

Super Mario Bros. o Super Mario Brothers (スーパーマリオブラザーズ *Sūpā Mario Burazāzu*?, lit. *Súper Hermanos Mario*) es un videojuego de plataformas, diseñado por Shigeru Miyamoto, lanzado el 13 de septiembre de 1985 y producido por la compañía Nintendo, para la consola Nintendo Entertainment System (NES). El juego describe las aventuras de los hermanos Mario y Luigi, personajes que ya protagonizaron el arcade *Mario Bros.* de 1983. En esta ocasión ambos deben rescatar a la Princesa Peach del Reino Champiñón que fue secuestrada por el rey de los Koopas, Bowser. A través de ocho diferentes mundos, los jugadores pueden controlar a alguno de los dos hermanos y deben enfrentarse finalmente tras los niveles correspondientes de cada mundo a los monstruos de cada castillo para rescatar a la Princesa Peach.

Super Mario Bros. fue el juego que popularizó al personaje de Mario⁴, convirtiéndolo en el ícono principal de Nintendo, y uno de los personajes más reconocidos de los videojuegos, así como su hermano menor Luigi. Además, presentó por primera vez a la Princesa Peach Toadstool, Toad, Bowser, entre otros personajes. Este juego es considerado el primer videojuego de plataformas de desplazamiento lateral de Nintendo y se ha convertido en un hito debido a la trascendencia de su diseño y papel en la industria de los videojuegos. Su lanzamiento fue el primer gran récord de ventas posterior a la crisis de la industria de los videojuegos de 1983 (alcanzando más de 10 millones de cartuchos vendidos), por lo que popularizó, en cierta manera, a la consola NES. En 1999 fue reconocido como uno de los videojuegos más vendidos de todos los tiempos.⁵ Shigeru Miyamoto su creador, relata la existencia de *Super Mario Bros.* debido a que cuando viajaba en un tren le gustaba mirar por la ventana, y se imaginaba que estaba allí saltando afuera.⁶ Debido a la popularidad de Mario, se encuentra también en otros videojuegos como el original Donkey Kong y Super Smash Bros.

Tras su éxito comercial, tuvo una secuela directa, conocida en fuera de Japón como *Super Mario Bros.: The Lost Levels*, ya que en occidente se comercializó como la secuela directa una variación de otro juego en el que había participado Miyamoto, *Yume Kujou Doki Doki Panic!*, debido a que se consideró la versión lanzada en Japón como demasiado difícil. Tuvo también una variedad de versiones "alternas", como *All Night Nippon Super Mario Bros.*, así como adaptaciones a arcade, películas y series de televisión.

El 13 de septiembre de 2010 se conmemoró el 25º aniversario del juego desde su salida para la Famicom en Japón, así como el 25º aniversario de la franquicia. En noviembre de 2010 la ciudad española de Zaragoza dedicó una avenida al famoso fontanero.⁷



Una consola NES con el cartucho de *Super Mario Bros./Duck Hunt*



Índice

- 1Antecedentes
- 2Argumento
- 3Personajes
 - 3.1Mario
 - 3.2Luigi
 - 3.3Princesa Peach
 - 3.4Rey Koopa
 - 3.5Otros personajes
- 4Juego
 - 4.1Niveles
 - 4.2Objetos
 - 4.2.1Bloques
 - 4.2.2Ítems
 - 4.2.3Monedas
 - 4.3Puntuación
 - 4.4Warp Pipes
 - 4.5Finalización del juego
 - 4.6Banda sonora
 - 4.7Trucos y bugs
 - 4.7.1Minus World
 - 4.7.299 vidas
 - 4.7.3Continue
 - 4.7.4Warp Zones
- 5Recepción
- 6Versiones alternativas
 - 6.1 Vs. *Super Mario Bros.*
 - 6.2*All Night Nippon Super Mario Bros.*
 - 6.3*Super Mario All-Stars*
 - 6.4*Super Mario Bros. Deluxe*
- 7Relanzamientos
- 8Adaptaciones
- 9Secuelas
- 10Notas
- 11Referencias
- 12Enlaces externos

Antecedentes[\[editar\]](#)



Shigeru Miyamoto.

