

## **Leipzig Games Convention 2008 - Gemütlich Gamespektakel**

- David Nieborg. In: GMR. 3.5, 2008, pagina 26-27.

**Grote veranderingen die nu plaatsvinden in de game industrie zijn allemaal terug te zien op de grootste gamebeurs van Europa, de Leipzig Games Convention. Denk aan het samengaan van grote uitgevers, het overweldigende succes van Nintendo en de opkomst van casual games. De vraag is of Leipzig in zijn huidige vorm blijft bestaan. Aan alle kanten is er druk om het een en ander te veranderen in de wereld van de game conventies.**

Welkommen in Leipzig! Je kan alles zeggen van de Duitsers en niets is leuker voor veel Nederlanders om af te geven op die 'rotmoffen'. Nou dat gaat snel over als Leipzig binnenrijdt. Deze stad lijkt een jaar gewacht te hebben om wederom vele duizenden gamers te mogen verwelkomen. En welkom heten dat kunnen ze wel. Taxichauffeurs dragen groene T-shirts, horecapersoneel heeft GC (Games Convention) speldjes op. En in de belangrijkste winkelstraat van de oude binnenstad hangt een groot groen spandoek: "Leipzig is crazy 4 games". Nou dat gevoel is geheel wederzijds.

Dagen na het einde van de Games Convention komt er nieuws uit Keulen. Volgend jaar van 9 tot 13 september zal er in Keulen de Gamescon georganiseerd worden. Daar zal eigenlijk precies hetzelfde gebeuren als in Leipzig alleen claimt Keulen dat ze betere faciliteiten hebben. Tegelijkertijd komt uit Leipzig het nieuws dat er volgend jaar weer gewoon een Games Convention zal zijn. Het mag duidelijk zijn, de Duitsers zijn lekker onderling aan het etteren en in gevechten als deze is er zelden een winnaar aan te wijzen. Het is jammer dat het zo moet. Leipzig is een fantastische show. De show vloer is groot en goed gevuld en de bereikbaarheid en de organisatie is top. Een hotel vinden is misschien lastig maar niet ondoenlijk. Natuurlijk, het is even treinen, vliegen of rijden. Maar eind augustus is toch een mooie moment voor een paar dagen in een stad waar je nog betaalbaar uit eten en drinken kan en waar horecapersoneel je niet boos aankijkt als je ze om nog Ein Bier vraagt?

### **Ieder een eigen conventie?**

Toch moet er iets veranderen. Dat is wel duidelijk. Het rommelt al langer in game conventie land. De E3 is een speelbal van de industrie met partijen die niet komen, met een veel te strikt uitnodigingsbeleid voor (buitenlandse) pers en een bizarre kleinschaligheid. Grote uitgevers mopperen daar terecht over. Het gaat beter dan ooit met de industrie. Maar liet de afgelopen E3 dat ook zien? Dan doen ze het in Leipzig beter. Juist de combinatie met een publiek deel en een deel voor de media werkt uitstekend. Wat ook steeds gangbaarder wordt voor uitgevers is om eigen evenementen te organiseren. Denk aan de Blizzcon, Quakecon, Ubidays en Playstation Day. Toch blijven gamers en pers meer dan ooit gebaat bij een grote show, zoals die in Leipzig. Op de eigen shows hebben uitgevers de touwtjes (te) strak in handen en wie heeft er tijd en geld om al die shows af te lopen?

Zoals bij iedere conventie van deze omvang is er de roep om 'een winnaar'. We blijven gamers toch? In de wandelgangen, tijdens de borrels van uitgevers en in de pers ruimtes smoezen Nederlandse journalisten continu met elkaar. Wat vond jij het beste spel? Heb jij die boothbabes van Rapidshare al gezien? Heb jij wel een gratis T-shirt gekregen van Take 2? Wat zit er in jouw goodiebag? Er zijn duizenden conclusies te trekken na een bezoek aan de Games Convention van 2008 in Leipzig. Voor journalisten die naar E3 waren afgereisd was er misschien niet heel veel nieuws onder de zon. Leipzig was dan vooral een soort voortgangsrapport. Menig ontwikkelaar vroeg voor zijn preview sessie eerst wie er ook op E3 was om zo zijn verhaal aan te passen.

Over wie niet gepraat werd was Nintendo. Alsof de uitgever nooit bestaan heeft. Je zou kunnen denken Big N dan dus verloren heeft. Het vervelende buurjongetje dat niet uitgenodigd is op dat

toffe feestje. Niets is minder waar. Of gamers, pers en de concurrentie het nu leuk vinden of niet, Nintendo is de grote winnaar. Althans de aandeelhouders van Nintendo zijn de grote winnaars. Het bedrijf maakt zoveel winst dat ze de Wii bijna gratis weg zouden kunnen geven. Vanuit dit perspectief kost het alleen maar geld om aanwezig te zijn in Leipzig. Daarnaast zijn er maar weinig titels te tonen voor de Leipzig bezoekers. Het geldt dat Nintendo bespaart wordt gebruikt om een eigen tour te doen door Duitsland. Je kan er lang of kort over praten, maar dit is toch het voorland en het pad wat Sony en Microsoft onmiddellijk zouden bewandelen als dat nodig of mogelijk zou zijn. Nintendo wil een brede doelgroep aanspreken en dat zijn niet de 16 tot 26-jarigen jongens die in Leipzig rondlopen. En, de winnaar heeft altijd gelijk toch?

