

SEGA®



10º ANIVERSARIO DE SONIC

HISTÓRICO CON TODOS LOS JUEGOS

SONIC ADVENTURE 2

**INTRODUCCIÓN
LA HISTORIA
PERSONAJES**

SONIC TEAM

**PERFIL SONIC TEAM Y JUEGOS DESARROLLADOS
PERFIL YUJI NAKA**

CURIOSIDADES

**CAMEOS
SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS Y COMICS**



Introducción

Este año se cumple el 10º Aniversario de Sonic y para conmemorarlo hemos recopilado todas las geniales apariciones de Sonic a lo largo de esta década. Os invitamos a viajar en el tiempo...

1991

Nace un fenómeno de magnitud internacional: Sega pinta el mundo de azul con el lanzamiento de Sonic the Hedgehog para Mega Drive. Sonic elevó a un nuevo nivel el género tradicional de plataformas de desplazamiento lateral en pantalla. Con su vertiginosa velocidad, seis niveles repletos de color y una jugabilidad innovadora, Sonic fundó los estándares de la revolución de 16 bits.

La historia de Sonic se remonta a 1990, cuando Sega empieza la búsqueda de una mascota que apoye el lanzamiento de su nueva consola de 16 bits. Esta misión se le encargó a Yuji Naka, un programador con un gran historial de fantásticos juegos a sus espaldas, entre los que cabe destacar Space Harrier, Ghouls N' Ghosts y Phantasy Star. Naka se alió con el diseñador de personajes Naoto Oshima y juntos comenzaron a crear al personaje, un proceso que se alargó durante tres meses.

El personaje de Sonic sufrió muchos cambios durante el desarrollo del juego. En un primer momento, nuestro héroe azul iba a ser... ¡Sonic, el Conejo! El original diseño del juego permitía al personaje principal detenerse y recoger objetos que podía lanzar a los enemigos. Naka y Oshima decidieron que era demasiado complicado, así que descartaron los objetos, aumen-



taron la velocidad y crearon el ataque que ha acompañado a Sonic en todas sus versiones: Spinning Attack, ese ataque giratorio tan emblemático en el que nuestro erizo favorito se convierte en una bola y ataca a velocidad supersónica a sus enemigos. Y fue esta original forma de deshacerse de los enemigos lo que llevó al diseño de la maravilla azul que hoy en día sigue siendo admirada por todos.

Y una estrella como Sonic no podía verse reducida a una única plataforma. En 1991 salieron a la luz versiones de Sonic the Hedgehog para la consola Master System así como para el sistema portátil Game Gear. Estas entregas de Sonic en 8 bits incluyeron nuevos niveles, un sistema de mapas y Chaos Emeralds ocultas en los niveles.

1992

En 1992 Sonic the Hedgehog se había convertido en una estrella. Jugadores de todos los rincones del mundo recogieron millones y millones de anillos y el Dr. Robotnik resultó perdedor en innumerables batallas. Eran tiempos felices... pero todo el mundo sabía que el viejo Eggman volvería tarde o temprano. Y llegó el 24 de noviembre de 1992.

Sonic the Hedgehog 2 fue lanzado simultáneamente en Japón, América y Europa y ese día quedó grabado en los anales de la historia como "el día de Sonic 2". Este juego no tardó en convertirse en un éxito internacional y fue uno de los juegos más vendidos de la era de los 16 bits.



Sonic the Hedgehog 2 conservó la incandescente jugabilidad de sus antecesores y, además, introdujo grandes mejoras. Una de las principales novedades fue la incorporación de un nuevo personaje que acompañaba a Sonic: Miles "Tails" Prower. Este joven zorro con dos colas se unió a Sonic y lo acompañó en sus aventuras por once nuevas zonas de juego. Un segundo jugador podía controlar a Tails e incluso se incluyó un retador modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Sonic 2 también marca la aparición de una nueva técnica: Spin Dash. Además se introdujeron niveles especiales en tres dimensiones y la posibilidad de que nuestro pequeño erizo Sonic se transformase en Super Sonic.

Sonic the Hedgehog 2 también salió al mercado para las consolas Game Gear y Master System. En estas versiones no era posible controlar a Tails (¡había que rescatarlo!). Aunque estas versiones se basaron en la versión de Mega Drive, en esta ocasión siete únicas zonas concentraban la acción contra Robotnik, la búsqueda de Emeralds y toda la diversión del juego.



1993

Todo un diluvio de juegos de Sonic inundó el mercado de los videojuegos en 1993. El más exitoso sin duda fue Sonic CD para el sistema Mega CD. En este título Sonic debuta en un formato diferente al de los tradicionales cartuchos, y también fue su primer viaje en el tiempo. Sonic podía viajar al pasado o al futuro en cada nivel y sus acciones repercutían en el tiempo. Se introdujeron dos nuevos personajes: Amy Rose y Metal Sonic. Su intro al más puro estilo japonés y los vídeos finales, junto con niveles de bonificación en una innovadora calidad tridimensional y una banda sonora fascinante demostraron la gran potencia y calidad de la consola Mega CD.



Y llegaron tiempos de cambio, porque Sega lanzó dos juegos que rompieron los moldes de Sonic. La transformación de Sonic vio la luz en Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, una adaptación para Mega Drive de la serie Compile's Puyo Puyo. Era un puzzle en el que objetos de diferentes colores caían, con simpáticos personajes y una jugabilidad única y ultra-adictiva.



¿Y recordáis los pinball en la zona Casino Night de Sonic 2? Sega decidió aprovechar este tema y el resultado fue Sonic Spinball para Mega Drive y Game Gear. Sonic Spinball utilizó el popular pinball y le añadió una saludable dosis del estilo Sonic.



Y ese año hubo otro lanzamiento más para Game Gear, se trata de Sonic Chaos. Por primera vez era posible controlar a Tails en una consola portátil. Chaos era un juego de Sonic que seguía el estilo clásico de desplazamiento lateral, con Sonic y Tails participando en diferentes aventuras.

1994

El año 93 fue pródigo en buenos juegos de Sonic, pero sólo eran un aperitivo ante succulento manjar que Sonic Team estaba preparando con Sonic the Hedgehog 3.

Sonic 3 incluía un nuevo personaje en la plantilla: el equidna Knuckles. A diferencia de Tails en Sonic 2, Knuckles no es un apoyo incondicional para Sonic. De hecho, el Dr. Robotnik consigue engañar a Knuckles y le hace creer que Sonic y Tails son ladrones que pretenden robar las Chaos Emeralds de la isla donde vive Knuckles. Así que nuestros héroes se pasarán gran parte del juego superando las trampas de Knuckles y Eggman.

Y por supuesto también se incluyeron nuevas características en Sonic 3. Entre las mejoras hay que destacar una opción de guardado, entornos más extensos, nuevos niveles de bonificación, múltiples modos para dos jugadores, una mejorada jugabilidad para Tails y algunos de los mejores gráficos que se conocieron en 16 bits.

Pero este mismo año trajo más novedades con el lanzamiento de Sonic & Knuckles. Este cartucho para Mega Drive supuso una revolución. Por un lado, Knuckles podía ser controlado y contaba con nuevas técnicas de movimiento (planear y escalar). Pero la verdadera innovación llegaba cuando se abría la parte superior del cartucho y se insertaba el cartucho de Sonic 3. Y el resultado de esta "tecnología de ensamblaje de cartuchos" fue una nueva y mejorada versión de Sonic 3 que recibió el nombre de Sonic 3 & Knuckles. Sonic, Tails y Knuckles eran todos jugables en esta combinación de 32 megas y se podían conseguir nuevas versiones de cada personaje.



Pero la diversión de esta novedosa tecnología iba más lejos todavía, ya que si unías Sonic & Knuckles con Sonic 2, ¡se podía jugar a Sonic 2 con Knuckles! También se podía ensamblar con Sonic 1 y descubrir un montón de nuevos niveles de bonificación generados al azar.



