

Por dónde debo empezar si quiero jugar a Mario Bros.

¿Existe un modo perfecto de abordar la saga Super Mario Bros.? De entrada, es muy, muy complicado no haberle dado una oportunidad a la súper estrella de Nintendo.

Por algo, el rostro más reconocible de la industria es sinónimo de aventuras, entretenimiento y diversión. Ahora bien, es posible organizar todas sus entregas hasta la fecha más allá de su orden de lanzamiento.

La idea es ambiciosa: seleccionar todos los títulos abarcados en la saga oficial, los cuales quedan establecidos en la enciclopedia publicada por Nintendo, ordenándolos según evoluciona su propuesta de juego y distinguiendo entre las etapas y mecánicas principales.

A la hora de abordar esta particular hazaña hemos establecido tres series principales desde las que partir, las cuales también hemos ordenado según el nivel de habilidades que requeriremos. De este modo, tenemos las entregas clásicas, la serie New Super Mario Bros y las aventuras en niveles tridimensionales. A lo que hay que sumar un breve listado con las entregas de multijugador simultáneo, para que puedas compartir la partida.

Ahora bien, lo que no verás son sus spin-offs. Mario ha participado en toda clase de propuestas deportivas, de RPGs e incluso protagonizado su propia saga de conducción. Pese a lo polifacético que es nuestro bigotudo amigo, nos hemos centrado en su faceta plataformera. Lo que no quiere decir que haya alguna licencia integrada con mucha lógica para darte un sorpresa.

Como nota adicional, hemos tenido en cuenta un número muy concreto de ediciones especiales y mejoradas. De modo que las

cuatro entregas rediseñadas de Game Boy Advance, el recopilatorio Super Mario All-Stars o Súper Mario Bros. Deluxe de Game Boy se nos quedan fuera.



Nuestra idea es establecer una línea de juego basada completamente en su jugabilidad, dejando el apartado técnico y visual en segundo plano, así como el propio argumento. En los casos en los que los hubiera, claro.

Por delante, horas de diversión, desafíos y eso que llaman la magia nintendera. Porque Mario no se ganó su corona como el Rey de las Plataformas de la noche a la mañana, sino sentando cátedra y llevando las riendas de todo un género. Algo que, por cierto, sigue haciendo a día de hoy.

Un trámite inevitable: ¿cómo se juega a Super Mario Bros.?

Sobre el papel, el objetivo de Mario y su hermano Luigi es torcerle los planes a Bowser y los miembros de su clan. En la práctica, nuestro objetivo principal es atravesar un escenario de punta a punta, de modo que -pese a que encontraremos

monedas y Power Ups- todo se reduce a llegar al banderín, la meta o la estrella que nos espera al final de cada nivel.



En la mayoría de los juegos de scroll lateral nos bastarán dos botones. Uno para saltar y otro para usar cualquier habilidad o ítem que obtengamos durante la partida. Además, si dejamos presionado este último podremos correr. Algo especialmente conveniente.

Conforme la saga evoluciona, tanto en los juegos 2D como en los 3D, también podremos hacer toda clase de piruetas y acrobacias. De rebotar en los muros a saltos que podemos alargar o elevar si ejecutamos con precisión las secuencias de botones. Además, desde Mario 64 es posible frenar en seco nuestros saltos en el aire.

¿Dónde está el Mario Bros. clásico?

