

GDC[®]

Classic Game Postmortem: Sonic the Hedgehog

Hirokazu Yasuhara (Game Designer, Unity Technologies Japan)

Naoto Oshima (Executive Vice President and Producer, Arzest Corporation)



©SEGA



Speaker Introduction

Hirokazu Yasuhara

Career History:

- Went to the United States after creating *Sonic the Hedgehog* while at Sega Enterprises
- After leaving SEGA, worked on the *Jax and Dexter* and *Uncharted* series at Naughty Dog
- Was involved with game development at Bandai Namco Games America and Nintendo of America
- Currently works at Unity Technologies Japan, working on projects related to education





Speaker Introduction

Naoto Ohshima

Career History:

- 1987, May: Joined SEGA and handled character design for *Sonic the Hedgehog* and *NiGHTS*
- 1999: Established Artoon and served as director. After Artoon was absorbed into AQ Interactive, worked as representative director of Cavia and director and corporate executive of AQ Interactive
- 2010, June: Stepped down as advisor at AQ Interactive and founded Arzest





©SEGA

1. The origins of Sonic

2. Anecdotes about the game

3. The results of Sonic's creation





The origins of Sonic

In 1990, SEGA wanted a next-generation character that could stand up to the NES' Mario

SEGA always had its own stable of characters, but none of them were able to compete in the 8-bit console consumer market with Mario, their rival's character on the NES.

First on the scene for the 16-bit console market, SEGA wanted a new character that could stand up to Mario and compete with its rival company's upcoming 16-bit system, the SNES





Why a hedgehog?

A character that can deal damage by curling up like a ball and rolling around

Something you can imagine curling up

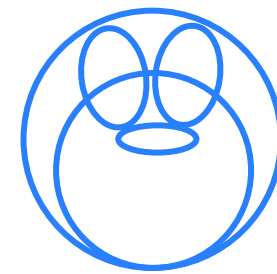
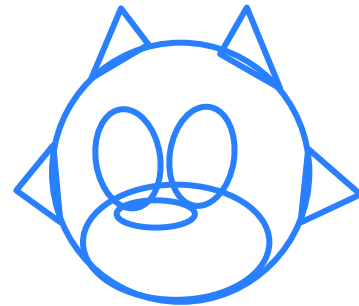
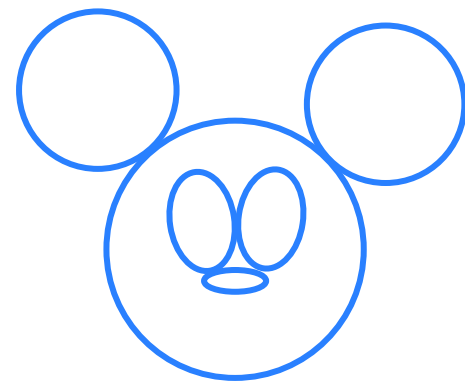
Character ideas

- Hedgehog
- Armadillo
- Porcupine
- Dog
- Old guy with a mustache (Eggman)





A character composed of lines so simple you could draw it as part of a sing-along song



We wanted a character kids could draw

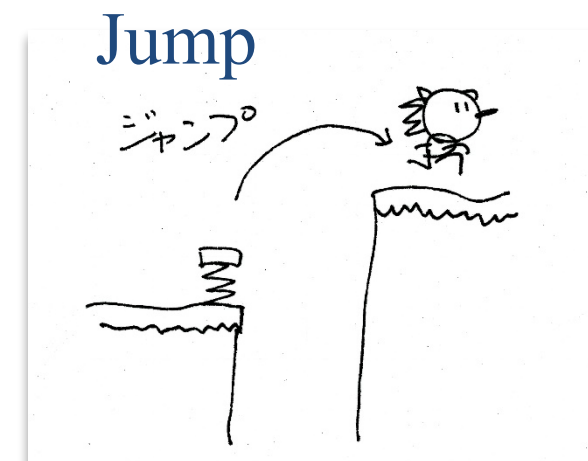
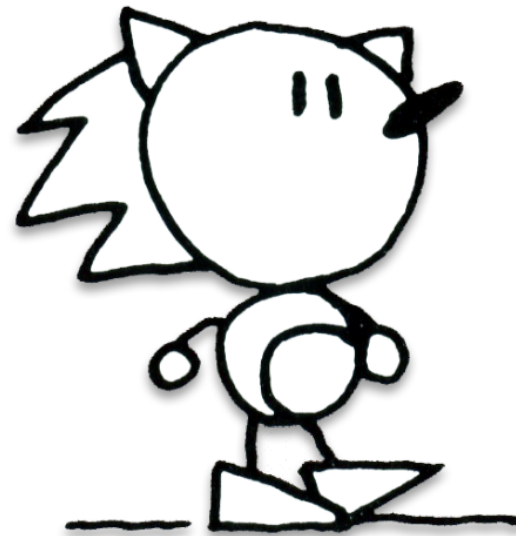
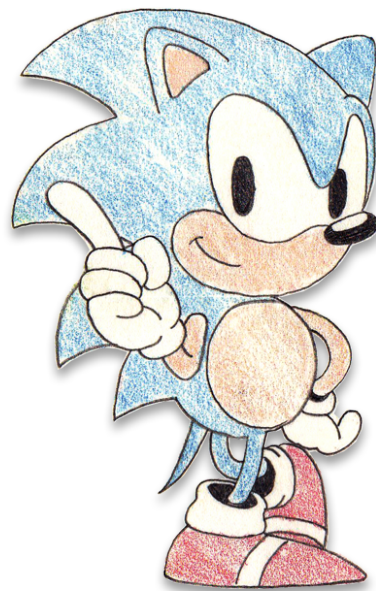