Y no nos podemos olvidar de Game Gear, para la que Sega lanzó la mejor versión de Sonic en pantalla pequeña. Sonic the Hedgehog Triple Trouble concentra en 16 megas la acción de Sonic y Tails, con asombrosos gráficos que elevaron a la consola portátil de Sega al límite.

1995

Sega estaba muy ocupada preparando el lanzamiento de la consola Saturn de 32 bits, pero eso no le detuvo para lanzar nada menos que cuatro juegos de Sonic.



Knuckles se convirtió en el protagonista en Knuckles' Chaotix para 32X, la mejora de 32 bits para Mega Drive. Pero que Knuckles fuera la cabeza de cartel no significa que estuviera solo. Knuckles estaba unido a uno de los seis nuevos personajes con una especie de cuerda elástica de energía. Esta cuerda se podía utilizar para coger velocidad y realizar algunas técnicas aéreas que desafiaban a la gravedad.

Luego llegó una oleada de juegos para Game Gear. 1995 vivió el lanzamiento de 3 juegos de Sonic únicos para la versión portátil de Sega y todas eran versiones estándar del juego de Sonic.

Sonic y sus amigos continuaron su andadura con Sonic Drift 2, una secuela del juego de conducción de karts cuya primera entrega sólo se lanzó en Japón. Todos los personajes principales de Sonic aparecieron en este juego, con la reaparición estelar de Metal Sonic.

Sonic Labyrinth marcó el regreso de Sonic al género del puzzle. En este juego,





Robotnik roba las zapatillas a Sonic y las esconde en un laberinto. Sólo podrá recuperar la efectividad de sus patadas (y sus saltos) atravesando las cuatro zonas de laberintos de Eggman, recogiendo llaves y encontrando la salida antes de que se agote el tiempo.

Y el tercer juego de este triunvirato para Game Gear del año 1995 fue Tails Adventure. En esta ocasión, el compañero de Sonic protagoniza este juego en el que se mezclan niveles de búsqueda y aventura. Resulta curioso que Tails consiguiera su propia "aventura" antes que el mismísimo Sonic...



1996

En 1996 Sonic celebró su quinto aniversario. La era de los 32 bits estaba en pleno apogeo y llegó el momento de que Sonic saliera de su plano bidimensional.

Y llega Sonic 3D Blast, que fue desarrollado por los británicos Traveller's Tales en colaboración con Sonic Team. Se trata de la primera incursión de Sonic en entornos verdaderamente tridimensionales. En esta ocasión, Sonic se encuentra en Flicky Island (una isla llena de simpáticos pajaritos) en busca de Chaos Emeralds. El juego conserva la inigualable jugabilidad de Sonic con una nueva perspectiva isométrica.



Sonic 3D Blast fue lanzado para Saturn y Mega Drive. La versión para Saturn incluía niveles de bonificación completamente tridimensionales que recuerdan a los de Sonic 2 e iba acompañado por una fantástica banda sonora de Richard Jacques, quien compuso todos los temas en tan sólo un mes.

Y llegó el último juego de Sonic para Game Gear: Sonic Blast. Los juegos de 8 bits volvieron a estar en auge gracias a su nuevo motor gráfico y nada menos que cinco zonas llenas de diversión con Sonic y Knuckles.



1997

En 1997 se lanzaron dos grandes joyas para Sega Saturn: Sonic Jam y Sonic R.

Sonic Jam fue el máximo exponente de los recopilatorios de Sonic. Reunía versiones perfectas de todos los juegos de Sonic que fueron lanzados para la consola Mega Drive, entre los que se incluía Sonic & Knuckles, que seguía conservando la opción de ensamblaje. También era posible jugar en varios niveles de dificultad así como guardar los progresos en Sonic 1 y 2.



¡Pero esto no se acaba aquí! Una de las mejores opciones de Sonic Jam fue la sección Sonic World. Este nivel de bonificación era un



mundo completamente tridimensional con mini-juegos y varias "casas" con historias de distintos personajes, música, material gráfico y, lo mejor de todo, un archivo de vídeos en el que se podían encontrar animaciones de Sonic CD, un montón de anuncios japoneses y mucho más. Sin lugar a dudas, Sonic Jam fue el recopilatorio definitivo para los seguidores incondicionales de Sonic.

Sonic R fue el máximo exponente de los juegos de conducción en el universo Sonic. A diferencia de los juegos de conducción que aparecieron para la consola Game Gear, en esta ocasión Sonic y sus amigos se enfrentaban entre sí con sus "gigantescos pies en el suelo". Incluía cinco circuitos secretos, personajes ocultos y, por supuesto, todas las estrellas de Sonic.



SEGA®



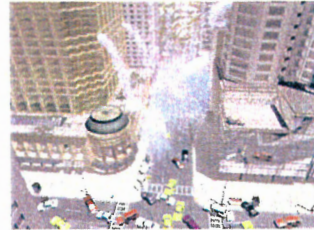
1998

¿Cómo? ¿Que no hubo juegos de Sonic en 1998? Bueno, en realidad salió uno en Japón, pero no llegaría al mercado europeo hasta el 14 de octubre de 1999...

1999

14.10.99. El lanzamiento de la consola Dreamcast marcó una nueva era en la historia de la industria del entretenimiento. 14 juegos acompañaron a la consola el día de su lanzamiento... y entre ellos, por supuesto, se encontraba una entrega de la nueva generación de juegos de Sonic: Sonic Adventure.

Sonic Adventure superó en todos los sentidos a las versiones anteriores de Sonic. Un nuevo motor 3D era capaz de reproducir un nivel de velocidad que sólo puede ser descrito como "supersónico". La gran calidad de sus gráficos y sonidos anunciaron la llegada de la era de los 128 bits.



Y no lo llamaron Sonic Adventure por nada. El juego no sólo reproduce las zonas ya clásicas en los juegos de Sonic, también incluye



elementos de búsqueda y puzzles. Seis nuevos personajes jugables (entre los que encontramos a un nuevo E-102 y al gato Big), todos con sus propias historias y técnicas de juego. Y como materialización de la simulación de "A-life" que Sonic Team empezara en NiGHTS, Sonic Adventure introdujo los Chao, pequeñas mascotas virtuales que se podían criar y educar desde la unidad VM.



Sonic tuvo su primera experiencia ciberespacial gracias al módem que incluye la consola Dreamcast. Desde la página web oficial de Sonic Adventure, los jugadores podían participar en concursos, consultar las clasificaciones y descargar archivos exclusivos.

Y Sonic regresó al mundo de las consolas portátiles en este año con Sonic the Hedgehog Pocket Adventure en el sistema SNK de NeoGeo Pocket Color. Recopiló lo mejor de anteriores entregas de Sonic, mejoró los gráficos y permitió a dos jugadores enfrentarse en un competitivo modo de conducción para el que necesitaban un cable de conexión especial.

2000

Sonic Adventure siguió en alza durante el año 2000, y cada día más y más jugadores caían en las redes de la Sonicmanía. Sonic Team pronto se puso a trabajar en una nueva secuela, aunque paralelamente se llegó a un acuerdo con Hudson para lanzar un juego multijugador de tablero basado en el universo Sonic. Y el resultado fue Sonic Shuffle.



Sonic Shuffle ha sido un juego de Sonic atípico. Básicamente se trata de un juego de tablero interactivo, con minijuegos y puzzles que resulta ideal para cuatro jugadores. En este juego se empleó la misma innovadora técnica que en los gráficos de Jet Set Radio y que da a los personajes un simpático estilo de cómic. También se introdujeron nuevos personajes, como Lumina Flowlight y Void.

