

SONIC ADVENTUR

El **desembarco** de la mascota de Sega en los sistemas Nintendo, iniciada hace meses con el juego de GBA, se **completa** con Sonic Adv. 2 Battle, una conversión **mejorada** del juego de Dreamcast.

Desarrollar un título de las características de *Sonic Adventure 2 Battle* lleva más que meses, años. Eso explicaría la decisión de **Sega** y **Sonic Team** de adaptar a **GameCube** la aparición postrera de **Sonic** en **Dreamcast** antes que crear un nuevo juego para el flamante sistema de **Nintendo**. *Sonic Adventure 2* era un gran juego, el perfecto epitafio a una consola ya difunta, pero presentaba algunas carencias que **Sonic Team** no ha podido, o querido, solventar en esta adaptación a **GameCube**. El sistema de cá-

maras sigue siendo un desastre y las misiones protagonizadas por **Knuckles** y **Rouge**, consistentes en localizar por un gran escenario tres gemas escondidas, son un tostón difícilmente soportable de no ser porque tras ellas siempre llega una de las vertiginosas fases de **Sonic/Shadow**. Lo mejor de un juego al que se le han mejorado detallitos gráficos (como algunas texturas), pero que en líneas generales conserva el mismo aspecto del título de **Dreamcast**. Se ha potenciado el juego multijugador (de ahí el latiguillo de *Battle* en el nombre) con nuevos personajes y clases de duelos, aunque lo más llamativo de esta versión es sobre cualquier otro aspecto la posibili-



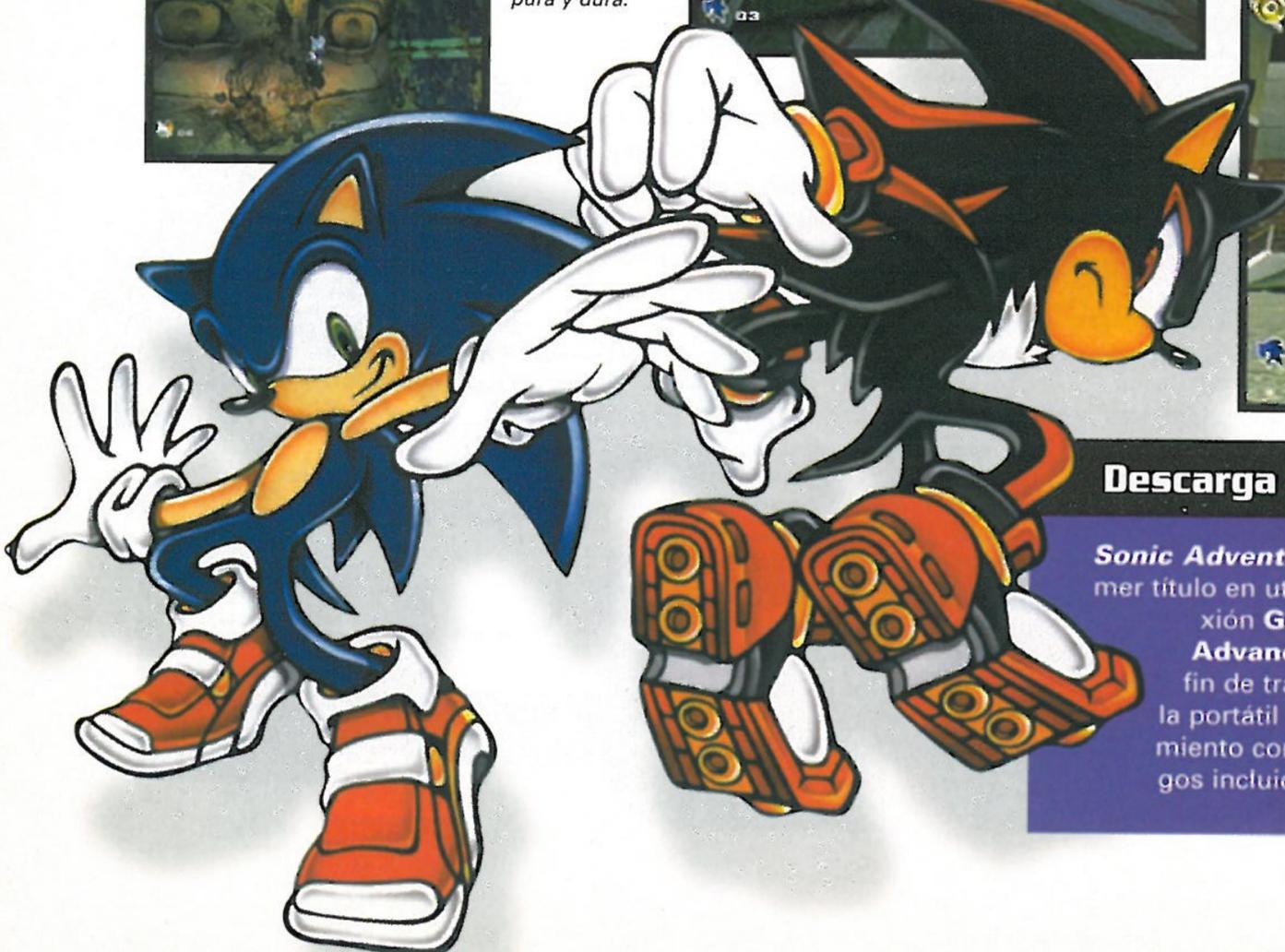
■ Sonic Team se la limitado a potenciar el modo *multiplayer* y la crianza de los *chao*, que podrás descargar a tu GBA ■



