



Diseño de Videojuegos

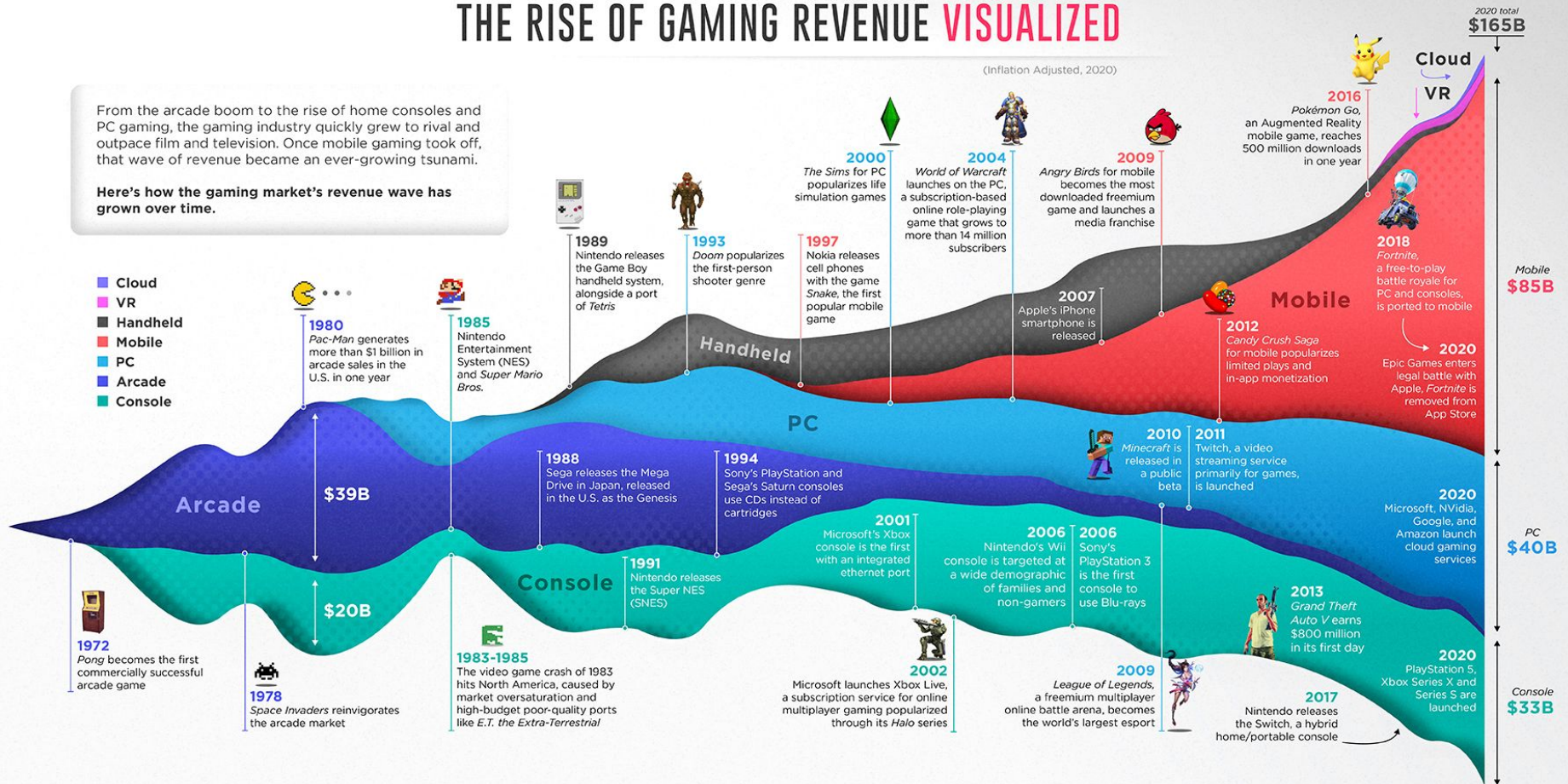
Introducción
Historia del videojuego

Más rico... pero también más variado

THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED

From the arcade boom to the rise of home consoles and PC gaming, the gaming industry quickly grew to rival and outpace film and television. Once mobile gaming took off, that wave of revenue became an ever-growing tsunami.

