# Catálogo de ilustración de personajes de Nintendo Wii

**Introducción.**

El objetivo de esta investigación es crear un catálogo de ilustración de personajes de Nintendo y poder identificar sus niveles de iconicidad. Hoy en día los videojuegos son un fenómeno que mueve masas y hay más gente interesada en ellos, cada día crece más el interés por crear videojuegos. Por tal motivo, al realizar el catálogo de personajes con sus principales niveles de iconicidad, los ilustradores de personajes pueden tener diferentes referencias, para empezar a construir sus actores de videojuegos, al seleccionar uno o varios niveles de iconicidad.

En este trabajo se hace una recopilación de varios protagonistas de Nintendo, donde se detectan personajes con diferentes niveles de iconicidad y notamos como pueden convivir en un mismo juego, pese a los diferentes niveles que presentan. Esto se ve claramente en los juegos de Super Smash Bros, una serie de juegos de peleas que enfrenta a los personajes de Nintendo y aunque, vemos a Mario enfrentarse a Link, donde Mario tiene un estilo de caricatura, no se ve mal frente a Link, un personaje más realista. Este es un ejemplo determinante, donde en un juego los personajes no requieren tener el mismo nivel de iconicidad. Por eso es necesario generar un catálogo, para primero identificar los niveles de representación de personajes y después saber cómo clasificarlos, con el fin de crearlos. Por otra esta investigación también busca encontrar como están construidos de manera gráfica los personajes de la Gran N y sus arquetipos, para que los interesados en la creación de personajes puedan hacer los suyos con características que tienen los de Nintendo.

Esta investigación desprende tres preguntas y sus respuestas:

La primer pregunta es ¿cómo clasificar a los personajes de juegos de Nintendo? Su respuesta dice que: para poder clasificar adecuadamente a un personaje de Nintendo, debemos ver sus diferentes niveles de representación, desde el grado 5 identificado como Figurativa pero no Realista (como en el Mundo de Mario, Kirby o Star Fox), hasta los niveles 2 (esquemas arbitrarios) y 3 (Esquemas motivados) donde entrarían todos los emblemas de los juegos y sus mapas. Para tener un ejemplo podemos decir que los personajes de Mario Bros están clasificados en grado 5, sus mapas y mundos en grado 3 y por último sus emblemas y logotipos en grado 2.

La segunda pregunta dice que: ¿cómo representar adecuadamente a un personaje de Nintendo, para conocer su construcción gráfica? La respuesta señala que: para saber representarlo, debemos ver constantes físicas de los personajes, es decir, identificar que tienen en común físicamente un Mario, un Zelda o un Donkey Kong y con ello detectar las características que tienen cada personaje con sus arquetipos. Al detectar sus similitudes, podremos representar adecuadamente a un personaje de Nintendo gráficamente.

La tercera pregunta busca: ¿cómo crear un catálogo adecuado para personajes de videojuegos de Nintendo? La tentativa respuesta señala lo siguiente: se tiene que hacer una recopilación de publicaciones de esta empresa y buscar los elementos del diseño editorial que los identifican, para encontrar las principales características de estos y que sean los elementos a considerar en el catálogo.
Descripción de cada capítulo:

En el primer capítulo, veremos los niveles de iconicidad para establecer que son y ver en que ayudan a la construcción de un elemento de Nintendo, como un personaje. Nos enfocaremos únicamente a personajes (esta investigación no contempla mundos o mapas) para encontrar las principales representaciones de

estos y clasificar los personajes en sus distintos juegos, como ejemplo ver cuántos niveles de iconicidad podemos encontrar en los personajes de Super Mario Galaxy.

En el segundo capítulo, ya tendremos clasificados a los personajes, y encontraremos las constantes gráficas de cada unos de ellos para poder generar una construcción global de los personajes, estos estarán divididos en sus arquetipos, con esto se identificara la característica principal que tiene cada arquetipo de Nintendo, esto quiere decir que se sabrá como esta construido de manera grafica un héroe o un villano.

En el tercer capítulo, se analizan diversos medios editoriales de esta compañía, para crear el diseño más adecuado del catálogo ya que el esté pertenece al área del diseño editorial y por lo tanto se establecerán los diseños que debe tener. Este catálogo, servirá para poder identificar los niveles de iconicidad, las constantes graficas y ver los arquetipos.

## 1. Clasificación en sus niveles de iconicidad, de los elementos de Nintendo.

En este capítulo, veremos qué es un nivel de iconicidad de una imagen y encontraremos sus niveles con los que podemos relacionar a un personaje de Nintendo, con un tipo de representación y gracias a los trabajos de Moles y Villafañe se podrá conseguir este objetivo; esto se debe a la pregunta de investigación que dice: ¿cómo clasificar a los personajes de juegos de Nintendo? Y la respuesta tentativa establece que se pueden clasificar de manera icónica debido a que tienen diferentes niveles desde el grado 5 como en el Mundo de Mario, Kirby o Star Fox, hasta el nivel 2 y 3 donde entrarían todos los emblemas de los juegos y sus mapas.

Con ello podremos encontrar esas respuestas y clasificar los elementos de Nintendo. Posteriormente comenzaremos a identificar los diferentes juegos seleccionados en esta investigación para encontrar el nivel o los posibles niveles de representación que puede tener este, prácticamente encontraremos los niveles de iconicidad que hay en cada uno de los siguientes videojuegos de Nintendo Wii: Super Mario Galaxy 1 y 2, New Super Mario Bros Wii, The Legend of Zelda Skyward Sword, Donkey Kong Country Returns, Metroid Prime 3, Super Smash Bros Brawl y Mario Kart Wii.

Antes de hablar sobre los personajes de Nintendo, debemos tener en claro que es un nivel de iconicidad, puesto que el objetivo de esta investigación es identificar como los individuos, ítems, emblemas y logotipos de esta compañía están representados. Se quiere ver como un personaje de Nintendo tiene uno o varios niveles de iconicidad, para clasificar y después, representar un personaje para videojuegos. Hoy en día, el sector de los videojuegos es muy amplio y esta investigación les ayudará a los nuevos creadores de juegos de video, en la construcción de sus propios personajes a partir de un catálogo.

Para finalizar el capítulo, ya conociendo que es un nivel de iconicidad y tener la clasificación de los personajes en sus distintos juegos, identificaremos cual o cuáles son los grados que mas se repiten en cada juego, para obtener resultados de que grado es el que más abunda en los personajes de Nintendo.

## 1.1 Niveles de iconicidad.

Para empezar con la investigación, hay que saber que es un nivel de iconicidad, y en que nos puede servir en la creación y construcción de un personaje de videojuegos, ya que en la actualidad existe un dicho que es muy cierto “… una imagen dice más que mil palabras”. Quiero empezar definiendo que es un nivel de iconicidad, la autora D. A. Dondis establece tres niveles fundamentales de

iconicidad, (Dondis Sintaxis De La Imagen 2002 124) de mayor a menor de las imágenes:

1. **Representativo**, donde la percepción directa por parte del receptor del referente visual se establece desde un nivel de codificación bajo.

2. **Simbólico**, establece una mayor simplicidad en la representación de la imagen referencial que así contiene, codificada lingüísticamente, referencialmente, mayor complejidad.

3. **Abstracto**, reduce la imagen a sus componentes visuales más básicos; el nivel de codificación es alto.

Naturalmente el mayor grado de iconicidad lo representa el propio objeto, cuanta mayor diferencia exista entre la realidad y la imagen, más se aproximará hacia lo abstracto. A medida que la imagen deja de parecerse al objeto representado, podemos observar ciertas dificultades en su decodificación.

Como podemos ver, Dondis nos muestra una escala de 3 etapas, donde vemos que una imagen puede estar representada de cierta manera en el que solo se trata de representar algo, sin llegar a altos niveles de realismo, mientras que en el simbólico vemos que es más simple y cuenta con mayor complejidad la representación, por último el nivel abstracto es un nivel que es representado en su mínima expresión, y tiene un nivel de abstracción alto.

Por otro lado tenemos a Moles, autor que establece que un nivel de iconicidad es el nivel que se le designa el grado de realismo o parecido de una imagen con respecto al objeto que represente. A continuación la tabla de Moles:

| Nivel de iconicidad | Moles |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 12 | **El referente físico mismo** |
| 11 | **La imagen natural.**<br>Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad. |
| 10 | **Modelo tridimensional a escala.**<br>Restablecer todas las propiedades del objeto. Existe identificación pero no identidad. |
| 9 | **Imágenes de registro estereoscópico.**<br>Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio. |
| 8 | **Fotografía en color.**<br>Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio. |
| 7 | **Fotografía blanco y negro.**<br>Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del ojo medio. |
| 6 | **Pintura realista**<br>Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional. |
| 5 | **Representación figurativa no realista.**<br>Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas. |
| 4 | **Pictograma.**<br>Ejemplo: Siluetas. Monigotes infantiles |
| 3 | **Esquemas motivados**<br>Ejemplo: Organigramas. Planos |
| 2 | **Combinación en un mismo espacio de representación de elementos esquemáticos pertenecientes a sistemas diferentes.** |

| | |
|---|---|
| | Ejemplo: Las señales. |
| 1 | **Representación gráfica en un espacio métrico abstracto, de relaciones entre tamaños vectoriales.**<br>Ejemplo: Vectores en el espacio |
| 0 | **Descripción en palabras normalizadas o fórmulas algebraicas.**<br>Signos abstractos sin conexión imaginable con el significado<br>Ejemplo: Ecuaciones y textos. |

Tabla 1. Niveles de Moles.

Moles establece 13 niveles de iconicidad, ya que el establece el nivel 0, y relaciona a la realidad con sus referencias reales en diferentes niveles, pero no usaremos sus grados para establecer los niveles de representación de los juegos del catálogo, ya que muchos de esos niveles no están en un videojuego, pero es importante saber que existen más grados de representación, y que quizás, en un futuro los videojuegos lleguen a abarcar más niveles de iconicidad, donde la tabla de Moles servirá aún más.

Por último tenemos a Villafañe, que establece que el grado de iconicidad o de abstracción que posee una imagen es el nivel de realidad (Justo Villafañe Introducción a la teoría de la imagen 2001 48). El nivel de realidad constituye un hecho objetivo, está basada en las llamadas escalas de iconicidad, que podemos decir que: estas escalas son posibles niveles de realidad, que difieren fundamentalmente en dos hechos:

1.- El número de niveles de los cuales cada uno representa un determinado valor de iconicidad.

2.- Los criterios utilizados para describir cada nivel.

A continuación la tabla que establece Villafañe:

| Nivel de iconicidad | Villafañe |
|---|---|
| 11 | **La imagen natural.** Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad. |
| 10 | **Modelo tridimensional a escala.** Restablece todas las propiedades del objeto. Hay una identificación pero no una identidad. |
| 9 | **Imágenes de registro estereoscópico.** Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio como un holograma. |
| 8 | **Fotografía a color.** Cuando el grado de definición de imagen este equiparado al poder resolutivo del ojo medio. |
| 7 | **Fotografía en blanco y negro.** Igual que el anterior. |
| 6 | **Pintura realista.** Restablece razonablemente las relaciones especiales en un plano bidimensional. |
| 5 | **Representación figurativa no realista.** Aún se produce la identificación pero las relaciones espaciales están alteradas. |

| | |
|---|---|
| 4 | **Pictograma.**<br>Todas las características sensibles, excepto las forma están abstraídas. |
| 3 | **Esquemas motivados.**<br>Todas las características sensibles abstraídas. Tan solo restablecen las relaciones orgánicas como un plano. |
| 2 | **Esquemas arbitrarios.**<br>No representa características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico como una señal de circulación. |
| 1 | **Representación no figurativa.**<br>Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación |

Tabla 2 Niveles de Villafañe.

Villafañe establece niveles muy parecidos a los de Moles como la imagen natural o esquemas motivados pero contempla solo once niveles los cuales se acercan más a los niveles que se pueden contemplar para un videojuego.

Gracias a estos autores, podemos establecer que un nivel de iconicidad es un nivel o grado en el que podemos relacionar alguna imagen de cualquier tipo con la realidad, y a su vez establecer que tan cercano o lejos se encuentra esta imagen de ella, es decir, si se parece mucho a su semejante o si no tiene casi relación con este.

Gracias a los niveles de iconicidad, es más fácil identificar las características de un personaje, porque permite establecer una identificación de él, y así relacionarlo de manera adecuada, el parecido que hay en un videojuego, entre sus personajes, logotipos, mundos o mapas y de ese modo establecer, la posibilidad de hacer un

videojuego que tenga más de un nivel de iconicidad. Por tal motivo, propondremos una tabla general de iconicidad para videojuegos, basándonos en la tabla de Villafañe, con el fin de encontrar los niveles de iconicidad en los videojuegos. Se usará esta tabla, porque establece menos niveles de representación, en comparación a la de Moles que establece 13 niveles (Tabla 1) y es más fácil relacionar a los actores digitales de la Gran N; aunque Dondis establece 3 tipos de nivel, pero no es suficiente, para acomodar a todos los personajes con sus respectivos grados de representación.

**1.2 Identificar los niveles de iconicidad de los personajes de Nintendo.**

Para poder definir un nivel de representación de un elemento de un videojuego, hay que tener en cuenta que cualquier videojuego está construido básicamente de imágenes, no importa si es un círculo amarillo plano o un personaje en 3d con alto grado de definición y texturizado, ambos son imágenes que representan algo, lo anterior obliga a definir que es una imagen. El termino imagen tiene su origen etimológico en la palabra latina *imago* (retrato), que a su vez deriva de *imitari* (imitación). Una segunda definición dice que es "… representación mental de algo percibido por lo sentidos". Una más plantea que es la: "… reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos luminosos". (Bailleres, Teoría de la imagen contemporánea 2003, 58)

Moles define la imagen desde el punto de vista de la comunicación de masas: "… la imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico susceptible de subsistir a través del tiempo, y que constituye uno de los componentes principales." De esta definición derivan tres aspectos importantes:

1. El carácter material de la imagen, en su aspecto fabricado.

2. Se subraya la relación entre observador y cosa observada, entre el campo objetivo y el campo subjetivo.

3. La independencia de la imagen y las apariencias de realidad reflejadas en ella.

Ya con esto podemos decir que una imagen es un soporte de comunicación visual que representa a una figura u objeto, y que con ello, se puede representar casi cualquier cosa y de formas diferentes en distintos niveles de representación, se llega a la conclusión de que una imagen implica niveles de iconicidad y por lo tanto los videojuegos tienen uno o varios niveles de iconicidad, ya que encontramos en ellos personajes, mapas, mundos, ítems, logotipos y emblemas y esto significa que un videojuego tiene varios niveles de iconicidad. En esta investigación también encontraremos si un juego tiene personajes que se encuentren en diferentes niveles, como el caso de Super Smash Bros Brawl donde MR Game & Watch tiene un nivel diferente al de Mario, siendo de niveles de iconicidad diferentes.

Para establecer niveles de iconicidad en los personajes de Nintendo, nos basaremos en la tabla de Villafañe (tabla 2), como ya se ha establecido e identificando sus niveles, acomodaremos a los personajes con sus respectivos grados.

En la tabla de Villafañe, podríamos decir que la imagen natural (grado11) cumple una función básica que es la de reconocimiento, esto indica que una imagen puede ser reconocida. Por otro lado tenemos las imágenes icónicas de niveles 10, 9, 8 y 7, que son las más adecuadas para satisfacer funciones descriptivas sin necesitar la máxima perfección, sin embargo, deben representar las propiedades estructurales del objeto. Los niveles 5 y 6 tienen las posibilidades de interpretar la

realidad de una imagen para la expresión artística, mientras que los niveles 4, 3 y 2 corresponden a imágenes de una considerable abstracción, que son idóneos para la información visual, esto se refiere a la imagen en descripción de información. Por último el nivel 1 se refiere a imágenes cuya función pragmática puede ir desde la búsqueda de nuevas formas de expresión visual a la ausencia de tal función.

La siguiente tabla, mostrará ejemplos de los niveles de iconicidad de videojuegos que han salido o saldrán para alguna consola de Nintendo; se ejemplificará cada nivel y así, en la primera fila tendremos el grado de representación, en la segunda la imagen de ejemplo y por último la descripción.

| Nivel de iconicidad | personaje | descripción |
|---|---|---|
| 11 | NO EXISTE | **La imagen natural.** Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad. |
| 10 |  | **Modelo tridimensional a escala.** Aquí tenemos el juego de Project cars, que hay que aclarar no es de Nintendo, pero pertenecerá a la futura consola de Nintendo, el Wii U, de echo se nota el logo de Nintendo en el coche. Se muestra un nivel de gráficos impresionante hasta tal punto de creer que es real. |

| | | |
|---|---|---|
| 9 |  | **Imágenes de registro estereoscópico.** En el nivel 9 de imagen de registro estereoscópico tenemos el holograma del General Pepper del juego Star Fox, es más conocido en su forma holográfica que cuando aparece de manera real ya que es un medio rápido en el que se comunica con Star Fox. |
| 8 |  | **Fotografía a color.** En este caso pongo el juego de Super Smash Bors Brawl donde pelean los personajes más destacados de Nintendo, y hay muchos estilos, desde uno realista como Samus hasta uno más de caricatura como Kirby, una imagen que representa el universo de todo Nintendo. |
| 7 |  | **Fotografía en blanco y negro.** En este caso tenemos cualquier juego de Game Boy, ya que todos son en blanco y negro, y como ejemplo esta Pokémon, que pertenece a Nintendo, igual en este rango entra Kirby cuando absorbe a Mr Game & Watch, y en el escenario de PictoChat de Super Smash Bros Brawl, y también cualquier juego de Mr Game & Watch. |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | <br> | **Pintura realista.**<br>En este caso pongo el ejemplo de Zelda, en las imágenes podemos ver del lado de arriba una pintura echa de una manera realista del juego, quizás para darnos una idea de cómo se verían los personajes en la vida real, y para compararlos del lado de abajo teneos a los mismos personajes en su versión más realista hasta ahora en su juego The Legend of Zelda Twilight Princess para Nintendo Game Cube y Wii. Tenemos a los tres principales protagonistas tenemos al héroe Link con su clásico uniforme verde y su espada maestra, a la princesa Zelda y al malvado hechicero Ganondorf con su característica armadura. |
| 5 |  | **Representación figurativa no realista.**<br>En este ejemplo podríamos poner quizás a todos los personajes del universo de Mario Bros, por que representan diferentes imágenes realistas del mundo real como hongos, tortugas o peces, pero si vemos un personaje de tal juego y lo comparamos con uno de la vida real cambia mucho. Como ejemplo en este caso puse al Para Koopa, un tipo de Koopa con alas, si vemos una tortuga en la vida real notamos |

| | | |
|---|---|---|
| | | que no se parecen en nada y a la vez si, por ejemplo tortugas con alas, caparazón rojo y de color amarillo no existen, pero sin embargo vemos al Para Koopa y de inmediato sabemos que es una tortuga. |
| 4 |  | **Pictograma.**<br>En este grado tenemos a MR. Game & Wacth, un personaje en donde su apariencia es la de una silueta humana con atributos desproporcionados y caricaturescos, completamente de color negro y plano. Este personaje nació en 1980 pero hasta el 2001 s ele dio su nombre oficial gracias al juego Super Smash Bros Meele de Nintendo Game Cube. |
| 3 |  | **Esquemas motivados.**<br>En este caso podríamos contar cualquier mapa de un juego de Mario o Zelda, ya que nos muestran planos característicos de los mundos en los que te encuentras o elementos que encuentras, en un mapa de Zelda de calabozo, tenemos dos imágenes representativas los cofres que nos indican que hay un tesoro y el cráneo que nos indica que en ese lugar se encuentra el jefe del nivel. |

| | | |
|---|---|---|
| | | Mientras que en el caso de Mario solo nos indica el camino que seguiremos y de que se tratara para explicarme pongo el mapa de un mundo de Mario World, el bosque en el que de inmediato sabemos que estaos en un bosque y los niveles de dicho mundo están ambientados en un bosque. |
| 2 |  | **Esquemas arbitrarios.**<br>En el grado dos puse como ejemplo el emblema de Bowser que es Rey de los Koopas y principal villano de Mario, en que es representado con una silueta de su cara de color rojo. |
| 1 | No existe | Representación no figurativa. |

Tabla 3 Niveles de Nintendo.

Ahora si podemos decir que hemos reconocido los niveles de iconicidad de Nintendo, a través de un personaje, mapa, mundo, *ítem* o emblema de esta compañía. Gracias a lo anterior, se podrán encontrar las principales características de los personajes, similitudes y demás elementos que los conforman. Por lo tanto, es momento de clasificar a cada juego con su respectivo nivel o niveles de iconicidad sabiendo que solo será de los juegos a estudiar mencionados al principio del capítulo, que solo son juegos hechos por Nintendo y son reconocidos como los mejores de Wii creados por la Gran N. Gracias a diferentes páginas web reconocidas, sabemos que son de los mejores juegos para Wii hechos por esta

compañía. A continuación una lista de los juegos con sus valoraciones y las páginas web que todas fueron consultadas el 9 de enero del 2013.

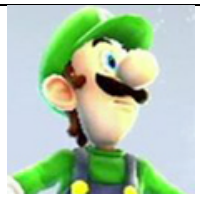
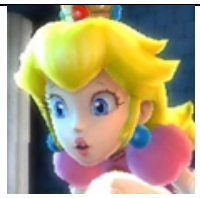
| **Juego** | **Valoración** | **Página web** |
|---|---|---|
| Super Mario Galaxy 2 | 9,9 de 10 | http://www.3djuegos.com/5916/super-mario-galaxy-2/ |
| Super Mario Galaxy 2 | 97.30 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/960551-super-mario-galaxy-2/index.html |
| Super Mario Galaxy 2 | 10 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/super-mario-galaxy-2/analisis-juego/1529644 |
| Super Mario Galaxy | 9,7 de 10 | http://www.3djuegos.com/juegos/wii/1458/super-mario-galaxy/ |
| Super Mario Galaxy | 97.64 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/915692-super-mario-galaxy/index.html |
| Super Mario Galaxy | 10 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/super-mario-galaxy/analisis-juego/1520938 |
| New Super Mario Bros Wii | 9,5 de 10 | http://www.3djuegos.com/juegos/wii/1457/metroid-prime-3-corruption/ |
| New Super Mario Bros Wii | 88.15 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/960544-new-super-mario-bros-wii/index.html |
| New Super Mario Bros Wii | 9 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/new-super-mario-bros--wii/analisis-juego/1529652 |
| Super Smash Bros Brawl | 9,4 de 10 | http://www.3djuegos.com/juegos/wii/1485/super-smash-bros-brawl/ |
| Super Smash Bros Brawl | 92.84 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/928518-super-smash-bros-brawl/index.html |
| Super Smash Bros Brawl | 9.5 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/super-smash-bros--brawl/analisis-juego/1520998 |
| TLoZ  Skyward Sword | 9,6 de 10 | http://www.3djuegos.com/5936/the-legend-of-zelda-skyward-sword/ |
| TLoZ  Skyward Sword | 93.11 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/960633-the-legend-of-zelda-skyward-sword/index.html |
| TLoZ  Skyward Sword | 10 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/the-legend-of-zelda-skyward-sword/analisis-juego/1533576 |
| D K Country Returns | 9,2 de 10 | http://www.3djuegos.com/9010/donkey-kong-country-returns/ |
| D K Country Returns | 87.83 de 100 | http://www.gamerankings.com/wii/997764-donkey-kong-country-returns/index.html |
| D K Country Returns | 9 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/donkey-kong-country-returns/juego/1533578 |
| Metroid Prime 3 | 9,5 de 10 | http://www.3djuegos.com/juegos/wii/1457/metroid-prime-3-corruption/ |
| Metroid Prime 3 | 90.23 de 10 | http://www.gamerankings.com/wii/928517-metroid-prime-3-corruption/index.html |
| Metroid Prime 3 | 9.5 de 10 | http://www.meristation.com/es/nintendo-wii/metroid-prime-3-corruption/juego/1520586 |

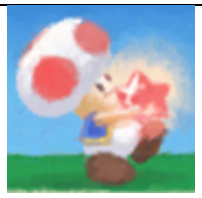
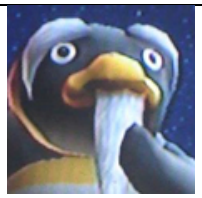
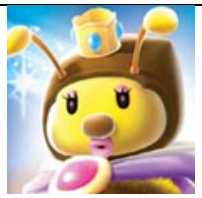
Tabla 4 Valoración de los juegos de Nintendo.

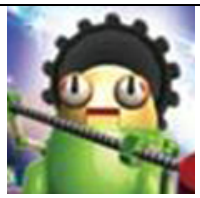
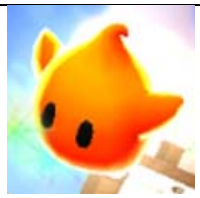
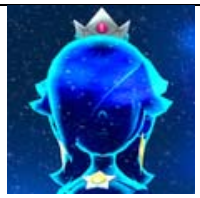
En las siguientes tablas, encontraremos los niveles de iconicidad de los juegos a

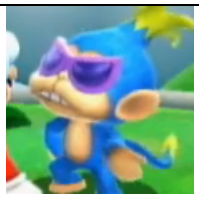
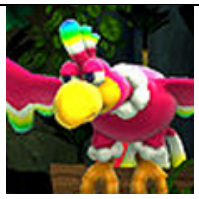
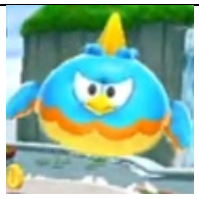
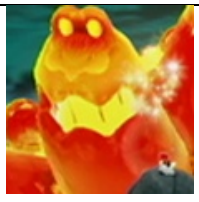
estudiar, en lo cual cuenta con cuatro filas, en la primera está el grado de iconicidad de cada personaje, ítem o logotipo de cada juego, la segunda fila tiene el nombre del personaje, ítem o logotipo, en la tercera fila esta la ilustración de cada ejemplo y por ultimo, en la cuarta fila estará la razón del por que pertenece a ese grado.

