

Spillhistorie

1952 - 2009

Karl Andreas Wik Opheim og Benjamin Whittaker

1950-1969

- OXO (1952), antakeligvis første spillet lagd noen gang
- Tennis for Two (1958), regnes som det virkelig første interaktive spillet



1970-1979: Gullalderen til arkadespill

- Spill til allmennheten begynner å ta av
- Atari blir grunnlagt i 1972
- Lanserer PONG samme år og ble en stor suksess

- Magnavox Odyssey (1972)
- Første kommersielle spillkonsollen til vanlige hjem



1970-1979: Gullalderen til arkadespill

- Channel F (1976)
- Introduserte ROM Cartridges

- Atari 2600 (1977)
- 30 millioner solgt
- Mange spill

- Svært begrenset maskinvare
- Kreative løsninger



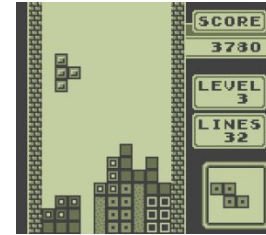
1980-1989: Videospillkraket og Nintendo tar over

- Videospillmarkedet krasjet i 1983
- Sett på av mange som et døgnfluefenomen
- Markedet skiftet fra USA til Japan
- Nintendo lansert NES (Nintendo Entertainment System)(1985, 1983 i Japan)
- Svært populær (61 millioner solgt)
- Mange kjente spill serier (Mario, Zelda)
- Sega - Master System(1985)



1980-1989: Videospillkraket og Nintendo tar over

- I 1989 lanserte Nintendo Game Boy den første håndholdte spillkonsollen
- Gameboy ble veldig populært med mange etterfølgere
- Tetris (1989)
- Pokèmon (1996)



- I denne perioden det også stor oppgang med PCer, blant annet Commodore 64



1990 - 1999: Kraftigere konsoller

- Det var en nedgang i arkademarkedet
- 16-bit systemer med kjappere prosessering, mer minne og bedre farger og lyd
- SNES, Mega Drive
- Fortsatt 2D-grafikk men det tok ikke lang tid før 3D-grafikk ble satt i gang



1990 - 1999: Kraftigere konsoller

- Sony lanserer PlayStation i 1993 (1994 utenfor Japan)
- Gjorde det mulig med 3D spill (32-bit system)
- Sega følger etter med Sega Saturn i 1994
- Nintendo lanserer Nintendo 64 i 1996
- Større fokus på å ha best grafikk
- Høyere utviklingskostnader



1990 - 1999: Kraftigere konsoller

- PC var raskere enn konsollene og hadde bedre grafikk
- Mange gode spill på 90-tallet, men vanskelig å installere
- Ble lettere når Windows 95 ble lansert med DirectX
- Mortal Kombat og Doom



2000 - 2009: Spillindustri for alle

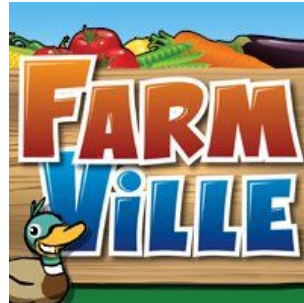
- Konsoller begynner å få modem som gjør det mulig å spille med andre
- Konkurrer med PC
- Sony lanserer den mest solgte konsollen noen gang, PlayStation 2 i 2000
- 155 millioner solgt (tall fra 2012)
- Nintendo lanserer GameCube i 2000
- Microsoft blir også med i konsollkrigen med Xbox
- 3 rivaler som fortsatt konkurrerer i dag

- Det ble enda dyrere å produsere spill



2000 - 2009: Spillindustri for alle

- Spilling ble ofte assosiert som noe unge gutter drev på med
- På 2000-tallet så vi en rekke endringer for å appellere til alle
- Spill i nettleseren var tilgjengelig for alle
- Ofte enkle spill som alle kunne spille f.eks. Bejeweled
- Sosiale medier som f.eks. Facebook gjorde også mulig å spille med venner



- Smarttelefoner gjorde det lett å spille hvor som helst
- App Store gjorde det lett å finne og nedlaste og kjøpe billige spill som passet for alle

2000 - 2009: Spillindustri for alle

- Microsoft lanserer Xbox 360 i 2005
- Xbox live
- PlayStation 3 blir lansert i 2007
- Ankom markedet sent og hadde en høy lanseringspris
- Enda bedre grafikk enn tidligere generasjoner



2000 - 2009: Spillindustri for alle

- Nintendo gikk i sin egen retning
- Fokus på større demografi
- Nintendo DS i 2005
- Mange spill som appellerer til alle
- Nintendogs og Brain Age
- Eldre kunne også spille disse spillene
- Nintendo Wii i 2006
- Billig, revolusjonerende kontroller som brukte bevegelsessensorer
- Solgt over 100 millioner



Bilde-Kilde

Av Chris Rand – Eget verk, CC BY-SA 3.0,

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=28364913>