

EVOLUCIÓN DEL GÉNERO DE PLATAFORMAS 2D A TRAVÉS DE LOS AÑOS

Gino Moena // Ingeniero Civil Informático // Temuco, Chile // gino.moena@gmail.com

Resumen

El género de plataformas 2D ha sido muy importante en la historia de los videojuegos y este ha evolucionado a través de los años. El objetivo de este escrito es comprender esta evolución a través de un análisis del estado del arte de los videojuegos de plataforma; Esto con el fin de teorizar acerca de nuevos elementos que puedan contribuir en esta evolución del género, motivando al lector a que pueda sacar sus propias conclusiones acerca del tema siempre con un enfoque hacia la innovación de esa categoría. Para lograr esto se realizará un análisis de los distintos videojuegos a través de los años empezando por Donkey Kong (1981) pasando por juegos como Super Mario Bros (1985), Sonic The Hedgehog (1991), Super Metroid, Castlevania Symphony Of The Night (definiendo conceptos como Metroidvania), nacimiento de plataformero 3D, reboot de plataformeros clásicos y juegos en la actualidad como Celeste (2018) o Super Mario Maker (2019) y qué los diferencia del resto.

Si bien hay muchos títulos de plataformas se tratará de dar énfasis en títulos que introduzcan conceptos al género de forma innovadora, por ejemplo Super Mario Bros supuso un antes y después en el género de plataformas mientras que Super Mario World a pesar de ser una entrega recordada por muchos (uno de mis favoritos), no entrega tantos elementos en el género como su antecesor (Super Mario Bros 3), más bien los utiliza y complementa con una consola más potente con mejor calidad gráfica y de sonido para dar una nueva experiencia al jugador.

Palabras clave

Videojuegos, plataformas 2D, diseño de videojuegos, aprendizaje.

Abstract

2D Platformers genre is highly relevant in the history of video games and this genre has evolved over the years. The main objective of this study is to understand this evolution through an analysis of state of art platform games. This, with the purpose of theorizing about new elements that can contribute to this genre's evolution in order to motivate the reader to draw their own conclusions about this topic, always pointing to the innovation of the 2D platformer category. To this end, we performed an analysis about platformers through time starting with Donkey Kong (1981) and going through games such as Super Mario Bros (1985), Sonic The Hedgehog (1991), Super Metroid, Castlevania Symphony of the Night (defining concepts for instance Metroidvania); the new era of platformers with 3D polygons, the reboot of classic platformers, and new games; for example Celeste (2018) or Super Mario Maker 2 (2019) and what characteristics differentiate them from the rest. As we know there is a vast variety of games that fall in the category of this genre, our priority will be focused on games that introduce new or innovative features into platformers for example Super Mario Bros, Super Meat Boy, etc.

Keywords

Video games, 2D platformer, game design, learning.

1. Introducción

1.1. Inicios y Super Mario Bros (1981-1985)

En el año 1981 la empresa Nintendo lanzó en las arcades el título Donkey Kong, en este título el protagonista debía salvar a "Pauline" una Mujer que fue secuestrada por un Gorila. Para lograr este objetivo el jugador debía controlar a "Jumpman" saltando unos barriles y subiendo escaleras para llegar hasta la cima del nivel. Donkey Kong fue el primer juego en donde se introdujo este concepto de utilizar saltos para progresar a través del nivel es por eso que se considera como el primer videojuego de plataformas y sería la primera vez en que los jugadores tendrían una pequeña visión del género. Un año más tarde, Pitfall! (1982) es lanzado en la consola Atari 2600 en donde se utiliza el mismo concepto de saltos esta vez en un avance horizontal. Mientras tanto en esta época Atari dominaba el mercado de videojuegos y el desarrollo de videojuegos era muy experimental, esto provocó que se lanzarían muchos títulos de baja calidad y las empresas desarrolladoras comenzarían a quebrar dado a que los clientes perdieran la confianza en la calidad de los videojuegos, esta época que se extendió desde 1983 hasta 1985 se conoce como la crisis de los videojuegos.

