ENTREVISTA COM BARRY LEITCH

HARPZONE

ESPECIAL

RELEMBRE TAMBÉM:

TOP GEAR

Nº 1-A

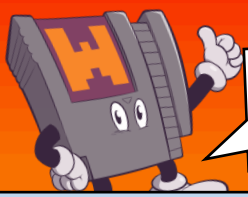
HORIZON CHASE Turbo

EDITORIAL

Tão logo o jogador aperta o botão Power, o som sintetizado do Super Nintendo exibe sua força máxima com os primeiros instantes da trilha sonora de TOP GEAR, clássico absoluto da geração 16-Bit, idolatrado por toda uma geração de gamers brasileiros que, em sua grande maioria, tiveram como um dos primeiros contatos com jogos de corrida a obra apresentada pelo estúdio inglês Gremlin Interactive e distribuída pela Kemco.

Mais de 26 anos após o lançamento, Top Gear continua encantando os jogadores daqui com espaço garantido nas listas de melhores games de todos os tempos. Embarque conosco em uma corrida pelo passado, relembrando os jogos da franquia, acompanhe nossa conversa com Barry Leitch, o mago por trás da trilha sonora do primeiro Top Gear e de Horizon Chase, e confira todos os detalhes da nossa visita ao estúdio brasileiro Aquiris Game Studio, onde descobrimos detalhes sobre a produção de Horizon Chase World Tour, desenvolvido originalmente para Android e iOS, e a sua mais recente versão Horizon Chase Turbo, que está sendo lançada neste mês de maio de 2018 para Playstation 4 e PC.

Johnny Vila - Editor



Já estão disponíveis as versões impressas das nossas revistas: www.warpzone.me. Essa edição especial traz um pôster duplo exclusivo!

Revista WarpZone Especial nº 1-A - É uma publicação e marca registrada da WarpZone Editora

Direção: Cleber Marques ▪ **Edição:** Johnny Vila ▪ **Revisão:** Pedro Fortunato ▪ **Capa:** Aquiris ▪ **Diagramação:** Cleber Marques ▪ **Apoio na edição de Imagens:** Edimartin Martins ▪ **Redação:** Johnny Vila e Edimartin Martins ▪ **Entrevistas:** Johnny Vila ▪ **Apoio na Entrevista Aquiris:** Alexandre Woloski ▪ **Agradecimentos Especiais:** Barry Leitch, Robert Chrystian, Sandro Manfredini, Amilton Diesel, Felipe Dal Molin e toda equipe Aquiris.

ESCOLHA

05... MINI REVIEW: TOP GEAR

07... MINI REVIEW: TOP GEAR 2

09... MINI REVIEW: TOP GEAR 3000

11... OUTROS JOGOS

12... HORIZON CHASE

15... HORIZON CHASE TURBO

18... ENTREVISTA: AQUIRIS

25... ENTREVISTA: BARRY LEITCH

Pessoalmente, eu quero dizer que sou um cara de sorte e me sinto honrado por ter sido convidado a voltar com minhas músicas em Horizon Chase Turbo.

Já se passaram quase 30 anos que eu trabalhei na trilha sonora de Top Gear e de lá pra cá a tecnologia evoluiu bastante. Não estou mais limitado a consoles que só podiam executar 4 ou 5 notas ao mesmo tempo, onde eu precisava fazer pequenos truques como inserir um rápido arpejo para parecer que havia mais coisas ali. Agora eu tenho todos os sons que se pode imaginar na ponta dos dedos e posso tocar tudo que sempre sonhei.

Provavelmente eu uso até coisas demais nas minhas músicas, mas se você escutar com bastante atenção, e bem alto, vai ouvir todos esses pequenos detalhes, as melodias, as contramelodias, um pequeno arpejo de apoio tocando, toda vez que ouvir vai encontrar algo novo.

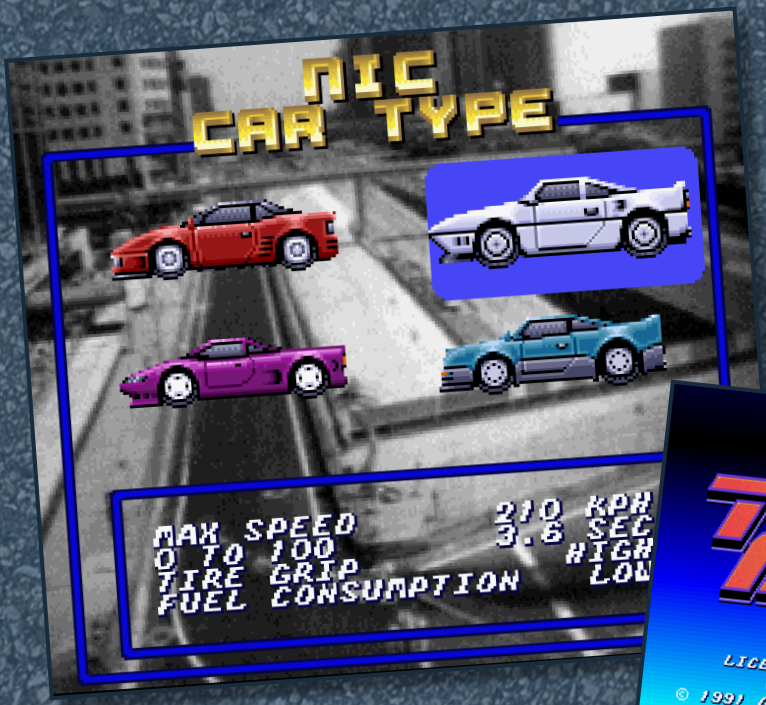
Esse é o jeito que encontrei de agradecer a todos que gostaram e se lembram das músicas originais, e só espero que vocês gostem também das novas músicas (Aliás, o álbum da Trilha Sonora Original possui versões estendidas).

Muito obrigado Brasil, por levar meu trabalho no coração e por toda a gentileza e paixão que demonstram por mim. Eu mantenho, com orgulho, uma bandeira do Brasil hasteada do lado de fora da minha casa (junto com uma bandeira da Escócia e uma dos EUA) aqui em Ohio, onde Karen e eu moramos com nossos filhos e gatos

O JOGO QUE MARCOU UMA GERAÇÃO

Distribuído pela Kemco e desenvolvido pela Gremlin Graphics, o primeiro Top Gear (Top Racer no Japão) foi lançado em 1992 e tornou-se o precursor do gênero no Super Nintendo. O game tinha como objetivo fazer o jogador tornar-se o melhor corredor do mundo, participando de um torneio com várias pistas ao redor do globo terrestre. A trilha sonora composta por Barry Leitch trouxe mais imersão aos concorridos campeonatos encontrados no jogo, sendo lembrada por gerações mesmo quase três décadas após o seu lançamento.

Entre os veículos disponíveis, podemos escolher o carro branco, o vermelho, o lilás e o carro azul (jogadores menos ousados sempre optavam pelo branco).
Semelhante a Mario Kart (lançado no mesmo ano), Top Gear não renderizava o jogo na tela inteira no modo single player. Ela era dividida na horizontal e mostrava na parte de baixo um dos corredores controlados pelo computador. Isto removia a necessidade de criar sprites diferentes para cada modo de jogo. Deixando de lado esse pequeno detalhe totalmente despercebido no gameplay, os gráficos do jogo eram coloridos e o design dos carros bem detalhados. As pistas tinham listras horizontais, incrementando a sensação de profundidade. Alguns circuitos possuíam partes com pista sem asfalto (terra), sendo mostrada uma interpolação entre os dois cenários. Nas corridas em que se passavam à noite, o jogo mostrava o veículo central com os faróis acesos, iluminando uma pequena parte do cenário à sua frente. Essas diferenças davam mais realismo ao game



e mostravam a preocupação dos desenvolvedores em apresentar um produto polido.

