Nintendo 64 | Super NES | Nintendo DS | Game Boy e muito mais

Nation64



3

Custom Robo:
Saiba tudo sobre esta joia exclusiva do Japão que mistura aventura e RPG.

Entrevista com Aubrey Hodges:
Na segunda parte da entrevista, ele revelou detalhes da produção de Doom 64 e Quake!

Dementium the Ward
Renegado Kid supera os limites do Nintendo DS com este incrível game de terror psicológico.


Hamilton Games
@hamiltongameretro
(85)3223.4619
CAMPEONATO 2018
Vemsedores!

EDITORIAL

TODO MUNDO

tá careca de saber que, se tem uma coisa que a Nintendo sabe fazer em seus jogos e consoles, é proporcionar momentos de pura diversão, não é mesmo? E na terceira edição da sua Nation 64, o que não vai faltar é conteúdo e jogo bom para você se divertir. O destaque do mês é o exclusivo Custom Robo, um jogo inovador de luta entre robôs (não me diga? kkk) que vai fazer o seu Nintendo 64 se transformar em uma arena de batalhas tecnológicas. Temos ainda a continuação do nosso bate papo com Aubrey Hodges, que nos contou em primeira mão, detalhes inusitados da produção das trilhas sonoras de Quake e Doom 64.

E para os saudosos de 007 Goldeneye, trouxemos uma novidade: Entrevista exclusivíssima com Jim e Dan, ambos produziram e dirigiram o "Bring Back Golden Eye", um filme que traz de volta toda a atmosfera das competições de Goldeneye.

Finalizamos nossa jornada com Dementium: The Ward, um game de terror da competente Renegade Kid, que ultrapassa os limites do Nintendo DS, trazendo uma aventura psicológica de tiro em primeira pessoa de tirar o fôlego. Um conselho: Jogue à noite e com fones de ouvido!

Esperamos que você, amigo leitor e leitora, lute, assista ao filme, se aventure, tome alguns sustos e principalmente, se divirta com sua Nation 64 e, sobretudo, jogando estes clássicos da Nintendo em seu console favorito.

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

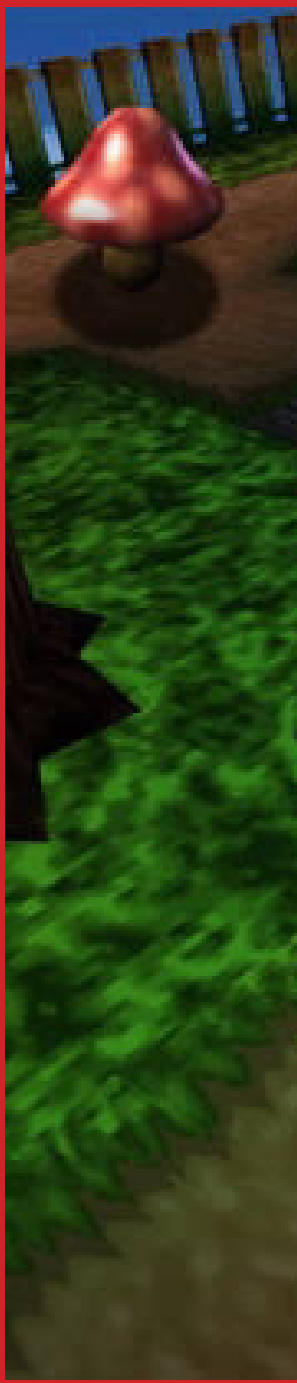
Nintendo 64© e N64© são marcas registradas por Nintendo® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados. Nintendo DS© são marcas registradas por Nintendo® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados. Pokémon© é marca registrada por Nintendo® The Pokémon Company® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Pixar©/Pixar Animation Studios© são marcas registradas por Walt Disney Studios® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados. Red's Dream© é marcas registrada por Pixar® Pixar Animation Studios® Walt Disney Studios® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Bringing Back Golden Eye© é marca registrada por Woodhouse Pictures® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.Going for Golden Eye© é marca registrada por Woodhouse Pictures® e suas filiais globais. Todos os direitos reservados.
Entrevista gentilmente cedida por Aubrey Hodges para o editorial Nation 64®. Todos os direitos reservados. Entrevista gentilmente cedida por Dan Guest para o editorial Nation 64®. Todos os direitos reservados. Entrevista gentilmente cedida por Jim Miskell para o editorial Nation 64®. Todos os direitos reservados. Custom Robo© é uma marca registrada por Noise Inc.® Nintendo®. Todos os direitos reservados. Dementium: The Ward© é uma marca registrada por Renegade Kid® Gamecock Media Group®. Todos os direitos reservados. Doom 64© é uma marca registrada por Midway Games® Id Software®. 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.

