

De Kronieken Van Narnia: De Leeuw, De Heks en De Kleerkast

Ontwikkelingsdagboek, deel 2 – Het ontwikkelen van de personages

Interview: Andy Burrows – Co-producent

In De Leeuw, De Heks en De Kleerkast schitteren een paar van de meest geliefde personages uit kinderboeken. We hebben het niet alleen over Peter, Susan, Edmund en Lucy, maar ook over meneer Tumnus, de Witte Heks, meneer en mevrouw Bever, de Professor en natuurlijk Aslan. En laten we de Kerstman niet vergeten!

In een wereld waarin deze en alle andere personages net zo indrukwekkend worden neergezet als het land Narnia, is een van de grootste uitdagingen voor de ontwikkelaar ervoor te zorgen dat de personages goed tot leven komen in het spel. De band tussen speler en spelpersonage is van groot belang en het hele spel moet deze band proberen te versterken waar mogelijk.

Toen we moesten beslissen welke eigenschappen een bepaald personage had, was deze aanpak altijd het uitgangspunt. Om een geliefd verhaal als Narnia eer aan te doen, moesten we technologieën ontwikkelen waarmee de individuele sterke (en zwakke) punten goed naar voren komen. Elk van de vier Pevensie-kinderen werd ontworpen met andere vaardigheden, een kenmerk dat de spelervaring ondersteunde en later ook nog voor interessante mogelijkheden zorgde. Deze vaardigheden geven elk kind een unieke speelstijl. Als de kinderen bijvoorbeeld door een dik pak sneeuw moeten reizen, kan Peter zijn lengte en kracht gebruiken om Lucy te dragen. Hiermee voegen we dus niet alleen logische spelonderdelen toe, maar versterken we ook de band tussen Peter en Lucy. Het is een hartverwarmende toevoeging aan de karakterontwikkeling van de personages en versterkt de illusie van deze fantasiewereld zoals de boeken dat ook ooit deden.

Aan de vaardigheden en eigenschappen van de kinderen is goed te merken hoe gedetailleerd dit spel is.

Peter is natuurlijk de oudste en sterkste (zie je Edmund Lucy al door een sneeuwstorm helpen?). Aan het begin van het spel is hij ongewapend, maar hij vindt al snel voorwerpen in zijn omgeving die van hem een moedige grote broer maken. Als Peter een speciaal zwaard krijgt van de Kerstman, weet je dat de actie een serieuzere vorm gaat aannemen.

Susan is de op een na oudste. Zij kan langeafstandswapens gebruiken, zoals sneeuwballen en de speciale boog die ze van de Kerstman krijgt. Haar ivoren hoorn is van onschatbare waarde, omdat ze daarmee om hulp kan roepen, en de mogelijkheid om op de panfluit van meneer Tumnus te spelen zodat wezens in slaap vallen, toont aan hoe veelzijdig deze jongedame is.

Edmund is het volgende kind, de behendigste van het stel. Hij kan natuurlijk wel vechten, maar het is zijn behendigheid die pas echt van pas komt in het spel. Vooral als hij zijn daden goed begint te maken.

En dan is er nog Lucy, het onschuldige meisje door wiens ogen we Narnia voor het eerst zien. Een meisje dat bewijst net zo fanatiek en vastbesloten te zijn als de volgelingen van de Witte Heks. Lucy bezit de vaardigheid haar broers en zus te kunnen genezen, zelfs al voordat ze het fantastische Vuurbloemendrankje van de Kerstman krijgt. Haar moed kan ze tonen met haar kleine dolk en haar vaardigheid om boven op Wolven en andere wezens te klimmen. Terwijl zij hun best doen om haar van zich af te schudden, kan Lucy ze besturen. Haar vaardigheden zijn even interessant als bruikbaar en vooral gekozen om het verhaal nog leuker te maken.

Natuurlijk verbeteren vaardigheden de gameplay niet als de spelbesturing te moeilijk is, maar ook op dit vlak schittert het spel door een succesvolle formule te volgen, die luidt dat de techniek nooit in de weg van het spel mag zitten. Een personage kiezen is een kwestie van drukken op één knop om door de kinderen te bladeren. Zelfs speciale vaardigheden gebruiken is zo intuïtief als maar kan. Een object duwen gebeurt met één enkele druk op een knop om

het object vast te pakken. Sommige andere acties gebeuren door simpelweg op het juiste moment op de juiste plek te zijn. Als je bijvoorbeeld een stok vasthoudt en in de buurt van vuur komt, vliegt de stok in brand waardoor je opeens een heel bruikbare fakkel hebt, waarmee je vervolgens dieper in de... nou ja, laten we maar niet te veel verklappen.

Het doel van dit alles is natuurlijk om de inwoners en locaties van Narnia tot leven te brengen. Als we in de wetten van Narnia willen geloven, mag niets ons in de weg staan om volledig in de ban te raken van vier doodgewone kinderen in een benarde situatie.

De Leeuw, De Heks en De Kleerkast maakt goed gebruik van de beste kunstmatige intelligentie (AI). De volgelingen van de Heks zijn net zo listig als de kinderen, omdat de AI ze vaardigheden, angsten en neigingen geeft. Zwarte Dwergen zijn lastige vijanden, omdat ze zich niet in een gevecht storten, maar pijlen afvuren. Minotauren stormen een gevecht binnen en vertonen typisch Minotaur-gedrag door hun hoorns en schedels te gebruiken om de kinderen omver te stoten. En natuurlijk zijn er veel meer wezens: gigantische Reuzen, snelle en gevaarlijke Enkelsnijders, huilende Weerwolven en de onkwetsbaar lijkende Cyclopen zijn slechts enkele voorbeelden om je fantasie op hol te laten slaan.

De AI wordt echter ook toegepast op de kinderen die je niet direct bestuurt. En dan zien we het soepel samenwerkende Pevensie-team pas echt in actie, als ze zich zelfs in schijnbaar onmogelijke situaties weten te redden.

Speciale vaardigheden, interactieve omgevingen, sterke karakters en legioenen vreemde en magische wezens vormen de ruggengraat van de ervaring die de speler te wachten staat. Onze menselijkheid, ons vermogen om te delen en ons vermogen om ons in te leven in de verbeeldingswereld van anderen, maken dit een spel van epische proporties. Nergens is dit duidelijker dan in het speltype voor twee spelers, waarin een tweede speler aan het spel kan meedoen om de eerste speler te helpen wanneer nodig, of om samen puzzels op te lossen en de macht van de Witte Heks te breken. In een wereld waarin vier kinderen koningen en koninginnen kunnen worden, lijkt het niet meer dan toepasselijk dat ons eenzelfde lot is toebedeeld.