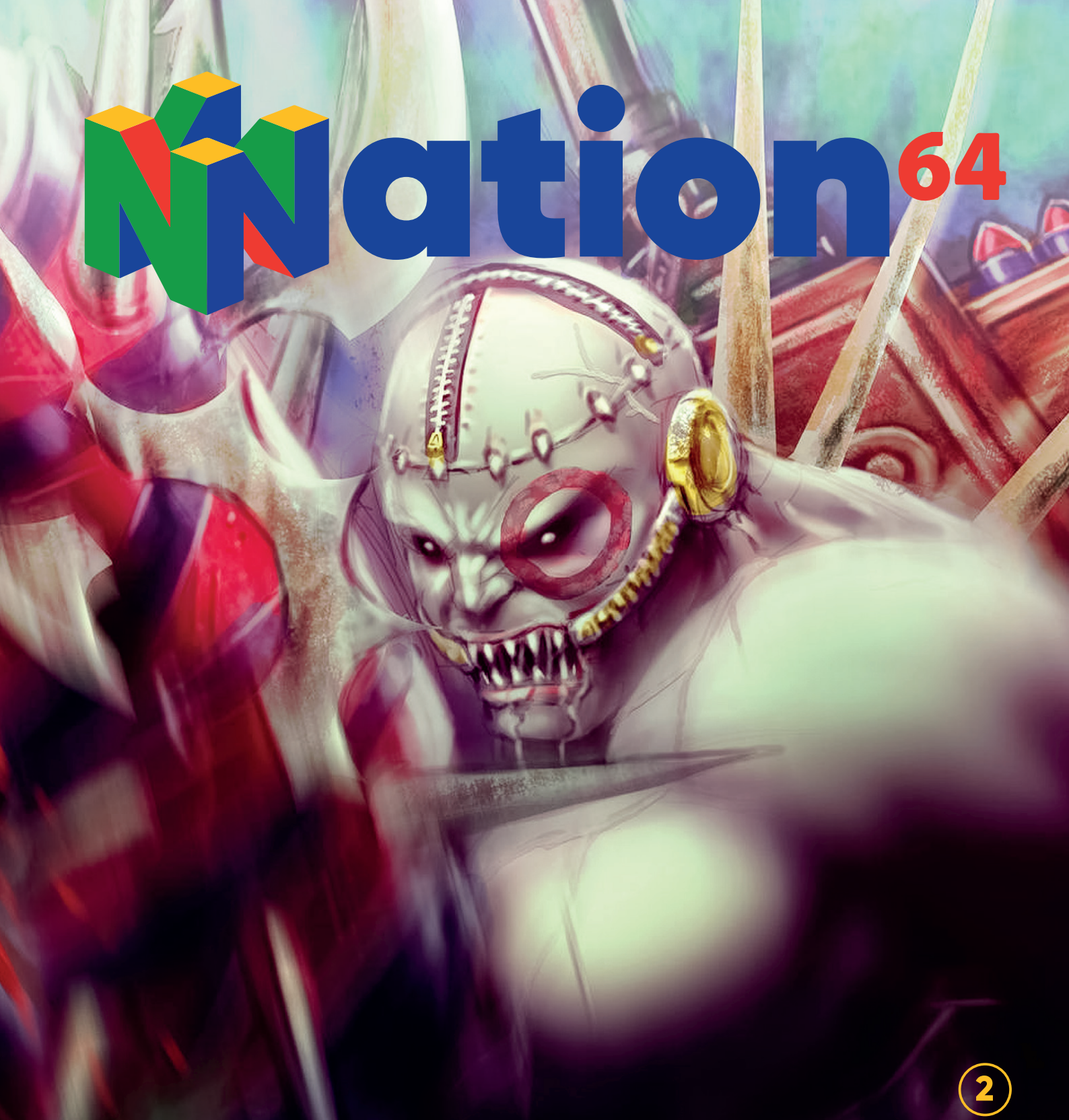
Nation64



2

Bio F.R.E.A.K.S:
Analisamos o violento game de luta 3D da Midway, que quase não viu a luz do dia no Nintendo 64 e trouxe diversas inovações ao gênero.

Entrevista exclusiva:
Aubrey Hodges conta como foi criar as trilhas e efeitos sonoros do game Bio F.R.E.A.K.S e revela detalhes inéditos desse projeto.

Infinite Space:
Embarque em uma grandiosa aventura no DS, criada pelas mãos talentosas da SEGA, Platinum Games e Estúdios Gonzo.

EDITORIAL

A SEGUNDA EDIÇÃO

da sua Nation 64 vem recheada de bons jogos, é diversão pra ninguém botar defeito! Começamos com o nosso destaque da capa: Bio F.R.E.A.K.S. que vem em um Review caprichadíssimo e de combo, tem uma entrevista exclusiva com Aubrey Hodges, responsável pelas músicas e efeitos sonoros do game e de outros grandes sucessos do Nintendo 64: Doom e Quake I e II, ele nos entregou detalhes incríveis sobre a produção sonora de Bio F.R.E.A.K.S, tá imperdível galera!

Para não perder o pique, seguimos com uma das mais épicas aventuras espaciais para o DS: Infinite Space, que se mostrou um excelente RPG/Tático espacial, nascido sob as mãos de gigantes como Sega, Platinum Games e Estúdios Gonzo. E se você pensa que a Nation 64 só tem jogos para adultos, pensou errado! Aqui a criançada tem vez, isso porque, destacamos o excelente Elmo's Letters Adventure que além de supereducativo, junto com Elmo, Garibaldi e sua turma, leva a criançada para o mundo mágico de diversão da Vila Sésamo. Finalizamos esta edição com muita velocidade de qualidade: Indy Racing 2000, da Infogrames e Paradigm Entertainment, traz a emoção dos circuitos ovais da Fórmula Indy para o nosso sofá, e acreditem é muita velocidade na veia, amigos.

Seja lutando em arenas contra monstros, desbravando o espaço, o universo das letras ou cortando as retas dos circuitos, a certeza é só uma: Toda vez que você ligar seu Nintendo 64 ou DS com estes games, o desafio e a diversão estarão lá, esperando por você. E nós, estaremos aqui, para te mostrar o melhor caminho para chegar a estes desafios. Por isso, não deixe de jogar e de acompanhar as novidades da sua Nation 64. Feita de fã para fã.

