

Journal du développeur (4) : les lieux

Le domaine de Narnia est un lieu légendaire où les forêts sont gelées depuis des siècles, où de majestueux châteaux trônent au sommet des montagnes et où les animaux parlent. Mais les quatre enfants qui y évoluent ne sont pas nés et n'ont pas grandi à Narnia, mais à Londres (à Finchley, pour être exact). En effet, l'histoire ne commence pas à Narnia mais dans le "monde réel" et les actions des enfants avant qu'ils ne découvrent Narnia déterminent la suite de leur aventure.

Lorsque nous avons commencé à créer le jeu "Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique", il nous a semblé indispensable d'y intégrer des niveaux représentant le monde réel. Tout en restant fidèle au film, ces niveaux permettent au joueur de savoir d'où viennent les enfants et de connaître leurs personnalités. En outre, le passage entre le monde réel, familier, et le domaine magique de Narnia crée un contraste intéressant.

Notre jeu contient deux endroits situés hors de Narnia. Le premier se trouve à Londres et correspond au début du film. L'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale, dans la maison des Pevensie, au cours d'un bombardement nocturne de l'aviation allemande. Tandis que les bombes pleuvent, les enfants et leur mère doivent se mettre à l'abri avant qu'il ne soit trop tard.

Cette introduction risque de ne pas être conforme à ce que beaucoup de gens attendent d'un jeu tiré du film "Le Monde de Narnia Chapitre 1 Le Lion, La Sorcière Blanche et l'Armoire Magique". Le jeu débute à Londres, pendant un bombardement. La lumière qui envahit l'intérieur enfumé de la maison reflète cette ambiance de guerre. La demeure s'assombrit chaque fois qu'une bombe fait trembler le sol et les pièces sont baignées d'une sinistre lumière orange. Lorsque le jeu commence, la bâtisse semble intacte, à l'exception de quelques vitres brisées et autres ampoules vacillantes. Mais les bombes se mettent bientôt à pleuvoir autour de la maison et les premiers dégâts apparaissent.

L'autre endroit du monde réel reproduit dans le jeu est le manoir du professeur Digory où les quatre enfants ont été envoyés pour échapper à la guerre. Comme son nom le suggère, ce manoir abrite d'immenses pièces décorées de vieux objets. Celles-ci constituent de parfaites cachettes lorsque les enfants veulent échapper à l'irascible gouvernante, Mme Macready.

Toutes les pièces du manoir sont grandes et impressionnantes... Sauf une chambre toute simple aux murs et au plancher dénudés. La pièce est vide, à l'exception d'une mouche morte sur un rebord de fenêtre et de la vieille armoire du professeur.

Le nom "Narnia" évoque immédiatement des images particulières dans l'esprit de tous ceux qui connaissent cet univers : les images d'un pays prisonnier d'un hiver éternel, sans espoir d'y revoir un printemps ou un Noël, ou bien les images d'un noble Peter menant courageusement son armée au combat. Visuellement, il s'agit d'un pays très évocateur, d'une incroyable source d'inspiration, et nos graphistes n'ont pas manqué de recréer ce monde sous toutes ses formes.

Comme mentionné précédemment, le joueur pénètre à Narnia alors que le domaine est aux mains de la Sorcière blanche, qui l'a plongé dans un hiver perpétuel. Mais au fil de l'intrigue, et alors que le majestueux Aslan recommence à arpenter le domaine de Narnia, les paysages montrent des signes de dégel et, rapidement, Narnia reverdit et refléurit.

Le contraste entre l'hiver et le printemps est à la fois saisissant et soudain. Ce changement indique une modification dans l'équilibre des forces alors que la

Sorcière blanche commence à perdre son emprise sur Narnia. La deuxième moitié du jeu se déroule après le dégel.

Les niveaux se déroulant pendant l'hiver sont volontairement lugubres : le décor gelé et la multitude de statues recouvertes de glace éparpillées à travers le paysage donnent d'abord l'impression que le temps s'est arrêté. Mais en y regardant de plus près, on découvre les détails et les nuances du décor hivernal : des flocons de neige virevoltant dans l'air, des arbres à feuilles persistantes recouverts de neige se balançant doucement dans le vent ou encore des plaques de glace. En progressant dans le froid, les joueurs découvriront des lacs gelés se fissurant sous le poids des enfants, seront confrontés à des vents polaires suffisamment vifs pour geler quiconque sur place et combattront des sbires de la Sorcière blanche qui utiliseront le paysage à leur avantage, en lançant des blocs de pierre sur les enfants ou en leur barrant la route avec des troncs d'arbres. Et tout cela avant même que le dégel ait commencé...

En dépit de l'arrivée du printemps, les niveaux suivants n'en demeurent pas moins lugubres. Un des niveaux printaniers voit Peter pénétrer dans le camp déserté de la Sorcière blanche pour sauver son jeune frère Edmund. À l'instar de la Sorcière, ce niveau est surnaturel et effrayant malgré l'absence de neige et de glace. Uniquement éclairés par des flammes vacillantes et par la lueur de la lune, les sbires de la Sorcière blanche commencent à regagner le camp à travers les arbres et les buissons, créant une atmosphère à la fois menaçante et frénétique.

L'extrait du jeu cité dans l'exemple précédent ne présente qu'un petit aspect du gameplay dans son ensemble. D'ailleurs, ce niveau prend lui-même un tour particulier lorsque les forces de la Sorcière finissent par avoir raison des enfants. Chaque niveau possède sa propre apparence et son propre style de jeu, ce dont nous sommes très fiers. L'action est très variée : vous serez, par exemple, amené à fuir la maison londonienne des Pevensie avant qu'elle ne soit détruite par les bombes, à vous cacher de l'irascible gouvernante du manoir, à descendre un fleuve sur des blocs de glace, à sauver M. Castor d'un ogre maraudeur ou encore à appeler des renforts pour faire tomber des géants. Chaque niveau est unique.

Selon moi, ce qui distingue Narnia d'autres licences du même genre, c'est que la grande majorité des événements importants se déroulent en plein jour. Il n'y a pas d'obscurité totale ou de bancs de brouillard pour masquer l'immensité d'une armée ou déguiser des portions de l'environnement. Les détails les plus complexes ont été réalisés avec grand soin et sont facilement perceptibles (de la façon dont les centaures se déplacent aux détails de l'armure d'Otmin) et l'on s'aperçoit immédiatement de la véritable échelle de l'environnement. Tout au long du développement, nos graphistes sont restés fidèles à l'apparence et à l'ambiance du film, offrant au jeu des lieux identiques à leurs homologues cinématographiques. Et le résultat final est époustouflant !