

# Mario fuera del reino de Nintendo - Especial - Introducción

## Mario fuera del reino de Nintendo

Mario nació de mano de Nintendo, siendo diseñado por Shigeru Miyamoto, y se ha convertido en el mejor embajador de la compañía y su nombre es sinónimo de videojuego. De hecho, su primer título como protagonista absoluto, Super Mario Bros., cumple ahora 25 años, pero su carrera empezó antes, junto a Donkey Kong.

Vale, todavía no se llamaba Mario, sino Jumpman (bastante descriptivo, todo sea dicho), y no había una princesa por salvar, ni Bowser era su enemigo. Ni siquiera era fontanero todavía. Pero la evolución del personaje fue rápida, y empezó a protagonizar videojuegos, y a hacer cameos en muchos más. Pronto aparecería en títulos deportivos, se crearían nuevas sagas en torno al universo del Reino Champiñón... pero hay todo un mundo de Mario fuera de Nintendo. Repasemos su trayectoria, pero siempre desde la perspectiva de juegos oficiales, alejándonos de cameos extraoficiales (siendo suaves), y múltiples homenajes o apariciones sutiles, que alcanzan incluso juegos como World of Warcraft.



Mario apareció por primera vez en la máquina recreativa de Donkey Kong, lanzada en 1981, y convertida a Game & Watch en 1982, y a NES (Famicom) en 1983. Este mismo año, Mario repetía en consolas (tras Donkey Kong Jr. en 1982, donde él era el

malo) con Mario Bros., la máquina recreativa para dos jugadores. Pero antes de llegar ese primer juego homónimo, debemos tener en cuenta que Donkey Kong se lanzó en Atari 2600, ColecoVision e Intellivision en 1982, y ya en 1983 en Apple II, Commodore 64, DOS y -por fin- NES. Donkey Kong Jr. repetiría el proceso ese mismo proceso vistiendo en 1982 Atari 2600, y ya en 1983 ColecoVision, Intellivision y VIC-20, así como NES. Como vemos, Nintendo apostaba por una política multiplataforma para sus juegos.

Ésta desapareció poco después, y Nintendo se dedicó a ceder a Mario para una serie de proyectos orientados específicamente a PC, aunque en algunos casos se lanzaron también adaptados a Super Nintendo, e incluso NES. La única excepción durante esta última época fue el acuerdo con Philips, que permitió llevar a Mario y a Link al CD-i por desarrollos de la propia compañía holandesa. Terminaremos con un repaso a las últimas recreativas de Mario, ya en esta década, firmadas por Capcom y Namco, pero sobre tecnología que en buena medida es en realidad de Nintendo.

## **Mario Bros.**

El 1 de junio de 1983 **Mario Bros.** visitaba los salones recreativos japoneses por primera vez, y se introducían elementos que serían clave en la historia del personaje: tortugas, tuberías, y Luigi. Aunque Mario ya podía saltar sobre sus enemigos (bueno, si tenían pinchos mejor no), se trataba más bien de saltar por debajo de su suelo para darles la vuelta y darles una patadita al acercarnos a ellos, porque si les daba tiempo a recuperarse se enfadaban e iban mucho más rápido. Creado por Miyamoto y Gunpei Yokoi, quienes eran las mentes pensantes tras Donkey Kong, su existencia fuera de las consolas Nintendo (lo que incluye hasta el fracasado Virtual Boy, si aceptamos a Mario Clash como una reinterpretación de éste) culminó en la labor de Hudson Soft para los ordenadores NEC PC-8801 (popularmente, PC-88) y FM-7 (de Fujitsu), bajo el nombre de **Mario Bros. Special**.

La versión más popular fue la de NES, que sólo en Japón vendió 1,63 millones de copias, una popularidad que se vio reforzada por su aparición en Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, la gama de ordenadores de Atari de 8 bits (400, 800, Liz, y las series XL, XE) , Amstrad CPC, Sinclair Spectrum y Commodore 64. Daba igual, virtualmente, qué máquina tuvieras en casa: Mario estaba a tu alcance en conversiones con distinta suerte según la potencia y características de la máquina, con versiones que fueron llegando desde 1983 hasta 1987, gracias a la labor de compañías licenciatarias, como Ocean Software.



atontar a los enemigos.

