

02/2008 - BioWare sobre Sonic Chronicles - por Nintendo Power

Creio que a pergunta mais óbvia para começar, é qual a vossa razão para entrar no desenvolvimento para portateis?

Ray Muzyka: Nós adoramos jogos portateis e estamos entusiasmados por trazer coisas que fazem a BioWare famosa - como desenvolvimento de histórias e personagens - para o espaço de um handheld. É tão simples como isso. E nós somos grandes fãs do Sonic. Essa grande parte também, francamente. Eu tenho o meu Sega Genesis (MegaDrive) assinada pelo Yuji Naka na meu HD-TV. É muito grande e pixelado, mas funciona muito bem. Nós adoramos portateis, adoramos Sonic e adoraríamos trazer essas coisas que fizeram a BioWare famosa e RPGs para o portátil.

Como é que o projeto surgiu? Foi a Sega que contactou vocês, ou o contrário?

Greg Zeschuck: Sabe, isso é muito engraçado. Nós estávamos a tentar lembrar-nos como começou, também. Nós conhecemos muito bem o Simon Jeffery [presidente da Sega of America]. Ele trabalhou connosco no Knights of the Old Republic, quando estava na LucasArts.

RM: Acho que nós estávamos a falar para ele, sobre varias possibilidades de voltar a trabalhar juntos. Nós falamos periodicamente, e numa altura falamos sobre a nossa paixão pelo Sonic. Pensamos que seria legal fazer algo juntos, com ele. E foi assim que aconteceu, foi meio mutuo.

GZ: Sim, creio que não houve um apenas evento que isso se decidiu. Falamos varias vezes, e estávamos so dois interessados em desenvolver um grande jogo para handheld. Houve outra coisa que foi muito importante. Nós jogamos muito o portátil, e a maior parte dos jogos de qualidade, é de produção japonesa; realmente, não existe muito desenvolvimento pesado nos desenvolvedores norte-americanos. Existem sim, varios jogos bons, mas nada que se realça. Encontramos aqui, uma oportunidade para fazer isso.

Porque é que escolheram o Nintendo DS para este jogo?

RM: Em varios aspetos, achamos que o DS é o que se adequa mais ao estilo de jogo que queremos desenvolver na BioWare. Com as duas telas podemos mostrar stats de RPG e outros elementos numa, e fazer jogabilidade inovadora com a Stylus. Assim suporta variados estilos de gameplay, graças a Touch Screen, e outras diversas capacidades. Parece que é um sistema melhor. Nós tentamos desenvolver para varios sistemas, e achamos que cada um sistema de adequa a um determinado tipo de jogo, Mas para este game, Sonic RPG achamos que o DS é perfeito.

Você tem que abordar o desenvolvimento para um handheld, diferentemente do que um jogo de console de mesa?

GZ: É muito "refrescante" para nós. Nós estamos fazendo isto a quase 15 anos. Desenvolver para o DS, não é muito diferente de começar a desenvolver para PC como fizemos á uns anos. Nós temos uma equipe mais pequena - e o progresso que você pode fazer em pequenas quantidades de tempo é incrível. Uma coisa que o Mark sempre nos motiva a fazer é procurar pessoas para ajudar, porque individualmente todos são importantes. Cada pessoa conta.

Obviamente, vocês, já trabalharam com propriedades licenciadas antes, com Star Wars e Dungeons & Dungeons. Mas é diferente com um game já existente e licenciado como Sonic?

RM: Nós sempre começamos com algo bom. Não apenas do lado de Marketing, mas também do lado de desenvolvimento, onde nós já temos o básico sobre as personagens, e como elas interagem e reagem entre si. A franquia Sonic é muito rica e detalhada, quando começamos a olhar para todo o enredo. Existe muitas coisas na franquia, e é um ponto de começo.

GZ: As personagens já tem relações umas com as outras, e é interessante.

RM: Nós ficamos "encantados" quando começamos a olhar para a licença, e apercebemo-nos como ela era rica. Para começar, nós já eramos fãs do Sonic, mas não nos apercebemos que haviam muitas coisas que podíamos aproveitar. E a Sega tem dado muito apoio a nós, ao desenvolver nesse universo. Trazer novas coisas e inovar com as coisas que já existam.

GZ: Nós queremos inovar em todas as personagens. Aquelas personagens que conhecem pouco, vão conhece-las um pouco melhor. Como Big the Cat...

Essa é, por a caso, a minha personagem menos favorita em toda o universo Sonic [risos]

GZ: O quê?! Esta entrevista acabou! [risos]

Me desculpe.

RM: Nós vamos mostrar-lhe lados diferentes de Big [risos]

GZ: Ele é muito sensível. Ele tem um grande coração. Mas nós não temos que colocar ele no seu grupo, caso você não queira.

RM: Tem tudo a ver com a escolha, certo? Essa é uma grande característica nos jogos da BioWare, que é permitir os jogadores costumizarem a sua experiência. Eu acho que é bom, termos jogadores que preferem estilos diferentes de gameplay, diferentes realções e teams diferentes.

GZ: Sim, você poderia propositadamente deixar o Big na sua base, e deixa-lo fora da aventura! [risos]

Como é que vocês conjugam ambas os elementos clássicos e os vossos novos elementos?

Mark Darrah: É realmente importante, que o jogo fique fiel á serie, e á essência do Sonic. Nós temos que manter a sensação de velocidade e atitude que se destacam no personagem. Assim nós temos mesmo que fazer varias escolhas de gameplay para contar uma história forte. Sonic tem que parar de vê-lo quando, para conversar com alguém, que é algo que ele não têm feito muito. Mas, basicamente ainda se sente Sonic ao fazer isso.

RM: Nós também temos que inovar; Temos que ultrapassar as expectativas dos fãs; Eles vão olhar para o jogo e dizer "É Sonic sim, mas é novo e diferente"

GZ: Isso é que é engraçado no universo do Sonic; ele dá-nos todos os elementos que precisamos para fazer isso, facilmente. As relações entre os personagens significam algo. Elas significam algo neste jogo. Essa é uma parte da franquia que não foi muito explorada.

[...]

Obrigado outra vez pelo vosso tempo. Algumas palavras finais para os leitores?

RM: Para nós é um grande coisa. Nós não vamos para o desenvolvimento do DS levemente. Nós vamos no dedicar ao desenvolvimento para o DS porque somos fãs do sistema. Obviamente, todos na equipe são: eu sou, o Greg é...

GZ: Nós viajamos muito, e estamos sempre jogando no DS

RM: Sim, honestamente. Uma das razões porque estamos a desenvolver para o DS, é porque é o sistema que nós levamos connosco, quando viajamos. Se nós vamos desenvolver para um sistema portátil, será normalmente aquele com que nós viajamos.

Fonte: PowerSonic - <http://powersonic.com.br>

Traduzido por: Nezo the Hedgehog

Original por: Nintendo Power [Americana]