

Diario del desarrollador, 4ª parte: emplazamientos

Narnia es una tierra de leyenda repleta de bosques congelados en un eterno invierno que dura cien años, altos castillos en las cimas de las montañas y animales que hablan. Pero los cuatro niños que suponen tal impacto en esta tierra no nacieron ni fueron criados en Narnia, sino en Londres. Finchley, para ser exactos. Asimismo, la historia no comienza con los niños en Narnia sino en el "mundo real", y las actitudes de los niños antes de entrar en Narnia juegan un papel importante en lo que sucede cuando llegan allí.

Mientras creábamos el juego El León, la Bruja y el Armario nos dimos cuenta de que era crucial incluir los niveles del mundo real en el juego. Aparte de conseguir que nuestro título estuviese estrechamente relacionado con la película, permiten al jugador conocer la procedencia de los niños y qué caracteriza a cada uno de ellos. Además, al pasar de los familiares ambientes del mundo real a la tierra mágica de Narnia se establece un contraste entre los dos mundos un poco más especial.

Nuestro juego contiene dos áreas que no se basan en Narnia. La primera está emplazada en Londres y representa el principio de la película. Enmarcado durante la Segunda Guerra Mundial, el juego transcurre dentro de la casa de los Pevensie durante un ataque nocturno de un bombardero alemán. Mientras caen las bombas, los niños y su madre tienen que ponerse a salvo de los ataques aéreos antes de que sea demasiado tarde.

Para muchos, esta sección será lo último que se esperan de un juego basado en El León, la Bruja y el Armario. Se abre con bombas que caen de cielo y llamas que engullen Londres. La iluminación en el interior de la casa repleta de humo refleja el ambiente de tiempos de guerra. La casa se oscurece cada vez que una bomba sacude la tierra y una siniestra luz anaranjada baña las habitaciones. La casa parece intacta al comienzo del juego, excepto por algunas ventanas rotas y un par de luces sospechosas, pero las bombas no tardan mucho en comenzar a explotar cerca de la ésta y el daño comienza a ser evidente

La siguiente sección del mundo real transcurre en la mansión de profesor Digory, donde los cuatro niños han sido enviados para escapar de la guerra. Como es de esperar, la mansión del profesor está repleta de amplias habitaciones, adornadas con viejos objetos: lugares perfectos para que los niños se oculten cuando molestan a la vieja e irascible ama de llaves, la señora Macready.

Todas las habitaciones de la mansión son grandiosas e impresionantes... excepto una: simple y sin adornos, con paredes desnudas y suelo de madera. El cuarto está vacío, excepto por una mosca muerta en el alféizar de la ventana y el viejo armario del profesor.

La palabra "Narnia" evoca inmediatamente imágenes especiales en las mentes de los que la conocen: las imágenes de una tierra congelada por un invierno eterno, que ya no espera la primavera ni la Navidad, o las imágenes de un noble Peter que conduce airoosamente a su ejército en la batalla. Visualmente, es una tierra evocadora e inspiradora y nuestros diseñadores han hecho un excelente trabajo para recrearla.

Como mencionamos anteriormente, el jugador entra en Narnia cuando se encuentra en las garras de la Bruja Blanca y del invierno perpetuo que ella ha invocado. Sin embargo, conforme se va desarrollando la trama y el poderoso Aslan comienza a recorrer las tierras de Narnia de nuevo, los paisajes comienzan a mostrar signos del deshielo y pronto Narnia se convertirá en una tierra de hierba verde y árboles en flor.

La diferencia entre los ambientes de invierno y primavera es espectacular y repentina, y el cambio supone un giro en el equilibrio del poder ya que la Bruja Blanca comienza a perder el dominio de Narnia. La última mitad del juego transcurre tras el deshielo.

Los niveles de hielo resultan acertadamente escalofriantes: el paisaje gélido y la multitud de estatuas cubiertas de hielo esparcidas por todo el paisaje dan la impresión inicial de que el tiempo se ha detenido. Si miramos más detenidamente, los matices de la ambientación del invierno se vuelven más evidentes... suaves copos de nieve que caen en apacibles tormentas blancas, árboles cubiertos que se agitan lentamente con el viento y placas de hielo que reflejan el paisaje circundante. Conforme los jugadores avanzan en el frío, presenciarán lagos congelados que se resquebrajan y agrietan con el peso de los niños, experimentarán vientos glaciales lo suficientemente penetrantes como para congelar a una persona en el acto y lucharán contra los sirvientes de la Bruja mientras utilizan el paisaje helado como ventaja, lanzando piedras a los niños o derribando los viejos árboles muertos en su camino. Y todo esto antes de que la tierra comience a deshelarse...

Sin embargo, la llegada de la primavera no significa que los últimos niveles sean menos siniestros. Un nivel de los de primavera presencia cómo Peter se adentra en el campamento abandonado de la Bruja Blanca para rescatar a su hermano menor, Edmund. Al igual que la Bruja, este nivel es misterioso y amenazante a pesar de la ausencia de nieve y hielo. Iluminados sólo por llamas parpadeantes y la luz de la luna, los sirvientes de la Bruja comienzan su retorno al campamento entre los árboles y arbustos que lo rodean, creando una atmósfera intimidante y desesperada.

La pequeña sección del juego que acabamos de describir es solamente un aspecto de todo el juego e incluso ese nivel acaba con un giro único cuando las fuerzas de la Bruja acaban invadiendo a los niños. Cada nivel tiene su propia apariencia y su propio estilo de juego, algo de lo que estamos muy orgullosos. Tenemos una amplia gama de niveles y escenarios: la huida de la casa de Pevensie en el Londres de la guerra, ocultarse de la irritable ama de llaves en la mansión, descender por un río sobre pedazos de hielo, o rescatar al Sr. Castor de un ogro. Cada nivel es único.

Para mí, una de las diferencias entre Narnia y otros juegos de este tipo es que la gran mayoría de los acontecimientos principales tienen lugar en mitad del día. No hay oscuridad ni bancos de niebla que ocultan el avance de los ejércitos o camuflan zonas del entorno. Es fácil apreciar el nivel de detalle con que ha sido tratado el juego: desde el modo en que se mueven los centauros al complejo detalle de la armadura de Otmin; todo esto es fácilmente apreciable. Nuestros diseñadores han permanecido fieles a la apariencia y la sensación de la película a lo largo del desarrollo, permitiendo que los emplazamientos de nuestro juego se parezcan con precisión a su equivalente en la gran pantalla, y el resultado final es para dejar a cualquiera boquiabierto.