

Så knåpar man ihop ett PC-spel

För inte alltför länge sedan var Commodore 64 den coolaste datorn man kunde ha och spel som The Last Ninja och Defender Of The Crown ansågs vara grafikmirakel. Killar som Rob Hubbard och Matt Grey satt och knåpade ihop såväl musik som programmering och det hela var gjort i en handvändning. I datatidningarna publicerades koder som knappt var längre än väffelrecept och om dessa knappades in på 64:an så hade man vips ett fullgott spel.

Idag är det minst sagt annorlunda. Att producera ett konkurrenskraftigt PC-spel är ett projekt som involverar åtminstone ett halvt dussin yrkesgrupper och koderna brer ofta ut sig över tre, fyra fullmatade CD-skivor. Själva arbetet påminner i mångt och mycket om en filmproduktion. Henrik Strandberg och Nils Gullikson, projektledare respektive idéspottare på Stockholmsbaserade Target Games, får hantera så vitt skilda yrkesgrupper som författare, programmerare, illustratörer, skådespelare och musiker. I Drakar Och Demoner: Själarnas brunn, en aktuell Target Games-produktion som har sålt över förväntan, kan man se resultatet av ett ivrigt idébollande mellan företagets kreativa krafter.

”Det börjar lite lätt med en sorts idéskiss”, berättar Nils. ”Där lägger man upp storyns och handlingens huvuddrag och producerar även illustrationer av spelets miljöer”. Drakar Och Demoner är inte helt överraskande ett äventyrsspel och för ett sådant är just manus och miljöer viktiga. Även ljudeffekter och musik är dock saker man måste tänka på, men dessa kommer mycket sent i projektet. ”Det blir ofta så” säger Henrik. ”För att slippa ändringar fixas musiken och ljudet när det mesta av själva spelet är färdigt och likadant är det med rösterna till spelets karaktärer.”

Till Drakar Och Demoner krävdes främst de sedvanliga fantasyljuden som sscchklonget när ett svärd träffar en rustning, aauuurrgrbbhhen från döende fiender och knarren från gamla trädörrar. Därför kunde man ofta enkelt plocka en befintlig ljudeffekt från arkivet. Det vore emellertid trist om varje liten svartalf lät likadant när han fick en träklubba i huvudet, så därför är det rutin att man manipulerar ljuden i datorn för att få fram olika varianter som kan avlösa varandra. I de fall då ett unikt ljud behövs får effektkillarna helt enkelt åstadkomma det själva i studion men sådana fall är enligt Henrik sällsynta. De flesta arkivljud kan förvrängas till oigenkännlighet med ganska liten ansträngning.

Att hitta någon som kunde producera musiken till Drakar Och Demoner var inte svårt. ”Det är inte direkt brist på musiker som behöver extrajobb” säger Henrik och ler snett. ”Det är bara att välja någon som passar för projektet. Sedan låter man dem göra en musiklinga som går att loopa (klippa ihop så att den börjar om när den har tagit slut)”. Inte heller skådespelarna behövdes sökas med ljus och lykta. ”Vi använde oss av amatörskådespelare som ljudkillarna hade använt sig av tidigare. Eftersom varje person bara hade några enstaka repliker så gällde det mest att deras röst passade”.

Odd Ahlgren som skrev Drakar Och Demoners manus, var extra nöjd med den röst som ankan i spelet fick. ”Jag ville ha med en anka i spelet trots att det är lite kontroversiellt bland rollspelare och jag tänkte: `Det går ju inte att ha en anka som snackar som Kalle Anka. Då hör man ju inte vad han säger. Så varför inte låta honom snacka som Clint Eastwood?´”. Och så blev det. Däremot mötte Odd motstånd när han ville få med ”en tatuerad, grymt cool snubbe” som han hade blivit oerhört fäst vid. Där gick Nils - den kreativa liberon - in och förespråkade måttfullhet. Å andra sidan kom ankans inte helt barnvänliga replik ”Nu ska du

få, du lille jävel!” med oredigerad till Odds stora glädje, vilket också är ett bra exempel på hur vissa idéer till synes utan större anledning följde med från början till slut medan andra inte gjorde det.

