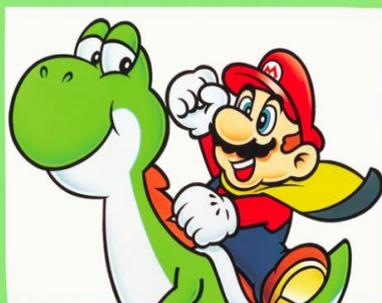




YOSHI



LA EVOLUCIÓN DEL CARISMÁTICO
DINOSAURIO DE NINTENDO

Jon Bardo



YO SOY...

Mi nombre es Jon Bardo, apasionado de los videojuegos y de su historia. Los videojuegos son mi vida. Y soy el autor de la serie de libros *La historia de los videojuegos a través de las anécdotas, curiosidades y hechos más interesantes*.

Pero a lo que vamos. En ocasiones me apetece compartir partes de la historia que más he disfrutado de este mundo que me apasiona en forma de ligeras píldoras de conocimiento gratuitas y la de hoy la dedicamos a Yoshi, el carismático dinosaurio de Nintendo y una de sus mascotas más queridas.

En mi blog ([Jon Bardo](#)) tengo una sección donde iré reuniendo todas estas pildoritas de conocimiento que vaya creando. También puedes encontrarme por las redes sociales, lo cual me haría mucha ilusión. Comienzo a desplegar me en todas las que puedo en ese afán por compartir esta pasión. Ojalá logremos estar en contacto en alguna de ellas y este no sea nuestro único encuentro. Aquí abajo te dejo los enlaces, clic en el que te interese, y no me extiende más. ¡Que disfrutes de estas páginas!



© Todos los derechos reservados Jon Bardo

Todos los derechos reservados



COMENZAMOS...

¿Quieres conocer la historia de Yoshi, el fiel amigo de Super Mario y uno de los personajes de videojuegos más queridos? En esta píldora conocerás todo sobre este carismático personaje, su creación y su evolución.

Disfrutarás de la historia de la creación de este simpático dinosaurio, así como sus apariciones posteriores y cómo se ha mantenido presente a lo largo de casi todas las entregas de Super Mario.

Descubrirás sus múltiples apariciones y sus aportaciones a cada uno de los juegos en los que ha aparecido, hasta incluso construir su propia saga de inolvidables títulos de plataformas y géneros derivados.

En estas páginas recorrerás la evolución y proceso de creación de Yoshi. Si quieres saber más sobre el origen de los videojuegos, no dudes en descubrir [LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS A TRAVÉS DE LAS ANÉCDOTAS, CURIOSIDADES Y HECHOS MÁS INTERESANTES \(Volúmenes 1 y 2\)](#).

Un saludo. Espero que disfrutes de estas páginas.

Jon Bardo.

YOSHI, EL QUERIDO DINOSAURIO DE NINTENDO

Introducido por primera vez en "Super Mario World" en 1990 para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES), Yoshi es un dinosaurio verde que rápidamente se convirtió en un personaje querido por los fans.



Yoshi es fácilmente reconocible por su cuerpo verde, su lengua larga y pegajosa, y su habilidad para poner huevos. Aunque el Yoshi verde es el más famoso, hay Yoshis de diferentes colores, cada uno con habilidades ligeramente distintas. Yoshi tiene una silla de montar roja en la espalda y grandes zapatos naranjas, lo que le da un aspecto distintivo y amigable.

Desde su debut, Yoshi ha aparecido en numerosos juegos de la franquicia de Mario y también ha protagonizado su propia serie de juegos.

Es un personaje muy querido en la comunidad de videojuegos, reconocido por su diseño adorable y su jugabilidad divertida y accesible.

Yoshi no solo es un compañero leal para Mario y Luigi, sino también un héroe por derecho propio, con aventuras y desafíos únicos que lo han convertido en una leyenda de los videojuegos.

EL ORIGEN DE YOSHI

Yoshi, el carismático dinosaurio verde, es un personaje emblemático en el universo de los videojuegos, nacido de la visión creativa de Nintendo. Su creación fue una respuesta al deseo del equipo de desarrollo de Super Mario de introducir un compañero de confianza para Mario, capaz de ofrecer nuevas mecánicas de juego y enriquecer la experiencia del jugador. La primera aparición de Yoshi tuvo lugar en "Super Mario World", lanzado en 1990 para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES). Desde el principio, el diseño de Yoshi se enfocó en hacer al personaje accesible y amigable para los jugadores de todas las edades, con un aspecto redondeado y colores vivos que inmediatamente capturaron la atención.

La idea de Yoshi surgió durante el desarrollo de los juegos anteriores de Mario, pero las limitaciones técnicas de la Nintendo Entertainment System (NES) impidieron su implementación. Con la llegada del SNES, estas barreras se superaron, permitiendo al equipo liderado por Shigeru Miyamoto finalmente dar vida a Yoshi. Creado por Shigefumi Hino, el personaje se distinguió rápidamente por sus habilidades únicas, como la capacidad de atrapar enemigos con su larga lengua.



Yoshi no solo se convirtió en una montura confiable para Mario y Luigi, facilitando su travesía por el Reino Champiñón, sino que también demostró ser un personaje independiente con su propia serie de juegos. En títulos como "Yoshi's Island" y "Yoshi's Story", el dinosaurio protagonizó aventuras centradas en su habilidad para cuidar y proteger, enfatizando su rol de guardián y explorador.

Estos juegos destacaron por su innovador diseño visual y sus mecánicas de juego únicas, lo que consolidó la popularidad de Yoshi entre los jugadores.

