

# De geschiedenis van de game

## Van Pong tot Wii

**Mensen zijn altijd gefascineerd door fantastische werelden. Tot voor kort had de lezer, luisteraar of kijker een passieve rol; het verloop van het verhaal is immers door de maker vooraf bepaald. Nieuwe media bieden ongekende mogelijkheden voor interactie.**

Een spelcomputer is een computer zonder toetsenbord. Meestal wordt de spelcomputer, ook wel console genoemd, aangesloten op een televisiescherm. Het spel wordt gespeeld via controllers, die de speler met de hand bedient. Gangbare spelcomputers zijn de zogenaamde next-generation consoles zoals de X-Box 360, Playstation3 en de Nintendo Wii. Naast de spelcomputer biedt ook de gewone pc spelmogelijkheden via internet of spellen op cd-roms.

### Tennis for Two

Het is het nauwelijks voor te stellen dat de eerste simpele spellen een revolutionaire ontwikkeling zouden ontketenen. Het eerste spel 'Tennis for Two' is in 1958 uitgevonden in een laboratorium die de spelmogelijkheid bood op open dagen van een kerncentrale. Evenals 'Space War' uit 1962 waren deze spellen gekoppeld aan dure universiteitscomputers met een enorme omvang.



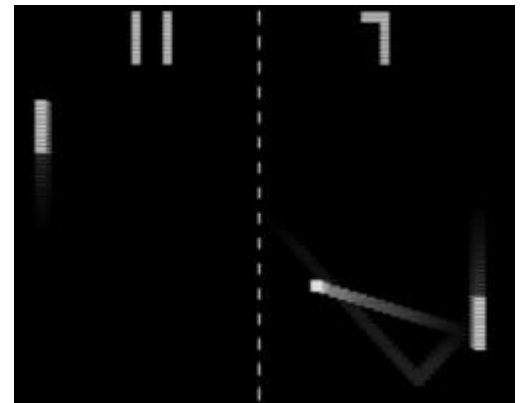
### Odyssey

De eerste game die voor een breed consumentenpubliek beschikbaar kwam, was Magnavox Odyssey in 1972. Dit spel was eigenlijk een videogame en geen computergame, want er zat in de Odyssey geen enkele chip. Het hoofdbestanddeel werd gevormd door veertig transistors die ervoor zorgden dat op het televisiescherm punten en streepjes te zien waren, bijvoorbeeld in de vorm van een bal en twee rackets. In de standaardversie waren twaalf verschillende spellen te spelen, zoals hockey, voetbal en roulette. En omdat de Odyssey zelf geen kleuren kon genereren, moest voor elk spel een apart transparant kleurenfolie op het televisiescherm worden bevestigd. Zo ontstond bijvoorbeeld een tennisveld of een roulettetafel.



## Pong

In dezelfde tijd werd Pong ontwikkeld. Dat was een tennisspel met een verbluffend eenvoudige instructie: 'Avoid missing ball for high score'. Pong is als automatenversie het grootste succes in de speelautomatenindustrie, waar eerst alleen mechanische spellen en flipperkasten te vinden waren.



Snel daarna begon de producent Atari met een thuisversie van Pong. Het prototype zat nog vol met honderden draden. Het plan was om alle elektronische componenten van de automatenversie onder te brengen in één chip. Deze chip werd de meest geavanceerde die tot dan toe in een consumentenartikel was gebruikt. Pong bleek dé hit tijdens de kerstverkoop van 1975. Op diverse plaatsen moesten mensen een paar uur in de rij staan, niet om Pong direct te kunnen kopen, maar om een bestelling te mogen plaatsen.

## Commodore 64

De Commodore 64 werd één van de meest verkochte computers van de jaren 80 van de vorige eeuw; van de 20 miljoen die er verkocht zijn werd het grootste deel voor spelletjes gebruikt. In 1985 kwam de Nintendo console op de markt met het nog steeds bekende spel 'Super Mario Bros'. In 1989 werden twee handhelds (kleine gamecomputers om in de hand te spelen) uitgebracht, de succesvolle Gameboy en de grotere Atari Lynx. De Lynx beschikte als enige over een kleurenscherm. In 1990 kwam de 16-bit Super Nintendo met nog mooiere spelletjes. In 1995 bracht Sony de 32-bit Playstation uit, inmiddels opgevolgd door Playstation 2 en de Playstation Portable.



## Mogelijkheden

Ontwerpers en vormgevers van computergames krijgen door de steeds snellere processors en videokaarten steeds meer mogelijkheden, met als gevolg steeds levensechtere spellen. Door het realisme in vormgeving geven de spellen meer en meer de spelers het idee echt iets mee te maken. Dit gegeven wordt inmiddels ook buiten de amusementsindustrie herkend en benut. Zo worden patiënten met een ernstige fobie, zoals hoogtevrees, met virtuele beelden van hun angstbeelden genezen.

