

# ÍNDICE

	<b>EL FONTANERO MÁS UNIVERSAL</b> .....	<b>7</b>
	<b>CRONOLOGÍA COMPARADA</b> .....	<b>10</b>
Parte 1	<b>LA REVOLUCIÓN DEL SALTO</b>	
	<i>Super Mario Bros.</i> .....	<b>15</b>
	<i>Super Mario Bros. 2</i> .....	<b>29</b>
	<i>Super Mario Bros. 3</i> .....	<b>39</b>
Parte 2	<b>MARIO SE HACE PORTÁTIL</b>	
	<i>Super Mario Land</i> .....	<b>51</b>
	<i>Super Mario Land 2: 6 Golden Coins</i> .....	<b>55</b>
	<i>Wario Land: Super Mario Land 3</i> .....	<b>61</b>
Parte 3	<b>LA EXPLOSIÓN DEL COLOR: EL MARIO MÁS VIVO EN 16 BITS</b>	
	<i>Super Mario World</i> .....	<b>67</b>
	<i>Super Mario World 2: Yoshi's Island</i> .....	<b>79</b>
Parte 4	<b>LA REVOLUCIÓN DE LAS 3D</b>	
	<i>Super Mario 64</i> .....	<b>89</b>
Parte 5	<b>MARIO, MÁS ALLÁ DE LOS SALTOS</b>	
	<i>Super Mario Kart, el inesperado rey de las carreras</i> .....	<b>111</b>
	<i>Super Mario se pasa al RPG</i> .....	<b>117</b>
	<i>El Mario más multidisciplinar: de médico a deportista</i> .....	<b>127</b>
	<b>SUPER MARIO FACTS</b> .....	<b>136</b>

## PARTE 1

# LA REVOLUCIÓN DEL SALTO

Los orígenes de Mario, desde sus humildes inicios como personaje secundario hasta su protagonismo en una serie de juegos de plataformas que cambiarían la suerte de la industria y de la compañía japonesa Nintendo. En estos primeros títulos, todos para consolas de 8 bits, se asientan las bases de la saga, edificada sobre la mágica manera de moverse del personaje en su particular mundo de nubes, tuberías y subterráneos.



# SUPER MARIO BROS.

Septiembre de 1985 (Japón)  
Octubre de 1985 (Estados Unidos)  
Mayo de 1987 (Europa)

**A** principios de la década de 1980, Nintendo estaba en una situación compleja. La compañía era incapaz de penetrar en el mercado norteamericano de videojuegos, y los intentos de conseguirlo a través de distintas máquinas recreativas habían acabado en saco roto. El último caso fue el de *Radar Scope* (1980), un matamarcianos que quiso competir, sin éxito, con grandes nombres como el mítico *Space Invaders* (1978). Fue entonces cuando el presidente de la compañía japonesa, Hiroshi Yamauchi, decidió dar un golpe de timón.

A Yamauchi se le conocía por ser muy selectivo con los trabajadores, así como por su actitud dura con los más talentosos para probar su valía. Por norma, sus elogios escaseaban. Y probó suerte. Seguramente no era del todo consciente, pero estaba a punto de cambiar para siempre el rumbo de la historia de la compañía. Apostó por Shigeru Miyamoto.

Graduado en el Colegio Municipal de Artes Industriales de Kanazawa, el joven Miyamoto entró en Nintendo cuando tenía solo veinticuatro años para trabajar como diseñador. Su interés por los videojuegos había sido tangencial hasta el momento, y su carrera profesional se había centrado en diseñar y producir juguetes, hasta que el mundo del ocio electrónico empezó a llamarle la atención, precisamente gracias a *Space Invaders*. Aunque su papel en Nintendo no iba a estar vinculado al desarrollo de juegos —su trabajo era de

diseño gráfico para las cabinas de las recreativas—, Yamauchi encargó a ese joven «de pueblo» idear un nuevo título que pudiese servir para ocupar las miles de cabinas de *Radar Scope* que se habían quedado sin vender.

