

Gameproducenten zaaien weer dood en verderf op vakbeurs E3

Games E3-beurs in LA

Mannelijke gamers houden van dingen doodmaken. Dus geeft de industrie ze weinig vernieuwende schietspelen.

Door **David Nieborg**

Op de game-industriebeurs E3 in Los Angeles worden traditiegetrouw de blockbustertitels aangekondigd die het komende jaar gaan verschijnen. In een snel veranderende industrie verliest het evenement echter snel relevantie.

De wereldwijde gamecultuur wordt met het jaar diverser. In plaats van honderden miljoenen zijn er nu miljarden gamers, die op alle mogelijke schermen games spelen. Leeftijd, geslacht, afkomst, of seksuele oriëntatie, alle soorten en smaken spelers zijn vertegenwoordigd.

Dat de Electronic Entertainment Expo (E3) die vorige week plaatsvond, minder belangrijk wordt zou je niet zeggen wanneer je de berichtgeving over het evenement volgt. Wat betreft het genereren van aandacht is de E3 nog steeds de bijeenkomst van het jaar voor de game-industrie.

De pompeuze show werd opnieuw overheerst door miljoenen kostende persconferenties van partijen als Sony en Microsoft. Ze zijn voornamelijk in LA om hun nieuwe apparaten, de Xbox One en de Playstation 4, te promoten. En dat gebeurt met het nodige marketinggeweld want er zijn miljarden dollars te verdelen. Dit is een industrietak waar een budget op kan lopen tot 200 of 300 miljoen euro. Het is ook nog steeds een zeer lucratieve sector met een wereldwijde omzet van 17,5 miljard euro per jaar. Dat is een derde van de totale verkoop van games.

Jarenlang was het aanbod dat werd getoond op de E3 representatief voor de volledige game-industrie. Maar die



FOTO REUTERS

Publiek bij een sessie van Nintendo op de **E3-beurs** in Los Angeles.

tijd is nu echt voorbij. Invloedrijke partijen die miljoenen gamers bedienen, zoals Facebook, Apple en Nintendo, zijn bewust niet aanwezig op de beursvloer. Begrijpelijk, elk jaar wordt duidelijker hoe conservatief in zichzelf gekeerd de spelcomputertak van de game-industrie eigenlijk is.

Bij uitstek de eindeloze reeks te verschijnen vervolgdelen illustreren de behouden koers van ontwikkelaars als het gaat om grote producties. Telt u mee?

Little Big Planet 3, Uncharted 4, The Sims 4, Far Cry 4, Metal Gear Solid 5, Mario Party 10, Mortal Kombat 10 en FIFA 15. En dan zijn er nog vervolgdelen in series als *Lara Craft, Mass Effect, Fable, Halo* en *Call of Duty*.

Maar er zijn toch ook nieuwe titels getoond? Wat te denken van *Destiny* en *Sunset Overdrive*? Beide games zijn weinig vernieuwend. Ook deze titels draaien uiteindelijk maar om een ding: dingen kapot schieten.

De hele notie van diversiteit lijkt ge-

schrapt uit de vocabulaire van Sony en Microsoft. Juist de zorgvuldig geplande persconferenties tonen het opnieuw: dit is een wereld voor en door mannen. En mannen houden blijkbaar van dingen doodmaken. En dat vieren we hier! Overigens, als er geen kogels aanwezig zijn dan voldoen ontvoeringen ook prima.

Voorlopig dieptepunt deze E3 is het antwoord op de vraag waarom in het vijfde deel vijf van blockbustergame *Assasins' Creed* geen vrouwelijke personages zitten. Antwoord: „Het kost te veel geld om te ontwikkelen”. Let wel, dit is een spel waarvan pr-medewerkers vol trots vertellen dat in het spel de Notre Dame een op een is is nagebouwd. Ondanks zulke gênante uitgliders kunnen we dit deel van de industrie niet negeren. Kaskraker games hebben de potentie om op een unieke manier verhalen te vertellen die verder gaan dan dingen doodmaken. Dat is iets waar een divers publiek al decennia naar smakt.