

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Diário de desenvolvimento, parte 2 – Desenvolvimento das personagens

Entrevista: Andy Burrows – Produtor Associado

The Lion, The Witch and The Wardrobe apresenta algumas das mais amadas personagens da literatura infantil. Não falamos apenas de Peter, Susan, Edmund e Lucy mas também do Sr. Tumnus, da Bruxa Branca, do Sr. e Sra. Castor, do Professor e naturalmente de Aslan. E quem irá esquecer-se do Pai Natal?

Num mundo onde estes e outros personagens são tão bem desenhados como a própria terra de Narnia, torna-se claro que um dos maiores desafios é garantir que estas personalidades ganhem vida no videojogo. As ligações entre o jogador e a personagem são vitais e todo o jogo deve realçar estes relacionamentos em cada oportunidade.

Por isso, quando chegou a altura de definir os atributos de cada personagem, esta abordagem estava na frente das nossas decisões. Respeitar uma história tão estimada implicava ter o cuidado de construir tecnologias que fizessem brilhar os pontos fortes (e as fraquezas) individuais. Cada uma das quatro crianças Pevensie foi desenhada com capacidades diferentes – uma funcionalidade que iria servir de base a toda a experiência de jogo e conduzir a emocionantes possibilidades mais à frente. Estas capacidades ajudam a marcar estilos de jogo únicos para cada criança. Quando, por exemplo, os miúdos são confrontados com um forte nevão que poderá impedir o seu progresso, cabe a Peter usar a sua altura e força levando Lucy aos ombros. Não só temos uma adição ao jogo, lógica e bem pensada, como também reforçamos a relação entre Peter e Lucy. É um aditamento encantador ao desenvolvimento da personagem e ajuda-nos a acreditar no mundo tal como o fizéramos com os livros.

Vale a pena apreciar algumas das capacidades e atributos que as crianças apresentam ao longo do jogo, por forma a compreender a quantidade de pormenores que ele envolveu.

Peter, evidentemente, é o mais velho e o mais forte (conseguem imaginar Edmund a querer ajudar Lucy durante a tempestade?). Poderá estar desarmado no início do jogo mas podem ter a certeza que encontrará objectos que o ajudarão a tornar-se num irmão forte e corajoso. Quando Peter recebe uma espada especial do Pai Natal perceberás que a acção, a partir daí, se vai tornar bem mais séria.

Susan é a segunda mais velha e está equipada com a capacidade de usar armas de longo alcance como sejam bolas de neve e o arco especial que lhe foi oferecido pelo Pai Natal. Com o seu inestimável Corno de Marfim que pode ser usado para a chamar em socorro de alguma situação, faz também parte das suas capacidades utilizar as flautas de Mr. Tumnus para pôr qualquer criatura a dormir, o que nos mostra exactamente como esta jovem é adaptável.

Edmund vem a seguir e demonstrou ser o mais ágil de todos. É óbvio que consegue lutar mas é esta sua agilidade que se torna mais útil ao longo do jogo – especialmente quando se trata de se salvar.

Finalmente temos Lucy – a alma confiante através da qual vimos Narnia pela primeira vez no livro e que demonstra ser tão feroz e determinada como qualquer um dos acólitos da Bruxa Branca. Lucy tem a capacidade de curar os seus irmãos e irmã ainda antes de receber a maravilhosa bebida da Flor de Fogo que lhe dá o Pai Natal. O seu espírito vigoroso liberta-se através do pequeno punhal e da capacidade de montar os Lobos (entre outros) e de os controlar enquanto eles tudo fazem para a derrubar. Estas capacidades são tão emocionantes como úteis – escolhidas pelo prazer que trazem à narrativa, acima de tudo o resto.

É evidente que nem todas as capacidades do mundo poderiam realçar a acção de jogo se o método de controlo fosse inacessível à maioria dos jogadores. É neste ponto que o jogo revela

a sua excelente qualidade, seguindo uma fórmula já testada e experimentada que consiste em nunca deixar que a mecânica venha atrapalhar o jogo. Para seleccionar a personagem é tudo uma questão de premir um botão para percorrer cada uma das crianças disponíveis. Mesmo o uso de habilidades especiais é tão intuitivo quanto possível. Empurrar um objecto requer apenas um toque num botão para o agarrar, enquanto algumas acções ocorrem simplesmente pelo facto de se estar no local certo na altura certa – por isso, se levares um pau na mão e te aproximares de uma fogueira – já está! Ele incendeia-se e transforma-se numa útil tocha que te permite avançar mais profundamente para o interior do – bem, isso já era revelar demais.

O objectivo de tudo isto é obviamente o de deixar viver o povo e os locais de Narnia. Se acreditarmos nas leis de Narnia, então nada se oporá ao nosso caminho enquanto nos vamos embrenhando nas promessas e esperanças de quatro vulgares crianças.

The Lion, The Witch and The Wardrobe encoraja esta abordagem tirando partido do que há de melhor em Inteligência Artificial. Todos os servos da Bruxa são tão diferentes como as próprias crianças porque a IA do jogo atribui capacidades, medos e tendências a cada um deles. É uma abordagem individual que torna os Duendes Negros em adversários bem difíceis enquanto se mantêm afastados das brigas e das setas em chamas. Os Minotauros entrarão no combate apresentando comportamentos específicos de 'minotauros' dado que usam cornos e caveiras para atacar as crianças. Claro que há muitas criaturas deste tipo: enormes gigantes, rápidos e perigosos Quebra-Pés, uivantes lobisomens e insensíveis Ciclopes são apenas exemplos para atizar a imaginação.

A IA também não pára aí pois mesmo as crianças caem dentro do seu feitiço mágico quando não estão a ser directamente controladas. É aqui que vemos os pontos fortes dos Pevensie a trabalhar em cooperação para ultrapassar situações aparentemente insuperáveis.

Capacidades especiais, cenários interactivos, fortes personalidades e exércitos de estranhas e mágicas criaturas formam a espinha dorsal de uma experiência que assenta nas mãos do jogador. A nossa humanidade, a nossa capacidade de partilhar e corresponder à imaginação dos outros, levará o jogo para lá deste mundo. Em lado algum isto é mais evidente do que quando se joga no modo para dois jogadores. Neste caso, o jogo permite a um segundo jogador que entre e saia – ajudando o primeiro jogador quando necessário ou simplesmente envolvendo-se na acção pelo simples prazer de trabalhar em cooperação para solucionar os enigmas e derrotar o decreto de enregelamento da Bruxa Branca. Num mundo onde quatro crianças se podem tornar reis e rainhas, parece adequado que também nós possamos seguir um destino semelhante.