

Narnia – ontwikkelingsdagboek, deel 3 – Het ontwikkelen van de wezens  
Andrew Burrows – Co-producent

We hebben in dit dagboek besproken hoe je een 'spel van de film' maakt, en welke voordelen de werelden en personages die je ontwerpt hebben. Deze aanpak biedt spelers niet alleen de kans om de gebeurtenissen in de film te beleven, maar ook om er werkelijk plezier in te hebben en de film vanuit een ander perspectief te zien. De sleutel om dit doel te bereiken is het ontwikkelen van personages, zowel speelbare als niet-speelbare.

Daarmee komen we nu bij het volgende deel van dit dagboek: de wezens van Narnia. Zij zijn net zo interessant als de andere onderwerpen en laten zien hoeveel aandacht voor detail er in het spel zit.

Doordat alle wezens en personages uit de film ook in het spel schitteren, borduurt het spel voort op de rijkdom van Narnia en kan de speler de vele inwoners van de gure wereld ontmoeten. Of ze nu aan de zijde van de Witte Heks of Aslan staan, de inwoners zijn in principe net zo belangrijk voor het spel als onze helden. Elk wezen in het spel is trouw aan de versie op het witte doek, tot aan de laatste slagtaand en klauw. Dat houdt in dat boosaardige wezens bijna net zo wreed zijn als de Witte Heks en goedaardige wezens net zo nobel en moedig als Aslan. Het spel gaat echter verder dan de film door elk wezen zijn eigen individuele eigenschappen te geven.

Laten we even kennismaken met een paar wezens. Daarna bekijken we het grote plaatje om te zien hoe ze samenwerken om te helpen of te hinderen.

Volgelingen van de Witte Heks

Alle boosaardige wezens noemen we volgelingen van de Witte Heks. Ze worden gedwongen de Heks te dienen en bezitten de slechtste eigenschappen. **WOLVEN** zijn de meest voorkomende (zo niet de laagste) van alle wezens en dienen als spionnen en wachters voor de Witte Heks. Ze zitten onze helden voortdurend op de hielen met snelheden die de onvoorzichtige reiziger doen duizelen. Een Wolf is niet lastig te verslaan, behalve als het om een Grijze Wolf gaat. Alleen Peter kan die meedogenloze vijand verslaan.

**KOBOLDEN** gluipen en glibberen door het land van Narnia met een sluwheid die je van dit soort wezens zou verwachten. Je herkent ze aan hun magere postuur, scherpe tanden en smalle ogen. Als wapen gebruiken ze een lange staf, waarmee ze van een afstandje kunnen toeslaan. In een-tegen-een-gevechten zijn Kobolden gemakkelijk te verslaan, maar hun echte kracht ligt in het verrassen van de tegenstander met hun behendige bewegingen. Doordat ze kunnen klimmen en zwemmen, kunnen ze uitstekende uitgangspunten hebben bij het uitvoeren van een verrassingsaanval.

De woeste, voortsjokkende **BULLEBAKKEN** hebben reusachtige houten knuppels en torenen angstaanjagend hoog boven de kinderen uit. Hun kracht wordt pas echt indrukwekkend als je een Kobold een gigantische rots ziet optillen. We raden je aan het hazenpad te kiezen als je ziet dat een Kobold (ondanks zijn legendarische domheid) een rots in jouw richting weet te slingeren. Alleen door samen te werken, een onderdeel dat vaak naar voren komt in het spel, kun je een wezen zoals dit verslaan.

Nu we het toch over vallende rotsen hebben, kunnen we het beste ook even kennismaken met een ander monsterachtig wezen: de **HARPIJ**. Dit gevleugelde wezen is voorzien van sterke klauwen om rotsen mee vast te houden en hij valt aan vanuit de lucht, waar het (in tegenstelling tot op de grond) relatief veilig is.

Een ander wezen dat een oogje op de kinderen houdt (ja, heel flauw) is de **CYCLOOP**. Dit wezen is nog sterker dan een BULLEBAK en draagt bovendien een bijna ondoordringbaar pantser en een beangstigende bijl. Met schoppen, slaan en steken kom je er niet (de huid van de CYCLOOP is dik en stevig), dus samenwerken en vindingrijkheid zijn de enige effectieve wapens.

