

Nestas páginas temos vindo a discutir a abordagem de fazermos 'o jogo do filme' com todas as vantagens de construção de um mundo e de retrato de personagens que isso envolve. Não só esta abordagem dá às pessoas a possibilidade de experimentar os acontecimentos do filme, mas vai mais além, dando-lhes a hipótese de se revelarem nesses acontecimentos e jogar o filme de uma perspectiva diferente. A chave para este objectivo assenta no desenvolvimento das nossas personagens – e da mesma forma para aquelas que se podem jogar, ou para as que se não podem.

E assim avançamos para a próxima parte do nosso diário – as criaturas de Narnia, tão interessantes e valiosas como tópico, como qualquer outra coisa e de molde a deixarem revelar a profundidade dentro do jogo.

Apresentando todas as criaturas e personagens do filme, o jogo realça a riqueza de Narnia e permite ao jogador caminhar passo-a-passo com os muitos cidadãos deste mundo invernososo. Quer ao lado da Bruxa Branca, quer acompanhando Aslan, este populoso potencial é o que dá vida ao jogo, tanto quanto as personagens principais lhe ocupam o coração. Cada criatura do jogo é uma recreação fiel do seu correspondente no filme do alto da cabeça à ponta do pé. Isto significa que as criaturas más serão quase tão ameaçadoras como a Bruxa Branca, enquanto as boas serão tão nobres e corajosas como Aslan. Onde o jogo vai mais além do que o filme é ao dar a cada uma destas criaturas os seus próprios traços individuais.

Vejamos rapidamente alguns dos vários 'servos' e 'seguidores' e depois analisemo-los juntos numa visão geral do modo como todos trabalham, quer para ajudar, quer para dificultar.

#### Os Cúmplices

Todas as criaturas más tem que ser chamadas cúmplices. Postos ao serviço, eles representam os piores de todos os traços de carácter e as nossas malévolas criaturas não são excepção. Os **LOBOS** são os mais vulgares (se não os mais inferiores) da população de criaturas e podem agir como espiões e guardas da Bruxa Branca. Andam no encalço das crianças Pevensie a velocidades que podem surpreender o viajante distraído. Os Lobos não representam um grande desafio a não ser que surjam na variante de Lobo Cinzento – um adversário muito mais feroz, que apenas Peter tem força para vencer.

Os **DUENDES** espreitam e deslizam pela nossa terra de Narnia com toda a capacidade de dissimulação que é inerente a tais criaturas. As suas caras magricelas estão pontilhadas por dentes aguçados e olhinhos estreitos e brandem uma longa vara com a qual atacam de longe. No combate um-contra-um os duendes são facilmente vencidos mas a sua verdadeira força assenta no facto de poderem surpreender o inimigo com os seus ágeis movimentos. Trepando e nadando conseguem capacidades únicas quando lançam ataques surpresa.

O duros e pesados **OGRES** carregam enormes clavas de madeira e elevam-se acima das crianças com um efeito assustador. A sua grande força é mais evidente quando assistimos a um deles levantando no ar um pesado rochedo. Não recomendamos que fiques por perto para o veres lançá-lo na tua direcção apesar da sua lendária estupidez. É preciso trabalho de equipa – algo que o jogo traz a tempo, mais uma vez – para derrotar uma tal criatura.

Ainda no capítulo dos rochedos a serem lançados de grandes alturas conseguimos descobrir mais uma criatura para aterrorizar as crianças – desta vez é a **HÁRPIA** com as suas garras cruéis que segura o pedregulho mortal. Esta malignas criaturas aladas atacam do ar onde se encontram em relativa segurança, dado que no solo são extremamente vulneráveis.

Também com um olho (desculpem) na crianças anda o **CICLOPE**. Muito mais formidável que o OGRE, o CICLOPE usa uma armadura resistente de metal e empunha um temível machado. Nada que as crianças Pevensie possam fazer, em termos de bater ou apunhalar, terá algum efeito na sua protecção resistente e, por isso, a ingenuidade e o trabalho de equipa são as únicas armas efectivas.

