



# La gran carrera de Mario

Brrumm, brumm! El Primer Campeonato Mario Kart ha dado comienzo en 32 canchas. Hemos querido saber quién creó a este superhéroe de los videojuegos que arrasa en todo el mundo y que consiguió transformar Nintendo, una antigua fábrica de naipes a punto de quebrar, en una multinacional que vende por un tubo.

**¿Quién es Mario? Un fontanero italiano bigotudo de grandes manos, un héroe atípico que se cuele en millones de hogares para jugar.** Es, sin duda, famoso en todo el mundo. Pero quizás mucha gente no sepa que el personaje fue creado por **Shigeru Miyamoto** (Kioto,



1952), un niño grande, como muchos califican a este genio de los videojuegos que siendo muy pequeño ya inventaba juguetes, marionetas y todo tipo de 'gadgets' para jugar con otros niños.

Hijo de padres profesores, Miyamoto se graduó en diseño industrial y gracias a ello entró a trabajar en Nintendo, una empresa fundada en 1889, dedicada durante casi un siglo a la fabricación de naipes. Se unió a la compañía con la misión de crear juegos y productos de entretenimiento. Al poco, Nintendo empezó a explorar en los videojuegos, y a Miyamoto le pidieron que hiciera dibujos para un juego que estaban creando, Donkey Kong.

## El nuevo Walt Disney

El caso es que aquel juego obtuvo un gran éxito, Nintendo se dio cuenta de que la aportación de Miyamoto tuvo mucho que ver en ello, por lo que empezó a ser considerado en la empresa. El siguiente en nacer fue... Mario. Si Donkey Kong era un gorila peludo, el próximo 'hijo' de Nintendo debía ser un personaje pequeño, que pareciera humano y con carácter. Poco a poco fue tomando forma desde los lápices de Miyamoto, aunque él mismo reconoce que no partía de una idea preconcebida y que Mario fue evolucionando durante el proceso de desarrollo.

Este japonés risueño se ha convertido en el Walt Disney de este siglo. Reconoce que lleva un gran niño en su corazón que le 'sopla' ideas a la hora de plantear



Las oficinas Cancha han creado un espacio propio para celebrar el campeonato Mario Kart. El próximo 30 de abril conoceremos al ganador de los 18.000 euros y a los siete finalistas. Síguelo en [canpeonatomariokart.com](http://canpeonatomariokart.com)



Rosa y Cristina prueban su habilidad con Mario Kart en una Cancha.

[SIGUE EL CANPEONATO]

“Conozco bien el juego y ¡estoy deseando que empiece la competición!”

[Juan] “Hola, soy de Mallorca y cogeré el avión para asistir al encuentro” [Paco] “Formidable iniciativa!!!”

[María] “Aupa, a ver si montáis uno de Guitar Hero, que también somos muchos los que flipamos con este juego” [Txente]...

nuevos juegos. De hecho, una de las motivaciones para imaginarlos es saber que siempre hay alguien jugando con sus inventos y piensa en cómo sorprenderles de nuevo.

### Del Brain Training a la Wii

A quien no ha logrado conquistar Miyamoto es a su mujer, que no sentía para nada atracción hacia los videojuegos... hasta que salió el Brain Training del Dr. Kawashima para la Nintendo DS. Porque a casi todo el mundo, no importa la edad, le preocupa medir su inteligencia y se implica en ello si además se divierte a base de acertijos y puzzles. En Japón, arrasó.

Otro ejemplo, la Wii, un exitazo entre los regalos de las dos últimas navidades, ha logrado convertirse en un juego familiar. ¿Cómo? Por pura intuición. Porque si hay algo que le mueve a Miyamoto es lo que en inglés se denomina ‘feeling’ y que traducido a nuestra lengua equivaldría a ‘olfato’. Pero, ¿olfato para qué? Para captar lo que a la gente le apetece a la hora de disfrutar de su tiempo libre. Y la Wii responde a esa demanda porque ofrece un divertimento físico, sin salir de casa y compartible con personas de cualquier edad. Las madres, que influyen mucho en la com-



### Del pixel al 3D

En 1981 triunfa entre las máquinas recreativas un juego que consistía en que Mario Jumpman (abajo) debía rescatar a una dama capturada por un enorme gorila, Donkey Kong. Pronto estos dos personajes se hicieron los más famosos de Nintendo y con el tiempo fueron evolucionando hasta las versiones en tres dimensiones, como el Super Mario Galaxy (arriba), el nuevo juego de Mario para la Wii.



pra de juguetes para sus hijos, empiezan a mirar con buenos ojos a la Wii porque, por lo menos, les obliga a moverse y a interactuar con los demás, dos de las ‘pegas’ que con frecuencia apuntan respecto a los videojuegos clásicos.

