

### **Travis Ryan – Lead Designer, Sonic and SEGA all Star Racing**

Gerne würden die Fans von Dir erfahren, wie der Prozess von der ersten Sonic-Idee bis zum Sonicspiel vor sich geht?

Was reizt Dich speziell an Sonic?

Du designst ja sicher nicht nur Sonic, sondern auch andere Spiele.  
Gibt es für Dich ein Lieblingsspiel?

Wie viele Freiheiten hast Du, die Story anders zu gestalten oder bist Du an ein festes Konzept gebunden?

Die Themen aus Sonicspielen waren überraschend und abwechslungsreich.  
Gibt es in Zukunft eine Überraschung für die Sonic Fans?

Danke, dass Du Dir Zeit für das Interview genommen hast.

---

### **Steve Lycett – executive producer, Sonic and SEGA all Star Racing**

Was ist Deine Aufgabe als Produzent von Sonicspielen?

Veränderst Du viel an der Geschichte, oder hast Du vorgegebene Angaben?

Wie lange dauert eine solche Produktion?

Was ist Dein spezielles Gebiet bei solchen Produktionen? Ist es mehr die Geschichte oder sind es die Stimmen der jeweiligen Figuren?

Danke, dass Du Dir Zeit für das Interview genommen hast.

---