

Spanish

SonicOnBox

Creador de contenido que estafa y roba a otros creadores



Actualización (11-01-2026): El usuario ha borrado la cuenta tanto de Gamebanana como en Twitter/X a raíz del documento publicado. Actualmente usa BlueSky. Hay pruebas que muestran material sacado de estas dos páginas que ya no existe, pero algunas pruebas pueden seguir viéndose en la WayBackMachine, con fecha del 1 de enero.

Gamebanana:

<https://web.archive.org/web/20251126090820/https://gamebanana.com/members/submissions/sublog/1612676>

Introducción:

SonicOnBox, ahora conocido como “SonicSpeedRunX”, es un creador de contenido húngaro, el cual constantemente hace modelados 3D, principalmente de la franquicia de Sonic. También es creador de mods para la franquicia, abarcando una amplia cantidad de juegos del erizo azul. Lleva creando contenido desde el 2015, siendo la fecha más vieja de su aparición en internet, con casi una década de experiencia en el mundo del *modding*.

Desde hace unos cuantos meses, parte de la comunidad del *modding* se ha percatado de que el trabajo realizado por esta persona contiene material de baja calidad o robados de otros creadores de contenido relacionados al *modding*, sin dar

los respectivos créditos o comentar a sus comisionadores de lo que hace. Además de cobrar una cantidad inmensa de dinero, rozando los 80 euros, (hace unos meses esto fue cambiado a 60 euros por una polémica anterior relacionada, y ahora el precio es anónimo), sin garantía de la calidad del modelo o mod creado, siendo algo realmente grave y negativo tanto para su trabajo, el de otros creadores y el de la persona a quien encarga.

Este documento va con el objetivo de señalar, informar y alertar a los usuarios de sus prácticas deshonestas y estafadoras referentes a su contenido, y actitudes que dan a interpretar que el usuario es el culpable de su baja calidad de trabajos a pesar de tener casi nulo conocimiento ya sea del modelado 3D o modding.

Trabajos de baja calidad

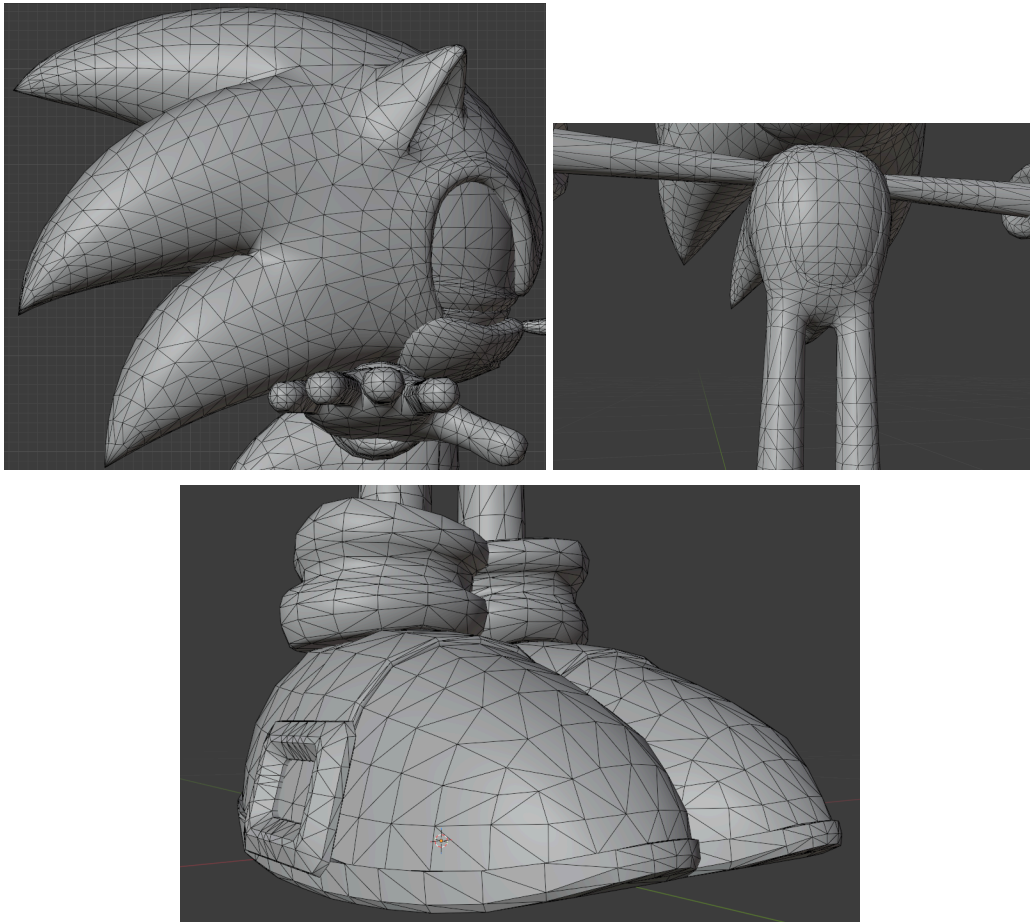
Como su propio nombre menciona, esta sección se encargará de recopilar todos los fallos de trabajos pagados en sus comisiones. Durante el proceso, explicaremos puntos importantes para su entendimiento, ya que no todos los presentes leyendo este documento tienen algún tipo de conocimiento referente al modelado 3D o *modding*. Dicho esto, continuemos.

Mala topología

¿Qué es la topología?

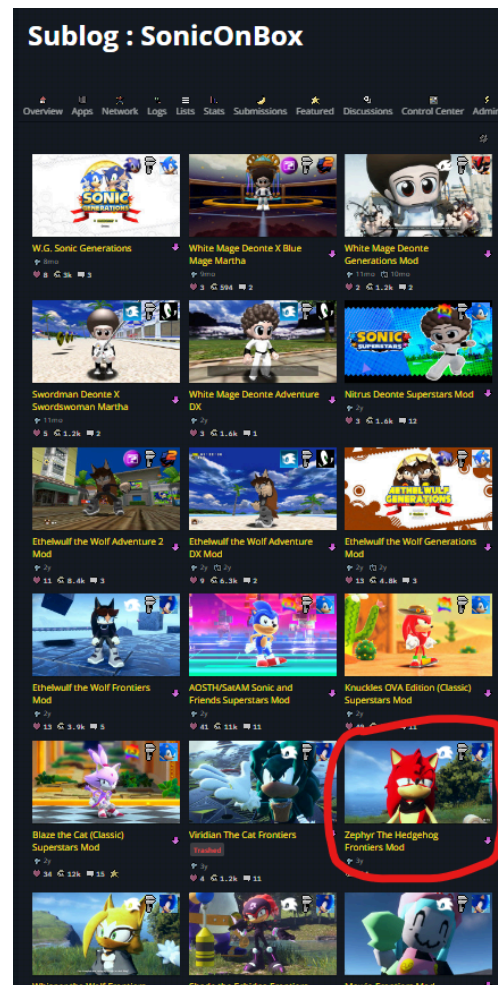
La topología es la ubicación de los vértices en un plano 3D. Unir cada uno de estos vértices genera una cara, ya sea algo triangular o cuadrada. Al unir muchas caras, puedes generar formas, lo que es más conocido como un modelo 3D. Normalmente, estos modelos suelen tener una estructura lisa de vértices, para que de esta forma sea más fácil trabajar con ella tanto a nivel de animación como nuevas estructuras que sean necesarias. Aquí unos pequeños ejemplos de una buena topología en gran medida. Estos modelos son sacados directamente desde los juegos de Sonic,

específicamente de “Sonic Racing: CrossWorlds”:



SonicOnBox al realizar modelos 3D de sus comisiones, suele saltarse esta normativa de la topología constantemente, provocando un bajo rendimiento al tener que hacer las computadoras mucho más trabajo. Uno de los afectados ha sido el usuario @zephyr_hedgehog (en Twitter/X), quien pidió una comisión de “Sonic Frontiers” en el año 2023. Esta comisión fue subida a GameBanana por la mano de SonicOnBox. Actualmente, esta comisión es privada en GameBanana por razones desconocidas.



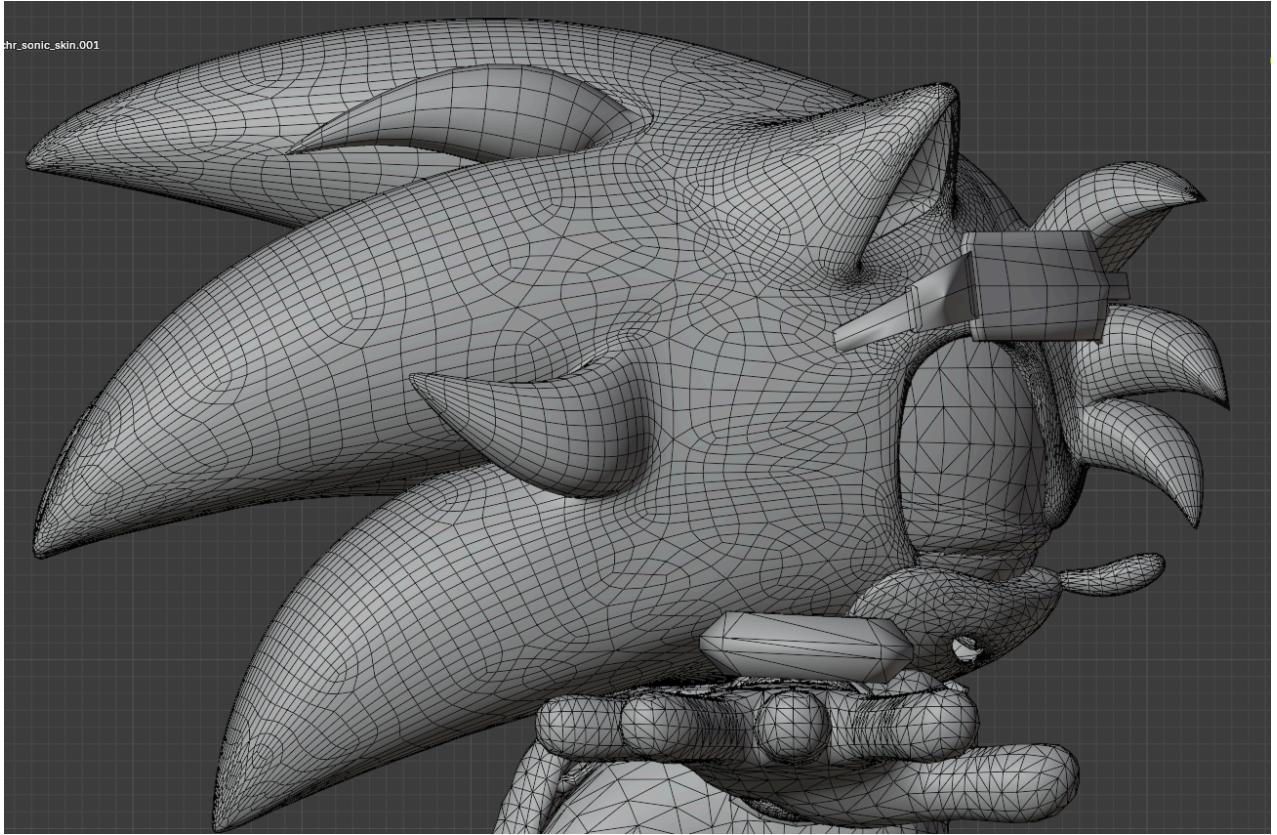


La imagen que van a ver a continuación es del modelo extraído del mismo archivo creado por SonicOnBox. Cabe aclarar que el programa usado para la extracción de la carpeta del mod, es el HedgeArcPack, el cual no da problemas de extracción. El modelo hecho por SonicOnBox quedó abierto en .fbx en los archivos del mod, así que no hubo necesidad de usar un programa para extraer el formato .model (el formato que almacenan los modelos de los juegos con el Hedgehog Engine).

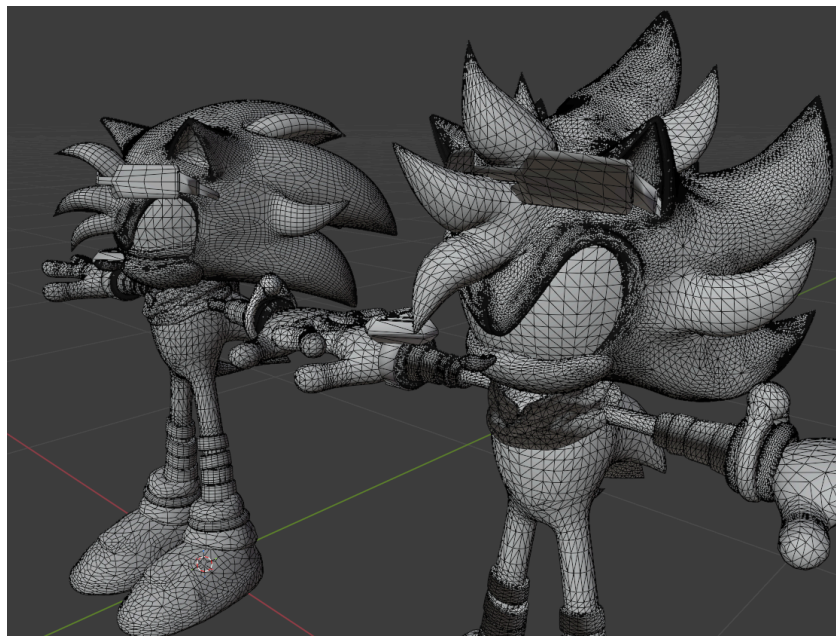
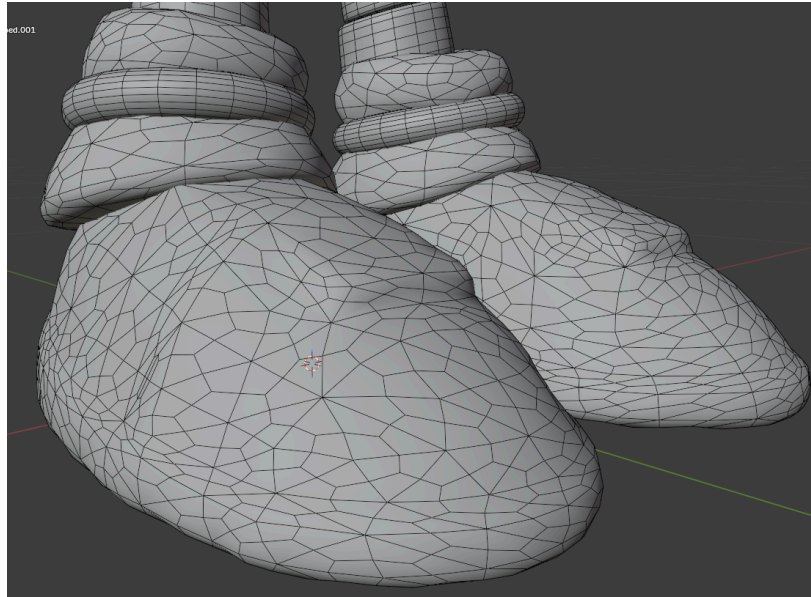
<< Zephyr The Hedgehog Frontiers Mod (Update 4 Excalibur) DLC Edition > raw > character > sonic > 3D Object			
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
chr_sonic.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	7.232 KB
chr_sonic_aura.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	3.549 KB
chr_sonic_shape.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	3.549 KB

Esta es la cabeza utilizada para el modelo hecho por SonicOnBox. Si se dan cuenta, la topología es desordenada y espantosa, habiendo una cantidad inmensa de polígonos, siendo un modelo con más de 94 000 triángulos. El modelo de "Sonic Frontiers" solo cuenta con 36 000. Esto afecta gravemente a la

optimización del juego y los programas donde se intente cargar, ya que estos polígonos no agregan más detalle al modelo en sí, siendo topología sin objetivo. Esto es un grave error en su trabajo y deja en claro la mala calidad de este.



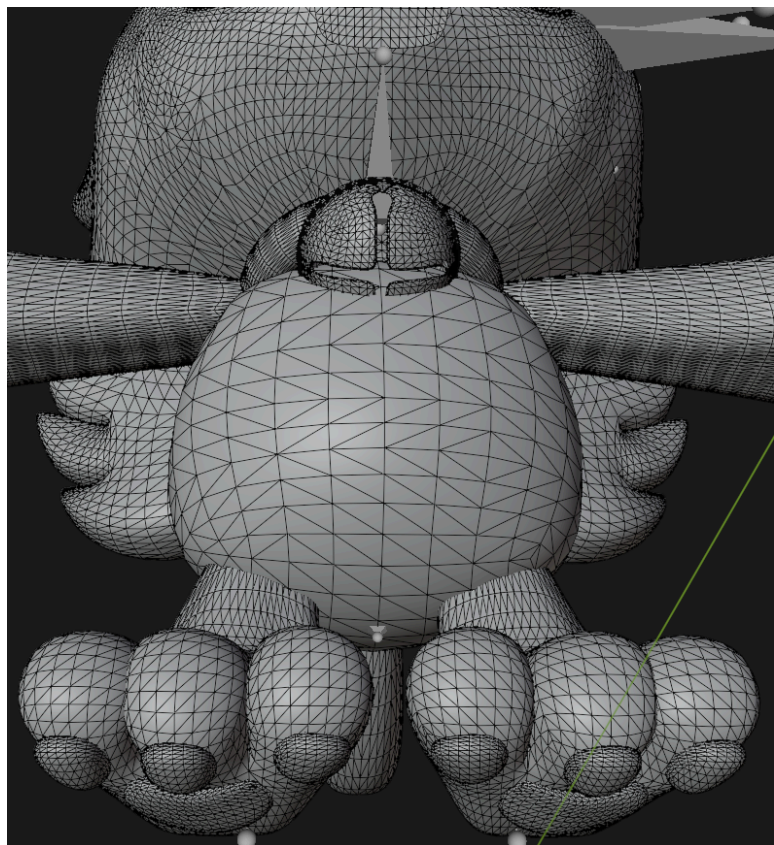
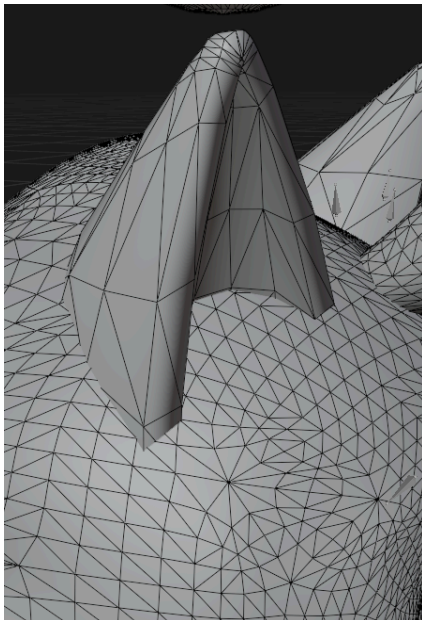
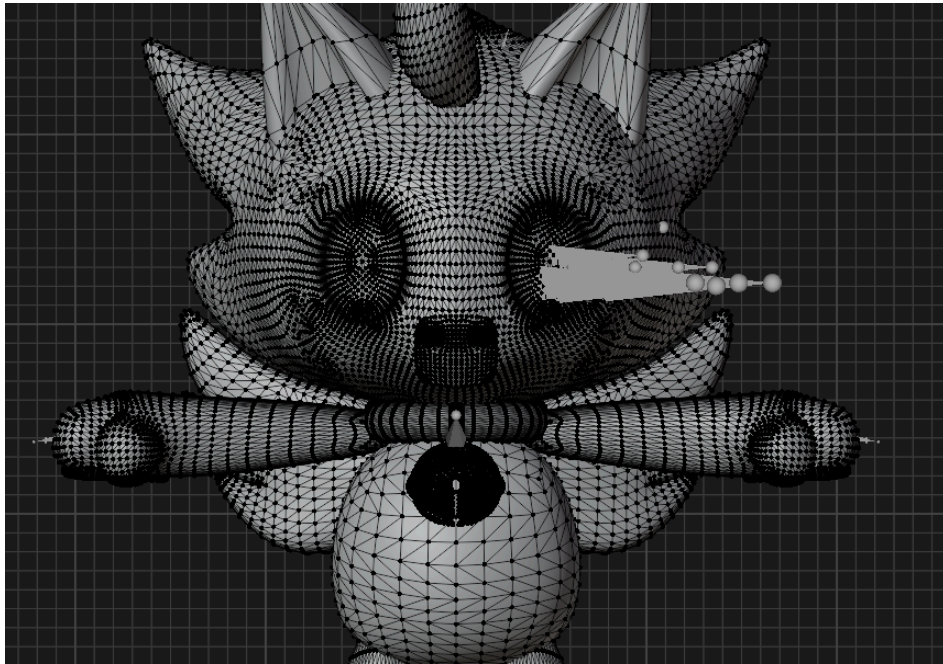
Este problema también se repite en los zapatos del modelo y su superforma.



El comisionado, Zephyr, no fue consciente de esto hasta un año después de que su modelo fue entregado, después de que él intentó extraer el modelo para un render 3D en Blender.

Otro es del usuario @Ninetails2002 (en Twitter/X), el cual también pidió una comisión para crear un Chao y reemplazarlo por Chip. En este podemos observar una topología excesiva y sin propósito. Este modelo cuenta con más de 69.000 caras, siendo una optimización terrible para el juego el cual fue importado, el cual es "Sonic Unleashed". Además de que hay zonas del modelo que no coinciden con la topología general, lo cual también significa que no tiene una línea de optimización y de creación en sus modelos. Esto deja también en claro que SonicOnBox

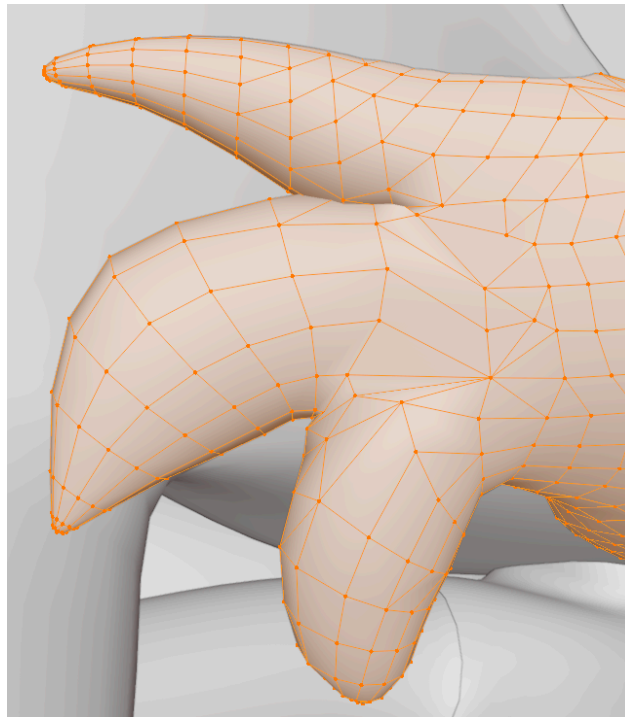
tampoco sabe optimizar sus modelos correctamente



Otra persona también fue afectada por esto, siendo un aporte anónimo. En este caso, he tenido acceso al .blend (el archivo de Blender original del modelo), así que todo lo que se verá a continuación está sin tocar ni extraer. Es directamente mandado por SonicOnBox.

Esta es la boca del modelo. Como podrán notar, la boca tiene una extraña topología y orden horrendo, esto probablemente causado por la herramienta de Blender que permite pasar de triángulos a cuadrados, para que sea mucho más fácil su edición.

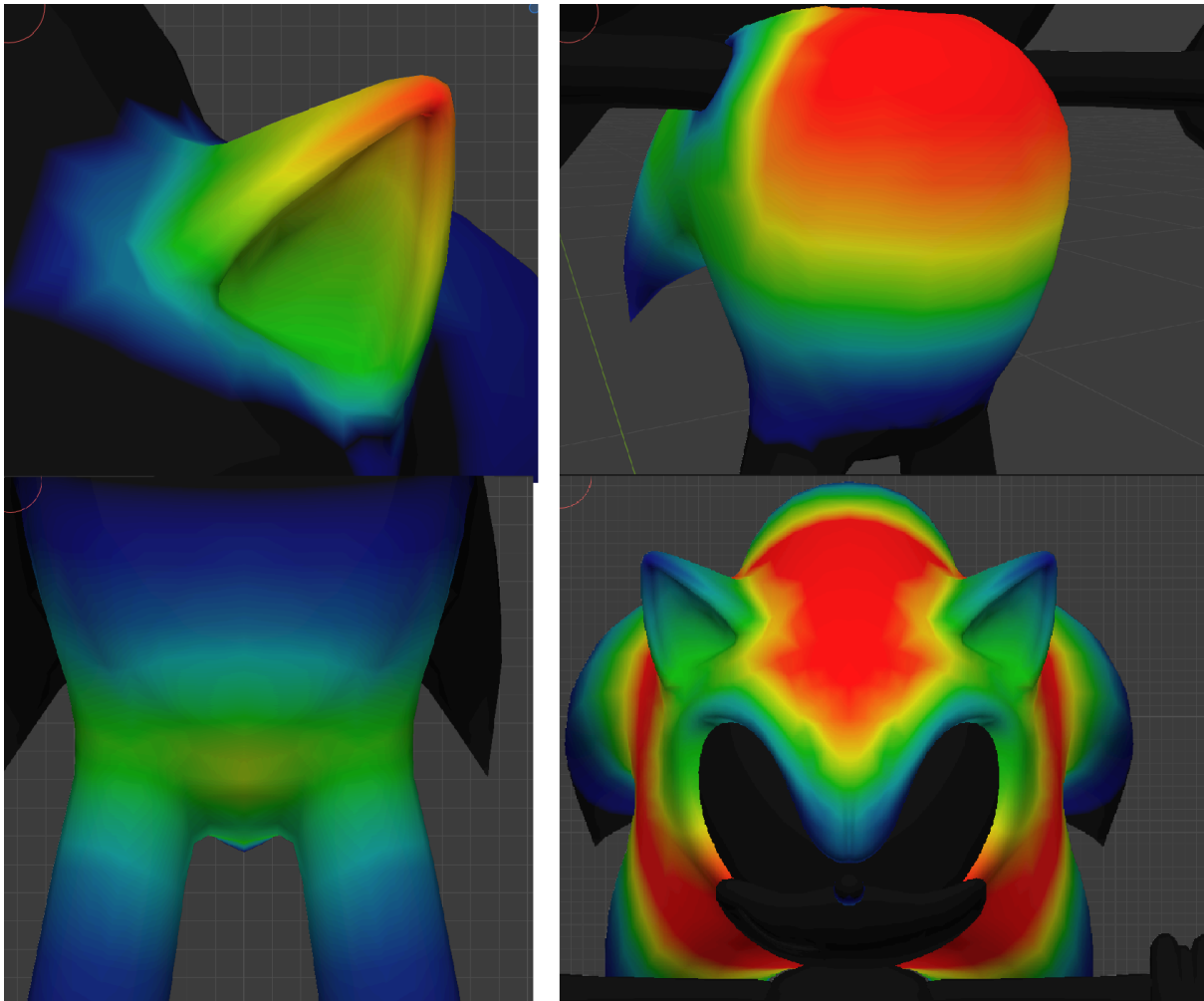
Sin embargo, esto sigue siendo un problema si la persona usa el modelo para animar en un futuro.



