

Sony bringt neues Leben in die Welt der Spielekonsolen- die PS Vita

Die ab morgen in Deutschland erhältliche PS Vita wird es gegen die Konkurrenz leistungsfähiger Smartphones schwer haben

Friedrichsdorf, 20.02.2012, FLIP4NEW (www.flip4new.de)

Für alle Fans der kleinen Spielekonsole Playstation Portable (PSP) von Sony hat das Warten nun also auch in Europa ein Ende: Morgen kommt der Nachfolger in den Handel, die Playstation Vita. In Japan, dem Heimatmarkt von Sony, war das Gerät schon kurz vor Weihnachten zu haben. Ob die Vita die Spieler überzeugen und auch die Hoffnungen von Sony erfüllen kann, wird sich noch zeigen müssen.

Denn die PS Vita trifft auf starke Konkurrenz und ist daher alles andere als ein Selbstgänger. Sie muss sich sowohl gegen das Nintendo-Modell 3DS als auch gegen Smartphones durchsetzen.

Von daher überlässt man bei Sony nichts dem Zufall und rührt kräftig die Werbetrommel.

Der japanische Konzern hat viel Geld in die Hand genommen, um seine neue tragbare Spielekonsole PS Vita zu bewerben. Das Unternehmen bewirbt die Handheld-Konsole allein in den USA mit einer 50 Mio. Dollar teuren Kampagne. Das ist die größte Summe, die Sony jemals in das Marketing für den Start eines neuen Geräts investiert hat, sagte der für die PS-Vita-Kampagnen zuständige Sony-Manager John Koller. In Europa dürfte das Werbebudget ähnlich hoch sein.

Technisch dürfte es kein Problem sein, sich gegen die Smartphones durchzusetzen.

Für die neue Konsole spricht, dass sie Einiges zu bieten hat und die Hardware in den ersten Tests bisher überzeugen konnte. Die Vita ist deutlich größer ausgefallen, was Platz schafft für Steuerelemente und einen größeren Bildschirm, der für mehr Spielvergnügen sorgen soll. Der leistungsfähige Prozessor kommt auch mit grafisch aufwendigen Spielen gut zurecht, das Display stellt selbst schnelle Spielszenen ruckelfrei dar. Die PS Vita bietet zudem eine nahezu verwirrende Vielfalt an Steuerungsmöglichkeiten. Dazu gehören Aktionstasten, Analogsticks und Touchscreen sowie ein Touchpad auf der Rückseite des Geräts. Das ist innovativ und lädt zum Daddeln ein.

An zusätzlicher Ausstattung hat die Vita zudem noch zwei Kameras mitbekommen, eine auf der Vorder- und eine auf der Rückseite, die allerdings qualitativ etwas enttäuschen.

Multitasking ist leider auch keine Stärke der tragbaren Konsole, ein interner Speicher fehlt. Stattdessen müssen von Sony produzierte Speicherkarten eingesetzt werden, um selbst geschossene Fotos abzulegen oder manche Spiele überhaupt starten zu können. Und diese Karten zur Speichererweiterung sind teuer, sie kosten zwischen 20 und 50 Euro.

Ohnehin ist die PS Vita kein Schnäppchen: Für die Standardversion müssen Käufer 249 Euro, für das Gerät mit Mobilfunkverbindung 299 Euro hinblättern. Der Datentarif kostet bei Vodafone monatlich ab zehn Euro. Dazu kommen noch 30 bis 50 Euro für technisch anspruchsvolle Spiele wie "Uncharted" oder "Wipeout 2048".

Dafür kann man dann aber mit der Konsole auch relativ einfach im Netz surfen und zwar auf jede beliebige Website und nicht nur ein paar festgelegte Seiten. Der eingebaute Browser macht's möglich. So kann man sich schnell mal Videos auf YouTube ansehen oder bei Facebook gucken, was so los ist.

Die technischen Daten der PS Vita auf einen Blick

Abmessung: 18,2 cm breit, 8,35 cm tief, 1,86 cm hoch
Gewicht: rund 280 Gramm beim UMTS/WLAN Modell / 260 Gramm beim WLAN- Modell
Bildschirm: OLED Touchscreen mit 5 Zoll (12,7cm)
Prozessor: ARM Cortex- A9 Quad Core
Arbeitsspeicher: 512 MB
Grafikspeicher: 128 MB
Touchpad auf der Rückseite
Kameras auf der Front- und Rückseite
Quelle: dapd/gü
Welche Chancen hat die Vita auf dem hart umkämpften Markt?