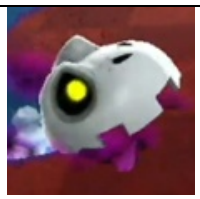
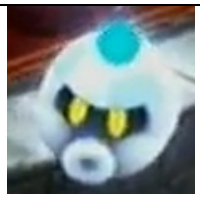
**Super Mario Galaxy 1 y 2**

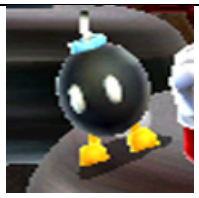
| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 5 | Mario |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | Luigi |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | Princess Peach |  | Tiene la cabeza muy grande además de que sus labios son muy caricaturescos y los ojos son de gran tamaño. |
| 5 | Rosalina |  | Tiene la cabeza muy grande además de que sus labios son muy caricaturescos y los ojos son de gran tamaño. |
| 5 | Yoshi |  | Es un dinosaurio con cara tierna y tiene manos de humano más que de animal además de que su hocico es redondo, muy diferente a un dinosaurio de verdad. |

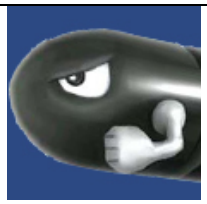
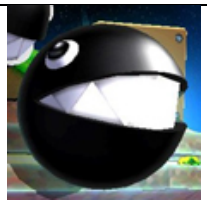
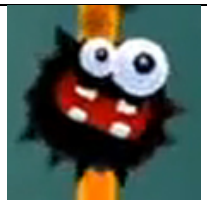
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Bowser |  | Es una tortuga con picos que lanza fuego, con cejas rojas y cuernos, cosa que las tortugas no tienen. |
| 5 | Bowser Jr. |  | Es una tortuga con picos que lanza fuego, con cejas rojas, cosa que las tortugas no tienen. |
| 5 | Toad |  | Es un tipo de árabe, pero este tiene cabeza de hongo, es de un tamaño pequeño. |
| 5 | Penguru |  | Pingüino con barba blanca y cejas grandes y blancas, está muy exagerado en comparación a un pingüino real. |
| 5 | Queen Bee |  | Es enorme, realmente enorme a diferencia de una abeja Reyna que es grande en comparación a la colmena pero esta es mas grande que Mario y tiene corona |
| 5 | Bees |  | Es una abeja grande del tamaño de Mario coda que en la vida real las abejas son pequeñas, además de que trae lanza y nariz. |
| 5 | Penguins |  | Es muy parecido a un pingüino real, pero sus ojos son muy grandes y diferentes. |

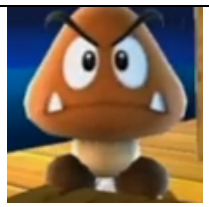
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Gearmos |  | Es una maquina de basura, cosa que no podeos ver en un bote de basura o camión de basura además de tener ojos y boca. |
| 5 | Lubba |  | Es una estrella de color morada de tamaño al de Mario, tiene ojos y boca cosa que las estrellas no tienen. |
| 5 | Luma |  | Son estrellas de varios colores, de tamaño pequeños, tiene ojos y boca cosa que las estrellas no tienen. |
| 5 | Bob-omb Buddies |  | Son bombas de color rojo que no explotan con ojos y pies, cosa que las bombas no tienen. |
| 5 | Star Bunnies |  | Conejos con grandes ojos, se parecen mucho a los conejos reales pero estos tienen sus orejas en forma de estrella. |
| 5 | Co-Star Luma |  | Estrellas de color amarillo, de tamaño pequeño, tiene ojos y boca cosa que las estrellas no tienen. |
| 9 | Cosmic Spirit |  | Es un holograma de Rosalina. |

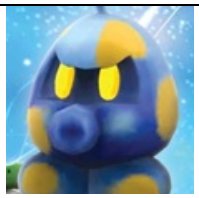
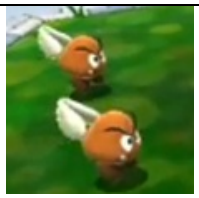
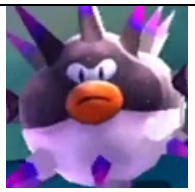
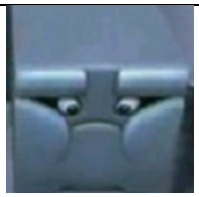
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | The Chimp |  | Es un mono con gafas y una especie de planta en la cabeza y de color azul, muy alterado en comparación a los monos reales. |
| 5 | Whittles |  | Es una especie de madera con vida, cabeza, manos y pies, lo más parecido a él es un títere que no tiene vida. |
| 5 | Fluzzard |  | Es un ave gigante parecida a un cóndor, pero de color rosa que habla y tiene grandes ojos. |
| 5 | Cosmic Clones |  | Son pinturas malignas de Mario, están en este nivel porque son lo mismo que Mario solo que de colores diferentes. |
| 5 | Digga |  | Es un taladro con ojos y vida propia, muy alterada y muy caricaturesca. |
| 5 | Elite Octoomba |  | Es una especie de pulpa galáctica con pies en vez de tentáculos, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Flaptack |  | Es un pájaro con grandes dimensiones, muy exagerado. |
| 5 | Magmaws |  | Es lava con vida , tiene ojos y boca mientras que la lava verdadera no tiene vida. |

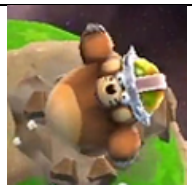
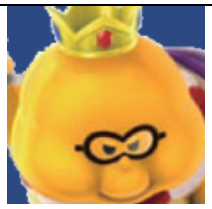
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Mattermouths |  | Es un cráneo con vida y ojos amarillos, no hay cosa así en la vida real y está muy alterado. |
| 5 | Octoboos |  | Es una especie de pulpa galáctica con pies en vez de tentáculos, por eso esta en este nivel además de que es un fantasma. |
| 5 | Pupdozers |  | Una lagartija con picos mirados y forma caricaturesca. |
| 5 | Rhomps |  | Una especie de roca redonda con vida y cara, muy alterado con sus comparación, las ocas de verdad no tienen vida ni cara. |
| 5 | Silver Chomp |  | Es una esfera plateada que simula a un perro ya que ladra como tal, tiene dientes afilados tipo de tiburón y grandes ojos está muy alterado. |
| 5 | Spiky Piranha Plants |  | Es una planta carnívora con púas y con vida mientras que la mayoría de plantas carnívoras son de color verde. |
| 5 | Spiny Hermits |  | Es una concha con ojos y vida, las conchas verdaderas no tienen ojos caricaturescos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Whimps |  | Son estatuas vivientes prácticamente con grandes ojos y boca, no existen así en la realidad. |
| 5 | Banzai Bill |  | Balas gigantescas con ojos u boca, no hay balas así en la vida real. |
| 5 | Bob-ombs |  | Bombas con ojos amarillos, pies y con vida, son muy caricaturescos, nada que ver con bombas verdaderas. |
| 5 | Bomb Boo |  | Son fantasmas explosivos, hasta ahora no se sabe al 100 por ciento si existen los fantasmas y menos si son explosivos. |
| 5 | Boo |  | Son fantasmas redondos, hasta ahora se supone que si un fantasma existe tiene la forma del ser vivo que era pero no es redondo con leguas largas. |
| 5 | Big Boo |  | Son fantasmas redondos, de gran tamaño, hasta ahora se supone que si un fantasma existe tiene la forma del ser vivo que era pero no es redondo con leguas largas. |
| 5 | Boomerag Bros |  | Son tortugas con casco que lanzan boomerangs y andan en dos patas no en 4. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Bullet Bill |  | Son balas con ojos y bracitos blancos, son caricaturas de las balas. |
| 5 | Chomp |  | Es una esfera que simula a un perro ya que ladra como tal, tiene dientes afilados tipo de tiburón y grandes ojos está muy alterado. |
| 5 | Cheep-Cheeps |  | Es un pez con grandes ojos y boca brandes, de hecho avece vuela un poco, nada que ver con los peces voladores. |
| 5 | Crabbers |  | Cangrejos caricaturescos, con grandes ojos. |
| 5 | Dry Bones |  | Son esqueletos vivientes de Koopa, no hay esqueletos vivientes de tortugas. |
| 5 | Fuzzies |  | Representa a una pelusa con vida, con ojos y boca. |
| 5 | Koopa Troopa |  | Es una tortuga pero es de color amarillo y sus caparazones son de varios colores, están en dos patas generalmente y tienen grandes ojos, son caricaturas exageradas de las tortugas. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Goomba |  | Son hongos malignos con rostro, son una caricatura básicamente ya que están muy alterados, tienen pies y grandes ojos. |
| 5 | Goombeetles |  | Son una especie de Goombas con casco, al ser Goombas entran en este grados |
| 5 | Gringills |  | Es una especie de morena pero mas caricaturizada y de gran tamaño. |
| 5 | Hammer Bros |  | Son tortugas con casco que lanzan martillos y andan en dos patas no en 4. |
| 5 | Pumpking Goombas |  | Son Goombas con una calabaza, al ser Goombas entran en este grado. |
| 5 | Lakitu |  | Son tortugas con lentes que están sobre una nube con cara, por eso están en este grado. |
| 5 | MagiKoopa |  | Son tortugas con lentes y ropa de mago, son mágicas y no hay tortugas así en la vida real. |
| 5 | Mecha-Koopa |  | Son Koopas robóticos, pertenecen a este grado ya que son Koopas. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Octoombas |  | Es una especie de pulpa galáctica con pies en vez de tentáculos, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Para Goombas |  | Son Goombas con alas, por eso están en este grado. |
| 5 | Piranha Plants |  | Son plantas carnívoras que viven en tubos generalmente y con manchas blancas, no hay plantas así en la vida real. |
| 5 | Piranhacus Giganticus |  | Son plantas carnívoras que viven en tubos generalmente y con manchas blancas, son gigantescas, no hay plantas así en la vida real. |
| 5 | Porcupuffers |  | Son peces globos con cara caricaturesca, están muy exagerados en comparación a los peces reales. |
| 5 | Bomps |  | Son cubos congelados con cara y bica, los cubos de hielo reales son transparentes y sin rostro. |
| 5 | Tox Boxes |  | Son cajas que se mueven solas y están hechos de cemento aparentemente, tienen vida, ojos y boca. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Thwomp |  | Son rocas que no se mueven, solo de arriba y abajo y que se enojan si alguien se acerca, las rocas en la vida real no son así. |
| 5 | Undergrunts |  | Son topos mineros con casco, los topos no son así en la vida real y menos viven en el espacio. |
| 5 | Spiny |  | Son una especie de tortuga con picos y grandes ojos, las tortugas no son así en la vida real. |
| 5 | Whomp |  | Son estatuas grandes con vida y rostro, así no hay son caricaturas de estatuas. |
| 5 | Peewee Piranha |  | Es una Planta piraña gigante, por ese hecho esta en este grado. |
| 5 | Sorbetti |  | Es un “mono” de nieve, que tiene vida, esta en este nivel por el hecho de q los verdaderos no tienen vida. |
| 5 | Gobblegut |  | Es un dragón con ojos grandes, prácticamente es una caricatura y por eso esta en este grado. |
| 5 | Giga Lakitu |  | Es el rey de los Lakitu, por ser un Lakitu entra en este grado. |

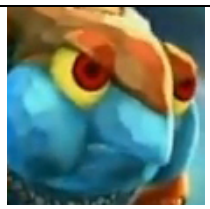
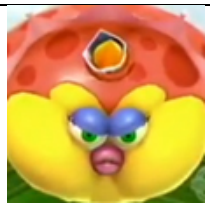
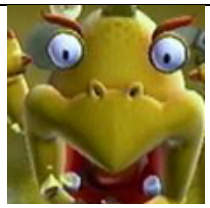
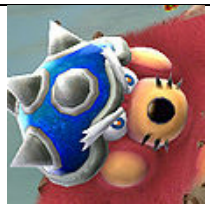
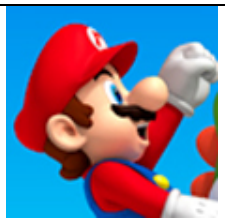
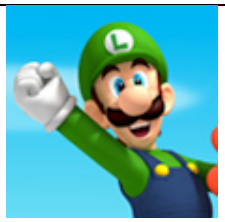
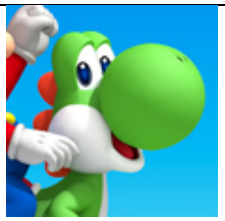
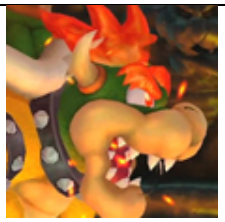
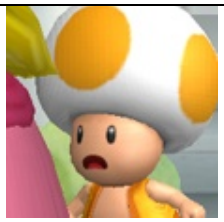
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Rollodillo |  | Es un armadillo gigante que muestra varios rasgos caricaturescos con grandes ojos y de gran tamaño. |
| 5 | Glamdozer |  | Es la Reyna de los …. Y por ese hecho entra en este grado porque es un …. Solo que mas alterado sus rasgos. |
| 5 | Squizzard |  | Es un monstruo muy caricaturizado, por ese hecho esta en este grado. |
| 5 | Whomp King |  | Una gigantesca estatua que es rey y con vida y rostro, esta en este nivel por que no existen estatuas asi. |
| 5 | Bouldergeist |  | Es un ser formado de muchas rocas, con vida y ojos, no existen rocas que agan eso. |
| 5 | Major Burrows |  | En un gigantesco topo con un casco de picos, no hay así en la vida real. |

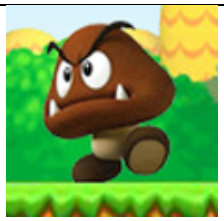
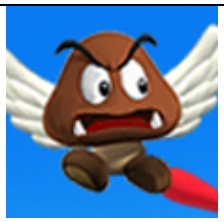
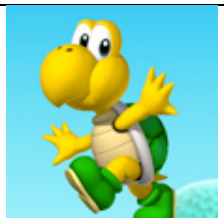
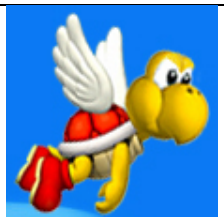
Tabla 1.1 Super Mario Galaxy 1 y 2

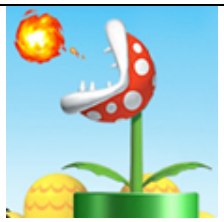
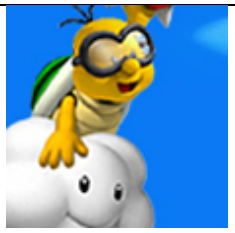
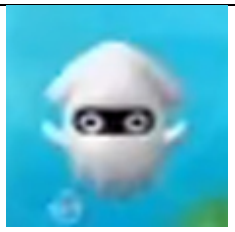
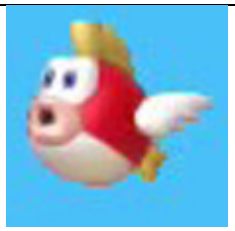
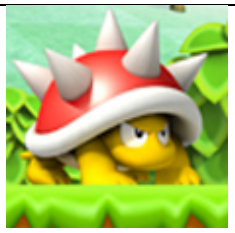
| **Resultados** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Números totales** | 79 | 1 | 0 | 78 | 0 |

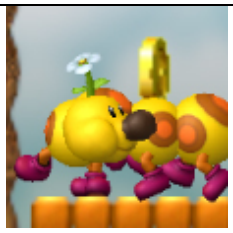
**New Super Mario Bros Wii**

| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 5 | Mario |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | Luigi |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | Princess Peach |  | Tiene la cabeza muy grande además de que sus labios son muy caricaturescos y los ojos son de gran tamaño. |
| 5 | Yoshi |  | Es un dinosaurio con cara tierna y tiene manos de humano más que de animal además de que su hocico es redondo, muy diferente a un dinosaurio de verdad. |
| 5 | Bowser |  | Es una tortuga con picos que lanza fuego, con cejas rojas y cuernos, cosa que las tortugas no tienen. |
| 5 | Bowser Jr. |  | Es una tortuga con picos que lanza fuego, con cejas rojas, cosa que las tortugas no tienen. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Blue Toad |  | Es un tipo de árabe, pero este tiene cabeza de hongo, es de un tamaño pequeño. |
| 5 | Yellow Toad |  | Es un tipo de árabe, pero este tiene cabeza de hongo, es de un tamaño pequeño. |
| 5 | Larry Koopa |  | Es una tortuga con cabellera de varios colores, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |
| 5 | Roy Koopa |  | Es una tortuga con lentes cara rosa, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |
| 5 | Lemmy Koopa |  | Es una tortuga con cabellera de varios colores, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |
| 5 | Wendy O. Koopa |  | Es una tortuga con moño, muy parecido a Bowser y Bowser Jr pero es del sexo femenino. |
| 5 | Iggy Koopa |  | Es una tortuga con cabellera de color verde y lentes, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Morton Koopa Jr. |  | Es una tortuga de cabeza de color blanca, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |
| 5 | Ludwig Von Koopa |  | Es una tortuga con una gran cabellera de color azul, muy parecido a Bowser y Bowser Jr. |
| 5 | Kamek |  | Son tortugas con lentes y ropa de mago, son mágicas y no hay tortugas así en la vida real. |
| 5 | Goomba |  | Son hongos malignos con rostro, son una caricatura básicamente ya que están muy alterados, tienen pies y grandes ojos. |
| 5 | Para Goomba |  | Son Goombas con alas, por eso están en este grado. |
| 5 | Koopa Troopa |  | Es una tortuga pero es de color amarillo y sus caparazones son de varios colores, están en dos patas generalmente y tienen grandes ojos, son caricaturas exageradas de las tortugas. |
| 5 | Para Koopa |  | Son Koopas con alas, al ser Koopas entran en este grado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Piranha Plants |  | Son plantas carnívoras que viven en tubos generalmente y con manchas blancas, no hay plantas así en la vida real. |
| 5 | Buzzy Beetles |  | Son una especie de tortuga con concha azul y grandes ojos rojos, las tortugas no son así en la vida real. |
| 5 | Lakitu |  | Son tortugas con lentes que están sobre una nube con cara, por eso están en este grado. |
| 5 | Blooper |  | Son calamares blancos con grandes ojos y redondeados, los calamares no son así pese a que tienen grandes ojos. |
| 5 | Cheep-Cheeps |  | Es un pez con grandes ojos y boca brandes, de hecho avece vuela un poco, nada que ver con los peces voladores. |
| 5 | Spiny |  | Son una especie de tortuga con picos y grandes ojos, las tortugas no son así en la vida real. |
| 5 | Spikes |  | Son monstruos que lanzan bolas con picos, está muy caricaturizado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Cooligans |  | Pingüinos con gafas negras, no existen pingüinos que usen gafas. |
| 5 | Wiggler |  | Son gusanos con una flor en la cara, se ponen de color rojo si se enojan, están en este grado porque es una caricatura de un gusano. |
| 5 | Monty Moles |  | Son tops que andan en dos pies y en forma tierna, los topos no se ven de forma tan tierna. |
| 5 | Bullet Bill |  | Son balas con ojos y bracitos blancos, son caricaturas de las balas. |
| 5 | Banzai Bill |  | Balas gigantescas con ojos u boca, no hay balas así en la vida real. |
| 5 | Chomp |  | Es una esfera que simula a un perro ya que ladra como tal, tiene dientes afilados tipo de tiburón y grandes ojos está muy alterado. |
| 5 | Boo |  | Son fantasmas redondos, hasta ahora se supone que si un fantasma existe tiene la forma del ser vivo que era pero no es |

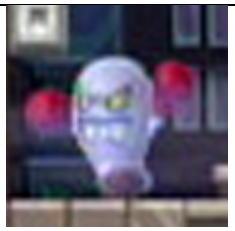
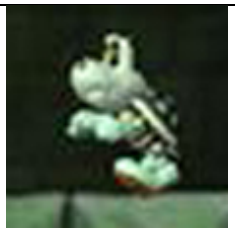
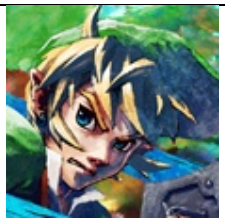
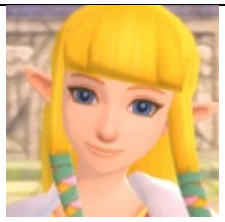
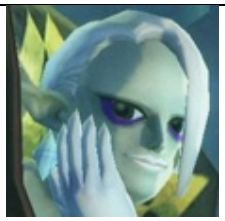
| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | redondo con leguas largas. |
| 5 | Big Boo |  | Son fantasmas redondos, de gran tamaño, hasta ahora se supone que si un fantasma existe tiene la forma del ser vivo que era pero no es redondo con leguas largas. |
| 5 | Broozer |  | Son fantasmas parecidos a boxeadores con dientes afilados, están en este grado por presentar características de caricatura. |
| 5 | Dry Bones |  | Son esqueletos vivientes de Koopa, no hay esqueletos vivientes de tortugas. |
| 5 | Whomp |  | Son rocas que no se mueven, solo de arriba y abajo y que se enojan si alguien se acerca, las rocas en la vida real no son así. |
| 5 | Fish Bone |  | Son esqueletos de pescado con ojos amarillos, en la vida real así no son los esqueletos de pescado. |
| 5 | Bob-ombs |  | Bombas con ojos amarillos, pies y con vida, son muy caricaturescos, nada que ver con bombas verdaderas. |

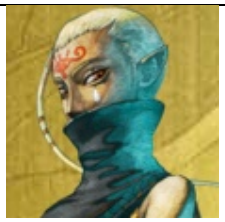
Tabla 1.2 New Super Mario Bros Wii

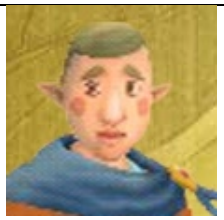
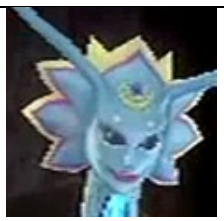
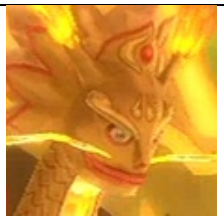
| Resultados | Total de personajes | Grado 9 | Grado 6 | Grado 5 | Grado 4 |
|---|---|---|---|---|---|
| Números totales | 40 | 0 | 0 | 40 | 0 |

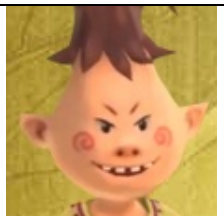
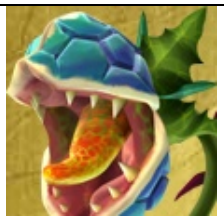
**The Legend of Zelda Skyward Sword**

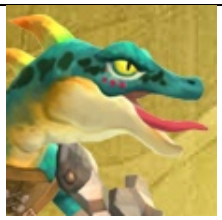
| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 6 | Link |  | Es un personaje más humanoide, menos caricaturizado, aunque muestras pocas detalles alterados como sus ojos, pero no tan exagerados, por eso esta en este nivel. |
| 6 | Princesa Zelda |  | Es un personaje más humanoide, menos caricaturizado, parece más una joven realista a diferencia de Peach, aunque muestras pocas detalles alterados como sus ojos, pero no tan exagerados, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Grahim |  | A diferencia de Link y Zelda, este personaje muestra mas rasgos alterados como el color de su piel, sus ojos y hasta su ropa alterada. |
| 5 | Heraldo |  | Esta en este grado ya que es un demonio con fuego en el cabello, es un personaje muy alterado en ese aspecto, ya que presenta características que no existen en |

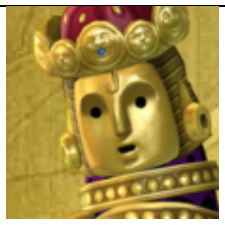
| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | el mundo real. |
| 5 | Vilán |  | Representa a un joven alto y fuerte muy parecido a un joven verdadero, y aunque presenta un cabello especial, si podemos ver esos peinados, ejemplos un personaje de la película *It* y el famoso Elvis. |
| 5 | Fay |  | Este personaje femenino es un ser que se une a una espada y por ese motivo esta en este grado ya que también presenta rasgos inexistentes con el mundo real. |
| 5 | Gaepora |  | Representa a un anciano, pero este en un grado 5 por que presenta rasgos caricaturescos como sus cejas y ojos. |
| 5 | Calabelle |  | Pese a que tiene rasgos caricaturescos, se asemeja más una mujer japonesa con ese peinado y apariencia además de que sus rasgos como forma de cuerpo no están alterados. |
| 6 | Gracielle |  | Presentas rasgos más realistas que caricaturescos, son muy pocas las cosas que están alteradas como sus orejas, pero esas orejas si se pueden llegar a ver en la vida real como el caso del artista Mortiiz. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | Maetro Asteus |  | Presentas rasgos más realistas que caricaturescos, son muy pocas las cosas que están alteradas como sus orejas, tiene un gran parecido con los apaches americanos. |
| 5 | Jerry |  | Son seres topo humanoides, por ese hecho esta en este grado ya que es un ser muy caricaturizado que no existe en la realidad. |
| 5 | Mursego |  | Es un demonio bueno, que es una caricatura prácticamente, y por eso esta en este grado. |
| 5 | Terry |  | A diferencia de otros humanos de este juego, este personaje esta un grado más abajo por presentar rasgos más caricaturescos como su nariz, ojos y posiblemente su cabello. |
| 6 | Impa |  | Representa a una mujer protectora, esta en este grado por que tiene rasgos femeninos mas asemejados a la realidad que alterados, ya que lo alterado puede ser su peinado, pero tener ese peinado se puede hacer en la realidad y las orejas igual se pueden ver así en la realidad. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Vestro |  | A diferencia de otros humanos de este juego, este personaje esta un grado más abajo por presentar rasgos más caricaturescos como su nariz, ojos y posiblemente su cabello. |
| 5 | Marcogoro |  | Son seres extraños que presentas formas muy alteradas como su cuerpo, cejas y boca por eso están en este grado. |
| 5 | Dorcon |  | A diferencia de otros humanos de este juego, este personaje esta un grado más abajo por presentar rasgos más caricaturescos como su boca y su mascara. |
| 5 | Gruyo |  | A diferencia de otros humanos de este juego, este personaje esta un grado más abajo por presentar rasgos más caricaturescos como sus ojos, mejillas y cejas. |
| 5 | Dragona de Farone |  | Es una serpiente marina humanizada, que por ese hecho entra en este grado. |
| 5 | Dragón de Eldin |  | Es una serpiente de fuego humanizada, que por ese hecho entra en este grado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Scrapper |  | Son seres artificiales con vida que presentan rasgos muy caricaturescos, no hay cosas así en la vida real por eso están en este grado. |
| 6 | Corina |  | Presentas rasgos más realistas que caricaturescos, son muy pocas las cosas que están alteradas como sus orejas, pero esas orejas si se pueden llegar a ver en la vida real como el caso del artista Mortiiz. |
| 5 | Narisha |  | Es un ser gigantescos con exagerada barba y bigotes por eso esta en este grado. |
| 5 | Gully |  | A diferencia de otros humanos de este juego, este personaje esta un grado más abajo por presentar rasgos más caricaturescos como su nariz, ojos, mejillas, forma de la cara y posiblemente su cabello. |
| 5 | Bokoblin |  | Es un monstruo muy caricaturizado por eso esta en este grado. |
| 5 | Baba deku |  | Al parecer mucho a las plantas pirañas de Mario, entra en este grado pese a que esta menos caricaturizados, sigue en este |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | novel por mostrar rasgos ficticios. |
| 5 | Lizalfos |  | Son lagartijas humanoides, que tienen armaduras, esta en este nivel por que es una caricatura de una lagartija prácticamente con rasgos de humano. |
| 5 | Chuchu Azul |  | Es un monstruo muy caricaturizado por eso esta en este grado. |
| 5 | Lizalfos Oscuro |  | Son lagartijas humanoides, que tienen armaduras, esta en este nivel por que es una caricatura de una lagartija prácticamente con rasgos de humano. |
| 5 | Bokoblin Maldito |  | Es un monstruo muy caricaturizado por eso esta en este grado. |
| 6 | Stalfos |  | Pese a que es un esqueleto con vida, está en el grado 6 por que se asemeja mucho a un esqueleto verdadero, no están alterados mucho sus rasgos, las acepciones son sus ojos rojos y su vestimenta, pero tiene más rasgos reales que ficticios. |

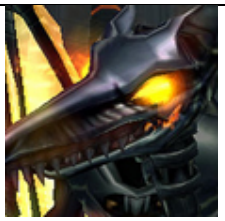
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Tristalfos |  | Son serpientes de tres cabezas, donde sus caras son de esqueleto, esta en este nivel por presentar rasos inexistentes con el mundo real. |
| 5 | DL-002G Don Gera |  | Es un pirata esqueleto con vida caricaturizado, donde están alterados sus rasgos como su fuerza, espada y forma de cara. |
| 5 | DL-003K Don Killer |  | Es un pirata esqueleto con vida caricaturizado, donde están alterados sus rasgos como su fuerza, espada y forma de cara. |
| 5 | Roca de Lava Infernal: **Malócula** |  | Es una bola de fuego con cuatro patas, esta en este grado por ese hecho además de tiene un solo ojo. |
| 5 | Escorpión Milenario, **Moldarg** |  | Es un gigantesco escorpión de un solo ojos, solo por esos dos datos esta en este grado, |
| 5 | Gólem de las Tinieblas, **Koloktos** |  | Es una estatua gigantesca que tiene varios brazos, y aunque en la vida real hay estatuas así este presenta vida propia y se puede mover por eso esta en este grado. |

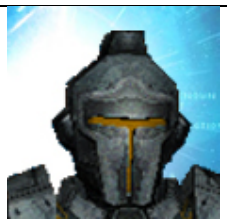
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Monsturo Marino Ancestral **Daidagos** |  | Es una monstruo gigantesco muy caricaturizado y por ese motivo esta en este grado. |
| 5 | **Grahim**, Señor de los Demonios |  | Ya que es Grahim, entra en este grado. |

Tabla 1.3 The Legend of Zelda Twilight Princess

| **Resultados** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Números totales** | 39 | 0 | 7 | 32 | 0 |

**Metroid Prime 3 Corruption**

| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 6 | Samus |  | Tiene rasgos más realistas, ya que Samus es una mujer con rasgos normales, esta es la versión con traje y pese a que el traje es realista, está en un mundo realista. |
| 5 | Meta Ridley |  | Es un dragón parecido a un Pteranodonte, tiene armadura metálica y tiene rasgos alterados. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | |  | |
| 5 | Gandrayda |  | Cazadora, contratada por la Federación Galáctica para ayudar a Samus Aran. |
| 5 | Morderr |  | Es una especie de ser espacial que presenta rasgos alterados como la altura. |
| 5 | Kirder |  | Es una ser espacial que presenta rasgos alterados como la altura, y que al no saber al cien por ciento como es un alienígena sigue siendo muy imaginativo, y por ende muy alterado. |
| 5 | Ghor |  | Es una ser espacial que presenta rasgos alterados como la altura, y que al no saber al cien por ciento como es un alienígena sigue siendo muy imaginativo, y por ende muy alterado. |
| 5 | Sorek |  | Es una especie de ser espacial que presenta rasgos alterados como la altura. |

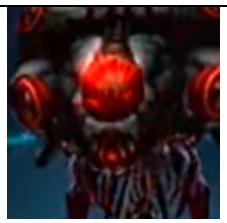
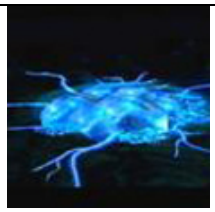
| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Unidad Aurora 313 |  | Es una especie de ser espacial que presenta rasgos alterados como la altura. |
| 5 | Phazon |  | Es una especie de sustancia con una primitiva consciencia originaria del planeta Phaaze la cual es parte clave de los juegos Metroid Prime 1, 2 y 3. |

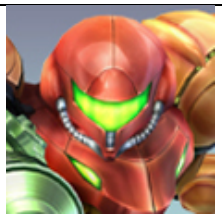
Tabla 1.4 Metroid Prime 3 Corruption.

