

16 de Julho, 2007 – Entrevista a Ray Muzyka e Greg Zeschuck (BioWare) sobre Sonic RPG

Por: Game|Life

Game|Life: O que é que atraiu a BioWare a Sonic RPG?

Ray Muzyka: Nós somos grandes fans do Sonic e do Nintendo DS! A BioWare tem estado interessada em desenvolver jogos para handhelds que apelassem a ambos novos e velhos jogadores, ambos para diversos públicos. Quando surgiu a oportunidade com uma personagem tão famosa como Sonic, nós agarramos a oportunidade.

GL: Muitos pensam que a franquia do Sonic perdeu a sua direcção. Você vê este RPG uma oportunidade para revitalizar a formula?

RM: Sega e BioWare estão comprometidos a fazer um jogo de grande qualidade, jogos derivados de enredo tem sido o alimento da BioWare por muito anos. Por isso vamos utilizar esse conhecimento e experiência para criar um grande e imersivo título do Sonic com uma aventura rica, um bom enredo e certamente divertido de jogar.

GL: Apesar de muitos jogos do Sonic adicionarem elementos de história a eles, a série, é principalmente, um jogo de plataforma. Você corre, salta, colecciona anéis. Como vê a transição ao género que é tradicionalmente mais baseado em personagens e no enredo?

RM: Nos planeamos levar ao fundo os elementos do Sonic que os fans gostam em games e incorpora-los numa nova aventure, que irá possuir o melhor dos dois géneros. Toda a acção de Sonic, mais uma complexa e profunda *storyline* que vai manter os jogadores bem presos aos acentos. Por mantendo esses elementos do Sonic que os fans já estão familiares, com o nosso sabor único da BioWare, planeamos fazer a transição mais ligeira e excitante possível!

GL: Os esforços antigos da BioWare foram para PC e Xbox (agora no 360 com Mass Effect). Qual é o apelo de desenvolver para DS?

RM: O grupo de portáteis na BioWare está muito excitado com a inovação que podemos fazer no DS. Nos iremos mesmo inovar o que é um RPG da BioWare com este título. Nós estamos ansiosos por oferecer maneiras únicas de desfrutar de um bom enredo, com toneladas de exploração, customização e progressão. Estamos contentes com a oportunidade de explorar todas as características no DS, e fazer o primeiro RPG portátil da BioWare, com muita acção também, como é baseado no universo do Sonic!

GL: RPGs da Bio Ware são um pouco grandes em tamanho e algo um pouco difícil de conseguir num sistema portátil. Será Sonic RPGs fará sentir-se como um jogo da BioWare?

Greg Zeschuk: Nos temos alguns dos melhores escritores e designers do mundo, trabalhando no Sonic, muitos dos quais que trabalharam em outros jogos da BioWare. O jogo do Sonic, terá definitivamente os melhores elementos que fazem um grande título da BioWare.

GL: O jogo será fiel ao universo Sonic, ou algumas mudanças irão "raptar" as personagens e joga-las num ambiente diferente? (em outras palavras, Robotnik/Eggman será o vilão, Sonic irá coleccionar anéis e/ou esmeraldas, esse tipo de coisas)

GZ: Ainda não estamos prontos para discutir detalhes do jogo, mas podemos dizer que estamos comprometidos a entregar uma fantástica experiência dentro do universo Sonic. Vocês verão todas as personagens populares e elementos de história que os fans adoram. Nós também iremos adicionar um monte de novas características e ambientes que irão dar umas experiências

GL: Dada a experiência em RPGs da companhia, o que é que aprenderam para não fazer

para este projeto?

RM: Com este projecto a nossa equipe irá fazer um RPG que ainda é rico em historia mas que também cheio de aqueles momentos "Uou!" que irá faze-lo querer saber o que acontecerá a seguir. Sonic é perfeito para isso, sendo que o universo de Sonic está cheio de varias personagens legais e já possui um ritmo acelerado no início. Alem disso as pessoas não pretendem ficar muitas horas seguidas no DS como ficariam quando jogassem um jogo para console ou PC, então os jogadores poderão esperar que Sonic RPG não só seja acelerado, mas muito fácil de começar e jogar muito e pouco tempo - o qual o jogador prefira!

Por: Nezo the Hedgehog

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