

No te quedes ahí sentado desperdiciando tu
valioso tiempo. Cuando quieras hacer algo, hazlo
de inmediato. Hazlo cuando puedas. Es la única
manera de vivir una vida sin remordimientos.

EL LIBRO DE SONIC

GAEL IGLESIAS VIRGILLITO

Los deseos son eternos...

Índice

- **A continuación: Era Arcaica (Capítulo 0)**
- Capítulo 1: El nacimiento de una estrella
 - Primeros Pasos
 - Amigos Conceptuales
 - Enemigos Conceptuales
 - La Historia Jamás Contada
 - Niveles Beta y Conceptos de Mecánicas

Nuevas páginas y capítulos próximamente...



Era el año 1985. Un 13 de Septiembre de ese mismo año se lanza Super Mario Brothers para la Family Computer, a veces abreviada como “Famicom” o simplemente conocida como “Family” (en Norte América, se bautizó como Nintendo Entertainment System). Mario, el protagonista de este



videojuego, fue el personaje estrella de Nintendo y, a su vez, el personaje que se quedaría como la mascota eterna de Nintendo hasta en los tiempos actuales. Pocos años después, se da la noticia de que Nintendo terminó ocupando el 90% del mercado de los videojuegos, gracias entregas posteriores como Super Mario Brothers 2 y Super Mario Brothers 3. Durante ese tiempo, la competencia de Nintendo, de nombre “Service” y apellido “Games” (abreviada e internacionalmente conocida como SEGA) pensaba en estrenar una mascota que intentara derrocar a Nintendo. Durante ese lapso, Kotaro Hayashida diseña a Alex Kidd. Un niño con orejas grandes y largas que debutó en **Alex Kidd in Miracle World**. Un juego que... no le fue muy bien. Además, a ojos de Nintendo, Alex era literalmente un mosquito molesto al que podría aplastar tranquilamente. Fue en ese momento, ese preciso momento donde veían que Nintendo estaba alcanzando la cima de la montaña del capitalismo, donde SEGA decide no quedarse de brazos cruzados, y hacer frente a Nintendo, pero esta vez apuntando a su consola estrella, la NES. Hideki Sato (1950-2026), quien anteriormente había diseñado consolas como la SG-1000, la SG-1000 II y la Sega Mark III (también conocida en Norte América como Sega Master System, y a su vez, la consola donde debutó Alex), es encargado para diseñar una consola de mayor potencia que la de Nintendo. Hideki se pone manos a la obra, y diseña una consola que, a diferencia de la Master System y la NES, esta consola sería más potente, tendría más instrumentos y, sobre todo, podía soportar gráficos prerrenderizados (cosa que en esa época aún no se había probado. Y, además de que no se había probado, la tecnología en 3D aún seguía siendo un mundo desconocido en un 98%). Esta consola era la Sega Mega Drive (bautizada en Norte América como Sega Genesis).