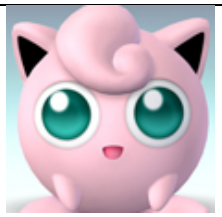
| **Resultados** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Números totales** | 9 | 0 | 1 | 8 | 0 |

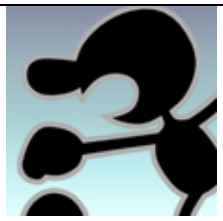
**Super Smash Bros Brawl**

| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 5 | Mario |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | Luigi |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Princess Peach |  | Tiene la cabeza muy grande además de que sus labios son muy caricaturescos y los ojos son de gran tamaño. |
| 5 | Bowser |  | Es una tortuga con picos que lanza fuego, con cejas rojas y cuernos, cosa que las tortugas no tienen. |
| 5 | Yoshi |  | Es un dinosaurio con cara tierna y tiene manos de humano más que de animal además de que su hocico es redondo, muy diferente a un dinosaurio de verdad. |
| 6 | Link |  | Es un personaje más humanoide, menos caricaturizado, aunque muestras pocas detalles alterados como sus ojos, pero no tan exagerados, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Toon Link |  | A diferencia de Link normal. Esta en este nivel porque lo representa de una forma caricaturesca. |
| 6 | Zelda |  | Es un personaje más humanoide, menos caricaturizado, parece más una joven realista a diferencia de Peach, aunque muestras pocas detalles alterados como sus ojos, pero no tan exagerados, por eso esta en este nivel. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Ganondorf |  | Representa a un mago poderoso que aunque tiene rasgos realistas, tiene más rasgos alterados como la varaba, color de piel y ojos. |
| 5 | Donkey Kong |  | Es un gorila con rasgos alterados como ojos, además de que trae corbata es una caricatura de un gorila. |
| 5 | Dee Dee Kong |  | Es un chimpancé con rasgos alterados como ojos, además de que trae gorra es una caricatura de un mono. |
| 6 | Samus |  | Tiene rasgos más realistas, ya que Samus es una mujer con rasgos normales, esta es la versión con traje y pese a que el traje es realista, está en un mundo realista. |
| 6 | Zero Suit Samus |  | Tiene rasgos más realistas, ya que Samus es una mujer con rasgos normales, esta es la versión sin traje y se nota que parece, mas una mujer normal que la de una caricatura. |
| 5 | Kirby |  | Es un personaje muy caricaturizado con grandes ojos por este motivo esta en este grado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Meta Knight |  | Ya que es muy parecido a Kirby solo que con armadura entra en este grado por ese motivo. |
| 5 | Pikachu |  | A diferencia de un ratón normal este tiene muy alterado sus rasgos desde su color hasta el tamaño por eso esta en este grado. |
| 5 | jigglypuff |  | Representa a un globo y esta en este grado por qué es un globo con orejas, manos y pies, además de que canta. |
| 5 | Pokémon Trainer |  | Pese a que presenta características realistas se encuentra en el grado 5 porque sus ojos y cabello están muy alterados al igual que su nariz y boca parecen mas de caricatura. |
| 5 | Lucario |  | Al representar un zorro tiene muchos rasgos alterados y aspectos caricaturescos. |
| 5 | Ness |  | Prácticamente es la caricatura de un niño por eso esta en este grado, un ejemplo claro son sus ojos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Fox |  | Al representar un zorro tiene muchos rasgos alterados y aspectos caricaturescos. |
| 5 | Falco |  | Al representar un halcón tiene muchos rasgos alterados y aspectos caricaturescos. |
| 5 | Wolf |  | Al representar un lobo tiene muchos rasgos alterados y aspectos caricaturescos. |
| 6 | Marth |  | Tiene rasgos más realistas, más de humano que de caricatura posiblemente están un poco alterados su vestimenta pero el personaje esta en grado 6. |
| 6 | Ike |  | Tiene rasgos más realistas, más de humano que de caricatura posiblemente están un poco alterados su vestimenta pero el personaje esta en grado 6. |
| 4 | Mr. Game & Watch |  | Pese a que es una caricatura se encuentra en un grado inferior porque representa la silueta de un humano, como los dibujos de palitos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Ice Climbers |  | Son dos personajes altamente caricaturescos, representan a esquimales pero tienen sus rasgos muy alterados. |
| 5 | Pit |  | Tiene rasgos muy alterados como sus ojos y cabello por eso se encuentra en este grado. |
| 6 | C. Falco |  | Es un personaje más humanoide menos caricaturizado, tiene muy pocos rasgos alterados pero es más realista que caricaturesco. |
| 5 | Wario |  | Muestra rasgos exagerados como la nariz grande y redonda, el bigote, la cabeza es muy grande y ojos grandes. |
| 5 | R.O.B. |  | Es un robot con muchos rasgos de caricatura y la diferencia de este con el real es que este cobra vida en el juego, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Olimar |  | Representa a un explorador espacial y si lo comparamos con un astronauta que es lo más cercano a este personaje en la realidad vemos claramente que Olimar es una caricatura de un astronauta. |

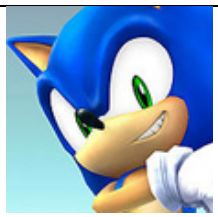
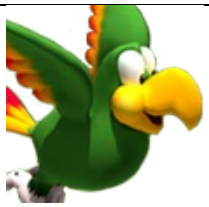
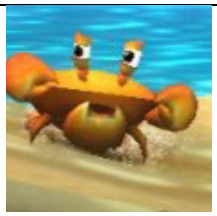
| | | | |
|---|---|---|---|
| 6 | Snake |  | Tiene mucho parecido a un hombre real (el güero) por eso no tiene rasgos caricaturescos y se encuentra en un grado 6. |
| 5 | Sonic |  | Al representar un erizo claramente vemos que están muy alterados sus rasgos. |
| 9 | Tabuu |  | Este personaje es un holograma en el juego y por ese motivo se encuentra en este grado. |

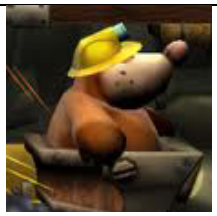
Tabla 1.5 Super Smash Bros Brawl

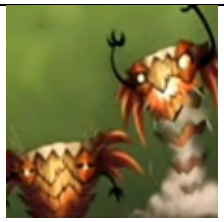
| **Resultados** | **Total personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Números totales** | 35 | 1 | 8 | 25 | 1 |

**Donkey Kong Country Returns**

| Grado | personaje | imagen | Razón del nivel |
|---|---|---|---|
| 5 | Donkey Kong |  | Es un gorila con rasgos alterados como ojos, además de que trae corbata es una caricatura de un gorila. |
| 5 | Dee Dee Kong |  | Es un chimpancé con rasgos alterados como ojos, además de que trae gorra es una caricatura de un mono. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Cranky Kong |  | Es muy similar a Donkey solo que representa a un gorila viejo, por eso esta en este grado. |
| 5 | Tiki Tong |  | Es un tambor gigante con sus rasgos caricaturescos por esa razón está en este grado además de tener alterados sus rasgos. |
| 5 | Rambi |  | Es un rinoceronte que presenta muy alterados sus rasgos y está muy caricaturizado. |
| 5 | Cerdito Consejero |  | Es un puerquito con lentes que presenta muy alterados sus rasgos y está muy caricaturizado. |
| 5 | Squawks |  | Es un loro que presenta muy alterados sus rasgos y está muy caricaturizado. |
| 5 | Hundipótamo |  | Es un hipopótamo que presenta muy alterados sus rasgos y está muy caricaturizado. |
| 5 | Pinzolero |  | Es un cangrejo que presenta muy alterados sus rasgos y está muy caricaturizado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Tiburoncio |  | Son tiburones que muestran rasgos alterados como sus dientes y ojos, además tienen un alto grado de caricaturización. |
| 5 | toothberry |  | Son pelusas vivientes con ojos y boca que muestra alterados sus rasgos, por eso esta en este nivel. |
| 5 | Familia Vampisterica |  | Son murciélagos que presentan muy alterados sus rasgos y están muy caricaturizados. |
| 5 | Topos Guardianes |  | Son topos mineros que traen casco y además presentan muy alterados sus rasgos y están muy caricaturizados. |
| 5 | Skullirex |  | Son esqueletos vivientes con grandes cráneos y que están caricaturizados, en la vida real los fósiles de dinosaurios son diferentes y no tienen vida, por eso están en este grado. |
| 5 | Huesorrex |  | Son esqueletos vivientes con grandes cráneos y que están caricaturizados, en la vida real los fósiles de dinosaurios son diferentes y no tienen vida, por eso están en este grado. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Quico Seco |  | Son esqueletos vivientes con grandes cráneos y que están caricaturizados, en la vida real los fósiles de dinosaurios son diferentes y no tienen vida, por eso están en este grado. |
| 5 | Tiki Boing |  | Son tamborcitos vivientes que presentan rasgos alterados y tienen vida, por ese motivo están en este grado. |
| 5 | Tiki Bombardero |  | Son tamborcitos vivientes que presentan rasgos alterados y tienen vida, por ese motivo están en este grado. |
| 5 | Jefé Marino Dañino |  | Es un cangrejo pirata y por eso se encuentra en este nivel por alterar muchos sus rasgos. |
| 5 | Condorado |  | Es un ave gigantesca que tiene algunos rasgos alterados y por eso esta en este nivel. |
| 5 | Lombrillante |  | Aparentemente es una culebra de frutas que presenta rasgos de caricatura y por ese motivo esta en este grado. |
| 5 | Mumalo |  | Es un ser grande que se encuentra en este nivel por sus dimensiones y rasgos caricaturescos. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | Coronel Plúmez |  | Es un pollo maligno que está en un robot prácticamente es caricaturesco y muestra rasgos exageradamente alterados. |

Tabla 1.6 Donkey Kong Country Returns

| **Resultados** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Números totales** | 23 | 0 | 0 | 23 | 0 |

Por cada juego, encontramos que Super Mario tiene mayoritariamente el grado 5 casi en su totalidad puesto que en los dos juegos de Mario analizados solo encontramos un nivel distinto que fue el 9 y solo aparece una vez, Donkey Kong es un juego que está en el grado 5 en su totalidad, Zelda tiene dos niveles el grado 5 y 6 pero abunda más el 5, Metroid es un juego que está en un grado 5 pero su protagonista Samus se encuentra en el grado 6 y por último la saga de Smash Bros es el juego en el que hay más variedad de niveles de representación, ya que encontramos los 4 niveles que hay en los personajes de Nintendo y que además en los juegos que se están revisando, no encontramos personajes en niveles 7 y 8.

### 1.3 Identificando los grados que más abunda en los personajes de Nintendo para ver resultados finales.

En el mundo de Nintendo y en relación con el diseño de sus personajes, tenemos en claro que no existe el grado 1 y el grado 11 es poco común encontrarlo, por tal motivo, el grado de iconicidad que se descubrió con más recurrencias, es el grado 5, ya que en este es donde más abundan los personajes de la gran N.

El grado 5 de Villafañe, establece que es el la representación figurativa no realista, que quiere decir que aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas. Para ser más precisos, puede ser una imagen de algo en especifico, pero no es necesario que cumpla al cien por ciento con su representación de la realidad. Esto se detecta en un sinfín de caricaturas, ya que muchos personajes pueden representar a un ser humano, pero no son plasmados como la realidad. Podemos encontrar caricaturas con humanos de cuatro dedos, de otro color de piel o con peinados extravagantes y esto se puede ver también en un sinfín de personajes de videojuegos, como se vio en las tablas anteriores y se evidenció que la mayoría de los personajes se encuentran en este grado.

A continuación los resultados finales de las tablas:

| **Tablas** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| Tabla 1.1 | 79 | 1 | 0 | 78 | 0 |
| Tabla 1.2 | 40 | 0 | 0 | 40 | 0 |
| Tabla 1.3 | 39 | 0 | 7 | 32 | 0 |
| Tabla 1.4 | 9 | 0 | 1 | 8 | 0 |
| Tabla 1.5 | 35 | 1 | 8 | 25 | 1 |
| Tabla 1.6 | 23 | 0 | 0 | 23 | 0 |
| **Total** | **225** | **2** | **16** | **206** | **1** |

Tabla 2.1 Resultados finales.

En porcentajes equivale a lo siguiente:

| **Tablas** | **Total de personajes** | **Grado 9** | **Grado 6** | **Grado 5** | **Grado 4** |
|---|---|---|---|---|---|
| **Total** | 225 | 2 | 16 | 206 | 1 |
| **Porcentaje** | 100% | 0.88% | 7.11% | 91.55% | 0.44% |

Tabla 2.2 Porcentajes finales.

Como se puede observar de manera general, el grado 5 es en el que más abundan los personajes de la Gran N, y por lo tanto se afirma que el grado 5 es el más utilizado por esta compañía, seguido del grado 6 de manera muy lejana y casi nula en los grados 9 y 4. En la siguiente tabla estableceremos la jerarquía de los juegos de Nintendo, donde pondremos los juegos que más abunda el grado 5, hasta el que menos tiene.

| Juego | Total de personajes | Grado 5 | Porcentaje |
|---|---|---|---|
| **New Super Mario Bros Wii** | 40 | 40 | 100% |
| **Donkey Kong Country Returns** | 23 | 23 | 100% |
| **Super Mario Galaxy 1 y 2** | 79 | 78 | 98.7% |
| **Metroid Prime 3 Corruption** | 9 | 8 | 88.8% |
| **The Legend Zelda Skyward Sword** | 39 | 32 | 82.0% |
| **Super Smash Bros Brawl** | 35 | 25 | 71.4% |

Tabla 2.3 Jerarquía grado 5.

Por lo tanto, se establece según la anterior tabla (tabla 2.3) que los juegos de Mario y Donkey Kong están hechos al cien por ciento en grado 5 y aunque Super Mario Galaxy 2 no presenta un cien por ciento de este grado, podemos establecer que el Mario Galaxy 1 si lo está, porque el único personaje que presenta un grado diferente pertenece al Mario Galaxy 2 (Rosalinda cuyo nivel es el 9). El juego que menos presenta el grado 5 es Super Smash Bros Brawl y eso se debe a que es el juego que tiene más grados, ya que es un juego que reúne a varios personajes de la Gran N y por ese hecho, tiene más variaciones de iconicidad y menos de un solo grado.

Entonces podemos decir que la hipótesis establecida en este capítulo es correcta,

ya que encontramos que los personajes de la Gran N se pueden clasificar de manera icónica, ya que en la tablas, todos los personajes tienen un grado de iconicidad y se concluye que, el grado 5, es en el que más abundan estos, con un 91.02% de la muestra analizada y de manera lejana le sigue en segundo grado, el nivel 6. Por lo tanto la conclusión establece que el grado, 5 que es el figurativo, pero no realista, es el más usado, porque los personajes deben tener atributos alterados, como manifestación de mundos fantásticos y ficticios. Es probable que estos juegos para todo público, busquen abrir a la fantasía de niños y jóvenes, así como crear grandes aventuras e historias y que eludan a la violencia. Finalmente se puede suponer que, el estilo expresivo que ha generado Nintendo para sus videojuegos en general, es de Nivel 5 en la escala de Villafañe, tema que da para otra investigación que confirme esto.

## 2. Representando a un personaje de Nintendo: su constitución gráfica y su arquetipo.

El objetivo principal de este capítulo, es saber cómo es un personaje de Nintendo de manera gráfica, así como encontrar a que arquetipo pertenece; con esto podremos construir personajes para videojuegos con características de la gran N, ya que actualmente los personajes de esta compañía son ídolos de la cultura pop, y por eso son fácilmente reconocibles.

La pregunta de investigación dice: ¿cómo representar adecuadamente a un personaje de Nintendo, para conocer su construcción gráfica? La respuesta señala que: para saber representarlo, debemos ver constantes físicas de los personajes, es decir, identificar que tienen en común físicamente un Mario, un Zelda o un Donkey Kong y con ello detectar las características que tienen cada personaje con sus arquetipos. Al detectar sus similitudes, podremos representar adecuadamente

a un personaje de Nintendo gráficamente.

En el capítulo anterior, vimos que es posible encontrar un nivel de iconicidad en un personaje de Nintendo y descubrimos que muchos personajes comparten similitudes. En este capítulo encontraremos las características físicas de cada personaje de esta compañía, pera identificar si se presentan pocas o muchas similitudes, para así encontrar los principales rasgos físicos de ellos y con esto se verá, que esas similitudes posibilitan construir a un personaje, a partir de elementos gráficos.

Posteriormente analizaremos que es un arquetipo, para encontrar cual corresponde a un personaje de la Gran N (Nintendo). Así, al saber que es un héroe de Nintendo, se podrá establecer cuáles son sus principales características que lo identifican y reconocer si comparte muchas o pocas similitudes con otros héroes de la misma compañía.

## 2.1 Las principales características gráficas y arquetipos de los personajes de la Gran N.

En el capítulo 1 se identificó que el grado 5[1] es el que más abunda en los personajes digitales de Nintendo, y así descubrimos el grado de iconicidad de los mismos. Ahora encontraremos constantes para identificar sus principales características y reconocer los arquetipos de sus personajes, que se detectan en los siguientes juegos: Super Mario Galaxy, Super Mario Galaxy 2, The Legend of Zelda Skyward Sword, Metroid Prime 3 Corruption, Super Smash Bros Brawl, New Super Mario Bros Wii y Donkey Kong Country Returns. Estos juegos son elegidos, porque ya marcaron historia en el Nintendo Wii, consolidándose como los mejores para esta consola. Además de que dos de estos juegos, están entre los tres

[1] El grado 5 de Villafañe, establece que es el la representación figurativa no realista, que quiere decir que aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas, como una caricatura.

primeros lugares en el *ranking* de *game rankings*[2], situando en primer lugar a Super Mario Galaxy y en tercer lugar a Super Mario Galaxy 2.

Las características físicas son muy importantes ya que son la manera de reconocer algo o a alguien y por eso son de suma importancia, situación que sucede con los actores digitales de la gran N, ya que son fácilmente identificables. Por otro lado tenemos sus características psicológicas y sociales donde influyen los arquetipos, que son los motivos por los cuales nuestros personajes desarrollan la historia del juego. Si bien, en esta investigación solo describiremos las características físicas de los personajes y veremos a que arquetipo pertenecen, ya que no se quiere saber: cuáles son las características sociales o psicológicas de un personaje.

Lajos Egri propone ciertas características para un personaje, aparte de que plantea que sin personaje no hay historia. Menciona que un personaje debe tener características físicas, sociales y psicológicas, aunque como ya se dijo, solo sea de interés las primeras para esta investigación. Este autor establece que la dimensión física-fisiológica de un personaje, para poder ser expresado, debe tener las siguientes características: sexo, edad, descripción física, apariencia y defectos. Egri, quiere que en primer lugar, podamos construir al personaje y que sea capaz de definir, orgánicamente, cada uno de los componentes de las dimensiones antes citadas. (Chinura Personaje Cinematográfico 1999 4,5). Esto quiere decir que las características físicas de cualquier personaje implica reconocer: su sexo, edad, descripción física, apariencia y defectos. Con estos atributos podemos describir a cualquier persona y aquello que simula tener vida, ya que si bien podemos tener una dona, que es algo sin vida, pero para hacerlo personaje, le damos atributos de vida, es decir, implica que pueda hablar, caminar o que tenga ojos y boca. Como ejemplo están los Goombas de Mario Bros, ya que son hongos, pero tienen vida.

[2] Retomado del siguiente sitio http://www.gamerankings.com consultada el 21 de marzo del 2013.

Por otro lado, hay que establecer que es un arquetipo, ya que una de las intenciones de esta investigación es saber el arquetipo de los personajes de Nintendo, y gracias a Carl Gustav Jung, encontraremos que lo define como patrones de comportamiento (Jean El Tao de la psicología 2005 42). Son las formas en las que la consciencia humana experimenta el mundo y se percibe a sí misma. Así, todos, en algún momento, representamos, vivimos, un arquetipo concreto, que nos dota de ciertas características que en ese momento necesitamos para desarrollarnos. Esto quiere decir, que son características que construyen a un personaje a partir del mundo que los rodea, y que por ello puede influir a que cambie para poder desarrollarse.

Muchos arquetipos son leyendas. Uno de los arquetipos que establece Jung es el héroe, que está representado por la personalidad humana y es el luchador de los dragones malvados. Básicamente, representa al Yo (tendemos a identificarnos con los héroes de las historias) y casi siempre está envuelto en batallas contra la sombra, en forma de dragones y otros monstruos. Gracias a esto podemos descubrir que el héroe que establece Jung, es plasmado en una gran variedad de videojuegos y en los de Nintendo lo podemos ver en Mario, Donkey Kong o Link.

Jung dice que al héroe usualmente se le encarga la tarea de rescatar a la doncella, o algún objeto de deseo que es buscado a toda costa por personajes del mal. En el sentido estético, la doncella representa la pureza, inocencia y en todas por igual. (sindyayde Ensayo Carl Jung 2011 7) Se le puede llamar objeto de deseo, al ser este un arma o ser que debe ser salvado, para no caer en fuerzas del mal. En los primeros juegos de Super Mario (a excepción del Mario 2), la princesa Peach es la doncella, pero a medida que los juegos avanzan, ella se vuelve más fuerte, descubriendo el poder de la fuerza y se transforma en una compañera igual que Mario. Esto lo vemos en juegos como Super Smash Bros Meele para Nintendo Game Cube y Super Smash Bros Brawl, donde se convierte en una contrincante más al ser un personaje elegible para pelear. De ese modo,

deja de ser la doncella objeto de deseo y se convierte en una luchadora como Mario, Luigi y Bowser, en ese rol, si bien no se convierte en heroína, si será aliada.

Por otra parte tenemos el arquetipo de “padre oscuro” al que se le conoce como antihéroe o villano, es aquel individuo que busca a toda costa estropear los planes del héroe y en ocasiones quedarse con la doncella. Un ejemplo muy claro es Bowser de Super Mario Bros y Ganondorf de The Legend of Zelda.

Con esto ya tenemos tres tipos de arquetipos el héroe, doncella y villano. Ahora mencionaremos otros arquetipos que plantea Jung y que antes se ha utilizado, para explicar la transformación de la princesa Peach: es el aliado. Este ayuda al héroe en su búsqueda, como Toad en Mario Bros o Falco de Star Fox. En ocasiones, estos no son muy fuertes, pero influyen mucho en la historia y que sin ellos, el héroe no podría lograr sus objetivos. Por otro lado tenemos al enemigo, que es un aliado del villano, no pose gran fuerza y es un súbdito fiel del villano, como los Goombas de Mario Bros y los Kriter en Donkey Kong.

Por último tenemos dos arquetipos más, el animal y el ilusionista, el animal representa las relaciones humanas con el mundo animal. Un buen ejemplo sería el del caballo fiel del héroe y en el mundo de los videojuegos de Nintendo esta Yoshi, un dinosaurio que ayuda a Mario en su búsqueda y Epona el caballo de Link (The Legend of Zelda). Por otro lado está el ilusionista, usualmente representado por un payaso o un mago; el papel de este es el de hacer las cosas más difíciles al héroe y crearle problemas, pero no es como el villano principal puesto que no es el más fuerte de los malos y es más débil que el villano principal, esta a sus órdenes, es como un subcomandante, mientras que el comandante es el villano. Como ejemplo tenemos a los llamados *Bosses* (jefes) que son enemigos más fuertes de lo normal, que generalmente te encuentras al final de un nivel o misión como Kamek un Koopa mágico de Mario, que es un jefe en Mario Galaxy o Ridley, uno de los jefes finales de los juegos de Metroid. A continuación se presenta una forma de ejemplificar estos arquetipos atreves de un esquema y una imagen:

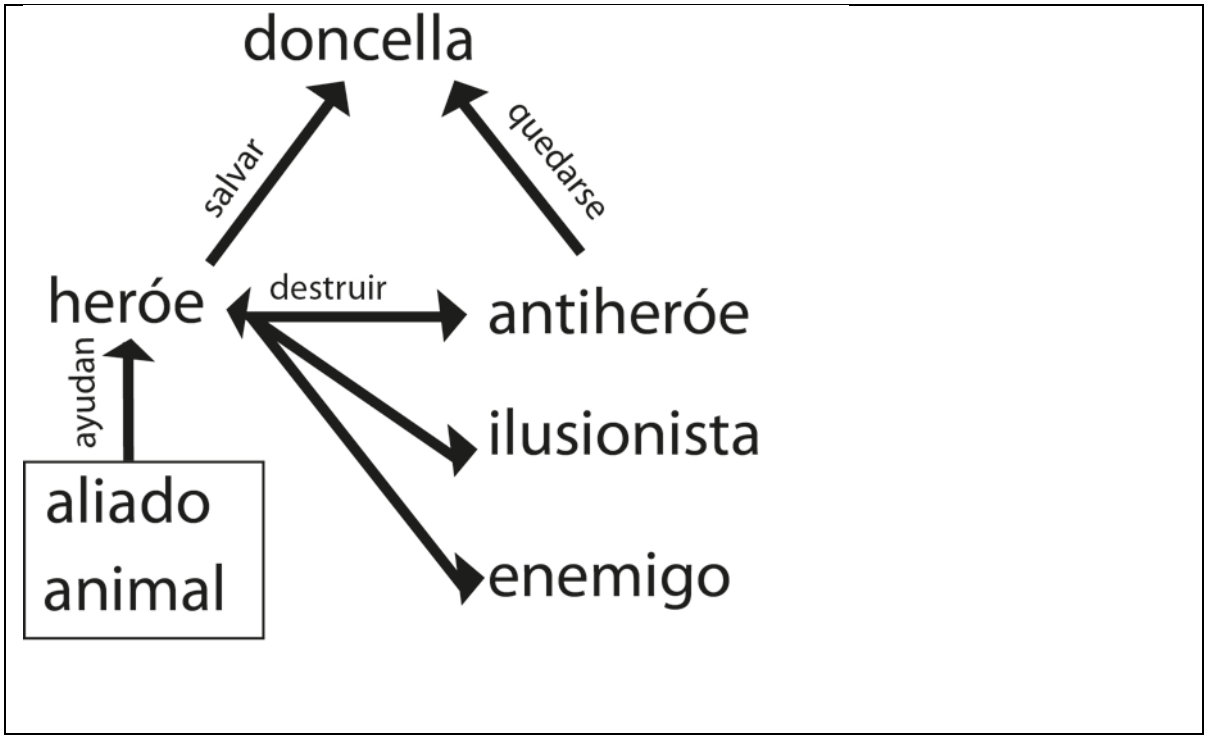



Imagen 1 Esquema de arquetipos.

