

[Super Mario Bros](https://www.softomic.org/juegosflash/super-mario-bros.html)

<https://www.softomic.org/juegosflash/super-mario-bros.html>

Fecha:4-5-2026 7:27:02

Super Mario Bros. (1985) es el videojuego que salvó a la industria tras la crisis de 1983 y definió las reglas de los juegos de plataformas para siempre. Es la obra maestra de Shigeru Miyamoto y el pilar fundamental de Nintendo. Aquí tienes la información clave:

• Super Mario Bros: El Rey de las Plataformas

1. El Nacimiento de un Icono

• Impacto Global:

Vendió más de 40 millones de copias, siendo durante décadas el juego más vendido de la historia. Convirtió a la NES en un éxito mundial.

• El Rescate Real:

La trama nos lleva al Reino Champiñón, donde el fontanero Mario debe rescatar a la Princesa Peach de las garras de Bowser, el Rey Koopa.

• 2. Jugabilidad Revolucionaria

• Power-Ups:

Introdujo objetos que cambiaban el estado del personaje: el Super Champiñón (crecer), la Flor de Fuego (disparar) y la Estrella (invencibilidad).

• Inercia y Control:

Fue de los primeros juegos en perfeccionar la sensación de aceleración y salto, haciendo que el control de Mario fuera fluido y preciso.

• 3. Secretos y "Warp Zones"

• Atajos Ocultos:

El juego premiaba la exploración. Descubrir las Warp Zones permitía saltarse mundos enteros, algo que fomentó la competitividad y los "speedruns" desde los años 80.

• Bloques Invisibles:

Lleno de secretos, desde vidas extra (1-Up) hasta bloques con monedas ocultas en los lugares más inesperados.

• 4. Una Banda Sonora Inmortal! Koji Kondo:

El compositor creó el "Ground Theme", posiblemente la melodía de videojuegos más reconocida del mundo.

• Sonido Dinámico:

La música acelera cuando te quedan menos de 100 segundos, aumentando la tensión y la adrenalina del jugador de forma magistral.

• 5. Curiosidades Técnicas

• Nubes y Arbustos:

Debido a las limitaciones de memoria de la época, las nubes y los arbustos son exactamente el mismo gráfico pero con colores diferentes.

• El "Infinite 1-Up":

El famoso truco de rebotar sobre un caparazón de Koopa en unas escaleras para ganar vidas infinitas fue un error que Miyamoto decidió dejar a propósito.