La historia del Mario Bros. Special de Hudson es un poco diferente, porque aportaba nuevos niveles, variaciones en la mecánica de juego, etc. Incluso lanzaron una variante más arriesgada, **Punch Ball Mario Bros.** donde podíamos usar pequeñas bolas, que golpeábamos, para



La libertad que daba Nintendo a los licenciarios resultó, por tanto, en títulos



sus sagas y personajes.

de calidad dispar en función de la compañía y sus decisiones creativas, pero todavía estaban lejos los años en los que la empresa japonesa empezaría a controlar obsesivamente todo lo que gira en torno a

## Super Mario Bros. Special

Puesto que Donkey Kong 3 (estrenado en 1984 en NES, pero adaptado a NEC PC-8801 y FM-7, por Hudson) no cuenta estrictamente con la presencia de Mario, nuestro siguiente parón en el camino es esta versión de **Super Mario Bros.**, firmada por Hudson Soft para los ordenadores NEC PC-8801 y Sharp X1 en 1986.

El juego adaptaba de una manera muy fiel la jugabilidad y niveles del original de Nintendo, pero contaba con nuevos fondos de escenario en cada una de sus versiones, adaptándose a las posibilidades técnicas de estas computadoras. Como dato curioso, lo cierto es que en PC-88 el juego iba más rápido, pero de una manera un tanto tosca. Simplemente, el código se ejecutaba más rápido, e incluso el contador de tiempo iba acelerado. Justo lo contrario que ha pasado en algunas ocasiones con las adaptaciones al formato de televisión PAL-50.

El título perdía el *scroll*, es decir, el movimiento de la pantalla que acompañaba a Mario, principalmente debido a que el PC-88 era ligeramente inferior en su rendimiento a la NES, y, del mismo modo, se podían apreciar diferencias en algunos detalles gráficos, e incluso en el sonido. Los elementos más empobrecidos eran los gráficos, perdiendo color y definición, y una jugabilidad que perdía muchos enteros al faltarle el *scroll*, un aspecto tecnológico esencial en este juego.



La entrega de Sharp X1, por su parte, ofrecía una velocidad de juego mucho más similar a la del original japonés, por lo que suele considerarse una versión superior a nivel jugable frente a la anterior, puesto que en cuanto a contenidos ambas versiones eran idénticas: perdían la presencia de Luigi, no había opción de dos jugadores, y se introducían algunos enemigos extraídos de Mario Bros., y otros de Donkey Kong. En este sentido, las grandes incorporaciones eran la mosca, el cangrejo y los barriles.

También había ítems adicionales, como un martillo (extraído, claro, de Donkey Kong), un reloj que aumentaba el contador de tiempo, unas alas que permitían a Mario volar (que se hacía con la animación de nadar) durante un brevísimo periodo de tiempo, una estrella especial que eliminaba a todos los enemigos en pantalla, y una suerte de abeja que sumaba 8.000 puntos al marcador.







En cualquier caso, **Super Mario Bros. Special** era un título oficial del fontanero, y con sus nuevos contenidos, es en ocasiones visto como una continuación, aunque su condición es más bien la de ser una rareza. Eso sí, se adelantó unos meses a la llegada del juego que conocimos en los mercados occidentales como **Super Mario Bros.: The Lost Levels**, así que si nos aferramos a verlo como una secuela... es la primera continuación de la saga.

## Mario Bros. II

En 1987 el estudio Thundersoft desarrolló **Mario Bros. II**, un título que se lanzó sólo en Europa para Commodore 64, y que poco tenía que ver visualmente con la herencia del fontanero de Nintendo. Además, se basa en la versión de Game & Watch (las pequeñas consolas con pantalla LCD de tipo portátil que Gunpei Yokoi inventó antes de parir la Game Boy).



Se podía ver en la consola doméstica de Nintendo.