Mal weight paint

¿Qué es el *weight paint*?

El *weight paint* (o 'pintado de pesos' en español) es la influencia que tienen los huesos en la malla del modelo. Esto es lo que permite la animación en los modelos y dependiendo la cantidad de influencia (en este caso, va del azul oscuro representando nada de influencia, al rojo intenso que sería la máxima influencia) Tener un buen *weight paint* genera que las animaciones dentro de un juego o un programa 3D de animación, se vean fluidas y con un movimiento correcto. Una buena forma de pintar influencias son las que se presentan en las siguientes imágenes: están sacadas directamente de los juegos del erizo azul, específicamente "Sonic Unleashed".



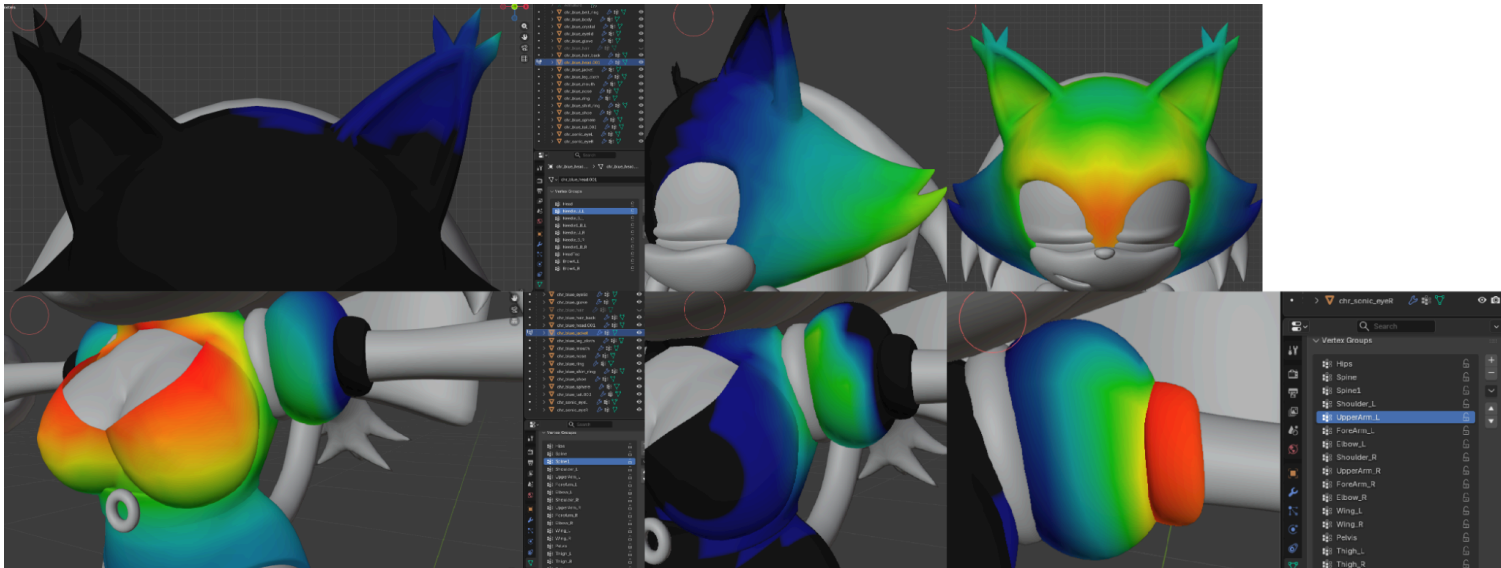
Normalmente, esto se suele hacer a mano, ya que de esta forma se pueden lograr resultados correctos y precisos. SonicOnBox no suele respetar esto, usando una herramienta llamada “Automatic Weight” o “Data Asset”. Estas opciones le permiten al usuario asignar influencia a las mallas seleccionadas sin la necesidad de hacer un trabajo manual. Esta opción suele dar muchísimos problemas, ya que suele pintar cosas que no debería.

Un usuario que llamaremos de forma anónima nos ha proporcionado el trabajo de SonicOnBox en el año 2024 para “Sonic Frontiers”, donde podemos presenciar una cantidad de errores inmensa. Uno de los que notó la persona fue el movimiento de las orejas. Las orejas tienen su propio hueso y, por lo tanto, su propia influencia. Sin embargo, aquí por razones inexplicables están conectados a las púas de Sonic, generando un movimiento incorrecto al momento que la animación de Sonic requiere el movimiento de estos.

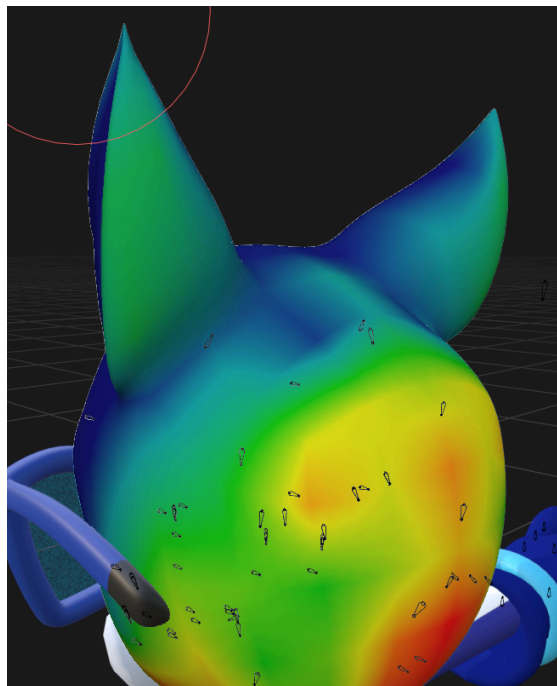
Otro punto a destacar es el movimiento de cejas. Las cejas del modelo no tienen movimiento, debido a que SonicOnBox, al usar estas dos herramientas, intenta calcular las posiciones correctas de las influencias en cada hueso. Esto trae

muchísimos problemas al movimiento del personaje, ya que terminan conectadas a la cabeza de forma incorrecta, además de usar el hueso incorrecto. “Sonic Frontiers” usa dos huesos para la cabeza, uno llamado “Head” el cual controla la parte baja de esta y ciertas zonas superiores. Mientras que el hueso “HeadTop” se encarga de la frente y zonas superiores de la cabeza. El modelo está completamente conectado al hueso “Head”, dejando sin rastro al hueso/influencia del “HeadTop”.

Otro punto a destacar sería el pecho. La influencia del pecho y hombros están conectados a los brazos del modelo, generando un movimiento roto.



Otro usuario afectado fue alguien anonimo, el cual pido su modelo para tanto “Sonic Frontiers” como “Sonic Racing: CrossWorlds”, donde podemos percatarnos que los pesos del hueso “Head” está enlazados a las orejas de forma incorrecta.



Materiales de baja calidad (Mod del Hedgehog Engine)

¿Qué son los materiales?

Los materiales son los archivos los cuales almacenan los *shaders* (sombreadores), parámetros y texturas de una cierta zona de los modelos. Estos son capaces de generar luminosidad, metalicidad, brillos, reflejos, etc. Todo esto dependiendo de las características que tenga el *shader* de ese material. Estos contienen una textura llamada “PRM” (en el Hedgehog Engine 2), el cual representa el valor de cada parámetro:

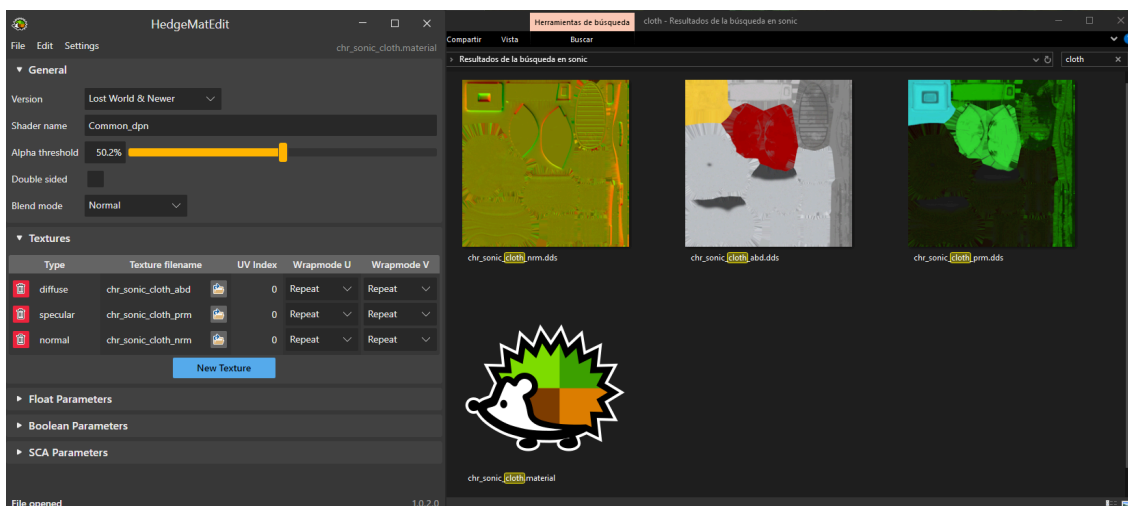
Rojo: Reflexión

Verde: Suavidad

Azul: Metálico

Alpha: Oclusión ambiental

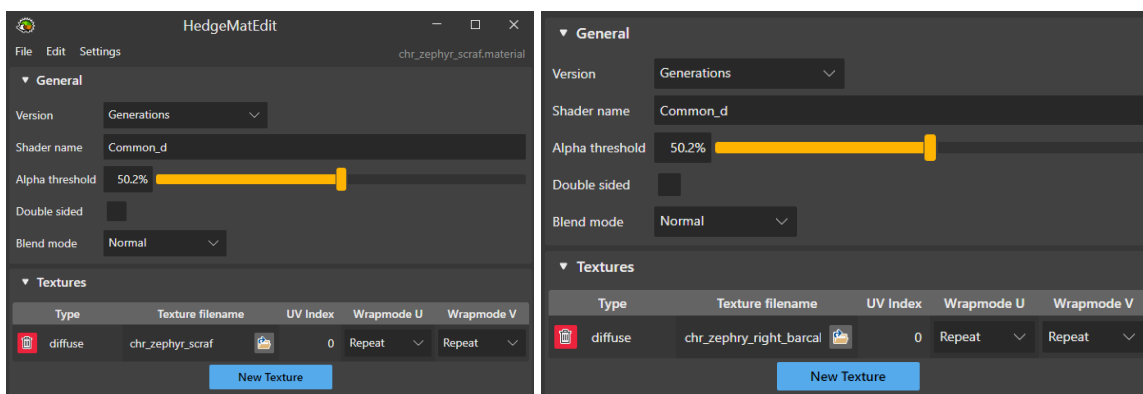
Aquí un ejemplo de un material utilizado para “Sonic Frontiers”, específicamente de la ropa.

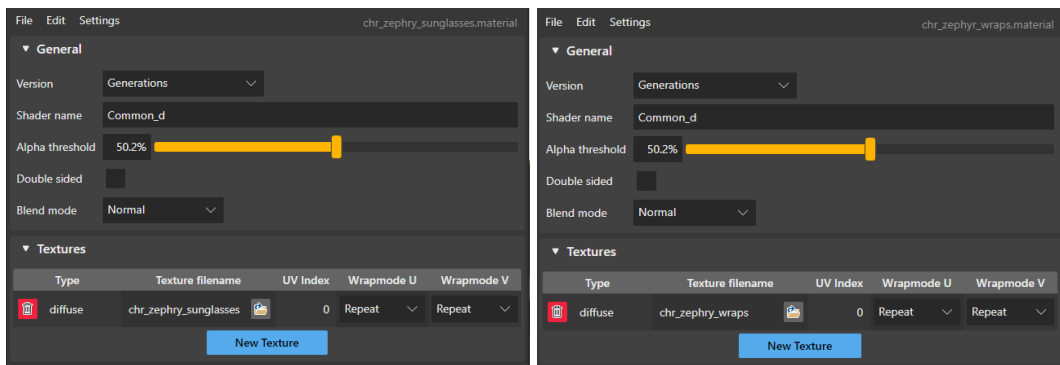




SonicOnBox constantemente usa materiales básicos, usando un *shader* llamado "Common_d", el cual solo tiene entradas para las texturas principales, sin dejarle espacio a otras texturas que cumplen también un rol de calidad, como serían los mapas de normales y el PRM, creando un porteo de baja calidad, incluso menor a la calidad del Sonic mismo de "Frontiers".

Una de las personas afectadas fue @zephyr_hedgehog (en Twitter/X), el cual al entrar dentro del mod y ver sus materiales nos podemos percatar que usa solo una textura principal, sin rastro de los mapas de normales o su PRM.

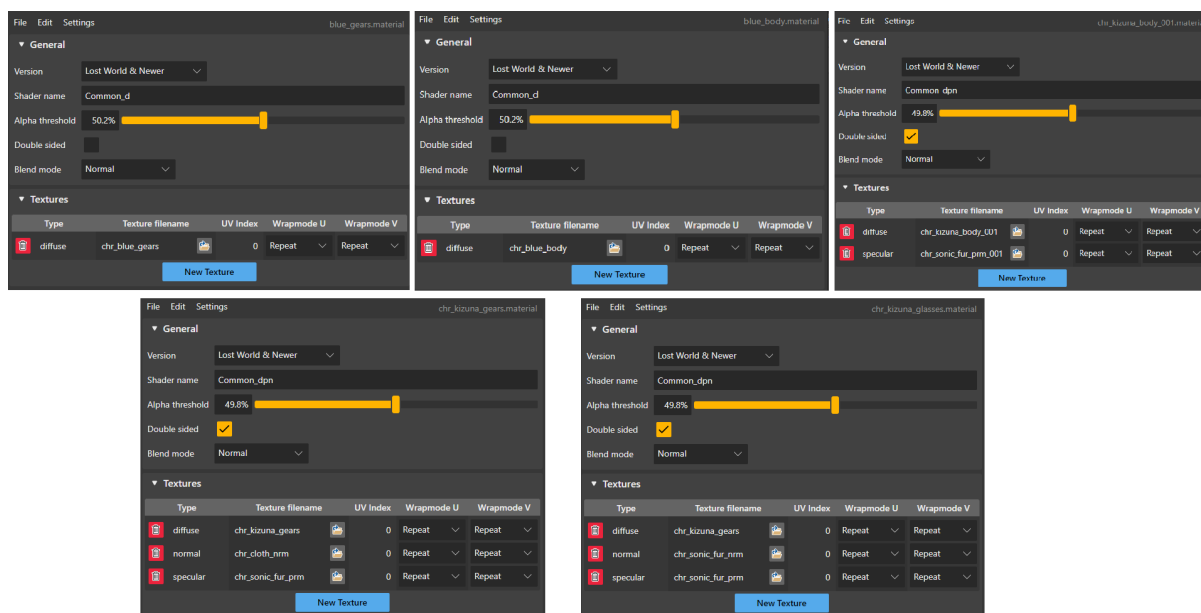




Así se ve dentro del juego. Como podrán notar, la deficiencia de calidad es absurdamente asquerosa. No hay detalles reflexivos, no hay metalicidad (lo que los anillos sí tienen, pero eso lo tocaremos en otra sección) ni suavidad.

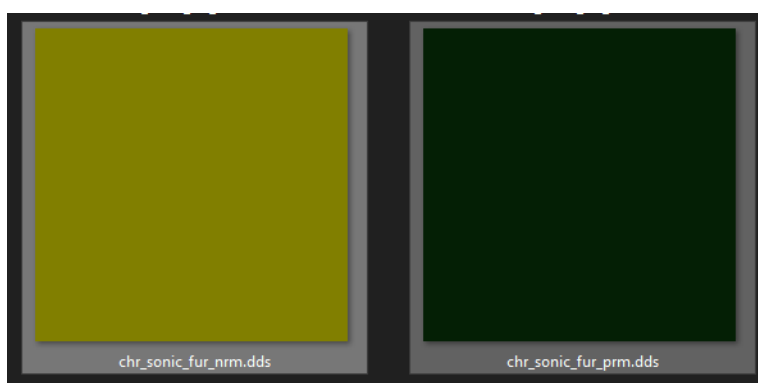


Otras personas también fueron afectadas por esto, siendo anónimas.



Algunas de estas capturas usan un *shader* llamado “Common_dpn”, el comúnmente usado para “Sonic Frontiers”. Sin embargo, podemos notar que si bien usa el *shader* convencional para este juego, sus texturas de mapas de normales y PRM son realmente básicas, al ser texturas de un solo color. No hay detalles, ni profundidad, ni hay colores que le den un mejor efecto visual como sería el metálico o reflexiones.

Nada.



Robo de contenido

SonicOnbox ha estado robando contenido a varios creadores para llevar a cabo sus comisiones o trabajos personales, tanto modelos, códigos y texturas. Todo esto sin que los comisionados lo supieran, creyendo que todo lo presentado por él era 100% de su mano.

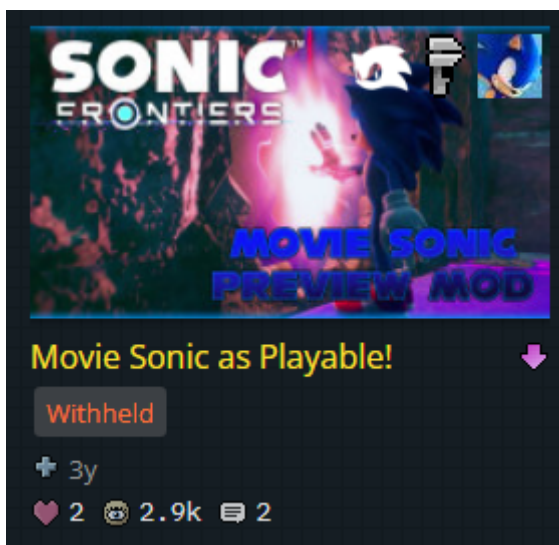
Constantemente en sus publicaciones de Twitter suele atribuir todo el trabajo del modelado a sí mismo, cuando no es cierto.



La boca, por ejemplo, no es suya, sino robada del modelo de Rouge del mismo “CrossWorlds”; lo mismo con las pestañas, que se pueden notar fácilmente por la posición de los polígonos del modelo original de Rouge. Esto como tal no estaría mal si no fuera porque dice claramente “¡cada pieza la creé yo solo!” y que sigue cobrando el mismo precio por sus trabajos, además de añadir que esta persona no suele informar a sus comisionados que usan recursos/modelos de los juegos.



Uno de los robos más viejos registrados es del año 2022, en la salida de “Sonic Frontiers”. Este mod fue retirado de la página por un moderador debido al robo del modelo sin acreditación ni permisos del creador original.



Withhold Notice



This Mod is withheld! It will be hidden until its rule violations are addressed.

Type	Withhold Date
Hardhold	3y

Rule Violations

R-FRONTIERS.483

Rule #2: Content Theft

Do not use content from another submitter's mod without first getting their permission.

Ensure that each individual author of a community code included by your mod is credited.

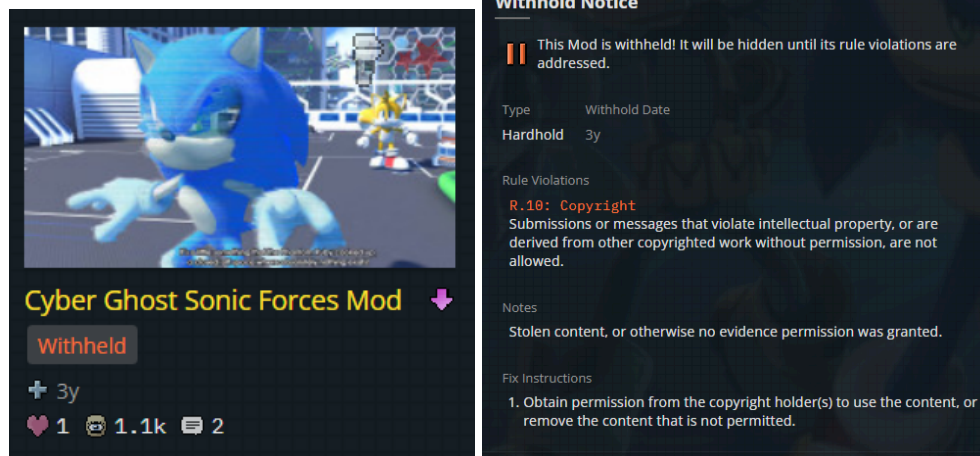
Notes

The creator of the model has requested we take this down.

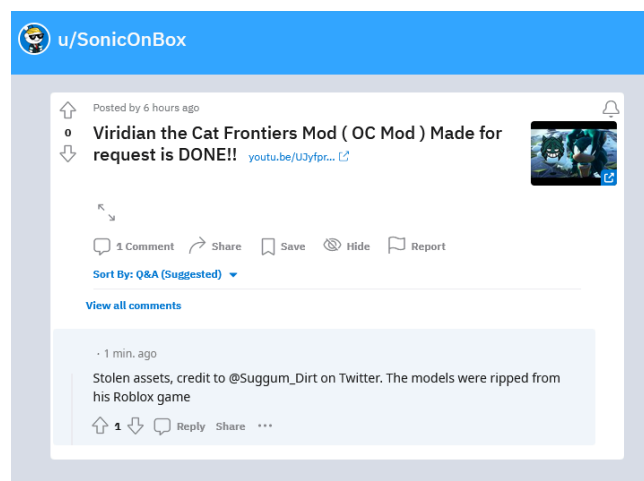
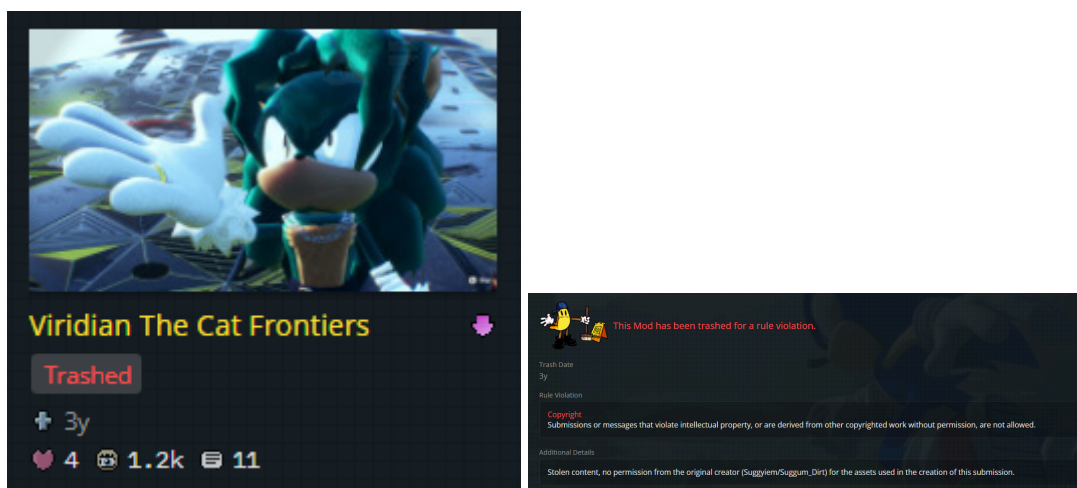
Fix Instructions

1. You will need to remove your mod from the page or get the original creator's permission if you have stolen content.

Otro registro de robo de contenido data del mismo año, pero para “Sonic Forces”, donde se subió un mod de Cyber Ghost para Sonic, contenido robado del mod de Lady Lunanova de su propio mod para “Sonic Frontiers”.



Otro de estos robos fue en una comisión hecha también en el 2022, en el cual robó recursos de un pelo de un juego de Roblox. Este mod actualmente está borrado por el mismo creador del juego de Roblox, que reclamó por ello. Esto también fue visto en Reddit, donde actualmente su cuenta está baneada por motivos desconocidos.



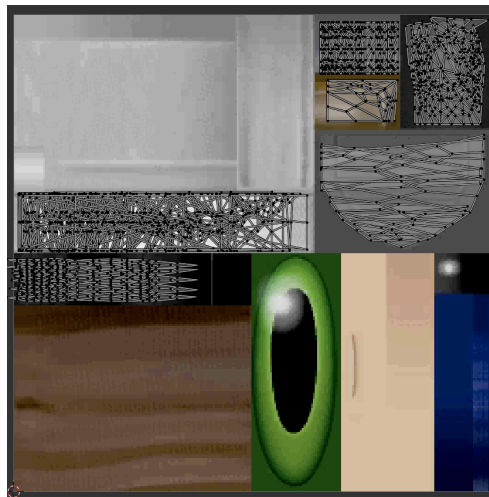
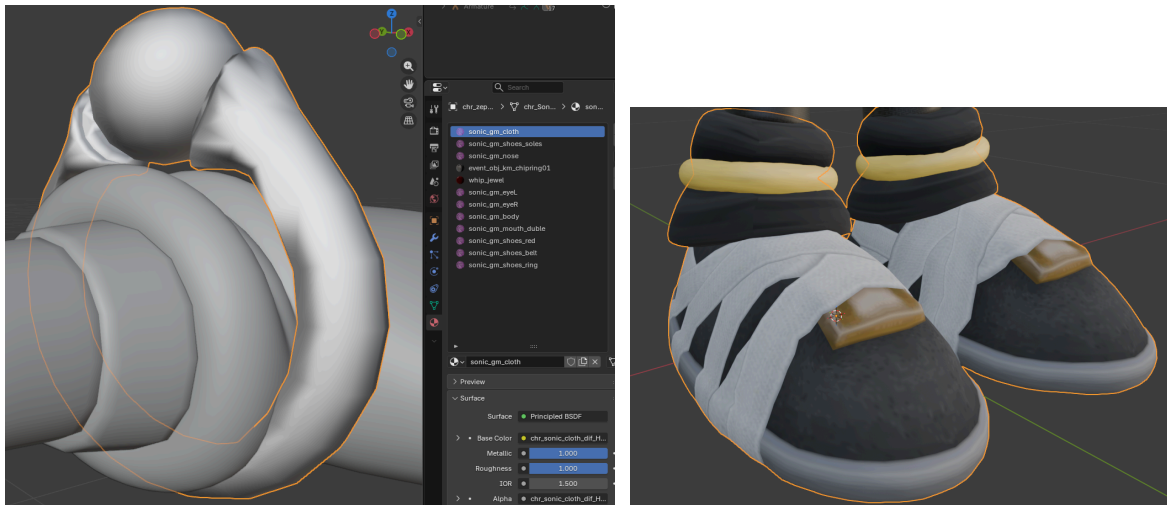
En el año 2023 ya tuvo una polémica por la misma situación de este robo, siendo mostrado abiertamente en Twitter/X.

