

07/2008 - sobre Sonic Unleashed - por Nintendo Power

Como este é o primeiro game do Sonic que você trabalha como líder do team, qual é o seu mais objetivo?

Nós temos dois objetivos para o Sonic Unleashed. O primeiro, é entreter o consumidor com a velocidade característica do Sonic com uma melhor experiência de gameplay em ambos o 2D e 3D, e segundo, ter o Sonic a fazer novas ações, que nós já temos feito em títulos anteriores do ouriço.

Nós sabemos que existe um equipe separada a trabalhar na versão do Wii. A que distancia eles estão trabalhando com a versão de PS3/Xbox 360? Que percentagem do jogo, você diz que é original na versão do Wii?

Apesar da versão do Wii estar sendo feita separadamente, a equipe está sendo a par e em colaboração com a das versões PS3/Xbox 360. Elas partilham a mesma direcção de desenvolvimento e recursos. Por isso, os designs das fases são 100% originais no Wii, mesmo que tenha os mesmos cenários que as outras versões. Em particular, estamos sendo ajudado pelas equipes de Sonic Advance 2 e Sonic Rush.

Você pode nos explicar como Sonic Unleashed vai aproveitar o controle do Wii?

Praticamente, não existe nenhuma diferença entre as duas versões nos controles. A maior diferença é na interface. A natureza do Wii-Remote permite você interagir fisicamente com algumas ações. As skills básicas do Sonic como saltar e movimentar são feitas pelos botões normais, mas certas ações fazem uso do sensor de movimento.

Quais são alguns dos mais excitantes novos elementos de jogabilidade em Sonic Unleashed?

Para além das fases normais que oferecem uma experiência tradicional de alta velocidade e acrobacias, nós desenhamos vários estágios para oferecem aos jogadores algo novo e excitante. Especialmente nas fases mais finais, nós aproveitamos o sensor de movimento para fazer cenas de combate interativas. Os jogadores podem desfrutar de vários estilos diferentes de combate em diferentes situações.

Que novos movimentos Sonic trás para esta aventura?

Desta vez, para além dos movimentos familiares como Homing Attack, temos novas ações como Quick Step (que permite desviar de obstáculos sem perder velocidade) e Sonic Boost (para acelerar a grande velocidade e destruir objetos próximos), que permitem a melhor experiência a alta-velocidade até agora.

Sonic Unleashed também introduz um sistema de "action-chaining" que permite você ganhar mais aceleração, ao conseguir fazer sucessivamente algumas ações. Isso também vai permitir aceder a atalhos e movimentos especiais.

Aquelas partes onde o usuário têm que pressionar rapidamente uma certa sequencia de botão no ar, vai se manter igual na versão Wii?

Sim, a versão Wii têm o mesmo tipo de sequencias das outras versões.

Nós intendemos que a jogabilidade muda significativamente quando a noite chega. O que você nos pode dizer sobre isso?

[Nota do Tradutor: Referencia ao "WereSonic"]

Desculpe, mas isso fica segredo por enquanto. Acho que podemos revelar isso mais tarde.

Existe alguma passagem do dia para a noite, em tempo real?

Uma coisa que posso dizer é que existe uma clara diferença entre ambos os estágios. Acho que isso responde á sua pergunta. Não existe passagem do tempo nos estágios de acção.

Você pode falar sobre o HUB central do jogo? *[Nota do Tradutor: Adventure Fields/Town Stages/Free Roam]*

Neste título, você irá viajar pelo planeta divididos em várias áreas, andando entre elas. Cada área tem cidades e vilas, o jogador pode pegar informações para desbloquear novos estágios. Conversar com habitantes dessas áreas é importante, pois você pode ganhar vários extras como itens. Sonic Unleashed está cheio desses elementos.

Haverá mais alguma personagem jogável no jogo? Se sim, quais serão os seus papéis?

Literalmente, o Sonic é a única personagem jogável no jogo. No entanto, existem mais personagens no game, como participantes no enredo. Nós falaremos disso, em breve.

Você pode falar sobre a história do jogo e como ela se liga ao resto das aventuras do Sonic? E se se liga, de todo?

O climax do jogo é como outro Adventure. O jogo começa com uma cena entre o Dr.Eggman e o Super Sonic. Dr. Eggman pega o Sonic e utiliza o poder das esmeraldas para acordar um ser que vive no planeta. Isto afeta o planeta e o Sonic. Então, o Sonic têm que salvar o planeta e a sí mesmo. Este título é mais uma página nas aventuras do Sonic e não se liga diretamente com nenhuma.

Como serão as batalhas de Boss, em Sonic Unleashed do Wii?

Os ataques dos chefões são os mesmos que na versão de Xbox360/PS3. No entanto a estilo de luta é exclusivo no Wii que faz uso completo do Wii-Remote. É algo que nunca viram antes, principalmente quando o Sonic dá o golpe final.

Em entrevistas anteriores, você disse que o título começou como "Sonic Adventure 3". Porque é que o título mudou? Foi alguma estratégia de marketing, ou existe alguma filosofia por detrás?

A série Adventure é como um "monumento" para a nossa equipe de desenvolvimento. O jogo foi inicialmente projetado como Sonic Adventure 3, mas depois decidimos incluir novos elementos e interacções que se distinguem muito da série Adventure. Por isso mudamos o nome, para não se chamar uma sequela de Sonic Adventure.

Como fãs antigos da serie, nós estamos contentes por ver que Sonic vai voltar ao 2D. Porque é que acha que esta é a altura certa para trazer de volta o gameplay clássico?

A introdução do Sonic no 3D resultou em vários novos aspetos divertidos e originais, mas por outro lado, muitos aspetos clássicos do 2D também foram perdidos. Com o Sonic Unleashed nós queremos trazer as melhores qualidade do 2D e 3D e produzir um título de grande qualidade. Não se trata de "voltar atrás", mas sim de "aprender com o passado"

Porque é que vocês quiseram variar entre 2D e 3D, invece de fazer apenas um?

Ambos os estilos têm várias qualidades. Nós queremos misturar a diversão de ambos os estilos em Sonic Unleashed.

O Sonic Unleashed do Wii roda numa versão modificada da Hedgehog Engine? Se não, usa uma engine antiga ou uma totalmente nova?

Para a versão de Wii, nós utilizamos uma engine antiga, que foi desenvolvida pela Sega.

Sonic Unleashed vai ter algum multiplayer online ou local?

Não, eles não serão incluídos no jogo.

Na sua opinião, qual é a chave para fazer um bom jogo do Sonic?

A sensação de velocidade do jogador é muito importante. O mesmo vale para experiências como surpresa, excitação e exaltamento. Para todos os jogos, os criadores desenham o mecanismo para produzir estas emoções nos jogadores, sob a forma de sistemas de jogos, cenários e designs. Mas com o Sonic, o polimento também é importante.

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

Traduzido por: Nezo the Hedgehog

Original por: Nintendo Power [Americana]