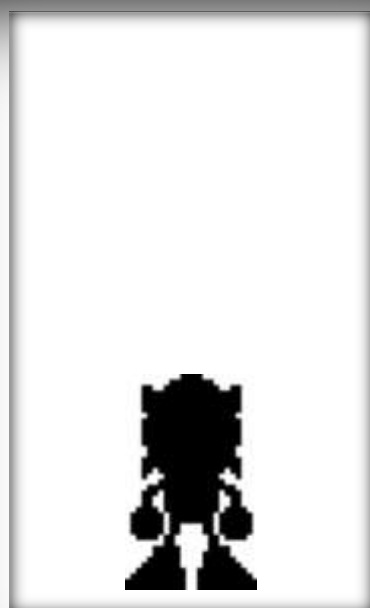


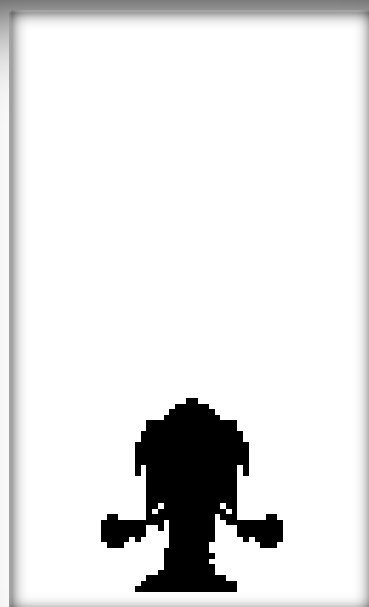
Perfecta para derrocar a Nintendo. Fue lanzada el 29 de octubre de 1988 (fecha en la que se lanzó originalmente en Japón), y decidieron darle una segunda oportunidad a Alex Kidd de poder triunfar como el N°1 en ventas con su próximo quinto juego titulado **Alex Kidd in The Enchanted Castle**. Aunque... por más que Alex haya poseído una armadura, Mario ya tenía una vida extra bajo la gorra y contraatacó con su nueva Super Famicom (conocida en Norte América como Super Nintendo Entertainment System), el cual tenía más colores que la Mega Drive/Genesis, y una calidad de sonido mucho mejor gracias al chip **SONY SPC700** el cual ofrecía una calidad de sonido un poco más limpia que la que producía la **Yamaha YM2612**. Esto se podía notar en juegos como Toy Story de 1995, el cual, al presionar el botón "START" luego de prender el juego, la voz de Woody diciendo "Yee-haw" sonaba en una calidad distinta dependiendo de la versión que se ejecute. A SEGA no le quedó de otra más que despedir a Alex Kidd, pero no por ello se quedó de brazos cruzados. Probaron otras ideas para un nuevo personaje, especialmente para atraer al público estadounidense, que pueda representarlos como compañía, y pueda destronar a Nintendo y a su fontanero de nombre típico de Supermercado genérico. Un lobo con una remera con la bandera de Estados Unidos, un perro bulldog, dos niños con los pelos erizados, un conejo azul, otro conejo de color rosa con más ropa, un fontanero similar a Mario, pero sin guantes y con el pelo similar al de Bart Simpson, un armadillo, un hombre gordo con un gran mostacho, entre muchos otros más que no convencían del todo a SEGA.



