Game Guerrilla

Het is oorlog in de speelgoedwinkel. Spelcomputer PS3 moet het kwakkelende **SONY** weer glans geven. De PS3 moet het niet alleen opnemen tegen Microsofts Xbox 360, maar krijgt ook de comeback van Nintendo voor zijn kiezen.

Nachtenlang kampeerden hele volksstammen voor de deur van Best Buy's. Goochemerds stuurden daklozen op pad om zoveel mogelijk dozen te scoren. Op eBay worden ze nu voor grof geld doorverkocht. Sony kan het nog steeds: zijn nieuwe spelcomputer de PS3 is een instant hype. Maar nu de introductieweekenden in Japan en de VS achter de rug zijn en het web gonst van de eerste ervaringen van gamefreaks, wordt het pas echt spannend: gaat de PS3 Sony erbovenop helpen?

Wat was de wereld halverwege de jaren negentig toch overzichtelijk. Sony bracht toen de eerste Playstation op de markt. Het werd een megasucces dat de markt voor videogames definitief volwassen maakte. Van de eerste Playstation gingen er 100 miljoen over de toonbank, hightech opvolger Playstation 2 (kortweg PS2) streefde de PS One getalsmatig zelfs voorbij – de verkoop loopt nog steeds. In totaal zijn er meer dan een miljard spellen verkocht voor de Sony-speldozen, vijf jaar geleden kwam nog 60 procent van Sony's winst uit de divisie Computer Entertainment.

Inmiddels staat Sony's hegemonie onder druk, maakt zijn speldivisie verlies en breken analisten, gadgetfreaks en de elektronica-industrie zich het hoofd over één vraag: Sony, Microsoft of Nintendo, wie van de drie levert de komende jaren de dominante spelcomputer?

De neergang van Sony begon in feite toen softwaregigant Microsoft besloot dat het in hardware voor digitaal entertainment ging, Tot de komst van de Playstation waren Nintendo en Sega bekende namen, maar de volwassen games waren voorbestemd voor de pc, en Sony sloeg een flinke bres in die markt. Microsoft kwam in antwoord daarop voor het kerstseizoen 2001 met zijn Xbox. Sindsdien is de wereld in tweeën gedeeld: Playstation-fanaten en Xbox-aanhangers.

Gelukkig voor Sony is de laatste groep nog veruit in de minderheid. Microsoft verkocht tot nu toe 24 miljoen Xboxen. In Noord-Amerika houdt het bedrijf van Bill Gates de Japanners redelijk bij, andersom slaat de Xbox in Japan geen deuk in een pakje boter. De concurrentieslag tussen Sony en Microsoft leidde ertoe dat beide geregeld de prijzen van hun hardware verlaagden, in een poging de grootste volumes af te zetten. Zo verzandden hun marketingstrategieën in de bekende methode die Gillette toepast: *give the razors away, to sell the blades*. In de spelwereld voerden beide kemphanen dit in extremo door: na miljarden uitgegeven te hebben aan ontwikkelingskosten voor de hardware, leggen ze minimaal 100 dollar toe op elke verkochte spelcomputer. De licentievergoedingen die ze ontvangen van de speluitgevers moeten dat goedmaken. Maar dat lukt steeds minder goed.

Na het prijsgevecht belandde de *console war* vorig jaar in een ander stadium, dat van een wapenwedloop tussen de spelcomputers van de volgende generatie. De twee rivalen kondigden allebei een nieuwe gameconsole aan, en boden tegen elkaar op met grafische en rekenkracht. Microsoft waardeerde de Xbox daarvoor flink op, gaf hem een beter uiterlijk en verfijnde de mogelijkheden om er online mee te spelen.

Gaat de Playstation 3 Sony erbovenop helpen?

Bloediger dan de spelletjes zelf

Bij de introductie van de PS3 kan Sony bij lange na niet aan de vraag voldoen. In Japan leverde dat geduw en getrek op, in de VS liep het rond de eerste dag van verkoop uit op veldslagen. Het begon al met een *drive-by shooting* in de staat Kentucky, waarbij vier mensen gewond raakten door rubberen kogels. De PS3 trekt ook overvallers aan. Die vergrepen zich aan de winkelvoorraad, maar op verscheidene plaatsen ook aan de rij wachtenden voor een winkel. In Connecticut werd daarbij iemand neergeschoten, die weigerde zijn geld af te geven. In Indiana was een rover zelf de klos. Hij liep ernstige steekwonden op, toen hij twee mannen van hun zojuist aangeschafte PS3 wilde ontdoen. De kopers hadden 36 uur in de rij gestaan om de apparaten te bemachtigen. De burgemeester van Boston roept inmiddels dat hij de kosten van extra politie-inzet op Sony wil verhalen.

