

Doelgroep spelcomputers steeds breder

# Gameconsole steeds meer mediacentrum

Spellen spelen op spelcomputers gebeurt al langer dan op pc's. Althans voor de massa. De beeld- en geluidskwaliteit van pc's was in de jaren tachtig immers maar magertjes. Wie meer wilde, moest daarvoor flink in de buidel tasten en pc's zonder toeters en bellen waren al duur genoeg. Toch is de kwaliteit van de huidige spelcomputers niet te vergelijken met de nieuwe generatie consoles. Ze bieden bovendien een scala aan nieuwe mogelijkheden.

Spelcomputers zijn te verdelen in twee categorieën; de portables en de consoles voor in de huiskamer. Om een idee te krijgen van de vele mogelijkheden van de nieuwste apparaten spraken we met Nintendo, Sony en Microsoft.

Nintendo natuurlijk voorop. Dit Japanse bedrijf heeft immers de langste staat van dienst. Na in de jaren zeventig speelhal-apparaten te hebben geproduceerd volgde in 1980 de Nintendo Game & Watch, de eerste draagbare console, uitgevoerd met een lcd-schermje en een microprocessor waarop indertijd de klassiekers Donky Kong en Mario werden gespeeld. Een

draagbare spelcomputer heeft Nintendo nog altijd. Van de huidige DS Lite zijn er in Europa inmiddels zelfs al 13,5 miljoen verkocht. Opvallend is dat deze spelcomputer is niet alleen bij jongeren zeer in trek is. "De DS Lite is zeer populair bij de 25-60-jarigen", vertelt Bianca Stirnweis, PR & Events Manager bij Nintendo Benelux. "Met nieuwe spelletjes op het gebied van rekenen en taal is er een bredere doelgroep voor deze spelcomputer ontstaan waardoor hij ook veel wordt aangeschaft door degenen die eigenlijk niets met videogames op hadden." Met name met het spel Braintrainer waarmee zowel mentale vaardigheden als het geheugen getraind kunnen worden, heeft recent zeer aan het succes van deze portable spelcomputer bijgedragen. In Europa zouden er maar liefst al drie miljoen exemplaren van dit spel verkocht zijn. "Behalve ouderen zien we de laatste tijd ook veel meer vrouwen voor onze spelcomputers kiezen", aldus Stirnweis. Voor deze doelgroepen zijn de grafische kwaliteiten van de spelcomputer of spellen minder belangrijk.

## Bewegen

Het parapedaardje van Nintendo is op dit moment de Wii. Deze spelcomputer voor



in de huiskamer is sinds december 2006 op de markt en is tot midden augustus al 2,6 miljoen over de Europese toonbanken richting klant gegaan. Deze spelcomputer is te koop voor rond de 249 euro, inclusief het spel Wii Sports. Bijzonder is dat de gebruiker met dit sportieve spel ook daadwerkelijk uit zijn luie stoel komt. De afstandsbediening reageert namelijk op de bewegingen van degene die het spel speelt.

## Ingame advertising

Ingame advertising is volgens Langeveld nog geen business waarin veel geld wordt verdiend. Toch zou het voor de game-industrie niet onwettig zijn wanneer dit zou veranderen. Al was het maar om meer middelen krijgen om games te ontwikkelen en ze betaalbaar te houden. "Het ontwikkelen van games kan erg complex zijn. Het is niet uitzonderlijk dat er drie jaar lang 100 mensen aan de ontwikkeling van een game werken", aldus Langeveld.

Dat betekent dat bij een partijtje tennis ook de daarbij behorende bewegingen gemaakt moeten worden. "Volgend jaar komen we met een vervolg op dit concept met het spel Wii Fit.

Hierdoor moeten spelers op een plankje gaan staan en worden allerlei yoga- en opdruk oefeningen mogelijk. Met de Wii verandert de huiskamer dan een beetje in een sportschool", aldus Stirnweis. Een mooi spel waarmee ook de nodige pondjes afgevallen kan worden. Het is zelfs mogelijk om de Wii te gebruiken voor het opmeten van de BMI (Body Mass Index).

Dat ook steeds meer vrouwen en ouderen voor spelcomputers kiezen, is volgens Stirnweis in belangrijke mate toe te schrijven aan het feit dat spelcomputers uitgerust zijn met eenvoudige bedieningsmogelijkheden. Speelgoedwinkels blijven voor spelcomputers nog altijd veruit het belangrijkste verkoopkanaal. "We zien echter ook een flinke groei bij winkels als die van de MediaMarkt, de Free Record Shop, Dixons en BCC."

