

## **Diário de Desenvolvimento #4: Locais**

A terra de Narnia é como uma lenda, com as suas florestas geladas durante cem anos de Inverno, os altos castelos em cordilheiras de montanhas e os seus animais falantes. Entretanto, as quatro crianças que causam impacto nesta terra não foram nascidas nem criadas em Narnia, mas em Londres - em Finchley, para sermos mais precisos. Do mesmo modo, a história não começa com as crianças em Narnia mas com elas "no mundo real" e as acções dessas crianças antes de chegarem a Narnia têm um importante papel no desenrolar dos acontecimentos quando lá chegam.

Quando fizemos o filme *The Lion, The Witch and The Wardrobe*, percebemos que era crucial incluir no jogo os níveis do mundo real. Para além de permitir ao nosso título um entrosamento com o filme, isso daria ao jogador uma certa ideia de onde as crianças vinham e quais as suas características específicas, como indivíduos. Para além disso, fazê-las passar dos cenários familiares do mundo real para a terra mágica de Narnia tornaria o contraste ente os dois mundos um pouco mais especial.

O nosso jogo contém duas partes que não são baseadas em Narnia. A primeira parte decorre em Londres e retrata o início do filme. Ocorrendo durante a Segunda Guerra Mundial, a acção de jogo passa-se na casa dos Pevensie durante um bombardeio nocturno por um avião alemão. Enquanto as bombas caem, as crianças e a sua mãe têm que conseguir chegar à segurança do abrigo anti-aéreo antes que esteja demasiado tarde.

Para muitas pessoas, esta secção inicial seria a última coisa que poderiam esperar de um jogo baseado no *The Lion, The Witch and The Wardrobe*. Abre com bombas a cair dos céus e com a cidade de Londres em chamas. A iluminação no interior da casa cheia de fumo reflecte este cenário de guerra. A casa escurece de cada vez que uma bomba faz o chão estremecer e as divisões estão mergulhadas numa sinistra luz de cor alaranjada. A casa apresenta-se quase incólume quando o jogo começa, a não ser por umas tantas janelas partidas e outras tantas luzes oscilantes, mas não passa muito tempo até que as bombas comecem a cair sobre ela e a extensão real dos danos se torne impressionantemente evidente.

A secção seguinte passada no mundo real acontece na mansão do Professor Digory, para onde as quatro crianças foram enviadas para escaparem à guerra. Tal como o nome sugere, a mansão do professor contém vastas e extensas divisões, cheias de antigos objectos de ornamento - lugares perfeitos para esconderijos, sempre que as crianças conseguem perturbar a irascível governanta, Sra. Macready.

Todas as divisões da mansão são grandes e impressionantes... menos uma - uma sala simples e vulgar com paredes nuas e chão de madeira. A sala está vazia, à excepção de um peitoril de janela e do velho guarda-fatos do Professor.

A palavra "Narnia" imediatamente faz acorrer imagens especiais às mentes daqueles que sabem da sua existência - imagens de uma terra gelada, envolva num Inverno eterno, sem esperanças de Primavera ou de Natal, ou imagens de um nobre Peter conduzindo corajosamente o seu exército para a batalha. Visualmente é uma terra sugestiva e inspiradora e os nossos artistas fizeram um trabalho espectacular ao criá-la em todas as suas formas.

Tal como foi mencionado antes, o jogador entra em Narnia quando a terra está sujeita ao jugo da Bruxa Branca e presa ao Inverno eterno que ela conjurou. Contudo, à medida que a acção vai decorrendo e o poderoso Aslan começa a caminhar de novo pelas terras de Narnia, a paisagem começa a mostrar sinais de

descongelamento e, em breve, Narnia volta a ser uma terra de erva verde e árvores em flor.

A diferença entre os cenários de Inverno e Primavera é tão impressionante como súbita e a alteração marca uma viragem no equilíbrio de poder com a Bruxa Branca ao perder o seu domínio sobre Narnia. A última metade do jogo tem lugar depois de todo o gelo ter derretido.

Os níveis gelados surgem adequadamente sinistros – o cenário gelado e a profusão de estátuas cobertas de gelo que se espalham pela paisagem dão a impressão inicial de que o tempo parou. Um olhar mais de perto revela, no entanto, muito mais que isso e as nuances do ambiente de Inverno tornam-se mais óbvias... leves flocos de neve caem com suave orgulho, plantas cobertas de neve oscilam docemente ao vento e pedaços de gelo reflectem o cenário circundante. À medida que os jogadores vão progredindo, poderão observar lagos gelados que se partem em estilhaços quebrando-se sob o peso das crianças, experimentarão a acção de ventos frígidos, suficientemente agrestes para congelar uma pessoa no local e combaterão os acólitos da Bruxa que usam a paisagem gelada em proveito próprio, atirando blocos de pedra às crianças ou colocando as velhas árvores mortas no seu caminho. E tudo isto ainda antes de a terra começar a descongelar...

Entretanto, a chegada da Primavera não significa que os níveis mais para a frente não sejam sinistros por direito próprio. Um dos níveis que se passa na Primavera apresenta Peter no acampamento deserto da Bruxa Branca, para salvar o seu irmão mais novo, Edmund. Como convém à Bruxa, este nível é bastante fantasmagórico e ameaçador, apesar da falta da neve e do gelo. Iluminados somente por luzes tremeluzentes e pela luz da Lua, os acólitos da Bruxa começam a regressar ao acampamento através das árvores e dos arbustos que o cercam, criando uma atmosfera que se apresenta simultaneamente ameaçadora e frenética.

A pequena secção minúscula do jogo mencionado no exemplo acima é somente um aspecto da acção de jogo geral, e mesmo esse nível termina com uma viragem única e exclusiva quando as forças da Bruxa eventualmente vencem as crianças. Cada nível tem o seu próprio aspecto e o seu próprio estilo de jogo, o que é algo de que estamos muito orgulhosos por ter conseguido. As variações vão desde a fuga dos Pevensie da sua casa em derrocada numa Londres devastada pela guerra, ou do esconderem-se da irritada governanta na mansão, à descida de um grande rio agarrados a blocos de gelo partidos, salvando o Sr. Castor de um Ogre assaltante ou ao pedir de reforços para enfrentar enormes Gigantes. Cada nível é único.

Para mim, uma das agradáveis diferenças entre o Narnia e outros títulos do género é que a grande maioria dos acontecimentos tem lugar a meio do dia. Não existe aquela escuridão de breu ou bancos de nevoeiro intenso que escondam a dimensão dos exércitos ou disfarçam zonas do cenário. O intrincado pormenor de tudo é penosamente visível e facilmente notado – desde o modo como os Centauros se movem até aos complexos pormenores da blindagem de Otmin – e a verdadeira escala de tudo é imediatamente aparente. Os nossos artistas permaneceram fiéis ao aspecto e sentimento do filme ao longo de toda a concepção e os locais do nosso jogo assemelham-se em tudo aos locais correspondentes do filme, dando como resultado um conjunto de deixar todos de boca aberta.