Here's how the gaming market's revenue wave has grown over time.



SOURCE: Pelham Smithers
COLLABORATORS: RESEARCH • WRITING: Omni Wallach | DESIGN • ART DIRECTION: Clayton Wedsworth

VISUAL CAPITALIST

Facebook YouTube Instagram Twitter /visualcapitalist @visualcap visualcapitalist.com

Historia del juego

Senet (2650 a.C.)



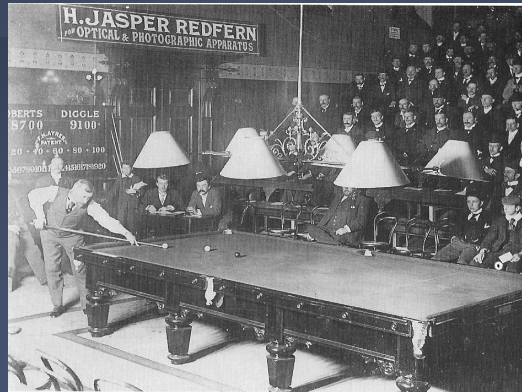
https://store.steampowered.com/app/3457490/Senet_Households/

Historia del videojuego

El juego es prehistoria...



Ajedrez (III a.C.)



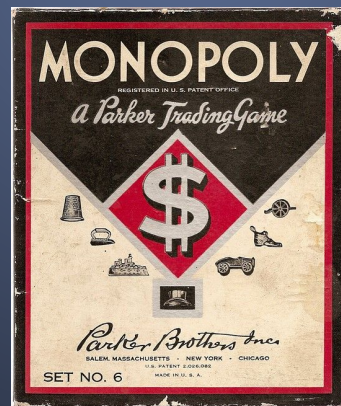
Billar (XV)



Póquer y
Pinball(XVIII)



Fútbol (1863)



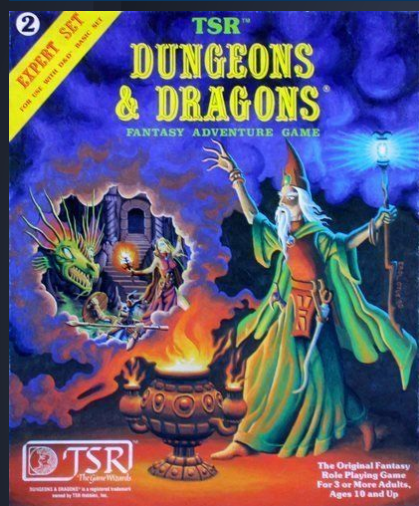
Monopoly (1934)



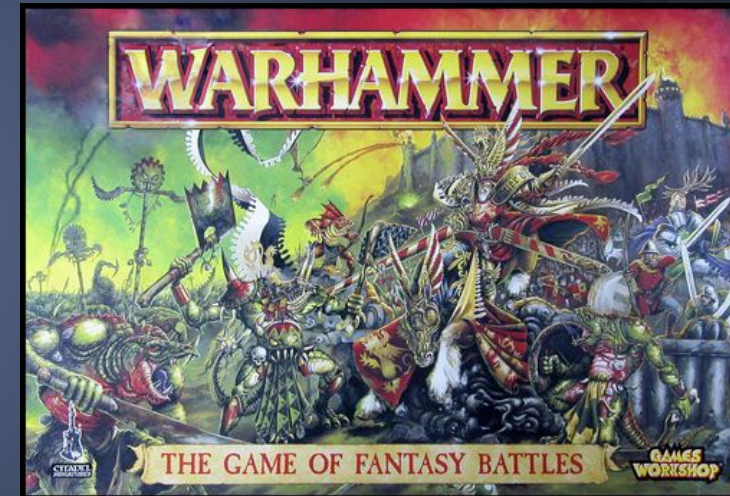
Cromo coleccionable
(1961)

