



ESPECIAL

Adrenalina à mil e quatro pneus fritando no asfalto

ROAD & TRACK
p r e s e n t s

The
NEED
For
SPEED™





Sem sombra de dúvida, o primeiro Need for Speed é um dos melhores da série



SAEM AS PISTAS, ENTRAM AS ESTRADAS

Aqui não há número de voltas. Você percorre o trecho de ponta à ponta e sequer verá o mesmo ponto novamente. A City é a mais fácil de todas, principalmente, se percorrida com o câmbio automático. Este belo trecho urbano é composto de muros muito altos que podem ser utilizados nas ultrapassagens. Será fácil vencer aqui, desde que você não fique admirando a beleza dos arranha céus ao fundo do cenário. A Alpine exige um pouco mais de habilidade, pois esse trecho gelado é composto de curvas um pouco mais fechadas e um tráfego um pouco mais intenso. A dificuldade extrema de Need for Speed é a pista Coastal. Este maravilhoso trecho litorâneo mostra uma praia belíssima e um mar azul que vira e mexe despona no horizonte, mas mistura várias curvas perigosas, subidas, descidas e o tráfego mais intenso do jogo, o que dificulta e muito as ultrapassagens, principalmente nas curvas. Quer ainda mais dificuldade? Escolha um carro mais fraco que o do oponente e utilize o câmbio manual... Ai o bicho vai pegar!

Texto: Por Marcelo Nietto e André Forte



A série Need for Speed passou por uma infinidade de mudanças de estilo, baseadas à época de lançamento de cada continuação. Tuning, rachas em Canyon, campeonato amador de corrida em pista fechada e muitas outras mudanças para adequá-las as tendências e modismo da época. Sabe o que isso significa? Balela pura!

A melhor versão de Need for Speed foi lançada pela Electronic Arts canadense em 1994, para o console 3DO, e logo ganhou versões mais caprichadas para PlayStation, Sega Saturn e PC. O 3DO, porém, marcou o início da série, além de possuir o jogo mais charmoso e bonito. Veja agora porque o primeiro Need for Speed é considerado um dos jogos de corrida mais legais da série e conheça as características que queremos ver novamente. Ainda apostamos que a EA deveria lançar um remake!

OLHA! PARECE REAL!

Need for Speed causou um verdadeiro impacto na indústria de videogames. Todos sabiam que o 3DO era capaz de criar gráficos digitalizados através da técnica de renderização, mas nunca tal poderio fora utilizado em um jogo de corrida. O resultado foi bocas babando e corações palpitando ao ver os painéis digitalizados de Ferraris, Porsches e Lamborghinis disputando rachas em trechos urbanos e auto-estradas com paisagens paradisíacas. Todos queriam ter o 3DO para jogar o Need for Speed, o problema era o preço do console (vendido até por U\$900,00 em boa parte das lojas).

A tecnologia de renderização do console oferecia gráficos digitalizados impressionantes para sua época e a qualidade visual deste jogo era tanta que o "Need" de 3DO ficou mais bonito visualmente do que os de PlayStation e Sega Saturn, que utilizavam tecnologias mais avançadas de polígonos e

textura aplicada. Para completar a primorosa produção, a EA nos brindou com detalhes inéditos até então, como o ronco diferenciado dos motores de cada carro, estatísticas detalhadas, fotos em alta resolução e vídeos dos bólidos em tela cheia e sem muita granulação de imagem (como no Sega CD).

