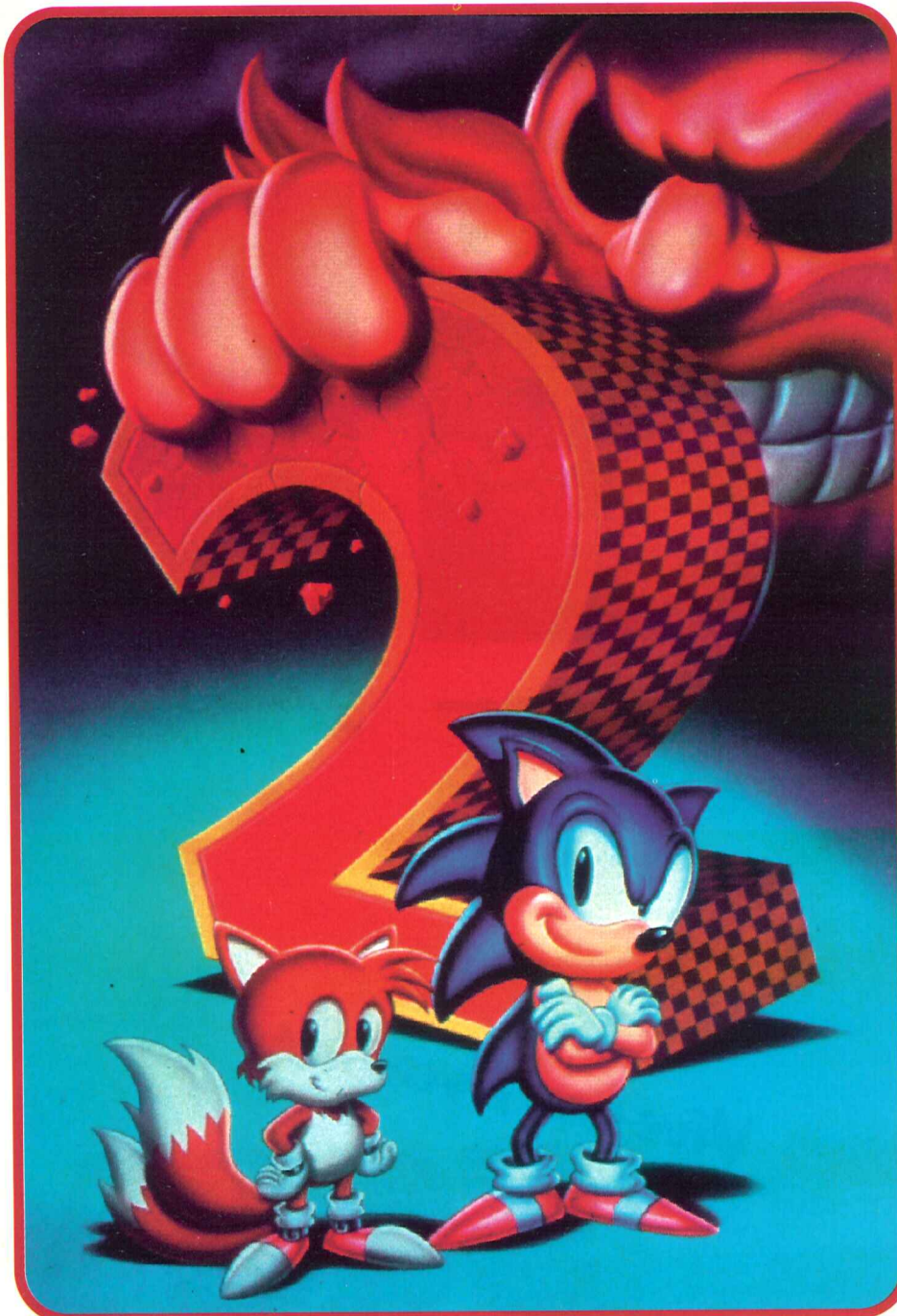


SUPERVIEW

Así será el juego más esperado de la historia de Sega

¡SONIC!
ha vuelto!



El héroe de las púas azuladas y los pies ligeros no ha podido resistir más tiempo alejado de las pantallas de las Sega de sus amores.

Su retorno estaba más que anunciado y a nadie le ha cogido por sorpresa. A nosotros, menos.

Pero cuando, tras todos estos meses de espera, hemos vivido el momento de introducir este cartucho -con una versión aún no definitiva-, en la Mega Drive, no hemos podido evitar un ligero temblor en nuestra mano.

Y para que viváis con nosotros en exclusiva el emocionante regreso de este auténtico mito, os invitamos a leer este interesante artículo en el que os mostraremos con todo detalle cómo va a ser lo que, sin duda, puede ser considerada como la nueva obra maestra de Sega.

TODO UN RETO

Cuando Sonic fue elegido mascota oficial de Sega, resultaba lógico pensar que acababa de nacer una leyenda que no tendría fin. Y al asumir tan dura responsabilidad, el puercoespín azulado debió hacerse a la idea de que, a partir de aquel momento, iba a tener la obligación de protagonizar aventura tras aventura. Y a cada cual mejor. Tendría que volver, sí, pero sin defraudar, sorprendiendo... ¡en plan superstar, vamos!. Sonic ha regresado. Millones de miradas se clavan en él. Ahora soís vosotros quienes tenéis la última palabra.



