



Van de straatjes over fabrieken tot in de riolen ademt de wereld een steampunkvibe uit.



verhaaltechnisch volledig zijn eigen weg op. In maart volgend jaar via Steam op pc, enkele maanden later ook als PS4-downloadtitel in de PlayStation Store.

Vier werelden

We ontmoeten de in rode hoodie gehulde heldin vier jaar na de dood van haar vader. Hij was jarenlang als ingenieur in dienst bij het dubieuze Woolfe Industries, en kwam om het leven bij een bizar werkongeval. Roodkapje verlaat de boshut van haar grootmoeder en trekt op onderzoek naar de grote stad. Daar ontdekt ze dat B.B. Woolfe, de CEO van de multinational waar haar vader werkte, de stad als een verlichte despoot in zijn macht heeft. Hij beschikt over een leger handlangers dat allerhande vuile werkjes voor hem opknapt en de inwoners onder de knoet houdt. Roodkapje besluit zonder verpinken ten strijde te trekken tegen dit onrecht. Gaandeweg ontdekt ze de ware toedracht achter de dood van haar vader. Veel meer wil de ontwikkelaar voorlopig niet kwijt over het verhaal. Het

“ Na het dodelijk werkongeval van je vader trek je als Roodkapje ten strijde tegen CEO B.B. Woolfe

scenario dient vooral als bindmiddel tussen de verschillende tientallen levels en vier werelden van het spel. Maar, aangezien het via tussenfilmpjes en voice-overs met stemacteurs verteld wordt, zal het verhaal toch meer zijn dan een obligate kapstok. We kregen alvast drie levels in evenveel werelden van de game te spelen. Daarin komen drie van de vier peilers van de gameplay tot uiting: op en over obstakels springen, al hakkend en knokkend vechten en het oplossen van omgevingspuzzels. Het vierde element wordt

magie, dat de makers de komende maanden grondig zullen uitwerken.

Rioolrat

Bij de eerste demo bevindt Roodkapje zich in een ondergronds rioolstelsel. Stenen trappen leiden naar stalen platformen, water sijpelt via pijpen naar beneden, metalen roosters produceren stoom, pontons drijven op de bodem in giftig rivierwater en diverse steampunk-achtige machinerie is druk in de weer met het pompen en lozen van vloeibare smurrie. Waar we terecht zijn gekomen, is niet meteen duidelijk, wat we moeten doen is dat wel: rennen, springen en hindernissen ontwijken om uiteindelijk poorten te openen en verder te raken. Een eerste omgevingspuzzel steekt de kop op, in de vorm van rode draaiwielen die bepaalde tuigen uitschakelen zodat we er niet langer door verpletterd worden. Het is duidelijk dat de game op bepaalde plaatsen flink steunt op het backtracking-principe, waarbij je op je gemaakte stappen moet