



# Super Mario Bros. cumple 35 años de mecánicas innovadoras y nostalgia

El fontanero bigotudo más famoso de los videojuegos está de celebración. Se cumplen 35 años desde que Mario diera el salto a la fama y construyera un imperio multidisciplinar que todavía hoy sigue haciendo las delicias de padres e hijos.

El juego de plataformas «Super Mario Bros.» salió a la venta en Japón el 13 de septiembre de 1985 y revolucionó la industria con su «scroll» (desplazamiento) lateral, un innovador recurso introducido previamente sin tanta repercusión por «Jump Bug» (1981), creado por Alpha Densi (ADK) para recreativas, y «Mappy» (1983), de Namco.

Desde entonces, la compañía de Kioto ha convertido al icónico plomero de gorro rojo en su emblema y construido una franquicia millonaria que aborda géneros

tan dispares como las plataformas, los puzles, las carreras de coches, los deportes o los juegos de rol.

Mario y compañía han publicado un juego nuevo de su serie principal en casi todas las consolas de Nintendo (a excepción de las portátiles Game Boy Color y Game Boy Advance), en los que siempre se intentó introducir mecánicas innovadoras, sin olvidar sus orígenes.

## ANIVERSARIO POR PARTIDA DOBLE

Por sorpresa y diez días antes de la efeméride, la empresa nipona publicó en la red uno de sus vídeos Direct especial en el que reveló un conjunto de lanzamientos con motivo del aniversario, incluidas varias reediciones, un «battle royale» de hasta 35 jugadores y un periférico para echar carreras de kart mediante realidad aumentada.

Uno de los productos más nostálgicos es una edición especial de las icónicas consolas portátiles Game & Watch, creadas por el fallecido Gunpei Yokoi (1941-1997) -la mente detrás de la Game Boy-, que incluían un sólo juego y también celebran su 40 cumpleaños.

Los primeros dispositivos se lanzaron en Japón en 1980 y la salida del modelo conmemorativo Game & Watch: Super Mario Bros casi décadas después de que cesara su fabricación hizo que los nipones acabaran con las existencias «online» de la empresa en un día.

La consola, que saldrá a la venta el 13 de noviembre, incluye el título «Super Mario Bros.», lanzado en 1985 para Famicom (Nintendo Entertainment System, NES, fuera de Japón), y «Super Mario Bros.: The Lost Levels», lanzado en territorio nipón como «Super Mario Bros. 2» un año más tarde para el mismo sistema.

El terminal, que se venderá hasta el 31 de marzo de 2021, también incluye una edición especial del juego «Ball» (también conocido como «Toss Up») con Mario como protagonista y una función de reloj digital que incluye animaciones de personajes de la serie.

Como pequeña curiosidad, fue precisamente en esta portátil, en su innovadora edición «Mario Bros.» (que colocó por primera vez dos pantallas horizontalmente

una junto a otra), donde el asustadizo y a menudo relegado a un segundo plano Luigi hizo su primera aparición.

Aunque muchos creen que ese honor le corresponde a la máquina recreativa homónima, la portátil se lanzó en Japón el 14 de marzo de 1983, cuatro meses antes de que la arcade llegara a las recreativas.

Nintendo ha optado por adaptar el dispositivo a un modelo de la serie Gold de 1981, en lugar de la Silver original, quizá porque fue mejor acogida por el público estéticamente.

La especulación ya se ha cebado con la nueva consola, que puede encontrarse en la reventa en plataformas como Amazon por 25.000 yenes (200 euros), unas cinco veces su precio de lanzamiento.

## REEDICIÓN DE CLÁSICOS

Además de dar el salto a la realidad aumentada con «Mario Kart Live: Home Circuit» y presentar un juego competitivo en línea aparentemente al más puro estilo «Tetris 99», «Super Mario Bros. 35» (disponible del 1 de octubre al 31 de marzo de 2021 para quienes tengan servicio «online»), Nintendo ha preparado una reedición nostálgica.

Bajo el título «Super Mario 3D All-Stars», la empresa ha adaptado a su consola Switch tres icónicos títulos de la franquicia.

En primer lugar «Super Mario 64», un título original de 1996 que supuso el salto de la serie a las tres dimensiones. El juego puede presumir de haber marcado un antes y un después en la saga, con un sistema de controles mantenido desde entonces en los títulos 3D.

«Super Mario Sunshine», lanzado en 2002 para GameCube, introdujo, entre otras, una interesante función que permitía regular la presión de la bomba de agua que porta con los gatillos del mando.

Numerosos juegos de la competencia introducirían posteriormente una función similar, que aparentemente perderá la reedición del clásico tras su adaptación a los mandos Joy-Con de Nintendo Switch.

El juego «Super Mario Galaxy» constituyó el primer juego de Mario para Wii,

hasta el momento la consola de sobremesa más vendida de la compañía, con más de 101 millones de unidades.

La innovadora libertad de movimiento basada en un sistema de esferas de gravedad centrada en un punto fue otra ocurrencia del padre de la franquicia, Shigeru Miyamoto, cuya imaginación echó a volar mientras cuidaba del hámster de un amigo y se planteaba lo genial que sería que Mario pudiera correr libremente como el roedor.