

# WOOLFE



## ZEG, ROODKAPJE, WAAR GA JE GAMEN?

Gameontwikkeling leeft, ook bij ons. Het Antwerpse Grin brengt met *Woolfe* zijn eigen variant op *Roodkapje* uit. De studio hoopt met die eerste game zijn onafhankelijkheid te kunnen kopen, al is het alles of niets: games maken is in België nog altijd vooral voor dromers weggelegd. ★ DOOR DIMITRI DEWEVER

**E**r heerst een gezellige bedrijvigheid in studio Grin als we er door bezieler en oprichter Wim Wouters rondgeleid worden. Naast de vergadertafel staat een rijzige zwarte boekenkast gevuld met speelgoedrobots, diverse pistoeltjes, kleurrijke prentenboeken en andere spelerei die als afleiding, vermaak en ideeënbron fungeren. In de ruimte daarnaast sleutelt een zestal programmeurs en multimediakunstenaars naarstig aan *Woolfe: The Redhood Diaries*, een pc-game die een volwassen, donkere draai geeft aan het bekende sprookje van *Roodkapje*, en daarmee ver uit het geromantiseerde vaarwater van de gebroeders Grimm blijft. Het spel is een klassieke platformgame met knok- en puzzelelementen, waarin je over gapende kloven en obstakels springt, puzzels oplost en op rivalen inhakt, dat alles in een eigenzinnig vormgegeven 3D-wereld. 'Qua look willen we aanleunen bij Tim Burton, dé referentie voor hoe je sprookjes

naar een scherm vertelt', zegt Wouters. 'Maar ook inhoudelijk probeert *Woolfe* breder te gaan dan het standaardverhaal van *Roodkapje*, met een hedendaagse, veel ruimere setting.'

Grin wil met de opbrengst creatieve en artistieke vrijheid kopen, niet vanzelfsprekend in Vlaanderen. De ontwikkelaar is al ruim tien jaar actief met webgames en applicaties maar werkte tot voor kort hoofdzakelijk in opdracht van andere bedrijven en organisaties. *Woolfe: The Redhood Diaries* is het eerste grote, op zich staande videospel. De productie wordt mee gefinancierd door 60.000 euro uit het in 2012 opgerichte Gamefonds van het VAF. *Woolfe* is daarmee het eerste project dat een bedrag van die omvang aangevraagd én gekregen heeft. En toch: als je weet dat het VAF in de Vlaamse film- en tv-industrie vaak investeringen van honderd-



# 3 BELGISCHE GAMEONTWIKKELAARS



## LARIAN STUDIOS

Vlaanderens grootste en internationaal bekendste gamestudio. Actief sinds 1996. Groeide uit tot een referentie in het rollenspelgenre. Daarnaast ook verantwoordelijk voor de educatieve *Monkey Tales*-serie en de succesvolle *Ketnet Kick*-games in samenwerking met de VRT. Verzamelde vorig jaar via crowdfunding-site Kickstarter een productiebudget van meer dan 750.000 euro voor zijn nieuwe rollenspel *Divinity: Original Sin*, dat deze zomer verschijnt.



## TALE OF TALES

Vlaanderens meest eigenzinnige spelontwikkelaar. Verwierf internationale erkenning met onder meer *The Path* en *Fatale* (een levend tableau opgebouwd rond Oscar Wildes toneelstuk *Salome*). Geloof in het emotioneel beroeren van de speler zoals alleen kunst dat kan. Bracht eind vorig jaar nog de ondeugende app *Luxuria Suberbia* uit, waarin je virtueel de liefde bedrijft met je tablet en door tekstberichten aangespoord wordt om verder te gaan, en zelfs het scherm te zoenen.



## PLAYLANE

Gespecialiseerd in educatieve games. Oogstte succes met *Fundels*: digitale geanimeerde prentenboeken en spelletjes voor kinderen. Ontwikkelt ook custom-games voor diverse klanten en organisaties. In de klantenportfolio zit onder meer WWF, Walt Disney, Samsung, Umicore en Studio 100. Vorig jaar opgekocht door speelkaartenfabrikant Cartamundi en omgedoopt tot Cartamundi Digital.

duizend tot meer dan een miljoen euro doet, stelt die som al meteen een pak minder voor. De overheidssteun voor *Woolfe* (een lening, terugbetaalbaar in geval van winst) is overigens goed voor iets meer dan een derde van het totale productiebudget van de game, zo'n 160.000 euro.

De rest heeft Grin zelf opgehoest en geleend, goed voor de helft van de jaaromzet van het bedrijf.

Maar de ambities reiken verder, veel verder. Om kosten en tijd te besparen, werd het spel opgedeeld in drie episodes. De game die begin april verschijnt, eindigt met een cliffhanger, deel twee moet nog uitgewerkt en gefinancierd worden. Dat is volgens Grin de enige manier om *Woolfe* in Vlaanderen geproduceerd te krijgen, want 'eind maart is het budget op', zegt Wouters. 'Idea-

liter zet een uitgever mee zijn schoulers onder het project, zodat we de game alsnog in één keer op de markt kunnen brengen, en niet in drie losse delen. Anders moeten we met de inkomsten van dat eerste deel de initiële kosten en het Gamefonds terugbetalen en dan opnieuw middelen verzamelen voor deel twee.

'*Woolfe* is financieel een veel grotere gok dan onze vorige projecten', vervolgt Wouters, 'maar het is de enige manier om erkenning te krijgen als volwaardige spelontwikkelaar en onze droom waar te maken.' Een typisch indiegameverhaal, maar Grin is ondertussen wel in gesprek met een aantal grote uitgevers en distributeurs. Zowel bij Sony, Microsoft als bij een grote uitgever uit de Verenigde Staten is er momenteel interesse om *Woolfe* op middellange termijn ook op spelconsole uit te brengen.

## WOOLFE: THE REDHOOD DIARIES

Verschijnt begin april via het Steam-netwerk op pc.