Y Miyamoto dejó volar su imaginación. Aunque no tenía conocimiento alguno de programación, esto no supuso un problema, sino una ventaja: nunca pensaba en lo que el *hardware* podía hacer, tampoco en qué estaba de moda en ese momento; simplemente, en qué le gustaría plasmar en la pantalla.

Su infancia marcó y mucho esa libertad creativa de la que hizo gala en Nintendo. Largos paseos y aventuras por los bosques, ríos y cuevas de los alrededores de Sonobe, en la prefectura de Kioto, moldearon su sensibilidad, despertando en él un gusto por la exploración libre del entorno que años más tarde intentaría trasladar a sus creaciones.

Inspirado en el triángulo amoroso de *Popeye*, Miyamoto acabó diseñando un título en el que un enorme gorila había raptado a una chica llamada Pauline y al jugador le tocaba rescatarla. El personaje que controlaba el jugador no tenía nombre de pila, aunque su aspecto hoy resulta muy familiar: se trataba de Jumpman, un carpintero que debía ir desde la zona inferior de la pantalla hasta la superior sorteando todo tipo de obstáculos que el enorme simio, inspirado en películas como *King Kong* o en historias como la de *La Bella y la Bestia*, lanzaba para mantener cautiva a su presa. El juego se llamó *Donkey Kong* (1981).

Ese videojuego no solo supuso el primer gran éxito de Nintendo en Estados Unidos, un mercado en el que estaba intentando penetrar sin conseguirlo: fue también el germen de lo que sería Mario como personaje imprescindible en la historia del medio y de *Super Mario Bros.* como juego de plataformas revolucionario. Poco después saldría *Donkey Kong Jr.* (1982), donde el hijo del gorila gigante intentaba salvar a su padre de las garras de un malvado inesperado, el personaje antes conocido como Jumpman, que en las instrucciones del videojuego recibía un nuevo nombre: Mario.

No deja de ser curioso que uno de los grandes héroes de los videojuegos de todos los tiempos le deba su nombre a un título en el



que desempeñaba el papel de villano. Esto tiene una explicación: los almacenes de Seattle en los que Nintendo of America tenía su sede pertenecían a un tal Mario Segale, pero el dinero que debía ir destinado al alquiler se hallaba invertido precisamente en *Donkey Kong*:<sup>1</sup>

Muchos de los pagos del alquiler quedaron atrasados y el tal Segale iba enfadado a ver al presidente de la empresa, Minoru Arakawa, exigiendo su dinero. El presidente le aseguró que se pagaría el alquiler pronto. Cuando el propietario se fue, Arakawa y su equipo empezaron a referirse en broma al personaje pixelado [del juego *Donkey Kong*] como Mario.

A Miyamoto le pareció bien bautizar al villano con el nombre del acreedor y quedó así para siempre.

### **De carpintero a fontanero: La construcción de un héroe corriente**

El éxito comercial de *Donkey Kong* fue tan contundente que Nintendo decidió dar rienda suelta a Miyamoto. En aquel juego, Jumpman era un carpintero que levantaba edificios, algo que justificaba el escenario en el que se desarrollaba el título, con construcciones que debíamos ir superando de forma vertical, de abajo arriba. El cambio de carpintero a fontanero llegaría con el primer título protagonizado por el icono de Nintendo, que no fue *Super Mario Bros.*, sino un juego para recreativas ambientado en las cloacas neoyorquinas de título muy similar: *Mario Bros.* (1983). Para Miyamoto, el cambio tenía toda la lógica:<sup>2</sup>

1. Stezano, M. (Diciembre de 2022). «How Super Mario Helped Nintendo Conquer the Video Game World». *History.com*. <<https://www.history.com/news/super-mario-history-nintendo-donkey-kong-facts>>

2. NPR Staff. (Junio de 2015). «Q&A: Shigeru Miyamoto on the origins of Nintendo's Famous Characters». *Npr.org*. <<https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2015/06/19/415568892/q-a-shigeru-miyamoto-on-the-origins-of-nintendos-famous-characters>>