En 1985 Nintendo lanzó su primera consola de sobremesa llamada Nintendo Entertainment System y uno de los títulos de lanzamiento fue Super Mario Bros. (1985). Este juego podría considerarse como un antes y después para la historia del género ya que agrega muchos elementos que son utilizados hasta la actualidad. Shigeru Miyamoto, creativo de la época tuvo la idea de centrar el foco del juego alrededor de un solo concepto, el salto. Toda interacción en el juego es lograda entonces con esta mecánica. Por ejemplo para eliminar enemigos se salta sobre ellos, para obtener monedas y romper bloques hay que saltar por debajo de ellos, para atravesar obstáculos y llegar al final del nivel se usa el mismo concepto. Esta mecánica es complementada con un botón para correr que cambiaría el ritmo sin caer en valores estáticos. Además de esto se agregan muchos elementos que mejorarían la experiencia de juego como un deslizamiento continuo por el mapa con una cámara que sigue la posición del jugador, un sistema de mundos y niveles (8 mundos, 4 niveles por mundo),

power ups que protegen al jugador ante los enemigos y también permiten al jugador lanzar bolas de fuego para derrotar a sus enemigos, entre otras mejoras.

Un punto importante para mencionar es que los saltos ya no estaban limitados a un mismo valor sino más bien a una altura dinámica determinada por el tiempo en que el jugador mantenga presionado el botón, esto sumado a que al presionar hacia los lados se acumula velocidad en lugar de ir a una velocidad estática dando mayor dinamismo al videojuego y mayor libertad de movimiento al jugador. Todas estas características ayudaron en el progreso del género plataformero, siendo utilizado casi como un estándar en los videojuegos del género hasta la actualidad.

1.2. Exploración del género, primeras ramificaciones, evolución en el diseño del juego (1986-1990)

En los años siguientes aparecieron nuevos títulos con bases plataformeras como Metroid, Castlevania, Megaman, entre otros. Aquí es cuando comienza una era de experimentación en torno al género plataformas y nacen nuevos conceptos en donde el género se complementa con Acción y Aventura. Un caso importante fue la llegada de Metroid en donde se experimenta con un concepto de que años más tarde sería bautizado como Metroid-vania (haciendo alusión a videojuegos de exploración como Super Metroid-Castlevania SOTN que establecieron las raíces del género). En este juego el foco está en la exploración libre de un mundo obteniendo mejoras para poder abrirse paso a través de nuevos lugares y progresar en el juego, es muy importante mencionar que si bien en la época el juego fue bien recibido hoy día dado a los avances del género este puede resultar muy frustrante (o simplemente aburrido) para jugadores de nuevas generaciones, sobre todo por los estándares que establece sus sucesores en el género.

Alex Kidd, Blaster Master, Kid Icarus, entre otros, fueron títulos de plataforma que establecieron su enfoque más en la acción, los cuales fueron bien recibidos en la época dado que premiaban las habilidades del jugador y también su conocimiento sobre el juego, es importante destacar que en ocasiones juegos como Castlevania II o Metroid (u otros no necesariamente del género, como The Legend of Zelda) tenían un estilo de juego en el que incitaban a que los jugadores tuvieran a mano un

cuaderno para complementar la aventura, anotando mapas y "acertijos" para progresar en la aventura, además de revistas como Nintendo Power que contenían guías para ayudar al jugador a progresar a través del juego. Este concepto de complementar el videojuego utilizando materiales externos probablemente no era un problema en la época (desconozco si esto es así) sin embargo, a través de los años y con los avances tecnológicos el jugador espera que toda la experiencia de juego esté centrada en el mismo, sin tener que utilizar recursos externos. Esto a lo largo del tiempo se transformó en un problema de diseño en el juego ocasionando que jugar estos títulos en la actualidad se vuelva "tedioso" siendo rejogado solo por fanáticos de la serie. Probablemente lanzar un título que cuente con estas características de esa generación pasada hoy en día resulte bastante arriesgado sobre todo si se busca obtener una ganancia del mismo.

