



TECNOLOGÍA

El juego que popularizó a Mario está de fiesta

Inspiración para desarrolladores modernos y entretenimiento que acompañó a varias generaciones, el Súper Mario Bros. cumple 30 años. Y sigue siendo el videojuego más vendido.

FOTO



En 30 años evolucionó el gráfico, pero mantiene la esencia.

dom feb 22 2015

Mario en realidad no era Mario. Ni siquiera era un plomero. Se llamaba Jumpman (hombre saltador) y fue un carpintero decidido a salvar a su novia Paulina. Para ello debía enfrentarse al gigante simio *Donkey Kong*. Pero al tiempo ganó protagonismo. Fue rebautizado con el nombre del propietario de las primeras oficinas de Nintendo anglosajón, su objetivo pasó a ser el rescate de una princesa y se convirtió en el videojuego japonés más popular de la historia. En este 2015 el Súper Mario Bros. está de aniversario redondo.

La industria de los videojuegos está atenta a la jugada que pueda hacer este año Nintendo, compañía propietaria de *Súper Mario Bros*. Es que su caballito de batalla sigue dando pelea tres décadas después de su lanzamiento en Japón, el 9 de setiembre de 1985. Su éxito, mezcla de una historia simple pero novedosa de jugar para la época e inspiración para otros videojuegos por el tipo de gráficos y movimientos posibles, tuvo una rápida expansión mundial. De hecho vendió más de 40 millones de ejemplares y junto al *Tetris* y *Pokémon* encabezan el Récord Guinness de los juegos más vendidos de todos los tiempos. Y en Zaragoza, España, hay hasta una calle con el nombre del personaje.

Para los especialistas, este videojuego marcó un antes y un después en el mercado del entretenimiento. "Fue el puntapié de los juegos de plataforma, en los que hay que saltar y correr entre obstáculos, y los clásicos 2D de scroll horizontal, que es el movimiento en sentido apaisado", explica Federico Márquez, docente del Laboratorio de Simulación y Videojuegos de Universidad ORT. No en vano, juegos como *Kill Bill* y *Sonic* se inspiraron en la creación de Shigeru Miyamoto.

Con este juego Nintendo salió al rescate del mercado, en especial para salvar a su consola Nintendo Entertainment System. Era una época en que la industria notaba que los videojuegos podían dar mucho dinero, lo que llevó a un boom de desarrolladores (en su mayoría malos). Pero con *Súper Mario Bros*, el creador Miyamoto intentó elevar el nivel. "Requiere cierta habilidad para jugarlo", dice Márquez.

A tal punto se basó en la destreza que cuando se lanzó no llegó, en principio, a Occidente. ¿Por qué? Los japoneses consideraban que en Europa y América no se estaba a esa altura.

Por supuesto que en estos 30 años Mario evolucionó y se expandió a varios tipos de consolas. Y, claro está, en este trayecto tuvo sus fracasos: una película, un intento fallido de sacar un CD que luego Sony usó como idea para crear el Play Station y secuelas de poco éxito como el videojuego *Hotel Mario*. Pero las buenas jugadas ganaron la pulseada y puede decirse que *Súper Mario Bros*, está en la lista de los videojuegos que hicieron historia, junto al *Tetris* y el *Pac-Man*, dice Álvaro González, de la Mesa Nacional de Videojuegos.

Inspiración

En un viaje en tren Miyamoto se imaginó saltando entre los campos mientras miraba por la ventana. Así surgió la idea del personaje. Primero fue un secundario en *Donkey Kong*, y más tarde Mario: un plomero retacón, petiso y de bigotes. Según la leyenda, tiene un parecido al dueño homónimo de las oficinas de Nintendo América. De ahí que no tiene los rasgos típicos del anime japonés. Luce colores vivos, en los que resalta el rojo. Con el fin de crear un segundo jugador, nace su hermano menor Luigi: alto, flaco y con traje verde. Ambos deben enfrentar a los malvados Koopas para salvar a la princesa Peach. En sí, no es más que el clásico relato que suele repetirse en los cuentos de hadas.

Pero en esta historia, el jugador debe pasar sí o sí lo más rápido posible los primeros niveles de los ocho que tiene en total. Luego, tiene la opción de saltarse etapas mientras recorre el reino de Champiñón. En esta idea se inspiró el creador de *Sonic*, el erizo ultraveloz de la franquicia Sega.

Otro de los aportes del *Súper Mario Bros*, es que "creó una cultura de llevar el juego a lo más alto posible, en el que uno no se cansa de jugarlo una y otra vez intentado obtener más puntos", comenta Márquez, quien se especializa en videojuegos orientales. Es una idea, afirma, que se complementa con el concepto de high score (máxima puntuación) que popularizó el *Pac-Man*.

Todos estos juegos siguen vigentes en Uruguay, donde "hay una comunidad importante en el retrogaming", comenta Márquez, y Súper Mario Bros. es un infaltable en las citas de jugadores. Pero el videojuego tuvo la capacidad de ser "atemporal" y no solo se juega en las viejas consolas sino que está presente hasta en la Wii U. Es que para Mario treinta años no es nada. Simplemente otro salto de nivel.

Kingdom Rush. El Mario en su versión uruguaya

En la industria de los videojuegos hacerse un lugar parece una tarea reservada para anglosajones, rusos y japoneses. Sin embargo, el videojuego uruguayo *Kingdom Rush* supo figurar en la lista de los más descargados en las tiendas de Apple y Android. Lo curioso es que el éxito se repitió en las tres versiones que lanzó el estudio local Ironhide Games.