Aquí el link del hilo:

https://x.com/Suggum_Dirt/status/1634696333486350336

En este hilo, SonicOnBox, constantemente afirma que los modelos son 100% suyos, siendo capaz de editar las mallas o subdividir el modelo tratando de ocultar el contenido robado.

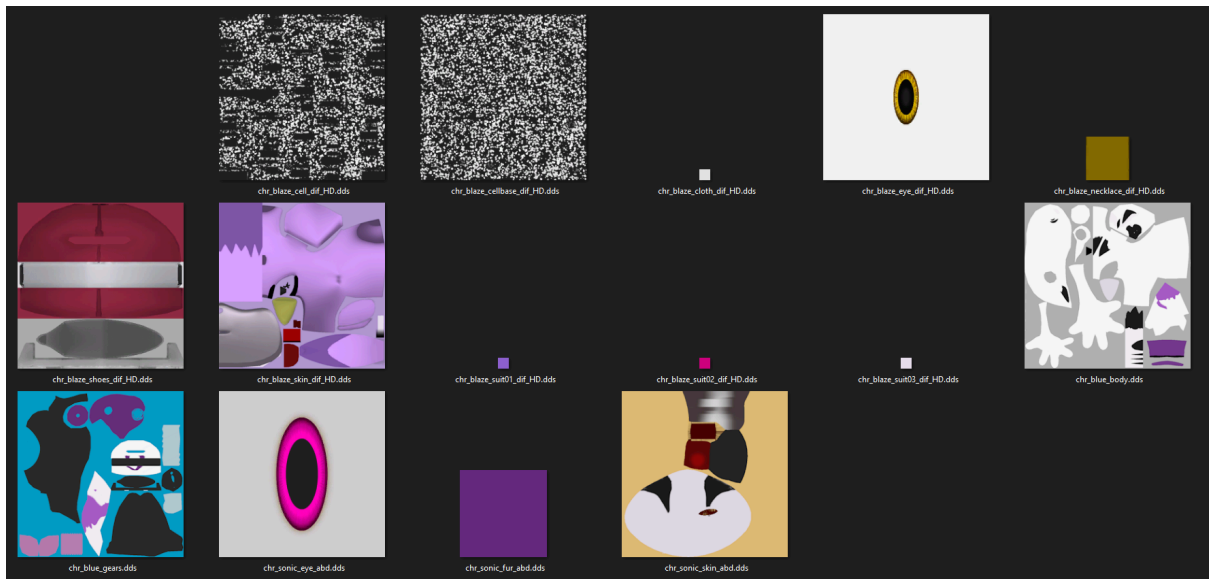
@zephyr_hedgehog también fue afectado por esto, encontrando archivos de “Sonic Unleashed”, “Sonic Boom” y del modelo de Amy del mismo “Sonic Frontiers”.



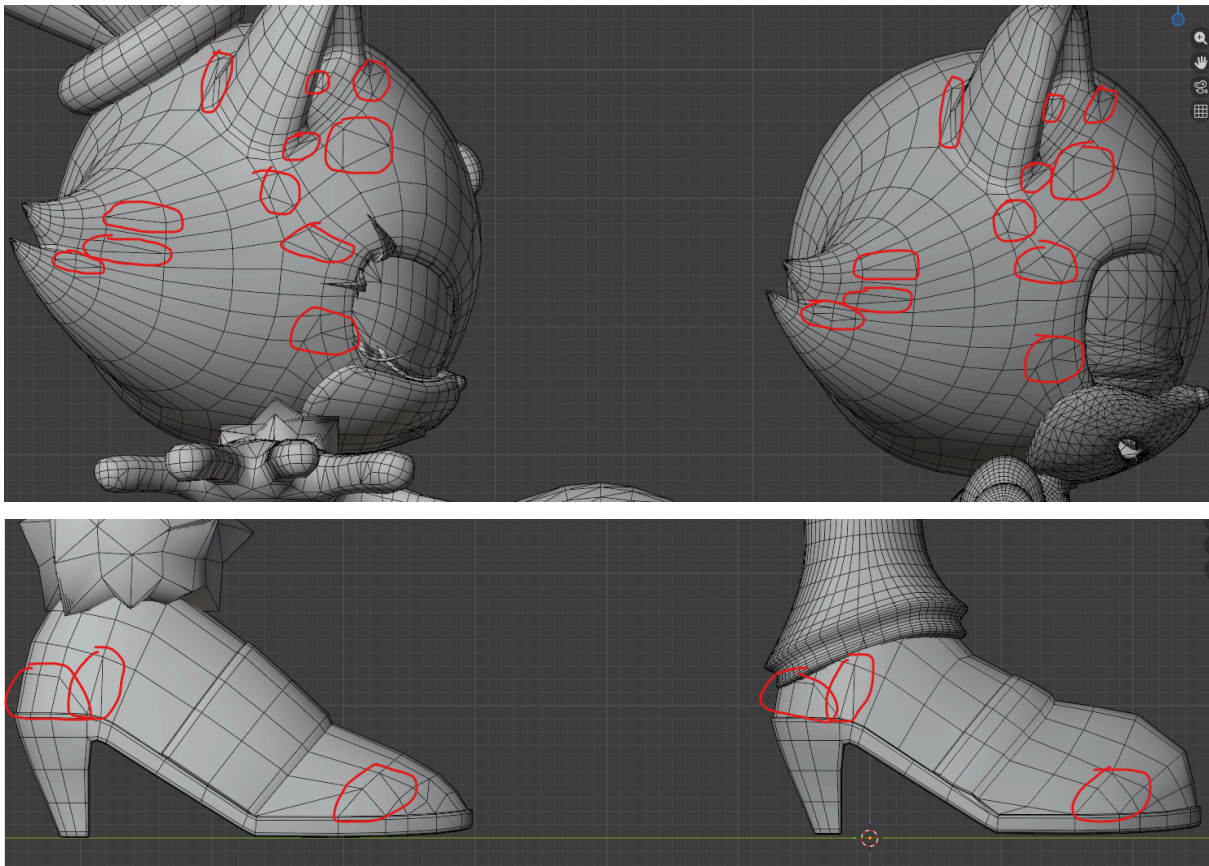
	chr_amy_orig_cloth_abd.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	1.025 KB
	chr_amy_orig_cloth_nrm.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	1.366 KB
	chr_amy_orig_cloth_prm.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	342 KB

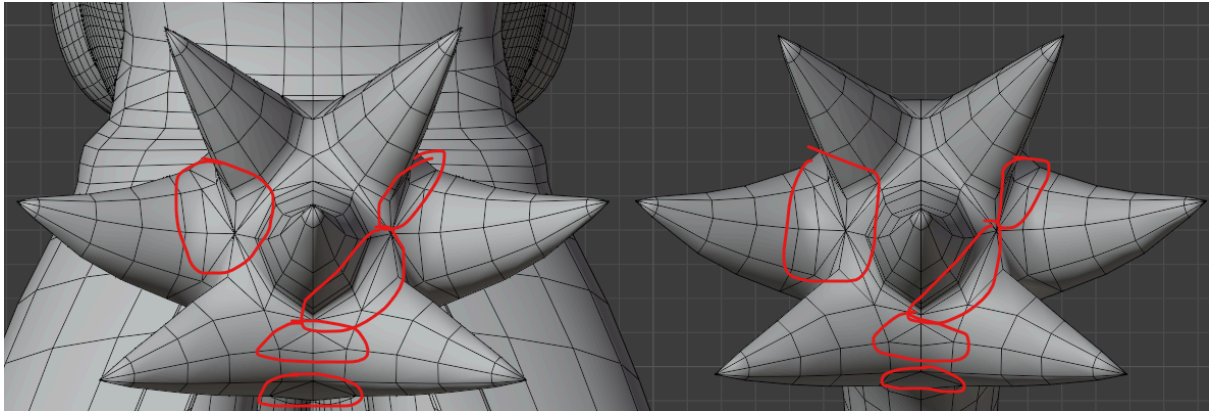
Gracias a los archivos de Amy, los anillos del modelo tienen reflejos, respondiendo por qué sí tenía esos detalles de esa parte del modelo.

Desde un comprador anónimo, tenemos pruebas que reafirman que sus modelos no son 100% suyos. En este caso, se usaron recursos del modelo de Blaze de “Sonic Generations”.



Para identificar el robo de modelado, es tan fácil como convertir la topología del modelo de triángulos a cuadrados con una opción de Blender. La opción de Blender no es para nada perfecta, pero gracias a esto podemos identificar más fácilmente el robo de modelos. En estas imágenes podemos destacar todo lo que se puede encontrar de similar.



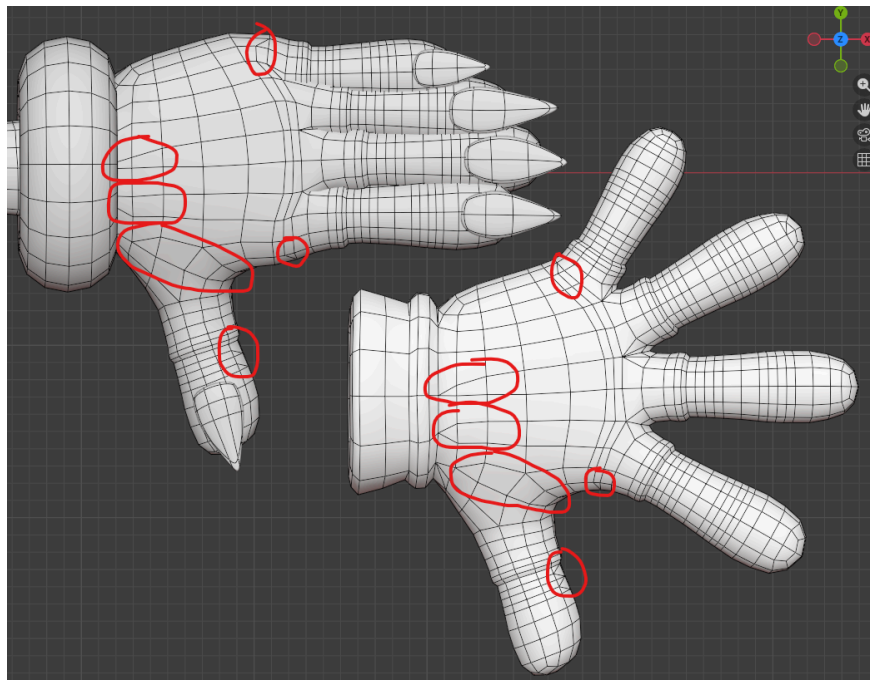


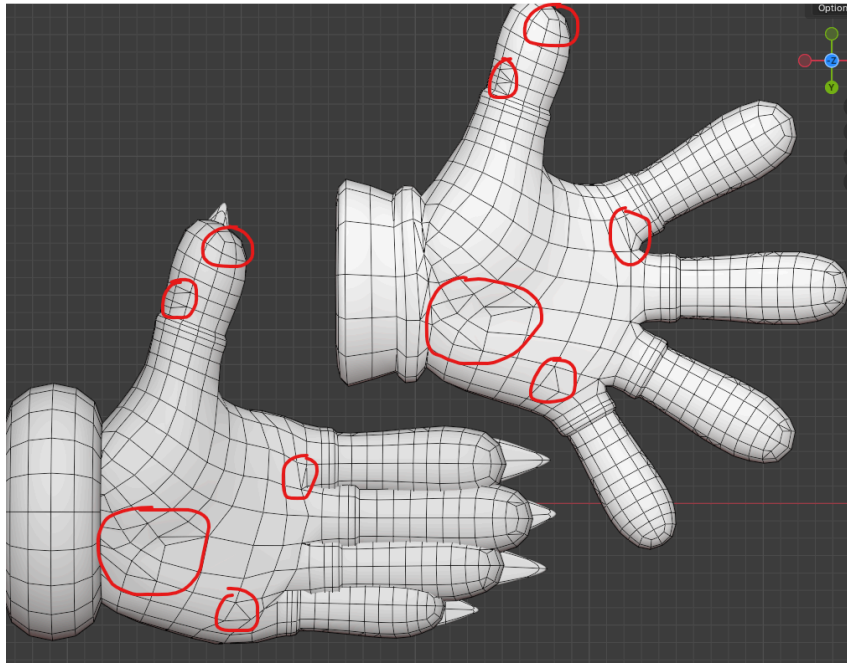
También como otro aporte anónimo, un mod de "Shadow Generations", del año 2025.

Este modelo también tiene contenido robado, principalmente del modelo de Shadow y Rouge de "Shadow Generations", y algunos del avatar de "Sonic Forces", tomando recursos de los zapatos, manos y anillos.

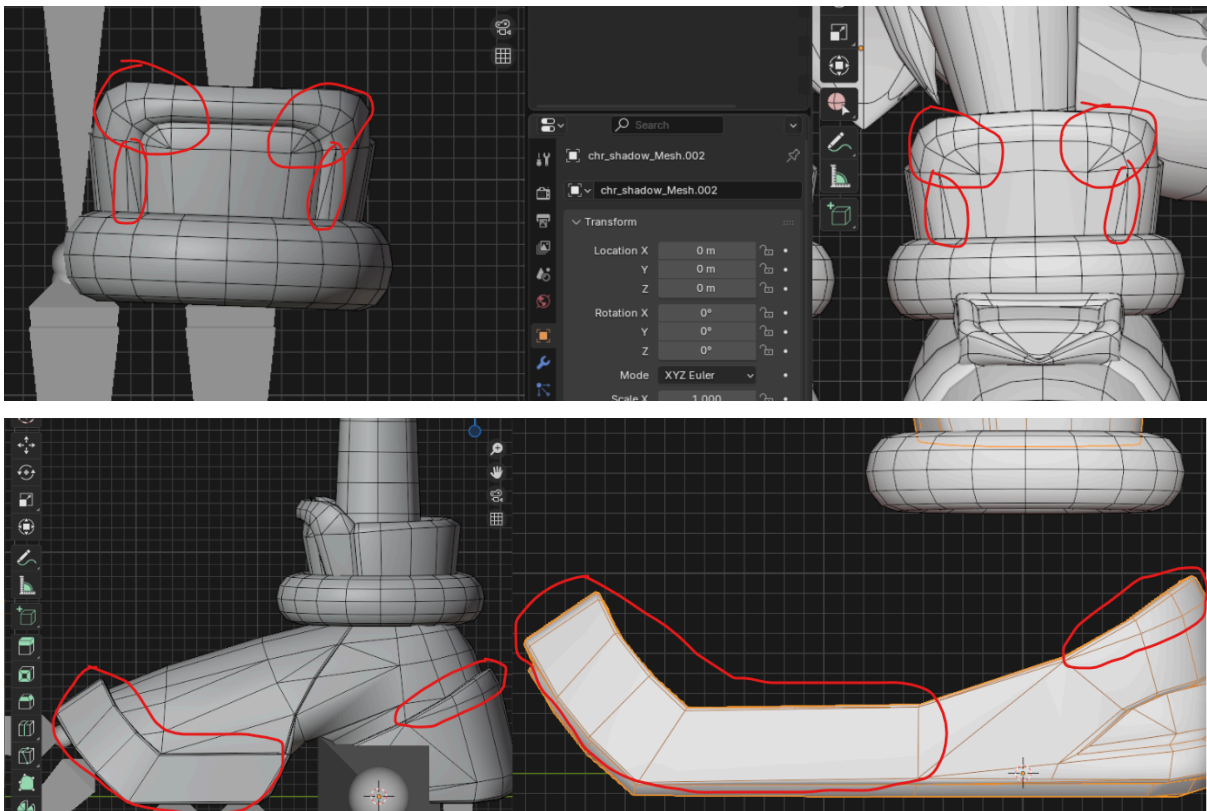
Aquí es un poco menos visible el robo de malla, principalmente porque ha editado el modelo para adaptarlo al esqueleto de "Shadow Generations", ya que con una las opciones de Blender se pueden disolver aristas y unir las a otros puntos, y en este caso se usaron para quitar los triángulos del modelo y trabajar con cuadrados, con lo que es mucho más sencillo editar. Sin embargo, hay puntos los cuales ha dejado y siguen siendo evidentes.

Estas manos son de la ropa que tiene el avatar a elegir en "Sonic Forces".

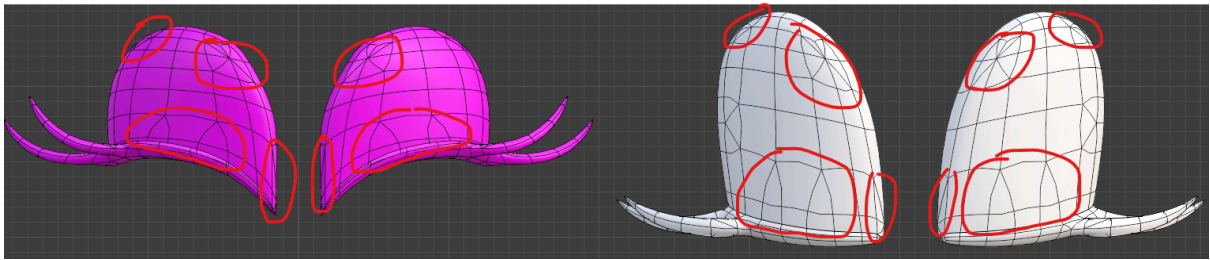




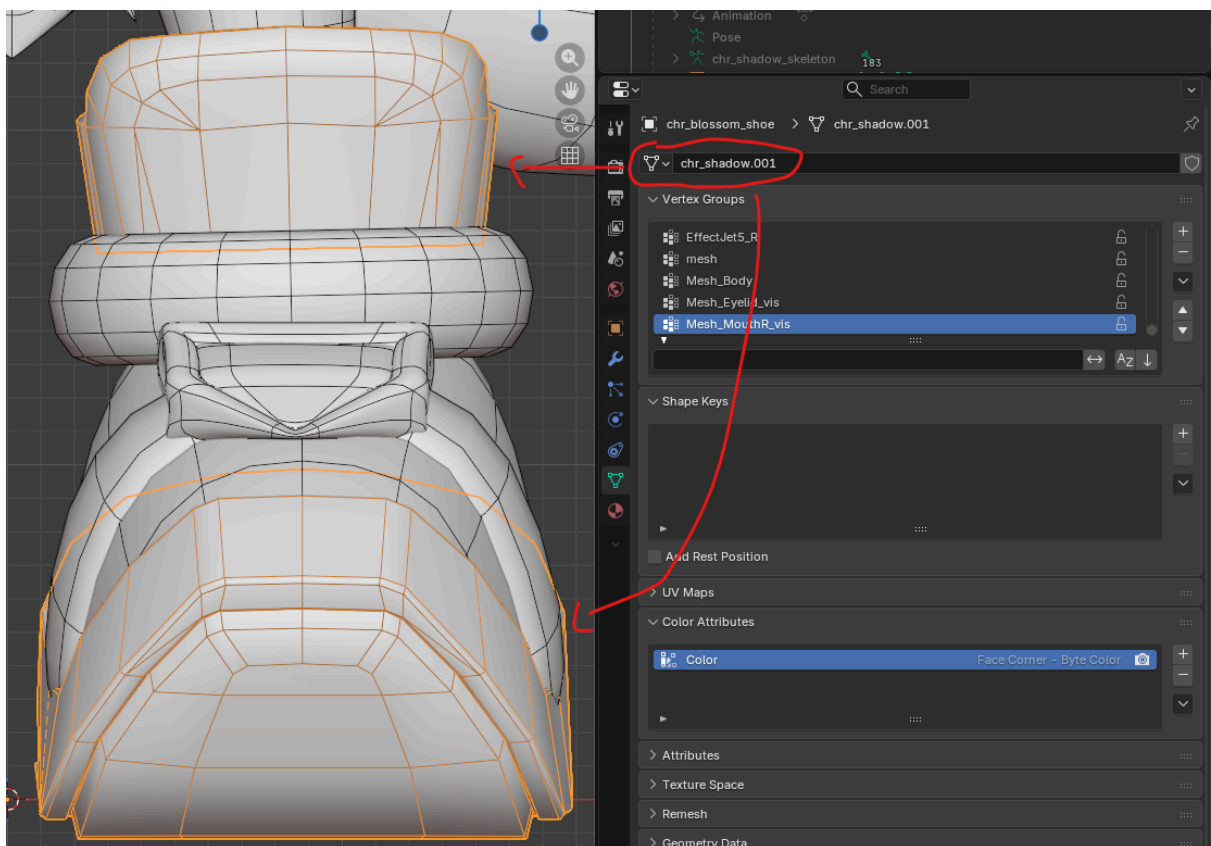
Y estas son partes del modelo de Shadow que ha usado, principalmente en los zapatos.



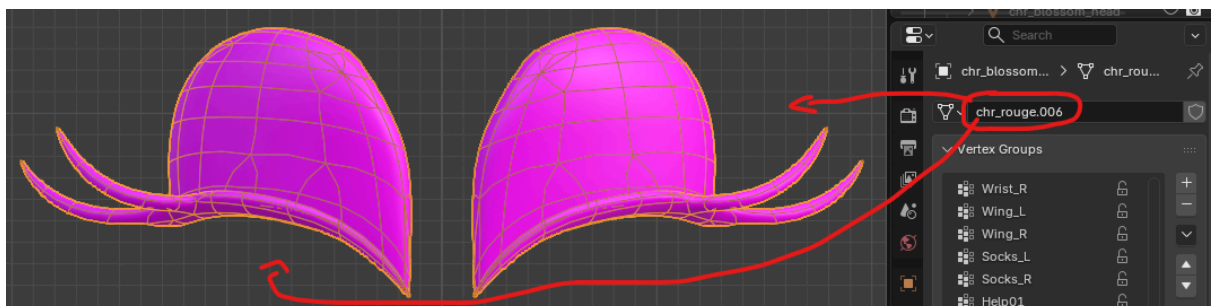
Ha usado también las pestañas de Rouge del modelo del juego "Shadow Generations", solo que le ha aplicado una subdivisión a la malla, convirtiéndolo en cuadrados, y desde una de las animaciones de las pestañas de Rouge, las puso en el modelo.



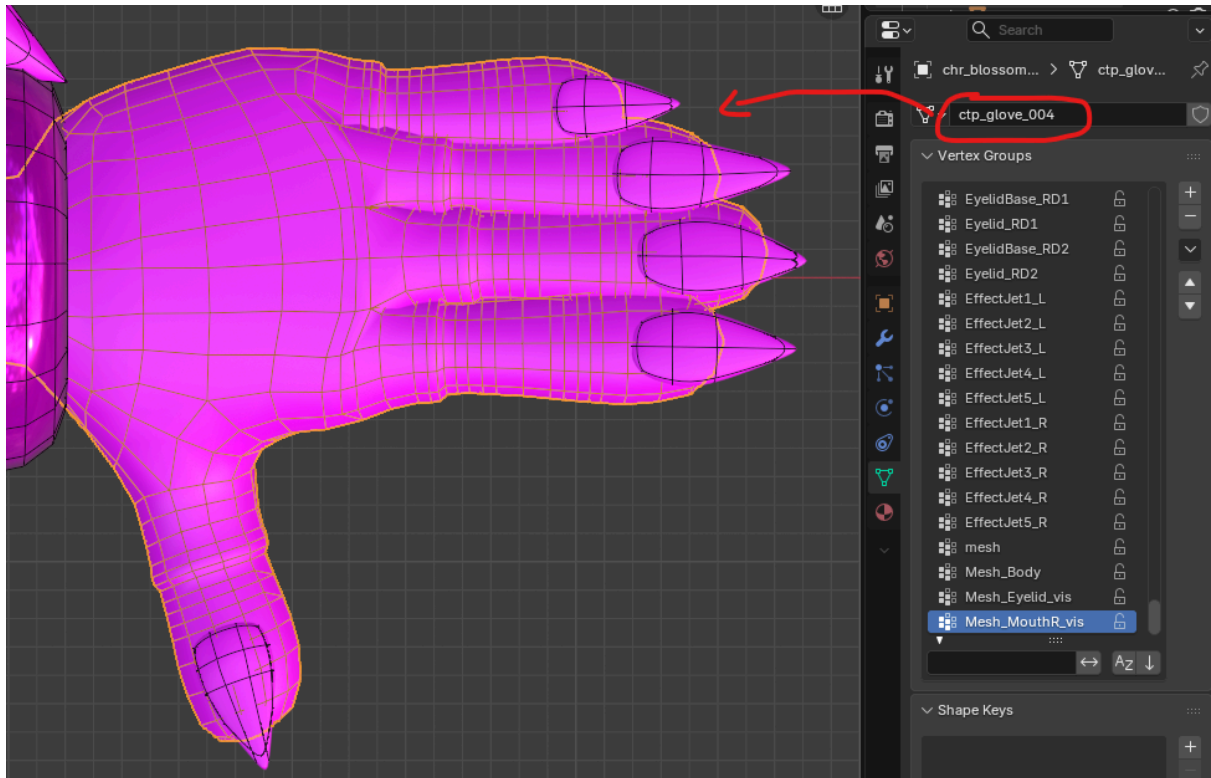
Otra prueba que ayuda a que estos son recursos modificados del modelo de Shadow, son sus datos en los nombres de las mallas. Cada modelo tiene su nombre de malla, y en estos modelos del zapato, podemos darnos cuenta de que tiene el nombre de "chr_shadow.001", el nombre que tiene el archivo del modelo de Shadow en "Shadow Generations".



