



## SONIC

SEGA · JAPÓN 1991

Solo los pioneros crean escuela. Félix el Gato fue el origen del Conejo Oswald y su evolución se convirtió en Mickey Mouse. Después de los primeros cómics de *El Hombre Enmascarado* aparecieron un listado interminable de superhéroes. En los años 80, Mario dominaba el panorama de los videojuegos. El fontanero de Nintendo no tenía competencia, hasta que Sega decidió crear su propio héroe. Así fue como nació Sonic the Hedgehog, un erizo azul extremadamente veloz.

---

**Antes de triunfar con Mickey Mouse, Walt Disney revolucionó el mundo de la animación con este conejo casi idéntico a su exitoso ratón**

---

La idea de crear un erizo antropomórfico fue resultado de un largo proceso de creación. Los diseñadores Hirokazu Yasuhara y Naoto Oshima querían crear un personaje dinámico que pudiera convertirse en una bola para atacar a sus enemigos. Hicieron una encuesta entre los paseantes del Central Park de Nueva York para ver qué dibujo preferían: un erizo, un armadillo, un puercoespín o un abuelo bigotudo. La opción más votada se convirtió en el protagonista del juego, mientras que el resto darían vida a las amistades y enemigos de Sonic, como Tails o el malvado Doctor Robotnik.

---

**Los animales con apariencia humana son un recurso muy utilizado en la animación de videojuegos, porque permite a los jugadores identificarse con los personajes**

---

No es casualidad que la figura de Sonic se decidiera en Nueva York. Sega quería crear un personaje que gustara al público norteamericano y se inspiró en los diseños que decoraban los aviones de la Segunda Guerra Mundial. El nombre es un homenaje a The Hedgehog [El Erizo], un piloto de guerra ficticio que lucía el pelo de punta tras sus veloces salidas.

---

***El juego es una de las sagas más exitosas de Nintendo y reúne a personajes emblemáticos como Zelda, Donkey Kong o el propio Sonic***

---

Mario y Sonic compitieron durante años por el cariño de los jugadores. No solo en las videoconsolas, sino también siendo la imagen de películas, cómics y juguetes. Pero el tiempo apacigua las aguas y, hoy en día, ambos comparten protagonismo en la saga Super Smash Bros. Los enemigos no siempre son irreconciliables.