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

Review

Custom Robo

Mechas e mais Mechas.



Se existe algo que faz parte da cultura japonesa é, sem dúvidas, o fascínio pelos Robôs. Para um país em forma de arquipélago que até o início do século XX era visto como arcaico, rural e fechado perante as outras nações, é curioso notar o quão avançado o Japão se tornou após os eventos da segunda guerra mundial, sobretudo passando a adotar um posicionamento totalmente diferente dos quais os haviam selados em suas ilhotas unidas pela bandeira do sol nascente. Com uma mídia efervescente, histórias e adaptações ocidentais tornaram-se cada vez mais influentes na cultura japonesa, especialmente na criação de universos em que Robôs e humanos coexistem de maneira ora harmoniosa, ora lutando em conflitos e batalhas que nunca pediram para estarem.

A questão é que a atração pela tecnologia fez com que os humanoides de metal adentrassem nos lares nipônicos, sob diversos meios de representação, e com a chegada dos videogames, a ideia de controla-los em aventuras os colocaram em um outro nível de entretenimento, uma grande conquista - ainda que virtual - de se ter um em casa, bem ao alcance das mãos sem necessidade de um manual de instruções, apenas esperando seus comandos ao toque de um botão.

Ser um Robô de estimação não é mole não!

A inspiração dos desenvolvedores de Custom Robo se deu através de uma análise de mercado ao qual descrevia uma alta procura de crianças e jovens por colecionáveis e Toy Models com partes intercambiáveis, os chamados Action Figures. Com isso em mente, a equipe de desenvolvimento rascunhou um roteiro focando exatamente nessa faixa etária, um enredo que se desenvolve em uma aventura em que crianças ao atingirem uma determinada idade recebem um Robô portátil em formato de um cubo de presente, e com isso a possibilidade de participar de campeonatos e se tornar um campeão ou campeã. Com o decorrer do desenvolvimento, vislumbrou-se a adição de partes inter-

cambiáveis baseadas em animais, de forma a tornar mais lúdico e de fácil entendimento para os jogadores, e neste interim a adição dos vilões e antagonistas na história. As mecânicas de luta seriam baseadas em batalhas entre seus portadores com seus Robôs tornando-se reais em arenas virtuais com obstáculos, fazendo deste um dos maiores diferenciais do jogo, combinando o modelo de aventura, exploração, ganho de pontos de experiência com ações e estratégias de combates como em um jogo de luta.



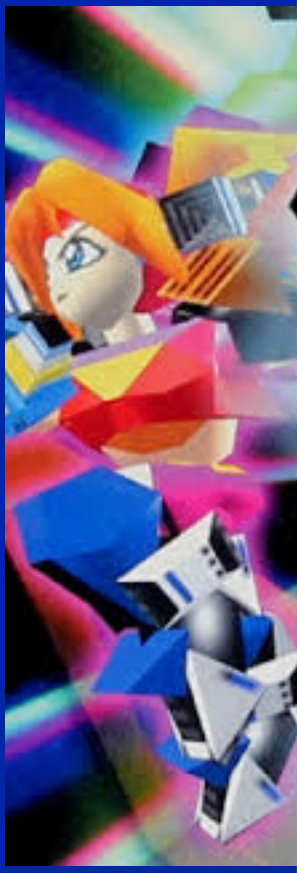
Custom Robo

chega ao Nintendo 64, mas não sai de casa.

Em 8 de dezembro de 1999 a desenvolvedora Noise Inc. lança Custom Robo no Japão, tendo a própria Nintendo como publicadora do jogo para o Nintendo 64, sendo assim um exclusivo do console. Contando com um enredo de aventura mesclando com elementos de RPG, Luta e Estratégia, o jogo foi bem recebido, chegando a mais de 35 mil cópias vendidas e com críticas muito positivas para época, incluindo a conceituada e exigente Revista Famitsu (Famicom Tsūshin), o arauto dos jogos eletrônicos no Japão, que na época concedeu um escore de 32/40 pontos.