La evolución de Yoshi continuó con la llegada de consolas más avanzadas. Juegos como "Yoshi's Woolly World" y "Yoshi's Crafted World" exploraron nuevos estilos artísticos, utilizando materiales como la lana y el cartón para crear mundos encantadores y táctiles que resonaron con audiencias modernas. A lo largo de los años, Yoshi también ha sido un personaje recurrente en otros títulos de la franquicia Mario, incluidos Mario Kart, Mario Party y Super Smash Bros., donde sus habilidades y su entrañable personalidad continuaron siendo un punto central de atracción.



La creación de Yoshi es un testimonio de la creatividad y la innovación de Nintendo. A través de su evolución constante, Yoshi ha mantenido su relevancia y encanto, convirtiéndose en un personaje querido y perdurable en el mundo de los videojuegos. Su diseño accesible, sus habilidades únicas y su capacidad para adaptarse a nuevos estilos de juego aseguran que Yoshi seguirá siendo una figura central en el legado de Nintendo durante muchos años.

SUPER MARIO WORLD

En el videojuego "Super Mario World", lanzado en 1990 para la Super Nintendo Entertainment System (SNES), Yoshi hizo su debut como un aliado esencial para Mario y Luigi en su misión para rescatar a la Princesa Peach y liberar al Reino Dinosaurio del malvado Bowser. La introducción de Yoshi no solo añadió un nuevo nivel de profundidad al juego, sino que también revolucionó la experiencia de los jugadores al ofrecer habilidades y mecánicas únicas que enriquecieron la jugabilidad de manera significativa.

La primera aparición de Yoshi ocurre en el primer mundo del juego, donde Mario encuentra un bloque de interrogación que, al golpearlo, libera un huevo de Yoshi. De este huevo emerge Yoshi, quien rápidamente se convierte en un fiel compañero. A partir de ese momento, Mario puede montar a Yoshi, lo que transforma radicalmente la forma en que los niveles se pueden abordar.



Una de las funciones más distintivas de Yoshi en "Super Mario World" es su habilidad para tragarse enemigos que Mario normalmente no podría derrotar tan fácilmente,

como los Koopa Troopas. Además, ciertos enemigos otorgan a Yoshi habilidades especiales dependiendo de su color: por ejemplo, un Koopa rojo permite que Yoshi escupa bolas de fuego, mientras que uno azul le otorga la capacidad de volar temporalmente. Estas habilidades especiales varían y se suman a las estrategias disponibles para los jugadores, fomentando la exploración y el experimento.

Yoshi también aporta un elemento de seguridad adicional, ya que puede recibir daño en lugar de Mario. Si Mario es golpeado mientras monta a Yoshi, el dinosaurio se asusta y corre, pero los jugadores tienen la oportunidad de recuperarlo antes de que escape, lo que añade una capa extra de desafío y dinamismo al juego. Esta mecánica de riesgo-recompensa hace que montar a Yoshi sea una estrategia valiosa, pero que requiere habilidad y atención para aprovechar al máximo.

El diseño de los niveles en "Super Mario World" está claramente influenciado por la inclusión de Yoshi, con múltiples caminos y secretos que solo se pueden descubrir utilizando sus habilidades únicas. Los desarrolladores aprovecharon al máximo la versatilidad de Yoshi para crear un juego que recompensaba la curiosidad y la habilidad del jugador, estableciendo un estándar para los juegos de plataformas que vendrían después.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND



En el videojuego "Super Mario World 2: Yoshi's Island", lanzado en 1995 para la Super Nintendo Entertainment System (SNES), Yoshi toma un papel protagónico, transformándose de aliado secundario a héroe principal en una historia que se desarrolla antes de los eventos de los juegos anteriores de Mario. En esta precuela, los jugadores son transportados a una época en la que Mario es apenas un bebé.

Yoshi, junto a sus amigos de diferentes colores, asume la responsabilidad de protegerlo y llevarlo a salvo hasta su hermano, Luigi, quien ha sido secuestrado por el malvado Kamek.

La trama de "Yoshi's Island" comienza con una cigüeña que transporta a los hermanos Mario y Luigi, solo para ser atacada por Kamek, el malvado mago que predice que estos dos bebés serán una amenaza para su maestro Bowser. Kamek logra secuestrar a Luigi, pero Mario cae al suelo, aterrizando en la espalda de un Yoshi verde. Este evento inicia la misión de los Yoshis para reunirse y pasar a Mario de un Yoshi a otro, cada uno encargándose de un nivel en su camino hacia el castillo de Kamek.

La jugabilidad de "Yoshi's Island" introduce varias mecánicas innovadoras centradas en las habilidades únicas de Yoshi. Yoshi puede usar su lengua para atrapar enemigos y convertirlos en huevos, que luego puede lanzar para resolver puzzles, activar



interruptores o derrotar enemigos. Esta mecánica de lanzamiento de huevos es fundamental en el juego y se utiliza de manera creativa en diversos desafíos y obstáculos a lo largo de los niveles. Además, Yoshi puede realizar un salto flotante, permitiéndole mantenerse en el aire por un breve período, lo que es crucial para navegar los complicados y a menudo traicioneros terrenos de la isla.

Otra característica destacada es la barra de estrellas que aparece cuando Yoshi es golpeado por un enemigo, causando que el bebé Mario quede atrapado en una burbuja y comience a flotar y llorar.

