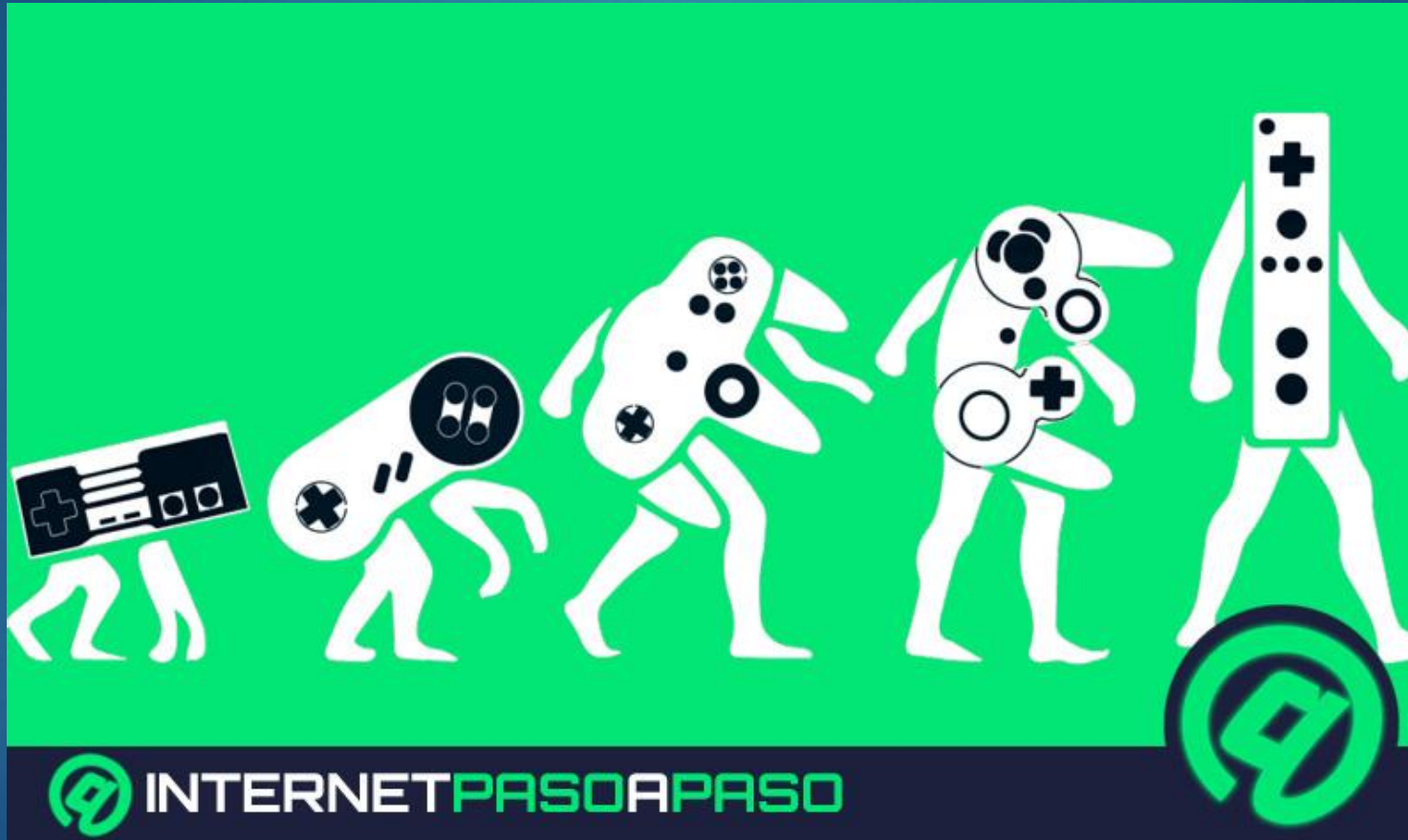


- ▶ NOMBRE DEL ALUMNO: DENILSON SANTOS ORTEGA
- ▶ NOMBRE DEL TRABAJO: ACTIVIDAD DE LA UNIDAD
- ▶ MATERIA: COMPUTACIÓN 2
- ▶ GRADO: 2º CUATRIMESTRE
- ▶ GRUPO: LAN02EMC0120-A

