

Dziennik developera #4: Lokalizacje

Narnia to legendarna kraina pokryta ośnieżonymi lasami, w której panuje stuletnia zima. Znajdziemy w niej ogromne zamki wznoszące się na górskich wyżynach i zwierzęta mówiące ludzkim głosem. Jednak dzieci, które mają odegrać kluczową rolę w uratowaniu tego świata, nie urodziły się ani nie wychowały w Narnii, ale w jednej z dzielnic Londynu. Opowieść nie rozpoczyna się w magicznej krainie, ale w „realnym świecie” i postawy dzieci przed wkroczeniem do Narnii znacząco wpłyną na to, co się stanie, gdy już się tam znajdą.

Podczas tworzenia gry „Lew, czarownica i stara szafa” zrozumieliśmy, że bardzo ważne jest wprowadzenie do niej poziomów, które dzieją się w realnym świecie. Zapewnia to nie tylko większą zgodność z filmem, ale także sygnalizuje graczowi prawdziwe pochodzenie głównych bohaterów oraz prezentuje ich indywidualne cechy charakteru. Poza tym, przejście ze znanego graczowi realnego otoczenia do magicznej krainy, jaką jest Narnia, czyni kontrast między tymi dwoma światami nieco bardziej wyjątkowym.

Nasza gra posiada dwa obszary, które nie są zlokalizowane w Narnii. Pierwszy z nich umiejscowiony jest w Londynie i odnosi się do początku filmu. Akcja gry ma miejsce w czasie II wojny światowej w domu państwa Pevensie w czasie nocnego nalotu niemieckich bombowców. Bomby spadają, a dzieci wraz z mamą muszą przedostać się do schronu przeciwlotniczego, zanim będzie za późno.

Dla wielu osób ten pierwszy poziom gry będzie pewnie ostatnią rzeczą, jakiej się spodziewali od programu opartego na „Lwie, czarownicy i starej szafie”. Rozpoczyna się on od obrazu bomb spadających z nieba i ognia pochłaniającego Londyn. Oświetlenie w wypełnionym dymem wnętrzu odzwierciedla realia wojny. W domu robi się ciemno za każdym razem, gdy bomba uderza o ziemię, a pokoje wypełniają się złowieszczym pomarańczowym światłem. Gdy gra się rozpoczyna, dom wygląda na praktycznie nietknięty, nie licząc kilku wybitych szyb i słabego oświetlenia. Jednak już wkrótce bomby zaczną spadać coraz bliżej domu i ich niszczycielska siła stanie się aż nazbyt widoczna.

Kolejnym miejscem z realnego świata jest posiadłość profesora Digorego. Tu wysłano czwórkę dzieci, by ustrzec je przed wojną. W wiekowej posiadłości profesora znajduje się mnóstwo dużych pokoi wypełnionych starymi, ozdobnymi rzeczami, które stanowią wspaniałą kryjówkę przed wyjątkowo nerwową gospodynią, panią Macready.

Wszystkie pokoje w posiadłości są wielkie i imponujące... z wyjątkiem jednego – zwykłej garderoby z gołymi ścianami i drewnianą podłogą. Pomieszczenie jest puste, jeśli nie liczyć martwej muchy na parapecie i starej szafy profesora.

Słowo „Narnia” od razu wyzywa konkretne skojarzenia w umysłach tych, którzy o niej słyszeli – obraz krainy pokrytej wiecznym śniegiem, bez nadziei ani na wiosnę ani na święta, obraz mężnego Piotra odważnie prowadzącego swoją armię do walki. Wizualnie jest to inspirująca, poruszająca serca kraina i nasi graficy mieli przed sobą bardzo trudne zadanie oddania tego wszystkiego w grze.

Jak już wcześniej było mówione, gracz pojawia się w Narnii, gdy znajduje się ona w mroźnym uścisku Białej Czarownicy i jej wiecznej zimy. Jednak z czasem potężny Aslan znów zaczyna chodzić po tych ziemiach i w krajobrazie pojawiają się pierwsze oznaki wiosny, które wkrótce całkiem zmienią Narnię w zieloną, kwitnącą krainę.

Kontrast między zimą a wiosną jest zarówno uderzający, jak i nagły i zmiana ta oznacza także zmianę równowagi sił w walce dobra ze złem: Biała Czarownica

zaczyna tracić swoją władzę nad Narnią. Druga połowa gry rozgrywa się już po stopnieniu śniegów.

Sceneria poziomów rozgrywających się zimą przyprawia o gęsią skórkę. Mroźny krajobraz usłany jest wieloma lodowymi posągami, co sprawia wrażenie, że czas się tu zatrzymał. Jeśli przyjrzymy się uważniej, odkryjemy kolejne niuansy zimowego krajobrazu: małe płatki śniegu spadają delikatnie na ziemię, wiecznie zielone pokryte śniegiem rośliny kołyszają się na wietrze – wszystko to nadaje otoczeniu wyjątkowy, mroźny charakter. W swojej wędrówce przez zimę gracze napotkają na zamrożone jeziora, które pękają wprost pod nogami stąpających po nich dzieci, doświadczą lodowatych zamieci potrafiących w jednej chwili zamienić człowieka w sopel oraz będą walczyć przeciw sługom czarownicy umiejącym wykorzystywać zimowy krajobraz na swoją korzyść i rzucać w dzieci bryłkami pokruszonego kamienia lub przewracać stare, martwe drzewa, by zagrozić im drogę. I to wszystko zanim jeszcze rozpocznie się odwilż...

Jednak nadejście wiosny nie oznacza, że kolejne poziomy są mniej groźne. W jednym z nich Piotr wkracza do opuszczonego obozu Białej Czarownicy, by uratować młodszego brata, Edmunda. Krajobraz odzwierciedla tu naturę wroga i napawa grozą pomimo braku śniegu. Gdy do obozu zaczynają wracać sługi czarownicy i wyłaniają się z krzaków oświetleni jedynie migoczącym ogniem i blaskiem księżyca, tworzy się przerażająca i pełna napięcia atmosfera.

Mały fragment gry wspomniany w powyższym przykładzie to tylko jeden jej aspekt i nawet on kończy się nieoczekiwanym zwrotem akcji, gdy siły Czarownicy w końcu wkraczają na teren małych bohaterów i ich sojuszników. Każdy poziom ma swój charakter i styl gry, z czego zresztą jesteśmy dumni. Od ucieczki z zawalającego się domu w nękanej wojną Londynie lub ukrywania się przed rozdrażnioną gospodynią w posiadłości, aż po spływanie w dół wielkiej rzeki na popękanej krze, ratowanie pana Bobra przed złym ogrem lub wzywianie posiłków do pokonania potężnych olbrzymów – cała ta różnorodność sprawia, że każdy poziom jest wyjątkowy.

Dla mnie jedną z najlepszych cech, które odróżniają Narnię od innych tego typu projektów jest to, że większość akcji rozgrywa się w środku dnia. Nie znajdziemy tu ani nieprzeniknionej ciemności ani przesuwających się obłoków mgły, które maskowałyby pełny rozmiar armii wroga lub ukrywały pewne elementy krajobrazu. W oczy rzuca się natomiast staranność i dbałość o każdy szczegół – od sposobu w jaki poruszają się centaury aż po skomplikowane detale zbroi Otmína. Nasi graficy pozostawali wierni książce i filmowi przez cały proces produkcji. Pozwoliło to na dokładne odwzorowanie miejsc pokazanych w filmie i w efekcie przyczyniło się do powstania czegoś naprawdę nadzwyczajnego.