**AÑOS 20**

**.1924**

**.Hollerith’s Tabulating Machine Company** se fusiona con varias compañías de equipamiento de oficina y nace **International Business Machines** o **IBM**.

**.1929**

.**Edwin Link Jr**, un organillista, crea el Link Trainer, el primer simulador de vuelo: una atracción de feria que, además, esperaba poder enseñar a volar a los pilotos. Esto será así durante la II GM.

**AÑOS 30**

**.1931**

.**Henry Gottlieb** crea *Raffle Ball*, la primera máquina de proto-*pinball* mecánica que dará pie al juego moderno.

**AÑOS 40**

**.1945**

**.J. Presper Eckert** y **John Mauchly** lideran un proyecto militar que lleva al nacimiento de **ENIAC** (Electronic Numeral Integrator And Computer), el primer ordenador multiusos de la Historia. Sin embargo, debido a su diseño para darle nuevos usos había que reconfigurarlo físicamente.

**.Irvin Bromberg**, **Martin Bromberg** (luego **Martin Bromley**)y **James Humpert** fundan **Service Games** en Hawaii, una compañía de máquinas operadas con monedas que pasaría a venderlas poco después en Japón.

**.1947**

**.Alan Turing** desarrolla el primer código que permite a una IA jugar a ajedrez. Sin embargo, el programa es demasiado avanzado para la tecnología existente.

**.Thomas Goldsmith** y **Estle Mann** crean el **Dispositivo de Entretenimiento de Tubos de Rayo Catódicos**.

**.1948**

.Los ingenieros del laboratorio de la **Universidad Victoria de Manchester** crean el **SSEM** (Small Scale Experimental Machine), también conocido como el “bebé de Manchester”: el primer ordenador de la Historia capaz de ejecutar programas.

**.1949**

**.Hiroshi Yamauchi** asciende a CEO de Nintendo, despide a su primo y a todos los directivos fieles a su abuelo. Nintendo comienza a abrirse a nuevos mercados.

**AÑOS 50**

**.1950**

**.Alan Turing** crea el **Test de Turing** en un artículo de la revista Mind. Esto forma parte de la conversación sobre la identidad de las máquinas y si realmente piensan o no.

**.1951**

**.Nimrod** se convierte en el primer ordenador en jugar de manera autónoma a un juego, en este caso *nim*, como demostración de la tecnología de Ferranti en el Festival de Bretaña del Gobierno británico.

**.**Trabajando para la compañía contratista militar **Loral Electronics**, **Ralph Baer** prueba la tecnología de televisión y descubre que se podía manipular la imagen. Se planta la semilla del videojuego

**.1952**

.**Alan Turing** pone a prueba su programa de 1947 simulando ser una computadora jugando contra sus amigos. Tras horas imitando el código, Turing acaba perdiendo.

**.1954**

.Habiendo sido arrestado por homosexual y bajo el ostracismo de la comunidad científica, **Alan Turing** se suicida comiendo una manzana con cianuro.

.**Jack Tramiel** funda **Commodore**.

.Tras terminar sus tres años de servicio en Japón, enamorado de la cultura local y del *coin-op*, **David Rosen** funda **Rosen Enterprises**, la primera franquicia no japonesa en instalarse en la isla.

**.1956**

**.Edmund Berkeley** crea el ordenador “Relay Moe”, capaz de jugar al tres en raya a la perfección. La cosa notable es que Relay Moe puede programarse para jugar de manera imperfecta, lo cual será crucial en el desarrollo posterior de la IA.

**.David Rosen** comienza a importar máquinas de arcades para ponerlas junto a sus cabinas fotográficas. Se considera esto como el nacimiento de la industria del arcade en Japón.

**.1958**

.**Willy Higinbotham**, un físico de Brookhaven National Laboratories en NY que había trabajado en el Proyecto Manhattan, inventa *Tennis for Two*, un protovideojuego que se juega en osciloscopio. Aunque algunos dicen que este fue el primer videojuego, ni **Steve Russell** ni **Ralph Baer** lo conocían, mientras que los posteriores *Spacewar* y *Pong* sí serían conocidos por otros desarrolladores.

**AÑOS 60**

**.1960**

**.Service Games** se disuelve, dividiéndose en **Nihon Kikai Seizo** (fabricante) y **Nihon Goraku Bussan** (distribuidora). **Nihon Kikai Seizo** comenzará a utilizar SEGA como sello de alguno de sus productos.

**.1961**

**.**El programa de **Arthur Samuel** vence al campeón de los EE.UU. de damas.

**.1962**

.**Steve Russel**, estudiante del MIT perteneciente al *Tech Model Railroad Club*, crea *Spacewar*, el primer videojuego. El primer prototipo nació en 1961.

**.1964**

.**Nihon Goraku Bussan** compra a **Nihon Kikai Seizo**. Termina la separación de **Service Games**.

**.1965**

**.Nolan Bushnell** consigue un trabajo de verano en un parque de atracciones de Salt Lake City en el que se ocupa de los juegos de feria. Ahí se encontrará por primera vez con los videojuegos.

.**David Rosen** y **Marty Bromley** fusionan sus empresas japonesas (Rosen Enterprises y Nihon Goraku Bussan). Nace **Service Games (SEGA)**.

**.1966**

.*Periscope*, un arcade de **SEGA** de gran éxito, se convierte en la primera recreativa japonesa en ser exportada a los EE.UU.

**.Ralph Baer** concluye que hay un filón en el uso de la tecnología de transistores para desarrollar videojuegos y empieza a barajar ideas. Su primer concepto, una consola por 19.95$, se llama Channel LP (Let’s Play)

**.Joseph Weizenbaum** crea *Eliza*, un programa de ordenador pensado para ser un psicoterapeuta y hablar con sus pacientes.

**.1968**

.**Ralph Baer** patenta su videojuego de tennis y empieza a buscar un comprador para su idea, ya que Sanders, la compañía que le tiene contratado, es una de defensa que no puede involucrarse en el negocio de la juguetería. Durante años, todo el mundo le rechazará.