Custom Robo

Infelizmente Custom Robo não recebeu uma localização para a América do Norte e Europa, cabendo apenas a especular seus possíveis motivos aos quais citamos o fato de que o Nintendo 64 não ter feito tanto sucesso no Japão, agravou o desinteresse de procurar uma empresa que o publicasse além do Pacífico, visto também que o enredo não possuía elementos apelativos o suficiente para agradar ao público ocidental, dessa forma não justificando estes custos de tradução. Salientamos também a febre Pokémon, que contradizendo todos os possíveis pontos negativos citados anteriormente, atingiu em cheio os mercados ocidentais, e tendo em vista que a própria Nintendo publicou ambos os jogos no Japão, certamente não desejaria ter riscos e concorrência para uma série própria muito bem estabelecida em outros mercados. Curiosamente as revistas eletrônicas Estadunidenses IGN e Gamespot escreveram críticas positivas sobre o jogo poucos meses após seu lançamento, com ambas as análises muito positivas com notas 8.8/10 e 8.1/10 respectivamente, frisando as mecânicas do jogo, gráficos e trilha sonora, descrevendo-o como um dos melhores jogos que tiveram a infelicidade de não aportaram ao ocidente, perdendo uma grande chance de se difundir e ter sucesso.



Duelos de Titãs...
em miniaturas.

Contando com dois planos de jogo, de cara somos apresentados em um mundo com estética fortemente influenciada por J-RPGs co-



nhecidos no Super Famicom, desta vez trazendo cenários e mapas abertos em 3D ao qual tomamos o controle do nosso personagem principal num modelo 2D em sprites bem detalhados e condizentes com as premissas. Em um segundo momento nos é apresentado o sis-



tema de lutas do qual faz Custom Robo ser divertido e único, que são as batalhas em arenas com os Robôs em forma 3D. Nestas disputadas, o protagonista utiliza seu Cubo Robô materializando-o na arena através de um disparado que lançara os dois oponentes no campo de batalha podendo-se ter uma vantagem ao saber orientar corretamente a direção do lançador pelo campo, dando-se início ao embate ao qual controlamos nosso Robô disposto de armas e equipamentos dos quais podemos melhorá-los no decorrer da aventura.

Custom Robo

Destacamos o uso de texturas muito bem utilizadas nos Robôs, suas partes intercambiáveis e nos ambientes e cenários em 3D, contando com efeitos de luz e transparência aplicados corretamente. O ponto alto de Custom Robo se situa nas disputas onde cada oponente se utilizam de seus armamentos para zerar os pontos de energia do inimigo. Ressaltamos o excelente uso do controle do N64 durante as lutas e em conjunto com os botões de ataque e defesa cria uma fluidez intuitiva e muito bem acertada nos momentos mais críticos do jogo.

O som que carrega a vibração.

Custom Robo possui em seu repertório faixas que se encaixam muito bem no plano de movimentação de cenários, não possuindo nenhuma trilha marcante perante aos outros clássicos do Nintendo 64, porém, o tema de batalha se torna instantaneamente reconhecível e deliberadamente um dos mais motivacionais do console, sobretudo na empolgação de controlar seu Robô e executar seus ataques, sem sombra de dúvidas para os fãs do jogo, a batida se torna única e divertida. Os efeitos sonoros durante as batalhas são competentes, mas infelizmente quase inexistentes no plano de cenários o que não chega a ser um ponto que estrague o trabalho, mas agregaria uma experiência mais imersiva na aventura.

A primeira impressão é a que fica.

Como se fosse amor à primeira vista, a Noise Inc. conseguiu impressionar a Nintendo com seu primeiro jogo de estreia. Utilizando-se corretamente dos recursos do N64, a desenvolvedora conseguiu criar um jogo criativo e caricato mirando em um hobbie infanto-juvenil muito comum no Japão, delegando todo o seu diferencial em batalhas e estratégias cirurgicamente bem executadas e divertidas, chegando até chamar a atenção da mídia estrangeira que para o período estava fortemente enebriada pela explosão da recém-criada franquia Pokémon. Dentre os erros e acertos de Custom Robo, seu principal erro foi nunca ter saído do Japão, e seu principal acerto foi balancear diversos gêneros anteriormente já experimentado em outros jogos, mas sem o mesmo vigor e charme vistos durante a jogatina. Custom Robo é uma prova concreta de que mesmo para um tema visualmente desconexo para culturas diferentes, estas diferenças convergem num mesmo conceito: Diversão. Diferente de um raio que nunca cai duas vezes num mesmo lugar, Custom Robo desceu com os dois pés, e em poses heroicas.



