

TALE OF TALES presenteert

# The Path

een horror kortspel door Auriea Harvey & Michaël Samyn

## S A M E N V A T T I N G

*Er is één regel in het spel. En die moet gebroken worden.  
Er is één doel. En als je het bereikt, ga je dood.*

## In één paragraaf

The Path is een korte horrorgame ontwikkeld door de Belgische gamesstudio Tale of Tales. Het is een hedendaagse, interactieve interpretatie van het oude sprookje van Roodkapje. Een verhaal over opgroeien en veranderen, verleiding en gehoorzaamheid, over verkeerde keuzes maken en daar de gevolgen van dragen. Over spelen en verliezen, leven en doodgaan. Niet het zoveelste actie-avontuur vol geweld en geschiet maar een rustig en introvert computerspel dat zich gezellig nestelt in de duistere hoekjes van je ziel.

## Het verhaal

Zes zussen wonen in een appartement in de stad. Hun moeder stuurt ze één voor één op een boodschap naar hun zieke, bedlegerige grootmoeder. De tieners wordt gezegd om **naar grootmoeder's huis te gaan**, diep in het woud, en om, kost wat kost, **op het pad te blijven!** Wolven verschuilen zich in het bos, wachtend op verloren lopende meisjes. Maar jongedames staan niet echt bekend om hun gehoorzaamheid. Zullen ze de verleiding van het woud kunnen weerstaan? Blijven ze buiten gevaar? Kunnen ze voorkomen dat het eeuwenoude verhaal opnieuw wordt verteld?

**The Path** is een computerspel over groeien, over veranderen, over keuzes maken, over het accepteren van de gevolgen van die keuzes. Een game over spelen, en falen, over het omhelzen van het leven, misschien door het aanvaarden van de dood.

## Het spel

The Path is een korte horror game dat het verhaal van oudere versies van **Roodkapje** plaatst in een hedendaagse context. The Path biedt een sfeervolle ervaring van **zoeken, ontdekken en introspectie** door een unieke spelvorm die ontworpen is om je diep in de donkere thema's van het sprookje onder te dompelen. Elke interactie in het spel vertelt een deel van het verhaal. De zes protagonisten hebben hun eigen leeftijd en persoonlijkheid en staan zodoende de speler toe om het verhaal op verschillende manieren te beleven. Een verhaal dat, desalniettemin, grotendeels afhangt van je actieve verbeelding.

The Path is ontworpen met het oog op **toegankelijkheid**. Er zijn geen tikkende klokken of monsters die moeten verslagen worden. Geen moeilijke puzzels die je tegenhouden. De meeste activiteiten in de game zijn volslagen optioneel en vrijwillig. De speler heeft alle vrijheid van de wereld om te dwalen en te ervaren. The Path is een **Traag Spel**.

Hoewel in The Path geen geweld of sex te zien zijn, refereert het toch naar die thema's. De overheersende melancholische stemming van het spel en de potentiëel verontrustende loop van de gebeurtenissen, maken The Path **ongeschikt voor kinderen**. Ondanks zijn oorsprong in sprookjes, is The Path duidelijk een game voor de rijpe geest.

## Het project

The Path is een videogame dat onafhankelijk gecreëerd werd en door de makers zelf wordt uitgeven. Het is ontwikkeld met digitale verdeling in gedachten. Maar ondanks de kleine bestandsgrootte van het installatieprogramma, biedt de game een volledige **realtime 3D omgeving** die bezocht kan worden via derde-persoonsnavigatie. De personages in deze virtuele wereld, inclusief the avatars van de speler, worden bestuurd door een vorm van artificiële intelligentie die hen enige autonomie geeft. Als gevolg weet niemand precies wat je zal tegenkomen op je tochten.

Naast de veelgelaagde gestileerde vormgeving, bevat The Path een doorlopende muzikale geluidsband gecomponeerd door goth rock diva **Jarboe** (ex-Swans). Er zijn eigenlijk bijna geen geluidseffecten in het spel. In plaats daarvan is er de muziek die voortdurend verandert naargelang de gebeurtenissen in de game. Net zoals het gedrag van de personages, is de muziek nooit twee maal exact hetzelfde.