Somos um periódico digital

formato das antigas revistas sobre Videogames dos anos 90. Renovados, utilizamos a Internet como meio de nos conectar e divulgar nossas ideias e projetos, dentre os quais entrevistas com desenvolvedores da época, análises de jogos em um espaço dedicado não apenas a entreter, mas deixar registrado o legado de desenvolvedores, criadores de ideias, conceitos, músicos virtuosos que ajudaram a moldar este sonho chamado Videogame. Bem-vindo à Nation 64, bem-vindo ao seu mundo!

Equipe



Shelton Teixeira
Editorial/Análise



André Nogueira
Análise



Alexandre Pereira
Revisão



Felipe Grangeiro
Diagramação

Nintendo 64© e N64© são marcas registradas por Nintendo® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Nintendo DS© são marcas registradas por Nintendo® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Sesame Street© são marcas registradas por Sesame Workshop® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Vila Sésamo© são marcas registradas por Grupo Globo® em Coparticipação com TV Cultura® Fundação Padre Anchieta®. Todos os direitos reservados.
Childhood's End - Arthur C. Clarke por Ballantine Books®. Todos os direitos reservados.
O Fim da Infância - Arthur C. Clarke por Editora Aleph®. Todos os direitos reservados.
Entrevista gentilmente cedida por Aubrey Hodges para o editorial Nation 64®. Todos os direitos reservados.
Bio F.R.E.A.K.S.© é uma marca registrada por Midway Games® Saffire®. Todos os direitos reservados.
Doom 64© é uma marca registrada por Midway Games® Id Software®. Todos os direitos reservados.
Indy Racing 2000© é uma marca registrada por Paradigm Entertainment® Infogrames®. Todos os direitos reservados.
Infinite Space© é uma marca registrada por Sega® Nude Maker® PlatinumGames® GONZO® - Kabushiki Gaisha Gonzo. Todos os direitos reservados.
Mortal Kombat 4© é uma marca registrada por Midway® Eurocom®. Todos os direitos reservados.
Quake© é uma marca registrada por Midway Games® Id Software®. Todos os direitos reservados.
Quake II© é uma marca registrada por Activision® Id Software®. Todos os direitos reservados
Sesame Street: Elmo's Letter Adventure© é marca registrada por Realtime Associates® NewKidCo®. Todos os direitos reservados. Capa: GRAPIQKAD by DevianArts

Todas as imagens e ilustrações presentes nesta revista são de propriedade exclusiva dos seus respectivos donos. Nintendo é a marca registrada Nintendo Co., Ltd.

Elmo's Letter Adventure Nintendo 64

1972: Um fenômeno da TV americana finalmente chegava ao Brasil.

O infantil Vila Sésamo fez parte do desenvolvimento da infância de crianças em diversos países inclusive no Brasil. Com o avanço das tecnologias interativas, não demorou para surgirem games com uma pegada educativa e divertida, de forma bastante lúdica para ajudar no aprendizado da criançada. Neste sentido, destacamos Elmo's Letter Adventure em novembro de 1999, que se assimila a Elmo's Number Journey, lançado para o PlayStation um ano antes da versão Nintendo 64.

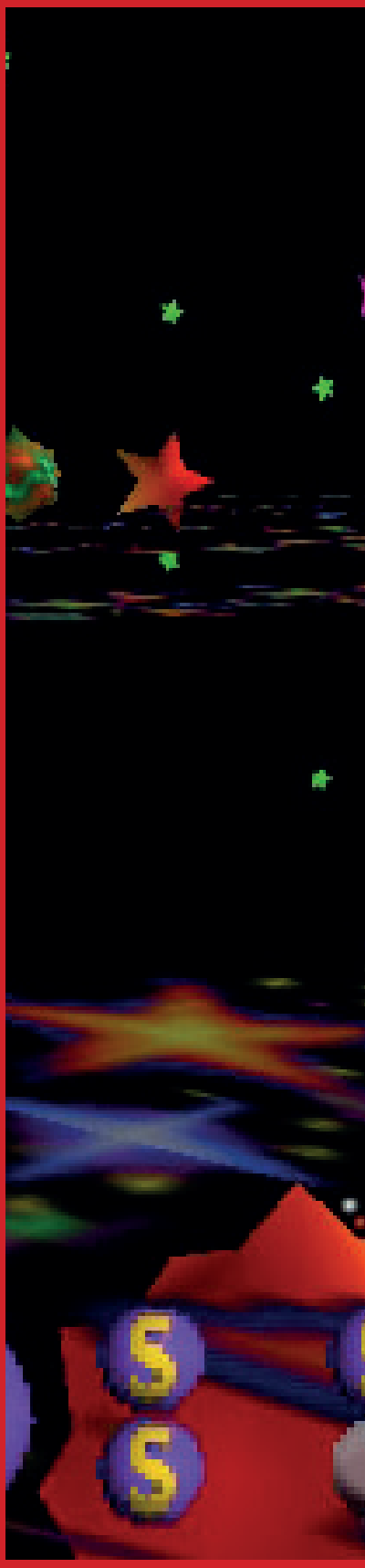
Vila Sésamo traz as brincadeiras da TV para o videogame.

O infantil Vila Sésamo fez parte do desenvolvimento da infância de crianças em diversos países inclusive no Brasil. Com o avanço das tecnologias interativas, não demorou para surgirem games com uma pegada educativa e divertida, de forma bastante lúdica para ajudar no aprendizado da criançada. Neste sentido, destacamos Elmo's Letter Adventure em novembro de 1999, que se assimila a Elmo's Number Journey, lançado para o PlayStation um ano antes da versão Nintendo 64.

No universo de Elmo, aprendizado e diversão andam juntos.

O objetivo principal do game Elmo's Letter Adventure é auxiliar crianças de 3 a 6 anos no aprendizado e reconhecimento de letras, bem como estimular as habilidades básicas de ortografia. Para isso, o game conta com três níveis de jogo, com um mundo de bônus e três níveis de dificuldade, formam a estrutura da brincadeira. A aventura se inicia com Elmo pedindo às crianças para escolherem o nível de dificuldade entre fácil, médio ou difícil. No nível fácil, as letras maiúsculas são o alvo, sendo 12 letras corretas que levarão os pequenos ao mundo bônus. Neste nível, apenas seis letras incorretas são permitidas. Já no nível médio, uma mescla de letras maiúsculas e minúsculas fazem parte do objetivo, que são dezesseis letras com no máximo quatro erros. Por fim, o nível difícil aumenta potencialmente a dificuldade, exigindo o mínimo de 20 letras corretas e o máximo de duas letras incorretas.

