

Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia

Entwicklertagebuch Punkt 2 – Entwicklung der Charaktere

Interview: Andy Burrows – Stellvertretender Produzent

Der König von Narnia enthält einige der beliebtesten Charaktere in der Kinder- und Jugendliteratur. Wir sprechen hier nicht nur von Peter, Susan, Edmund und Lucy, sondern auch von Herrn Tumnus, der Weißen Hexe, Herrn und Frau Biber, dem Professor und natürlich von Aslan. Nicht zu vergessen – der Weihnachtsmann!

In einer Welt, in der diese und alle anderen Charaktere so umfassend dargestellt sind wie im Land Narnia, ist es bei der Entwicklung sicher eine große Herausforderung dafür zu sorgen, dass diese Persönlichkeiten im Videospiel lebendig werden. Die Verbindungen zwischen Spieler und Spielcharakter sind sehr wichtig und das gesamte Spiel muss diese Beziehungen bei jeder Gelegenheit stärken.

Als es also darum ging, die Eigenschaften jedes Charakters festzulegen, behielten wir diesen Anspruch stets im Kopf. Solch eine beliebte Geschichte zu respektieren bedeutete, dass wir Techniken so aufbauten, dass sie die jeweiligen Stärken (und Schwächen) der einzelnen Charaktere zur Geltung brachten. Jedes der vier Pevensie-Kinder wurde mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet – eine Funktion, die das Spielerlebnis untermauerte und damit im Verlauf des Spiels spannende Möglichkeiten bot. Diese Fähigkeiten lassen für jedes Kind einen einmaligen Spielstil erkennen. Wenn die Kinder z.B. vor hohen Schneeverwehungen stehen, die ihr Fortkommen behindern, liegt es an Peter, seine Größe und Stärke einzusetzen, um Lucy Huckepack zu nehmen. Das ist nicht nur eine durchdachte und logische Ergänzung zum Spielgeschehen, sondern wir stärken damit auch das Verhältnis zwischen Peter und Lucy. Dies ist eine charmante Bereicherung der Charakterentwicklung und hilft uns, an diese Welt zu glauben - so wie es auch bei den Büchern der Fall ist.

Wenn man sich über einige Fähigkeiten und Eigenschaften freut, die die Kinder im Laufe des Spiels zeigen, wird man verstehen, mit wie viel Liebe zum Detail das Spiel gestaltet wurde.

Peter ist natürlich der Älteste und Stärkste (Es wäre schwer, sich vorzustellen, dass Edmund Lucy dabei hilft, durch den Schneesturm zu kommen, oder?). Auch wenn er zu Beginn des Spiels unbewaffnet ist, wird er mit der Zeit Gegenstände finden, die ihm helfen, sich als mutiger und tüchtiger Bruder zu bewähren. Als Peter vom Weihnachtsmann ein besonderes Schwert erhält, wird klar, dass es allmählich ernst wird.

Susan ist die Zweitälteste und besitzt die Fähigkeit, unterschiedliche Waffen einzusetzen, wie Schneebälle und den besonderen Bogen, den sie vom Weihnachtsmann bekam. Während das Elfenbeinhorn sich als Geschenk von unschätzbarem Wert entpuppt um Hilfe herbeizurufen, so zeigt uns ihre Fähigkeit, durch Blasen von Herrn Tumnus' Panflöten Wesen in den Schlaf zu wiegen doch erst, wie anpassungsfähig diese junge Frau ist.

Edmund folgt als Nächster und beweist, dass er das flinkste aller Kinder ist. Er kann natürlich kämpfen, doch ist es seine Gewandtheit, die sich während des Spiels immer wieder als hilfreich erweist – besonders, als er beginnt sich selbst zu befreien.

