Sonic 2

FOTOS: Internet

Kinetoscopio

Por Marco A. Hernández Maciel

País: USA

Duración: 122 minutos

Dirección: Jeff Fowler

Disponibilidad: Salas de cine

La Paz, Baja California Sur (BCS). Para todos los que crecimos en los años noventa viviendo la rivalidad de **Mario vs Sonic,**

el anuncio de la película del **erizo azul,** fue un pinchazo a nuestra infancia. Quizás mucho tiempo después de su época de esplendor, pero la espera, valió la pena. En su estreno, la película de **Sonic** no decepcionó y entregó un producto alegre, entretenido, que hizo honor al espíritu del personaje que dominó gran parte de las consolas de 16 bits.

> *Con el éxito de esa película, la segunda parte era inminente, la cual acaba de ser estrenada en cine. Contando con el regreso de **Jim Carrey** como el **Dr. Robotnik** y el mismo elenco de la primera parte. **Sonic 2**, entrega una secuela que es prácticamente más de lo mismo, aunque eso, no es necesariamente malo.*
>
> *Como cualquier videojuego exitoso, la fórmula no cambia mucho, lo que sí . Pueden variar algunos escenarios, algunos villanos son más elaborados y las gráficas pueden mejorar, pero la esencia del personaje permanece, es decir, sólo vemos nuevos niveles del juego original, y en el caso de la segunda parte de la película de **Sonic**, es algo muy parecido.*
>
> ***También te podría interesar:*** *El Poder del Perro. La paradoja de una producción pensada para la gran pantalla, condenada a streaming*

Es así, que sucedió lo esperado. la película, sigue la fórmula de la primera, ahora apoyada por un ***Dr. Robotnik*** más poderoso y con la aparición de dos personajes clásicos del videojuego como, ***Tails el zorro de dos colas***, y ***Knuckles el Equidna***. Mientras que **Sonic** sigue siendo el mismo personaje juguetón e irresponsable que sueña ahora con ser un super héroe, pero su misma inexperiencia le hace cometer muchos errores. En ese sentido, una diferencia importante con la primera película, es que la trama se centra, casi totalmente en los personajes animados, dejando casi de lado las tramas de los protagonistas humanos. De hecho, cuando la historia trata de rescatar las vidas de estos figuras, la película se siente que cae en un bache del que no sale hasta que, vemos en pantalla a los protagonistas animados de nuevo. Quizás, sea algo que considerar para próximas entregas, como mejorar la interacción o definitivamente centrarse solamente en **Sonic** y compañeros, pues literalmente, sus contrapartes humanas no pueden seguirle el ritmo y la velocidad al **erizo** creado por *Sega.*

El filme, también está inundado de referencias de la saga de

videojuegos y todos los que lo jugaron allá en la década de los noventas, van a sacar uno que otro grito de emoción contenida con la multitud de easter eggs que vemos en pantalla, destacando la presencia de ciertos drones en forma de avispa y la secuencia del laberinto que recuerda mucho a los niveles del juego original.

En resumen, la película de **Sonic,** aunque pensada y disfrutable por niños, no dejará de servir como un golpe de nostalgia para aquellos nacidos en los ochentas y que hoy tienen que llevar a sus hijos al cine a ver una película para los más pequeños, de la que saldrán más emocionados ellos que sus propios hijos, pues, el filme logra rescatar el espíritu del videojuego y nos trae a **Sonic** justo como lo imaginamos en los añorados años noventa. Sin pretensiones exageradas, conociendo su lugar y pensado como un vehículo de entretenimiento, el filme cumple con su cometido aunque ahora sí, la fórmula terminó por gastarse y para una hipotética tercera parte es posible que esta misma forma de hacer las cosas, ya no sea suficiente.

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.