

# Destiny - de computergame die een half miljard dollar kostte

## Games Destiny

Schietspel *Destiny* is één van de duurste games ooit. Het begin van een nieuwe spelserie, dat zien we niet vaak meer.

Door **David Nieborg**

Schietspel *Destiny* (70 euro, voor PS3, PS 4 Xbox One) kwam deze week wereldwijd uit en is één van de grootste gameproducties aller tijden. Analisten schatten dat het spel zo'n tien tot veertien miljoen exemplaren zal verkopen. Wat maakt *Destiny* zo bijzonder? Vier vragen.

### 1 Wat is *Destiny*?

In *Destiny* gaan teams elkaar in korte potjes te lijf. Spelers moeten de laatste stad in de wereld verdedigen door, zevenhonderd jaar in de toekomst, buitenaardse wezens te bevechten. Het is de bedoeling dat het universum in het spel de komende tien jaar zal groeien met minstens drie vervolgdelen en een groot aantal betaalde uitbreidingen.

### 2 Wat maakt *Destiny* bijzonder?

Het gebeurt steeds minder dat uitgever nieuwe spelseries lanceren. *Destiny* is de aftrap van een serie die de komende tien jaar miljarden aan inkomsten moet genereren. Het spel wordt uitgegeven door de Amerikaanse uitgever Activision, bekend van blockbusterspellen als

*World of Warcraft* en *Call of Duty*. De uitgever schat de totale investering voor alle vervolgdelen en uitbreidingen op een half miljard dollar. Een gamebudget komt normaliter niet boven de honderd miljoen dollar uit.

### 3 Waarom is juist deze game zo ontzettend duur?

De Amerikaanse studio Bungie werkt sinds begin 2010 aan *Destiny*



## MINIRECENSIE

### Een eerste indruk

Achter de hype gaat een aangenaam eenvoudige shooter schuil. Met een sociale twist. Medespelers kunnen ieder moment de game in- en uitgaan. Dat brengt een uniek spelgevoel met zich mee: samen alleen. Er is een verraderlijk beloningsmechanisme à la *World of Warcraft*. Veel spelen geeft veel bonussen: dat maakt het verslavend. Hoe gevarieerd *Destiny* verder is bepaalt of het ook zonder dergelijke cognitieve trucjes kan.

**Rogier Kahlmann**

en besteedde jaarlijks een relatief klein bedrag van 2,5 miljoen dollar aan de ontwikkeling - daar zitten de kosten dus niet in. Het budget van vijfhonderd miljoen dollar wordt vooral besteed aan marketing, royalty's, verpakkingen en computerinfrastructuur.

Ook zal Activision aanzienlijke bedragen kwijt zijn aan bonussen. Zo krijgt studio Bungie 2,5 miljoen dollar als het eerste deel gemiddeld een negen krijgt van recensenten en zal Bungie fors meedelen in de nettowinst.

### 4 Hoe groot is de kans op succes?

Al jaren nemen de ontwikkelingsbudgetten van blockbuster-spellen toe. Zo worden de ontwikkelingskosten voor *Grand Theft Auto V* geschat op 265 miljoen dollar. Met deze stijgende kosten worden ook de risico's voor uitgevers groter. Toch is de lancering van *Destiny* geen wilde gok.

Activision houdt de voorverkoopcijfers al maanden in de gaten en die zien er goed uit. Maar liefst 4,6 miljoen spelers probeerden een vroege testversie. Dat is veel - en een indicatie voor de uiteindelijke verkoopcijfers.

Daarnaast worden risico's voor Activision beperkt, omdat het een overbekend spelgenre betreft en de doelgroep van schietspellen vrij conservatief is. De uitgever hoeft slechts te voorzien in een spel met hoge productiewaarden en een overbekende thematiek. Een enorm marketingbudget en de reputatie van ontwikkelaar Bungie moeten de rest doen.