Em ambas as telas tínhamos o velocímetro digital, o medidor de combustível, a quantidade de nitros disponíveis, o número da marcha e a posição do veículo na corrida. Quando o jogador entrava no box para colocar combustível, era mostrado o carro percorrendo a pista em uma visão por cima. Ao todo eram adicionados 20 carros nas corridas, incluindo os veículos utilizados na primeira e segunda tela.

Mesmo depois desse tempo todo, Top Gear para Super Nintendo continua sendo muito divertido. Com 32 pistas ao redor do mundo (duas no Brasil), o maior campeonato internacional de automobilismo do notável 16-bit da Nintendo iniciou uma das franquias mais nostálgicas no mundo dos games.

TOPGEAR2

ELE VOLTOU AINDA MELHOR

Em setembro de 1993, era lançado para SNES o Top Gear 2, que no ano seguinte receberia versões para Mega Drive e Amiga.

Continuando a consagrada fórmula do seu predecessor, Top Gear 2 incrementa o realismo old school dos anos 90. Os quatro veículos com diferentes características do jogo anterior foram substituídos por um único modelo, que pode ser modificado no decorrer do torneio com o dinheiro arrecadado nas pistas. Também foram adicionados diferentes efeitos climáticos, como chuva e neve.

Os sprites dos veículos receberam menos qualidade, sendo diferenciados apenas pelas cores na lataria dos carros, entretanto, foram incluídas novas animações, como o carro rodando, capotando e até pulando com a ajuda de

rampas em algumas pistas. Entre os itens encontrados durante as corridas, é possível coletar o dinheiro representado pelo cifrão ($), o nitro, que aparece como a letra "N" e um super-nitro ilustrado pela letra "S", podendo ser reativado a cada volta. O dinheiro arrecadado serve para tunar o motor, o câmbio, a quantidade de nitros, os pneus e a proteção da carroceria, aumentando a potência e resistência do seu veículo. Antes de cada corrida é mostrado o clima da pista, dando ao jogador a possibilidade de escolher o pneu correto para cada necessidade. A quantidade de pistas foi dobrada, aumentando para um total de 64 pistas, divididas em 16 países e continentes, passando por cidades famosas ao redor do mundo. O Brasil é representado com uma pista no Rio de Janeiro.

Top Gear 2 representa uma evolução tecnológica nos jogos de corrida em duas dimensões. Os diferentes climas representados nos seus gráficos e jogabilidade aumentaram o nível de dificuldade, revelando um realismo inédito na série.

TOP GEAR 3000

UMA DISPUTA NO FUTURO

"Uma vez a cada milênio um dos grandes eventos na galáxia começa: Uma corrida de carros. Ela inicia nos lugares mais distantes da galáxia e termina no centro. Para os vencedores, riquezas além da imaginação. Conhecimentos da corrida são passados de geração para geração. A identidade do organizador foi perdida pelas névoas do tempo. Ou talvez isto nunca tenha sido conhecido. Mas mesmo a criança mais jovem conhece a data correta. Tudo que ele precisa fazer é olhar para o céu. Esperar por um sinal...A hora chegou. Você está na corrida: Boa sorte".

A última versão 16 bits de Top Gear para o Super Nintendo renovou a série "ao infinito e além": direto para o ano 2962. Lançado em 1995, Top Gear 3000 convoca o jogador para um torneio pela galáxia com corridas em diferentes sistemas planetários.

O jogo traz a mesma mecânica do seu antecessor, apresentando um campeonato onde todos os corredores utilizam os mesmos modelos de veículos, sendo diferenciados apenas pela sua pintura e tuning. Além das mesmas melhorias possíveis em Top Gear 2, agora também é possível instalar alguns itens futurísticos, como uma mola para fazer o carro pular, um warp construído para manipular a dobra espacial podendo avançar o veículo na pista, além de uma visão infravermelha para as corridas à noite.

Os pit stops (inexistentes em TG2) marcam presença através de faixas coloridas na pista, na qual a cor vermelha é utilizada para recarregar o combustível do carro e a cor azul para arrumar as partes danificadas no veículo.

Top Gear 3000 finaliza a trilogia clássica do automobilismo no SNES. Mesmo sendo muito diferente dos jogos anteriores, essa versão proporciona ao jogador um gameplay nunca pensado em uma série deste estilo. Portanto, encha o seu tanque de energia, encaixe as molas, posicione os imãs magnéticos, ligue o seu motor de dobra espacial e prepare-se para as corridas mais nonsense deste milênio!

TEVE MAIS JOGOS TAMBÉM

Após a trilogia nos 16-bit, a Gremlin Graphics se distanciou da série, cabendo à Kemco buscar outras desenvolvedoras para as próximas incursões na marca. No Nintendo 64, a franquia recebeu quatro jogos, começando pelos conhecidos "Top Gear Rally" e "Top Gear Overdrive", que receberam lançamento oficial aqui no Brasil pela Gradiente, até os não tão conhecidos "Top Gear Rally 2", que apresentava pistas geradas aleatoriamente, e o "spin-off" "Top Gear Hyper Bike", que mudava o foco de carros para motocicletas. Nos portáteis, a Kemco lançou "Top Gear Pocket 1 e 2" no Game Boy Color, e "Top Gear Rally" e "Top Gear GT Championship" no Game Boy Advance.

O Playstation 2 ainda receberia "Top Gear Dare Devil" e "Top Gear RPM Tuning" (também lançado para o primeiro Xbox), que encerrariam a série iniciada nos anos 90.

Ficou evidente que com a saída da Gremlin Graphics, a franquia Top Gear tornou-se cada vez mais genérica, perdendo a identidade que conquistou toda uma geração de fãs (principalmente por aqui) e sendo encarada mais como uma "marca". Aliás, foi esse o provável motivo que determinou o fim da franquia da Kemco: Uma disputa legal envolvendo a marca foi movida pela emissora britânica BBC, que exibia uma série de TV com o mesmo nome desde 1977. Com a decisão judicial favorável à emissora, um novo game com o título só poderia ser lançado com o consentimento desta.

A série de games Top Gear chegava ao fim, mas como uma paixão, ela só estaria adormecida, até um futuro distante.

HORIZON CHASE

HOMENAGEM EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Com o passar dos anos, o gênero de games de corrida arcade perdeu muito espaço no cenário gamer, dando lugar aos cada vez mais avançados simuladores, mudando o foco de jogabilidade direta e simplificada em prol do realismo e precisão.

Eis que em 2015, o estúdio brasileiro Aquiris Game Studio apresenta ao mundo seu novo game: Horizon Chase World Tour, para plataformas mobile. Mais que um indie game nacional de qualidade excepcional, HC representava o retorno ao passado com os recursos do presente, retomando a fórmula consagrada por clássicos como "Lotus Turbo Challenge", "Out Run" e "Top Gear", abdicando do realismo e optando por um fator crucial para qualquer bom game: a diversão.

Horizon Chase oferece um modo de jogo onde as corridas estão espalhadas em diversos países, representando a verdadeira volta ao mundo do título, com passagens por localidades como Estados Unidos, Chile, Brasil e Grécia, entre outras.

Com as atualizações pós-lançamento, o game chegou à marca de 10 copas, em 40 localidades, totalizando 92 pistas! Uma gama de conteúdo fantástica, tratando-se

de um jogo mobile e com o preço praticado. Aliás, este é um ponto importante, pois contrariando a deprimente tendência do segmento mobile, a Aquiris optou por entregar um produto completo por um preço fixo, algo louvável nos tempos atuais, onde quase tudo é baseado em micro transações.

Por apresentar corridas isoladas, HC pode ser explorado tanto nas seções curtas de jogatina, quanto nos momentos em que o jogador dispõe de mais tempo para explorar o game. A progressão se dá com cada copa representada por alguma localidade. Lá, o jogador disputará pequenos torneios em distintas cidades, com média de duas a três corridas, e obtendo êxito, garantirá acesso ao próximo torneio. Em cada corrida, critérios como: medalhas azuis coletadas na pista, posição obtida e combustível remanescente, garantem a pontuação da partida, que é cumulativa e serve para liberar o acesso à próxima copa.

