¿MAS RAPIDO QUE LEWIS?

SONIC

MEGADRIVE

La historia del software está marcada por el lanzamiento de juegos que de una manera u otra supusieron un punto y aparte respecto a todo lo conocido hasta el momento en que fueron editados. Fueron títulos hoy ya legendarios como «Knight Lore», «Jet Set Willy», «Everyone's a Wally» o «Tetris», los que consiguieron inscribir su nombre en esa lista dorada para dar paso a toda una serie de secuelas enmarcadas en el estilo que ellas crearon. Y fueron sobre todo juegos revolucionarios que nos ofrecieron algún espectacular avance en su concepción, ya estuviera referido a su realización técnica o a su propio desarrollo, que difería y superaba los cánones vigentes en ese momento.

Desafortunadamente, la actual tendencia impuesta en el mundo del software de buscar un éxito fácil gracias al apoyo de una licencia cinematográfica o la conversión de alguna popular recreativa, ha llevado a que factores como la originalidad por poner un ejemplo sean relegados en el orden de prioridades de las compañías de software.

MEGADRIVE

MEGADRIVE

Tal vez por ello ha tenido que ser un mercado como el de las consolas, con características ligeramente diferentes, el que nos ha ofrecido la posibilidad de volver a disfrutar del increíble placer que para todo videoadicto supone enfrentarse a un juego auténticamente rompedor y sorprendente como pocos.

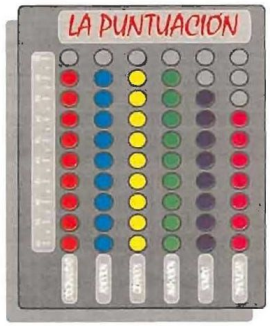
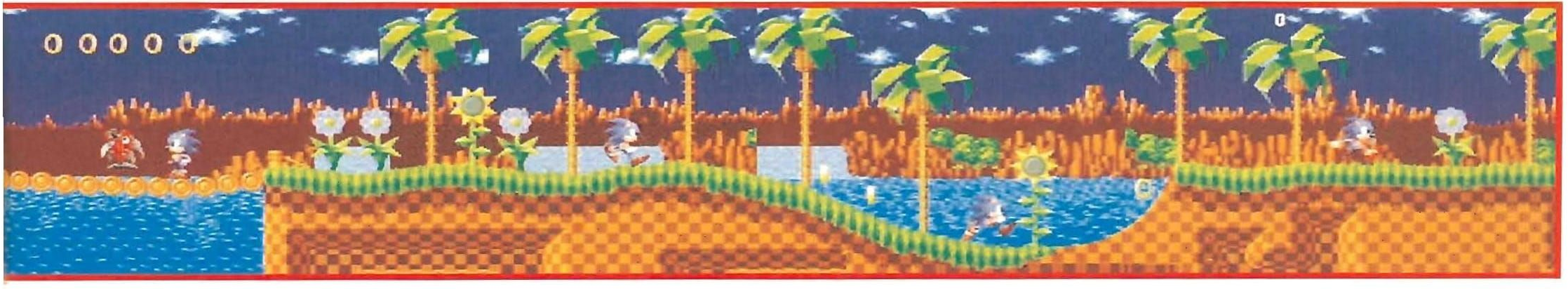
Se trata de «Sonic», un cartucho que tiene revolucionada a media Europa, y que analizado de una forma muy superficial resulta en cierta forma una espectacular culminación del estilo marcado por las sagas Mario Bros y Wonder Boy, aunque visto de una forma más profunda resulta ser, tal vez, la más magna creación que el mundo del video-juego haya conocido.

¿Qué nos lleva a proclamar tan audaz suposición? Pues ni más ni menos que una calidad técnica como nunca antes se conoció, una rapidez en el "scroll" capaz de producirte vértigo, una jugabilidad increíble y la inclusión de una elevada cifra de niveles diferentes de extenso y hermoso mapeado, que además lejos de resultar reiterativos o poco atractivos, se nos revelan como todo un explosivo cóctel de trucos, sorpresas, estancias ocultas, atajos y cientos de detalles sorprendentes que no hacen sino motivarnos cada vez con más fuerza a jugar partida tras partida para avanzar en nuestra misión.

MEGADRIVE

Sin embargo su desarrollo es tan simple que casi da risa: lo único que tenemos que hacer es llegar al final de cada nivel sin que para ello sea estrictamente necesario recoger ningún objeto ni resolver ningún complicado enigma. Resulta, por contra, prácticamente imprescindible recolectar los anillos que en nuestro camino encontremos, pues mientras nos encontremos en posesión de al menos uno de ellos, no perderemos una de nuestras vidas al contactar contra alguno de los muchos enemigos que pululan por cada fase.

Esto, que no parece nada especialmente divertido, no lo sería en efecto si no fuese por la increíble velocidad con que nuestro personaje es capaz de recorrer la pantalla y sobre todo, y volvemos a poner énfasis en ello, por la extraordinaria labor que han realizado los programadores en el diseño de cada mapeado, tan metódicos, extensos y detallados, que prácticamente cada paso que damos en ellos supone un nuevo desafío acerca de qué tipo de sorpresa nos vamos a encontrar.

La verdad es que podríamos dedicar días, semanas e incluso meses a seguir hablando de las virtudes de este PROGRAMON –sí, con mayúsculas– pero nos parece que lo más oportuno es que hagáis caso omiso de este comentario, corráis raudos a haceros con este cartucho y lo comprobéis. Viviréis una experiencia que nunca olvidaréis...

J.E.B.