

Game // Age of Wonders 3

De Nederlandse gamemakers van Triumph Studios zijn terug op hun **oude stek** // Hun oude succes **Age of Wonders** was de basis voor een nieuwe game // „En we hebben de oude fans **teruggevonden**”

De yeti van toen heeft een geheel nieuwe jas

Dit is bijna een nieuwe hobby op zich

Recensie // Age of Wonders 3

Van: Triumph Studios.
Voor: Windows. € 39,99

Age of Wonders 3 speelt als een enorm complex bordspel, waarin je om beurten troepen verplaatst, steden uitbreidt en vijanden aanvalt. In eerste instantie doet het denken aan de pc-klasseker *Civilization*, maar dan in een fantasiewereld met orks en elven. Je bestuurt behalve hun rijk ook een leider met bijzondere krachten, die het verloop van gevechten danig kan beïnvloeden. Als het tot een confrontatie komt, zoomt het spel in op het strijdperk, waar je je soldaten verplaatst en tactisch gebruikmaakt van de omgeving.

Het is ook mogelijk om de computer de uitkomst te laten berekenen, wat de speelsnelheid en toegankelijkheid voor beginners ten goede komt. Want voordat je dit spel beheerst ben je ettelijke uren verder. Daarna is het een genot om te experimenteren met tactieken, en met de mogelijkheden van alle fantasievolkers waarmee je kunt spelen. *Age of Wonders 3* is bijna een hobby op zich.

HARRY HOL

NIELS 'T HOOF
MEDEWERKER GAMES

In het kantoor van Triumph Studios, in een voormalig Delfts ziekenhuis, staat Lennart Sas net een doos in te pakken. Er gaat een Duitse *special edition* van *Age of Wonders 3* in, met bijbehorend nep-bronzen beeldje van een draak-met-ruiter, plus een stapel losse games en een poster met handtekeningen van alle teamleden.

Het pakket is bedoeld voor de Zweedse onafhankelijke gamemaker Markus 'Notch' Persson, die steenrijk werd met bouwgame *Minecraft*. Rond 2011 ontdekte Sas daarin een verwijzing naar zijn eigen fantasy-strategiegame *Age of Wonders*, het eerste deel uit 1999.

Het was een onzekere tijd voor Triumph en andere gamebedrijven. Er was voelbaar minder geld voorhanden, en het werd moeilijk om een fatsoenlijke deal te sluiten met een uitgeverij. Triumph was een van de pioniers van de Nederlandse game-industrie, en had in de loop der jaren gestaag kunnen groeien, van één bedrijfsruimte in het oud-ziekenhuis naar zes. Maar nu moest de studio inbinden.

Notch bleek fan; een mailtje leidde uiteindelijk tot een investering. Mede doordat de rechten op de oude *Age of Wonders*-games vrijkwamen en die opnieuw konden worden uitgebracht, kon Triumph drie jaar aan een nieuw deel werken. En het in eigen beheer uitgeven.

Na de *Age of Wonders*-games maakten jullie de vernieuwende fantasyparodie *Overlord*. Nu zijn jullie terug bij af.

Gamemaker Lennart Sas: „Het lijkt misschien conservatief om *Age of Wonders* nieuw leven in te blazen, maar het is ook risicovol. Voor het eerst verkopen we een spel direct aan onze fans. We wisten niet of we die überhaupt terug zouden vinden. De communicatie met spelers was immers altijd door de uitgeverij gedaan.

„Maar tijden veranderen: nu ben je gek als je een uitgever wilt. Het beloofde land is tegenwoordig om zelf een winkelje te beginnen, actief te ondernemen en samen met je community

een game te bouwen. Dat betekent ook dat je zelf zaken als vertalingen en leeftijdsclassificaties moet regelen. En moet samenwerken met lokale partijen, om de game fysiek in de winkel te leggen.”

Hebben jullie de fans teruggevonden?

„Dat gaat heel goed. We hebben geïnvesteerd in een goede website, waar ze elkaar kunnen vinden. Inmiddels zijn er op het forum 50.000 posts. We proberen open te zijn over wat er gaande is; daarvoor hebben we veel geleerd van Notch. Als hij een aanklacht aan zijn broek krijgt, gooit hij die gewoon online. Momenteel zijn we vooral blij met fans die vragen van andere spelers beantwoorden. Als we dat allemaal zelf moesten doen, kwamen we niet meer aan werken toe.”

En hoe verkoopt de game?

„Boven verwachting. Het blijkt trouwens érg leuk te zijn om je game zelf online te zetten en in realtime de verkoopdata te volgen.”

Was het makkelijker om *Age of Wonders* af te stoffen dan om iets nieuws te beginnen?

„Het was zeker geen makkelijk project! *Age of Wonders: Shadow Magic* was in 2003 het summum van een lang traject. Zes jaar als professionele studio, en tijdens onze studententijd hadden

BEGEESTERDE FANS BEDREIGDEN ONS TOEN WE DE SNIJ VAN DE DRAGEN IN AGE OF WONDERS HADDEN VERANDERD!

we er ook al een paar jaar aan gewerkt. Die game was helemaal af, er zat zo ontzettend veel in. Jarenlang wisten we niet hoe we dat ooit moesten overtreffen. Inmiddels is de techniek veel beter geworden; alles moest in hoge resolutie 3D opnieuw worden gemaakt. Dat is een megaklus geweest.”

Zit er ook nog iets nieuws in *Age of Wonders 3*?

„Absoluut. Geïnspireerd door *Overlord* wilden we de leiderrol groter maken. We hebben het traditionele strategiespel gecombineerd met een rollenspelachtig element dat je laat kiezen wat voor soort leider je wilt zijn. Het rijk dat je opbouwt is daarvan een afspiegeling. Vroeger was je altijd tovenaars, nu is er veel meer afwisseling. We krijgen klachten van recensenten dat ze er zo lang over doen om alles te zien wat het spel te bieden heeft.”

Kun je het je veroorloven om weer drie jaar uit te trekken voor een project?

„Veel van die drie jaar zit in de technische fundering, die we kunnen hergebruiken. Hopelijk zijn we succesvol genoeg om het spel de komende tijd uit te kunnen bouwen met betaalde updates. Ons voorbeeld is *Civilization V*, dat de afgelopen vier jaar constant is bijgewerkt. Het ziet er vergelijkbaar uit, maar het speelt nu totaal anders.”

Pikken spelers het als ze steeds opnieuw moeten betalen?

„Wel als je het goed aanpakt. Ze moeten niet het gevoel hebben dat je elementen uit je oorspronkelijke plan hebt achtergehouden. Onze spelers zijn behoorlijk fanatieke pc-gamers, die trappen daar niet in. Tegelijk hebben ze heel specifieke wensen, daar willen ze dan ook wel voor betalen. Zo was er iemand die graag reptielenmensen met het hoofd van Leonardo DiCaprio wilde zien.”

Is het soms niet ook frustrerend om zulke begeesterde fans te hebben?

„We werden bedreigd toen we de snuit van onze draken hadden veranderd!”

