

***Então, quinze anos... O que pensou ao criar um jogo, que eu acredito que quisesse fazer especial para um aniversário?***

**Sonic Team:** Na verdade, quando começamos o jogo, não havia intenção de trazê-lo à próxima geração; Começaram pensando na geração atual. Mas logo, eles viram "Ei, espere... Esse vai ser o Décimo Quinto aniversário!" então houve uma sensação de levar Sonic à suas origens, e pensar no que fez de Sonic tão popular. Porque ele continua ativo com tanta força mesmo após 15 anos? Esse foi o começo.

***Como vocês mantêm um jogo assim mesmo após 15 anos? Como trazem algo novo para a franquia... Como vocês inovam, para que ninguém sinta como outro jogo de Sonic?***

**Sonic Team:** Os últimos jogos foram como *Sonic Heroes* ou *Shadow the Hedgehog*, que saíram em diferentes direções se comparados ao resto da franquia Sonic. A meta principal era voltar às raízes - O que o faz popular, o que o faz especial? - E grande parte das respostas dirão sobre a Velocidade. Ele é rápido. Então, neste caso particular, ao invés de criar algo completamente diferente e completar o distanciamento da franquia Sonic, seria mais para o retorno às raízes... E deixemos que o jogador vivencie essa velocidade - a velocidade do Sonic - de novas formas.

***Quais os sistemas da próxima geração concederão poder de hardware, que permitirão esse avanço no jogo, e no personagem, para trazer de volta a velocidade do jogo original?***

**Sonic Team:** Para algo como o Wii, haverá algo bastante único, obviamente - Como usaremos o controle, seria a questão. Mas para o PS3 e XBOX 360, a principal diferença é que tudo é mais poderoso, num modo geral de dizer. Não é nada que possamos aproveitar ao máximo agora, mas em termos gerais, os cenários podem ser mais realísticos, muito mais detalhados, o mundo se torna muito mais vivo nesse sentido, e o poder adicional os diferencia. Nos antigos jogos de Sonic, havia um caminho -talvez um ou vários caminhos - mas era como "Aqui é o caminho... Corra". Nesse caso, eles podem criar um terreno mais natural, e dizer. "Aqui é seu campo... Vá!"... E o jogador então decide como e para qual caminho irão.

***E quanto ao desafio do novo hardware - Estão trazendo um franquia bastante antiga para um sistema moderno, e talvez, ter de lidar com os problemas... Aprender o que é possível com isso. Quais os desafios ao criar um jogo para tal nova plataforma?***

**Sonic Team:** No Japão, jogos para PC não são tão fortes como nos EUA. Com a nova geração, obviamente, o novo hardware permitirá um novo mundo de coisas, mas a habilidade de fazer tudo isso para competir e fazer os jogadores aproveitarem essa experiência, terão de fazer um novo mundo de coisas. A experiência deles veio primariamente da geração atual de consoles - PS2 e GameCube - e não com a tecnologia de PCs mais liberal. Então eles terão de começar estudando a tecnologia, e depois descobrir... O que os grandes desenvolvedores nos EUA e ao redor do mundo fazem com um hardware dessa potência? Eles precisam pensar nisso, e entender como podemos fazer disso especial... Como faremos isso funcionar com Sonic? Esse é o desafio, agora.

***Sonic mudou sua aparência: Eles está mais alto - não sei se isso significa ser mais mais velho, ou se é porque os designers tem mais polígonos pra trabalhar, de forma que possam melhorar os detalhes. Qual foi a estratégia em evoluir Sonic e alguns outros personagens nesse jogo?***

**Sonic Team:** (A pessoa da Sonic Team ri após escutar a tradução da pergunta) Uma das razões é, que com a próxima geração de hardware, os jogadores estarão um pouco mais velhos, então queriam ter certeza de que Sonic poderia lidar com jogadores antigos, assim como os jovens. Outra razão é que, neste jogo em particular, haverá maior interação com humanos - com o mundo humano, um mundo mais real - e haverão muito mais humanos que nos jogos anteriores. Então, para conversar com eles, decidiram fazê-lo um pouco mais alto, então ficaria fazendo isso (estica o pescoço pra cima) a toda hora.

**Vocês tem um novo personagem, Silver - Qual o pensamento para sua criação e como pensaram em sua personalidade... Como decidirão o tipo de personagem que ele deveria ser?**

**Sonic Team:** Antes de Shun Nakamura começar a trabalhar nesse jogo de Sonic, houve outro jogo em que ele trabalhava, com um personagem com poderes telecinéticos que ele gostava...

**Não era um jogo Sonic?**

**Sonic Team:** Não. (Tradutor pergunta à Nakamura em japonês e recebe a resposta, então continuam.) Não era bem um jogo. Estava apenas procurando novas idéias e conceitos. Quanto o tipo decidiu criar o próximo jogo Sonic, umas das coisas legais de Sonic, com tantos jogos, era que você tinha novos personagens, mostrando novas habilidades, e quando pensaram nesse novo personagem, disseram "Olha só... Que tal esse? Acho que ele se encaixa com Sonic". Foi assim que se juntaram.