... e historia paralela al videojuego

Dungeons & Dragons (1974)



Matatopos (1976)



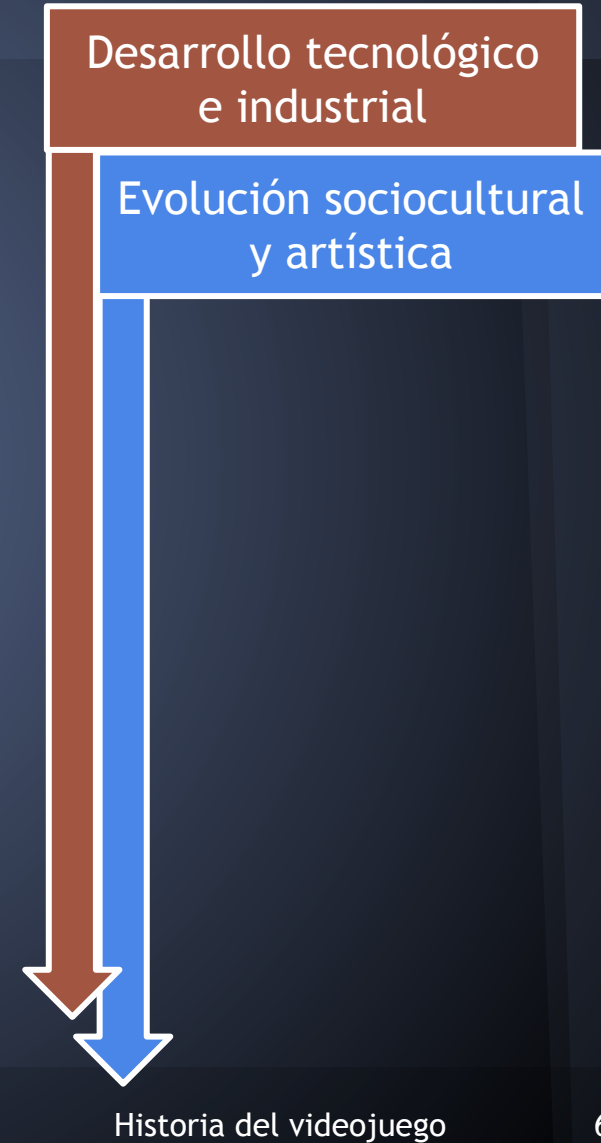
Warhammer Fantasy Battle (1983)



Magic: The Gathering (1993)

Historia de los videojuegos

- **Los orígenes del videojuego**
 - 1940-1971
- **El desarrollo industrial**
 - 1972-1986
- **La revolución multimedia**
 - 1987-1996
- **La madurez del medio**
 - 1997-2004
- **El negocio se expande**
 - 2005-2014
- **El videojuego contemporáneo**
 - 2014-Hoy



Historia de los videojuegos

- Los orígenes del videojuego
 - 1940-1971

¡Buscamos el evento histórico generalista... más influyente en videojuegos!

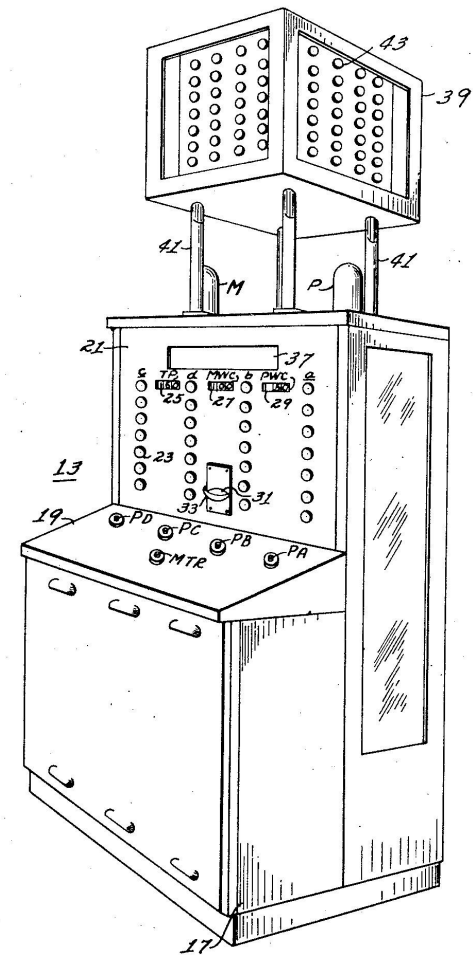


Los orígenes del videojuego



Tennis for Two (1958)

