

Tackl hukommelsestab og alderdom i nyt dansk spil

Af Asmus Neergaard

Det nye danske spil, Creaky Old Memory, byder på dybe temaer og motion af de små grå

Creaky Old Memory er navnet på et nyt dansk spil, der kommer fra Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU). I spillet foretager den ældre russiske kvinde Tatiana en rejse gennem sit faldefærdige hus og prøver at genskabe sin skrøbelige hukommelse.

Hukommelsestab i spil

Game Director Carina Randløv og Game Designer Frederik Andersen mødte op på IT-Universitetet til en snak om spillet, der tør behandle mere voksne emner som hukommelsestab, alderdom og at se sandheden i øjnene.

For Carina Randløvs vedkommende, er det vigtigste dog at skabe en stærk fortælling.

"Spillet er meget langsomt," siger hun. "Vi har prøvet at se, hvor meget historiefortælling vi har kunnet proppe ind."

Spillet går ud på, at hovedpersonen Tatiana pludselig en dag mister hukommelsen. Som symbol på den svigtende hukommelse, styrter hendes hus samtidig sammen, hvilket betyder at hun ved at arrangere billeder på væggene, finde ud af, hvad hun gennem livet har oplevet og samtidig sætter huset i stand igen.

"Spillets historie går fra 1905 til 1980," forklarer Carina entusiastisk. "Historien er puttet ind i billederne, så vi udforsker, hvor meget fortælling man kan underholde spilleren med, når hovedpersonen er sådan en lille Super Mario-størrelse. Og at hovedpersonen desuden er en 72-årig dame. Det er et forsøg fra vores side; kan man det?"

Hvordan kan man sikre sig, at spiloplevelsen ikke drukner i fortællingen?

"Det er jo formålet med øvelsen," griner Carina. "Vi tester og tester og tester," fortsætter Frederik. Disse tests har også bevirket, at spillet har udviklet sig voldsomt siden udfangelsen. Til at starte med skulle projektet faktisk have mundet ud i en art Alzheimers-spil, men det viste sig at være urealistisk.

Den digitale Alzheimers

"Vi kunne simpelthen ikke finde spilidéer nok, der passede på de præcise Alzheimers patienters symptomer, hvilket gjorde det meget komplekst." Ikke nok med det, så fortæller Carina, at Alzheimers gav flere udfordringer end bare kompleksitet.

"Vi var nødt til at omformulere grundidéen, for at forbedre spiloplevelsen." Alzheimers blev droppet som tema, men hukommelsestab fortsatte med et være et væsentligt element.

"Vi har tilladt os at tage forskellige kunstgreb for at gøre oplevelsen mere spændende end bare at omhandle sygdom. Vi har eksempelvis nazister i 1940'erne, men nazisterne er rødhårede og ikke særligt ariske. Russerne er også med, så vi har forsøgt ikke at blive for politisk korrekte eller politisk ukorrekte. "

En væsentlig forhindring for ethvert DADIU-projekt er tidspres. De studerende har en måned til at skabe et spil, fra de første spæde skitser og idéer til fuldbåret spil. Denne begrænsning har også

påvirket den måde Creaky Old Memory er udviklet.

"Vi har jo været nødt til at skære ned nogle steder eller i hvert fald finpudse nogle steder," beretter Frederik.

"Det har ikke nødvendigvis været en dårlig ting, da vi er blevet tvunget til at strømline spillet og været mere skarpe. Vi har fjernet ting, der nok har været overflødige. "De indledende idéer, vi havde, var simpelthen for komplekse. Vi ville simpelthen ikke kunne nå at få det færdigt i tide."

En moden fortælling

Temaerne er også lidt tungere end dem, man normalt finder i spil. Det har også været udslag af det kraftige fokus på historiefortællingen.

"Spillet er meget langsomt," forklarer Carina.

"Derfor kræver det også at man er lidt moden, når man spiller det. Vi havde ikke tænkt at lave et spil, der appellerede til kvinder på 35+, det er bare sådan det er blevet. Efterfølgende har vi så tænkt på, hvordan man kan tiltrække den målgruppe.

"Det er ikke et læringsspil," konkluderer Carina. "Det er et gæt på, hvordan det er at have hukommelsestab. Den poetiske pointe i spillet er at lade hovedpersonen gå tilbage i tiden, til dengang hendes liv gik galt, der hvor livet kørte af sporet. Det er lidt et sats, om man kan proppe sådan et poetisk niveau ind i spillet, men tests har vist at publikummet er åbent for det."

Creaky Old Memory kan spilles fra internetadressen <http://www.creakyoldmemory.com>.

Artiklen er skrevet som en del af et samarbejde mellem et kursus i spiljournalistik på ITU og DADIU.