Blue fireball





Characters that can be drawn with simple lines are easily recognizable





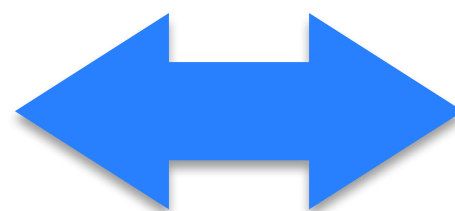
The process of making an IP character for SEGA

A character you know is SEGA's just by looking at it!

This means creating an “ark” into which you can put everything that is quintessentially SEGA



Character





For example,

Why is Sonic blue?

Because it's SEGA's color



©SEGA



If SEGA's logo is blue, it follows that the character would be blue as well





The merits of fictional animal characters:

Its characteristics can be capitalized upon while also adding new dimensions of appeal

Political correctness

Things about characters that are advantageous for companies:

They can be used to instantly and easily convey the company's philosophy and color (traits) to people across a wide range of ages

They can be used in advertisements to increase awareness of the company

A game character can be used to start character-based businesses





High concepts and character personality

SEGA's High Concepts

1. Cool
2. Challenger
3. History





A mind map of multiple key words related to SEGA





1, What does it mean to be “cool”?

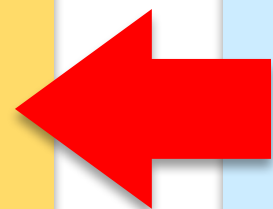
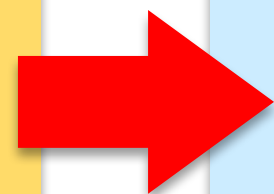
Cool characters

Looks



Superficial

Rather than just looks,
a character who possesses
personality and depth



Substantive coolness

- Actions aren't driven by others' orders or unemotional logic
- Will do anything for the sake of what matters to him
- Doesn't fight under someone else's definition of what's right

This is what substantive coolness entails

It is necessary that the character has personality and depth





2, SEGA is the challenger

SEGA was playing the role of challenger against the Nintendo juggernaut

The early 90s atmosphere

Earth tones were all the rage in fashion

An eco boom spawned natural brands

It was an era where we began to think about our environment

And of course, since SEGA is a challenger,
SEGA's characters ought to be challengers as well...





To create our game world, we used the idea of
“nature” versus “environmental development”

On one side we have the opposition, and they stand against
those on the side of environmental development

Youths with nothing
to their name
Free and unrestrained
They form the opposition



An enemy group that commands
tremendous capability for scientific
development

An enemy that is
indifferent towards life

Does not respect nature
or the environment





3, A character's history and background

Disney

Marvel

Hanna-Barbera

Sanrio

What do these have?

Feel familiar, like you've seen them before

Seems like they've been around forever

Somehow nostalgic

Characters with history

Background

Secret stories to their origin

We thought about the topic of fictional "history" for characters





A character we took from nose art

At the time, Naoto was really into the following:
leather jackets, emblems, and airplane nose art

We used that as a base for thinking up a story to use
for our presentation within the company



“Check out this character we found in some documents about old planes!”





