

29 de Março, 2007 – Entrevista a Mike Hayers (SEGA) e Laurent Fischer (Nintendo) sobre Mario & Sonic.

Por: IGN

IGN: Pode dizer-nos como a colaboração surgiu? //

Mike Hayes: À SEGA foi concedido a licença de produzir um jogo oficial baseado nos Olímpico 2008 da Bélgica. Ao falar ao Comité Olímpico Internacional, disseram-nos que queriam abranger um público maior - particularmente crianças. Assim então nós olhamos para as personagens que tínhamos na SEGA, então decidimo-nos que seria melhor fazer algo com Sonic. Em seguida que nós começamos pensar de como grande seria ter Mario envolvido no jogo também, assim que falamos à Nintendo e eles concordaram que era uma ideia realmente boa.

IGN: Você concorda que este é um momento histórico nos videojogos? //

Mike Hayes: Absolutamente. É um anúncio extremamente histórico. Eu, na verdade, trabalhei na Nintendo de 1989 a 1994. Eu estava lá durante os anos do SNES e do Game Boy, e durante esse tempo fez-se sempre entender que SEGA era o inimigo. Principalmente porque havia somente dois consoles principais - Mega Drive da SEGA e o SNES da Nintendo. Entretanto, eu não penso que a colaboração seria possível em qualquer jogo, à exceção de algo baseado nos Olímpicos. O evento traz povos de do mundo juntos, e este jogo trará Nintendo e SEGA junto.

IGN: Este jogo será um princípio para Sonic e Mario aparecerem junto em outros jogos? //

Laurent Fischer: Nós vamos demorar muito tempo a finalizar este jogo e ainda não estamos pensando sobre o seguinte jogo. Os Olímpicos pareceram apenas a maneira correta de trazê-los juntos.

IGN: Então nós vão vamos ver Sonic em Super Smash Bros: Brawl? //

Laurent Fischer: Isso não está nos nossos planos neste momento.

Mike Hayes: Sério, nós pensamos que os Jogos Olímpicos seriam o espaço neutro para as duas mascotes.

Laurent Fischer: Sim, os olímpicos são algo muito especial. Se você alguma vez foi aos Jogos Olímpicos, você verá como é espantoso o espírito das pessoas que assistem ao evento – as pessoas partilham bons momentos. É algo que nós queremos recriar com Mario & Sonic at the Olympic Games.

IGN: Pode explicar alguns dos elementos da jogabilidade no Wii e no DS? //

Mike Hayes: Para ser franco, achamos que não podíamos escolher um jogo melhor para lançarmos para o Wii. É uma combinação perfeita a meu ver. Também nos vamos assegurar que vamos usar as capacidades do DS ao máximo também. Vamos explorar as capacidades de ambas as consolas

De qualquer modo no momento é difícil dizer exatamente como o jogo ficará. Mas nós podemos dizer que não será um jogo simples - nós tentaremos recriar o máximo de maneiras de jogar possíveis.

IGN: As localizações do jogo serão como na vida real (Olímpicos de 2008) ou vão usar cenários dos mundos Sonic e Mario? //

Mike Hayes: Sim todos os estádios e pistas serão baseados nos olímpicos da Bélgica. No entanto, utilizando eles vão ser transformados em alguns aspectos para garantir que eles "cabem" no mundo de cada uma personagem.

IGN: Vocês planeiam em incluir todos os eventos dos Olímpicos? //

Mike Hayes: O jogo está em primeiros estados de produção. Não sabemos quantos desportos vão estar incluídos. No entanto vamos assegurar-nos que incluímos um grande número de eventos no jogo. Então não será apenas uma pista e eventos de campo como "corridas". Vamos também incluir eventos como Ténis, Natação e até Judo

IGN: Dado, que Mario estrelou em muitos títulos próprios de esporte. Vocês se preocupam se estão a substituí-los se incluírem jogos de futebol ou de tenis?

Laurent Fischer: No momento, ainda é muito cedo para dizer que eventos iremos incluir.

IGN: Jogos anteriores de esporte do Mario são conhecidos pela inclusão de movimentos especiais e elementos de jogabilidade do universo Mario. É algo que vocês esperam fazer?

Mike Hayes: Como disse, ainda está tudo muito fresco para saber o que iremos fazer. Mas revelaremos mais detalhes de jogabilidade no início do verão.

IGN: Sabemos que Shigeru Miyamoto está a supervisionar o projecto. Como é que ele influencia o desenvolvimento do jogo? //

Laurent Fischer: Shigeru Miyamoto está sempre presente no desenvolvimento de um jogo do Mario. O seu papel no projecto será aconselhar a equipe durante o desenvolvimento do jogo. Ele é a parte fundamental da cooperação SEGA-Nintendo.

Mike Hayes: O pessoal em Tokio está muito contente por trabalhar com o 'grande homem dos jogos'

IGN: Assim como irão ter mascotes da Nintendo e da SEGA como personagens jogáveis, você espera utilizar as mascotes oficiais dos Jogos Olímpicos?

Mike Hayes: Mais uma vez, ainda é muito cedo para dizer, mas nós temos mesmo os direitos de utilizar todas as marcas oficiais dos Jogos Olímpicos de 2008.

IGN: Mario & Sonic at the Olympic Games será o único título oficial para os olímpicos? //

Mike Hayes: Este ano é o único título oficial dos Jogos Olímpicos. Mas existe outro jogo que será mais realístico na simulação dos eventos para o próximo ano.

IGN: SEGA já trabalhou anteriormente com a Nintendo na franquia F-Zero. Esta é uma relação que esperam continuar a desenvolver?

Mike Hayes: Quando a SEGA renasceu como publicadora de softwares, nós queremos asseguramos que nos dávamos bem com todas as publicadoras. Obviamente a nossa relação com a Nintendo já é muito antiga, porque estivemos os dois envolvidos na indústria dos consoles e jogos por tanto tempo, que a relação só pode melhorar.

IGN: Sem querer parecer insultuoso, é verdade dizer que Sonic não tem estado bem nos últimos tempos – particularmente como jogos como Sonic The Hedgehog no 360. Vocês esperam, de alguma forma, que a popularidade do Mario ilumine Sonic?

Mike Hayes: Não é insultuoso dizer isso. Sonic ainda é muito popular. A versão do 360 de Sonic the Hedgehog vendeu muito bem, e Sonic Rush ainda é um dos melhores títulos third-party no DS.

Sonic não é um ícone gigante, mas nós falhamos às vezes. Nós utilizamos estúdios diferentes para criar títulos do Sonic, que pode ser parte da razão. No entanto Sonic na PSP, que foi um título desenvolvido na América, se deu muito bem também. Nós iremos beneficiar em trabalhar com Mario, mas o nosso relacionamento irá trabalhar para ambos os lados, porque ainda existem muitos fans do Sonic por aí. A dupla é melhor do que partes individuais.

Eu acho que um dos problemas é que a SEGA tem estado habituada a desenvolver para as suas próprias plataformas. Algumas como Ubisoft, Activision e EA, sempre estiveram habituadas a desenvolver para multi-plataformas por muitos mais anos.

Nós somos relativamente novatos, e demora a tempo a ficar habituado a desenvolver para multi-plataformas. No entanto, continuaremos a fazer sucesso em multi-plataformas com Sonic.

Por: Nezo the Hedgehog

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