### Internet

Zeer veelzijdig is de PlayStation Portable, sinds 2005 Sony's eerste stap in de markt voor mobiele spelcomputers. Hij is te koop voor rond de 169 euro en beschikt over goede grafische kwaliteiten en kan gebruik worden voor een scala aan toepassingen. Zo is het mogelijk om digitale foto's op het toestel te bekijken, maar ook complete films. Op het breedbeeldscherm (verhouding 16:9) komen die mooi tot hun recht. Met het programma Mediamanager of tal van andere programma's die via internet te verkrijgen zijn kunnen DVD's worden geconverteerd naar het voor



de PS Portable geschikte MPEG-formaat. Internet gebruiken kan met behulp van een Wi-Fi-verbinding. "De PlayStation Portable heeft een brede entertainmentpropositie en is zeer multifunctioneel. Binnenkort zal ook worden voorzien in een GPS-ontvanger zodat ook navigeren tot de mogelijkheden gaat behoren", vertelt Folkert Langeveld, Marketing Manager Brand PlayStation.

### Playstation 2

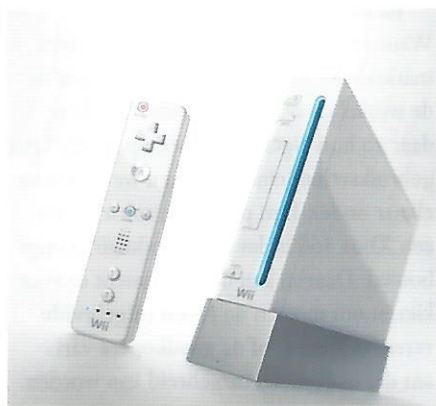
Sinds op 23 maart de PlayStation 3 het

licht zag, staat deze nieuwe console flink in de schijnwerpers en heeft deze geavanceerde spelcomputer inmiddels wereldwijd zijn weg gevonden naar vele gebruikers. Toch wordt ook de Playstation nog altijd geleverd. Sterker nog, deze spelcomputer is ondanks de groeiende populariteit van zijn grote nieuwe broer in 2007 tot nu toe al meer verkocht dan in 2006. "Spelen met de Playstation is een sociaal gebeuren. Tegen elkaar spelen is zeer populair.

Met name wanneer het gaat om spellen zoals Buzz. Dit spel is een quiz waarbij vier buzzers meegeleverd worden. Dit zijn vier rode knoppen die op de Playstation aangesloten kunnen worden." Wie het antwoord op een vraag weet kan, net als op televisie op de rode knop drukken en vervolgens het antwoord geven. Wie het spel vaak speelt en de vragen én antwoorden onderhand wel kent, kan extra setjes vragen bijkopen. Ook populair is volgens Langeveld SingStar, waarmee karaoke via de Playstation mogelijk is. Wie vals zingt of niet in de maat, wordt door de spelcomputer meteen terecht gewezen. In veel opzichten laat de Playstation 2 zich het beste vergelijken met de Wii van Nintendo.

### Playstation 3

De vele mogelijkheden, maar ook de prijsverlagingen maken de Playstation bijzonder interessant voor de echte diehards onder de spelfanaten. Langeveld: "De Playstation 3 biedt echter zoveel meer entertainment dan alleen games. Behalve dat hij gebruikt kan worden om te internetten op een televisiescherm is het ook



mogelijk om op afstand op de PS3 in te loggen. Zo kan bijvoorbeeld mogelijk om digitale foto's die op de harde schijf van de console zijn opgeslagen op afstand te bekijken. Aantrekkelijk is ook om anderen die ook online zijn te laten meespelen met een online game. Van iedereen die je ooit als vriend hebt toegevoegd – net als bij MSN – kun je zien of ze online zijn en welk spel ze op dat moment spelen.”

