Personajes:

1.Kirby

Creador: Masahiro Sakurai.

Primera aparición: *Kirby's Dream Land* (Game Boy, 1992).

Hogar: El planeta **Popstar**, específicamente en el reino de **Dream Land**.

Habilidades principales: Su cuerpo elástico le permite **absorber** casi cualquier cosa (enemigos, objetos) al inhalar aire fuertemente. Al tragarse a ciertos enemigos, puede **copiar sus habilidades** (fuego, espada, hielo, etc.). También puede flotar como un globo llenándose de aire.

Personalidad: Es alegre, inocente, pacífico y le encanta comer y dormir. Sin embargo, si alguien roba la comida de Dream Land o amenaza a sus amigos, se convierte en un guerrero implacable capaz de derrotar a entidades cósmicas.

El nacimiento de "Twinkle Popo"

A principios de los 90, un joven diseñador de 19 años llamado **Masahiro Sakurai**, que trabajaba en el estudio **HAL Laboratory**, quería crear un juego de plataformas que cualquiera pudiera jugar y disfrutar, a diferencia de los juegos súper difíciles de la época.

Para programar el prototipo del juego, Sakurai dibujó un personaje temporal muy simple: una esfera con ojos, boca, brazos y pies pequeños. Lo llamó **"Twinkle Popo"** y el juego se iba a titular *Twin Popo*.

El "boceto" que enamoró al equipo

La idea original era reemplazar esa bola simple por un personaje mucho más detallado y estilizado una vez que el juego estuviera avanzado. Sin embargo, conforme avanzaba el desarrollo, el equipo de HAL Laboratory (y el mismísimo **Shigeru Miyamoto** de Nintendo) se encariñaron tanto con el diseño simple y tierno de la esfera que Sakurai decidió dejarlo así. Argumentó que la forma circular lo hacía fácil de animar y muy reconocible.

El cambio de nombre: ¿De dónde viene "Kirby"?

Cuando Nintendo decidió distribuir el juego a nivel mundial, el nombre "Twinkle Popo" no sonaba muy atractivo para el mercado occidental.





2.Zelda

¿Quién es Link? (Información General)

- **Rol:** El héroe elegido por la Diosa Hylia para proteger el Reino de Hyrule.
- **El portador del Valor:** Es el poseedor de la **Trifuerza del Valor**, lo que le otorga una fuerza de voluntad inquebrantable para enfrentar miedos y enemigos colosales (como Ganon).
- **El ciclo de la reencarnación:** Al igual que Zelda, no existe un solo "Link". Cada juego suele presentar a una reencarnación distinta de un joven de tierras humildes que es llamado por el destino, porta el traje verde (o azul en los juegos modernos) y empuña la mítica **Espada Maestra**.
- **El silencio del héroe:** Link casi nunca habla. Solo emite quejidos, gritos de ataque o expresiones faciales.

¿Cómo fue creado? (El origen del Vínculo)

La creación de Link responde tanto a una necesidad técnica de los años 80 como a un concepto filosófico muy profundo de Shigeru Miyamoto.

¿Por qué se llama "Link"? (Un "vínculo" literal)

La palabra *Link* significa **vínculo** o **enlace** en inglés, y Miyamoto lo nombró así por una razón muy específica: quería que el personaje fuera un **puente de conexión entre el jugador y el mundo del juego**.

Además, en las etapas iniciales de desarrollo del primer juego de 1986, la idea original de Nintendo era que la Trifuerza estuviera compuesta por **chips electrónicos** y que el juego alternara entre el pasado medieval y un futuro de ciencia ficción. Link iba a ser literalmente el "vínculo" que viajaba en el tiempo entre ambas eras. Aunque la idea del futuro se descartó y se prefirió la fantasía pura, el nombre se quedó para siempre.

¿Por qué es mudo?

El hecho de que Link no tenga diálogos escritos ni actuación de voz detallada no es un descuido, es totalmente intencional. Miyamoto quería que **el jugador proyectara su propia personalidad en el héroe**. Si Link hablara y dijera algo con lo que tú no estás de acuerdo, el vínculo se rompería. Link es mudo para que tú seas su voz.

