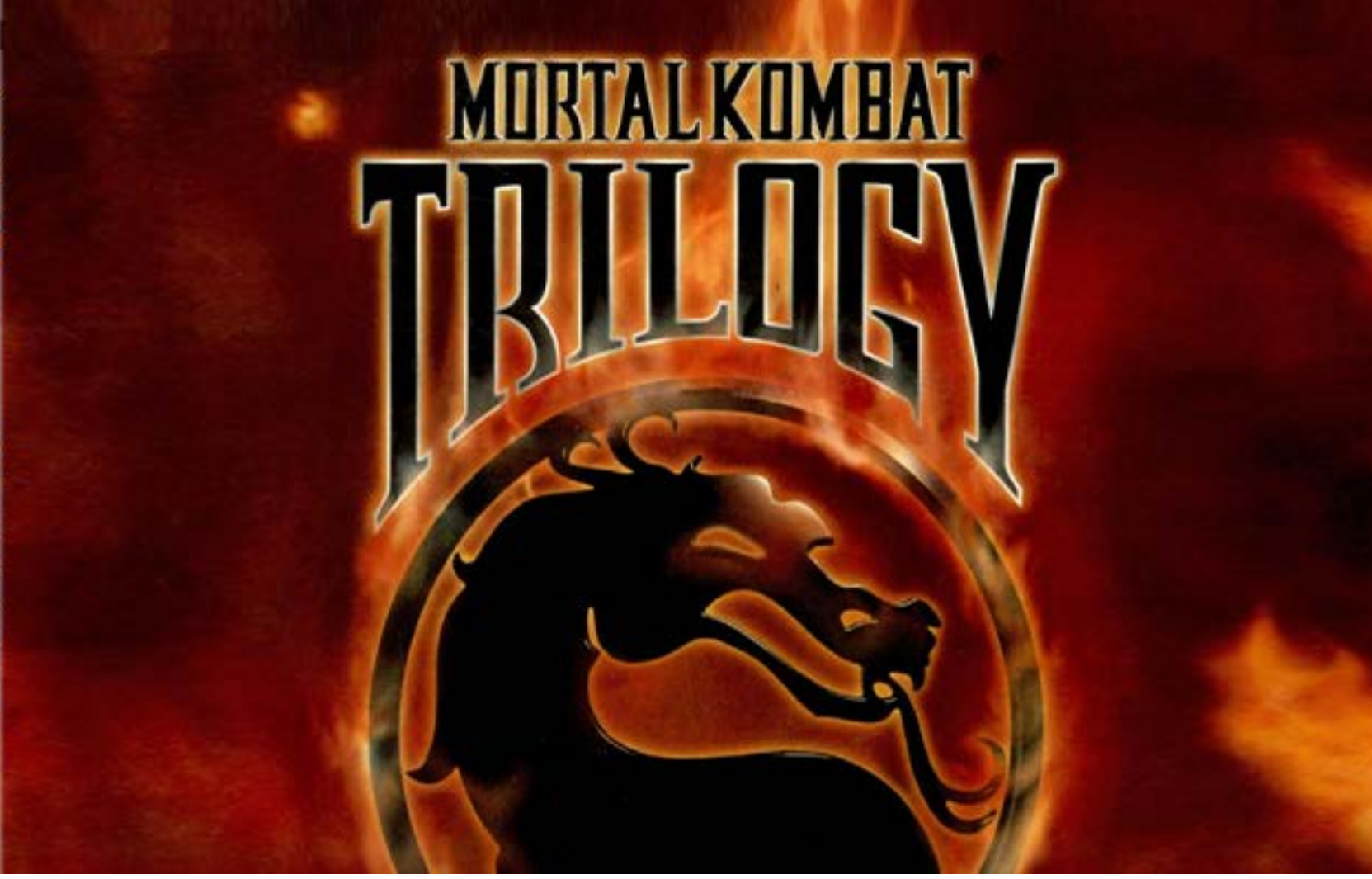
André Nogueira



Análise

Mortal Kombat Trilogy Nintendo 64

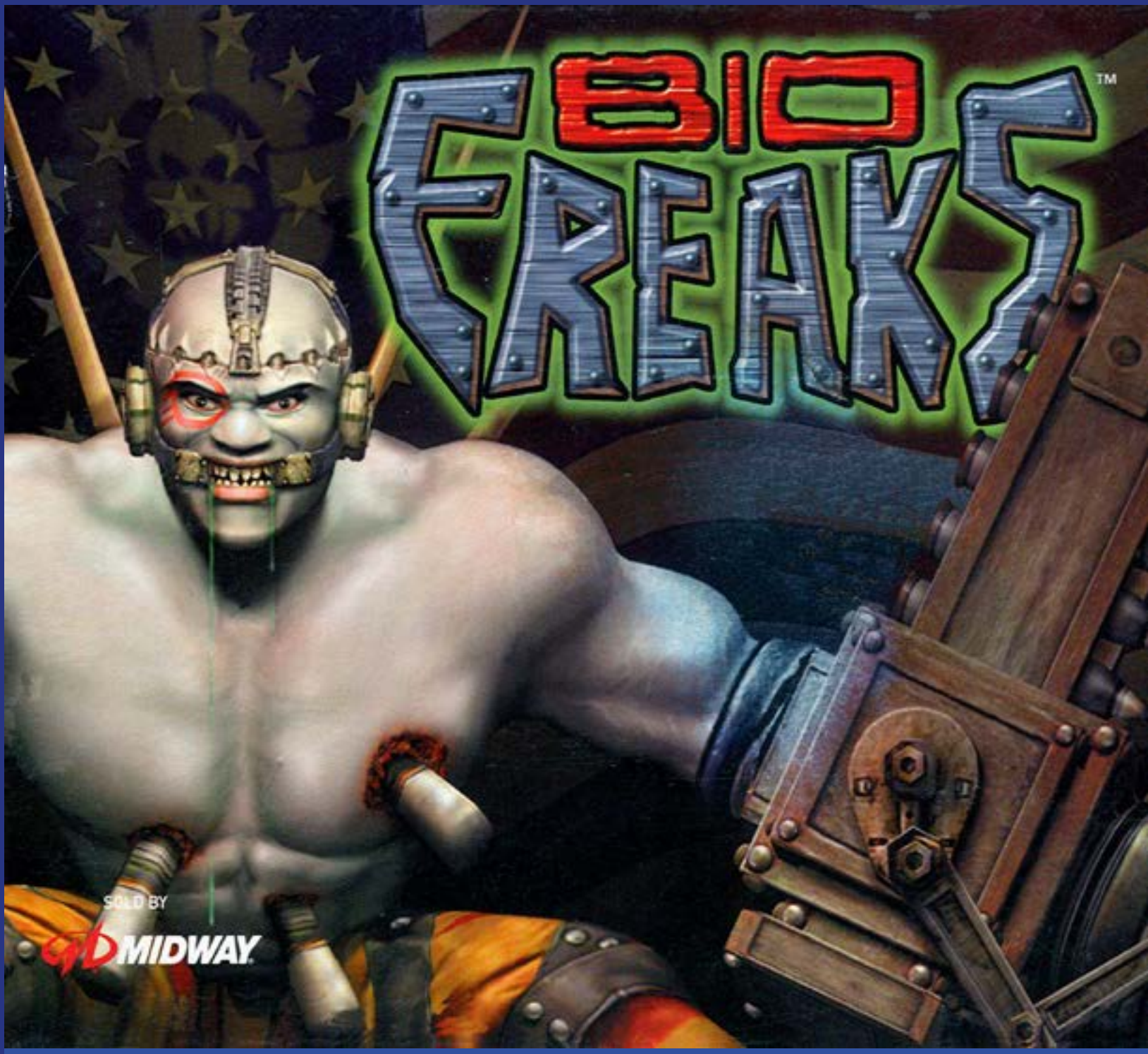
Mortal Kombat Trilogy do Nintendo 64 é um game amado por uns e odiado por outros. Lançado em 1996, o game possui diferenças bem notórias e outras nem tanto, se comparado às versões de seus rivais PlayStation, PC e Saturn. Iremos discutir alguns pontos, sendo os negativos os primeiros a serem apresentados. Foram retiradas as versões clássicas de Kano, Raiden, Kung Lao e Jax, bem como os subchefes Goro e Kintaro. O mesmo fato ocorre com o personagem secreto Chameleon ficando sem suas versões clássicas, e estranhamente Motaro, Shao Kahn e Human Smoke são jogáveis apenas através de códigos. Classic Sub-Zero e Human Sub-Zero tiveram seus poderes mesclados, mas a aparência do personagem a ser selecionado é a de Classic Sub-Zero. Estas diferenças são contrastantes com a versão do Saturn, uma vez que este mantém todos os personagens disponíveis e suas variações visuais. Some-se a isto o fato de que graficamente a versão do Nintendo 64 é notoriamente inferior ao ser comparada aos outros ports de Mortal Kombat Trilogy. Não podemos deixar de ressaltar a ergonomia incompatível no controle do Nintendo 64 para jogos de luta, resultando em desconforto e desequilíbrio para executar os rápidos movimentos dos personagens, tornando o controle do PlayStation o mais elogiado entre as versões. Encerramos nestes pontos os motivos pelos quais muitos fãs da franquia torcem o nariz para a versão do Nintendo 64. Já os prós, se dividem em inúmeras questões bem mais vantajosas, como o seu exclusivo 3x3, Fatalities de Shao Kahn e Motaro, algo que muitos fãs sempre tiveram a curiosidade