Sonic no estará solo en esta aventura. En esta ocasión cuenta con la ayuda extra que le proporcionará su nuevo amigo: Two Tails, el zorro, que corre, salta y coge anillos como nadie.



Esta segunda parte cuenta con todos los ingredientes que hicieron famoso a Sonic 1. Desde loopings y rampas hasta endemoniadas curvas en las que alcanzaremos velocidades auténticamente de vértigo.

EL SECRETO MEJOR GUARDADO

Hasta que Sonic 2 no salga a la calle de una forma definitiva a partir del próximo mes y, por tanto, no tenga impresa su carátula, su manual de instrucciones y se lleve a cabo una potente campaña de marketing a su alrededor, no habrá ser sobre la Tierra que le saque a Sega un sólo dato acerca de cómo va a ser el cartucho definitivo.

Unas cuantas diapositivas de pantallas, algunos faxes y un poco de información "provisional" han sido las únicas señales de vida que Nick Alexander, -el director de la compañía japonesa en Europa-, ha facilitado hasta el momento a la más que ávida prensa especializada.

El reportaje que estáis leyendo y disfrutando en estos momentos es el fruto de muchas llamadas, de intentos variados de conseguir algo importante y, especialmente,

del interés de Sega España por ofrecer a los lectores de Hobby Consolas -digan lo que digan, su revista favorita-, una auténtica exclusiva a nivel europeo.

Aún con todo, lo "único" que hemos conseguido ha sido un cartucho para Mega Drive que contiene tan sólo cuatro fases, que no muestra todas sus opciones y que, -además de quedarse "tieso" con bastante facilidad-, sufre de algunos errores que, seguro, quedarán solventados en la versión final. A pesar de ello, no hemos podido resistir la tentación de compartir con todos vosotros lo que tenemos y de mostraros algunas pantallas de las escasas fases del juego a las que hemos tenido acceso.

En fin, lo importante es que váis a poder haceros una idea bastante aproximada de las maravillas que se encierran en este Sonic 2, que, como véis, no son pocas.



SUPERVIEW

LA HISTORIA

El argumento de Sonic 2 es, si cabe, el punto más delicado de esta historia. Muy a pesar nuestro, evidentemente.

La carencia de datos que tenemos en este punto es mucho más que alarmante... lo diremos, total.

Sega no ha abierto la boca para que salga de ella ni el más mínimo detalle acerca del argumento de esta joya de la programación, y no se ha inmutado lo más mínimo ante nuestro reiterado interés de conseguir alguna pista sobre el objetivo del juego. ¡Nada, que no tenemos ni idea de qué es lo que persigue Sonic en compañía de su nuevo amigo Two Tail -quien, por cierto, tampoco sabemos de dónde proviene-.

Pero como algo hemos jugado e imaginación no nos falta, hemos pensado que antes de no decirnos nada, podemos intentar adivinarlo. No será muy correcto, pero al menos os servirá para haceros una idea. Utilizaremos pues el método comparativo e intentaremos, por deducción, acercarnos a la historia.

La idea de Sonic vs Dr. Robotnik, acompañada de laberintos y anillos por doquier, se repite. Tal y como apreciaréis en las pantallas, la vida de Sonic vuelve a depender de los objetos metálicos que inundan todo el juego.

Claro que no sólo la vida, también las fases de bonus y, suponemos, la captura de las esmeraldas dependerán nuevamente de los anillos, aunque, y todo hay que decirlo, la verdad es que en nuestro cartucho no aparece la fase de bonus...

Al final de todo el cotarro habrá que enfrentarse al malo Robotnik, aunque suponemos que no para liberar a los animalitos del bosque -como ocurría en el primer juego-, sino con otra intención. ¿Lujuria?, ¿dinero, vil metal?, ¿rescate?... la solución en el próximo Hobby Consolas, en las mentes de los programadores y en los 35 niveles de frenetismo que esperan a los más afortunados. Aunque lo de los 35 niveles tampoco está confirmado...



Una de las mayores innovaciones de Sonic 2: el modo de dos jugadores, en el que dos consoleros podrán competir simultáneamente. ¡Una pasada!



Al dividirse la pantalla, los peligros se multiplican: el doble de enemigos, el doble de rampas, el doble de trampas... ¡el doble de diversión!



