

Diario del desarrollador, 3ª parte – Desarrollando las criaturas
Andrew Burrows – Productor asociado

En estas páginas hemos hablado de la idea de hacer “el juego de la película” con todas las ventajas de la creación de un mundo y de retratar personajes que ello conlleva. Pero esto no sólo ofrece la oportunidad de experimentar los acontecimientos de la película, sino que va más allá ofreciendo la oportunidad de *deleitarse* con éstos y apreciarlos desde una perspectiva diferente. La clave de esto radica en el desarrollo de los personajes, tanto los jugables como los no jugables.

Así llegamos hasta la siguiente parte de nuestro diario: las criaturas de Narnia, un tema tan interesante y merecedor de atención como cualquier otro y que mostrará la profundidad del detalle del juego.

En el videojuego aparecen todos los personajes y criaturas de la película, lo que amplía la riqueza de Narnia y permite al jugador acercarse a los numerosos habitantes de ese invernal mundo. Bien del lado de la Bruja Blanca o de Aslan, toda esta población constituye el alma del juego. Cada criatura es una fiel recreación de su contrapunto en la gran pantalla. Esto explica que las criaturas malvadas sean tan aterradoras como la Bruja Blanca y que las buenas sean tan nobles y valientes como Aslan. El juego va más allá que la película a la hora de conferir características especiales a cada una de las criaturas.

Repasemos rápidamente algunos de los sirvientes y seguidores para obtener una visión general de cómo trabajan todos juntos para ayudar o estorbar.

Los sirvientes

Hay que llamar sirvientes a todas las criaturas malvadas. Representan lo peor de cada rasgo de los personajes. Los **LOBOS** son las criaturas más comunes y actúan como espías y guardianes de la Bruja Blanca. Están siempre al acecho de los Pevensie a unas velocidades que pueden sorprender a un incauto viajero. Los lobos no representan una amenaza importante a menos que sean de la variante gris, un oponente mucho más feroz al que sólo Peter puede enfrentarse.

Los **GOBLINS** merodean y se deslizan por Narnia con el sigilo que caracteriza a estas criaturas. Su escuálida constitución va acompañada de afilados dientes y ojos alargados y llevan un mástil en la mano con el que atacan a distancia. Es fácil derrotar a los goblins en los combates uno a uno, aunque su verdadera fortaleza reside en la capacidad de sorprender al enemigo con sus ágiles movimientos. Escalan y nadan hábilmente en sus ataques sorpresa.

Los toscos **OGROS** llevan enormes garrotes de madera y atacan a los niños con un efecto espantoso. Esta gran fuerza se demuestra cuando ves a uno de ellos levantando una enorme roca. No te recomendamos que te quedes cerca para presenciar cómo la arroja en la dirección en la que estás tú... a pesar de su legendaria estupidez. Será necesario trabajar en equipo para derrotar a esta criatura, algo que está presente a lo largo de todo el juego.

Y hablando de rocas que caen desde grandes alturas: hay otra criatura que tiene a los niños aterrorizados, la **ARPIA**, con sus depravadas garras. Estas malvadas criaturas con alas atacan desde los cielos ya que son especialmente vulnerables en la tierra.

También al acecho de los niños andan los **CÍCLOPES**. Mucho más imponentes que los ogros, los cíclopes llevan pesadas armaduras de metal y una temible hacha. Los esfuerzos de los hermanos Pevensie serán en vano si no trabajan en equipo para derrotar a estos monstruos.

Mientras que los cíclopes encabezan los ejércitos de la Bruja Blanca en las batallas, los minotauros entran en acción en los niveles más peligrosos. El **MINOTAURO**, mitad humano mitad toro, es el soldado más peligroso del ejército de la Bruja Blanca. Su increíble tamaño, lo numerosos que son y la gran ferocidad de sus ataques están a la misma altura que la inmundicia de sus armas. Utilizan mayales, espadas Kopesch y sus afiladísimos cuernos, combinados con intimidantes ataques como el de acuchillar de un lado a otro con una espada

antes de lanzarse de un salto para atacar con sus cuernos. Es necesario superar esta temible embestida y romper su gruesa armadura para derrotarlos.

Y sí, depende de los niños derrotarlos.

Pero no todo está perdido, ya que el bueno de Aslan cuenta con sus nobles seguidores para ayudarlo en la batalla. Por supuesto, hemos incluido a los indómitos **SR. Y SRA. CASTOR**, quienes, a pesar de no ser las criaturas que cualquiera reclutaría para una batalla, demuestran ser valiosos a la hora de escapar de los lobos de la Bruja Blanca y encontrar al mismísimo Aslan. Te vendrán bien cuando quieras escapar o a la hora de encontrar tesoros escondidos.

El astuto **SR. ZORRO** suele ser confundido con un sirviente de la Bruja Blanca. En realidad (bueno, en nuestra realidad) es una de las criaturas que permanecieron fieles a Aslan a través del frío invierno. Al igual que todos los zorros en Narnia, el Sr. Zorro no es sólo astuto e inteligente, sino también mañoso a la hora de hacer que las situaciones más controvertidas se vuelvan a su favor.

La mitología griega es la fuente de numerosas criaturas de Narnia y el **FAUNO** no es una excepción. Aunque el Sr. Tumnus sigue siendo el más famoso de los faunos, la raza al completo ha conseguido permanecer fiel a la causa del bien. Los faunos son capaces de utilizar su amor a la música para evocar maravillosas y cautivadoras melodías.

Los **SÁTIROS** son parientes de los FAUNOS. Éstos son incluso más parecidos a una cabra que sus primos. Como resultado, son más robustos y fuertes y forman una valiente y fornida sección del ejército de Aslan.

La imponente presencia de los **CENTAUROS** aporta gran riqueza al ejército de Aslan. Mitad humanos, mitad caballos, los CENTAUROS son formidables en el campo de batalla. Los machos utilizan sus afiladas espadas y pezuñas para derrotar a sus oponentes, mientras que las hembras emplean su talento como arqueras para defender a quien se atreva a hacer daño a Narnia o a sus gentes.

Pero el hecho de que un reparto de criaturas excelentes, nobles o terroríficas se asemeje a las criaturas de la película no es suficiente para hacer un buen juego. Hubo que poner más énfasis a la hora de crear criaturas con habilidades especiales que aportaran algo al conjunto general del juego. Por ejemplo, el Sr. Castor ayudará a los hermanos Pevensie a atravesar un obstáculo de madera royéndolo para pasar a través de él, una excelente forma de mostrar sus espléndidos dientes. Otras criaturas también se guían por la forma en la que interactúan con sus propias habilidades. Los minotauros y los minojabalíes bajan la cabeza durante el ataque para hacer uso de sus cuernos mortales, los goblins saben bien esconderse en las sombras antes de acechar y los enanos son habilidosos arqueros que pueden ser peligrosos desde cualquier distancia.

Todo esto aumenta el nivel de realismo del juego y nuestra participación en la tierra de Narnia desde el principio, cuando todo parece estar del lado del mal y todo el que permanece fiel a Aslan vive constantemente aterrorizado o es una estatua en el castillo de la Bruja Blanca. Guiar a los Pevensie a través de su viaje se convierte en una emotiva historia que va cambiando de tintes conforme va pasando el tiempo. El jugador necesitará hacer uso de cada aspecto de sus habilidades y conocer cada rasgo de su oponente para conseguir escapar de una persecución, explorar las más oscuras mazmorras o presenciar el gran enfrentamiento entre Aslan y la Bruja Blanca y salir victorioso.