# MEGADRIVE

**SEGA**

Non vi vogliamo prendere in giro. Lo sappiamo benissimo che ormai conoscete vita, morte & miracoli di Sonic il porcospino. Il nostro puntuto eroe deve attraversare sei livelli alla fine dei quali si scontra con il diabolico Ivo Robotnik (scienziato pazzo D.O.C.): strada facendo deve eliminare più nemici possibile saltando loro addosso e raccogliere gli anelli sparsi ovunque. Ogni 100 anelli si vince una vita, e se si arriva con almeno 50 anelli alla fine di ogni quadro si può accedere a un livello bonus con rotazione rigida dello schermo. Per il resto è un gioco di piattaforme. Il migliore!

## SEI LIVELLI DI DANNO!

Ecco una panoramica sugli scenari da attraversare:

**1 - LA COLLINA VERDE:** Un quasi-clone del mondo di Mario pieno di animali tondi, piattaforme mobili e montagne su più livelli. Alcune parti dello scenario sono particolarmente franose e pericolose!

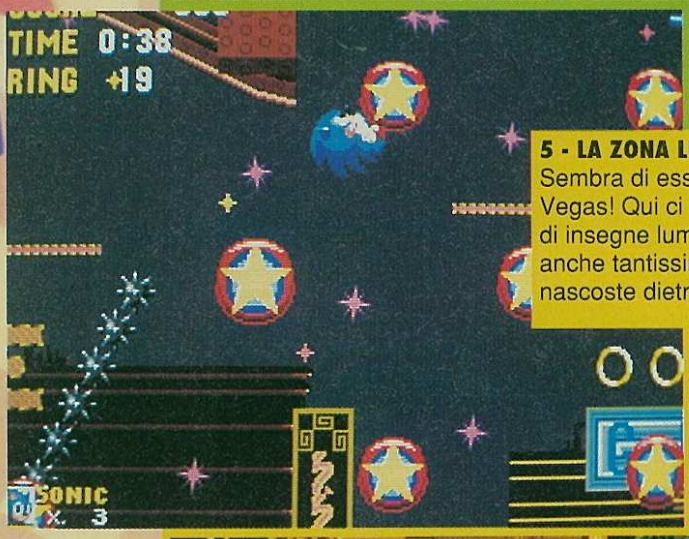
## COMMENTO

La campagna pubblicitaria di Sonic ci ha tartassato per mesi e mesi con descrizioni che avevano dell'incredibile e superlativi apparentemente esagerati, ma ora che ho visto il gioco devo ammettere che era tutto vero!
A guardare bene, *Sonic* non è molto più che un misto fra *Super Mario World* e *Mickey Mouse* con l'aggiunta dei labirinti rotanti nel quadro bonus, ma il risultato è davvero stupefacente!
Nei casi abbastanza rari in cui Sonic (che ha una faccia da carogna che a me sta antipaticissima) comincia a correre a supervelocità, inoltre, sembra proprio di essere davanti a un coin-op - le limitazioni della console sembrano essere scomparse: il mitico porcospino lo vedrete schizzare alla velocità della luce!
Ma le parole non possono rendere l'idea: *Sonic* è il platform game definitivo, non ci sono altri modi per descriverlo.
E basta.

**FABIO ROSSI**

**2 - LA ZONA DI MARMO:** In superficie questo livello mostra le rovine di antichi templi greci; sottoterra si annidano i pericoli di infinite trappole meccaniche, fiumi di lava e piattaforme galleggianti.

**4 - IL LABIRINTO:** Un immenso complesso sotterraneo pieno d'acqua, in cui il nostro eroe deve inseguire le rare bolle d'aria per evitare di morire soffocato!




**5 - LA ZONA LUCCICANTE:** Sembra di essere a Las Vegas! Qui ci sono un sacco di insegne luminose, ma anche tantissime insidie nascoste dietro ogni angolo.

**3 - IL LIVELLO FLIPPER:** Qui si comincia ad andare veramente superveloci: tutti i quadri pullulano di rampe, molle, meccanismi di rilancio e altre diavolerie che scagliano Sonic in ogni direzione. Meno male che ci sono un sacco di stanze segrete!

**6 - IL MEGAMECCANISMO:** Ecco l'ultimo livello, paragonabile a un'unica immensa trappola piena di tubi, pozzi e meccanismi mortali che conducono Sonic al covo di Ivo Robotnik!

**MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| GRAFICA | 96 |
| SONORO | 74 |
| GIOCABILITÀ | 82 |
| LONGEVITÀ | 90 |
| GLOBALE | 96 |