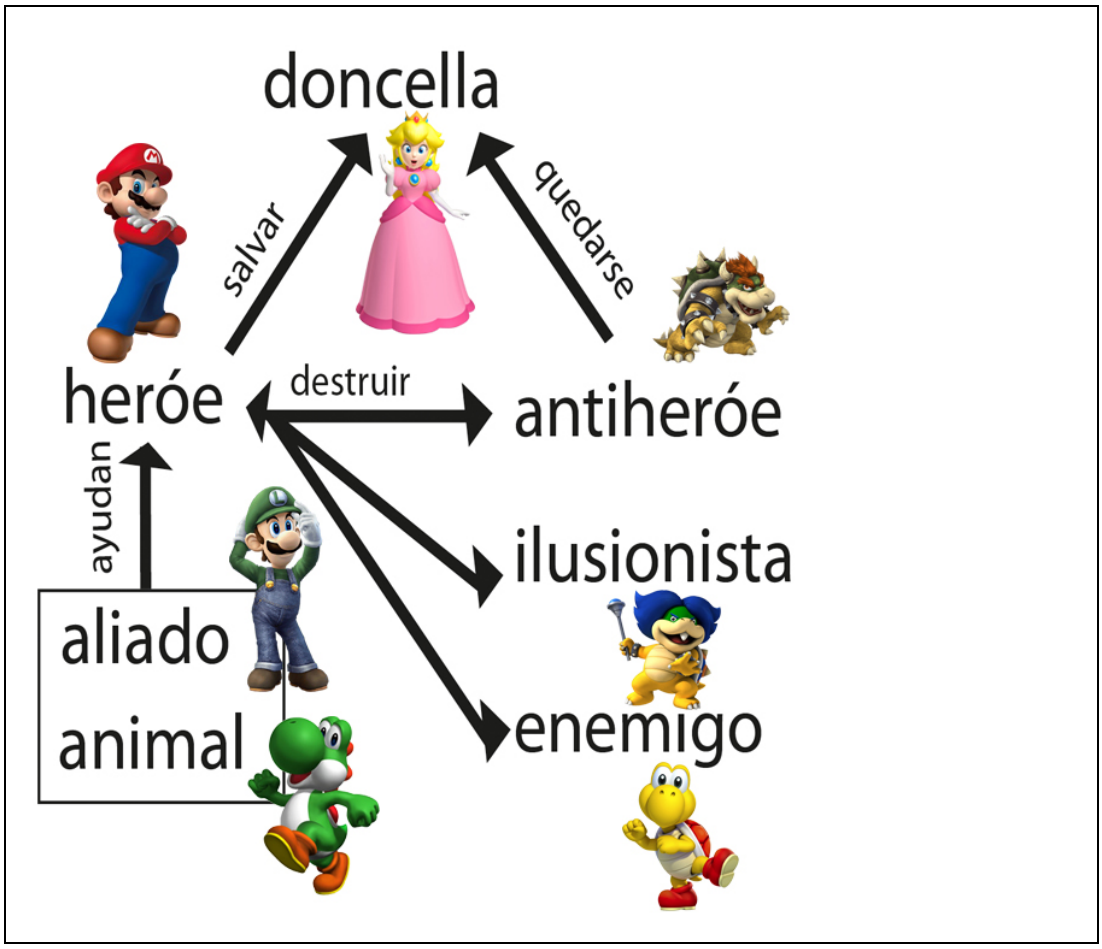


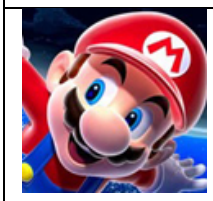
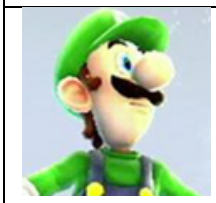

Imagen 2 Ejemplos de arquetipos.

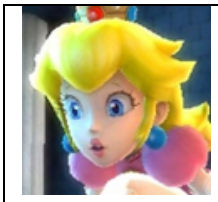
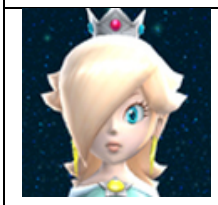
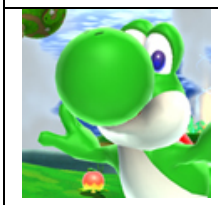
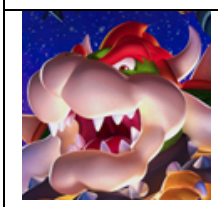
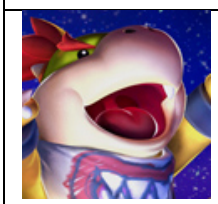
En la imagen uno, encontramos un ejemplo de los arquetipos de Mario Bros, como podemos ver el número 1 es Mario el héroe que trata de rescatar a la damisela y vencer al antihéroe. Mario es ayudado por Luigi, que es el aliado número 2 y Yoshi que su arquetipo es el animal número 3. La doncella es la princesa Peach que es la número 4 y es raptada por Bowser. Hay tres arquetipos más, con el número 5 esta Bowser, el villano principal de esta saga, líder de todos los malos, es el arquetipo de villano o antihéroe, con el número 6 tenemos a Ludwig Von Koopa y Bowser Jr. que son jefes en los juegos de Mario y que están a las órdenes de Bowser, su arquetipo es del ilusionista y por último en el número 7 esta Koopa, Goomba, Dry Bones y Boomb Omb, que son enemigos comunes en diferentes niveles, los cuales están a las órdenes de Bowser, Bowser Jr. y Ludwig Von Koopa, su arquetipo es el del enemigo.

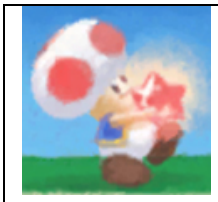
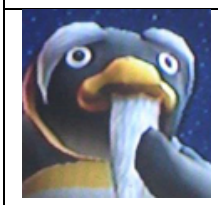
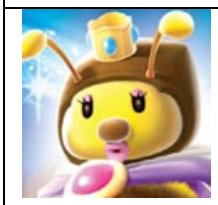
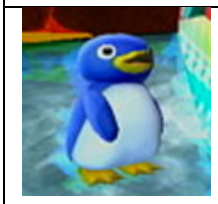
En el mundo de Nintendo estas características son muy importantes ya que definen a cada personaje, dándole un papel en el juego, el cual como se ha visto, puede ser héroe, doncella, antihéroe o villano, ilusionista, aliado, animal o enemigo. Con el fin de analizar las características físicas y los arquetipos de cada personaje, es que se pasará a un análisis.

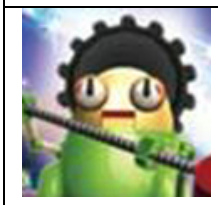
En la siguiente tabla, se explican estas características donde en la primera fila tendremos la imagen de cada personaje del juego, y en la segunda fila estará la descripción de tal personajes, donde se establece a que arquetipo pertenece, y sus características físicas.

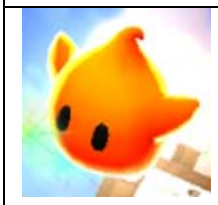
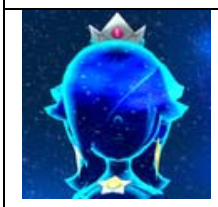
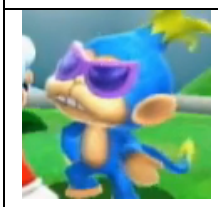
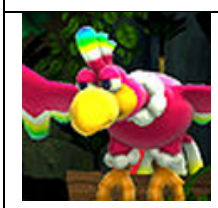
**Super Mario Galaxy 1 y 2**.

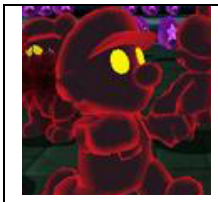
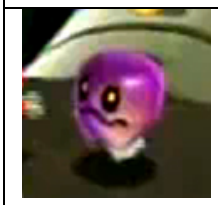
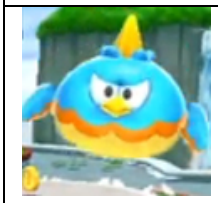
| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** gordito de baja estatura, bigote de color negro, cabello café, color de piel clara, ojos de color azul.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color rojo en su ropa, siempre trae gorra.<br>**Defectos:** no tiene mucha fuerza física. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida<br>**Descripción física:** igual que su hermano mayor Mario, solo que es delgado y más alto.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color verde en su ropa.<br>**Defectos:** no tiene mucha fuerza física. |

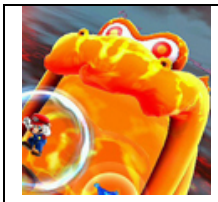
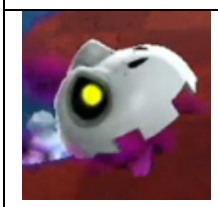
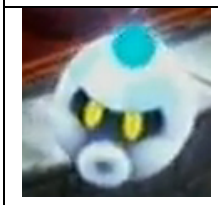
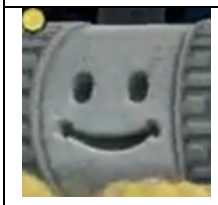
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** doncella.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** piel clara, rubia, cabello largo, grandes ojos azules, grandes labios rosados, bonita, cara grande.<br>**Apariencia:** viste de vestido rosa, trae una corona.<br>**Defectos:** no es muy fuerte y siempre está en peligro. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy parecida a Peach solo que el fleco de su cabello es mas largo y su color de cabello más claro, su vestido es de color azul cielo y trae una barita<br>**Apariencia:** trae un vestido de color azul cielo, trae una varita mágica, y es una buena madre.<br>**Defectos:** es muy miedosa al principio y se siente algo sola. |
|  | **Arquetipo:** animal.<br>**Sexo: masculino.**<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de color verde, grandes ojos y gran hocico<br>**Apariencia:** parece un pequeño tiranosaurio rex pero más infantil.<br>**Defectos:** no tiene fuerza física. |
|  | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, pesado, lanza fuego, tiene cuernos, caparazón con picos, es una tortuga gigante.<br>**Apariencia:** es de color verde principalmente.<br>**Defectos:** muy confiado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rápido, no es pesado.<br>**Apariencia:** verde, trae un pañuelo blanco.<br>**Defectos:** es muy confiado en sus inventos y no tiene mucha fuerza. |

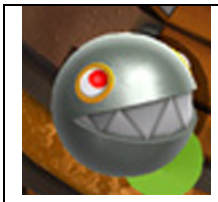
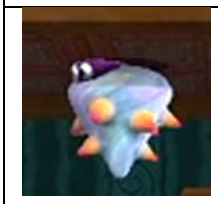
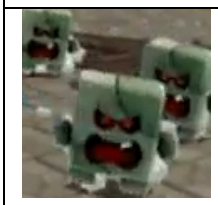
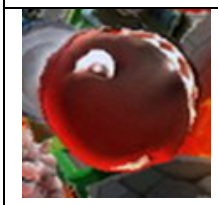
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son seres humanoides con características de hongos, tienen un gran hongo en la cabeza con círculos de colores, color de piel es claro.<br>**Apariencia:** traen chaleco azul generalmente, tiene un toque árabe y zapatos cafés.<br>**Defectos:** son muy miedosos y débiles. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo: masculino**.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** Es un pingüino de color negro con barba blanca larga.<br>**Apariencia: es** un pingüino con larga barba, ya es un pingüino viejo.<br>**Defectos:** es lento y anciano. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de gran tamaño, de color amarillo y my peluda.<br>**Apariencia:** es una abeja Reyna grande con una corona y muy atractiva para sus abejas.<br>**Defectos:** es lenta y ancha. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de mediano tamaño, color amarillo con rallas cafés y dientes afilados.<br>**Apariencia:** es una abeja que cuida de su planta.<br>**Defectos:** son débiles contra el agua. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** color azul grandes ojos.<br>**Apariencia:** es un pingüino caricaturizado, que es inofensivo y son buenos |

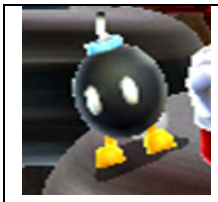
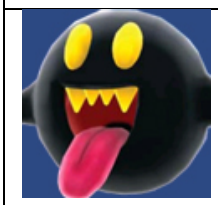
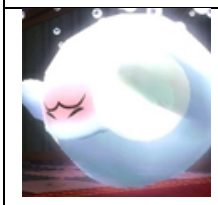
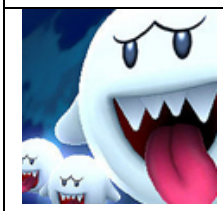
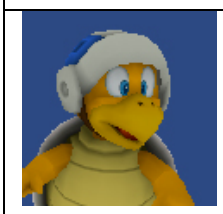
| | |
|---|---|
| | nadadores.<br>**Defectos:** no son fuertes. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** color verde grandes ojos, con elementos de robot y baja estatura.<br>**Apariencia:** son botes de basura con vida que se encargan de mantener limpio el espacio.<br>**Defectos:** no son muy fuertes y son muy enojones. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una estrella gordita de color morado.<br>**Apariencia:** siempre esta sonriente y cuenta chistes.<br>**Defectos:** es muy holgazán. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** estrellas de tamaño pequeño de diferentes colores y grandes ojos.<br>**Apariencia: son** estrellas que les gusta comer mucho y ayudar a Mario.<br>**Defectos:** son débiles. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondos de color rojo y grandes ojos.<br>**Apariencia:** son bombas buenas que no explotan.<br>**Defectos:** son débiles y casi no hacen nada. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** blancos, con orejas en forma de estrella y grandes ojos. |

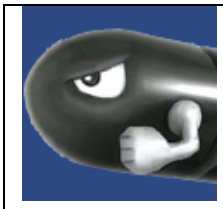
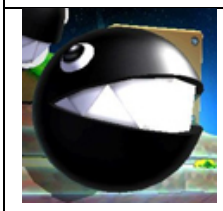
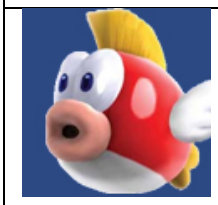
| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** son rápidos y se esconden bien**.**<br>**Defectos:** son miedosos. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de color amarillo con grandes ojos.<br>**Apariencia:** siempre está con Mario y lo ayuda.<br>**Defectos:** es miedoso un poco. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que Rosalina solo que es un holograma.<br>**Apariencia:** es un holograma que ayuda a Mario cuando no puede.<br>**Defectos:** solo aparase si es muy necesario. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de color azul, con gafas y de pequeño tamaño.<br>**Apariencia:** es un chango muy travieso que le gusta poner retos a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** es débil. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cafés claros hechos de madera..<br>**Apariencia:** son seres de madera que piden ayuda.<br>**Defectos:** tienen miedo al agua. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color morado y grandes ojos.<br>**Apariencia:** es un poco inocente y ayuda a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** es un poco tonto. |

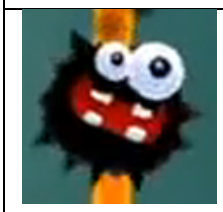
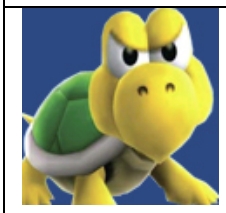
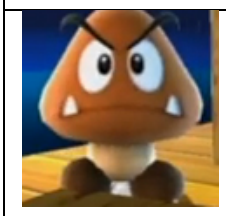
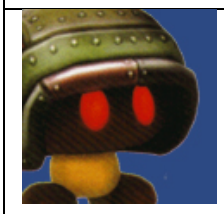
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** iguales a Mario y Luigi solo que de color morado obscuro y ojos amarillos.<br>**Apariencia:** no dejan de seguir a Mario.<br>**Defectos:** si chocan entre ellos mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de color amarillo con un taladro de nariz y ojos rasgados.<br>**Apariencia:** son taladros vivientes que solo están escarbando en algunos planetas.<br>**Defectos:** viven pegados a la tierra. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** color verde, ojos grandes de color amarillo.<br>**Apariencia:** son seres que atacan a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño de color morado.<br>**Apariencia:** son seres que viven en el espacio.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren. |
|  | . **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** ave grande de color azul.<br>**Apariencia:** sigue a Mario para atacarlo y caerle del aire.<br>**Defectos:** son lentos. |

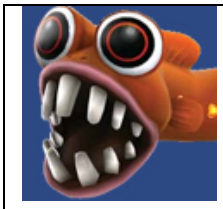
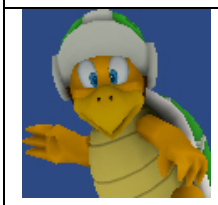
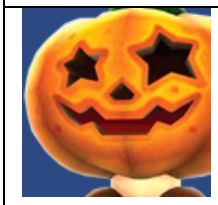
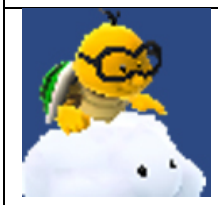
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes hechos de magma y con gran boca.<br>**Apariencia:** salen de la lava para comerse lo que esté en su camino.<br>**Defectos:** solo salen en un mismo lugar. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de color blanco y ojos amarillos.<br>**Apariencia:** les gusta comerse el piso.<br>**Defectos:** solo atacan en un solo sentido. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondos de color blanco y ojos amarillos.<br>**Apariencia:** son fantasmas que flotan en el espacio.<br>**Defectos:** son débiles contra la luz. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de altura corta y largos de color café.<br>**Apariencia:** son lagartijas que viven en el espacio y tienen una Reyna.<br>**Defectos:** si se voltean no pueden hacer nada. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son como llantas alargadas con cara y de color gris.<br>**Apariencia:** solo ruedan en algunos planetas.<br>**Defectos:** no dejan de rodar. |

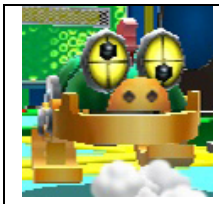
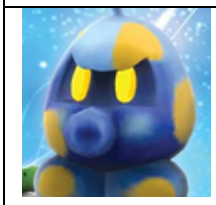
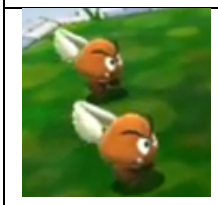
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondeos, de metal y grandes ojos y dientes afilados.<br>**Apariencia:** solo están rodando y ladran como perros.<br>**Defectos:** no dejan de rodar. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** su cara es de color negro con picos rojos, tienen una gran boca.<br>**Apariencia:** no pueden caminar y atacan si se acercan mucho.<br>**Defectos:** no pueden caminar. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** concha de color azul claro y picos se ven sus ojos blancos.<br>**Apariencia:** viven en los techos y atacan.<br>**Defectos:** solo se pueden eliminar con la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color gris y forma rectangular.<br>**Apariencia:** son pequeños seres que obedecen a su Rey.<br>**Defectos:** son lentos. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una bala gigante de color gris obscuro, con dientes afilados y grandes ojos.<br>**Apariencia:** son balas gigantes con grandes ojos y dientes afilados.<br>**Defectos:** solo salen en una dirección. |

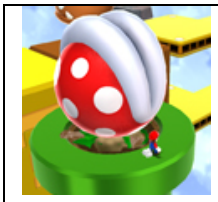
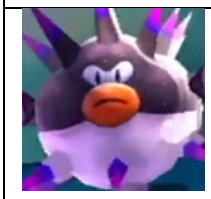
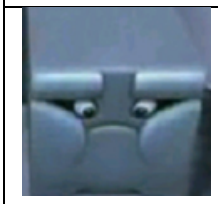
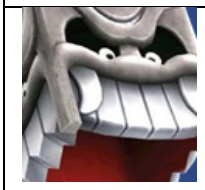
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo de color negro, pequeño. Con una mecha de color blanco, pies amarillos y ojos grandes y blancos.<br>**Apariencia:** atacan a Mario siempre que se acercan mucho.<br>**Defectos:** que para atacar tienen que explotar y mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es redondo de color negro, sus ojos y dientes son de color amarillo y tiene una gran lengua rozada.<br>**Apariencia:** son fantasmas explosivos que viven en la galaxia fantasmal.<br>**Defectos:** explotan al mínimo contacto con algo o alguien. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es redondo de color blanco, con una gran lengua roja, sus ojos son de color negro.<br>**Apariencia:** son fantasmas que se tapan el rostro su uno la mira.<br>**Defectos:** su debilidad es la luz. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es redondo de color blanco, con una gran lengua roja, sus ojos son de color negro.<br>**Apariencia:** son fantasmas que se tapan el rostro su uno la mira.<br>**Defectos:** su debilidad es la luz. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media color amarillo y grandes ojos.<br>**Apariencia:** traen un casco y siempre atacan con su bumerán.<br>**Defectos:** para atacar tiene que esperar a que les regrese su bumerán. |

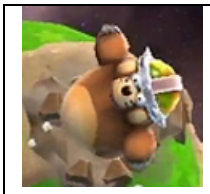
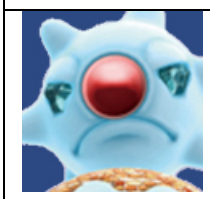
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color gris en forma de bala con grandes ojos y pequeñas manos.<br>**Apariencia:** solo salen disparados siguiendo una trayectoria.<br>**Defectos:** si chocan explotan. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo de color negro con dientes afilados y grandes ojos. Siempre está rodando y ladra como perro.<br>**Apariencia:** son redondos que se la pasan rodando.<br>**Defectos:** no son muy inteligentes. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son de color rojo, grandes ojos y aletas en forma de alas.<br>**Apariencia:** salen del agua para atacar o igual mientras nadan atacan.<br>**Defectos:** no son muy fuertes. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color naranja, grandes ojos muy parecidos a los cangrejos.<br>**Apariencia:** salen en algunas playas galácticas para atacar a Mario y a Luigi.<br>**Defectos:** son lentos y no tienen mucha fuerza. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** ojos de color amarillo, su cuerpo es de color blanco con gris, hechos de hueso.<br>**Apariencia:** si se les pisa se reconstruyen, son esqueletos de Koopas. |

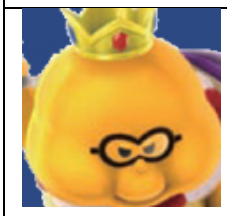
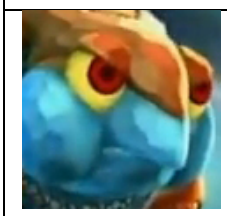
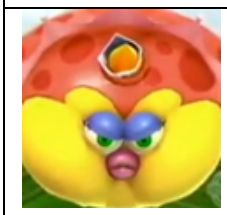
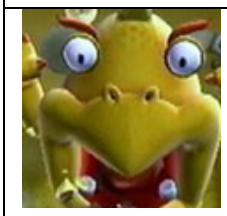
| | |
|---|---|
| | **Defectos:** solo son débiles contra la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes ojos, son de color negro y tienen gran boca.<br>**Apariencia:** son pelusas vivientes que se encuentran en diferentes partes.<br>**Defectos:** son débiles contra la planta de fuego y la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** tortuga de color amarilla, sus caparazones pueden ser de varios colores como verde, rojo o azules, tienen grandes ojos.<br>**Apariencia:** son tortugas que se encuentran en diferentes partes que atacan a Mario y a Luigi.<br>**Defectos:** si se les pisa son débiles. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una especie de hongo de color café que solo tiene dos patas, grandes ojos y largas cejas, tiene dos dientes afilados y tienen cara tiernita y graciosa.<br>**Apariencia:** son hongos malignos que están en muchos lados.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren y son débiles contra la planta de fuego y la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que Goomba solo que traen un casco de acero.<br>**Apariencia:** igual que los Goombas.<br>**Defectos:** son débiles contra la estrella. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** largo, grandes ojos y boca, de color naranja.<br>**Apariencia:** viven en cuevas marinas y atacan si se les acerca.<br>**Defectos:** son débiles contra la estrella y caparazones. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media color amarillo y grandes ojos.<br>**Apariencia:** traen un casco y siempre atacan con sus martillos.<br>**Defectos:** son débiles contra la estrella y bolas de fuego. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que los Goombas, solo que traen una calabaza.<br>**Apariencia:** igual que los Goombas.<br>**Defectos:** los mismos que Goombas. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** tortugas con lentes de color amarillo que viven sobre una nube con carita feliz.<br>**Apariencia:** desde sus nubes lanzan Espinnys a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** sin su nube no pueden hacer nada. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** Koopas con traje de mago y lentes.<br>**Apariencia:** siempre traen su barita y desaparecen cuando quieren.<br>**Defectos:** son débiles contra la estrella. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** hechos de metal de color verde con grandes ojos.<br>**Apariencia:** son Koopas maquinas que atacan a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** son algo lentos y torpes. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** largos de color amarillo.<br>**Apariencia:** son gusanos que si se molestan cambian a color rojo.<br>**Defectos:** si se voltean no pueden hacer nada. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una especie de pulpo de color azul con manchas amarillas, tiene ojos amarillos.<br>**Apariencia:** son seres que encuentran en diferentes galaxias.<br>**Defectos:** son muy débiles si se les pisa mueren |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que los Goombas solo que tienen alas blancas.<br>**Apariencia:** igual que los Goombas solo que estos vuelan un poco.<br>**Defectos:** los mismo que Goomba. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cara de color rojo con manchas blancas y dietes afilados, su tallo es de color verde.<br>**Apariencia:** por lo general viven en tubos y salen por momentos.<br>**Defectos:** son débiles contra la planta de fuego. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que las plantas dinopirañas solo que son gigantescas.<br>**Apariencia:** las mismas que dinopirañas.<br>**Defectos:** ninguno. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** gordos, con ojos medianos, boca de color naranja y son de color morado.<br>**Apariencia:** se inflan y sacan sus puas para atacar.<br>**Defectos:** algo lentos y débiles contra la planta de fuego. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** rectángulos de color gris con un rostro en la cara.<br>**Apariencia:** salen de las paredes para empujar a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** son lentos. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes y huecos con grandes ojos y boca.<br>**Apariencia:** dan vueltas como dados en un mismo eje.<br>**Defectos:** ninguno. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes, pesados de color gris.<br>**Apariencia:** siempre están enojados.<br>**Defectos:** solo se pueden mover en el eje Y. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** medianos de color café con uñas negras.<br>**Apariencia:** se la viven excavando en la tierra.<br>**Defectos:** si se le pega a la tierra se atonta. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color amarillo, grandes ojos, sus caparazones son de color rojo con picos blancos.<br>**Apariencia:** generalmente son lanzados por los Lakitu para atacar a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** solo son débiles contra la planta de fuego y la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes de color gris con gran boca.<br>**Apariencia:** tratan de aplastar siempre a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** son lentos. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy parecidos a las plantas dinopirañas solo que tienen cuerpo y son más grandes.<br>**Apariencia:** se enojan con Mario y Luigi porque se les molesta.<br>**Defectos:** su cola es su punto débil. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son de color blanco, nariz roja y de gran tamaño.<br>**Apariencia:** está hecho de hielo y puede flotar.<br>**Defectos:** es débil contra el fuego. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es muy grande de color verde, ojos grandes y aspecto caricaturesco.<br>**Apariencia:** es un dragón que entra y sale por diferentes lados de su planeta.<br>**Defectos:** sus bolas de su cuerpo de color amarillo son su debilidad. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, gordito de color amarillo y lentes.<br>**Apariencia:** es el rey de los Lakitu.<br>**Defectos:** es débil si se les lanza rocas. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de color azul con armadura como de armadillo y grandes ojos.<br>**Apariencia:** es una especie de armadillo gigante.<br>**Defectos:** rueda mucho. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color amarillo con rojo.<br>**Apariencia:** es una reina enojona que ataca a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** es lenta y si se le ataca por la panza queda débil. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grade de color amarillo obscuro, grandes ojos y manos cortas.<br>**Apariencia:** son una especie de lagarto que sale de la tierra y tratan de hundir a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** solo puede estar en un mismo lugar no puede moverse más que |