Luego apareció Super Mario Bros. 3 el cual agrega nuevos elementos como un mapa con una cámara que se mueve en ambos ejes (elemento que en su tiempo fue innovador dado las limitaciones de la consola) y una nueva capa de complejidad en el terreno de los plataformeros que vendrían siendo los "Slopes" siendo su traducción directa al español "inclinaciones". Esto significó un avance dado que ahora el jugador ya no se movería a través de terrenos planos, sino curvos, mejorando o dando una mayor profundidad al diseño de niveles y combatiendo la monotonía que se estaba estableciendo en el género. Además se establece un mapa en donde el jugador puede seleccionar el nivel al cual acceder, si bien esto último no es un elemento que sea propiamente tal del género, es un elemento de diseño que complementa la aventura. Otra ramificación del género se vio con el título Prince of Persia (1989) el cual introduce el género "Cinematic Platformer" o Plataformas-Cinématica que tiene un enfoque en el desarrollo de puzzles con un diseño de personajes basados en movimientos reales de una persona digitalizados y recreados por computadora. Tenía una tendencia de centrarse en el realismo, por tanto los saltos y movimientos eran más limitados o más "reales". Si bien este género tuvo una buena recepción en sus inicios, no ha tenido una popularidad notable en las nuevas generaciones.

De forma personal considero que el problema del género radica en su concepto base que es el realismo, mientras más se busque que un juego sea realista va a ser menos atractivo para el jugador dado que será

mucho más difícil llamar su atención. Aún así este género ha visto su reinención a través de los años con títulos como Limbo o Inside (que si bien tiene un entorno en cierta forma caricaturesco, usa los principios del mismo género).

1.3. La era de 16 bits y el nacimiento de las plataformas en 3 dimensiones (1991-2004)

El inicio de esta época está marcado por el nacimiento de la Super Nintendo (SNES) y la rivalidad que nacería con la consola que ya había llegado dos años antes, la Sega Genesis. Esta última tuvo un videojuego que revolucionó a la industria en ese tiempo llamado Sonic The Hedgehog (1991), este videojuego era un plataformero que daba un enfoque en la velocidad y gran desplazamiento por el escenario permitiendo que Sonic (el personaje principal) pudiera dar vueltas en terrenos de 360°, algo único en la época. El diseño de niveles es distinto a juegos como la saga de Super Mario Bros, en este caso los niveles son lineales con bifurcaciones en su eje vertical, permitiendo que el jugador tome rutas alternas dependiendo de sus habilidades con el objetivo de llegar al final de la zona. Personalmente considero que si bien el juego fue un aporte no menor al género tuvo un gran impacto en su tema estético y usualmente se ha visto una serie de debates en torno a los videojuegos de Sonic bajo el mismo concepto. Aún así al día de hoy se ha visto que la gente aún disfruta este tipo de títulos y a pesar de no tener una buena reinención del título se ha lanzado nuevas iteraciones que vuelven a las raíces del juego, Sonic Mania por ejemplo es un título que mejora bastante lo que fue el primero visualmente y además agrega elementos en el diseño de niveles recibiendo críticas como "El mejor juego de Sonic en los últimos 20 años" (The Game Guy, 2017).

Por otro lado Super Mario World fue lanzado en la Super Nintendo tomando todo lo que Super Mario Bros. 3 había construido y llevándolo un paso más adelante con sus nuevas gráficas en 16 bits, no innovando mucho ámbito plataformero agregando más obstáculos y enemigos, además de agregar un nuevo aliado (Yoshi) que le da la habilidad al jugador de "tragar" enemigos para avanzar a través del mapa. Un elemento a destacar de este juego es la posibilidad de avanzar por rutas alternativas a las

originales en el mapa, esto se lograba encontrando pasajes ocultos en el mapa haciendo que el jugador pueda escoger rutas alternativas con niveles totalmente distintos para llegar al nivel final y terminar el juego.

En esta época aparece un videojuego que para muchos es el mejor de la consola que sería Super Metroid, que vendría a mejorar en gráficas como en su diseño de juego implementando muchas mejoras en su categoría, como el mapa que muestra la ubicación actual del jugador en el mundo siendo posible verse desde un pequeño recuadro en la pantalla y navegando a través de este en el menú de pausa. Además se agregan muchos elementos en el juego en sí para la exploración, como super misiles, salto en paredes, botas para alcanzar altas velocidades, variedades de rayos, etc. Esto añadió mucha profundidad a la exploración del mapa y muchas formas de interactuar con el entorno, volviéndolo un juego un poco más complejo, pero aun así muy disfrutable, junto a Castlevania Symphony of the Night (1997) que reúne los mismos conceptos de Super Metroid y los lleva al castillo de Drácula agregando elementos RPG dejaron la vara muy alta en lo que su género específico que fue bautizado como "MetroidVania". La influencia que dejó Super Metroid se puede ver en juego incluso de esta actualidad, como Hollow Knight, Axiom Verge, The Messenger, Shantae, entre otros.