Otra curiosidad. Cómo se gestó la Wii Fit. Una vez más, fue por experiencia personal.

Miyamoto reconoce que, desde que empezó a trabajar en los proyectos de Nintendo, ganó bastante peso porque, dice, solo tenían tiempo para comer. Pero con los años se fue planteando recuperar la forma física, ir al gimnasio, dejar de fumar, pesarse cada día... pero como todo esto no le divertía, pensó en idear algo nuevo. Para entonces ya existía la Wii Sports, y aplicó parte de las aplicaciones de aquella a la Wii Fit. El resultado es un gimnasio monitorizado en casa, que te permite tonificar músculos, practicar yoga, correr, mejorar el equilibrio y un sinfín de actividades para devolver al cuerpo su salud. Y una vez más lo consiguió: sorprender y divertir a la gente con un juguete simple e inocuo.

### Un padre preocupado

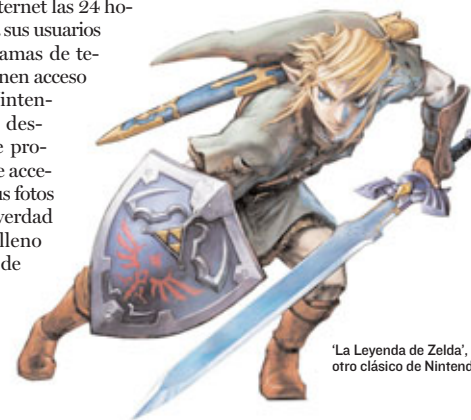
¿Cómo enfoca la violencia este Aladino de ojos rasgados? Como padre de fa-

milia, le preocupa el contenido violento de algunos videojuegos, muchos de ellos grandes superventas, como ‘Grand Theft Auto’, que ha sido acusado de incitar a cometer crímenes en la realidad. Sin embargo, la factoría Nintendo no ha seguido ese camino, y cuida mucho el contenido de sus juegos, que no inciten a la violencia, al ‘bullying’ (acoso escolar) o a la falta de respeto.

A Miyamoto le gustaría que la Wii formara parte del mobiliario básico de un cuarto de estar, como lo son los sillones y el televisor. En Japón van en esa línea, porque la Wii se puede conectar a Internet las 24 horas del día, permite a sus usuarios participar en programas de televisión. Incluso, tienen acceso gratuito al canal Nintendo desde el que se descargan muestras de programas de la DS y se accede a un canal para sus fotos en la televisión. La verdad es que Japón está lleno de ‘geeks’ (fanáticos de la tecnología). ✖

### Por qué se llama ‘Wii’

Cuando nació la máquina la bautizaron como Revolution. Pero pronto Nintendo quiso nombrarlo con una palabra más corta (los japoneses son aficionados a abreviar los nombres) y que sonara bien en cualquier idioma. Así surgió Wii, con fonética idéntica al ‘we’ inglés (nosotros) y al ‘oui’ francés (sí). El concepto de ‘nosotros’ encajaba bien con esta consola, porque Nintendo quería crear un juego en el que participaran muchas personas.



‘La Leyenda de Zelda’, otro clásico de Nintendo.

### Mario Kart da mucho que hablar.

Hemos rescatado estos ‘posts’ en: [www.canpeonatomariokart.com/blog/](http://www.canpeonatomariokart.com/blog/) ¡¡Entra, sigue las pruebas... y deja tus comentarios!!

Las pruebas se desarrollan en 32 Canchas de toda España. A finales de febrero, ya había 3.254 personas inscritas (el plazo termina el 31 de marzo). **Quedan dos fases de participación:**

- **Superación de tres de los cinco mundos de Mario Kart.** Hasta el 31 de marzo. Premio: 5 euros por cada mundo superado.

- **Fase final.** Abril. Para quienes hayan superado al menos tres mundos. 2 de abril: competición local para elegir 2 finalistas de cada una de las 32 Canchas. **16 de abril:** competición regional entre los 64 clasificados. Solo ‘sobrevivirán’ 12. **23 de abril:** competición nacional, de la que saldrán los 8 finalistas. **30 de abril:** gran final. El ganador se llevará 18.000 euros y los siete finalistas, 1.000 euros cada uno.