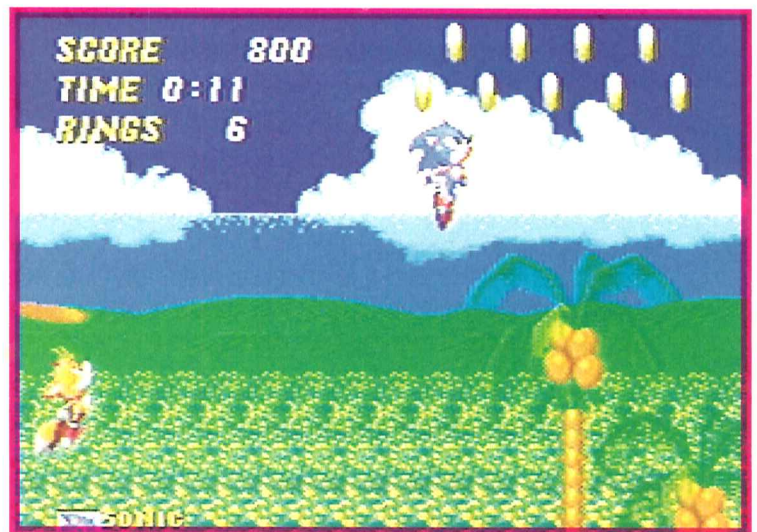
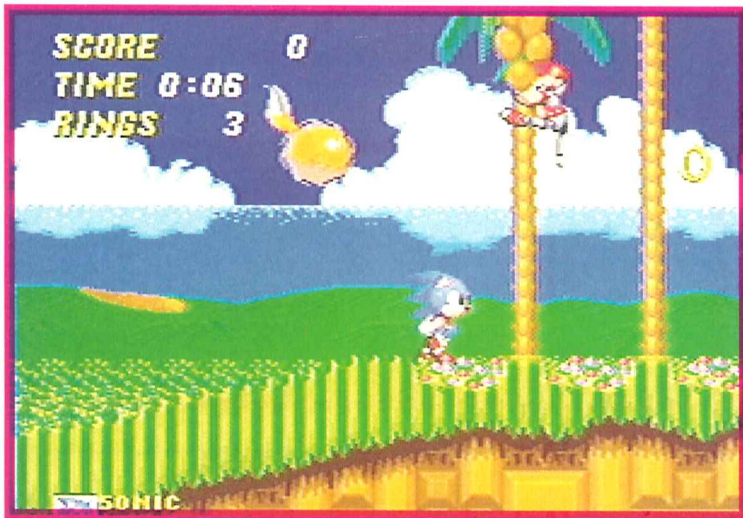
LOS PERSONAJES

A Sonic le ha salido un compañero/amigo en esta segunda entrega. Al erizado personaje le acompañará un simpático y pequeño zorro -otra vez a vueltas con los animalejos- llamado Two Tails, o «dos colas» que no le dejará ni a sol ni a sombra.

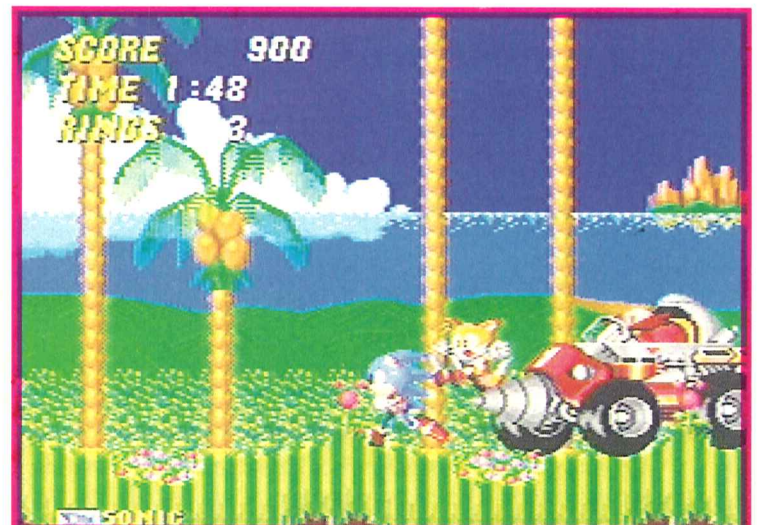
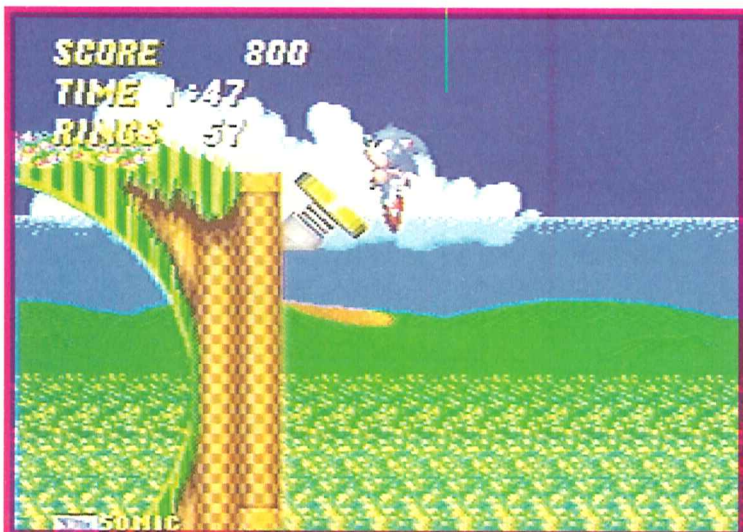
Junto al nuevo carácter, que añade dinamismo y novedad al programa, se han apuntado otros individuos que además de alegrarnos la vista, enloquecerán aún más el sistema. Dragones, murciélagos, luciérnagas, monos y serpientes tratarán de bloquear los caminos a Sonic, ya a mitad de fase, ya como enemigos finales.

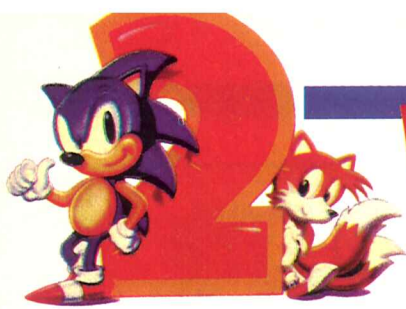
El Dr. Robotnik parece seguir íntegro. Aunque en principio todos los rumores apuntaban a que este malvado científico iba a adoptar el nombre de Mr. Eggman (el hombre huevo), las últimas informaciones confirman que nada va a cambiar.