Los jugadores deben recuperar a Mario rápidamente antes de que el temporizador se agote y Kamek se lo lleve, lo que añade urgencia y tensión al juego. La protección de Baby Mario se convierte en una misión constante, exigiendo habilidad y reflejos rápidos por parte del jugador.

El diseño artístico de "Yoshi's Island" también es notable por su estilo único de dibujo a mano y colores vibrantes, que diferencian visualmente el juego de otros títulos de la serie Mario. Esta dirección artística, junto con la música encantadora y memorable, crea una experiencia de juego que es tanto visualmente atractiva como emocionalmente envolvente.



SUPER MARIO 64

En el videojuego "Super Mario 64", lanzado en 1996 para la Nintendo 64, Yoshi hace una aparición especial que, aunque breve, dejó una impresión duradera en los jugadores.



Tras completar el juego al conseguir las 120 estrellas de poder, Mario puede acceder al tejado del castillo de la Princesa Peach. Allí, los jugadores encuentran a Yoshi esperando, una sorpresa

emocionante para quienes lograron este logro. Yoshi felicita a Mario por su esfuerzo y le otorga 100 vidas adicionales y un triple salto mejorado, conocido como el "salto triple especial". Aunque Yoshi no es jugable en esta entrega, su aparición actúa como un reconocimiento y una recompensa para los jugadores, fortaleciendo su conexión con Mario y añadiendo un toque especial de nostalgia y satisfacción al final del juego.

SUPER MARIO SUNSHINE

En el videojuego "Super Mario Sunshine", lanzado en 2002 para la Nintendo GameCube, Yoshi desempeña un papel significativo y jugable que añade nuevas mecánicas a la experiencia de juego. Mario puede liberar a Yoshi de sus huevos dispersos por la Isla Delfino alimentándolos con frutas específicas. Una vez liberado, Yoshi puede ser montado por Mario, quien se beneficia de la habilidad de Yoshi para rociar jugo de fruta y disolver obstáculos y enemigos especiales que Mario no puede enfrentar por sí solo. Además, Yoshi puede realizar su característico salto flotante, que ayuda a Mario a alcanzar áreas inaccesibles.

Los diferentes colores de Yoshi, determinados por la fruta que consume, también tienen efectos variados en el juego, aunque principalmente afectan el color del jugo que escupe.



SUPER MARIO 64 DS

En el videojuego "Super Mario 64 DS", lanzado en 2004 para la Nintendo DS, Yoshi juega un papel fundamental desde el inicio. A diferencia del juego original, los jugadores comienzan controlando a Yoshi en lugar de Mario. Encerrado en el castillo de la Princesa Peach, Yoshi debe rescatar a Mario, Luigi y Wario, quienes también se convierten en personajes jugables a medida que son liberados.

Yoshi mantiene su habilidad de atrapar enemigos y transformarlos en huevos que puede lanzar, una habilidad útil para resolver ciertos puzzles y derrotar enemigos. Además, Yoshi puede usar su salto flotante para alcanzar lugares elevados. A medida que se avanza en el juego y se desbloquean los otros personajes, los jugadores pueden cambiar entre ellos, utilizando las habilidades únicas de cada uno para superar desafíos específicos.

NEW SUPER MARIO BROS. WII

En el videojuego "New Super Mario Bros. Wii", lanzado en 2009 para la Nintendo Wii, Yoshi aparece en varios niveles como un aliado montable que aporta habilidades especiales a Mario y sus amigos. Cuando los jugadores encuentran un huevo de Yoshi y lo liberan, pueden montar a Yoshi, quien puede atrapar enemigos con su larga lengua y transformarlos en proyectiles, proporcionando una forma efectiva de ataque y defensa.

Además, Yoshi puede realizar su característico salto flotante, permitiendo a los jugadores alcanzar plataformas más altas y sortear obstáculos difíciles. Cada Yoshi encontrado en el juego es de un color diferente, lo que añade un toque de variedad visual. Su aparición en los niveles no es constante, pero cuando está disponible, ofrece una dinámica adicional que enriquece la jugabilidad cooperativa, haciendo que los niveles sean más accesibles y divertidos para los jugadores, tanto nuevos como veteranos.



SUPER MARIO GALAXY 2



En el videojuego "Super Mario Galaxy 2", lanzado en 2010 para la Nintendo Wii, Yoshi juega un papel destacado, ofreciendo nuevas mecánicas que enriquecen la jugabilidad.

Mario encuentra a Yoshi atrapado en un huevo en varias galaxias y, al liberarlo, puede montarlo para aprovechar sus habilidades únicas.

Yoshi puede usar su lengua larga para atrapar enemigos, comer frutas y activar interruptores que Mario no puede alcanzar por sí mismo. Además, Yoshi puede realizar su característico salto flotante para extender su tiempo en el aire, facilitando la navegación por los entornos gravitacionales del juego. Yoshi también puede transformar su color y obtener nuevas habilidades al comer diferentes frutas: al comer una pimienta, corre a gran velocidad; al comer un globo, flota hacia áreas inaccesibles; y al comer una fruta luminosa, ilumina áreas oscuras.

NEW SUPER MARIO BROS. U

En el videojuego "New Super Mario Bros. U", lanzado en 2012 para la Nintendo Wii U, Yoshi aparece en varios niveles, proporcionando habilidades especiales que enriquecen la jugabilidad. Cuando los jugadores encuentran un huevo de Yoshi, pueden montarlo y aprovechar su capacidad para atrapar enemigos con su lengua y transformarlos en proyectiles.