.Con 24 años, **Alan Sugar** funda su primera compañía: A.M.S. Trading Company.

**.1969**

.La cadena **Neiman Marcus** mete el “ordenador de cocina” de Honeywell en su catálogo navideño. Esta seguramente sea la primera ocasión en que los ordenadores se intentan vender al público general. Sin embargo, cuesta 10.600$ y el curso de aprendizaje es de dos semanas.

.Al desarrollar tecnología de calculadoras, **Intel** desarrolla un chip que podía usarse para calculadoras o reprogramarse para otros usos. Nace la **Intel 4004**, la primera CPU multiusos, que será crucial para acercar los ordenadores al público general.

.**ARPA** financia la creación de **ARPANET**. Ese mismo año se envía el primer mensaje de la historia: “Lo”

.**Gulf and Western** compra **Service Games**, aunque mantendrá su nombre. **Martin Bromley** aprovecha para jubilarse.

.**Yamauchi** abre un departamento de juegos en **Nintendo** y contrata, entre otros, a **Gunpei Yokoi**

**AÑOS 70**

**.1970**

.**Magnavox** compra la licencia de **Ralph Baer** de un videojuego. Empieza el proyecto que se convertirá en la Magnavox Odyssey, aunque su lanzamiento comercial no serán hasta 1972. La consola pasará a vender 100.000 unidades, una recepción relativamente tibia.

.**Nolan Bushnell** empieza a trabajar junto a **Ted Dabney** en *Computer Space*: una versión para recreativas de *Spacewar*. En un esfuerzo por abaratar costes de producción, crearán el modelo de la primera recreativa.

.**Bill Pitts** y **Hugh Tucks** intentan comercializar *Spacewar* creando su propia versión, llamada *Galaxy Game*. Al mismo tiempo, **Nolan Bushnell** contacta con ellos para adaptarlo a *Computer Space*.

.**John Conway**, matemático, crea *Life* en un PDP-7.

.**John Blankerbaker** crea el **Kenbak-I**, un ordenador de 750$ con el que espera lograr con la computación lo que Kodak hizo con la fotografía. Este seguramente sea el primer ordenador personal que se vende al público general.

**.1971**

.*Galaxy Game*, el primer videojuego recreativo, se estrena en Tressider Union, en septiembre.

.**Nutting Associates** compra *Computer Space* y contrata a **Nolan Bushnell** para que empiece a fabricarlo. Poco después empezará la distribución de *Computer Space* como videojuego de recreativas, empezando en el bar Dutch Goose, pero debido a su complejidad su recepción será tibia. De ese primer fracaso Bushnell tomará notas sobre qué hacer y qué no hacer y, frustrado, acabará fundando su propia compañía para crear y publicitar videojuegos.

**.1972**

**.Nolan Bushnell** abandona su trabajo en Nutting y funda Syzygy junto a Ted Dabney. Sin embargo, ya existe una empresa llamada Syzygy, así que Bushnell acude a su segunda opción, un concepto del Go: **Atari**.

**.Al Acorn**, trabajando en **Atari**, crea *Pong* por petición de **Nolan Bushnell**, quien quería que entregase un juego sencillo para ponerle a prueba pero se encontró con un juego adictivo. **Magnavox** demandará a la compañía alegando que atenta contra la patente de **Ralph Baer** para la Odyssey. **Nolan Bushnell** cierra el conflicto con un acuerdo amistoso de 700.000$ del que Baer se arrepentirá más adelante, ya que ninguno imaginaba hasta qué punto Atari o la industria del videojuego iba a crecer. Según el propio Baer:

*Si cualquiera de nosotros hubiera tenido algún indicio de lo que iba a ocurrir con Atari en esta industria, nunca hubiéramos aceptado aquellos términos.*

**.Steve Colley** y **Howard Palmer** crean *Maze*, el primer FPS de la historia. Poco después adaptarán el juego para que tenga un modo multijugador, dando pie a *Maze Wars*.

**.1973**

**.Gotcha** se convierte en el primer videojuego a color

**.1974**

**.Steve Mayer** y **Larry** **Emmons** crean para **Atari** *Trak 10*, el primer juego de carreras de la Historia. Con este juego la compañía sale del ciclo vicioso según el cual sólo producían clones de *Pong* y, además, dará pie al nacimiento de *Gotcha*, un juego que planta la semilla del concepto que luego sería *Pac-Man*.

**.Nolan Bushnell** retira sus planes de hacer **Atari Japón** y vende la compañía a **Nakamura Manufacturing**.

**.Gary Gygax** crea *Dragones y Mazmorras*.

**.Sanrio** lanza *Hello Kitty*, con ello propulsando la moda del *kawaii*

**.SEGA** comienza a cotizar en la bolsa de Nueva York.

**.Atari** lanza *QUAK*, el primer juego arcade de disparos con arma

**.1975**

**.Atari** crea un prototipo de *Home Pong* que propone a Sears Roebuck con la condición de tener exclusividad durante un año. Este prototipo, ideado por **Harold Lee** en 1974, era una consola que simplificaba *Pong* pero que sólo permitía jugar a ese juego, mientras que Odyssey tenía doce variaciones.

**.Nolan Bushnell** conoce al inversor de riesgo **Don Valentine** en busca de financiación para **Atari**. Aunque Valentine al principio no estaba interesado en las recreativas, al asociarlas a su mala imagen de la mafia, la insistencia de Bushnell y la idea de *Home Pong* le atrajeron.

**.Midway Games** importa *Gunfight*, un juego de **Taito** con el honor de ser el primero en usar un microprocesador. Este juego ayuda a la proliferación de la industria japonesa en los EE.UU.

**.**Inspirado por *Dragones y Mazmorras*, **Don Daglow** crea *Dungeon*. Tras recibir amenazas de denuncia de TSR, Daglow cambiará el nombre a *Zork*.