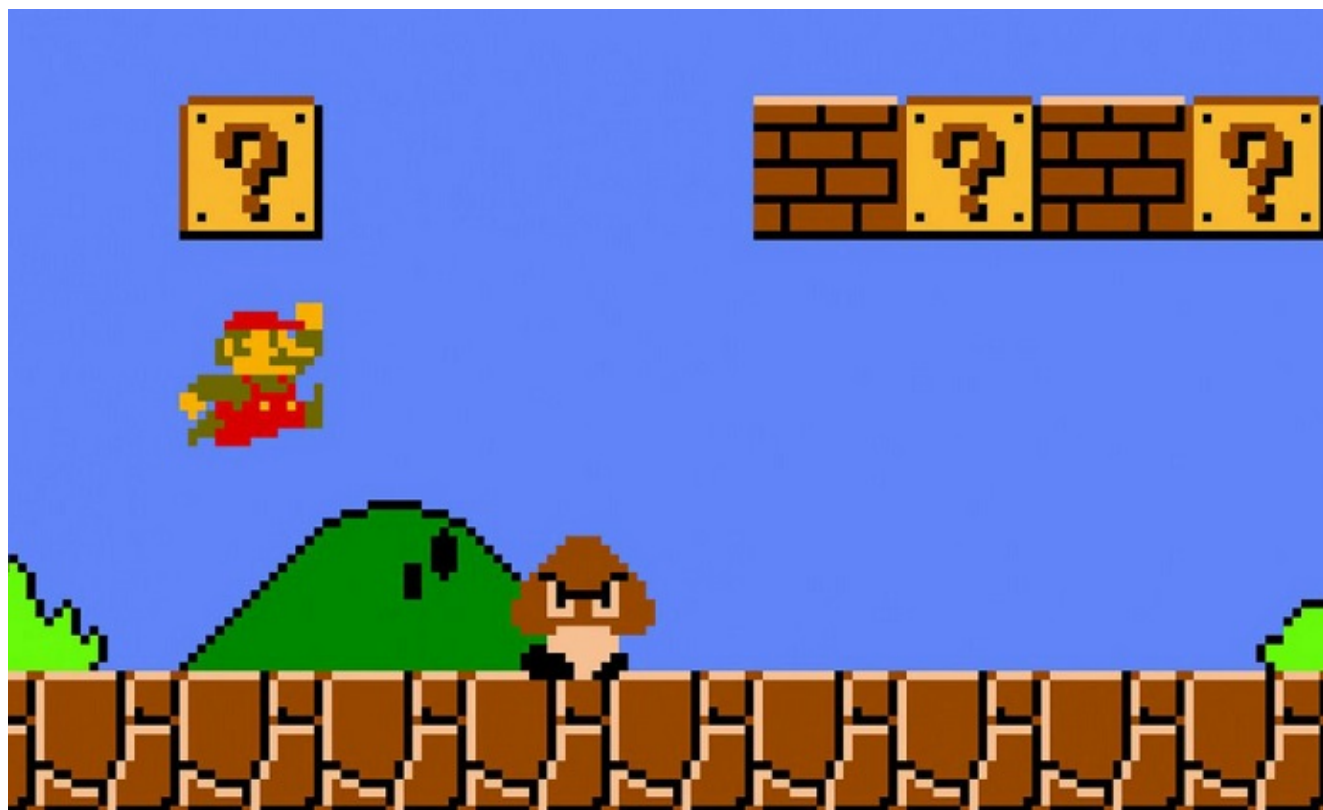
Una curiosidad: Mario no debutó en su propia serie. Como Jumpman, este valiente fontanero se enfrentaría al mismísimo Donkey Kong en la recreativa homónima, siendo -además- el villano en su secuela. Eso sí, no tardaría en protagonizar su

propio juego, y esta vez vendría acompañado de su hermano Luigi.

El título Mario Bros. llegó a las salas recreativas en 1983 e incluso fue publicado en Atari. Y pese a que los saltos eran parte esencial de la ecuación, se trataba de un juego de arcade puro y duro. Ahora bien, el hecho de que no se le considere dentro de la serie Super Mario es, fundamentalmente, por carecer de componentes esenciales frente al resto de las entregas.

Con todo, las mecánicas de jugabilidad iniciales estaban intactas, ya que -en el fondo- eran una extensión de las vistas en Donkey Kong. Sin embargo, nuestro repaso no estaría completo sin este trocito de la historia de los videojuegos.

El punto de inicio: la serie clásica en NES y más allá



Orden recomendado:

1. (NES) Super Mario Bros., de 1985.
2. (Game Boy) Super Mario Land, de 1989.
3. (Famicom) Super Mario Bros. The Lost Levels, de 1986.
4. (NES) Super Mario Bros. 2, lanzado en Europa y USA.
5. (Game Boy) Super Mario land 2, de 1992.
6. (NES) Super Mario 3, de 1988.
7. (SNES) Super Mario World, de 1990.

No hay mejor comienzo que el icónico mundo 1-1 de Super Bario Bros. Seguramente, a los más veteranos les venga su tema musical con solo ver una captura de pantalla como la que puedes ver un poco más arriba.

