

Narnia – Journal du développeur (3) – Développement des créatures  
Andrew Burrows – Producteur associé

Nous avons précédemment abordé l'approche relative à la conception du "jeu du film" en passant en revue tous les avantages liés à la création du monde et des personnages. Cette approche vise non seulement à permettre aux joueurs de s'approprier des événements du film, mais également à leur donner la possibilité de *s'amuser* et d'aborder l'histoire sous un angle différent. Pour y parvenir, le développement des personnages (jouables ou non) est déterminant.

C'est ainsi que nous passons au chapitre suivant de notre journal : les créatures de Narnia, sujet passionnant qui révèle l'ampleur des détails du jeu.

En reproduisant toute la palette des créatures et personnages du film, le jeu respecte la richesse de Narnia et permet au joueur de côtoyer les nombreux habitants de ce monde glacial. Que l'on se place du côté de la Sorcière blanche ou d'Aslan, ces créatures sont l'âme du jeu autant que les personnages principaux en sont le cœur. Chaque créature du jeu est, jusqu'au bout des griffes, la reproduction fidèle de son double cinématographique. Ainsi, les créatures maléfiques sont presque aussi effrayantes que la Sorcière blanche tandis que les gentils sont aussi nobles et courageux qu'Aslan. Mais le jeu va encore plus loin que le film en conférant à chacune de ces créatures ses propres caractéristiques individuelles.

Penchons-nous d'abord sur quelques-uns des "sbires" et des "alliés".

Les sbires

Les sbires de la Sorcière, créatures maléfiques, se doivent de représenter le mal. Les **LOUPS**, qui comptent parmi les créatures les plus communes, servent la Sorcière blanche en tant qu'espions et gardes. La vitesse à laquelle ils pourchassent les enfants Pevensie peut surprendre un voyageur imprudent. Les loups ne sont pas très dangereux, à l'exception du loup gris, adversaire beaucoup plus féroce que seul Peter est capable de vaincre.

Sournois, les **GOBELINS** déambulent à travers le domaine de Narnia. Leurs frêles silhouettes contrastent avec leurs dents pointues et leurs petits yeux méchants. Les gobelins sont armés d'une sorte de longue lance avec laquelle ils attaquent à distance. Au corps à corps, ils sont vulnérables, mais leur agilité constitue leur principal atout en leur permettant de surprendre facilement l'ennemi. Excellents grimpeurs et nageurs, ils sont très doués pour les attaques surprises.

Robustes et balourds, les **OGRES** brandissent d'énormes massues en bois. Immenses par rapport aux enfants, il suffit de les voir soulever d'énormes blocs de pierre pour prendre toute la mesure de leur force. En dépit de leur légendaire stupidité, mieux vaut éviter de se frotter à eux lorsqu'ils attaquent. Pour vaincre ces créatures, il faut s'y mettre à plusieurs (ainsi que le permet le jeu).

Autres créatures qui terrorisent les enfants : les **HARPIES**. Munies de puissantes serres, ces redoutables créatures ailées attaquent depuis les airs en lâchant de gros blocs de pierre sur leurs victimes. Au sol, elles sont très vulnérables.

Toujours à l'affût des enfants, les **CYCLOPES** sont encore plus redoutables que les OGRES. Ils portent une solide armure métallique et sont armés d'une hache redoutable. Quoi qu'ils entreprennent, les enfants Pevensie n'ont aucune chance de percer leur cuir coriace. Les seules armes efficaces contre ces créatures sont la coopération et l'ingéniosité.

Si les CYCLOPES combattent souvent dans les rangs des armées de la Sorcière blanche, les légendaires **MINOTAURES** occupent quant à eux le devant de la scène des créatures dangereuses. Les MINOTAURES, moitié hommes, moitié taureaux, sont les soldats les plus dangereux de l'armée de la Sorcière blanche. Leur taille, leur nombre et la férocité absolue de leurs attaques n'ont d'égal que leur terrible arsenal. Les fléaux, les épées de Kopesch, alliés à

leurs cornes acérées (très acérées, même !) leur permettent de lancer de redoutables attaques : ils commencent par taillader leur victime de la pointe de leur épée avant de bondir sur elle pour l'encorner. Pour les vaincre, il faut parvenir à briser leur terrifiante attaque et à les débarrasser de leur épaisse armure.

Eh oui, c'est aux enfants qu'il revient de les vaincre !

Mais tout n'est pas perdu, car le noble Aslan et ses alliés sont là pour venir en aide aux enfants. Les indomptables **M.** et **MME CASTOR** n'ont pas été oubliés. Piètres combattants, ils n'en demeurent pas moins utiles pour échapper aux loups de la Sorcière blanche ainsi que pour trouver Aslan. Les castors ont accès à un vaste réseau de cachettes et de cavités à travers Narnia, ce qui s'avère très pratique pour s'échapper ou tenter de trouver un trésor caché.

Le rusé **M. RENARD** est souvent pris par erreur pour un sbire de la Sorcière blanche. En réalité (enfin, selon notre réalité...), il est resté fidèle à Aslan tout au long du règne de la Sorcière. Comme tous les renards de Narnia, il est non seulement malin et intelligent, mais aussi particulièrement habile à retourner les situations gênantes à son avantage.

La mythologie grecque a inspiré de nombreuses créatures de Narnia et les **FAUNES** ne font pas exception à cette règle. M. Tumnus demeure le plus célèbre des faunes et l'espèce tout entière a su rester fidèle à la cause du bien. Férus de musique, les faunes peuvent s'en servir pour invoquer de belles mélodies enchanteresses.

Apparentés aux FAUNES, les **SATYRES** ressemblent encore plus à des boucs que leurs cousins. Plus trapus et plus forts, ils occupent une place de choix dans les rangs de l'armée d'Aslan.

La présence impressionnante des **CENTAURES** constitue un atout de taille pour l'armée d'Aslan. Moitié humains, moitié chevaux, les CENTAURES sont redoutables au combat. Les mâles utilisent leur épée tranchante et leurs sabots pour venir à bout de leurs adversaires tandis que les femelles usent de leurs talents à l'arc pour défendre Narnia et son peuple.

Aussi réussies soient-elles par rapport au film, toutes ces créatures ne suffisent pas à faire un jeu. Leurs capacités spéciales doivent être travaillées. Par exemple, M. Castor aide les enfants Pevensie à franchir un obstacle en bois en le rongant (idéal pour montrer sa superbe dentition !). Les capacités de certaines créatures peuvent aussi déterminer leurs interactions. Les minotaures et les minoporcs savent baisser la tête lors d'une attaque pour utiliser leurs puissantes cornes, les gobelins se cachent dans l'ombre avant de tendre une embuscade au joueur et les nains sont d'excellents archers capables de faire mouche à n'importe quelle distance.

Tout cela améliore le réalisme du jeu et renforce la sympathie du joueur pour Narnia dès le début du jeu alors que la balance semble irrémédiablement pencher en faveur du mal et que tous les alliés d'Aslan vivent dans la peur permanente ou sont figés comme des statues dans le château de la Sorcière blanche. À mesure que le joueur aide les enfants Pevensie à surmonter les épreuves, il est envahi par l'émotion dégagée par l'histoire et cherche de toutes ses forces à faire pencher la balance de l'autre côté. Des courses-poursuites à l'exploration des sombres donjons et à l'ultime confrontation entre Aslan et la Sorcière blanche, le joueur doit faire appel à toutes ses compétences et apprendre à connaître son adversaire avant de pouvoir espérer remporter la victoire.