ENTREVISTA | PARTE 2

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. Doom 64 possui uma trilha sonora bastante sombria, seria está a versão com a trilha mais sombria de toda a série nos consoles de mesa?

Hodges: Sim, é uma jornada emocional muito sombria e temperamental. Eu levei a trilha sonora de Doom 64 para uma direção muito infernal e agonizante a fim de criar uma energia que causasse tensão e nervosismo durante o jogo. Também senti que uma abordagem sonora mais diegética* (*Diegética se refere a todos os sons presentes no universo ficcional em que se passa a ação. São aqueles sons que os personagens e o público conseguem escutar durante uma cena, este recurso é geralmente empregado em cenas de filmes de terror) seria mais envolvente para os jogadores. Essa ambientação sombria da trilha sonora não é embarcada ao jogo... ela vem do próprio mundo de Doom 64. Quero que o jogador sinta como se estivesse realmente ouvindo aquele mundo escuro, sinistro e infernal. Eles estão lá e o que ouvem é o mundo ao seu redor, não simplesmente uma trilha sonora colada em cima dela.

2. Existe alguma composição que ficou de fora de Doom 64 ou algum recurso sonoro que você gostaria de ter implementado e não foi possível, seja por limitações técnicas ou por questões de prazo para finalização do game?

Hodges: Em geral, eu queria incluir mais algumas faixas e texturas sônicas. O espaço de armazenamento era bastante limitado e tive que fazer escolhas difíceis. Eu incluí essas faixas adicionais na edição do vigésimo aniversário da trilha sonora. Eu também queria que as faixas fossem mais longas, mas não tinha espaço. Mais uma vez, estendi as faixas para a trilha sonora. Eu só tive que esperar 20 anos para ouvir o que originalmente concebi! Lol.

3. Em uma recente entrevista ao portal IGN, Hugo Martin diretor de Doom Eternal, mencionou que Doom 64 é o seu favorito da série e que ele o influenciou fortemente em Doom Eternal. Como você se sente vendo o game em que você foi o responsável por compor os arranjos que moldaram a atmosfera densa e sombria no jogo de 1997, ainda ecoam fortemente de tal forma em que continuam

a influenciar produtores e games da atual geração de consoles?

Hodges: Estou ao mesmo tempo humilde e grato por meu trabalho ainda ressoar para tantas pessoas. Eu sabia que estava correndo um grande risco quando mudei a direção da experiência de áudio em Doom 64 e estou muito feliz que valeu a pena.

4. Qual a sua trilha favorita do game e o que ela tem de tão especial para você? conseguiu contornar estas limitações no Nintendo 64?

Hodges: Para Doom 64 provavelmente é a faixa "Lamentation of The Forgotten (Nível - Altar Of Pain)"
Tive o pressentimento de que incluir os sons de algo tão inocente como um bebê chorando seria estressante e induziria a um sentimento de desespero protetor. E faz ressoar exatamente isso! Esses sons reforçam a situação desesperadora em que você está aí para dar um jeito nisso. Você está lá para salvar os vulneráveis, fracos e indefesos. Você é o herói, e o único que pode salvar a todos. Também serve como um lembrete de quão ardiloso e sagaz é o inimigo que você está enfrentando. Estou muito feliz com a forma de como essas faixas funcionam no mundo de Doom 64.

5. A trilha de Quake II para Nintendo 64, apesar de também ser bem sombria como Doom 64, é bastante futurista, qual game a influenciou?

Hodges: Nenhuma influência específica pra ser mais exato. Eu só queria dar ao jogo uma identidade específica e ainda usar a ambientação sombria como um bloco de montar. Eu queria que o jogo parecesse um pouco mais "Sci-Fi" em geral, então me concentrei um pouco mais nos sons de sintetizador do que na guitarra pesada para o tema.

6.No videogame 100% brasileiro chamado Zeebo, foram lançados portes das duas primeiras versões de Quake, sendo que a trilha de Quake II para o Zeebo é carregada com muito Heavy Metal, bem diferente da trilha do Nintendo 64, você tem conhecimento sobre essas composições? Foram feitas por você ou encomendadas pela Tec Toy (atualmente Tectoy), a empresa responsável pelo Zeebo.

Hodges: Não, eu não tinha conhecimento dessas versões. 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. Quão desafiador foi criar a trilha de Quake II para Nintendo 64? Houve alguma limitação onde você tivera que trabalhar duro?