Hoewel de CYCLOPEN vaak worden gebruikt om voorop te gaan in de strijd, is het de fabelachtige **MINOTAUR** die pas echt gevaarlijk is. De MINOTAUREN (half mens, half stier) zijn de gevaarlijkste strijders in het leger van de Witte Heks. Hun imponerende omvang, aantallen en woeste aanvallen worden alleen geëvenaard door de absolute wreedheid van hun wapens. Zo hebben ze slingerwapens en Khopesh-zwaarden, die ze samen met hun scherpe (heel scherpe) en kromme hoorns kunnen gebruiken om aanvallen te combineren, zoals zweepen met een zwaard en daarna een voorwaartse stoot met hun hoorns. Deze angstaanjagende aanval en hun dikke pantser moeten worden gebroken om ze te kunnen verslaan.

En ja, de kinderen zullen ze moeten verslaan.

Ondanks dit alles is de strijd nog lang niet gestreden, want de goede Aslan heeft zijn eigen nobele volgelingen die de strijd in zijn voordeel kunnen beslissen. Natuurlijk zijn er **MENEER** en **MEVROUW BEVER** die, ondanks dat ze geen machtige strijders zijn, toch van onschatbare waarde zijn als je moet ontsnappen aan de Wolven van de Witte Heks en Aslan moet vinden. De Bevers hebben toegang tot een groot netwerk van schuilplaatsen en holen in heel Narnia. Handig als je moet ontsnappen of naar verborgen schatten wilt zoeken.

De vindingrijke **MENEER VOS** wordt vaak aangezien voor een volgeling van de Witte Heks, maar in werkelijkheid (nou ja, onze werkelijkheid) is hij een van de wezens die altijd trouw is gebleven aan Aslan. Zoals alle vossen in Narnia is meneer Vos niet alleen vindingrijk en intelligent, maar weet hij ook benarde situaties naar zijn hand te zetten.

De rijke Griekse mythologie is de bron van vele wezens in Narnia en dat geldt ook voor de **FAUN**. Meneer Tumnus is de beroemdste van alle Faunen, maar zijn hele ras is aan de goede kant blijven staan. Faunen kunnen hun liefde voor muziek gebruiken om prachtige en betoverende melodieën te verzinnen.

De **SATYRS** zijn naaste familie van de FAUNEN en lijken nog meer op geiten dan hun verwanten, waardoor ze ook wat steviger en sterker zijn. De SATYRS zijn trouwe aanhangers van Aslan.

Het indrukwekkende postuur van de **CENTAUREN** is een waardevolle toevoeging aan Aslans leger. CENTAUREN zijn half mens/half paard en fantastische strijders. Mannetjes kunnen hun scherpe zwaarden en hoeven gebruiken om hun tegenstanders te verslaan; vrouwtjes gooien hun talent als boogschutters in de strijd om iedereen die Narnia kwaad wil doen te verslaan.

Maar natuurlijk maakt zo'n geweldige cast van fantastische, nobele en schrikwekkende wezens nog niet een spel, ook al lijken ze precies op de wezens uit de film. Er zou meer werk gaan zitten in het creëren van wezens met speciale vaardigheden die iets hadden toe te voegen aan het verloop van het spel. Meneer Bever helpt de kinderen bijvoorbeeld langs een houten obstakel door erdoorheen te knagen. Een mooie kans om die tanden aan het werk te zien. Andere wezens in Narnia worden ook geleid door de manier waarop ze hun vaardigheden gebruiken. Minotauren en Minozwijnen weten dat ze tijdens een gevecht hun hoofden omlaag moeten doen, zodat ze hun dodelijke hoorns kunnen gebruiken, Kobolden weten dat ze zich moeten verschuilen in de schaduwen zodat ze de speler kunnen overrompelen en Dwergen, tja, Dwergen... Dwergen zijn goede boogschutters die op alle afstanden gevaarlijk zijn.

Al het bovenstaande maakt het spel realistischer en versterkt de band met Narnia vanaf het allereerste, hopeloze begin, wanneer het kwaad overheerst en iedereen die trouw blijft aan Aslan in voortdurende angst moet leven of als standbeeld in het kasteel van de Heks zijn dagen moet slijten. De Pevensie-kinderen besturen tijdens hun veeleisende reis en zien dat het goed aan kracht wint, is een emotionele ervaring. Van het ontsnappen aan achtervolgers tot het verkennen van duistere kerkers en de uiteindelijke confrontatie tussen Aslan en de Witte Heks, moet de speler een beroep doen op al zijn vaardigheden en elk aspect van zijn tegenstander kennen om uitzicht te hebben op de overwinning.