

De film zat er onvermijdelijk aan te komen, en daarom zat er voor Jon Burton, directeur van de succesvolle spelontwikkelaar Traveller's Tales, ook een spel aan te komen. Die film was natuurlijk De Kronieken Van Narnia: De Leeuw, De Heks en De Kleerkast en het verhaal bleef Burton lang genoeg boeien om er iets mee te doen.

Een spel maken over de verhalen van Narnia is een jongensdroom van Burton. Het verhaal van vier kinderen die door de deuren van een doodgewone kleerkast naar een magische wereld reizen, hield hem al sinds zijn kinderjaren in de ban. De eigenaar van Traveller's Tales wist dat er veel aandacht zou komen voor De Kronieken Van Narnia dankzij de film. Daarom wilde hij koste wat het kost betrokken zijn bij het project, al wist hij dat het niet mee zou vallen om aan te tonen dat zijn bedrijf geschikt was voor het project. Gelukkig hadden ze al eerder succesvolle, speelbare filmspellen gemaakt, want Disney, co-financier van de film, hing al snel aan de telefoon. Jon kijkt terug: "Het was een fantastische dag, maar we wisten dat we een gigantische taak voor de boeg hadden".

Dat zou je een understatement kunnen noemen.

Uiteindelijk zou zelfs het binnenslepen van de opdracht nog een zware taak worden. Disney wist nog niet zeker of ze het spel zelf zouden uitgeven of het aan een andere uitgever zouden uitbesteden. Als het spel naar een andere uitgever ging, was de kans groot dat de droom uit elkaar zou spatten. De uitgever zou kunnen beslissen het spel intern te ontwikkelen en daarmee Traveller's Tales en hun plannen overbodig maken. De ideale situatie was dat Disney het spel zou uitgeven, zodat iedereen kon profiteren van de relatie tussen beide partijen die door de jaren heen was opgebouwd. In maart 2004 werd de beslissing gemaakt dat Disney het spel zou uitgeven.

Ondanks de intieme relatie moest er nog steeds een formeel voorstel worden ingeleverd. Disney had een speelbare demo nodig om de potentie van een ervaren bedrijf zoals Traveller's Tales in te zien. Toen dat eenmaal achter de rug was, had het bedrijf nog één 'simpele' taak: het plannen en ontwerpen van een spel dat gebaseerd was op een film die nog niet gemaakt was.

Ondersteuning van ontwikkelaars staat bij Disney hoog in het vaandel. Traveller's Tales werd zelfs zonder een film als referentie gesteund door onbeperkte toegang tot de groeiende collectie afbeeldingen en andere hulpmiddelen die bij een grote film horen. Toen die binnenkwamen, kon Jon Burton beginnen met het ontwerpen van een spel dat trouw bleef aan de film. De hoge productiestandaard en het blockbuster-scenario moesten worden overgedragen naar het computerspel met een aanpak die bij zes eerdere filmspellen succesvol was gebleken.

Het spel begon, net als het script, vorm te krijgen. Het ontwikkelteam kon nu profiteren van advies van de filmregisseur Andrew Adamson, en kon daardoor het project op de juiste manier aanpakken. Jon en zijn team konden zich goed identificeren met het idee om trouw te blijven aan de film, waardoor al sinds de eerste plannen een soepele samenwerking was ontstaan – iets dat zo zou blijven tot aan het einde.

De doelstelling van Traveller's Tales is een succesvol 'spel van de film' te ontwikkelen, waarmee iedereen de kans krijgt de film op een interactieve manier te beleven. Van de vele opties die een ontwikkelaar heeft, gelooft Traveller's Tales dat dit de beste aanpak is. Ontwerpers kunnen uitgaan van de actiemomenten en daaromheen een volwaardig spel bouwen. Soms kan een level ontstaan door slechts één zin uit het script, zoals "Ze reisden over het meer naar het bevroren kasteel". In de film zou dit een montage van de reizende cast zijn, maar in het spel zou het een belangrijke gebeurtenis kunnen zijn, waarmee de wereld wordt uitgebreid en de speler een extra mogelijkheid krijgt om in de ban van het spel te raken.

Onderdeel van dit proces was beslissen welke personages er mee zouden doen en welke rol ze

in het spel zouden spelen. Burton kijkt terug op problemen rondom Toy Story, waarvoor het idee werd geopperd om de speler in de schoenen van Buzz in plaats van Woody te plaatsen. Hoewel Buzz in de wereld van computerspellen het hipper personage is, werd toch besloten om trouw te blijven aan de film en Woody neer te zetten als de held. Het was een beslissing waar niemand spijt van zou krijgen. Bij Narnia was de keuze moeilijker omdat er vier helden zijn. Om het nog leuker te maken, bedacht Burton een samenwerkingsvariant voor meerdere spelers, wat betekende dat alles in het spel geschikt moest zijn voor minstens twee spelers. Ondanks de leuke gedachte achter dit besluit, bezorgde het wel een heleboel problemen die moesten worden opgelost om de 'spel van de film'-sfeer in stand te houden. Hoe konden bepaalde filmscènes in het spel worden opgenomen als zowel in het boek als in de film maar één personage aanwezig was? Voorbeeld: Lucy is alleen wanneer ze voor het eerst in Narnia komt. Het is een belangrijk onderdeel van het verhaal en zorgde ervoor dat sommige scènes door elkaar gehusseld werden. Dit was belangrijk om de meisjes, en vooral Lucy, neer te zetten als overtuigende spelpersonages. Gelukkig lijkt het evenwicht te zijn gevonden, want een recente testgroep zag Lucy en Susan als favoriete personages voor kinderen van 10 jaar en ouder.

Zelfs zonder een definitief script als basis was werken aan een van de populairste fenomenen van het jaar het waard om al die jaren te blijven dromen.