Además, Yoshi, como casi siempre, también puede realizar su característico salto flotante, permitiendo a los jugadores alcanzar plataformas elevadas y sortear obstáculos complicados. El juego también introduce Baby Yoshis de diferentes colores, cada uno con habilidades únicas: el Baby Yoshi azul puede inflarse como un globo y flotar, el rosa ilumina áreas oscuras, y el amarillo produce burbujas que atrapan enemigos.



SUPER MARIO MAKER

En el videojuego "Super Mario Maker", lanzado en 2015 para la Nintendo Wii U y posteriormente para la Nintendo 3DS y Nintendo Switch, Yoshi aparece como un elemento jugable que los jugadores pueden añadir a sus niveles personalizados. En el modo de creación, los jugadores pueden colocar huevos de Yoshi en sus niveles y, al interactuar con ellos, los usuarios pueden montar a Yoshi y utilizar sus habilidades especiales. Esto incluye la capacidad de comer enemigos y transformarlos en huevos que se pueden lanzar, lo que añade una dimensión estratégica y creativa a los diseños de niveles.

SUPER MARIO RUN



En el videojuego "Super Mario Run", lanzado en 2016 para dispositivos móviles, Yoshi aparece como uno de los personajes jugables que los jugadores pueden desbloquear a través de un método especial

en el juego. Una vez desbloqueado, Yoshi conserva su característico salto flotante, que es útil para alcanzar monedas y superar obstáculos en los diferentes niveles. Además, Yoshi tiene la capacidad de comer manzanas que se encuentran dispersas por los niveles, lo que le permite ganar monedas adicionales mientras avanza.

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

En el videojuego "Mario + Rabbids Kingdom Battle", lanzado en 2017 para la Nintendo Switch, Yoshi aparece como uno de los personajes jugables dentro del equipo de héroes conformado por Mario, Luigi, Peach y sus contrapartes rabbids. En el juego, Yoshi es presentado como "Rabbid Yoshi", una versión del personaje con características influenciadas por los rabbids, como su comportamiento travieso y juguetón.

Yoshi en este juego se destaca por su habilidad en combate, utilizando un arma bazooka que dispara huevos explosivos.

Además, posee movimientos ágiles que le permiten moverse rápidamente por el campo de batalla y realizar ataques efectivos a distancia. Sus habilidades especiales incluyen técnicas de salto y embestidas que pueden dañar a los enemigos y desplazarlos estratégicamente en el campo de batalla.

SUPER MARIO ODYSSEY

En el videojuego "Super Mario Odyssey", lanzado en 2017 para la Nintendo Switch, Yoshi hace una aparición especial en el Reino Champiñón después de que los jugadores hayan



completado la historia principal y recolectado suficientes Estrellas de Poder para restaurar la energía del Odyssey. Yoshi se encuentra en la cima del Castillo de Peach, donde Mario puede acceder a él después de haber recolectado 500 lunas.

Una vez que los jugadores encuentran a Yoshi, pueden montarlo y explorar el entorno con sus habilidades únicas. Yoshi conserva su capacidad para usar su lengua. Además, puede usar su salto flotante característico para alcanzar plataformas altas y explorar áreas difíciles de alcanzar.

La aparición de Yoshi en "Super Mario Odyssey" es una recompensa para los jugadores que han completado gran parte del juego, ofreciendo una experiencia adicional que rinde homenaje a la historia y la tradición de la serie de Mario.

SUPER MARIO MAKER 2

En el videojuego "Super Mario Maker 2", lanzado en 2019 para la Nintendo Switch, Yoshi aparece como un elemento jugable que los jugadores pueden colocar en sus niveles personalizados. Al igual que en el juego anterior, los jugadores pueden incluir huevos de Yoshi en sus niveles y, al interactuar con ellos, montar a Yoshi y utilizar sus habilidades especiales. Yoshi conserva su habilidad de atrapar enemigos con su lengua y transformarlos en huevos que se pueden lanzar, lo que proporciona una manera estratégica de abordar los desafíos y obstáculos diseñados por los jugadores. Además, Yoshi puede realizar el salto flotante característico para navegar por niveles complicados y alcanzar áreas elevadas.

SUPER MARIO BROS. WONDER



En el videojuego "Super Mario Bros. Wonder", Yoshi aparece como un personaje jugable esencial para avanzar en la trama. Al igual que en entregas anteriores, Mario encuentra a Yoshi encerrado en un huevo al principio del juego. Al liberarlo, Mario puede montarlo y aprovechar sus habilidades únicas. Yoshi conserva la capacidad de atrapar enemigos con su lengua y transformarlos en huevos que puede lanzar para resolver puzzles y derrotar enemigos.

Además, Yoshi puede realizar su característico salto flotante, permitiendo a Mario alcanzar plataformas elevadas y superar obstáculos difíciles.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS



En el videojuego "Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars", lanzado en 1996 para la Super Nintendo Entertainment System (SNES), Yoshi aparece como uno de los personajes jugables que se unen a Mario en su búsqueda para rescatar a la Princesa Peach y derrotar al malvado Smithy.

Yoshi es encontrado en Yo'ster Isle, donde inicialmente se presenta como un amigo y líder de la tribu Yoshis. A lo largo del juego, Yoshi se une al grupo de Mario como un personaje jugable con habilidades únicas. En combate, Yoshi destaca por su fuerza física y sus habilidades especiales, que incluyen ataques como "Chomp", donde puede morder a los enemigos con su gran boca, y "Yoshi-Ade", que puede curar a los aliados en el combate. Además, Yoshi puede usar items específicos, como semillas Yoshi, para lanzar ataques especiales que infligen daño adicional a los enemigos.

