

Cultuurinvest. Na het tonen van onze Greenlight-prestatie en nominatie in de VS, zijn we tot een akkoord gekomen voor een lening. Daarmee kunnen we het spel in één keer volledig afwerken en in de markt zetten.”

En toch plaatsten jullie het project nog op Kickstarter?

“Klopt. Om de lening te kunnen krijgen, hebben we een aantal dingen moeten schrappen. Zo hebben we om financiële redenen de magie-elementen eruit moeten halen. Maar omdat we dat toch een belangrijke toegevoegde waarde aan de vechtmecaniek vinden, hebben we besloten om via Kickstarter nog 50.000 dollar extra los te weken. Daardoor zal die feature alsnog in de finale versie van het spel verschijnen.”

Krijgen de Kickstarter-backers iets in ruil voor hun investering?

“We wilden voor die mensen toch wat exclusiefs maken. De backers kunnen een speelgoedsoldaat worden in onze game. Ze mogen die personaliseren door zelf vaardigheidspunten te verdelen over onder meer loopsnelheid, agressie, verdediging,

slagkracht en schildsterkte. En ze mogen hem ook visueel wat naar hun hand zetten.”

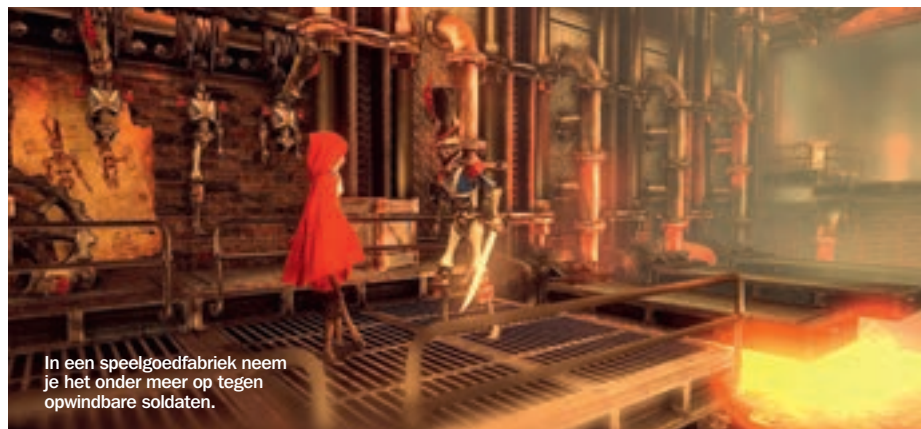
Wordt XP een van de manieren waarmee de tegenstanders in het spel listiger worden?

“Tijdens het spelen zullen de soldaten sterker worden. Zelfs als ze verliezen, gaan we ze toch nog een extra skill-punt toewijzen. Hardcore spelers zullen de keuze krijgen om de tegenstanders onbeperkt sterker en sterker te laten worden.”

Zullen de pc- en PS4-versies van elkaar verschillen?

“De pc-editie zal na release wellicht nog wat updates krijgen, om de onvermijdelijke kleine kinderziektes eruit te filteren. De PS4-versie zal tegen volgende zomer dus meteen 100% stabiel draaien. Los daarvan, blijft de inhoud identiek.”

Bedankt en succes alvast!



In een speelgoedfabriek neem je het onder meer op tegen opwindbare soldaten.

Magische toekomst

De derde en laatste demo speelden we in minder afgewerkte vorm al eens eerder begin dit jaar, maar is er na de extra productietijd duidelijk op vooruitgegaan. Roodkapje struint door een met hoogovens en vloeibaar staal doorspekte speelgoedfabriek, waar grote opwindbare mechanische soldaten de dienst uitmaken. Die marionetten bieden iets meer

weerwerk dan de schepsels in het bos van daarnet, maar echt dynamisch of gewiekst kunnen we ze evenmin noemen. Dit level mixt alle gameplay-elementen van Woolfe op een onderhoudende manier: naast knokken, wordt ook onze timing en behendigheid op de proef gesteld en dienen we een puzzel op te lossen. Nergens complexe taferelen, maar erg leuk uitgevoerd. En, net zoals de

vorige twee levels, mooi vormgegeven en onheilspellend sprookjesachtig verlicht. De komende maanden willen de makers de game nog polijsten en er magic powers aan toevoegen. De omgevingsarchitectuur lijkt er nu al op voorzien: met verslagen rivalen die gekleurde bollen achterlaten en her en der in de spelwereld verspreide glimmende picknickmandjes die je kunt verzamelen. Onder de nog uit te werken tovenarij zit onder meer Wolf Power: een aanvalssysteem waarbij je hulp krijgt van een schaduwwolf, Animal Instinct: verhoogde alertheid waardoor je omgevingshints ontdekt, Shadow Trance: de mogelijkheid om gecamoufleerd in de omgeving op te gaan én de gave om je van de ene naar de andere plek te teleporteren. Klinkt als iets dat we best eens zouden willen spelen voor het slapen gaan. ■

BOTTOMLINE

We zijn benieuwd naar wat de magische krachten voor de gameplay zullen betekenen, maar Woolfe ziet er alvast veelbelovend uit.