**.MITS** crea la **Altair 8800**, un microordenador que, se dice, empieza la revolución de los ordenadores personales.

**.1976**

**.**Sale al mercado la **Channel F**, de **Fairchild Camera & Instrument**,la primera consola en utilizar cartuchos.

**.***Death Race* sale al mercado de manos de **Peter Kauffman** y su compañía **Exidy Games**. El juego, por admisión del propio Kauffman, era una versión de *Destruction Derby*, que él mismo había desarrollado. Este título se convertirá en la primera polémica del medio, llegando hasta el programa *60 Minutes* en los EE. UU. y, gracias a la polémica, sus ventas se dispararán.

**.**Tras pasar por problemas financieros, **Nolan Bushnell** vende **Atari** a **Warner Communications** por 28 millones de dólares.

**.Roger Sharpe** demuestra que el *pinball* no es un juego de apuestas realizando tiradas perfectas y se levanta la prohibición del juego en Nueva York y Chicago.

**.**Inspirado por *Eliza*, Will Crowther crea *Adventure*, la primera aventura gráfica de la historia.

**.Home Pong** sale al mercado y vende 150.000 unidades en su primera campaña, sorprendiendo a los directivos de Sears y superando a Adidas como el mejor vendedor de la compañía. Empieza la era de las consolas.

**.Steve Jobs** y **Steve Wozniak** fundan Apple. Wozniak comienza a desarrollar el **Apple II** pensando en crear una plataforma que permita crear grandes videojuegos.

**.Michael Katz** empieza desde **Mattel** la era de las primeras consolas portátiles.

**.1977**

.**Atari** lanza la **VCS**/**Atari 2600.**

**.Shigeru Miyamoto** entra en **Nintendo** como ilustrador tras rendirse en su deseo de ser *mangaka*. Entra gracias a un contacto de su padre y a unas perchas con forma de animal que trajo a su entrevista de trabajo. Le contratan como el primer artista en plantilla de la compañía

**.Nintendo** lanza su primera consola al mercado japonés.

**.Atari** abre el primer **Pizza Time Theatre**, la franquicia de **Chuck E. Cheese** que formará parte en la proliferación del videojuego en los espacios comunes.

**.Nakamura Facturing** cambia su nombre a **Namco**.

**.Roy Trubshaw** crea *Multi-User Dungeon* (*MUD*). Nace el MMO.

**.**Salen al mercado **Apple II**, **Tandy TRS-80** y **PET 2001**: tres ordenadores personales cuyo uso no exigía saber montarlos y, por tanto, estaban destinados a un público más amplio.

**.Yamauchi** licencia **Magnavox Odyssey** en Japón, entrando en el negocio de los videojuegos. Su rediseño tiene un punto más colorido y juguetero.

**.1978**

.**Warner** contrata a **Ray Kassar** para que se haga cargo de **Atari.**

.Hartos de los problemas y discusiones, **Warner** despide a **Nolan Bushnell**; por contrato no puede trabajar en la industria del videojuego hasta 1983. Poco después, él comprará la licencia de **Pizza Time Theatre**, que **Atari** había abierto hace sólo un año.

.**Bruce Artwick** crea *Flight Simulator* para el **Apple II**.

.El **Gobierno Británico** empieza el **Proyecto de Aplicación de Microprocesadores**.

**.1979**

.*Lunar Lander*, de **Atari**, se convierte en el primer videojuego con gráficos vectoriales.

.**Ed Logg** y **Lyle Rains**, de **Atari**, crean *Asteroids*, el mayor éxito que la compañía creará jamás.

.**Warren Robinett**, frustrado con el silencio que guarda Atari respecto a quiénes diseñan sus videojuegos, e inspirado por el *White Album* de los Beatles (se decía que había un mensaje secreto si se escuchaba al revés), introduce sin que nadie lo sepa su propio nombre en *Adventure*. Este será el primer huevo de pascua, pero no se descubrirá hasta 1980.

.Sale al mercado la **Microvision**, de **Milton Bradley**. Este es el primer sistema portátil de juegos intercambiables.

.*Football*, de **Atari**, junto a *Space Invaders*, ayudan a la resurrección del arcade. Tras la temporada de fútbol americano, en enero, el interés por *Football* desapareció.

.**Richard Garriott** crea *Alakabeth: World of Doom*, el primer videojuego de rol de la historia.

.Nace **Quicksilva**, una de las primeras distribuidoras europeas relevantes.

.**David Rosen** compra una empresa japonesa distribuidora fundada por **Hayao Nakayama**.

**AÑOS 80**

**.1980**

.Tras cosechar éxitos en las recreativas, se hace un *port* de *Space Invaders* a la **VCS**. Tras su éxito, da comienzo una fiebre de *ports* a la consola. Sin embargo, un año antes *Adventure* ya había adaptado el juego homónimo utilizando la tecnología de la **Atari 2600**, y a partir de sus limitaciones había nacido el género de la aventura.

.**David Crane**, **Alan Miller** y **Bob Whitehead**, programadores de **Atari**, abandonan la compañía, frustrados por no ser reconocidos, y fundan **Activision**, la primera compañía *third party*, que publicará juegos para la **Atari 2600** sin supervisión de la compañía. A los pocos meses se les une **Larry Kaplan**.

.Sale al mercado *Pac-Man*. Se inicia una nueva fiebre de las recreativas como no se ha visto desde *Space Invaders*.

.Arriesgando, **Minoru Arakawa** viaja a los EE.UU. para abrir **Nintendo of America**.

.*Zork* sale a la venta en su versión comercial.

**.Ken** y **Roberta Williams** lanzan *Mystery House*, la primera aventura gráfica con gráficos.

**.Amstrad** sale a la bolsa, convirtiéndose en la primera compañía británica que salía adelante durante el gobierno de Thatcher.

