



BILD: THE BEARDED LADIES CONSULTING & JONAS MYRHOLM

blikationer och allt från Rolling Stone till Forbes ha uppmärksammat det. Robert Lundgren, Oscar Bodin och David Skarin är alla ursprungligen från Trollhättan och djupt involverade i projektet.

mer att ge ut spelet någon gång under 2018.

”Mutant Year Zero: Road to Eden” är ett taktiskt äventyrs spel där striderna är turbaserade i samma anda som 90-talsklassikern ”UFO: Enemy unknown” men i moderniserad form. Spelet hade stor inverkan på den unge David.

– Jag lovade mig själv att göra ett sånt spel, fast bättre, innan år 2000. Så nu, 18 år för sent, blir det verklighet. Fast projektet i den här branschen blir ofta lite försenade, säger David och skrattar medan vi rundar av på restaurangen och tar sikte mot The Bearded Ladies lokaler belägna på Stora Nygatan ett par kvarter bort.

DÄR INNE RÅDER full aktivitet på olika nivåer. Det jobbas med grafik, knackas maskinkod, snackas grafisk design av allt från molotov-cocktails till anknäbbar.

Och när det gäller den stundtals 80-talsdoftande musiken är det Robert Lundgren – sedan högsta-dietiden skämtsamt kallad ”Mozart” av David – som sköter både komponerandet och implementeringen.

– För mig är det en väldigt kul resa, att ha varit med från början och se spelet växa fram. Jag har jobbat med musiken mer interaktivt

Fakta: ”Mutant Year Zero: Road to Eden”

■ Spelutvecklingsstudion The Bearded Ladies Consulting har rötterna i Trollhättan och har tidigare bland annat gjort spelet ”Landit Bandit”.

■ Företaget startades av David Skarin och Haraldur Thormundsson, som båda jobbar med ”Mutant”. Även Oscar Bodin och Kalle Söderberg är kvar från den första tiden.

■ Numera är studion belägen i Malmö där arbetet pågår för fullt med ”Mutant Year Zero: Road to Eden”.

■ Spelet kommer att släppas till PS4, Xbox och PC någon gång under 2018.

■ Det ursprungliga analoga rollspelet ”Mutant” gavs ut 1984 av Äventyrsspel och har sedan kommit i flera versioner. Den senaste ges ut av Fria Ligan, har underrubriken ”Year zero” och äger tidsmässigt rum innan det första ”Mutant”.

■ ”Mutant” utspelar sig i ett post-apokalyptiskt Sverige, härjat av diverse katastrofer.

än vad jag gjort tidigare i spelsammanhang, säger Robert, som har en gedigen musikalisk bakgrund med uppdrag i diverse sammanhang på meritlistan.

För att få hans kompositioner att samverka med det som händer i spelet används den svensktvecklade musikmotorn Elias. Nyckelordet är ”adaptivt”.

– Musiken är uppbyggd av olika delar som ganska fritt kan triggas i spelet beroende på vad som händer. Och den här motorn är extremt musikalisk, sammanfogandet sker väldigt snyggt, säger Robert och visar några exempel på hur intensiteten i ljudbildens subtilt förändras utifrån nivån av action.

GRAFISKT SETT SPELAR konstnären Oscar Bodin – som för några år sedan rönt stor uppmärksamhet på hemmaplan via ett antal digitala verk med Trollhättanmotiv – en stor roll.

Hans konstnärliga ande svävar över spelet på ett högst påtagligt sätt och vissa av karaktärerna har funnits i hans personliga galleri under lång tid och liksom bara väntat på ett sammanhang för att väckas till liv.

– Chansen att få göra Jorden efter att den gått under är något alla artister drömmer om. Det är spän-

nande att berätta en historia om en värld jag själv kommer från, fast använda fantasin för hur den skulle kunna se ut i framtiden, säger Oscar och fortsätter:

– Stilen går åt det svarta hållet med mycket 80-talsrelaterat. Det är lite Iron Maiden-omslagskänsla över det hela, och karaktärerna är som hämtade från någon sorts mörk Disneyversion. Är upp vuxen med papper och penna-versionen av ”Mutant” och att jag en dag skulle få vara med och utveckla det här kunde jag knappast ana.

UPPENBARLIGEN ÄR DET inte bara svenskar med en relation till det ursprungliga ”Mutant” som kittlas av det som hittills visats upp av spelet. Reaktionen har blivit omfattande även på det internationella planet och förväntningarna är rejält uppskrivade.

– Självt har jag aldrig varit med om en så hajpad grej, säger Robert Lundgren.

För en tid sedan släpptes en trailer, regisserad av den hyllade konceptartisten André Wallin, vilken genererat stor uppmärksamhet och flera miljoner visningar.

Och vid Game Developers conference i San Francisco under våren visades själva spelet upp för första gången.

– Vi fick extremt bra respons och det sköna är att vi lyckats förmedla att detta verkligen är ett passionsprojekt från hjärtat. Samtidigt – det gäller att slå känslan av nostalgi, vilket jag tror att vi gör, säger David Skarin.

Han fortsätter:

– Själva spelkänslan ska vara som när man var liten och lekte krig i skogen. Men i det här fallet är skogen faktiskt befolkad av det läskiga du trodde fanns som barn ... Samtidigt är en av sakerna jag älskar med Mutantvärlden kontrasten mellan fantastiska karaktärer, humor och en seriös setting. Här kan du liksom vara en anka med aggressionsproblem och beroceno av sill. Inget konstigt med det.

FÖR SPELAREN MED kopplingar till Västsverige finns för övrigt vissa subtila inlag som måhända går den internationella publiken förbi men som blir en liten extra krydda för den insatte.

TTELA:s utsände noterar bland annat det ödesmättade scenariot på det som en gång var E45, där övervuxna vägs skyltar och ett Saab-vrak indikerar att det gäller att vara på sin vakt ...

JONAS MYRHOLM

0520 42 26 37 jonas.myrholm@ttela.se

