

**Novembro, 2005 – Entrevista a Takashi Yuda (Sonic Team) sobre Sonic Riders.**

**Por: Kikizo**

---

**Kikizo: Então passamos a Yuda-san. Obrigado por falar conosco sobre Sonic Riders. Este é o primeiro jogo de corrida desde Sonic R no Sega Saturn. Porque é que a Sega escolheu voltar a fazer um jogo de corrida do Sonic?**

**Yuda:** Bem, como você sabe, Sonic Riders não é exactamente uma sequela a Sonic R. Sonic R foi desenvolvido externamente [por Travellers' Tales], no entanto a SEGA deu a ideia básica. Eu pensei que fosse um bom jogo de corrida, mas eu achei que seria melhor que fosse a Sonic Team a desenvolver outro jogo de corrida, e fizesse um melhor. Também, os fans do Sonic Team nos pedido para fazermos um jogo de corrida a por 10 anos, então por demanda publica, achamos que fosse uma boa ideia.

---

**Kikizo: E que foi esta decisão de vir com o estilo de corrida de "pranchas voadoras"?**

**Yuda:** Primeiro de tudo, eu não estava interessado em fazer um jogo convencional de corrida. Eu quis fazer algo diferente e dinâmico, que inclui-se truques e isso. Então para fazer isso, obviamente Sonic não podia estar em um carro, então nós tivemos que procurar outras ideias. Pensamos em coisas como snowboarding que possuíssem melhor flexibilidade para fazer truques.

---

**Kikizo: Apenas vimos alguns níveis diferentes até agora, o que mais poderemos esperar? Coisas temáticas de jogos anteriores do Sonic?**

**Yuda:** Cada pista tem pelo menos uma coisa que te lembre de títulos anteriores e lugares familiares... por isso sim.

---

**Kikizo: Então teremos níveis temáticos de Eggman no espaço e parecido?**

**Yuda:** Claro.

----

**Kikizo: Legal. Pode falar-nos mais sobre o gameplay - existem elementos de batalha onde se ataca outros corredores?**

**Yuda:** Sim, nós incluímos ataques. Dependendo em como você executa bem os truques, você "subirá" um nível; e o quando mais alto for o seu nível, mais danos irá provocar no seu adversário, para ganhar vantagem. Ainda, você recuperará dos inimigos mais rápidos, se o seu nível for alto.

---

**Kikizo: Nós ouvimos um forte rumor sobre personagens secretas em Sonic Riders, como NiGHTs e Billy Hatcher.**

**Yuda:** Eu não posso confirmar nada, mas sim, haverão personagens secretas, e serão uma grande surpresa. Com o decorrer da história, você encontrará novas personagens.

---

**Kikizo: Como você escolheu o alinhamento de personagens - olharam para coisas como personagens de Sonic X como Cream the Rabbit? Pode incluir um exemplo?**

**Yuda:** Existe este elemento de história em Sonic Riders, e eles foram escolhidos em termos de enredo, por isso, quem servir para uma parte do enredo irá ser incluí-lo lá.

---

**Kikizo: A que tipo de jogadores, espere que chame a atenção de Sonic Riders?**

**Yuda:** Nós fizemos o jogo para que agradasse principalmente aos fans do Sonic. Essa é a parte mais importante. Mas nós também incluímos grande parte de multiplayer, por isso nós queremos que o máximo de pessoas desfrute do jogo!

---

**Kikizo: Quantos departamentos estão dentro da Sonic Team, actualmente? Depois de Sonic Next-Gen, nós temos Shadow the Hedgehog, PSU, outros como Project Rub 2, e isso. Parece que está muitas coisas a acontecerem. Também, qual é a sua opinião sobre produtos da equipe como Shadow?**

**Yuda:** Não existem, exactamente departamentos diferentes na Sonic Team - só existe UMA Sonic Team! Mas actualmente, nós estamos trabalhando em... [\*conta\*] ...7 títulos diferentes! Eu acho que Shadow foi uma ótima ideia. E de uma forma desafiante para a equipe. Existe, na verdade, uma teoria que Shadow poderá chegar a ser mais popular que Sonic.

**Por:** Nezo the Hedgehog

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