

Super-Slim: In Europa gibt's die finale Playstation 3 in vier Farben, in Japan auch im Sonderlack z.B. zu Metal Gear Rising und Fist of the North Star.

Playstation-Lyrik: Der Wüsten-Trip Journey kommt als PSN-Download und später mit zwei älteren Pixel-Experimenten, Flow und Flower, auf Collector's-Edition-BD.



Nach dem Uncharted-Macho Drake schickt Naughty Dog Teen Ellie mit Stiefpapa durch die Endzeit: The Last of Us

Unter Chrom-Versatz und Klavierlack wirken Geräte der ersten Baureihe souveräner und eleganter als das Arbeitstier Xbox360. Die Playstation 3 läuft und lüftet angenehm leise. Weil sie aber teuer ist und spät erscheint, bleibt für Microsoft und vor allem für Nintendo eine Lücke – Sonys Marktführerschaft ist futsch. Dem monströsen Preis steht anfangs kein triftiger Kaufgrund gegenüber, denn das Gerät kommt ohne herausragendes Spiel. Westliche Teams basteln für Sony konventionelle Action-Titel, Ubisoft, Konami und ein paar andere Majors kündigen jeweils ein Exklusivspiel an, kurz: Ein neues Erlebnis oder gar eine Killer-Applikation gibt's die ersten 18 Monate nicht. Warum 500 Euro zücken, wenn Grand Theft Auto, Assassin's Creed, Burnout und Pro Evolution Soccer, **Call of Duty 4** (2007), **Devil May Cry 4** (2008) und **Bioshock 2** (2010) auch für Xbox360 erscheinen, und wenn bei Microsoft online mehr los ist als im Playstation Network? Die Unreal-Engine, die jedes zweite Playstation-Spiel verwendet, läuft auch auf PC und Mac. Völlig neuartige Spiele gibt's eh nur auf Wii und DS von Nintendo.

Casual-Controller: Mit Bewegungssensoren und Playstation-Kamera Eye ist Move die Antwort von Sony auf Wii und kommt ganz kurz vor Microsoft Kinect.



Nicht nur, aber wohl auch die dritte Playstation ist daran schuld, dass Sony-Chef Howard Stringer seinen Top-Manager Ken Kutaragi 2007 aus dem Konzern drängt. Dessen Nachfolger bei SCE senkt den Playstation-3-Preis ein halbes Jahr nach dem Start um 100 Dollar. Parallel dazu werden die Fertigungskosten verringert, statt dem EE-GS-Chip der ersten Geräte soll die Abwärtskompatibilität europäischer Konsolen durch Software-Emulation und Firmware-Updates gewährleistet werden, wird dann aber ganz aufgegeben.

Die Hardware ist kein Sofortserfolg für Sony, erweist sich aber (mit kleineren und billigeren Slim- und Super-Slim-Modellen) als Langläufer und Dauerbrenner und (dank Kombi aus Eye-Kamera und Move-Controller) als Rivale, den Nintendo nicht abschütteln kann und an dem Microsoft nicht vorbeikommt. Je länger die Laufzeit, desto besser und exklusiver werden die Spiele: Nach 2010 ist das Disc- und Download-Angebot tadellos, mit Indie-Perlen wie den englisch-japanischen **PixelJunk**-Action-Spielen oder dem amerikanischen **Journey**, Hardcore-RPG (**Dark Souls**), modernen 3D-Abenteuern (Naughty Dog liefert drei **Uncharted**-Epen und 2013 das Meisterstück **The Last of Us**) und einem **Gran Turismo 6** in 1080p-Full-HD.

## Sony Playstation 3, Varianten und Nachfolger

<b>Playstation 3</b>	<b>2006</b>	Die Playstation 3 debütiert als Basic- (20-GB-Festplatte, 500 Dollar) sowie als Premium-Version (60 GB, 600 Dollar), die Wi-Fi, vier USB-Ports und Schnittstellen für alle Flash-Speicherkarten und Sonys Memory Stick besitzt; ab April 2007 wird nur noch das 60-GB-Modell geliefert. In Korea erscheint eine 80-GB-Konsole, weltweit ein Modell mit 40 GB und Wi-Fi, aber ohne Card-Schächte, das es in Japan auch in Ceramic-weiß und Satin-silber gibt. Den Chipsatz der alten Playstation 2 haben nur die ersten japanischen Geräte (CECHAxX): Europäische sind via Software begrenzt abwärtskompatibel, ab 2008 (CECHK und CECHP mit 80 bzw. 160 GB HD) gar nicht mehr. Letzteren fehlen auch Flashcard-Schacht, SA-CD-Kompatibilität und zwei USB-Ports; statt Sixaxis- liegt Dualshock-3-Joyypad bei.
<b>Guns of the Patriots</b>	<b>2008</b>	Die erste PS3-Farbvariante gibt's im Bundle mit Metal Gear Solid 4, Bonus-DVD und Soundtrack. Unter dem matt grauen Gehäuse („Hagane“) steckt eine 40-GB-Festplatte; dazu verkauft Konamis Online-Shop ein passendes Pad-Ladegerät von Hori, das in sieben Farben leuchtet.
<b>Cloud Black</b>	<b>2009</b>	Die Konsole mit Anime-BD „Final Fantasy VII Advent Children“ und „Final Fantasy XIII“-Teaser, 160 GB HD, Sonderlack und Cloud-Logo erscheint nur in Japan.
<b>CECH-2000 (Slim)</b>	<b>2009</b>	Mit Veröffentlichung der matt (charcoal black), nicht Piano-lackierten Slim-Version endet im September die Produktion großer Modelle. Dem von fünf auf 3,2 kg erleichterten Gerät mit 120 GB HD fehlen Flash und SA-CD-Kompatibilität, dafür versteht es sich optimal mit Sonys Bravia-Bildschirmen; Verbrauch, Wärme und Geräusch sind reduziert. Ab Oktober tauchen Geräte mit 250-GB-Festplatte auf (Ende 2009 in Japan eine weiße Konsole mit Final Fantasy XIII), ab Mitte Juli 2010 weltweit mit 160 oder 320 GB, in „Classic White“ und Schwarz und 200 g leichter (CECH-2100, -2500), am 10. März 2011 in Japan auch als „Satin Silver“.
<b>CECH-3000</b>	<b>2011</b>	Die matt-schwarze Slim-Variante (2,6 kg, keine Front-LEDs, geringerer Stromverbrauch) erscheint im September in Japan mit 160- oder 320-GB-Festplatte, dazu eine RPG-Konsole von Namco („Tales of Xillia X Edition“); später gibt's weitere Spezialeditionen, ab November blaue und rote Modelle.
<b>CECH-4000 (Super-Slim)</b>	<b>2012</b>	Dünnere, kleiner, nur 2 kg: Die letzte Gehäuse-Modifikation erscheint mit 250 oder 500 GB, in Europa auch mit 12 GB Flash-Speicher statt Festplatte. Die billigste Variante hat statt Disc-Einzug ein Top-Lader-Laufwerk und nicht mehr viel vom ausladenden Rundum-Luxus des Urmodells – ein ökonomischer Massenmarktspieler im weißen, schwarzen, roten oder blauen Gehäuse.

Solid Snake ist alt, zynisch und raucht wie ein Schlot. Mit fast 5 Millionen verkauften Scheiben wird sein siebtes Abenteuer, Guns of the Patriots von 2008, trotzdem das erfolgreichste PS3-Spiel.