Siguiendo una progresión lógica, el debut de Mario en Game Boy con Super Mario Land es la secuela más equilibrada. Por delante de un Super Mario Bros. The Lost Levels cuyo nivel de dificultad estaba varios escalones por encima del original.

La evolución natural de la saga llegaría con Super Mario 3, aunque hay dos entregas muy diferentes entre sí que merece la pena abordar antes:

- El sistema de Power Ups y mapeado de Super Mario Land 2, el cual serviría como carta de presentación de Wario y que se mantendría en todos los juegos de scroll lateral.
- El mayor despliegue visual y las nuevas posibilidades de interacción de un Super Mario 2 que, en realidad, fue la occidentalización de un título original de la Famicom: Yume Koudou Doki Doki Panic!

Paradójicamente, el Super Mario Bros. 2 occidental sería relanzado en Japón años después como Super Mario USA.

El ciclo se cierra por todo lo alto con Super Mario World, el cual reúne y multiplica todo lo aprendido en las entregas anteriores, añadiendo nuevas dimensiones a la fórmula gracias al Mode 7 del Cerebro de la Bestia, así como una pequeña gran incorporación jugable: la posibilidad de montar sobre Yoshi

Diversión avanzada: el renacimiento de Mario



Orden recomendado:

1. (iOS y Android) Super Mario Run, de 2017.
2. (Nintendo DS) New Súper Mario Bros., de 2006.
3. (Nintendo 3DS) New Super Mario Bros. 2, de 2012.
4. (Wii) New Super Mario Bros. Wii, de 2009
5. (Wii U/ Switch) New Super Mario Bros. U / Deluxe , de 2012 y 2019 respectivamente.

Antes del lanzamiento de Switch, Nintendo llevó a su estrella a los móviles. Super Mario Run mantenía el alma de los clásicos y simplificaba al máximo su sistema de control a algo tan sencillo como tapear con un dedo. Es una de las entregas más recientes, sí, pero también es la mejor para iniciar esta etapa.

Super Mario Run forma parte del renacimiento de la fórmula clásica que, por cierto, se iniciaría casi diez años antes: con New Super Mario Bros. Nintendo reinventó su icónica saga plataformera. Un movimiento inteligente ya que sin renunciar a

su propia identidad daba un verdadero lavado de cara visual y nuevas posibilidades jugables.

Aquello fue un éxito instantáneo que no tardaría en ser continuado en 3DS y sobremesas, añadiendo por primera vez un avance que se convertiría en uno de sus máximos atractivos: la posibilidad de multijugador simultáneo. Algo de lo que hablaremos más abajo.

Los plataformas en 3D: sentando cátedra en todas las direcciones



Orden recomendado:

1. (N64) Super Mario 64, de 1996
2. (GameCube) Super Mario Sunshine, de 2002
3. (Switch) Super Mario Odyssey, de 2017
4. (Nintendo 3DS) Super Mario 3D Land, de 2011
5. (Wii U) Super Mario 3D World, de 2013
6. (Wii) Super Mario Galaxy, de 2007

7. (Wii) Super Mario Galaxy 2, de 2010

Mario no solo impuso su estilo plataformero en los niveles de scroll lateral, En Super Mario 64 fue la indiscutible estela a seguir cuando se dio el salto a los niveles en entornos tridimensionales. ¿Las claves?

- Una sistema de cámara ajustable.
- Escenarios complejos y colmados de secretos que elevaban la rejugabilidad
- Un sistema de control de vanguardia sostenido por un stick y acorde a estas nuevas posibilidades.

Nintendo fue añadiendo nuevos matices y niveles de diversión. En Super Mario Sunshine y el muy reciente Super Mario Odyssey, los sucesores de aquel exitoso Mario poligonal, contó además con dos extras con identidad propia: el ACUAC inventado por el Profesor Fesor y el intrépido Cappy, un sombrero con el que podríamos capturar y transformarnos en infinidad de objetos y enemigos.

