



Entrevista de Naka e Iizuka na Summer of Sonic 2011 sobre assuntos gerais (Julho/2011)

(Tradução: DarkSonic)

Svend Joscelyne: Vocês podem descrever rapidamente como vocês entraram para a indústria dos games e o que fez vocês ficarem realmente contentes por trabalhar com videogames?

Yuji Naka: Eu entrei para a indústria dos games quando eu tinha 19 anos de idade e a razão por eu ter entrado foi provavelmente a mesma que todo mundo tem; eu realmente gostava de games! Naquela época eu costumava ir bastante para centro de games (arcades) e eu realmente queria criar os jogos que eu via lá. Aconteceu de eu ser entrevistado pela SEGA e eles aceitaram minha entrevista. Eu já estou a 27 anos na indústria e eu realmente gosto trabalhar com isso.

Takashi Iizuka: Desde de jovem até criança eu realmente gostava de desenhar e costumava desenhar mangá e colar as páginas juntas para criar o meu próprio livro de mangá. Então eu realmente curtia criar novas histórias e todo o processo de criação de um mangá. Eu me distanciei disso durante a universidade quando eu achei que era hora de conseguir um trabalho onde eu pudesse criar algo e uma história. Este foi o motivo por que eu ingressei na indústria dos games.

SJ: Então Takashi Iizuka, O que você teria a dizer sobre a diferença em criar jogos moderno e jogos clássicos, uma vez que você esteve envolvido no level design de Sonic 3 & Knuckles e também esteve encarregado dos jogos modernos.

TI: O Sonic clássico surgiu no Mega Drive e nós vimos em Sonic 1, 2 e 3 o seu estilo clássico. Neles você apenas usava o D-pad e um único botão, então era bastante acessível e simples você pegar, jogar e perceber tudo sobre o Sonic. O Sonic moderno está focado em ação em alta velocidade e o level design é criado de tal maneira que permita a sensação de "suavidade" e velocidade que se pretende obter a partir do estilo moderno do Sonic. Eu acho que isto é realmente único ao Sonic, ele é o único jogo no mundo onde você pode obter essa espécie de sensação de velocidade em ação de plataforma. Eu acho que isso foi algo que nós conseguimos construir ao longo desses 20 anos.

SJ: Mr Yuji Naka, você trabalhou próximo com a equipe americana que desenvolveu Sonic the Hedgehog 2. Dado que Sonic foi projetado para a audiência ocidental, qual foi sua experiência em trabalhar com a SEGA Technical Institute em oposição a uma equipe de desenvolvimento nacional?



YN: Em Sonic 1, a equipe de desenvolvimento era toda japonesa. Em Sonic 2 nós tivemos uma mistura, então tivemos estrangeiro e japoneses trabalhando junto. A diferença que eu observei foi que a equipe estrangeira tinha uma maneira bem diferente de usar cores e level design. Então em Sonic 2 você pode ver níveis bastante únicos e eles são realmente níveis muito bons. No momento eu estou aqui falando em Japonês e eu realmente sinto muito que eu não possa falar com você em inglês, pois como você pode notar o meu inglês não é nativo. Então nós tivemos alguns problemas de comunicação ao trabalhar com esta equipe estrangeira. Em Sonic 3 nós tivemos a chegada do Iizuka-san e retornamos a ter uma equipe de desenvolvimento inteiramente japonesa. Isso foi devido aos problemas que eu mencionei anteriormente que estão ligados a comunicação. Se a oportunidade surgir e se tivermos o tempo nós realmente gostaríamos de trabalhar com o pessoal do exterior novamente num título do Sonic.

SJ: Foi uma boa você ter mencionado Sonic the Hedgehog 3, pois eu gostaria de falar sobre isso. Iizuka-san, você foi o level designer de Sonic the Hedgehog 3 e muitas das crianças lembram de uma coisa bem específica do jogo; O barril da Carnival Nights Zone (gerou risadas de Iizuka-san e da platéia) onde o único jeito de proceder pela fase era apertar para cima, baixo, cima, baixo várias vezes para prosseguir pela fase. Você estava envolvido nesta parte do processo level design e você pensa no passado hoje e pensa "Quantas vidas de crianças eu arruinei ao implementar aquele barril?"

TI: A resposta curta é não, isso não foi feito por mim (A platéia ri e aplaude)! A pessoa responsável por aquele nível é o líder do level design de Sonic 1, 2 e 3. Seu nome é Yasuhara.

YN: Eu presumo que as pessoas descobriam que aquele nível é bem difícil de entender e eu seria realmente o responsável por programá-lo. Eu sinto muito! Obrigado (A multidão ri e aplaude de novo).

SJ: A próxima pergunta será para ambos. Qual foi o motivo dentro da Sonic Team que fez vocês decidirem por mudar drasticamente a aparência do Sonic em 1999. Havia uma impressão que o Sonic estava ficando impopular? Qual foi a razão na ocasião?

YN: Esta mudança ocorreu quando o jogo mudou do 2D para o 3D. Naquela época a intenção era fazer o Sonic ser um personagem amado por muitos anos como Mickey Mouse. Mickey Mouse foi amado por muitos anos e ele ainda existe e ele foi completamente redesenhado em torno de 5 vezes. Então nós recorremos a isso. Nós queríamos mudar o Sonic para continuar sua atração. Eu acho que estar aqui após 20 anos da criação de Sonic me faz ficar extremamente feliz que as pessoas continuaram a amar e a ajudar o Sonic.



TI: Esses foram os motivos que o Naka-san mencionou num primeiro instante, mas de um ponto de vista mais técnico, a aparência do Sonic clássico foi criada para que ele fosse visto de lado em 2D. Então quando nós criamos um jogo em 3D nós tínhamos que ter uma ângulo da câmera por de trás do Sonic. Se nós continuássemos com o velho design, seus braços e suas pernas seria bem difícil de serem vistas por que o velho design porque o velho design foi criado para ser isto apenas de lado, em 2D. Então este é o motivo técnico por que nós optamos por mudar a aparência.

SJ: Então Iizuka-san, é o aniversário de 20 anos do Sonic, mas também é o aniversário de 10 anos do Shadow (aplausos do pessoal). Nós temos alguns fans aqui! Claramente quando você dirigiu Sonic Adventure 2 a intenção era que ele apenas aparecesse naquele game, mas você ficou surpreso em quão popular ele ficou?

TI: A idéia de personagem como Shadow era algo que todos nós da equipe de desenvolvimento tínhamos em nossas mentes quando estávamos criando Sonic Adventure. Quando criamos o jogo, nós tínhamos a intenção de criar um personagem rival para o Sonic Adventure 2 e nós não falávamos muito sobre isso, mas todos estávamos pensando sobre isso. Quando nós estávamos trabalhando em Sonic Adventure, todos nós fizemos um pedaço do brainstorming e nós trouxemos isso para a mesa e preparamos a storyline do Dark side e do Hero side. Como você sabe, a história do Shadow tinha como objetivo ser mostrada num único título. Mas por conta da reação dos fãs nós decidimos trazê-lo de volta em Sonic Heroes e eventualmente nós vimos ele em seu próprio título.

Fonte: <http://www.soniczone.com.br/forum/index.php?/topic/11937-entrevistada-summer-of-sonic-2011/>