

## Med forretningsmappen som våben

*Af Suni a Argjaboda*

**Dørene til toget åbner, og du skal nu kæmpe dig igennem horder af japanske forretningsmænd og sumobrydere for at nå det næste tog. Det er præmissen for et af årets DADIU spil. Jeg fik mulighed for at interviewe to af udviklerne og høre dem fortælle om deres spil "Subway Samurai".**

*"Jeg har selv oplevet myldretiden i Tokyo og det er meget trist i virkeligheden. Dette ville vi på en eller anden måde gerne vende til noget sjovt", svarer Maremi Watanabe til spørgsmålet om hvorfor de har lavet netop spillet "Subway Samurai".*

Maremi og Morten Eistrup Andersen er en del af Team Ikki, som deltager i DADIU projektet. DADIU står for Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning. Hvert år bliver der lavet seks produktionshold, som skal skabe et spil under definerede rammer og dogmer. De har f.eks. kun en måned til at fuldende deres spil. Maremi og Morten fungerer henholdsvis som game director og project manager for deres team, som består af 11 personer.

Team Ikki har lavet et spil, der foregår i Tokyos undergrundsbaner. Her skal man kæmpe sig igennem onde forretningsmænd og sumobrydere som en moderne samurai. Her blandes fantasi med billeder og episoder vi fleste kender fra vores forhold til den kollektive trafik. Her har man dog mulighed for at tage kampen op imod de sure medpassagerer.



*“Spillet er et "kørløb mod tiden" spil, hvor du skal kæmpe dig igennem den travle morgentrafik”,* forklarer Morten. Han fortæller at spillet ses fra tredjepersonsperspektiv, hvor man har mulighed for at bevæge sig ved hjælp af piletaster og mus. Man har også mulighed for at bekæmpe fjender ved at bruge sin forretningsmappe som våben.

*“I spillet er der flere udfordringer. Første udfordring er tiden som man kæmper imod. De andre udfordringer man møder i spillet er de tre typer af modstandere”. De karakterer team Ikki bruger i deres spil er nogle af de stereotyper man ofte ser fremvist i de vestlige medier. Her er det både den hurtige "Elite" forretningsmand, den langsomme forretningsmand samt sumobrydere som man skal kæmpe imod.*

Alle sammenstød med modstanderne resulterer i tab af energi, afhængigt af hvor stærke de er. Et sammenstød med en sumobryder vil f.eks. resultere i et totalt tab af energi. Man kan dog generhverve energi ved hjælp af energidriksautomater, som findes forskellige steder i banerne.



*"Spillet skal være sjovt og skal på en måde virke afstressende", fortæller Maremi.*

*"Under vores brainstormingsfase blev vi klar over, at det var vigtigt for os at lave et spil, som folk kunne relatere sig til", fortsætter Morten.*

*"Hvis der er noget folk kan relatere sig til, er det at skulle komme fra et sted til et andet ved hjælp af offentlig transport".*

Team Ikki vil gerne have inkorporeret det moderne menneskes følelse overfor at skulle komme rundt ved hjælp af kort og tidsplaner. De mener på den måde at folk vil have nemt ved at sætte sig ind i spillets stemning.

*"Jeg kommer selv fra Aalborg, og bare det med at komme herover (Til København red.) med bussen kan være lidt svært", griner Morten.*

Maremi forklarer at spillet er komplekst delt op og kan ses på to niveauer.

*"På den ene side skal spillet ses som noget sjovt som spiller på klicheer. På den anden side kan man se på det at være stresset forrentningsmand eller kvinde i Danmark eller Japan. Hvorfor skal man kæmpe imod myldretiden?"*

Morten supplerer: *"Det er mere på et metaplan. Hvorfor kæmpe så meget?"*

Maremi fortæller at hendes far var en del af denne japanske arbejderkultur og derfor har hun et specielt forhold til dette tema. Hun mener dog også, at hun måske har tænkt lidt mere over spillet som en kommentar til den japanske arbejdskultur end hendes holdkammerater.