

2 de Fevereiro, 2001 – Entrevista a Yuji Naka (Sonic Team) sobre Phantasy Star Online, Sonic Adventure e Sonic Adventure 2.

GameSpot: Quando é que começaram a desenvolver Phantasy Star Online? Foi durante o desenvolvimento de Sonic Adventure, ou depois?

Yuji Naka: Foi mesmo depois de Sonic Adventure estar completo, nós começamos a fazer experiências para rede de Internet. Então incluindo as experiências depois da completação de Sonic Adventure, PSO esteve em desenvolvimento por 2 anos.

GS: Que desafios vocês enfrentaram num jogo online como Phantasy Star Online?

YN: Bem, apesar de criar um jogo para a Internet, você pode conectar a Internet em qualquer lugar no mundo - o primeiro desafio que tivemos foi a linguagem. Então, a primeira coisa em que tentamos foi descobrir como quebrar a barreira de linguagem para todas as pessoas ligadas á Internet.

GS: Porque decidiram fazer um RPG online, invés de um tradicional RPG?

YN: O que planeamos fazer foi um jogo que leva-se as pessoas a comunicar e colaborar. Para fazer isso, nos tivemos que leva-lo online. Então, é por isso que é online. Da serie Phantasy Star, nós chamamos a atenção do mundo que é um RPG (Role-Playing-Game) de ficção científica, mas é aí que acabam as nossas influências em Phantasy Star. Nós decidimos trazer nada de enredo e isso.

GS: Então, você tem planos para fazer um jogo RPG mais tradicional?

YN: Você refere-se não-online?

GS: Sim, talvez não online, mas com uma historia Phantasy Star mais tradicional e com as personagens. É algo que você gostaria de fazer no futuro?

YN: Não, não acho que vou fazer. Se fizesse algo do género, possivelmente seria algo novo.

GS: O sucesso de PSO no Japão, encoraja-vos a fazer mais jogos em rede?

YN: Eu acho que Phantasy Star Online está a sair-se muito bem no Japão, atualmente. Em termos da colaboração e de comunicação dos jogadores na Internet. Estou ansioso por saber o que acontece no resto do mundo a partir de agora. Então, se PSO fizer tanto sucesso no resto do mundo, ficarei ansioso por fazer outros jogos parecidos.

GS: Durante a produção de Sonic Adventure, Sonic Team visitou muitas áreas diferentes como templos de civilizações antigas e lugares parecidos. Vocês puderam fazer isso desta vez, e que lugares visitaram?

YN: Como você disse, nós visitamos lugares diferentes no primeiro jogo, mas nós não fizemos nada disso desta vez. Invés disso, nós movemos a equipe toda para San Francisco. Então nesse sentido nós estamos trabalhando no ambiente do jogo. Se você olhar para o demo de Sonic Adventure 2 [disponível com o lançamento de Phantasy Star Online] você verá que o ambiente de San Francisco está presente nele.

GS: O Sonic Adventure original possuía largas áreas de aventura que levavam a sequências de acção. Será este o caso desta vez?

YN: Será diferente desta vez. Provavelmente vai ser mais orientado em acção.

GS: Quanto á personagem “Sonic”, será movida para outros géneros? Vocês fizeram os dois Adventures e depois foram para um tipo totalmente diferente como Sonic Shuffle, mas planeiam lançar novos jogos de vários géneros diferentes?

YN: Como este é o 10º aniversário do ouriço, eu gostava de ver o Sonic testar novas coisas diferentes. Então, é possível ve-lo experimentar coisas totalmente diferentes.

GS: Nós estamos ansiosos por voltar a falar com você. Valeu pelo tempo.

YN: Obrigado.

Por: Nezo the Hedgehog

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