A pontuação serve ainda para liberar veículos desbloqueáveis (21 no total), embora alguns também podem ser obtidos através de vitórias em pistas bônus disponíveis em cada torneio. Também é possível obter upgrades, que garantem melhoria em quesitos como aceleração, estabilidade e nitro.

Em relação ao gameplay do título, houve uma grande atenção aos modos de controle clássico e invertido, como também a recursos para gamepad compatível com dispositivos móveis.

O estilo gráfico remete diretamente aos jogos do passado, com gráficos estilizados e coloridos, com cenários que destacam bem as características de cada localidade, além de veículos inspirados em modelos reais. Destaque aos pequenos e sutis detalhes, como as falas do piloto em determinados momentos (ultrapassagens, batidas, etc.), que demonstram todo o cuidado da Aquiris para apresentar um produto bem completo.

Existe um modo online com integração com o Facebook, onde os jogadores podem verificar os rankings de tempos de cada pista, algo que agrega ainda mais ao fator desafio proposto pelo game.

A trilha sonora é um dos pontos de maior destaque, pois o estúdio conseguiu realizar o feito de agregar o músico Barry Leitch para a produção. Barry já havia trabalhado em diversos games do gênero no passado, incluindo o primeiro Top Gear, que foi a inspiração direta para as faixas da trilha de HC. O resultado não poderia ser outro, parafraseando uma das falas do piloto durante a gameplay: "Sonzera Leitch!".

Horizon Chase não apenas cumpriu a proposta de honrar o enorme legado conquistado nos anos 90, como pode claramente ser definido como "um sucessor espiritual" de Top Gear e de todos os jogos do gênero, dando continuidade a uma história que havia ficado sem combustível em um longínquo passado.

HORIZON CHASE Turbo

CHEGOU A VEZ DOS CONSOLES

Horizon Chase - World Tour foi uma surpresa inigualável, um jogo de corrida Arcade como há décadas não se via, dando visibilidade internacional a um produto genuinamente brasileiro. Após diversas atualizações de conteúdo e suporte, a Aquiris resolveu dar um passo adiante e lançar uma nova versão nos consoles e PC. Com isso surge: Horizon Chase Turbo.

Mais do que um simples port, HC Turbo representa um novo game baseado na estrutura do anterior. Tudo foi refeito para tornar a experiência digna de consoles, buscando resgatar o multiplayer local clássico dos anos 90, que reunia amigos no mesmo sofá em prol de momentos únicos de diversão descompromissada. Para incrementar o conteúdo da versão anterior, novos modos foram desenvolvidos, tornando a experiência tanto no modo "Single Player", quanto no "Multiplayer Split Screen" ainda mais completa.

Volta ao Mundo

O equivalente a um modo "carreira" do game, onde enquanto o jogador progride, ele acumula pontos, liberando acesso à

cada uma das copas ao redor do globo. Califórnia, Chile, Brasil, África do Sul, Grécia, Islândia, Emirados Árabes Unidos, Índia, Austrália, China, Japão e Havaí representam as 12 copas disponíveis no game, com um total de 109 corridas em 48 localidades.

A qualquer momento da progressão deste modo de jogo, é possível iniciar a partida multiplayer com até quatro jogadores. Momento em que, apesar da jogatina ser competitiva, o progresso é obtido em modo cooperativo, ou seja, a pontuação é calculada em grupo, com base nos melhores resultados individuais (posição, tempo, coleta de itens).

O modo "volta ao mundo" traz ainda corridas bônus, onde é permitido obter aprimoramentos para todos os veículos, além de dar acesso aos carros desbloqueáveis, através da pontuação obtida e também ao completar cada copa com vitória em cada uma das corridas.

Três outros modos de jogo também estão disponíveis em Horizon Chase Turbo, tais como:

Torneio

Neste modo, para uma competição mais "direta", os jogadores terão à disposição a realização de um torneio, onde se pode competir em quatro corridas "fechadas", sendo o vencedor aquele que acumular mais pontos.

Resistência

O modo mais desafiador do game, algo como um modo Arcade para o título. No início, o jogador escolherá entre 12 pistas, 36 pistas ou todas as 109 pistas do jogo e

deverá progredir aleatoriamente entre as corridas até o final. Sendo que, em cada disputa, este deverá obter no mínimo a quinta colocação para não receber o indesejável "Game Over" e ter que começar tudo novamente.

Fantasmas Online

Além de comparar os tempos obtidos por amigos ou pelos 100 melhores competidores do mundo todo, agora também é permitido selecionar qualquer um deles para uma "disputa fantasma", onde o jogador pode tentar bater o tempo almejado ou aprender as melhores táticas para cada pista.

A parte visual, que já era sublime na versão mobile, ficou ainda mais imponente com o potencial oferecido pelo PS4 e pelo PC. Os cenários coloridos e estilizados ficaram ainda mais belos e detalhados, tanto em pistas remanescentes, quanto nas exclusivas da nova versão. Variações climáticas, como chuva, neve e até mesmo uma erupção vulcânica, tornam a experiência ainda mais incrível e divertida. O mapa, antes plano, agora é representado pelo globo terrestre, tornando a navegação entre as localidades ainda mais intuitiva.

Se no primeiro game a Aquiris já demostrava cuidado com detalhes, nesta nova versão o mesmo empenho pode ser observado. Assim como em Top Gear 2, as animações do carro girando ou capotando após uma batida em alta velocidade estão presentes. No começo de cada corrida, o jogador pode executar uma "largada perfeita", assim como acontece em Mario Kart ao controlar a aceleração inicial. Uma buzina também foi inserida, tornando possível até "tirar onda" do seu amigo durante uma ultrapassagem. Detalhes pequenos, mas que acrescentam muito para tornar o produto final ainda melhor.

Com objetivos mais definidos, novos modos, uma enorme gama de localidades e 31 veículos, HC Turbo representa um verdadeiro upgrade em relação ao antecessor. Um jogo completo e único, que todos esperamos que seja mais do que uma bela homenagem para um gênero, que represente um "turbo" para o mercado nacional de desenvolvimento de games. A largada foi dada. E que o futuro nos brinde com mais produções no nível de Horizon Chase Turbo.

AQUIRIS
GAME STUDIO

UM BATE PAPO COM O TIME DA AQUIRIS

Com mais de dez anos no mercado, a Aquiris Game Studio, sediada em Porto Alegre, no Rio Grande do Sul, tem representado de forma inimaginável nosso país no cenário gamer mundial. Resgatando o gênero de corrida Arcade com Horizon Chase em 2015, o estúdio ganhou ainda mais notoriedade, partindo para o próximo passo: Horizon Chase Turbo para consoles e PC.

A WarpZone visitou o estúdio e conversou com **S**andro **M**anfredini (Diretor de Negócios), **A**milton **D**iesel (Diretor de Arte) e **F**elipe Dal **M**olin (Game Designer) sobre as origens da Aquiris e o desenvolvimento de Horizon Chase WT e Turbo.

Como surgiu a Aquiris? Gostaríamos de saber um pouco sobre o caminho do estúdio até a concepção de Horizon Chase.

AD: A Aquiris é um estúdio que está completando onze anos e sempre foi uma empresa orientada ao mercado, ou seja, que não nasceu com o intuito de criar jogos, mas sim de prestar serviços para o mercado, como empresas de publicidade, 3D tradicional e outros tipos de serviços. Mas por essa orientação, a tecnologia que tínhamos e os contatos acabaram levando à criação de jogos, que hoje enxergamos

como algo não só do ponto de vista de realização própria, mas como um posicionamento estratégico para a empresa.