A fictional history

□ SONICの設定

SONICの物語は一連のつながりを持って現代に至っています。これによってSONICは”童話のなかのSONIC”や”実在しているSONIC”、”キャラクターとしてのSONIC”などさまざまな分野、舞台で活躍することが出来ます。たとえばアニメ映画をつくりたいとしたら童話のSONICを使えますし、人間を交えた特撮実写映画を撮りたいのなら、現代のSONICの設定をつかえばいいわけです。SONICの歴史をふまえることで、深みのある商品展開が可能になります。

□ エピソードの説明

エピソード1... 実質的なSONIC誕生のおはなしです。この童話のなかに、SONICの宿敵Dr. エッグマンは登場してきます。彼はSONICのあらわれる時代、場所、いたるところに姿かたちを変えて登場してきます。

エピソード2... 音速を越えた男のおはなしです。これに登場する、空に散った男がマリ－グラネットの夫であるかどうかはわかりません。パイロットたちはそれぞれ動物をモチーフとしたエンブレムを背につけています。SONICのほかにワニ、サル、トリ、ウサギなどがいます。彼らはエピソード1の童話のなかにも出てきますし、エピソード3にも出て来るキャラクターたちです。

エピソード3... 少々長く書いてあります。SONICが現代に復活し実態として現れるエピソードです。メグは、マリ－の孫でしょうか？これも秘密のままにしておきます。童話から抜け出し、ヒーローとして活躍してくれればとてもうれしいのですが...



□ SONIC エピソード1

今世紀中旬に活躍した人気童話作家、マリ－・グラネットの夫が、空軍のテストパイロットであったことは、あまり知られていない。いつもヘルメットをかぶって仕事をしている彼の髪毛は、トンがっていた。それを見てマリ－は、「はりねずみサンみたいね。」と、からかっていた、という。

2人のあいだに娘のシェリーが誕生。しかし、彼は相変わらず、地上にすることがあまりなくシェリーは父親と会うきかきに恵まれなかった。そこで母親は、さみしがる娘に童話を話してきかせた。
”音より速く走り回るはりねずみ、SONIC”の話である。



童話の世界は時の流れとともに、どんどん広がっていった。不思議なせかいでの冒険、秘境のジャングル、荒れ狂う大海原、古代の都、失われた大陸... SONICの冒険はとどまるところを知らなかった。悪いやつらがいると、SONICは、自慢の足で太急ぎでやって来て、みんなをたすけてくれるのだ。正義と知恵と勇気のはりねずみは、寂しがりやのシェリーを少なからず元気づけた。



シェリーのお気に入りにはSONICとガールフレンドの恋のおはなしだった。なぜなら、このおはなしを語るときの母親はいちだんと若く美しく感じられたからである。のちにシェリーは、それが実話であったことに気が付くのである。

□ SONIC エピソード2

1947年 空軍パイロットのチャック・イエガーが音速の壁を破った。

同じ日、それより数分早く、音速の壁を越えたパイロットがいたという。音速に達した直後、彼の機体は爆発音とともに崩れさり、再び地上のレーダーに機影をうつすことはなかった。彼は”SONIC”のエンブレムをフライトジャケットの背に輝かせていたと伝えられる。彼の名を知るものはもういない。しかし”SONIC”の伝説を知らないものはどこにもいない。より速く、より高く、と空に夢を追う男達は、音より速いはりねずみ”SONIC”を思い、地上を飛び立っていく。

□ SONIC エピソード3

198*年、骨董屋のジェフは年代物のフライトジャケットを手に入れた。ほころいかぶつてはいるが、良質の皮で作られたなかなか雰囲気の良い品であった。自分の店にもちかえり、手入れをして気が付いた。
「おや？かわいいのが描かれてるじゃないか... SO. N. I. . C. . . おまえは、SONICっていうのか...」
そのジャケットの背中には生意気そうな青い色のキャラクターが描かれていたのだ。ジェフは独り言をつぶやいた。
「おまえは、ライオンか... ねこか... ふむ... わからんな...」

ある日のこと、ジェフの店に何年ぶりかの若い女性客が入ってきた。まったく骨董には縁のなさそうな美しい顔立ちをした彼女は店のなかを見回していたが、ジェフのうしろにあるガラスケースの中にかざられているあのフライトジャケットに心を奪われたようだった。
「お嬢さん、あのジャケットがお気に入りようだね。」
「ええ。絵の下にSONICって書いてあるわ。むかし、どこかで聞いたような気がするの。」
「ほほう... SONICってのは、あのライオンみたいなやつの名前らしいね。」
「そう、SONIC... SONIC... !」
”SONIC THE HEDGEHOG”思いだしたわ！正義と知恵と勇気のはりねずみSONIC、こどものころに聞かされた童話だわ！。彼は、はりねずみよ。音より足がはやいはりねずみSONIC!!。」
「... どうやら、こいつと初対面じゃないようだね...」
お嬢さん、このジャケットをもっていくかい？」
「ええ、ぜひわたしに譲ってください！」



