

## **Revolutie zoekt breed publiek; Nieuwe spelcomputers Sony en Nintendo komen eraan**

In: nrc.next. 7 april, 2006, p27, door: David Nieborg.

**Als het aan hardwarefabrikanten Microsoft en Sony ligt, stappen alle gameliefhebbers zo snel mogelijk over op een zogenoemde next-gen console, een spelcomputer van de volgende generatie. De Xbox 360 is als eerste van die nieuwe generatie spelcomputers eind vorig jaar in de markt gezet en later dit jaar zal de Playstation 3 van Sony volgen.**

Maar wat voor meerwaarde bieden beide consoles? Klopt het wat beursanalisten en marktdeskundigen zeggen; dat de komende vijf jaar een tijd zal zijn van gestage evolutie van de game-technologie? Of zal een revolutionair nieuw apparaat de gamewereld op zijn kop zetten?

De officiële Xbox 360 marketingtekst is in ieder geval overduidelijk: „Met Xbox 360 sta jij in het centrum van een totaal nieuwe game- en entertainmentervaring. Speel games met geweldige graphics, kijk dvd-films, game of chat met vrienden via Xbox Live, geniet van digitale muziek, foto's en video. Allemaal met dit revolutionaire en prachtig vormgegeven next-generation entertainmentsysteem." De nieuwe Xbox is geen spelcomputer meer, het is een entertainmentervaring. Toegegeven, de Xbox 360 is sneller, mooier en kleiner dan zijn voorganger. Je kan zelfs de iPod van Apple of de Playstation Portable (PSP) van concurrent Sony met je Xbox 360 laten communiceren.

Maar om nou te spreken van een revolutie? In feite blijft dat wat je doet hetzelfde; je zit voor de televisie te gamen met een (draadloze) controller. Het is dan ook geen toeval dat zowel de Playstation 3 als de Xbox 360 al klaar is voor de volgende generatie televisies. Sterker nog, die geweldige graphics worden eigenlijk pas ècht geweldig met een High Definition televisie (HDTV).

De bekende Japanse spellen- en hardwarefabrikant Nintendo heeft al ver van tevoren een andere lijn uitgezet. Het bedrijf mengt zich bewust niet in de komende strijd tussen Sony en Microsoft. Met de nieuwe console, codenaam 'Revolution', gooit het bedrijf het over een heel andere boeg. Geen evolutie, met almaar meer grafische pracht en praal, maar een kleine revolutie.

Als alle kleine stukjes informatie die naar buiten komen over de nieuwe Nintendo kloppen, kan het bestaande beeld van een gamer die met twee handen een (draadloze) controller vasthoudt wel eens

voorgoed tot het verleden gaan behoren. Games voor de Revolution zul je kunnen besturen met een soort afstandsbediening voorzien van een bewegingssensor. Naast de televisie worden twee ontvangers gezet en ook in de speciaal ontworpen controller zelf zitten sensoren die handbewegingen registreren.

In een promotiefilmpje op de website van Nintendo wordt duidelijk dat de controller dienst kan doen als tennisracket, vliegenmepper, het stokje van een dirigent, pistool, keukenmes of vishengel. Maar Super Mario zelf kan ook gewoon bestuurd worden, niet door knopjes in te drukken, maar door de juiste gebaren en bewegingen te maken.

Een revolutie, want het doel is een totaal nieuwe manier van gamen. Het is geen toeval dat de Nintendo Revolution naar alle waarschijnlijkheid niet speciaal geschikt is gemaakt voor High Definition televisie.

Op de nieuwe controller kan, wat Nintendo noemt, een 'Nunchaku' worden aangesloten. Je houdt deze tweede controller, opnieuw een soort afstandsbediening, in de andere hand vast en met je duim bestuur je een stick, terwijl de vrije wijs- en middelvinger er zijn om twee knoppen in te drukken.

De innovatieve aanpak van Nintendo kan voor een hele nieuwe generatie originele spelconcepten zorgen. Voor creatieve spelontwikkelaars komen er namelijk spelmogelijkheden die nu nog letterlijk onvoorstelbaar zijn, maar die in ieder geval verder gaan dan het zoveelste race- of schietspel.

De stap van Nintendo haakt in op een van de oudste en meest fundamentele discussies onder gamers. Wat is belangrijker: Gameplay of graphics? Gaat het erom hoe (soepel) een game speelt of gaat het erom wat er te zien is op het scherm?

Zowel Sony als Microsoft laat geen moment onbenut om de zeer grote rekenkracht van hun apparaten te onderstrepen. De nieuwe generatie consoles laat gras nog realistischer in de wind wuiven, auto's vliegen nog spectaculairder uit de bocht en er zijn nog meer tegenstanders tegelijk in het beeld om neer te schieten.

Een belangrijk doel van Nintendo met de nieuwe Revolution is All-Access Gaming, makkelijk bedienbare games toegankelijk maken voor een breder publiek, en niet alleen de hardcore gamers. Voor Nintendo zit de vernieuwende kracht van de next-gen consoles dan ook niet in de console zelf, maar in de gamer. Die geweldige graphics worden pas ècht geweldig met een High Definition televisie.

### **Even geduld a.u.b!**

Struinend door de stad op zoek naar de nieuwe spelcomputer van Microsoft. Maar dan wel de normale versie van de Xbox 360 en niet de uitgekledede core edition.

De nieuwe Xbox 360 van Microsoft is sinds december 2005 in Nederland te koop en de core edition gaat voor minimaal 300 euro over de toonbank. Een beetje gamer wil natuurlijk de 'echte' voor 400 euro, met harde schijf, headset en draadloze besturing. Alleen al de prijs van 400 euro geeft aan dat het niet meer gaat om een impulsaankoop. Maar los daarvan, de nieuwe console is nergens te koop. Uitverkocht. „Maar er is nog wel een plaats op de wachtlijst!" Een gek idee misschien om te moeten wachten om een apparaat te mogen kopen voor die prijs, maar toch hoort de tijdelijke schaarste erbij. De introductie van de Xbox 360 vertoont grote gelijkenissen met de introductie van haar voorganger, de Xbox en met de lancering van de console van concurrent Sony, de Playstation 2. „Er is veel media-aandacht voor de tekorten, maar het blijft iets wat we zien bij elk nieuw spelplatform", nuanceert Roy Swiers van gamespecialzaak Dr Games in Utrecht de kritiek op het bestaan van wachtlijsten.

Producent Microsoft heeft bewust de keuze gemaakt de console te lanceren op alle continenten tegelijk. Miljoenen spelcomputers zijn verscheept en een derde fabriek is inmiddels in bedrijf genomen om aan de vraag te kunnen voldoen. Een maand na de introductie liep de wachttijd op tot vier weken voor de normale Xbox 360 editie. Swiers: „We hebben op het moment inderdaad een wachtlijst van twee weken. Maar nu de meeste gamers zijn voorzien neemt de vraag af."

### **Best verkochte games voor spelcomputers in 2005.**

1. Gran Turismo 4
2. Fifa 2006
3. Fifa Street
4. Grand Theft Auto SanAndreas
5. Need for Speed Underground 2
6. Need for Speed Most Wanted
7. Fifa 2005
8. Supermario 64
9. Killzone
10. Pro Evolution Soccer 2005

Bron: NVPI