

## **Ontwikkelingsdagboek, deel 4: Locaties**

Narnia, met zijn bevroren bossen, trotse kastelen op torenhoge bergen en pratende dieren, allen gevangen in een eeuwigdurende winter, bestaat alleen in legendes. De vier kinderen die van grote invloed op het land zijn echter, zijn niet geboren en getogen in Narnia, maar in Londen. Finchley, om precies te zijn. Daarom begint het verhaal ook niet in Narnia, maar in de 'echte' wereld. De houding van de kinderen voordat ze naar Narnia gaan zal later een grote rol spelen.

Toen we begonnen aan De Leeuw, De Heks en De Kleerkast, realiseerden we ons dat het van groot belang was om levels in de 'echte' wereld te laten afspelen. Hierdoor zou het spel niet alleen mooi aansluiten bij de film, maar ook de speler een idee geven van waar de kinderen vandaan komen en wat kenmerkend voor ze is. Daarnaast geeft de overgang van een realistische wereld naar het magische land Narnia een extra contrast tussen de twee werelden, waardoor alles net iets specialer wordt.

Ons spel bevat twee omgevingen die niet in Narnia te vinden zijn. Het eerste gebied is Londen, de plek waar ook de film begint. Als je voor het eerst zelf in actie mag komen, is dat in het huis van de Pevensies te Londen, waar de Tweede Wereldoorlog woedt en de Duitsers 's nachts een bombardement uitvoeren. Onder het oorverdovende lawaai van vallende bommen, moeten de kinderen en hun moeder zich naar de schuilkelder haasten, voordat het te laat is.

Voor veel mensen zal deze opening het laatste zijn wat ze verwachten van een spel dat is gebaseerd op De Leeuw, De Heks en De Kleerkast. Het begint namelijk met uit de hemel vallende bommen en de stad Londen die in een vuurzee is veranderd. De lichteffecten in het door rook gevulde huis weerspiegelen deze oorlogsachtergrond. Het huis wordt met elke bominslag donkerder en de vertrekken zijn gevuld met een sinistere, oranje gloed. Het huis ziet er vrijwel onbeschadigd uit aan het begin van het spel, afgezien van een paar kapotte ramen en wat flinterende lichten, maar wanneer de bommen dichterbij inslaan, wordt de echte schade aan het huis pijnlijk duidelijk.

Het volgende gedeelte in de echte wereld vindt plaats in het landhuis van de Professor, waar de vier kinderen naartoe zijn gestuurd om te ontsnappen aan de oorlog. Het landhuis van de Professor bevat grote vertrekken met oude en sierlijke objecten: perfecte schuilplaatsen voor de kinderen als ze de opvliegende huishoudster, mevrouw MacReddy, hebben gestoord.

Alle vertrekken in het landhuis zijn groot en indrukwekkend, behalve eentje: een saaie en simpele kamer met kale muren en een houten vloer. De kamer is leeg, op een dode vlieg op de vensterbank en een oude kleerkast na.

Het woord 'Narnia' roept meteen beelden op in de hoofden van mensen die het land kennen. Beelden van een bevroren land in een eeuwigdurende winter zonder hoop op lente of Kerstmis. Of beelden van een nobele Peter die voorop gaat in de strijd. Visueel gezien is het een levensecht en inspirerend land dat onze vormgevers op fantastische wijze tot leven hebben gebracht.

Zoals eerder vermeld, komt de speler Narnia binnen wanneer het land in de greep van de Witte Heks en haar eeuwigdurende winter is. Maar later in het verhaal, wanneer de machtige Aslan weer door het Narniaanse landschap loopt, begint het land te dooien en al snel is Narnia een weelderig land vol groen gras en bloeiende bomen.

Het verschil tussen de winter en lente is enorm en verrassend. De verandering weerspiegelt de verschuiving van de machtsverhouding: de Witte Heks verliest haar greep op Narnia. De tweede helft van het spel vindt plaats na de grote dooi.

De ijslevels zien er griezelig uit. Zowel de bevroren omgeving als de met ijs bedekte standbeelden die over het landschap verspreid staan, wekken de illusie dat de tijd stilstaat. Een nadere blik onthult echter meer geheimen waardoor de details van de winterse omgeving duidelijker worden. Zachte sneeuwvlokjes dwarrelen naar beneden, met sneeuw bedekte naaldbomen wiegen langzaam op en neer in de wind en bevroren plassen weerspiegelen de omgeving. Naarmate je verder komt in de koude wereld, zal je bevroren meren tegenkomen die kraken onder de voeten van de kinderen, ijzige winden moeten doorstaan die door merg en been gaan en vechten tegen volgelingen van de Heks, die van hun omgeving gebruikmaken door stenen naar de kinderen te gooien of oude, dode bomen omver te duwen zodat paden geblokkeerd worden. En dan heeft de dooi nog geeneens ingezet...

De lente maakt de latere levels echter niet minder sinister. In een van de lentelevels moet Peter een verlaten kamp van de Witte Heks binnenvallen om zijn jongere broer Edmund te redden. Zelfs zonder sneeuw en ijs is dit level griezelig en dreigend, wat goed bij een Heks past. Terwijl het kamp, badend in het maanlicht en een vuurrode gloed van flikkerende vlammen, langzaam volloopt met wezens die uit het bos tevoorschijn komen, wordt de sfeer steeds angstaanjagender en dreigender.

Het kleine spelgedeelte dat hierboven wordt beschreven, is slechts een voorbeeld van de algemene gameplay, en zelfs dat level eindigt met een unieke wending wanneer de strijdkrachten van de Heks de kinderen overrompelen. Elk level heeft een eigen uiterlijk en een eigen speelstijl, iets waar we erg trots op zijn. De variatie in de levels is groot: ontsnappen uit het instortende huis van de Pevensies in Londen, verstoppen voor de vervelende huishoudster in het landhuis, reizen over een grote rivier op stukken ijs, meneer Bever redden uit de handen van een plunderende Bullebak en versterkingen oproepen om de gigantische Reuzen te verslaan. Elk level is uniek.

Voor mij is een van de leukste verschillen tussen Narnia en andere soortgelijke licenties, dat de meeste sleutelgebeurtenissen midden op de dag plaatsvinden. Er is geen pikzwarte duisternis of mistbank die de grootte van de legers of gebieden verhult. Alle onderdelen van het spel zijn ongelooflijk gedetailleerd en die details zijn ook gemakkelijk te ontdekken, van de manier waarop de Centauren bewegen tot de complexe details op het pantser van Otmin. Onze vormgevers zijn trouw gebleven aan het uiterlijk en de sfeer van de film, waardoor de locaties in ons spel als twee druppels water op de versies voor het witte doek lijken. Je mond zal openvallen van verbazing als je het uiteindelijke resultaat ziet.