

Uit de oude doos:
Sony PlayStation I
(1995)



Eerste generatie
Microsoft Xbox (2001).



Tweede jeugd voor oude games

Gaming Sony belooft dat je via het web bestaande spellen op nieuwe Playstations, tv's en tablets kunt spelen

Door **David Nieborg**

AMSTERDAM. Wat Netflix doet met film en tv-series gaat Sony proberen voor games: aanbieden via *streaming* webservers, zodat ze op verschillende apparaten te spelen zijn.

Het Japanse bedrijf deed deze aankondiging van de PlayStation Now-dienst op electronicabeurs CES, eerder deze maand in Las Vegas. Het streamen van spellen lijkt een oplossing te bieden voor een dilemma bij de introductie van nieuwe spelcomputers: blijven oude games speelbaar?

Die zogeheten achterwaartse compatibiliteit is een niet te onderschatten psychologische factor voor gamers met een kast vol 'oude' Wii-, Xbox- of Playstationgames - al snel vijftig tot zestig euro per stuk. 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 prettig dat games jaren meegaan, ook als de oude spelcomputer stukgaat.

Een oude game op een nieuwe computer spelen lijkt eenvoudig. Maar een nieuwe, snellere, PlayStation of Xbox werkt niet per se met dezelfde onderdelen als de oude variant. Met behulp van software kan de nieuwe spelcomputer de oude hardwarearchitectuur wel simuleren, maar dit kost heel veel rekenkracht en komt de speelbaarheid niet ten goede.

In tegenstelling tot Sony en Microsoft heeft Nintendo de hardware-architectuur van haar apparaten de laatste jaren hetzelfde gehouden. Oude Wii-gamediscs zijn daardoor nog



Eén videogame kost al snel vijftig tot zestig euro.

FOTO BROKENSPHERE / WIKIMEDIA COMMONS

OUYA EN STEAM MACHINE

Nieuwe concurrenten spelconsoles

De concurrentie voor Sony, Nintendo en Microsoft groeit. Bijvoorbeeld de goedkope Ouya (135 euro) die draait op Android. De Ouya kwam vorig jaar op de markt en telt meer dan 500 games die gratis te proberen zijn. Maar de verkoop van Ouya-apparaten en -games valt tegen.

Nog een concurrent voor spelconsoles: Valve's distributie-

platform Steam maakt de overstap van pc's en Macs naar de televisie. Hardwarefabrikanten kunnen een zogeheten 'Steam Machine' bouwen (draaiend op Linux), zodat de spellen ook op het tv-scherm werken. De speciale Steam Controller vervangt dan het keyboard en de muis.

Valve geeft minimumspecificaties voor pc's waarmee hard-

warefabrikanten zoals Alienware en Gigabyte hun Steam Machines bouwen. De kosten van Steam Machines variëren van 500 tot 6.000 dollar. Steam telt nu 75 miljoen gebruikers en een aanbod van 3.000 games, waarvan er bijna 500 geschikt zijn voor SteamOS. De vraag is of grote uitgeverijen hun games geschikt maken voor Linux - en dus voor SteamOS.

speelbaar. Zelfs de oude controllers, werken op de nieuwe Wii U. Dat is geen garantie voor succes, blijkt uit 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.

Met Playstation Now zijn oude Playstation 3 games via streamingtechnologie 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. Al heb je een spel op schijf, waarschijnlijk moet je nog een keer betalen om dezelfde games aan je Playstation Now account te koppelen.

Opvallend aan Playstation Now is dat de Japanse technologiegigant oude Playstationgames ook wil streamen naar Sony-televisies, de Playstation Vita, smartphones en tablets. De nieuwste games zijn enkel te spelen op de Playstation 4, maar de rest van de catalogus is overal te spelen. Wel tegen betaling: je kunt een los spel huren of een abonnement nemen.

De strategie achter Playstation Now lijkt op die van bedrijven als Amazon, Netflix, Apple en Microsoft. In een industrie die overschakelt van de verkoop van producenten naar het leveren van online diensten willen aanbieders zoveel mogelijk consumenten binnen hun ommuurde tuin hebben. In de nieuwe Sony-tuin zijn

games dan niet langer gekoppeld aan fysieke dragers, zoals schijfjes, maar aan een Playstation Now account.

Op je smartphone is dit al gebruikelijk. 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 Android-apparatuur, omdat je alles opnieuw moet aanschaffen. Met elke extra gekochte game, stijgen de kosten voor consumenten om zich te verplaatsen naar een concurrerend systeem.

De plannen van Sony zijn erg ambitieus. Of het technisch mogelijk is op grote schaal games te streamen is allesbehalve bewezen. Het Amerikaanse bedrijf OnLive probeert al jaren 'cloud gaming' tot een succes te maken, maar slaagt daar maar matig in.

Microsoft wil voorlopig geen games gaan streamen. Het vergt grote investeringen in datacentra - ook dicht bij de gebruiker - en vereist een snelle internetverbinding bij de consument: vertraging is dodelijk bij een actiespel. Sony raadt een minimumsnelheid aan van 5 megabit per seconde. De gemiddelde breedbandsnelheid ligt in Nederland rond de 11 Mbps.

Wat veiligheid betreft zou Sony zijn les geleerd moeten hebben. In april 2011 werd het Playstation Network gekraakt. Tientallen miljoenen accounts werden gecompromiteerd, creditcardgegevens gestolen en het netwerk lag meer dan drie weken plat. De hack leverde Sony een strop van 171 miljoen dollar op en forse imageschade. Dat maakt de druk om Playstation Now te laten slagen extra groot.