Aan de andere kant, maak je geen zorgen dan wel illusies. Als straks de opvolger van de Wii bekend wordt gemaakt, het kan even duren maar die komt er ongetwijfeld, dan worden de banden met de fans weer innig aangehaald. De industrie kan nu eenmaal niet zonder de groep zogenaamde "early-adopters", de gamers die als eerste consoles kopen en daarmee laten zien dat het apparaat de investering waard is.

### **It's a mad world**

Dit jaar was de eerste keer dat Activision Blizzard als eenheid optrad. Een groot deel van hall 5 was ingeruimd om Blizzard titels te tonen (de World of Warcraft expansion pack en Starcraft 2). Vlak daarnaast was er ruimte voor Guitar Hero: World Tour, de nieuwe James Bond en Call of Duty: World At War. Terwijl de gesprekken tussen EA en Take-Two achter gesloten deuren ongetwijfeld doorgaan vraag je je toch af: Hoe ziet de gamebeurs van 2012 eruit? Zijn er dan maar vier hele grote mega uitgeverij over die de boel stevig in handen hebben. Je moet er toch niet aan denken. Een beetje diversiteit kan geen kwaad.

Hoopgevend is wel dat je in de rol van underdog een hoop kan doen. Sega bijvoorbeeld volgt een eigen strategie en komt met een hele nieuwe line-up. Een strategie die enige risico's met zich meebrengt. Game pers mag dan warmlopen voor de nieuwe Sega projecten, de ongeïnformeerde gamer kan zo maar eens de nieuwe games overslaan en gewoon doorgaan met het kopen van vervolg nummer 38. Sega liet achter gesloten deuren drie inspirerende titels zien. De arcade shooter The House of the Dead: Overkill (Wii), het door Devil May Cry geïnspireerde Bayonetta (Xbox 360, PS3) en het ultra-gewelddadige MadWorld (Wii). Vooral die laatste titel blijft fascineren. Pretentieloos geweld, een uniek design en typische Japanse invloeden. Geen wonder dat journalisten weglopen met deze titel.

### **Zwart of groen?**

Met Nintendo die niet in de weg loopt zou je toch denken dat het Xbox team en de veteranen van Sony alles uit de kast halen om zichzelf in het spotlicht te (laten) zetten. Dat valt gek genoeg mee. Het is vooral Sony die uitpakt met een volwaardige persconferentie door chef Europa David Reeves. Zijn toespraak lijkt haast op die van een Amerikaanse presidentskandidaat en is er een van hoop en verandering: "Iedereen is een winnaar." Dat mag zo zijn maar niet iedereen heeft genoeg geld om twee dure consoles te kopen en er moet toch een keuze gemaakt worden. Temidden van een hele grote stand op de beursvloer met heel erg veel hele mooie Bravia LCD-tv's waar Little Big Planet op te spelen is worden er zowaar wat nieuwe aankondigingen gedaan bij Sony.

En wat doet Microsoft? Vanaf een afstandje is het alsof de handdoek al in de ring gegooid is. Was de koek op na E3? Misschien was er teveel chagrijn dat in Duitsland zo moeilijk over bloed gedaan wordt en Gears of War 2 daarom zo weinig aandacht krijgt. Waarom krijgen we in Europa geen mooie videodiensten en waarom zijn hier die avatars niet te zien? Uiteindelijk gaan we dat ook in Europa allemaal krijgen en is het rechten technisch vast heel lastig om HD films ons kikkerlandje binnen te krijgen. Maar toch. Dit was het moment om te laten zien: Wij zijn Microsoft, wij vinden het ook raar dat jullie sterke euro vooral betekent dat wij meer geld verdienen en we doen er alles

aan om jullie te laten genieten van dezelfde diensten als de Amerikanen. Als al die moeite die nu gedaan wordt om Japanners te overtuigen om een Xbox 360 te kopen, iets wat ze toch niet doen, nu gestoken wordt om Europese fans tevreden te houden. Hoe dan ook, Sony's boodschap was duidelijker: Wij nemen Europa serieus en wij nemen onze fans serieus.

Dat er wat gaat veranderen wat betreft de organisatie van game conventies in Europa, dat lijkt onvermijdelijk. De locatie zal veranderen. Met de Gamescon organisatoren uit Keulen die aan de stoel poten zaagt van de Games Convention is de vraag of Leipzig zoals die tot nu toe bestaan heeft ooit nog herhaald kan worden. Of misschien dat uitgevers er genoeg van krijgen en allemaal eigen bijeenkomsten gaan organiseren? En wat te doen met die hordes nieuwe gamers die er elke dag bijkomen. Op Leipzig zag je ze dan niet, de casual gamers, maar dat betekent niet dat ze er niet zijn. Heeft Nintendo ook in dit opzicht een vooruitziend blik door niet naar Leipzig te komen? Wie het weet mag het zeggen.

### **Kader I - Hardcore of casual?**

Stond E3 vooral in het kader van de casual gamer met aankondigingen als Wii Music en de Avatars van Microsoft, in Leipzig is het hardcore tot en met. Al is het alleen al de overdadige inzet van boothbabes. Het blijft als volwassen journalist toch altijd een beetje raar. Net iets te jonge meisjes die uren staan te glimlachen en echt geen bal van games weten. Het hoort erbij, zo is de gedeelde opvatting. Nou ja, als het er dan toch bij hoort. De lekkerste boothbabes zaten dit jaar toch echt bij de persruimte van Take 2. Of de heren van Rockstar hier een hand in hebben gehad is onbekend. Sony en Microsoft doen niet aan boothbabes, althans, niet achter de schermen. EA wel. Tientallen. Zullen ze verdwijnen als ook Leipzig onvermijdelijk meer casual wordt?