A finales de los años 70, el intento de Nintendo por penetrar con éxito en el mercado de videojuegos norteamericano falló después del fracaso de *Radar Scope*, en 1980. Para lograr mantener a la compañía con opciones en el mercado, su presidente, Hiroshi Yamauchi, decidió hacer de *Radar Scope* algo completamente nuevo. Para ello pidió a Shigeru Miyamoto, un joven diseñador de la compañía que comenzó a trabajar en esta desde 1977, que se encargara de hacer un juego arcade. Él aceptó y Yamauchi encargó a su jefe de ingenieros, Gunpei Yokoi, que supervisara el proyecto.⁸

Mientras tanto, Nintendo trató de obtener la licencia del personaje Popeye, para crear una adaptación virtual del mismo. Sin embargo, no pudo conseguir nada de las negociaciones con los propietarios de los derechos de esta historieta, por lo que la empresa (basándose en el mismo esquema) estimó que podía crear nuevos personajes que podrían ser usados en futuros juegos.⁹ Es así como se crea el juego Donkey Kong sustituyendo los papeles: Jumpman, Pauline y Donkey Kong, serían los "homenajes" a Popeye, Olivia y Brutus. El videojuego tuvo éxito en Estados Unidos.⁸¹⁰¹¹

Jumpman pasaría a llamarse Mario en el videojuego *Mario Bros.* de 1983 para las máquinas recreativas, y luego para varias plataformas, como la NES y la Atari 2600. También es destacable la primera aparición de su hermano Luigi. En este juego, Mario debe limpiar las tuberías de las diferentes plagas que hay, golpeando el suelo debajo de ellas. Cuantos más niveles cruce Mario, mayor será la dificultad. Éste sería el último juego de Mario en la consola Atari. El 15 de julio de 1983, Nintendo estrenó en Japón la consola Famicom, lanzando también este último juego, y el 15 de septiembre de 1985, lanzaría *Super Mario Bros.*

Véase también: Donkey Kong (videojuego)

Argumento[editar]

Super Mario Bros. tiene lugar en el pacífico Reino Champiñón (キノコ王国 *Kinoko Ōkoku*?, *Mushroom Kingdom* en la versión en inglés), donde viven hongos antropomorfos, que fue invadido por los Koopa, una tribu de tortugas. El tranquilo pueblo es convertido en piedra y ladrillos, y el reino de los champiñones se va a la ruina. La única que puede deshacer el influjo mágico de ellos es la Princesa Peach, hija del Rey Champiñón. Desafortunadamente, está en las garras del Rey Tortuga Koopa, Bowser.¹²

Mario, un humano residente en el Reino Champiñón, escucha las llamadas de socorro de la Princesa, y junto a su hermano Luigi se dispone a rescatarla y expulsar a los invasores Koopas del reino.¹²

[Personajes\[editar\]](#)

Mario[\[editar\]](#)

Artículo principal: Mario (personaje)



Mario.

En *Donkey Kong*, de 1981, su participación fue bajo el nombre de "Jumpman",¹³ cuya misión era rescatar a Pauline, la damisela en apuros secuestrada por un simio llamado Donkey Kong. Dos años después, Mario fue acompañado por su hermano Luigi en otro juego arcade, llamado *Mario Bros.*, el cual fue realizado a modo de *spin-off* de Jumpman, tras su primeriza participación donde era un fontanero. Para esa nueva adaptación, Mario debía exterminar diversas plagas que salían por tuberías.¹⁴¹⁵ Su nuevo nombre fue inspirado por el del entonces propietario de las oficinas de la compañía, Mario Segale.¹⁶ De acuerdo al equipo diseñador de Nintendo, Segale y Jumpman tenían características físicas muy similares entre sí, por lo que fue a partir de entonces que reemplazaron el anterior nombre —Jumpman—, por el de Mario.¹⁷¹⁸

Ante la tecnología en desarrollo con la que contaban durante esa generación, los diseñadores de Mario no podían animarlo perfectamente en cada uno de sus movimientos, en ocasiones cometiendo errores no intencionados como hacer desaparecer alguna de las extremidades del personaje. Debido a ello, optaron por agregarle ciertos detalles para solucionar dichos problemas técnicos.¹⁹ Fue entonces que Mario comenzó a contar con camisa interior, guantes, sombrero y bigote de colores sólidos; elementos que figurarían en las siguientes adaptaciones, brindándole un toque distintivo al personaje.¹⁹

Debido a ello, cuando se oye hablar de Super Mario, comúnmente se relaciona con el fontanero con bigote, que viste camisa roja, pantalones azules con tirantes y realiza saltos descomunales. Cuando coge un champiñón se transforma en Super Mario —aumenta de tamaño—, cuando coge una flor de fuego, en Fire Mario —adquiere la capacidad de lanzar bolas de fuego—, y cuando coge una estrella se vuelve invencible ante los ataques, pero solo por un tiempo limitado.