2001

Y aquí estamos, 10 años después. Sonic ha pasado por mucho desde los primeros bocetos de Yuji Naka y Naoto Oshima. En la última década, hemos visto cómo Sonic y sus amigos, no sólo cambiaban el mundo de los videojuegos, sino que evolucionaban con el tiempo. Este año, Sonic da un salto al futuro en su nueva aventura, Sonic Adventure 2, un juego que sin duda alimentará la leyenda del erizo Sonic.





Introducción

Consola: Dreamcast™
Género: Acción / Aventura
Lanzamiento: 23 de junio de 2001

El erizo azul más famoso del mundo celebra su décimo aniversario con el lanzamiento mundial el 23 de junio de 2001 de "Sonic Adventure 2" en Dreamcast.

Este nuevo título que Sonic protagoniza en Dreamcast es la continuación del aclamado "Sonic Adventure" y ofrece nuevos retos, nuevos personajes, nuevos niveles y nuevos movimientos. Así mismo, se ha incluido un desafío para dos jugadores a pantalla partida. En "Sonic Adventure 2", el héroe azul y sus compañeros Knuckles y Tails recorrerán a toda velocidad fascinantes entornos tridimensionales para desbaratar los diabólicos planes del Doctor Robotnik y sus dos misteriosos aliados, Shadow y Rouge.

Sonic Team, liderado por Yuji Naka, es el equipo de desarrollo de Sega que se ha encargado de dar forma a esta nueva aventura de Sonic, que supera todo lo visto anteriormente: gráficos fascinantes, más de 30 niveles de acción continua, fases que se ubican en modernas ciudades, fortalezas, zonas montañosas o ruinas milenarias. Además, "Sonic Adventure 2" desarrolla un intrincado argumento que invita a los jugadores a sumergirse en un universo de héroes y villanos, donde pueden optar por salvar el mundo o conquistarlo. Seis personajes componen el elenco de este título: Sonic, Knuckles y Tails son los héroes mientras que Rouge, Shadow y el Dr. Robotnik intentarán conquistar el mundo...

La historia

Esta historia comenzó hace 50 años. Fue entonces cuando el Profesor Gerald, internacionalmente reconocido por sus logros en diversos campos, concluyó una revolucionaria colonia espacial denominada "ARK".

El Profesor Gerald era considerado un genio instruido en muchos campos, como la Arquitectura, las Ciencias y la Astrología... pero sobre todo era conocido por sus descubrimientos en el campo de la Biología. Precisamente, a bordo de la colonia "ARK", el Profesor estaba trabajando en secreto en un experimento muy peligroso con el que trataba de desvelar los misterios de la vida misma. Gerald buscaba el secreto de la inmortalidad para crear la forma de vida definitiva... Este proyecto secreto tenía el nombre clave de "Shadow".

El Profesor Gerald disfrutaba de la tranquilidad de la colonia "ARK", ya que le proporcionaba la paz necesaria para realizar su trabajo y, al mismo tiempo, cuidar de su nieta María, una criatura débil y enfermiza que necesitaba atención continua. María lo significaba todo para el Profesor, hasta tal punto que su investigación surgió, en gran parte, para intentar paliar el débil estado de su nieta.

Tras muchos años de esfuerzo e intensa investigación, el Profesor Gerald consiguió crear el primer prototipo de la forma de vida definitiva: "Shadow". Pero el peligro y el esfuerzo de la investigación era cada día más insalvable... De algún modo, las fuerzas militares descubrieron los estudios del Profesor y asaltaron la colonia para apoderarse del único prototipo existente.

Consciente del peligro que le acechaba, el Profesor Gerald quiso poner a salvo a María y a Shadow dándoles instrucciones para que escaparan de la colonia. Debían llegar hasta una cápsula espacial y huir hacia la Tierra. Pero algo salió mal... y María fue asesinada mientras ayudaba a Shadow a introducirse en el vehículo de huida. La nieta de Gerald desapareció para siempre, pero su recuerdo quedó grabado en la memoria de Shadow...

Mientras tanto, un comando militar capturó al Profesor y le trasladó a Isla Prisión, donde le obligaron a continuar sus experimentos bajo estricta vigilancia. Ese mismo comando había interceptado la cápsula en la que viajaba Shadow y la trasladaron a Isla Prisión para que el Profesor pudiera continuar con sus investigaciones. Hasta ese momento, el Profesor Gerald estaba tranquilo pensando que su nieta había conseguido escapar, pero al descubrir que había sido asesinada, enfureció de ira y se volvió loco. Cegado por la furia, juró que vengaría la muerte de María y, mientras hacía pensar a sus captores que continuaba trabajando en el “Proyecto Shadow”, en realidad estaba tramando en secreto su venganza contra el mundo.

Las fuerzas militares desconocían que la colonia espacial ARK escondía en lo más profundo de su superestructura un potentísimo láser que recibía el nombre de Eclipse Cannon, que el Profesor Gerald había conseguido reprogramar a escondidas. Llevado por su sed de venganza, quería utilizar la energía de Chaos Emerald para liberar la potencia del láser contra la Tierra. Al mismo tiempo, se aprovechó de sus investigaciones para implantar su sed de venganza en Shadow y asegurarse que, pasara lo que pasara, nada ni nadie iba a detener sus planes para vengar la desaparición de su adorada nieta.

Al poco tiempo, las fuerzas militares temerosas de la reacción del Profesor Gerald decidieron encarcelarlo hasta el fin de sus días y abandonar el “Proyecto Shadow”. La investigación permaneció en el olvido... hasta que el Dr. Robotnik encontró el diario de su abuelo.

Tras la muerte del Profesor Gerald, el Dr. Robotnik (alias Eggman) se trasladó hasta el antiguo laboratorio de su abuelo para revisar todas sus pertenencias. De esta forma, el diabólico Robotnik encontró el diario del laboratorio que contenía toda la información acerca del trabajo de su abuelo; los experimentos con Shadow y sus planes para destruir la Tierra en busca de venganza por la muerte de su adorada nieta. Así fue como Eggman se obsesionó con encontrar a Shadow para que le ayudara a hacer realidad sus propios planes para dominar el mundo.

Y la aventura continúa...

PERSONAJES

SONIC

Sonic, inquieto y veloz como el viento, tendrá que enfrentarse una vez más a su incondicional enemigo Robotnik. Hasta ahora siempre ha salido victorioso pero... ¿quién sabe lo que puede pasar esta vez?.

Para él, salvar el mundo no supone una novedad y, además, siempre está dispuesto a ayudar a los más desfavorecidos. Además, odia la rutina y siempre está preparado para emprender nuevas aventuras.

Sonic sigue sus propias normas, no le preocupa lo que los demás piensen o digan de él y siempre se deja llevar por sus deseos y caprichos. Sonic nació para correr y le encanta recorrer grandes distancias a gran velocidad. Sonic sabe mantener la calma y siempre sale airoso de cualquier situación... y sin perder la sonrisa.



AMY ROSE

El universo de Amy Rose se reduce a una sola cosa: Sonic y todo lo que le rodea. Todos sus pensamientos son para el puercoespín azul. Es una joven muy impaciente y ¡demasiado testaruda! Aunque Sonic intenta desesperadamente evitarla, esta joven es implacable cuando se propone algo.

Es la que anima a los demás para hacer las cosas, siempre en su propio beneficio, claro. Es muy difícil conseguir que cambie de idea y tiene una gran fuerza de voluntad. Ahora cree que debe salvar a Sonic, que ha sido capturado por el ejército y está prisionero en Isla Prisión, en los mares del Sur. Sus sentimientos son intensos y sinceros. En algunas ocasiones Sonic considera a Amy un estorbo, pero reserva un lugar muy especial para ella en su corazón.



MILES "TAILS" PROWSE

Este joven zorro tiene una habilidad especial para construir cosas. Su ingenio es comparable al de Robotnik, aunque todavía no ha desarrollado todo su potencial con los inventos. Sonic siempre se ha hecho cargo de Tails y le considera como su hermano pequeño. Ahora Tails quiere demostrarle a Sonic de lo que es capaz y que puede confiar en él.

