

De evolutie van de game industrie:

Telefoon

De eerste mechanische telefoons waren gebaseerd op geluidsoverdracht via pijpleidingen of andere fysieke Media. Telefoons zijn uiteindelijk een heel groot platform geworden voor mobile games. Dit wordt gebruikt om ook mensen die niet zo van games houden over te halen om toch te spelen.

Attractieparken

Het ontstaan van attractieparken zoals Coney Island in New York (1880) werd gebruikt voor de inspiratie van wat later onze video arcade games zouden worden. In dit park waren ook veel technologische uitvindingen te zien zoals elektrische lichtjes en rollercoasters. Hier stonden ook de eerste arcade games waarin je moest schieten of ballen gooien. Ook stonden hier de eerste op munt werkende arcades die bijvoorbeeld je toekomst vertelde als je er een muntje in gooide.

World War II (1939-1945)

De eerste elektronische digitale computers werden gemaakt tijdens de tweede wereldoorlog in 1943. Deze werd gebruikt om de Britten te helpen bij het ontcijferen van Duitse gecodeerde berichten. Na de oorlog maakte universiteiten zoals Cambridge en Princeton gebruik van gelijke computers die omgeprogrammeerd werden voor andere taken.

Maanlanding (1969)

De maanlanding in 1969 was inspiratie voor een van de eerste games genaamd Space War. Deze game werd inspiratie voor vele andere games waaronder Asteroids en een van de eerste video arcade games genaamd Galaxy Game.

Game Consoles

De eerste video games werden op computers gemaakt die deze games niet konden overdragen. Daarom zijn er veel verloren gegaan en is het niet duidelijk wie nou echt de eerste video game heeft gemaakt. Door Game consoles konden video games verkocht worden aan een groot publiek en in huis gebruikt worden. De eerste game consoles maakte nog gebruik van een vector display en cartridges om verschillende spellen te laden.

Tijdslijn:

1816:

De eerste werkende telegraaf wordt gemaakt door Francis Ronalds en gebruikt statische elektriciteit.

Het is nog onduidelijk wie echt de telefoon heeft uitgevonden. Veel mensen waaronder Charles Bourseul, Innocenzo Manzetti, Antonio Meucci, Johann Philipp Reis, Alexander Graham Bell, en Elisha Gray hebben ervoor gezorgd dat de telefoon zoals we die nu kennen bestaat.

1876:

Alexander Graham Bell krijgt het eerste patent in de United States voor de telefoon.

1930:

De eerste op munt werkende Pinball machine wordt gemaakt. Deze bestonden nu nog vooral uit hout.

1950's:

In de 1950's waren computers nog erg duur en werden niet voor entertainment gebruikt. Een team onder de leiding van Jay Forrester ontwikkelde een computer genaamd Whirlwind met technologieën die het maken van toekomstige computers een stuk goedkoper zou maken. Hierdoor werden computers toegankelijker en ook gebruikt voor entertainment doeleinden zoals games.

1950:

Wetenschappers die op dezelfde campus werken als wetenschappers die aan de maanlanding van 1969 werken maken een van de eerste video games en gebruiken het werk van hun collega's als inspiratie. Deze game genaamd Spacewar, gemaakt door Steve Russel, werd de inspiratie voor vele games zoals Asteroids.

1966:

Sega maakt een arcade genaamd Periscope. Hierin kon je door een onderzeeër periscope kijken en torpedo's afvuren. Het kostte een kwartje om te spelen en werd zo populair dat dit voortaan de standaard prijs werd voor arcades. Dit was nog een elektro mechanische game.

1966:

Ralp H. Baer maakt een van de eerste consoles met de bijnaam Brown Box. Deze Brown Box kon je inpluggen in je televisie en stuurde een puntje naar het scherm die te besturen was door spelers.

1971

Studenten van de Universiteit van Stanford maken een van de eerste arcade video games die op muntgeld werkt. Dit was een variant van de game Spacewar en heette Galaxy Game.

1972:

De Brown Box van Ralp H. Baer wordt door Magnavox verkocht onder de naam Magnavox Odyssey. De eerste game console voor thuisgebruik. Hier werden een aantal games bij verkocht en een los te verkrijgen licht gun om mee te gamen.

