

Fecha: 30-03-2026
Medio: La Tercera
Supl.: La Tercera
Tipo: Noticia general

Pág.: 28
Cm2: 725,2

Tiraje: 78.224
Lectoría: 253.149
Favorabilidad: ☐ No Definida

Título: Mario, Star Fox y Pikmin: Cómo Super Mario Galaxy vuelve posible un universo cinematográfico de Nintendo



► Los fanáticos de Nintendo ya quieren ver cómo el universo del personaje más conocido del mundo de los videojuegos se expande cinematográficamente.

Vicente Fontecilla

Con el estreno de Super Mario Galaxy: La película acercándose, solo ha aumentado la expectación de los fanáticos de Nintendo por ver cómo el universo del personaje más conocido del mundo de los videojuegos se expande cinematográficamente. Sin embargo, los días previos al lanzamiento, que tendrá lugar el miércoles 1 de abril, han estado llenos de anuncios y rumores que abren la puerta a que otros personajes de la compañía japonesa se metan al mundo de Super Mario.

Esto fue gatillado el 26 de marzo, cuando Universal Pictures e Illumination confirmaron en sus redes sociales que Fox McCloud, un zorro antropomórfico que protagoniza la saga de videojuegos Star Fox, estará presente en la nueva película del plomero que viste de rojo. La noticia solo generó más expectativas cuando oficializaron que el actor Glen Powell (conocido por Top Gun: Maverick (2022) y Con todos menos contigo (2023) dará voz al zorro.

Aunque el aviso sacudió las redes sociales por poner énfasis en que un personaje que no forma parte de la franquicia de Super Mario estará en la cinta, no significó la primera vez que otras sagas de Nintendo se cuelan en el marketing de Super Mario Galaxy: La película. Aunque los cruces entre franquicias no son nuevos en sí para la compañía japonesa (los videojuegos de pelea Super Smash Bros. son prueba de esto), sí lo son en el ámbito fílmico.

Debido a esto, en redes sociales se rumorea la idea de un posible universo cinematográfico interconectado que se inspire en sagas de Nintendo. La noción se refuerza con unas declaraciones que dio Chris Pratt (voz de Mario en sus películas) a Screen

Mario, Star Fox y Pikmin: Cómo Super Mario Galaxy vuelve posible un universo cinematográfico de Nintendo

A días de su inminente llegada a los cines, la nueva aventura animada del plomero sorprende al confirmar la aparición de personajes ajenos a su mitología, como Fox McCloud (de Star Fox) y los Pikmin. Con esto, junto a unas declaraciones llamativas de Chris Pratt, se abrieron las puertas a rumores de un proyecto ambicioso que podría emprender la compañía japonesa con las adaptaciones de sus franquicias: la creación de un universo cinematográfico interconectado.

Rant en 2024, cuando se estaba desarrollando la secuela a Super Mario Bros: La película (2023) pero aún no era sabido que Galaxy sería su subtítulo.

Pratt afirmó en ese entonces que "había mucho espacio para la expansión de la franquicia" y mencionó a personajes más allá del universo de Super Mario. "Hay décadas (de juegos) para explorar, no solo con Mario, Peach, Donkey Kong, Luigi, Bowser y Yoshi. (...) Yo era un gran fanático de Nintendo mientras crecía, así que (me entusiasmo) solo pensar en cómo se podría crear todo, desde The Legend of Zelda hasta todo un universo cinematográfico de Nintendo. (...) Realmente no hay límite", dijo el actor.

Más allá de rumores, lo que es oficial es que Nintendo se encuentra desarrollando

una película de The Legend of Zelda, que será live-action y tiene su estreno planeado para el 7 de mayo de 2027. La producción, a cargo de la empresa nipona y Sony Pictures, incluye a Wes Ball como director (conocido por Maze Runner (2014), Benjamin Evan Ainsworth en el papel de Link y Bo Bragason en el de la princesa Zelda. El interés cinematográfico de la compañía japonesa por llevar sus marcas a la pantalla grande es evidente.