Spacewar! (1962)



Nimatron (1940)

Los orígenes del videojuego



Brown Box (Ralph Baer 1922-2014)

Historia de los videojuegos

- El desarrollo industrial
 - 1972-1986



El desarrollo industrial

Pong (1972)



Magnavox Odyssey (1972)

THE NEWEST 2 PLAYER
VIDEO SKILL GAME

PONG

from ATARI CORPORATION
SYZYGY ENGINEERED

The Team That Pioneered Video Technology

FEATURES

- STRIKING: Attract Mode
- Ball Serves Automatically
- Realistic Sounds of Ball Bouncing, Striking Paddle
- Simple to Operate Controls
- ALL SOLID STATE, TV and Components for Long, Rugged Life
- ONE YEAR COMPUTER WARRANTY
- Proven HIGH PROFITS in Location After Location
- Low Key Cabinet, Suitable for Sophisticated Locations
- 25¢ per play

THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL DISTRIBUTOR

Manufactured by
ATARI, INC.
2562 SCOTT BLVD.
SANTA CLARA, CA.
95050

Maximum Dimensions:
WIDTH - 25"
HEIGHT - 50"
DEPTH - 24"
SHIPPING WEIGHT
150 LB.

A photograph of the Pong arcade machine cabinet, which is a tall, dark, rectangular unit with a coin slot and a small screen at the top displaying the game.

El desarrollo industrial

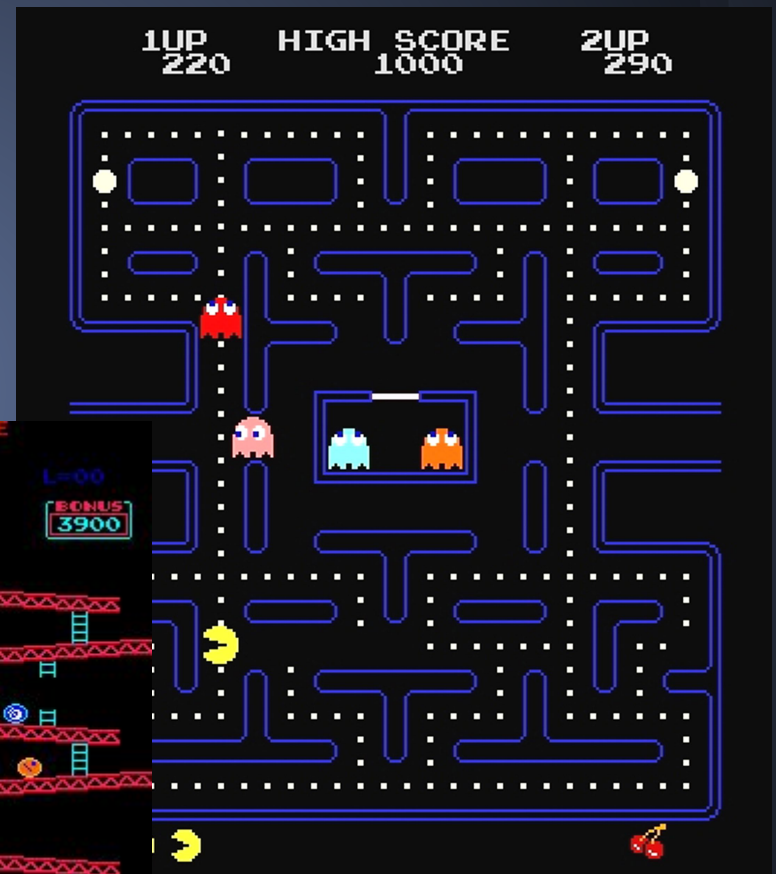
Pac-Man (1980)



Space Invaders (1978)



Donkey Kong (1981)



La edad de oro

- ... de las recreativas (1979-1983 aprox.)
- ... del 'software' español (1983-1992 aprox.)



