

Afwezig GTA VI domineert toch Gamescom

Grand Theft Auto domineert de Keulse beurs Gamescom, ook al is het niet aanwezig, en overschaduwde andere titels en studio's. Het spel van producent Rockstar toont hoe enorme winsten en hoge verwachtingen op de gamemarkt tot een winner-takes-all-model leiden. Ook de Nederlandse gamesector wacht de komst van de nieuwe editie van het spel in spanning af, terwijl gamers verlangen naar de vrijheid en chaos van de nieuwe wereld Leonida.



PAGINA 6



De beurs Gamescom vond dit jaar van 20 tot en met 24 augustus plaats in het Duitse Keulen, waar ook veel Nederlandse gameliefhebbers heen trokken. Helaas moesten zij het doen zonder publiekslieveling GTA VI. FOTO: REX BY SHUTTERSTOCK/ANP

TECH EN MEDIA

Afwezig Grand Theft Auto domineert toch Gamescom

Jort Siemes
Keulen

Keulen veranderde dankzij Gamescom voor één week in de gaminghoofdstad van de wereld. Op de beursvloer was een leemte: niemand kon GTA VI spelen, dé game waar iedereen het over heeft.

Cosplayers in harnas, enorme stands en fans die uren in de rij staan om een kwartiertje met de nieuwste titels in de weer te zijn. Gamescom zet Keulen een week lang op z'n kop en verandert de Duitse stad in de gaminghoofdstad van de wereld.

Dit jaar vertoont de beursvloer echter een opvallende leemte: niemand kan *Grand Theft Auto VI* spelen, terwijl iedereen zich erop had verheugd. De verschijning van de nieuwe editie is uitgesteld. Het onderstreept de enorme culturele macht van de maker ervan, Rockstar Games, en de jarenlange invloed op de hele sector.

De megatitel zet de toon. 'Je wilt als concurrent niet in dezelfde maand als *GTA VI* zitten', zegt videogameacademicus Joost van Dreunen. 'Het spel verkoopt zichzelf. Voor andere studio's is het een zwart gat dat alle aandacht opslokt.' Ter illustratie: toen Rockstar bekendmaakte dat de release werd verplaatst van de herfst naar 26 mei volgend jaar, schoten de aandelen van concurrenten omhoog. Andere titels kregen plots tot het tweede kwartaal van 2026 ruimte in de markt.

Toen het vorige deel, *GTA V*, verscheen, in september 2013, haalde het op de eerste dag een omzet van \$800 mln. Inmiddels staat de teller boven de \$10 mrd, tegen 'slechts' \$265 mln aan ontwikkelingskosten. 'De sector zit gevangen in een cyclus', zegt Van Dreunen. 'Verwachtingen van games lopen hoger op, wat tot nóg grotere producties leidt.' De hele industrie stevent

af op een winner-takes-allmodel, 'waar een paar successen miljarden maken, maar de rest bezwijkt onder de druk'.

Andere grote titels verdwijnen na verloop van tijd uit beeld, maar *GTA*-games blijven jarenlang verkopen. 'Dat zie je bijna nooit', zegt Calvin Foe, manager marketing en pr bij distributeur Plaion. 'Mensen blijven instappen, ook jaren na release. Iedereen wil zo'n goudmijn als *GTA*, maar het is vrijwel onmogelijk om dat te evenaren.'

Die aantrekkingskracht biedt kansen voor distributeurs, zoals Plaion, dat in de Benelux de spellen op de markt brengt van Capcom. Dat presenteerde op Gamescom drie nieuwe titels: een nieuw deel in de klassieke *Resident Evil*-reeks, een vervolg op *Onimusha* en de nieuwe sci-fi-shooter *Pragmata*. Allemaal staan ze gepland rond de release van *GTA VI*. Foe: 'Als mensen toch een console aanschaffen voor *GTA*, kijken ze vaak meteen wat er nog meer te krijgen is. Dat kan in ons voordeel werken.'

Rockstar Games hoeft amper aan marketing te doen. 'Een tweet met een palmboom is genoeg om miljoenen views en krantenkoppen te genereren', legt Foe uit. Van *GTA VI* is nog vrij weinig bekend, maar de twee trailers braken records: de eerste werd in één dag bijna 500 miljoen keer bekeken.

Gamers kunnen niet wachten om in *GTA VI* de staat Leonida te ontdekken, een persiflage op Florida. Ze hebben meer vrijheid dan ooit: van offroad racen in nationaal park Mount Kalaga en krokodillen jagen

in de Grassrivers, tot relaxen op het strand of in de clubs van de Vice City-strip. Maar het spel blijft vooral bekend om het geweld en de criminaliteit. Rockstar boorde een goudmijn aan met een formule waarin spelers vrij geld en status kunnen verdienen en hun stoutste fantasieën kunnen uitleven.

Ook in Nederland houdt de sector *GTA VI* nauwlettend in de gaten. 'Iedereen houdt rekening met die release', zegt Jeroen Derwort van de Dutch Games Association. 'Of je nu groot of klein bent, je wilt niet in de schaduw van *GTA* belanden.' Toch hoeft dat niet negatief uit te pakken. Geruchten dat het spel voor het eerst €100 zou kosten, kunnen de Nederlandse sector zelfs voordeel bieden. 'Paradoxaal genoeg kan dat de kleinere indietitels ten goede komen', zegt Derwort. 'Spellen van €20 à €30 lijken dan ineens goedkoop.'

Nederland benut zijn potentieel volgens hem nog onvoldoende. 'We hebben veel talent en topopleidingen en studio's, maar het beleid loopt achter. Subsidies voor techbedrijven sluiten games vrijwel uit en de politiek ziet gaming nog te weinig als cultureel en economisch middel.'

'Na *GTA VI* zal de lat weer hoger liggen', zegt Van Dreunen. 'Voor spelers, maar ook voor studio's en investeerders. De hele sector zal moeten meebewegen.' Volgens Derwort biedt dat ook kansen voor Nederland. 'Zo'n mondiale kaskraker trekt investeerders en politici aan. Eerst vallen releases weg, maar daarna groeit het vertrouwen en stroomt er nieuw geld de sector in.'

Terug op de beursvloer in Keulen zijn Mathies en Oscar daar nauwelijks mee bezig. Ze staan al ruim een uur in de rij voor zombiegame *CrisisX*. Maar waar ze het meest naar uitkijken is duidelijk. 'We moeten wel *GTA VI* samen gaan spelen toch?' zegt Mathies.

'Ja, sowieso', lacht Oscar. 'Maar het duurt nog wel even.'

'Zo'n kaskraker trekt investeerders aan, het vertrouwen groeit en er stroomt nieuw geld de sector in'