Quais os principais desafios de ser um estúdio brasileiro de games?

AD: O brasileiro não tem nenhuma desvantagem em relação ao profissional lá de fora. O que vemos muito nesta cena é uma discrepância muito grande em termos de estrutura. É necessária muita disciplina e consistência. A Aquiris, por exemplo, não é uma empresa indie no modelo clássico, é uma empresa orientada para o mercado. Então, o que foi criado ao longo desses anos foi um "ecossistema", onde todos os trabalhos realizados em parceria com outras empresas possibilitaram a realização de projetos próprios, como HC.

Qual a relação da equipe de desenvolvimento com os clássicos games de corrida arcade dos anos 90? Além de Top Gear e Out Run, quais as principais referências de HC?

FM: Top Gear teve um espaço reservado em nossos corações durante o desenvolvimento do game, mas todos estes jogos da época do 3D simulado com 2D acabaram servindo de influência, como "Lotus", "Lamborghini American Challenge", e até alguns mais antigos como "Enduro", além de outros não tão diretamente relacionados, como "Mario Kart" e "F-Zero".

O game utiliza-se de nomes fictícios para os diversos carros disponíveis, houve algum entrave em termos de licenciamento de algum dos modelos utilizados?

SM: Nossa intenção sempre foi fazer homenagens mesmo, com nomes inventados, aproveitando pra trazer um pouco de humor pra isso também. Dentre

às inúmeras referências, gosto de lembrar de "Super Monaco GP II", do Mega Drive, um dos jogos mais marcantes da minha infância, cujos nomes de pilotos e equipes eram brincadeiras com os da vida real.

Como foi o processo de definição das cidades utilizadas no jogo? Não houve resistência por parte da equipe de desenvolvimento por Porto Alegre (cidade natal da Aquiris) não estar entre as selecionadas?

FM: Desde 2015 a gente tem uma vontade de colocar Porto Alegre no jogo. Alguns membros da equipe são mais insistentes com isso, outros menos. Desejávamos colocar até como um lugar especial, talvez um easter egg, mas no fim das contas, a gente não conseguiu colocar ainda, mas quem sabe em um update, isso acaba acontecendo em algum momento. Um detalhe também em relação a Aquiris, é que apesar de ser sediada em Porto Alegre, possui colaboradores espalhados por todo Brasil. Sobre a definição das cidades e o visual utilizado nelas, tudo ocorreu partindo de uma ideia do Amilton (diretor de arte), que desejava criar uma verdadeira "volta ao mundo". Desse modo, definimos os pontos turísticos que deveriam estar presentes no game e optamos por aqueles que tivessem características icônicas.

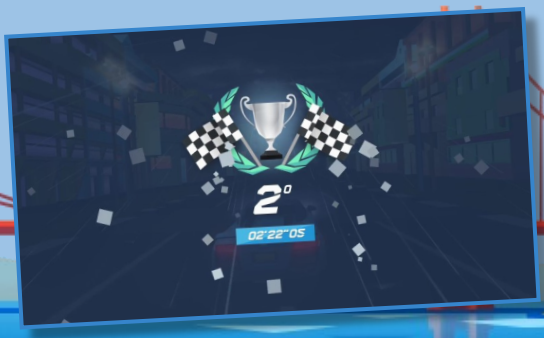
Horizon Chase foi idealizado desde o princípio como um game mobile ou foi inicialmente planejado para consoles?

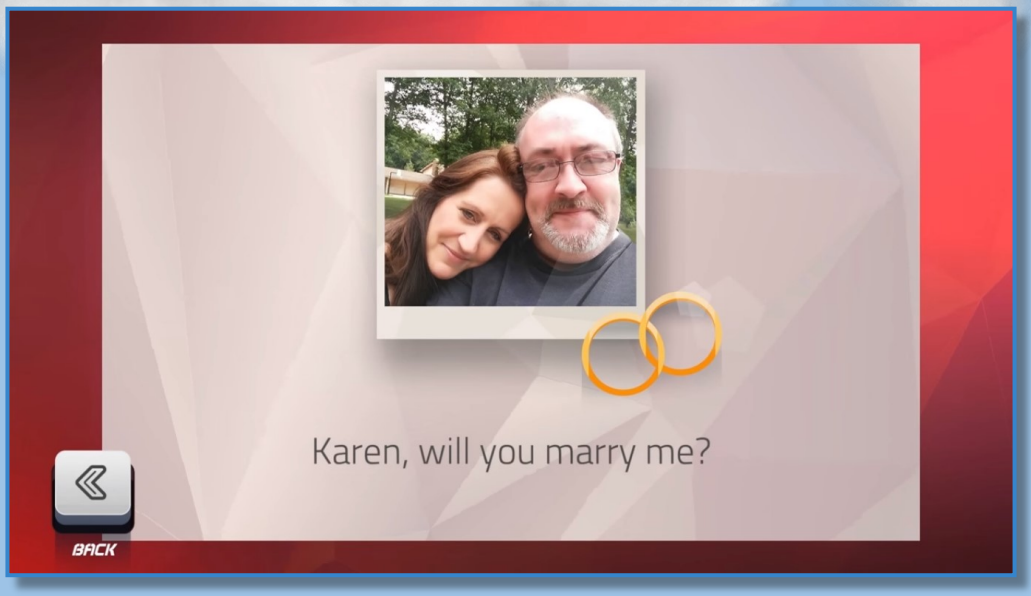
FM: Ele foi idealizado propriamente como um jogo mobile mesmo, mas sempre tendo em mente como ele funcionaria em um console. Não teríamos iniciado ele sem ter essa visão do que poderia se tornar. Na versão World Tour, tomamos as decisões de design adequadas para um game mobile, como por exemplo, não ter um botão especifico para o freio (somente o acelerador, onde parar de pressioná-lo serve como o próprio freio), ou por exemplo a estrutura que permite pequenas jogatinas, conforme a disponibilidade de tempo. Já na versão Turbo procuramos explorar características que fariam o game funcionar na perspectiva do consoles/PC. Agora temos o botão de freio e, além de apenas a volta ao mundo, criamos outros modos, como Torneio e Desafio, permitindo explorar melhor essa ideia de Multiplayer Split Screen para quatro jogadores, que é um ponto que desde o começo definimos como indispensável na nova versão.

Em que momento do desenvolvimento surgiu a ideia de chamar Barry Leitch para criar a trilha sonora do game? E como foi a aproximação com o músico?

FM: O Amilton teve essa ideia louca de falar com o Barry, pois em algum momento se discutiu o quanto o game remetia aos clássicos, e Barry já havia trabalhado em diversos jogos do estilo, como Rush e o próprio TG. Quando Barry ficou sabendo que éramos uma equipe brasileira fazendo um jogo remetendo a Top Gear e ao passado, ele se empolgou com o projeto. A cada novo e-mail e a cada nova música que ele enviava, a gente pensava o quanto foi uma ideia fantástica. Para Barry, também acreditamos que foi muito legal voltar a produzir música para games.

Como foi para a equipe de desenvolvimento participar do Easter Egg do pedido de casamento de Barry Leitch?





FM: Foi um pedido dele. Ele reencontrou uma namorada do passado e pediu para verificarmos a possibilidade de colocar esse Easter Egg do pedido no game. Produzimos então a cena, com a música própria que ele compôs e o desenho de um coração para ativar. No fim produzimos um vídeo para registrar o momento. Encontramos Barry posteriormente no Video Games Live e, ele nos mostrou as fotos do casamento.

Como foi a definição do PS4 como primeiro console a receber a versão Turbo?

FM: A gente já tinha um desejo antigo de produzir algo para PS4, inclusive em outros jogos que havíamos desenvolvido antes e também pensado em como seria o processo de fazer versões para o console. Em paralelo, já tínhamos uma relação com a Sony e a possibilidade de um dia desenvolvermos para o console deles. Com isso, foi bem natural essa definição do PC e PS4 como as primeiras escolhas.