La Pulga (1983)

La Abadía del Crimen (1987)



Jaume Esteve (Ocho quilates)

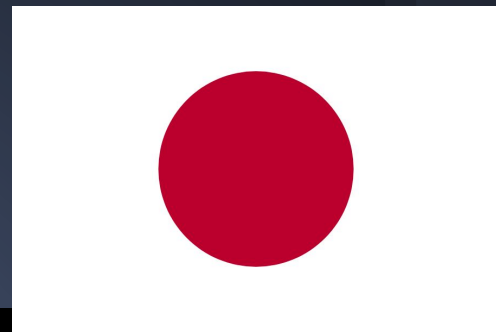


Crash de 1983



E.T. The Extraterrestrial (1982)

El desarrollo industrial



Tetris (1984)



ПОЛНЫХ СТРОК: 2
УРОВЕНЬ: 3
СЧЕТ: 304

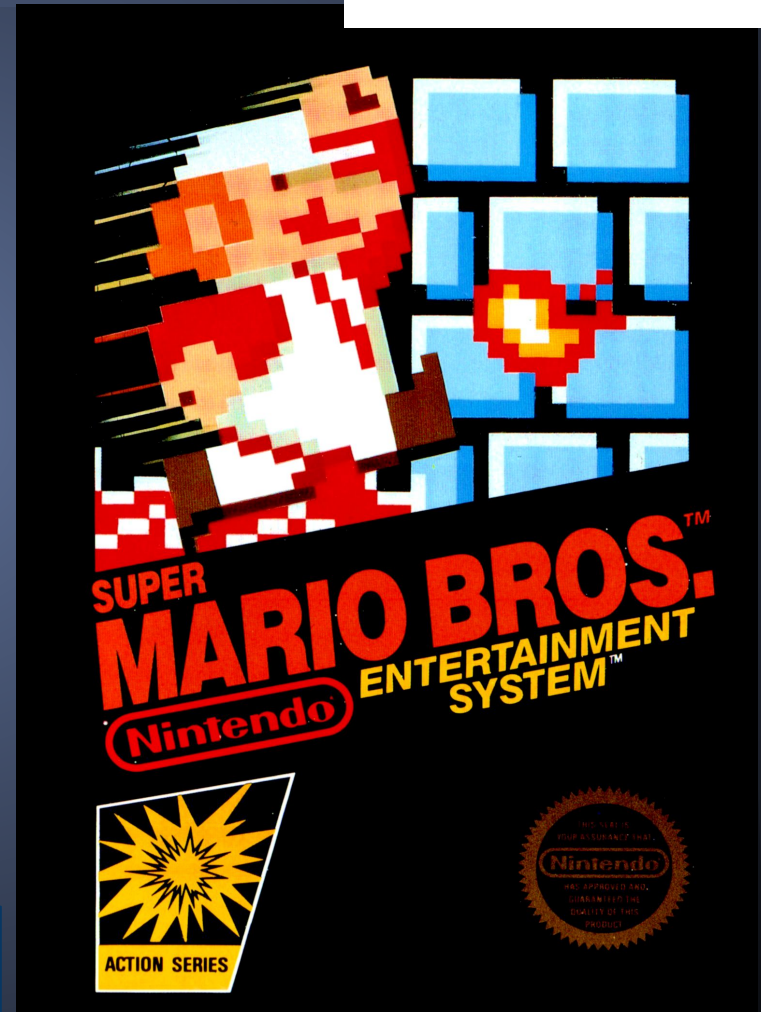
[illegible]

```

7: НАЛЕВО      9: НАПРАВО
      8: ПОВОРОТ
4: УСКОРИТЬ    5: СБРОСИТЬ
1: ПОКАЗАТЬ    СЛЕДУЮЩУЮ
0: СТЕРЕТЬ ЭТОТ ТЕКСТ
ПРОБЕЛ - СБРОСИТЬ

```

Super Mario Bros. (1985)



Historia de los videojuegos

- La revolución multimedia
 - 1987-1996



La revolución multimedia

Doom (1993)

Super Mario 64 (1996)



Street Fighter II (1991)



Historia del videojuego

Informática Multimedia

La revolución multimedia

Real-time 3D
CD-ROM
Full-motion Video
True Color !!!