Und schließlich gibt es da Lucy – die vertrauensvolle Seele, durch die wir Narnia im Buch zum ersten Mal sehen und die sich als ebenso kämpferisch und entschlossen entpuppt wie jeder Handlanger der Weißen Hexe. Lucy hat die Fähigkeit, ihre Brüder und Schwester zu heilen, noch bevor sie das wunderbare Feuerblumen-Elixir vom Weihnachtsmann erhält. Ihr kühner Geist entfaltet sich über den kleinen Dolch und ihrer Fähigkeit (unter anderen), auf Wölfe zu klettern und sie zu kontrollieren, während diese sich bemühen sie abzuschütteln. Diese Fähigkeiten sind ebenso aufregend wie nützlich – und entstanden vor allem, damit die Erzählung noch mehr Freude macht.

Natürlich könnten auch die tollsten Fähigkeiten den Spielablauf nicht aufwerten, wenn die Steuerungsmethode für die meisten Spieler zu kompliziert wäre. Auch in dieser Hinsicht zeichnet sich das Spiel aus, denn es folgt der altbewährten und vertrauten Formel, bei der die Mechanik dem Spiel nie in die Quere kommt. Die Auswahl eines Charakters erfolgt durch Drücken einer Taste, mit der man durch die verfügbaren Kinder blättern kann. Selbst der Einsatz besonderer Fähigkeiten erfolgt so intuitiv wie möglich. Ein Gegenstand lässt sich durch einmaliges Drücken einer Taste verschieben, während man für andere Aktionen zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein muss: Wenn man z.B. einen Stab trägt und in der Nähe eines Feuers vorbeigeht, dann – voilà – entzündet er sich und dient als Fackel, mit der man tiefer – na ja, mehr wird hier nicht verraten.

Das dient natürlich alles dazu, um die Leute und Plätze in Narnia lebendig werden zu lassen. Wenn wir an die Gesetze von Narnia glauben, sollte uns nichts davon abhalten, in die Nöte und Hoffnungen von vier ganz normalen Kindern einzutauchen.

„Der König von Narnia“ ermutigt solch eine Herangehensweise, da sich das Spiel das Beste an KI zunutze macht. Alle Handlanger der Hexe sind so unterschiedlich gestaltet wie die Kinder, denn die KI im Spiel stattet sie alle mit Fähigkeiten, Ängsten und Neigungen aus. Dieser Ansatz ganz individueller Einzelwesen macht die schwarzen Zwerge zu solch schwierigen Gegnern, da sie sich vom Schlachtengewühl und von Feuerpfeilen fernhalten. Minotauren stapfen in den Kampf und zeigen ausgeprägtes „Minotauren“-Verhalten, wenn sie die Kinder mit Hörnern und Schädeln umstoßen. Natürlich gibt es viele solcher Wesen: Gigantische Riesen, schnelle und gefährliche Wadenbeißer, heulende Werwölfe und die gebieterische Zyklopen sind weitere Beispiele, die die Vorstellungskraft beflügeln.

Die KI ist damit aber noch lange nicht ausgeschöpft, denn sogar die Kinder geraten unter ihren magischen Einfluss, wenn sie nicht direkt gesteuert werden. Und hier erkennen wir die Stärken, die aus der Zusammenarbeit der Pevensies entstehen, um selbst scheinbar aussichtslose Situationen zu meistern.

Besondere Fähigkeiten, interaktive Umgebungen, starke Persönlichkeiten und Armeen geheimnisvoller und magischer Wesen bilden die Basis eines Erlebnisses, das in der Hand des Spielers liegt. Unsere Menschlichkeit, unsere Fähigkeit, zu teilen und auf die Vorstellungskraft anderer zu reagieren, trägt das Spiel über diese Welt hinaus. Das wird am stärksten deutlich, wenn man im kooperativen Modus spielt. Hier ermöglicht das Spiel einem zweiten Spieler, hin und her zu springen – er kann bei Bedarf dem ersten Spieler helfen oder einfach am Geschehen teilnehmen und Spaß daran haben, gemeinsam Rätsel zu lösen und die frostige Herrschaft der Weißen Hexe zu beenden. In einer Welt, in der vier Kinder Könige und Königinnen werden können, scheint es nur mehr als passend, dass auch wir einer ähnlichen Bestimmung folgen können.