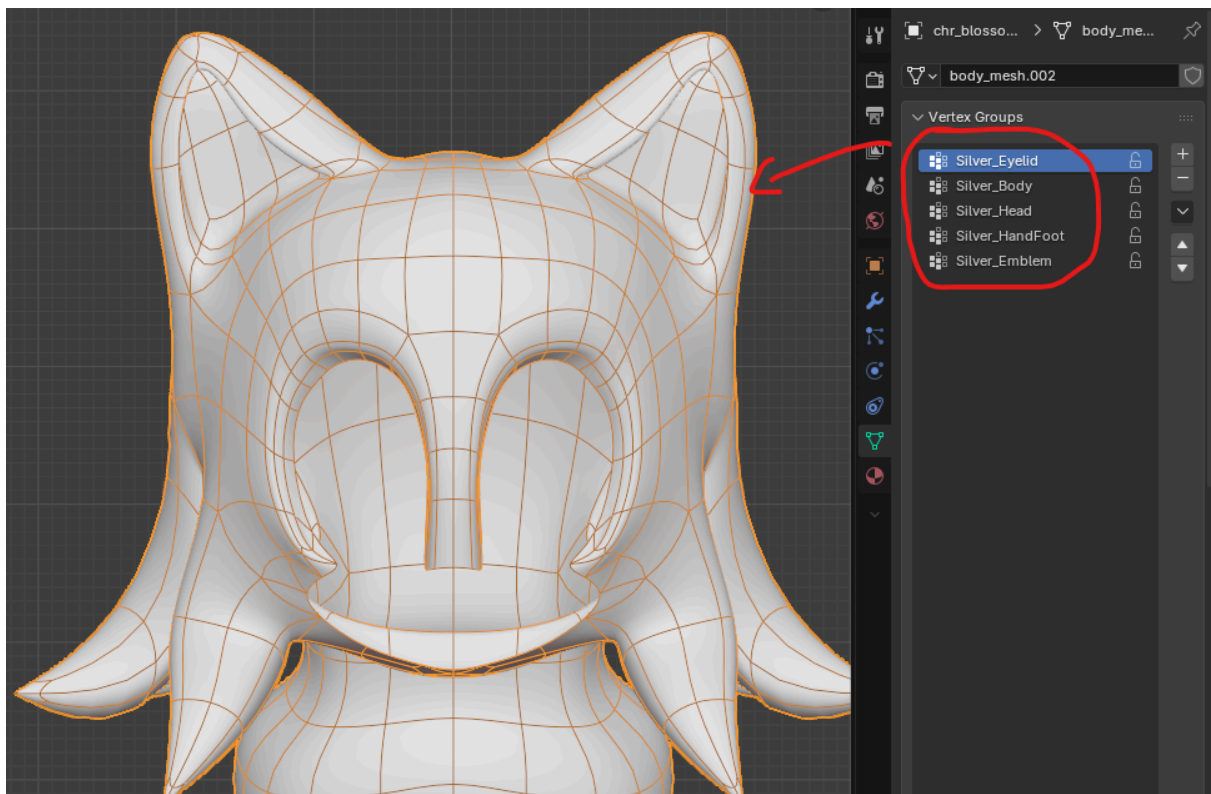
Esto mismo sucede con Rouge, donde se encuentran sus datos de modelado.



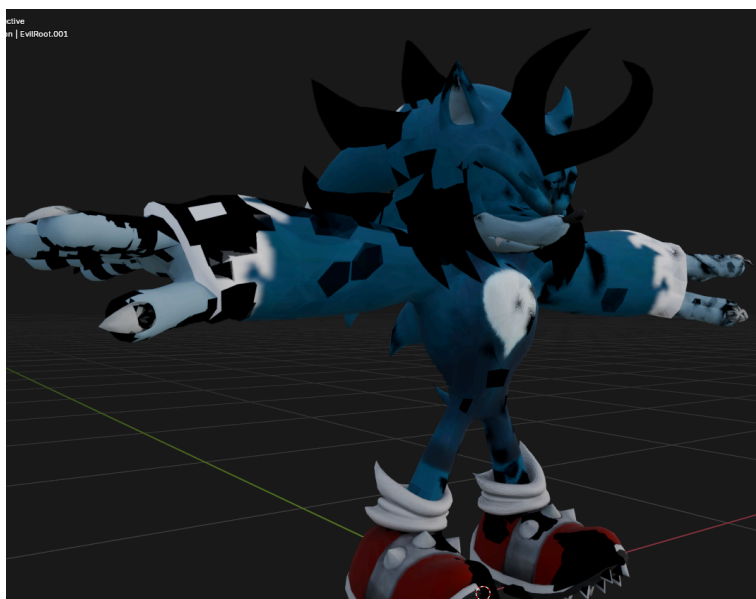
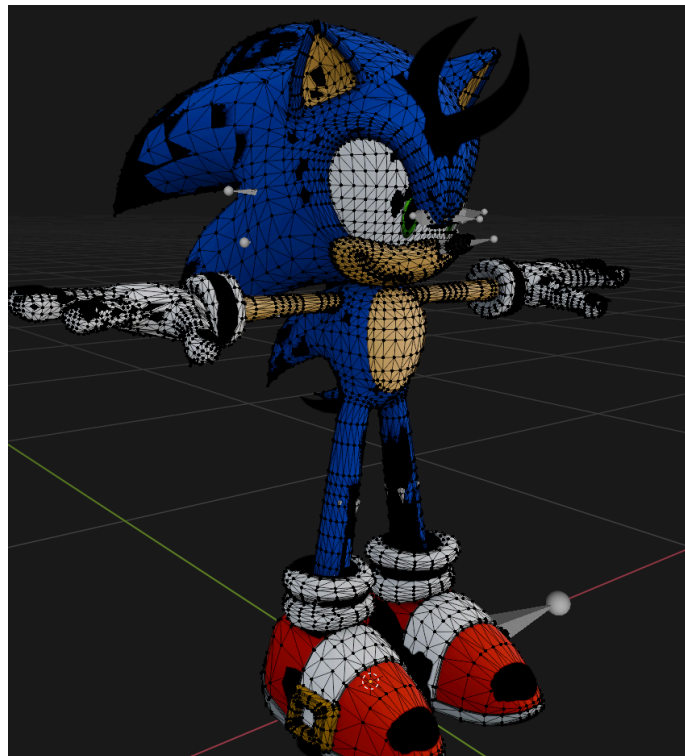
Y los datos del avatar de “Sonic Forces”



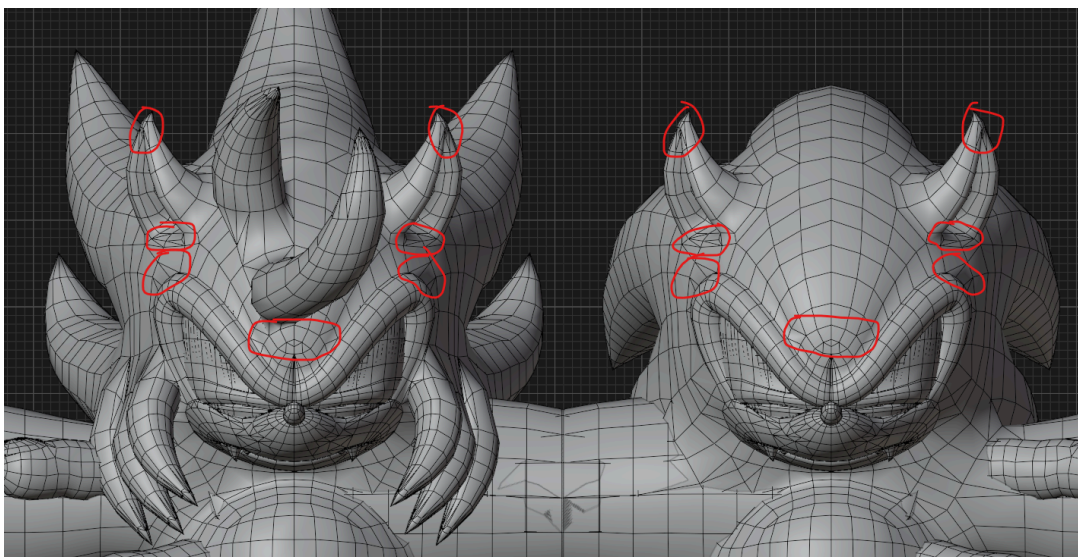
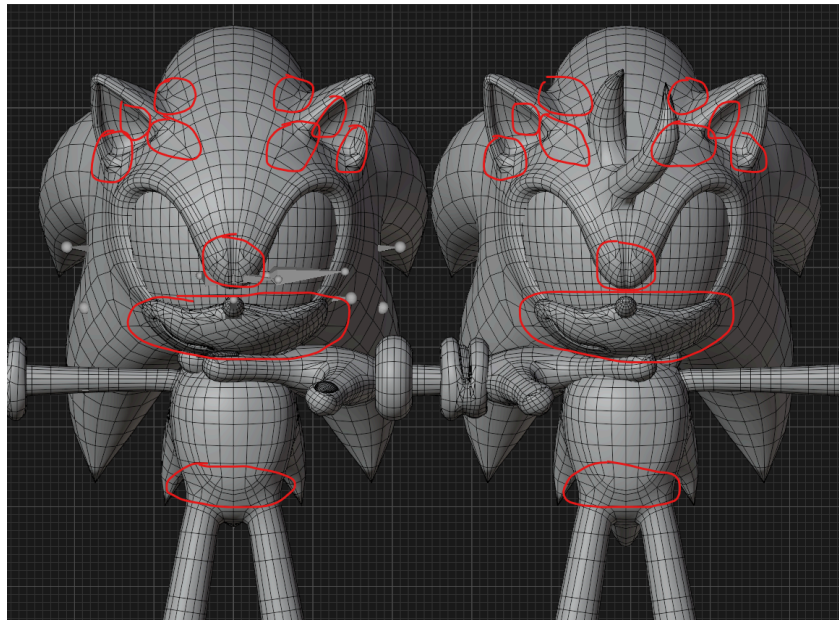
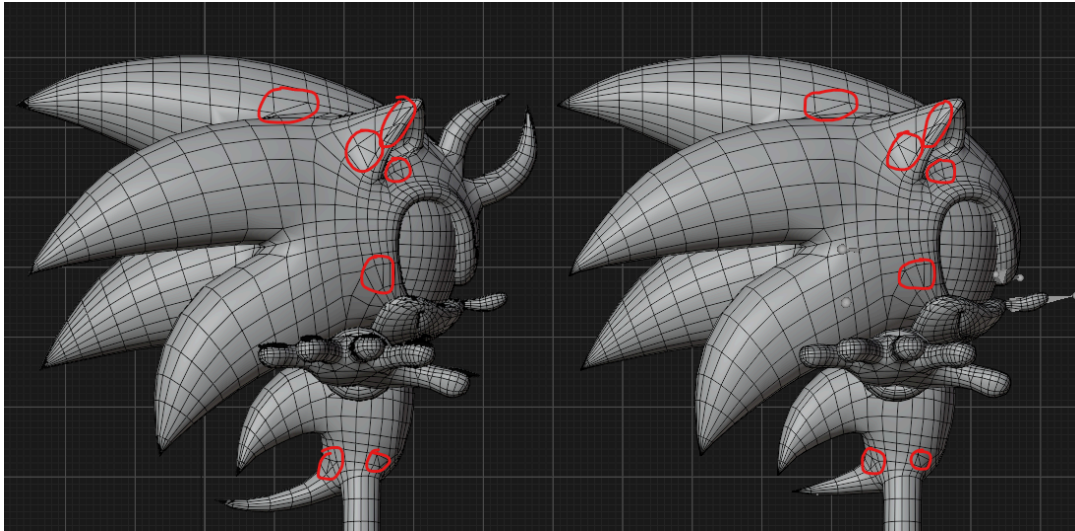
También se pueden encontrar datos del modelo de Silver en la cabeza del personaje, principalmente en sus influencias en el *weight paint*, siendo un intercambio de modelo con Shadow.

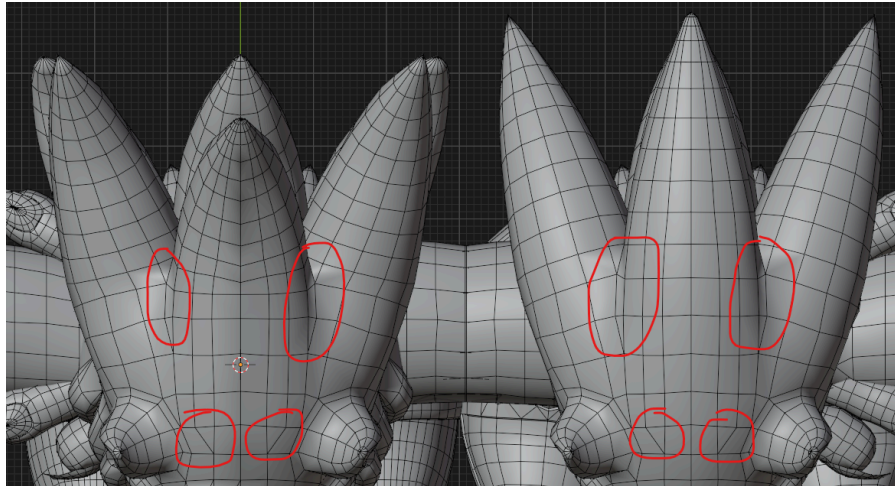


El caso que veremos ahora mismo, es el caso que considero yo, el más impresionante de las comisiones de modelos hechas por OnBox. El día 19 de Mayo del 2025, se llevó a cabo una comisión para @Ninetails2002 (en Twitter/X) para "Sonic Unleashed". En esta comisión se pidió un modelo de su OC, tanto para el diurno como nocturno. OnBox fue realmente descarado, robando directamente el modelo original de "Sonic Unleashed", tanto del Sonic base como Werehog y modificando únicamente lo necesario. En la imagen se puede ver el Sonic original superpuesto sobre el modelo modificado. Si se dan cuenta, el modelo tiene manchas negras. Estas manchas negras se deben a que la posición en los 3 ejes (X, Y y Z) de un vértice es la misma a la de otro vértice.



Usando la técnica anteriormente mencionada para identificar el robo de malla, se puede destacar lo siguiente:





El trabajo completo relacionado a este mod de “Sonic Unleashed” tuvo un precio de 120 EUROS (140 dólares), un precio muy exagerado por un modelo que en su 80% no fue hecho por él, sino usando recursos del modelo original de los juegos del erizo azul.

Unos de los casos más recientes del robo de trabajo ajeno data de octubre del 2025, donde un usuario anónimo, encargó a SonicOnBox un modelo y mod para “Sonic Frontiers” y “Sonic Racing: CrossWorlds”, donde en el mod del primero, podemos percatarnos que usa un código .hmm, el cual edita el color del Cyloop. Sin embargo, esos códigos .hmm también pueden incluir autores en sus líneas de código, para dar acreditación. Al abrir este .hmm del mod, nos podemos percatar que es código también robado descaradamente de un mod ajeno al momento de la entrega.

```

C:\Users\diego > Downloads > Kizuna the Dragon Frontiers-20251127171127Z-1-001 > Kizuna the Dragon Frontiers > E cyloop.hmm
1 Code "Tails' Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
2 //
3 #include "Reflection" noemit
4 #lib "Player"
5 #lib "Tails"
6 #lib "SonicParameters"
7 //
8 {
9     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters.Root>("player_common");
10
11     if (SonicParametersInfo.pData == null)
12         return;
13
14     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Tails)
15     {
16         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.9f);
17         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.5f);
18         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.0f);
19         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.R, 0.9f);
20         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.G, 0.9f);
21         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.B, 0.0f);
22         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.R, 1.0f);
23         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.G, 0.2f);
24         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.B, 0.0f);
25         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.R, 1.0f);
26         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.G, 0.0f);
27         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.B, 0.0f);
28     }
29 }
30
31
32 Code "Sonic's Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
33 //
34 #include "Reflection" noemit
35 #lib "Player"
36 #lib "Sonic"
37 #lib "SonicParameters"
38 //
39 {
40     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters.Root>("player_common");
41
42     if (SonicParametersInfo.pData == null)
43         return;
44
45     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Sonic)
46     {
47         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.0f);
48         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.3f);
49         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.0f);
50     }
51 }
52
53
C:\Users\diego > Downloads > Kizuna the Dragon Frontiers-20251127171127Z-1-001 > Kizuna the Dragon Frontiers > E cyloop.hmm
59 {
60 }
61
62
63 Code "Knuckles' cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
64 //
65 #include "Reflection" noemit
66 #lib "Player"
67 #lib "Knuckles"
68 #lib "SonicParameters"
69 //
70 {
71     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters.Root>("player_common");
72
73     if (SonicParametersInfo.pData == null)
74         return;
75
76     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Knuckles)
77     {
78         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.0f);
79         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.2f);
80         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.2f);
81         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.R, 0.9f);
82         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.G, 0.0f);
83         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.B, 0.0f);
84         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.R, 1.0f);
85         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.G, 0.0f);
86         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color0.B, 0.0f);
87         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.R, 1.0f);
88         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.G, 0.0f);
89         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentLines[0].m_color1.B, 0.0f);
90     }
91 }
92
93
94 Code "Amy's Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
95 //
96 #include "Reflection" noemit
97 #lib "Player"
98 #lib "Amy"
99 #lib "SonicParameters"
100 //
101 {
102     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters.Root>("player_common");
103
104     if (SonicParametersInfo.pData == null)
105         return;
106 }

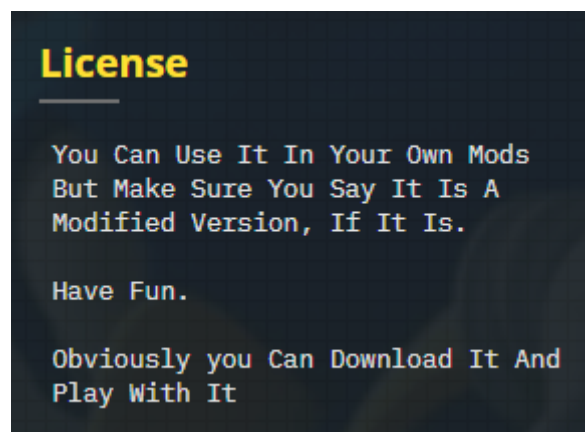
```

Este es un código el cual edita el color del Cyloop de todos los personajes dependiendo a quien uses, viniendo del mod llamado “Cyloop Colours For Characters”



Link: <https://gamebanana.com/mods/502228>

En la licencia del mod nos podemos percatar que el autor, TheElectricalOne, menciona que no hay problema en utilizar su trabajo, siempre y cuando, en el caso de ser modificado, SEA MENCIONADO AQUELLO, cosa que no hizo en ningún momento.



La persona que encargó el mod no estaba enterada de esta situación ni nunca se le informó de ello.

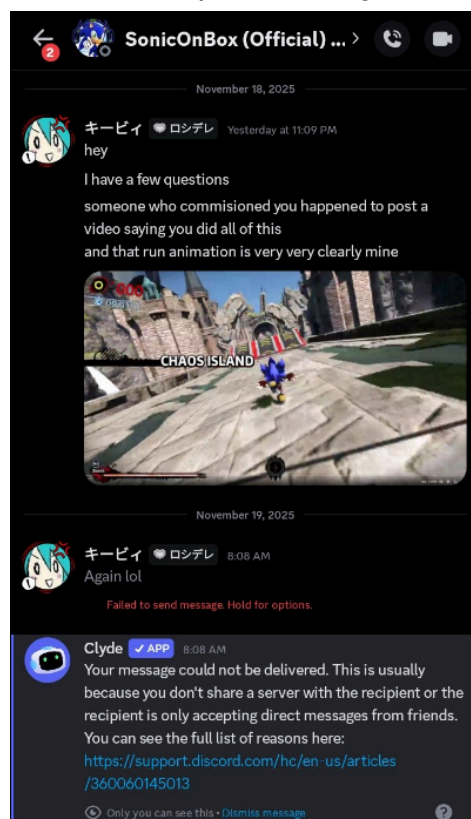
Otro de los casos más recientes data del año 2025, el día 18 de noviembre, el *modder* conocido como @SxlverCyn (en Twitter) hace ya más de un año lanzó el

mod “Sonic x Sonic Generations”, el cual cambiaba no solo el modelo de Shadow, sino que también sus animaciones.



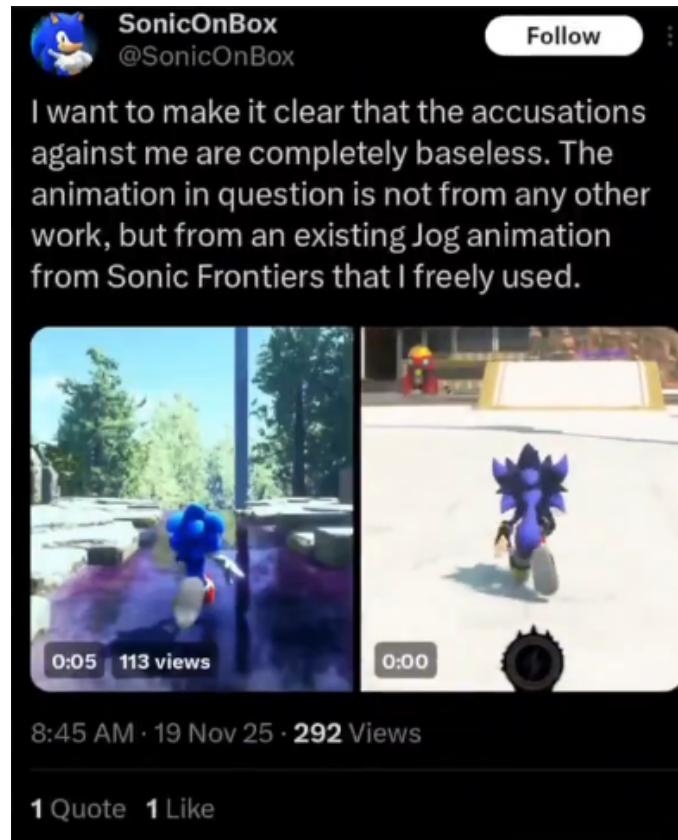
Link: <https://gamebanana.com/wips/88667>

Estas animaciones de correr usadas para Sonic, fueron utilizadas e incluidas en una comisión realizada por SonicOnBox sin el consentimiento de SxlverCyn, el propietario de las animaciones de este mod. SxlverCyn al descubrir esto, le envía un mensaje a SonicOnBox en Discord, que al día siguiente, lo termina bloqueando.



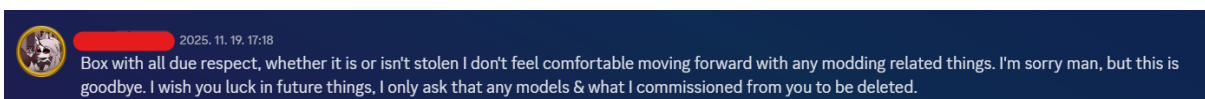
Este suceso escaló a nivel público en la plataforma de X (Twitter), donde se expuso este robo de contenido sin autorización. SonicOnBox respondió a las acusaciones

con la excusa de que eran las animaciones de “Sonic Frontiers”, lo que es falso, con el post siendo eliminado horas después por el mismo SonicOnBox y bloqueando a SxlverCyn en las redes sociales, pero siendo desbloqueado en Discord.



Link del video: <https://x.com/SxlverCyn/status/1991189073260912919?s=20>

El mismo día, el comisionado del mod se enteró de la situación y le pidió a SonicOnBox borrar los archivos del mod y que no volvería a trabajar con él.

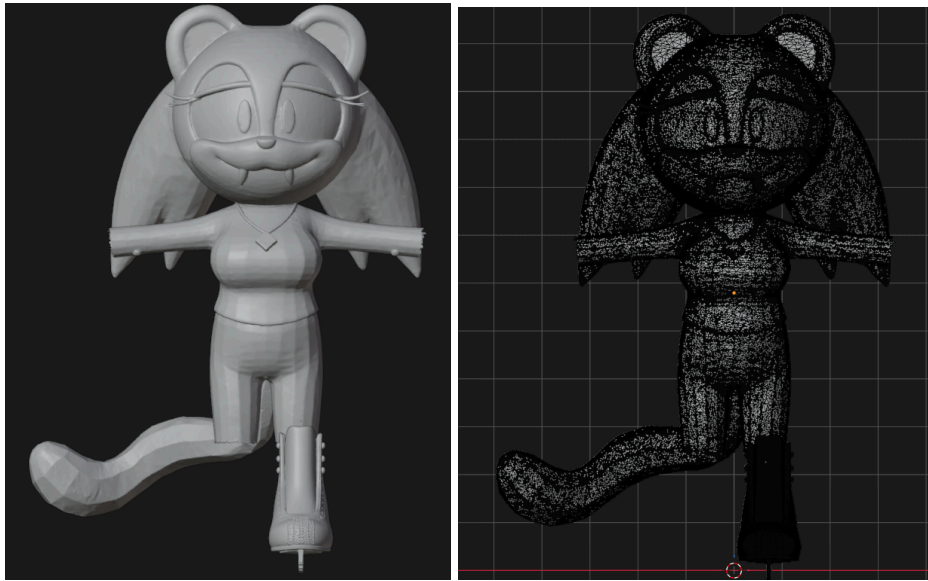


Cabe resaltar que todo esto tiene un valor de 60 a 70 euros y lo mínimo que uno espera es una sinceridad y transparencia detrás de cada trabajo con quién compra, cosa que esta persona no está realizando.

Uso de IA

El día 23 de Septiembre del 2025, una comisionada con el nombre de “Spagoop”, encargó un modelo y importe de ese modelo a “Sonic Racing: CrossWorlds”. Este modelo contiene algunos de los problemas anteriormente mencionados. Sin embargo, dentro del archivo del modelo, es posible encontrar un modelo 100%

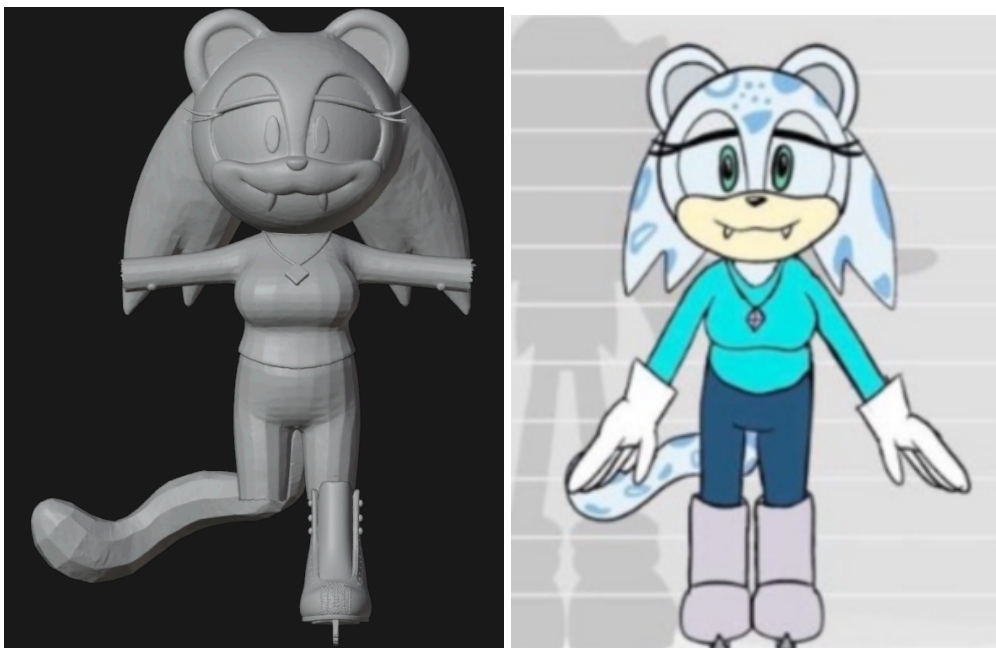
hecho por una IA.



