



WIM WOUTER VAN GRIN HOUDT DE MOED ERIN

“VOLGENDE ZOMER IS PS4-VERSIE 100% AF”

Woolfe kreeg in amper vijf dagen groen licht op Steam, werd genomineerd als ‘Beste Hardcore pc/consolegame’ op de GDC én was op E3 een echte publiekstrekker. Het spel van de grond krijgen, ging iets minder vlot, vertelt bezieler Wim Wouters.

Oorspronkelijk ging Woolfe in drie episodes op de markt verschijnen. Begin dit jaar was er alleen budget voor het eerste deel. Wat is er sindsdien gebeurd?

“We vroegen ons af wat de beste optie zou zijn. Moesten we met een uitgever in zee gaan, aan crowdfunding doen of het spel in zijn huidige status op de markt brengen?

Op de Game Developer’s Conference in San Francisco spraken we met een vijftigtal uitgevers, waaronder ook Sony. Vijf daarvan wilden het spel meteen tekenen. Uiteindelijk hebben we besloten om dat niet te doen. We waren al door de Greenlight op Steam geraakt en wilden onze onafhankelijkheid niet opgeven. We zagen niet meteen het nut in

van een uitgever, omdat we geen Triple-A-titel maar een typische downloadgame aan het maken zijn, zonder fysieke schijfjes die in de winkel moeten raken.”

Dus werd het crowdfunding?

“We zijn dan op zoek gegaan naar een investeerder. En die vonden we bij PMV

terugkeren om eerder afgesloten gebieden binnen te raken. Zo dienen we tot tweemaal toe in verschillende richtingen een kamer met platformen te doorspringen om hendels te bedienen en vervolgens tijdig voorbij langzaam terug neerdalende en wegversperrende roterende borstels te raken. Een mooie manier om de spel-omgeving vanuit verschillende camera-posities te demonstreren, maar hopelijk geen vrijgeleide voor eentonigheid. Of, frustratie: één verkeerd ingeschatte sprong of een te trage reactie en je mag alles nog eens opnieuw proberen.

Boskappen

Het tweede level plaatst ons in een sprookjesbos, waar we voor het eerst kennismaken met het vechtsysteem. Een harige wolf komt op ons afgelopen. Een rondzwevend engelachtig wezen zoekt quasi gelijktijdig bonje. We jumpen op het hoofd van de wolf en blijven daar eventjes vrolijk trampolinespringen. Op wat opspattende bloeddruppels na, lijkt dit weinig effect te hebben. Onze bijl dan



“**Qua vormgeving wordt overduidelijk geknipoogd naar de sinistere werelden van Tim Burton**

maar! Daar kunnen we zachte, snelle slagen (vierkantje) of trage, zware slagershouden (driehoekje) mee uitdelen. Het beest biedt nauwelijks verzet: we zien bij Roodkapje ook nergens een levensbalk waaraan we dat

kunnen merken. Na drie voltreffers zijt het mormel levenloos neer. De engel vergaat kort daarna hetzelfde lot. Er is ook de optie om niet te vechten en snel door te lopen, maar dan loop je de magische brandstof mis die verslagen wezens achterlaten. Het wordt ook duidelijk dat we ons niet in een standaardbos bevinden, wanneer we een spurtje inzetten (R2) om over een kapotte houten brug tussen twee reusachtige vleesetende planten te springen. Even later treffen we heen en weer slingerende reuzenbladeren aan, die ons met welgetimede sprongen tot op een houten staketsel brengen... dat afbrokkelt en ons te pletter doet storten. De daaropvolgende als hindernissenparcours vermomde omgevingspuzzel vereist een nauwkeurige spring- en looptiming, en bezit een stevig trial & error-niveau. Het pad kronkelt voorbij neervallende giftige takken, over rotskloven en instortende platformen. Na een volgende confrontatie met mythische wezens zit de tweede demo erop. Dit level was veel organischer dan de tocht door de rollen van daarnet, maar zat ook iets minder in balans door de redelijk makke gevechten.