

2 de Setembro de 2011 – Entrevista de Takashi Iizuka ao site Pocket Gamer

Disponível em: <http://www.pocketgamer.co.uk/r/3DS/Sonic+Generations/news.asp?c=32963>

Pocketgamer: Como você escolheu os níveis resgatados dos jogos antigos do Sonic para o Sonic Generations?

Takashi Iizuka: Todo mundo na equipe tem sua opinião particular sobre quais são os melhores níveis. Mas nós não tomamos a decisão apenas internamente, nós tentamos pegar opiniões de uma ampla faixa de pessoas.

Nós fizemos uma pesquisa internamente primeiro para obter idéias das pessoas da equipe - não apenas o pessoal do estúdio, mas todos da empresa. Então nós fizemos uma pesquisa online, onde perguntamos aos nossos usuários e recebemos seus feedback.

Pocketgamer: Nós veremos mais dos níveis antigos serem ressuscitados após Sonic Generations?

TI: Sonic Generations é meio que um lançamento estranho, já que faz parte do aniversário do Sonic para comemorar sua existência. Então nós tomamos a liberdade de colocar junto o Sonic clássico e o Sonic moderno, com suas mecânicas diferentes de jogo.

Isso é algo que nós só podemos fazer neste título de aniversário, e nós provavelmente não faremos algo parecido nos outros títulos de Sonic.

Pocketgamer: Como o jogo irá usar a funcionalidade do 3DS?

TI: Na versão de 3DS deste jogo, nós decidimos fazer todos os níveis side-scrolling, mesmo os níveis que pegamos para o Sonic moderno.

Nós quisemos fazer o melhor uso da visão 3D, que é um dos principais destaques do console. Então há muitos momentos onde nós usamos a profundidade do stereoscopic 3D para enaltecer a jogabilidade.

Alguns exemplo - na Green Hill Zone, estão colocados os famosos totem no segundo plano, e eles irão cair no primeiro plano em certas circunstâncias. Já na Mushroom Hill Zone, você vê alguns momentos onde o Sonic irá acelerar através das cordas e elas serão atiradas em decorrência da sua velocidade.

Então haverá vários tipos de gimmicks diferentes e idéias que fazem uso da visão 3D. Mas não é só isso, nós também estamos usando outras características do console, como o StreetPass.

Nós ainda não anunciamos detalhes sobre o StreetPass, mas você irá poder interagir com outros jogadores de Sonic Generations e trocar elementos dos dados.

Pocketgamer: O que você acha do 3Ds? Você se vê fazendo mais jogos para ele no futuro?

TI: A melhor parte do 3Ds é obviamente, como mostra o nome, a visão 3D, e o fato que ele foi feito para estar disponível a todos, sendo assim você não precisa comprar equipamentos especiais.

Com a versão console de Sonic Generations, nós temos a visão 3D, mas os players irão precisar ter os equipamentos certos para poder aproveitar.

Esta é realmente a melhor coisa a respeito do 3DS - e sim, eu gostaria de continuar criando jogos para o 3DS.

Pocketgamer: Vão ter níveis diferentes entre a versão console e a versão 3DS do jogo?

TI: Entre a versão para console e a versão 3DS, a seleção dos níveis foram bem diferentes. O único nível que aparece em ambas as versões é a Green Hill Zone.

O motivo é que nós quisemos celebrar o aniversário de 20 anos do Sonic incluindo níveis de todos os títulos do Sonic. Mas obviamente, devido a limites de tamanho, nós só pudemos escolher alguns níveis.

Quando nós fizemos nossa seleção, nós percebemos o quanto foi difícil escolher de todos os games e de todos os níveis, e só foi possível escolher poucos dentre eles.

Foi quando nós decidimos selecionar níveis diferentes para cada versão do jogo. Então se você comprar ambas as versões, você vai poder ver uma versão completa e o escopo da história do Sonic.

Pocketgamer: Sonic ainda continuar bastante popular, mas os jogos do Sonic dos últimos anos foram menos bem recebidos do que os, vamos dizer, de 15 anos atrás. Porque você acha que isso ocorreu?

TI: Originalmente nós tínhamos mais ou menos a mesma equipe trabalhando em todos os diferentes títulos de Sonic, mas alguns anos atrás, por vários motivos, nós começamos a delegar os jogos do Sonic para diferentes grupos de pessoas.

E todo mundo no escritório tem sua própria ideia do que Sonic poderia ser, então nós começamos a ver pequenas variações, e diferentes direções dos jogos do Sonic foram se dando aos poucos.

Eu estava consciente disso, então agora eu estou com a responsabilidade completa de todas as coisas do Sonic. Eu tenho o controle da direção não apenas do Sonic Generations, mas de todos os títulos do Sonic que irão ser desenvolvidos no futuro.

Então eu tenho mais controle, e espero que isso proporcione melhores aparências para os futuros títulos.

Pocketgamer: Qual é o próximo passo para o Sonic?

TI: Sonic Generations é como se fosse um ato para marcar o fim de um período. Após Sonic Generations, nós iremos trabalhar em títulos novos para o Sonic. Terá que ser uma aventura inteiramente nova, é claro.

Para o espaço digital e móvel, nós temos Sonic 4 - Episódio 1 que já foi lançado, e nós já estamos criando Episódio 2.

Nós iremos continuar explorando a reimaginação do Sonic clássico, mas ao mesmo tempo nós também iremos continuar olhando para o espaço em torno dos jogos modernos do Sonic.