Luego, en el mismo año apareció el juego Donkey Kong Country (1994) tomando conceptos del género de plataformas y agregando elementos de acción creando un videojuego bastante complicado para la época que al día de hoy es jugado, se incluye una mecánica en la cual el personaje realiza una embestida para acabar con los enemigos en el suelo obteniendo al mismo tiempo velocidad, además se agrega un compañero (Diddy) a Donkey Kong que cuenta con valores de gravedad y velocidad distintos a Donkey Kong, permitiendo saltos ligeramente más altos y mayor velocidad, sin embargo Diddy al ser más pequeño hay personajes a los que no puede derrotar al saltar sobre ellos. Este tipo de mecánicas le dieron al videojuego un estilo único y desafiante por lo que fue bien recibido por parte de los jugadores de la época y es un título que no ha envejecido mal.

Finalmente con la llegada de la Nintendo 64 y la Playstation ya estableciéndose en el mercado de los videojuegos los juegos de plataforma son

trasladados a un mundo 3D creando un nuevo género que vendría a dejar de cierta forma en segundo plano al género de plataformas 2D. Se podría decir que el género de plataformas evolucionó a 3D transformando el género original de plataformas en lo que hoy se conoce como Plataformas 2D que vendría a convertirse en una rama del género de plataformas. La era 3D se vio marcada por juegos como Super Mario 64, Crash Bandicoot entre otros. Algunos juegos tuvieron problemas para adaptarse a esta nueva perspectiva como fue el caso de Sonic, mientras que otros fueron más lejos y utilizaron recursos poligonales propios de la era 3D para crear videojuegos con un estilo de plataformas 2D, este tipo de juegos se les denomina del tipo 2.5D tratando de hacer hincapié en que utilizan la base 2D implementando gráficas tridimensionales algunos ejemplos en el caso de Playstation son Klonoa y Tarzán o en Nintendo 64 sería Kirby the Crystal Shards y Super Smash Bros que en este caso hace algo bastante llamativo mezclando el género de plataformas con el de "peleas" simplificando el concepto para jugadores más novatos pero aun conservando mecánicas avanzadas para jugadores más expertos.

Mientras la era del 3D se estaba desarrollando, hubo bastantes videojuegos dedicados a consolas portátiles en 2D, como Metroid Fusion, Drill Dozer, Dragon Ball Advance Adventure por mencionar algunos que entregaban buenas experiencias de videojuego en consolas portátiles. Ya posterior al 2004 aparecen juegos independientes como Cave Story y otros de grandes empresas que retoman el género volviendo a las raíces 2D como New Super Mario Bros, Kirby Super Star Ultra, Yoshi Island DS (siendo este una secuela de Yoshi Island de SNES que la verdad no agrega pequeñas variantes en torno a los personajes).

1.4 Plataformas 2D en últimos años

En los últimos años los desarrolladores Indies se han apoderado del género de plataformas 2D con nuevas mecánicas innovadoras. Un caso es el de Fez en donde utiliza el concepto base y agrega una capa de complejidad 3D (aún así, limitando al jugador en un entorno bidimensional), en donde el jugador es capaz de rotar el escenario en 90° para poder pasar por obstáculos y resolver puzzles. El juego fue bien recibido por la prensa especializada dado su originalidad. Otro juego innovador fue Super Meat Boy

que centra el género de plataformas en niveles simples de corta duración (que usualmente suelen ser del tamaño de la pantalla) pero que requieren de mucha precisión y habilidades por parte del jugador. Este concepto de niveles de corta duración que escala su dificultad a medida que se avanza en el juego tuvo una muy buena recepción dado a que el diseño de niveles y ritmo del juego estaban muy bien balanceados.