**.Richard Garriott** lanza *Ultima: The First Age of Darkness*.

**.Sinclair** lanza la **ZX80** por 99.95 libras, iniciando la industria del videojuego en Reino Unido.

**.**Gracias a **Gunpei Yokoi**, **Nintendo** lanza *Ball*, el primer juego de **Game & Watch**.

**.Roy Trubshaw** y **Richard Bartle** lanzan la versión final de *MUD*.

**.Ed Rotberg** crea *Battlezone* para **Atari**. Poco después el ejército de los EE.UU. lo utilizará para entrenar a sus soldados.

**.Glenn Wichman** crea *Rogue*. Nace el género roguelike.

**.Williams Electronics** lanza *Defender*, que popularizará el *scroll* lateral.

**.1981**

.**Shigeru** **Miyamoto** crea *Donkey Kong*. Nace el plataformas.

.Nace **Electronic Games**, la primera revista de prensa especializada en videojuegos a manos de **Arnie Katz**, **ill Kunkel** y **Joyce Worley**.

.**Commodore** lanza el **VIC-20** por 299$, lo cual obliga a la competencia a rebajar sus precios y le hace entrar en el mercado del videojuego.

**.Kevin Toms** lanza *Footbal Manager* para la **ZX81**, uno de los primeros éxitos comerciales del ordenador en Gran Bretaña.

**.BBC** lanza **BBC Micro** como parte del *BBC’s Computer Literacy Program*.

**.1982**

.Empieza la crisis del videojuego

.Ansiosos por lanzar un videojuego de *E.T.* para Navidades, **Atari** fuerza el desarrollo de la obra y pone al mando a **Howard Scott Warshaw**, uno de sus mejores programadores, para que lo haga a solas. A pesar de los esfuerzos de Warshaw, no hay tiempo para desarrollar (Kassar le hace el encargo el 23 de julio y la fecha de venta es el 1 de septiembre), así que el juego sale incompleto y será un fracaso absoluto.

.**Atari** fabrica 12 millones de cartuchos de *Pac-Man* habiendo sólo 10 millones de VCS en el mercado. El juego fracasa miserablemente.

.En medio de lo que se entendía como una época de bonanza, **Warner Communications** anuncia que las ventas de **Atari** no han alcanzado las previsiones, bajando del 50% de crecimiento previsto a entre el 10%-15%. La burbuja del videojuego estalla y las acciones de Warner bajan un 32%.

.Sale al mercado la **Atari 5200**.

.**Rob Fulop** se une a otros programadores de Atari para seguir el ejemplo de Activision fundando **Imagic**.

.**Doug Macrae** y **Kevin Curran**, del MIT, modifican *Pac-Man* y crea *Ms. Pac-Man*, una versión mejorada que no sólo afianzará los rasgos característicos del exitoso título de **Midway**, sino que se convertirá en el mayor éxito de las recreativas en la Historia de los EE.UU.

.**Caballero** lanza tres juegos de temática adulta, entre los que destacará *Custer’s Revenge*.

**.Sinclair** lanza la **ZX Spectrum** en Reino Unido. Empieza el verdadero *boom* del ordenador en Reino Unido.

**.Koei** lanza *Night Life*, un juego que mostraba varias posturas sexuales con un acompañamiento visual y tenía un calendario menstrual. Emieza el género del *bishojo game*.

**.**Utilizando el millón de dólares que han ganado por un contrato con Atari que les permitirá ser los primeros en escoger qué lanzarán con ese dinero, **Lucasfilm** funda **Lucasarts**.

**.Trip Hawkins** funda Amazin’ Games, que poco después se convertirá en **Electronic Arts**.

**.Malcon Evans** crea *Monster Maze* para la ZX81, un videojuego de terror en el que huyes de un T-Rex en primera persona por un laberinto. Temeroso de que el juego asuste demasiado y alguien muera de un infarto, añade al principio una advertencia para aquellos con “disposición nerviosa”.

**.**El **Gobierno británico** declara que este es el Año de la Información Tecnológica como parte de sus esfuerzos por traer al público a los ordenadores.

**.**Nacen los protocolos **TCP/IP** (Control de Protocolo de Transmisión/Protocolo de Internet)

**.David Lawson** y **Mark Butler** fundan **Imagine**, uno de los grandes *publishers* de la Europa de los 80.

**.**Gracias al éxito de *Zaxxon*, **SEGA** abre una filial en los EE. UU.

**.**Commodore lanza el **Commodore 64**, uno de los ordenadores más importantes de la historia

**.1983**

.Sale al mercado la primera consola de **SEGA**: la **SG-1000**.

.**Yu Suzuki** es contratado por **SEGA**.

.En Japón varias compañías tecnológicas establecen el estándar **MSX.**

.**Don Bluth** crea junto a **Rick Dyer** *Dragon’s Lair*. Nace el *quicktime event*, aunque no recibirá su nombre hasta *Shenmue* y, además, este es el primer videojuego en utilizar LaserDisc. En medio de un mercado que se viene abajo, *Dragon’s Lair* ayudará a mantener en cierta medida la salud del *arcade*.

.**Commodore** se convierte en la primera empresa de ordenadores en declarar 1.000 millones de dólares en ventas en un año, superando a Apple en mercado y ventas.

.**Nintendo**, que quiere vender la Famicom en los EE.UU., contacta con **Atari** esperando contar con su colaboración: a cambio de que Atari vendiera el sistema como si fuera propio, Nintendo recibiría derechos de autor por cada venta y conservaría los derechos plenos de venta de *software*. Sin embargo, **Atari** está trabajando en la 7800 y la noticia de *Donkey Kong* licenciado en **Colecovision** enfurece a **Ray Kassar**, quien cancela el contrato en el último momento.

.**Le Breton** lanza *Le Vamire Fou*, el primer juego de texto en francés.

.**Apple** lanza **Apple Lisa**, el primer ordenador con una GUI.

.La Corona británica nombra a **Clive Sinclair** como caballero.

