

TSS: Simon Jeffery, obrigado por poder falar conosco. Primeiro, podemos saber qual é o seu papel na Sega ao certo, e como é o seu envolvimento nos jogos, incluindo nos jogos do Sonic?

SJ: Eu gero a SEGA of América. Nós, como a SEGA of Europe, somos uma representante da SEGA of Japan. Eu envolvo-me em games que são produzidos no Oeste, mas não em games produzidos no Japão. Por isso, não posso responder a perguntas sobre a Sonic Team – como a divisória reside no Japão e estão fora do meu controlo. Igualmente, a SEGA of América não tem qualquer influência nos dubladores e na dublagem. Por isso, todos os pedidos e petições enviadas á SoA não podem ser atendidos.

TSS: Você diz que é um fã de Sonic. Qual é a sua melhor memória como fã, e qual é o seu jogo favorito?

SJ: A minha melhor memória de Sonic foi vê-lo, joga-lo e ouvi-lo pela primeira vez num espectáculo á muitos anos atrás. Eu trabalhava na EA na altura e fiquei impressionado pela primeira demonstração do Sonic no Mega Drive A bela musica prevaleceu durante o espectáculo inteiro - qualquer lugar que você fosse ouvia as musicas do Sonic. Sonic 1 é o meu jogo favorito por essa mesma razão.

TSS: Você esteve envolvido numa controvérsia, depois de dizer que Sonic deixava de ser legal para crianças abaixo dos 13 anos. Mas, discutivelmente, isto tem sido demonstrado no enredo e atmosfera de jogos recentes do Sonic, tornando-os impróprios para adultos. Você concorda com isto?

SJ: Absolutamente. A razão porque Sonic é ainda para adolescentes e adultos depois dos 16 anos, é que o design na personagem é "simpático", e tem durando muito tempo. Mas existe mais – Sonic tem uma personalidade e atitude que pode ser relacionado a pessoas de todas as idades, e pode fazer coisas que nenhuma outra personagem pode competir. No entanto, alguns dos jogos recentes do Sonic tem-se mostrado que não apelavam a adultos, e que é por culpa deles, e não do Sonic em si.

TSS: Sonic pode bem ser reinventando outra vez, e você disse que estavam a facilitar isso. Podemos ver mais o "Sonic Clássico" com destaque no design de níveis, invés de múltiplas personagens? O que gostava mais de ver num re-design ou reinvenção do Sonic?

SJ: Essa é difícil para mim responder, porque é a Sonic Team responsável por todos os assuntos relacionados ao Sonic. Os jogos recentes de Sonic no DS têm tido uma maior aproximação aos clássicos, e foram provados que são extremamente populares. O "Sonic RPG" que a Bio Ware está a desenvolver, também tem uma grande chance que os gamers de todas as idades possam querer jogar e desfrutar das características do Sonic outra vez,

TSS: Existe sempre uma opinião geral que a Sonic Team está sempre trabalhando sob prazos apertados e que tem sempre consequências no projeto, como no Sonic The Hedgehog para o Xbox 360. Você acha que dando mais tempo para desenvolver o jogo, poderia criar um jogo que fosse ao nível do SonicAdventure levou vários anos a desenvolver e é um dos melhores jogos na série.

SJ: Na realidade, todos os jogos beneficiam com mais tempo para desenvolvimento. A Sonic Team, como a maior parte das equipas, tem muitas ideias que querem deixar para futuro jogos para deixar Sonic evoluir. Isso significa que tem que haver uma altura que eles param de pensar num só jogo, para pensar em futuras ideias.

TSS: Sonic the Hedgehog has always been more popular in the West than in Japan, and a lot of products, such as the Archie comics and early television shows in the 1990s showed this. Is this the reason a lot more Western talent is getting involved in Sonic projects, such as Bio Ware and Backbone Entertainment?

SJ: Muito. Muitos desenvolvedores de games cresceram com Sonic, e ele é um dos seus ícones culturais. Se é um honra poder trabalhar num jogo do Sonic, e ter a permissão da Sonic Team para fazê-lo. Nós na Sega também queremos fazer futuros jogos do Sonic que tenham grande qualidade, e a Sonic Team está a oferecer-nos isso.

TSS: Você diria que os últimos jogos do Sonic, têm sido muito complicados para os fãs, e isso é uma das razões porque a Sega está a desintegrar-se? Desde Sonic Adventure que a série tem-se desviado do objectivo original de destruir badnicks e saltar em plataformas. Sinceramente, ninguém quer ficar atirando caixas com Tails enquanto podiam estar a correr grandes mundos com Sonic.

SJ: Eu não diria que eles se tornaram muito complicados. Alguns podem se tornar um pouco duros por causa da câmara e etc., mas muitos fãs querem desafiador e recompensador gameplay. Uma coisa que as pessoas têm que saber é que todos são diferentes. Existem milhões de fãs do Sonic em todo o mundo, e todos eles querem coisas diferentes do seu ouriço favorito. Infelizmente, não se pode agradar a todos, e é por isso que nós precisamos de nos concentrar em criar bons jogos que satisfaçam o maior numero possível de fãs.

TSS: Você e a SEGA Austrália disseram, recentemente, que Sonic precisava de mudar para melhor; Acho que podemos todos concordar que o ouriço não está bem. Mas também disseram que vocês não tinham qualquer influencia sobre o que se passa na Sega do Japão e a Sonic Team. Se a Sonic Team e a Sega Japonesa estão convencidas que “qualquer produto velho serve” o que pode você fazer para assegurar que a série regressa ao que era?

SJ: Nós temos uma relação chegada á Sega of Japan, a equipe executiva de lá está muito interessada nas nossas opiniões. Eles certamente não pensam que “qualquer velho produto serve” e eles sabem que tem de fazer os jogos do Sonic mais apelativos a maiores audiências do Japão. Tudo isto leva muito tempo!

TSS: Finalmente, com as consolas da nova geração permitindo jogos ainda mais avançados, os consumidores parecem estar esperando por histórias mais intrigantes e jogabilidade. A série Sonic tentou adaptar-se a este conceito com enredos apocalípticos e toneladas de novas personagem e falhou miseravelmente. Você acha que ainda existe espaço para mascotes clássicas do passado, como Sonic nestes dias de hoje?

SJ: Existirá sempre espaço para Sonic, não importa qual a tecnologia. Sonic é uma personagem, não um jogo. Cabe a nós, na SEGA fazer jogos que contenham o melhor da personagem, não importando a plataforma.

TSS: Valeu pelo seu tempo, Simon.

SJ: Obrigado! E lembrem-se que não posso fazer nada quanto á dublagem!

Entrevista por: Dreadknox; The Sonic Stadium (<http://www.sonicstadium.org>)

Traduzido por: Nezo the Hedgehog

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