

## Narnia – Entwicklertagebuch Punkt 1 – Wie alles anfang „Head First“-Textservice

Dieser Film musste früher oder später gedreht werden und für Jon Burton, Geschäftsführer des äußerst erfolgreichen Spielentwicklers Traveller's Tales, bedeutete dies, dass es dazu auch ein Spiel dazu geben musste. Der Film war natürlich „Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia“ und die Geschichte fesselte Burton bereits lange genug, um sie getreu umsetzen zu können.

Burton träumte schon früh davon, aus den Geschichten um Narnia ein Spiel zu machen. Die Geschichte von vier Kindern, die durch die Türen eines gewöhnlichen Kleiderschranks in eine magische Welt geraten, fesselte ihn seit seiner Kindheit. Da der Film sicher großes Interesse hervorrufen würde, war dem Besitzer von Traveller's Tales schnell klar, dass er ein Teil davon sein wollte und er beweisen musste, dass er der Richtige für die Spielbearbeitung war. Zum Glück hatte sich seine Firma schon in der Vergangenheit einen Namen mit der erfolgreichen Umsetzung von Filmen in Spiele gemacht und so erhielt er von den Disney-Studios, die den Film mitfinanzierten, den Auftrag. Jon erzählt: „Es war ein großartiger Tag, aber wir wussten auch, dass eine große Aufgabe vor uns lag.“

Das war aber noch untertrieben.

Schon die Frage, ob man das Spiel überhaupt entwickeln durfte, war ein anstrengendes Unterfangen. Die Frage, ob Disney das Spiel selbst veröffentlichen oder den Vertrag einem anderen Verleger geben würde, hing wie ein Schatten über den Verhandlungen. Falls es bei einem anderen Verlag herauskäme, wäre der Traum schnell ausgeträumt. Manche Verlage hätten die Entwicklung des Spiels sicher eher im eigenen Verlag durchgeführt, damit hätten sich die Pläne von Traveller's Tales für das Spiel schnell zerschlagen. Optimal wäre, wenn Disney das Spiel herausbringt und beide Firmen von dem Verhältnis profitieren, das sie über die Jahre aufgebaut haben. Im März 2004 war die Entscheidung gefallen, Disney erklärte, dass sie das Spiel selbst herausbringen würden.

Trotz der guten Zusammenarbeit musste natürlich ein formelles Angebot abgegeben werden. Dazu gehörte die Vorstellung einer spielbaren Demo-Version, um Disney das Potenzial einer so erfahrenen Firma wie Traveller's Tales zu beweisen. Nachdem dies getan war, musste die Firma „nur“ noch ein Spiel planen und entwerfen, das auf einem Film beruhte, der noch nicht gedreht war.

Die Unterstützung der Entwickler steht bei Disney ganz weit oben und obwohl Traveller's Tales sich bei ihrer Arbeit auf keinen bestehenden Film stützen konnten, erhielten sie für ihre Arbeit doch uneingeschränkten Zugriff auf die wachsende Sammlung an Bildern und Mitteln, die im Verlauf einer großen Filmproduktion entstehen. Damit konnte Jon Burton mit der echten Arbeit beginnen, nämlich der Gestaltung eines Spiels, das dem Film treu blieb. Die hochwertige Produktion und ein Drehbuch, das einen Kassenschlager versprach, mussten dabei auch in der Videospielversion spürbar sein, wie dies bereits in mehr als sechs früheren erfolgreichen Filmadaptionen geschehen war.

Während das Spiel Gestalt annahm, machte auch das Drehbuch Fortschritte und die Entwickler erhielten Anregungen vom Regisseur des Films: Andrew Adamson. Dadurch konnte das Team das Projekt in die richtige Richtung lenken. Es war einfach, sich mit der Leidenschaft zu identifizieren, dem Filmziel treu zu bleiben. So fiel es Jon und seinem Team leicht, Dinge frühzeitig zu planen. Dies änderte sich auch bis zum Abschluss der Arbeit nicht.

Traveller's Tales bemüht sich, ein erfolgreiches „Spiel zum Film“ zu erschaffen – und so Leuten die Chance zu geben, den Film in Spielform zu erleben. Traveller's Tales ist der Ansicht, dass diese Herangehensweise die beste aller Möglichkeiten ist, die einem Entwickler zur Verfügung steht. Die Designer konzentrieren sich dabei vor allem auf Aktivitäten und bauen das Spiel um sie herum auf. Manchmal kann eine Spielstufe aus einer einzigen Zeile im Drehbuch entstehen wie z.B.: „Sie reisten über den See zum gefrorenen Schloss.“ Während man im Film hier vielleicht eine Montage der reisenden Gefährten sieht, könnte diese Szene im Spiel zu einem

wichtiges Ereignis werden – dabei wird die Welt genauer ausgeschmückt und die Spieler können sich in ein weiteres Erlebnis vertiefen.

Im Verlauf dieser Arbeit fielen auch Entscheidungen über die Charaktere und welche Rolle sie im Spiel haben würden. Burton erinnert sich an Fragen, die die Umsetzung von „Toy Story“ betrafen. Es wurde die Möglichkeit diskutiert, lieber Buzz statt Woody zu spielen. Im Hinblick auf das Videospiel ist Buzz zweifellos der coolere Charakter, doch da man dem Film treu bleiben wollte, blieb Woody der Hauptheld. Diese Entscheidung machte sich unbedingt bezahlt. Bei Narnia war die Entscheidung komplizierter, da es hier schließlich vier Haupthelden gibt. Damit das Ganze noch mehr Spaß macht, beschloss Burton, eine Mehrspielerfunktion einzuführen, bei der man auch zusammenspielen kann, was bedeutet, dass jedes Spiel mit mindestens zwei Charakteren funktioniert. Aber selbst diese Entscheidung, so unterhaltsam sie klingen mag, zog wieder viele andere Dinge nach sich, die organisiert werden mussten, damit das Gefühl eines „Spiels zum Film“ erhalten blieb. Wie ließen sich bestimmte Szenen in das Spiel integrieren, wenn Buch und Film hier nur einen Charakter vorsahen. Wenn Lucy zum ersten Mal nach Narnia kommt, ist sie allein. Das ist ein zentraler Teil der Geschichte und einer, der das Umstellen einiger anderer Szenen nötig machte. Das war besonders wichtig, da die Mädchen, vor allem Lucy, eigenständige Spielcharaktere werden sollten. Eine ausgewogene Gewichtung scheint hier geglückt zu sein, denn vor kurzem wählte eine befragte Zielgruppe Lucy und Susan zu den Lieblingsfiguren für Kinder ab 10 Jahre.

Selbst ohne ein Drehbuch als Arbeitsvorlage hat es sich gelohnt, die Arbeit an einem der sicher größten Titel dieses Jahres zu beginnen. Diese Herausforderung war es wert, sich den Traum so viele Jahre lang klar vor Augen zu halten.