Como vocês sabem, há vários personagens diferentes em Sonic. Todos tem sua própria personalidade, todos tem sua própria cor - Knuckles é vermelho, Tails é amarelo/laranja - e a primeira coisa que pensaram seria qual cor seria a de Silver. Quais cores sobravam? (risos) Acabou sendo a cor Prata.

Já sua personalidade, estávamos testando várias. Uma das primeiras idéias era fazê-lo parecido com Shadow, mas o problema com isso era, precisaria ser parecido com o Shadow. Nessa parte, não daria certo, pois ele era do futuro e mais jovem - ele tem esse forte senso de justiça, mas ainda está aprendendo.

**Como foi demonstrado para mim, o demonstrador disse: "Silver não é mau, mas ele está tentando impedir Sonic." O que parece ser um conflito de termos. Pode falar sobre isso?**

**Sonic Team:** (Tradutor diz que eles mostraram essa parte, mas que não querem contar tudo ainda.) Há aquilo que Sonic luta e que ele pensa estar certo, e há aquilo que Silver luta que ele pensa estar certo - Obviamente, não é a mesma coisa nesse caso. No começo do jogo, você vê a história pela perspectiva do Sonic, e pensará "Certo, Sonic está certo" e o jogador continuará assim, e Silver tentará detê-lo. "Ah, mas Silver deve estar errado" como primeira impressão. Mas assim que avançar no jogo, começará a ver pelo que Silver luta e qual sua missão, então começará a ver as coisas nesse ponto de vista também.

Nós queremos uma história profundo nesse jogo.

**E Shadow entra no meio disso também?**

**Sonic Team:** Shadow, é claro, e tem sua própria motivação para contra o que lutar, e

basicamente, as histórias e motivações dos 3 personagens se encontrarão com o progresso do jogo. (Tradutor disse "Agora, eles não estão prontos para entrar em detalhes sobre Shadow.")

### ***E quanto aos outros?***

**Sonic Team:** Sim, os outros também estarão envolvidos.

***Quando eu joguei o demo, em algumas partes era tudo muito rápido, especialmente com a mudança de perspectiva. O Sonic original era 2D, e a velocidade era só da Esquerda para Direita, mas com o 3D, estamos lidando com diferentes direções, e a perspectiva muda, a câmera muda, algumas vezes era desorientador. Agora que ainda é cedo e há tempo para melhoramentos, há problema com toda essa velocidade?***

**Sonic Team:** Uma das coisas que o time mais ouviu dos jogos anteriores eram à respeito da câmera, caindo de coisas e morrendo. Essas são coisas que definitivamente eles querem certo, agressivamente certo, e não minimizar o mínimo possível. Entretanto, se tirarmos parte da velocidade, então não será mais Sonic. Então eles querem arrumar modos de fazer o jogador sintam a experiência de velocidade, mas que não sejam frustrados pelos controles de câmera.

***Os melhoramentos na Xbox Live trouxe muita experiência de Gameplay - muito diferente do que víamos antes. a Gamerscore quase se torna um grande placar para as habilidades como um jogador e de tempo de jogo. Isso terá alguma influência no jogo?***

**Sonic Team:** Eles querem fazer o máximo possível para esse aspecto online, mas não estão prontos para dar muitos detalhes.

***Para deixar vocês na parede um pouco, o preço do Wii não foi anunciado, mas foi dito que seria abaixo de \$300, então digamos: O Xbox 360 tem um preço específico que é um tanto alto, mas estamos apenas começando; E o PS3 foi anunciado com um preço... MUITO alto. Qual sua atitude em relação ao preço da Sony, em relação à Nintendo (assumindo que o preço será bem menor, assim como foi o GameCuba) e a Microsoft (que está há 1 ano na dianteira)?***

**Sonic Team** (Risada nervosa, que se torna frequente conforme os risos enquanto eles respondem em Japonês) Com certeza, o hardware não será barato do PS3, mas com isso em mente, eles estão muito concentrados em criar um jogo que, se alguém for certamente um jogador mais antigo (que pode comprar esses sistemas) - para essas pessoas que sairão e gastarão mais de mil dólares em hardware e jogos, eles querem ter certeza que não ficarão desapontados. Querem ter certeza que o jogo parecerá bom para um audiência mais velha e sofisticada, assim como mais jovem, e ter certeza que terão um nível de liberdade que estão procurando para um gameplay de qualidade. É isso que eles querem agora.

### ***Há algo mais que eles queiram dizer?***

**Sonic Team:** A meta que eles dizem é sobre voltar às origens de Sonic, mas outra coisa que eles estão trabalhando é, sobre o Décimo Quinto aniversário dele, e querem fazer desse o jogo definitivo. Haverá coisas como cenários em cidades, que são muito mais envolventes que os cenários dos jogos anteriores, e a maioria dos personagens do passado aparecerão aqui. É basicamente algo que eles estão tentando juntar, os melhores momentos de 15 anos de jogos de Sonic, e devolvê-los às pessoas que apoiaram a Saga.

**Por:** Megas Bahamut Alchemist

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