Os oito carros disponíveis também eram um show à parte. A maior diversão de NFS era

testar todas as máquinas antes de escolher seu predileto, pois cada uma possuía um ronco diferente de motor, dirigibilidade e painel. A maioria provavelmente escolheria a Ferrari, de longe, o mais rápido dos carros disponíveis, mas o Porsche também era uma boa escolha, já que era mais fácil de dirigir e fazer curvas devido a sua velocidade mais baixa. Todos eles também possuíam um vídeo demonstrativo de suas características produzido pela

Sem essa de pista fechada com várias voltas. Need bom é Need sem limites

O melhor Need for Speed de todos os tempos. Mesmo com 15 anos de estrada, Need for Speed - Road & Track de 3DO continua em boa forma





BÓLIDOS ENVENENADOS



Acura NSX



Corvette ZR-1



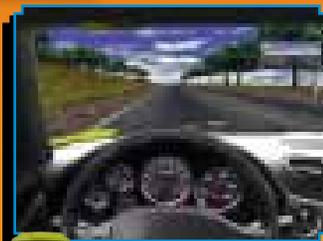
Porsche 911 Carrera



Ferrari 512TR



Lamborghini Diablo



Mazda RX-7



Dodge Viper RT/10



Toyota Supra Turbo

A lista de carros pode não ser vasta, mas já vale só pela seleção de possantes

abalizada equipe da revista norte-americana Road & Track, o que era um verdadeiro sonho para os fãs de automobilismo.

AUTO-ESCOLA DE ESTRADA

O primeiro game da série era direto e reto. Às vezes, até demais, mas fazendo uma comparação direta com os atuais representantes da franquia, a complexidade exagerada mais atrapalha do que ajuda. O jogo é arcade, e apesar de todo o realismo oferecido pelo 3DO, a jogabilidade era descompromissada e sem muita frescura. O que o destacava dos demais jogos de corrida é que a EA criou uma espécie de evolução de Test Drive 2 – The Duel (título de corrida da Accolade para computadores), com gráficos de primeira grandeza. Para quem não conhece, The Duel oferecia três pistas de estradas sinuosas e o objetivo do jogador era vencer o racha. "Need" era igualzinho, oferecia três pistas, sendo uma em trecho urbano (City) e duas em auto-estradas (Alpine e Coastal). Não existia número de voltas, já que o objetivo era percorrer a estrada de ponta à ponta, e a representação delas era tão bem feita que o jogador realmente se sentia subindo a serra partindo do nível do mar até o topo da montanha.



O "game over" acontece após bater o carro violentamente por quatro vezes, porém, se ficar um bom tempo sem bater em ninguém, o jogo dá um carro bônus. Outra possibilidade de fim de jogo é quando o jogador é parado pela polícia por duas vezes. Na primeira, há apenas uma multa, mas na segunda, o jogador recebe o fim de jogo com um vídeo do policial algemando o piloto.

CORREDOR X É O CARA

As corridas são disputadas contra um oponente bem arrogante e que adora tirar o sarro de sua cara quando você perde. Corredor X é, de longe, uma das atrações mais interessantes de NFS. O figura de óculos escuros e estilo "vilão metidinho de filme dos anos 80" surge em vídeos ao final das corridas para tirar uma onda da sua barbearagem. O melhor de tudo, é que ele não é imbatível. Vira e mexe o jogador é surpreendido ao passar pelo carro do fanfarrão parado em um acidente em uma corrida que



As animações em vídeo marcaram gerações de jogadores por muito tempo

estava praticamente perdida.

Ao vencer, aparece um vídeo com o cara se lamentando. Ele representa bem o tipo "fala muito e mostra pouco"! Como os vídeos são limitados, com o tempo eles se tornam repetitivos. Para isso, há uma opção para desativar os vídeos (o Corredor X vai ganhar um esparadrapo na boca!).

ALGUNS PORÉNS...

