

## Gakket spil om sex, kønsmodning og hormonforstyrrelser

Skyd hormoner mod farverige væsner og oplev hvordan de ændrer adfærd i spillet, Pombacont, der trods sin fjollede stil tager afsæt i alvorlige emner.

*Af Sune Weber Pedersen*

Det er set flere gange, at computerspil er blevet udsat for kritik eller censur, når indholdet vurderes for lummert hos visse smagsdommere. Særligt når det er virtuelt muligt for spilleren at dyrke gymnastik på lagnerne. Selvom decideret sex sjældent optræder hos spilmediet, ikke mindst set ifht. filmmediet, går det sjældent bortom censur indenfor mainstream markedet, når sex optræder åbenlyst som i Pombacont.

Men hvad nu hvis spilinstruktøren ikke ønsker at udtrykke sex, som vi kender det fra virkeligheden og film, men derimod vil lade det ske mellem fjollede figurer på en mere humoristisk og uskyldig bien-og-blomsten-agtig facon? Vil censur så være spillet undsagt og vil det alligevel tiltrække opmærksomhed?

Det er relevante spørgsmål, da Pombacont har en alt andet end sensuel og vulgær tilgang til emnet. Og når det kommer til stykket, er sex egentlig ikke det centrale tema i spillet, men blot et uundgåeligt opmærksomhedskrævende element der understøtter simuleringen af hormoners slagskraft. Det er nemlig spillerens udfordring at lege med hormoner. Grafikken understreger den humoristiske måde at belyse, hvordan hormoner kan påvirke os. Som Trine Laier, spilinstruktøren udtrykker: "Det skal være sjovt at se figurer, der parrer sig."

Spilleren er en gal videnskabsmand som med et avanceret våben kan sprøjte hormoner ind i væsner på sit laboratorium. Disse er skabt seksuelt umodne, men skud fra våbenet kan gøre dem kønsmodne og ændre deres handlemønster. I det ene øjeblik kan de være parringsvillige, i det næste aggressive og farlige overfor både hinanden og spilleren. Det er op til spilleren at regne ud, hvor mange gange hun skal beskyde hvert væsen og bedst kan drage nytte af dem i den pågældende spilsituation. For spilleren skal både overleve og holde væsnerne tilstrækkeligt liderlige.

Selvom spillet måske grafisk minder om en 3D tegnefilm for børn og dets platformsunivers appellerer til selvsamme målgrupper, er der mere alvor bag, end hvad øjet umiddelbart ser. Inspirationen til spillet er nemlig hentet fra forskningens verden.

"Et forsker-team fra Syddansk Universitet har lavet nogle eksperimenter, hvor de har udsat zebrafisk for en lille pille med trenbolone, et væksthormon, som er nok til at få dem til at skifte køn," siger Trine. Dog skifter væsnerne ikke direkte køn i spillet, men kønsmodnes.

På trods af det ikke nødvendigvis er mens man spiller, at de store videnskabelige eller etiske spørgsmål bliver stillet, så er der masser af stof til eftertanke. For

under overfladen er tematikken forholdsvis dyb, aktuel og rummer mange perspektiver. Specielt i en tid hvor kønsskifteoperationer og gensplejsning er muligt, og piller hurtigt kan accelerere fysiologiske og psykiske forandringer, om så det er hormon-, viagra-, steroid-piller, etc. Det er tilmed lykkedes fint for udviklerne at blande det seriøse med det barnlige.

"Der er mange kontraster i spillet. Der er det lidt dystre miljø, hel vildt fjollede figurer og et alvorligt tema. Så der er sådan nogle ting, som man normalt ikke ville forvente at møde i et spil med Pac-man-agtige figurer. Og så har de også tydeligvis sex sammen.", siger Trine.

Vi er altså i modsætningernes land i Pombacont. For når Trine sammenligner spillet med en krydsning mellem Super Mario Bros., filmen Antichrist og noget udefinerbart fra en 3. dimension, så er der ingen tvivl om at det er en særlig cocktail. Men hvordan kommer det dystre miljø og nogle af de mørkere aspekter, som findes i Antichrist til udtryk?

Det gør det gennem "det fuldstændigt bizarre i at have Mario-agtige flødeboller, der render rundt og parrer sig, og så sådan noget voldsomt noget i virkeligheden bagved." Så trods det barnlige ydre er det nøgtern set naturens kræfter som er på spil.

"Figurer æder hinanden, parrer sig, muterer og jokker på hinanden," fortæller Trine, og dette forstærker billedet af den uforsødede biologiske virkelighed, der danner rammen for spillets tema. Så måske er spillet alligevel slet ikke så nuttet bag facaden? Eller måske er figurernes sødme med til at afbalancere spillets dunkle facetter og gøre det mere børnevenligt?

Men spillet formidler ikke noget budskab eller prædiker om etik eller moral. Foruden at levere platform gameplay, så er det op til spilleren om hun vil tage stilling til tematikkens spørgsmål eller bare fyre hormoner af for underholdningens skyld.

Spillet kan prøves på <http://www.pombacont.com/>