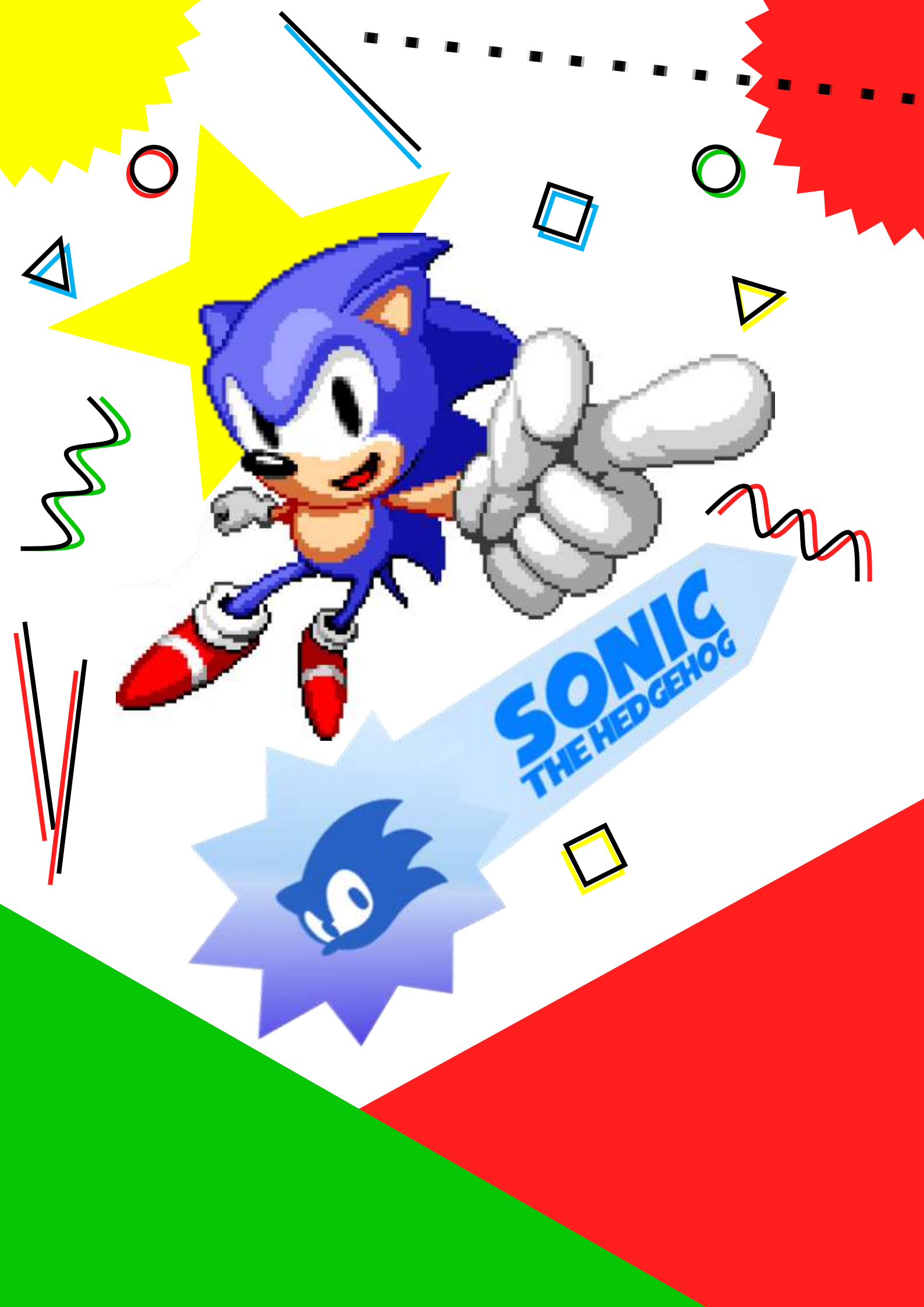
Uno de esos ilustradores era Naoto Ōshima (Big Island), quien había diseñado al armadillo que terminó siendo inspiración para otro personaje. Pero eso ocurre varios años después. En este momento, Big Island descartó el diseño del armadillo. A su vez, fue quien diseñó a los Twin Stars. Dos niños que también fueron descartados, pero cuyas características (elementos del fondo que dibujó) usaría más tarde para algo. También dibujó al conejo azul, cuyo nombre sería "Feels", el cual podía estirar sus orejas para atrapar objetos y atacar enemigos, y al hombre en pijama con mostacho, cuyo rol se desconoce hasta ahora. Es entonces cuando, Ōshima agarra su bloc de notas y comienza a dibujar un garabato. En vez de un armadillo, dibujaría a un erizo. Esto le dio una idea, así que más tarde lo dibujó en su estudio, dándole más color y más expresividad. Le dio guantes, y botas con la parte superior doblada, simulando ser un calcetín, que estaban inspiradas en las que usa Michael Jackson en su álbum Bad por las hebillas, y en Santa Claus (también conocido como Papá Noel, Viejito Pascuero, San Nicolás, etc...) por los colores. Este diseño se llamó Mr. Hedgehog (Traducido literalmente como El Señor Erizo). Un erizo antropomórfico que, para ese entonces, aún no tenía su habilidad característica: la velocidad. Entonces, había tres candidatos. El conejo azul, el erizo azul, y el hombre en pijama. Para ver cuál gustaba más, Big Island viajó a Nueva York para recorrer el Central Park y exponer sus ideas al público. La gran mayoría prefirió al erizo, seguido del hombre con mostacho y pijama. Y fue ahí, cuando ya estaba más que claro... quién iba a ser el futuro personaje estrella del marketing internacional...













Peeeeeeero todavía no llegamos a eso...

1

EL NACIMIENTO DE UNA ESTRELLA AZUL

Primeros Pasos

Cuando el diseño del aquel llamado “Señor Erizo” realizado por Naoto Ōshima fue aprobado, Yūji Naka (YU2), programador de videojuegos contratado por SEGA en 1984, se convierte en el jefe de programación, y en presidente de un nuevo equipo de desarrolladores actualmente conocido como **SONIC TEAM**. Mientras tanto, Hirokazu Yasuhara (Carol Yas) fue el responsable del diseño de niveles, con paisajes y elementos que reflejan el estilo de la cultura pop japonesa de aquella época (Este tipo de concepto se profundizaría 3 años más tarde en Sonic CD). Mientras que Naoto Ōshima hizo el diseño, Yūji Naka se encargó de darle esa personalidad rebelde, impaciente y aventurera que tanto lo caracteriza hoy en día. Para lograr esto, YU2 pensó en lo siguiente: Los juegos de Mario tienes que presionar 2 botones para correr. ¿Qué tal si todo gira en torno con solo presionar un solo botón? Con este concepto en mente, YU2 diseñó sprites donde Mr. Hedgehog se hace bola y corre. De esta manera, diseñó una demo técnica llamada