Por lo demás, todo sigue igual, es decir, se repite la aparición de energúmenos que trataran insistentemente de quitarnos nuestros preciados anillos.



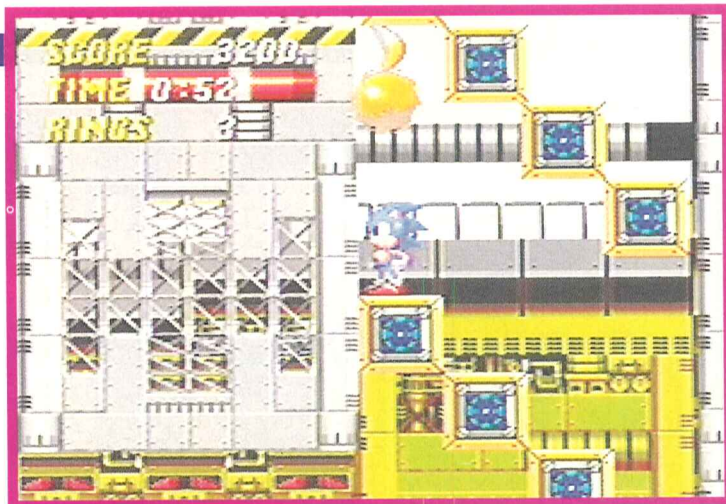
Todo está listo para el regreso de Sonic: Master System en Octubre, Game Gear y Mega Drive en Noviembre. Pero... ¿Seréis capaces de soportar tanta espera?





SUPERVIEW

Como podéis comprobar en las pantallas que os ofrecemos, el aspecto gráfico de Sonic también ha conseguido estar incluso por encima de lo que se esperaba.



JUGAR EN COMPAÑÍA

La novedad más destacada que ofrece Sonic 2 con respecto a la primera parte es, sin duda, la posibilidad del juego simultáneo.

Nos habíamos imaginado un montón de cambios, de nuevas ideas, de diseños increíbles e innovaciones caras, pero jamás nos habríamos atrevido a pensar en la revolución absoluta. Porque la presencia simultánea de dos jugadores en un programa de este carisma, supone y supondrá siempre una revolución.

La táctica del «dos manos» ideada por Sega toma como base la presencia del zorrillo amigo de Sonic. Tanto si elegís jugar a un solo mando como si lo hacéis a dos pads, Two Tails siempre será co-protagonista y a veces muy eficaz, de la aventura. Os explicamos.

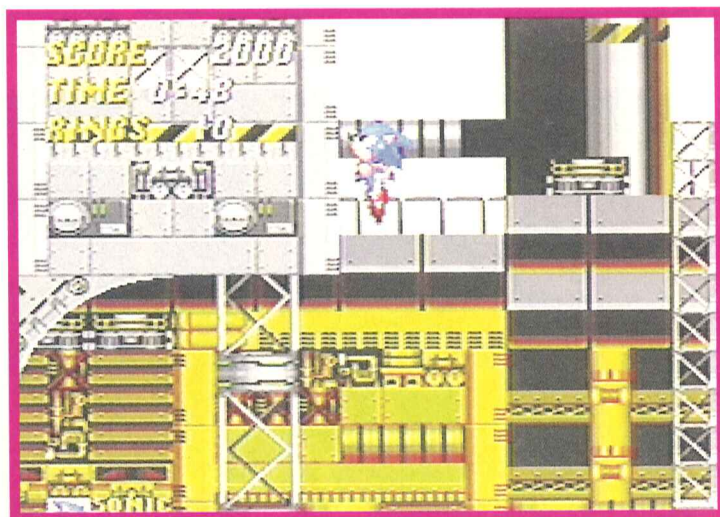
Si preferís jugar en solitario a Sonic 2 aparentemente no notaréis cambio alguno: la pantalla continuará tan grande y sugestiva como siempre.

Sin embargo, y seguro que no se os escapará el detalle, junto a Sonic podréis ver a un zorro corriendo a la misma velocidad, haciendo las mismas cosas que el erizo,

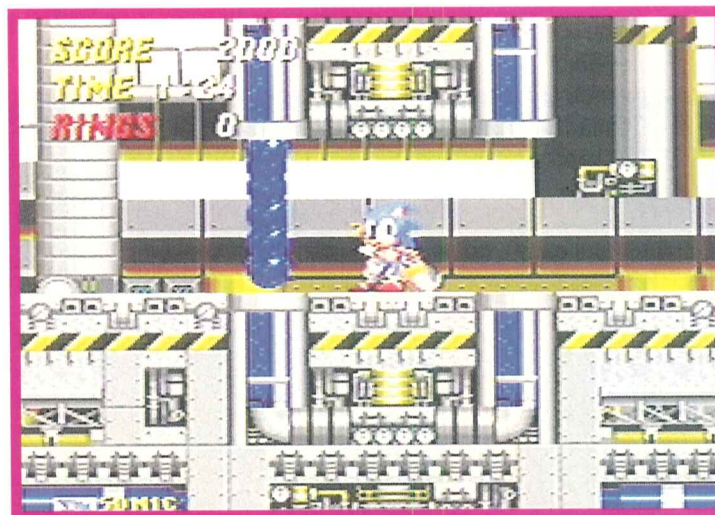
repetiendo sus gestos y, cuando la ocasión lo requiera, ayudándole hasta el final. La presencia constante de Two Tails, sin embargo, puede resultar tan divertida como agobiante. No sólo porque nos imite en todo momento, sino porque muchas veces es más una traba que una ayuda -cuidado con los choques-.