Luigi[\[editar\]](#)

Artículo principal: Luigi

Luigi, al igual que su hermano Mario, se encarga de rescatar a la Princesa Peach. En este caso, aparece como segundo personaje, seleccionable para el segundo mando. Posee habilidades similares a las de Mario, diferenciándose en el color de su traje: sombrero y camisa interior verde y mono blanco. Cuando adquiere una flor, su traje es igual que el de Fire Mario, pero cambiando el rojo por el verde.

Princesa Peach[editar]

Artículo principal: Princesa Peach

"La damisela en apuros", Peach (ピーチ *Pīchi*?) vive en un gran castillo rodeada de sus fieles sirvientes Toad. Para infortunio de ella, es secuestrada por Bowser, pero solicita la ayuda de Mario para que la rescate de su enemigo.

Peach solo aparece al final del juego tras derrotar a Bowser. Usa un vestido rosa y una corona sobre su cabello pelirrojo, el cual en versiones posteriores sería cambiado a rubio.

Rey Koopa[editar]

Artículo principal: Bowser

Rey Koopa (クッパ大王 *Kuppa Daiō*?, conocido también como *Bowser*) es el archienemigo de la serie. Una tortuga antropomorfa más grande que un humano, quien invade el Reino Champiñón para apoderarse de él.

En el juego, el Rey Koopa aparece al final del cuarto nivel de cada mundo del juego. En estas áreas, Mario o Luigi deben tomar un hacha situada detrás del Rey Koopa, con la cual cortan el puente enviándolo a la lava. En los 7 primeros encuentros el ataque por bolas de fuego —otro modo de vencerlo— convertía al Rey Koopa en un enemigo menor, dándose a entender que el bandido original era el del octavo mundo y los otros siete, solo súbditos disfrazados, como un Goomba, un Hammer Bro, un Lakitu, etc...

Otros personajes[editar]

- **Toad** (キノピオ *Kinopio*?): Es un habitante y guardián del Reino Champiñón. Aparece al final de los 7 primeros castillos, mostrando la conocida frase:

¡Gracias Mario! Pero nuestra princesa está en otro castillo.

- **Goomba** (クリボー *Kuribō*?): Los primeros enemigos en aparecer. Son unas setas de color café. Se les vence al saltar una vez sobre ellos, lanzarles bolas de fuego o con una estrella, lo que los hace los enemigos más fáciles de matar.
- **Koopa Troopa** (ノコノコ *Nokonoko*?): Son seres parecidos a tortugas, pertenecientes al ejército Koopa. Como son el más bajo rango de los miembros del ejército, solo patrullan a pie sus zonas asignadas. Pueden ser utilizados como proyectiles después de hacer que se escondan en sus caparazones —saltando una vez para que se escondan, dos para lanzarlos—. En el juego aparecen dos tipos de Troopas: los verdes, que solo siguen un sentido y no lo cambian al menos que se choquen con un obstáculo; y los rojos, que al llegar a un precipicio cambian de sentido (también cuando chocan con un obstáculo). Cuando un caparazón no está en la pantalla, se desvanece. También hay unos que poseen alas (verdes y rojos), pero solo pueden ascender a una altura determinada —otros por lo que en lugar de volar, simplemente saltan— conocidos como **Paratroopa** o **Parakoopa** (パタパタ *Patapata*?). Estos también pueden ser utilizados como proyectiles — saltando una vez pierden sus alas, dos para que se escondan en sus caparazones, y tres para lanzarlos. Al igual como los que no tienen

alas, los verdes solo siguen un sentido y no lo cambian a menos que choquen con un obstáculo, y los rojos que sí lo cambian al chocar con un precipicio (también si chocan con un obstáculo). Ambas clases (con alas y sin alas) y tipos (verdes y rojos) son vencidos automáticamente con la bola de fuego o con una estrella.