Quais os principais desafios encontrados para "portar" HC para o console?

FM: Em algum momento percebemos que não era um port que estávamos fazendo, era um novo jogo utilizando uma mesma base, pois teríamos que resolver uma série de problemas na transição.

O maior deles foi provavelmente o multiplayer, pois toda a técnica utilizada para fazer a esteira, a pista funcionar e simular a criação do ambiente para remeter aos jogos antigos, teve que ser replicada para funcionar com as telas adicionais dos demais jogadores, com isso aumentou o custo em performance, exigindo todo um trabalho para garantir os 60 frames por segundo, mesmo com quatro jogadores. Pensamos bastante também nos modos de jogo para agregar à ideia do multiplayer, e com isso criamos o modo torneio e o modo resistência. Melhoramos também a "comunicação do jogo" em relação à interface, deixando mais claro do que na versão mobile, os requisitos para liberar os modos, os carros, etc.

Como foi o processo para viabilizar o lançamento de HC Turbo em mídia física no Brasil, e como chegaram a um preço tão reduzido diante dos praticados em outros lançamentos?

SM: Horizon Chase Turbo em caixinha no Brasil é fruto de uma parceria inédita entre a Aquiris e a PlayStation Brasil, e por ambas as empresas conhecerem tão bem nosso mercado fizemos um esforço pra viabilizar que o produto chegasse às prateleiras por um preço muito acessível, possibilitando que todos possam curtir esse jogo 100% brasileiro.

As versões de Xbox One e Nintendo Switch já se encontram em desenvolvimento? Podemos esperar por uma versão física nestes consoles?

SM: Vamos fazer sim, porém primeiro vamos terminar a versão de PS4, para então iniciar o planejamento e desenvolvimento destas versões. Sobre as versões físicas: vontade temos, mas será necessário aguardar para verificar a viabilidade.

O que podemos esperar de Horizon Chase Turbo e quais as principais diferenças entre o original? Por que a decisão de não incluir um modo de disputas online?

SM: Primeiro temos duas copas novas: China e Japão, cada uma com nove pistas, que já são bem difíceis, pois ficam no final do jogo, logo após a Austrália. Além disso, temos novos modos de jogos: o Torneio e Resistência, pensados para o multiplayer, mas também com possibilidades para o single player. Totalizamos 31 carros nessa versão e incrementamos o modo Ghost no online, onde será possível verificar o placar dos amigos e escolher qualquer um para correr contra a sua versão fantasma.

Sobre as disputas no multiplayer online, foi mais em relação ao olhar retrô sobre o game, buscando resgatar o gameplay com quatro jogadores em uma mesma sala, além disso, verificamos também o quanto o recurso online de Leatherboards funcionou na versão mobile, de modo que o expandimos na versão turbo com os Ghosts. Fora isso, também há uma questão técnica de definirmos o escopo da produção com os recursos disponíveis, focando entregar o melhor possível nos objetivos definidos para a produção. Seria possível, mas neste momento para não arriscar entregar algo fora de um padrão desejado, focamos em concentrar os esforços e recursos para entregar o melhor multiplayer local possível.

Quais são os projetos futuros da Aquiris? A empresa já está pensando nos próximos jogos?

FM: Estamos com diversos projetos andando em paralelo. Estamos atualizando o Ballistic com novos conteúdos. Estamos produzindo um jogo mobile na outra sede, com uma equipe maior e uma publisher envolvida. Terminando HC Turbo, ainda ficaremos por algum tempo envolvidos com as versões de Xbox One e Switch.

FALAMOS COM BARRY LEITCH: O MESTRE DA MÚSICA

Veterano na indústria, o músico escocês Barry Leitch não só foi responsável pela memorável trilha sonora do primeiro Top Gear, como também marcou presença em Top Gear Rally, além de diversos outros games como, "Lotus 1 e 2", "Gauntlet Legends", "Eek! The Cat" e "Rush 2". Barry conversou com a WarpZone, contando detalhes sobre a sua carreira, a produção dos dois jogos da série Top Gear em que esteve envolvido, além da produção de Horizon Chase World Tour e HC Turbo.

Conte-nos um pouco sobre o início de sua carreira e seu primeiro contato com o mercado de games.

BL: Aos 15 anos de idade eu havia feito uma porção de demos no Commodore 64. Um amigo fazia as artworks, eu cuidava das músicas e às vezes também programava caso fosse necessário. Essas demos passavam longe de serem boas, ou até mesmo OK....elas eram bem ruins mesmo, mas nós éramos jovens, e apaixonados por aquilo, logo pensávamos que elas eram incríveis, então nós as enviamos para todas companhias de games no Reino Unido que conhecíamos. Nenhuma delas aparentemente queria algo com um garoto escocês de 15 anos, porém, depois de muitas demos enviadas, um deles disse: "Nós gostaríamos de usar essa música que você fez como a faixa título para um dos nossos novos jogos". E foi assim que tudo começou. Após seis meses o jogo foi publicado, e os comentários sobre ele foram terríveis, especialmente a música.

Desse modo, aos 16 anos, minha carreira na indústria dos games começou, e terminou. Consegui um emprego na Rolls Royce e me tornei engenheiro aprendiz. Após um ou dois anos, alguns amigos começaram a fazer um jogo e eu fiz a música para o projeto, que, quando lançado, recebeu ótimas críticas, fazendo com que eu recebesse uma oferta de trabalho como compositor em tempo integral em uma companhia de jogos.

Como chegou até o projeto do primeiro Top Gear?

BL: Alguns anos depois, eu estava trabalhando para uma empresa chamada Imagitec, que realizava conversões para outras empresas, adaptando por exemplo, jogos lançados para Amiga, para o Atari ST, Commodore 64, Amstrad, Game Boy e GameGear.

Como trabalhávamos em muitos sistemas, tínhamos drivers de música em cada um destes sistemas, aceitávamos também contratos específicos para áudio. Deste modo, empresas como a Gremlin Graphics poderiam nos contratar para fazer o áudio (mesmo que não ficássemos encarregados pelo jogo). Isso me tornou um cara muito ocupado. Acredito que nos cinco anos em que trabalhei lá, participei de mais de 100 jogos.

Com o passar do tempo, a Gremlin Graphics começou a nos utilizar para a maioria das trilhas de seus jogos e, em algumas ocasiões, eu tinha que viajar por uma hora ao sul de nossa localização até a sede deles para trabalhar em algo específico. Eu normalmente só fazia isso em meu escritório...bem...eu digo escritório, mas era na verdade um pequeno quarto com menos de 2m², e nada além de um Amiga e um Atari ST. Algumas caixas de som eu levava de casa e, às vezes, um disco rígido de 20 MB, além de uma grande caixa com discos com amostras de instrumentos que eu havia hackeado de demos e jogos. Eu não recebia praticamente nenhum

equipamento e, na maioria das vezes, tinha inclusive que brigar por uma cadeira, eram 50 funcionários e 49 cadeiras, hehe.

