

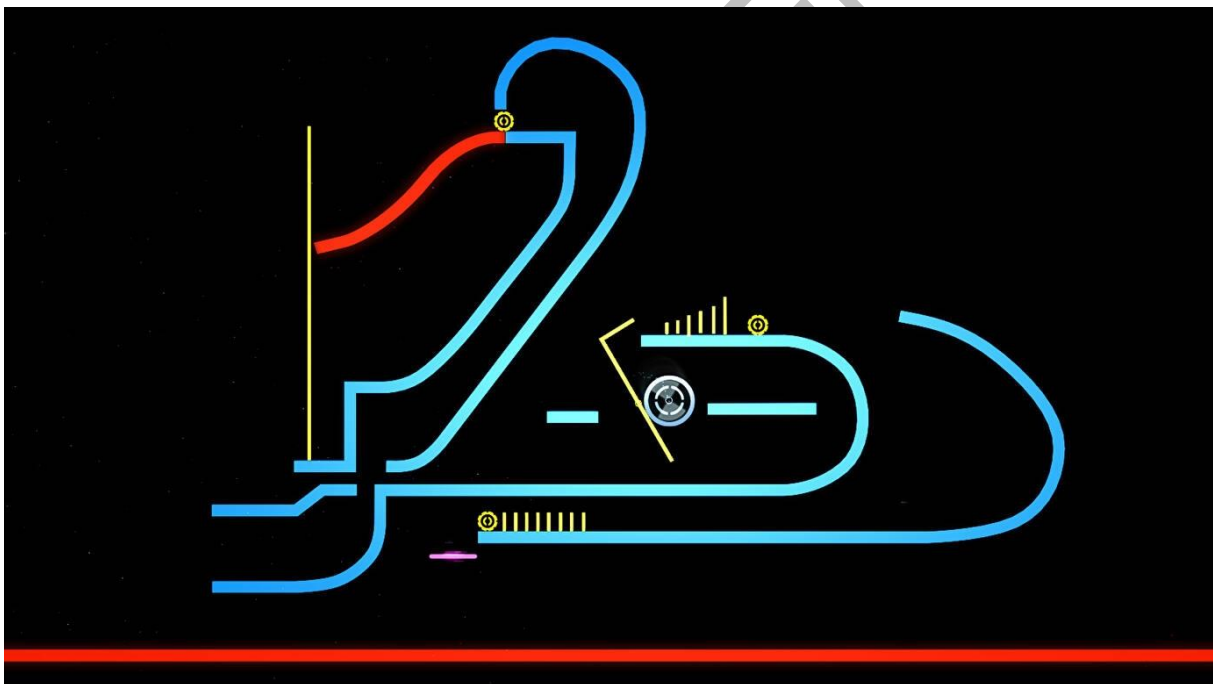
iO Review – Rollin' Rollin' Rollin'

Een eigenzinnige puzzelgame met interessante mechanieken en een sterke presentatie. Eentonigheid gooit echter roet in het eten.

Het idee achter **iO** ontstaat tijdens de 2012 Global Game Jam in Hilversum. Vier programmeurs werken onder de naam Xtra aan een game waarin de mythische ouroboros (een slang of draak die in zijn eigen staart bijt) centraal staat. Het eindresultaat maakt indruk op ontwikkelaar Gamious, waarna ze met Xtra in zee gaan om de game uit te breiden en op de markt te brengen. Het eindresultaat is een boeiende game die met enkele problemen worstelt.

Isaac Newton

Leden van de Partij voor de Dieren kunnen rustig ademen, want de ouroboros rolt niet langer over het level. In de game maakt het mythische wezen plaats voor een cirkel die op commando van grootte verandert. Het zwaartekracht effect van vergroten en verkleinen is de essentie van iO en noodzakelijk om de platformpuzzels tussen jou en het groene eindportaal op te lossen. Een grote cirkel rolt sneller van een heuvel, maar vliegt met de vaart en elegantie van een vetgemeste legkip. Een kleine bal klimt sneller, komt hoger en vliegt verder weg, maar is ook kwetsbaarder. Elke situatie is een test van je innerlijke Isaac Newton.

