

Narnia – dziennik developera część 1 – Początki
Cała naprzód. Pierwsze pomysły

Był pewien film, który ciągle czekał na realizację. Dla Jona Burtona, prezesa bardzo dobrze prosperującej firmy developerskiej Traveller's Tales, oznaczało to, że na realizację czekała także gra. Film ten to oczywiście Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa. Niepowtarzalny urok opowieści zachwycał Burtona już od tak dawna, że przyszedł wreszcie czas, by coś z tym zrobić.

Zrobienie gry na podstawie Opowieści z Narnii było marzeniem Burtona praktycznie od zawsze. Historia dzieci, które znalazły drogę do magicznej krainy przez zwykłą starą szafę urzekła go jeszcze w dzieciństwie. Gdy okazało się, że na podstawie książki powstanie film, właściciel Traveller's Tales już wiedział, że to projekt właśnie dla niego i po prostu musi się w niego zaangażować. Na szczęście firma miała za sobą kilka udanych produkcji będących adaptacjami filmów Disneya, co zdecydowanie wyszło jej na korzyść. Disney, koproducent obrazu, wkrótce wykonał telefon. Jon wspomina: „To był wspaniały dzień, ale wiedzieliśmy, że czeka nas trudne zadanie”.

To jednak mało powiedziane.

Już nawet rozpoczęcie prac nad grą było nie lada przedsięwzięciem. Sprawa tego, czy Disney sam powinien zająć się jej wydaniem, czy zlecić to zadanie komu innemu, nie była do końca jasna. Jeśli gra powędrowałaby do innego wydawcy, istniały duże szanse, że marzenie Burtona nigdy nie zostałoby zrealizowane. Niektórzy wydawcy mogliby zechcieć sami zająć się produkcją, co skutecznie pokrzyżowałoby plany Traveller's Tales. Dla firmy najkorzystniej by było, gdyby wydawcą gry pozostał Disney, ze względu na wieloletnią współpracę, jaka łączyła te dwie firmy. W marcu 2004 r. decyzja została podjęta i Disney ogłosił się wydawcą.

Oczywiście, pomimo zażyłego stosunku łączącego firmy, oficjalna propozycja nie została jeszcze złożona. Dopiero demo gry przekonało Disneya o ogromnym potencjale tak doświadczonego developera, jakim był Traveller's Tales. Teraz firmę czekało już „tylko” zaplanowanie i zaprojektowanie gry opartej na filmie, który jeszcze nie został zrealizowany.

Disney wiedział jednak, jak ważne jest wspieranie developera i Traveller's Tales, mimo braku filmu, otrzymało nieograniczony dostęp do ciągle rosnącej kolekcji projektów i środków towarzyszących zwykle produkcji większych obrazów filmowych. Dzięki nim Jon Burton mógł rozpocząć prace nad projektowaniem gry, która pozostałaby wierna filmowi. Wysoka jakość produkcji i przebojowy scenariusz musiały znaleźć swoje odzwierciedlenie w grze dzięki sprawdzonym i przetestowanym sposobom, które wykorzystywano już w ponad sześciu podobnych projektach realizowanych w oparciu o filmy.

W końcu gra zaczęła nabierać kształtu, podobnie zresztą jak scenariusz filmu. Developerzy mieli to szczęście, że mogli korzystać z pomocy reżysera obrazu, Andrew Adamsona, co umożliwiło im właściwe podejście do projektu. Już na początkowym etapie prac chęć pozostania wiernym wizji filmowej stała się głównym celem Jona i jego zespołu i towarzyszyła im do samego końca.

Celem Traveller's Tales było zrobienie udanej gry na podstawie filmu, danie ludziom szansy doświadczenia filmu w formie gry. Z wielu możliwości, jakie stoją przed developerem, takie podejście jest, według Traveller's Tales, najlepsze. Pozwala ono projektantom na wybranie najciekawszych wątków akcji i zbudowanie wokół nich gry. Czasem bywa, że cały poziom powstaje jednego zdania scenariusza, jak na przykład: „Przemierzali jezioro, by dotrzeć do mroźnego zamku”. Podczas gdy w filmie scena ta może zostać nakręcona w terenie z udziałem aktorów, w grze stanowi nie lada wyzwanie. Trzeba bowiem stworzyć świat w taki sposób, by umożliwić graczowi aktywne pogrążenie się w nim.

Nieodzowny element tego procesu stanowi określenie roli, jaką mają pełnić w grze bohaterowie. Burton wspomina problem, jaki zaistniał podczas pracy nad Toy Story, kiedy to omawiano możliwość grania Buzzem, zamiast Chudym. Z punktu widzenia gry Buzz był

zdecydowanie ciekawszą postacią, ale podjęto decyzję o dochowaniu wierności filmowi i to Chudy został głównym bohaterem gry. Jak się potem okazało, była to słuszna decyzja. W przypadku Narnii sprawa nie wyglądała jednak tak prosto, ponieważ w opowieści występuje aż czterech głównych bohaterów. Aby gra była ciekawsza, Burton postanowił wprowadzić opcję gry zespołowej, która oznaczała dla gracza konieczność wcielania się w co najmniej dwie postacie. Nawet ta decyzja, jakkolwiek interesująco by nie brzmiała, oznaczała kolejne problemy, z którymi trzeba było się zmierzyć przy produkcji, by jednocześnie zachować wrażenie „gry na postawie filmu”. Jak wprowadzić do gry sceny, które w książce i filmie dotyczyły tylko jednego bohatera? Gdy Łucja po raz pierwszy wkracza do Narnii, jest sama. Jako że jest to nieodłączna część całej historii, wymagała ona poprzestawiania niektórych scen. Było to szczególnie ważne, podobnie jak ważnym było uczynienie dziewczynek, a zwłaszcza Łucji, bohaterami wyjątkowo interesującymi. I chyba się to udało, gdyż ostateczne badania dowiodły, że Łucja i Zuzanna to najchętniej wybierane postacie wśród dzieci dziesięcioletnich i starszych.

Nawet przy braku ostatecznej wersji scenariusza, na którym można by się wzorować, rozpoczęcie pracy nad czymś, co z pewnością będzie jedną z największych produkcji tego roku, oznaczało, że warto było przez wszystkie te lata utrzymywać marzenie przy życiu.