



Super Mario Odyssey: ¿el principio de algo más?

Por Tomás Pardo

Nintendo está on fire. Tras el éxito de la Switch, que ayuda a eliminar el mal sabor de boca de sus últimos lanzamientos al mercado de las videoconsolas, la crítica y los usuarios alabaron unánimemente a The Legend of Zelda: Breath of the Wild como uno de los mejores -si no el mejor- juego de todos los tiempos para cualquier videoconsola de la nipona, y por si esto fuera poco, el Super Mario Odyssey lanzado en octubre batió todos los récords calando muy hondo entre el público. Hoy analizaremos la fórmula de su éxito.

El incombustible Mario vuelve, y esta vez lo hace para la Switch, la nueva y exitosa videoconsola con la que Nintendo ha vuelto a triunfar rompiendo moldes. Con *Super Mario Odyssey*, el popular personaje de la multinacional nipona realiza su tercera aparición en la nueva plataforma tras *Mario Kart 8 Deluxe* y *Mario+Rabbids Kingdom Battle*. El juego ha sido considerado, tanto por la crítica como por una mayoría de jugadores, como uno de los mejores del año pasado, obteniendo un gran éxito de ventas.

Viejos argumentos en nuevos mundos

Como ya había hecho en anteriores títulos de la saga de Mario, como el mítico *Super Mario 64*, o *Super Mario Sunshine*, Nintendo opta por situar a nuestro héroe en un mundo 3D abierto basando la mecánica de las plataformas y la exploración del entorno.

El argumento es simple y ya de sobras conocido: Bowser ha secuestrado a la Princesa Peach para casarse con ella, y Mario debe salvarla. Esta vez, y como novedad, el compañero de fatigas de Mario será Cappy, una especie de fantasma o espíritu que se transformará en su gorra, y al que también le va algo personal en el empeño, pues Bowser ha secuestrado también a su hermana Tiara con la intención de utilizarla -y valga la redundancia- como tiara para Peach en la ceremonia.

Este personaje, que se estrena en *Super Mario Odyssey*, proviene del reino de los sombreros, un oscuro y monocromático mundo que es, precisamente, el primero en ser visitado por nuestro héroe en la aventura. Si bien, y por lo explicado hasta aquí, puede parecer más de lo mismo que lo visto hasta ahora, Nintendo nos sorprende de tal forma que es para quitarse el sombrero, literalmente: Mario puede quitarse el suyo (recordemos que no es la gorra de siempre, sino Cappy mimetizado) para arrojarlo contra enemigos y objetos, tomando el control de estos. Es lo que en el juego se conoce como "capturar".



En este *Super Mario Odyssey*, nuestro protagonista también puede vestir de diferentes formas, todas ellas sacadas de anteriores episodios de la saga, en una suerte de homenaje a los diseñadores que trabajaron en títulos anteriores.

Solo nos falta un elemento: el Odyssey del título, una nave con la que nuestros héroes seguirán a Bowser, y que conseguirán en el segundo reino que visitarán.

Con estos elementos ya podemos entrever de qué irá la acción: avanzar en las diferentes plataformas que nos ofrecen los reinos que visitamos, buscando combustible para la nave (las llamadas "lunas de poder") y reparando los daños producidos por los ataques de los sicarios de Bowser: los Broodals. Estos últimos consisten en unos conejos antropomórficos (nada que ver con los Rabbids) cuya ocupación es... planificar bodas, y de ahí su interés en que los planes de Bowser lleguen a buen puerto, ya que así tendrán trabajo.



La principal novedad es Cappy, un espíritu que posee la gorra de Mario y que le permite tomar el control de objetos y otros personajes



Ya desde los primeros momentos en los que tomemos contacto con el juego, podremos constatar la libertad de movimientos que nos deja su entorno tridimensional. Además, el primer mundo (recordemos: donde Mario encuentra a Cappy) nos servirá a modo de entreno para dominar los movimientos y conocer las mecánicas de este *Odyssey*. Y será una fase a no pasar por alto, pues nos permitirá tomar soltura, en especial con Cappy, ya que, aunque no lo parezca, sus habilidades y posibilidades nos vendrán bastante de nuevo, y nos vendrá más que bien entrenar su uso.

Esa es precisamente también una buena excusa para volver a jugar este juego una vez nos lo hayamos pasado: *"Ahora que ya tengo a Cappy dominado, voy a probarlo otra vez, e incluso a intentar cosas nuevas"*. Si es que necesitamos excusas, claro...

