



FOTO THINKSTOCK

i

## Meer games voor onder de televisie

De positie van de spelcomputers van Sony, Microsoft of Nintendo als dominante spelapparaten onder de televisie staat in toenemende mate onder druk.

■ **Afgelopen zomer startte de verkoop van de Ouya**, te koop voor 135 euro. Het kleine kastje draait op Google's Android en heeft meer dan 500 games die allemaal gratis te proberen zijn. Maar de verkoop van Ouya-apparaten en -games valt vooralsnog tegen.

■ **De onafhankelijke ontwikkelaar Valve wil de overstap wagen van het computerscherm naar de TV**. Valve's distributieplatform Steam domineert de digitale distributie van games op de PC en Mac. De strategie van Valve bestaat uit een speciale Steam Controller, het besturingssysteem SteamOS en zogenaamde Steam Machines. Hardwarefabrikanten kunnen een Steam Machine, voorzien van SteamOS, aanbieden zodat de brede Steamcatalogus ook te spelen is op het TV scherm.

■ **Valve volgt het pc-model en geeft enkel minimumspecificaties** zodat geselecteerde hardwarefabrikanten zoals Alienware en Gigabyte hun eigen Steam Machines kunnen aanbieden. De speciale Steam Controller moet dan het keyboard en de muis vervangen. De kosten van de Steam Machines variëren nogal, van 500 dollar tot meer dan 6000. Steam heeft nu 75 miljoen gebruikers en een aanbod van 3000 games, waarvan bijna 500 geschikt zijn voor SteamOS. De vraag is of grote uitgeverijen hun games ook geschikt gaan maken voor Linux (en dus SteamOS).

■ **Sony heeft een andere strategie en investeert fors in cloudgaming**, waarbij games gestreamd worden naar diverse apparaten. Een snelle internetverbinding is daarbij cruciaal. Sony raadt een minimumsnelheid aan van 5Mb/seconde. De gemiddelde Nederlandse internetverbinding ligt rond de 11Mb. Gebruikers met een datalimiet hebben evenwel het nakijken.

## Games streamen //

Sony's games gaan deze zomer de **cloud** in // Oude games zijn met Playstation Now op nieuwe Playstations te spelen, en op **tv's en tablets** // Maar zijn internetverbindingen er wel **snel genoeg** voor?

# Oude games niet meer te spelen? Stream ze voortaan!

DAVID NIEBORG  
MEDEWERKER GAMES

AMSTERDAM. Wat Netflix doet voor film en TV wil Sony gaan proberen voor games: aanbieden via streaming zodat ze op verschillende apparaten te spelen zijn.

De oude manier van Sony om spelers aan zich te binden was met een eigen spelcomputer en een stapel fysieke games. De nieuwe manier wordt altijd, overal spelen. Fijn, want om de grote kaskrakers te spelen zijn nu nog krachtige en dus dure apparaten nodig. Het streamen van games lijkt ook een oplossing te bieden voor een dilemma bij de introductie van elke nieuwe spelcomputer. Blijven je oude games speelbaar?

Wie een nieuwe spelcomputer overweegt te kopen, stelt zichzelf veelal dezelfde vragen. Kan het apparaat iets nieuws? Zo ja, zijn er leuke nieuwe spellen te koop? Zo ja, wat kost hij en heb ik dat geld ervoor over?

En wie een berg oude games heeft liggen, vraagt zich onherroepelijk af of die nog werken op het nieuwe apparaat. Dan kan de oude spelcomputer weg. Die zogenaamde achterwaartse compatibiliteit is een niet te onderschatten psychologische factor voor gamers met een kast vol 'oude' Wii-, Xbox- of Playstationgames.

Bij aanschaf kosten games zo'n vijftig tot zestig euro, de waarde van een volle spellenkast loopt dan gerust in de honderden, zo niet duizenden euro's. Die zijn niet meteen waardeloos als er een nieuwe spelcomputer komt, maar het is toch een fijn idee dat de games nog jaren meegaan. Ook als de oude spelcomputer stukgaat.

### Oude hardware simuleren

Het is voor spelcomputerfabrikanten steeds lastiger om een oude game op een nieuw apparaat te laten draaien. Een oude game op een nieuwe computer spelen lijkt eenvoudig. Het nieuwe apparaat is toch alleen maar krachtiger? In de praktijk valt het vies tegen. Want een nieuwe PlayStation of Xbox werkt niet per se met dezelfde onderdelen als de oude variant. Met behulp van software kan de nieuwe spelcomputer de oude hardware-architectuur wel simuleren, maar dit kost heel veel rekenkracht.