PAPER MARIO

En el videojuego "Paper Mario", lanzado en 2000 para la Nintendo 64, Yoshi aparece como un aliado crucial que se une a Mario en su aventura para rescatar a la Princesa Peach y salvar el Reino Champiñón de las garras de Bowser.

Encontrado inicialmente como un huevo en Yoshi's Village, Mario debe ayudar a los Yoshis a encontrar un árbol sagrado para eclosionar el huevo y liberar a Yoshi.

Una vez unido al equipo de Mario, Yoshi se convierte en un personaje jugable con habilidades únicas. En combate, Yoshi puede usar su lengua para atrapar enemigos y lanzarlos, lo que inflige daño o puede ayudar a resolver puzzles. Además, Yoshi tiene la capacidad de realizar un ataque llamado "Ground Pound", donde puede saltar y aplastar a los enemigos desde el aire con fuerza adicional.

Además de sus habilidades en combate, Yoshi es crucial para resolver rompecabezas y superar obstáculos en el juego. Por ejemplo, puede comer frutas específicas que le permiten obtener nuevas habilidades temporales, como volar o disparar fuego.

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

En el videojuego "Mario & Luigi: Superstar Saga", lanzado en 2003 para la Game Boy Advance, Yoshi aparece en una función secundaria pero significativa. Mario y Luigi encuentran a Yoshi en la Isla Jijí, donde está bajo el control de la bruja Cackletta y se presenta como "Yoster".



Aunque inicialmente hostil debido al control de Cackletta, Yoshi eventualmente se libera y se convierte en un aliado temporal para los hermanos Mario.

Durante ciertas secciones del juego, Yoshi puede ser montado por Mario y Luigi, permitiéndoles navegar por áreas específicas que de otro modo serían inaccesibles. En el combate, Yoshi tiene habilidades especiales que incluyen el "Egg Toss", donde puede lanzar huevos explosivos a los enemigos para infligir daño.

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

En el videojuego "Paper Mario: La puerta milenaria", lanzado en 2004 para la Nintendo GameCube, Yoshi aparece como un personaje aliado crucial que se une a Mario en su misión para salvar el Reino Champiñón y rescatar a la Princesa Peach. Mario encuentra a Yoshi en la Isla Yoshi, donde es rescatado y se une al equipo del jugador.



Una vez unido, Yoshi se convierte en un personaje jugable con habilidades únicas que ayudan a Mario en combate y exploración.

En el campo de batalla, Yoshi puede usar su lengua para atrapar enemigos y lanzarlos, infligiendo daño o ayudando a resolver puzzles. Además, posee el poderoso "Golpe en picada", un movimiento que permite a Mario aplastar a los enemigos desde el aire con gran fuerza.

Fuera del combate, Yoshi también es esencial para superar obstáculos y acceder a nuevas áreas del juego. Por ejemplo, puede comer frutas específicas que le otorgan habilidades temporales como volar o lanzar fuego, facilitando la exploración y resolución de acertijos.

MARIO & LUIGI: COMPAÑEROS EN EL TIEMPO

En el videojuego "Mario & Luigi: Compañeros en el tiempo", lanzado en 2005 para la Nintendo DS, Yoshi aparece como un personaje secundario pero importante en la trama. Durante la aventura, Mario y Luigi viajan en el tiempo y visitan la época de los Yoshis bebés en la Isla Yoshi.

En este contexto, Yoshi se presenta como un personaje amigable que ayuda a los hermanos Mario a resolver puzzles y superar obstáculos específicos de la era Yoshi. Aunque no es un personaje jugable en el sentido convencional, su presencia es crucial para avanzar en la historia y abrir nuevos caminos para Mario y Luigi.

Además, en ciertos momentos del juego, Mario y Luigi pueden montar a Yoshi para navegar áreas especiales y enfrentar desafíos específicos que requieren sus habilidades únicas.

SERIE MARIO PARTY



En la serie de juegos "Mario Party", Yoshi aparece como uno de los personajes jugables desde los primeros títulos lanzados para la Nintendo 64 hasta las entregas más recientes en varias consolas de Nintendo. En estos juegos, Yoshi se presenta como un personaje seleccionable entre otros personajes icónicos del universo de Mario.

La función de Yoshi en "Mario Party" varía según el título, pero generalmente implica competir con otros personajes en una serie de minijuegos y tableros temáticos. Los jugadores pueden seleccionar a Yoshi como su avatar y competir por recolectar monedas y estrellas en el tablero, utilizando estrategias para superar obstáculos y desafíos mientras intentan ser el ganador al final del juego.

En los minijuegos, Yoshi a menudo muestra habilidades ágiles y atléticas que reflejan su naturaleza dinámica como personaje. Estos minijuegos pueden incluir desde carreras hasta desafíos de habilidad y memoria, donde los jugadores deben usar las características únicas de Yoshi para alcanzar la victoria.

SERIE MARIO KART



En la serie de juegos "Mario Kart", Yoshi aparece como un personaje jugable desde los primeros títulos lanzados para la Super Nintendo Entertainment

System (SNES) hasta las entregas más recientes en consolas como la Nintendo Switch. En estos juegos, Yoshi se presenta como uno de los competidores en las carreras de karts junto con otros personajes del universo de Mario.