.Nace **MilNet**, una red mayor a ARPAnet de uso militar. También se estandariza que todos los ordenadores usen los protocolos **TCP/IP.**

**.Matthew Smith** crea *Manic Miner*, uno de los primeros grandes éxitos de microordenadores británico.

**.Jose Luis Rodríguez** funda **Indescomp**.

**.Paco Suárez** crea *La Pulga*, el primer videojuego español.

**.Jaron Lanier** crea para la Commodore 64 *Moondust*, considerado el primer *art game* de la historia.

**.Gulf and Western** vende todos los activos de SEGAa **Bally Manufacturing**

.**Nintendo** lanza la **Famicom** al mercado japonés.

.**Atari** publica *I, Robot*, el primer videojuego arcade con tecnología 3D.

**.1984**

.Tras ver su declive en un catastrófico documental de la BBC, **Imagine Software** cierra.

.Nace **Micro Hobby**

.Algunos exmiembros de Imagine fundan **Psygnosis**, que será fundamental a la hora de desarrollar la tecnología de PlayStation.

.En España comienza el **Proyecto Atenea** por iniciativa del Ministerio de Educación y Cultura: un proyecto de educación e integración de los ordenadores.

.**Warner** vende **Atari Corporation** a **Jack Tramiel**, fundador de **Commodore**, pero mantiene el departamento de recreativas, que llamará **Atari Games**. El resto de la compañía pasa a llamarse **Atari Corporation**

.**Nolan Bushnell** termina su contrato de no competencia con **Atari** e intenta crear Sente Technologies: un tipo de recreativas que funcionaran con cartuchos. Sin embargo, **Pizza Time Theatre** entra en bancarrota y Bushnell acaba vendiendo Sente a **Bally**, quienes cierran el proyecto al ver que era poco viable.

.**Exidy** lanza *Vertigo*, el primer arcade con una cabina para sentarse. **Yu Suzuki** le sigue con *Hang-On*

.**Data East** lanza *Karate Champ*, el primer juego de torneos de artes marciales para dos jugadores. De aquí nacerá *Street Fighter*, aunque el primer juego de lucha es *Warrior* (Cinematronics, 1979)

.Tras dos años de trabajo, **Ian Bell** y **David Braben** lanzan *Elite*, el que podría ser considerado el primer *sandbox* de la historia.

**.Jordan Mechner** crea *Karateka*, su *opera prima*.

**.Apple** lanza el **Macintosh**, cuyo éxito y brillante *marketing* en los EE. UU. contribuirá a la desaparición de los microordenadores. Es el primer ordenador en instaurar el ratón como un estándar.

**.Silicon Beach Software** lanza *Enchanted Scepters*, la primera aventura gráfica *point-and-click* a través de una barra de comandos, aunque *Dejá Vu* un año más tarde será el que cimente más las formas del género.

**.Amstrad** lanza el **CPC 464**, un ordenador con un precio mucho más accesible que el Macintosh, pero que se vendía por el precio de un microordenador. Su aparición en Reino Unido contribuirá a la desaparición de los microordenadores.

**.David Rosen** compra todos los activos japoneses y el nombre “SEGA” a **Bally Manufacturing**, salvando a su compañía de la crisis del videojuego.

**.1985**

.**Alexei Pajitnov** crea *Tetris*, que se convertirá en un fenómeno de masas. Sin embargo, por problemas de comunicación y licencias, el juego iniciará una guerra entre varios desarrolladores.

.*L’Aigle d’Or* sale al mercado y se convertirá en uno de los principales referentes del Toque Francés.

.**Activision** lanza *Little Computer People*, que a pesar de tener muchas ideas en común con *Los Sims*, no será una inspiración para el juego.

.**SEGA** lanza la **Mark III**, que entre sus periféricos tiene gafas 3D. Esta es la primera vez que llegan los 3D al videojuego.

**.1986**

.Tras haber hecho pruebas a lo largo de 1985, **Nintendo of America** distribuye la **NES** en los EE. UU. junto a **R.O.B.** en un esfuerzo por venderla no como una consola de videojuegos, sino como un dispositivo de entretenimiento. Los videojuegos vuelven a la acción.

.**SEGA** pone a la venta la **Master System**.

.**Atari** lanza la **7800**.

.**Data East** lleva a juicio a **Epyx** acusándoles de plagio con *World Karate Championship*.

.Empieza la *demoscene* con la 1001 Crew en los Países Bajos, en la ciudad de Alkmaar.

.*177*, un juego que literalmente va de violar niñas adolescentes, es el primer videojuego censurado por la Dieta Nacional Japonesa.

**.Bob Jacob** y su esposa **Phyllis** fundan **Master Designer Software** con la intención de hacer videojuegos inspirados en el cine, contar historias interactivas bajo el sello **Cinemaware**. Su primer juego, *Defender of the Crown*, rinde tributo a *Ivanhoe*.

.**Clive Sinclair** vende su compañía y **Spectrum** a **Amstrad**.

.**Nintendo** lanza **Playchoice 10**, una máquina recreativa que ofrece varios juegos en su interior y que va por tiempo en lugar de por vidas. Aunque inicialmente resulta atractiva, finalmente será descontinuada debido a que no convence como consola o como recreativa

**.1987**

.**Shigeru Miyamoto** crea *The Legend of Zelda,* que además será el primer juego en incluir una batería interna (cuya vida útil era 10 años) que permitía guardar hasta tres partidas.

.En medio de especulación sobre el futuro de la tecnología (**NEC** había creado el **PC Engine**/**TurboGrafx**, una consola híbrida entre 8 y 16 bits), **SEGA** anuncia **Mega Drive**, una consola de 16 bits.

.**SEGA** muestra en el CES las gafas 3D para la **Master System**, creación de **Mark Cerny**.

.**Muriel Tramis** lanza *Méwilo* junto a **Patrick Chamoiseau**, uno de los primeros videojuegos en recibir un reconocimiento oficial por su mérito artístico.