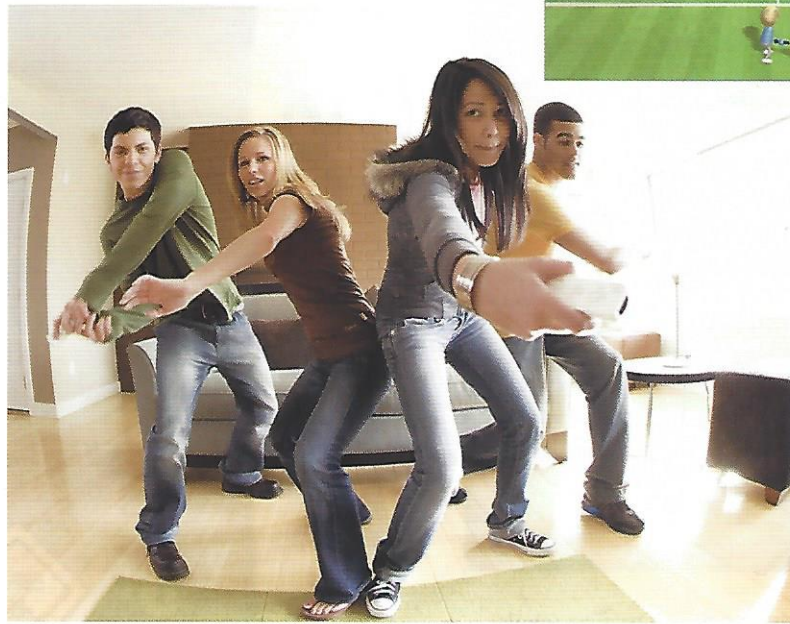
Door de aanwezigheid van een harddisk en de diverse aansluitmogelijkheden, ook om een pc aan te sluiten, heeft de PS3 de functionaliteit gekregen van een mediacentrum. Meest bijzonder is natuurlijk de kwaliteit van de spellen op de PS3 omdat het nu mogelijk is in 1080P te gamen. 1080P staat voor het videoformaat waarbij het beeld verticaal gezien uit 1080 lijnen wordt opgebouwd met 1920 beeldpunten per lijn. Dit wordt ook wel Full-HD genoemd. Voor een uitvoering van de PS3 met een harddisk van 60 gigabyte bedraagt de prijs 499 euro. Voor € 399,- is de harde schijf 40 gigabyte groot. Voor veel consumenten



is de PS3 bovendien extra aantrekkelijk omdat daarmee voor relatief weinig geld ook meteen een Blu-Ray-speler in huis wordt gehaald waarop dus ook films af te spelen zijn in dit nieuwe formaat.

#### Digitale distributie

Het feit dat games voor spelcomputers ook steeds vaker worden gedownload, maakt het extra interessant voor de ontwikkelaars van games om ze bij een groot publiek onder de aandacht te brengen. Deze digitale distributie is zowel bij de Playstation van Sony als bij de nieuwe Xbox 360 van Microsoft mogelijk.



De Xbox 360 van Microsoft is de grote opvolger van de Xbox zoals die zes jaar geleden al op de markt kwam. De Xbox 360 bestaat inmiddels twee jaar en is door Microsoft ontwikkeld samen met IBM, ATI, Samsung en SiS. Qua mogelijkheden laat deze console zich vergelijken met de PS3 van Sony. Ook deze console kan gebruikt worden voor het bekijken van digitale foto's, het afspelen van andere digitale content en het online spelen van games tegen anderen (Xbox Live). De Xbox 360 kan daarmee dus ook worden gebruikt als Mediacentrum extender. Webpagina's of emailberichten bekijken op de televisie is met deze gameconsole echter niet mogelijk.

“De kracht en de kwaliteiten van de Xbox komen vooral tot uitdrukking dankzij de krachtige grafische kaart die we gebruiken en het feit dat de kwaliteit van de spellen zeer hoog is”, vertelt Erik Poel, Marketing Manager Entertainment & Devices bij Microsoft. “Games die gemaakt worden voor meerdere platformen worden veelal ontwikkeld op de Xbox 360 om pas later ook in versies voor andere platformen op de markt te komen”, gaat Poel verder.

#### Keuze

Wanneer kies je voor welk merk. Iedere marktspeeler maar ook iedere verkoper in de winkel en ook de spelfanaat hebben daar zo hun eigen antwoord op. Poel: “Qua gebruiksvriendelijkheid doen we niet voor elkaar onder. Een pre bij de aanschaf van een Xbox 360 is dat deze modulair is opgebouwd. Daarbij kan de consument er voor kiezen om meteen de meest uitgebreide versie te kiezen, of de goedkopere variant die naderhand uitgebreid kan worden.



Men kiest meteen voor HD-kwaliteit, maar we laten de keuze open of men meteen of naderhand voor een grote hard drive gaat of een HDDVD-drive aanschaft en of er bijvoorbeeld wel of geen HDMI-kabel meegeleverd wordt.”

Volgens Poel werd van de Xbox nog wel eens onterecht gedacht dat er qua games eigenlijk vooral alleen een keuze gemaakt kon worden uit allerlei actiespellen. “De



keuze die we bieden is echter zoveel breder. Zo hebben we ook veel spellen voor jonge kinderen omdat dit voor ons een doelgroep is die steeds belangrijker wordt. Naast zo'n 300 gewone spellen hebben we ook nog zo'n 100 arcadegames; fungames en oude klassiekers die lager geprijsd zijn.” Poel omschrijft de markt voor games als erg onvoorspelbaar. Je weet nooit precies wanneer aangekondigde spellen uiteindelijk uit zullen komen dus het is moeilijk om een langetermijnplanning te maken. De spelcomputer is ook nog niet echt een mainstreamproduct.” •