彼女の名前はメグ。フリーの学術カメラマンをしている。最近、旅先の骨董屋で手に入れた年代物のフライトジャケットが、お気に入りの相棒で、仕事にはかならず着ていくのだ。正確にはジャケットでなく、その背中に描かれた生意気そうなのはりねずみSONICを連れて行く感覚とっていい。彼と一緒にいると、なぜか安心できるのだ。メグは確信していた。SONICも、自分を気に入ってくれてるのだと。



Background story

The story of a man who tirelessly sought to fly his plane at yet unknown speeds

His hair, always standing up, led to him being called the “Hedgehog”

The nose art on the plane he flew depicted Sonic

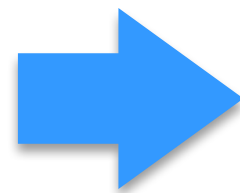
He got married to an author of children’s literature
and she wrote a children’s story about a hedgehog that was based on him

His flight jacket still exists today





「SONIC THE HEDGEHOG」



When that story became Sonic, his emblem became similar to what you would see on a flight jacket





Anecdotes about the game





Technology and features used in the game

Show the kinds of experiences that can be achieved on the Mega Drive / Genesis that were impossible on 8-bit systems

1. Smooth geography like rollercoasters

Loops, tunnels, slopes

2. Tricks to convey the feeling of speed