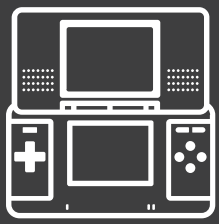
Hodges: Desenvolver a trilha sonora de Quake II para o Nintendo 64 foi extremamente desafiador porque o software que eu usei tinha bugs, e também tinha problemas de execução. O tempo do MIDI bagunçava durante a reprodução e eu precisava continuar ajustando as coisas para compensar. Eu tinha uma quantidade de memória de áudio muito pequena e era difícil levar a qualidade a um padrão aceitável. Honestamente, este título em particular foi uma das memórias de desenvolvimento de jogos mais frustrantes, mas tudo deu certo no final.

8. Existe alguma curiosidade ou fato interessante a respeito da produção e composição dos arranjos de Doom 64 e Quake que você gostaria de compartilhar conosco?

Eu experimentei todos os tipos de coisas estranhas para as faixas de música... zumbido de abelhas, metal enferrujado, laptops, persianas, motores e até carne de hambúrguer caindo em uma privada. A maioria dos gritos dos monstros são simplesmente eu fazendo sons malucos em um copo de plástico gigante e adicionando efeitos. Muita diversão fazendo música!

Dementium

Survival horror da Renegade Kid promete levar eu DS ao limite.



Falar sobre Dementium The Ward, lançamento do competente estúdio Renegade Kid, é quebrar dois paradigmas em apenas um jogo. Aliar todo clima de terror, fobias e nojeira que a Nintendo sempre evitou ao desafio técnico que é espremer o hardware do DS ao máximo para extrair uma atmosfera de pânico e terror, nunca vistas antes em um game de DS. Felizmente, veremos a seguir que o estúdio não só conseguiu cumprir as duas promessas como superou todas as expectativas, criando seu próprio motor gráfico, explorando o áudio do Nintendo DS e entregando uma experiência definitiva de terror, muito acima do que o portátil de duas telas poderia oferecer. Por isso, pegue sua lanterna e nos acompanhe nessa jornada sombria de medo e insanidade.

Rompendo limites técnicos do DS

Graças ao exclusivo motor gráfico desenvolvido pela Renegade Kid, apelidado de Renegade Engine, Dementium nos brinda com um dos mais belos gráficos do Nintendo DS. Com texturas, efeitos de sombra e luzes convincentes. Além disso, o áudio merece destaque, tornando a aventura ainda mais imersiva e doentia. Tudo isso, rodando com total fluidez a 60 frames por segundo sem perca de desempenho ou travadinhas. Possivelmente o único contra dos gráficos é a pouca variedade de inimigos e ambientes, que acabam dando a sensação de estar no mesmo lugar. Fora esses detalhes, Dementium: The Ward é pura competência técnica e visual.

Jogabilidade herdada de outro clássico

A jogabilidade de Dementium foi herdada de uma grande franquia Nintendo, nada mais do nada menos do Metroid Prime Hunters, onde a movimentação do personagem é feita com o direcional, a mira é acessível pelo uso da caneta Stylus na tela sensível ao toque e para atirar ou bater, basta pressionar o botão L. Com essa configuração, os comandos precisos e a possibilidade de carregar apenas um item, alternando entre lanterna ou arma, aumentam ainda mais a tensão e o fator diversão do jogo.

Enredo Pouco original, porém imprevisível

Apesar de beber da fonte de diversos outros sucessos do mundo dos games e cinema, Dementium: The Ward, sai-se muito bem no desenrolar da história. Os clichês como alas de hospitais abandonados, crianças que surgem do nada e paredes sujas de sangue, não são suficientes para tirar o foco da história que inicia com William, o protagonista, acordando em um quarto do decadente Hospital psiquiátrico Redmoor. Ainda atormentado por uma perca de memória e um misterioso bloco de notas com o recado "Por que você fez isso?" William começa sua jornada em busca da saída desse inferno e da solução dos acontecimentos que cada vez mais se mostram enigmáticos e complexos em sua já atormentada mente.



Pontos positivos

- Gráficos acima da média do Nintendo DS
- Excelente trilha sonora e efeitos que ajudam a dar o clima de terror
- Comandos precisos

Pontos negativos

- Pouca variedade de inimigos
- Recomeçar a fase ao morrer
- Jogo relativamente curto



nation 64 pergunta. Jim Miskell responde.