Además de su natural habilidad para volar con la ayuda de su doble cola, Tails se ha convertido en un experto piloto gracias a su última creación: la nave "Cyclone". Además, el talento natural de Tails para construir ingeniosos inventos es de gran ayuda para Sonic en esta nueva aventura.

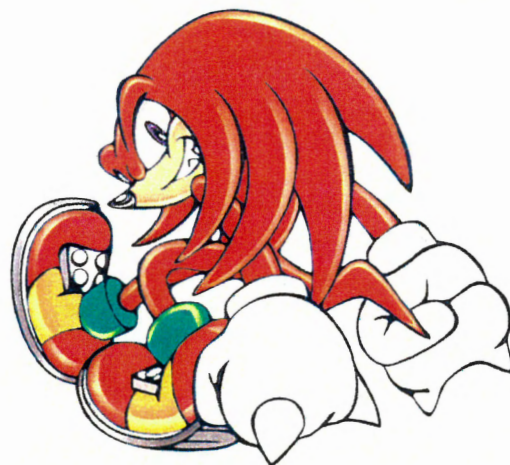


KNUCKLES

Si Sonic es veloz y sigiloso como el viento, Knuckles es pertinaz y fuerte como una roca.

Knuckles fue creado para proteger Master Emerald en la Isla del Ángel y ése se ha convertido en su único destino.

Es salvaje, valiente y con una determinación inquebrantable. Knuckles considera a Sonic un rival, pero en muchas ocasiones envidia su estilo de vida repleto de acción y aventuras, y el consiguiente reconocimiento que le acompaña. Es un prestigioso buscador de tesoros, experto en artes marciales y, desde que Master Emerald fue destruida, su misión ha consistido en reunir todos y cada uno de los pedazos.

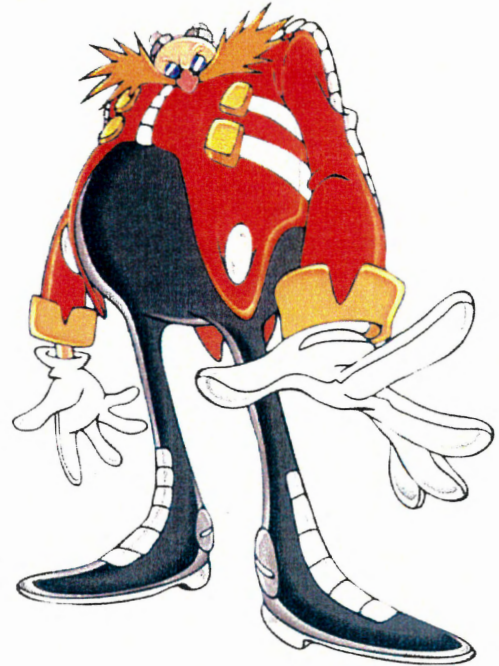


DR. ROBOTNIK, también conocido como “EGGMAN”

Es un científico barrigón y deforme con un coeficiente intelectual de 300.

No hay duda de que se trata de un auténtico genio, pero su actitud infantil le lleva a creer que apoderarse del mundo es pan comido. Aunque siempre parece convencido de la infalibilidad de sus planes, nunca tiene demasiado claro cómo llevarlos a cabo.

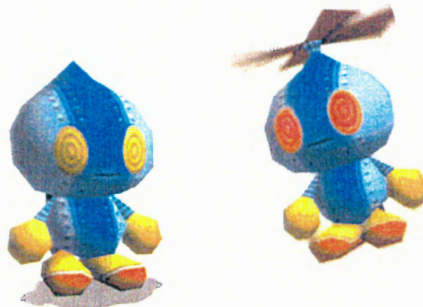
Sonic y sus amigos se burlan del Dr. Robotnik por la forma de huevo que tiene su deformado cuerpo y lo llaman Eggman. Además, Eggman ve en Sonic a un acérrimo enemigo que siempre consigue arruinar sus planes por conquistar el mundo. Sin embargo, en lo más profundo de su corazón, le gusta la determinación de Sonic y le tiene cierta simpatía.



OMOCHAO

Estos simpáticos juguetes mecánicos te ayudarán a lo largo de esta segunda aventura de Sonic. También han sido programados para enseñarte a utilizar muchas de las nuevas funciones del juego.

¡Sigue sus consejos con prudencia y descubrirás que se convertirán en tus fieles Chao-amigos y aliados!



SHADOW

Fue creado por el científico más brillante del mundo: el Profesor Gerald. Es la viva imagen de Sonic, excepto por el color negro de su cuerpo. Shadow, que goza de eterna juventud e inmortalidad, tiene la habilidad de utilizar el poder de las Chaos Emerald para alterar el tiempo y el espacio.

Es muy inteligente, no encuentra barreras para alcanzar sus objetivos y siempre está dispuesto a afrontar riesgos. La joven con la que creció y a la que estaba muy unido, fue brutalmente asesinada ante sus ojos. En sus últimas palabras le pidió a Shadow que salvara el mundo... pero el Profesor Gerald le modificó biológicamente para que llevara a cabo su venganza personal y destruyera el mundo.



ROUGE

Rouge es misteriosa, arriesgada y muuuuy sexy. Es una buscadora de tesoros, conocida en todo el mundo por su pasión por las joyas. Se contrataron sus servicios para conseguir información sobre el misterioso "Proyecto Shadow".

Esta intrépida murciélago rebosa sensualidad y sabe cómo conseguir todo lo que se propone. Nada le detiene para cumplir sus misiones y conseguir todo lo que se propone, especialmente si hay joyas por medio. Aunque quiere aparentar que nada le interesa, siempre está maquinando algo... y siempre que emprende una nueva misión, se deja llevar por su espíritu mercenario.

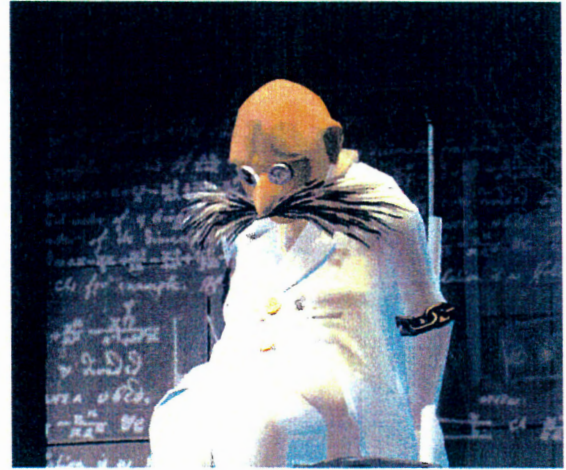


PROFESOR GERALD ROBOTNIK

También conocido como el Alquimista Gerald, este genio es el abuelo del Dr. Robotnik. Se trata del científico más brillante de todos los tiempos y se ha formado en muchos campos de la Ciencia, desde la Genética a la Astrofísica pasando por la Robótica... es un Da Vinci de la era moderna.

Fue el creador de la primera colonia espacial, a la que dio el nombre de "ARK", y entre sus geniales creaciones también se encuentran múltiples máquinas para aprovechar la energía de las Chaos Emerald.

El profesor fue capturado por el ejército para que continuase con su proyecto, aunque esta vez enfocado a fines militares. El profesor enloqueció al descubrir que su adorada nieta no consiguió escapar de la colonia espacial... y murió en su cautiverio.