## SUPER MARIO FACTS LOS CREADORES



### SHIGERU MIYAMOTO (Kioto, 1952)

CREADOR DE LA SAGA. Aunque entró en Nintendo como artista para diseñar cabinas de máquinas recreativas, muy pronto pacuesó al diseño de juegos de arcade. Su primer gran éxito en este ámbito fue *Donkey Kong* (1981), juego que vio la primera aparición del personaje que acabaría siendo Mario. Miyamoto lideró el primer juego del fontanero en consola, *Super Mario Bros.* (1985), para la NES, y en años sucesivos alternó roles como director, productor y diseñador en todos los juegos del personaje hasta *Super Mario 64* (1996). Su impronta creativa fue trascendental en la concepción de la saga de Mario (así como

en otras, en especial *The Legend of Zelda*), con una visión que se centraba sobre todo en conseguir que todo aquello que hiciese el jugador fuese divertido. En particular, su trabajo en Mario priorizó las mecánicas sencillas pero con una precisión única en su época. Está considerado uno de los creadores más importantes de la historia del medio.

### TAKASHI TEZUKA (Osaka, 1960)

DIRECTOR, PRODUCTOR Y GAME DESIGNER. Considerado el brazo derecho de Miyamoto, ha sido una figura clave en Nintendo desde su incorporación en 1984. Desempeñó un papel crucial en el diseño y aplicación de mecánicas en *Super Mario Bros.*, donde hizo de diseñador y asistente de dirección. Dibujaba con Miyamoto los niveles del juego en un papel, lo trasladaba a los programadores y después jugaban minuciosamente cada fase para revisar y cambiar todo lo que no funcionase. Capitaneó diversos juegos de Mario en NES y Super Nintendo, contribuyó de forma significativa al desarrollo de *Super Mario 64* y todavía hoy continúa estrechamente ligado a todos los proyectos del fontanero italiano que pone en marcha la compañía de Kioto.



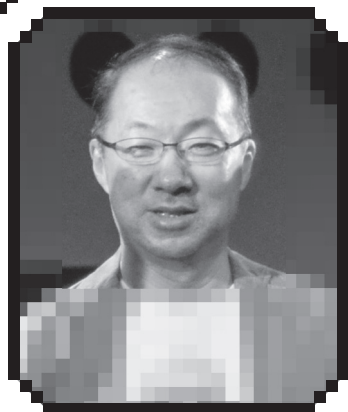
**YOSHIAKI KOIZUMI (Mishima, 1968)**

DIRECTOR, PRODUCTOR Y ANIMADOR 3D. Aunque su vocación era de cineasta, se integró en Nintendo y pronto comenzó a desarrollar tramas para diversos juegos. Su primer proyecto relacionado con Mario fue *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, pero su influencia se hizo notar sobre todo a partir de *Super Mario 64*, un juego cinematográfico por excelencia. Koizumi es el actual director y productor de la saga de Mario.



**GUNPEI YOKOI (Osaka, 1941 - Komatsu, 1997)**

GAME DESIGNER. Comenzó a trabajar en Nintendo en la década de 1960 y fue el principal responsable de las consolas portátiles Game & Watch (1980). Más adelante, lideró el proyecto de la consola portátil Game Boy y desarrolló *Super Mario Land* (1989), una innovadora versión del juego original de NES, y sus secuelas *Super Mario Land 2* (1992) y *Wario Land: Super Mario Land 3* (1994). Además, Yokoi promovió la creación de Virtual Boy (1995), la primera consola de realidad virtual de Nintendo.



**KOJI KONDO (Nagoya, 1961)**

COMPOSITOR. El primer y más célebre compositor musical de Nintendo se unió a la empresa en 1984. Aunque su primer trabajo fue ese mismo año para *Punch Out!!*, alcanzó la fama global con la icónica e inconfundible banda sonora de *Super Mario Bros.* Desde entonces, ha trabajado en la música y los efectos de todos los juegos principales de Mario hasta *Super Mario 64*, manteniendo un papel fundamental en títulos posteriores, ya sea como creador o como supervisor. Supo componer melodías con ritmo que encajasen con lo que hacía el jugador y mezclarlas con efectos de sonido muy particulares

para todas las acciones que se sucedían en pantalla. También creó otra de las melodías más reconocidas del mundo del videojuego con *The Legend of Zelda* (1986).