La función de Yoshi en "Mario Kart" es competir en diferentes pistas temáticas y desafiar a otros corredores en una variedad de modos de juego, desde carreras individuales hasta torneos y batallas multijugador. Los jugadores pueden seleccionar a Yoshi como su piloto y usar sus habilidades únicas para navegar por las pistas, recoger ítems especiales y utilizarlos estratégicamente para ganar ventaja sobre los oponentes.

Yoshi se destaca en "Mario Kart" por su velocidad y agilidad, reflejando sus habilidades naturales como personaje.

JUEGOS DEPORTIVOS DE MARIO

En los juegos deportivos de Mario, como "Mario Tennis", "Mario Golf", "Mario Kart", y otros títulos similares, Yoshi aparece como un personaje jugable que participa activamente.

En "Mario Tennis", Yoshi muestra habilidades atléticas rápidas y ágiles en la cancha, utilizando su agilidad natural para moverse rápidamente y devolver los tiros con precisión. En "Mario Golf", Yoshi demuestra su habilidad para golpear la pelota con precisión y fuerza, aprovechando su destreza física para competir en los cursos desafiantes del juego.

En general, la función de Yoshi en los juegos deportivos de Mario es proporcionar a los jugadores la oportunidad de participar en competiciones deportivas con un personaje conocido por su agilidad, velocidad y carisma dentro del universo de Mario.

SERIE SUPER SMASH BROS.

En la serie "Super Smash Bros.", Yoshi aparece como un luchador jugable desde el primer juego lanzado para la Nintendo 64 hasta las entregas más recientes en consolas como la Nintendo Switch. En estos juegos de lucha, Yoshi es uno de los personajes seleccionables entre una amplia gama de personajes icónicos de Nintendo y otros universos.

La función de Yoshi en "Super Smash Bros." es participar en intensos combates de estilo plataforma donde los jugadores deben derrotar a sus oponentes arrojándolos fuera de la pantalla o reduciendo su medidor de daño. Yoshi se destaca por su estilo de lucha único que combina velocidad, agilidad y fuerza física. Utiliza su lengua para atrapar a los oponentes y su habilidad de huevo para lanzarlos, lo que añade una dimensión estratégica al juego. Además, puede realizar saltos altos y flotantes que le permiten recuperarse fácilmente de caídas y navegar por el escenario con facilidad.



YOSHI... Y SU PROPIA SAGA



En el videojuego "Yoshi", lanzado en 1991 para la consola Nintendo Entertainment System (NES), Yoshi se independiza y es el personaje principal y protagonista del juego. En este título, Yoshi debe resolver una serie de

rompecabezas alineando diferentes objetos y colores para completar cada nivel.

La función de Yoshi en el juego es principalmente la de un protagonista que interactúa con los elementos del entorno para avanzar en cada etapa. Los jugadores controlan a Yoshi mientras intenta alinear varios objetos, como bloques y conchas, para hacer coincidir colores y hacer desaparecer los elementos del tablero.

A medida que los jugadores avanzan en el juego, Yoshi enfrenta desafíos cada vez más difíciles que requieren estrategia y habilidades para resolver los puzzles en tiempo limitado. El juego incorpora elementos de acción y resolución de puzzles de manera que desafía a los jugadores a pensar rápidamente y tomar decisiones precisas para avanzar.

YOSHI'S COOKIE

En el videojuego "Yoshi's Cookie", lanzado en 1992 para varias plataformas como la NES, Game Boy, y Super Nintendo, Yoshi juega un papel central como el personaje principal y la mascota asociada con el juego. En este juego de rompecabezas, los jugadores deben alinear galletas de diferentes formas y colores para eliminarlas del tablero.



La función de Yoshi en "Yoshi's Cookie" es principalmente la de un personaje que aparece en el contexto del juego como un apoyo visual y temático. Aunque Yoshi no es jugable en el sentido tradicional como en otros juegos donde él es el protagonista, su presencia en "Yoshi's Cookie" es prominente y a menudo se asocia con el juego debido a su popularidad dentro del universo de Mario.

El juego desafía a los jugadores a combinar galletas de manera estratégica y rápida para mantener el ritmo y evitar que el tablero se llene, proporcionando una experiencia de puzzle dinámica y desafiante.

YOSHI'S SAFARI

En el videojuego "Yoshi's Safari", lanzado en 1993 para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES), Yoshi desempeña un papel principal como el compañero de Mario en una aventura única de acción y disparos en primera persona. En este juego, Mario y Yoshi deben enfrentarse al malvado Rey Koopa (Bowser) y su hijo, Príncipe Bowser, quienes han tomado el control de Jewelry Land.



La función de Yoshi en "Yoshi's Safari" es la de transportar a Mario a través de diferentes niveles y actuar como su montura mientras luchan contra enemigos y jefes usando una Super Scope, un accesorio de pistola ligera para la SNES.

Yoshi también juega un papel crucial en la jugabilidad, ya que sus habilidades únicas, como su capacidad para correr rápidamente y su agilidad, ayudan a Mario a evitar ataques y superar obstáculos durante las intensas batallas.

Además de ser una montura útil, Yoshi también puede lanzar huevos explosivos que Mario puede utilizar como proyectiles contra los enemigos, añadiendo una capa estratégica al juego.

TETRIS ATTACK



En el videojuego "Tetris Attack", lanzado en 1995 para la consola Super Nintendo Entertainment System (SNES) y posteriormente adaptado a otras plataformas, Yoshi aparece como el personaje principal y la mascota asociada con el juego.

La función de Yoshi en "Tetris Attack" es fundamentalmente como un personaje temático que aparece en el contexto del juego. Aunque Yoshi no es jugable, su presencia es prominente y se asocia con el juego debido a su popularidad dentro del universo de Mario.