Para cada alocação do jogo, surge o auxílio de um amigo da Vila Sésamo: Big Bird (Garibaldi) tem uma fazenda, Grover comanda o espaço sideral e Ernie comanda as ações debaixo d'água. Em cada mundo, os amiguinhos da Vila explicam os objetivos. No controle de Elmo, partimos para a aventura que está focada na exploração linear através de movimentos básicos e reconhecimento de letras, sendo o objetivo mais simples fazer com que Elmo ao longo do nível consiga o número necessário de letras, e caso complete com sucesso os dois níveis dentro de cada mundo, a criança será levada para um mundo bônus. Já no mundo bônus, a criança se depara com o seguinte problema: A primeira letra de uma palavra, de uma sílaba de três ou quatro letras, está faltando. A criança deve soletrar três palavras corretamente antes de voltar para a Vila Sésamo.





Brincar é legal,

com controles simples e intuitivos, fica ainda melhor.

Como era de se esperar, o controle é bastante simples de usar, tendo os botões A e B e o direcional C usados para ação e cancelamento de ações. Com o D-Pad ou o Analogic Stick poderemos movimentar Elmo, sendo aconselhado para a criança, o uso do D-Pad e posteriormente, com mais familiaridade, usar o analógico para controlar Elmo pelos mundos.

Elmo's Letter Adventure Nintendo 64



Gráficos e sons: Colorido para os olhos e ouvidos, também!

Graficamente, Elmo's Letter Adventure é construído com tonalidades vivas, voltado para as crianças, com mundos 3D bonitos e com cores vibrantes. Além disso, o game conta com modelos realistas dos personagens de Vila Sésamo, vai ser fácil identificar Elmo, Garibaldi e sua turma. Ainda assim, para um olhar mais rigoroso, os mundos de Elmo parecem muito estáticos. Além de que os modelos de personagens são bons, apesar da movimentação e animação serem limitadas e até engraçadas. Por fim, há um problema com o pop-up de caracteres, o que faz com que muitas vezes, as letras apareçam misteriosamente do nada.

Com a ajuda dos amiguinhos da FATOR 5, a diversão ficou completa!

O som é um aspecto especialmente impressionante de Elmo's Letter Adventure, ao licenciar a tecnologia de compressão de voz da Fator 5, a desenvolvedora Realtime Associates, incluiu toneladas de vozes de altíssima qualidade em um cartucho diminuto. Sendo que o jogo apresenta as vozes originais dos personagens da Vila Sésamo, bem como o tema original do programa infantil. Finalizando o pacote do quesito som, a música de fundo também é bem executada, em som totalmente estéreo. uma palavra, de uma sílaba de três ou quatro letras, está faltando. A criança deve soletrar três palavras corretamente antes de voltar para a Vila Sésamo.
Com a ajuda dos amiguinhos da FATOR 5, a diversão ficou completa!

Elmo's Letter Adventure é um divertido game educativo com pitadas de ação e aventura. Sendo o game executado com uma qualidade impressionante para um cartucho, seja na bonita modelagem dos personagens ou no seu quesito mais notável: O áudio. A alta qualidade do game, mesmo para um nicho infantil, o credencia como uma ótima opção de compra por parte dos pais para ajudar os pequenos no aprendizado das palavras. Lembramos que o game é voltado para crianças em aprendizado das palavras, sendo totalmente em inglês, mas com o auxílio dos pais, pode ser facilmente apreciado por crianças brasileiras também.




SESAME
PARA
HOOPER'S
STORE
E STREET

Bio F.R.E.A.K.S.

Um torneio secreto, um campeão, e o prêmio é uma nação.



Quando pensamos no futuro, imaginamos carros voadores, óculos de realidade aumentada e cidades inteligentes vistas em um panorama de tirar o fôlego. Em Bio F.R.E.A.K.S. a história é bem diferente: Num futuro distópico não muito distante, o país Estados Unidos da América é controlado por grandes corporações após um processo de falência total do governo. Com os estados fragmentados, as megacorporações tomaram o controle destes territórios, mesmo com os esforços do governo central em tentar manter o controle da situação. Somando-se a este caos, o uso de biotecnologia em humanos de forma desenfreada e sem ética fazem surgir armas cibernéticas, os chamados Bio F.R.E.A.K.S. (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids). Em posse de cada uma destas armas biológicas, estas corporações tem o intuito nefasto, através de uma Comissão de Jogos Secretos, de tomar o controle do país, organizando batalhas sangrentas para conhecer o seu campeão, e por conseguinte, qual conglomerado assumirá o império caído agora conhecido como Neo-Amerika.

O torneio secreto chega ao Nintendo 64

A chegada de Bio F.R.E.A.K.S. foi uma grata surpresa para o Nintendo 64, uma vez que a versão de Mortal Kombat 4 havia sido anunciado para os consoles domésticos e estava próximo a ser lançado, porém Bio F.R.E.A.K.S. tomou a dianteira e foi lançado quatro meses antes da então trilogia sangrenta de Mortal Kombat, debutando em 19 de maio de 1998 na América do Norte e Brasil, e aterrissando em setembro do mesmo na Europa, para o console da Nintendo pelas mãos da Midway e portado pela Saffire. Contando com oito lutadores selecionáveis e dois chefes secretos, gráficos detalhados e uma trilha sonora arrebatadora composta pelo virtuoso Aubrey Hodges, Bio F.R.E.A.K.S. provou ser uma aposta ousada muito além da franquia Mortal Kombat, despindo-se de um tom mitológico cerceado por deuses e mortais, para abraçar um torneio brutal e distópico de armas biológicas feitas por humanos, numa tentativa de diluírem seus pecados em um embate sádico e mortal, guiados nesta busca cega por uma promessa de um governo pior que o outro.