Se trataba, por tanto, de mover cajas de un lado a otro de la pantalla a partir de la portátil de 1983, aunque, claro, aquí había color y se añadía un supervisor. Salvo por el jugador a dos bandas, poco tenía que aportar a la jugabilidad, y, desde luego, se quedaba muy por detrás de lo que se

## Mario Teaches Typing

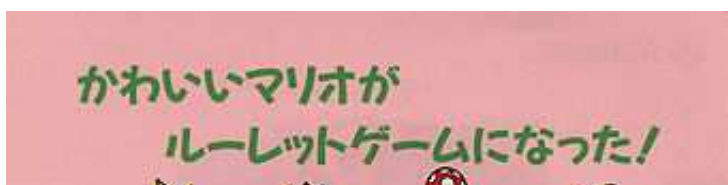
Mario estuvo tranquilo en los brazos de Nintendo, y nadie más, durante un tiempo, pero en 1991 el fontanero visitó los ordenadores compatibles con dos títulos pensados para el sistema operativo DOS. Hablaremos primero de **Mario Teaches Typing**, que fue adaptado a Mac y Windows en 1995, y sumó una continuación (Mario Teaches Typing 2) en 1997. Charles Martinet ponía la voz a Mario en la

versión CD-ROM, y, como otros juegos similares, en realidad es un título educativo para enseñarnos a mecanografiar.

Si *The Typing of the Dead* adapta el juego de pistola y zombis de Sega, este nos propone teclear acompañados de Mario, Luigi y la Princesa Peach (que entonces era más bien conocida como Toadstool), todo ello de mano de Interplay. Había que pulsar las teclas según se indicaban en pantalla, identificando bloques y enemigos con letras diversas. En la parte inferior de la pantalla se ofrecía una ayuda: aparecían dos manos de Mario (es decir, dos guantes blancos) y se destacaba en azul el dedo apropiado para pulsar cada tecla que se nos iba dando en pantalla.

## Mario Roulette

Toda una rareza de los salones recreativos japoneses en 1991, no sólo porque no salió de ahí, sino porque se fabricaron muy pocas unidades. Creado por Konami, **Mario Roulette** era un juego de ruleta en el que se apostaba con Mario, Yoshi, Peach y Bowser como compañeros de tropelías.





Se aplicaban las mismas normas, en esencia, que en un casino, aunque algo simplificado, y con un aspecto gráfico que decoraba todo el asunto extraído directamente de **Super Mario World**.

Las apuestas se pueden hacer a una casilla en concreto, a una fila, al color (rojo o negro), al número (par o impar), etc., emulando el juego real de la ruleta, pero con un casillero reducido de 9 fichas (en tres hileras de tres casillas), usando los poderes de Mario en Super Mario World: champiñón, flor y pluma.

## Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up

Merit Software tomó la figura de Mario y sus amigos (y enemigos) para la realización de un juego de pintar y colorear para DOS que se lanzó en 1991: **Super Mario Bros. & Friends: When I Grow Up**. Con una paleta de colores para coger y pintar en la pantalla, había algunas secuencias animadas que podían llamar la atención de los pequeños.







Eso sí, su vinculación con el universo de Mario es limitada, pues extrañamente los dibujos estaban ambientados en situaciones extrañas para el fontanero, con series de dibujos ambientados en profesiones, como policía, cocinero, abogado... En ese mundo se integraba a Mario y Luigi, sí, pero también a Bowser, los Toads, la princesa, y algunos personajes más, destacando un cameo de Link.

Lo único que los niños podían hacer era escoger un color y pintar una zona del dibujo, partiendo de una paleta de 16 colores, aunque con opción de mezclarlos, lo que daba unos impresionantes 256 colores. El progreso se iba salvando, así que siempre se podía recuperar cada dibujo.

## Los pinballs oficiales

Gottlieb era una famosa compañía estadounidense, con sede en Chicago, que lanzó montones de máquinas de tacos, o pinballs, y en 1992 lanzó dos mesas oficiales de Super Mario: **Super Mario Bros.** y **Super Mario Bros. Mushroom World.**

Super Mario Bros. se hizo sobre su diseño System 3, estrenado en 1989 por Lights...Camera...Action!, y se convirtió en la primera de la casa con una pantalla LCD que daba mensajes al jugador, e incluía tabla de puntuaciones. Super Mario Bros. Mushroom World empleaba la misma tecnología.