Pero, por favor, no seáis aburridos. Aunque estéis solos en casa y no podáis jugar contra la lámpara, no os importe: pulsad la opción de los dos jugadores y veréis cómo la pantalla se divide en dos mitades. Es el famoso «Split Screen» marca Amiga que, para la ocasión, se ha vestido de alta resolución y muy buenos modales. De esta forma, en una parte de la pantalla se podrá seguir la odisea de Sonic y en la otra, la del zorro.

Se oyen rumores, en todo caso, que aseguran que ciertas fases de este Sonic 2 podrán ser abordadas en modo simultáneo de dos jugadores y a pantalla total. La ventaja es que se disfrutará de todo el paisaje y nunca se perderá un ápice de detalle, aunque mucho nos tememos que el juego se ralentizará sensiblemente.



En la segunda fase encontraremos a viejos conocidos como los ascensores acuáticos y nuevos retos como las plataformas flotantes, los tubos transparentes y los gusanos maléficos.



Estos enormes gusanos azules se encargarán de "aligerarnos" los bolsillos de anillos en cuanto sintamos el contacto de su viscosa piel en nuestras espinas. Incluso Tails no podrá hacer nada contra estas bestias.

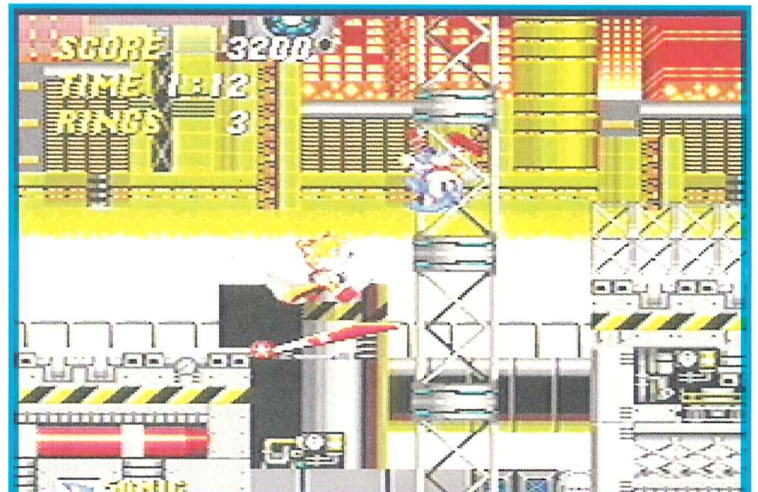
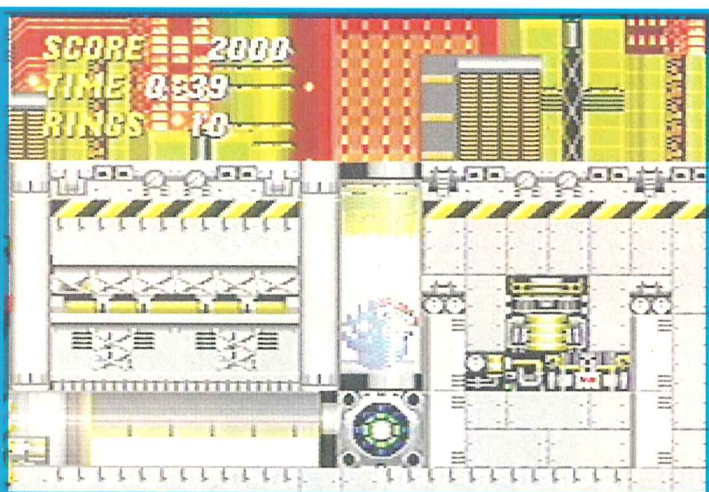
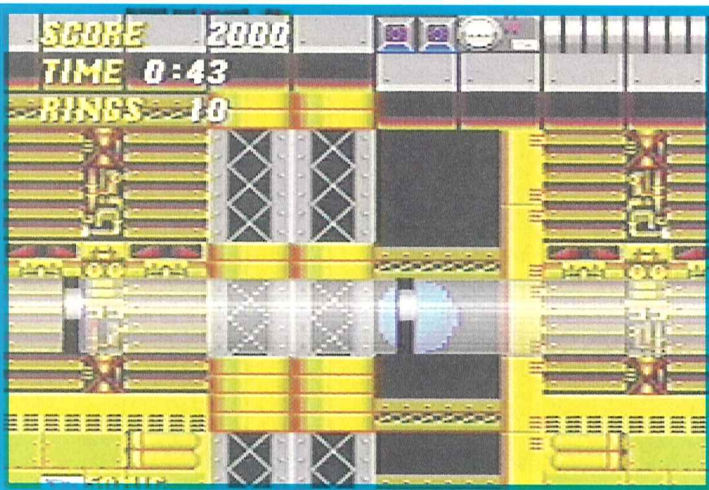
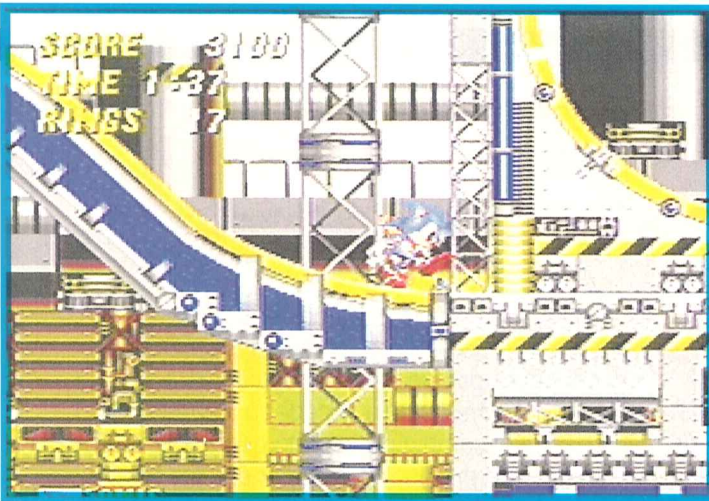
LOS MOVIMIENTOS

