



EFTERLÄNGTAT SPEL. "Mutant Year Zero: Road to Eden" är ett äventyrsspel med turbaserade strider och intresset för den kommande releasen är stort både i Sverige och utomlands. En rad spelpu-

"Det gäller att slå känslan av nostalgi"

SPEL: DE GER LEGENDARISKA "MUTANT" EN NY SKEPNAD

Spelklassikern "Mutant" gör snart digital debut och förväntningarna är monumentala. I händelsernas centrum: Ett gäng Trollhättekillar.

Platsen är Lilla torg i centrala Malmö där våren visar upp sig från sin mest förföriska sida.

– Så här ser det alltid ut här, det får du skriva, säger spelets regissör David Skarin belägen bakom ett par Hugo Boss-brillor och iförd en t-shirt med Äventyrsspels klassiska logga.

– Men jag saknar kebabsåsen i Trollhättan, brukar köpa på mig

lite när jag är där, fortsätter han medan vi kryssar runt på den indiska restaurangens uteservering för att hitta ett bord.

Så småningom ordnar placeringen upp sig och vi får sällskap av två andra herrar bördiga från fallens stad 35 mil norrut – musikern och ljudesignern Robert Lundgren plus konstnären Oscar Bodin. Alla tre är, tillsammans med res-

ten av styrkan som jobbar för The Bearded Ladies Consulting, nu till fullo involverade i ett projekt som får pulsen att stiga, inte minst på mången 80-talsfantast.

"Mutant" såg dagens ljus 1984 under den rollspelsboom som kom att präglade tillvaron för många i det uppväxandesläktet och sedan dess har spelet kommit i flera uppdaterade versioner.

För David Skarin & co är det något av en dröm som nu blir verklighet när den speciella Mutantkänslan av ett svårt sargat postapokalyptiskt Sverige befolkat av diverse udda karaktärer och muterade djur för första gången ska leva upp i digital form.

– Vi ville göra det här redan i Trollhättan men var inte duktiga nog på den tiden. Det här har legat och småbryggt i bakgrunden i säkert tio år och nu gör vi det med rätt folk. Alla vi tillhör generationen som växte upp med "Mutant" och är riktiga fans sedan länge, så det här är verkligen en dream come true, säger David.

The Bearded Ladies hade kontor på Innovatumområdet i Trollhät-

tan och det var där man bland annat utvecklade spelet "Ländit Bandit" som 2010 släpptes av Sony på Playstation 3. Sedan låg företaget på is under några år och killarna ägnade sig åt andra uppdrag på olika håll.

För Davids del handlade det om jobb med Hitmanspelen på IO Interactive i Köpenhamn.

– En dröm i sig – det första Hitmanspelet var det som fick mig att vilja bli programmerare från början. Men för tre år sedan tröttnade jag på att jobba på ett storföretag och det kändes som att det var dags att ta tag i den här Mutanttiden som legat och puttrat så länge, säger David.

DET FANNES EKONOMISKA resurser för ett års arbete, sedan skulle The Bearded Ladies vara tvungna att få in medel utifrån för att kunna förverkliga planerna.

– Ett par månader innan pengarna var slut visste vi att vi hade något speciellt och började visa upp det. En rolig detalj är att Äventyrsspels grundare Fredrik Malmberg, som numera är producent i Hollywood, var den första investeraren. Det var något han såg i vår känsla för det här.

Det gjorde även flera andra, inte minst norska Funcom som tog projektet under sina vingar och kom-