Este modelo estaba escondido dentro de la escena del archivo .blend original. Es fácilmente identificable que esto está hecho por una IA debido a dos factores:

1° La IA al momento de traducir un modelo, esta no respeta las normas comunes de topología. La IA crea constantemente modelos con el objetivo de ser usados como esculturas inamovibles. Por lo tanto, tiene una topología realmente nefasta comparación del modelo que fue creado para @Ninetails2002.

2° La IA para funcionar debe tener referencias claras, ya sea por texto o imágenes. Comúnmente se usan más estas últimas. Si se percatan bien, pueden darse cuenta que la IA usó la referencia de frente para crear el modelo, y por lo tanto, también lo deja en la misma posición. Aquí una comparación de la referencia y el modelo creado.



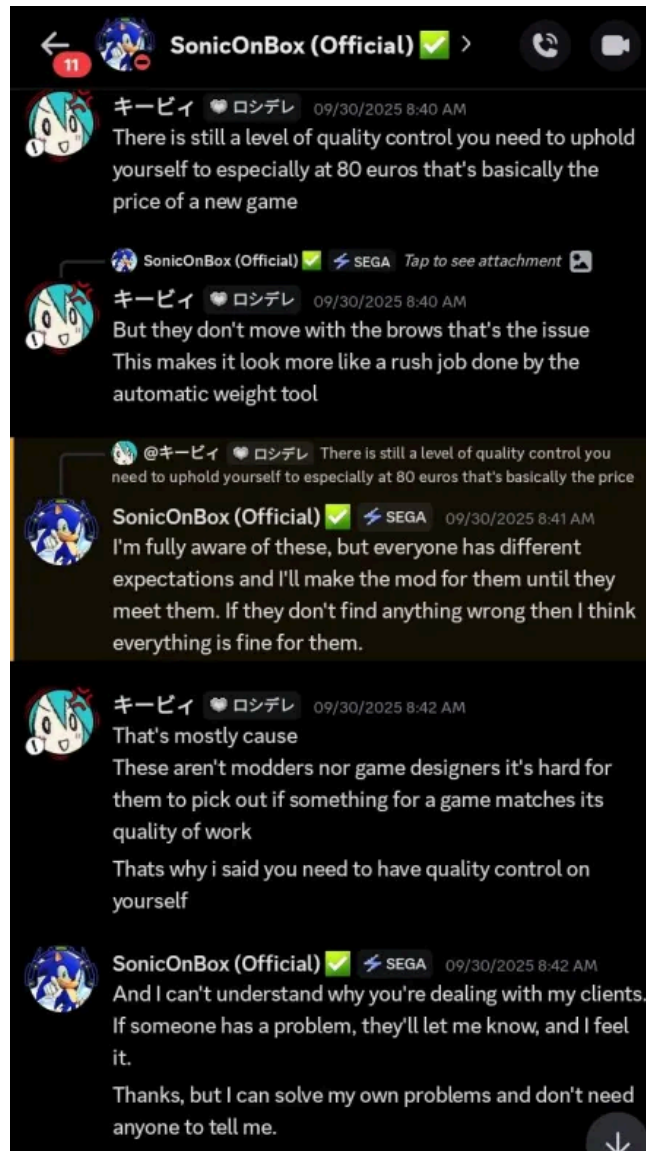
Si se percatan, intenta incluso seguir la línea de la cola, la misma boca, todo. Con alguna que otra diferencia generada por la misma IA para llevar a cabo su trabajo con un estilo visual más llamativo.

Se desconoce el objetivo con el que fue creado este modelo IA y el porqué sigue dentro de los archivos el .blend.

Nota: Como modder y modelador 3D, pienso que lo más probable es que haya sido usado como referencia para quien sabe que. Sin embargo, no tendría sentido tomando en cuenta que, en teoría, SonicOnBox ya sabe modelar y tiene una referencia con un dibujo que ya es más que suficiente para trabajar.

Control de calidad

Constantemente con este tipo de situaciones, OnBox suele victimizarse, mencionando que hay gente que lo odia injustificadamente cuando en más de una ocasión se ha demostrado que ignora la calidad de su trabajo. SxlverCyn le mencionó esta situación el 30 de septiembre del 2025, a lo cual respondió que era culpa del comisionado/quien encargó el modelo/mod por no tener un control de ello, siendo que la mayoría tiene casi nada o nulo conocimiento tanto del modelado 3D como *modding*, generando que sus compradores ante algún problema con el trabajo lo consideren "normal".



También en una ocasión en el Crossworlds Hub, un servidor dedicado a la comunidad de "Sonic Racing: CrossWorlds" y su sector de *modding*, se le estuvo criticando sobre sus acciones por el robo de recursos a otros creadores de contenido. Lamentablemente, uno de los usuarios había dicho que sería mejor si se suicidaba. Este usuario fue baneado del servidor al momento por aquello, saliendo varios en la defensa de SonicOnBox, ya que amenazas de ese tipo no son correctas a pesar de sus acciones. Sin embargo, SonicOnBox para generar un victimismo por todo, utilizó la carta de que se quería quitar la vida. Tras esto, un moderador del servidor cansado por las actitudes infantiles y de victimismo constante no solo en el servidor, sino también en redes sociales, lo baneó del servidor, prohibiendo el acceso de por vida.



SonicOnBox (Official) ✓



11/19/2025 9:19 AM

I'm I'm very sad because everyone says things like this about me. I often have suicidal thoughts.

Por desgracia, hay mucha gente más afectada por este control de calidad causado por SonicOnBox y que no son mencionadas por no querer hacer aparición en el documento, habiendo casos donde pareciera que no prueba sus trabajos y los entrega como están. Hay gente que no tuvo respuesta de su parte, quedando como un trabajo incompleto o con errores, al igual que gente que no tiene idea de lo que sus modelos contienen al no saber mucho de modelado 3D o *modding*. SonicOnBox tiene muchas más acusaciones que no son mencionadas por falta de pruebas o seguridad sobre el tema, así que se ha dejado lo confirmado por los mismos usuarios y lo que se pueden ver en los archivos originales de sus trabajos. Ya con esto, su contenido ha sido expuesto al máximo sobre cómo maneja su calidad, trabajo y creación de este, con pruebas más que sólidas sobre todo este asunto.

Atte: ElanyStar

English

SonicOnBox

Content creator who scams and steals from other creators



Update (01-11-2026): The user has deleted their Gamebanana and Twitter/X accounts following the publication of this document. They are currently using BlueSky. There is evidence showing material taken from these two pages that no longer exists, but some evidence can still be seen on the WayBackMachine, dated 1 January.

Gamebanana:

<https://web.archive.org/web/20251126090820/https://gamebanana.com/members/submissions/sublog/16126>

Introduction:

SonicOnBox, now known as “SonicSpeedRunX,” is a Hungarian content creator who constantly makes 3D models, mainly from the Sonic franchise. He is also a creator of mods for the franchise, covering a wide range of games featuring the blue hedgehog. He has been creating content since 2015, which is the earliest date of his appearance on the internet, with almost a decade of experience in the world of modding.

For several months now, part of the modding community has noticed that this person's work contains low-quality material or material stolen from other modding content creators, without giving the respective credits or informing their clients of

what they are doing. In addition to charging an exorbitant amount of money, close to 80 euros (a few months ago this was changed to 60 euros due to a previous related controversy, and now the price is anonymous), with no guarantee of the quality of the model or mod created, this is something truly serious and negative for their work, that of other creators, and that of the person commissioning them.

This document aims to point out, inform, and alert users of their dishonest and fraudulent practices regarding their content, and attitudes that suggest that the user is to blame for the low quality of their work despite having almost no knowledge of either 3D modeling or modding.

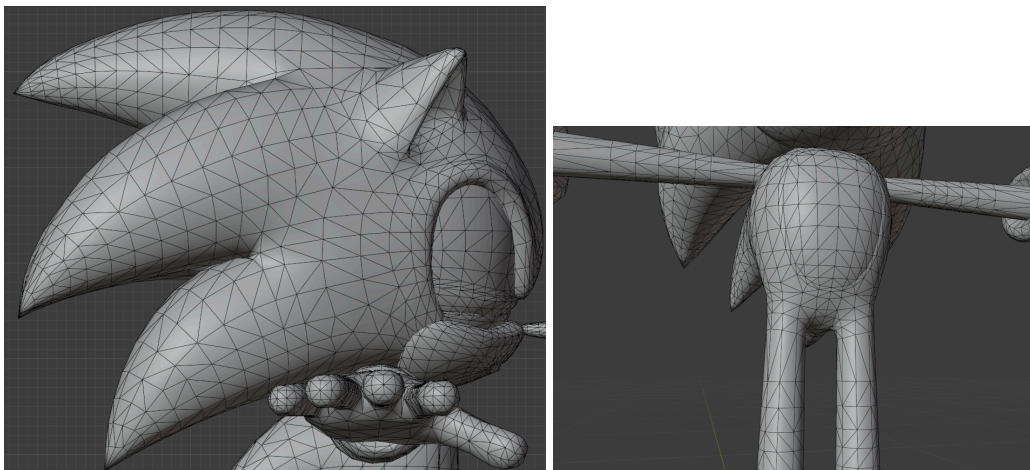
Bad quality work

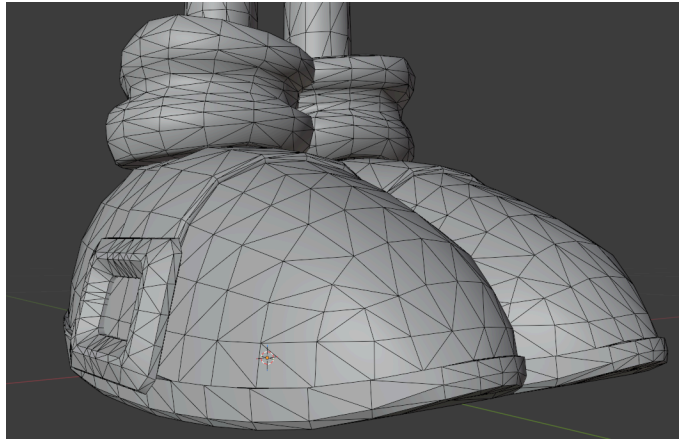
As its name suggests, this section will compile all the errors in paid work in your commissions. During the process, we will explain important points for your understanding, as not everyone reading this document has any knowledge of 3D modeling or modding. That said, let's continue.

Bad topology

What is topology?

Topology is the location of vertices in a 3D plane. Joining each of these vertices generates a face, whether triangular or square. By joining many faces, you can generate shapes, better known as a 3D model. These models usually have a smooth vertex structure, making them easier to work with in terms of animation and any new structures that may be needed. Here are a few examples of good topology. These models are taken directly from Sonic games, specifically from "Sonic Racing: CrossWorlds":





When creating 3D models of his commissions, SonicOnBox often disregards these topology rules, causing poor performance by forcing computers to work much harder. One of those affected was user [@zephyr_hedgehog](#) (on Twitter/X), who requested a commission of “Sonic Frontiers” in 2023. This commission was uploaded to GameBanana by SonicOnBox. Currently, this commission is private on GameBanana for unknown reasons.

Zephyr The Hedgehog Frontiers Mod

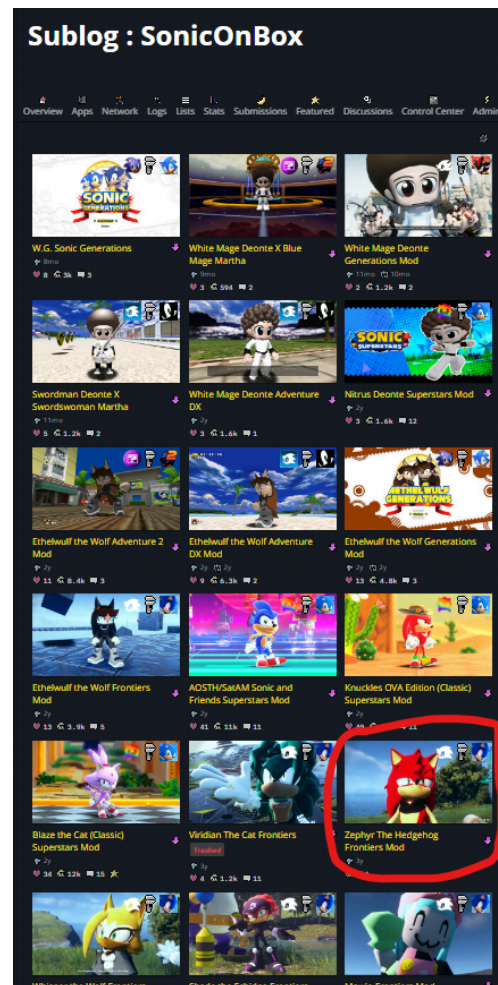
- A Mod for Sonic Frontiers.

Sonic Frontiers → Mods → Skins → Zephyr The Hedgehog Frontiers Mod

[Overview](#) [Updates](#) [Issues](#) [Admin](#) [Todos](#) [License](#) [Likes](#) [Subscribers](#) [Collections](#) [Report](#)

Private Access Notice

 This Mod has been made private by the owner and is unavailable for viewing or download.

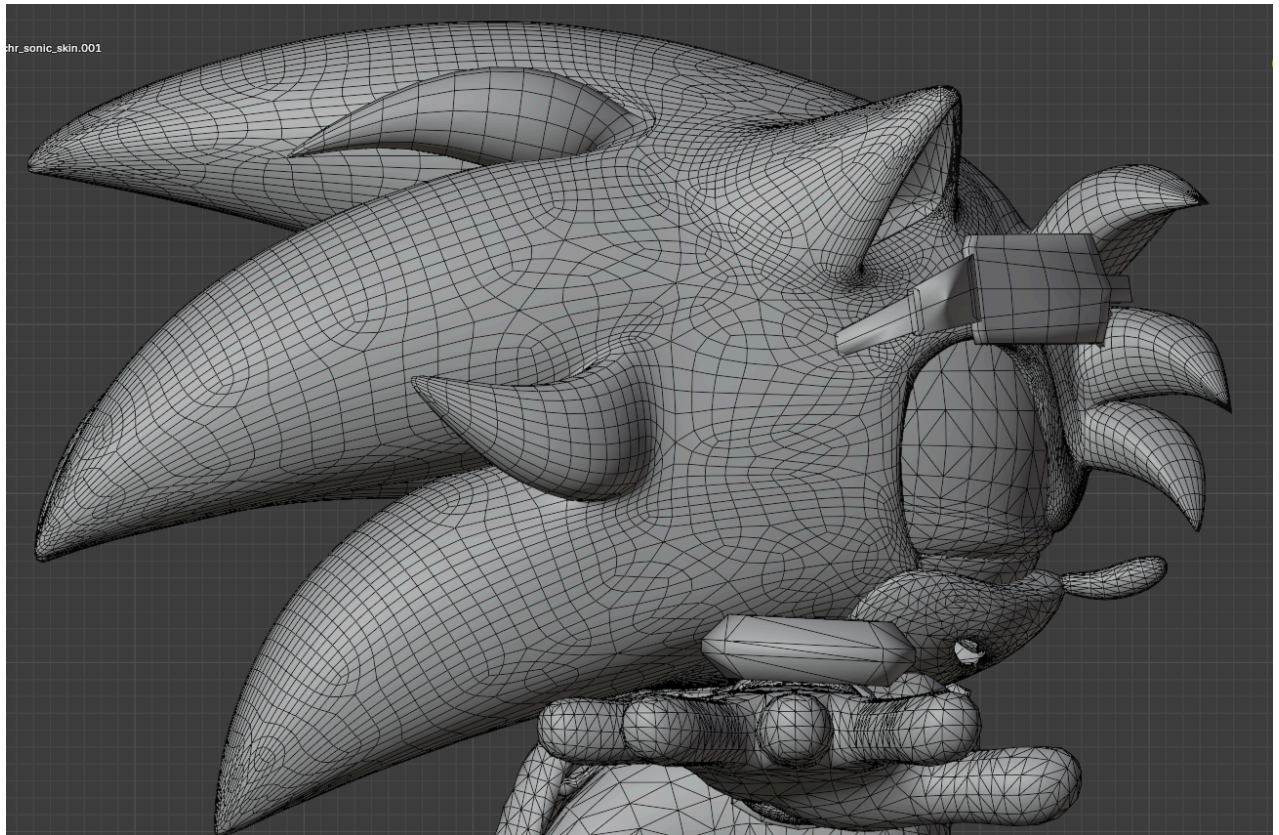


The images you are about to see are from the model extracted from the same file created by SonicOnBox. It should be noted that the programme used to extract the mod folder is HedgeArcPack, which does not cause any extraction problems. The model made by SonicOnBox was left open in .fbx in the mod files, so there was no need to use a programme to extract the .model format (the format used to store models in games with the Hedgehog Engine).

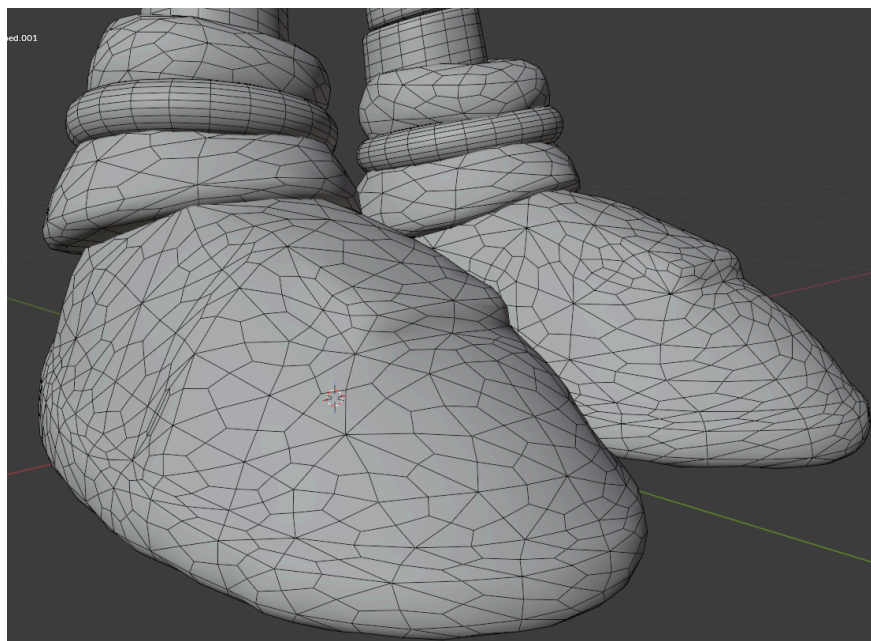
« Zephyr The Hedgehog Frontiers Mod (Update 4 Excalibur) DLC Edition » raw » character » sonic » 3D Object			
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
chr_sonic.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	7.232 KB
chr_sonic_aura.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	3.549 KB
chr_sonic_shape.fbx	21-11-2025 19:45	3D Object	3.549 KB

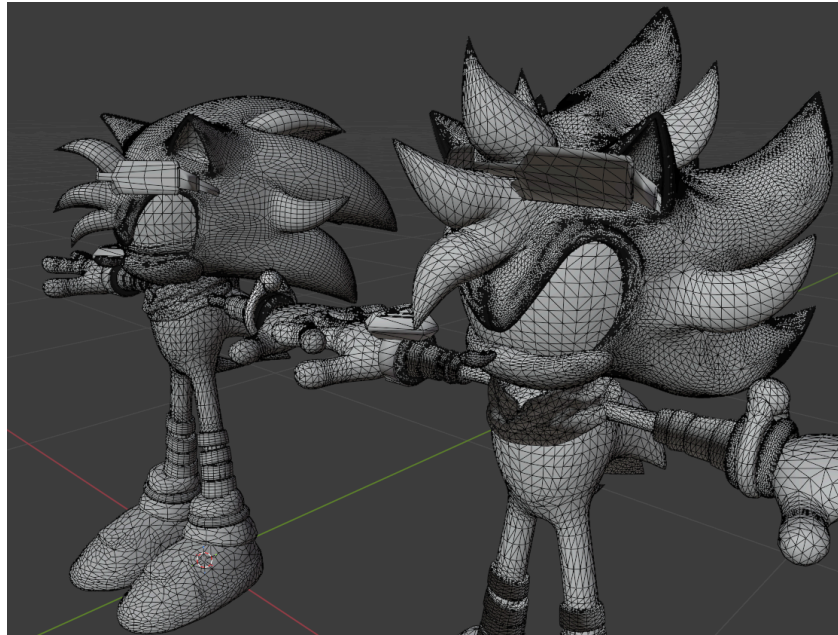
This is the head used for the model made by SonicOnBox. If you notice, the topology is messy and awful, with a huge number of polygons, being a model with more than 94,000 triangles. The “Sonic Frontiers” model only has 36,000. This seriously affects the optimization of the game and the programs where it is loaded, since these polygons do not add more detail to the model itself, being

topology without purpose. This is a serious mistake in their work and makes clear its poor quality.



This problem also recurs in the model's shoes and their superform.

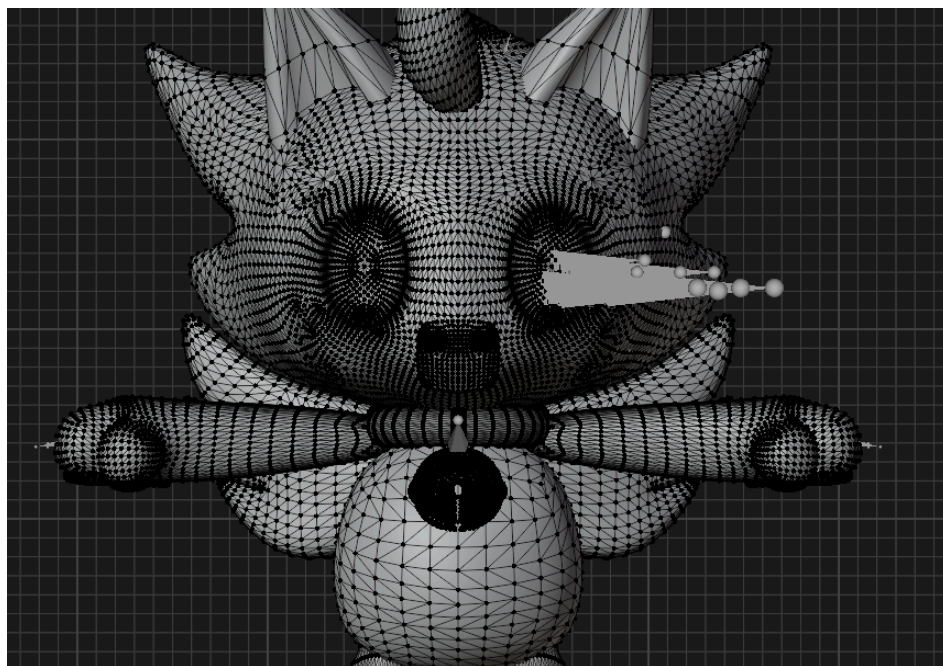


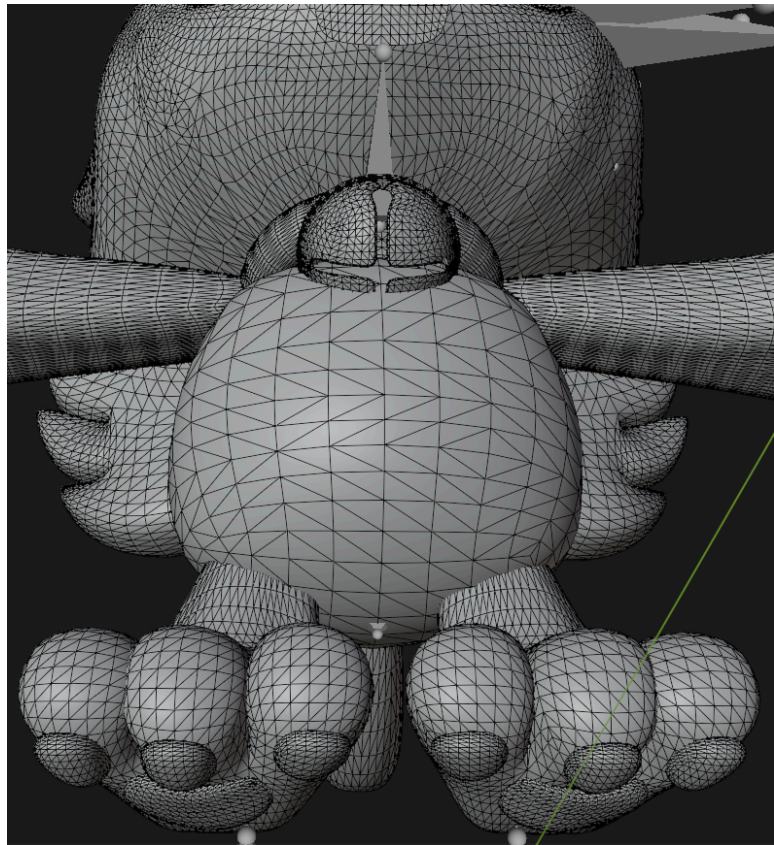
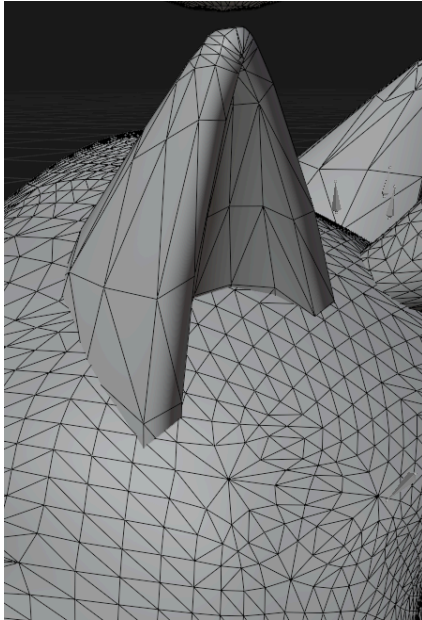


The commissioner, Zephyr, was unaware of this until a year after his model was delivered, after he attempted to extract the model for a 3D render in Blender.

Another is from user @Ninetails2002 (on Twitter/X), who also requested a commission to create a Chao and replace it with Chip. In this one, we can see excessive and pointless topology. This model has more than 69,000 faces, which is terrible optimization for the game it was imported from, which is “Sonic Unleashed.”