Nicht nur aufgrund des recht hohen Preises dürfte es die PS Vita allerdings schwer haben, im harten Wettbewerb zu bestehen. So beeindruckend die verbaute Technik ist, so teuer ist sie auch. Nintendos 3DS ist mit 150 bis 170 Euro deutlich günstiger und beherrscht die 3D-Darstellung ohne Brille. Seit einem Jahr ist das Modell bereits auf dem Markt, viele interessierte Spieler dürften sich also schon mit einer tragbaren Konsole eingedeckt haben. Weltweit konnte Nintendo mehr als 15 Mio. Geräte dieses Typs verkaufen und damit die Vormachtstellung bei den tragbaren Konsolen untermauern. Der Erfolg allerdings trügt: Handhelds haben es insgesamt schwer, am Markt zu bestehen. Selbst Nintendo musste eine Gewinnwarnung herausgeben, weil die Verkaufszahlen der 3DS hinter denen zurücklagen, die das Unternehmen in Aussicht gestellt hatte.

Ein Grund für den schwächelnden Absatz: Es waren zum Start kaum Spiele verfügbar, schon gar nicht solche, die auch die 3D-Technik unterstützen. Diesen Fehler immerhin versucht Sony zu vermeiden. Zum Start können Käufer aus etwa 25 Titeln wählen. Dazu gehören ausgefeilte Sport- und grafisch anspruchsvolle Actionspiele, die Nutzer sonst nur auf großen Konsolen wie Xbox oder PlayStation 3 spielen können. Sony hat darüber hinaus angekündigt, jede Woche zwei bis drei Titel nachzulegen. Doch selbst im Heimatmarkt Japan, wo die PS Vita seit zwei Monaten erhältlich ist, hat es der Spiele-Handheld schwer. Die Verkaufszahlen sind zuletzt gesunken.

Tragbare Konsolen- vom Aussterben bedroht?

Dass die Hersteller mit ihren tragbaren Konsolen keinen größeren Anteil am weltweit über 30 Mrd. Dollar schweren Markt für elektronische Spiele erringen können, liegt an der großen Konkurrenz durch Smartphones. Spielfähige Handys wie Apples iPhone 4S oder Sony-Ericssons Xperia Play, aber auch andere Smartphones verfügen mittlerweile über starke Prozessoren, die problemlos mit Spielen zurechtkommen, und hochwertige Displays, die Szenen detailliert darstellen können.

Sonys Entwickler haben auf den Erfolg der internetfähigen Handys auf eigenwillige Weise reagiert - und der PS Vita eine Smartphone-typische Bedienung verpasst: Anders als bei bisherigen Konsolen laufen alle Anwendungen über Apps. Außerdem lassen sich mit der tragbaren Daddelmaschine E-Mails bearbeiten und Websites aufrufen. Das ist ansatzweise gut gelungen, Smartphones können es jedoch deutlich besser.

Smartphone-Nutzern bietet sich ein weiterer Vorteil: In den App-Stores liegen viele Hunderte Spiele zum Herunterladen auf das Handy bereit. Die sind zwar in der Regel grafisch weniger anspruchsvoll als Titel für Konsolen, dafür aber sind sie deutlich günstiger, wenn nicht sogar kostenlos. Seit kurzer Zeit bietet zum Beispiel Spielehersteller Electronic Arts die erfolgreiche Simulation "Die Sims" für Smartphones mit Android-Betriebssystem als

Free-to-play-Version an. In der Basisversion ist das Spiel kostenlos, nur für Zusatzanwendungen muss der Kunde zahlen.
Vielen Nutzern scheint das gelegentliche Daddeln einfacher Spiele auszureichen: Solche Casualgames stehen in den Ranglisten der am häufigsten heruntergeladenen Apps für Smartphones und Tablet-Computer regelmäßig ganz oben.

Ansprechpartner:
Flip4 GmbH / FLIP4NEW
Nina Otto
PR und Kommunikation
Industriestraße 21, D-61381 Friedrichsdorf
E-Mail: nina.otto@flip4new.de
Internetadresse: www.flip4new.de

Pressekontakt

Flip4 GmbH

Herr Lennart Kleuser
Industriestr 21
61381 Friedrichsdorf

flip4new.de
presse@flip4new.de

Firmenkontakt

Flip4 GmbH

Frau Nina Otto
Industriestr 21
61381 Friedrichsdorf

flip4new.de
nina.otto@flip4new.de

FLIP4NEW ist der führende Anbieter im Bereich ReCommerce