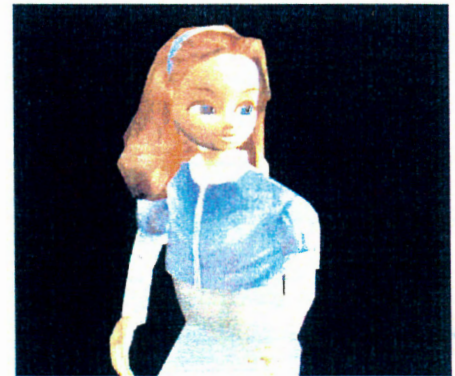


MARÍA ROBOTNIK

De apariencia frágil, pero llena de vida... María es nieta del Profesor Gerald y prima del Dr. Robotnik. Siempre ha sido el ojito derecho del Profesor Gerald.

Nació y creció en la colonia espacial "ARK" junto a Shadow y al que considera como a un hermano. Tiene muchas ganas de visitar la Tierra, ya que siempre se ha limitado a contemplarla con gran interés desde la soledad de la colonia ARK.

Para poder mejorar su salud, el Profesor comenzó la búsqueda de la forma de vida definitiva. Pero los trágicos acontecimientos que cambiaron el destino de la colonia espacial le costaron la vida. Su muerte desencadenó la locura de Gerald y su sed de venganza...





Sonic Team: Ingenio, Originalidad e Innovación

El origen de este grupo de programación está en las quince personas que formaban el Departamento nº 3 de Sega Consumer, también conocido como AM#8. Este departamento estaba coordinado por Shinobu Toyoda, y en él trabajaban Yuji Naka como programador jefe y Naoto Oshima como director. Su primer trabajo conjunto fue Sonic The Hedgehog, el juego que encumbró a Sega. Dado el éxito alcanzado, Shinobu Toyoda fue nombrado Director Ejecutivo de Sega y Yuji Naka ocupó la dirección del recién formado Sonic Team. Es resto, como se suele decir, ya es historia...

Desde su formación en 1990, Sonic Team ha sido una fuente imparable de originalidad, innovación, brillantez y constante revolución creativa. Desde Sonic a Phantasy Star Online, pasando por NIGHTS o Burning Rangers, Sonic Team ha demostrado con sus desarrollos una innovación y originalidad constante, obteniendo el respeto absoluto de la industria del entretenimiento interactivo.

Cada nueva producción de Sonic Team siempre ha ofrecido a los jugadores la oportunidad de asombrarse con juegos que rompen moldes, en los que siempre la calidad armoniza con la diversión absoluta. Basta con echar un vistazo a todos los títulos salidos de esta factoría, para comprobar como Sonic Team cuenta con una asombrosa trayectoria profesional con la que se ha ganado el respeto y la admiración de toda la industria del videojuego:

1991 – Sonic The Hedgehog

Naoto Oshima diseña un nuevo personaje al que llama Sonic. Sega aprueba el diseño y forma un equipo de desarrollo liderado por Yuji Naka, un joven que había demostrado su talento con su trabajo previo en "Phantasy Star". Él es el encargado de perfilar las características de Sonic y de desarrollar un juego de acción acorde con este personaje.

Los miembros "originales" de Sonic Team responsables de este juego que redefinió el género de las aventuras de plataformas son:

- Game Planner: Hirokazu Yasuhara
- Sound Producer: Masato Nakamura
- Programmer: Yuji Naka
- Sound Programmer: "Jimita" & "Macky"
- Desing: "Jinya" & Rieko Kodama
- Character Design: Naoto Oshima-



1992 – Sonic The Hedgehog 2

Sonic regresó acompañado de Miles "Tails" Prower, un zorro con dos colas que le otorgan la habilidad de volar. La mayor novedad de este juego fue el sistema "1.5 play", es decir, si Sonic perdía un robot, Tails lo recogía; si Sonic perdía un anillo, Tails lo recuperaba. Además, un segundo jugador podía controlar a Tails, de forma que ayudaba a Sonic como si de un fiel soldado se tratara. Pero la gran innovación fue la competición para dos jugadores simultáneos a pantalla partida.



Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama
- Producer: Shinobu Toyoda
- Game Planner: Hirokazu Yasuhara & Masaharu Yoshii
- Chief Programmer: Yuji Naka:
- Assistant Programmer: Masanobu Yamamoto y Bill Willis
- Character Design: Yasushii Yamaguchi
- Object Placement: Hirokazu Yasuhara, Yukata Sugano & Takahiro Anto
- Chief Artist: Yasushii Yamaguchi
- Zone Artist: Rieko Kodama, Yasushii Yamaguchi, Craig Stitt, Brenda Ross, Jina Ishiwatari & Tom Payne
- Special Stage Art and CG: Tim Shelly & Peter Morawiec
- Composer: Masato Nakamura
- Sound Programmer: Tomoyuki Shimada
- Sound Assistant: "Jimita", "Macky", "Milpo", "Ippo", "S.O", "OYZ" & "N.EEE"
- Proyect Assistant: Takahiro Hamano, Syuichi Katagi, Yoshiki Ooka, Steve Woita.

1993 – Sonic The Hedgehog 3

Sonic y Tails fueron sometidos a un sesión de rediseño y se convirtieron en "sprites" en 3D que se desplazaban sobre escenarios en 2D que, por supuesto, contaban con muchos más detalles. Sonic 3 supuso un cambio radical tanto visualmente como en el desarrollo de juego, ya que se incorporaron elementos nuevos, como los escudos que otorgaban nuevas habilidades a los personajes. Tails ahora podía volar y nadar, Sonic podía llegar hasta lugares muy elevados y, además, este juego significó la primera aparición Knuckles The Echidna.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama
- Executive Management: Shoichiro Irimajiri
- Producer: Yuki Naka
- Director: Hirokazu Yasuhara
- Project Manager: Shinobu Toyoda, Masaharu Yoshii & Hisashi Suzuki
- Lead Programmer: Yuji Naka
- Senior Programmer: Masanobu Yamamoto & Hiroshi Nikaidoh
- Lead Game Designer: Hirokazu Yasuhara
- Senior Game Designer: Takashi Lizuka & Hisayoshi Yoshida
- Character Designer: Tahash Yuda
- Scene Artist: Shigeru Okada, Satoshi Yokokawa, Chie Yoshida, Takashi Yuda, Kunitake Aoki & Tsuneko Aoki
- Enemy Artist: Satoshi Yokokawa
- CG Artist: Kunitake Aoki
- Animator: Takashi Yuda
- Art Assistant: Osamu Ohashi
- Sound Project Coordination: Hisaki Nimiya
- Composer: Brad Buxer, Bobby Brooks, Darryl Ross, Geoff Grace, Doug Grigsby III & "Scirocco"
- SEGA Sound Team: Masaru Setsumaru, Jun Senoue, Tatsuyuki Maeda, "Milpo", "Bo", Sachio Ogawa, Tomonori Sawada & Masayuki Nagao





1994 – Sonic & Knuckles

Su aparición fue muy innovadora ya que incorporaba un sistema de ensamblaje que permitía que Knuckles participara activamente en Sonic 3 y Sonic 2. Para ello, únicamente era necesario ensamblar los cartuchos correspondientes. En esencia, Sonic & Knuckles era muy similar a Sonic 3 pero cuando los dos cartuchos se conectaban, se podía disfrutar de una nueva aventura... Sonic Team ofreció un nuevo concepto de juego que, además, otorgaba valor añadido a anteriores aventuras de Sonic.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama
- Executive Management: Shoichiro Irimajiri
- Producer: Yuji Naka
- Director: Hirokazu Yasuhara
- Project Manager: Shinobu Toyoda, Masaharu Yoshi & Hisashi Suzuki
- Lead Programmer: Yuji Naka
- Senior Programmer: Takahiro Hamano & Masanoby Yamamoto
- Lead Game Designer: Hirokazu Yasuhara
- Senior Game Designer: Takashi Tizuka & Hisayoshi Yoshida
- Character Designer: Takashi Yuda
- Scene Artist: Shigeru Okada, Satoshi Yokokawa, Chie Yoshida, Takashi Yuda, Kunitake Aoki & Tsuneko Aoki
- Enemy Artist: Satoshi Yokokawa
- CG Artist: Kunitake Aoki
- Art Assistant: Osamu Ohashi
- Composer: Howard Drossin
- SEGA Sound Team: Masaru Setsumaru, Jun Senoue, Tatsuyuki Maeda. "Milpo", "Bo", Sachio Ogawa, Tomonori Sawada & Masayuki Nagao

1996 – NIGHTS Into Dreams

Se trata de uno de los juegos más originales jamás concebidos. La idea de este título parte de una experiencia personal de Yuji Naka. Se encontraba realizando un viaje en avión cuando pensó si sería posible recrear la sensación de volar libremente, sin ningún tipo de atadura... El resultado fue NIGHTS. Naoto ideó la apariencia visual de NiGHTS y Naka desarrolló este juego, que ha pasado a la historia por ser uno de los desarrollos más originales jamás creados.



Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama
- Executive Management: Shoichiro Irimajiri
- Producer: Yuji Naka
- Director: Naoto Oshima
- Product Manager: Youji Ishii
- Lead Programmer: Yuji Naka
- Senior Programmer: Takahiro Hamano & Takuya Matsumoto
- Programmer: Akio Setsumasa, Yasuhiro Takahashi, Yasuhiro Watanabe & Atsumoto Nakagawa.
- Lead Game Designer: Takashi Iizuka
- Senior Game Designer: Takeshi Nimura & Yuji Saito
- Character Designer: Kazayuki Hoshino
- NIGHTS Designer: Naoto Oshima
- Artist: Tomonori Dobashi, Namie Manabe & Hiroki Okabara
- World Artist: Takumi Miyake, Shigeru Okada, You Nishiyama, Shinichi Higashi & Ryo Kudo
- CG Movie Director: Norihiro Nishiyama
- CG Movie Artist: Norihiro Nishiyama, Masahiro Kumono, Hiroshi Nakatani, Motomu Hayashi, Mika Okada, Yumiko Miyabe, Miho Yakayanagi, Saori Wada & Nobuhiko Honda
- Visual Material Editors: Hidehiro Kumagai & Masato Yoshioka
- Chief Sound Designer: Yukifumi Makino
- Compose and Arrange: Naofumi Hataya, Tomoko Sasaki & Fumie Kumatani
- Lyrics and words to "Dreams dreams": Tomoko Sasaki
- Sound Effects: Fumie Kumatani, Tatsuya Kousaki & Saori Kobayashi
- Sound Programmer: Atsumu Miyazawa

1998 – Burning Rangers

Estamos ante otro de los innovadores conceptos de este equipo de desarrollo, fuera de la serie Sonic. Burnin Rangers daba un nuevo significado a los juegos de acción ya que se trataba de salvar personas de aparatosos incendios en extensos escenarios futuristas. Burning Rangers incluía el sistema "Random generation function", una opción que alteraba las fases por lo que nunca se jugaba dos veces de la misma manera, otorgando un valor añadido al juego.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama, Shoichiro Irimajiri & Hideki Sato
- Product Manager: Youji Ishii
- Producer: Yuji Naka
- Director: Naoto Oshima
- Graphic Artist: Naoto Oshima, Shinichi Higashi, Tomonori Dobashi & Yoshinari Amaike
- Programmer: Takuya Matsumoto, Akio Setsumasa, Yasuhiro Watanabe, Yoshitaka Kawabata & Nobuaki



Yamazaki

- Scene Artist: Hideaki Moriya, Tohru Watanuki, Satoshi Okano, Kensuke Kita, Kosei Kitamura & Mitsutoshi Matuzaki
- Second Producer: Yukifumi Makino
- Second Director: Naofumi Hataya
- Recording Director: Atsushi Kosuji
- Sound Effects: Masaru Setsumaru
- Sound Programmer: Yoshiaki Kashima
- Composer: Naofumi Hataya, Fumie Kumatani & Masaru Setsumaru
- Words to "Angels with Burning Hearts": Naofumi Hataya & Tomoko Sasaki
- Music and arrangement to "Angels with Burning Hearts", "We are Burning Rangers" and "I just smile": Naofumi Hataya
- Game Designer: Takao Miyoshi, Yasuhiko Nagamichi, Norihito Kato & Shintaro Hata
- "Burning Ship" stage programmer: Masahiro Wakayama & Takeshi Sakakibara
- "Burning Ship" stage artist: Michikazu Tamamura, Makiko Banju & Akira Mikame.
- Visual Material Editor: Yuji Sawairi & Ikuo Ishizaka

1998 - 1999 – Sonic Adventure

Por fin vuelve Sonic y lo hace sumergiéndose en las 3 dimensiones de los 128 bits de Sega. "Sonic Adventure" ofrece la posibilidad de jugar con 6 personajes diferentes, con Super Sonic como gran sorpresa final. En este juego se aprecian cambios en la apariencia Sonic -más estilizado y con unos bonitos ojos verdes-, Tails, Knuckles y Amy, mientras que dos nuevos personajes se unen al universo del erizo azul: Big The Cat y E-102. Por último, "Sonic Adventure" incorpora el innovador sistema "A-Life", que ofrece al jugador una interacción total con la aventura ya que permite la descarga de pequeñas mascotas que luego pueden volver a introducirse en el juego.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Hayao Nakayama & Shorichiro Irimaji
- Executive Management: Hideki Sato
- Producer: Yuki Naka
- Product Manager: Youji Ishii & Syuji Utsumi
- Director: Takashi Iizuka
- Technical Supervisor: Takahiro Hamano
- Executive Coordination: Shinobu Toyoda
- Technical Staff Coordinator: Masanobu Yamamoto & Kazuyuki Mukaida
- Program Coordinator: Takahiro Hamano
- Main Programmer: Tetsu Katano
- Lead Field Programmer: Akio Setsumasa, Takahiro Hamano, Tetsu Katano & Masahiro Wakayama
- Field Programmer: Yoshitaka Kawabata, Takeshi Sakakibara, Akihiko Shinya, Shinya Matsunami, Kouji Ogino & Masakazu Miura
- Field Program Support: Hideto Fujishita & Yuhki Hatakeyama
- Player Character Programmer: Tetsu Katano, Yasuhiro Takahashi, Masanobu Yamamoto, Kouichi Toya & Kazuyuki Mukaida