Bloedstollend scherp

Sony was stukken ambitieuzer met zijn Playstation van de volgende generatie. De PS3 kreeg een uiterst geavanceerde grafische chip die in samenwerking met IBM en Toshiba nieuw is ontwikkeld en moet zorgen voor bloedstollend scherp beeld in HD-kwaliteit. Daarnaast moest en zou de PS3 worden voorzien van een dvd-speler volgens de hagelnieuwe Blu-ray standaard. Noodzakelijk voor speelfilms in HD en voor de spellen die de uitgevers in de toekomst zullen ontwikkelen voor een nog intensere beleving. Sony haalde alles uit de kast en maakte van de PS3 een uitzonderlijk geavanceerd ap-

06 047_gamewar 36 21-11-2006 18:32:45

Yeah! Twee spelfanaten hebben een Sony Playstations bemachtigd. De 400.000 stuks die Sony naar de Verenigde Staten verscheepte, waren in no time uitverkocht.

REUTERS/TAMI CHAPPELL

paraat, maar heeft dat moeten bezuren. De Xbox 360 ging al vorig kerstseizoen in première als multimediale familievriend en bezorgde Microsoft een flinke voorsprong. Door technische problemen en de lange aanloop die de productie van de nieuwe technologie nam, zag Sony zich intussen gedwongen de lancering van zijn PS3 herhaaldelijk uit te stellen. Niet dit voorjaar, maar pas deze Kerst krijgen gamefanaten hun nieuwe Playstation. Europa moet wachten tot halverwege Pasen, de VS moest het tot op de dag van de première doen met 100.000 stuks – vandaar de rugby-achtige taferelen bij de speelgoedwinkel. Alleen de hardcore gamers hebben nu de beschikking over een PS3. De aanloopkosten voor de complexe PS3 hebben de gamedivisie een operationeel verlies bezorgd van 369 miljoen dollar, op een omzet van 1,4 miljard.

Is de tegenslag van Sony goed nieuws voor Microsoft? De Xbox heeft zijn riante voorsprong niet spectaculair kunnen uitbuiten. De 'oude' PS2 wordt nog steeds in grotere aantallen verkocht dan de veel geavanceerdere Xbox. Microsoft-*watchers* geloven nauwelijks dat de Amerikanen hun doelstelling voor dit jaar, 10 miljoen dozen verkopen, zullen halen. Maar natuurlijk staat Microsoft wel klaar om Sony deze Kerst weg te vagen in verkoopcijfers, en dat zal ook wel lukken. Voor 2006 mikken de Japanners op 2 miljoen verkochte PS3's, maar dat lijkt overambitieus. Volgend jaar zullen de volumes duidelijker voortborduren op het fenomenale trackrecord van de Playstation.

Sony haalde alles uit de kast en maakte van de PS3 een uitzonderlijk geavanceerd apparaat, maar heeft dat moeten bezuren

Toch zal alles niet zo soepeltjes gaan als bij eerder Playstations. De PS3 moet het immers niet alleen tegen de Xbox opnemen, maar krijgt er nog een tegenstander bij. Nintendo, als vader van de Gameboy en jaren tachtig-held Super Mario, werd in het decennium erna weggespeeld als de onbeduidende nummer drie in de huiskamer. Met minder omzet, een kleiner ontwikkelbudget en een jonger publiek werd het niet helemaal serieus genomen.

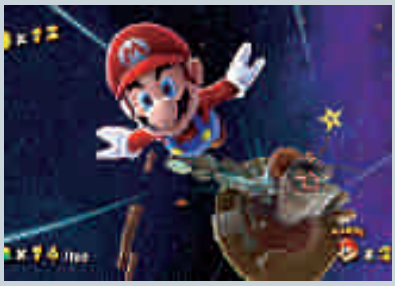
Maar nu is er de Wii. Uitgerekend in dezelfde periode als de PS3 gelanceerd, blinkt de Wii niet zozeer uit in massa's grafische en rekenkracht, als wel in eenvoud, betaalbaarheid en volgens sommigen speelplezier. De Nintendo van 249 dollar pareert het technisch geweld met spelplezier en *simplicity*. Het toppunt van dat laatste is zijn richtinggevoelige afstandsbediening. Zwaai ermee, en je gooit een virtuele bal, slaat een perfecte backhand of hakt met een zwaard op een monster in. Misschien heeft Nintendo het met dergelijk speelgoed wel het best begrepen.

Superioriteit

Sony benadrukt intussen de technologische superioriteit die van zijn PS3 een multimedia-veelvraat maakt. Speelfilms in HD, internetvideo en een paar handenvol spelletjes; de PS3 kan alles aan. Maar alle toeters en bellen maakten de PS3 relatief duur. In de VS gaat hij, na een prijsverlaging, voor 499 dollar de schappen in. Daarmee is hij ➤

06 047_gamewar 37 21-11-2006 18:32:59

Zware ‘specs’ of speelplezier?



