

Narnia – dziennik developera, część 3 – Tworzenie stworów  
Andrew Burrows – drugi producent

Już wcześniej mówiliśmy o zaletach robienia gry na podstawie filmu i o ułatwieniach, jakie to podejście zapewnia podczas tworzenia świata i postaci. Dzięki niemu ludzie mają szansę nie tylko doświadczyć pewnych wydarzeń z filmu, ale pójść o krok dalej i *cieszyć się* nimi, spojrzeć na film z zupełnie innej perspektywy. Kluczem do osiągnięcia tego celu jest właściwe stworzenie postaci, zarówno tych grywalnych, jak i tych sterowanych przez komputer.

Tak oto przechodzimy do kolejnego rozdziału naszego dziennika – stwory z Narnii. To temat bardzo interesujący, który także udowadnia ogromną dbałość o szczegóły twórców tej gry.

W grze występują wszystkie stwory i bohaterowie obecni w filmie, co świetnie oddaje ogromne bogactwo Narnii i umożliwia graczowi zmierzenie się z najróżniejszymi mieszkańcami tej mroźnej krainy. Te różnobarwne postacie, bez względu na to, czy stoją po stronie Białej Czarownicy czy Aslana, są krwią życia tej gry, tak jak główni bohaterowie są jej sercem. Każdy pojawiający się w niej stwór jest wierną kopią swojego filmowego odpowiednika, sporządzoną z dokładnością co do każdego kła i paznokcia. Oznacza to też, że złe stwory będą prawie równie okrutne jak ich lodowa pani, Biała Czarownica, a dobre stwory – równie szlachetne i odważne jak Aslan. W pewnym aspekcie gra wykracza jednak poza ramy filmu, gdyż każdy ze stworów otrzymuje w niej swoje własne, indywidualne cechy.

Przyjrzymy się teraz z osobna kilku „złym” i „dobrym” stworom, a następnie ogólnie powiemy kilka słów na temat tego, jak mogą one ułatwiać lub utrudniać graczowi zadanie.

Sługi czarownicy

Wszystkie złe stwory muszą być nazywane sługami. Istoty zmuszone do służalczości zwykle reprezentują najgorsze cechy ludzkiego charakteru i nasze złe stwory nie są tu wyjątkiem.

**WILKI** są najbardziej zwyczajne (i stoją najniżej w hierarchii) wśród wszystkich stworów i pracują jako strażnicy oraz szpiedzy Białej Czarownicy. Depczą po piętach naszym dzieciom Pevensie tak umiejętnie, że mogą tym zaskoczyć nie jednego nieostrożnego wędrowca. Wilki nie stanowią w grze największego wyzwania, chyba że pochodzą z gatunku szarych wilków – to już znacznie silniejszy przeciwnik, którego pokonać jest w stanie tylko Piotr.

**GOBLINY** skradają się i pełzają po całej Narnii z przebiegłością, jakiej można się spodziewać tylko po reprezentantach tego gatunku. Ich chude ciała zaopatrzone są w ostre jak brzytwa zęby i wąskie jak szparki oczy. Uzbrojone są w długą broń drzewcową, którą atakują z dystansu. W walce jeden na jednego Goblina dość łatwo pokonać, ale ich prawdziwa siła leży w umiejętności zaskoczenia wroga swoimi zręcznymi ruchami. Wspinaczka i pływanie dają im unikalne możliwości podczas przeprowadzania nieoczekiwanych ataków.

Silne i ociężałe **OGRY** uzbrojone są w ogromne drewniane maczugi i górują nad dziećmi budząc w nich strach. Ich ogromna siła robi szczególne wrażenie, gdy podnoszą któryś z wielkich głazów. Nie radzimy być wtedy w pobliżu i czekać biernie, aż rzucają nim w twoim kierunku, w czym najwyraźniej nie przeszkadza im ich legendarna głupota. Żeby pokonać ogra, trzeba będzie działać zespołowo – jest to jedna z tych opcji, która pojawia się z czasem w trakcie gry.

Jeśli mówimy już o głazach zrzuconych z ogromnych wysokości, spotkamy w Narnii jeszcze jednego stworę, który stosuje podobne metody w walce z dziećmi. Tym razem jest to **HARPIA** i jej przerażające szpony, które dzierżą śmiertelne kamienie. Te podstępne skrzydlate stwory atakują z powietrza, gdyż na ziemi są raczej bezbronne.

Dzieci muszą też uważać (przykro nam bardzo) na **CYKLOPY**. Znacznie straszniejsze nawet niż OGRY, CYKLOPY przyodziane są w mocną metalową zbroję i trzymają w ręku budzący grozę topór. Żadne ciosy dzieci Pevensie nie są w stanie przebić się przez ich twardą skórę. Jediną bronią w walce z CYKLOPEM jest współpraca i spryt.