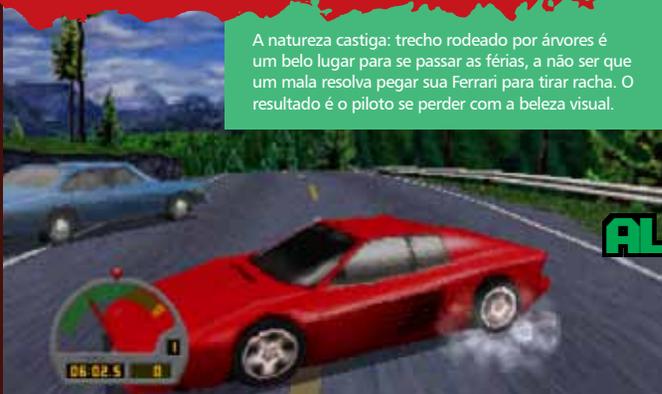
Ok, nem tudo são flores e o jogo também possuía alguns defeitinhos. É uma pena que essa versão do 3DO não contou com opção para dois jogadores com tela dividida, limitando o jogador aos modos racha e Time Trial.

A sensação de velocidade

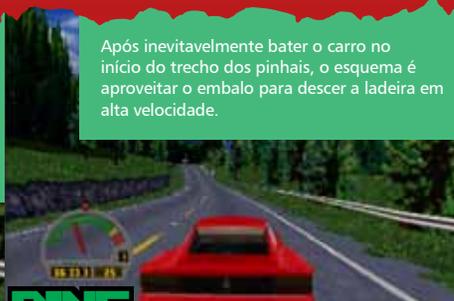
também não era das melhores, talvez até pela taxa de quadros limitada pela alta qualidade de compressão de imagens digitalizadas. Além disso, o jogo pecou pela pequena quantidade de pistas (apenas três) e carros (oito) e pelo sistema de menus pouco intuitivo, para não dizer, vejamos, muito confuso. Isso sem falar da difícil dirigibilidade dos carros, que eram um tanto quanto pesados para realizar curvas perigosas. Nas versões lançadas para Sega Saturn, Playstation e PC, esses defeitos foram sanados, mas dificilmente alguém se lembraria delas em uma conversa. Já o "Need de 3DO"... Ah, esse é eterno! 🎮

CENÁRIOS INESQUECÍVEIS

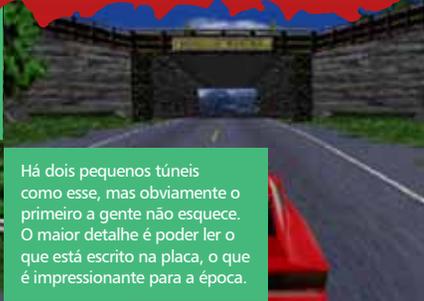
Se há algo que marcou em The Need for Speed é a beleza das paisagens, um dos mais belos visuais do 3DO. Os cenários são montados conforme o jogador avança na estrada, causando uma sensação envolvente de profundidade. Confira agora alguns dos trechos mais sensacionais da competição:



A natureza castiga: trecho rodeado por árvores é um belo lugar para se passar as férias, a não ser que um mala resolva pegar sua Ferrari para tirar racha. O resultado é o piloto se perder com a beleza visual.



Após inevitavelmente bater o carro no início do trecho dos pinhais, o esquema é aproveitar o embalo para descer a ladeira em alta velocidade.

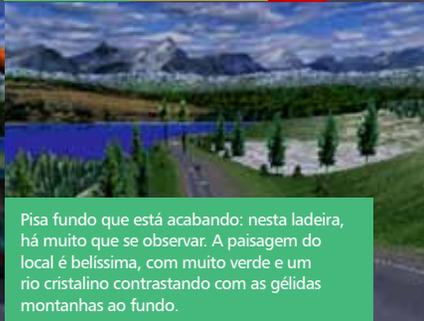


Há dois pequenos túneis como esse, mas obviamente o primeiro a gente não esquece. O maior detalhe é poder ler o que está escrito na placa, o que é impressionante para a época.