Nintendo Wii

- Processor: IBM PowerPC 729 Mhz
- Grafische chip: ATI 234 Mhz
- Geheugen 512 Mb
- Opslag: 12/8 cm discs, geheugenkaartjes
- Online: Wii connect 24, gratis
- Verwachte prijs: 249 euro

Microsoft Xbox 360

- Processor: IBM PowerPC 3.2 Ghz
- Grafische chip: ATI 500 Mhz
- Geheugen: 512 Mb
- Opslag: 20 Gb Harddisk, dvd
- Online: Xbox Live Gold, 4,95/mnd
- Prijs: 399 euro

Sony Playstation 3

- Processor: Cell 3.2 Ghz
- Grafische chip: RSX 550 Mhz
- Geheugen: 512 Mb
- Opslag: max 60 Gb Harddisk, Blu-ray disc, geheugenkaartjes
- Online: PS3 online, gratis
- Verwachte prijs: 499 euro

bijna tweemaal zo duur als de Xbox. In Japan kost de PS3 na de jongste prijsverlaging nog maar 425 dollar, Microsoft biedt er sinds deze maand een instap-Xbox aan voor 249 dollar. De PS3 komt dus niet alleen laat, hij is ook nog eens stukken duurder dan zijn rechtstreekse concurrent. Dat, en zijn ontzagwekkende complexiteit, maakt hem minder geschikt voor het brede publiek.

Productiekosten

Opmerkelijk genoeg is het ook niet het verkoopvolume alleen, dat Sony uit de brand zal helpen. De vooraanstaande hardware-analist iSupply heeft de PS3 tot op het bot ontleed, om uit te vogelen wat de werkelijke productiekosten van het apparaat zijn. De processor, de grafische chip, de Blu-ray-speler en zelfs de geheugenchips zijn stuk voor stuk *state of the art*-onderdelen, en daarmee peperduur. Zo komt het tot de schatting dat Sony op elke console van 599 dollar 241 dollar verlies maakt, en op de instapversie van 499 dollar zelfs 306 dollar. En denk erom: daar zit nog geen cent aan marketing-uitgaven bij! Je zou Sony bijna toewensen, dat het geen enkele PS3 verkoopt.

Toegegeven, ook Microsofts Xbox was vorig jaar bij de introductie verliesgevend. Maar de keuze voor redelijk algemene onderdelen betaalt zich nu terug. De verkoopprijzen zijn gedaald, maar die van chips zakten harder. Volgens iSupply speelt Microsoft inmiddels quitte met zijn Xbox. De cijfers over het laatste kwartaal onderschrijven dat enigszins: de entertainmentdivisie verliest nog ‘maar’ 96 miljoen dollar op een omzet van ruim een miljard. Volgend jaar komt de winst, min of meer volgens planning.

Volgens iSupply maakt Sony op elke PS3 van 599 dollar 241 dollar verlies

Sony moet nog maar afwachten hoe snel de relevante onderdelenprijzen zakken, en zet voorlopig zwaarder dan ooit in op de *razor & blades*-tactiek. Zolang de dominantie van Playstation voortdendert, zullen ook de beste game-ontwikkelaars voor de PS3 aan de slag gaan. Andersom geldt het natuurlijk ook: een spelcomputer is zo goed als de software die erop draait. Wat dat betreft is hét spel, dat alle potentie uit de PS3 peurt, voorlopig nog niet voorhanden. Daarmee is er geen urgentie om de PS2 te vervangen.

Marktvorsers die zich aan prognoses, wagen, vertalen alle voors en tegens rondom de PS3 voornamelijk in een veel tragere aanloop naar topverkopen dan bij zijn voorgangers. Fundamentele twijfel aan de kracht van het fenomeen Playstation is er nauwelijks, maar het totale volume zal toch blijven steken op misschien 60 of 70 miljoen stuks. Met dank aan vooral Microsoft.

Als spelcomputer wordt de PS3 dus een minder doorslaand succes dan zijn voorgangers. Wie de PS3 zo beziet, heeft echter een te beperkte blik. Voor Sony is de PS3 een multimediamachine die niet alleen de verkoop van spellen en de films van de mediadivisie moet opjagen, maar ook zal zorgen voor de doorbraak van de Blu-ray standaard als opvolger van de dvd. Door de HD-kwaliteiten van het kastje, zal het daarbij in één moeite door de vraag naar platte HD-televisies een impuls geven.

Maar boven alles moet de jongste Playstation bewijzen dat Sony het nog kan: lifestyle-elektronica leveren die het merk weer wat *coolness* teruggeeft. Alleen als dat lukt, kunnen de Japanners afstand nemen van het Chinese massaspul.

PHILIP.BUETERS@reedbusiness.nl

06 047_gamewar 39 21-11-2006 18:33:14