

Narnia – Journal du développeur (1) – Démarrage
À transmettre en priorité au service de rédaction publicitaire

Le film est très attendu. Et pour Jon Burton, président du célèbre studio de développement Traveller's Tales, cela signifie qu'un jeu va suivre. Ce film n'est autre que "Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique" et Burton, fasciné par cette histoire, décide de s'y investir.

Burton a toujours rêvé de créer un jeu inspiré de l'univers de Narnia. L'histoire de ces quatre enfants qui pénètrent dans un monde magique en franchissant les portes d'une armoire ordinaire le fascine depuis son enfance. Conscient de l'intérêt que ne manquera pas de susciter le film, le président de Traveller's Tales tente sa chance. Et l'expérience de sa société en matière de jeux adaptés de films à succès séduit Disney, cofinancier du film et producteur du jeu. "C'était un grand jour, mais nous savions que nous avions du pain sur la planche", avoue Jon.

Et ce n'est pas peu dire !

La création du jeu soulève de nombreuses questions. Par exemple, la société Disney doit-elle l'éditer elle-même ? Si un autre éditeur s'en charge, le rêve risque de s'envoler, car il est susceptible de choisir de développer le jeu en interne, fermant ainsi la porte à Traveller's Tales et à ses projets. La situation idéale consiste à ce que Disney se charge de l'édition afin de tirer profit des bonnes relations qu'entretiennent les deux sociétés depuis des années. En mars 2004, la société Disney annonce qu'elle se charge d'éditer le jeu.

Toutefois, malgré ces bonnes relations, une proposition en règle doit être soumise. Une démo jouable est donc réalisée pour montrer à Disney ce que peut offrir une société aussi expérimentée que Traveller's Tales. Ceci fait, il ne reste "plus qu'à" préparer et concevoir un jeu tiré d'un film qui n'est pas encore tourné.

À défaut de pouvoir se baser sur le film, Traveller's Tales parvient néanmoins à travailler dans de bonnes conditions grâce au soutien de Disney, qui lui permet notamment d'accéder librement aux images et documents accompagnant la production du film. Jon Burton peut ainsi entamer la conception d'un jeu fidèle au film. Le développement du jeu vidéo sera basé sur un gros budget et un scénario solide : une approche qui a fait ses preuves lors des six précédentes adaptations de films à succès.

À l'instar du script, le jeu commence à prendre forme et les développeurs ont des échanges fructueux avec le réalisateur du film, Andrew Adamson. Jon et son équipe peuvent ainsi aborder le projet sous le bon angle, adopter le ton juste par rapport au film et partir sur de bonnes bases dès les premières étapes de la conception du jeu.

L'objectif de Traveller's Tales est de créer le "jeu du film", c'est-à-dire un jeu permettant au joueur d'évoluer dans l'univers du film. Parmi les nombreuses approches possibles en termes de développement, Traveller's Tales estime que celle-ci est la plus intéressante, car elle permet aux concepteurs de bâtir le gameplay autour d'éléments précis de l'action. Ainsi, un niveau peut-être conçu à partir d'une simple ligne de script, comme "Ils traversèrent le lac pour rejoindre le château gelé". Alors que dans le film, cette phrase sera illustrée par une courte scène de déplacement, elle fera l'objet, dans le jeu, d'un événement majeur permettant au joueur de découvrir plus profondément l'univers de Narnia.

Une partie du processus de création consiste à choisir les personnages et à déterminer leur rôle dans le jeu. Burton se souvient des questions soulevées lors de la création de Toy Story où le choix entre Buzz et Woody avait fait l'objet d'un débat. Même si Buzz était le personnage idéal pour un jeu vidéo, il a été décidé de rester fidèle au film en choisissant Woody comme héros central, décision qui s'est avérée la plus juste. Dans le cas de Narnia, le choix était plus compliqué, en raison de la présence de quatre héros principaux. Burton décide donc d'introduire un mode de jeu multijoueur en coopération, impliquant le maniement d'au moins

deux personnages en permanence. Mais cette décision, aussi intéressante soit-elle, soulève à son tour toutes sortes de questions auxquelles il faut impérativement répondre pour conserver l'esprit "jeu du film". Comment intégrer au jeu des scènes où, dans le livre comme dans le film, n'intervient qu'un seul personnage ? Par exemple, lorsque Lucy pénètre pour la première fois à Narnia, elle est seule. Pour ne pas dénaturer l'histoire, la solution consiste à intervertir certaines scènes. Cet aspect est primordial, tout comme le fait que les filles (notamment Lucy) soient des personnages convaincants du jeu. Objectif apparemment atteint, puisqu'une récente étude sur un échantillon de joueurs a montré que Lucy et Susan étaient les personnages préférés des enfants âgés de 10 ans et plus.

Malgré l'absence de script définitif, le fait de travailler sur ce qui sera sans aucun doute un des gros succès de l'année valait la peine d'avoir entretenu le rêve pendant toutes ces années.