En "Tetris Attack", los jugadores deben combinar bloques de colores para eliminarlos del tablero de juego, similar a otros juegos de tipo "puzzle". A lo largo del juego, Yoshi aparece en diferentes situaciones y escenas, proporcionando una atmósfera lúdica y amigable.

YOSHI'S STORY

En el videojuego "Yoshi's Story", lanzado en 1997 para la consola Nintendo 64, Yoshi es el protagonista principal del juego. La historia se desarrolla en la Isla de los Yoshis, donde los Yoshis viven pacíficamente y disfrutan de la felicidad en su mundo. Sin embargo, un día, Baby Bowser aparece y roba el árbol del Super Happy Tree, que es la fuente de la felicidad de la isla. En respuesta, los Yoshis deciden embarcarse en una aventura para recuperar el árbol y restaurar la alegría en su hogar.



La función de Yoshi en "Yoshi's Story" es la de un aventurero que debe superar varios niveles y desafíos para recolectar frutas y flores para restaurar el árbol del Super Happy Tree. Los jugadores controlan a Yoshi mientras exploran entornos coloridos y enfrentan enemigos, utilizando habilidades como el salto flotante y la capacidad de comer enemigos.

El juego se distingue por su estilo visual único y su enfoque en la exploración y recolección de objetos, con varios Yoshis disponibles para jugar.

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

En el videojuego "Yoshi's Universal Gravitation", lanzado en 2004 para la consola Game Boy Advance (conocido como "Yoshi Topsy-Turvy" en América del Norte), Yoshi es el protagonista principal del juego. La historia



comienza cuando Bowser ha lanzado un hechizo que ha hecho que la Isla de los Yoshis se vea afectada por una extraña fuerza gravitatoria. Como resultado, la isla ha sido dividida en varios fragmentos flotantes en el cielo.

La función de Yoshi en "Yoshi's Universal Gravitation" es la de navegar por estos fragmentos flotantes, superar obstáculos y derrotar a enemigos utilizando una mecánica única basada en la gravedad. Los jugadores controlan a Yoshi mientras utilizan el sensor de movimiento incorporado en la consola para inclinar el mundo y manipular la gravedad, lo que permite a Yoshi rodar y saltar por los niveles de una manera que desafía la gravedad convencional.

El juego se destaca por su enfoque innovador en la jugabilidad basada en el movimiento y la física, ofreciendo a los jugadores una experiencia única que aprovecha las capacidades únicas de la Game Boy Advance.

YOSHI TOUCH & GO



En el videojuego "Yoshi Touch & Go", lanzado en 2005 para la consola Nintendo DS, Yoshi es el personaje principal que los jugadores guían a través de una serie de niveles mientras intentan salvar a Baby Mario y Baby Luigi de caer en manos de los enemigos. El juego se destaca por su enfoque en el uso de la pantalla táctil y el micrófono de la Nintendo DS, donde los jugadores deben dibujar nubes para guiar a Yoshi y tocar enemigos para derrotarlos.

La función de Yoshi en "Yoshi Touch & Go" es la de un protector constante de los bebés Mario y Luigi, que se mantienen en una burbuja hasta que Yoshi los rescata.

A medida que avanza el juego, los jugadores deben controlar a Yoshi habilidosamente para recolectar monedas y puntos, así como evitar obstáculos y derrotar a enemigos usando la mecánica táctil única del juego.

El juego ofrece una experiencia de juego rápida y dinámica que depende de la habilidad y la precisión del jugador en la pantalla táctil de la DS.

YOSHI'S ISLAND DS

En el videojuego "Yoshi's Island DS", lanzado en 2006 para la consola Nintendo DS, Yoshi vuelve a desempeñar un papel crucial como el protagonista principal del juego.

La historia comienza cuando Baby Mario, Baby Peach, Baby Donkey Kong y otros bebés son secuestrados por Kamek, un mago malvado que los lleva a diferentes partes de la isla.

La función de Yoshi en "Yoshi's Island DS" es la de rescatar a los bebés secuestrados y llevarlos a salvo a través de una serie de niveles y desafíos.

Cada bebé tiene habilidades únicas que pueden ayudar a Yoshi a superar obstáculos específicos y resolver puzzles. Por ejemplo, Baby Peach puede flotar con su paraguas, mientras que Baby Donkey Kong es más fuerte y puede romper bloques especiales.

Los jugadores controlan a Yoshi mientras navega por entornos coloridos y enfrenta enemigos usando habilidades como su lengua para atrapar enemigos y convertirlos en huevos que pueden lanzar. La mecánica central del juego se centra en el uso estratégico de estos huevos para resolver acertijos y derrotar a jefes poderosos.



YOSHI'S NEW ISLAND

En el videojuego "Yoshi's New Island", lanzado en 2014 para la consola Nintendo 3DS, Yoshi vuelve a asumir el papel principal como el personaje jugable central. La historia comienza con el secuestro de Baby Mario y Baby Luigi por Kamek, quien intenta llevarlos a Bowser, pero solo logra capturar a Baby Luigi. Baby Mario cae en la isla de los Yoshis, donde Yoshi se ofrece a ayudarlo a rescatar a su hermano.



La función de Yoshi en "Yoshi's New Island" es la de llevar a Baby Mario a través de diversos niveles y entornos, enfrentando enemigos y superando obstáculos para reunirlo con Baby Luigi y restaurar la paz en la isla. En este juego, Yoshi conserva sus habilidades clásicas, como usar su lengua para atrapar enemigos y convertirlos en huevos que pueden lanzarse para resolver puzzles y derrotar enemigos.