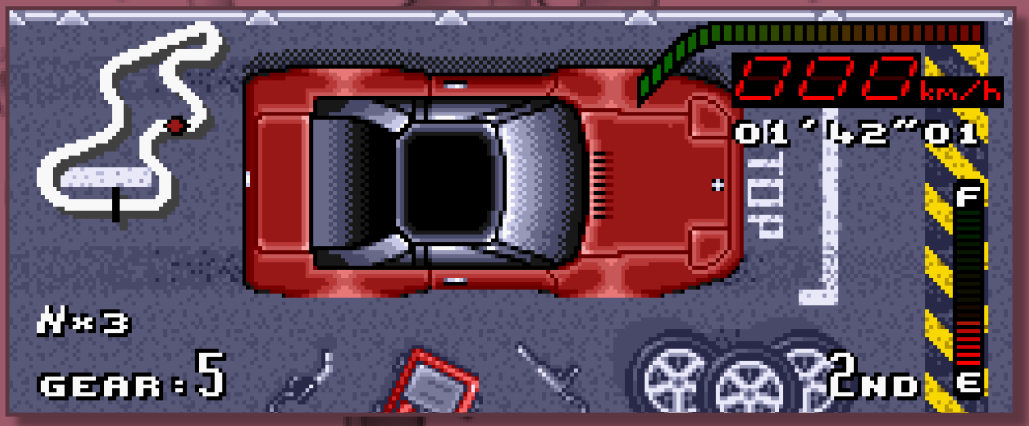
Eu não havia trabalhado em nenhum jogo de SNES ainda. A única maneira de criar amostras de instrumentos musicais para o console era utilizando um PC/Estação de trabalho que custava £ 25.000,00 e que, obviamente, não tínhamos.... ninguém no Reino Unido possuía um. Cerca de um mês antes de começar a trabalhar em Top Gear, eu havia ido até a Gremlin e descobri que não tinham as ferramentas necessárias.

Voltei para casa. Então alguém da Gremlin entrou em contato com a Kemco e disse: "Ei....você tem algum instrumento musical que possamos utilizar em um projeto?". E assim a Kemco enviou um disquete de 720K diretamente da Ásia, com alguns instrumentos e sons sintetizados. Incrível! Agora tínhamos os sons dos instrumentos! Volte Barry, já podemos fazer música!

Com o Top Gear eu tive que ir até a Gremlin, pois eles tinham o Kit de desenvolvimento do SNES (e nós ainda não havíamos recebido). Eles me deram cinco dias para fazer a OST, provavelmente dormi no chão de um de seus escritórios de programação (sinceramente eu não lembro!). Lembro é que em uma ocasião eles até pagaram a hospedagem em um hotel, mas geralmente era o chão. Então passei cinco dias assim e a única coisa que eu queria era voltar para Dewsbury e à minha própria cama.

Como foi o processo de criação das músicas para o primeiro Top Gear, quais foram suas inspirações e qual sua faixa favorita desta OST?

BL: Eis que em uma manhã de segunda-feira, chego à Gremlin e fico preso em uma sala com um programador e um artista, além de um kit de desenvolvimento que eu nunca havia usado antes e alguns arquivos de código fonte. O manual estava todo escrito em japonês, logo, não seria nada útil para nós, provavelmente apenas para ensinar como ligar o monitor. Algum tempo depois, o programador diz



"Há um arquivo de música, que provavelmente é o driver de música!"...."Dê uma explorada nele, veja o que você consegue fazer", e em seguida me explicou um pouco sobre a arquitetura. Então, eu comecei a investigar o código-fonte e fazer alguns testes básicos: um arpejo simples, subindo e descendo na minha progressão de acordes favorita (isso acabou se tornando base para o famoso tema de Las Vegas).

Rapidamente, descobri muitos dos recursos possíveis com o SNES e passei a explorar ao máximo as possibilidades. Então, o programador olhou e viu os números na tela e informou que eu havia usado praticamente toda a memória possível para o jogo. Tive que mudar algumas coisas, mas ainda assim soava muito bem, adicionei uma linha de baixo, uma melodia simples, uma bateria e um refrão legal. Então, na terça-feira percebi que havia demorado cerca de dois dias para fazer apenas uma música, refleti sobre quantas músicas precisaríamos e cheguei a conclusão que eu ficaria preso por lá para sempre. Após uma discussão rápida, decidimos que seria melhor se eu simplesmente reproduzisse algumas músicas dos jogos da série Lotus, adicionei alguns efeitos a elas e chegamos a um resultado que finalmente me permitira retornar para casa.

Em relação à minha faixa favorita no game, definitivamente "Las Vegas" é a única que utiliza todos os 8 canais de áudio (as outras utilizam apenas 4, pois não tivemos tempo para mais do que isso)

Após este trabalho, você se afastou da série por qual motivo? Como ocorreu o convite para o retorno para trabalhar em Top Gear Rally e quais suas inspirações para a abordagem apresentada com a trilha do novo game?

BL: Eu mudei de empresa. Deixei a Imagitec e fui trabalhar na Ocean Software em 1992. Eles estavam fazendo ótimos jogos e eu estava animado para trabalhar com eles. Não que na Gremlin eu não estivesse, até gostaria de ter continuado trabalhando lá, mas eu havia me casado com uma garota americana e a Ocean tinha uma escritório nos EUA, então eu gostei da oportunidade de me mudar para a América. Muitos dos meus colegas de trabalho já haviam se mudado para os EUA e, na época, das 50 pessoas que trabalhavam na Imagitec, lembro que pelo menos 28 deles se mudaram para lá para trabalhar com jogos.

Depois da Ocean, fui trabalhar na Origin System (eles fizeram os jogos Wing Commander) em Austin, no Texas. E assim continuei minha passagem por empresas de games, tentando trabalhar onde estivessem fazendo os melhores jogos. Após alguns anos no Texas, fui chamado pelo meu antigo chefe na Ocean, que estava criando uma empresa de jogos em Seattle (Boss Game Studios) e precisava de um compositor. Surpreendentemente, eles estavam trabalhando em Top Gear Rally de N64 para a Kemco, além de Spider de PS1, para a BMG. Achei bastante nostálgico, quase dez anos após, estar trabalhando novamente na mesma série, mas para empresas diferentes e em lados diferentes do planeta.

O que você acha do sucesso da série e da influência do seu trabalho para tal êxito no Brasil? Antes da popularização da Internet, você tinha ideia de que seu trabalho no primeiro Top Gear era tão cultuado em algum lugar como é aqui?

BL: Acho que foi no começo dos anos 2000, quando ouvi falar da relação entre o Brasil e Top Gear. Eu lembro que o Nino, da banda MegaDriver me enviou um e-mail dizendo que ele conseguia tocar as músicas do game na guitarra. Eu pensei: "Que se %$*@, ninguém consegue tocar isso na guitarra!"...em seguida ele me enviou um vídeo, e dessa vez eu pensei: "Oh! Ele CONSEGUE tocar na guitarra!". Vale lembrar que eu não tinha noção sobre o Brasil como um todo. Nós não somos ensinados sobre o Brasil nas escolas da Escócia, além do básico sobre

florestas, animais, etc. Então, meu pensamento naquele momento sobre o Brasil era essa lembrança de florestas, provavelmente leões, tigres e macacos, talvez uma zebra também. Eu não poderia estar mais errado (risos), sinto que o sistema educacional escocês falhou completamente.

Eu descobri anos depois, que meu bisavô havia visitado o Rio e disse que era o lugar mais bonito do planeta. Depois de visitar, eu concordaria.

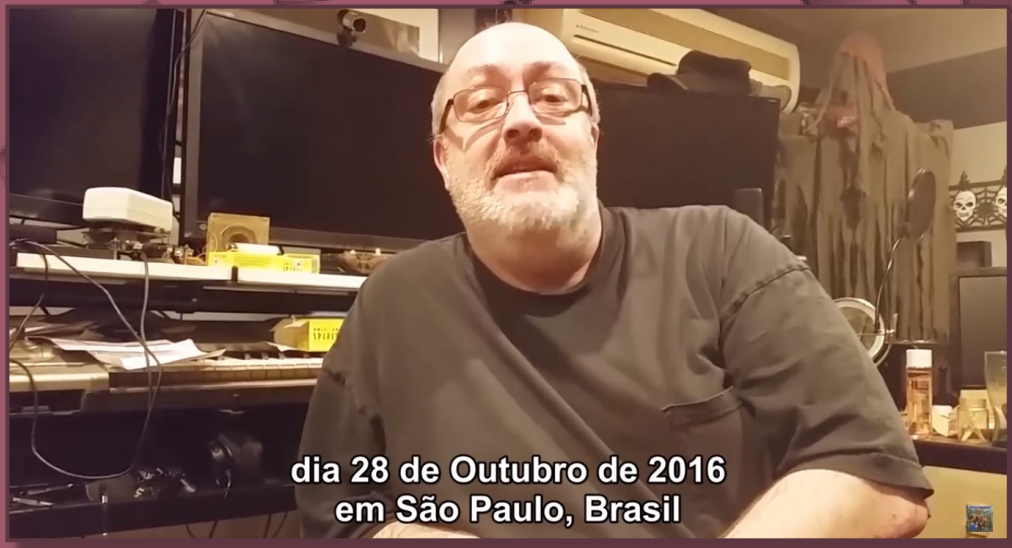
Levei muito tempo para perceber como Top Gear é popular no Brasil. Já trabalhei em muitos jogos, mas nenhum deles era SUPER popular, como o Mario por exemplo. Alguns deles eram populares no Reino Unido, como Lotus 2, Arlequim e Supercars 2, mas nada como Mario.

