

**Novembro, 2006 – Entrevista a Akinori Nishiyama (Sonic Team) sobre Sonic Rush.**

**Por: Kikizo**

**Kikizo: Nishiyama-san, muito obrigado pelo vosso tempo aqui hoje para falar sobre Sonic Rush. Este é o primeiro grande, jogo tradicional 2D do Sonic em algum tempo. Como se sentiu ao trabalhar num jogo do Sonic ao estilo clássico?**

**Nishiyama:** Nestes dias, as plataformas são, obviamente, fortes a todo o tempo, e na PS2 é quase tudo sobre jogos 3D. Mas acho que ainda existe vaga para jogos especialmente 2D em sistemas portáteis como Nintendo DS. Quero manter esta tradição tanto como posso pelos nossos videogames.

---

**Kikizo: Obviamente Nintendo DS é reconhecida como uma plataforma inovadora. Como aproveitaram as suas propriedades?**

**Nishiyama:** Como o gameplay do Sonic já está bem estável, quando considerei as funções inovadoras do DS, eu pensei que se começasse a usar cada função dele, eu acabaria com um jogo totalmente irreconhecível. Então considerei como um jogo do Sonic deveria ser bem implementado no DS, e para isso, I sabia que queria utilizar as duas telas para Rush, e concentrei-me em como usar melhor elas.

---

**Kikizo: O design dos níveis do Sonic, foram sempre inteligentes e precisos para serem o mais divertido possível; Yasahara-san [o original designer dos níveis de Sonic dos 16-Bits] deixou a Sega á algum tempo, e estou a perguntar como esses níveis 2D ainda são construídos com aquele magico toque, como sempre foram?**

**Nishiyama:** Bem, estou a imaginar que como sempre temos a mesma espécie de níveis, não vai ser tão novo ou não vai ter a mesma espécie de impacto para os jogadores. Nós sempre temos que ser mais inovadores, e tentar fazer uma acção tão dinâmica. Você tem razão, é muito difícil para nós continuarmos neste caminho e desafiador para captar a atenção dos jogadores.

---

**Kikizo: Como diferenciaram as coisas em termos de tema dos níveis para este jogo?**

**Nishiyama:** Obviamente, cada nível tem que ter sempre uma espécie de personalidade própria. Mas, durante o desenvolvimento de Rush, houveram uns problemas devido á capacidade do DS. Porque era um novo hardware, naturalmente se pensa que é muito mais fácil, oferecendo mais compatibilidade - mas nós tivemos alguns problemas! Então para fazer melhor parecido, nós tivemos que pensar em ideias diferentes e ser originais com os sprites que usamos, como por exemplo folhas a caírem. Então foi uma tarefa difícil.

---

**Kikizo: Alguns dos títulos originais dos 16 Bits tinham rascunhos de níveis escondidos no código, devido a problemas do tempo de desenvolvimento como a Hidden Palace no Sonic 2.... Existem alguns níveis incompletos em Sonic Rush que estão secretamente no jogo algures?**

**Nishiyama:** Haha... isso aconteceu na época porque nós estávamos usando algo como modems de 300bps, então não havia muito segurança, e ele [Sonic 2 BETA] foi leackado! Neste dias,

obviamente, existe mais segurança, e não tem quase nenhum estágio incompleto nestes dias.

----

**Kikizo: Existe algum gameplay meio "oculto" quando as duas telas, com a exceção de serem só usadas para mais visibilidade vertical?**

**Nishiyama:** Com exceção de Sonic mover-se e as novas habilidades, bem, sabe se existe um inimigo na tela superior e você tem que ter noção como o inimigo irá aparecer na tela inferior... o jogador tem que ter noção o movimento do Sonic e o badnick. Você também tem que considerar o quanto depressa vai na tela superior e depois passar para a inferior.

---

**Kikizo: Existem alguns bons jogos para escolher no DS actualmente. Quanto tempo demora para zerar Sonic Rush e qual é o seu valor replay?**

**Nishiyama:** O tempo de jogo vai depender muito do usuário. Mas no Japão, dentro da companhia, houveram algumas discussões sobre a dificuldade do jogo, e na verdade apercebemos que era um pouco difícil para aprender, por isso tivemos que analisar com cuidado. Mas quando se joga o jogo, existem sempre Special Stages (Estágios Especiais) para pegar Chaos Emeralds, e você tem que pega-las todas para ver o final verdadeiro do jogo. E os estágios especiais em si, são difíceis!

---

**Kikizo: Muitos fans ficaram contentes por ver um jogo 2D do Sonic decente. O ponto original de vendas de Sonic foi como ele verdadeiramente rápido. Alguns queixam-se como as versões 3D não representarem essa sensação de velocidade. Onde você vê o futuro para a série Sonic em termos de 2D e 3D? Qual você acha que terá a maior média?**

**Nishiyama:** Pessoalmente falando, eu acho que jogos 2D, são preferíveis para muitos jogadores. Eu acho que jogos 2D, por exemplo jogos de tiro, se tem que ter cuidado com o espaço no ecrã, e em termos de quantos pixels de espaço se tem para manobrar. Jogos 3D nunca serão assim, eles são sempre sobre muita acção fluida. Acho que jogos 2D são muito divertidos. No entanto, do ponto de vista, gráfico, mais que algo, jogadores sempre optarão por 3D, só ocasionalmente estarão interessados em 2D. A nossa maior esperança é os dois coexistirem.

---

**Kikizo: Então, nesse caso, você conta fazer um Sonic Rush 2?**

**Nishiyama:** Espero que sim! Eu acho que os fans irão querer, então se existir muita demanda, eles podem fazê-lo acontecer!

**Por:** Nezo the Hedgehog

**Fonte:** Power Sonic (<http://www.powersonic.com.br>)