Alvaro Tapia, Target Games illustratör, förundrar sig över hur det kom sig att det i slutversionen enbart var gallret som blev kvar av hans design av spelets första rum. Han har dock ändå stor sympati för de programmerare som fick i uppgift att omvandla hans tvådimensionella illustrationer till tredimensionella interaktiva rum och föremål. ”Ibland var det nog knappast lätt för dem. I en medföljande beskrivning skrev jag till exempel att den staty jag hade ritat skulle se ut att vara gjord i obsidian med inslag av onyx... Jag menar, hur tusan programmerar man nåt sånt egentligen? Det är omöjligt.”

Programmerarna fick även huvudbry när Alvaro smyckade ut sina vackra teckningar med en oändlig mängd detaljer och när han gjorde rummen så små att det hade varit klurigt att styra omkring en figur i dem. ”Men allt sånt fick man ju lösa efter hand. Vissa saker ändrade jag på själv, bland annat genom att börja rita rummen med rutsystem som bas. Andra saker fixade de själva genom att stryka en hel del av skissen och hitta på något eget. Plötsligt hade det kanske dykt upp en ny vas i min fina gravkammare och sånt blev ibland skitbra och ibland uselt.” Odd fick också smaka på 3D-killarnas radikala ingrepp, men verkar ha tagit det med mer jämnmod. ”Det hände ofta att jag lät fantasin flöda lite för fritt. Jag hittade på en ny läskig slutdemon till ett av spelets nivåer, men det var tydligen för krångligt att fixa så då fick det bli ett av de redan programmerade monstren fast mycket större istället. Sånt är synd, men jag förstår varför det blev så. Tidspressen var hård.”

Den begränsade tiden var för övrigt något som alla på Target Games besvärades av. Efter nio månader skulle spelet vara klart och ingen tid fick slösas på överflödigheter. Om det gick att använda något som redan var färdigt utan att offra fräschetskänslan så gjorde man det. Ändå flinar Nils och nickar igenkännande när jag frågar om det inte ändå uppstod tidskrävande diskussioner om småsaker. Alvaro berättar att hela gänget ibland hamnade i dispyter om vad som var coolast av ett trubbigt och ett spetsigt svärd eller om alver är fåniga eller ej. ”Men sånt kan å andra sidan vara viktigt för inbitna Drakar Och Demoner-fans så vi var inte BARA barnsliga” tillägger han.

Petitesser eller ej, faktum kvarstår att de olika yrkesgrupperna kom med olika former av idéer, förslag och kritik till varandra och projektledaren Henrik hade till uppgift att hålla samman allt till en enhet. Enligt Odd och Alvaro fungerade det hela mycket bra. ”När det var som bäst kunde jag till exempel komma på att handlingen skulle utspela sig i underjordiska katakomber. Då sade Alvaro att det vore tufft om katakomberna kunde se lite egyptiska eller babyloniska ut och designade därför tunnarna som sandstenstunnlar. Då funderade jag på vad för slags monster som skulle passa för sandstensmiljöer och kom på jättespindlar. Vi hjälpte alltså varandra.” förklarar Odd.

Inför företagets nya projekt Valhalla Chronicles är gänget extra taggade och beredda på det oväntade. ”Drakar Och Demoner hade en ganska styrd handling där friheten bestod i att man kunde röra sig fritt genom nätverk av rum och miljöer som jag ritade kartor och hittade på innehållet till. Så gjorde vi med mening eftersom målgruppen var ung. Valhalla måste jag skriva på ett helt annat sätt med en helt annan typ av valmöjligheter, så det är väl bara att försöka anpassa sig.” avslutar Odd och ger därmed en ganska tydlig bild av spelproduktionens hårda men spännande krav på flexibilitet och kreativitet från alla inblandade.