Choć CYKLOPY często prowadzą armię Białej Czarownicy do walki, to nie one, ale osławione **MINOTAURY** stanowią w niej największe zagrożenie. MINOTAUR, w połowie byk i w połowie człowiek, jest najniebezpieczniejszym wojownikiem w armii Białej Czarownicy. Wielkości, ogromnej liczebności i okrucieństwu, z jakim atakują MINOTAURY, w pełni odpowiada ich przerażająca broń. Do dyspozycji mają nie tylko cepy i miecze, ale także ostre (bardzo ostre) zakrzywione rogi na głowie. W walce najpierw w przerażający sposób wymachują swoim mieczem, a następnie rzucają się na przód, by nadziać przeciwnika na swoje rogi. Żeby pokonać tego wroga, trzeba przebić się nie tylko przez jego przerażający atak, ale także przez grubą zbroję, którą ma na sobie.

I, tak, to właśnie dzieci Pevensie muszą je pokonać.

Jednak nie wszystko jeszcze stracone, gdyż wielki i dobry Aslan ma przyjaciół, na których może liczyć nawet podczas bitwy. Nie mogliśmy zapomnieć o wprowadzeniu do gry nieugiętych **PAŃSTWA BOBRÓW**, i mimo że nikt nie kwapi się do rekrutowania ich do swojej armii, ich pomoc okazuje się nieoceniona zarówno w ucieczce przed wilkami Białej Czarownicy, jak i w znalezieniu samego Aslana. Państwo Bobrowie posiadają zadziwiającą wiedzę na temat wszelkiego rodzaju kryjówek i nor rozsianych po całej Narnii – jest to całkiem przydatne, gdy chcesz uciec wrogowi lub próbujesz znaleźć ukryty skarb.

Przebiegły **PAN LIS** jest często brany za sługę Białej Czarownicy. W rzeczywistości (cóż, w naszej rzeczywistości) jest on jednym z tych stworzeń, które pozostały wierne Aslanowi i oparły się JEJ mroźnym rządóm. Jak wszystkie lisy w Narnii, pan Lis jest nie tylko sprytny i inteligentny, ale posiada niezwykle dar obracania nawet najgorszych sytuacji na swoją korzyść.

Bogata mitologia grecka to źródło pochodzenia wielu stworzeń w Narnii i **FAUN** nie jest tu wyjątkiem. Podczas gdy pan Tumnus pozostaje najsłynniejszym z faunów, to także całej rasie udało się pozostać wierną sprawie dobra. Fauny potrafią wykorzystywać swoją miłość do muzyki do wyczarowywania przepięknych, magicznych melodii.

Z FAUNEM ściśle spokrewniony jest **SATYR**, który jeszcze bardziej przypomina kozła, niż jego kuzyn. W efekcie SATYRY są bardziej przysadziste i silniejsze i stanowią bardzo odważną i męzną część armii Aslana.

Obecność budzących podziw **CENTAURÓW** ogromnie wzbogaca armię Aslana. Pół człowiek, pół koń, CENTAUR jest niezastąpiony w bitwie. Samce walczą z przeciwnikiem przy pomocy ostrych mieczy i kopyt, natomiast samice tego gatunku wykazują szczególne umiejętności jako łuczniczki, broniąc Narnię i jej lud przed każdym, kto ośmiela się podnieść na nich rękę.

Oczywiście, nawet cały szereg wspaniałych, szlachetnych i przerażających stworów nie byłby nic wart, gdyby nie idealne dopasowanie do ich filmowych odpowiedników. O wiele więcej pracy wymagało jednak opracowanie stworów ze specjalnymi zdolnościami, które wykorzystywane były potem w ogólnym toku gry. Na przykład, pan Bóbr pomoże dzieciom przedrzeć się przez drewnianą przeszkodę poprzez wygryzienie w niej dziury – czy to nie świetny sposób na pokazanie tak wspaniałych zębów? Inne stwory również wykorzystują w grze swoje specjalne zdolności. Minotaury i Minobary schylają głowę podczas ataku, aby użyć swoich śmiertelnych rogów, Gobliny dobrze wiedzą jak czaić się w ciemności i urządzać zasadzki na gracza, a karły, cóż... karły są wysmienitymi łucznikami, którzy mogą być bardzo niebezpieczni z każdej odległości.

To wszystko potęguje realizm gry i pozwala na łatwiejsze pograżenie się w świecie Narnii już od pierwszej chwili, kiedy to równowaga między siłami dobra i zła wydaje się być zdecydowanie zachwiana na korzyść zła i wszyscy, którzy pozostali wierni Aslanowi, albo żyją w ciągłym strachu albo goszczą w zamku Białej Czarownicy... jako posągi. Kierowanie dziećmi Pevensie w tej trudnej i pełnej przygód podróży staje się opowieścią emocjonalną, gdyż z biegiem czasu ta równowaga się zmienia. Przez cały czas, zaczynając od szalonej ucieczki przed pościgiem, poprzez odkrywanie najciemniejszych lochów, aż po końcową konfrontację między Aslanem a Białą Czarownicą, gracz musi umieć wykorzystać każdy aspekt zdolności

swoich bohaterów oraz znać każdy aspekt zdolności ich wroga, zanim będzie mógł liczyć na ostateczne zwycięstwo.