Inspiraciones de diseño: Peter Pan y las limitaciones técnicas

El diseño original de Link (gorro puntiagudo, túnica verde, mallas y botas) fue creado por Takashi Tezuka, el co-creador de la saga. Se inspiraron fuertemente en el **Peter Pan de Disney** porque querían un personaje de fantasía que fuera reconocible al instante.



3.Marco Rossi

¿Quién es Marco Rossi? (Información General)

Nombre completo: Marchrius Dennis Rossi (aunque todos lo conocen como Marco).

Primera aparición: *Metal Slug: Super Vehicle-001* (Arcade, 1996).

Rango: Mayor del escuadrón de Fuerzas Especiales "Peregrine Falcons".

Personalidad: Aunque en los juegos se le ve como un soldado implacable y de gatillo fácil (famoso por sus icónicos gritos de batalla), según el lore oficial de SNK, Marco es en realidad un intelectual. Es un tipo pacífico, amante de la informática y la programación, con un gran sentido del humor. Sin embargo, se transforma en una fuerza imparable si el malvado General Morden amenaza la paz del mundo.

Habilidades especiales: En las entregas donde los personajes tienen atributos únicos (como *Metal Slug 6* y *7*), Marco posee la habilidad de causar el **doble de daño con su pistola básica** y puede disparar ráfagas mucho más rápido que los demás.

¿Cómo fue creado? (El origen del héroe de acción de los 90)

La creación de Marco y de *Metal Slug* en general es un testimonio de la era dorada del *pixel art* y el cine de acción de Hollywood.

1. Inspirado en los héroes de acción de Hollywood

A mediados de los 90, los desarrolladores de un pequeño estudio llamado Nazca Corporation (que luego sería absorbido por SNK) querían crear un juego de disparos frenético en 2D. Para el protagonista, se inspiraron directamente en los héroes del cine de acción de los años 80 y 90, principalmente en **Sylvester Stallone** (Rambo) y **Arnold Schwarzenegger**. El diseño de Marco con su clásica **bandana roja en la frente**, su chaleco blanco y sus pantalones militares es un homenaje directo a esa estética cinematográfica de "soldado contra el mundo".

2. La evolución del nombre y la herencia italiana

Los creadores querían que el personaje tuviera un trasfondo detallado a pesar de ser un juego arcade donde la historia pasa a segundo plano. Decidieron que Marco nacería en **Idaho, Estados Unidos**, pero que tendría ascendencia italoamericana (de ahí su apellido Rossi). El nombre "Marchrius" es una deformación creativa que el equipo de diseño inventó para darle un toque único en los manuales de instrucciones japoneses.

3. El rey de las animaciones hechas a mano (*Pixel Art*)

Lo que realmente definió a Marco (y a todo *Metal Slug*) no fue solo su concepto, sino la obsesión del equipo de artistas por el detalle. Marco fue dibujado pixel por pixel, fotograma a fotograma.



4.Pit Kid Icarus

Quién es Pit? (Información General)

Rol: Es un ángel, capitán de la guardia de la Diosa de la Luz, **Palutena**, y protector del **Reino del Cielo** (*Angel Land*).

Primera aparición: *Kid Icarus* (NES, 1986).

La paradoja de las alas: A pesar de ser un ángel, **Pit no puede volar por sí mismo**. Sus alas son demasiado pequeñas o débiles. Solo puede volar cuando la Diosa Palutena le otorga el "Milagro del Vuelo", e incluso entonces, el poder solo dura 5 minutos antes de que sus alas se quemen (un guiño directo al mito griego de Ícaro).

Personalidad: En el juego original era el clásico héroe silencioso de 8 bits, pero su gran rediseño en *Super Smash Bros. Brawl* y su juego *Kid Icarus: Uprising* (3DS) lo convirtieron en un personaje encantador: es sumamente leal, optimista, un poco despistado, romper frecuentemente la cuarta pared y tiene un hambre insaciable (¡le encanta el helado del suelo!).

¿Cómo fue creado? (Mitología griega al estilo Nintendo)

La creación de Pit y su universo es una mezcla genial de mitología clásica y las limitaciones técnicas de los años 80.