Alguns amigos que eu fiz no Brasil me diziam que aqui o jogo era popular neste nível, eu meio que ignorei, ou senti que eles estavam exagerando. Então eu fui ao Brasil, e todo mundo, absolutamente TODOS com quem eu conversava, conheciam Top Gear. Até um policial na rua (nós paramos para que eu pudesse tirar uma foto com ele), citou Top Gear.
Eu acho que o momento que mais me impactou foi no primeiro show do Video Games Live no Rio. Eu estava de pé ao lado do palco, e entre cada música, eu ouvia as pessoas gritando: "TOP GEAR".

Isso me deixou com lágrimas nos olhos enquanto eu estava lá parado no escuro, ouvindo isso entre todas as faixas que tocavam. É claro que, quando tocaram a última faixa da noite e o público começou a gritar "Barry! Barry!" eu quase não me contive, mas eu consegui me segurar e, graças a Deus, agora isso é o ringtone do meu celular.

Como foi o processo de criação dos arranjos para as apresentações para o Video Games Live? Você trabalhou diretamente com Tommy Tallarico?

BL: Eu vi que Tommy havia postado que eles iriam tocar Top Gear com a orquestra no ano seguinte. Então, alguém me tuitou com esse link e eu postei: "Bem, vou ter que ir ao Brasil para ouvir minha música tocada por uma orquestra!" (obviamente todos compositores sonham com isso). Isso tudo ocorreu após eu ter produzido as músicas para Horizon Chase.



Eu vi que Tommy iria tocar perto de onde eu estava, então enviei uma mensagem para ele perguntando se poderíamos conversar. Após o show, saímos brevemente e durante a conversa ele pergunta: "Você estaria interessado em se envolver no arranjo dessas músicas?" Eu nunca escrevi nada específico para uma orquestra, mas qual música não iria querer escrever para uma?

Então eu disse: "nunca fiz isso, mas vou me dar uma chance". E lá fui eu e escrevi um arranjo com uma mistura da faixa de Las Vegas de Top Gear e o tema título de Horizon Chase para uma orquestra completa. Acabei exagerando um pouco e cometendo alguns erros interessantes, como ter algumas coisas malucas que nenhum humano poderia tocar (eu não sabia que flautistas lutariam para ir de certas notas para outras, coisas assim que você poderia levar uma vida inteira para aprender, hahaha).

Mas enfim, consegui finalizar o arranjo básico completo e enviei para Tommy, e ele adorou. Em seguida, seus principais "orquestradores hollywoodianos" consertaram todos os meus erros, eliminaram os excessos e adicionaram um final menos dramático, tornando-o mais divertido e feliz. Um mês depois, recebi um MP3 com todas as partes prontas e havia ficado ótimo.

Como foi a experiência com a receptividade do público brasileiro ao participar das apresentações do VGL no Brasil?

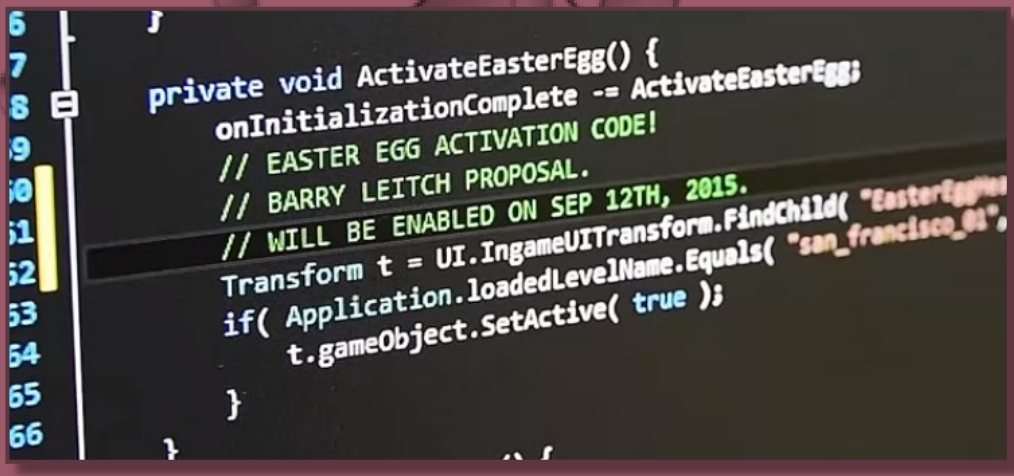
BL: Todo mundo que conheci foi incrível, as pessoas foram muito gentis, felizes e cheias de perguntas. Só posso me desculpar se não tive tempo suficiente para conversar adequadamente nos Meet and Greet's do VGL. Estávamos com uma agenda tão louca que entre Rio e Belo Horizonte, nós dormimos somente uma hora durante a noite. Isso combinado com o stress de carregar uma caixa de CDs que estávamos tentando vender, quartos de hotel que não estavam prontos e coisas assim...

Uma semana depois do show do VGL, eu fiz um show muito menor com a MegaDriver em São Paulo, em um local pequeno e lá poderia passar mais tempo com as pessoas. Um rapaz queria me mostrar um vídeo, mas havia uma fila grande de pessoas atrás dele, então eu disse que iria assistir, mas não naquele momento, pois não queria segurar a fila. Felizmente ele ficou por perto, e quando a fila terminou podemos assistir. Era um vídeo dele tocando o tema de Vegas no piano e era algo incrível de se ver...as mãos dele estavam por toda parte do piano, como uma aranha maluca subindo e descendo nas teclas. Foi incrível, algo que eu realmente fico feliz de ter visto.

Como foi a aproximação da Aquiris para lhe convidar para participar de Horizon Chase? Como foi o processo de criação das faixas para o projeto?

BL: A Aquiris me contatou pelo Facebook, dizendo que eram desenvolvedores de games no Brasil e estavam criando um jogo de corrida retrô, perguntando a seguir se eu estaria interessado em produzir a música para o projeto.

Meu primeiro pensamento foi... "Realmente fazem jogos no Brasil? Será que esses caras realmente são desenvolvedores?". Às vezes você recebe propostas falsas, de pessoas que só querem conseguir uma música, ou descobrir quanto você cobra... Então, comecei a pesquisar e conversar com amigos da indústria sobre eles. Para ser honesto, eu estava bastante ocupado na



época escrevendo músicas para brinquedos infantis e não estava me sentindo muito animado a escrever outra trilha sonora para games. Mas, então, eles me mostraram algumas das primeiras artes do game e eu realmente gostei do estilo diferenciado, mas o mais importante é que eles eram realmente apaixonados por jogos, me lembrando muito como era na Grã-Bretanha nos anos 80, quando éramos todos jovens e empolgados com os jogos... isso realmente me conquistou.

Além disso, eles pareciam muito animados em poder trabalhar comigo. Essa empolgação toda me motivou e comecei a planejar uma nova ideia para o novo tema título.