- “Chaos” Programmer: Kouichi Toya
- Enemy Programmer: Yoshihisa Hashimoto
- Enemy Program Support: Mistuteru Iwaki, Tohru Mita & Mitsuru Takahashi
- A-Life System Programmer: Yoshihisa Hashimoto
- Story Sequence Programmer: Yasuhiro Takahashi
- Story Event Programmer: Takaaki Saito & Masato Nakazawa
- Event Programm Support: Koh Midoro & Kunihiro Mori
- Camera System Programmer: Takeshi Sakakibara
- Visual Memory Programmer: Jun Fukushima
- Program Adviser: Yasuhiro Takahashi
- Software Support: Yutaka Sugano
- Scenario Writer: Akinori Nishiyama
- Character Game Designer: Takashi Iizuka, Takao Miyoshi & Yojiro Ogawa
- Enemy Game Designer: Takao Miyoshi, Daisuke Mori & Kenjiro Morimoto
- “Chaos” Game Designer: Takashi Iizuka & Norihito Kato
- Visual Memory Game Designer: Shiro Maekawa
- A-Life System Designer: Shiro Meakawa & Daisuke Mori
- Character Designer: Yuji Uekawa
- Enemy Character Designer: Kazuyuki Hoshino, Tohru Watanuki & Satoshi Sakai
- “Chaos” Character Designer: Yuji Uekawa
- Field Designer: Takashi Iizuka, Takao Miyoshi, Yojito Ogawa, Shiro Maekawa, Yichiro Suzuki & Shun Nakamura
- Character Motion Designer: Yuji Uekawa & Akikazu Mizuno
- Event Motion Designer: Naoto Oshima & Tomonori Dobashi
- Visual Effects Designer: Sachiko Kawamura
- Visual Effects Support: Naoko Hamada
- Story Event Director: Akinori Nishiyama
- Story Event Coordinator: Naoto Oshima
- Event Scene Editor: Shintato Hata, Kenichi Fujiwara & Eitaro Toyoda
- Event Scene Edit Support: Hiroyuki Abe
- Art Director: Kazuyuki Hoshino
- Art Staff Coordinator: Minoru Matsuura, Atsushi Seimiya & Chie Yoshida
- Lead Field Artist: Kazayuki Hoshino, Hideaki Moriya, Nobuhiko Honda, Michikazu Tamamura, Masamichi Harada, Satoshi Sakai & Hiroshi Nishiyama
- Field Artist: Yoshinari Amaike, Satoshi Okano, Kensuke Kita, Kosei Kitamura, Makiko Banju, Akira Mikame, Ai Ikeda, Takayuki Hatamura, Yoshitaka Miura, Kazuko Ito, Yuki Takahashi, Takanori Fukazawa & Yasuhisa Nakagawa
- Field Art Support: Miho Takayanagi, Misaga Kitamura, Yoshihito Takahashi, Katsumi Yokota, Wataru Watanabe, Chisai Abe & Maki Kaneko
- Enemy Art Support: Satoshi Yokokawa, Masami Hayashi, Satoshi Arai, Takehiko Akabane, Haruo Nakano & Yuichi Ide
- Lead A-Life Artist: Tohru Watanuki
- A-Life Artist: Sachiko Kawamura & Hiroyuki Watanabe
- Modelling Art Support: Shinichi Higashi, Chika Kohjitani, Yuichi Higuchi, Kazuo Komuro, Toshihiro Ito, Toshiyuki Takamatsu & Satsuki Nagano
- CG Movie Producer: Naoto Oshima
- CG Movie Director: Manabu Kusunoki
- Lead CG Movie Artist: Norihiro Nishiyama

- CG Movie Artist: Masahiro Kumono, Motomu Hayashi, Tsuyoshi Morimoto, Tomotsu Kushibe, Kouji Kubo, Emiko Hirose, Naomi Honda, Masashi Yamaguchi & Isamu Yamasaki
- Opening Movie Editor: Naoto Oshima
- Visual Material Editors: Yuji Sawari & Ikuo Ishizaka
- Executive Sound Coordinator: Yukifumi Makino
- Music Producer: Jun Senoue & Atsushi Kosuji
- Sound Director: Jun Senoue
- Composer: Fumie Kamatani & Kenichi Tokoi
- Character Theme Songs: Fumie Kamatani
- Sound Effects: Masaru Setsumaru, Tatsuyuki Maeda, Yutaka Minobe & Takashi Endo
- Voice File Operation: Hideki Abe

2000 – ChuChu Rocket!

Con este original y sencillo puzzle, Sonic Team ha demostrado que los gráficos no son la parte más importante de un juego, lo más importante es que el juego sea divertido. ChuChu Rocket! tiene el aliciente de que ha sido el primer juego en red para consolas. Con este lanzamiento para Dreamcast, Sonic Team elevó el juego del gato y el ratón a un nuevo nivel, en el que cuatro jugadores se desafían frenéticamente desde la misma consola o jugando en red.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Shoichiro Irimajiri
- Executive Manager: Hisahi Suzuki
- Producer: Yuji Naka
- Product Management: Syuji Utsumi
- Main Planner: Takafumi Kaya
- Director: Yuji Naka
- Assistant Director: Yuichiro Suzuki
- Sound Director: Fumitaka Shibata
- Art Director: Yuji Uekawa
- Design: Yojiro Ogawa, Takao Miyoshi, Kenjiro Morimoto, Akinori Nishiyama, Kenichi Fujiwara, Masatoshi Yasamura & Kaori Hitsuda
- Character Designer: Sachiko Kawamura
- Puzzle Editing: Takafumi Kaya, Yojiro Ogawa, Shun Nakamura, Ryuichi Isahiguru, Kenjiro Morimoto, Kenichi Fujiwara, Tomohiko Aita, Akinori Nishiyama, Takao Miyoshi, Shintaro Hata, Yasuhiro Takahashi & Masahiro Wakayama
- Programmer: Yasuhiro Takahashi, Masanobu Yamamoto, Shinya Matsunami & Takeda Junichi
- Network Programmer: Aiko Setsumasa & Masahito Wakayama
- Web Engineers: Daisuke Mori & Takaaki Saito
- Sound Coordinator: Yukifumi Makino
- Sound Effects: Hideki Abe
- Music: Tomoya Ootani
- Mixing Engineer: Yoshitaka Miya



2000 - SambaDeAmigo

Un repertorio de melodías más que conocidas –incluyendo “Macarena” de Los del Río– unas maracas y la opción de dos jugadores simultáneos sirven para que Sonic Team haya desarrollado uno de los juegos con más marchoso de la historia. Diversión a ritmo de samba que antes de sonar en Dreamcast triunfó en las recreativas.

Sonic Team estuvo compuesto por:

- Executive Producer: Shoichiro Irimajiri
- Producer: Yuji Naka
- Executive Manager: Hisashi Suzuki
- Product Manager: Yukifumi Makino & Tomoji Miyamoto
- Director: Shun Nakamura
- Main Planner: Shun Nakamura & Tomohiko Aita
- Designer: Satoshi Okano, Hiroyuki Watanabe & Mino Bonkohara
- Character Designer: Yuji Uekawa
- Cabinet Designer: Kimio Tsuda
- Technical Supervisor: Masao Yoshimoto & Seiji Ishii
- Programmer: Takahiro Hamano, Yoshitaka Kawabata & Masaki Sawada
- Technical Programmer: Takahiro Hamano
- Sound Director: Fumitaka Setsumaru
- Mechanical Engineer: Yutaka Yokoyama
- Electrical Engineer: Mitsuru Kawamura & Hideyuki Yamada



2001 - Phantasy Star Online

PSO es una fascinante aventura online que eleva el género de los JDR a un nuevo nivel. Cuatro protagonistas deben aprender a convivir y colaborar en el planeta Ragol para llevar a buen término su misión. Este juego incorpora el novedoso sistema “Word Select” que permite a jugadores de diversas culturas comunicarse en sus respectivos idiomas. El último éxito de Sonic Team que ha reunido a millares de jugadores de todo el mundo en una misma aventura..

2001 - Sonic Adventure 2

Sega y Sonic Team celebran el 10º aniversario de la creación de Sonic con el lanzamiento mundial de este juego para Dreamcast el 23 de junio de 2001.



YUJI NAKA**Presidente de Sonic Team**

Yuji Naka, con tan solo 35 años se ha convertido en uno de los desarrolladores más importantes de Sega y está mundialmente reconocido por sus contribuciones a la industria del entretenimiento interactivo.

Naka es el creador del personaje más emblemático de Sega, Sonic The Hedgehog, y actualmente lidera Sonic Team, el equipo de desarrollo de Sega que está detrás de juegos para diversas consolas de Sega tan innovadores como "Phantasy Star Online™," "Nights™," "ChuChu Rocket!™," "Samba de Amigo™"

y, por supuesto, todas las aventuras protagonizadas por Sonic desde su primera aparición en Master System hasta los próximos "Sonic Adventure 2" para Dreamcast y "Sonic Advance" para Game Boy Advance.

Yuji Naka se incorporó a Sega como programador en 1984 y en muy poco tiempo se convirtió en el responsable de desarrollo del aclamado "F16 Fighting Falcon™" y del primer juego de la saga "Phantasy Star™". A partir de entonces, Yuji Naka ha sido uno de los creativos más importantes de Sega, convirtiéndose en un pilar clave para la compañía con el desarrollo de juegos clásicos de Sega como "Outrun™" o "Space Harrier™."