Multi-scroll, springs, shaking up and down

3. Large objects, lots of moving objects

Rings, bonus stages





Test Ideas

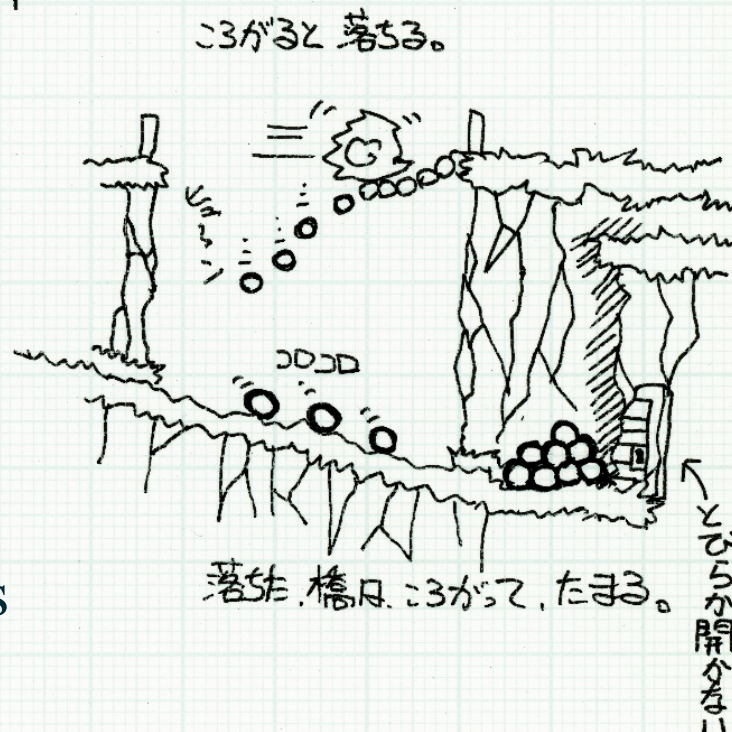
■ いとし

Bridge



Run to cross bridges

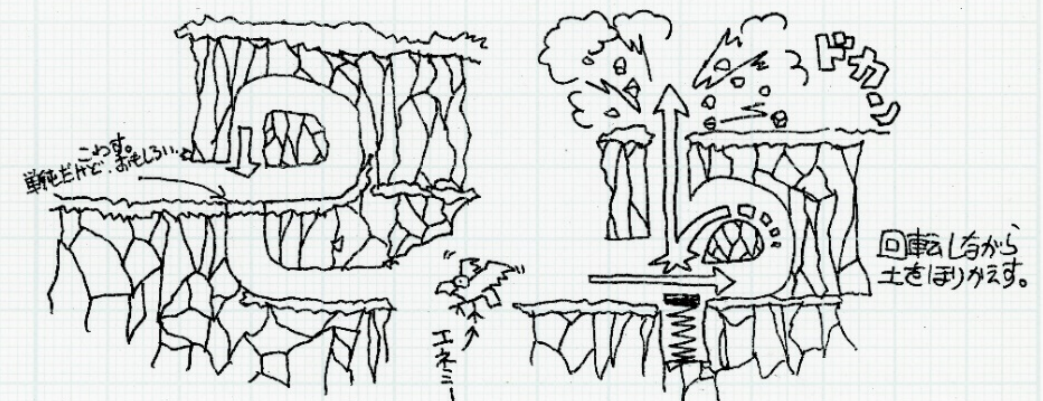
Roll to break bridges



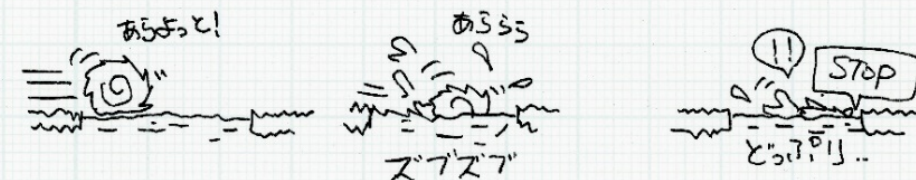
■ 土の所は、スピードが落ちる。



■

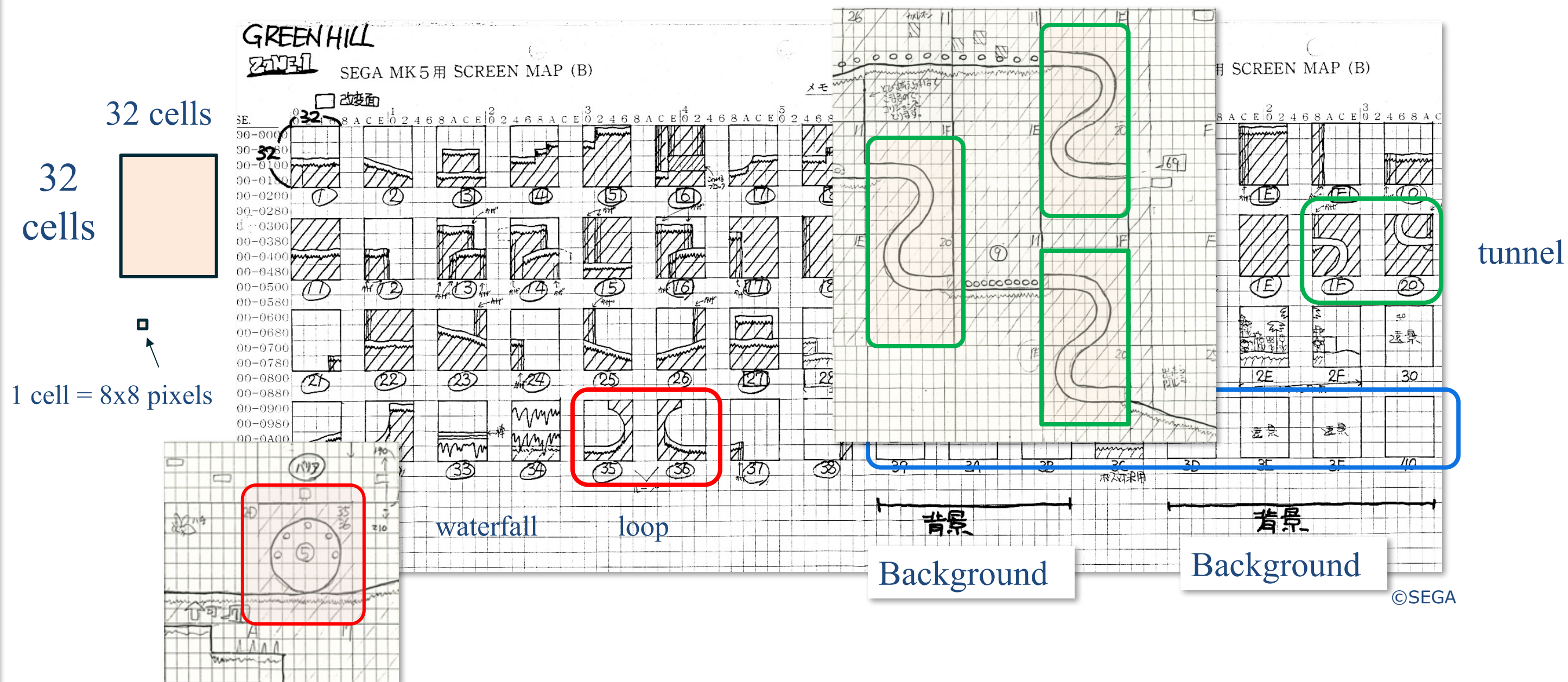


■ 土の所で回転すると、うまる。



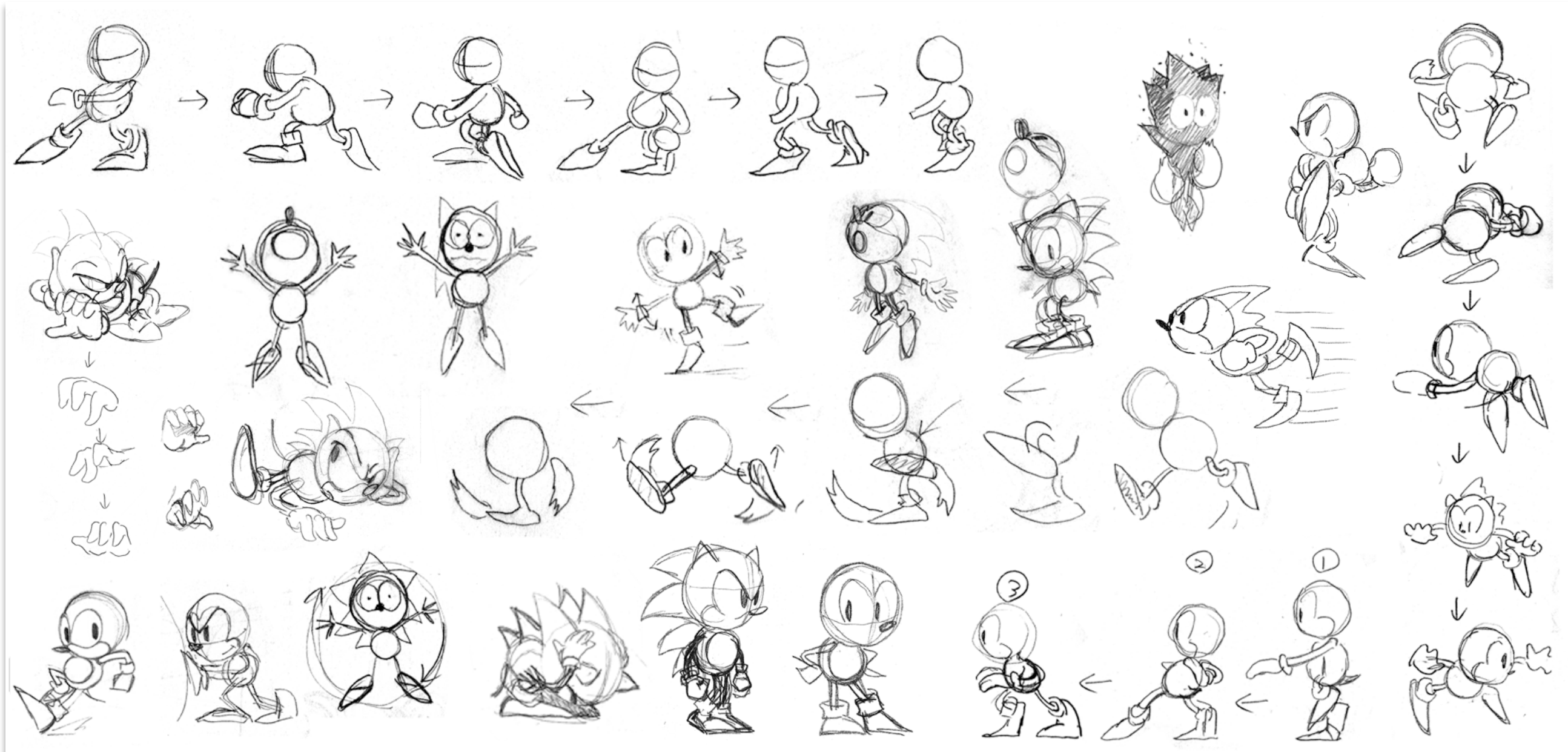


A level map is assembled with 64 parts





Animations (1)