La compañía lanzó múltiples máquinas de pinball basadas en populares

videojuegos, como Street Fighter II, la mayoría de ellas sobre esta misma base de diseño para sus mesas.

## **Mario is Missing!**

Se lanzó en Super Nintendo y en NES, pero antes, en 1992, se estrenó en ordenadores con sistema operativo DOS el juego **Mario is Missing!**, una nueva propuesta educativa con... Luigi como protagonista, porque Mario había desaparecido. Fue desarrollado por The Software Toolworks y publicado por Mindscape.

Bowser planea inundar el planeta fundiendo el hielo de la Antártida usando secadores de pelo, así que Mario, Luigi y el fiel Yoshi van a impedirlo. Pero nada más llegar, Mario cae en las garras de Bowser... Bueno, esta secuencia es ligeramente diferente en cada versión, y en PC Luigi tiene un ataque de pánico a la hora de entrar en la guarida de Bowser, así que Mario decide ir solo. Luigi, en un ejercicio de prognosis, le dice que no coja caramelos de desconocidos, pero Mario desoye el consejo y se come el caramelo que le ofrece Bowser (disfrazado e irreconocible... ejem), y cae en la trampa. Mario es capturado, y Luigi decide entrar él solo en el castillo, dejando a Yoshi fuera.

También es curioso que el desenlace de cada versión era diferente entre sí, y en el caso de PC el final nos muestra a un Bowser semidesnudo, pues pierde su caparazón, y descubrimos qué tipo de ropa interior usa.

El juego, en sí, era una aventura en la que Luigi debía buscar objetos y devolverlos a su lugar apropiado, respondiendo a preguntas de toda índole, y con algo de habilidad para enfrentarse a algunos obstáculos. La versión para PC tenía un elemento jugable que no pasó a consola, y es que había videollamadas con las que Luigi debía ponerse en contacto con otros personajes para responder preguntas, recibir recompensas, etc.

Los enemigos se eliminaban saltando sobre ellos en consola, pero en PC se usaban las Flores de Fuego que debíamos buscar por toda la ciudad, y al saltar sobre los Koopa Troopas se quedaban solamente atontados, y se retiraban.



**Mario is Missing!** era, en definitiva, un título educativo que nos llevaba a recorrer montones de ciudades de todo el mundo (incluyendo Madrid en la versión de PC), para recibir una lección de geografía como quien no quiere la cosa.

## **Mario's Time Machine**

En 1993 Mario regresaba con una aventura educativa para PC (que se lanzó ese

mismo año en Super Nintendo, y en 1994 en NES) que, esta vez, iba a ser una lección de historia: **Mario's Time Machine**.

Bowser ha construido una máquina del tiempo y planea viajar a diferentes periodos de la historia para robar objetos y montarse su propio museo. Mario debe recuperar esos objetos y devolverlos a su lugar y época de origen antes de que Bowser destruya toda la línea temporal.

En total, Mario recorría quince periodos históricos, y era importante explorar los entornos y hablar con los habitantes para conseguir pistas y aprender nociones básicas de historia, con elementos de aventura gráfica vinculados al uso de objetos. Tras hablar con todo el mundo, se resolvían una serie de preguntas sobre historia en forma de un ejercicio de rellenar con huecos a partir de los datos que nos habían dado los personajes secundarios, con dos errores de margen.

Era un claro heredero de la fórmula del anterior título, pero su rendimiento comercial fue limitado, y se convirtió en el último de esta subsaga educativa.

## **Mario Unkurukai**

En 1993 Banpresto lanzó otro extraño entretenimiento en Japón: una adaptación



para juegos de los títulos de baile (populares gracias a la saga Dance Dance Revolution de Konami), pero pensando especialmente en los niños, con Mario como protagonista.

Ni siquiera pasó por salones recreativos, sino que es una de esas máquinas que se pueden encontrar por centros comerciales como pequeño entretenimiento para niños. Vamos, como un trenecito, un caballito, o cualquier otro entretenimiento que se mueve con monedas de 25 pesetas (o lo que sea que cuesten ahora), o las que hay (y ahora parecen más habituales) que permiten que se monten los niños y se hagan fotos con fondos divertidos.