1972:

Nolan Bushnell en Ted Dabney besluiten om samen Atari op te richten na het zien van een demonstratie van de Magnavox Odyssey. Later dit jaar maken ze de bekende video arcade game genaamd Pong.

1978:

Taito lanceert de video arcade game Space Invaders die zo populair is dat de "Golden age" van arcades begint.

1972-1980:

De eerste generatie consoles werd gemaakt. Deze waren te spelen op enorme computers aangesloten aan vector displays.

1980's:

Gaming computers, de eerste online games en handheld LCD games verschijnen.

1976-1992:

De tweede generatie consoles. Deze kon je inpluggen in je tv en thuis spelen. Hierbij kwamen ook cartridges waar de verschillende spellen op stonden. Handheld games zoals Nintendo's Game & Watch maakte een triebuit.

1992:

De IBM Simon is de eerste telefoon met een touchscreen.

1994:

De eerste game voor de telefoon was een variant van Tetris op de MT-2000.

1997:

Nokia lanceerde hun game genaamd Snake.

2000's:

Mobile games zijn al te installeren via verschillende platforms.

1983-2003:

Derde generatie consoles. Deze consoles maakte gebruik van een 8bit systeem. Voorbeelden zijn de Nintendo Entertainment System (NES) en de Atari 7800.

1987-2004:

Vierde generatie consoles. Dit waren 16bit modellen zoals de Super NES. De Game Boy was de eerste vierde generatie hand held console.

1993-2005:

Vijfde generatie consoles. Dit waren 32 en 64 bit modellen. Tijdens deze jaren werden thuiscomputers steeds vaker gebruikt voor games. Ook mobiele games worden steeds populairder.

2008:

Apple lanceert hun mobile content marketplace genaamd Apple Store. Mobile gaming word steeds groter.

1998-2013:

Zesde generatie consoles. Het werd steeds gebruikelijker om DVD's te gebruiken voor video game media in plaats van cartridges. Betere graphics en langere spellen waren het gevolg. Online gaming en mobile gaming werden een groot deel van de game industrie. Voorbeelden van de gen 6 consoles zijn Gamecube, Xbox en Playstation 2.

2005-2017:

Zevende generatie consoles. Video game consoles werden een groot deel van de wereldwijde IT-infrastructuur. Ook kregen videogames een groter budget waardoor vaak grote games met filmachtige cinematics gebruikt werden. Ook bracht Nintendo de Wii uit waarin je met real life bewegingen je game kon besturen.

2012-heden:

De achtste generatie consoles. PC gaming word steeds populairder en mobile games worden gebruikt om de mensen die niet echt gamen over te halen. Consoles worden minder populair. Consoles van deze generatie zijn onder anderen de Wii U, Playstation 4, Xbox One en de Nintendo Switch.

Bronnenlijst:

<https://ikvindhelemaal mooi.weebly.com/>

https://www.printmedianieuws.nl/wp-content/uploads/2015/02/Media_tijd_in_beeld.pdf

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

https://en.wikipedia.org/wiki/IBM_1560

<https://www.theguardian.com/games/2019/jul/18/how-the-moon-landings-inspired-a-generation-of-game-designers>

https://en.wikipedia.org/wiki/Arcade_game

<https://en.wikipedia.org/wiki/Joystick>

https://en.wikipedia.org/wiki/Amusement_park

https://en.wikipedia.org/wiki/Solid-state_electronics

<https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!>

https://en.wikipedia.org/wiki/Timeline_of_arcade_video_game_history

<https://www.engadget.com>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Periscope_\(arcade_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Periscope_(arcade_game))

<https://www.youtube.com/watch?v=Sp7lv1lhNJI>

<https://thehistoryofhowweplay.wordpress.com/2017/06/16/who-created-periscope/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console

https://en.wikipedia.org/wiki/Vector_monitor

<https://www.computerhope.com/issues/ch000984.htm>

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_telephone

<https://mashable.com/2012/11/09/touchscreen-history/?europe=true>

<https://arkenea.com/blog/evolution-of-mobile-apps/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Whirlwind_I

https://en.wikipedia.org/wiki/Coney_Island

https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console

https://nl.wikipedia.org/wiki/Jay_Forrester