Sonic. Una veloz forma de inspirarse.

En el *Súper Mario Bros*, a los primeros niveles (de ocho en total) hay que pasarlos rápidamente. Con esa idea Naoto Ohshima diseñó al veloz erizo Sonic, ícono de la empresa Sega que compitió con la creación de Nintendo. El personaje surgió en 1991, seis años después que el videojuego de Shigeru Miyamoto.

Donkey Kong. El inicio de un personaje ícono.

En 1981 Mario aparece por primera vez en el videojuego *Donkey Kong*. Era un carpintero que debía enfrentar al gigante simio. Por entonces se llamaba Jumpman. Dos años después pasa a ser protagonista y es bautizado como Mario. Y en 1985 salta a la fama con *Súper Mario Bros*.

Fuera de la consola

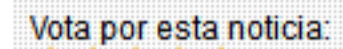
La película: La traición a los gamers

Ocho años después de la creación de *Súper Mario Bros*, llegó el turno de presentar la película. El protagonista sería Bob Hoskins y todo venía con viento a favor. Salvo un detalle. Los cineastas dejaron de lado la magia que suponía el videojuego para los aficionados. "Se nos cayó un mundo", grafica el uruguayo Federico Márquez. No en vano, el largometraje fue tildado de "fracaso", de "alejarse de la verdadera historia" y perdió 42 millones de dólares.

El creador: padre de los videojuegos

Su nombre es Shigeru Miyamoto, que en español significa "origen del exuberante palacio". Y la exuberancia es, justamente, una de sus características. Es que este japonés de 62 años es considerado el padre de los videojuegos modernos. Desarrolló a *Donkey Kong*, *Súper Mario* y *The Legend of Zelda*, entre otros. Continúa trabajando para Nintendo y defendiendo a la industria. "¿Que los videojuegos son malos? Lo mismo dijeron sobre el rock n roll".

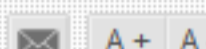
Vota por esta noticia:



Comentarios 2

Me gusta 6

Twittear 1



NOTICIAS DE HOY



FUGA DE PACIENTES
INR dice que no tiene competencia para actuar dentro del Villardebó



TRES PERSONAS FALLECIDAS
Ministra de Salud respalda actuación de médicos de Artigas



DESCUIDO
El blooper más hot de los Oscar



VEA LA FOTOGALERÍA
El backstage de los premios Oscar

tvshow

MIRA LA FOTO
LOCURA FOR EXPORT
Clarisa Abreu enloquece a los hombres de la tierra de Shakira

MIRA EL VIDEO
Claudia Fernández derritió las calles de Melo

MIRA LAS FOTOS
Emma Stone y el blooper más hot de los Oscar

OVACION DIARIO DEPORTIVO

EN EL CENTENARIO TRIUNFO Y PUNTA

Con Urretaviscaya como gran figura, Peñarol goleó a Juventud

NACIONAL
De aquel sueño... a esta pesadilla: el cambio del tricolor en el Clausura

HELETRAS
El "Lolo" Estopyanoff conquistó Arabia: fue recibido como un ídolo

COMENTARIOS

Comentarios (2)



#2 | **445hugo** | 22/febrero/2015 | 10:35

De cuando en cuando, lo sigo disfrutando.Magico.



#1 | **Telmo23** | 22/febrero/2015 | 09:30

Kill Bill es una peli, corríjan eso. Mario es sagrado.

Iniciar Sesión

Usuario

Contraseña

Aceptar

[Olvíde mi Contraseña](#)

Para comentar las noticias debes iniciar sesión con el usuario y contraseña elegidos al momento de registrarte.

Si no estas registrado todavía, puedes hacerlo ingresando a [Registro de Usuarios](#).

No recuerdas tu contraseña? puedes acceder a [Registro de Usuarios](#) y solicitar que te la enviemos a tu email como recordatorio.

OPINIONES

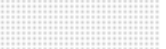
EDITORIAL DE HOY

Un gabinete opositor

Se precisa cambios en el funcionamiento de los partidos para que dejen de ser solo agrupaciones electorales y pasen a debatir, de verdad y con fundamentos.

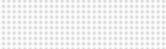
Hebert Gatto

La muerte de un fiscal



Juan Oribe Stemmer

La fuerza de la realidad



Marió Aguirre

Victimas y culpables



Andrés Opretheimer

Estados Desunidos de América



ÚLTIMO MOMENTO

Últimas noticias

"Misterioso" accidente de Alonso El español perdió el control de su McLaren durante las pruebas, se dio contra el muro y tuvo que ser...
13:23

Un hombre mató a su esposa de 86 años en Cerro Largo El hombre la golpeó y luego le disparó. La mujer fue trasladada a un centro de salud, pero murió. Es...
13:23

Gobierno reabrió bono de deuda con vencimiento en 2050 Actualmente el circulante total del bono, emitido el pasado 18 de junio de 2014, asciende a US\$ 2 00

GALLITO

Automotores

Inmuebles



Trabajo

Clasificados

EDICION IMPRESA

EL PAÍS

Cometen un homicidio por día

CLUB EL PAÍS

EL PAÍS
23 de Febrero de 2015

Descargar PDF