En realidad, durante bastantes años fueron apareciendo máquinas de este tipo sin mayores problemas en Japón, y un uso más o menos legítimo de personajes icónicos, como el propio Mario de este caso, o Doraemon, Hello Kitty, o cualquier personaje de dibujos atractivo para los niños.

Si no fuese por la presencia de unos muñecos de Mario y Yoshi en el mueble, nadie le habría dado importancia, pero precisamente por su presencia se ha convertido en uno de los mayores misterios en torno a los títulos "raros" del fontanero... pero sin más interés que ése.

## Hotel Mario

El CD-i, el invento de Philips, sumó algunos juegos bastante malos inspirados en la saga Zelda, pero también **Hotel Mario**, una creación directa de Philips Media que se estrenó en 1994.

Bowser y sus hijos han construido una serie de hoteles por todo el Reino Champiñón, y han secuestrado a la princesa Peach, que está escondida en uno de ellos. Así que Mario y Luigi salen a su rescate.



El objetivo principal de este juego de plataformas era cerrar las puertas de cada una de las plantas de estos hoteles, pero, claro, hay enemigos que vuelven a abrirlas. El planteamiento es tan raro como ése. En una referencia clásica a Super Mario Bros., la princesa es encontrada al final de cada hotel, pero es ressecuestrada en el último momento y hay que ir al siguiente.

Con un estilo visual para sus escenas cinemáticas tan horrible como se puede llegar

a concebir, lo único interesante era jugar a dos bandas, contando así con Luigi, aunque este modo multijugador era por turnos, así que tampoco había mucha chicha en realidad.



Una de sus curiosidades es que los nombres de los hoteles son parodias de nombres de hoteles, pero es un tipo de humor al que pocas personas en su sano juicio darían importancia, pero sí acierta a la hora de introducir algunos elementos de cultura popular, como referencias a la película *Cazafantasmas*. Sin embargo, su jugabilidad era torpe, en buena parte debido al nulo ritmo de juego, y porque el mando de CD-i no era, ni mucho menos, mínimamente apto

para jugar a nada.

## Mario's Game Gallery

Interplay volvía a tomar a Mario y llevarlo al PC, aunque el desarrollo lo firmaba Presage Software. Lanzado en 1995, tan sólo era una recopilación de juegos de mesa clásicos (backgammon, dominó, damas, Yahtzee...) para ordenador que usaba a Mario y sus compañeros de aventuras como ambientación.



era más de lo mismo.

Las piezas y cartas -según el juego- contaban en su mayor parte con decoraciones inspiradas en Mario o diferentes personajes, como Yoshi, o Bowser, por poner unos ejemplos. Fue relanzado en 1998 bajo otro nombre, **Mario's FUNdamentals**, pero en esencia

## Mario Teaches Typing 2

La continuación del primer juego de mecanografía de Mario llegó en 1997 al PC, siendo publicado una vez más por Interplay. En esta ocasión, Mario y Luigi tenían que recuperar las diferentes partes de una máquina de escribir máquina que había sido destruida cuando Mario metió la gamba al usarla para destruir los dominios de Bowser.

En esta ocasión, el juego contaba con múltiples secuencias CGI en las que una cabeza de Mario (al estilo de la carta de presentación de Super Mario 64) hablaba al jugador. La voz, claro, era la de Charles Martinet, y aunque ofrecía más opciones de personalización, como realizar una prueba de velocidad y precisión, o poder imprimir diplomas con nuestros logros, no dejaba de ser un título educativo que ha pasado, como se podía esperar, sin pena ni gloria.

### **Las recreativas de Capcom**

Vamos a realizar un rápido paso por las máquinas recreativas que Capcom lanzó en Japón desde 2003. Como veremos, hay máquinas muy diferentes entre sí, y -aunque recientes- son pequeñas visiones un tanto desconocidas de Mario y compañía. Sin embargo, hay que tener en cuenta que tanto en este caso como en las de Namco se trata de juegos sobre la placa arcade Triforce, un diseño de Nintendo, Sega y

Namco a partir de GameCube, así que podemos considerar que tienen un pie en Nintendo y otro fuera.