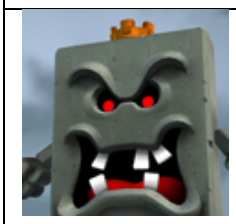
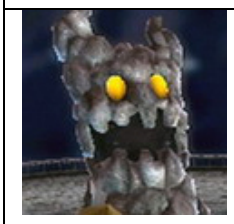
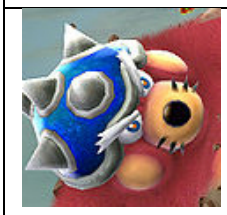
| | |
|---|---|
| | en 360 grados. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy alto, color gris, grandes ojos y boca, ojos de color rojo.<br>**Apariencia:** siempre trae su corona porque es un rey.<br>**Defectos:** si se cae es inmune a los golpes. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** está formado de varias rocas de color café con gris, sus ojos son de color amarillo.<br>**Apariencia:** solo tiene cara y manos, puede crear boob buus.<br>**Defectos:** es inmune a sus Boom Buus. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color café, uñas largas, grandes ojos.<br>**Apariencia:** traen un caso con picos, donde excavan.<br>**Defectos:** si tiembla el piso se confunden y se caen. |

Tabla 2.1 Super Mario Galaxy 1 y 2

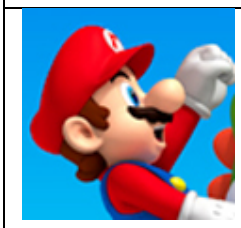
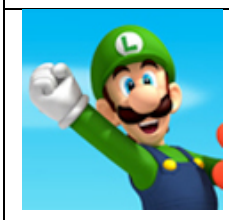
Los resultados son los siguientes:

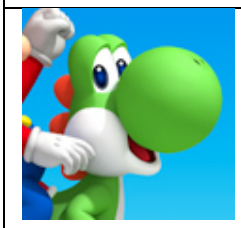
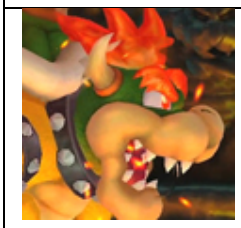
| **Arquetipos** | **Totales** | **Principales constantes** |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Presenta rasgos alterados, como la nariz y ojos, son grandes y caricaturescos, tienen ojos de color (azul), no es de gran estatura ni tiene mucha fuerza física, tiene cabello café, y su tono de piel es claro. |
| antihéroes | 1 | Es grande, fuerte, creído, confiado |
| doncellas | 1 | Bonita, cabello rubio, grandes ojos de color (azul), cara grande y algunos rasgos caricaturescos como ojos y labios, son grandes. |

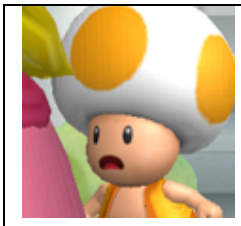
| | | |
|---|---|---|
| Animal | 1 | Pequeño de color verde, grandes ojos y nariz. |
| Aliados | 17 | No son personajes fuertes, solo ayudan en ciertos momentos, 11 de los 17 son miedosos, tiene ojos grandes. |
| Enemigos | 47 | Todos tienen ojos grandes y de colores, son débiles ante la estrella y mueren en uno o dos ataques, al pisarlos dos veces o con una bola de fuego, 45 de los 47 tiene poca fuerza física. |
| Ilusionistas | 11 | Son grandes, fuertes, no muy inteligentes y tiene una debilidad como atacar un pinto de su cuerpo, presentan grades ojos de colores. |
| **Total de personajes** | **79** | **Podemos ver que los personajes presentan ojos grandes y de color, y ninguno tiene colores en blanco y negro como un mimo, todos presentan características más de caricatura que realistas. Como se recordará corresponden al nivel 5 de la tabla de iconicidad de Justo Villafañe (ver capítulo primero).** |

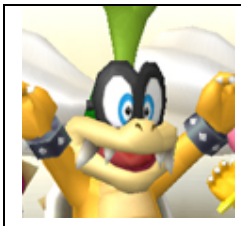
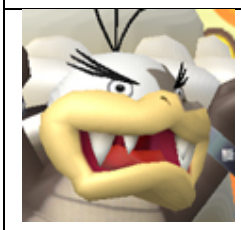
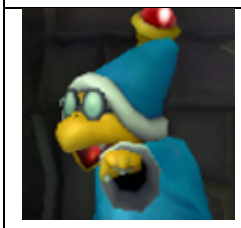
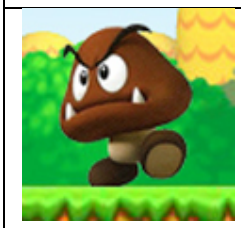
Tabla 2.2 resultados Super Mario Galaxy 1 y 2

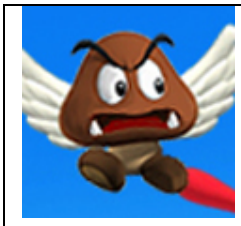
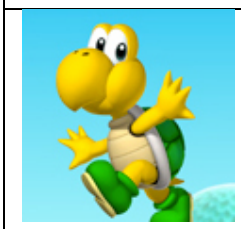
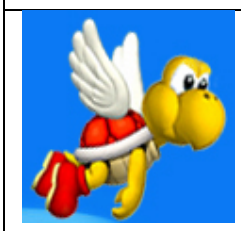
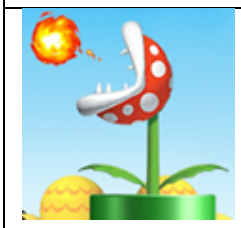
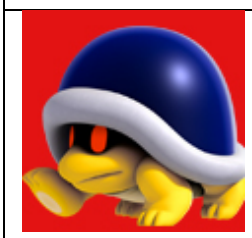
## New Super Mario Bros Wii.

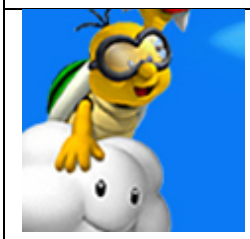
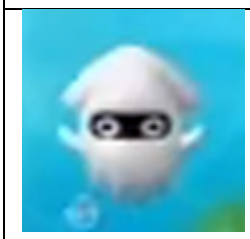
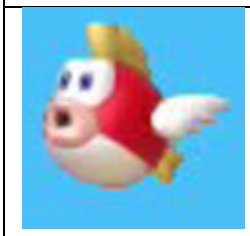
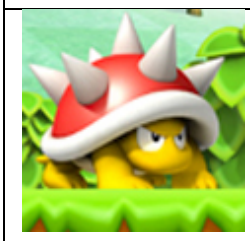
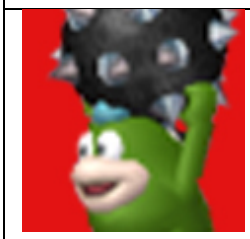
| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** gordito de baja estatura, bigote de color negro, cabello café, color de piel clara, ojos de color azul.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color rojo en su ropa, siempre trae gorra.<br>**Defectos:** no tiene mucha fuerza física. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida<br>**Descripción física:** igual que su hermano mayor Mario, solo que es delgado y más alto.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color verde en su ropa.<br>**Defectos:** no tiene mucha fuerza física. |

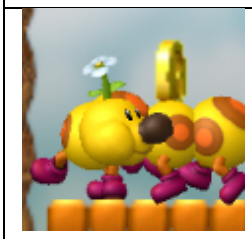
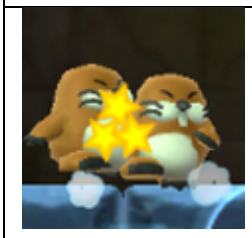
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** doncella.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** piel clara, rubia, cabello largo, grandes ojos azules, grandes labios rosados, bonita, cara grande.<br>**Apariencia:** viste de vestido rosa, trae una corona.<br>**Defectos:** no es muy fuerte y siempre está en peligro. |
|  | **Arquetipo:** animal.<br>**Sexo: masculino.**<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de color verde, grandes ojos y gran hocico<br>**Apariencia:** parece un pequeño tiranosaurio rex pero más infantil.<br>**Defectos:** no tiene fuerza física. |
|  | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, pesado, lanza fuego, tiene cuernos, caparazón con picos, es una tortuga gigante.<br>**Apariencia:** es de color verde principalmente.<br>**Defectos:** muy confiado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rápido, no es pesado.<br>**Apariencia:** verde, trae un pañuelo blanco.<br>**Defectos:** es muy confiado en sus inventos y no tiene mucha fuerza. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son seres humanoides con características de hongos, tienen un gran hongo en la cabeza con círculos de colores, color de piel es claro.<br>**Apariencia:** traen chaleco azul generalmente, tiene un toque árabe y zapatos cafés.<br>**Defectos:** son muy miedosos y débiles. |

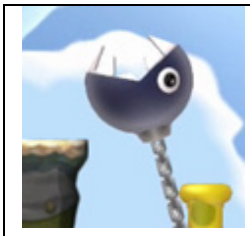
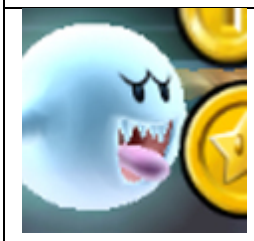
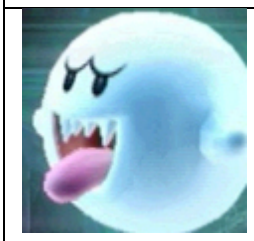
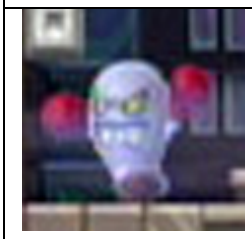
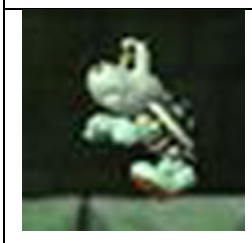
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son seres humanoides con características de hongos, tienen un gran hongo en la cabeza con círculos de colores, color de piel es claro.<br>**Apariencia:** traen chaleco azul generalmente, tiene un toque árabe y zapatos cafés.<br>**Defectos:** son muy miedosos y débiles. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rápido, no es pesado, de color amarillo y cara de color verde.<br>**Apariencia:** verde, trae cabello barios colores.<br>**Defectos:** es muy confiado y no tiene mucha fuerza. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cara de color rosa, cuerpo color amarillo, grande y fuerte.<br>**Apariencia:** trae lentes.<br>**Defectos:** es muy confiado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rápido, de color amarillo y cara de color verde y grandes ojos<br>**Apariencia:** verde, trae una pelota.<br>**Defectos:** es muy confiado y no tiene mucha fuerza. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeña, rápida, no es pesada, de color amarillo su cuerpo y labios grandes de color rosa.<br>**Apariencia:** trae un moño y aros en sus manos.<br>**Defectos:** es vanidosa y confiada. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** delgado, rápido, no es pesado.<br>**Apariencia:** es un poco loco.<br>**Defectos:** es muy confiado y no tiene mucha fuerza. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** color café, cara blanca, rápido, no es pesado.<br>**Apariencia:** es muy fuerte.<br>**Defectos:** es muy confiado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rápido, no es pesado, cabello de color azul, cara de color verde y cuerpo e color amarillo.<br>**Apariencia:** es el segundo al mando de Bowser, es muy inteligente.<br>**Defectos:** es muy confiado en sus inventos. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** Koopa con traje de mago y lentes.<br>**Apariencia:** siempre traen su barita y desaparecen cuando quieren.<br>**Defectos:** son débiles contra la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una especie de hongo de color café que solo tiene dos patas, grandes ojos y largas cejas, tiene dos dientes afilados y tienen cara tiernita y graciosa.<br>**Apariencia:** son hongos malignos que están en muchos lados.<br>Defectos: si se les pisa mueren y son débiles contra la planta de fuego y la estrella. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que los Goombas solo que tienen alas blancas.<br>**Apariencia:** igual que los Goombas solo que estos vuelan un poco.<br>**Defectos:** los mismo que Goomba |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** tortuga de color amarilla, sus caparazones pueden ser de varios colores como verde, rojo o azules, tienen grandes ojos.<br>**Apariencia:** son tortugas que se encuentran en diferentes partes que atacan a Mario y a Luigi.<br>**Defectos:** si se les pisa son débiles. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** Las mismas que los Koopas solo que tienen alas blancas.<br>**Apariencia:** las mismas que Koopa solo que vuelan.<br>**Defectos:** si se les pisa caen y pierden sus alas. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cara de color rojo con manchas blancas y dietes afilados, su tallo es de color verde.<br>**Apariencia:** por lo general viven en tubos y salen por momentos.<br>**Defectos:** son débiles contra la planta de fuego. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** caparazón de color azul, ojos rojos, piel de color amarilla, sus ojos son grandes.<br>**Apariencia:** son una especie de escarabajos que a veces se esconden en sus conchas y atacan. |

| | |
|---|---|
| | **Defectos:** si se les pisa quedan débiles. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** tortugas con lentes de color amarillo que viven sobre una nube con carita feliz.<br>**Apariencia:** desde sus nubes lanzan Espinnys a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** sin su nube no pueden hacer nada. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son de color blanco, grandes ojos, y tentáculos cortos y gordos.<br>**Apariencia:** son una especie de calamar que en las aguas atacan a Mario, Luigi y Toads.<br>**Defectos:** solo si se les lanza bolas de hielo, fuego o estrella mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son de color rojo, grandes ojos y aletas en forma de alas.<br>**Apariencia:** salen del agua para atacar o igual mientras nadan atacan.<br>**Defectos:** no son muy fuertes. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color amarillo, grandes ojos, sus caparazones son de color rojo con picos blancos.<br>**Apariencia:** generalmente son lanzados por los Lakitu para atacar a Mario y Luigi.<br>**Defectos:** solo son débiles contra la planta de fuego y la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son de color verde, grandes ojos, boca de color carne.<br>**Apariencia:** son una especie de monstruo, que lanzan bolas de picos, |

| | |
|---|---|
| | viven en zonas rocosas.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren, mientras no tengan una bola de picos se les puede pisar. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pico de color amarillo, gafas negras, son de color azul.<br>**Apariencia:** son unos pingüinos que se arrastran en las zonas de hielo.<br>**Defectos:** si se les pisa o lanza bolas de fuego mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** largos de color amarillo.<br>**Apariencia:** son gusanos que si se molestan cambian a color rojo.<br>**Defectos:** si se voltean no pueden hacer nada. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color café, grandes ojos rasgados, pansa de color blanco.<br>**Apariencia:** son pequeños topos que salen del suelo para atacar.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños de color gris en forma de bala con grandes ojos y pequeñas manos.<br>**Apariencia:** solo salen disparados siguiendo una trayectoria.<br>**Defectos:** si chocan explotan. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es una bala gigante de color gris obscuro, con dientes afilados y grandes ojos.<br>**Apariencia:** son balas gigantes con grandes ojos y dientes afilados.<br>**Defectos:** solo salen en una dirección. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo, de color negro con dientes blancos afilados, grandes ojos.<br>**Apariencia:** están encadenados y si se les libera ataquen rápido pero se van.<br>**Defectos:** que están encadenados. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es redondo de color blanco, con una gran lengua roja, sus ojos son de color negro.<br>**Apariencia:** son fantasmas que se tapan el rostro su uno la mira.<br>**Defectos:** su debilidad es la luz. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es redondo de color blanco, con una gran lengua roja, sus ojos son de color negro.<br>**Apariencia:** son fantasmas que se tapan el rostro su uno la mira.<br>**Defectos:** su debilidad es la luz. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes ojos amarillos enojados, dientes grandes afilados, guantes de box de color rojo y zapatos cafés, son de color blanco.<br>**Apariencia:** son fantasmas que golpean con sus brazos.<br>**Defectos:** solo pueden ser eliminados con la estrella. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** ojos de color amarillo, su cuerpo es de color blanco con gris, hechos de hueso.<br>**Apariencia:** si se les pisa se reconstruyen, son esqueletos de Koopas.<br>**Defectos:** solo son débiles contra la estrella. |

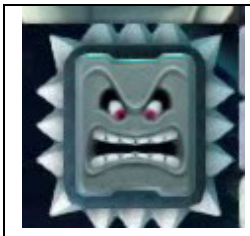
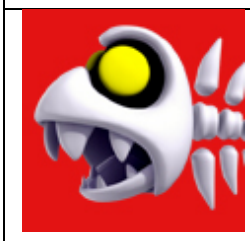
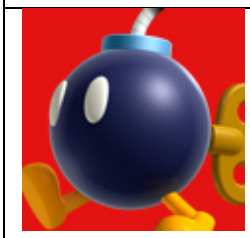
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes, pesados de color gris.<br>**Apariencia:** siempre están enojados.<br>**Defectos:** solo se pueden mover en el eje Y. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son pequeños con grandes ojos de color amarillo, son de color blanco.<br>**Apariencia:** son esqueletos de pescado que cuando atacan sus ojos se hacen de color rojo.<br>**Defectos:** si chocan con muros mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo de color negro, pequeño. Con una mecha de color blanco, pies amarillos y ojos grandes y blancos.<br>**Apariencia:** atacan a Mario siempre que se acercan mucho.<br>**Defectos:** que para atacar tienen que explotar y mueren. |

Tabla 2.3 New Super Mario Bros Wii.

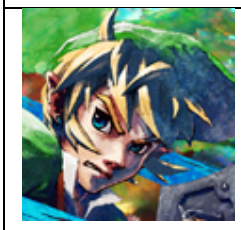
Los resultados de la anterior tabla son los siguientes:

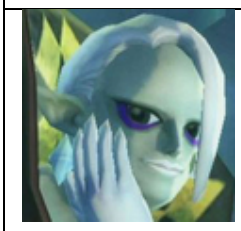
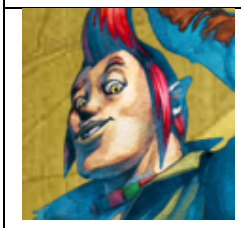
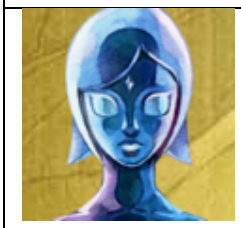
| **Arquetipos** | **Totales** | **Principales constantes** |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Presenta rasgos alterados, como la nariz y ojos, son grandes y caricaturescos, tienen ojos de color (azul), no es de gran estatura ni tiene mucha fuerza física, tiene cabello café, y su tono de piel es claro. |
| antihéroes | 1 | Es grande, fuerte, creído, confiado |
| doncellas | 1 | Bonita, cabello rubio, grandes ojos de color (azul), cara grande y algunos rasgos caricaturescos como ojos y labios, son grandes. |
| Animal | 1 | Pequeño de color verde, grandes ojos y nariz. |
| Aliados | 3 | Presentan rasgos alterados, como la nariz y ojos(en el caso de Luigi) son grandes y caricaturescos, no son de gran estatura ni |

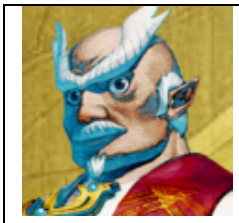
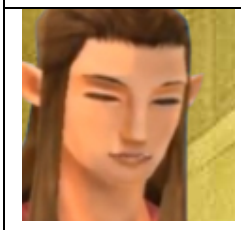
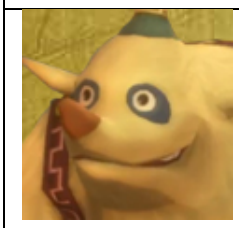
| | | |
|---|---|---|
| | | tiene mucha fuerza física, su tono de piel es clara y dejan de ser miedosos para ser valientes. |
| Enemigos | 24 | Tienen ojos grandes a excepción de los Monty Moles, tiene ojos de colores, son débiles ante la estrella y mueren en uno o dos ataques como pisarlos dos veces o con una bola de fuego, No tiene mucha fuerza física. |
| Ilusionistas | 9 | Son pequeños, algunos son fuertes (solo dos) no muy inteligentes y tiene una debilidad, si se les pisa 3 veces pueden ser vencidos. |
| **Total de personajes** | **40** | **Podemos ver que 39 de 40 personajes presentan ojos grandes y de color, ninguno tiene colores en blanco y negro como un mimo, todos presentan características más de caricatura que realistas. Es en un 90% parecido a los juegos de Mario Galaxy, pero la diferencia es que en esto juego, los ilusionistas no son de gran tamaño.** |

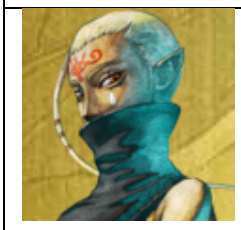
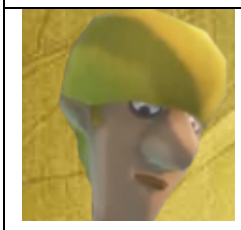
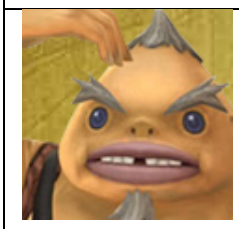
Tabla 2.4 Resultados New Super Mario Bros Wii

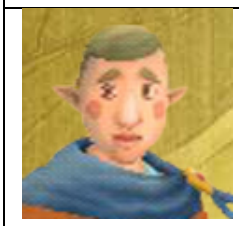
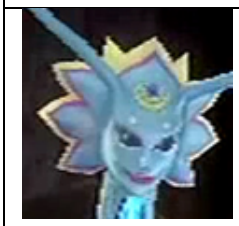
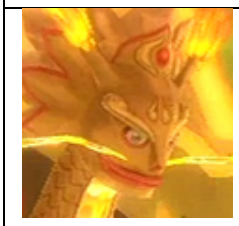
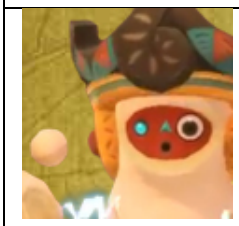
## The Legend of Zelda Skyward Sword

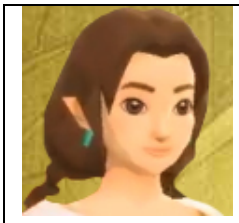
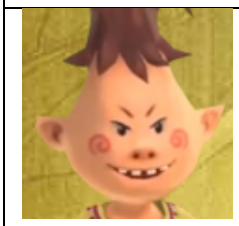
| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** piel clara, nariz puntiaguda. Viste un traje verde obscuro, sus ojos son rasgados de color azul claro, color de cabello castaño claro y largo.<br>**Apariencia:** es un joven, que lucha por su mundo y sus seres queridos, vive grandes aventuras en mundos maravillosos.<br>**Defectos:** es dormilón. |
|  | **Arquetipo:** doncella.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** hermosa, joven, delgada, ojos grandes azules, piel clara y cabello largo de color amarillo.<br>**Apariencia:** siempre está al pendiente de su hogar y es gran amiga de |

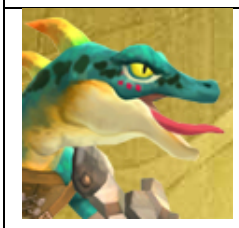
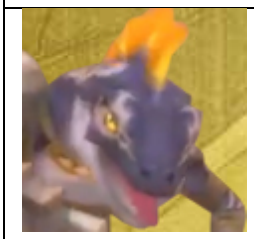
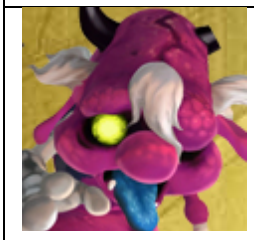
| | |
|---|---|
| | Link.<br>**Defectos:** es débil, tiene gran poder pero no es fuerte como Link. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** delgado, alto, piel de color azul muy claro, grandes ojos, cabello largo con un gran fleco, orejas puntiagudas.<br>**Apariencia:** es un señor de la obscuridad que a toda costa busca que resurja su amo Heraldo.<br>**Defectos:** es un simple súbdito que puede ser destruido con la espada maestra. |
|  | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, piel escamosa, ojos de fuego, cabello de fuego, grande.<br>**Apariencia:** es el señor de la obscuridad que quiere llenar el mundo con su obscuridad.<br>**Defectos:** solo puede ser derrotado con la espada maestra. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, cabello de color rojo, piel de color café claro y gran barbilla.<br>**Apariencia:** es un joven fuerte que es muy creído al principio del juego.<br>**Defectos:** miedoso y muy confiado. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, aparentemente no s ele ven los brazos, es de color azul y no tiene ojos.<br>**Apariencia:** ayuda a Link en su aventura y se convierte en la espada maestra.<br>**Defectos:** no es fuerte. |