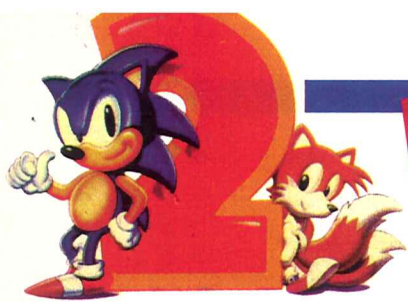
La espectacularidad, grandes mejoras y, sobre todo, el gran dinamismo han sido las consignas introducidas por Sega para llevar a cabo la parte de la «movida» del programa. Aunque parecía imposible mejorar los movimientos diseñados y ejecutados por y para el Sonic genial de la primera parte, la verdad es que se han añadido detalles y muchas variaciones que, para los que no esperáis grandes cambios, serán toda una sorpresa.

Para empezar Sonic no ha perdido ni una sola de sus características congénitas: sigue saltando, corriendo a mil, lanzándose al vacío, desafiando todo tipo de peligros, y, por supuesto, sigue siendo todo una delicia verle deslizarse por esas rampas de Sega.

Pero con Sonic 2 se ha pretendido agudizar ciertos detalles que en el original ya causaron sensación, al tiempo que crear otros nuevos. El erizo ahora puede convertirse en una bola de fuego (abajo y botón de salto pulsados), puede dar un salto mortal con tirabuzón incluido, rodar más deprisa, frenar más espectacularmente y realizar mil y una piruetas. Si le dejáis un ratito quieto, observaréis que su postura de impaciencia ha cambiado notablemente. Ahora se dedicará a mirar el reloj y tumbarse a la bartola, mientras el zorro se convierte en un gran bostezo. Claro que si lo que queréis es hacer que Sonic demuestre lo que verdaderamente vale, no tenéis más que llevarle hasta las nuevas rampas de vuelta y vuelta o a las tuberías transparentes. Si hasta el momento todo ha sido espectacular, no podéis imaginaros qué cotas de actividad se alcanza en estas zonas.

El resto de personajes mantiene movimientos a la altura de las circunstancias. El zorro, por ejemplo, es un alarde de frenetismo y su animación ha sido tratada de una forma extraordinaria. Al mismo nivel que la estrella. Y en cuanto a Robotnik, bueno... ya sabéis que el doctor no aparece mucho, pero será útil saber que siempre viene en helicóptero y que el aparato vuela que se las pela.