La mente detrás: Toru Osawa y el equipo de Metroid

El juego fue diseñado por **Toru Osawa** y desarrollado por el famoso equipo **Nintendo R&D1** (liderados por el legendario Gunpei Yokoi, creador de la Game Boy). Curiosamente, *Kid Icarus* se desarrolló **al mismo tiempo y con el mismo motor gráfico que el primer *Metroid***. Mientras que *Metroid* se enfocó en una atmósfera oscura y de ciencia ficción, Osawa quiso hacer algo completamente opuesto: un juego basado en la mitología griega, pero con un tono cómico y caricaturesco.

¿De dónde viene el diseño de Pit? (Eros + Ícaro)

Para el protagonista, Osawa se inspiró en dos figuras mitológicas:

- **Ícaro:** De ahí viene el nombre del juego (*Kid Icarus* o "El chico Ícaro"). Tomaron el concepto de las alas de plumas y el peligro de volar.
- **Eros (Cupido):** El diseño físico de Pit en los 8 bits (un niño en túnica con arco y flechas) está directamente inspirado en Cupido.

Para que el juego no fuera una lección de historia aburrida, Osawa mezcló monstruos mitológicos reales (como Medusa, el cíclope o el Cerbero) con enemigos ridículos inventados por él, como los infames **"Eggplant Wizards"** (Magos Berenjena), que te convertían en una berenjena con piernas si te descuidabas.

El origen de los nombres y un error de traducción histórico

- **Palutena:** La diosa a la que Pit sirve es una deformación del nombre de la diosa griega **Palas Atenea** (la diosa de la sabiduría y la guerra).
- **El Reino del Cielo (*Angel Land*):** En el manual original de la NES en Japón y América, el mundo se llamaba *Angel*





5.Nikolai Belinski Call of Duty: Zombies (desarrollada por Treyarch).

¿Quién es Nikolai Belinski? (Información General)

Primera aparición: *Call of Duty: World at War* (en el mapa *Shi No Numa*, 1909 dentro del lore, lanzado en 2009).

Nacionalidad: Soviético (Ruso).

Rango: Sargento del Ejército Rojo.

El multiverso y sus dos versiones principales: Para entender a Nikolai, hay que saber que la historia se divide en dos versiones del mismo personaje debido a las paradojas temporales:

Ultimis Nikolai (El clásico): Es el Nikolai de los primeros juegos (*World at War*, *Black Ops 1 y 2*). Es un alcohólico extremo obsesionado con la **Vodka**, grosero, violento y propenso a hacer chistes sobre sus "9 esposas muertas". Su mente fue destrozada por los experimentos con el *Elemento 115*.

Primis Nikolai (El joven/moderno): Introducido en *Origins* (*Black Ops 2*) y protagonista de *Black Ops 3 y 4*. Esta versión es un hombre sobrio, sabio, profundamente melancólico y honorable. Mantiene su alma intacta y carga con el peso de salvar el universo.

¿Cómo fue creado? (El origen del soldado de la Vodka)

La creación de Nikolai y el modo Zombis es una de las historias de éxito más orgánicas y accidentadas de la industria.

1. Un "Easter Egg" que se salió de las manos

Originalmente, Treyarch no planeó un modo Zombis a gran escala. Era solo un minijuego secreto de bajo presupuesto para quienes terminaran la campaña de *Call of Duty: World at War*.

Para los primeros mapas, los desarrolladores no tenían dinero para crear personajes desde cero, así que **reciclaron modelos de personajes de la campaña principal**. El cuerpo y rostro de Nikolai fueron tomados directamente de los modelados de soldados soviéticos de las misiones de la Segunda Guerra Mundial en Berlín y Stalingrado.

2. La era de los estereotipos de los 80

Cuando el modo Zombis se volvió un fenómeno masivo, el guionista **Craig Houston** tuvo que darles personalidad a los cuatro personajes atrapados en el mapa *Shi No Numa*. Se decidió crear un equipo basado en los estereotipos exagerados de la cultura pop de los años 80:

Un estadounidense rudo y adicto a la acción (Dempsey).

An un científico alemán loco y sádico (Richtofen).

Un japonés obsesionado con el honor y las katanas (Takeo).

Y **Nikolai**, el ruso comunista, rudo, que odia la política pero ama el alcohol.

La icónica voz rasposa de Nikolai (tanto en inglés como su doblaje al español) se convirtió rápidamente en una fábrica de memes gracias a sus frases improvisadas por los actores de voz mientras mataban zombis.