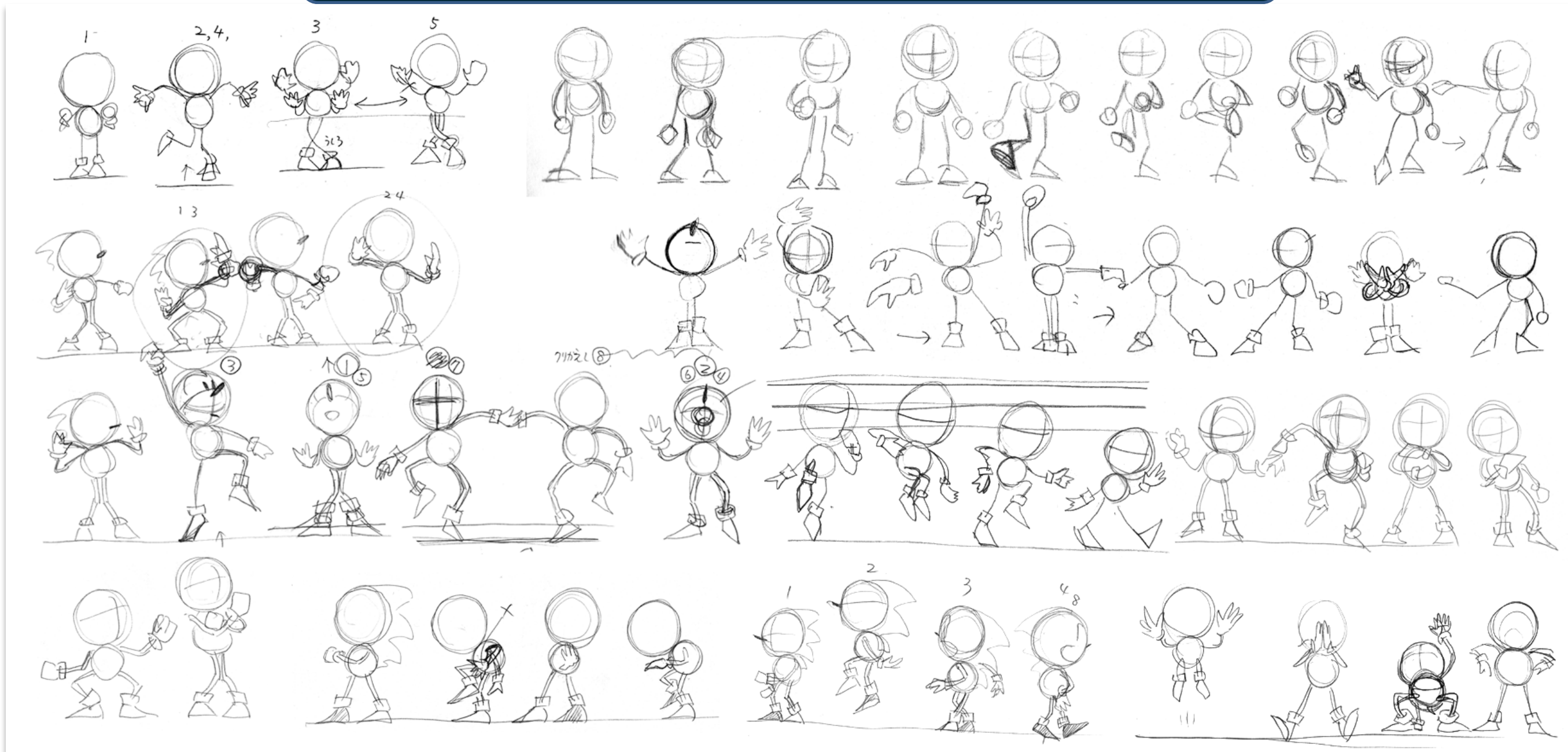


Animations (2)





Animations (3)





Marketing efforts

The Christmas Sales War of 1991

- New and bundled with *Super Mario World*, the SNES sold for \$199
- Out for two years and bundled with *Sonic 1*, the Genesis sold for \$149

Comparative advertising

A thorough comparative advertising campaign—complete with commercials on TV—was launched comparing the Genesis and the SNES, emphasizing both the price advantage and the sense of speed Sonic offered compared to Mario.





