

TEXT: MARTIN FRÖJD

MED BIDRAG AV OLA JEANTZSCH OCH BJÖRN SÖDERSTRÖM

BILDER & LAYOUT: RIKARD JESPERSEN, DANIEL JOUSTRA OCH NIE HUIZHENG



Efter 12 års arbete börjar Neotech Edge, remaken av Neotech och lite av rollspelssveriges »Duke Nukem Forever«, bli klar! Det har verkligen varit en resa, en resa för spelets manus och designfilosofi, för samtiden som vi försöker spinna berättelser runt och för oss själva som författare. Med cyberpunk-genren i fokus i populärkulturen igen är det värt att reflektera.

Cyberpunk är lätt att känna igen. Mörker, regnvlåta gator, neon och krom. Anti-hjältar, vapen och onda företag. Men hur väl åldras holodiskar, grönskimrande terminaler och tuppkammar? Är det mer yta än substans och hur kan man använda hela paletten i målandet av dystopier?

Det är just den sortens frågor vi har ställt oss under den långa processen att skapa Neotech Edge. Retrocyberpunkestetiken är suggestiv och cool, det finns en massa spel och verk som gjort ett fantastiskt jobb med den. Men när vi nu börjar komma ut på andra sidan av dessa 12 år är vi övertygade om att cyberpunken ändå är mogen för en rejäl uppdatering.

Vi är inte heller ensamma om det. Allt fler röster, exempelvis futuristen Monica Biel-skytes, har höjts för framtidsvisioner som inte är lika ensidigt dystopiska, som är mer representativa och som behandlar de tekno-etiska problemen man brottas med idag eller som står runt hörnet. I litteraturen pratar man om post-cyberpunken som en genre. TV-serier som Black Mirror och Mr. Robot har hyllats för att släppa cyberpunkytan och dubbelklicka på hur fenomen som sociala medier och live streaming kan slå (väldigt) fel.

CYBERPUNKENS FÖDELSE

Men låt oss spola tillbaka bandet lite (*för att använda en lika utdöende 80-talsliknelse*), till tiden då allt började. Cyberpunken »low life and high tech« började ta form i början på 80-talet med Ridley Scotts Blade Runner och William Gibsons Neuromancer. När genren gick mot populärkultur, större filmer och även rollspel (Cyberpunk 2020 kom ut 1988, Nya Mutant 1989) etablerades snabbt ett antal troper, med punkare och netrunkers som trotsar megaföretagen. Cyberpunken var starkt anglocentrisk men med en orientalistisk och skräckblandad förtjusning kring Japan. 80-talet var Japans storhetstid och man såg keiretsuer redo att ta över världen. Internet var något abstrakt som gestaltades som Tron-liknande VR-världar för särskilt invigda, och cybernetiken som kanske initialt var en kommentar på vad som är mänskligt i en teknikfylld värld blev mer av en rekvisita för att skapa tuffa antagonister och signalera outsiders som inte vill se ut som andra.

När Neotech kom ut 1993 var genren redan tydligt definierad, och jag köpte spelet 1996, 13 år gammal. Jag hade redan då spelat lite Mutant och skrivit egna varianter, och Neotech passade mig perfekt. Neotech 2 kom ut 1999, men hade då börjat vandra en bit bort från sina rötter. Borta var de kultiga illustrationerna och 80-talsetetiken, här regerade istället borstad metall och Photoshop-alster som gav spelet en distinkt smak av nära-framtid och techno thriller.

Vi spelade länge Neotech som någon slags Robocop-framtid där man fick vara ungefär som folk är idag men med vapen, cyber och utan hämningar – samma känsloträng som Grand Theft Auto-

CYBERPUNK I NEOTECH EDGE

INTE BARA MÖRKER



spelen plinkat på sedan 1997. Vad jag hört spelade många andra det så också. Inget ont i det då det var kul eskapism, men så småningom kände vi ett sug att ge utrymme åt social kommentar och den filosofiska undertonen som kan hittas i många av de riktigt bra science fiction-verken; frågor kring vad som är mänskligt, vad en artificiell intelligens innebär, hur allt kan vara en illusion. Kring millennieskiftet började jag skriva för Neogames och när N2 snabbt sålde slut fick jag i uppdrag att definiera nya versionen. Det var initialt tänkt som nytryck med fixad errata, men jag och flera andra kände att det fanns så mycket mer att ta av. Det fanns ett gediget världsbyggande bakom Neotech som inte riktigt hade fått skina än. Samtidigt kändes världen väldigt nutida under ytan – vi ville extrapolera lite mer och undersöka hur ny teknik fundamentalt kan ändra på världen, precis som Internet gjort. Det började också bli allt mer uppenbart att både N2 och N1 hade sprungits om av verkligheten.