En 1991, Naka fue nombrado presidente del entonces recién constituido Sonic Team, un equipo de desarrollo creado para centrarse especialmente en el desarrollo de juegos protagonizados por el veloz erizo de Sega. Yuji Naka ha sido responsable de desarrollo, entre otros, del superventas "Sonic The Hedgehog" para MegaDrive™, y "Sonic Adventure™" para Dreamcast™. En la actualidad, Naka está inmerso en el lanzamiento mundial de "Sonic Adventure 2", con el que se conmemora el 10º Aniversario del nacimiento de Sonic. Al mismo tiempo, Sonic Team está ultimando los detalles de "Sonic Advance", juego con el que Sonic se estrenará en Game Boy Advance, la nueva consola portátil de Nintendo.



CURIOSIDADES

- Sonic Team no participó en el desarrollo de ninguno de los juegos de Sonic para Master System ni Game Gear.
- Sonic Spinball no fue obra de Sonic Team, lo desarrolló Sega Technical Institute en Estados Unidos.
- Traveller's Tales fue el grupo de desarrollo responsable de Sonic 3D, aunque contaron con la colaboración de Sonic Team.
- Como en el caso anterior, Sonic R fue producto de Traveller's Tales, que de nuevo contó con el apoyo de Sonic Team.
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine fue desarrollado por Sega Technical Institute.
- Knuckles' Chaotix también fue un desarrollo de Sega Technical Institute.
- Sonic Cracker's se convirtió en Knuckles' Chaotix y se eliminó la aparición de Sonic y Tails en el juego.
- Sonic X-Treme estaba siendo desarrollado por Sonic Team, pero este proyecto se canceló y fue reemplazado por NiGHTS.

SONIC: CAMEOS



Daytona

Plataforma: Arcade y Saturn

AM2, tras sorprender con Virtua Racing, se puso a trabajar en un nuevo juego de conducción que presentaba unos coches perfectamente modelados y fantásticos detalles en sus escenarios.

Precisamente en la última curva del primer circuito, hay una montaña de fondo en la que se puede observar una gigantesca imagen de Sonic esculpida en la ladera – ¡vamos, emulando la imagen de los presidentes norteamericanos en el Monte Rushmore!-

Rad Mobile

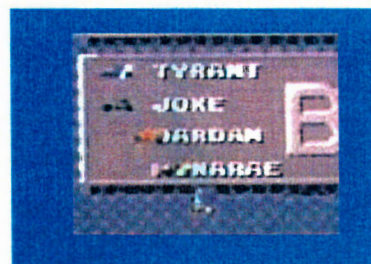
Plataforma: Arcade

Fue en esta recreativa de conducción de Sega donde Sonic hizo su primera aparición en formato digital... Al jugar seleccionando la perspectiva en primera persona, es decir, como si se estuviera conduciendo realmente, se podía ver un muñeco de Sonic colgando elegantemente del espejo retrovisor.

Sonic in Super Monaco Grand Prix 2.

Consola: Mega Drive

Que Sonic siempre ha sido un amante de la velocidad, a estas alturas no sorprende a nadie, incluso ha intentado “colarse” en juegos ajenos.... En Super Monaco Grand Prix 2 tuvo éxito. Si se comienza un nuevo campeonato mundial y se espera un momento se puede ver como Sonic atraviesa alegremente la pantalla.



Shen Mue

Consola: Dreamcast

En esta fascinante aventura para Dreamcast, hay que conducir al protagonista hasta una máquina expendedora, insertar algunas monedas y... ¡con un poco de suerte se puede ganar un muñeco Sonic!.

Xmas Nights

Consola Saturn

En un determinado momento de este juego, se pueden diferentes obsequios y uno de ellos otorga al jugador la posibilidad de jugar como el mismísimo Sonic, que se convierte en el protagonista de la aventura... Resulta curioso ver al nuestro protagonista sobrevolando de nuevo Flickies.

SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS DE SONIC



The Adventures of Sonic the Hedgehog

Año de emisión: 1993

La primera aparición de Sonic en la televisión no cumplió del todo las expectativas de sus seguidores ya que las imágenes nítidas de los videojuegos se convirtieron en un estilo de dibujos animados que, ¡tenían más

parecido con un cómic clandestino que con una serie de Disney!

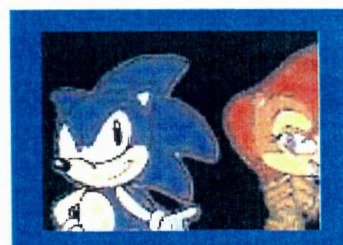
Pero hay que reconocer que, para aquella época, era una serie totalmente fiel a la versión y el guión original del videojuego. Desafortunadamente, no duró mucho... Llegaron los Power Rangers y se adueñaron de la audiencia.

Sonic the Hedgehog

Fecha de emisión: 1993 - 1995

Esta serie de dibujos animados es la más conocida de todas las que ha protagonizado Sonic. En primer lugar, es debido a que se emitió en los sábados por la mañana (¿se puede pedir mejor franja horaria?). A esto se añadía que estaba elaborada con un simpático estilo, que incluía muchísima velocidad pero sin la extravagancia de las series de aventuras que se emitían durante la semana.

La serie contaba como el Dr. Robotnik había convertido la ciudad de Mobotropolis en una gigantesca fábrica de robots, y la había rebautizado como Robotropolis. La princesa Sally, hija del encarcelado rey Max Acorn, recluta a Sonic, Tails y otros compañeros del bosque -Rabbot el conejito, Rotor la Morsa, etc...- para crear una pequeña pero eficaz fuerza de resistencia. En cada episodio, nuestros protagonistas se enfrentan a Robotnik y sus secuaces, con resultados bastante alocados. Como dato curioso, añadir que Jaleel White, el actor que interpreta a Steve Urkel en la serie de TV "Cosas de Casa", ponía la voz a Sonic.





Sonic Underground

Fecha de emisión: 1999

Si lo que se cuenta en "Sonic Adventure" te resulta demasiado "blando" no te atraen lo suficiente, quizás necesitas conectarte a Sonic Underground. Se emite en algunos países de Europa y en los canales de Ciencia-Ficción. Son unos dibujos anima-

dos menos infantiles, pero siguen ofreciendo los clásicos ingredientes de Sonic. En cada episodio de esta vibrante serie, Sonic y sus nuevos parientes, Sonic y Manic, se enfrentan al Dr.Robotnik (un tirano que, para no variar, gobierna la ciudad de Robotropolis) y sus súbditos. Eso sí, sus encuentros son novedosos y, sobre todo, muy originales... ¡con decir que a mitad de cada episodio los protagonistas deleitan a la audiencia con una canción!

Esta serie se puede considerar como la mejor producción animada protagonizada por Sonic, siempre que la audiencia sea benevolente con los errores del argumento (¿Sonic nació en una dimensión llamada Mobodoon?).

LOS COMICS

Sonic the Hedgehog (Archie) EEUU

Los cómics americanos de Sonic the Hedgehog. El estilo y el diseño es muy sencillo y limpio, aunque el argumento sea un tanto edulcorado. Eso sí, estos cómics son idénticos a la serie de dibujos animados del mismo nombre.



Sonic the Comic (Fleetway) REINO UNIDO



En el Reino Unido, los cómics de aventuras o superhéroes tienen formatos diferentes al uso. Cada cómic incluye varias entregas. La gran mayoría son historias cogidas de los cómics americanos y divididas en episodios semanales con regalos gratuitos (imágenes, muñecos...) retractilados en la portada. Interesante oferta para los fieles seguidores de Sonic.

Los cómics japoneses

Como cualquier cosa relacionada con la cultura japonesa, también existe un cómic manga sobre el fenómeno de Sonic. Tiene buena pinta, aunque no entiendas el japonés.