A partir de aquí existe una disyuntiva a la hora de continuar nuestras aventuras:

- En la saga Super Mario 3D se exploran escenarios más tradicionales, dándole un énfasis a la perspectiva y los Power Ups. Además, en Super Mario 3D World el multijugador sería uno de sus máximos alicientes.
- En las dos entregas de Super Mario Galaxy, cuya inspiración en la obra El Principito es más que evidente, los escenarios son enormes y se componen de meteoritos, satélites, enormes estaciones espaciales y hasta planetas en los que la gravedad tiene un protagonismo especial.

Por ello, y dada la magnitud y la epicidad de las aventuras interestelares de Mario, Super Mario Galaxy 2 se postularía como el broche perfecto de la saga plataformera. Pero, claro, todavía nos quedan un par de ideas por poner sobre la mesa.

Cómo abordar la saga a través del Multijugador Simultáneo

1. (Nintendo 3DS) New Super Mario Bros. 2, de 2012.
 2. (Wii) New Super Mario Bros. Wii, de 2009.
 3. (Wii U y Switch) New Super Mario Bros. U / Deluxe , de 2012 y 2019 respectivamente.
- (Nintendo DS) Super Mario 64 DS, de 2004.
 - (Wii U) Super Mario 3D World, de 2013.

El Mario Bros. original tuvo un enorme elemento cooperativo-competitivo, pero durante años la saga contó con un multijugador de relevos. Afortunadamente, hoy en día Nintendo tiene claro que compartir sofá y experiencia es una de sus señas de identidad. Algo que se estableció en algún punto de la saga.

De hecho, técnicamente el primer título de Super Mario Bros. con multijugador simultáneo tras el cambio de milenio fue Super Mario 64 DS, una adaptación del título de 1996 con una amplia gama de novedades e incorporaciones con un precio a pagar: no contar con sticks. Eso sí, se recomienda encarecidamente jugar al clásico de N64 primero.



Ya centrada en la experiencia a varios jugadores, Nintendo le dió un acertado giro a la idea de Super Mario 3D Land en Wii U. Otra experiencia que, en este caso, puedes disfrutar con un GamePad, tres Wiimotes y hasta 3 amigos.

Pero la verdadera revolución multijugador llegaría con New Super Mario Bros., o más bien sus tres secuelas: mientras que la continuación directa de 3DS permite que los dos hermanos Mario compartan pantalla, las adaptaciones de sobremesa cuentan con partidas para hasta cuatro jugadores tan caóticas como divertidas.

Algo que quizás no cuente como Party Game, aunque debería. Sobre todo con un New Super Mario Bros. U Deluxe que, gracias a la ya tradicional Súper Guía y la incorporación de Toadette y Caco Gazapo, permite a los jugadores menos habilidosos integrarse en las partidas.

¿Y si queremos una experiencia más hardcore?

Saga Super Mario Maker: y Nintendo abrió la caja de Pandora



Dejamos cerrado este listado -y, a la vez, abierto- con la verdadera prueba de fuego para los apasionados por las plataformas: las tres entregas de Super Mario Maker. También conocido como el Mario infinito.

Coincidiendo con el 30 aniversario de su estrella, Nintendo lanzó en Wii U un editor de niveles de la saga Super Mario que abarcaba prácticamente toda la saga: teníamos a nuestra disposición herramientas, enemigos y Power-Ups inspirados en Super Mario Bros, Super Mario 3, Super Mario World y New Super Mario. Bros., incluyendo el distintivo aspecto de cada uno.

La idea se limita a crear niveles, la verdadera genialidad es poder compartirlos con otros jugadores, elevando las posibilidades -y variantes- hasta el infinito. Pero también abriendo la puerta a que los fans desarrollen nuevas clases de desafíos.

Aquella idea era demasiado buena para mantenerla en una única consola y, poco después, vimos una adaptación acomodada a las posibilidades de Nintendo 3DS.

Y ojo, que aquello no significaba, ni mucho menos, que a la Gran N le faltasen ideas. Más allá de la siguientes aventuras de Mario, Nintendo se ha atrevido a subir su propio listón con la secuela de Mario Maker para Switch, ofreciendo nuevas y más fascinantes herramientas.

Por ello, Super Mario Maker no solo es el broche perfecto a nuestro repaso a la trayectoria plataformera del fontanero, también es una puerta abierta a seguir disfrutando de la saga y pulir nuestra destreza como jugador tras haber completado todas las entregas anteriores.

Fuente: vidaextra.