Voor een bevredigende ervaring heb je ongeveer 6 uur nodig om de game uit te spelen.

## Technologie

The Path is gemaakt met Quest3D.

Blender werd gebruikt voor het modellerwerk, Photoshop voor de texturen en 3D Studio Max voor de animaties.

## Taal

Tekst is geen vitaal onderdeel van The Path.

Maar het spel is wel verkrijgbaar in het Engels en het Nederlands.

## Op het web

Centrale game website met trailer: <http://ThePath-game.com>

Grootmoeders huis met de home pages van de Rode Meisjes: <http://Grandmothers-House.net>

Project website me alle informatie: <http://Tale-of-Tales.com/ThePath>

Ontwikkelingsdagboek: <http://Tale-of-Tales.com/ThePath/blog>

Website van componist Jarboe: <http://thelivingjarboe.com>

## Systeemvereisten

The Path vereist een recente PC, geschikt is voor realtime 3D spellen, en met Windows XP of Vista geïnstalleerd.

Aangeraden minimum hardware bevat: een 2 Ghz CPU, 1 GB RAM en een recente Radeon of Geforce videokaart van het x6xx type. Geïntegreerde videokaarten worden niet ondersteund.

De game kan gespeeld worden met toetsenbord, muis of gamepad. Logitech gamepads en de XBox 360 controller worden ondersteund.

Het spel kan in een venster draaien of full screen aan elke resolutie vanaf 800x600.

## Verdeling

Uitgiftedatum: 18 maart 2009

Digitaal verdeeld via Tale of Tales, Direct2Drive en Steam

## C O L O P H O N

Twee mensen hebben The Path gemaakt gedurende twee jaar voltijds werk. Zorgvuldig geselecteerde freelancers werden ingehuurd voor specifieke taken. In totaal werkten zeven mensen aan verschillende aspecten van het spel, vijf vrouwen en twee mannen.

**Auriea Harvey:** spelontwerp en regie, ontwerptekeningen, modellen en texturen van personages, objecten en omgeving

**Michaël Samyn:** spelontwerp en regie, interactie, effecten, programmeren

**Jarboe:** muziek

**Laura Raines Smith:** animaties

**Kris Force:** geluid

**Hans Zantman:** technisch kunstenaar

**Marian Bantjes:** logo-ontwerp en calligrafie

## P R O D U C T I E S T E U N

Creative Capital

Vlaamse Overheid

Vlaams Audiovisueel Fonds

Design Vlaanderen

CultuurInvest

Villanella

## T A L E O F T A L E S

Tale of Tales is een *independent game development studio*(\*) opgericht door mediakunstnaars Auriea Harvey (US) en Michaël Samyn (BE) in 2003 in Gent, België. Harvey en Samyn begonnen hun samenwerking in 1999 met websites en internetkunstwerken onder de banier van **Entropy8Zuper!** Hun werk werd gelauwerd met de *San Francisco MOMA Prize for Excellence in Online Art* in 2000.

Hoewel hun wortels en motivatie hoogst artistiek zijn, hebben de twee altijd benadrukt dat werk gemaakt met digitale media ook verdeeld moet worden via digitale kanalen. Zowel in hun websites als hun games, omhelzen ze de unieke **intimiteit** eigen aan het interactieve medium. Desalniettemin, is het werk van Harvey en Samyn ook al veelvuldig vertoond in kunsttentoonstellingen.

(\*) een “onafhankelijk spelontwikkelingsbureau” klinkt een beetje raar in het Nederlands omdat de Engelse woorden specifieke connotaties hebben, in het bijzonder het woord “independent” (of “indie”) dat slaat op de minder commerciële, alternatieve scene zoals die ook in cinema bestaat onder de naam “independent film”

### Filosofie

Harvey en Samyn moeten niet veel weten van het interactie-ontwerp gebaseerd op uitdaging en handvaardigheid in traditionele games. Hun werk bevat geen vechten, wedijver of gepuzzel. Zij beschouwen dit soort activiteit zelfs dikwijls als storend. In de wereld van Tale of Tales moeten games **over iets gaan**. Ze houden zich bezig met **originele thema's, complexe gegevens, persoonlijke problemen**. De interactiviteit wordt ontworpen om deze inhoud uit te drukken. En niet andersom.

