

UN NIÑO QUE INVESTIGABA A FONDO TODO AQUELLO QUE LE INTERESABA



❖ SU SUEÑO DE SER ENTOMÓLOGO

Satoshi no solo quería coleccionar insectos, sino también prolongar la vida de los ciervos volantes, por lo que su interés se extendió a la cría y observación. Tuvo una época en la que soñaba con ser entomólogo. (Machida, Tokio).



❖ POKÉMON TIENE SU ORIGEN EN LA CAPTURA DE CIERVOS VOLANTES DURANTE SU NIÑEZ

Satoshi vivió en un área residencial de nueva construcción en Machida, una ciudad situada en la prefectura de Tokio. De niño se aficionó a cazar insectos. Tras varios intentos, desarrolló un método eficaz para cazar ciervos volantes al mismo tiempo que profundizaba en el conocimiento de la ecología de los insectos.



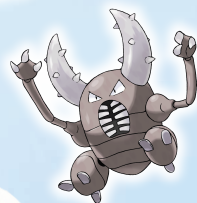
❖ KODAMA, EL BOLETÍN DE CLASE QUE MARCÓ A SATOSHI

El tutor de Satoshi en primaria hacía que sus alumnos expusieran ante sus compañeros y en el boletín de clase los resultados de los trabajos libres que les encargaba. Su hábito de investigar en profundidad lo que le interesaba ya estaba plenamente establecido en aquellos días.



❖ ¡EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS LE ESPERABA CON LOS BRAZOS ABIERTOS!

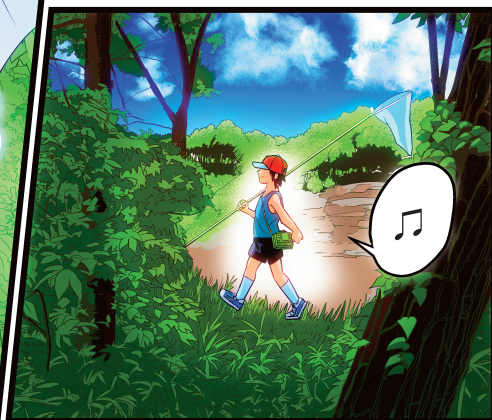
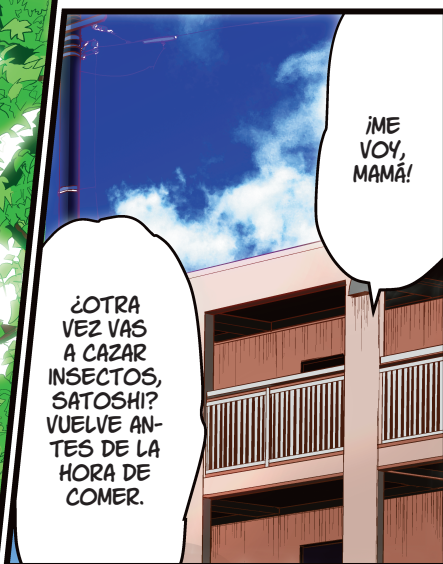
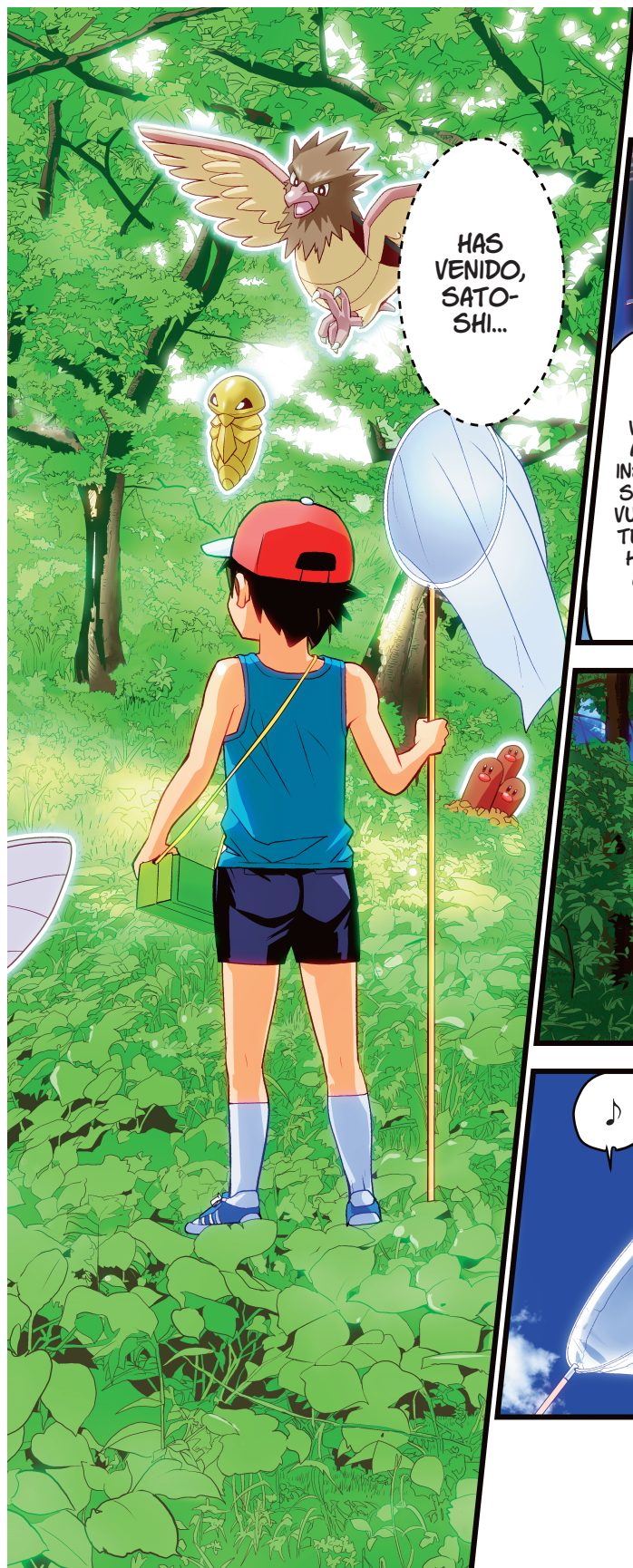
Satoshi quedó enganchado durante secundaria a los videojuegos, de reciente aparición en el mercado, y luego ingresó en un instituto de tecnología para estudiar informática. En esta etapa, obtuvo el primer premio en un concurso de ideas y una empresa de juegos lo incorporó como asesor creativo externo. (En el centro).



SATOSHI TAJIRI

EL CREADOR DE *POKÉMON*

Los Pokémon son mundialmente conocidos. ¿Cómo los creó Satoshi Tajiri, uno de los diseñadores de videojuegos más importantes a nivel internacional y que de adolescente quedó enganchado por la profundidad de ese medio? Sus experiencias de la niñez están estrechamente vinculadas al nacimiento de *Pokémon*, un videojuego que ha conquistado los corazones de muchos niños.



Prólogo

