

Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique

Journal du développeur (2) – Développement des personnages

Interview : Andy Burrows –Producteur associé

Les personnages de "Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique" comptent parmi les plus appréciés de la littérature enfantine. Il ne s'agit pas seulement de Peter, Susan, Edmund et Lucy, mais aussi de M. Tumnus, de la Sorcière blanche, de M. et Mme Castor, du professeur et bien sûr d'Aslan. Sans oublier le père Noël !

Dans un univers où tous les personnages sont aussi magnifiquement dépeints que dans le monde de Narnia, l'un des grands défis du développement du jeu vidéo consiste à donner vie à ces personnalités. Les relations entre les joueurs et les personnages sont essentielles et doivent être mises en avant dans tous les aspects du jeu.

Par conséquent, au moment de définir les attributs des différents personnages, cette approche nous a semblé prioritaire. Pour respecter une histoire aussi appréciée, nous devons créer des technologies permettant de mettre en valeur les points forts (et les points faibles) individuels. Chacun des quatre enfants Pevensie possède ses propres capacités, ce qui permet d'enrichir l'expérience du joueur et d'élargir les possibilités de jeu. Ces capacités permettent de définir des styles de jeu propres à chaque enfant. Par exemple, lorsque des congères empêchent les enfants de progresser, Peter porte Lucy sur son dos, car il est plus grand et plus fort. Non seulement le gameplay gagne en profondeur et en logique, mais les relations entre Peter et Lucy sont renforcées. Le développement des personnages est ainsi enrichi et l'univers du jeu plus crédible, comme dans les livres.

Les attributs et les compétences des enfants traduisent la richesse des détails placés dans le jeu.

Peter est l'aîné et, comme il se doit, le plus fort (imaginez-vous Edmund aider Lucy dans la tempête de neige ?). Même s'il ne possède pas d'arme au début du jeu, il trouvera au cours du jeu des objets qui l'aideront à assumer son rôle de grand frère courageux. Lorsque le père Noël lui offre une épée spéciale, le joueur comprend que les choses sérieuses commencent.

Susan, deuxième de la fratrie, est capable d'utiliser des armes à distance telles que des boules de neige ou l'arc spécial que lui a offert le père Noël. Sa capacité à utiliser sa corne en ivoire pour appeler à l'aide et la flûte de pan de monsieur Tumnus pour endormir des créatures indique montrent qu'elle est capable de s'adapter à toutes sortes de situations.

Vient ensuite Edmund, le plus agile des enfants. Il sait se battre, mais son agilité est son principal atout tout au long du jeu, notamment lorsqu'il commence à se racheter.

Enfin, il y a Lucy, la benjamine, personnage à travers lequel nous découvrons Narnia dans le livre et qui se révèle aussi redoutable et déterminée que les sbires de la Sorcière blanche. Lucy a le pouvoir de guérir ses frères et sa sœur, même avant que le père Noël ne lui offre le merveilleux cordial de fleur de feu. Son audace est révélée par le petit poignard et par sa capacité à chevaucher les loups (entre autres créatures) et à les contrôler alors qu'ils tentent de la faire tomber. Ces compétences utiles ont avant tout été choisies pour l'intérêt qu'elles procurent à la narration.

Mais toutes ces capacités n'auraient aucun intérêt si le mode de contrôle n'était pas à la portée de la plupart des joueurs. C'est là que le jeu excelle une fois encore grâce à une formule éprouvée consistant à ne jamais laisser la "mécanique" entraver le jeu. Pour sélectionner le personnage à utiliser, il suffit d'appuyer sur une touche et de faire défiler les enfants disponibles. L'utilisation des capacités spéciales est elle-même particulièrement intuitive. Pour

pousser un objet, il suffit d'appuyer sur un bouton et de l'attraper. D'autre part, certaines actions interviennent lorsque le joueur se trouve au bon endroit au bon moment. Par exemple, si vous transportez un bout de bois et passez près d'un feu, il s'enflammera aussitôt et vous fournira un flambeau très utile pour progresser dans... Mais n'en dévoilons pas trop pour l'instant !

L'objectif de tout cela est évidemment de donner vie aux personnages et aux lieux de Narnia. Pour rendre crédibles les lois de Narnia, rien ne doit entraver l'immersion dans les moments de doute et d'espoir que rencontrent les quatre enfants.

"Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique" bénéficie du nec plus ultra en matière d'intelligence artificielle (IA). Les sbires de la Sorcière sont extrêmement variés car l'IA du jeu confère à chacun d'eux des capacités, des peurs et des caractéristiques qui lui sont propres. C'est une approche individuelle qui fait des nains noirs des adversaires si redoutables lorsqu'ils tirent des flèches à distance. Les minotaures, eux, combattent à la manière des taureaux et renversent les enfants à coups de cornes. Et il existe beaucoup de créatures de ce type : les énormes géants, les sveltes et dangereux coupe-jarrets, les loups-garous hurlants et les invincibles cyclopes n'en sont que quelques exemples.

Mais l'IA ne s'arrête pas là puisque les enfants eux-mêmes succombent à sa magie lorsqu'ils ne sont pas directement contrôlés. C'est là que les Pevensie unissent leur forces pour triompher des situations apparemment insurmontables.

Capacités spéciales, environnements interactifs, fortes personnalités et armées d'étranges créatures magiques constituent l'épine dorsale d'une expérience qui repose sur le joueur. Notre humanité, notre capacité à partager et à répondre à l'imaginaire d'autrui emportent le jeu au-delà de ce monde. Ceci s'avère particulièrement vrai en mode deux joueurs. Un deuxième joueur peut intervenir pour aider le premier joueur s'il en a besoin ou pour le plaisir de jouer à deux afin de résoudre des énigmes et de vaincre la terrible Sorcière blanche. Dans un monde où quatre enfants peuvent devenir rois et reines, tous les espoirs sont permis.