El argumento es el típico de las aventuras de Mario, desarrollado en un mundo abierto en forma de plataformas

Dificultad para todos los gustos

En cada uno de los reinos que visitemos, deberemos derrotar a un cierto número de enemigos (los antes mencionados Broodals), así como recoger lunas de poder para alimentar el motor de la nave *Odyssey*. Tanto de unos como de otras habrá más que de sobras, y con varios niveles de dificultad en cada pantalla. De esta forma, los jugadores menos diestros y/o con menor experiencia, podrán optar por ir a por lo más fácil y pasar el nivel más rápidamente.

Si te gustan los retos, o si es la segunda, tercera o sucesiva vez que juegas al *Super Mario Odyssey*, puedes optar por ir a desbloquear las lunas de poder que sean más difíciles, las cuales se encuentran escondidas tras obstáculos que debemos superar con pericia e ingenio, como puzzles a resolver o tareas a realizar.

En la mecánica del juego también viene implícita la libertad de explorar a nuestro aire, entreteniéndonos tanto como queramos en un reino en concreto, incluso cuando ya hayamos conseguido los elementos necesarios para marcharnos de él. A ello ayuda el tratamiento que los diseñadores del juego han dado a cada uno de estos mundos, con un grafismo propio para cada uno de ellos y personajes con los cuales podemos interactuar y que nos abrirán nuevas vías para explorar el mundo en el que estemos.

La apariencia estética guarda la coherencia con los títulos de la saga pero, a la vez, aprovecha el potente hardware de la Switch para ir un paso más allá. *Chapeau* a los diseñadores que han trabajado en este título porque han conseguido todo un hito. La exploración no es solamente algo opcional, sino que se convierte en obligatoria gracias a una inteligente artimaña de Nintendo: para resucitar tras haber muerto, no tendremos un número límite de nuevas vidas, sino que pagaremos unas pocas monedas moradas, de las cuales encontraremos entre 50 y 100 en cada uno de los reinos. Eso sí: hay moneda propia de cada mundo y no, si te lo estás preguntando, no existe una "casa de cambio", sino que en cada nuevo reino en el que aterrices deberás empezar a recoger monedas desde cero





FICHA TÉCNICA

Plataforma: Nintendo Switch

Género: acción, plataforma

Nº de jugadores: un jugador; dos jugadores simultáneos

Lanzamiento: 27/10/2017

Editor/Desarrollador: Nintendo

ESRB: +10

como un poseso. De hecho, esta debería ser tu primera prioridad, antes incluso de recoger lunas de poder o enfrentarte a los Broodals.

Las monedas del mapa no solamente las invertiremos en volver a la vida después de que nos hayan matado, sino que con ellas también podremos adquirir los distintos trajes que puede vestir Mario y algunos objetos que nos serán útiles a lo largo del discurrir de nuestra aventura, para pasar de pantalla, por ejemplo.

Además de estos objetos que compraremos con las monedas moradas propias de cada pantalla, también podremos tomar posesión de objetos gracias a Cappy. Entre aquellos que podremos poseer se encuentran estatus, letras gigantes, o comida, cada uno de estos con sus respectivas propiedades.

Cappy dispone de varios movimientos

de ataque para posesiones que podremos ejecutar de diferentes formas gracias a los Joy-Cons pero, como he dicho antes, hay que entrenarlos bien en la primera fase del juego.

Conclusión

Me siento tentado a decir que *Super Mario Odyssey* es el juego perfecto de Mario: aún todo lo clásico de lo que no puede prescindir un título de esta saga, con novedades muy atractivas y que tienen suficiente profundidad como para convertirse en un *must* para futuros títulos del popular personaje.

Una de estas novedades, la principal y que merece mención aparte, es Cappy, el cual no es un mero objeto en poder de Mario o un compañero-comparsa, sino que tiene personalidad propia. Le veo futuro, lo que puede implicar también a su reino y a otros seres como él: más apariciones en próximos títulos protagonizados por nuestro Mario, y el reino de los sombreros como escenario de futuros encuentros.

En cualquier caso, a Nintendo el éxito de este Super Mario le supone una inusitada dificultad: ¿qué hacer para superarse en el próximo título? ▶

En todas las pantallas hay elementos de sobra para pasárselas rápidamente, pero también otros de mayor dificultad, con la que cualquier perfil de jugador disfrutará con este Super Mario Odyssey

