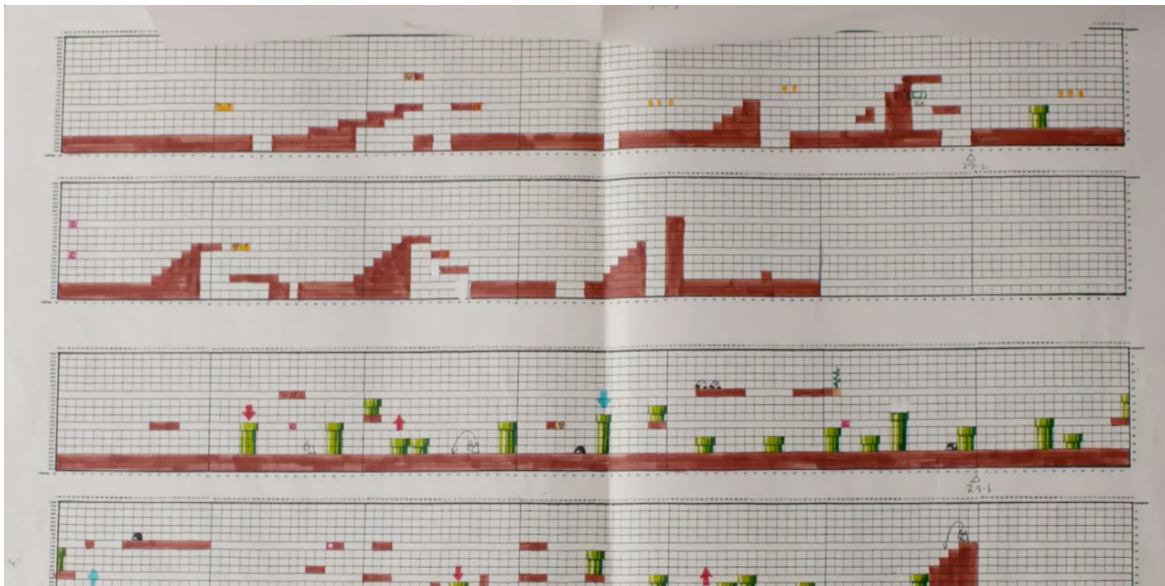


Así diseñó Nintendo el primer Mario Bros

El Ciudadano · 23 de junio de 2015



Desde la década de los ochenta muchas cosas han cambiado en el ámbito tecnológico, y el mercado de **los videojuegos también ha evolucionado** desde ese entonces, hoy en día hacer un juego puede resultar “*relativamente*” fácil pero en aquel entonces era toda una proeza a nivel de desarrollo y diseño.

Desde el E3 de este año Nintendo ha dejado entrever, para continuar con la [celebración del 30 aniversario](#) del lanzamiento del primer **Super Mario Bros**,

como es que fue construido este mítico juego.



1300989513247141928

Diferente a lo que todos pensaríamos, en ese entonces **para Nintendo los recursos eran muchísimo más limitados**, al igual de los elementos tecnológicos con los que disponían y antes de enviar cualquier cosa a producción esta tenía que ser diseñada y evaluada cuidadosamente.

Para lograrlo, **todo el equipo diseñaba primero los niveles en papel cuadriculado** y cuando eran necesarias modificaciones, las realizaban sobre papel cebolla. ¿Por qué? Porque una vez construido todo los cambios debían ser mínimos debido a que no era tan sencillo modificarlo.



1300989514095855144

De hecho la información que reveló Nintendo dice que el primer nivel de Mario Bros. **servía también como tutorial** para el resto del juego, razón por la que pasaron bastantes horas pensando y diseñando cada uno de los elementos que se mostrarían en este.

La idea era al jugador **desde el comienzo del juego fuese poco a poco descubriendo todas las mecánicas del mismo**.



1300989514095855144

visto en **IdentidadGeek**

Fuente: [El Ciudadano](#)