Project Mr. Hedgehog donde, con el simple acto de presionar el botón derecha de la cruceta de la Mega Drive, ibas disparado a toda velocidad. El concepto funcionaba de maravillas, y a todos en SEGA les fascinó la idea. De esta manera, Naoto Ōshima y Yūji Naka se convirtieron en los padres de **SONIC THE HEDGEHOG**. Un erizo antropomórfico con una personalidad “cool”, rebelde y desafiante cuyo poder principal es el de correr super rápido.

En 1990, la demo técnica se presenta en un evento de Japón llamado *Tokyo Toy Show*. En ese momento, aún se mantenían las ideas de enemigos orgánicos, además de otros planes descartados. Por ejemplo, Green Hill es distinto al actual.

SE BUSCA



\$10.000.000

Sin embargo, para *Sonic Mega Collection*, SEGA y el Sonic Team tenían planes de meter la ROM de la demo de 1990, la cual ha sido buscada sin éxito por todas partes, hasta que se llegó a la peor conclusión: La ROM está oficialmente perdida. Al final no se pudo incluir y sigue siendo buscada.

Amigos conceptuales

Durante el desarrollo, había un montón de planes. Muchas de ellas, retomadas de conceptos anteriores. Por ejemplo, el hombre gordo de mostacho enorme era un personaje que Big Island no quería dejar atrás en segundo lugar, así que decidió darle el rol de villano tiempo después. ¿Será esta la razón por la que Eggman y Sonic se pelean tanto?

El Dr. Eggman aún no se llamaba Eggman. A su vez, Big Island decidió crear unos personajes particulares. Una gallina, un cocodrilo, un conejo (esta vez de un color rosado casi apagado) y un mono. Todos ellos portando guantes y botas similares a las de Sonic.

Aparentemente, se tenían que rescatar a estos personajes conforme vayamos terminando las zonas. A parte, también se diseñó a una humana llamada Madonna, quien sería la novia de Sonic.

¿ACASO SE LLAMA ASÍ POR LA CANTANTE?



Madonna, la novia humana de Sonic.



De izquierda a derecha: Max (bajo), Sonic (voz), Mach (batería), Sharps (guitarra), Vector (teclado).



Fuente: The Spriters Resource – KookieCast

Enemigos Conceptuales

Originalmente, los enemigos iban a ser orgánicos. Seres monstruosos y bizarros que intentarían frenar a Sonic. De entre todas estas criaturas, se encuentran Dexter (también llamado Handy Jack), Palmcula, Bumpa (también llamado Spring Mark), Big Jaw, etc...



Diseños en HD hechos por Gael2021 (DeviantArt)



Imagen ilustrativa original de los planes preliminares para el primer juego, antes del gran cambio. Para ese momento, ya se usaba el nombre "Sonic" para referirse al erizo azul.

Además, el villano sería una especie de "diablo". Su diseño completo, o una idea de cómo podría haber sido aún no es de conocimiento público. En la demo técnica, solo se enseñó a una de las criaturas. En específico, a Big Jaw (la versión 1), el cual solo se sabe que emergería del suelo, caminaría lento, y eso es todo. Se desconoce si Madonna sería secuestrada por el supuesto diablo, así como Bowser en los juegos de Super Mario secuestra a la princesa Peach. También se desconoce la forma en que se derrotarían a los enemigos.