Se puede ver en juegos como Celeste (2018) una clara influencia de Super Meat Boy en donde se toma el mismo concepto y se lleva más allá con nuevas mecánicas como "Dash" aéreo, coleccionables y claramente un avance en el game design que le dio una nominación a juego del año a finales de 2018 (incluso siendo un videojuego 2D indie y de plataformas). Hay una gran lista de Indies que han innovado en el último tiempo como Shovel Knight por ejemplo que busca la simplicidad de los juegos de la era de la NES en donde se ve un diseño de niveles muy bueno y entretenido que demuestra el potencial del género. Otros juegos como Cuphead, Hollow knight, optan por el 2D con Sprites de alta resolución creando una atmósfera única en ambos títulos respectivamente. Y unos más experimentales que otros como The Messenger que utilizan el recurso gráfico como argumento en las mecánicas alternando entre un estilo de 16 bits y 8 bits para superar obstáculos aprovechando segmentos exclusivos de cada estilo.

2. Gráficos y música complementando el arte de los videojuegos

Este punto viene más como un complemento al género pero que aún así tiene su importancia. Por ejemplo, Super Mario Bros no sería lo mismo si reemplazáramos cada personaje por cajas de un color sólido, además de agregar un fondo de un color sólido y quitar toda música y efectos especiales; el resultado sería algo más experimental y probablemente no hubiera sido un enganche para el espectador. El caso de Sonic es diferente, el juego destaca por su diseño único ocultando fallas en su fórmula de juego, Bryan Brown en su artículo dice "el mejor aspecto de Sonic es su diseño de arte y musical" y luego indica el contraste atacando a su gameplay indicando que "Correr Rápido es la gracia del juego, pero al mismo tiempo es la base en donde

falla el diseño del mismo". En torno a esto, el juego presenta fallas ya que en ocasiones uno simplemente deja presionado el botón para avanzar y el personaje se mueve a través del escenario rápidamente sin tener mayores obstáculos, y en ocasiones hay muchos obstáculos que cortan el "flujo" del juego que es correr a grandes velocidades. Aún así al público le gustó el juego principalmente por el arte que fue perfecto para su época.

Entonces las gráficas y sonidos no pueden pasarse por alto, el papel que cubren estos elementos son muy importantes ya que buscan captar la atención del espectador, y claramente ese es el objetivo del juego en cuestión. Videojuegos con estilo pixel art se han vuelto muy populares en el último tiempo debido a la búsqueda de innovar en torno a lo que se ofrece hoy en día, ya que en plena época tecnológica en donde la mayoría de las empresas buscan entregar al usuario una experiencia única con gráficos realistas, hay otras empresas desarrollando videojuegos utilizando un estilo gráfico más bien antiguo pero con elementos actuales para captar la atención del usuario de una forma distinta a lo cotidiano.

Aunque al paso de los años se han agregado muchos títulos con esta temática y es muy fácil encontrar videojuegos plataformero con estilo pixel art hoy en día, la mayoría de los mencionados con anterioridad usan este mismo estilo y demuestran que funciona dado a su popularidad. Aún así a opinión personal creo que el desarrollador indie ha puesto mucho énfasis en este estilo y no se ha explorado mucho en una nueva experiencia, con personajes en alta resolución sin recurrir al pixel art, desconozco si es por miedo a la recepción del público o por la dificultad de dibujar en este tipo de arte. He leído en foros que dicen que el pixel art es más fácil en relación al dibujo tradicional, pero creo que puede ser relativo a la experiencia del diseñador, aunque en general al público le gusta el estilo pixel art probablemente porque este haya estado presente por toda la época de los videojuegos. Por otra parte, hay videojuegos que implementan un estilo visual muy único, como Hollow Knight o Wario Land: Shake It!, ambos utilizan un estilo con paisajes y personajes dibujados a mano, lo cual se utiliza con poca frecuencia en los videojuegos de hoy, probablemente por su complejidad. Tsukawaki Tadanori, diseñador del juego Wario Land explica que "Todos los escenarios eran dibujados a mano, así que cualquier cambio incluso los más pequeños (en el diseño del nivel) significaban

que todo tenía que cambiar". Esto explicaría el por qué representa un reto desarrollar este estilo visual en un videojuego 2D.