En terwijl ze hun werk als narratief beschouwen, is het nooit gestructureerd als een verhaal. Ze gebruiken woorden zelfs heel spaarzaam. Het gaat over de **poëzie van de ervaring**, over het aanwezig zijn in een fictieve wereld, in de huid van een personage, een tijdje een ander leven leiden. Over de tijd nemen om een idee te doorzoeken, ernaar te kijken van alle kanten, subtiele complexiteit of zelfs de meest eenvoudige dingen anders te ervaren. Dit in sterk contrast tot de epische schaal en simplistische thema's van traditionele videogame-verhalen.

Tale of Tales' spellen zetten aan tot **verbeelding en associatie** in vrij toegankelijke narratieve omgevingen. Ze plaatsen de speler temidden van de ervaring. Niet om passief de regels te volgen en bevelen te gehoorzamen, maar om actief te gaan onderzoeken en betekenis te vinden voor zichzelf. Het gaat niet over een of andere boodschap van de auteurs. Het gaat over het vinden van iets dat te maken heeft met jouw leven, iets dat betekenisvol is *voor jou*.

### Ander werk

Andere projecten van Tale of Tales omvatten **The Endless Forest** (een screensaver voor meerdere spelers waarin iedereen een hert speelt) en **The Graveyard** (een superkort interactief vignet dat je in de rol stopt van een oude vrouw die het kerkhof bezoekt). Beide projecten bevatten muziek van de Vlaamse componist Gerry De Mol.

## Toekomst

Nieuwe projecten omvatten, onder andere, een “plantenrollenspel” ontwikkeld in samenwerking met het Brusselse **Foam**. En een nieuw “interactief schilderij” (zoals *The Graveyard*) over een bijbels thema dat nauw aan het hart lag van de 19de eeuwse decadenten. *Tale of Tales*’ focus blijft op PC en Mac platforms omwille van de toegankelijkheid van de ontwikkelingssoftware. Maar toekomstige ontwikkeling voor games consoles wordt niet uitgesloten.

## O N T V A N G S T

### Pers

- januari 2009: Hands-on preview op **IGN**  
<http://pc.ign.com/articles/951/951079p1.html>  
“True, it’s not everyone’s cup of tea and there are people who will hate it precisely for the very qualities that others are praising it for. At the very least, it’s always gratifying to see a small independent studio create a game that really challenges many of the conventional ideas of what games should be about.”
- januari 2009: Hands-on preview op **Game Informer**  
<http://gameinformer.com/News/Story/200901/N09.0129.1833.38390.htm>  
“Unlike many current developers, *Tale of Tales* isn’t afraid to give the player freedom to take what they wish from their end product.”
- november 2008: Alpha preview op **Eurogamer**  
<http://www.eurogamer.nl/articles/the-path-preview>  
“The Path zal ergens in de lente van 2009 verkrijgbaar zijn, en we weten nu al dat niet iedereen hetgeen ze te zien krijgen zullen appreciëren. Net zoals men oorspronkelijk Beethoven, Picasso en Bill Gates ook als vreemde vogels zag.”
- february 2008: Alpha preview op **Rock, Paper, Shotgun**  
<http://www.rockpapershotgun.com/2008/02/15/if-you-go-down-to-the-woods-today>  
“Each time I’ve played, I’ve found something completely new. Each discovery is dark and unsettling, provoking emotional responses from your character.”
- december 2007: 4 pagina’s in **Edge magazine**  
“Even if its nature might diverge from being a videogame in the strictest sense, *Tale of Tales*’ grasp on what makes videogames distinct from other media makes *The Path* consequential. While so many videogame makers continue their obsession with aping cinematic ideals, *Tale of Tales* is attempting to build on what makes videogames unique: interaction.”

### Prijzen

De alpha demo van *The Path* was geselecteerd in de categorie *Visual Excellence* van het Amerikaanse **Independent Games Festival** in 2008.