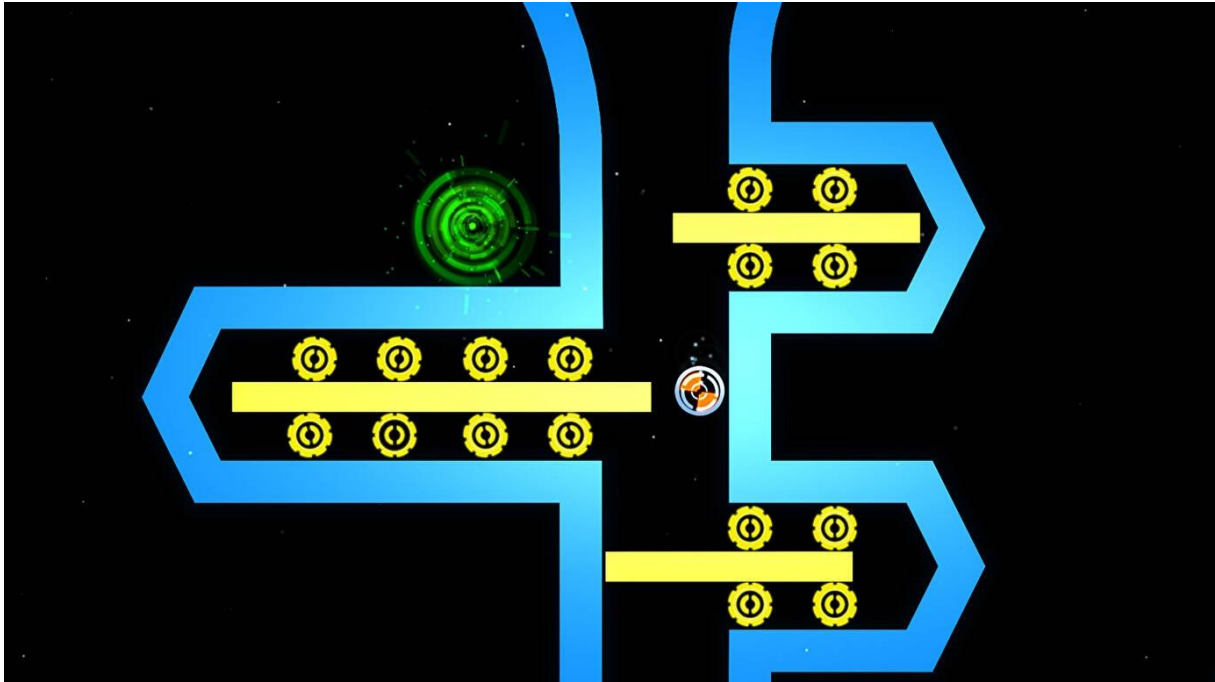


Wie bij Newton aan dat steriele natuurkundelokaal van de middelbare school denkt, kan rustig ademen: iO heeft namelijk een knallend kleurenpalet. De verschillende tinten springen van je scherm en het strakke design van rechthoekige vormen geven het geheel een overzichtelijke indruk. In combinatie met muziek die niet onnodig op de voorgrond treedt, is de game een welkome gast op je scherm.

Fysica en een kleurrijke presentatie geven iO een eigen smoel, maar de besturing gooit nog weleens roet in het eten. Op een controller rolt de bal met de joystick, D-pad of triggers. De twee laatstgenoemde opties geven de minste controle over je snelheid, maar de joystick geeft nogal eens problemen bij loopings. Bij puzzels met dit obstakel wil je de stick met de bal meebewegen. Aangezien de besturing dat niet herkent, sta je in het midden van de looping ineens stil en val je een seconde later naar beneden.

Moeilijkheidsgraad

Hoewel de combinatie van momentumkennis en inschattingsvermogen elke puzzel telkens net iets anders maakt, is het maar de vraag of je het eindpunt van elk level bereikt. De moeilijkheidsgraad neemt de eerste honderd levels gestaag toe, maar daarna wordt het wel erg uitdagend. Daarnaast valt de game in die fase in herhaling. Alle puzzels bevatten varianten op hetgeen je eerder al voorgeschoteld kreeg, waardoor je na zo'n drie uur het gevoel bekruipt dat je het al eens eerder hebt gedaan.



Dat betekent niet dat iO geen goede ideeën heeft. Integendeel, de game doet zijn best om stapsgewijs nieuwe puzzelelementen te introduceren. Gedurende verschillende levels leer je bijvoorbeeld hoe de crikel een rechte muur oprolt en wat het effect van kunstmatige zwaartekracht is. Een groot pluspunt is dat alle 225 levels vanaf het begin beschikbaar zijn. Is er een te moeilijk? Dan start je binnen een paar seconden gewoon een ander. De 150 originele levels bevatten een oplopende moeilijkheid en voor de echte diehards zijn er 75 Irresisteball varianten beschikbaar. Die collectie bevat de meest gecompliceerde puzzels uit de game en vragen het uiterste van je natuurkundig vermogen.

iO is een interessante puzzelaar met een strak design en puike presentatie. De game blijft trouw aan de essentie van het originele idee en combineert een simpel concept met eigenzinnige gameplay. Het vergroten en verkleinen van de bal om puzzels op te lossen geeft een nieuwe dimensie aan elk level, maar na verloop van tijd valt de game in herhaling. Bovendien gaat de moeilijkheidsgraad na een tijdje te snel omhoog. Een prima puzzelaar van Nederlandse bodem.

iO is verkrijgbaar voor Android, iPad, iPhone, OUYA, PC, PlayStation 4, PlayStation Vita, Windows Phone en Xbox One.