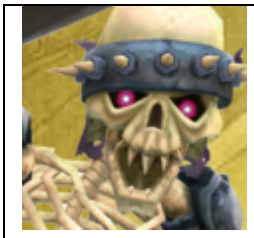
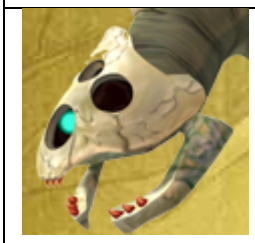
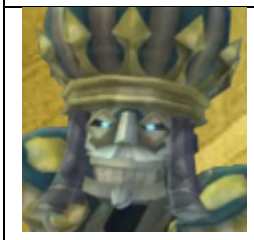
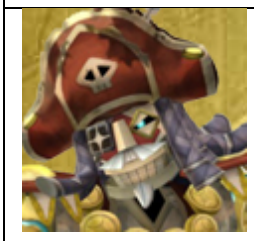
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, anciano, cabello blanco y barba.<br>**Apariencia:** es una persona importante en Neburia y el padre de Zelda.<br>**Defectos:** tiene miedo a lo que hay más allá de Neburia. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** bonita, cabello de color negro y redondeado, piel clara y chapas de color rosa.<br>**Apariencia:** vive en una isla de Neburia donde ayuda con las calabazas.<br>**Defectos:** tiene miedo a lo que hay más allá de Neburia. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** bonita, cabello naranja, ojos de color azul, piel morena clara.<br>**Apariencia:** está enamorada de alguien de Neburia y ayuda a veces a Link.<br>**Defectos:** tiene miedo a lo que hay más allá de Neburia. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, piel de color café clara, cabello largo y café, ojos rasgados.<br>**Apariencia:** es un gran maestro de Neburia.<br>**Defectos:** tiene miedo a lo que hay más allá de Neburia. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color café claro, ojos grandes, nariz de color café.<br>**Apariencia:** salen de la tierra están en busca de tesoros.<br>**Defectos:** son algo miedosos. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color azul, ojos grandes de color amarillo, nariz de cerdo y cuernos de color rojo.<br>**Apariencia:** es un personaje que quiere convertirse en humano.<br>**Defectos:** es miedoso y no tiene confianza de sí mismo. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** ojos redondos de color azul, cabello café en forma de cazuela, está muy caricaturizado.<br>**Apariencia:** es un joven de Neburia que vende diferentes objetos.<br>**Defectos:** es arrogante y sin su insecto favorito se pone triste. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** delgada, alta, cabello de color blanco, ojos de color rojo y piel de color café claro.<br>**Apariencia:** es una persona que ayuda a Zelda en todo momento es su protectora.<br>**Defectos:** es un poco débil pero si lucha. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, cabello redondo de color amarillo, ojos en forma de medio círculo, gran nariz redonda.<br>**Apariencia:** es fanático de los insectos.<br>**Defectos:** es muy ambicioso. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, gordito, de color café, ojos de color azul y cabello blanco.<br>**Apariencia:** son seres que les gusta las aventuras y buscar lugares.<br>**Defectos:** son algo miedosos. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, siempre trae un casco, nariz de color café obscuro, es moreno.<br>**Apariencia:** es algo sucio pero le gusta crear objetos como espadas y escudos.<br>**Defectos:** depende mucho de su mamá. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media. Grandes ojos tristones, cabello café claro y grandes chapas rosas.<br>**Apariencia:** es un amigo de Link que quiere ser valiente.<br>**Defectos:** muy pero muy miedoso. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy grande de color azul, es larga y tiene ojos azules.<br>**Apariencia:** es una de las Reyna dragón que se encarga del cuidado de ríos y mares.<br>**Defectos:** se puede enfermar. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy grande y largo de color naranja y marrón, con grandes bigotes de fuego.<br>**Apariencia:** es un dragón protector encargado de los volcanes.<br>**Defectos:** se puede enfermar. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño de color blanco y grandes manos.<br>**Apariencia:** son seres que pueden volar y llevar grandes objetos.<br>**Defectos:** se enamoran muy fácil. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, cabello largo de color café y muy bonita, piel clara y ojos cafés.<br>**Apariencia:** es una chica de Neburia que se pierde pero ayuda a Link.<br>**Defectos:** es algo confiada de los demás y de si misma. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** enorme, muy grande de color gris con una apariencia de ballena, tiene una gran barba de color blanco y ojos pequeños de color rojo.<br>**Apariencia:** es un ser que ayuda a Link con la espada maestra.<br>**Defectos:** por una especie de virus se izo malo. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, de ojos pequeños, cara en forma de pera, cabello café y chapas en forma de espiral.<br>**Apariencia:** es un niño travieso que es amigo de Link.<br>**Defectos:** es algo travieso y preocupa a su mamá. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** algo gordo, de color naranja con grandes ojos verdes, nariz grande redonda y cuernos pequeños negros. Trae aretes redondos.<br>**Apariencia:** es un enemigo que ataca a Link o seres que entren en su mundo.<br>**Defectos:** son los enemigos mas débiles del juego, con 2 espadazos mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** azules con dientes afilados, sus tallos son verde y tiene lenguas largas y sin ojos. |

| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** son plantas carnívoras que salen del suelo para comer.<br>**Defectos:** solo pueden estar en un solo lugar donde están plantadas por lo tanto no se pueden mover. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** algo grandes con apariencia de lagartijas humanas, son de color verde y su pansa de color claro, ojos amarillos y portan armaduras.<br>**Apariencia:** son lagartijas que viven en zonas cavernosas, montañosas o de fuego, son muy feroces.<br>**Defectos:** le tiene miedo a las bombas. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, de color azul y grandes ojos amarillos, son pegajosos.<br>**Apariencia:** son una especie de gelatina que se dividen si son partidos.<br>**Defectos:** son pueden separarse más de 6 veces solo así mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** algo grandes con apariencia de lagartijas humanas, son de color azul oscuro, ojos amarillos y portan armaduras..<br>**Apariencia:** son lagartijas que viven en zonas cavernosas, montañosas o de fuego, son muy feroces.<br>**Defectos:** solo pueden ser derrotados con la espada y bombas. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son grandes de color morado y grandes ojos amarillos aunque solo tienen un ojo, lengua de color azul.<br>**Apariencia:** son zombis que viven en un antiguo templo.<br>**Defectos:** solo son débiles contra el látigo. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes de cuatro brazos, hechos de huesos, ojos rojos.<br>**Apariencia:** son muy salvajes y se reconstruyen.<br>**Defectos:** solo matándolos varias veces con la espada en siertos puntos puede ser derrotado. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de tres cabezas, grande y fuerte, de color gris.<br>**Apariencia:** son seres que viven en lugares lejanos y se arrastran en el suelo.<br>**Defectos:** solo puede morir si las tres cabezas son cortadas al mismo tiempo. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** un poco alto, hecho de huesos y armadura de oro, gran boca, ojos de color azul y delgado.<br>**Apariencia:** es un guardián que cuida un barco y ye ataca con su espada.<br>**Defectos:** solo puede ser derrotado con la espada para arrogarlo al vacio. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** un poco alto, hecho de huesos y armadura de oro, gran boca, ojos de color azul y delgado.<br>**Apariencia:** es un guardián que cuida un barco y ye ataca con su espada.<br>**Defectos:** solo puede ser derrotado con la espada para arrogarlo al vacio. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es grande, redondo, con un gran ojo, hecho de fuego y con cuatro patas.<br>**Apariencia:** es un ser que vive en una montaña de fuego y cuida de esta.<br>**Defectos:** solo puede ser derrotado si se le ataca en su ojo. |

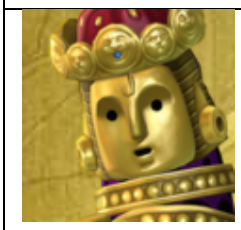
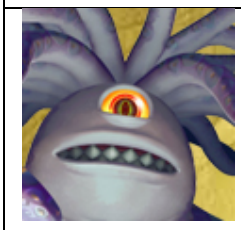
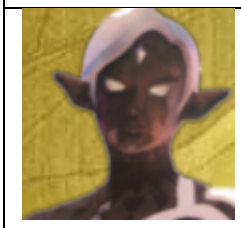
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color negro, con varias patas y aguijón.<br>**Apariencia:** vive en el desierto y se esconde en la arena para atacar.<br>**Defectos:** solo puede ser derrotado si se ataca en su ojo. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es muy grande, hecho de oro con varios brazos, ojos pequeños.<br>**Apariencia:** es un ser que cuida de un templo.<br>**Defectos:** solo puede ser lastimado con la espada si a este se ñe quitan sus brazos. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de gran tamaño, de color morado, con tentáculos, gran ojo amarillo, dientes afilados.<br>**Apariencia:** viven en un mar desértico, que ataca a quien la interrumpa de su descanso.<br>**Defectos:** se tiene que atacar a su ojo para derrotarla y quitarle sus tentáculos para debilitarla. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de estatura media, de color obscuro, cabello blanco, ojos sin pupilas y con un escudo de cuerpo.<br>**Apariencia:** es el más fuerte de los ilusionistas, se une a Heraldo para hacerlo convertirse en su escudo.<br>**Defectos:** solo la espada maestra lo puede debilitar. |

Tabla 2.5 TLOZ Skyward Sword

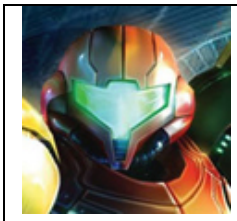
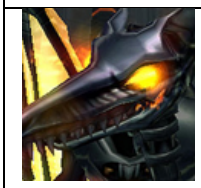
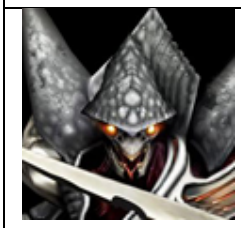
Los resultados de la anterior tabla son los siguientes:

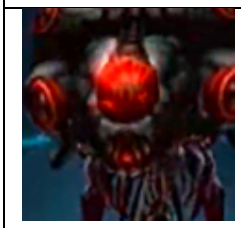
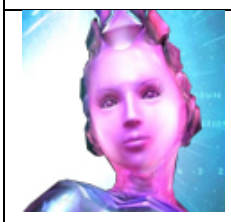
| Arquetipos | Totales | Principales constantes |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Es joven, color de cabello castaño claro, ojos de color (azul), valiente, astuto y su color de piel es clara. |
| antihéroes | 1 | Alto, fuerte, lleno de maldad, piel tosca y escamosa de color negra con gris |
| doncellas | 1 | Bonita, cabello rubio, grandes ojos de color (azul), joven. |
| Animal | 0 | Pequeño de color verde, grandes ojos y nariz. |
| Aliados | 20 | En total 15 de 20 son de estatura media, pero todos a excepción del Maetro Asteus, tienen grandes ojos, no hay personajes de color, las mujeres son jóvenes, delgadas y bonitas. |
| Enemigos | 8 | Son personajes que tienen rasgos grandes como nariz u ojos, además de que pueden ser vencidos de diferentes formas como con la espada, las bombas o el arco, son de estatura media a excepción de 2 personajes que son pequeños. No tienen mucha fuerza física. |
| Ilusionistas | 8 | Son de estaturas grandes, todos tiene un punto débil y solo pueden ser vencidos con la espada, tienen grandes ojos, variedad de color de piel y son resistentes |
| **Total de personajes** | **39** | **En total podemos ver que presentan ojos grandes menos un personajes, ojos de color, y ninguno tiene colores en blanco y negro como un mimo, todos los enemigos e ilusionistas pueden ser vencidos por la espada, todos los ilusionistas tiene puntos débiles, y son grandes. El héroe es valiente, color de piel clara y ojos de color como los héroes de Mario Bros, la doncella presenta las mismas características que la doncella de Mario Galaxy 1 y 2, solo que un poco menos caricaturizada.** |

Tabla 2.6 resultados TLOZ Skyward Sword

**Metroid Prime 3 Corruption.**

| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, su traje es de color amarillo con rojo, con casco, grandes hombreras.<br>**Apariencia:** es una caza recompensas espacial, muy hábil.<br>**Defectos:** los metroids la pueden eliminar bien fácil con todo y su traje (la pueden absorber). |
| <br> | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, de color azul metálico, grandes ojos amarillos, alas muy grandes de color amarillo, hocico largo lleno de afilados dientes.<br>**Apariencia:** es el líder de los piratas espaciales, capaz de lanzar fuego.<br>**Defectos:** solo disparándole varias veces con los misiles y súper misiles puede ser derrotado. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** altos, delgados de color gris, hechos de piedra.<br>**Apariencia:** son piratas espaciales que atacan a los extraños que aterricen en su planeta.<br>**Defectos:** puede ser vencido disparándole con cualquier arma. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, alto, ojos normales de color amarillo, es de colores grisáceos.<br>**Apariencia:** son piratas espaciales muy fuertes que atacan a los extraños que aterricen en su planeta.<br>**Defectos:** solo pueden ser derrotados con el rayo de hielo, misiles o súper misiles. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, delgado, ojos pequeños de color amarillo, hechos de acero.<br>**Apariencia:** son piratas espaciales muy fuertes que atacan a los extraños que aterricen en su planeta.<br>**Defectos:** ser vencido disparándole con cualquier arma. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** altos, delgados de color gris, hechos de acero.<br>**Apariencia:** son piratas espaciales que atacan a los extraños que aterricen en su planeta.<br>**Defectos:** ser vencido disparándole con cualquier arma. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy grande, con varias cabezas, de color gris con rojo y largos tentáculos..<br>**Apariencia:** es un enorme pirata espacial que vive en Norfair, donde impide que Samus avance.<br>**Defectos:** solo pueden ser derrotados con el rayo de hielo, misiles o súper misiles. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** delgada, alta, de color morado.<br>**Apariencia:** es una caza recompensas que ayuda a Samus en algunas misiones.<br>**Defectos:** los misiles, rayo carga y súper misiles la pueden vencer, |
|  | **Arquetipo:** objeto de deseo (doncella).<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** azules, con rayos, parecen ser como algas eléctricas.<br>**Apariencia:** son minerales que son buscados por su beneficio de hacer |

| | |
|---|---|
| | fuerte a seres vivos<br>**Defectos:** ninguno. |

Tabla 2.7 Metroid Prime 3

Los resultados de la anterior tabla son los siguientes:

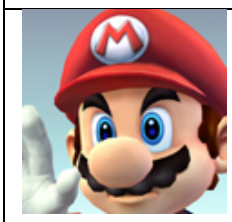
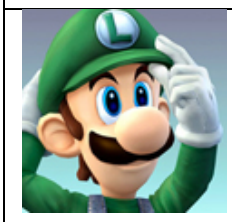
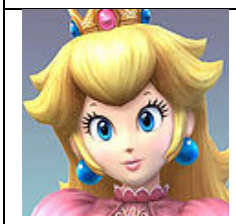
| **Arquetipos** | **Totales** | **Principales constantes** |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Es joven, color de cabello rubio, ojos de color (azul), valiente, astuta y su color de piel es clara (sin armadura). |
| antihéroes | 1 | Grande, puede volar, grandes ojos, color morado, dientes afilados y lanza fuego. |
| Objeto de deseo | 1 | En este caso, es Phazon, un ser mineral que es deseado por los piratas espaciales ya que con su poder pueden hacer el mal, y Samus la heroína lo busca para impedir eso, en este caso la doncella se convierte en objeto de deseo y no presenta rasgos de algo hermoso si no de poder. |
| Animal | 0 | No hay. |
| Aliados | 1 | Personaje femenino, alta, color de piel rosa, es una alienigena |
| Enemigos | 4 | Todos son delgados de ojos pequeños, hechos de algo como roca o acero, con fuerza física. |
| Ilusionistas | 1 | Muy grande, con varias cabezas y tentáculos. |
| **Total de personajes** | **9** | **En Metroid, vemos un juego más adulto, los personajes no están caricaturizados, son delgados, altos, de ojos normales (acepto el antihéroe) todos los enemigos pueden ser vencidos con súper misil. La heroína presenta características similares a los juegos de las tabales anteriores (Super Mario Galaxy 1 y 2, y TLoZ Twilight Princess) ojos de color, valiente, astuta y piel clara. En este juego la doncella se convierte en objeto de deseo ya que el héroe no es héroe sino heroína.** |

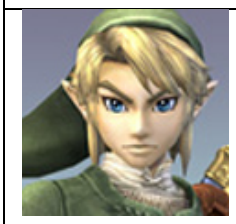
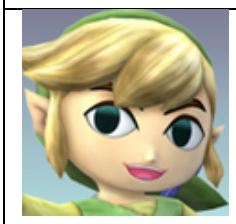
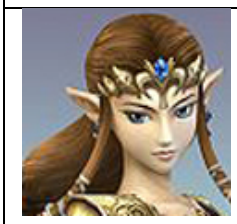
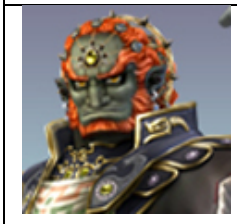
Tabla 2.8 resultados Metroid Prime 3 Corruption.

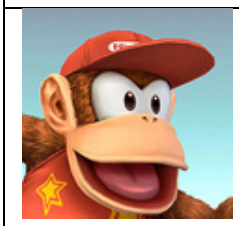
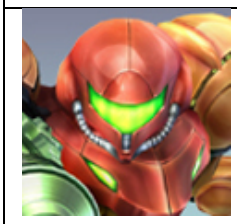
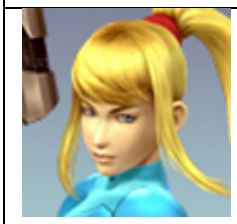
Antes de empezar con la siguiente tabla, hay que tener en cuenta que el juego que se analiza, pertenece al género de peleas, y por tal motivo cambian algunas

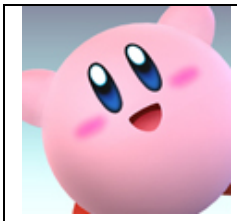
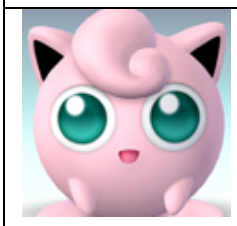
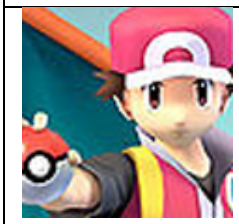
cosas. Nos basaremos en el modo historia, para encontrar los arquetipos y en la forma de combate para ver ventajas y desventajas en el combate.

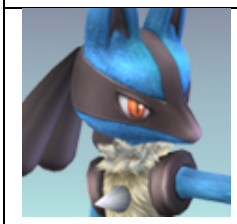
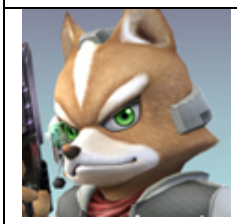
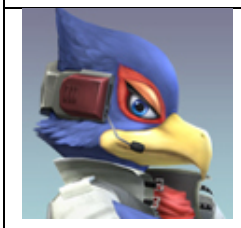
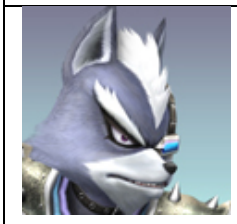
**Super Smash Bros Brawl.**

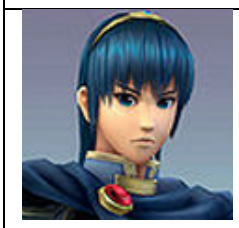
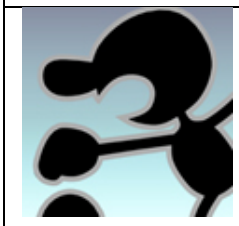
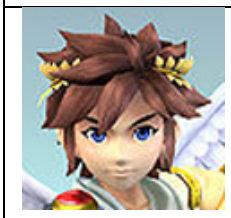
| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** gordito de baja estatura, bigote de color negro, cabello café, color de piel clara, ojos de color azul.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color rojo en su ropa, siempre trae gorra.<br>**Defectos:** su ataque de agua (abajo B) no es muy efectivo y no baja casi nada de sangre. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida<br>**Descripción física:** igual que su hermano mayor Mario, solo que es delgado y más alto.<br>**Apariencia:** viste de fontanero donde resalta el color verde en su ropa.<br>**Defectos:** si ataque especial no funciona si se está lejos del personaje. |
|  | **Arquetipo:** doncella.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Descripción física:** piel clara, rubia, cabello largo, grandes ojos azules, grandes labios rosados, bonita, cara grande.<br>**Apariencia:** viste de vestido rosa, trae una corona.<br>**Defectos:** su ataque especial no dúreme por mucho tiempo a los adversarios. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, pesado, lanza fuego, tiene cuernos, caparazón con picos, es una tortuga gigante. |

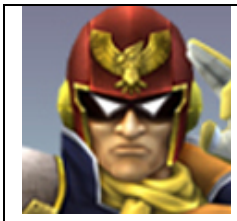
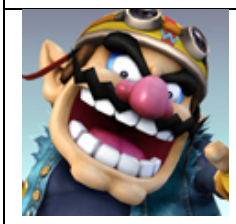
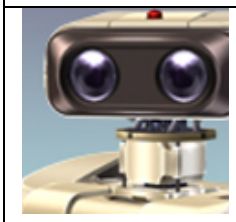
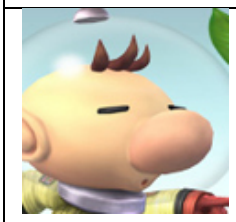
| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** es de color verde principalmente.<br>**Defectos:** es lento y pesado. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** es de color verde, grandes ojos y gran hocico<br>**Apariencia:** parece un pequeño tiranosaurio rex pero más infantil.<br>**Defectos:** no puede tener doble salto. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** piel clara, nariz puntiaguda. Viste un traje verde obscuro, sus ojos son rasgados de color azul claro, color de cabello castaño claro y largo.<br>**Apariencia:** es un joven, que lucha por su mundo y sus seres queridos, vive grandes aventuras en mundos maravillosos.<br>**Defectos:** su ataque especial no es muy preciso y falla mucho. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** igual que Link, solo que mas caricaturesco<br>**Apariencia:** es un joven, que lucha por su mundo y sus seres queridos, vive grandes aventuras en mundos maravillosos.<br>**Defectos:** su ataque especial no es muy preciso y falla mucho. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** hermosa, joven, delgada, ojos grandes azules, piel clara y cabello largo de color amarillo.<br>**Apariencia:** siempre está al pendiente de reino, y es gran amiga de Link.<br>**Defectos:** su segundo salto no es muy preciso |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** alto, verdosa obscuro, ojos amarillos, cabello naranja, con barba de color naranja y grande. |

| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** es el señor de la obscuridad que quiere llenar el mundo con su obscuridad.<br>**Defectos:** es lento y pesado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café.<br>**Apariencia:** es un gorila tranquilo que si ve que sus bananas y seres queridos están en peligro, se molesta.<br>**Defectos:** su ataque especial es muy mala y casi no sirve. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café con una gorra roja de Nintendo.<br>**Apariencia:** es un chango tranquilo que si ve que sus bananas y seres queridos están en peligro, se molesta.<br>**Defectos:** no es muy resistente a los ataques de los contrarios. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, su traje es de color amarillo con rojo, con casco, grandes hombreras.<br>**Apariencia:** es una caza recompensas espacial, muy hábil.<br>**Defectos:** se tarda varios segundos en cargar su bola de energía. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** femenino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, piel clara, ojos azules, muy bonita, cabello rubio.<br>**Apariencia:** es una caza recompensas espacial, muy hábil.<br>**Defectos:** si sus traje sus ataques son menos fuertes, pero cambia eso por velocidad |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, rosado, redondo, grandes ojos de color azul y chapas rosadas.<br>**Apariencia:** es un ser que puede transformarse en los seres que absorba, además de adquirir sus poderes.<br>**Defectos:** su ataque especial a veces puede ayudar más al rival que a sí mismo. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo con una armadura, ojos grandes amarillos, redondo..<br>**Apariencia:** es un ser que siempre trae su espada, es muy rápido.<br>**Defectos:** su ataque especial es muy impreciso y se tiene que estar muy cerca del rival para que sea efectivo. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, de color amarillo, ojos grandes negros, chapas rojas.<br>**Apariencia:** es un pokémon de tipo eléctrico que pude dar poderosas descargas.<br>**Defectos:** no es muy resistente a ataques fuertes. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** redondo, rosado, grandes ojos verdes, con un fleco.<br>**Apariencia:** es un pokémon de tipo normal que se puede inflar mucho.<br>**Defectos:** su ataque especial no es efectivo en escenarios grandes. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** joven, color de piel clara, grandes ojos cafés, cabello café y gorra roja. |

| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** es un entrenador pokémon que se une a la batalla con sus pokémon (Squirtle, Albisaur y Charizard).<br>**Defectos:** se tarda mucho en cambiar de Pokémon. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** estatura media, de color azul, grandes ojos naranjas.<br>**Apariencia:** es un pokémon de tipo lucha-acero que ayuda a salvar el mundo.<br>**Defectos:** es lento y pesado. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño de ojos grandes de color negro, piel clara, cabello negro, valiente y un poco gordito.<br>**Apariencia:** es un niño con poderes psíquicos muy valiente.<br>**Defectos:** s. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, color café, grandes ojos verdes.<br>**Apariencia:** es valiente, es el líder del grupo StarFox.<br>**Defectos:** sus disparas solo bajan 1 de sangre. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, color azul, grandes ojos verdes.<br>**Apariencia:** es el segundo al mando del equipo StarFox.<br>**Defectos:** no tiene tanta velocidad como Fox. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, color gris, cejas de color blanco y muy fuerte. |

| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** es el mayor enemigo de Fox.<br>**Defectos:** es pesado. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cabello azul, delgado, ojos grandes azules, piel clara.<br>**Apariencia:** es un joven guerrero que lucha por su reino.<br>**Defectos:** sus ataques no son muy fuertes. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cabello corto azul, ojos grandes azules, corpulencia normal, piel clara.<br>**Apariencia:** es un guerrero que lucha por su reino.<br>**Defectos:** es pesado. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** esta plano, es de color negro con una gran nariz.<br>**Apariencia:** es una silueta humana que se puede transformar en varias cosas.<br>**Defectos:** no tiene mucha resistencia. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños con ojos grandes azules, piel clara y cabello café.<br>**Apariencia:** son unos esquimales que buscar verduras.<br>**Defectos:** no resisten mucho a los golpes. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** de estatura media, piel clara, ojos grandes azules, cabello café y alas blancas.<br>**Apariencia:** es un ángel enviado a ayudar a Mario para acabar con Tabuu.<br>**Defectos:** sus ataques no bajan mucha sangre. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** moreno, ojos blancos, alto, fuerte.<br>**Apariencia:** es un piloto de carreras muy veloz.<br>**Defectos:** resiste menos a los golpes. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** gordo, piel clara, grandes ojos y gran nariz, grandes dientes.<br>**Apariencia:** es muy sucio y se echa muchos gases.<br>**Defectos:** es un poco lento. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** cuadrado, ojos grandes, no tiene boca, es plateado.<br>**Apariencia:** es un robot que ayuda a Mario y compañía.<br>**Defectos:** tiene pésimos ataques y muy mala defensa. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, piel clara, ojos rasgados negros, cabello muy corto café y gran nariz.<br>**Apariencia:** es un astronauta muy amigable.<br>**Defectos:** sus ataques no tienen mucha fuerza y tiene muy mala defensa. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** moreno claro, bigote y barba cafés, cabello café, de estatura normal algo alto, tiene características muy realistas.<br>**Apariencia:** es agente especial que se une a este juego para luchar junto a Mario y compañía.<br>**Defectos:** es algo lento. |

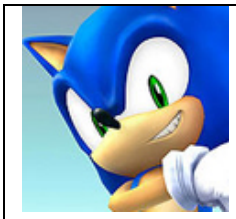
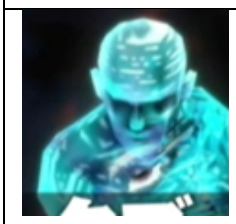
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** mediano de color azul, grandes ojos verdes, con pecho de color carne.<br>**Apariencia:** es un erizo que se une a esta aventura.<br>**Defectos:** tener tanta velocidad a veces hace que se desequilibre uno. |
|  | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, holográfico, sin pelo, muy fuerte.<br>**Apariencia:** es un ser muy poderoso que casi acaba con Mario y todos sus aliados.<br>**Defectos:** algunos de sus ataques hacen que sea más fácil atacarlo. |

Tabla 2.9 Super Smash Bros Brawl.