- **Lakitu** (ジュゲム *Jugemu*[?]): También del ejército Koopa, se asemejan a los Koopa Troopa, con la diferencia de que estos son más pequeños, usan gafas y vuelan sobre una nube sonriente con líneas verdes. Su característica principal es arrojar pequeñas tortugas con caparazón de pinchos, llamados **Spiny** (トゲゾー *Togezō*[?]). Se puede vencer a Lakitu saltando sobre él, con bolas de fuego o con una estrella; a diferencia de los Spiny, sobre los que no se puede saltar por tener pinchos, por lo que para matar a un Spiny, hay que atacarle con una bola de fuego o con una estrella.
- **Planta piraña** (パッケン フラワー *Pakkun Furawā*[?]): Enemigo que se parece a una trampa para moscas y que emerge de las tuberías. Suele ascender y descender periódicamente. Se les vence con bolas de fuego, como a Bowser y a los enemigos regulares o con una estrella, como a todos. Cuando Mario o Luigi se encuentran junto a la tubería, esta planta no aparece hasta que se le alejen.
- **Podoboo** (パブル *Baburu*[?]): Aparece en las fases de castillo. Son bolas de fuego vivientes que saltan de la lava periódicamente.
- **Hammer Bros.** (ハンマーブロス *Hanmā Burosu*[?], *Hermanos Martillo*): De apariencia similar a los Koopa Troopa, con la diferencia de que estos usan armaduras y que estos no avanzan lateralmente, sino que saltan y lanzan martillos; para eliminarlos, hay que saltar sobre ellos o atacarlos con bolas de fuego o con una estrella.
- **Buzzy Beetle** (メット *Metto*[?]): Criatura amarilla con un caparazón negro. Son inmunes a las bolas de fuego, pero pueden ser derrotados de manera similar a los Koopa Troopa: saltando sobre ellos y empujándolos haciéndolos caer a un abismo como a los verdes, perdiéndolos de la pantalla, o con una estrella (con esta última se los derrota automáticamente).
- **Bullet Bill** (キラー *Kirā*[?]): Grandes misiles de color negro parecidos a las bombas Fat Man, que son lanzados desde los cañones Bill Blasters. Al igual que los Buzzy Beetle, son inmunes a las bolas de fuego, pero pueden ser derrotados saltando sobre estos o con una estrella.
- **Criaturas marinas**: Durante las fases acuáticas aparecen una serie de enemigos que, al igual que los anteriores, con solo el contacto, Mario pierde una vida. Estos son: **Blooper** (ゲッソー *Gessō*[?], similar a un calamar) y **Cheep Cheeps** (プクプク *Pukupuku*[?], similar a un pez). Los Blooper y los Cheep Cheeps son derrotados únicamente lanzándoles bolas de fuego. Sin embargo, los Cheep Cheeps también pueden aparecer en lugares sin agua y en este caso la única manera de derrotarlos es saltando sobre ellos, lanzándoles bolas de fuego o con una estrella. En el juego hay dos tipos de Cheep Cheeps: los rojos que aparecen tanto en el agua como fuera de ella y se mueven con rapidez, y los grises que solo aparecen en el agua y se mueven con lentitud.



Cartucho Famicom de *Super Mario Bros.*



Consola NES con el cartucho de *Super Mario Bros. versión española*

El jugador toma el rol de Mario o, en caso de ser el segundo jugador, presionando "Select" en su control, de Luigi.²⁰ El objetivo es recorrer el Reino Champiñón para derrotar a las fuerzas del Rey Koopa y salvar a la Princesa Peach.²¹ Si reciben un contacto enemigo, se pierde una vida, por ello, los hermanos Mario tienen un primer ataque que consiste simplemente en saltar sobre el enemigo —presionando "A" del control original—, siendo los champiñones conocidos como Goombas los primeros en aparecer;²² igualmente es posible saltar sobre los Koopa Troopas, y saltando una segunda vez sobre ellos es posible lanzar su caparazón.²³ Al patear este caparazón, se puede derrotar también a los enemigos que se encuentran delante, con el inconveniente de que si hay un obstáculo, el caparazón regresa y puede herir a Mario o Luigi.²⁴ Si Mario o Luigi cogen un champiñón aumentan de tamaño, y pueden ser heridos hasta dos veces antes de perder una vida (conociéndose esta transformación como Super Mario/Luigi); y cogiendo una flor (Mario fuego/Luigi fuego), obtienen la habilidad de lanzar bolas de fuego con un máximo de dos por vez —presionando una vez "B" del control—. ²⁵ Algunos enemigos no pueden ser derrotados saltando sobre ellos; estos solo pueden ser eliminados con un caparazón o con las bolas de fuego, o bien al ser tocados por Mario estrella/Luigi estrella.