de ver. Elogiamos também sua velocidade durante as lutas, tornando a versão do Nintendo 64 a melhor neste quesito para os fãs que gostam de jogos de lutas mais frenéticos. Não podemos deixar de citar que a versão de Nintendo 64 não possui Loadings entre menus e lutas, diferente dos seus outros ports. Vestindo o uniforme de jogador de Mortal Kombat, mostrarei meu posicionamento parcial trazendo para o meu lado a versão do Nintendo 64. Esta versão normalmente é preferível pelos jogadores a nível profissional da franquia. Para este tipo de jogador, velocidade significa tudo, não levando em consideração outras limitações, somando-se a isto o fato de que os Pop-Ups (combos que jogam o adversário para o alto) executados no controle com Soco Alto + Chute Alto + Soco Baixo ou Soco Alto + Meia Lua + Chute Baixo + Soco Baixo e por fim Chute Baixo + Soco Baixo, usados pelos lutadores Kano, Ermac e Human Smoke, são contrastantes que no console da Nintendo o personagem é jogado mais para o alto que nas demais versões, e ainda persiste mais tempo no ar, já que são combos que para os personagens Ninjas possibilitam ainda mais combinações aéreas, gerando assim combos entre 40% a até 70% de dano. Esse é mais um dos motivos

Curiosidade: O personagem Chameleon do 64 é uma mulher que imita os movimentos das princesas do game de acordo com a cor mostrada no seu ícone onde mostra o nome Chameleon ainda em batalha.

Johnny Castelliano



Na próxima edição da Nation 64:

Vai rolar muito sangue e porradaria!