Indice:

- ▶ Los inicios
- ▶ La eclosión de los videojuegos
- ▶ La década de los 8 bits
- ▶ La revolución de las 3D
- ▶ El comienzo del nuevo siglo

Los videojuegos y su evolución



[Volver al índice](#)

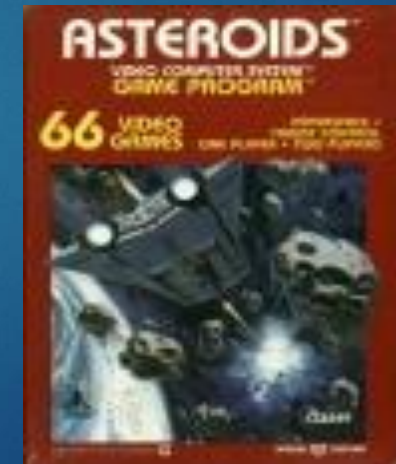
LOS INICIOS:

- ▶ Durante bastante tiempo ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones de este que se han ido estableciendo, pero se puede considerar como primer videojuego el Nought and crosses, también llamado OXO, desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952.



La eclosión de los videojuegos

- ▶ Un hito importante en el inicio de los videojuegos tuvo lugar en 1971 cuando Nolan Bushnell comenzó a comercializar Computer Space, una versión de Space War, aunque otra versión recreativa de Space War como fue Galaxy War puede que se le adelantara a principios de los 70 en el campus de la universidad de Standford.



La década de los 8 bits

- ▶ Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de máquinas recreativas y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70.
- ▶ En 1985 apareció *Super Mario Bros*, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían en un bucle y el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación.



La revolución de las 3D

- ▶ A principios de los años 90 las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llamada "generación de 16 bits" compuesta por la Mega Drive, la Super Nintendo Entertainment de Nintendo, la PC Engine de NEC, conocida como TurbografX en occidente y la CPS Changer de (Capcom).
- ▶ Mientras tanto diversas compañías habían comenzado a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, principalmente en el campo de los PC, obteniendo diferentes resultados desde las "2D y media" de Doom, 3D completas de 4D Boxing a las 3D sobre entornos pre-renderizados de Alone in Dark. Referente a las ya antiguas consolas de 16 bits, su mayor y último logro se produciría por el SNES mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo su máxima expresión juegos como Donkey Kong Country y Killer Instinct. También surgió el primero juego poligonal en consola, la competencia de la SNES, Mega-Drive, lanzó el Virtual Racing, que tuvo un gran éxito ya que marcó un antes y un después en los juegos 3D en consola.



El comienzo del nuevo siglo

- ▶ En el 2000 Sony lanzó la anticipada PlayStation 2 y Sega lanzó otra consola con las mismas características técnicas de la Dreamcast, nada más que venia con un monitor de 14 pulgadas, un teclado, altavoces y los mismos mandos llamados Dreamcast Drivers 2000 Series CX-1.
- ▶ Microsoft entra en la industria de las consolas creando la Xbox en 2001.

Conclusión:

- ▶ En conclusión cada etapa de los videojuegos fue importante por que es un desarrollo muy importante ya que es la evolución en todo ya sea el modo de juego y las consolas y su jugabilidad, cada ves que alguna compañía sacaba algún juego llegaba otra y lo superaba y es por eso que en la actualidad hay demasiados juegos modernos y muy exclusivos.

- 
- ▶ ING. ANDRES ALEJANDRO REYES MOLINA
 - ▶ INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES
 - ▶ EDUCACIÓN CON FORMACION EN COMPETENCIAS PROFESIONALES