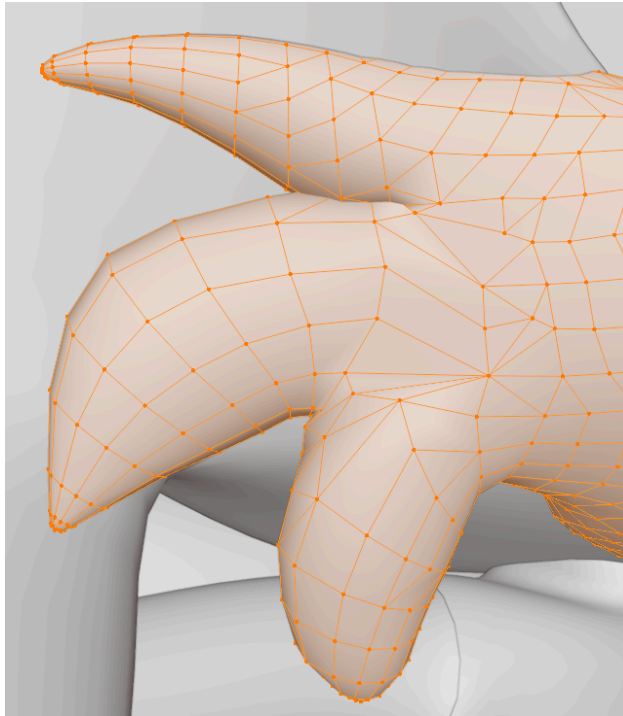
In addition, there are areas of the model that do not match the overall topology, which also means that it lacks optimization and creation lines in its models. This also makes it clear that SonicOnBox does not know how to optimize its models correctly either.





Another person was also affected by this, being an anonymous contributor. In this case, I have had access to the .blend (the original Blender file of the model), so everything you will see below is untouched and unextracted. It is sent directly by SonicOnBox.

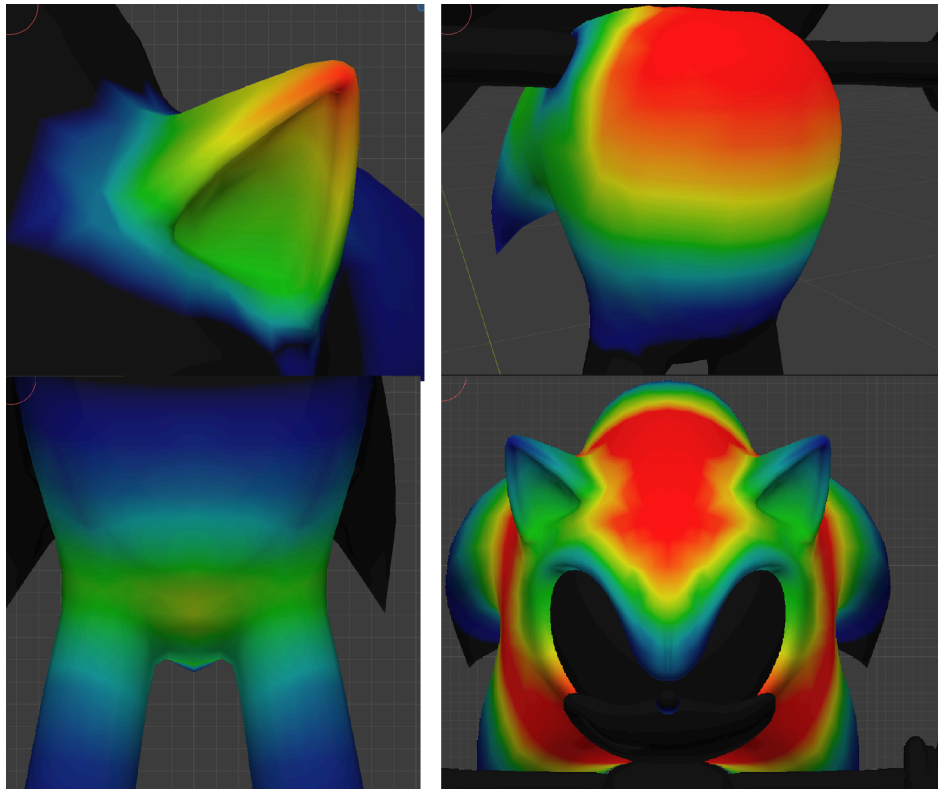
This is the model's mouth. As you can see, the mouth has a strange topology and horrendous order, probably caused by Blender's tool that allows you to switch from triangles to squares, making it much easier to edit. However, this remains a problem if the person uses the model for animation in the future.



Bad weight paint

What is weight paint?

Weight paint is the influence that bones have on the model's mesh. This is what allows animation in models and, depending on the amount of influence (in this case, ranging from dark blue or black representing no influence to intense red representing maximum influence). Good weight painting makes the animations in a game or 3D animation program look fluid and move correctly. A good way to paint influences is shown in the following images: they are taken directly from the blue hedgehog games, specifically "Sonic Unleashed."



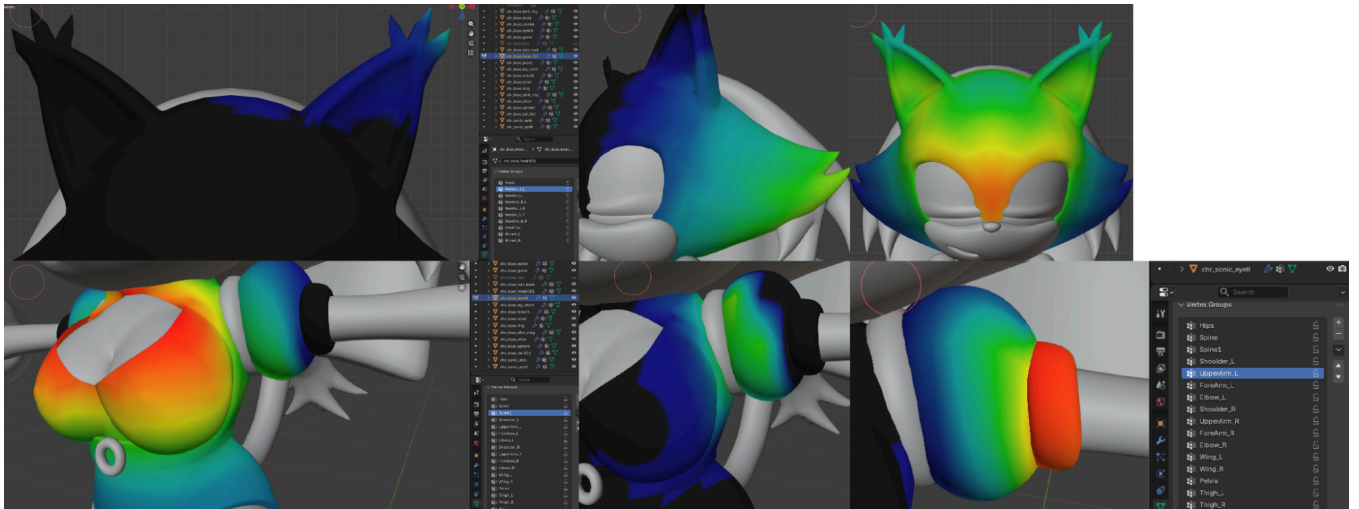
Normally, this is done manually, as this ensures correct and accurate results.

SonicOnBox does not usually follow this practice, using a tool called “Automatic Weight” or “Data Asset.” These options allow the user to assign influence to selected meshes without the need for manual work. This option often causes many problems, as it tends to paint things it shouldn't.

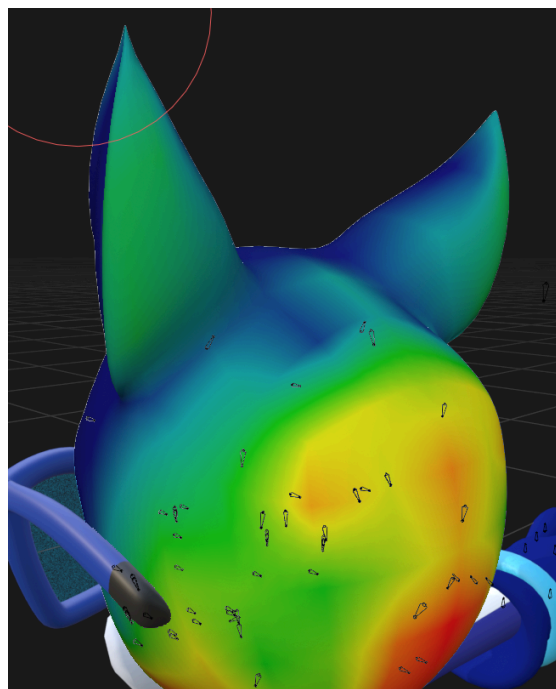
An anonymous user has provided us with SonicOnBox's work from 2024 for “Sonic Frontiers,” where we can see a huge number of errors. One of the things the person noticed was the movement of the ears. Ears have their own bones and, therefore, their own influence. However, here, for inexplicable reasons, they are connected to Sonic's quills, generating incorrect movement when Sonic's animation requires them to move.

Another point to note is the movement of the eyebrows. The model's eyebrows do not move because SonicOnBox, when using these two tools, attempts to calculate the correct positions of the influences on each bone. This causes many problems for the character's movement, as they end up connected to the head incorrectly, in addition to using the wrong bone. “Sonic Frontiers” uses two bones for the head, one called ‘Head’ which controls the lower part of the head and certain upper areas. Meanwhile, the “HeadTop” bone is responsible for the forehead and upper areas of the head. The model is completely connected to the “Head” bone, leaving no trace of the “HeadTop” bone/influence.

Another point to note is the chest. The influence of the chest and shoulders are connected to the model's arms, resulting in broken movement.



Another affected user was someone anonymous, who requested their model for both "Sonic Frontiers" and "Sonic Racing: CrossWorlds," where we can see that the weights of the "Head" bone are incorrectly linked to the ears.



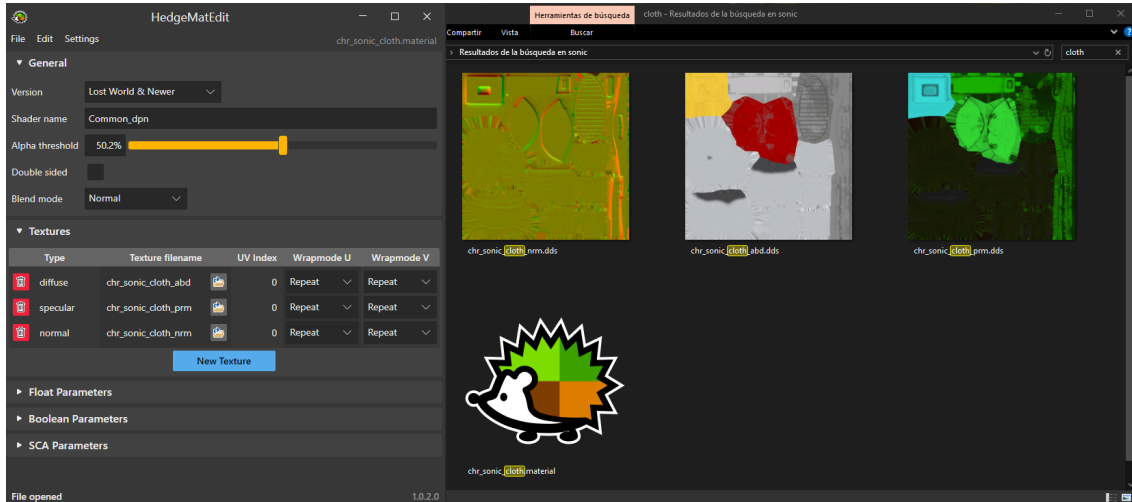
Low-quality materials (Hedgehog Engine mod)

What are materials?

Materials are files that store shaders, parameters, and textures for a certain area of models. They can generate luminosity, metallic effects, glare, reflections, etc., depending on the characteristics of that material's shader. They contain a texture called "PRM" (in Hedgehog Engine 2), which represents the value of each parameter:

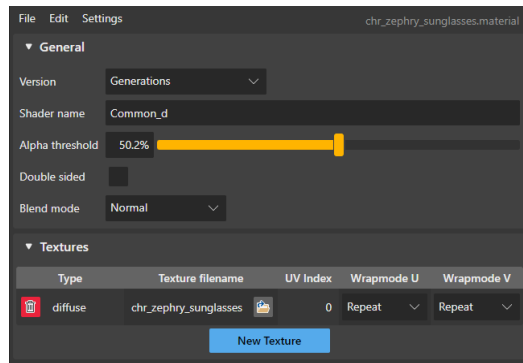
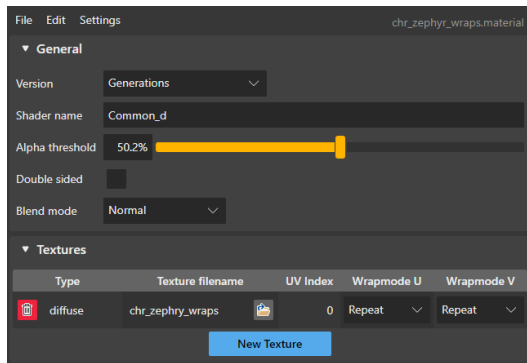
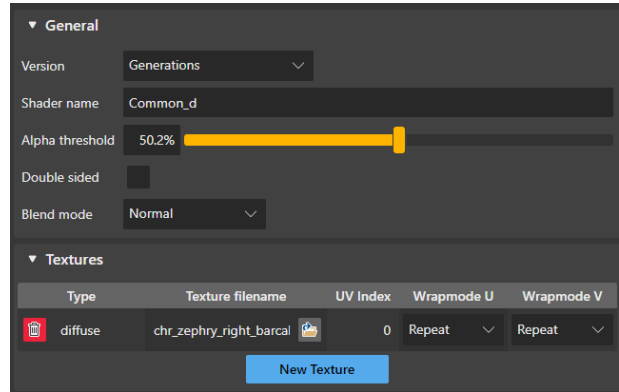
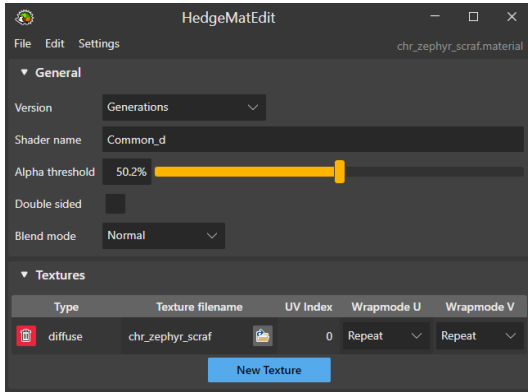
Red: Reflection
Green: Softness
Blue: Metallic
Alpha: Ambient occlusion

Here is an example of a material used for “Sonic Frontiers,” specifically for clothing.



SonicOnBox consistently utilizes basic materials, employing a shader called “Common_d,” which only has inputs for the main textures, leaving no room for other textures that also play a role in quality, such as normal maps and PRM, resulting in a low-quality port, even lower than the quality of Sonic himself in “Frontiers.”

One of the people affected was @zephyr_hedgehog (on Twitter/X), who, upon entering the mod and viewing its materials, we can see that he uses only one main texture, with no trace of the normal maps or his PRM.

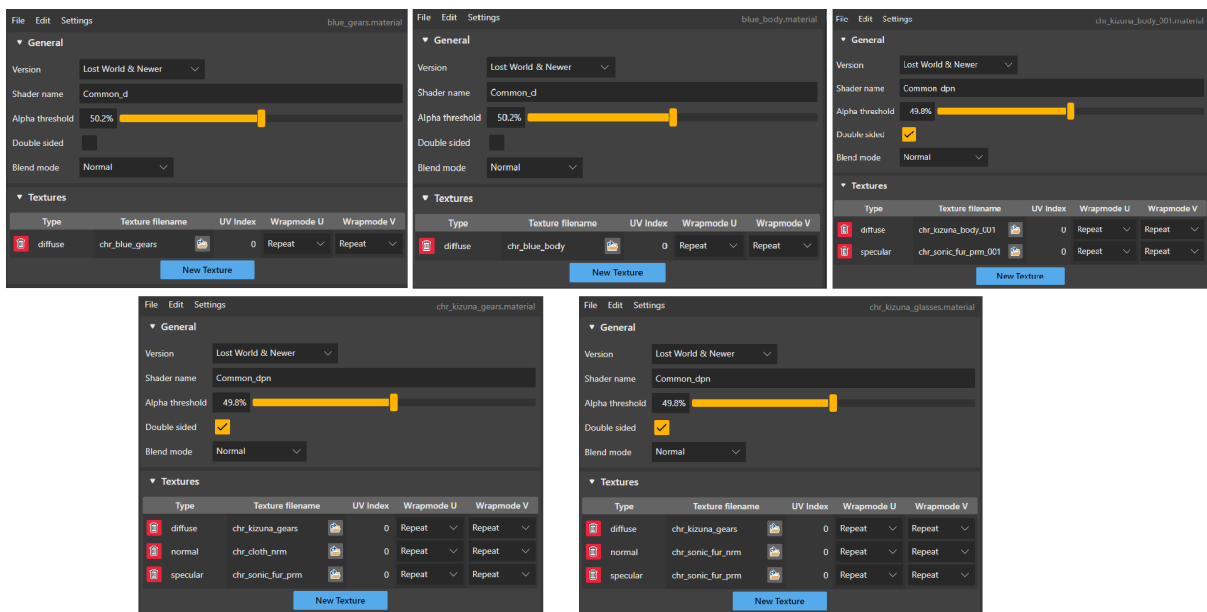


This is what it looks like inside the

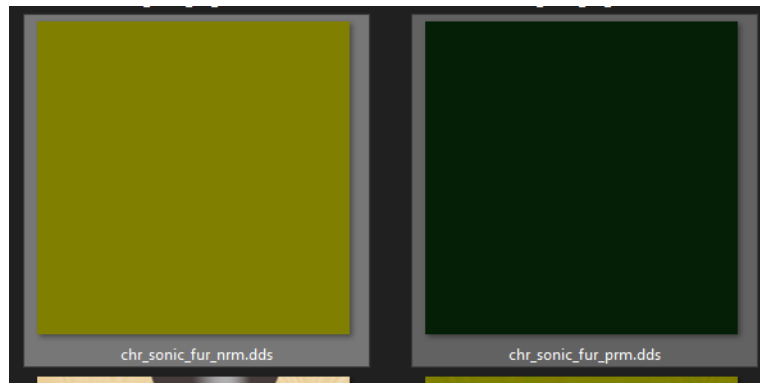
game. As you can see, the poor quality is absurdly disgusting. There are no reflective details, no metallic finish (which the rings do have, but we'll touch on that in another section), and no smoothness.



Other people were also affected by this, remaining anonymous.



Some of these screenshots use a shader called “Common_dpn,” which is commonly used for “Sonic Frontiers.” However, we can see that although it uses the conventional shader for this game, its normal map and PRM textures are really basic, as they are single-color textures. There are no details, no depth, and no colors that give it a better visual effect, such as metallic or reflections. Nothing.



Content theft

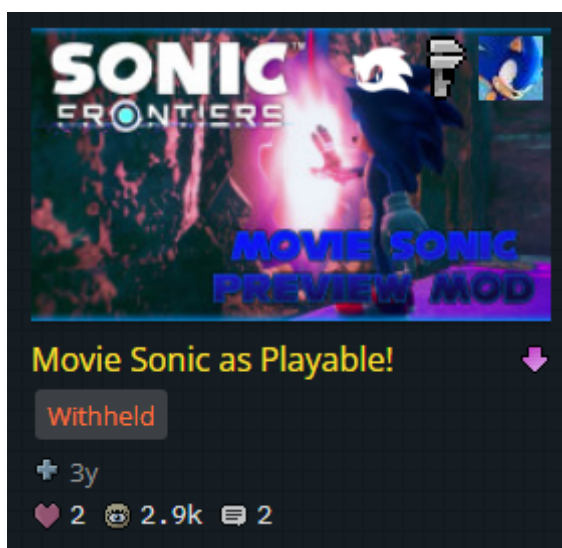
SonicOnbox has been stealing content from various creators to carry out his commissions or personal work, including models, codes, and textures. He did all this without the commissioners' knowledge, leading them to believe that everything he presented was 100% his own work. In his Twitter posts, he constantly attributes all the modeling work to himself, when this is not true.



The mouth, for example, is not his own, but stolen from the Rouge model from the same "CrossWorlds"; the same goes for the eyelashes, which can be easily noticed by the position of the polygons in the original Rouge model. This in itself would not be a problem if it weren't for the fact that he clearly states "every piece created by me alone!" and continues to charge the same price for his work, in addition to the fact that this person does not usually inform his clients that he uses resources/models from games.



One of the oldest recorded thefts dates back to 2022, at the release of "Sonic Frontiers." This mod was removed from the site by a moderator due to the theft of the model without accreditation or permission from the original creator.



Withhold Notice

|| This Mod is withheld! It will be hidden until its rule violations are addressed.

Type	Withhold Date
Hardhold	3y

Rule Violations

R-FRONTIERS.483

Rule #2: Content Theft

Do not use content from another submitter's mod without first getting their permission.

Ensure that each individual author of a community code included by your mod is credited.

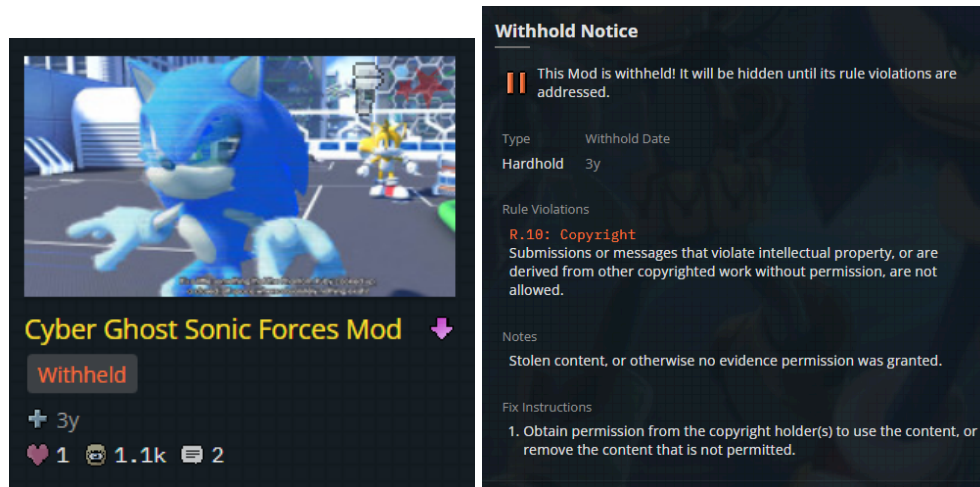
Notes

The creator of the model has requested we take this down.

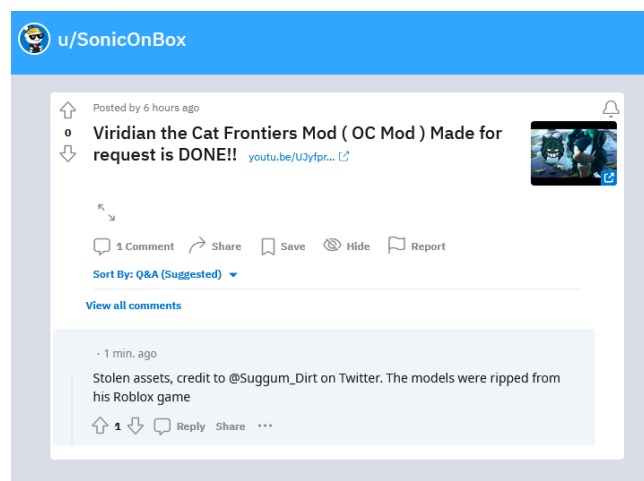
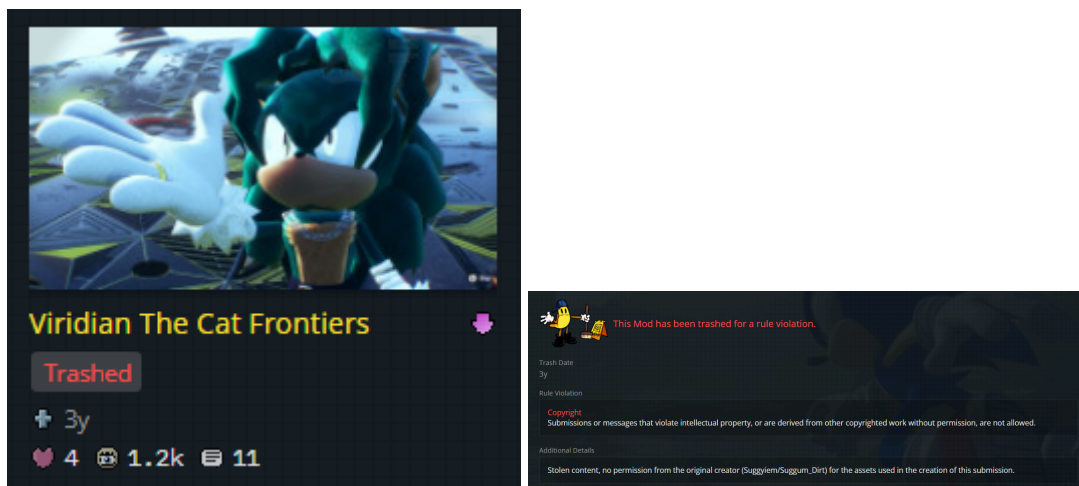
Fix Instructions

1. You will need to remove your mod from the page or get the original creator's permission if you have stolen content.

Another instance of content theft dates back to the same year, but for “Sonic Forces,” where a Cyber Ghost mod for Sonic was uploaded, content stolen from Lady Lunanova's mod for her own mod for “Sonic Frontiers.”



Another of these thefts was in a commission also made in 2022, in which he stole resources from a Roblox game. This mod has now been deleted by the creator of the Roblox game, who complained about it. This was also seen on Reddit, where his account is currently banned for unknown reasons.



