Post mortem: Yooka Laylee

Chris Sutherland: “we’re trying to run before we can walk here-let’s first go back to yooka laylee’s inception.

Wat Chris hiermee zegt is dat ze heel veel ideeën hadden maar dat ze eigenlijk te snel te veel dingen wilde doen. Ze hebben het opgelost door de knoop door te hakken: eerst core gameplay & de essentiële dingen die we in de game willen.

Ook kwam de vraag op 3D of 2D? uiteindelijk koos het team 3D omdat ze vonden dat dat meer met de spelers bleef hangen. Ze probeerde immers een 3D game serie te reviven: “Banjo Kazooie”.

Yooka laylee’s development gebruikte “Banjo Kazooie” als een soort blueprint. Dus verzamelde ze info & ze speelde de game en vertelde hun mening aan elkaar.

Veel veranderingen werden gemaakt zoals het team vond dat er te veel collectibles waren in banjo kazooie dus werd dat verminderd en gestroomlijnd gemaakt dat de werelden niet ineens leeg voelde zonder.

Ze hadden te laat gedacht aan de camera vind Chris zelf. Chris geeft aan dat de camera heel belangrijk is voor de speler, je moet gewoon kunnen zien wat je doet en waar je heen gaat ook kan de camera snel desoriënterend zijn. Het is een van de verbeter puntjes van yooka laylee die gewoon te laat werd ontdekt maar later in een update is opgelost.

Ook had Chris persoonlijk moeite met de Kickstarter van Yooka-Laylee. Ze moesten nieuws plaatsen en voelde zich opgejaagd en geforceerd om de zoveel tijd aan te geven wat er was gedaan.  
er was veel meer druk op het team met de close development view. Maar het was wel belangrijk vind Chris, mensen betalen voor iets wat er nog niet is dus je wilt wel weten hoe het staat met de productie.

Ook gaf het team te veel belofte aan de Kickstarter page, veel belofte zijn uiteindelijk goed gekomen. Maar het was gewoon makkelijker voor de development als ze de ideeën in acht namen in plaats van beloven van alles te doen.

Chris refereert vaak naar het verleden: vroeger was er geen internet vol haat en reviews dan maakte je een game voor een paar jaar en aan het eind zei je: “HEY, hier is het!” en dan werd er wat gezegd in een magazine en klaar.

V De development cycle van Yooka-Laylee V  
<https://www.mcvuk.com/when-we-made-yooka-laylee/>