Los resultados de la anterior tabla son los siguientes:

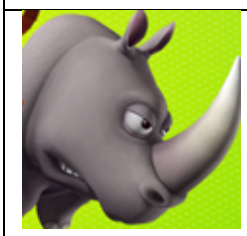
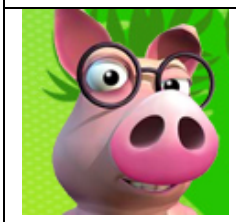
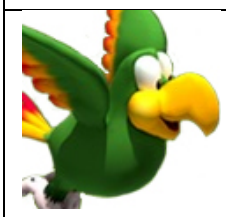
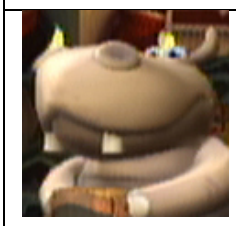
| **Arquetipos** | **Totales** | **Principales constantes** |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Presentan rasgos alterados, como la nariz y ojos, son grandes y caricaturescos, tienen ojos de color (azul), no es de gran estatura ni tiene mucha fuerza física, tiene cabello café, y su tono de piel es claro. |
| antihéroes | 1 | Grande, holográfico, sin pelo, muy fuerte. |
| Doncella | 1 | Bonita, cabello rubio, grandes ojos de color (azul), cara grande y algunos rasgos caricaturescos como ojos y labios, son grandes. |
| Animal | 0 | No hay. |
| Aliados | 28 | Todos los aliados en sus juegos son los héroes, pero aquí ese arquetipo cambia ya que se convierten en aliados para ayudar a Mario. Por lo tanto presentan características físicas de héroes como piel clara, ojos de color, astucia y valentía |
| Enemigos | 0 | En este juego no existen los enemigos como tal, ya que el ser un juego de peleas cualquier contrincante es tu enemigo |
| Ilusionistas | 4 | En este juego estos ilusionistas dejan de ser antihéroes y |

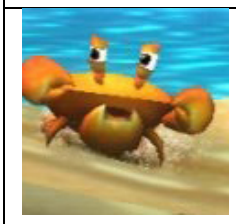
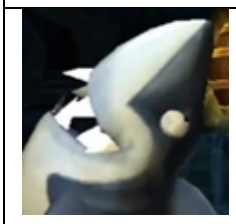
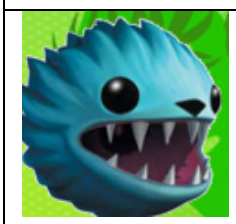
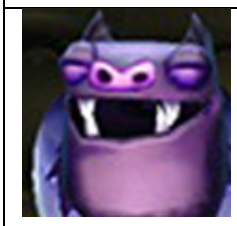
| | | |
|---|---|---|
| | | presentan cosas similares, son fuertes, pesados, grandes, muy malos y tienen la misma debilidad tiene mucha fuerza física, que bajan mucha sangre pero son lentos y pesados. |
| **Total de personajes** | **35** | **En este juego notamos que siguen las mimas características el héroe es valiente y el antihéroe es grande y más fuerte que el héroe y los aliados, los personajes féminas tiene las mismas características rubias de piel clara con ojos de color azul.** |

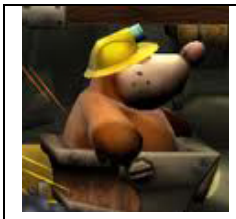
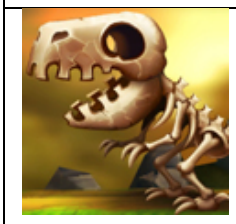
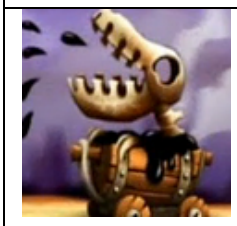
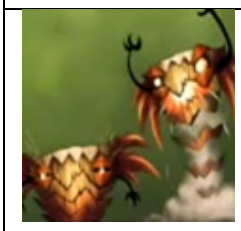
Tabla 2.10 de constantes Super Smash Bros Brawl

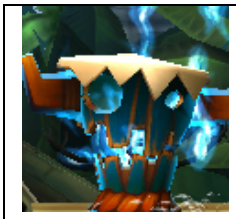
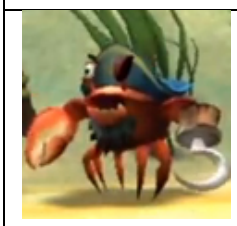
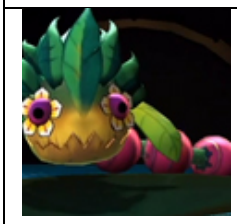
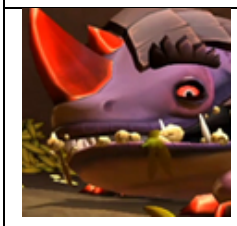
## Donkey Kong Country Returns.

| imagen | Descripción física y arquetipo |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** héroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, fuerte, peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café.<br>**Apariencia:** es un gorila tranquilo que si ve que sus bananas y seres queridos están en peligro, se molesta.<br>**Defectos:** que aunque es muy fuerte, algunos animales lo lastiman como los tiburones o animales con espinas. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café con una gorra roja de Nintendo.<br>**Apariencia:** es un chango tranquilo que si ve que sus bananas y seres queridos están en peligro, se molesta.<br>**Defectos:** no es tan fuerte como DK. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café, tiene una larga barba blanca y lentes negros.<br>**Apariencia:** es un chango que vende objetos a DK para cumplir su |

| | |
|---|---|
| | búsqueda.<br>**Defectos:** esta anciano y le cuesta caminar. |
|  | **Arquetipo:** antihéroe.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** muy grande y fuerte, no tiene cuerpo mas que manos, ojos rojos, es de color café.<br>**Apariencia:** es el rey de los Tiki-Taky, esquíen se encargo de robar las bananas.<br>**Defectos:** si no da un buen golpe, queda inmune para poder ser atacado. |
|  | **Arquetipo:** animal.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, de color gris, grandes ojos, tiene un gran cuerno.<br>**Apariencia:** es una ayudante de DK que en algunos niveles lo apoya.<br>**Defectos:** si se cae muere o a veces si se quema. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño. Gordito, con grandes ojos, es de color rosa y tiene lentes.<br>**Apariencia:** este cerdito ye ayuda a no empezar los niveles desde el principio.<br>**Defectos:** no es muy fuerte. |
|  | **Arquetipo:** animal.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, grandes ojos, pico amarillo, es de color verde.<br>**Apariencia:** es un loro que ayuda a DK a encontrar objetos ocultos.<br>**Defectos:** solo puede aparecer una vez durante una misión. |
|  | **Arquetipo:** aliado.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande, con dientes grandes cuadrados, muy caricaturizado, es de color gris. |

| | |
|---|---|
| | **Apariencia:** se encuentran en troncos de árbol y gracias a eso ayudan a pasar plataformas.<br>**Defectos:** si se les pisa más de 4 veces se caen de sus arboles. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, de color naranja con tenazas.<br>**Apariencia:** son pequeños cangrejitos que con sus tenazas pican.<br>**Defectos:** si son pisados sin que tengan sus tenazas para arriba, son derrotados. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** son grandes, con grandes ojos, de varios colores como azules, grises o cafés en su parte de arriba y blancos en la parte de abajo, con grandes dientes afilados.<br>**Apariencia:** son tiburones que salen del mar para atacar.<br>**Defectos:** solo con la banana dorada o con los barriles se puede vencer. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, redondos, grandes ojos negros y dientes afilados, son de color azul claro.<br>**Apariencia:** son pequeños seres que viven en las ruinas.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grandes, de color morado y azules, tienen grandes ojos, y gran boca con dientes afilados, tiene alas pequeñas en comparación a su tamaño.<br>**Apariencia:** son murciélagos que odian el ruido y viven en las minas.<br>**Defectos:** si chocan con los barriles cohetes mueren aunque uno muere con ellos, no toleran los sonidos fuertes. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** gordos, cafés, nariz grande café, traen un casco amarillo.<br>**Apariencia:** son topos mineros que se la pasan en los carritos de minas.<br>**Defectos:** si chocas con ellos mueren aunque uno también, también si se les pisa mueren. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, hechos de huesos, cráneo grande y de color hueso.<br>**Apariencia:** son esqueletos de un fósil de dinosaurio.<br>**Defectos:** si se les pisa se desarman. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, hechos de huesos, cráneo grande y de color hueso.<br>**Apariencia:** son esqueletos de un fósil de dinosaurio.<br>**Defectos:** si se les pisa se desarman. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, solo tiene cráneo y pescuezo, cráneo grande y de color hueso.<br>**Apariencia:** son esqueletos de un fósil de dinosaurio.<br>**Defectos:** si se les pisa se desarman. |
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños y grandes, hechos de madera, manos delgadas y planos de la cabeza.<br>**Apariencia:** son una especie de tambores malignos que atacan a DK y compañía.<br>**Defectos:** si se les pisa mueren. |

| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** enemigo.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeños, hechos de madera, sin manos, con llamas en el cuerpo y planos de la cabeza.<br>.<br>**Apariencia:** son una especie de tambores malignos que atacan a DK y compañía.<br>**Defectos:** si se les pisa cuando no tienen fuego mueren. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño, de color rojo, con barba negra y sombrero de pirata azul.<br>**Apariencia:** es el capitán de los piratas cangrejos.<br>**Defectos:** si se le pega al suelo se marean. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande de color naranja, grandes ojos, pico grande amarillo.<br>**Apariencia:** es un pájaro gigante que vive en el templo.<br>**Defectos:** si cae mal para atacar se marea. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** largo. Grande hecho de círculos en forma de fruta, grandes ojos morados en forma de flor.<br>**Apariencia:** es una especie de Tiky Taki serpiente.<br>**Defectos:** si se le pega en ciertas partes de su cuerpo queda debilitado. |
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** grande con un gran cuerno de color rojo, grandes ojos rojizos, es de color morado.<br>**Apariencia:** es un monstruo enorme que puede sacar fuego.<br>**Defectos:** si choca contra la pared queda mareado y se le puede atacar. |

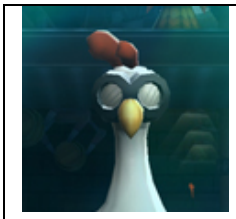
| | |
|---|---|
|  | **Arquetipo:** ilusionista.<br>**Sexo:** masculino.<br>**Edad:** desconocida.<br>**Características físicas:** pequeño (el pollo) blanco con lentes y pico amarillo, su robot es grande metálico de color amarillo.<br>**Apariencia:** solo en su robot puede atacar.<br>**Defectos:** si se le pega en una parte de su robot este recibe los daños dañando al pollo. |

Tabla 2.11 Donkey Kong Country Returns

Los resultados de la anterior tabla son los siguientes:

| **Arquetipos** | **Totales** | **Principales constantes** |
|---|---|---|
| héroes | 1 | Grande, fuerte, peludo, grandes ojos y gran hocico, es de color café. Vemos que es un héroe con fuerza, pero no es más fuerte que el antihéroe. |
| antihéroes | 1 | Muy grande, muy fuerte, hecho de madera, sus manos son su debilidad |
| Doncella | 0 | No hay. El motivo de deseo en este juego son las bananas, pero son objetos sin vida |
| Animal | 2 | Ambos presentan grandes ojos y solo aparecen una vez por nivel, están muy caricaturizados. |
| Aliados | 4 | Todos tiene alterados sus rasgos grandes ojos, dos de ellos tienen lentes y presentan tonos tenues, el café de Diddy Kong es claro |
| Enemigos | 10 | Presentan rasgos caricaturizados, grandes ojos y tienen las mismas debilidades pueden ser derrotados si se les pisa a excepción de los tiburones o con barriles. Todos tienen gran variedad de color pero no vemos personajes obscuros. |
| Ilusionistas | 5 | Todos son grandes o en su defecto tienen un arma grande, |

| | | |
|---|---|---|
| | | tienen grandes ojos y tienen una debilidad. |
| **Total de personajes** | **23** | **En Donkey Kong Country Returns vemos un gran parecido a los juegos de Mario, el antihéroe es más grande y fuerte que el héroe, los personajes tiene grandes ojos y están muy caricaturizados, y vemos que el héroe es de colores claros, los animales también tienen tonos claros y los aliados presentan características similares tienen lentes o solo aparecen una vez por nivel.** |

Tabla 2.12 de constantes Donkey Kong Country Returns

## 2.2 Las constantes características que hay en los personajes de la Gran N.

Los resultados finales establecen que siempre hay 1 héroe en cada juego de Nintendo, junto a una doncella u objeto de deseo y un antihéroe.

Otra característica que se encontró es la poca existencia de personajes femeninos y que como constante, estos tienen los mismos rasgos: ojos de color, piel clara y son rubias en el caso de doncellas. Por otro lado vemos que hay una clara mayoría de actores digitales masculinos y también encontramos que los personajes, pareciera no tener edad. A continuación presentaremos las principales características que tienen en común cada arquetipo de esta compañía:

**Héroes:** Todos a excepción de Donkey Kong presentan ojos de color como Mario, Link y Samus, además de que no tienen mucha fuerza física a excepción de Donkey Kong; usan su ingenio para vencer a los antihéroe. También vimos que los héroes que están en grado 5, presentas rasgos muy alterados principalmente los ojos ya que Donkey Kong y Mario presentan estas características, además de que 2 de ellos necesitan de armaduras o armas para vencer, Link y Samus. Un punto que presentan todos los héroes (Mario, Link, Samus y Donkey Kong) es que son

de piel clara, y aunque Donkey Kong es un gorila café peludo, es un tono claro de café y de piel clara en las partes donde no tiene pelo. Por tal motivo las constantes del héroe son: ojos de color, personajes astutos; los que están en grado 5 tienen alterados sus rasgos, pero sobre todo sus ojos, no tienen mucha fuerza física y necesitan de armaduras para poder vencer.

**Doncellas:** todas las que son de sexo femenino, son humanas y presentan las mismas constantes, ojos de color azul, rubias y de piel clara. No presentan mucha fuerza física, pero con su ayuda, logran que el héroe cumpla con su misión, por otro lado, cuando son objeto de deseo, presentan lo mismo: son deseadas por el mal y el antihéroe, y utilizadas para diversos planes y siempre el héroe tiene que salvarlas. Hay que resaltar que ambas doncellas (mujeres) son del grado 5, y el objeto de deseo es un mineral de grado 6, pero si en este caso ponemos a todos los personajes femeninos que son protagonistas, encontramos dos de grado 5 y una de grado 6.

**Animal:** todos tienen un papel especial y presentan características físicas idénticas, grandes ojos, no son mas altos que el héroe, no hablan y todos están en grado 5. Solo aparecen una vez en ciertos niveles y son fácilmente derrotados, todos están caricaturizados y son de colores tenues.

**Aliados:** no tienen mucha fuerza física a excepción de los que salen en Super Smash Bros Brawl; todos ayudan al héroe, son amigos, hermanos o rivales. Al final ellos con sus pequeñas ayudas, logran que el héroe cumpla su fin. Aquí si vemos más variedad de rasgos físicos, no hay ciertas constantes físicas, tenemos personajes altos y pequeños, morenos y de piel clara y gran variedad de grados de iconicidad desde el 4 al 6.

**Enemigos:** presentan muchas debilidades, con un solo golpe la mayoría de ellos mueren, no son altos ni grandes, los que están en un nivel de iconicidad 5 presentan grandes ojos, rasgos alterados como colas, barbas, boca u orejas, hay

de muchas formas y colores, mientras que los de nivel 6 tienen ojos pequeños, son altos y delgados, vemos que su único objetivo es atacar al héroe sin importarle si muere o no.

**Ilusionistas:** todos son de gran tamaño a excepción de los que aparecen en New Super Mario Bros Wii, son más fuertes que el héroe y tiene rasgos parecidos, grandes ojos, de estatura grandes, fuertes, pero sobre todo, en general tiene debilidades que sin estas, el héroe no sería capaz de vencerlos. Hay en alguna parte de su cuerpo una parte débil o con sus mismos ataques, pueden ser derrotados, ya que la habilidad e ingenio del héroe, hace que en vez de que sus ataques sean a favor, sean en contra.

**Antihéroe:** siempre es más fuerte, grande y poderosos que el héroe, y solo pueden ser vencidos con la astucia del héroe y con cierta arma, a toda costa buscan a la doncella u objeto de deseo para cumplir sus malvados planes. Son grandes, con mucha fuerza, con poderes especiales, como lanzar fuego, desaparecer o volar. Tienen colores obscuros, pieles rasposas y escamosas y todos están en grado 5, posiblemente para alterar más sus rasgos.

Después de esos hallazgos y retomando la hipótesis a la pregunta establecía: ¿cómo representar adecuadamente a un personaje de Nintendo, para conocer su construcción gráfica? La respuesta tentativa señala que: para saber representarlo, debemos ver constantes físicas de los personajes, es decir, identificar que tienen en común físicamente un Mario, un Zelda o un Donkey Kong y con ello detectar las características que tienen cada personaje con sus arquetipos. Ahora podemos establecer esos parámetros diciendo que: para construir a un personaje de Nintendo o con las características de esta compañía, se necesita lo siguiente:

Para hacer un héroe, este debe ser de piel clara o colores claros si no es humano; no es de mucha fuerza física ni poderoso, debe presentarse con grandes ojos de color y compensa la falta de fuerza y poder con valentía, ingenio y astucia. Por

otro lado el antihéroe es grande, fuerte pero tiene miedo a ser derrotado por el héroe y solo este lo puede derrotar, con astucia o armas que lo ayuden.

Todos los personajes femeninos que tienen un papel protagónico, cuando son doncellas o heroínas. Deben tener piel clara, ojos azules y ser rubias. En el caso de personajes femeninos que no son doncellas o heroínas, entonces se pueden alterar estas constantes.

Los animal deben ser con grandes ojos y colores claros y muy débiles, solo ayudan al héroe en ciertos niveles. Los enemigos pueden tener variaciones, pero son seres no muy fuertes, que pueden ser derrotados de un solo golpe, tienen rasgos alterados como ojos o nariz y no son de gran tamaño.

Los ilusionistas son grandes en general, fuertes con puntos débiles para ser destruidos. Pueden ser caricaturescos, dependiendo del juego en el grado de iconicidad que se encuentre, estos personajes frecuentemente tienen colores obscuros.

Con todo lo anterior, establecemos que los personajes de Nintendo tienen estas características para construir todo un mundo ficticio, en el cual se creen grandes aventuras en el que los niños y jóvenes disfruten de gran variedad de estilos, formas y colores de sus personajes y que estos se conviertan en símbolos de la cultura pop. Cabe recalcar que los personajes tiene que ser construidos dependiendo del rol que les corresponde en el juego y con eso, sabremos qué atributos le corresponden para ser creados, con esto llegamos a que estos personajes tiene mucha similitud con el estilo Kodomo y para conocer más de este tema, se puede revisar la tesis de Ilustración 3D de Jessica Campus Luna, estudiante de ICONOS, en la parte de Kodomo Games para comprobarlo.

Después de lo dicho, la hipótesis si bien resultó ser correcta, ya que al revisar las constantes gráficas de cada personaje, se identificó como construir a un personaje

de Nintendo de manera gráfica y se reconocieron sus características en cada arquetipo, queda pobre. Ya que es más compleja la respuesta, dependiendo del arquetipo y para ello se debe considerar los resultados ofrecidos al final.

**3. Creando un catálogo para personajes de Nintendo Wii.**

En los capítulos anteriores, descubrimos los niveles de iconicidad, arquetipos y constantes gráficas de los personajes de la Gran N, ahora en este capítulo, definimos la manera adecuada de cumplir el objetivo final de esta investigación: el hacer un catálogo de los personajes de Nintendo, en el cual se puedan ver sus niveles de representación y sus arquetipos correspondientes, para cada personaje.

Primero hay que entender el por qué se decidió hacer un catálogo, y eso es debido a que como menciona el libro Comunicación Grafica que cuando se "… trata de darle un valor relativo a la ilustración en comparación con las palabras, es más fácil establecer la comunicación." (Turnbull Comunicación Gráfica 1990 194) Eso es lo que queremos en este catálogo, que a través de las imágenes, se vean los niveles de iconicidad de cada personaje de manera ejemplificada y razonada. Por tal motivo tenemos claro que un catálogo es la mejor opción para esta investigación, ya que es una manera efectiva de mostrar imágenes, sobre todo cuando se trabaja con muchos elementos, en este caso de personajes.

Para empezar necesitamos responder la pregunta de investigación, la cual establece lo siguiente: ¿cómo crear un catálogo adecuado para personajes de videojuegos de Nintendo? La tentativa respuesta señala lo siguiente: se tiene que hacer una recopilación de publicaciones de esta empresa y buscar los elementos del diseño editorial que los identifican, para encontrar las principales características de estos y que sean los elementos a considerar en el catálogo.

El estilo expresivo que se usa para diseñar el catálogo, debe dar importancia al

nivel expresivo de las imágenes del arte oficial de los juegos, a partir de la descripción de sus características, ya que de ese modo utilizaremos los niveles de representación y los resultados obtenidos en los análisis previos.

Ya resuelto lo anterior, se diseña el catálogo final, donde se especifica su organización y maquetación, el número de secciones, el diseño de las páginas maestras y el acomodo de la información, a partir de un análisis de que considere los elementos del diseño editorial.

Entonces en este capítulo lo primero que se busca es saber que es un catálogo y ver para que nos sirve, posteriormente se buscan los elementos importantes de este catálogo para formar un esquema que sirva para el análisis en los diseños editoriales de los juegos. Al encontrar los puntos en común, se establecerán los elementos que lo forman, también su estructura, colores, tipografía e imágenes. Así se definen los elementos necesarios, para hacer este catálogo de ilustraciones de personajes de Nintendo.

### 3.1 ¿Qué es y para qué sirve un catálogo?

El catálogo pertenece al campo del diseño editorial y es una publicación empresarial cuyo fin es la promoción de productos o servicios que una compañía ofrece. En este, una compañía encuentra la manera más ordenada de exponer sus productos o servicios al público consumidor y generalmente está compuesto por varias imágenes que presentan visualmente los productos o los servicios que en él se ofrecen. En ese sentido, el catálogo es principalmente visual y lo más usual es que los catálogos presenten una serie de productos o servicios ofrecidos por determinada compañía, pero también se los utiliza para hacer presentaciones individuales y muy detalladas de un producto. (Sin autor Catalogue design services s/a 1)

Por lo anterior, se define que un catálogo es un medio editorial que hace uso de

imágenes, para mostrar un producto o servicio deseado, puede ser para vender y para que el usuario identifique lo que compra. También muestra de manera detallada, imágenes que se quieren observar con un fin especifico, como mostrar la galería de un artista o las fotografías de una exposición.

Según lo expuesto, encontramos puntos importantes y que se quieren destacar, se pueden utilizar para detallar un producto y que debe ser principalmente visual. Con estos dos puntos de partida, se inicia la definición del diseño de este catálogo de personajes de Nintendo Wii, ya que no es con fines de lucro, sino para entender los niveles de iconicidad de los personajes y por tal motivo, debe ser muy visual.

### 3.2 Elementos importantes del catálogo.

Al querer diseñar un catálogo hay que tener muy presente los aspectos que tendrá este, por ejemplo, si es un catálogo para vender moda o para conocer los inventarios de una empresa. En este caso es para mostrar visualmente aspectos gráficos de personajes de videojuegos de Nintendo para identificar sus niveles de iconicidad.

“En la moderna práctica del diseño disponemos de una gran cantidad de herramientas con las que podemos crear un material impreso que comunique de manera efectiva. La compaginación, la tipografía, el color y la imagen son fundamentales para diferenciar un diseño de otro y transmitir información.” (Harris Formato 2004 6). Con estos elemento que menciona Harris (compaginación, la tipografía, el color y la imagen) se crea el diseño principal del catálogo. Considerando lo anterior, se deben encontrar los colores que identifiquen a cada juego, la tipografía más adecuada para este y las imágenes que debe llevar. Las imágenes son la información no escrita, sino visual y sirven para entender los niveles de iconicidad, extraídos del capítulo primero.

Por otro lado el autor Alan Swann en su libro Como diseñar retículas, establece diferentes formas para diseñar páginas de editorial y plantea que es muy importante saber acomodar la información en un espacio dado. Este espacio es el tamaño de las páginas, que son las bases del diseño editorial y también son las guías y reglas (Swann Como Diseñar Retículas 1989 7-8). Esos elementos son de importancia para este catálogo y su información sirve de guía.

Entonces los elementos importantes del catálogo son: imágenes, que son la base para mostrar un producto o servicio deseado, en este caso de personajes de Nintendo, también es para vender y que el usuario identifique lo que compra, aunque en este caso es para identificar niveles de iconicidad. Los otros elementos importantes para un catálogo son: la compaginación, la tipografía y el color, la compaginación será el diseño que tendrán las páginas maestras y el formato de esta; la tipografía es la fuente selecta para escribir la información y el color es un elemento visual que ayuda a identificar elementos, en este caso identificar los juegos que conforman este catalogo. Ahora unas definiciones para saber que son y que componen los elementos mencionados:

Compaginación: es la recopilación y el análisis de conjuntos de datos, para ver la estructura de la compaginación se analizaran el número de columnas, medianiles, márgenes y recursos ornamentales. También se identifican los números de las páginas o paginación, plecas, reiteradores, entre otros elementos.

- Columnas: parte de la diagramación de las páginas maestras. Contienen y alinean al texto.

- Medianiles: es el espacio que existe entre columnas y filas al formar una retícula. Este nos permite mejor identificación y menos solapamiento entre los elementos. Usualmente se manejan de 5 milímetros. (Sergio Clase #3 – Conceptos y Teoría 2009 2)

- Márgenes: espacio blanco entre la orilla de la página y la caja de texto. Su función es poder manipular el impreso con las manos y no tapar la tipografía.

Los márgenes que nos encontramos en una publicación son: el margen superior o de cabeza, el margen inferior o de pie, el margen interior o de lomo y el margen exterior o de corte.

Se recomienda no utilizar los cuatro márgenes iguales, ya que esto crea un aspecto excesivamente monótono y carece de tensión compositiva, que es uno de los elementos que crea interés visual en el espectador. Es recomendable tener en cuenta al menos que normalmente los márgenes menores son los laterales y que el margen inferior suele ser mayor que el superior. (MaiDiTaX Diseño editorial, establecer los margenes 2008 1).

- Recursos ornamentales: muy usado en el diseño web son los adornos ornamentales, que tienen como único objetivo embellecer. Como con el resto de recursos de este tipo hay que tener mucho cuidado con su uso y nunca excederse. (MyR Recursos ornomentales 2008 1)

Tipografía: es la letra que se usa para la escritura del libro. Se analizan la familia, alineación, el peso y el color de está.

- Familia: es el nombre de la tipografía que se está utilizando.

- Alineación: puede estar a la izquierda, derecha, centrada y justificada. Es el cómo termina una línea de un párrafo con respecto a la anterior y a la siguiente.

- Color: es el color en el que está escrita la tipografía, tiene que ser visible y no perderse con el fondo.

- Peso. El peso tiene que ver con lo negra que se ve la tipografía en un espacio. El peso puede ser normal, light, bold, extrabold.

Color: es el tributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. Se escoge el color que predomine en cada editorial y juego para identificar a cada uno de los videojuegos.

Armonía: es una fracción de un lado del círculo cromático (por ejemplo el amarillo tiene como armonía el naranja hacia un lado y el verde hacia el otro lado, esos son colores armónicos del amarillo).

Contraste: son los colores utilizados en las revistas y que se yuxtaponen en el círculo cromático (por ejemplo, el amarillo contrasta con el morado), tenemos diferentes tipos de contraste los cuales son:

- Contraste de luminosidad: también denominado contraste claro-oscuro, se produce al confrontar un color claro o saturado con blanco y un color oscuro o saturado de negro.

- Contraste de valor: cuando se presentan dos valores diferentes en contraste simultáneo, el más claro parecerá más alto y el más oscuro.

- Contraste de saturación: se origina de la modulación de un tono puro, saturándolo con blanco, negro o gris. El contraste puede darse entre colores puros o bien por la confrontación de éstos con otros no puros.

- Contraste de temperatura: es el contraste producido al confrontar un color cálido con otro frío.

- Contraste de complementarios: dos colores complementarios son los que ofrecen juntos mejores posibilidades de contraste, aunque resultan muy violentos visualmente combinar dos colores complementarios intensos (Moreno Teoria del color contraste del color 2004 5)

### 3.3 Análisis de los elementos editoriales de la Gran N.

En la creación de este catálogo, se tomo en cuenta los diseños que tienen diferentes medios editoriales de los juegos de Nintendo, para que con ellos se encuentren pautas comunes que compartan entre ellos y de ese modo, establecer el diseño más adecuado para el catálogo. Se toma en cuenta los rasgos principales de estos medios editoriales y se busca la tipografía, los colores, imágenes, número de columnas, tamaño de las imágenes y diseños.

Antes de empezar el análisis de estos elementos, hay que ver cuáles son los medios editoriales a analizar para este catálogo. Los medios editoriales son revistas oficiales, instructivos de los juegos y libros de estos, los medios editoriales son:

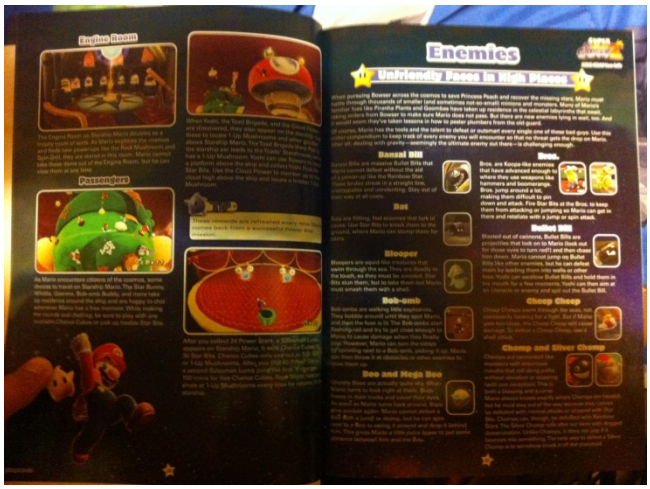
| | |
|---|---|
|  | Manuales de los videojuegos:<br>1) Manual de Super Mario Galaxy.<br>2) Manual de Super Mario Galaxy 2.<br>3) Manual de New Super Mario Bros Wii.<br>4) Manual de Metroid Prime Trilogy.<br>5) Manual de Super Smash Bros Brawl.<br>6) Manual de The Legend of Zelda Skyward Sword.<br>7) Manual de Donkey Kong Country Returns. |
|  | Libros y Guías oficiales:<br>1) The Legend of Zelda Hyrule Historia.<br>2) Donkey Kong Country Returns Premiere Edition.<br>3) Super Mario Galaxy 2 Premiere Edition.<br>4) The Legend of Zelda Skyward Sword |

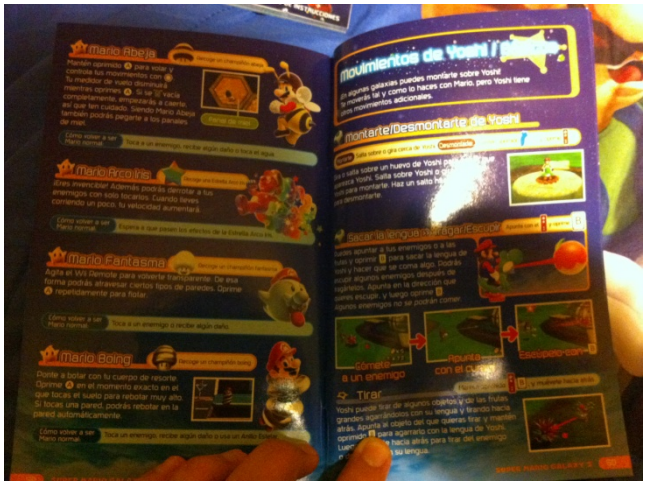
Tabla Editoriales Nintendo.