Encarando o inimigo e os controles

A jogabilidade de Bio F.R.E.A.K.S. traz uma boa combinação de botões para executar golpes e combos de forma facilitada, ainda que a sensação seja de um controle pesado. Utilizando-se muito bem do layout de botões do controle do Nintendo 64 teremos socos e chutes altos e baixos, com um botão para uma arma exclusiva para cada lutador. Pontuamos a criatividade dos desenvolvedores em criar arenas amplas que permitem uma jogabilidade diferenciada de Bio F.R.E.A.K.S. que é o uso de um propulsor temporário, permitindo que os gladiadores e gladiadoras se utilizem de manobras de escape e ataques velozes como uma águia agarrando uma presa em solo. Bio F.R.E.A.K.S. conta também



Gráficos afiados

Graficamente Bio F.R.E.A.K.S. se destaca por animações detalhadas,

ótimas texturas e movimentação facial. Utilizando-se inteligentemente de um recurso em batalha chamado Shield, o lutador cria uma textura cromada poligonal protegendo-o de alguns ataques, levando-se em consideração que são armas biológicas, o recurso foi pensado para dar a impressão de uma mutação temporária que blinda seu lutador durante o combate com uma pele de metal.

Bio F.R.E.A.K.S.

com diálogos provocativos e animações faciais dos combatentes antes das lutas, aliados a uma fluidez mesmo em momentos de Zoom e escalonamento de orientação dos personagens na arena, não deixando pontos cegos para os jogadores. Citamos também o uso do cenário para causar danos aos oponentes, bem como as mutilações infligidas por ataques especiais que incapacitam o oponente de utilizar a sua arma especial ou realizar combos, e as finalizações chamadas de Ultimate Victory que desmembram por completo o oponente com direito a sangue e fluídos manchando toda a tela.





Encare o desafio, ou seja dominado

Bio F.R.E.A.K.S. trouxe ao Nintendo 64 mais do que uma prévia do que veríamos em Mortal Kombat 4, o jogo conseguiu ser original e coerente, em todos os sentidos em que se propôs em atuar. Estamos falando de um game sádico, com composições extremamente bem construídas, com uma jogabilidade que aproveita o melhor do controle do Nintendo 64. Ainda que o peso dos comandos se mostre excessivo, em certos momentos, encontramos em Bio F.R.E.A.K.S. elementos que não se viam em jogos de lutas 3D da época, contando com uma história atípica e bem construída. Mesmo sendo ofuscado por franquias maiores, Bio F.R.E.A.K.S. escreveu a sua própria história e por isso, merece ser jogado e apreciado por todos, sendo uma genuína pérola, forjada de sangue e ambição por poder, num mar de peixes grandes e vazios.




HEALTH
SHIELD
54
SABOTAGE
HEALTH
PRESS START
SHIELD
SHIELD
31
SHIELD
WINNER

ENTREVISTA

nation 64 pergunta. Aubrey Hodges responde.



Temos orgulho de compartilhar com nossos leitores, um exclusivo bate papo que tivemos com Aubrey Hodges, responsável pelas músicas e efeitos sonoros de Bio F.R.E.A.K.S e de outros grandes sucessos do Nintendo 64: Doom e Quake I e II. Ele deu detalhes incríveis sobre a produção sonora de Bio F.R.E.A.K.S, confira:

1. Sr. Hodges conte-nos como você iniciou na área de músicas e trilhas sonoras para Videogames e quais são suas influências musicais?

Hodges: Eu comecei minha carreira na música como intérprete com vários grupos de entretenimento e bandas que fizeram turnês por todo o mundo. Depois de alguns anos, percebi que a vida na estrada não era para mim e decidi que queria sossegar e ter uma vida mais "normal". Em 1990 fui parar em Fresno na Califórnia, onde consegui um emprego em uma loja de equipamentos musicais de ponta sendo eu o responsável pelas vendas e instalação de equipamentos de estúdio. Um dos meus clientes era Mark Seibert, que por acaso era o responsável pela direção de áudio dos jogos da Sierra On Line. Eu jamais imaginaria isso na época, mas essa relação seria o início da minha carreira na indústria de jogos. Com o tempo, Mark parecia confiar cada vez mais em meu julgamento em termos de equipamento e estratégia de montagem e acústica de estúdio. Também tivemos algumas discussões sobre música e ele percebeu minha formação musical e nível de habilidade. Ele me convidou para fazer um tour em seu estúdio quando chegasse algum equipamento que precisasse ser entregue lá. Levei o equipamento para ele e ao chegar ao estúdio fiquei surpreso ao ver o logotipo gigante do SIERRA ON LINE no prédio! Depois do tour, ele me perguntou se eu queria trabalhar para ele lá. Comecei com arranjos musicais para as várias placas de som que a Sierra On Line suportava e depois de alguns meses tive a oportunidade de produzir minha primeira trilha sonora para eles que foi Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood.

2. Poderia nos detalhar um pouco de como foi a sua chegada à Saffire, a desenvolvedora responsável por Bio F.R.E.A.K.S.?

Hodges: Na verdade, nunca trabalhei para a Saffire. Trabalhei diretamente para a Midway. A Saffire era uma desenvolvedora terceirizada que a Midway contratou para fazer a conversão de Bio Freaks no N64. Eles precisavam de ajuda para converter o áudio e decidimos fazer essa parte internamente.

3. Encontramos dezenas de trabalhos seus e contribuições em trilhas sonoras de Videogames, seguindo por quase todos os consoles já lançados e até mesmo para jogos Mobile, mostrando que você é um profissional flexível e capacitado para trabalhar com poucos recursos técnicos, bem como acompanhou várias mudanças e transições durante a sua carreira nesta área. Houve algum projeto em especifico onde você ultrapassou os limites técnicos do hardware do qual se recorde?

Hodges: Bem, na realidade, trata-se apenas de utilizar o hardware em sua melhor capacidade. De certa forma, "enganando" o ouvinte com um áudio que pareça melhor do que deveria ou uma qualidade semelhante a todas as outras formas não limitadas de entretenimento por aí, como filmes e televisão. A melhor maneira de fazer isso é entender completamente as limitações do hardware específico e tomar decisões que demonstrem sua força e minimizem sua fraqueza. Um bom exemplo disso foi em Bio F.R.E.A.K.S.. Não havia absolutamente nenhuma maneira de utilizar o sistema de música nativo do console que usava um pequeno executor de amostras acionados por arquivos MIDI para criar uma trilha sonora industrial pesada e atraente como ouvida em Bio F.R.E.A.K.S.. No entanto, a engine de efeitos sonoros permitia uma reprodução contínua de arquivo para arquivo. Isso foi usado para criar arranjos de pequenos segmentos da música totalmente produzida que soava como uma música completa. A qualidade sofreu um sério golpe em termos de fidelidade, mas era a melhor opção entre as alternativas.

