

Narnia – diario del desarrollador 1ª parte – Los comienzos

Jon Burton, presidente de la exitosa compañía desarrolladora de juegos Traveller's Tales, sabía que iba a aparecer una nueva película y que a ésta le seguiría un juego. La película, por supuesto, era Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario, y Burton estuvo cautivado por la historia el tiempo suficiente como para hacer algo con ella.

Hacer un juego de las historias de Narnia fue un sueño que acompañó a Burton desde su niñez. La historia de los cuatro niños que encuentran la entrada a un mundo mágico a través de las puertas de un armario le había cautivado desde niño. Siendo consciente del interés que despertaría la película, el propietario de Traveller's Tales supo que tenía que involucrarse y aprovechar la oportunidad. Afortunadamente, la experiencia de la empresa a la hora de crear adaptaciones de películas de gran éxito y jugabilidad iba a estar a su favor, ya que Disney, cofinanciador de la película, se puso en contacto con ellos. Como recuerda Jon: "Fue un gran día, aunque sabíamos que teníamos por delante una gran tarea".

En realidad, fue algo más que una "gran tarea".

Antes de comenzar a trabajar surgían cuestiones como la de si Disney publicaría el juego o por el contrario, encargarían la tarea a otra empresa. Si lo dejaban en manos de otros, lo más probable es que el sueño se desvaneciera. Era posible que algunas empresas tomaran la decisión de llevar a cabo el desarrollo a sus oficinas, por lo que se le cerrarían las puertas a Traveller's Tales y desaparecerían sus planes de participar en el juego. La situación ideal era que Disney publicara el juego y se beneficiara de la relación que habían desarrollado ambas empresas durante años. En marzo de 2004 se tomó la decisión de que Disney publicaría el juego.

Por supuesto, a pesar de la intensa relación, había que realizar una propuesta formal. Hubo que entregar a Disney una demo jugable para mostrar el potencial que se obtendría contratando a una empresa con la experiencia de Traveller's Tales. Una vez hecho esto, a la empresa sólo le quedaba la "simple" tarea de planear y diseñar un juego basado en una película que todavía no había sido grabada.

Disney era consciente de la necesidad de prestar apoyo al desarrollador y Traveller's Tales se encontró con que a pesar de no haber una película en la que basarse, tenían el apoyo de un acceso sin restricciones a una creciente colección de imágenes y recursos que acompañaban a una importante película en producción. Con todo esto, Jon Burton podía comenzar el trabajo real de diseñar un juego que fuera fiel a la película. Para llevar una gran producción y un guión de gran éxito de taquilla a un videojuego, sería necesario llevar a cabo un método que había sido probado y testeado sobre seis productos promocionales de película anteriores.

Conforme el juego comenzó a tomar forma, también lo hacía el guión, y los desarrolladores contaron con la participación del director de la película, Andrew Adamson. Esto permitió al equipo enfocar el proyecto de la manera correcta. Era fácil identificarse con la pasión por mantenerse fiel a la película y tanto Jon como su equipo lo encontraron fácil desde las primeras etapas de planificación. Era algo que permanecería con ellos hasta el final del proyecto.

El objetivo de Traveller's Tales es hacer un "juego de la película" que tenga éxito, ofreciendo al público la oportunidad de experimentar la película en forma de juego. De las numerosas opciones que se le presentan a un desarrollador, Traveller's Tales cree que es la estrategia más poderosa. Permite a los diseñadores establecer los puntos de acción y construir el juego alrededor de ellos. A veces, un nivel puede surgir de una sola línea del guión, como "viajaron a través del lago hasta el castillo helado". Mientras que en la película esto tomaría forma a través de una puesta en escena, en el juego podría ser un evento principal, dando forma al mundo y aportando una experiencia para que el jugador se sumerja.

En este proceso se lleva a cabo la toma de decisiones sobre los personajes y el papel que podían desempeñar en el juego. Burton recuerda las dudas que surgieron en la creación de Toy Story respecto a que Buzz fuera el personaje principal en el juego en lugar de Woody. Aunque Buzz es sin duda el personaje más fresco en términos de videojuegos, se tomó la decisión de mantenerse fiel a la película y que Woody fuera el héroe central. Esta decisión se vio recompensada. Con Narnia, la decisión fue más compleja, dadas las circunstancias de contar con cuatro héroes principales. Para que las cosas fueran más divertidas, Burton optó por una opción de juego cooperativo multijugador en la que cualquier partida tendría que funcionar al menos con dos jugadores. Incluso esta decisión, por muy entretenida que suene, trajo con ella numerosos quebraderos de cabeza que tuvieron que ser tratados para mantener el espíritu de "juego de la película". Cómo se podían incluir ciertas escenas en el juego en las que en la película o en el libro sólo aparecía un personaje. La primera vez que Lucy entra en Narnia, está sola. Es una parte importante de la historia que supuso un cambio entre las escenas. Fue especialmente significativa puesto que era esencial para que los personajes, especialmente el de Lucy, fueran convincentes. Parecía haberse perdido el equilibrio ya que un grupo de prueba identificó a Lucy y a Susan como opciones favoritas para niños de 10 años en adelante.

Incluso sin un guión definitivo de la película, la tarea de comenzar a trabajar en lo que sin duda sería una de los éxitos del año demostraba que había merecido la pena mantener el sueño vivo todos esos años.