Entrevistamos Jim Miskell, diretor do longa Bringing Back Golden Eye, que revive os tempos áureos dos torneios de 007 GoldenEye

1. Como surgiu a ideia da sequência de GFG?

Jim: Os fãs! Me perguntavam sobre uma sequência logo após Going For Golden Eye. Eu realmente não queria no início, mas quando pensei em uma história para uma sequência, tudo veio junto muito rápido! Eu amei a ideia de que Ethan estava aposentado e um mito como Luke Skywalker e a história veio daí.

2. Como foi a produção da continuação?

Jim: A produção foi incrível. Desta vez, tínhamos mais dinheiro para contratar um elenco e uma equipe profissionais completos. Alguns dias de filmagem tivemos mais de 100 extras no set, foi alucinante. Filmamos mais de 4 blocos com cerca de 3 semanas no total, em comparação com o primeiro filme, que durou apenas 3 dias! Esse tempo extra realmente aparece na tela, o filme parece e soa incrível.

3. No primeiro filme você era o diretor, agora você deixou para Dan Guest, e agora você é o produtor, como foi deixar outra pessoa dirigir o filme?

Jim: Me pareceu muito natural deixar Dan assumir o controle, já que nossa visão para o filme era a mesma, sendo assim, Dan teve a liberdade de ajustar a história e colocar sua própria marca nela. Dan também é um grande fã de GoldenEye e do N64 e seu amor e paixão por eles estiveram presentes durante as filmagens.

4. GFG e BBGE não são apenas uma homenagem ao jogo, mas também às pessoas que trabalharam nele. Qual foi a reação deles aos filmes?

Jim: Eles realmente são. Saber que os caras que fizeram o jogo gostaram do primeiro filme fez com que valesse a pena. Desta vez, Martin Hollis, o diretor do GoldenEye foi o primeiro a assistir e ele amou, e eu ganhei o dia. Nós até temos uma participação especial de um membro do time de GoldenEye que eu não vou falar pra não estragar a surpresa, e que certamente os fãs vão gostar !!

5 Grant Kirkhope trabalhou na trilha sonora de BBGE, como você conseguiu entrar em contato com ele para trabalhar na sequência? E como foi trabalhar com ele?

Jim: Grant era um fã de Going for GoldenEye, ele entrou em contato conosco para dizer que se algum dia fizermos uma sequência, ele gostaria de se envolver no projeto, então aceitei sua gentil oferta. Ter o compositor original que ainda está trabalhando no topo da indústria em jogos massivos como Warcraft, Smash Bros e Mario & Rabbids a bordo foi e ainda é alucinante para mim. Ouvir música feita por ele para o nosso filme foi surreal, especialmente com samples do jogo original sendo usados às vezes. Os fãs de GoldenEye vão adorar o que ele criou!

6 The movie has a lot of GoldenEye-style 3D models, how was this done? O filme tem muitos modelos 3D no estilo GoldenEye, como isso foi feito?

Jim: Eu encontrei Yoshi Vu, um artista 3D que já havia trabalhado em Star Wars. Yoshi tirou fotos do elenco e criou personagens 3D com as especificações exatas do jogo original. Eles eram tão perfeitos que até foram modificados no jogo por Trevor Leeming e existe uma versão do GoldenEye onde você pode jogar como Ethan e Todd, o que para mim é incrível como fã!

7 BBGE será lançado gratuitamente e tem como objetivo ajudar a arrecadar dinheiro para os Samaritanos, conte-nos mais sobre este projeto e por quê.

Jim: Eu senti que queria retribuir e fazer algo de bom com o filme. Os Samaritanos foi a escolha mais que óbvia para mim, pois quando eu lutava com minha saúde mental, eles me ajudaram. Nosso objetivo é arrecadar £ 5.000 e, se o fizermos, irei igualar pessoalmente a mesma quantia. O filme será gratuito para assistir no youtube, então se você gostar, considere fazer uma doação.

8 Quais são os planos futuros?

Jim: Escrevi uma comédia de ficção científica sobre a qual não posso falar muito no momento. Dan já assinou contrato para dirigi-lo, o que me deixa muito animado!! Infelizmente, este será o último filme GoldenEye que farei, eu dei tudo de mim para fazer um filme divertido que os fãs e espectadores casuais irão desfrutar e eu realmente espero que as pessoas gostem de assisti-lo tanto quanto nós gostamos de tê-lo feito.

Na sua próxima Nation 64: Vai ter muito RPG/Tático com nosso especial Front Mission e Fire Emblem Path of Radiance!

