

Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario

Diario del desarrollador, 2ª parte – Desarrollando los personajes

Entrevista: Andy Burrows – Productor asociado

El León, la Bruja y el Armario contiene algunos de los personajes más queridos de la literatura infantil. No sólo nos referimos a Peter, Susan, Edmund y Lucy sino también al Sr. Tumnus, la Bruja Blanca, el Sr. y la Sra. Castor, el Profesor y por supuesto, Aslan. ¿Y quién puede olvidarse de Papá Noel?

En un mundo en el que estos y otros personajes están tan minuciosamente trazados como lo está la tierra de Narnia, queda patente que uno de los grandes desafíos de la etapa de desarrollo es asegurarse de que los personajes cobren vida en el videojuego. Las conexiones entre el jugador y los personajes del juego son vitales y el juego debe incidir en estas relaciones en todo momento.

Esta idea estuvo siempre presente en nuestras mentes a la hora de definir los atributos de cada personaje. El respeto a esta apreciada historia nos hacía tener mucho cuidado al construir una tecnología que permitiera que florecieran tanto la fortaleza como la debilidad de cada personaje. Cada uno de los cuatro hermanos Pevensie fueron diseñados con diferentes habilidades, las cuales ayudaron a marcar un estilo de juego único para cada uno de los niños. Por ejemplo, cuando los Pevensie se encuentran con ventiscas de nieve que les impiden avanzar, a Peter se le ocurre utilizar su altura y fuerza para llevar a Lucy a caballo. Aparte de aportar un toque de lógica y coherencia al juego, afianzamos la relación entre Peter y Lucy. Esto se añade al desarrollo del personaje y nos ayuda a creer en el mundo al igual que lo hacemos en los libros.

Merece la pena disfrutar de algunas de las habilidades y atributos que los niños muestran a lo largo del juego para comprender el nivel de detalle que se le imprime al juego.

Peter es el mayor y el más fuerte (por eso Edmund no intenta ayudar a Lucy a través de la tormenta de nieve). Puede que al principio del juego aparezca desarmado, pero conforme éste vaya avanzando, irá encontrando objetos que le ayudarán a convertirse en un valiente y fornido joven. Sabremos que habremos alcanzado otro nivel cuando Papá Noel entregue a Peter una espada especial.

Susan es la siguiente de los hermanos y cuenta con la habilidad de utilizar armas a distancia, como bolas de nieve o el arco especial que le entregó Papá Noel. Su cuerno de marfil le sirve para pedir ayuda y la zampoña del Sr. Tumnus para hacer dormir a las criaturas, lo que nos muestra la adaptabilidad de este personaje.

Edmund es el siguiente y demuestra ser el más ágil de los cuatro. Aunque también puede luchar, su agilidad es lo que le resulta más útil a lo largo del juego.

Finalmente nos encontramos a Lucy, el alma confiada a través de quien nos adentramos en Narnia en el libro y que demuestra ser tan valiente y segura de sí misma como cualquiera de los sirvientes de la Bruja Blanca. Lucy posee la habilidad de curar a sus hermanos incluso antes de recibir el maravilloso licor de flor de fuego de Papá Noel. Su espíritu vivaz encuentra alivio a través de su pequeña daga y posee la habilidad de subirse a los lobos (entre otros) y controlarlos mientras ellos hacen todo lo posible por tirarla. Estas habilidades son tan emocionantes como útiles y fueron seleccionadas por el placer que aportan a la narración.

Resulta evidente que todas las habilidades del mundo no realzarían la jugabilidad, si el método de control no estuviera al alcance de la mayoría de los jugadores. Es aquí donde el juego se distingue una vez más siguiendo una fórmula probada, testada y fiable: no permitir nunca que los detalles prácticos interfieran en el juego. La selección de los personajes es cuestión de pulsar un botón y elegir uno de los hermanos. Incluso utilizar habilidades especiales resulta muy intuitivo. Para coger un objeto sólo es necesario pulsar un botón y mientras tanto

ocurrirán cosas por el simple hecho de encontrarse en el lugar adecuado el momento preciso. Así que si llevas un palo de madera y lo agitas cerca del fuego, ¡sorpresa!, comienza a arder, proporcionándote una útil antorcha para poder adentrarte en... bueno, ya no contamos más...

El único objetivo es conseguir que las gentes y los lugares de Narnia cobren vida. Si creemos en las leyes de Narnia, nada se interpondrá en nuestro camino al sumergirnos en las dificultades y los sueños de nuestros cuatro niños.

El León, la Bruja y el Armario aprovecha lo mejor de la inteligencia artificial. Los sirvientes de la Bruja son tan heterogéneos como los niños, ya que la inteligencia artificial en el juego confiere habilidades, miedos y tendencias a cada uno de ellos. Así, los enanos negros son oponentes desafiantes mientras evitan la lucha y disparan flechas. Los minotauros muestran un comportamiento distintivo cuando entran en combate utilizando sus cuernos y cráneos para atacar a los niños. Existen muchas de estas criaturas: gigantes enormes, rápidos y peligrosos rebanatobillos, hombres lobo aulladores y los imprevisibles cíclopes son sólo algunos ejemplos para estimular la imaginación.

La IA no acaba ahí, ya que incluso los niños caen bajo su hechizo mágico cuando no son controlados directamente. Es aquí donde vemos el poder de los Pevensie trabajando juntos para superar las situaciones aparentemente insuperables.

Habilidades especiales, ambientes interactivos, fuertes personalidades y ejércitos de extrañas y mágicas criaturas constituyen el eje central de una experiencia que recae en manos del jugador. Nuestra humanidad, nuestra habilidad de compartir y responder en la imaginación de otros llevará el juego más allá de este mundo. Y donde esto mejor queda patente es en la modalidad de partida de dos jugadores. Aquí el juego permite al segundo jugador sumergirse y salir de la partida para ayudar al primer jugador cuando lo necesite o adentrarse en la acción por el simple placer de trabajar conjuntamente para resolver los enigmas y derrotar a la diabólica Bruja Blanca. En un mundo donde cuatro niños pueden convertirse en reyes y reinas, parece que de alguna manera nosotros también podemos correr el mismo destino.