En contraste, los videojuegos que aplican pixel art suelen utilizar un sistema de "Tiles" o baldosas en español con un patrón para los niveles, aunque esto no es algo que se aplica en todos los casos si ayuda bastante en el desarrollo sobre todo cuando el equipo de trabajo es limitado. En torno a esta temática de gráficos en videojuegos hay uno en particular que sufrió duras críticas y fue *Mighty No. 9*. Este juego se presentó inicialmente como un proyecto en Kickstarter (página que permite a usuarios recibir cooperaciones monetarias para la realización de proyectos) en donde se veía una intención de videojuego de entorno 2D clásico con gráficos de alta resolución hechos a mano, sin embargo el producto final fue un videojuego 2.5D con gráficos de la década pasada y muy mala optimización, más adelante se comentará más de lo que fue este caso ya que no solo hubo problemas gráficos sino también de game design lo que afectó al videojuego en cuestión.

Al mismo tiempo, la música da atmosfera al videojuego, casos simples como *Mario Bros* y *Sonic* destacan por una banda sonora más "movida" dado que busca mantener al jugador activo en lo que ocurre en el nivel, usualmente videojuegos más coloridos tienden a tener esta temática, mientras que otros más "oscuros" (*Hollow Knight*/*Metroid*) optan por bandas sonoras más "misteriosas" todo con la intención de sumergir al jugador en la experiencia de juego dependiendo de la temática que en este caso es "aislamiento". Usualmente dependiendo de la duración del videojuego también es recomendable optar por distintos arreglos musicales apuntando a la variedad, descuidar la banda sonora en este sentido puede terminar en que el jugador se agote de escuchar todo el tiempo la misma canción en el juego bajando el impacto que pueda tener por este. Hay muchas técnicas en torno a la música, como crear arreglos con un compás poco usual que pueda generar tensión en el espectador y aplicarlo en zonas en donde se corra mucho peligro, para darle a conocer indirectamente que el lugar al que ha llegado no es fácil y que se aproxima un desafío.

3. Análisis en el diseño del videojuego

3.1. ¿Qué hace que un plataformero sea entretenido?

Por lo que se ha visto a través de los años, probablemente tiene que ver con la simplicidad del concepto, con aplicar mecánicas simples que escalen a medida que se avanza en el juego, que las físicas sean atractivas, obviamente sin buscar la realidad y permitir que el jugador pueda "acumular momentum" a medida que juega, me refiero a que el flujo del juego pueda ser continuo para jugadores que ya tienen cierta experiencia en el juego como una suerte de premio por las habilidades adquiridas a través del tiempo en el juego. Por ejemplo, un caso simple como puede ser *Super Mario Bros*. el jugador cuando comience a jugarlo por segunda vez se dará cuenta que obstáculos que le parecían complejos ahora no lo son tanto, esto tiene que ver con la curva de aprendizaje en el juego, entonces, el jugador en este caso tiende a finalizar niveles más rápido dado la habilidad adquirida.

Cuando un juego tiene un mal diseño, la curva de aprendizaje no tiene influencia sobre el juego, provocando momentos que se consideran tediosos. Por ejemplo si en *Mario Bros* hubiera un enemigo que está diseñado solamente para cortar el camino y necesitas lanzar 10 bolas de fuego para derrotarlo sería un escenario tedioso, porque primero sería necesario que Mario tuviera ese power-up activo y además sería necesario dispararle esa cantidad de veces, y eso no representa un desafío ya que es repetir una acción "x" cantidad de veces. Este tipo de escenarios puede ocurrir por un problema de diseño ya que la intención probablemente sea la de extender la duración del videojuego de una forma "barata" y claro que le resta entretenimiento.

Super Meat Boy y *Celeste* son dos videojuegos que parecen compartir un estilo similar en su gameplay siendo *Celeste* un sucesor espiritual del primero agregando una mecánica de dash aéreo. Nuevamente se repite el caso de un videojuego plataformero que utiliza conceptos simples y tienen un diseño de niveles que gira en torno a estas mecánicas simples haciendo más complejo su paso a medida que se avanza a través de los niveles. Además se agregan desafíos complementarios a la experiencia que no

son requisitos para terminar el juego, esto es importante ya que si el juego se vuelve muy complicado para el jugador puede terminar siendo frustrante. Este aspecto del Level Design es muy inteligente ya que el juego tiene una dificultad "arreglada" que no está dada explícitamente en un menú sino más bien en una trayectoria que el jugador escoge en base a sus habilidades.