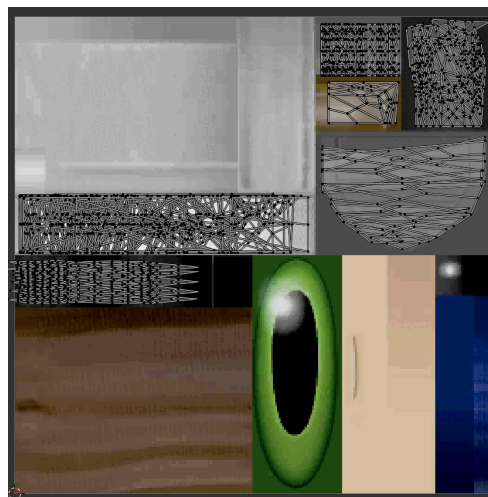
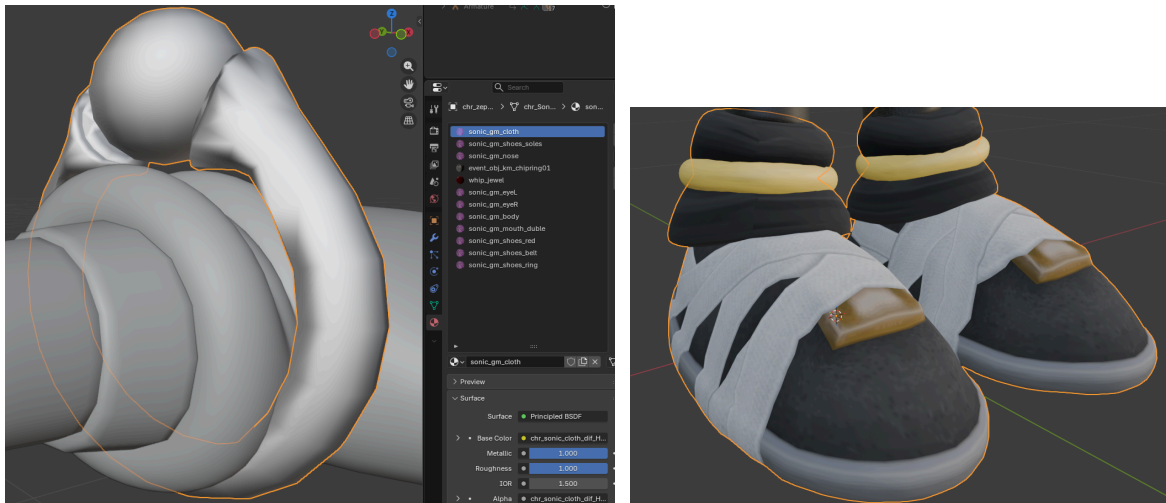
In 2023, there was already controversy over the same situation involving this theft, which was openly shared on Twitter/X.

Here is the link to the thread:

https://x.com/Suggum_Dirt/status/1634696333486350336

In this thread, SonicOnBox constantly claims that the models are 100% his own, being able to edit the meshes or subdivide the model in an attempt to hide the stolen content.

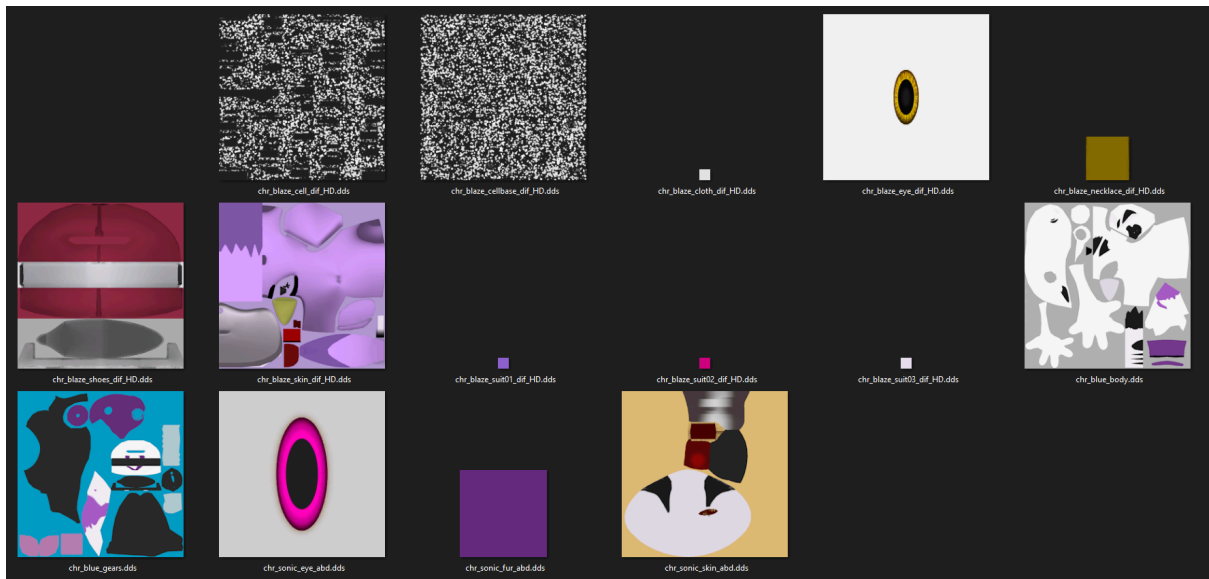
@zephyr_hedgehog was also affected by this, finding files from “Sonic Unleashed,” “Sonic Boom,” and Amy’s model from “Sonic Frontiers” itself.



	chr_amy_orig_cloth_abd.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	1.025 KB
	chr_amy_orig_cloth_nrm.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	1.366 KB
	chr_amy_orig_cloth_prm.dds	21-11-2025 19:45	Archivo DDS	342 KB

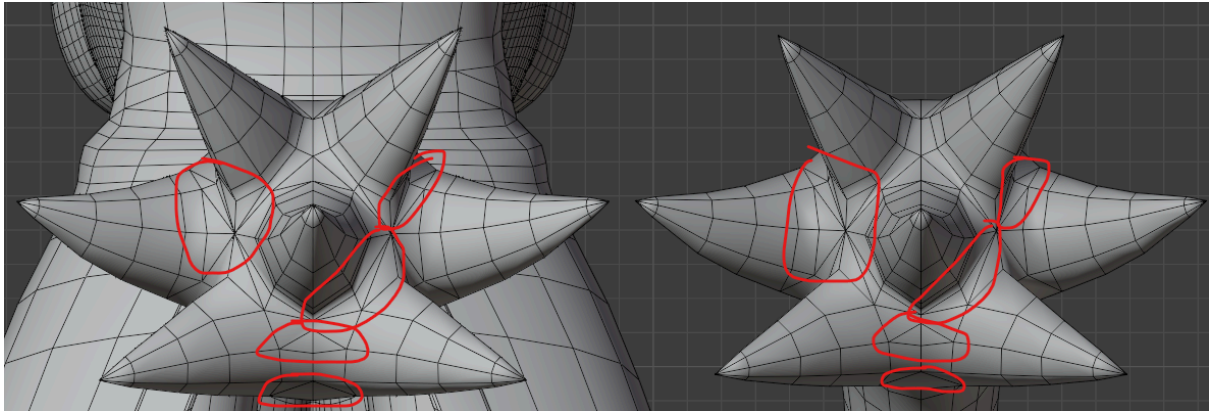
Thanks to Amy's files, the rings on the model have reflections, explaining why that part of the model had those details.

From an anonymous buyer, we have evidence confirming that your models are not 100% yours. In this case, resources from the Blaze model in "Sonic Generations" were used.



To identify model theft, it is as easy as converting the model topology from triangles to squares using a Blender option. The Blender option is by no means perfect, but thanks to this we can more easily identify model theft. In these images we can highlight everything that can be found that is similar.

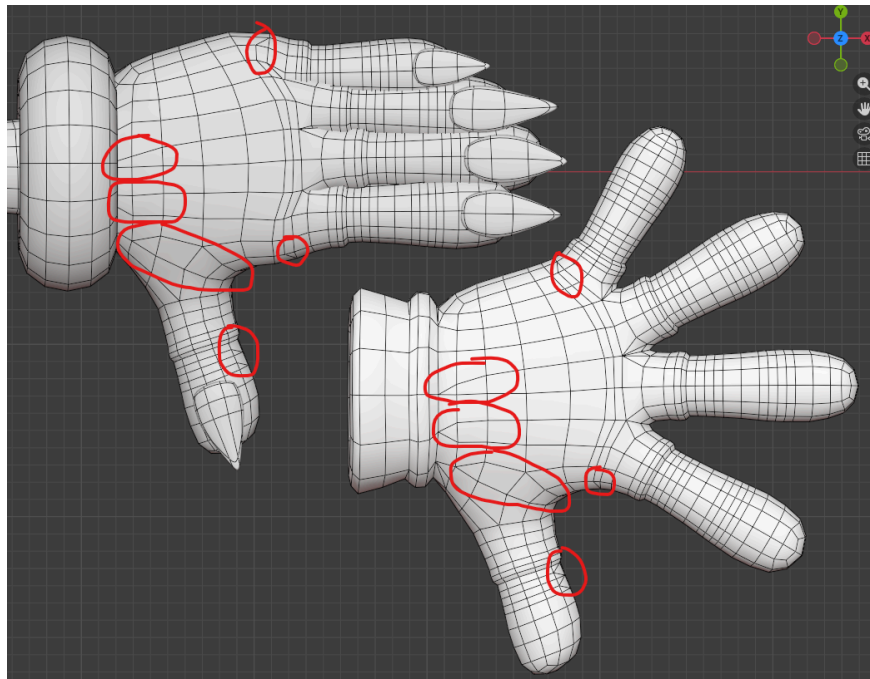


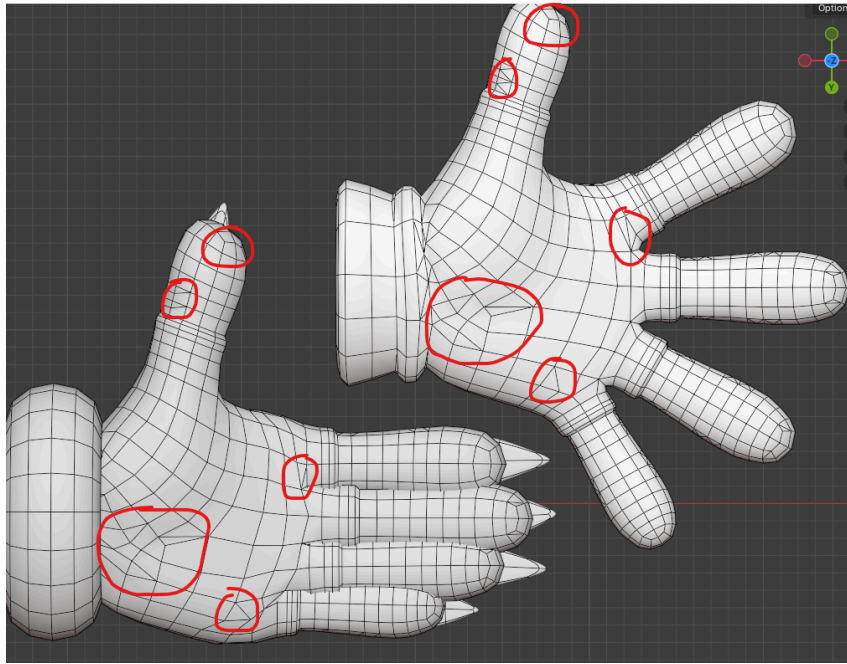


Another anonymous contribution is a mod of "Shadow Generations" from 2025. This model also has stolen content, mainly from the Shadow and Rouge models from "Shadow Generations," and some from the "Sonic Forces" avatar, taking resources from the shoes, hands, and rings.

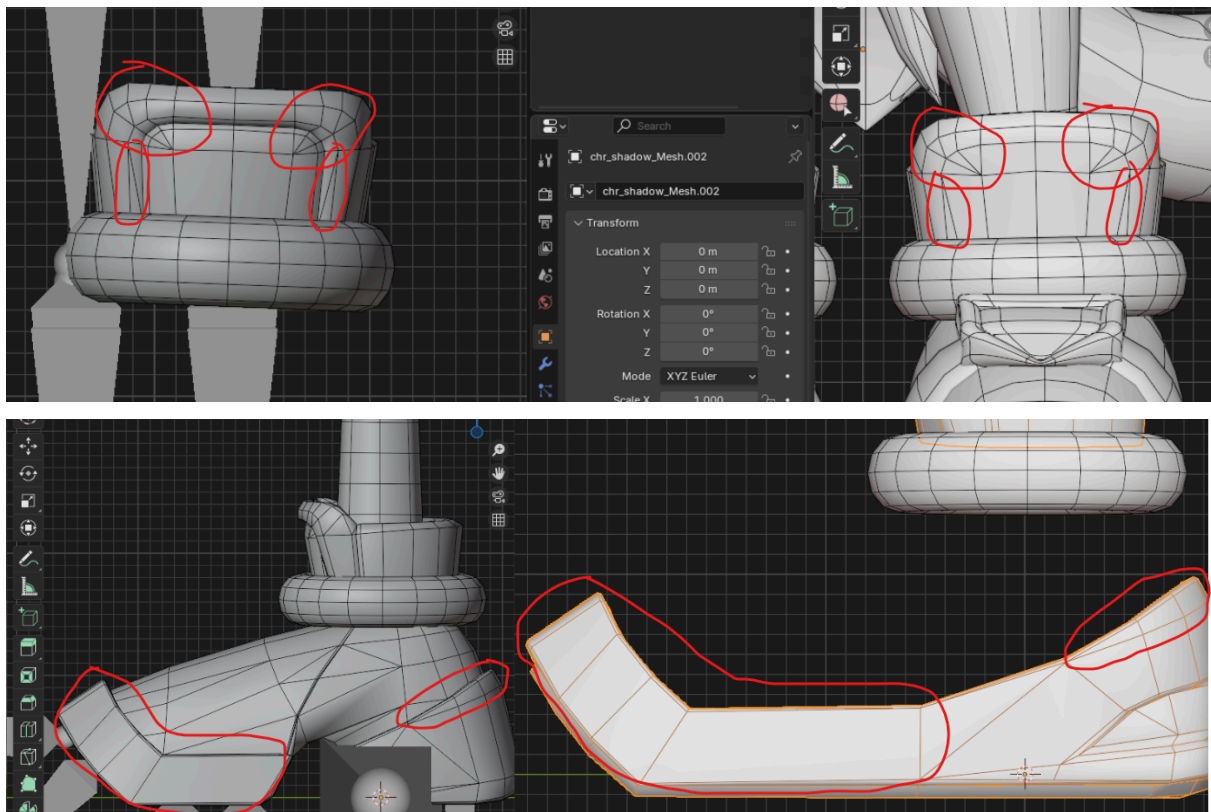
Here, the mesh theft is a little less visible, mainly because the model has been edited to adapt it to the Shadow Generations skeleton, since with one of Blender's options, edges can be dissolved and joined to other points, and in this case, they were used to remove the triangles from the model and work with squares, which is much easier to edit. However, there are points that have been left and are still evident.

These hands are from the clothing that the avatar has to choose from in "Sonic Forces."

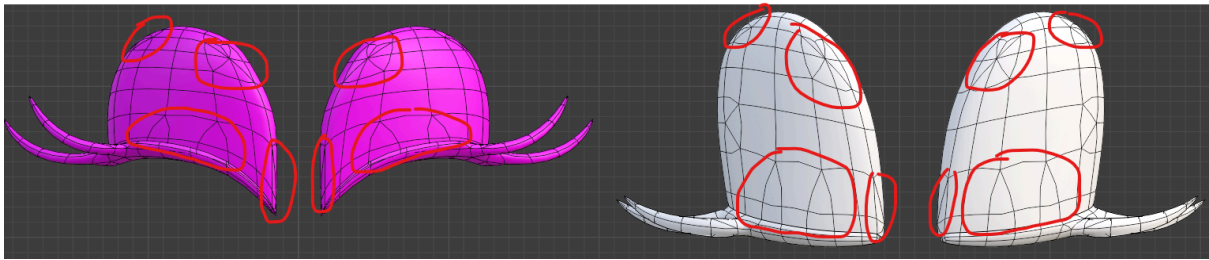




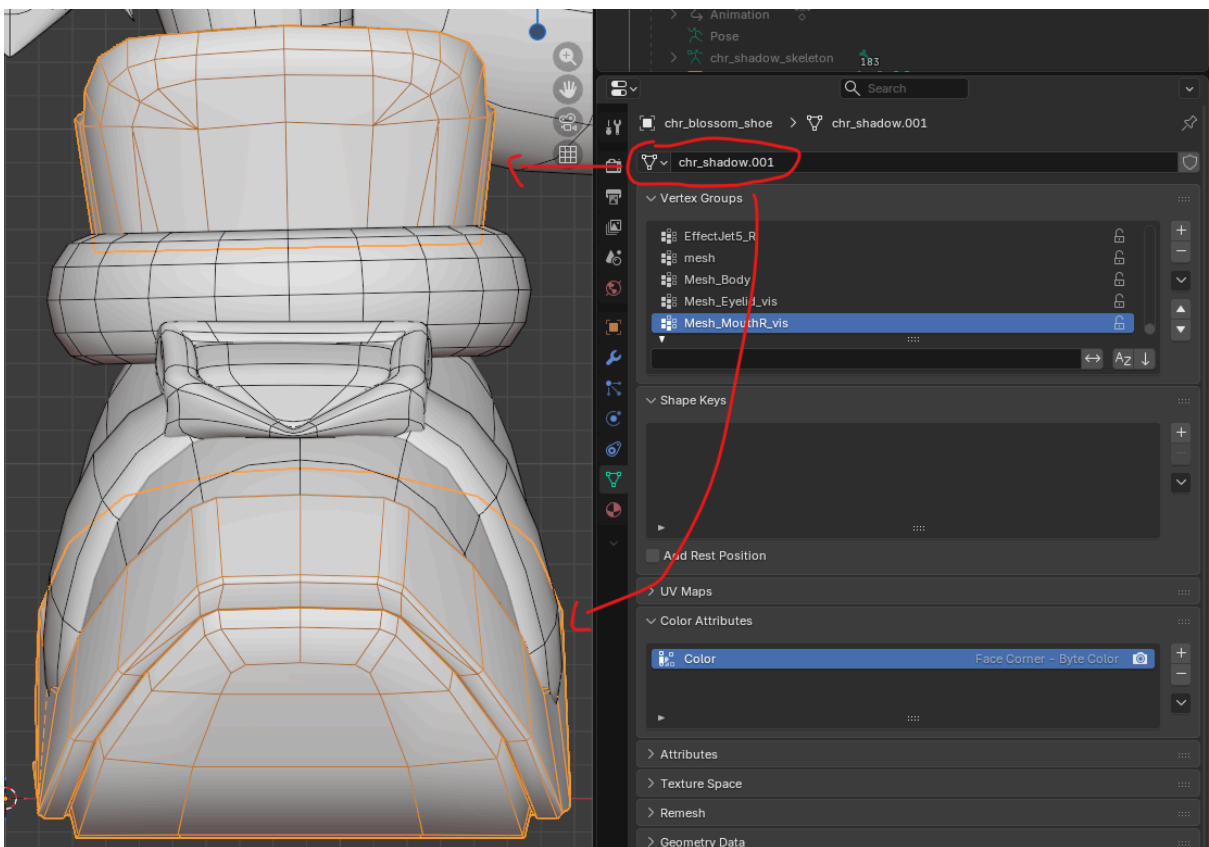
And these are parts of the Shadow model that he has used, mainly in shoes.



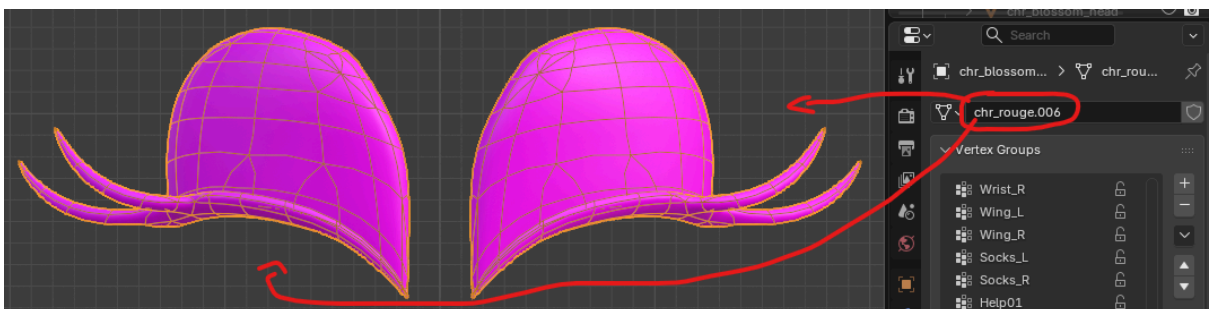
He also used Rouge's eyelashes from the game "Shadow Generations," but applied a subdivision to the mesh, turning it into squares, and from one of Rouge's eyelash animations, he put them on the model.



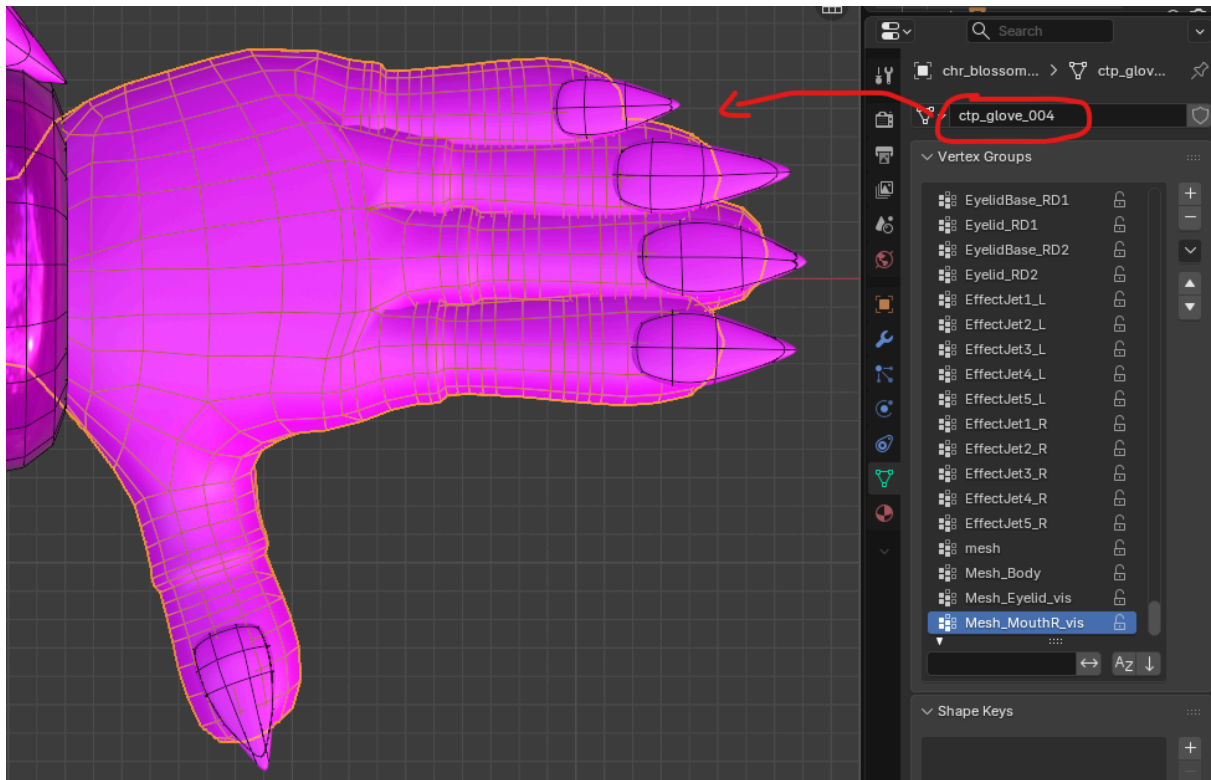
Further evidence that these are modified resources from the Shadow model is found in the mesh names. Each model has its own mesh name, and in these shoe models, we can see that they are named “chr_shadow.001,” which is the name of the Shadow model file in Shadow Generations.



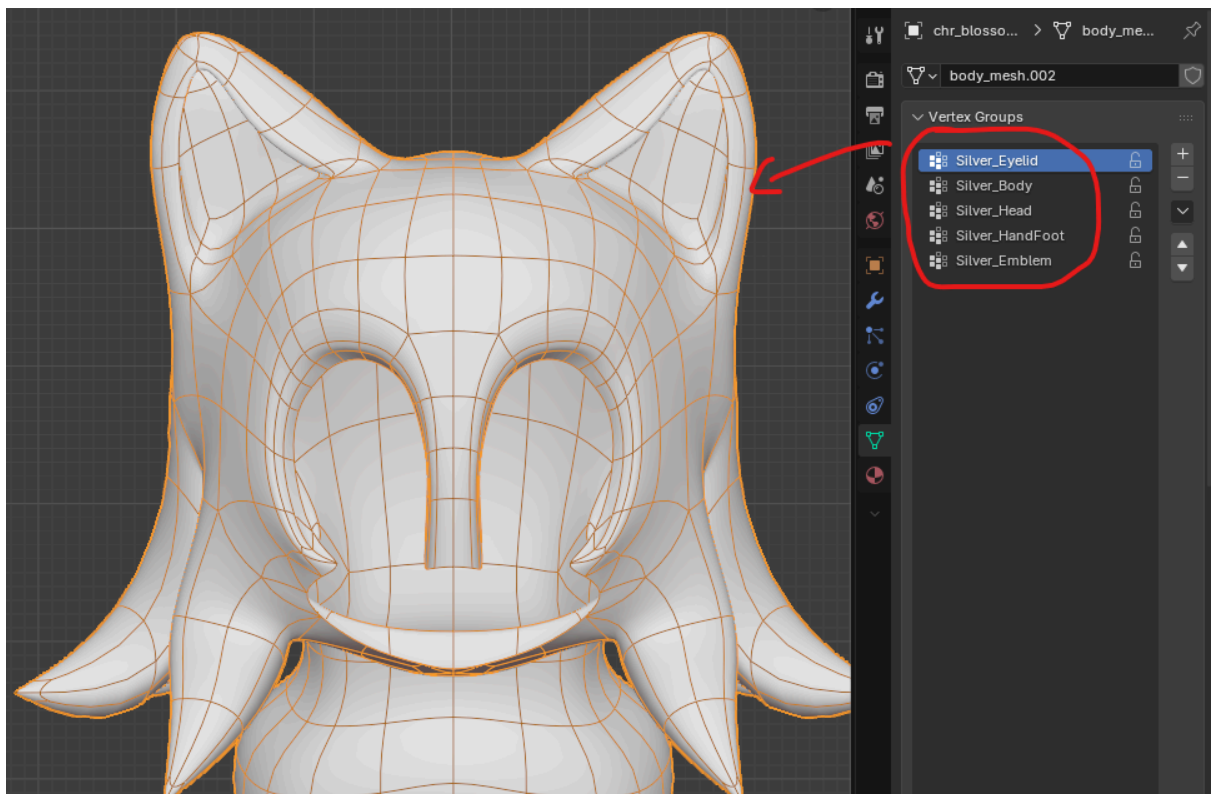
The same thing happens with Rouge, where your modeling data is located.