Wat betreft achterwaartse compatibiliteit hebben de bezitters van de Nintendo Wii U het aardig voor elkaar. In tegenstelling tot Sony en Microsoft heeft Nintendo de hard-

ware-architectuur van haar apparaten de laatste jaren hetzelfde gehouden. Oude Wii-gamediscs zijn daardoor nog steeds speelbaar en zelfs de oude controllers, de Wii Remote, Nunchuk en het Balance Board werken op de nieuwe Wii U.

Overigens is achterwaartse compatibiliteit geen doorslaggevende factor bij de aankoop van een nieuwe spelcomputer. Dat bewijzen de tegenvallende verkoopcijfers van de Wii U – een jaar na de lancering zijn er iets meer dan 4 miljoen verkocht. Playstation 4 en de in Nederland nog te verschijnen Xbox One zijn niet achterwaarts compatibel. Toch werden afgelopen december van beide apparaten 1 miljoen exemplaren afgezet in 24 uur. Van de Playstation 4 zijn nu 4,2 miljoen exemplaren gekocht. De Xbox One zit ongeveer op de helft.

De concurrentiestrijd tussen technologiegiganten Sony (Playstation)

## WIE EEN BERG OUDE GAMES HEEFT LIGGEN, VRAAGT ZICH AF OF DIE NOG WERKEN OP HET NIEUWE APPARAAT

en Microsoft (Xbox) is hevig. Op de consumentenelektronica-beurs CES in Las Vegas begin deze maand deelde Sony een symbolische mep uit met de aankondiging van de nieuwe streamingdienst Playstation Now.

Met Playstation Now zijn oude Playstation 3 games via streaming-technologie te spelen op de Playstation 4. En zo lijkt de Playstation 4 alsnog achterwaarts compatibel te worden.

Lijkt, want er zijn nog heel veel vragen over de werking en de kosten van Playstation Now. Het is waarschijnlijk dat de bezitters van gamediscs gewoon nog een keer moeten betalen om dezelfde games aan hun Playstation Now account te koppelen. Zo verliest die enorme stapel 'oude' Playstation games toch nog zijn waarde.

Opvallend aan Playstation Now is dat de Japanse technologiegigant oude Playstationgames ook wil streamen naar Braviatv-televisies, de Playstation Vita, smartphones en tablets. De allernieuwste games zijn dan enkel te spelen op de Playstation 4, maar de

rest van de catalogus is overal te spelen. Uiteraard tegen betaling, een speler kan een spel huren of een abonnement nemen.

De strategie achter Playstation Now komt overeen met die van andere technologiegiganten als Amazon, Netflix, Apple en Microsoft. In een industrie die overschakelt van de verkoop van producten naar het leveren van online diensten willen aanbieders zoveel mogelijk consumenten binnen hun ommuurde tuin hebben. In de nieuwe Sonytuin zijn games dan niet langer gekoppeld aan fysieke dragers, zoals schijfjes, maar aan een Playstation Now account.

Voor mobiele telefoonbezitters is dit gegeven al doodnormaal. Het gros van de games voor Apple-apparaten is te spelen op oude en nieuwe iPhones en iPads. Dat maakt het onaantrekkelijk om over te stappen naar bijvoorbeeld Androidapparatuur waar alles opnieuw moet worden aangeschaft. Met elke extra gekochte game, stijgen de kosten voor consumenten om zich te verplaatsen naar een andere tuin.

### Niet bewezen technologie

De plannen van Sony zijn behoorlijk ambitieus en vooral een belofte. Video streamen, zoals Netflix dat doet, is een bewezen technologie. Op grote schaal games streamen is alles behalve bewezen. Het Amerikaanse bedrijf OnLive probeert al jaren om 'cloud gaming' tot een succes te maken, maar slaagt daar tot dusver maar matig in. Er zijn dan ook een paar enorme hobbels. Denk aan forse datacentra om op afstand games te laten draaien, centra die zich fysiek ook nog eens in de buurt van spelers dienen te bevinden. Een tweede grote hobbel is de stabiliteit en snelheid van de internetverbinding van de consument. Zonder vertraging kunnen spelen is essentieel voor een goede spelbeleving, zeker bij actiespellen. Partijen als OnLive en Sony kunnen de kwaliteit van een internetverbinding niet garanderen.

Tenslotte zijn er vragen over veiligheid. April 2011 werd Playstation Network gehackt. Miljoenen accounts werden gecompromitteerd en het netwerk lag meer dan drie weken plat. Vanuit dit licht bezien is de druk om Playstation Now te laten slagen extra groot.

Om de psychologische druk wat op te voeren benadrukken ingenieurs van concurrent Microsoft nog maar eens dat ze zelf bewust wegblijven van het streamen van games.