4. E quando falamos em limitações, Bio F.R.E.A.K.S. conseguiu ultrapassar muitas coisas para um jogo de luta no Nintendo 64, dentre elas, a falta de um processador dedicado para o áudio de forma a dar mais qualidade nas composições, porém, Bio F.R.E.A.K.S. possui várias músicas, efeitos sonoros e diálogos que conseguiram superar esta deficiência.

Como você conseguiu contornar estas limitações no Nintendo 64?

Hodges: Sim, como mencionei anteriormente, um verdadeiro milagre no áudio estava acontecendo para fazer parecer que as músicas eram completas e totalmente produzidas. Basicamente, os pequenos segmentos de looping de cada música eram acionados por meio de uma lista de reprodução em uma ordem pré-configurada. Como a transição foi perfeita, isso resultou em uma reprodução suave e ininterrupta que deu a impressão de que era uma música completa. O N64 é bastante limitado em capacidade de armazenamento geral. Isso significa que a taxa de amostragem usada foi muito baixa, contando com apenas 11-22Kbps por faixa. A desvantagem é que a música não tem a qualidade de áudio que pode ser ouvida nas composições originais.

5. Bio F.R.E.A.K.S. possui em seu score arranjos de gêneros como Rock/Metal Industrial, Nu Metal e Música Eletrônica, trazendo ao campo de batalha uma sensação de fúria e imponência entre os adversários, criando uma experiência condizente com a história do jogo. Poderia nos detalhar como foi produzir a trilha sonora do jogo?

Hodges: Eu realmente tentei unir cada composição diretamente ao ambiente e ao combatente. Portanto, as características do lutador fizeram uma grande diferença no gênero, no ritmo e na entrega emocional como um todo, no qual escolhi estas trilhas. Purge vs Ssapo mostra isso perfeitamente. Purge é um psicopata maníaco com garras usando um traje semelhante a um helicóptero, enquanto Ssapo era uma criatura como um sapo vagaroso, poderoso e implacável. Suas músicas estão diretamente relacionadas a essas qualidades. Você pode ouvir a cadência do zumbido das pás do helicóptero na música de Purge e o coaxar lento e constante de sapos nas faixas de Ssapo. A música de Ssapo parece pesada, poderosa e compassada, enquanto a de Purge parece frenética, selvagem e livre. Isso me deixou muito empolgado no estúdio, já que fui capaz de criar algo único para cada campeão.

6. Bio F.R.E.A.K.S. foi o seu primeiro jogo de luta em sua carreira como compositor para jogos de Videogames, houve algum jogo ou mídia audiovisual que o ajudou a se referenciar nas composições de Bio F.R.E.A.K.S.?

Hodges: Não, na verdade não. Eu tratei como qualquer outra tarefa e me concentrei principalmente em garantir que cada trecho da música fosse adequado para a arena e a ação. Fiz três versões de cada música que aumentam de intensidade conforme você avança para a próxima rodada. E enquanto eu tocava os instrumentos, eu me ajustava para ter certeza de que a energia combinava com a ação. Embora eu não tenha feito um "jogo de luta" propriamente dito, tive que compor para todas as lutas nos títulos Quest For Glory, bem como alguns outros que tinham um componente de luta neles. Então isso me ajudou a me sentir mais confiante sobre o que funciona bem para esse tipo de jogabilidade.
alternativas.

7. Para a época do lançamento, a Midway temia que Bio F.R.E.A.K.S. ofuscasse Mortal Kombat 4, pois ambos saíram com poucos meses de diferença e possuíam a mesma temática de luta, sendo um dos possíveis motivos que a fez cancelar a versão de Bio F.R.E.A.K.S. para os Arcades, ao qual só viemos a conhecer anos depois de forma não oficial. Uma vez que os Arcades possuíam muito mais recursos que os consoles domésticos, isto afetou de alguma forma o seu trabalho em questão das suas composições não terem chegado até eles (os Arcades) na época? Como você conseguiu contornar estas limitações no Nintendo 64?

Hodges: Bem, isso significava encontrar maneiras únicas de fornecer a experiência de trilha sonora existente em um hardware com sérias limitações quando comparadas às máquinas de Arcade. Os arranjos deveriam ser mais curtos e com menor qualidade de áudio. Os efeitos sonoros tiveram que ser ajustados em termos de qualidade e quantidade. No entanto, o resultado final ainda parece ótimo e oferece o impacto emocional e poderoso que eu esperava alcançar.

8. Existe algum elemento sonoro ou trilha que você gostaria que tivesse sido incluído na versão final de Bio F.R.E.A.K.S. e que por alguma limitação, seja de hardware ou cronograma, tenha ficado de fora do produto final?

Hodges: Não especificamente. Mas eu gostaria que a fidelidade geral do áudio pudesse ter sido maior. Os cartuchos de Nintendo 64 simplesmente não tinham espaço suficiente.

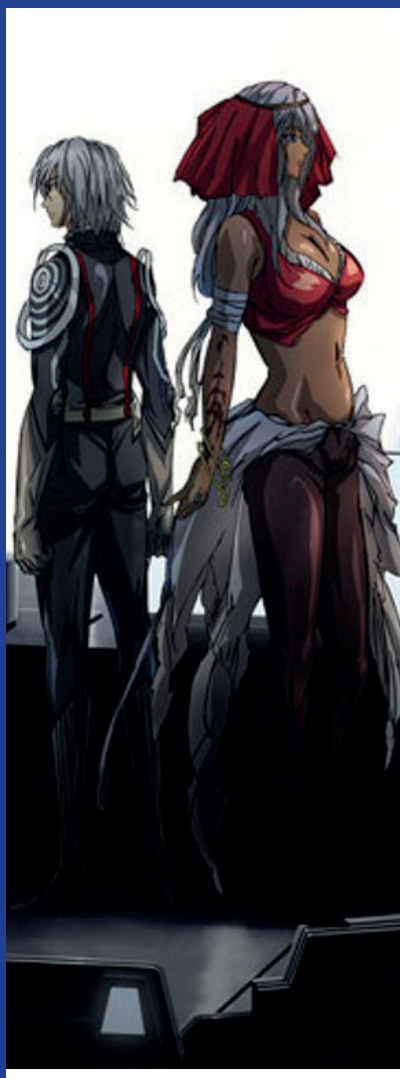
9. Encontramos em suas composições elementos que trazem vibrações e energias aos quais nos fazem segurar o controle e tomar conta da ação na tela. Qual é a sua maior motivação em compor trilhas sonoras para jogos?

