

Fevereiro de 2005 – Entrevista a Yojiro Ogawa (Sonic Team) sobre Sonic and the Secret Rings.

Por: Kikizo

Kikizo: O que esteve nas vossas decisões para basear o jogo nas "1001 Noites"?

Ogawa: Como empresa nós normalmente produzimos jogos para varias plataformas, e nós já tínhamos a versão do Sonic na PS3 e no Xbox 360 em desenvolvimento e teríamos que lançar um jogo no Wii também. Quando a equipe começou a analisar os controlos e o hardware, apercebemo-nos que a consola era muito diferente do 360 e da PS3 e que não conseguiríamos converter o jogo para o Wii. Então começamos a pensar num título totalmente diferente. Pensamos que seria muito interessante ver o Sonic a entrar num livro de histórias que seria um novo conceito nos jogos do Sonic. Então acabamos com o livro das 1001 Noites.

Kikizo: O jogo foi similar ao Super Monkey Ball no Wii, porque primeiro, se tinha que abanar o controle para saltar mas depois mudaram para usar o botão, certo?

Ogawa: Sim, porque o controle é muito único no Wii e que provavelmente iríamos ver os planos mudarem muitas vezes no decorrer do projecto. Inicialmente pensamos no jogador tivesse de pegar o comando só com uma mão mas isso causava vários problemas na direcção, por isso mudamos para utilizar as duas mãos e o botão (2).

Kikizo: No jogo temos ainda personagens da série ligadas a personagens do livro. Mas não existem nenhuma ligação entre estes e a história da série.

Ogawa: Existem varias personagens no jogo da série mas não tem nenhuma ligação com os títulos anteriores, apenas tentamos criar algo diferente num ambiente também diferente.

Kikizo: Existem outros métodos de controlo no jogo?

Ogawa: A equipa fez varias experiências até chegarmos ao controlo actual. Mas pessoalmente senti que os controles separados nas duas mãos não iam ser muito eficiente para o jogador ter um novo estilo de jogabilidade. Quis que o controlo ficasse como está o jogo actualmente. [horizontal]

Kikizo: O jogo vai usar o WiiConnect 24 em alguma maneira?

Ogawa: A equipa originalmente planeou para haver compatibilidade com o WiiConnect 24, mas existiam varias razões para não o incluirmos no jogo e de fato ele não o irá possuir apesar de termos tido vários planos para ele.

Kikizo: O que aconteceu para mudarem o nome de Wild Fire para Secret Rings?

Ogawa: Originalmente nós íamos proceder com Sonic Wild Fire mas queríamos que as pessoas pensassem mais pelo título sobre a história das 1001 Noites e foi então que acabamos por ficar

com Secret Rings

Por: Nezo the Hedgehog

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