

Sonic y la Vuelta al Mundo en 8 Días

por TeTSuYa

Argumento

En South Island están circulando numerosos rumores sobre el Dr. Eggman y una extraña máquina que ha creado. Sonic se decide a investigar el asunto y se adentra en el laboratorio del malvado científico, pero dentro le aguarda una sorpresa inimaginable. En el laboratorio no hay rastro de vida y en el centro de este tan solo se encuentra una gran máquina alimentada de numerosos cables que la alimentan de electricidad. Justo al lado de uno de estos cables, Sonic se encuentra un antiguo recorte de diario de mediados del siglo XIX con el siguiente titular: "Los Reyes de Inglaterra premiarán con la 'Golden Emerald' al audaz aventurero que sea capaz de dar la vuelta al mundo en 8 días". Junto a una foto del valioso premio.

Sonic, sorprendido al volver a tener noticias de la actualmente desaparecida 'Golden Emerald', se da cuenta que la máquina que tiene delante suyo no es otra cosa que un aparato para viajar en el tiempo con la que el Dr. Eggman seguramente habrá viajado al pasado para así conseguir la valiosa esmeralda.

Sonic no se lo piensa dos veces y se dispone a viajar en el tiempo, para poder desbaratar los planes del Dr. Eggman y ya que estaba, ser el primero en dar la vuelta al mundo en tan solo 8 días, todo un reto de rapidez que no podía dejar pasar.

Personajes:

- Sonic the Hedgehog
- Dr. Eggman
- Capitan Nemo (Tails)
- Axel (Knuckles),
- General Grant (Jet the Hawk).
- Metal Sonic

Los niveles del juego:

El juego constará de un tutorial y 8 fases. Cada una de estas ocho diferentes fases corresponderá a un día y /o a un "mundo" del universo de libros del escritor **Jules Verne**, en las que podremos encontrar las "típicas zonas" que van desde un mundo acuático, una selva, zonas con magma o a el espacio exterior.

Tutorial:

Aprenderemos a controlar a Sonic en las calles de un Londres victoriano de mediados del siglo XIX, que nos servirá de punto inicial del juego e inicio de la aventura.

Fase/Mundo 1 (día 1) La Vuelta al Mundo en 80 días:

Nos encontramos con Sonic corriendo a toda pastilla por la Europa Central, con sus amplias praderas, sus valles y sus puentes. En determinados puntos se aprovecharían las vías de tren como "improvisados" loopings.

El jefe final de este nivel será una gran máquina creada por el Dr. Eggman, con los principales materiales de la época, como hierro y madera, moviéndose con un motor a vapor. El aspecto será similar al de un tren de la época y la batalla se disputará a una alta velocidad.

Fase/Mundo 2 (día 2) 20.000 Leguas de Viaje Submarino:

Empezamos con un primer nivel llegando a la India, con sus característicos paisajes. Esta primera misión no será muy larga ni dificultosa, servirá de "puente" argumental, puesto que la llegada será en el puerto de Bombay, en donde Sonic se encontrará al primero de los personajes que le ayudarán a lo largo de la historia, en este caso será el Capitán Nemo (Tails), que junto con su submarino Nautilus, nos sumergeremos en el mundo acuático.

El jefe final de este mundo submarino será un poderoso pulpo mecánico que tras ganarlo, explotará separándonos del Nautilus y del Capitán Nemo y mandándonos volando al Polo Sur, nuestro próximo nivel.

Fase/Mundo 3 (día 3) La Esfinge de los Hielos:

Este mundo helado, lleno de loopings, podremos encontrarnos misiones en las que podamos equiparnos la tabla de snowboard como ya pasó en Sonic 3.

El jefe final de este nivel será una terrible esfinge de hielo llamada Pym. Una vez derrotada, esta dejará al descubierto una abertura que se adentra en la tierra...

Fase/Mundo 4 (día 4) Viaje al Centro de la Tierra:

Nos adentramos al centro de la tierra, por lo que nos encontraremos con grandes cantidades de magma y rocas que nos dificultarán el avance, pero por otro lado tendremos a nuestra disposición vagones y viejas vías de una antigua mina para poder correr a grandes velocidades y hacer loopings. En este mundo contaremos con la ayuda de Axel (Knuckles), que nos echará una mano en algunas situaciones abriéndonos túneles entre la roca.

El enemigo final será un enorme Gólem, que aún siendo lento y pesado, podrá llagarnos a aplastar si no vamos con cuidado.

Fase/Mundo 5 (día 5) La Isla Misteriosa:

Tras derrotar al Gólem, llegamos a la superficie y nos damos cuenta que estamos en la cima de un volcán de una selvática isla y que el Nautilus se encuentra encallado en la playa. No hay tiempo que perder por lo que empezamos a descender la ladera del volcán y nos adentramos a toda velocidad por la frondosa selva.

En esta fase nos volveremos a encontrar con el Capitán Nemo (Tails) y conoceremos al General Grant (Jet the Hawk).

El jefe final de este mundo será un biónico T. Rex. Y escaparemos de esta isla en un cohete construido por el General Grant y el Capitán Nemo con piezas del Nautilus.

Fase/Mundo 6 (día 6) De la Tierra a la Luna:

Dejamos momentáneamente la Tierra para pasar a un conjunto de fases espaciales con un claro estilo futurista para lo que es en el siglo XIX (xD). Mezclando fases lunares con algunas otras con satélites y meteoritos de formas retorcidas que nos permiten saltar y dar vueltas de uno a otro.

El jefe Final de esta fase es Metal Sonic. El Dr. Eggman lo envía para conseguir retenernos el tiempo suficiente para así lograr llegar antes a la meta que nosotros.

Fase/Mundo 7 (día 7) La Vuelta al Mundo en 80 días:

El aterrizaje no ha salido según lo planeado, los cálculos han fallado y hemos ido a parar a Escocia, tierra de castillos. En esta fase hay que ser veloces y atravesar castillos, saltar desde puentes y acabar con todos los numerosos robots que nos ha lanzado el Dr. Eggman hasta llegar a Londres.

El enemigo final de esta fase será el "Dr. Eggman 1".

Fase/Mundo 8 (último día) La Vuelta al Mundo en 80 días:

La fase empezaría por las calles de un Londres con una espesa niebla que nos dificultaría la visibilidad.

Esta fase sería más bien corta y una vez completada se daría paso a la escena de vídeo en donde se mostraría a un Sonic triunfal con la Golden Emerald en su posesión, momento en el cual se oiría una explosión que procedente del palacio de Westminster. Es el Dr. Eggman que ha empezado a destruir la ciudad de Londres y aquí comenzaría la batalla final:

El Dr. Eggman se encuentra subido en lo alto del Big Ben montado en un robot de dimensiones colosales. Sonic, nada más llegar pasa a modo "Super Sonic" y comienza la batalla final que sería algo así a un "Peter Pan Vs King Kong". Al final Eggman cae derrotado sobre el río Támesis, explotando su última creación y desintegrando también la Golden Emerald (motivo por el cual, en la actualidad se la da por desaparecida). Tras despedirse de todos los que lo han ayudado durante su viaje, Sonic regresa con la máquina del tiempo a su época actual a South Island.

THE END

Espero no haberos aburrido con tanto texto xDD

TeTSuYa