Mario o Luigi pueden ser heridos al tocar al enemigo.²⁶ Si el enemigo toca a Super Mario/Luigi o Mario fuego/Luigi fuego, el personaje regresa a su pequeña forma original, pero si ya estaba en su forma original se pierde una vida.²²²⁵ El punto desde donde inicia Mario después de perder una vida, depende de hasta donde se haya avanzado en el recorrido. En cada nivel (excepto en el mundo 8 y en los castillos) hay un punto de control. Si el personaje pierde la vida antes de tal punto, vuelve a iniciar desde el principio del nivel, pero si la pierde pasado el punto, inicia desde el punto de control.²⁷ Mario o Luigi pueden coger también una estrella y volverse invulnerables por un tiempo limitado.²⁵ Mario estrella/Luigi estrella (como se le conoce a la transformación) pueden avanzar sobre varios

obstáculos sin problemas, y al contacto con el enemigo, este último es derrotado. Pero esto no sucede si cae a un precipicio, a la lava o si se acaba el tiempo, ya que en esos casos se perdería una vida.

Niveles[editar]

Nivel 1-2 de *Super Mario Bros.*

El juego consta de 8 mundos con 4 niveles cada uno — mostrándose como nivel 1-1, 1-2... 1-4, 2-1 y así sucesivamente.²¹ Cada nivel es diferente, al igual que su banda sonora. Hay cuatro estilos diferentes de mundos: el principal es el del Reino Champiñón, lleno de bloques de ladrillos o setas gigantes, y pueden ser tanto de día o de noche; niveles subterráneos, a los que se accede a través de tuberías; niveles acuáticos, los cuales deben ser cruzados nadando; y castillos, que son todos los cuartos niveles. Al final de los niveles 1, 2 o 3 de cada mundo hay un asta blanca con una bandera verde en la cual Mario o Luigi deben bajar la bandera para poder acceder al siguiente nivel. Para hacerlo cuentan con un límite de tiempo. A veces, cuando se llega a la bandera en un momento determinado, se lanzan fuegos artificiales.²⁸²⁹

El objetivo es llegar al cuarto nivel de cada mundo, es decir, al castillo. Algunos castillos son laberintos, por lo que Mario o Luigi deben descifrar el patrón correcto para poder avanzar, de no ser así, el laberinto se repetirá hasta haber encontrado el patrón correcto. Al final de cada castillo, Mario o Luigi debe enfrentarse a Bowser. Si uno de ellos lanza cinco balazos sobre él, se descubre que en realidad era solo un disfraz, y el verdadero se encuentra en otra parte.³⁰ A partir del mundo 6, el Rey Koopa lanza martillos y a su vez fuego.³⁰ Hay otra manera de derrotarlo: al final del puente donde se encuentra Bowser hay un hacha, que al tocarla corta las cuerdas del puente, haciendo caer a Bowser en la lava.³¹ Tras esto, Mario o Luigi se acerca a un guardia del reino que dice:

*¡Gracias Mario [o Luigi]! Pero nuestra princesa está en otro castillo.*³²

Si se completa el cuarto nivel se accede al siguiente mundo.

Objetos[editar]

Bloques[editar]

Durante el juego aparecen diferentes objetos que el jugador puede ir cogiendo para avanzar de una manera más fácil, o simplemente para aumentar la puntuación.

- Los **bloques** —en los niveles superficiales son de color marrón mientras que en los subterráneos son de color azul—, que pueden tener o no otros objetos ocultos dentro de ellos, algunos son invisibles hasta que se descubre el sitio en el que se encuentran;
- El **bloque de interrogación**, que es el primero en observarse. El contenido de ambos puede variar, ya que pueden contener:
 - Un **ítem**.
 - Una o varias **monedas**
 - Una **planta creciente** (*beanstalk*), que está oculta en bloques y permite a Mario trepar por ella al cielo, acceder al bonus del nivel y recoger un gran número de monedas.