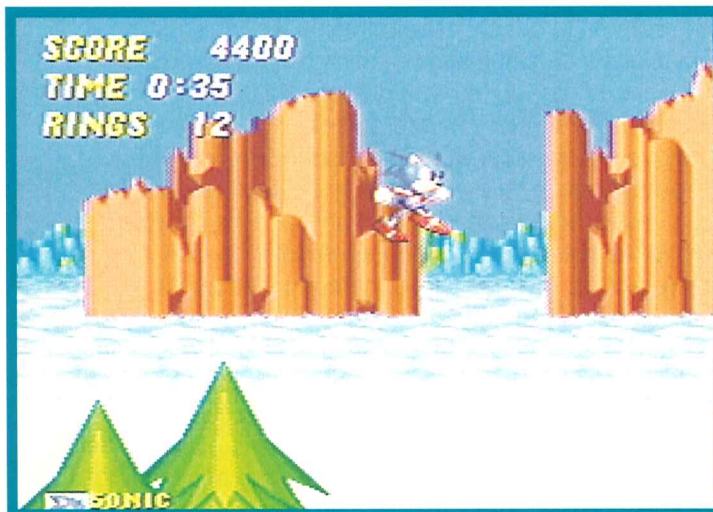


SUPERVIEW

LOS DECORADOS



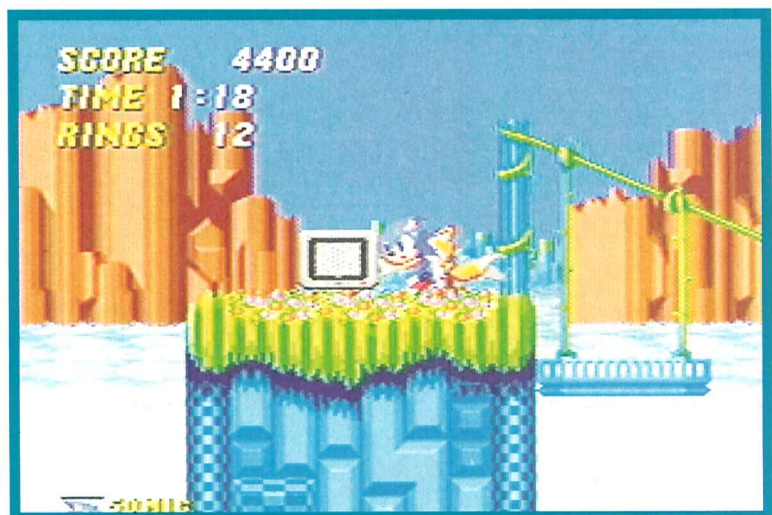
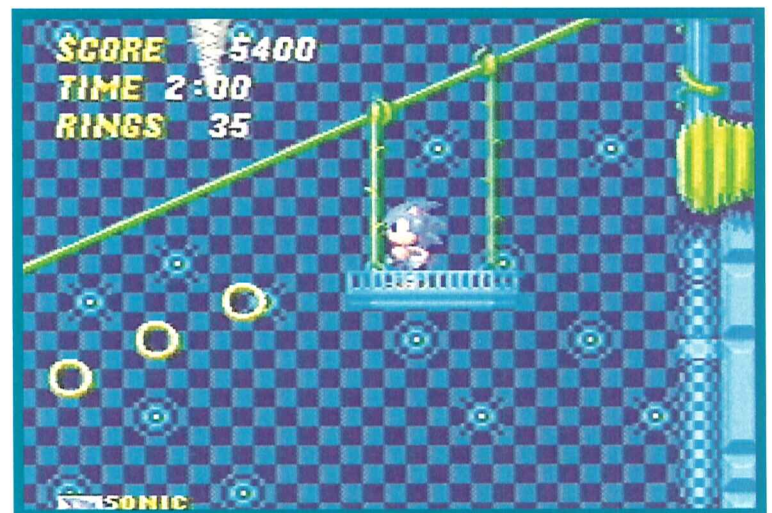
La lava vuelve a cruzarse en el camino de Sonic. Rios y rios de magma amenazarán la integridad de nuestros amigos. Buen temple y mucha precisión será lo que necesitaremos para salir ilesos de esta fase.



Un precioso paisaje montañoso decora la tercera fase, en la que encontraremos numerosos teleféricos y túneles. Pero lo más espectacular será un terremoto que sacudirá toda la pantalla.



Para gozar de la nueva línea de decoración imaginada y desarrollada por Sega para Sonic 2, hay que tener paciencia. Con algo de esta virtud y la habilidad típica será posible acceder a las fases en que más se nota el cambio de espíritu que ha dado vida al segundo erizo. Si pretendéis alucinar con los fondos en los primeros niveles, estáis bastante equivocados. Tampoco es que os vayáis a llevar una desilusión, pero la cosa no es para tirar cohetes. ¿Por qué?, bueno, porque básicamente se repiten los mismos esquemas, con muy, muy poquitas diferencias, que ya habíamos visto y jugado. Los colores, los gráficos, los dibujos son prácticamente iguales y no será hasta bien avanzada la tercera fase cuando nos encontremos con diseños notablemente diferentes. Echad por ejemplo un ojo largo a la fase del bosque y dejaos atrapar por su colorido y su perfecta definición, o marchar al nivel de la ciudad del futuro y comprenderéis porqué se nos hace esperar. ¡Bien vale luchar hasta la extenuación antes que perderse esos maravillosos paisajes!





M

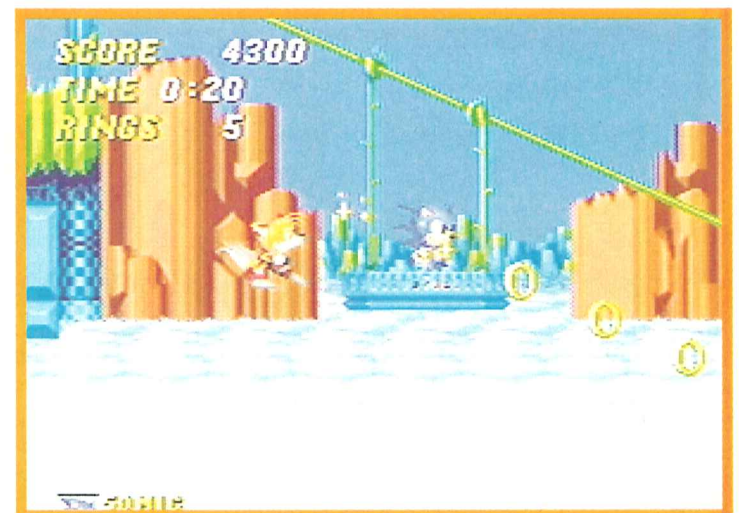
uchas son las novedades que se han incorporado a esta segunda aventura de Sonic, pero la opción de dos jugadores simultáneos... ¡rompe con todo!

LA MÚSICA

Con el tema de las melodías nos pasa casi lo mismo que con el del argumento: lo desconocemos prácticamente todo.

