

## Entwicklertagebuch Punkt 4 - Schauplätze

Das Land Narnia ist der Stoff, aus dem Legenden sind: Es gibt gefrorene Wälder inmitten eines hundert Jahre währenden Winters, riesige Festungen in düsteren Bergen und sprechende Tiere. Doch die vier Kinder, die einen so großen Einfluss auf dieses Land nehmen, sind nicht in Narnia geboren und aufgewachsen, sondern in London - genau genommen in Finchley. Ebenso beginnt die Geschichte der Kinder nicht in Narnia, sondern in der „wirklichen Welt“. Das Verhalten der Kinder vor ihrem Betreten von Narnia spielt eine große Rolle für das, was passiert, als sie dort ankommen.

Als wir das Spiel „Der König von Narnia“ machten, wurde uns klar, wie wichtig es war, im Spiel auch die Bereiche der wirklichen Welt mit einzubeziehen. Wir lehnen uns nicht nur in unserem Titel stark an den Film an, sondern der Spieler erhält auch eine Vorstellung davon, woher die Kinder kommen und was die Besonderheiten jedes Einzelnen sind. Außerdem erhöht der Übergang von der vertrauten wirklichen Welt in das verzauberte Land Narnia den Kontrast zwischen den beiden Welten noch ein bisschen mehr.

Unser Spiel enthält zwei Bereiche, die sich nicht in Narnia befinden. Der erste Bereich liegt in London und entspricht dem Anfang des Films. Die Handlung spielt im Zweiten Weltkrieg im Haus der Pevensies während eines nächtlichen Bombenangriffs der deutschen Luftwaffe. Als die Bomben fallen, müssen die Kinder mit ihrer Mutter in einen sicheren Luftschutzbunker fliehen, bevor es zu spät ist.

Ein Spiel, das auf „Der König von Narnia“ basiert, so zu beginnen, mag für viele völlig überraschend kommen. Am Anfang fallen Bomben vom Himmel und London wird von Flammen eingeschlossen. Die Beleuchtung im raucherfüllten Inneren des Hauses gibt dieses Kriegsszenario wieder. Das Haus verdunkelt sich jedes Mal, wenn eine Bombe den Boden erschüttert und die Zimmer sind in ein unheimliches, orangefarbenes Licht getaucht. Das Haus sieht zu Beginn des Spiels unbeschädigt aus, mit Ausnahme ein paar zerbrochener Fenster und einiger sonderbarer Lichteffekte. Doch schon bald fallen die Bomben sehr viel näher und das gesamte Ausmaß des Schadens am Haus wird auffallend deutlich.

Der nächste Teil der wirklichen Welt findet in Professor Digorys Landhaus statt, wohin die vier Kinder geschickt wurden um dem Krieg zu entkommen. Wie man sich vorstellen kann, besteht das Landhaus des Professors aus großen, weitläufigen Zimmern, in denen etliche alte, reich verzierte Gegenstände stehen - ein perfektes Versteck, wenn die Kinder die jähzornige alte Haushälterin Frau Macready geärgert haben.

Alle Zimmer des Landhauses sind prächtig und beeindruckend ... mit einer Ausnahme: Es gibt ein einziges Zimmer, in dem ein schlichtes und einfaches Bett steht, dessen Wände leer sind und das einen simplen Holzboden hat. Außer einer toten Fliege auf dem Fensterbrett und dem alten Kleiderschrank des Professors ist das Zimmer leer.

Das Wort „Narnia“ beschwört im Geist derjenigen, die es kennen, sofort besondere Bilder herauf - Bilder eines Landes, das im ewigen Winter erstarrt ist, ohne Hoffnung auf Frühling oder Weihnachten. Oder es erscheinen einem Bilder des edlen Peter, der seine Armee mutig in die Schlacht führt. Visuell ist es ein bewegendes und inspirierendes Land, und unsere Künstler haben bei seiner detailgenauen Gestaltung eine beeindruckende Arbeit geleistet.

Wie bereits erwähnt betritt der Spieler Narnia, als es sich fest im Griff der Weißen Hexe befindet und im ewigen Winter erstarrt ist, den sie beschworen hat. Doch im Verlauf der Handlung beginnt der mächtige Aslan erneut, die Lande von Narnia zu

durchqueren. Die Landschaften tauen allmählich auf und schon bald ist Narnia ein Land von grünem Gras und blühenden Bäumen.

