

Narnia – diário do criador parte 1 – Para Começar Uma primeira palavra aos direitos de autor

Este era o filme que estava há muito à espera de ver acontecer e, para Jon Burton, Director Executivo da empresa de produção de jogos de sucesso Traveller's Tales, isso significava que também havia um jogo à espera para o seguir. Tratava-se, é claro, do filme *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch, and the Wardrobe* e o duradouro encanto da sua história fez com que Burton tivesse pensado nele o tempo suficiente para se decidir a fazer alguma coisa nesse sentido.

Fazer um jogo sobre a história de Narnia era um dos sonhos de juventude de Burton. A história do que acontece quando quatro crianças encontram o caminho para um mundo mágico através das portas de um vulgar guarda-fatos, tinha-o cativado desde a infância. Dado o interesse que ia certamente ser gerado pelo filme, o dono da Traveller's Tales sabia que tinha que vir a estar envolvido nisso e que teria que criar um cenário excelente para a aplicabilidade da sua ideia. Felizmente que a ligação histórica da companhia com a criação de adaptações de filmes que foram produções de sucesso e muito cativantes de jogar, funcionou a seu favor quando a Disney, co-financiadora do filme, fez o telefonema esperado. Como Jon recorda: "Foi um grande dia, mas sabíamos que tínhamos uma tarefa gigantesca pela frente".

Isto foi um cálculo muito por baixo.

Até mesmo conseguir chegar a fazer o jogo, foi uma árdua tarefa. As questões de saber se a Disney iria publicar ela própria o jogo ou contratar outro editor para o fazer, pairavam no ar. Se fosse para outro produtor, então as hipóteses de realizar aquele sonho poderiam desfazer-se em fumo. Alguns editores poderiam tomar a decisão de fazer eles próprios a produção, fechando assim a porta à Traveller's Tales e aos seus planos para o jogo. A situação ideal seria a de ser a Disney a publicá-lo beneficiando da relação de entreaajuda que ambas as companhias tinham construído ao longo dos anos. Por alturas de Março de 2004 a decisão tinha sido tomada e a Disney declarou-se a si própria como editora.

Obviamente que, apesar da forte relação, teve mesmo assim que ser feita uma proposta formal. Foi precisa uma demonstração jogável para mostrar à Disney o potencial de que iria dispor ao contratar uma companhia tão experiente como a Traveller's Tales. Feito isso, a companhia tinha apenas a "simples" tarefa de conceber um jogo baseado num filme que ainda estava por filmar.

O apoio ao desenvolvimento tem elevada prioridade na lista da Disney e a Traveller's Tales descobriu que mesmo sem ter ainda um filme sobre o qual trabalhar, o processo seria auxiliado por um acesso ilimitado à crescente colecção de imagens e de recursos que acompanham a produção de um filme de grande envergadura. Com estes dados a entrar em força, Jon Burton podia começar o verdadeiro trabalho de conceber um jogo que iria manter-se fiel ao filme. Valores de alta produção e um guião de sucesso teriam que ser transportados para a versão do videojogo por meio de uma abordagem já testada em seis iniciativas anteriores de sucesso.

À medida que o jogo começou a tomar forma, os argumentistas e os programadores tiveram a vantagem de receber indicações do realizador do filme, Andrew Adamson. Isto permitiu à equipa fazer a abordagem ao projecto da maneira correcta. A paixão de permanecer fiel ao filme era algo com que era fácil identificarem-se e tanto Jon como a sua equipa se adaptaram muito bem a isso, quando começaram as primeiras planificações. Foi algo que iria permanecer com eles até ao fim.

O objectivo da Traveller's Tales é o de fazer um "Jogo do Filme" de sucesso – dar às pessoas a possibilidade de experimentar o filme em forma de jogo. Das muitas opções abertas aos criativos, a Traveller's Tales acredita que está é, geralmente, a abordagem mais forte. Permite aos programadores agarrar em pontos de acção e construir o jogo em seu redor. Por vezes um nível pode derivar apenas de uma única linha do argumento como seja a frase "E viajaram através do lago até ao castelo gelado". Enquanto que no filme isto pode tomar a forma de

uma montagem dos actores viajando, no jogo poderá ser um evento principal – dando corpo ao mundo onde a acção decorre e proporcionando uma experiência adicional onde o jogador se envolverá.

Parte deste processo envolveu a decisão sobre as personagens e o papel que teriam no jogo. Burton relembra os problemas que surgiram ao fazer o Toy Story onde foi discutida a opção de fazer o papel de Buzz em vez de Woody. Enquanto Buzz é, indubitavelmente, a personagem mais fixe em termos de videojogo, foi tomada a decisão de se permanecer fiel ao filme e ter Woody como o herói central. Foi uma decisão que se mostrou bem compensadora. Com Narnia, a escolha foi mais complicada, dado o facto de que havia quatro heróis principais. Para tornar as coisas mais divertidas, Burton decidiu introduzir uma funcionalidade de jogo multi-jogador em cooperação o que implicava que qualquer jogo tivesse que funcionar, pelo menos, com duas personagens. Até esta decisão, por muito divertida que parecesse, trouxe com ela um conjunto completo de questões que tiveram que ser tratadas de modo a que se mantivesse a sensação de “Jogo de Filme”. Como poderiam certas cenas ser incluídas no jogo quando o livro e o filme apenas especificavam a inclusão de uma personagem? Quando Lucy entra pela primeira vez em Narnia, está sozinha. É uma parte integrante da história e uma que exigiria uma alteração das cenas. Isto foi sobremaneira importante como foi importante também, fazer das raparigas – especialmente de Lucy – personagens convincentes do jogo, por direito próprio. O equilíbrio foi conseguido pois, segundo parece, um grupo alvo identificou recentemente Lucy e Susan como as escolhas favoritas das crianças acima de 10 anos.

Mesmo sem um argumento definido a funcionar em seu favor, a tarefa de começar o trabalho naquilo que virá a ser uma das maiores marcas do ano, significava que valera a pena manter o sonho vivo durante todos aqueles anos.