Considerando todo esto, la idea de un universo cinematográfico más allá del Reino Champiñón se ha vuelto plausible. Por eso, en Culto repasamos los personajes de otras sagas de Nintendo que tienen su presencia confirmada en Super Mario Galaxy: La película, junto a un breve contexto de sus orígenes. Es importante destacar que

aún no se sabe qué roles tendrán estos entes en la trama, ya que la base narrativa de la cinta será extraída del videojuego homónimo de Nintendo Wii, lanzado en 2007.

Fox McCloud de Star Fox
Como fue explicado, el anuncio de Fox McCloud hizo saltar las alarmas a los seguidores de Nintendo. El personaje protagoniza la saga Star Fox, creada por el estudio nipón en 1993 con un videojuego homónimo que se publicó para Super Nintendo Entertainment System (SNES). La franquicia engloba principalmente videojuegos de disparos, en los que controlas a naves espaciales que disparan a múltiples enemigos aéreos en batallas intergalácticas.

Fox debuta en el primer juego de la saga,

SIGUE ►►

Fecha: 30-03-2026
Medio: La Tercera
Supl.: La Tercera
Tipo: Noticia general
Título: Mario, Star Fox y Pikmin: Cómo Super Mario Galaxy vuelve posible un universo cinematográfico de Nintendo

Pág.: 29
Cm2: 730,8

Tiraje: 78.224
Lectoría: 253.149
Favorabilidad: ☐ No Definida

en el que se presentan las bases narrativas de su personaje, que perdurarían a lo largo de los años. La franquicia ocurre principalmente en Lylat, un sistema planetario habitado por animales antropomórficos donde el planeta central es Corneria. Ahí asume el liderazgo de Star Fox (un equipo de mercenarios que luchan por la paz), siguiendo el camino de su padre, James McCloud, que fue asesinado por un científico loco llamado Andross y traicionado por un compañero de tripulación llamado Pigma.

James era el líder de los Star Fox originales, por lo que Fox, al heredar la nave de su padre (la Arwing), rearma el equipo con el halcón Falco Lombardi, el conejo Peppy Hare y la rana Slippy Toad. Los cuatro emprenden aventuras en que se enfrentan a Andross y a diversos antagonistas repartidos por el universo. La saga mantiene su jugabilidad (en que controlas naves) durante la mayoría de sus videojuegos, que destaca por la comunicación constante que existe entre los miembros del grupo, muchas veces parodiada por su histrionismo.

Hasta la actualidad, Star Fox tiene siete videojuegos principales (sin contar remakes) y uno (Star Fox 2) que fue cancelado durante su lanzamiento original, pero fue liberado en 2017. Se considera a Star Fox 64 (1997) y su remake Star Fox 64 3D (2011) como los juegos más destacados de la lista, según sus valoraciones en portales especializados. Su último producto lanzado fue Star Fox Guard (2016), un proyecto de defensa de torres que salió para Nintendo Wii U.

El gran alcance popular de Fox McCloud también se debe, en gran parte, a su aparición constante en la saga Super Smash Bros, franquicia de videojuegos de pelea que incluye a personajes de muchos universos de Nintendo. El protagonista de Star Fox aparece en todos los juegos desde el primer lanzamiento (en 1999).

Pikmin

Unos personajes de otra franquicia que aparecerán en Super Mario Galaxy: La película son los Pikmin, pequeñas criaturas que protagonizan una saga homónima de videojuegos de estrategia y aventura. Su presencia se confirmó en un breve spot promocional subido a las redes sociales de Illumination, que muestra a más de treinta personajes del mundo de Super Mario que estarán en la nueva cinta del plomero.