And the avatar data for “Sonic Forces”

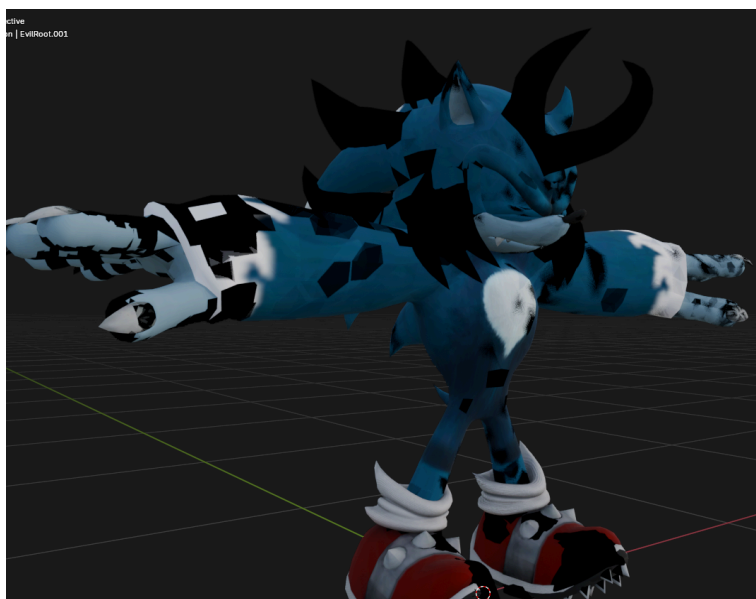
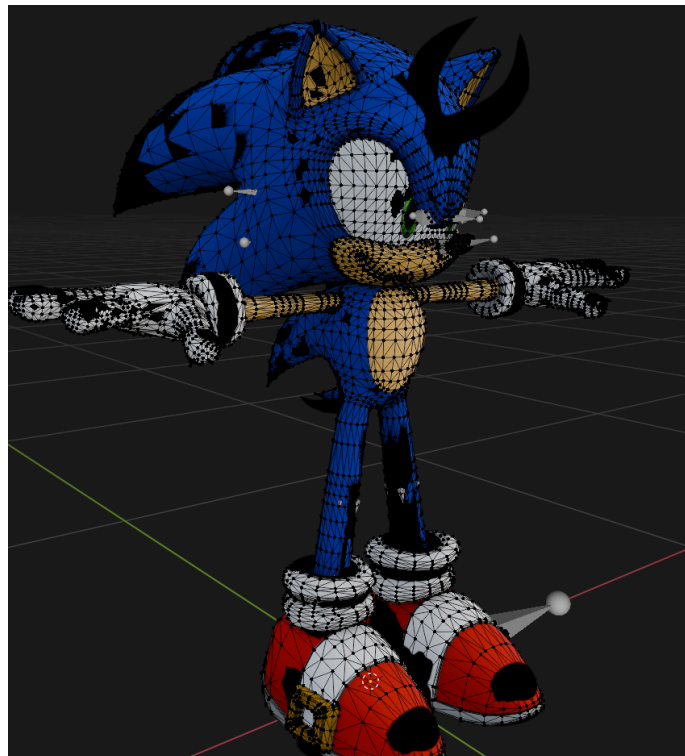


Data from Silver's model can also be found in the character's head, mainly in its influences on weight paint, as it is a model exchange with Shadow.

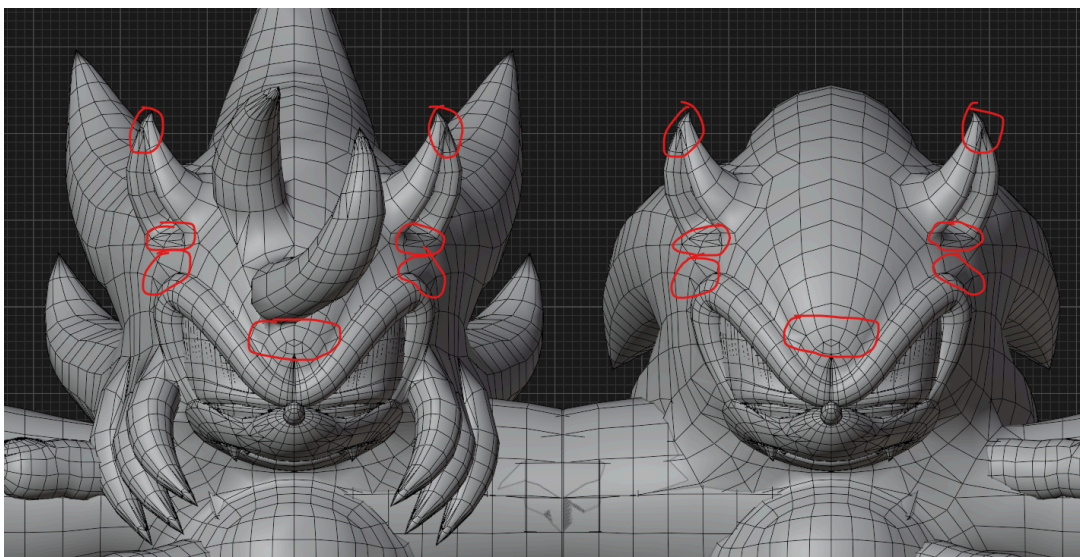
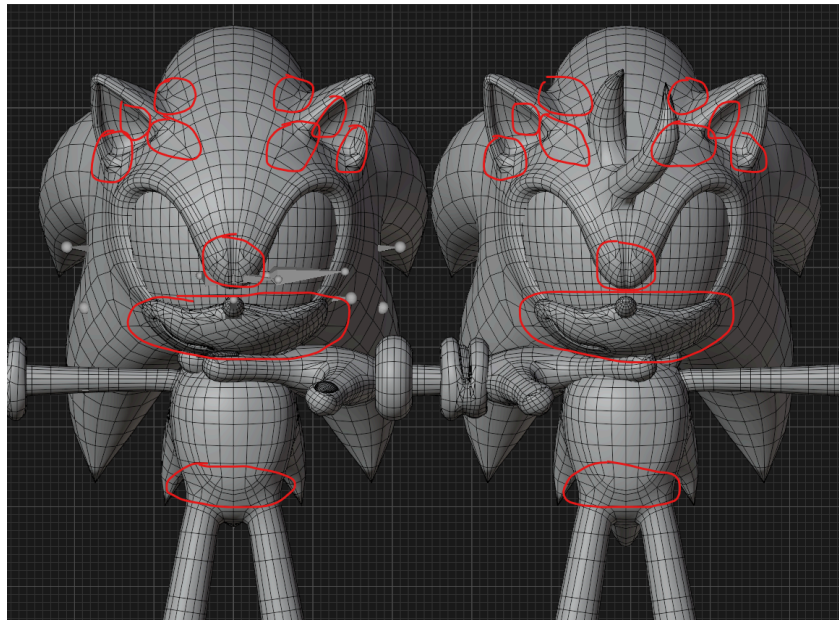
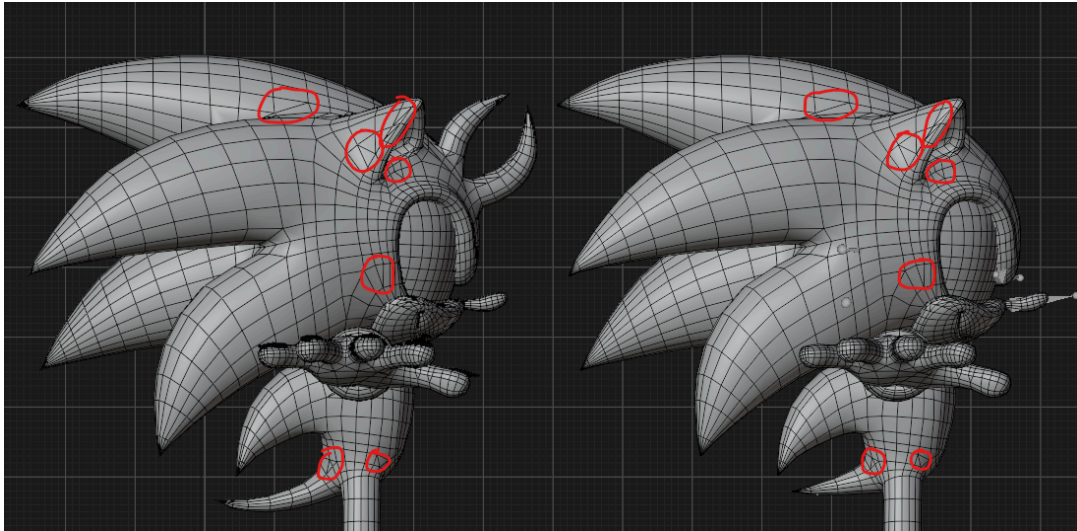


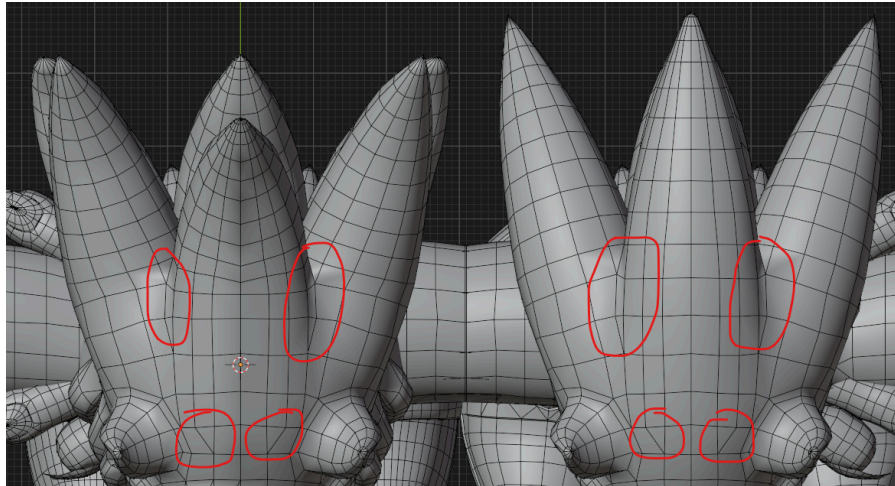
The case we are going to look at now is, in my opinion, the most impressive of the model commissions made by OnBox.

On May 19, 2025, a commission was carried out for @Ninetails2002 (on Twitter/X) for "Sonic Unleashed." This commission requested a model of his OC, both for daytime and nighttime. OnBox was really cheeky, directly stealing the original model from "Sonic Unleashed," both the base Sonic and Werehog, and modifying only what was necessary. In the image, you can see the original Sonic superimposed on the modified model. If you notice, the model has black spots. These black spots are due to the position on the 3 axes (X, Y, and Z) of one vertex being the same as that of another vertex.



Using the aforementioned technique to identify mesh theft, the following can be highlighted:





The entire project related to this mod of "Sonic Unleashed" cost €120 (\$140), a very exaggerated price for a model that was 80% not made by him, but using resources from the original model of the blue hedgehog games.

One of the most recent cases of stolen dates back to October 2025, when an anonymous user commissioned SonicOnBox to create a model and mod for Sonic Frontiers and Sonic Racing: CrossWorlds. In the mod for the former, we can see that it uses .hmm code, which edits the color of the Cyloop. However, these .hmm codes can also include authors in their lines of code, to give credit. When opening this .hmm from the mod, we can see that it is also code blatantly stolen from someone else's mod at the time of delivery.

```

C:\Users\diego > Downloads > Kizuna the Dragon Frontiers-20251127171127Z-1-001 > Kizuna the Dragon Frontiers > E cyloop.hmm
1 Code "Tails' Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
2 //
3 #include "Reflection" noemit
4 #lib "Player"
5 #lib "Tails"
6 #lib "SonicParameters"
7 //
8 {
9     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters>.Root>("player_common");
10
11     if (SonicParametersInfo.pData == null)
12         return;
13
14     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Tails)
15     {
16         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.9f);
17         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.5f);
18         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.0f);
19         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.R, 0.9f);
20         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.G, 0.9f);
21         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.B, 0.0f);
22         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.R, 1.0f);
23         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.G, 0.2f);
24         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.B, 0.0f);
25         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.R, 1.0f);
26         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.G, 0.0f);
27         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.B, 0.0f);
28     }
29 }
30
31
32 Code "Sonic's Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
33 //
34 #include "Reflection" noemit
35 #lib "Player"
36 #lib "Sonic"
37 #lib "SonicParameters"
38 //
39 {
40     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters>.Root>("player_common");
41
42     if (SonicParametersInfo.pData == null)
43         return;
44
45     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Sonic)
46     {
47         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.0f);
48         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.3f);
49         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.6f);
50     }
51 }
52
C:\Users\diego > Downloads > Kizuna the Dragon Frontiers-20251127171127Z-1-001 > Kizuna the Dragon Frontiers > E cyloop.hmm
59 {
60 }
61
62
63 Code "Knuckles' cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
64 //
65 #include "Reflection" noemit
66 #lib "Player"
67 #lib "Knuckles"
68 #lib "SonicParameters"
69 //
70 {
71     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters>.Root>("player_common");
72
73     if (SonicParametersInfo.pData == null)
74         return;
75
76     if (Player.GetPlayerType() == Player.PlayerType.Knuckles)
77     {
78         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.R, 0.8f);
79         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.G, 0.2f);
80         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.startColor.B, 0.2f);
81         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.R, 0.9f);
82         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.G, 0.8f);
83         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_crossline.endColor.B, 0.0f);
84         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.R, 1.0f);
85         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.G, 0.0f);
86         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color0.B, 0.0f);
87         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.R, 1.0f);
88         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.G, 0.0f);
89         RFL_SET_PARAM(SonicParametersInfo, common.cyloop.locus.m_transparentlines[0].m_color1.B, 0.0f);
90     }
91 }
92
93
94 Code "Amy's Cyloop" in "Effects" by "TheElectricalOne, Susero"
95 //
96 #include "Reflection" noemit
97 #lib "Player"
98 #lib "Amy"
99 #lib "SonicParameters"
100 //
101 {
102     var SonicParametersInfo = Reflection.GetDataInfo<SonicParameters>.Root>("player_common");
103
104     if (SonicParametersInfo.pData == null)
105         return;
106 }

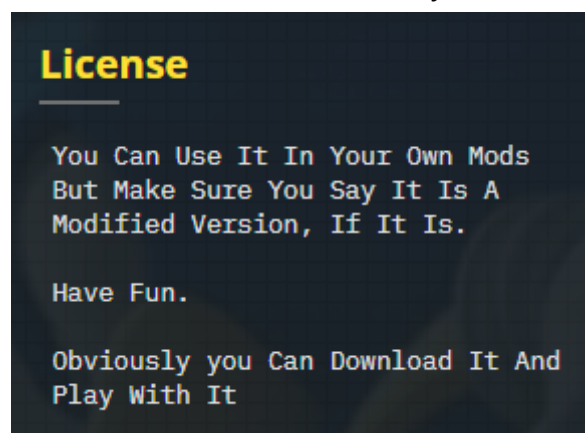
```

This is a code that edits the Cyloop color of all characters depending on who you use, coming from the mod called "Cyloop Colors For Characters."



Link: <https://gamebanana.com/mods/502228>

In the mod license, we can see that the author, TheElectricalOne, mentions that there is no problem in using his work, provided that, if it is modified, THIS IS MENTIONED, which he did not do at any time.



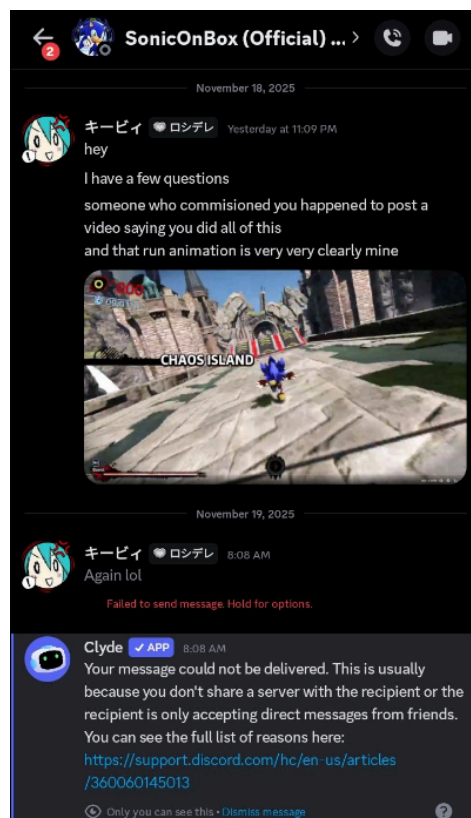
The person who commissioned the mod was unaware of this situation and was never informed of it.

Another recent case dates back to November 18, 2025, when modder @SxlverCyn (on Twitter) released the mod "Sonic x Sonic Generations" over a year ago, which changed not only Shadow's model but also his animations.



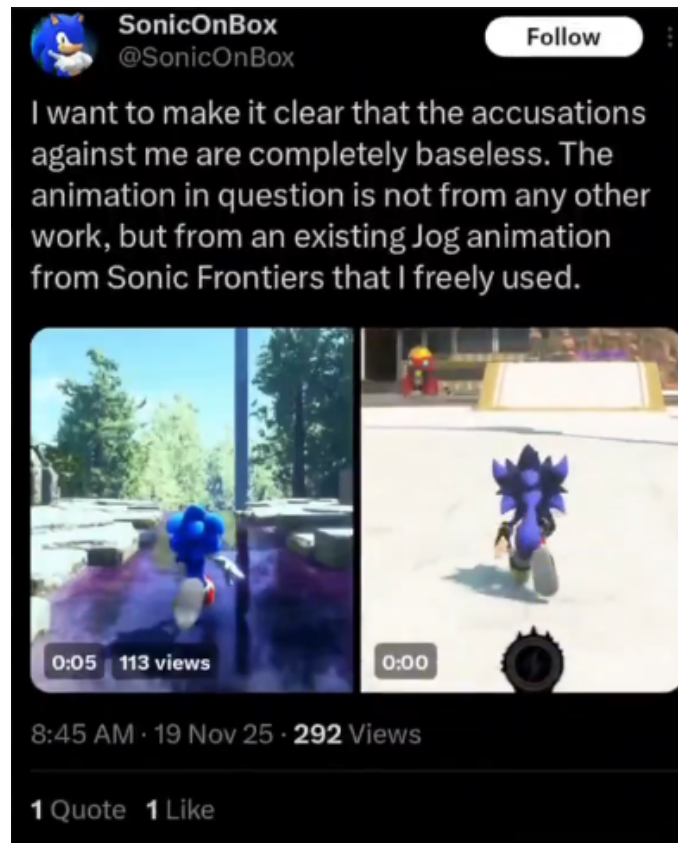
Link: <https://gamebanana.com/wips/88667>

These running animations used for Sonic were used and included in a commission made by SonicOnBox without the consent of SxlverCyn, the owner of the animations in this mod. Upon discovering this, SxlverCyn sent a message to SonicOnBox on Discord, who then blocked him the following day.



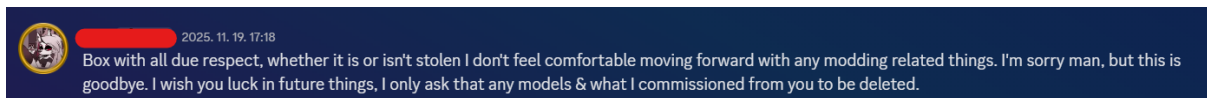
This incident escalated publicly on the X platform (Twitter), where this unauthorized theft of content was exposed. SonicOnBox responded to the accusations with the excuse that they were animations from "Sonic Frontiers," which is false. The post

was deleted hours later by SonicOnBox itself, and SxlverCyn was blocked on social media but unblocked on Discord.



Link for video: <https://x.com/SxlverCyn/status/1991189073260912919?s=20>

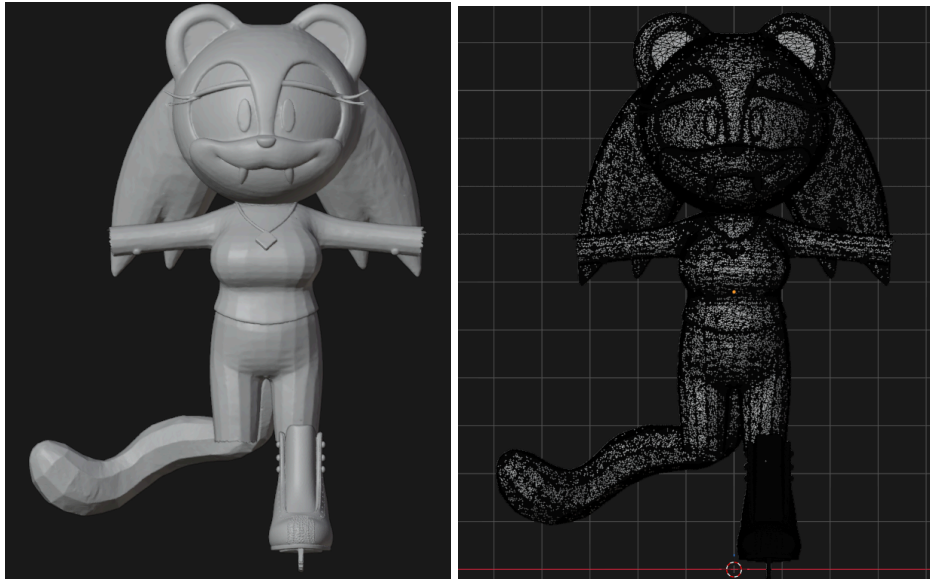
On the same day, the mod commissioner learned of the situation and asked SonicOnBox to delete the mod files and that he would not work with him again.



It should be noted that all of this is worth between €60 and €70, and the least one would expect is sincerity and transparency behind every transaction with the buyer, which this person is not providing.

Use of AI

On September 23, 2025, a commissioner named "Spagoop" ordered a model and imported it into "Sonic Racing: CrossWorlds." This model contains some of the issues mentioned earlier. However, within the model's file, it is possible to find a model that was created entirely by AI.



This model was hidden within the scene of the original .blend file. It's easily identifiable that this was done by an AI due to two factors:

1. When translating a model, AI does not respect common topological rules. AI constantly creates models with the aim of using them as immutable sculptures. Therefore, it presents a truly disastrous topology, especially when compared to the model created for @Ninetails2002.
2. For AI to function, it needs clear references, either text or images. Images are more commonly used. If you look closely, you'll notice that the AI used the front reference to create the model, and therefore, it also leaves it in the same position. Here's a comparison of the reference and the created model.



If you look closely, it even tries to follow the line of the tail, the mouth itself, everything. With a few differences generated by the AI itself to carry out its work with a more striking visual style.

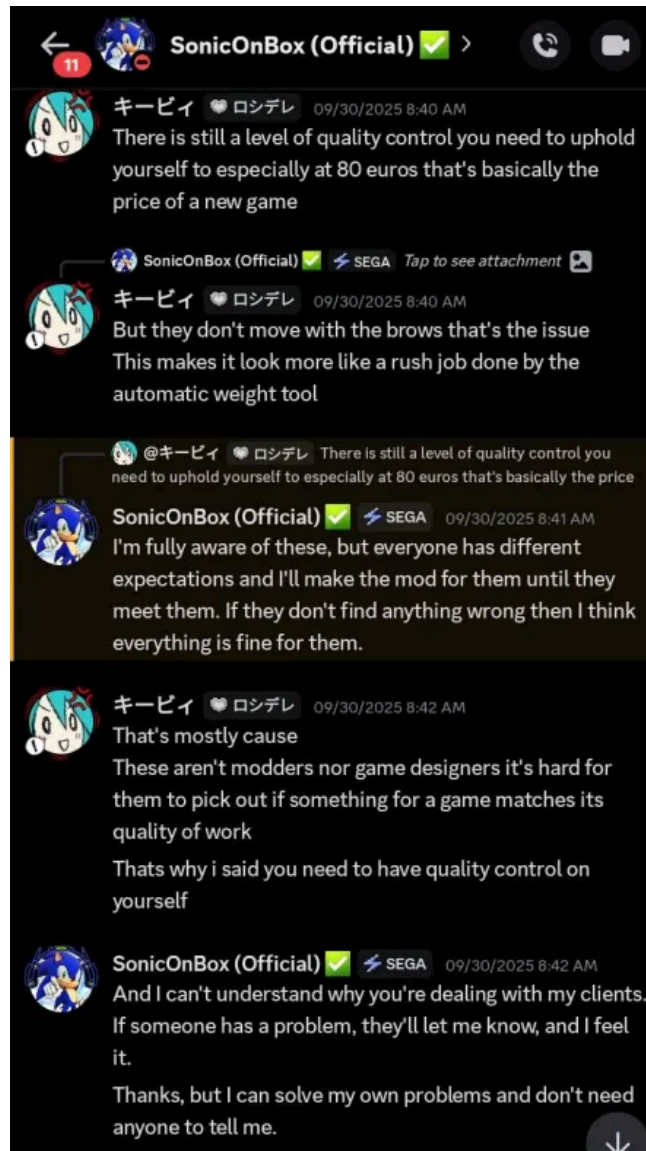
The purpose for which this AI model was created and why the .blend file is still in the archives is unknown.

Note: As a modder and 3D modeler, I think it was most likely used as a reference for who knows what. However, that wouldn't make sense considering that, in theory, SonicOnBox already knows how to model and has a reference drawing that's more than enough to work with.

Quality control

Constantly faced with this type of situation, OnBox tends to play the victim, mentioning that there are people who hate him unjustifiably when on more than one occasion it has been shown that they are unaware of the quality of his work.

SxlverCyn mentioned this situation to him on September 30, 2025, to which he responded that it was the fault of the commissioner/person who commissioned the model/mod for not having control over it, given that most have little or no knowledge of either 3D modeling or modding, leading their buyers to consider any problems with the work to be "normal."



On another occasion at Crossworlds Hub, a server dedicated to the Sonic Racing: CrossWorlds community and its modding sector, he was criticized for stealing resources from other content creators. Unfortunately, one of the users had said that it would be better if he killed himself. This user was immediately banned from the server for that, with several others coming to SonicOnBox's defense, as threats of that kind are not acceptable despite his actions. However, SonicOnBox, in order to play the victim card, used the excuse that he wanted to take his own life. After this, a server moderator, tired of the childish attitudes and constant victimization not only on the server but also on social media, banned him from the server, prohibiting access for life.



SonicOnBox (Official) ✓



11/19/2025 9:19 AM

I'm I'm very sad because everyone says things like this about me. I often have suicidal thoughts.

Unfortunately, there are many more people affected by this quality control issue caused by SonicOnBox who are not mentioned because they do not want to appear in the document, with cases where it seems that he does not test his work and delivers it as is. There are people who did not receive a response from him, leaving their work incomplete or with errors, as well as people who have no idea what their models contain because they do not know much about 3D modeling or modding.

SonicOnBox has many more accusations that are not mentioned due to lack of evidence or certainty on the subject, so we have left what has been confirmed by the users themselves and what can be seen in the original files of their work. With this, their content has been exposed to the fullest extent regarding how they handle its quality, work, and creation, with more than solid evidence on this entire matter.

Atte: ElanyStar