Hodges: Emoção. A música é uma linguagem emocional e os jogos estão cheios de energia emocional evocativa. Minha motivação é fazer tudo ao meu alcance para reforçar a experiência emocional que os designers de jogos criaram.

10. Para finalizar, poderia nos deixar uma mensagem aos nossos leitores e fãs do seu trabalho aqui no Brasil?

Hodges: Recentemente visitei o Brasil e passei momentos maravilhosos em São Paulo e na praia. A única coisa de que vocês precisam é mais da minha música! Então, por favor, compartilhem!
que os designers de jogos criaram.

Infinite Space



Aventura espacial no DS

Confesso que fiquei impressionado com a pretensão da Platinum Games, e por que não dizer, de sua tamanha ousadia, quando em junho de 2008 tive acesso às ilustrações iniciais deste que se tornaria o mais ambicioso projeto da produtora para o portátil da Nintendo. Para a época, nada mais havia sido divulgado sobre o imersivo RPG Infinite Lines (nome inicial do projeto) senão, dois esboços e algumas promessas um tanto quanto cabeludas, que incluíam a interação com 200 personagens, um complexo modo de edição de naves e equipamentos (num total de 150!) e o multiplayer competitivo via conexão Wi-Fi.
Para tanto e com tantas promessas, era difícil imaginar um game com tamanha capacidade, devido a pouca experiência das produtoras em explorar os limites do Nintendo DS. Produzido pela Platinum Games em conjunto com a SEGA, os estúdios Gonzo (sim, o renomado estúdio de grandes produções de animes) ficando nas mãos da Production IG as cenas em anime que ajudam a contar o desenrolar da trama, Infinite Space (agora com nome definitivo) pode ser considerado o mais completo RPG de exploração e edição espacial que o DS recebeu. Com o decorrer dos meses, a SEGA passou a divulgar imagens conceituais e aos poucos passou a revelar parte do sistema de batalha, abrangência e a dinâmica do game.

Os fãs ficavam ainda mais ansiosos por novidades, até que em outubro de 2008 na badalada Tokio Game Show, a SEGA revelou as primeiras imagens de batalha do jogo através de cenas de animes divididas em três vídeos, que posteriormente estariam disponíveis no site da produtora. Depois de diversos adiamentos, em 11 de julho de 2009, com pouco mais de um ano da sua aparição inicial, Infinite Space foi finalmente lançado no Japão. Será que todas as promessas feitas no início da produção do game foram cumpridas?

Rompendo limites no portátil da Nintendo

Basicamente, o game está estruturado em dois conceitos que formam a base da aventura, um deles é o completo modo de edição de naves, na qual o jogador terá a sua disposição 150 tipos diferentes de naves para editar. Estarão disponíveis também, plantas aerodinâmicas, armas, peças e toda a sorte de "bugigangas" que possam ajudar o Jogador a turbinar sua nave.
O outro conceito da aventura é o de exploração total das duas galáxias detalhadas no game, já que o jogador terá um vasto universo para explorar e uma gama imensa de personagens para interagir, como já mencionado, um total de 200 personagens.

A estrutura gráfica do jogo é satisfatória, já que a maior parte da aventura é em 2D, totalmente planejada e executada na tela sensível ao toque, enquanto que as batalhas rodam na tela superior em um 3D convincente. Porém, as cenas de batalha poderiam ser mais emocionantes e isso vale para as animações dos personagens em 2D que poderiam ser mais detalhadas, trazendo assim, maior imersão a história do game. Os efeitos sonoros são bons e seguem a linha de trilhas orquestradas que dão conta do recado, conseguindo transmitir para o jogador a sensação de uma aventura épica no espaço sideral.



Jogabilidade de outro mundo

Mesmo se tratando da versão japonesa, os comandos são simples e intuitivos: Ao visualizar a nave em que se quer atacar, basta tocar no ícone do inimigo, escolher



Pontos positivos

- História envolvente.
- Centenas de armas e acessórios para equipar sua nave.
- 100 horas de gameplay e diversos planetas pra você explorar.

Pontos negativos

- Cenas de batalhas e explosões repetitivas.
- Gameplay "enfadonho", para quem não está acostumado com o gênero batalha naval.
- Decisões erradas ferram com toda sua estratégia.



Infinite Space

o ataque, e pronto, agora é só assistir o confronto. Se preferir, pode simplesmente ignorar o inimigo e continuar explorando a imensidão do espaço. O esquema tático do game lembra bastante os jogos de batalha naval, e para avançar na aventura, você precisa saber um pouco de Inglês ou Japonês (dependendo do seu cartucho), pois é preciso traçar estratégias precisas e muito (mas muito) bem elaboradas para se conseguir vencer as batalhas que progressivamente vão ficando mais difíceis.

É preciso administrar cada setor da nave, bem como seus subordinados. Do cozinheiro ao mecânico, todos devem estar com um ótimo nível de afinidade, pois estes detalhes são decisivos na hora de combater os inimigos espaciais. O jogador ficará bastante ocupado explorando, conquistando e adquirindo melhorias para sua nave e até chegar ao fim da aventura, você terá gasto aproximadamente cem impressionantes horas de game, sem contar os extras.