**.Will Wright** y **Jeff Braun** fundan **Maxis**.

**.Scott Miller** lanza *Kingdom of Kroz* y funda **Apogee**, con el que definirá el modelo de negocio del *shareware*: el primer episodio gratis, el resto se pagan.

**.***Dance Aerobics*, que utiliza el Power Pad de Bandai, sienta las ideas para la futura tecnología y *gameplay* de *Dance Dance Revolution*.

**.Minoru Arakawa** funda el **Nintendo Fun Club**.

**.Acclaim** se convierte en la primera compañía estadounidense *third party* de **Nintendo**.

**.1988**

.**Hironobu Sakaguchi**, pensando que su carrera en los videojuegos ha terminado, e inspirado por *Dragon Quest*, lanza *Final Fantasy*.

.Las secuelas de *The Legend of Zelda* y *Super Mario Bros* causan tanta expectativa que algunas tiendas empiezan a aceptar reservas.

.**Paco Menéndez** publica a través de **Opera Soft** *La Abadía del Crimen.*

.**Philippe Ulrich** lanza junto a **Didier Bouchon** *Captain Blood*, uno de los principales exponentes del Toque Francés.

.*Narc* se convierte en el primer videojuego en utilizar gráficos digitalizados para ofrecer un despliegue visual hiperrealista.

**.Tom Zito**, junto a **Nolan Bushnell** y otros veteranos del videojuego, funda **Axlon**.

**.Gail Tilden**, del departamento de *marketing* de **Nintendo América**, crea *Nintendo Power* por petición de **Minoru Arakawa**, una revista que, debido a su éxito, definirá el estilo de la prensa de videojuegos durante décadas.

**.Hayao Nakayama** llega a un acuerdo con la fábrica de juguetes **Tonka** para que distribuyan y publiciten los productos de SEGA en los EE.UU.

**.**Llega *Phantasy Star*, de la Master System, a Occidente. Es el primer JRPG en ser exportado.

**.SEGA** lanza **Mega Drive** en Japón

**.1989**

**.Nintendo** lanza la **Game Boy** en todo el mundo.

**.Will Wright** lanza *SimCity*. Aunque las ventas iniciales serán lentas, un análisis de la revista TIME disparará las ventas.

**.Peter Molyneux** lanza *Populous*.

.**Berners Lee** crea el protocolo **www** para internet

**AÑOS 90**

**.1990**

**.Nintendo** anuncia que los licenciatarios son libres de fabricar sus propios cartuchos y publicar en las consolas de la competencia tras un juicio y una subsecuente investigación de la Comisión General de Comercio iniciadas por la ausencia de chips ROM en 1988 y quejas hacia sus métodos draconianos, acusándosele de monopolio.

**.Nakayama**, de **SEGA**, contacta con los directivos de **Acclaim** y les convencen para que empiecen a publicar juegos en la **Genesis**. Durante los próximos dos años habrá una migración de la mayor parte de estudios *third party* de NES, que se volverán multiplataforma.

**.SEGA of America** recupera los derechos de distribución de Mega Drive de **Tonka**

**.SEGA** lanza **Game Gear** en respuesta a la Game Boy en Japón. La consola llegará un año después a Occidente

**.Electronic Arts** lanza *Joe Madden Football* para la **Genesis**. El juego, con un acercamiento más *hands-on* y menos basado en la estadística, influirá los futuros videojuegos deportivos.

**.Chris Roberts** lanza *Wing Commander*, cuyo potencial gráfico es una de las primeras muestras de que el PC también puede hacer un despliegue visual.

**.Amstrad** presenta su efímera consola: la GX4000

**.1991**

.**Nintendo** lanza la **Super NES** en todo el mundo.

.Tras un proceso de revisión y un concurso, **SEGA** consigue a su mascota para enfrentarse a Super Mario en la guerra de consolas: **Sonic el Erizo**.

.*Street Fighter* *II* establece las reglas de cómo serán los juegos de lucha a partir de ahora y vuelve a haber un repunte en las recreativas como no se había visto desde los 80.

.**Hiroshi Yamauchi** decide comprar los Seattle Mariners, que pasaban por una mala racha, como agradecimiento a la ciudad. El público lo ve como un movimiento perverso y político.

.Multitud de compañías de PC, entre ellas **Philips** o **Tandy**, firman un acuerdo que define el formato del PC multimedia.

.**Virtuality** lanza *Dactyl Nightmare*, su primer videojuego. La compañía quería hacer juegos de realidad virtual, pero debido a los elevados costes de producción y a los gráficos pobres, al final no se llegó lejos con sus títulos.

.**Trip Hawkins** funda **The 3DO Company.**

**.Axel Springer** lanza en España el primer número de **Hobby Consolas.**

**.id Software** lanza *Hovertank* al mercado, el primer proto-*shooter* tras *Maze*.

**1992**

.Tras años de ir a la zaga, **SEGA** se hace con el control del mercado estadounidense gracias a las ventas de **Genesis** y a las estrategias publicitarias del equipo de **Tom Kalinske.**

**.Brett Sperry** lanza *Dune II: Building of a Dynasty*, marcando el futuro del género de la estrategia en tiempo real.

**.id Software** lanza *Wolfenstein 3D.*

**.Frédérick Raynal** crea *Alone in the Dark*. Nace el *survival horror*.

**.Toaplan** lanza *Batsugun*, un prototipo de lo que será el *bullet hell*.

.El *Sonic 2sday* se convierte en el primer lanzamiento mundial de un videojuego.

.**Ken Kutaragi** revela a sus jefes de **Sony** la consola en la que ha estado trabajando. Su jefe, **Norio** **Ohga**, inspirado por la traición de Nintendo, decide dar luz verde a Kutaragi.

.La corte estatal de Nueva York determina que Nintendo ha estado ejerciendo un monopolio ilegal, obligando a la compañía a suavizar sus políticas de exclusividad. Aunque al principio Nintendo intenta que esto se reduzca a una exclusividad de dos años, finalmente cede y quita la obligación de exclusividad

.El lanzamiento de *Mortal Kombat* a través de **Acclaim** se convierte en el primer lanzamiento multiplataforma simultáneo.