Enquanto os CICLOPES são muitas vezes usados para conduzir os exércitos da Bruxa Branca nas batalhas, é o fabuloso MINOTAURO que tem o local central no palco, quando se trata de níveis de perigo elevado. O MINOTAURO, parte touro, parte humano, é o soldado mais perigoso do exército da Bruxa Branca. O seu tamanho absoluto, os seus actos e a total ferocidade dos seus ataques estão em correspondência com o perigo absoluto que representa o seu armamento. Malhos e espadas de Kopesh trabalham lado a lado com os cornos curvados e afiados (muito afiados) que tem na cabeça ao mesmo tempo que combina ataques de efeito intimidativo, como seja um golpe de lado a lado com uma espada antes de saltar investindo com os cornos. Estes assustadores ataques e a sua rija blindagem deverão ser neutralizados antes que possa ser derrotado.

E... sim, é às crianças que cabe derrotá-los.

No entanto, não está tudo perdido dado que o grande e bom Aslan tem os seus nobres seguidores para ajudar a equilibrar a batalha. Incluímos obviamente os indomáveis **SR.** e **SRA. CASTOR** que apesar de não estarem na lista de toda a gente como criaturas a recrutar para uma batalha, se mostram valiosíssimos para escapar aos lobos perseguidores da Bruxa Branca e para encontrar o próprio Aslan. Os Castor têm acesso a uma vasta rede de esconderijos e buracos em toda a Narnia – o que se torna muito útil quando precisas de escapar ou resolves experimentar as tuas hipóteses de encontrar um tesouro escondido.

O engenhoso **SR. RAPOSO** é muitas vezes confundido com um seguidor da Bruxa Branca. Na realidade (bem, na nossa realidade) ele é uma das criaturas que permaneceu fiel a Aslan ao longo do grande Inverno do SEU reinado. Tal como todas as raposas de Narnia, o Sr. Raposo é não só engenhoso e inteligente, mas também hábil a virar situações complicadas a seu favor.

A rica veia de mitologia grega actua como a fonte de muitas criaturas de Narnia e o **FAUNO** não é excepção. Enquanto que o Sr. Tumnus continua a ser o mais famoso dos Faunos, a raça como um todo, conseguiu permanecer leal à causa do bem. Os Faunos são capazes de usar o seu amor pela música para compor belas e encantadoras melodias.

Ligado de muito perto ao FAUNO encontramos o **SÁTIRO** que ainda tem mais ar de bode do que os seus primos. Como tal são mais robustos e mais fortes e formam uma ala corajosa e vigorosa do exército de Aslan.

A presença dos **CENTAUROS** inspira respeito e são uma valiosa adição ao exército de Aslan. Parte humanos, parte cavalos, os CENTAUROS são formidáveis em combate. Os machos usam as suas espadas afiadas e os cascos para derrotar os adversários enquanto que as fêmeas da espécie irão utilizar o seu talento considerável como archeiras para afastar qualquer inimigo que possa prejudicar Narnia e o seu povo.

É claro que, mesmo um elenco de nobres, magnificentes e aterrorizantes criaturas não faria o jogo por si só, mesmo que retratassem perfeitamente os seus equivalentes do filme. Foi preciso bastante mais trabalho para produzir criaturas com capacidades especiais que adicionassem algo ao decorrer normal do jogo. Por exemplo, o Sr. Castor irá ajudar as crianças Pevensie a passar por um obstáculo de madeira, abrindo caminho à dentada através dele – uma ótima forma de exhibir os seus esplendorosos dentes. Outras criaturas são também guiadas no modo como interagem através das suas próprias capacidades. Os Minotauros e os Minojavalis sabem baixar a cabeça durante um ataque de forma a fazerem uso dos seus chifres mortais, o Duendes sabem como se esconder nas sombras antes de fazerem uma emboscada ao jogador ou aos Anões, e estes mesmos Anões provaram ser hábeis archeiros, perigosos até de longe.

Tudo isto ajuda a aumentar o nível de realismo do jogo e a fazer crescer o nosso envolvimento com a terra de Narnia logo desde aquele momento, no início, em que tudo parece estar irremediavelmente a favor do mal e todos os que permanecem fiéis a Aslan vivem em constante terror ou residem sob a forma de estátuas no castelo da Bruxa Branca. Guiar as crianças Pevensie através dos perigos da sua viagem torna-se uma história emocional à

medida que este equilíbrio vai mudando ao longo do tempo. Desde a simples tentativa de fuga à perseguição, ao explorar as mais escuras masmorras, até à confrontação final entre Aslan e a Bruxa Branca, o jogador precisará de invocar todos os aspectos das suas capacidades e conhecer todos os pormenores sobre o adversário, antes de conseguir alcançar a vitória.