En la actualidad se ha visto una técnica para diseñar niveles en donde intentan explorar un solo concepto y luego este concepto presentarlo de formas distintas al jugador finalizando con un desafío final para terminar el nivel que intenta resumir lo que el jugador debió aprender durante la introducción del concepto, esto está muy marcado en videojuegos como los anteriores mencionados o los últimos juegos de Mario/Donkey Kong.

3.2. Razones por las que un plataformero pueda fallar en su implementación

Un caso que contrasta con lo mencionado anteriormente es Mighty No. 9, este juego tenía una estética similar a Megaman (sería su sucesor espiritual) pero agregando nuevas características a su jugabilidad (dado que la serie Megaman no había logrado reinventarse en el último tiempo), lo cual suponía ser un sistema innovador se volvió en algo tedioso. Resulta que el personaje tenía una habilidad de "dash" que permitía atravesar a sus enemigos en el momento en que estos eran aturdidos con el fin de obtener características temporales de estos como recuperación de vida, velocidad, ataque, etc. El problema fue que en ocasiones el jugador quería tener una característica en particular, pero era difícil obtenerlas dado que el enemigo al que derrotaba no le otorgaba esta, volviéndolo más tedioso, ya que no le daba mucha libertad al jugador para escoger la forma en la cual jugar, sino más bien la limitaba. Además de esto se sumaron factores como las gráficas que en lugar de innovar parecía como si fueran en un sentido totalmente contrario y el diseño de niveles era muy débil, mucha repetición de objetos con escenarios muy planos. Por ejemplo se repetían muchos enemigos en ciertas zonas que en ocasiones eran bastante grandes y aún con enemigos parecían vacías, lo que provocaba una pérdida del interés del jugador por avanzar en el juego. Este juego fue un fracaso en ventas incluso cuando tuvo una publicidad

bastante buena y su financiamiento fue un éxito en Kickstarter, página donde se presentó como un sucesor espiritual de la saga Megaman.

3.3. Problemas que puedan surgir en el futuro en base a la evolución del concepto

Actualmente se está promocionando la segunda entrega de Super Mario Maker esta vez para la consola Nintendo Switch, en donde el título tiene un enfoque a la construcción de niveles. Ciertamente Nintendo pudo haber creado este título hace mucho tiempo ya que incluso han aparecido fan games o software que permiten editar niveles de Super Mario sin embargo nunca llegaron a publicar un videojuego así hasta la llegada de Super Mario Maker. Esto ocurre probablemente porque Nintendo aún quería experimentar con los títulos en 2D y el hecho de tener un editor de niveles en donde los usuarios crearan sus niveles suponía un riesgo ya que deberían pensar en una forma de crear un juego superior a Super Mario Maker, y al parecer Nintendo debe haber llegado a su tope en la saga 2D de Mario con el lanzamiento de Super Mario Bros. U en el año 2012, este fue el último juego de la saga 2D (el cual fue relanzado para Nintendo Switch en el año 2018). Por lo tanto, asumo que será muy difícil para Nintendo reinventar la saga de Mario Bros en plataformas 2D luego de Super Mario Maker. Probablemente fue un punto que ellos tenían consciente y visto este estancamiento en la saga decidieron por dar el siguiente paso a el constructor de niveles, que tampoco es algo malo porque puede generar nuevas comunidades en torno al juego.

4. Conclusión

Finalmente, se ha analizado bastante que ocurre en torno al género de plataformas 2D; se ha conocido cuáles han sido movimientos acertados, cuáles han sido errados y también el tipo de problemas que se han ido solucionando a través de los años ayudando a la evolución del género, como es la simplicidad, uso de recursos complementarios como mini-mapas cuando corresponda, evitar la redundancia/sobrecarga en el diseño de niveles, introducción de conceptos simples y la escala de la dificultad. El hecho de seguir estas reglas no asegura un producto exitoso sino más bien de calidad, ya que hay otros factores que pueden afectar el éxito de un juego que giran en torno a su publicidad

fecha de entrega, gráficos, tendencias, el historial de su empresa, etc. Además con el fin de teorizar en torno a este género se podría pensar en cómo innovar apuntando a la base de la jugabilidad de los juegos de hoy. Se podría pensar por ejemplo en agregar una mecánica complementaria al salto, Celeste tiene el dash aéreo, Braid por ejemplo tiene una mecánica de retroceso en el tiempo, Mario en juegos actuales tiene un salto estilo "remolino" que permite detener la gravedad acumulada si es utilizado en el aire.

