

**Vanaf morgen** is de Playstation 4 in Nederland te koop // De **gameconsole** heeft jaren op zich laten wachten // Hij is tien keer sneller, heeft een realistischere game-ervaring en **een share-knop**

## In één dag werden er in de VS een miljoen van verkocht

NIELS 'T HOOFT  
MEDEWERKER GAMES

Voor een ongetraind oog valt het nog niet mee om de extra power van de Playstation 4 (PS4) te herkennen. Diverse toevoegingen op software- en hardwarevlak ten spijt, is dat toch het primaire bestaansrecht van iedere nieuwe console. En het eerste waar naar je op zoek gaat als je hem mag testen.

In vlaggenshipgame *Killzone: Shadow Fall*, een sciencefictionshooter, vind je dezelfde *first person*-camera, dezelfde synthetische omgevingen, dezelfde houterige personages. Van fotorealisme is nog altijd geen sprake. Aanvankelijk kijk je vooral naar de kleurrijke art direction, de imponerende architectuur, die doet denken aan de hoekige PS4 zelf, en high concept-setting Vekta City, gebouwd op een stuwdam met in het midden een soort Berlijnse Muur. Dingen die meer te maken hebben met de creatieve ambitie van Amsterdamse ontwikkelstudio Guerrilla dan met de rekenkracht van het apparaat.

Maar dan begint de filmische introductie. De camera vliegt de lucht in en kijkt neer op de stad. Tientallen wolkenkrabbers komen tegelijkertijd

in beeld, het zonlicht weerkaatst op de transparante puien, zonder enige hapering. Ja, hier kun je er moeilijk omheen. Hier zie je de kracht van de PS4.

Elke vijf à zes jaar is het tijd voor een nieuwe generatie spelcomputers. Een mooie balans tussen voortschrijdende technologie en de drang om steeds weer nieuwe apparaten op de markt te brengen; anders dan bij pc's is je aanschaf niet al achterhaald op het moment dat je de winkel uitloopt.

Maar dan moet er wel een duidelijk sprong zijn. Consoletechnologie heeft last van de wet van de afnemende meeropbrengst: ook al is de PS4 volgens Sony tien keer sneller dan de PS3, de beelden zijn niet tien keer mooier. Wel zal er, zoals bij Vekta City, meer complexiteit zitten achter de pixels: hoeveel individuele objecten er zichtbaar zijn, hoe die worden belicht en hoe ze op elkaar reageren.

Zoals gebruikelijk bij consoles zullen de games met de jaren beter laten zien waartoe de PS4 in staat is. Althans, als hij succesvol is en makers zich toeleggen op de ontwikkeling ervoor. De eerste tekenen zijn positief: in de VS wisten de PS4 en concurrent Xbox One onlangs in één dag beide een miljoen exemplaren te verkopen.

De PS4 heeft een paar goede argumenten. Zoals de DualShock 4, de controller waarmee je alles bestuurt. Deze ligt uitstekend in de hand dankzij een subtiel textuur in het plastic, en heeft een aantal interessante toevoegingen. Zo zit er een LED-licht op, dat met verschillende kleuren je status in een spel kan verbeelden, maar er in combinatie met een camera ook voor kan zorgen dat het systeem je precieze positie in de kamer kent. Een touchpad moet scrollen makkelijk maken. En uiteindelijk hebben die ouderwetse Start- en Select-knoppen, een Nintendo-traditie uit de jaren tachtig, plaatsgemaakt voor de nieuwe knoppen Option en, vooral, Share.

Meer dan de visuele verbeteringen maakt die Share-knop dat de PS4 aanvoelt als deel van een nieuwe generatie. Je kunt er screenshots en video van jouw spelsessie mee delen op social media, wat simpel, slim en snel werkt, net als de rest van de menu-interface overigens. Nog beter is de mogelijkheid om je spel live te streamen en met camera of microfoon van commentaar te voorzien. Dergelijke streams zijn al razend populair op platformen als Twitch.tv en Ustream, en lijken op de nieuwe Playstation een natuurlijk thuis gevonden te hebben.

I

### Xbox One is de concurrent

Deze week was het de Nederlandse release van de Playstation 4, begin 2014 volgt in Nederland de Xbox One.

Technisch ontlopen de PS4 en Xbox One elkaar **niet zoveel**. Processor, harddiskruimte (500 gigabyte), geheugen en extraatjes (Blu Ray-speler) zijn bij beide consoles gelijkwaardig.

De Xbox One kost 499 euro, de PS4 kost 399 euro.

Hun voorgangers werden allebei **tachtig miljoen keer** verkocht. In Nederland werden er vorig jaar 5,1 miljoen console games verkocht.

Zowel de Xbox One als de PS4 is tot wel **tien keer sneller** dan zijn voorganger. Dat betekent: nog meer detail en een realistischere game-ervaring.

Ook hebben beide apparaten een **motion control-functie**. Ofwel: spelen zonder een kastje, waarbij een camera je bewegingen registreert.

De apparaten zijn meer dan alleen spelcomputer: je kunt er ook **mp3's mee luisteren** en films en tv-series kijken.