**.Madeline Schroeder**, creadora de la imagen de Sonic, junto a **Judy Lange** y otros desarrolladores, funda **Crystal Dinamics.**

**.1993**

**.Atari** pone a la venta la **Jaguar**, una consola que espera superar a la competición con su tecnología de 64 bits. Sin embargo, la consola venderá muy poco debido al movimiento de los otros jugadores.

**.***Myst* sale a la venta en **Apple II** y se convierte en el primer juego en CD-ROM en superar el millón de unidades vendidas.

**.Virgin Interactive** pone a la venta *The 7th Guest*, un juego revolucionario de PC con tecnología CD-ROM.

**.Amstrad**, en conjunción con SEGA, crea el **Mega PC**.

**.**Tras las controversias con *Night Trap* y *Mortal Kombat*, empiezan las visitas al Senado impulsadas por el senador Joseph Lieberman que involucrarán a **SEGA** y **Nintendo**, entre otros.

**.Trip Hawkins**, junto a **Panasonic**,anuncia la **3DO** al mundo, la primera consola que permite no sólo jugar a videojuegos sino que también es un lector multimedia. Sin embargo, como Howard Lincoln dice, la falta de apoyo de *software*, además de su precio de 699$, hará que la consola fracase.

**.id Software** anuncia que se puede comprar una licencia para utilizar la tecnología de John Carmack y así modificar *Woldenstein 3D*. Se impulsa la creación del *mod* de manera oficial.

**.id Software** lanza *DOOM*, que además incluye las herramientas para modificarlo. También tiene multijugador *online* para hasta 16 jugadores. Nace el *deathmatch*.

**.Yu Suzuki** lanza *Virtua Fighter.*

**.Future** crea **EDGE Magazine**.

**.**De manera provisional para contrarrestar las investigaciones de **Kohl** y **Lieberman**, **SEGA** crea el **VRC** (Videogame Ratings Council), un órgano cuya función sería valorar sus videojuegos por edades.

**.**Electronic Arts lanza *FIFA International Soccer*, la primera entrega de la saga *FIFA*.

**.1994**

.Tras iniciarse unas investigaciones a cargo de los senadores **Joseph Lieberman** y **Herb Kohl** en torno a la violencia en los videojuegos en **1993**, **Tom Kalinske** ayuda a que se funde la **ESRB** para dar valoraciones por edad a los videojuegos en los EE.UU. y así ofrecer una respuesta ante las crecientes polémicas. También nace **IDSA**, con **Doug Lowenstein** al mando.

.El reinado de **SEGA** en los EE.UU. termina al mismo tiempo que **Rare** pone a la venta *Donkey Kong Country*. El afianzamiento de los dos jugadores principales y el éxito del juego de Rare serán una sentencia de muerte para la Jaguar y 3DO.

.**Sony** pone a la venta **PlayStation** en Japón. **SEGA**, confiados de que la victoria es suya, esperan a que la consola salga para lanzar una nueva remesa de **Saturn**. Su plataforma es la más popular, con la de Sony distribuyendo apenas 100.000 unidades y una recepción tibia.

.**Samjung Data Service** lanza *Jurassic Park* en Corea del Sur.

.**Blizzard** lanza *Warcraft: Orcs and Humans*.

.**Trip Hawkins** abandona su puesto en la junta directiva de **Electronic Arts**.

**.1995**

.**Sony** lanza la **PlayStation** en los EE.UU. tras un año a la venta en Japón. **SEGA** imita su maniobra (Japón en 1994, EE.UU. en 1995) con la **Saturn**, pero la abundancia de periféricos, el cambio en el equipo y el alzamiento de Nintendo hacen que pierda presencia en el mercado.

**.Nintendo** lanza **Virtual Boy** en los EE.UU. Su producción se alargará poco más de un año, ya que entre otros su tecnología no está optimizada y causa mareos.

**.Microsoft** lanza **Windows 95**, OS que empezará a marcar su victoria en el mercado de los ordenadores personales y que allanará el camino para que el PC se convierta en algo accesible.

**.Penn y Teller** diseñan *Desert Bus*

***.*Rob Fulop** lanza *Dogz: Your Computer Pet*.

**.**Exmiembros de **Toaplan**, que han formado **Cave,** lanzan *DonPachi*, cimentando el género del *bullet hell*.

**.Archetype**, con financiación de **Trip Hawkins**, lanza *Meridian 59* al mercado. Nace el modelo de subscripción *online*.

**.**Se inaugura el primer **E3** de la historia.

.**Tom Fulp** funda **Newgrounds**

**.1996**

.**Nintendo** lanza la **Nintendo 64** en los EE.UU. tras un año de vida en Japón.

.Se intenta el proyecto **GameWorks** junto a **DreamWorks**, **SEGA** y **Universal**. Este habría sido un prototipo de lo que hoy son los *gaming café*: una franquicia de complejos enormes de entretenimientos con restaurantes de calidad, bares y salones recreativos.

.Al bajar el precio de **PlayStation** a 199$ en el E3, **Sony** afianza su posición en el mercado y adelanta a **SEGA**.

.**Tom Kalinske** abandona **SEGA**. Una semana después, **David Rosen** y **Hayao Nakayama** dimiten.

.**Jim Whims** dimite de **SCEA**. Tras seis meses, Kazuo Hirai le sustituirá.

.**Naughty Dog** lanza *Crash Bandicoot.*

.**Jacques** **Servin** mete los *himbos* en *SimCopter*.

.**Hank Rogers** y **Alexei Pajitnov** fundan **The Tetris Company** para manejar los derechos de *Tetris* a nivel global*.*

*.***Toby Gard** a través de **Core Design** lanza *Tomb Raider*.

*.***Capcom** lanza *Resident Evil*.

*.*El estudio del excantante de j-pop **Masaya Matsuura** lanza *Parappa the Rapper*. Nace el videojuego musical.