NINTENDO 64



PlayStation



SEGA SATURN

Historia de los videojuegos

- La madurez del medio
 - 1997-2004



La madurez del medio

- Algunos hitos españoles



Commandos: Behind Enemy Lines (1998)



PC Fútbol (1993)

Counter Strike (1999)

La madurez del medio



The Legend of Zelda:
Ocarina of Time (1998)



Final Fantasy VII (1997)



La madurez del medio



Grand Theft Auto III (2001)



Newgrounds (1995-Hoy)

World of Warcraft (2004)



Historia de los videojuegos

- El negocio se expande
 - 2005-2014



El negocio se expande



Available on the iPhone

App Store

App Store (2008)



Nintendo Wii (2006)



Farmville (2009) en Facebook



CoD: Modern Warfare (2007)



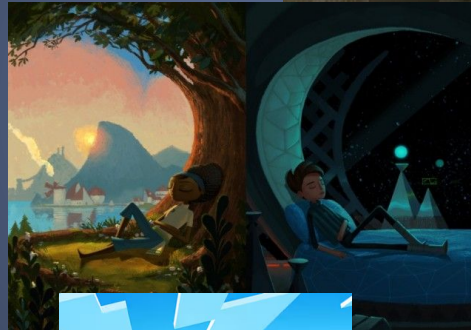
El negocio se expande

Heavy Rain (2010)



Skylanders (2011)

Broken Age
Act I (2014)
en Kickstarter



Braid (2008)



Minecraft (2011)



Invizimals (2009) en España

Participación

- ¿Cuál de estos **NO es un hito** de la industria?
 - A. Sony Playstation (1994)
 - B. Wiimote (2006)
 - C. Nintendo Virtual Boy (1985)
 - D. Crash de 1983
 - E. Ultima Online (1997)



Historia de los videojuegos

- El videojuego contemporáneo
 - 2014-Hoy



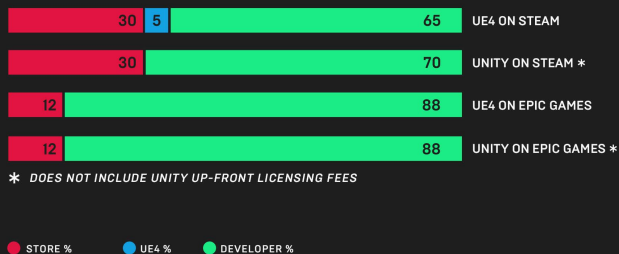
El videojuego contemporáneo

Social Point en España (2017)



Xbox Game Pass (2017)

EPIC GAMES STORE REVENUE SPLIT



Epic Games Store (2018)



Rift y Vive (2016)

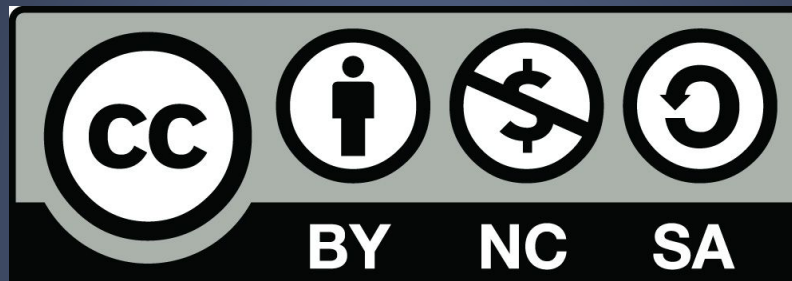


FORTNITE



Fortnite (2017)

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

