

# La experiencia de usuario en los videojuegos de plataformas.

## Experiencia.

## Plataformas.

- Por primera vez aparecen obstáculos que matan a nuestro personaje, se puede saltar y es posible usar power-ups para mejorar las habilidades del protagonista.

**1981**
- Videojuegos de escalada: Consistentes en recorrer una única pantalla desde la zona inferior a la superior

**1980**
- Pantallas conectas que se recorren en horizontal, en lugar de una sola por nivel.

**1982**
- Desplazamiento suave entre pantallas.

**1983**
- Parallax en el desplazamiento en las pantallas.

**1984**
- Se comienza a usar el término Metroidvania, videojuegos de plataformas no lineales.

**1986**
- Se popularizan los plataformas cinemáticos, en los que los movimientos de los personajes eran más realistas gracias a la rotoscopia.

**1989**

- Se popularizan los plataformas en 2.5D

**1996**

- Gracias a los videojuegos para móviles se popularizan los Endless Run.

**2011**
- Explota el mercado Indie gracias a sus mecánicas novedosas y originales.

**2012**

- Se lanza Space Panic, considerado el primer videojuego de plataformas de la historia.

**1980**
- Shigeru Miyamoto lanza Donkey Kong.

**1981**
- Pitfall! Uno de los mayores éxitos de Atari 2600.

**1982**
- Sierra desarrolla BC Quest.

**1983**
- Super Mario Bros llega a NES y vende más de 40 millones de unidades.

**1985**
- SEGA lanza Alex Kidd in Miracle World, convirtiendo a su protagonista en su primera mascota.

**1986**
- Sale al mercado el primer Prince of Persia.

**1989**

- PlayStation lanza Pandemonium.

**1996**

- Polytron lanza Fez.

**2012**
- Temple Run triunfa en móviles.

**2011**

- Astro Bot: Rescue Mision para la realidad virtual de PlayStation 4.

**2018**

## El futuro.

Indies y doble A - Juegos de bajo y medio presupuesto.  
 Avances tecnológicos - Realidad Virtual, nuevos controles, accesibilidad, ...