

LA VITA È BELLA

Sonys Playstation Vita ist klein, schwarz und teuer.

Writer: Marc Bodmer



Auf den ersten Blick ähnelt die Playstation Vita ihrer Vorgängerin Playstation Portable, wäre da nicht dieser brillante Bildschirm, dessen 16 Millionen Farben leuchten und «Uncharted – Golden Abyss» in hochauflösender Qualität zeigen. Selbst die wunden Knöchel von Nathan Drake sind zu sehen und dann ist noch dieses grossartige Gefühl von Tiefe, das die Kletterpartien im Dschungel wirklich spannend macht. Für letztere kann man die Kontrolle über den Touchscreen einsetzen, so wird die Sache spassiger und zugleich einfacher. Solche Features machen Sonys Playstation Vita nicht nur zu einem optisch schönen, sondern auch technisch eindrucklichen Stück Hardware. Trotzdem wird es die portable Spielkonsole alles andere als einfach haben auf dem heutigen Markt.

Mit dem Einstieg ins Geschäft mit den portablen Spielkonsolen überraschte Sony im Jahr 2004 die Games-Welt. Schon andere Hardware-Hersteller hatten versucht das Nintendo-Monopol zu stürzen, doch sie scheiterten kläglich an der Gameboy-Übermacht. Von der Playstation Portable (PSP) wurden weltweit über 60 Millionen Stück verkauft, 380 000 davon in der Schweiz: «Mit der PSP decken wir rund 35 Prozent des schweizerischen Handheld-Marktes ab», sagt Christian Walser, Commercial Director von Sony Computer Enter-

tainment Switzerland. Nach einem Relaunch Ende vergangenen Jahres wird die PSP zu einem Preis von 120 Franken weiter im Sortiment geführt werden. Die 2009 eingeführte PSP Go, die bestenfalls als technische Fingerübung für die Playstation Vita bezeichnet werden kann, dürfte so sang- und klanglos verschwinden wie sie gekommen war.

Diese Woche ist es nun an der Playstation Vita sich auf einem völlig anderen Markt zu behaupten als ihn die PSP damals antrat: «Uns ist bewusst, dass der mobile Gaming-Markt härter umkämpft ist, als es nur Nintendo und Sony gab», stellt Walser fest und verweist auf die beliebten Smartphones. Acht der zehn meistverkauften Apps in Apples App-Store sind Videospiele. Kein Wunder zeigte sich der angeschlossene Platzhirsch Nintendo erbost über diese Konkurrenz. «Der Verkauf von Billigspielen, die bloss ein, zwei Dollar kosten, stellt eine grosse Gefahr für die Videospieleindustrie dar», gab Regis Fils-Aime, Chef von Nintendo Amerika, Anfang 2011 zu bedenken.

Technisch hochgerüstet

Die 260 Gramm leichte PS Vita geht technisch hochgerüstet an den Start. Gerechnet wird mit einem ARM CortexTM-A9-Core 4-Kern-Prozessor, der auf einen 512 Megabyte grossen

Arbeitsspeicher und 128 Mega Virtuellen RAM zurückgreift. Augenfällig ist der OLED-Multi-Touch-Bildschirm mit einer Diagonalen von 12 cm, der ein brillantes Bild liefert und zwischen zwei Analog-Steuersticks und Stereolautsprechern liegt. Eine front- und eine rückseitig angebrachte Kamera ermöglichen den Aufbau von Augmented Reality Spielszenarien, dazu mehr später. Und noch nie dagewesen ist die berührungsempfindliche Rückseite des Geräts, die in Kombination mit dem Sechs-Achsen-Sensorensystem, die Grundlage für neue Spielformen bietet. Die Playstation Vita kommt am 22. Februar weltweit in zwei Versionen auf den Markt: mit Wifi-Anbindung für 300 Franken und mit Wifi-/3G-Anbindung für 380 Franken.