Aunque el semi-cartucho al que hemos tenido acceso tenía buenos sonidos, lo cierto es que tampoco podemos hacernos una idea en firme de lo que se nos puede llegar a ofrecer. Por lo que hemos oído no parece haber excesivas diferencias con respecto a las primeras, y genuinas, músicas. No varía el ritmo, no varían los instrumentos, no varía el «SEEEGAAAA» de la presentación. Pero de ahí, a que a la hora de sacarlo definitivamente le hayan añadido voces, efectos y otras cosillas, va un abismo.

De momento todos han supuesto que la cosa va a cambiar y que a pesar de que, -como en el caso de los decorados-, básicamente se siga la misma línea, se están investigando todas las posibilidades. En cualquier caso estaremos atentos, porque seguro que nos sorprenderán muy gratamente y las melodías definitivas estarán a la altura del resto de elementos del cartucho.





SUPERVIEW

Sonic ha conseguido superarse a sí mismo y se presenta por segunda vez protagonizando un juego en el que corre más que nunca, salta más que nunca y te hará pasártelo... ¡como nunca!

LA JUGABILIDAD

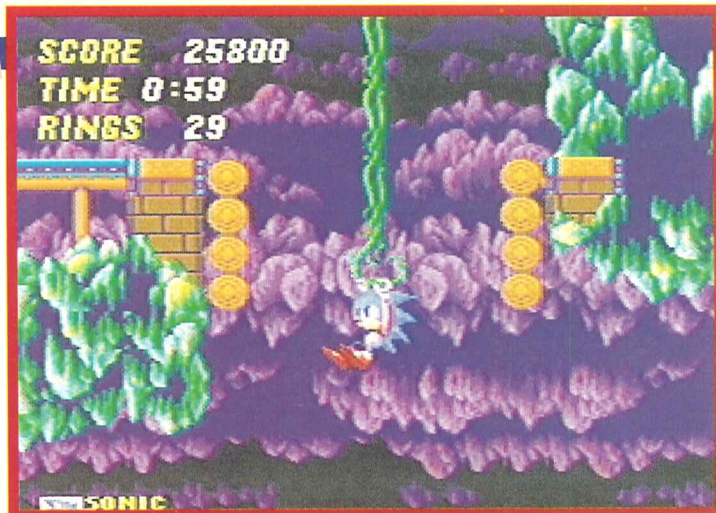
Quizá la «playability»-que dicen los ingleses-, de Sonic es el reto más importante con el que se han encontrado sus programadores. Sonic era gracioso, divertido, espectacular, adictivo, pero, y superando en todos los porcentajes de estas virtudes, demasiado jugable. ¿Se podía dar más?. Veremos.

Con la idea de buscarle un compañero al erizo, y de paso colocar a un segundo jugador, se ha avanzado todo. La jugabilidad aumenta un 100% cuando son dos los que pueden jugar a la vez. Además se ha dado en el clavo diseñando a un personaje tan súper majo que, a pesar de su gran simpatía, no quita protagonismo a la estrella.

Acelerando el ritmo de juego, forzando la mecánica de la velocidad y dinamizando cada paso, se ha conseguido también ganar la partida a lo imposible.

Sonic 2 es bastante más rápido que su antecesor, más loco y más frenético. Tiene un coeficiente de enganche del 200% y una capacidad de respuesta del mil por mil. Es simplemente una bestia. Una enorme bestia de un potencial de uso absolutamente ilimitado.

¡Sonic se ha superado a sí mismo!.





Aunque, efectivamente, el cartucho con el que hemos trabajado era tan sólo una versión incompleta de Sonic 2, lo cierto es que nos dió el suficiente juego como para satisfacer nuestra inicial impaciencia. Porque en tan poco espacio, lo enseñó todo.

LAS VERSIONES



Sega pretende sacar a la calle Sonic 2 a finales de Octubre en su versión Master y en Noviembre las de Mega Drive y Game Gear (versión a la que pertenece esta foto-espía). Veremos si será posible. Por el momento sólo

sabemos algo del cartucho en Mega drive, pero os podemos dar fe de que se está trabajando simultáneamente en todos los proyectos.

Del resto de versiones conocemos menos de lo justo. Parece que -como era de exigir-, Sega ha decidido dar un toque personal tanto al programa de Master como a la placa de Game Gear, dotándolas de argumentos diferentes, detalles jugosos y aspectos que aprovechan las características de cada consola. Así nos ahorraremos comparaciones, que siempre resultan odiosas...



LA ADVERTENCIA

Hemos de recordaros que todo lo que habéis leído en este reportaje ha sido tomado de un cartucho inacabado de Sonic 2 que Sega nos cedió en exclusiva. Todo lo que aquí hemos escrito está sujeto a cambios, muy pequeños o muy grandes, pero cambios al fin y al cabo. ¡Es un riesgo que tenemos que correr ante un acontecimiento consolero como éste!. Haceros a la idea de que esto es una gran Preview y, por favor, perdonad si luego se cambia algo de lo que aquí se ha dicho. ¡Más les vale que no lo hagan!

A

migos, ya sabéis más que nadie acerca de Sonic 2. Ahora sólo os falta esperar al próximo mes para leer el artículo sobre la versión definitiva y saberlo absolutamente todo.

