

# Game-industrie in evolutie: 'the next level'

Jürgen Van Lerberghe, OB Kortrijk

Terwijl een groeiend aantal Vlaamse bibliotheken al of niet overweegt om games aan te bieden als volwaardig bibliotheekproduct, bereidt de game-industrie zich voor op 'the next level'. Een nieuwe generatie spelconsoles wordt vanaf 2012 op de markt geïntroduceerd. Het groeiend aantal populaire en spotgoedkope mobiele games zal ook een steeds grotere invloed uitoefenen op de prijsstelling van de 'full-priced games', de verhoudingen tussen game- en hardwareproducenten en zelfs de fysieke dragers van games.



2012 belooft interessant te worden voor gamers. Foto: Corey Balazowich (www.coreyann.com).

## NINTENDO – CREATIEVE COMEBACK OF VERVAL?

Nintendo, marktleider van de huidige generatie spelconsoles, beet in maart dit jaar alvast de spits af door het lanceren van een nieuwe draagbare console, de 3DS. De portable is de opvolger van de immens populaire Nintendo DS (ca. 150 miljoen verkochte exemplaren) en werd uitgerust met snuffjes zoals een 3D-scherm waarbij je geen speciale bril nodig hebt. De verkoop van de 3DS loopt echter niet zo vlot als 'big N' had gehoopt. Oorzaken hiervan zijn o.m. een gebrek aan toptitels, de prijs van zowel de games als de console en een déjà-vugevoel.

De opvolger van de succesvolle Wii, de Wii U, wordt gelanceerd in 2012 en heeft als centraal concept een gedurfde 'tablet+controller'. Het toestel werd

afgelopen juni echter met enige scepsis onthaald door de gamepers op de grote E3-beurs in Los Angeles. Dit merkte Nintendo vooral aan een scherpe daling van de aandelenkoers. Niettemin staat de Japanse gamereus bekend als risiconemer en innovator. Zo slaagde Nintendo er in om de laatste zes jaar met de Wii de markt te verbreden en het aantal spelers significant te vergroten.

Voor Nintendo resulteerde dit alvast in het grootste aantal verkochte spelconsoles van deze generatie hardware en recordwinsten. Grote vraag is echter of het succesverhaal van de Wii en de DS herhaald kan worden en of het grote aantal 'casual' of gelegenheidsgamers, momenteel het kernpubliek van de fabrikant, opnieuw zal investeren in een nieuwe, blitse spelconsole.

Nintendo incasseert momenteel, naast de dalende omzet, ook groeiende kritiek op de eindeloze vervolgen op bekende franchises, een gebrek aan originele ideeën, zwakke hardware en het onaantrekkelijke online aanbod in vergelijking met de concurrentie. Eerlijk is eerlijk, een gebrek aan creativiteit, originaliteit en innovatie kan ook toegeschreven worden aan andere grote spelers binnen de game-industrie. Helaas zijn deze gebreken extra opvallend bij een bedrijf dat bij zoveel mensen – gamer of niet – een begrip is. Desondanks is het onverstandig om Nintendo nu al af te schrijven. In het verleden verraste het bedrijf de analisten immers keer op keer met verrassende comebacks en grensverleggende, innoverende gameplay.

## MICROSOFT EN SONY

De twee andere groten in de gamewereld hebben officieel nog geen opvolgers voor de Xbox 360 en de Playstation 3 klaar staan maar de geruchtenmolen draait toch al op volle toeren. In 2012 worden op zijn minst enkele opmerkelijke aankondigen verwacht. Beide consoles zijn inmiddels op kruissnelheid en al enkele jaren aan elkaar gewaagd op vlak van aanbod, techniek, console-exclusieve games en nu zelfs op het gebied van prijs als gevolg van enkele gevoelige prijsdalingen. Opmerkelijk is de (late) inzet van beide fabrikanten op bewegingsgevoelige controllers zoals de Kinect en de Move. Het is echter nog wachten op games die het potentieel van deze manier van spelen benutten.

Wel nieuw is Sony's antwoord op Nintendo's 3DS: de Playstation Vita. Deze opvolger van de PSP komt in het voorjaar van 2012 op de markt aan een competitieve prijs. De portable is bijzonder krachtig en zit, zoals gebruikelijk bij Sony, boordevol technische snuffjes. De markt voor mobiele games is echter sterk veranderd door het aanbod van spotgoedkope en toegankelijke games voor krachtige smartphones en de snel evoluerende Android en IOS-platformen. Hierdoor komen de traditionele, 'full-priced games' en hun platformhouders onder druk te staan en heeft de game-industrie geen andere keuze dan te herbronnen en de stap te zetten naar 'the next level'. ■■