

Narnia – Entwicklertagebuch Punkt 3 – Entwicklung der Wesen
Andrew Burrows – Stellvertretender Produzent

Bisher haben wir die Herangehensweise erörtert, ein „Spiel zum Film“ zu machen, mit all den Vorteilen, die der Aufbau einer Welt und die Charakterdarstellung mit sich bringen. Das gibt den Menschen nicht nur die Möglichkeit, die Ereignisse des Films zu erleben, sondern sie haben auch die Chance, in diesen Ereignissen *zu schwelgen* und den Film aus einer anderen Perspektive zu spielen. Der Schlüssel, um diese Ergebnisse zu erreichen, liegt in der Entwicklung unserer Charaktere – spielbare und nicht-spielbare gleichermaßen.

Damit kommen wir zum nächsten Teil unseres Tagebuchs – den Wesen von Narnia, ein so interessantes und lohnenswertes Thema wie jedes andere. Es beweist, wie sehr beim Spiel auf Details geachtet wurde.

Durch Einsatz aller Wesen und Charaktere des Films erhöht das Spiel die Reichhaltigkeit von Narnia und ermöglicht es dem Spieler, mit den zahlreichen Bewohnern dieser winterlichen Welt auf Tuchfühlung zu gehen. Ob auf Seiten der Weißen Hexe oder Aslans, dieses bevölkerungsreiche Potenzial ist so sicher der Lebensnerv des Spiels wie unsere Haupt-Charaktere sein Herz sind. Jedes Wesen im Spiel ist ein getreues Abbild seines großen Film-Gegenstücks, bis zum letzten Stoßzahn und Nagel. Das bedeutet, die bösen Wesen sind alle fast ebenso bedrohlich wie die Weiße Hexe, während die guten Wesen so edel und mutig wie Aslan sind. Das Spiel geht nur insofern weiter als der Film, als es jedem einzelnen dieser Wesen seine eigenen persönlichen Eigenschaften verleiht.

Im Folgenden werden wir kurz die unterschiedlichen „Handlanger“ und „Anhänger“ beschreiben und sehen uns dann einen Überblick über ihre jeweiligen hilfreichen oder hinderlichen Aktivitäten an.

Die Handlanger

Alle bösen Wesen sind Handlanger. Sie stellen ihre Dienste zwangsweise zur Verfügung und repräsentieren die schlimmsten aller Charaktereigenschaften und unsere bösen Wesen bilden da keine Ausnahme. **WÖLFE** treten am zahlreichsten auf (und stehen in der Hierarchie an unterster Stelle) und sie arbeiten als Spione und Wächter für die Weiße Hexe. Sie sind unseren Pevensie-Kinder so schnell auf den Fersen, dass unbedachte Reisende schnell eine böse Überraschung erleben können. Wölfe sind keine große Herausforderung, es sei denn, sie gehören zur Variante des Grauen Wolfs – ein wesentlich grimmigerer Gegner, der nur durch Peters Kraft überwunden werden kann.

KOBOLDE schleichen und schlittern mit einer Durchtriebenheit durch unser Land Narnia, wie sie von solchen Wesen zu erwarten ist. Ihre dünnen Körper werden von scharfen Zähnen und eng stehenden Augen akzentuiert. Sie schwingen Arme wie lange Stangen, mit denen sie aus der Ferne angreifen können. Im Nahkampf lassen sich Kobolde leicht besiegen, doch ihre wahre Stärke liegt in ihrer Fähigkeit, den Feind durch flinke Bewegungen zu überraschen. Klettern und schwimmen sind die individuellen Fähigkeiten, die ihnen ihre Überraschungsangriffe ermöglichen.

Die kräftigen, trampelnden **OGER** schwingen riesige Holzkeulen und überragen die Kinder mit Furcht erregender Wirkung. Ihre größte Stärke wird deutlich, wenn man sieht, wie sie einen gigantischen Felsblock hochheben. Trotz ihrer legendären Dummheit raten wir dringend davon ab zu warten, ob sie den Felsen in die eigene Richtung werfen. Um dieses Wesen zu besiegen, muss man zusammenarbeiten – derartige Herausforderungen tauchen im Spiel immer wieder auf.

Es gibt ein weiteres Wesen, das die Kinder durch Werfen von Steinbrocken aus großer Höhe terrorisiert – es handelt sich dabei um die **HARPYIE** und ihre bösartigen Krallen, die diese tödlichen Felsen umklammern. Diese tückischen geflügelten Wesen greifen aus relativ sicherer Höhe an, denn am Boden sind sie besonders verwundbar.

Auch der **ZYKLOP** hält mit einem Auge nach den Kindern Ausschau. Der ZYKLOP ist noch

weitaus Furcht erregender als der OGER. Er trägt eine widerstandsfähige Rüstung aus Metall und schwingt eine furchtbare Axt. Die Pevensie-Kinder können weder durch Schlagen noch durch Stechen die dicke Haut durchdringen, also sind auch hier Teamwork und Einfallsreichtum die einzig wirksamen Waffen.