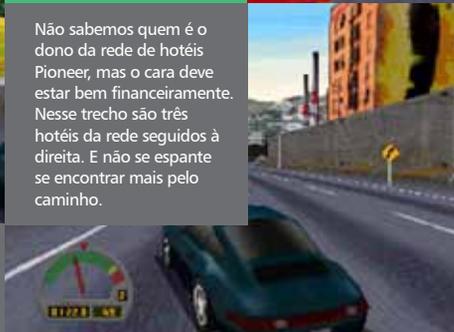
ALPINE



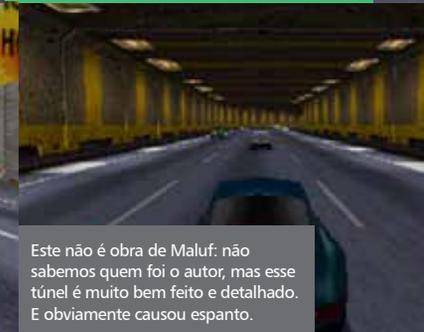
O trecho da ponte impressionava pelas sombras das estruturas no chão. Mas ultrapassar o Porsche do rival na reta era o melhor do trecho.



Pisa fundo que está acabando: nesta ladeira, há muito que se observar. A paisagem do local é belíssima, com muito verde e um rio cristalino contrastando com as gélidas montanhas ao fundo.



Não sabemos quem é o dono da rede de hotéis Pioneer, mas o cara deve estar bem financeiramente. Nesse trecho são três hotéis da rede seguidos à direita. E não se espante se encontrar mais pelo caminho.



Este não é obra de Maluf: não sabemos quem foi o autor, mas esse túnel é muito bem feito e detalhado. E obviamente causou espanto.



Enfim, na cidade: aqui começa o racha no trecho urbano. Prepare-se para muitas retas como essa, rodeadas de postes de luz e placas verdes de sinalização. Ao fundo, visualizamos os primeiros prédios.

CITY



Subindo a ponte: essa ponte passa por cima da cidade e nos leva até o último trecho da cidade. E é a única desse tipo no jogo.

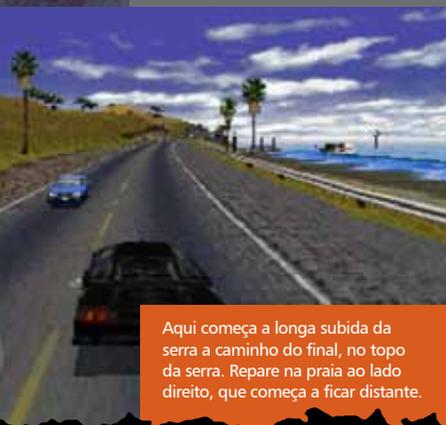


Mar e coqueiros à direita, prédios e postes à esquerda. Esse belo contraste caracteriza o trecho litorâneo de Need. Só faltou o sol.



O mar azul e a areia marrom estão bem distantes e a ladeira continua. Aqui o perigo aumenta, já que o trecho está mais apertado, dificultando as ultrapassagens nas curvas.

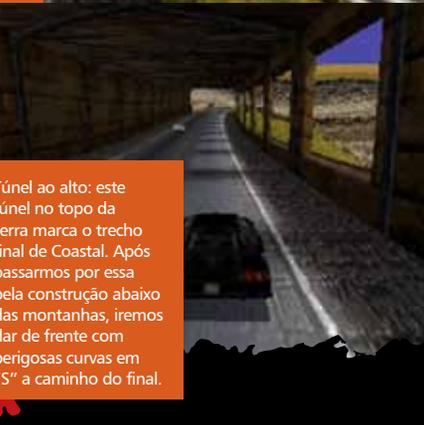
COASTAL



Aqui começa a longa subida da serra a caminho do final, no topo da serra. Repare na praia ao lado direito, que começa a ficar distante.



Inesquecível: não esqueceremos jamais da beleza desses balões multicoloridos ao lado esquerdo. É de longe, uma das coisas mais bonitas já vistas em cenários de jogos de corrida. E quando o carro passa pelo último balão? Inesquecível.



Túnel ao alto: este túnel no topo da serra marca o trecho final de Coastal. Após passarmos por essa bela construção abaixo das montanhas, iremos dar de frente com perigosas curvas em "S" a caminho do final.