

# Geen weg terug van niks

Iemand horen mopperen wanneer een mobiele game meer kost dan een euro. Ik vind het bizar en kan er maar niet aan wennen. Een biertje is duurder. Naar de film kost tien euro voor twee uur. Maar een game die tientallen uren speelplezier ‘levert’ is te duur? Ik vind het geen enkel probleem om twee euro neer te leggen voor een spel.

Lange tijd stond de prijs van games min of meer vast. Spelcomputergames kosten op zijn minst een paar tientjes. Sterker nog, de adviesprijs van spellen voor de Xbox en Playstation is de laatste jaren alleen maar omhoog gegaan.

De prijs van online en mobiele games blijft dalen. Het beeld is ontstaan dat het normaal is dat een mobiele game 79 cent kost. De weg naar beneden kreeg een duw toen iemand bedacht dat het slim was om games gratis weg te geven en geld te verdienen met advertenties of met de verkoop van virtuele spulletjes.

Voordeel voor ontwikkelaars is heel veel meer spelers. Nadeel: er is geen makkelijke weg terug van gratis. Wie wil er straks nog überhaupt betalen voor games?

En dus is er nu een vrij rare situatie ontstaan. Voor ‘grote’ games betaal je omgerekend vele euro’s per uur, maar voor kleinere games weinig tot niets. Waarom is dit erg? Omdat er een generatie, vooral nieuwe gamers, ontstaat die niet meer gewend is om te betalen voor mooie, zorgvuldig ontworpen spellen. Spellenspelers waarbij het speelplezier leidend is en niet het verdienmodel.