Results



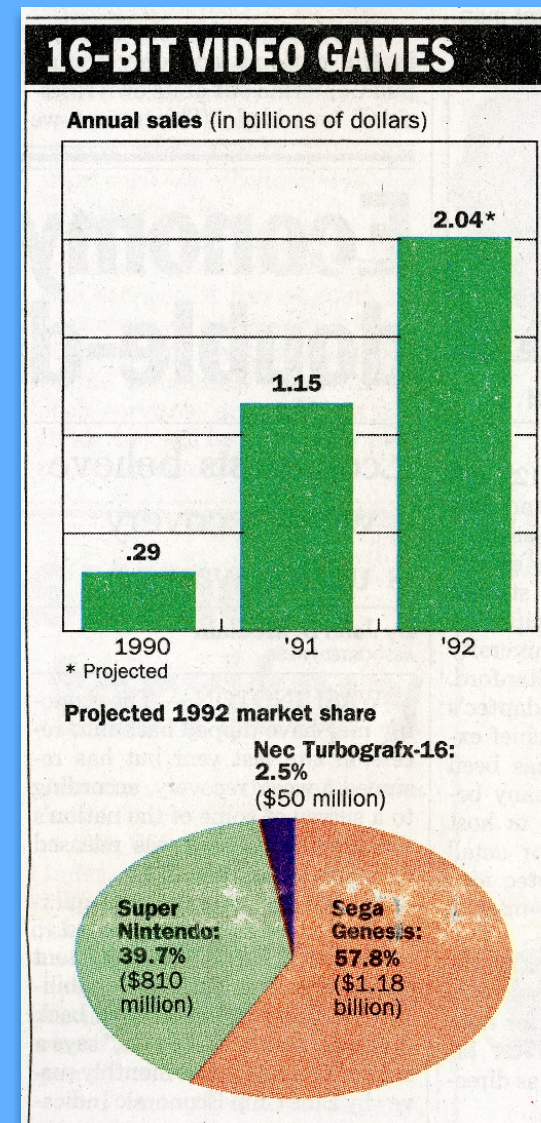
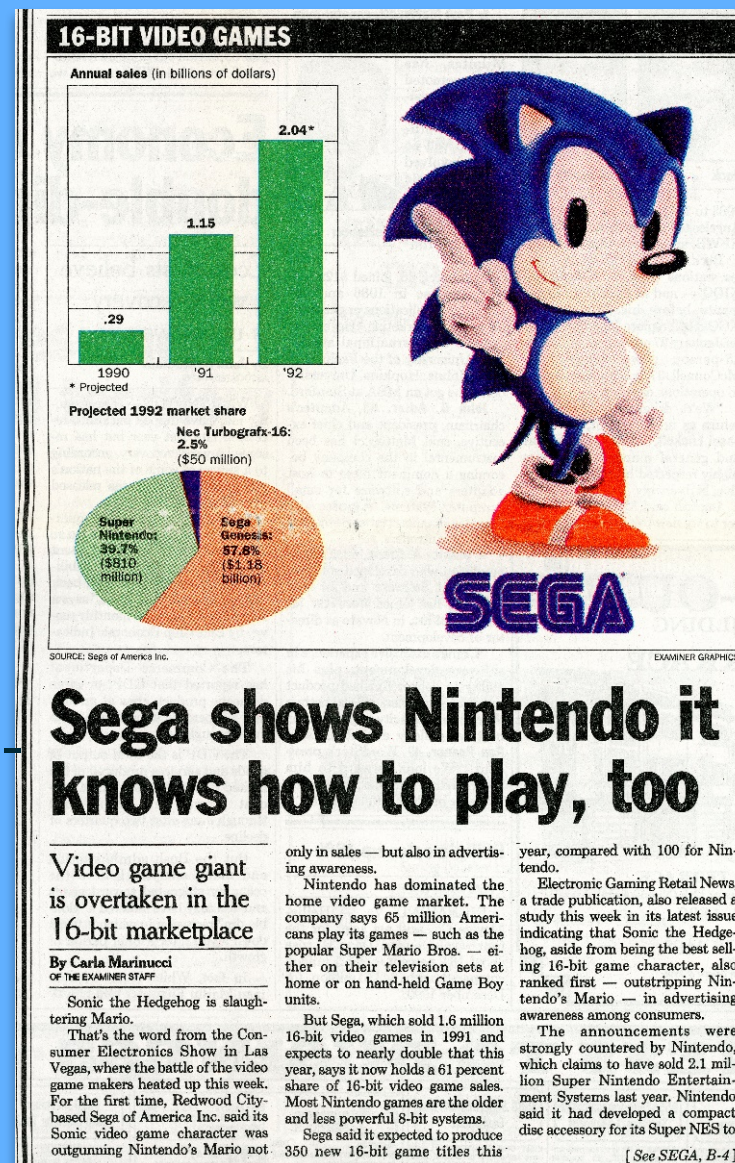
【San Francisco Examiner】

January 10, 1992 (Friday)

During the Christmas sales war, SEGA pulled a come-from-behind victory over Nintendo to dominate the market share of 16-consoles

Sega Genesis 57.8%

Super Nintendo 39.7%





Summary

Lessons learned from the original *Sonic*

There are ways to compete with seemingly unbeatable opponents

Make technology your ally

Gather allies (like getting a band together)





Thank you.



©SEGA

