

Opowieści z Narnii: Lew, czarownica i stara szafa

Dziennik developera, część 2 – Tworzenie postaci

Wywiad: Andy Burrows – drugi producent

W opowieści Lew, czarownica i stara szafa występują jedni z najbardziej lubianych bohaterów w całej literaturze dziecięcej. I nie chodzi tu tylko o Piotra, Zuzannę, Edmunda i Łucję, ale także o pana Tumnusa, Białą Czarownicę, pana Bobra i panią Bobrową, profesora no i oczywiście Aslana. Nie wspominając już o Świętym Mikołaju.

Gdy mówimy o świecie takim jak Narnia, w którym istnieje tyle wspaniałych i ciekawych postaci, jednym z największych wyzwań dla developera jest zadbanie o to, by te postacie ożyły także w grze. Relacje między graczem i jego bohaterem są tu kluczowe, dlatego cała gra musi je cały czas umacniać.

Właśnie to było dla nas najważniejsze, gdy zaczęliśmy omawiać wyróżniające cechy każdego z bohaterów. Żeby odpowiednio zrealizować tę ukochaną przez wszystkich historię, musieliśmy opracować technologie, które pozwoliłyby na podkreślenie indywidualnych atutów (i słabości) każdej postaci. Każde z czwórki rodzeństwa Pevensie otrzymało inne zdolności. Uczyniło to grę ciekawszą i otworzyło przed graczem szereg nowych możliwości. Zdolności te stanowią o unikalnym stylu gry dla każdego z dzieci. Gdy, na przykład, rodzeństwo napotyka na swojej drodze na głębokie zasy śnieżne, to do Piotra należy wykorzystanie swojego wzrostu i siły i wzięcie Łucji na barana. W ten sposób nie tylko wprowadzamy do programu pewne logicznie przemyślane rozwiązania, ale także umacniamy związek między Piotrem i Łucją. To ciekawy dodatek do rozwoju bohatera, który czyni grę bardziej wiarygodną i bliską temu obrazowi, jaki pamiętamy z książki.

Aby zrozumieć, jak dużą uwagę przykładają się w programie do szczegółów, warto przyjrzeć się niektórym zdolnościom i cechom dzieci przedstawionym w grze.

Piotr jest, oczywiście, najstarszy i najsilniejszy (czy wyobrażasz sobie Edmunda oferującego pomoc Łucji w przeprawie przez zasy?). Na początku gry będzie nieuzbrojony, ale możesz mieć pewność, że znajdzie wokół siebie jakieś przedmioty, które pomogą mu być odważnym i lojalnym starszym bratem. Gdy Piotr otrzymuje od Świętego Mikołaja wyjątkowy miecz, wiesz już, że od tego momentu akcja będzie jeszcze ciekawsza.

Zuzanna jest druga co do starszeństwa i posiada zdolność posługiwania się bronią dystansową, taką jak śnieżki lub wyjątkowy łuk, który otrzymała od Świętego Mikołaja. Jej drugi prezent, róg z kości słoniowej, jest nieoceniony we wzywaniu pomocy, a umiejętność korzystania z fletni pana Tumnusa pozwala na usypianie różnych stworów, co tylko dowodzi, że ta dziewczyna potrafi się dostosować do każdych warunków.

Edmund, trzeci co do starszeństwa, jest najbardziej zręczny ze wszystkich. Oczywiście, potrafi też walczyć, ale to właśnie jego zręczność nade wszystko przydaje się w grze – zwłaszcza, gdy próbuje się zrehabilitować przed resztą rodzeństwa.