La historia jamás contada



Durante el desarrollo, Carol Yas y Big Island estuvieron desarrollando una historia para explicar el origen del videojuego. Este dato ha sido revelado por ellos recién en el año 2018 en la GDC (Game Developers Conference). La historia se ambienta en la Segunda Guerra Mundial, concretamente en 1947, girando en torno a dos pilotos llamados Chuck Yeager, el primer hombre en romper la barrera del sonido, y su amigo, Henry Gordon. A menudo apodaban a Henry como "Erizo", ya que fue el primer hombre en romper la barrera del sonido, aparte de que, en la parte de

SONIC, cuyo nombre en español se traduce como "sónico", se llama así por la velocidad a la que iba en la demo técnica, mostrada finalmente al público en 1990. Antes de su exposición, se trabajó en el logo que aparecería en la pantalla de inicio (el cual sería un ícono destacado en cada videojuego de la saga clásica hasta hoy en día).

Big Island era un gran aficionado a las chaquetas de cuero de piloto y las insignias militares, lo que influyó profundamente en el diseño del emblema de la ya emblemática pantalla de inicio del juego (y de la demo también).



atrás de su chaqueta, había un dibujo de Sonic. Esta historia no llegó a la versión final, pero se pueden leer algunas páginas a color del documento original sin problemas.

Niveles Beta y Conceptos de Mecánicas

Los niveles eran muy diferentes a los del producto final. ¿Te acuerdas de los loopings? No nacieron del juego original, sino que era una idea de Twin Stars. En su arte conceptual, se puede ver un looping en el fondo, aparentemente de tierra. ¿Marble Zone con Ovnis? ¿Un looping con un sol en la parte superior? ¿Sparkling Zone con una ciudad iluminada de fondo?

A continuación, se presentarán algunas imágenes pertenecientes al desarrollo, y sus respectivas descripciones detalladas. Ilustraciones hechas por Ōshima (*Big Island*) y Yasuhara según donde se indica.



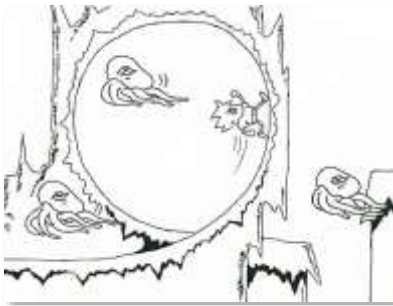
Concepto de Looping. Traducción del texto: "Escenario de estilo metálico... El fondo está ambientado en el sudeste asiático, un país dorado, [...] (son) chapados en color oro."

Big Island



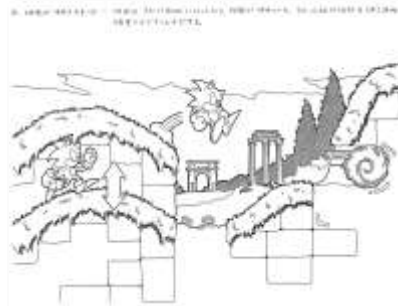
Concepto de Green Hill Zone. Traducción del texto: "Escenario con estilo CG... Cielos azules y vegetación son la base, nada por ahora, fondo con estilo CG."

Big Island



Concepto de Looping (Twin Stars)

Big Island



Concepto de Green Hill Zone. Traducción del texto: "Escenario con estilo CG... Cielos azules y vegetación son la base, nada por ahora, fondo con estilo CG."

Big Island



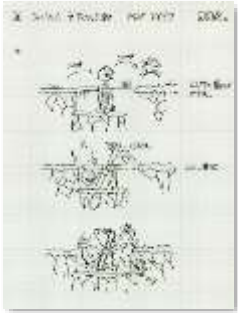
Concepto de Looping. Traducción del texto: "Escenario de estilo metálico... El fondo está ambientado en el sudeste asiático, un país dorado, [...] (son) chapados en color oro."

Big Island



Concepto de Sparkling Zone

Big Island



Concepto de Zona sin nombre
Hirokazu Yasuhara



Concepto de Green Hill Zone.
Traducción del texto: "Escenario con estilo CG... Cielos azules y vegetación son la base, nada por ahora, fondo con estilo CG."
Big Island

Has llegado al final de este documento, pero no te desilusiones. Cada tanto llegarán nuevas actualizaciones de esta historia que parece nunca terminar como la carrera de Sonic, que hasta ahora alcanzó sus 35 años sin detenerse. ¡Feliz Cumpleaños, Sonic!

