

26 de Junho, 2007 – Entrevista a Ray Muzyka e Greg Zeschuk (BioWare) sobre “Sonic RPG”

Por: IGN

IGN: Iniciando a entrevista, a divisão de portáteis da BioWare foi criado especificamente para Sonic RPG, ou o acordo aconteceu depois da divisão ser formada?

Ray Muzyka: Nos escolhemos formar o equipe BioWare DS porque nós queremos muito desenvolver para a plataforma - estamos comprometidos a desenvolver grandes jogos para o NDS. Apercebemo-nos que Sonic RPG era uma grande primeira produção para a divisória do DS - somos grandes fans do Sonic, como personagem e como ícone, e as plataformas de DS e RPG.

IGN: Então, porquê Sonic RPG? O que faz este projecto tão grande para ser o primeiro a ser anunciado pela equipe de handhelds?

Greg Zeschuk: Somos grandes fans do Sonic e aproveitamos a hipótese de trabalhar nele. Como você sabe, role-playing games - são jogos focados em historias fantásticas e personagens complexas mais mundos magníficos para explorar, progressão, customização e combates duros. - Por isso é uma grande honra e responsabilidade sermos encarregados do projecto pela primeira vez no genero num jogo do Sonic. Ainda não anunciamos nenhuma características específicas, mas as capacidades do DS darão nos a capacidade de inovar e criar um jogo complexo que irá agradar a todos os tipos de jogadores e fans

IGN: Dêem-nos um exemplo sobre o que esperar do primeiro RPG de Sonic. Vai ser algo como o que a Square fez á alguns anos com o Mario RPG para SNES?

Ray Muzyka: Não anunciamos ainda nenhuma característica específica, mas obviamente o DS é uma plataforma muito legal e nós jogamos muito nele como fans. Sem revelar muito, nós podemos dizer que o jogo usará maior parte das características do DS e nós vamos abusar dos limites do sistema, sempre tentando inovar em que fazemos como em todos os jogos criados pela BioWare

IGN: Sonic RPG parece ser um grande projecto, mas esse não pode ser o único projeto da divisória do portátil. Ou pode? Que tipos de projectos estão a trabalhar não-relacionado com o ouriço?

Alguma coisa não focada em RPGs, talvez algo para os jogadores casuais que a Nintendo parece mais concentrada.

Greg Zeschuk: Actualmente a equipe está focada no novo titulo do Sonic - estamos concentrados em criar uma grande experiência na nossa primeira "aventura" no DS.

Temos planeado anunciar mais títulos para o DS no futuro, mas agora estamos focados em assegurar que lançamos um grande jogo com a parceria com a nossa publicadora: SEGA!

IGN: Agora que a BioWare está virada para o mercado portátil, nós podemos esperar "grandes" jogos como Baldur's Gate e KOTOR no portátil, ou teremos que esperar mais um pouco?

Greg Zeschuk: Nesta altura estamos concentrados no Sonic - como a SEGA, estamos a olhar para este título com grande potencial. Anda não anunciamos nenhum plano para trazer os títulos para portáteis.

IGN: De onde veio a ideia para um RPG do Sonic? Foi a SEGA ou uma ideia que surgiu dentro da BioWare?

Simon Jeffrey: Estamos conscientes que precisamos de revitalizar Sonic e trazer algo novo para a marca. Um RPG é algo totalmente diferente para Sonic. Sabendo que temos esta oportunidade de trabalhar no jogo, sabe a nós trazer essa visão para a realidade

IGN: Porquê trazer a ideia para o DS? Porque não uma versão de consola invés de um portátil?

Simon Jeffrey: Sendo o primeiro projecto a sair da nova divisão da BioWare, deu a habilidade para a SEGA e a BioWare de crescerem juntas - para a SEGA é aumentar a franquia do Sonic numa nova direcção, e para a Bio Ware é estender a área nos portáteis. Diminui os riscos para ambas as companhias. O risco da SEGA desce porque o primeiro RPG do Sonic está nas mãos de especialistas do género. E o risco de erro da BioWare diminui porque é a nossa primeira experiência nos portáteis usando um ícone como o Sonic com grande base de fans, então saberemos que o título será bem visível

Por: Nezo the Hedgehog

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