*.***Nexus** lanza *The Kingdom of the Winds*, el primer juego surcoreano *online* con gráficos. Ocurre el *boom* del mercado *online* en Corea del Sur.

*.***id Software** lanza *Quake*, revolucionando una vez más el FPS. El juego incluye la posibilidad de grabar tus partidas. Se planta la semilla del *machinima*, que germinará poco después con *Diary of a Camper*.

**.1997**

.**SEGA** deja de fabricar **Saturn**.

**.Bandai** pone a la venta *Tamagochi*

**.Gunpei Yokoi** muere en un accidente de tráfico

**.Rare** pone a la venta *GoldenEye 007*. Con esto, la compañía abandona su imagen de infantil (la última en hacerlo), ya que es el primer *second-party* en obtener una calificación para mayores de 13 años.

**.Nokia** lanza *Snake*, el primer juego de éxito para móviles.

**.Konami** lanza *BeatMania*, el primer juego de manejar instrumentos musicales.

**.Origin** lanza *Ultima Online*, cambiando el MMORPG para siempre y convirtiéndolo en un género de éxito.

**.DMA Design** lanza *Grand Theft Auto*.

**.1998**

**.GameFreak** pone a la venta *Pokémon* en los EE.UU y occidente, convirtiéndose en un fenómeno mundial.

**.**Empieza la crisis de las recreativas en Japón, aunque lentamente.

**.Looking Glass** lanza *Thief: The Dark Project* como respuesta a la idea de que el audio estaba infravalorado en los videojuegos.

**.Konami** lanza *Dance Dance Revolution*.

**.Blizzard** crea *Starcraft*. En Corea del Sur se convierte en un fenómeno nacional.

**.Valve** lanza *Half Life*.

**.Ken y Roberta Williams** abandonan el desarrollo de videojuegos.

**.1999**

.**SEGA** lanza la **Dreamcast** en los EE.UU. Desgraciadamente, un problema en muchos títulos de Midway hace que los títulos salten; a pesar de que en Navidades vende bien, tras su salida las ventas descienden significativamente.

.El senador Brownback convoca unas vistas de la industria del videojuego tras **Columbine** y la ola de tiroteos en institutos. Sin embargo, los mecanismos preparados por la IDSA harán que no lleguen a ninguna parte.

.Necesitada de nuevos videojuegos de calidad para mantener la **Dreamcast**, **SEGA** da manga ancha a sus desarrolladores más reputados para que se arriesguen con títulos más experimentales. Es gracias a esta maniobra que saldrá *Shenmue*.

.Continúa la crisis del videojuego en **Japón**, esta vez con un cambio en las tendencias de consumo al pasar de generarse 6.800 millones de dólares a 5.000 millones en ventas de videojuegos.

.**989 Studios**, bajo el ala de **Sony**, lanza *EverQuest* al mercado. El MMORPG llega en su nueva forma a Occidente.

**AÑOS 00**

**.2000**

.**Microsoft** anuncia **Xbox** en la GDC. Su intención de entrar en el mercado de las consolas se debe a las habitaciones “de fuera de la madriguera”: los espacios relevantes para la tecnología donde Microsoft no gobierna. Entre esos espacios estaba la sala de estar, así que empezaron a diseñar la consola.

.**Sony** lanza la **PlayStation 2** en los EE.UU.

**.2001**

.**SEGA** detiene la producción de **Dreamcast**.

.**Isao Okawa**, presidente de **SEGA**, fallece perdonando las deudas que la compañía tenía con él y devolviendo sus acciones de SEGA y CSK. Esto será crucial para que SEGA pueda sobrevivir como una desarrolladora de *software*.

.**Microsoft** lanza **Xbox** en todo el mundo.

.**Edward Castronova** publica su *paper* titulado *Virtual Worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*, donde explora las economías y grupos sociales que nacen en el juego *online* y calcula que Norrath, el mundo de *EverQuest*, tiene un PIB de 2.266$. En base a este *paper* algunos estudios empezarán a pensar en contratar a economistas para que vigilen los desarrollos económicos de sus títulos *online*.

.**PopCap** lanza *Bejeweled*.

**.2003**

**.Gonzalo Frasca** lanza *Septembre 12th: A Toy World*

**.Linden Labs** lanza *Second Life*.

**.Paolo Pedercini** lanza Molleindustria, página *flash* que será crucial en el desarrollo de los *serious games*.

**.**Cierra **The 3DO Company**

**.2004**

**.James Rolfe** crea sus primeros videos para Cinemassacre. En 2006 llegará a YouTube como el **Angry Video Game Nerd**.

**.Valve** lanza *Half-Life 2*. Para instalarlo es necesario registrarse en **Steam**.

**.Blizzard** lanza *World of Warcraft*.

**.Kieron Gillen** crea el **New Games Journalist Manifesto.**

**.2005**

**.Frank Cifaldi** obtiene una copia de *Desert Bus* a través de Lost Levels

**.Valve** abre **Steam** a los juegos *third-party*, con *Ragdoll Kung-Fu* como primer título.

**.Microsoft** lanza **Xbox 360**, que gracias a su programa de Xbox Live y su tienda digital será un factor esencial en el nuevo *boom* del juego independiente.

**.2007**

**.Jason Rohrer** crea *Passage*

**.2008**

**.**Los lanzamientos de *World of Goo* (**2D Boy**), *Castle Crashers* (**The Behemoths**) y *Braid* (**Jonathan Blow**) dan pistoletazo al inicio del nuevo *boom* del juego independiente.

**.2009**

.**Brenda Romero** crea *Train* como parte de su serie de juegos **Black Box**.

**AÑOS 10**

**.2010**

**.Roger Ebert** escribe su infame [*Video Games can never be Art*](https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art).

**.2011**

**.**La **Corte Suprema de los EE.UU.** reconoce el videojuego bajo la protección de la primera enmienda.

**.2014**

**.Upper One Games** lanza *Never Alone*