Normalmente quando você trabalha em um jogo, as músicas mais complicadas de escrever são as primeiras e as últimas. A primeira parte, porque você está tentando fazer com que sua música seja escrita no estilo que eles querem, usando som que eles esperam ouvir. Já o final é difícil, pois você já está sem ideias.

De qualquer forma, enviei a primeira música e recebo como resposta um e-mail com duas palavras: "F#$@ demais!" O que, obviamente, me deixou livre para ir além e, a cada vez que enviava mais material, eles pareciam gostar mais e mais. E é claro que isso me deixava mais animado, possibilitando criar faixas cada vez mais insanas.

Como surgiu a ideia da inclusão de um Easter Egg em Horizon Chase para a realização do seu pedido de casamento à sua esposa? Conte-nos um pouco sobre como foi este momento único.

BL: Muitas vezes nos jogos nós colocamos pequenos Easter Eggs. Se não me engano, no "Rush 2" ou no "Rush 2049" há alguns

outdoors da “Barry Leitch Audio”, além de um muito ruim no “California Speed” (um dos nossos artistas provavelmente estava tendo um dia ruim). Geralmente, você nem vê essas coisas, pois elas passam muito rápidas durante o jogo.

Eu tinha o plano de propor o casamento à minha namorada, Karen, através de um Easter Egg, então mencionei isso para o Israel, da Aquiris, e ele disse: “Olha, nós podemos fazer algo melhor do que apenas um outdoor”. Desse modo, eu escrevi nossa história, levando até o pedido, e fiz um arranjo do tema de Top Gear, no estilo de uma das nossas peças favoritas de “Yann Tiersen”.

Sobre o desenvolvimento do Easter Egg, eles cortaram um pouco a história (como você pode ver por esta entrevista, eu acabo me estendendo um pouco, hehe), mas vieram com esta linda homenagem, que envolvia desenhar um coração na tela para iniciar o pedido. Eles também queriam enviar uma equipe de filmagem para capturar a reação de Karen, então bolamos um plano com toda uma história de fundo sobre eles estarem produzindo vídeos para um documentário sobre a criação do jogo.

Ela estava morando na Escócia na época e eu estava nos EUA, em meio ao processo para me tornar um cidadão americano, de modo que não poderia deixar o país e estar lá pessoalmente.

Eles colocaram uma trava no jogo, de modo que o Easter Egg não pudesse ser acidentalmente ativado até poucos dias antes do grande dia. Então fiquei bem nervoso, checando constantemente o Twitter e o Facebook para certificar-me de que ninguém havia encontrado, e felizmente ninguém o fez. Ela adorou o pedido tão original. E a propósito: ela disse SIM.

Eu jogo pôquer toda semana com um bando de amigos aqui na pequena cidade onde vivo. Originalmente, tínhamos planejado um casamento pequeno, mas quando mencionei isso para eles, todos ficaram animados e disseram “Nós podemos usar Kilts!!!”, e assim acabamos tendo um casamento lindo e maior do que esperávamos. Eu tenho uma foto minha e de outros 20 caras usando Kilts durante o casamento. Foi incrível.

Com o anúncio da versão Turbo, o que podemos esperar em termos de inclusão de novas músicas para o projeto?

Quais as diferenças e desafios de produzir uma trilha sonora ao longo do tempo. Passando por Top Gear na geração 16-Bit, TG Rally no Nintendo 64 e, por fim, Horizon Chase nos tempos atuais?

BL: Comecei com um pedido da Aquiris para tornar a música tema ainda maior e mais dramática. Eu até consegui adicionar algumas guitarras! Tenho um guitarrista extremamente talentoso, Ryan Schin, que estabeleceu algumas belas harmonias com a guitarra.

Adicionamos o extenso tema do menu, diretamente do CD da trilha sonora do game. É a versão completa, com 4 minutos ao invés de 1 minuto da versão mobile.

Há mais quatro músicas para os níveis adicionais, além de um épico fechamento de cinco minutos para quando você finalizar o game. As músicas de finalização são geralmente peças descartáveis, mas para mim esta foi muito pessoal e emocional. De um lado há a felicidade por ter completado o game, mas também há aquela tristeza por ter chegado ao fim. Por essa razão deixei para escrever esta por último, de modo que pude colocar essa emoção nela.

BL: No passado não tínhamos praticamente nada: manuais, tutoriais, Internet ou vídeos no YouTube. Você compilava o código fonte, e se funcionasse, em seguida você mudava algo e parava de funcionar, precisando alterar novamente alguma coisa.

Eu não tinha como criar os sons que eu usava nas trilhas sonoras. Eu apenas podia trabalhar com o que eu tinha e tentei dar o melhor de mim. O SNES tinha cerca de oito canais se não me engano, mas muito pouca memória para sons, como os de 150K.

O N64 tinha cerca de 16IIRC, e muito mais memória, e mesmo em jogos enormes como o "Gauntlet Legends", com umas

duas horas de música, ocupavam apenas algo em torno de 1,5 megabytes. Esses dias realmente já não apresentavam limitações quanto ao áudio.

Acho que passei mais tempo apenas procurando os sons para escrever a trilha sonora de Horizon Chase do que levei para fazer toda a sountrack do primeiro Top Gear.

Qual a sua relação com os games? Apenas em termos de trabalho ou você costuma jogar? Caso sim, quais os seus favoritos?

BL: Eu sempre gostei de jogar e sempre jogarei games. Eu adoro os antigos jogos da série "Command & Conquer" e continuo jogando "Supreme Commander Forged Alliance Forever" online várias vezes por semana. Eu gosto de jogos que tenham uma boa história, como GTA V e Batman, mas também aprecio pequenos puzzles, como Candy Crush e outros. Estou ansioso para jogar HC Turbo com meus filhos no PS4 que comprei especialmente para isso, embora tenha gostado muito do The Last Of Us que jogamos durante esse tempo de espera.

Atualmente está envolvido em outros projetos além de Horizon Chase Turbo?

BL: Hmmmmm.... eu tenho o mau hábito de esquecer o que eu deveria estar fazendo (devo estar ficando velho). Eu sei que tenho que fazer alguns efeitos sonoros para "Foodie Truck", mas estou esperando o programador para isso.

Eu tenho uma porção de projetos de brinquedos para crianças em andamento. Fiz uma pequena trilha para um jogo retro de ZX Spectrum, algo que eu não fazia há 25 anos! "Dark Quest 2" está finalmente sendo concluído e estamos conversando sobre o que fazer a seguir.

Eu tenho andado muito ocupado neste ano, bem que eu gostaria de passar uma ou duas semanas apenas jogando. Eu gostaria de trabalhar em mais alguns games, vamos ver o que surge.

Para finalizar, agradecemos mais uma vez pela oportunidade desta conversa e pedimos que você mande uma mensagem para o público brasileiro representado pelos leitores da WarpZone.

BL : Primeiro, eu gostaria de dizer obrigado. Obrigado por levar Top Gear para suas casas e corações. Por causa de vocês, eu hoje meio que sei como é ser o cara que escreveu a música do Super Mario. Aos fãs de Horizon Chase WT e Turbo, espero ter atendido às suas expectativas e criado a trilha que vocês queriam ouvir. Se eu consegui, então digam aos desenvolvedores do jogo que eu estou aqui, escrevendo música, ou compre a trilha sonora, todo apoio é bem vindo.

CONGRATULATIONS

AQUIRIS

LOJA ESPECIALIZADA
em RETROGAMES,
JOGOS e ACESSÓRIOS
/flashpointstore
/flashpointstore
11-974402821
FLASH
POINT
Reviva a era de ouro dos jogos
www.flashpointstore.com.br

FÃ DE ARCADE

SEJA UM REI DOS LUTADORES

São 240 páginas homenageando KOF!

COMPRE AGORA EM:
www.warpzone.me