Der Unterschied zwischen den Winter- und Frühlingslandschaften ist auffällig und plötzlich, der Wechsel markiert eine Veränderung im Kräfteverhältnis, als die Weiße Hexe allmählich die absolute Herrschaft über Narnia verliert. Die zweite Hälfte des Spiels findet statt, nachdem das Eis geschmolzen ist.

Die Spielstufen im Eis sehen entsprechen gruselig aus – die gefrorene Landschaft und die unzähligen eisbedeckten Statuen, die überall herumstehen, vermitteln zunächst den Eindruck, dass die Zeit stehen geblieben ist. Doch bei genauerem Hinsehen, können andere Dinge wahrgenommen werden, die Feinheiten einer Winterlandschaft werden stärker deutlich ... Weiche Schneeflocken schweben in sanften Windstößen herab, schneebedeckte immergrüne Pflanzen wiegen sich langsam im Wind und Eisstücke spiegeln die Umgebung. Während die Spieler sich durch die Kälte bewegen, begegnen ihnen gefrorene Seen, die unter dem Gewicht der Kinder brechen und zerreißen, sie erleben eisige Winde, die so bitter sind, dass sie einen auf der Stelle fest gefrieren lassen und sie werden gegen die Handlanger der Hexe kämpfen, die die gefrorene Landschaft zu ihrem Vorteil nutzen: Sie werfen die Kinder mit Klumpen zerborstener Steine oder lassen alte, tote Bäume in ihren Weg fallen. Und das alles bereits, ehe das Land auch nur begonnen hat aufzutauen ...

Doch die Ankunft des Frühlings bedeutet nicht, dass die späteren Stufen nicht auf ihre Weise genauso schaurig wären. In einer Stufe, die in der Frühlingsumgebung angelegt ist, stürmt Peter in das verlassene Lager der Weißen Hexe, um seinen jüngeren Bruder Edmund zu retten. Obwohl es hier keinen Schnee und kein Eis gibt, ist auch diese Stufe unheimlich und bedrohlich, so wie es sich für eine Hexe gehört. Nur vom Schein der flackernden Flammen und dem Licht des Mondes erhellt, beginnen die Handlanger der Hexe durch die Bäume und Büsche der Umgebung ins Lager zurückzukehren, wodurch eine gleichsam drohende und wilde Atmosphäre entsteht.

Dieser gerade geschilderte winzige Teil des Spiels ist nur ein Aspekt des gesamten Spielverlaufs, und selbst diese Stufe endet mit einer besonderen Wendung, wobei die Streitkräfte der Hexe schließlich die Kinder überrennen. Jede Stufe hat ihr eigenes Aussehen und ihren eigenen Spielstil, und wir sind sehr stolz darauf, dass wir das geschafft haben. Die Abwechslung ist groß. Das reicht von der Flucht aus dem einstürzenden Haus der Familie Pevensie im kriegsgebeutelten London oder dem Verstecken vor der gereizten Haushälterin im Landhaus über die wilde Fahrt auf großen Eisschollen einen großen Fluss hinab bis zur Rettung von Herrn Biber vor plündernden Ogern oder dem Herbeirufen von Verstärkung, um mächtig aufragende Riesen umzuwerfen. Jede Stufe ist einmalig.

Für mich besteht einer der schönsten Unterschiede zwischen Narnia und anderen Lizenzspielen seiner Klasse darin, dass der überwiegende Teil seiner Hauptereignisse am hellichten Tag stattfinden. Da gibt es keine pechschwarze Dunkelheit oder riesige Nebelschwaden, die das Ausmaß der Armeen verbergen oder Teile der Umgebung verhüllen. Die genauen Details aller Einzelheiten wurden sorgfältig ausgeführt und das ist leicht zu erkennen – von der Art und Weise, in der sich die Zentauren bewegen bis zu den umfangreichen Details an Otmíns Rüstung – und die unglaubliche Fülle all dieser Details fällt sofort ins Auge. Unsere Künstler haben sich bei der gesamten Entwicklung stets an das Aussehen und die Atmosphäre des Films gehalten, sodass die Schauplätze in unserem Spiel genau an ihre Gegenstücke auf der Leinwand erinnern. Das Ergebnis lässt einem in der Tat die Kinnlade nach unten klappen.