El juego se distingue por su estilo visual colorido y vibrante, así como por su jugabilidad que mezcla elementos tradicionales de plataformas con nuevas mecánicas y desafíos.

YOSHI'S WOOLLY WORLD



En el videojuego "Yoshi's Woolly World", lanzado en 2015 para la consola Wii U y posteriormente para la Nintendo 3DS como "Poochy & Yoshi's Woolly World", Yoshi es el protagonista principal que los jugadores

controlan a lo largo de una aventura en un mundo hecho completamente de lana y tejido.

La función de Yoshi en "Yoshi's Woolly World" es la de rescatar a sus amigos Yoshis que han sido capturados por Kamek y transformados en madejas de lana.

Los jugadores guían a Yoshi a través de diversos niveles temáticos llenos de plataformas y rompecabezas, donde debe usar sus habilidades clásicas como lanzar huevos y usar su lengua para atrapar enemigos y descubrir secretos.

El juego se destaca por su estilo visual único y encantador, donde todo, desde los personajes hasta los paisajes, está representado con lana y tejidos que se desenrollan y se transforman de manera creativa.

Además, la mecánica de juego incluye la capacidad de transformarse en diferentes formas, como un martillo o un paraguas, agregando variedad y estrategia a la jugabilidad.

YOSHI'S CRAFTED WORLD

En el videojuego "Yoshi's Crafted World", lanzado en 2019 para la consola Nintendo Switch, Yoshi regresa como el personaje principal en una nueva aventura visualmente maravillosa. El juego presenta un mundo diseñado como un diorama artesanal, donde todos los elementos, desde los personajes hasta los paisajes, están hechos de materiales como cartón, papel y otros objetos cotidianos.



La función de Yoshi en "Yoshi's Crafted World" es explorar diferentes niveles divididos en escenarios únicos y detallados, enfrentando desafíos de plataformas y rompecabezas mientras recolecta objetos y busca coleccionables. Los jugadores controlan a Yoshi, quien utiliza sus habilidades tradicionales como lanzar huevos y usar su lengua para atrapar enemigos y resolver puzzles en este entorno artesanal lleno de sorpresas y secretos.

El juego se destaca por su estilo visual distintivo y encantador, que combina la estética artesanal con mecánicas de juego clásicas de plataformas.

YOSHI EN OTROS MEDIOS

Yoshi ha trascendido más allá de los juegos para aparecer en otros medios como películas, libros y revistas, principalmente como parte del extenso *merchandising* y la promoción relacionada con la franquicia de Mario. Aunque Yoshi no ha tenido una presencia principal o protagónica en películas de acción en vivo o series animadas como algunos otros personajes de Nintendo, ha sido un elemento recurrente en varios productos derivados y promocionales.

En películas y series animadas relacionadas con Mario y el universo de Nintendo, Yoshi ha aparecido como un personaje secundario o de apoyo. Por ejemplo, en la serie animada "Super Mario World" de los años 90, Yoshi era un personaje recurrente que acompañaba a Mario y Luigi en sus aventuras. Además, Yoshi ha tenido apariciones en cortometrajes animados y en escenas promocionales dentro de eventos de Nintendo.

En cuanto a libros y revistas, Yoshi a menudo es destacado en guías de estrategia y libros de arte relacionados con los juegos de Nintendo. Estos libros suelen incluir información sobre la historia y características de Yoshi, así como ilustraciones y diseños conceptuales. También ha sido protagonista en series de cómics basados en los juegos de Mario publicados en revistas y cómics especializados.

En general, la presencia de Yoshi fuera de los videojuegos se centra en su uso como parte del universo extendido de Mario, contribuyendo a la identidad y el encanto de la franquicia a través de diferentes formas de medios y mercancías relacionadas.

AGRADECIMIENTOS



¡**Muchas gracias** por interesarte en esta obra! Espero que hayas disfrutado con ella y que te haya resultado útil y satisfactoria. Si quieres ayudar a crear más contenido gratuito de este tipo, puedes hacerlo de hasta cuatro formas distintas. Puedes escoger la que más te convenga. Te lo agradecería de corazón, y me sería muy útil para seguir dando pasos en mi sueño de profesionalizarme en la divulgación de videojuegos. Así que, si quieres echarme una mano, puedes...

1



¡COMPARTE!

Puedes ayudar mucho compartiendo este contenido con quien creas que pueda interesarle. Cuanta más gente disfrute del contenido, mejor para todos. Es una acción sin coste que será muy útil para mí. **Puedes compartir el archivo o el enlace al que llegas si haces clic aquí.**

2



DONACIÓN

La forma más directa y eficaz de ayudar es una donación a través de Paypal, por pequeña que sea. Si es para un café que me ayude a aguantar un par de horas más despierto y seguir escribiendo, ¡me vale! **Clic aquí para tu aporte.**

3



LIBROS

También puedes comprar mi libro La historia de los videojuegos a través de las anécdotas, curiosidades y hechos más interesantes, donde disfrutarás del origen y auge de los videojuegos en los años 70 y 80. **Clic aquí para más información.**

4



AFILIADOS

O puedes echarle un ojo a este suave peluche de Yoshi de 20 centímetros, con licencia oficial de Nintendo y de calidad contrastada. Si finalmente te convence, recibiré una comisión a cambio. **Clic aquí para más información.**

MUCHAS GRACIAS



by Jon Bardo

Todos los derechos reservados