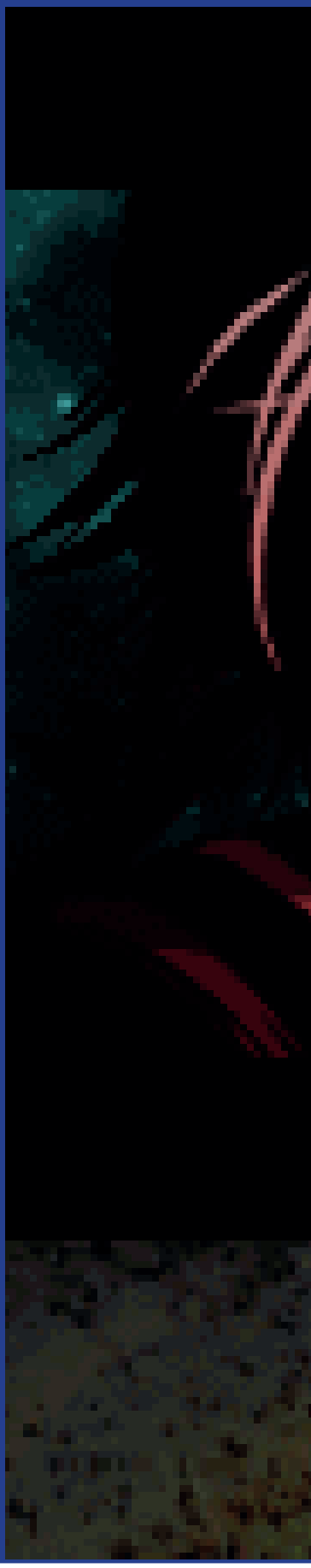
Histórias que foram pro espaço

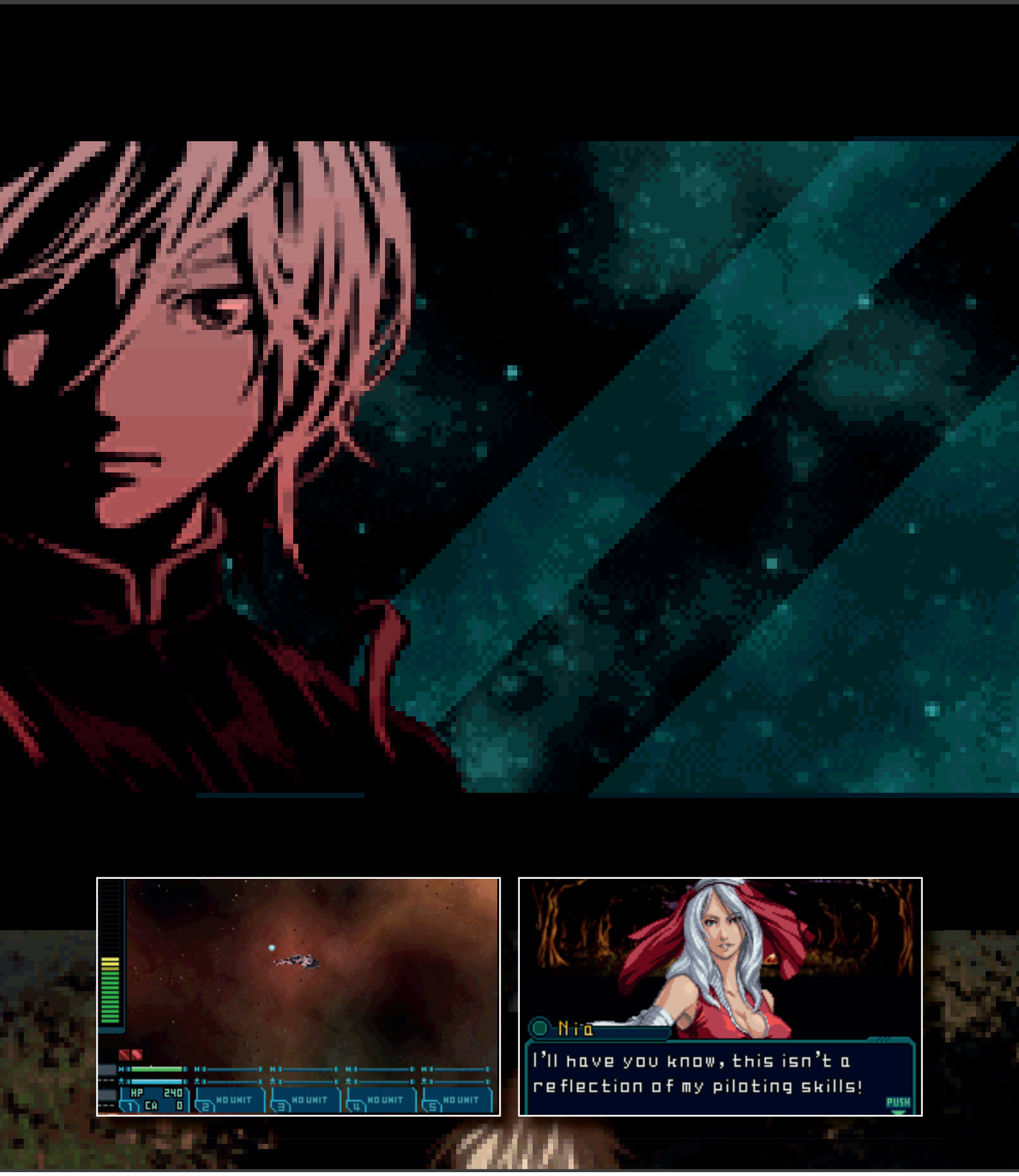
A história de Infinite Space foi inspirada na novela "O fim da Infância" (Childhood's End) do consagrado autor britânico Arthur C. Clarke (o mesmo de 2001 - Uma odisseia no espaço), porém, não se sabe ao certo até onde o livro de Clarke influenciou o enredo do jogo. O protagonista do game Yuri, é um pobre adolescente de 16 anos que sonha em explorar a imensidão do espaço e ser reconhecido como um excelente capitão. O desejo de Yuri é parcialmente atendido por uma mulher misteriosa, na qual Yuri salvara depois que sua nave explodiu em um combate. Como recompensa a moça presenteia o jovem com uma nave, e então, Yuri convoca sua tripulação para voar pelo espaço. Com o decorre da história, o imaturo Yuri torna-se um hábil estrategista, mas é claro que isso dependerá das decisões tomadas pelo jogador, por isso, a elaboração da melhor estratégia de batalha será decisiva para o andamento da aventura.

Considerações finais

A versão japonesa de Infinite Space foi lançada em 11 de julho de 2009. A receptividade do game foi tão grande, que em resposta a isso, somente na primeira semana foram vendidas quase 40 mil cópias! Um sucesso de público e crítica, com seu enredo profundo e imersivo, aliado a mecânicas inteligentes na jogabilidade, Infinite Space mostra a competência da Platinum Games e da SEGA neste projeto. Provavelmente, o único empecilho para que este game não decole (perdoem o trocadilho) no ocidente, é o deplorável trabalho de dublagem, tendo em visto que a maioria dos RPGs japoneses localizados para o ocidente sofrem disto de forma crônica. Fora isso, é quase certo que o DS recebeu mais um exclusivo






HP 240
CA 0
NO UNIT
NO UNIT
NO UNIT
NO UNIT
Nia
I'll have you know, this isn't a reflection of my piloting skills!
PUSH

Indy Racing 2000

O único game representante da Indy no Nintendo 64, também é o melhor da temporada.