En *Adv. 2* podrás elegir entre dos bandos: los héroes y el lado oscuro, cada uno con tres personajes y tres mecánicas distintas: shooter, exploración y plataformas pura y dura.



La fase inicial de *Adventure 2* es absolutamente frenética, con un camión destrozándolo todo a su paso.



Descarga tu chao a GBA

Sonic Adventure 2 Battle es el primer título en utilizar el cable de conexión **GameCube-Game Boy Advance**, aunque sólo con el fin de trasladar nuestro *chao* a la portátil y contribuir a su crecimiento con los diversos minijuegos incluidos en *Sonic Advance*.





E 2 BATTLE



Tanto **Knuckles** como **Rouge** son expertos trepadores sobre cualquier superficie, una característica esencial para buscar gemas escondidas en el escenario.

La batalla ha comenzado

El añadido de *Battle* en el título del juego se justifica por la potenciación de la faceta multijugador, en la que podrás elegir personaje hasta entre doce posibles, incluidos **Metal Sonic**, **Amy** y **Tikal**. Seis modos *Versus* que incluyen carreras a pie o en kart, búsquedas de gemas e incluso un combate de *karate* entre una pareja de *chaos*.



Tras superar la fase de conducción de **Tails** podrás acceder a las carreras de karts como otro de los modos *Versus* para dos jugadores.



dad de utilizar el cable de conexión a **Game Boy Advance** para descargar a la portátil nuestro *chao* y seguir trabajando en su crecimiento desde el *Sonic Advance*. **Sonic Adventure 2 Battle**, un magnífico juego para **DC**, no ha perdido cualidades (aunque tampoco ha mejorado sus defectos) en su salto a **GameCube**. Ofrece los mejores jefazos de toda la sa-

ga, una fantástica banda sonora y secuencias que se te quedarán grabadas a fuego en la retina, como el descenso de **Sonic** por las empinadas calles de **San Francisco** con un mastodóntico camión pisándole los talones. A todos, y en especial a los *fans* del erizo azul de **Sega**, nos hubiera gustado ver novedades y cambios más radicales con la llegada a la nueva

plataforma de **Nintendo**, pero tomaremos el juego como lo que es, un prólogo de lo que podríamos ver en un futuro no muy lejano: el juego capaz de plantar cara a **Mario** (su *Sunshine* está a la vuelta de la esquina) en su propia casa y poder revivir aquellos legendarios piques **Nintendo/Sega** en busca de la corona de reyes de los plataformas. ➔ NEMESIS



Niños, no intentéis repetir esto en casa. Lanzarse a la calle desde una tabla de *snow* es de auténticos descerebrados.

Género > Plataformas Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames/Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1
Personajes > 6 Fases > 30 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS

8,7

La versión **GameCube** presenta texturas aún mejores que las del original **DC**. Inexplicablemente, en el primer nivel (las cuevas de la ciudad) genera elementos del escenario en las narices del jugador.

MÚSICA / FX

9,3

Aunque particularmente prefería la música del primer *Sonic Adventure*, infinitamente más cañera, la banda sonora de esta secuela es soberbia. Hay *acid jazz*, *pop*, algo de *rock*...

JUGABILIDAD

8,6

Los problemas con la cámara en las misiones de **Knuckles** te comerán la moral en muchos momentos, pero piensa que luego disfrutarás de una nueva e impagable fase con **Sonic**. Son las que salvan al juego.

DURACIÓN

9,1

Con sus 30 fases y dificultad creciente, *Sonic Adventure 2* no defraudará a los seguidores del personaje. Si logras superar con paciencia las fases de **Knuckles** y **Rouge**, disfrutarás, y mucho, con el resto.

NINTENDO GAMECUBE.

9,0

GLOBAL