### Super Mario Fushigi no Janjan Land

Capcom inició en 2003 una serie de máquinas para salones japoneses con este **Super Mario Fushigi no Janjan Land**... pero que no es sino una tragaperras con motivos decorativos extraídos de **Super Mario Bros. 3**.



Hay que tener en cuenta, eso sí, que se trata de un concepto de recreativa en el que por poco dinero se compra un buen puñado de fichas (aunque en realidad, algunas valen bastante), y con ellas se juega con estas máquinas. Estas fichas que compramos no son canjeables después por dinero real, de manera que se trata de una emulación de apuestas en tragaperras, muy real, sí, pero no verídica al 100%.

### Super Mario Fushigi no Korokoro Party (y otras)



Esta recreativa entra en nuestra consideración por ser fruto de una colaboración entre Nintendo y Capcom, a partir de la fórmula jugable de la saga Mario Party, que es, a su vez, resultado de la colaboración entre Nintendo y Hudson Soft.



Se lanzó en 2004 con un mueble de lo más original, recuperando algunos de los minijuegos multijugador de las entregas domésticas, pero permitiendo hasta seis participantes simultáneos. Tuvo una segunda parte, **Super Mario Fushigi no Korokoro Party 2**, con escasas novedades, que se lanzó en 2005.

En ambos casos, se combinaba videojuego tradicional con elementos físicos reales, y al ganar se nos entregan bolas con premios en su interior.



Debemos señalar que Capcom lanzó una tercera máquina para ferias y parques de atracciones con Mario Party como elemento principal, en 2009. Presentaba, como principal novedad, una pinza que se mueve en horizontal y vertical para coger uno

de los premios que están dentro de la urna.

## Mario Kart GP

Namco ha lanzado dos máquinas recreativas basadas en la subsaga Mario Kart, con la colaboración de Nintendo, aunque el diseño del juego y la cabina es íntegro de Namco en las dos entregas. Se trata de **Mario Kart Arcade GP** (2005) y **Mario Kart GP 2** (2007).

El juego combina personajes del mundo de Mario con otros de Pac-Man, sumando 12 personajes su primera entrega, y también 12 circuitos (y versiones espejo), aunque los dos últimos se desbloquean sólo si hemos triunfado en las anteriores competiciones (un total de cinco, a dos circuitos cada una, más sus versiones espejo).



Esta progresión tan propia de videojuego doméstico se debe a que la máquina permite guardar el progreso en tarjetas de memoria, que se podía comprar desde la



misma máquina. Había también un mueble sin esta función, y sin opción de introducir ni comprar tarjetas.

Aunque se criticó su poca sustancia real en la jugabilidad, lo cierto es que incluía más de 100 objetos diferentes, aunque la mayoría son sólo variaciones muy leves entre ellos, como los que se derivan del hecho de que cada personaje tenga cuatro objetos específicos.

La segunda parte añadió karts personalizables y más personajes: Waluigi y un Tamagotchi, así como cuatro circuitos más. Repetía la opción de guardar el progreso en tarjetas de memoria, y ahora, al acabar una competición, se nos presentaba un reto adicional, al estilo de las misiones que se estrenaron en **Mario Kart DS**.



Como en el primero, se podía personalizar nuestra presencia en las puntuaciones sacando una foto del jugador e introduciéndola en un marco virtual inspirados en osos, piratas, etc., pero en esta ocasión sí era interesante, pues la máquina se conectaba a internet para subir las puntuaciones a una tabla que recogía las de todas las recreativas del juego.





Estas recreativas de Capcom y Namco han sido los últimos juego de Mario fuera de los sistemas Nintendo... aunque con matices, pues todas ellas se basan en la placa Triforce, un diseño de máquina recreativa basado en el hardware de GameCube, que se empleó también -entre otros- en los juegos F-Zero AX (Sega), Donkey Kong Banana Kingdom y Donkey Kong Jungle Fever (estos últimos también de Capcom).

Durante todo este tiempo, el fontanero se ha seguido prodigando en multitud de juegos, y ha pasado por diferentes desarrolladoras que han hecho juegos deportivos, puzzles, aventuras, títulos 'party', juegos de carreras, de rol... pero siempre en el reino de las máquinas diseñadas por y para Nintendo.