Con lo anterior se tienen todos los elementos para hacer un análisis editorial de cada uno de los juegos y encontrar constantes para hacer el diseño final del catálogo. Primero en tablas se describirá los elementos que tiene cada editorial los cuales son: para la compaginación se analiza las columnas, medianiles, márgenes y recursos ornamentales, en la tipografía lo que se analiza es: la familia, alineación, el color de la tipografía y su peso. También se analiza el color que tiene cada editorial para ver que color predomina en cada uno y su contraste. En la tabla del lado izquierdo tenemos las imágenes de cada editorial de Nintendo mientras que del lado derecho está el análisis de cada uno de ellos. A continuación las tablas de análisis.

**Super Mario Galaxy y Super Mario Galaxy 2.**





**Compaginación:**

-Columnas: 2 columnas, con el mismo tamaño.

-Medianiles: 3 mm y 6 mm.

-Márgenes: el margen de pie y de cabeza son más grandes.

-Recursos ornamentales: Los cuadros tienen un margen blanco y las puntas son redondas, aparecen elementos de apoyo para los temas como las estrellas en los títulos y para la enumeración, el numero de pagina esta dentro de una estrella de color amarilla.

**Tipografía:**

-Familia: Arial

-Alineación: izquierda

-Peso: regular

-Color: blanco y negro

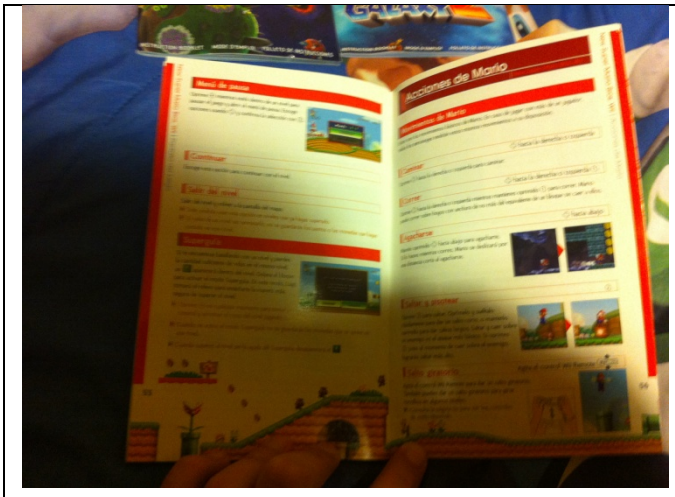
**Color:**

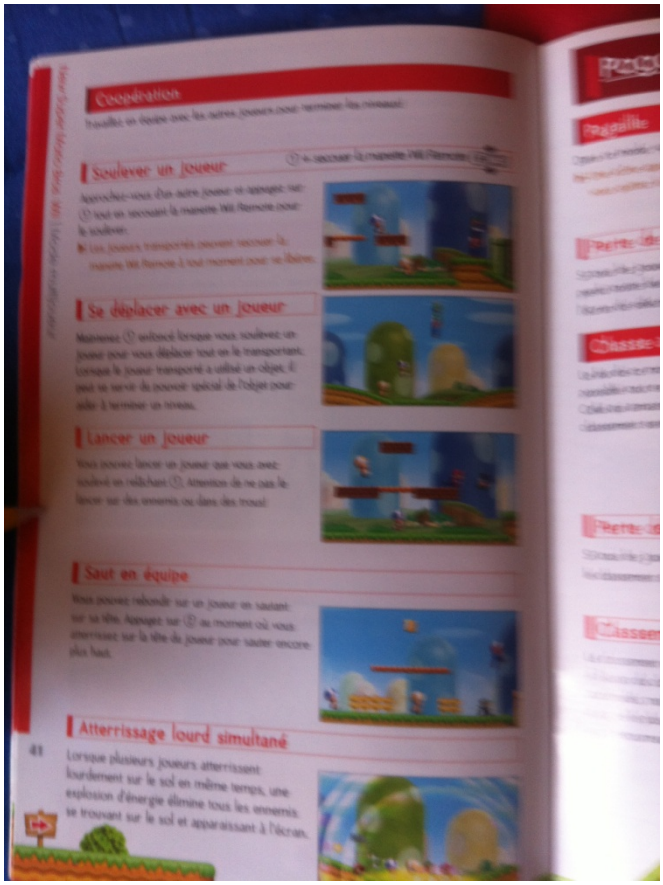
-Contraste: de luminosidad, fondo azul obscuro con letras blancas o fondo azul claro con letras negras.

**Diseño e imágenes:**

Los personajes principales no tienen fondo y son más grandes, otros personajes son imágenes más pequeñas y pueden tener fondo.

**New Super Mario Bros Wii.**




**Compaginación:**

-Columnas: 2 columnas, con el mismo tamaño.

-Medianiles: 3 mm.

-Márgenes: el margen de pie es el más grande.

-Recursos ornamentales: en el margen de pie encontramos diseño de los mundos del juego con algunos personajes y márgenes rojos en los costados.

**Tipografía:**

-Familia: Arial

-Alineación: izquierda

-Peso: regular

-Color: rojo y negro

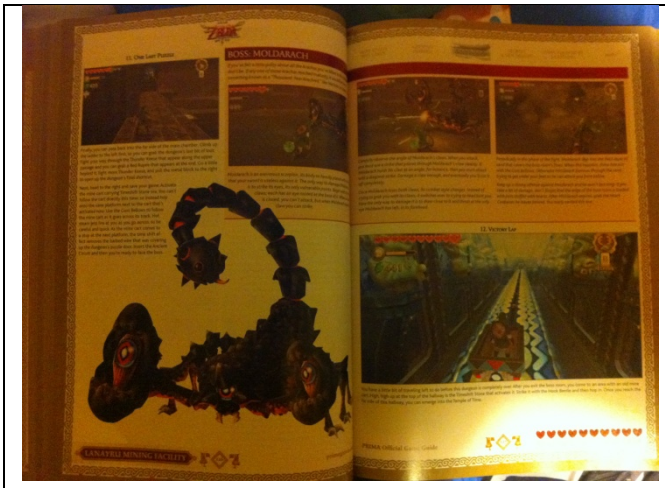
**Color:**

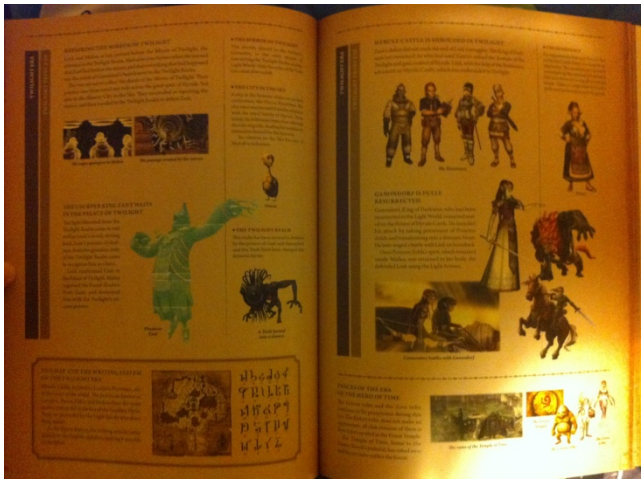
-Contraste: de luminosidad, fondo blanco con letras negras y algunos rectángulos rojos con letras blancas.

**Diseño e imágenes:**

No tienen fondo de textura, predomina el color rojo.

**The Legend of Zelda Skyward Sword.**



**Compaginación:**

-Columnas: 2 columnas, en la guía con el mismo tamaño en el libro de Hyrule History es más grande la columna de la izquierda.

-Medianiles: 3 mm guía y 1.5 cm libro

-Márgenes: inferior y superior son mas grandes

-Recursos ornamentales: presentan un margen dorado, en el libro es un margen delgado mientras en la guía es más grueso,

**Tipografía:**

-Familia: Arial para la guía y Times New Roman para l libro

-Alineación: izquierda en ambos

-Peso: regular en ambos

-Color: negro.

**Color:**

-Contraste: de luminosidad, fondo blanco con letras negras y fondo color carne claro con letras negras.

**Diseño e imágenes:**

Los personajes están con transparencia sin fondo y los principales son de mayor tamaño. El color que predomina es el dorado.

**Super Smash Bros Brawl.**







**Compaginación:**

-Medianiles: 3mm y 5mm.

-Márgenes: margen de pie es más grande.

-Columnas: 2 y 4 columnas, en el instructivo tenemos 4 columnas cercanas en el que se da peso al personaje en la primera columna, en la guía tenemos dos columnas en la que se tiene menos tamaño en los márgenes interior y exterior.

-Recursos ornamentales: presentan un margen alrededor de las imágenes, son cuadros redondos.

**Tipografía:**

-Familia: Arial para la guía y Tekton Pro Ext italica para el instructivo.

-Alineación: izquierda en ambos

-Peso: regular en ambos

-Color: negro.

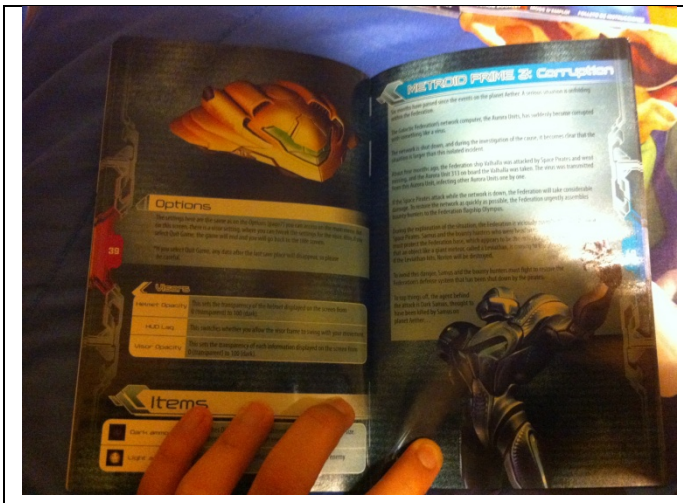
**Color:**

-Contraste: de luminosidad, fondo blanco con letras negras

**Diseño e imágenes:**

Los personajes pueden estar con azul o sin fondo.

**Metroid Prime 3 Corruption.**







**Compaginación:**

-Columnas: 2 y 1

-Medianiles: 3mm.

-Márgenes: margen de pie es más grande.

-Recursos ornamentales: para la descripción de un personaje, hay un marco delgado blanco, haciendo alusión a un visor. Los subtítulos tiene un subrayado grueso de color azul o rojo, si las imágenes son cuadro con fondo tienen un marco blanco.

**Tipografía:**

-Familia: Arial y Adobe Heiti Std R.

-Alineación: izquierda y justificado en la guía.

-Peso: regular.

-Color: negro y blanco.

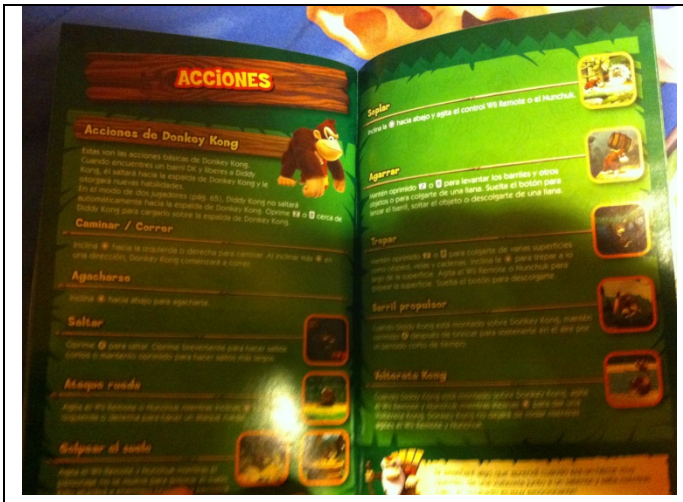
**Color:**

-Contraste: de luminosidad, fondo azul claro con letras negras y fondo negro con letras blancas.

**Diseño e imágenes:**

Los personajes están sin fondo y El color que predomina es el negro.

**Donkey Kong Country Returns.**







**Compaginación:**

-Columnas: 2 con mas tamaño las columnas izquierdas en el instructivo.

-Medianiles: 3mm y 5 mm.

-Márgenes: inferior y superior son más grandes.

-Recursos ornamentales: Tienen márgenes que aluden al juego por un lado tenemos plantas que representan a la selva y por otro plátanos, lo que más ama Donkey Kong, para los nombres hay fondo en forma de madera y los cuadros presentan marco amarillo redondo

**Tipografía:**

-Familia: African para los títulos y Adobe Heiti Std R

-Alineación: izquierda en ambos

-Peso: regular en ambos

-Color: negro, amarillo y blanco.

**Color:**

-Contraste: de luminosidad, fondo blanco con letras negras y fondo verde con letras blancas o amarillas.

**Diseño e imágenes:**

Los personajes principales son más grandes y no tienen fondo.

### 3.4 Constantes editoriales de los juegos.

Las constantes que se encontraron en el análisis de los medios editoriales de Nintendo son los siguientes:

Diez de 11 editoriales presentan un número de columnas de 2, las excepciones son el instructivo de Metroid Prime 3 Corruption que está a 1 mientras que el instructivo de Super Smash Bros Brawl presenta 4 columnas.

La medianil que domina es la de 3 mm seguido de 5 mm, encontramos en total siete medianiles de 3 mm de 12 y 2 medianiles de 5 mm mientras que hay una medianil de 6 mm y una de 1.5 cm.

Todos los editoriales presentan un margen de pie más grande, seguido del margen de cabeza, 11 de 11 presentan margen de pie grande mientras que cuatro de 11 presentan márgenes de cabeza grandes.

En la tipografía encontramos divisos variantes, la única familia que predomina un poco más que las demás es la Arial presentándose en seis de 11 editoriales.

En la alineación encontramos que diez de 11 editoriales presentan sus textos alineados a la izquierda, la única editorial que no presenta esto es la guía de Metroid Prime 3 que presenta una alineación justificada.

El peso de la tipografía en todas es normal (regular) solo se le da un peso bolt en los títulos o subtítulos.

Todas las editoriales presentan un contraste de luminosidad.

Seis de 11 presentan fondo, como color o textura mientras cinco son con fondo blanco.

Todos los que presentan imágenes en cuadros tienen un marco de color y solo uno de ellos presenta cuadros rectos mientras los otros son cuadros redondos.

Por lo tanto las constantes que más se dan son numero de columnas 2, medianiles de 3 mm, margen de pie mas grande, tipografía arial regular con alineación a la izquierda, contraste de luminosidad, fondo con textura o color, cuadros con márgenes y las imágenes de los personajes principales son de mayor tamaño a la de los otros personajes, además de que estos no tienen fondo.

**3.5 estructura que tendrá cada juego con base en su análisis editorial.**

Con base en lo anterior, se puede establecer un diseño especifico para cada juego con el fin de diferenciarlo de los otros y crear un diseño único para cada uno de ellos. El diseño que tendrá cada juego son los siguientes:

**Super Mario Galaxy 1 y 2:**

Ambos tienen fondo azul que aluda al espacio y su tipografía es Arial con alineación a la izquierda con peso regular en color blanco y están a dos columnas. Los títulos estarán acompañados de la estrella del juego mientras el numero de pagina estará dentro de una estrella amarilla, el color de la topografía de la numeración es negro, los personajes principales son de mayor tamaño sin fondo los cuales son Mario, Luigi, Peach, Rosalina, Bowser, Bowser Jr y Yoshi. El color para identificar estos juegos es el azul claro y azul fuerte, el claro para el Galaxy 1 y el obscuro para el Galaxy 2.

**New Super Mario Bros Wii:**

El diseño de este juego contara con fondo blanco y letras negras para tener un contraste de luminosidad, el color rojo predominara de manera ligera en el que los

subtítulos tendrán recuadro rojo de fondo, márgenes rojos a los costados. La tipografía es arial regular alineado a la izquierda. El margen de pie tiene mayor tamaño para incluir mundos del juego y los personajes principales no tendrán fondo, los cuales son: Mario, Luigi, Toad azul, Toad amarillo, Peach, Bowser y Bawser jr. El juego para identificar este juego es el rojo.

**The Legend of Zelda Skyward Sword.**

Su Recurso ornamental principal es el margen dorado alrededor de toda la pagína que es gruesa, la tipografía es Times New Roman alineado a la izquierda y el color de esta es el color dorado y negro, el dorado es utilizado para temas y subtemas, mientras que el color negro para la descripción. El fondo tiene textura que alude a un antiguo mapa. Las paginas tienen 2 columnas en el que las calumas de la derecha serán de menor tamaño y todos los personajes no tendrán fondo, aunque los principales tendrán mayor tamaño, los cuales son: Link, Zelda, Grahim, Heraldo, Vilán, Fay, Impa y Gaepora. El color para identificar a este juego es el dorado.

**Metroid Prime 3 Corruption.**

La sección de Metroid Prime 3 Corruption está a 2 columnas, con medianil de 3 mm la tipografía es Adobe Heiti Std R. regular en color blanco alineado a la izquierda. El fondo es obscuro y para los textos tenemos un cuadro que alude a un visor que es nuestro elemento ornamental principal, los personajes están sin fondo y los principales tienen mayor tamaño, los cuales son: Samus Aran y Ridley. El color para identificar este juego es el negro.

**Super Smash Bros Brawl.**

El fondo es blanco y la tipografía de color negra, su familia es Tekton Pro Ext itálica alineada a la izquierda, los personajes pueden estar con o sin fondo. Tiene un

medianil de 5 mm en que las calumas son del mismo tamaño y tiene un contraste de luminosidad. Todos los personajes tienen el mismo tamaño ya que no encontramos como tal a los personajes debido a que es un juego de peleas y todos tienen el mismo peso. El juego para identificar este juego es un azul muy claro, debido a que los personajes del arte oficial todos presentan fondo azul claro.

**Donkey Kong Country Returns.**

Esta sección está a dos columnas del mismo tamaño con medianil de 5 mm, la tipografía es arial regular para los textos en color blanco y amarillo, la familia Africam es para los títulos y subtítulos. El fondo es de color verde que aluda a la selva en la que nuestro elemento de ornamental principal es el margen en forma de palmeras, fondo de madera para los títulos, el numero de pagina estará acompañado de una banana y los personajes principales no tendrán fondo además de ser de tamaño más grande, estos personajes son: Donkey Kong, DeeDee Kong, Rey Tiki Tong, Cranky Kong, Rambi, Cerdito Consejero y Squawks. El color de identificación de este juego es el amarillo que alude a las bananas.

Por lo tanto al haber analizado los medios editoriales y encontrar constantes, se logro encontrar los elementos necesarios para la construcción de este catálogo, la hipótesis pregunta cómo crear un catálogo adecuado para personajes de videojuegos de Nintendo, y la tentativa respuesta señala que se tiene que hacer una recopilación de publicaciones de esta empresa y buscar los elementos del diseño editorial que los identifican, para encontrar las principales características de estos y que sean los elementos a considerar en el catálogo. Por lo tanto se cumple la hipótesis ya que al encontrar las principales características de los medios editoriales se encontraron los elementos para el diseño del catálogo, se encontró el diseño necesario para este, los cuales son: el número de columnas, medianiles, márgenes, tipografías, color de tipografía, alineación de esta, imágenes, contraste, tamaño de imágenes y los recursos ornamentales, por lo que la hipótesis es correcta.

## 4 Conclusiones generales.

Los objetivos principales de esta tesis, es encontrar los niveles de iconicidad de los personajes de Nintendo, en esta caso de personajes que aparecen en los juegos de Nintendo Wii, y en osecico de aquellos juegos hechos por la compañía Nintendo considerados como los mejores de Nintendo Wii.

Por otro lado el segundo objetivo es encontrar los arquetipos de cada uno de estos personajes y encontrar la manera de poder representar de manera gráfica a estos, para que los interesados en la creación de personajes de videojuegos, puedan tener una base de construcción para crear un personaje con las características de Nintendo.

El último objetivo es la creación de un catálogo de ilustraciones, en la que de manera grafica se puedan ver esas características (nivel de iconicidad y construcción gráfica).

Al final podemos decir que los objetivos se lograron y se cumplieron las metas, debido a que las hipótesis se resolvieron y ahora son tesis, para ver cómo es que se cumplieron los objetivos, retiraremos las hipótesis para ver como se cumplieron.

En el capítulo uno la hipótesis dice ¿cómo clasificar a los personajes de juegos de Nintendo? y la hipótesis establecida en este capítulo es correcta, ya que encontramos que los personajes de la Gran N se pueden clasificar de manera icónica, ya que en la tablas, todos los personajes tienen un grado de iconicidad y se concluye que, el grado 5, es en el que más abundan estos, con un 91.02% de la muestra analizada y de manera lejana le sigue en segundo grado, el nivel 6. Por lo tanto la conclusión establece que el grado, 5 que es el figurativo, pero no realista, es el más usado, porque los personajes deben tener atributos alterados, como manifestación de mundos fantásticos y ficticios. La conclusión es que se

pueden clasificar de manera icónica, en el que se observan los grados de representación de cada personaje y entonces el primer objetivo se logra.

El segundo objetivo es que los interesados en la construcción de personajes puedan crear a sus propios personajes con las características que tienen los de Nintendo, la hipótesis establece la siguiente pregunta: ¿cómo representar adecuadamente a un personaje de Nintendo, para conocer su construcción gráfica? Y esta hipótesis se logro cumplir al encontrar las constantes gráficas e identificando los arquetipos de cada personaje, encontramos que los arquetipos que tienen estos personajes son: el héroe, antihéroe, doncella, aliados, animal, ilusionista y enemigos con sus principales características físicas de cada uno, con ello el objetivo se logro debido a que se encontró la forma de crear personajes con las características de los personajes de la Gran N.

Por último el tercer objetivo es hacer un catálogo con las ilustraciones de los personajes de los juegos del objeto de estudio, en el cual la hipótesis establece ¿cómo crear un catálogo adecuado para personajes de videojuegos de Nintendo? en el cual se tiene que hacer una recopilación de publicaciones de esta empresa y buscar los elementos del diseño editorial que los identifican, para encontrar las principales características de estos y que sean los elementos a considerar en el catálogo. Podemos decir que la hipótesis resulto ser cierta y se convierte en hipótesis debido a que al analizar las editoriales, encontramos la forma de hacer este catalogo, y el objetivo se logro debido a que se encontró el diseño ideal para este catalogo en al cual puedan ver los niveles de iconicidad, características físicas y los arquetipos de cada videojuego.

Las aportaciones más importantes de esta tesis son las siguientes:

1 - Los juegos de Mario y Donkey Kong están hechos al cien por ciento en grado 5 y aunque Super Mario Galaxy 2 no presenta un cien por ciento de este grado, podemos establecer que el Mario Galaxy 1 si lo está, porque  el único personaje

que presenta un grado diferente pertenece al Mario Galaxy 2 (Rosalinda cuyo nivel es el 9).

2 - El juego que menos presenta el grado 5 es Super Smash Bros Brawl y eso se debe a que es el juego que tiene más grados, ya que es un juego que reúne a varios personajes de la Gran N y por ese hecho, tiene más variaciones de iconicidad y menos de un solo grado.

3 - Todos los personajes tienen un grado de iconicidad y el grado 5, es en el que más abundan estos, con un 91.02% de la muestra analizada.

4 - Para hacer un héroe, este debe ser de piel clara o colores claros si no es humano; no es de mucha fuerza física ni poderoso, debe presentarse con grandes ojos de color y compensa la falta de fuerza y poder con valentía, ingenio y astucia. Por otro lado el antihéroe es grande, fuerte pero tiene miedo a ser derrotado por el héroe y solo este lo puede derrotar, con astucia o armas que lo ayuden.

5 - Todos los personajes femeninos que tienen un papel protagónico, cuando son doncellas o heroínas. Deben tener piel clara, ojos azules y ser rubias. En el caso de personajes femeninos que no son doncellas o heroínas, entonces se pueden alterar estas constantes.

6 - Los animal deben ser con grandes ojos y colores claros y muy débiles, solo ayudan al héroe en ciertos niveles. Los enemigos pueden tener variaciones, pero son seres no muy fuertes, que pueden ser derrotados de un solo golpe, tienen rasgos alterados como ojos o nariz y no son de gran tamaño.

7 - Los ilusionistas son grandes en general, fuertes con puntos débiles para ser destruidos. Pueden ser caricaturescos, dependiendo del juego en el grado de iconicidad que se encuentre, estos personajes frecuentemente tienen colores obscuros.

8 - En las editoriales de Nintendo, el número de columnas que abunda es el de 2.

9 - Las editoriales de Nintendo le dan más tamaño al margen de pie.

10 - Todas las editoriales tienen contraste de luminosidad,

11 - todos los cuadros con márgenes presentan un margen de color.

12 - Los personajes principales son de mayor tamaño a la de los otros personajes, además de que estos no tienen fondo a excepción de Super Smash Bros Brawl que es el único juego que maneja fondo para sus personajes principales en sus editoriales.

**4.1 Otros temas de investigación.**

Se puede suponer que, el estilo expresivo que ha generado Nintendo para sus videojuegos en general, es de Nivel 5 en la escala de Villafañe, tema que da para otra investigación que confirme esto.

Otro tema a investigar es si han cambiado estos mismos personajes en cuanto a nivel de iconicidad de una generación de consola a otra.

Profundizar más en arquetipos que puedan aparecer en otros juegos, como el niño que maneja Dondis, que puede ser Link niño en el juego The Legend of Zelda Ocarina of Time juego del Nintendo 64.

**4.2 fuentes de consulta.**


Imagen:

http://docentes2.uacj.mx/jbailler/teoria/teor_imag_1.htm

Videojuegos:

http://www.gamerankings.com/browse.html

Personaje:

http://www.taringa.net/posts/arte/14226353/Todo-lo-que-necesitas-saber-para-escribir-un-guion.html

http://www.lapaginadelguion.org/pers.htm

http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCwQFjAA&url=http%3A%2F%2Fes.scribd.com%2Fdoc%2F8226598%2FPersonaje-Cinematografico&ei=7mGWUYq9KIidiAKpzoGoAg&usg=AFQjCNG9BNY6f5BlwzY1gTdK_Gva3O12Jw&bvm=bv.46751780,d.cGE

http://comoescribirteatro.jimdo.com/los-personajes/

Arquetipos:

http://books.google.com.mx/books?id=4SeRLcKdG0YC&pg=PA42&lpg=PA42&dq=aion+patrones+de+comportamiento+arquetipo&source=bl&ots=9zCgBL1rt6&sig=aC1mDFZZ72gVO0qG7UDO6fL2iiU&hl=es-419&sa=X&ei=AGSWUYauN6asigLV24HoBg&ved=0CDUQ6AEwAg#v=onepage&q=aion%20patrones%20de%20comportamiento%20arquetipo&f=false

http://www.buenastareas.com/ensayos/Ensayo-Carl-Jung/2373143.html

http://www.buenastareas.com/ensayos/Arquetipos/1498357.html

http://diariodeunaescritoranovata.wordpress.com/2010/04/05/construccion-de-personajes-los-arquetipos-en-la-narracion/

http://diariodeunaescritoranovata.wordpress.com/2010/04/05/construccion-de-personajes-los-arquetipos-en-la-narracion/

http://www.slideshare.net/mtcezare/construccin-del-personaje-presentation#btnNext

http://es.scribd.com/doc/7701141/Carl-Gustav-Jung-Los-Arquetipos

http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/jung.htm

Márgenes

http://html.rincondelvago.com/diseno-editorial.html

Medianiles:

http://editorial.inkframe.com/category/conceptos-teoria/

Recursos ornamentales:

http://www.diariothc.com/recursos-ornamentales/