Mit verantwortlich für diesen stolzen Preis ist das – wie für Sony üblich – neue proprietäre Speichersystem, auf denen die Spiele zwischen 40 und 65 Franken kosten. Selbstverständlich kann man die Games auch direkt auf die PS Vita laden, was dann mit 29 beziehungsweise 54 Franken zu Buche schlägt. Diese Preisgestaltung sagt auch etwas über die Positionierung der Spielkonsole aus: angesprochen wird der harte Kern der Gamer-Gemeinschaft, die passionierten Spieler, die ein qualitativ hochwertiges Spielerlebnis für die Ferien oder auf längeren Rei-



sen suchen und nicht virtuelle Steuerelemente auf Touchscreens, sondern echte Joysticks und Tasten wünschen. Klar lassen sich die vergleichsweise kurzen Levels von «Little Deviants» auch unterwegs im Tram spielen, aber die Stärken des Geräts kommen bei grossangelegten Titeln wie «Uncharted – Golden Abyss» zum Tragen.

Wie kaum zuvor bei einer Sony-Konsole verbindet das Studio Sony Bend die technischen Möglichkeiten der Hardware mit den spielerischen Herausforderungen der «Uncharted»-Software. Eine Qualität, die sonst Nintendo und Apple vorbildlich beherrschen. So lässt sich die Figur des Helden Drake konventionell über die Analog-Sticks und Tasten steuern, aber auch intuitiver über den Touchscreen und zwar spontan, ohne vorhergehende Definition der Einstellungen.

Starke Augmented Reality

Stark ist auch die Intergration von Augmented Reality Elementen in manchen Spieliteln. So kann sich in der Prügelspiel-Parodie «Reality Fighters» der Spieler selber als Kämpfer einscannen und dank der rückseitigen Kamera gewissermassen einen

Kampf im eigenen Wohnzimmer, auf dem Schreibtisch oder wo auch immer er sich befindet, veranstalten. Dabei muss man nicht nur den Kämpfen steuern, sondern ihm mit der Kamera folgen, wenn er sich quer durch die Gegend klopft.

Wer sich einen guten Überblick über die Steuermöglichkeiten der PSV verschaffen möchte, sollte «Little Deviants» anspielen. Dieser Arcade-Titel nutzt die verschiedenen Features in kurzen Mini-Games und zeigt schnell, wo das Potenzial dieser neuen Hardware liegt. Mit dem Finger auf dem rückseitigen Panel lassen sich Berge erheben und mit der rückseitigen Kamera lassen sich in einem Augmented-Reality-Szenario feindliche Roboter durch die Küche oder die gute Stube jagen.

Mit der PS Vita ist Sony ein innovativer Wurf gelungen, der an die guten Zeiten erinnert, als der japanische Konzern mit Walkman und Trinitron-Technologie wegweisend war. Mit zu den Schwachpunkten gehören die vergleichsweise bescheidene Batterie-Lebensdauer – die Batterie kann nicht ausgewechselt werden – und die beschränkte Speicherkapazität der mitgelieferten Karte. Wer verschiedene Spiele nutzen will, sieht

ABSTURZGEFÄHRDET

So arg wie bei Abenteuerer Nathan Drake in «Uncharted – Golden Abyss» sieht es für die PS Vita auf dem heutigen Markt nicht aus, aber einfach dürfte es für die portable Konsole nicht werden.

sich früher oder später gezwungen eine neue Karte zu kaufen, die auf Grund des proprietären Systems nicht billig ist und «versteckte» Kosten verursacht. Nichts desto trotz wird die Plattform von Seiten der Industriepartner zum offiziellen Starttermin mit einem repräsentativen Line-up unterstützt, das Fans der verschiedensten Genres berücksichtigt. Mit allen ihren technischen Raffinessen dürfte die kostspielige Konsole dennoch schwer haben, in dem sehr kompetitiven und von günstigen App-Spielen geprägten Mobile-Gaming-Markt Fuss zu fassen und einen «wichtigen Absatz-Anteil» zu erobern, wie das Sony sich wünscht.

PS Vita ist ab 22. Februar im Handel erhältlich