Más que individuos con personalidad propia, los Pikmin son una especie alienígena de seres que son una mezcla perfecta entre planta y animal. Nacen de semillas en la tierra, tienen un tallo con una hoja o flor en la cabeza y son extremadamente leales a quien los "lidera" (el jugador). En la mayoría de videojuegos de la saga controlamos al Capitán Olimar, un astronauta que termina varado en un planeta desconocido y debe resolver acertijos en compañía de estas criaturas.

Aunque otros juegos son protagonizados por nuevos astronautas, la premisa es la



► El actor Chris Pratt.

misma: el jugador puede moverse en mundos tridimensionales donde puede manipular y ordenar a cientos de Pikmin a su alrededor, los que pueden ser lanzados para golpear enemigos, mover objetos o vencer enigmas más complejos. Las criaturas se dividen en colores, que indican las diferentes habilidades del alienígena: por ejemplo, los rojos son inmunes al fuego y golpean más fuerte, los amarillos pueden ser lanzados más alto y son inmunes a la electricidad y los azules son los únicos que pueden respirar bajo el agua.

La saga Pikmin tiene, hasta la actualidad, cinco videojuegos en su línea principal. Su primera entrega, homónima, se lanzó en 2002 para Nintendo Gamecube, mientras que su último proyecto (Pikmin 4) ha sido un éxito de ventas para su plataforma, la Nintendo Switch.

Los personajes también participaron en la saga Super Smash Bros desde la entrega titulada Brawl (2008; lanzada en Nintendo Wii), aunque en compañía de Olimar. También protagonizaron una breve serie de cortometrajes animados que fueron publicados en YouTube (en el canal de Nintendo) durante 2014.

R.O.B: la rara excepción

Es más compleja la situación de R.O.B, el robot blanco que aparece brevemente en un tráiler de Super Mario Galaxy: La película, porque, aunque ya se ha establecido como un personaje recurrente en videojuegos de Nintendo (principalmente en la saga Super Smash Bros, debutando en Brawl), no debutó en un juego propiamente tal, sino como un producto real y palpable.

R.O.B. son las siglas de Robotic Operating Buddy (Compañero Operativo Robótico). Originalmente era un pequeño robot de juguete de unos 24 centímetros de alto, que fue lanzado por Nintendo en 1985 para acompañar a su primera consola de sobremesa, la Nintendo Entertainment System (NES). Aunque era un accesorio compatible con algunos videojuegos, su razón de ser tenía más que ver con el marketing de la consola en territorio occidental.

En 1983, la industria de los videojuegos en Estados Unidos colapsó. Las tiendas consideraban que las consolas eran una moda pasajera que estaba fracasando. Para convencer a las jugueterías de vender su nueva máquina, Nintendo diseñó a R.O.B y promocionó la NES no como una con-

sola de videojuegos, sino como un juguete electrónico de vanguardia. Con eso, R.O.B. ayudó a que Nintendo retuviera algunas ventas antes de que lanzara su gran éxito en 1985: Super Mario Bros.

La utilidad práctica del juguete era reducida, pero no inexistente. A través de sus "ojos", el robot leía destellos de luz que emitían los televisores. Al recibir ciertas señales del juego, R.O.B. movía sus brazos mecánicos para agarrar peonzas (trompos giratorios) o bloques de colores y los soltaba sobre una base especial. Esta base actuaba sobre un segundo control conectado a la consola. Al dejar caer el peso, R.O.B. físicamente presionaba los botones para abrir puertas al jugador humano en la pantalla.

Su rigidez derivó en que solo se crearan dos juegos compatibles con él (Gyromite (1985) y Stack-Up (1985), pero quedó registrado en la historia de Nintendo, que le dio huecos virtuales esporádicos como personaje jugable en Mario Kart DS (2005) y la saga Super Smash Bros. Su aparición en Super Mario Galaxy: La película parece que será anecdótica, pero igual marca la presencia de un personaje que no forma parte del universo de Super Mario. ●