Recentemente aconteceram as 500 Milhas de Indianápolis, vencida pela quarta vez pelo nosso querido Hélio Castroneves, o Helinho. Para quem não sabe, as 500 Milhas é a corrida de automóveis de Fórmula Indy mais popular dos Estados Unidos e junto do GP de Mônaco de Fórmula 1, e das 24 Horas de Le Mans, formam a tríade das maiores e mais tradicionais corridas do mundo. E falando de Fórmula Indy, o Nintendo 64 está muito bem representado na categoria, com o excelente Indy Racing 2000. O game foi lançado Pela Infogrames e distribuído pela Paradigm Entertainment no dia 20 de maio de 2000 nos Estados Unidos e conta com todos os pilotos e equipes oficiais da temporada 1999 da IRL, Indy Racing League, uma categoria dissidente da Fórmula Indy que passou por reformulações durante os anos 90. Por este motivo, Indy Racing 2000 não possui brasileiros no Grid, nossos representantes só entrariam regularmente na temporada seguinte.

Sem brasileiros, mas com uma tradição dos ovais: O desafio.

Mesmo sem os nossos representantes, o game vale muito a pena por ser bastante desafiador. O motivo para isso é uma jogabilidade "escorregadia" característica dos ovais. Lembramos que é necessário estar com a alavanca analógica do controle em dia, para que a falta de precisão não atrapalhe a sua experiência, porque se tem uma coisa que não vai faltar é velocidade e competitividade, razão pela qual a Infogrames implementou no game uma boa Inteligência Artificial nos carros oponentes, fazendo com que os mais audaciosos joguem seus carros contra nós, corredores de primeira viagem. Como se não bastasse o atrevimento dos oponentes, contamos também com os famigerados retardatários, como sempre "moscando" na pista e dificultando a nossa vida em alta velocidade.

Sem brasileiros, mas com uma tradição dos ovais: O desafio.

Além de velocidade e competitividade, Indy Racing 2000 tem uma caprichada trilha sonora com muito rock pesado e os sons dos motores bastante realistas. Não poderíamos deixar de mencionar os excelentes gráficos e detalhes reais como pinturas dos carros (é possível ler até o nome dos patrocinadores das equipes na lateral dos carros), detalhes como 5 diferentes ângulos de visão, possibilidade de deixar marcas de pneus nos muros dos ovais, marcação do número dos pilotos em cada carro, o tradicional poste com a posição dos pilotos, as caminhonetes de resgate e a localização real das arquibancadas. Está tudo bem representado para trazer a experiência e atmosfera da Indy para o sofá da sua casa. O game faz uso do cartucho de expansão de memória de 4MB, o que ajuda no detalhamento dos carros e circuitos.

Dicas:



Carros dourados

No menu principal entre no modo Gold Cup e no lugar de escrever seu nome, digite: YOU_DA_MAN para deixar os carros com efeitos metálicos dourados

Galeria

No menu principal entre no modo Gold Cup e no lugar de escrever o seu nome, digite: WOODY_COOKIES o truque irá destravar a galeria do game, tem até fotos do Staff de produção.



Nintendo 64: 25 anos de diversão e relevância

A poucos meses, o Nintendo 64 completou 25 anos do seu lançamento. E para comemorar, a Nation 64 separou algumas inovações, onde o console se não foi pioneiro, popularizou entre os gamers. Algumas inovações do Nintendo 64 se tornaram padrão da indústria de videogames, sendo incorporadas até hoje, seja pela sua relevância na experiência de gameplay, seja como referência da estrutura e construção dos games. A despeito do sucesso, ou não do console, nesses 25 anos, o DNA do Nintendo 64 sempre foi a diversão, e nesse quesito ele não só foi relevante, como deixou sua marca na infância/adolescência de todos aqueles que tiveram a chance de aproveitar ao máximo a genialidade deste console.

Confira algumas inovações do Nintendo 64

Alavanca Analógica

O Vectrex foi o primeiro console com alavanca analógica (Analog Stick, porém o Nintendo 64 foi o primeiro videogame popular a utilizar uma alavanca analógica padronizada em seu controle. A ideia foi tão bem aceita, que mais tarde, todos os concorrentes implementaram em seus consoles e se tornou um padrão na indústria.

Gatilho Z

O Botão Z fica localizado na parte traseira central do controle e deve ser pressionado com o dedo indicador, como se fosse um gatilho. Ele foi implementado especialmente para atender a demanda de jogos de tiro em primeira pessoa (como Turok e GoldenEye 007), esse botão dá a impressão de se estar empunhando uma arma de fogo, proporcionando uma sensação mais imersiva nos games. Atualmente, a maioria dos controles de videogame possui uma função parecida com essa, principalmente nos botões de ombro.

Rumble Pak

Acessório que estreou em 1997, foi lançado junto com o game Starfox 64 e tinha como função emitir vibrações de acordo com os acontecimentos mostrados na tela do jogo, dando uma sensação de interatividade com o que está acontecendo no game. A função rumble se tornou padrão nos joysticks e atualmente, a indústria implementou mais sensibilidade e interatividade à tecnologia.

Super Mario 64

Super Mario 64 redefiniu a forma de jogos de ação/plataforma em 3D, como eles deveriam ser criados, assim sendo, influência direta na forma com que esses jogos são jogados hoje em dia. Tudo isto se deve à outra inovação já citada, a alavanca de controle analógica, e ao rebuscado e inovador design de fases, sob a direção genial de Shigeru Miyamoto.

Z-Targeting

Implementado pela primeira vez em The Legend of Zelda: Ocarina of Time, o sistema de mira automática consiste em pressionar o botão 'Z" para travar a mira em objetos específicos do cenário e inimigos, por isso, foi carinhosamente batizado de "Z-Targeting. O sistema é bem prático, sendo até hoje, largamente usado em jogos de ação e aventura em 3D.

Entradas para quatro joysticks

É verdade que o console Bally Astrocade foi o primeiro videogame com quatro entradas de controle. Mas o Nintendo 64 foi o primeiro sistema popular com essa inovação. Posteriormente, todos os consoles de mesa viriam nativamente com quatro entradas para joystick.

Sistema de reconhecimento de voz

Hey You, Pikachu! é um jogo da série Pokémon para Nintendo 64, lançado em dezembro de 1998 no Japão e posteriormente em novembro de 2000 nos Estados Unidos. Ele foi o primeiro jogo da história dos videogames a usar um microfone para o reconhecimento de voz, através do acessório Voice Recognition Unit (VRU). Atualmente, jogos com comando de voz são comuns, principalmente os do gênero estratégia e tiro em primeira pessoa.





Nitendo 64 | 25 anos