Najmłodsza jest Łucja – przyjazna duszyczka, której oczami po raz pierwszy widzimy Narnię w książce. W grze udowadnia, że jest równie odważna i zdeterminowana, jak którykolwiek ze sług Białej Czarownicy. Łucja posiada zdolność leczenia swojego rodzeństwa nawet zanim otrzyma w prezencie od Świętego Mikołaja magiczny sok z Ognistego Kwiatu. Jej waleczny duch znajduje swoje ujście dzięki małemu sztyletowi oraz umiejętności dosiadanania wilków (i nie tylko wilków) i ich kontrolowania, podczas gdy zwierzęta robią wszystko, by zrzucić dziewczynkę. Są to umiejętności równie ekscytujące jak i pożyteczne i zostały wybrane głównie ze względu na radość, jaką gracz czerpie z posługiwania się nimi.

Oczywiście, żadne, nawet najciekawsze zdolności nie wzbogaciłyby gry, jeśli ich wykorzystanie

znajdowałyby się poza zasięgiem większości graczy. I tu po raz kolejny program wybija się ponad inne, gdyż przy jego realizacji zastosowano sprawdzoną zasadę: nigdy nie pozwól na to, by możliwości techniczne stanęły na przeszkodzie grze. Wybór, którego z rodzeństwa w danej sytuacji użyć sprowadza się do naciśnięcia jednego przycisku. Nawet korzystanie ze specjalnych zdolności jest najbardziej intuicyjne, jak to tylko możliwe. Popchnięcie lub podniesienie obiektu wymaga przyciśnięcia jednego przycisku, podczas gdy pewne działania mają miejsce przez bycie we właściwym miejscu we właściwym czasie. A więc jeśli masz w ręku patyk i przesuniesz go nad ogień to - czary mary – patyk zapala się i masz już użyteczną pochodnię, dzięki której możesz wejść głębiej do... Cóż... nie będziemy zdradzać całej fabuły.

Celem tego wszystkiego jest, oczywiście, ożywienie miejsc i postaci w Narnii. Jeśli mamy uwierzyć w prawa, którymi ten świat się rządzi, to nic nie powinno stać nam na przeszkodzie, by utożsamić się z problemami i nadziejami czwórki zwykłych dzieci.

Aby to osiągnąć, „Lew, czarownica i stara szafa” wykorzystuje to, co najlepsze ze sztucznej inteligencji. Wszyscy poddani czarownicy są równie różnorodni jak dzieci, ponieważ AI obdarza każdego z nich własnymi cechami, zdolnościami i lękami. To właśnie indywidualne podejście czyni czarne karły tak wymagającymi przeciwnikami, którzy trzymają się z dala od ferworu walki i strzelają z bezpiecznej odległości. Minotaury z kolei prezentują w bitwie typowe tylko dla siebie zachowanie, gdyż do zadawania dzieciom ciosów wykorzystują swoje rogi i łby. Oczywiście, takich stworów jest znacznie więcej: potężne olbrzymy, ujadające wilki i bezlitosne cyklopy to tylko kolejne przykłady na rozbudzenie wyobraźni.

Zadania sztucznej inteligencji na tym się nie kończą, gdyż podlegają jej także dzieci, które w danym momencie nie są przez nikogo kontrolowane. To właśnie tu możemy zobaczyć, jak zdolności rodzeństwa Pevensie świetnie się uzupełniają i dzięki współpracy dzieci potrafią znaleźć wyjście z najbardziej nawet skomplikowanej sytuacji.

Specjalne zdolności, interaktywne otoczenie, silne osobowości i armie dziwnych i magicznych stworów stanowią podstawę do przeżycia niesamowitej przygody, której przebieg leży już tylko w rękach gracza. Nasze człowieczeństwo, zdolność dzielenia się i współpracy z innymi przenoszą tę grę poza granice zwykłego świata. Tu drugi gracz ma możliwość odłączenia się lub przyłączenia do gry w każdym momencie, by pomóc pierwszemu graczowi, gdy zajdzie taka potrzeba, lub, po prostu, by móc cieszyć się grą razem z nim i wspólnie rozwiązywać łamigłówki oraz obalić mroźne rządy Białej Czarownicy. W świecie, gdzie czwórka dzieci może zostać królami, całkiem możliwe wydaje się to, byśmy my również mogli podążać za podobnym przeznaczeniem.