Während die ZYKLOPEN oft eingesetzt werden, um die Armeen der Weißen Hexe in die Schlacht zu führen, sind es die fabelhaften **MINOTAUREN**, die bei echter Gefahr im Mittelpunkt stehen. Der MINOTAURUS, halb Stier, halb Mensch, ist der gefährlichste Soldat in der Armee der Weißen Hexe. Ihrer unglaublichen Größe, Anzahl und der unbeschreiblichen Wildheit ihrer Angriffe entspricht die vollkommene Gemeinheit ihrer Waffen. Flegel und Kopesh-Schwerter arbeiten Hand in Hand mit den scharfen (sehr scharfen) geschwungenen Hörnern auf ihren Köpfen, die sie bei ihren Angriffen mit einschüchternder Wirkung zum Einsatz bringen. Dabei schwingen sie mit einem Schwert von einer Seite zur anderen, ehe sie nach vorn springen, um einen mit ihren Hörnern aufzuspießen. Dieser Furcht erregende Angriff muss abgewehrt und die dicke Rüstung zerstört werden, ehe sie besiegt werden können.

Und es sind tatsächlich allein die Kinder, die diese Kreaturen besiegen müssen.

Doch noch ist nicht alles verloren, denn der große und gute Aslan hat seine edlen Anhänger, die den Kampf ausgleichen. Dazu gehören natürlich die unbezwingbaren **HERR** und **FRAU BIBER**: Obwohl sie nicht unbedingt erste Wahl in Sachen Kampf sind, erweisen sie sich als von unschätzbarem Wert, wenn man den Wölfen der Weißen Hexe entkommen und Aslan selbst finden möchte. Die Bibers haben zu einem großen Netzwerk von Verstecken und Schlupflöchern in ganz Narnia Zugang – äußerst praktisch, wenn man fliehen muss oder auf der Suche nach verborgenen Schätzen sein Glück versuchen will.

Der listige **HERR FUCHS** wird häufig für einen Handlanger der Weißen Hexe gehalten. In Wirklichkeit (na ja, unserer Wirklichkeit) ist er eines der Wesen, die Aslan während der Herrschaft der Weißen Hexe treu ergeben waren. Wie alle Füchse in Narnia ist Herr Fuchs nicht nur listig und intelligent, sondern ein Meister darin, schwierige Situationen zu seinem Vorteil zu nutzen.

Die reichhaltige griechische Mythologie ist die Quelle vieler Wesen in Narnia und der **FAUN** ist dabei keine Ausnahme. Auch wenn Herr Tumnus der bekannteste Faun bleibt, gelang es der gesamten Art, der guten Sache treu zu bleiben. Faune sind imstande, ihre Liebe zur Musik zu nutzen, um schöne und bezaubernde Melodien hervorzubringen.

Die **SATYRN** sind nahe Verwandte der FAUNE, aber noch ziegenartiger als ihre Vettern. Sie sind daher auch stämmiger und stärker und bilden einen mutigen und loyalen Teil von Aslans Armee.

Die Ehrfurcht gebietende Präsenz der **ZENTAUREN** sind eine weitere wertvolle Bereicherung von Aslans Armee. Teils Mensch, teils Pferd ist der ZENTAUR im Kampf beeindruckend. Die Männchen setzen ihre scharfen Schwerter und Hufe ein, um Gegner zu besiegen. Die Weibchen setzen ihr beachtliches Talent als Bogenschützen ein, um all die abzuwehren, die Narnia und seinen Leuten Unheil zufügen.

Natürlich genügt selbst ein solches Aufgebot an großartigen, edlen oder schrecklichen Wesen nicht für das Spiel, selbst wenn sie genau den Wesen des Films entsprachen. Es war zusätzliche Arbeit nötig, um Wesen mit besonderen Fähigkeiten zu erschaffen, die den Gesamtfluss des Spiels noch weiter ausschmückten. So hilft beispielsweise Herr Biber den Pevensie-Kindern bei der Überwindung eines hölzernen Hindernisses, indem er sich hindurchknabbert. Er nutzt diese Gelegenheit, um seine herrlichen Zähne zu präsentieren. Andere Wesen werden in der Art ihrer Reaktionen von ihren eigenen Fähigkeiten geleitet. Minotauren und Minobauern wissen, dass sie bei einem Angriff ihre Köpfe senken müssen, um so ihre tödlichen Hörner einzusetzen. Kobolde wissen genau, wie sie sich am besten im Schatten verbergen, bevor sie aus dem Hinterhalt Spieler und Zwerge angreifen, und Zwerge sind fingerfertige Bogenschützen, die auf jede Entfernung gefährlich werden können.

Dies alles dient dazu, das Spiel so wirklichkeitsgetreu wie möglich zu gestalten. So sind wir von Anfang an stark mit dem Land Narnia verbunden, als das Kräftegleichgewicht hoffnungslos dem Bösen zugeneigt zu sein scheint und alle, die Aslan gegenüber treu sind, entweder in ständiger Angst leben oder als Statuen im Schloss der Weißen Hexe wohnen. Die Reise der Pevensie-Kinder durch viele Mutproben wird zur emotionalen Geschichte, in deren Verlauf sich die Kräfte verlagern. Vom einfachen Versuch, der Verfolgung zu entkommen, über die Erforschung der dunkelsten Verliese, bis schließlich zur endgültigen Konfrontation Aslans und der Weißen Hexe muss sich der Spieler mit jedem Aspekt seiner Fähigkeiten vertraut machen. Er muss seinen Gegner genauestens kennen, ehe er hoffen kann, siegreich aus dem Spiel hervorzugehen.