Por consiguiente, son muchas mecánicas que acompañan al concepto simple del plataformero pero que ciertamente funciona; posibles formas de complementar esto sería, por ejemplo, cambio de gravedad, una herramienta complementaria como una cuerda para colgarse de los techos, un arma para disparar, etc. Entonces, es necesario al momento de desarrollar un videojuego de este tipo, analizar qué tipos de mecánicas podrían complementar el juego evitando respuestas rebuscadas que puedan entorpecer el flujo del mismo y siempre apuntando a que el diseño del juego gire en torno a esta mecánica para que tenga sentido. Una fórmula que podría adaptarse para el análisis del desarrollo de videojuegos apoyando lo anterior dicho sería el modelo canvas (de negocios) además de que este puede extenderse para otros aspectos del videojuego en cómo se puede presentar y generar dinero a partir del mismo, respondiendo a preguntas como ¿Qué espero entregarle al usuario con mi videojuego?, ¿Qué tipos de videojuegos atraen al usuario hoy en día?, entre otras.

5. Bibliografía

- Activision. (1982). Pitfall! [Atari2600], USA: Activision.
- Broderbund. (1989). Prince of Persia [Windows], USA: Broderbund.
- Capcom. (1987). Megaman [NES], USA: Capcom.
- Christian Whitehead. (2017). Sonic Mania [PC]. USA: Sega.
- Dave Thier. (2016). 'Mighty No. 9' And The Tragedy Of Kickstarter. Recuperado el 01, Junio, 2016.
- Good-Feel. (2008). Wario Land: Shake It! [Wii], USA: Nintendo.
- HAL Laboratory. (2000). Kirby The Crystal Shards[N64], USA: Nintendo.
- HAL Laboratory. (2000). Super Smash Bros. [N64], USA: Nintendo.
- KCE Tokyo. (1997). Castlevania Symphony of the Night [PS1], USA: Konami.
- Konami. (1986) Castlevania [NES], USA: Konami.
- Matt Makes Games. (2018). Celeste [Cross-Platform], USA: Matt Makes Games.
- Nintendo EAD Tokyo. (2012). Super Mario Bros. U[Wii U]. USA: Nintendo.
- Nintendo EAD. (1985). Super Mario Bros. [NES], USA: Nintendo.
- Nintendo EAD. (1990). Super Mario Bros. 3 [NES], USA: Nintendo.
- Nintendo EAD. (1990). Super Mario World [SNES], USA: Nintendo.
- Nintendo EAD. (1995). Super Mario World 2: Yoshi's Island [SNES], USA: Nintendo.
- Nintendo Online Magazine. (2008). Meet the brains behind Wario Land. Recuperado el 01, Junio, 2019.
- Nintendo R&D1. (1981). Donkey Kong. [Arcade], USA: Nintendo.
- Nintendo R&D1. (1986). Kid Icarus [NES], USA: Nintendo.
- Nintendo R&D1. (1986). Metroid [NES], USA: Nintendo.
- Nintendo R&D1. (1994). Super Metroid [SNES], USA: Nintendo.
- Nintendo. (1996). Super Mario 64[N64], USA: Nintendo.
- Parker M. (2017). 'Sonic Mania' review: the best Sonic game in over 20 years. Community Voices. Recuperado el 29, Mayo, 2019.
- Playdead. (2010). LIMBO [PC], Microsoft Game Studios.
- Playdead. (2016). INSIDE [PC], Playdead.
- Rareware. (1994). Donkey Kong Country [SNES], USA: Nintendo.
- Ryan Brown. (2016). Why Sonic the Hedgehog is awful, and always has been. 01, Junio, 2019.
- Simone B. & Cristian L. (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital, 14, 159-179.
- Sonic Team. (1991) Sonic the Hedgehog [SEGA GENESIS], USA: Sega.
- Sunsoft. (1988). Blaster Master [NES], USA: Sunsoft.
- VGChartz. (2018). Mighty No. 9 Global sales. 01, Junio, 2019.
- Andrade, S. (2012). Metodología Canvas, una forma de agregar valor a sus ideas de negocios. Recuperado el 03, Junio, 2019.