INSPIRATION FRÅN VERKLIGHETEN

Men år 2005 kom det sig att jag flyttade utomlands för att plugga, till Hongkong. Jag blev trollbunden av staden! Ställ dig i centrum av denna skyskrapedjungel och du inser att framtiden inte är New York eller Los Angeles. Den är i Asien! Och jag insåg att en annan Neogames-frilansare, Ola Jentsch, kunde utveckla det perspektivet. Han var svårövertalad, han påstod sig hata cyberpunk, men som det skulle visa sig blev det början på ett väldigt givande och kreativt samarbete där vi angrep designen från två helt olika håll. Våra gemensamma erfarenheter av att bo i Asien hade visat oss att östasien i hög grad verkar dela till exempel popkultur, ungdomskultur, matkultur, och många andra fenomen och trender som inte alls märks av i väst, men däremot är gemensamma hela vägen från Japan till Myanmar (och ibland till Indien och Centralasien).

Därför var det naturligt att väva in denna pan-asiatiska kultur som en signifikant kraft i Neotechs framtidsvärld. Det räcker inte att göra som exempelvis Blade Runner gjort när man tar en amerikansk stad och lägger på en asiatisk fennissa samtidigt som de i stort glömmer bort att ha med människor från Asien... Istället valde vi att sätta den hyperurbaniserade region som utgör Pärflodens delta (Hongkong till Guangzhou) i spelets centrum.

I vårt framtida Pärldelta bor och lever folk från hela världen. Invandrare är ofta miljöflyktingar eller lycksoökare från exempelvis Nord- och Sydamerika, Australien och Afrika. Asien är vid det laget en åldrande och relativt välmående region liknande Europa idag. Vi insåg samtidigt att 2070 års motsvarighet till nutida Asien måste vara Afrika – en kontinent som förväntas ha massiv befolkning, gott om resurser och växande välstånd (trots en försämrad klimatsituation och hotet från skrupellösa militärmakter). Made in Nigeria blir den nya klyschan. Vi tyckte det kändes helt rätt att lyfta upp Afrika som annars lyser med sin frånvaro i mycket science fiction.

Att bo i Asien (jag hann med Hongkong, Kuala Lumpur, Singapore och Tokyo, med många turer i Bangkok, Jakarta, Beijing och Shanghai) var, som man säger, formativt. Men det hade också den negativa effekten att det var svårt att hålla uppe arbetstakten och hålla ihop teamet. Att skriva kreativt hänger mycket på att kunna träffas, prata och generera inspiration åt varandra. Tidszoner och avstånd gjorde det svårt. Fritiden krympte och projektet gick många gånger helt i stå. Samtidigt ledde dessa omstarter, ofta med nya teammedlemmar, till att vi bankade på och förädlade koncepten från många olika perspektiv.



En sidoeffekt av lång produktionstid var också att nutiden ständigt hann ifatt. N2 började redan på minus – spelet innehöll bland annat screamsheets som är faxbaserade tidningar men ignorerade i stort Internet. Men även när vi skrev på vad som då hette Neotech 3 så insåg vi flera gånger att “Vänta nu, detta är ju redan passé”. Från att inte ha funnits alls i Neotech har drönare blivit något som finns och hörs överallt. Vad som länge hette Nätet i manus och var en abstrakt VR-värld blev *Lagren* – en augmented verklighet där du kan tänka dig att varje app i din nutida telefon blivit ett tredimensionellt lager ovanpå verkligheten. Ozonhålen, den stora skrällen på 90-talet, har tonats ned drastiskt och istället är det den globala uppvärmningen och dess konsekvenser som står i centrum, med kuststäder i konstant översvämningstillstånd och en miljard klimatflyktingar.

ETT NYTT NEOTECH TAR FORM

Neotech Edge är, precis som mycket annan science fiction, en slags kommentar på vår egen samtid. Vårt ledord är inte en sannolik eller kanske ens trovärdig framtid, utan en *möjlig* framtid. Vi tror att världen behöver kännas aktuell, dramatisk och medryckande för oss som lever idag. Världen måste därför beröra teman och rädslor som vi konfronteras med *just nu*. Det är en balansgång mellan att förstärka och belysa problem vi ser idag (och kanske redan hoppats vi blivit av med, som ojämlig hantering av människor!) med att göra ett spel som tar ut svängarna och är progressivt. Eftersom vi jobbar med framtiden är vi inte bundna av hur man historiskt sett på exempelvis homoseksuella, vilket tillsammans med kön är helt överspelat i Neotech.

Samtidigt är världen förstås inte en utopi, utan i allra högsta grad en dystopi där mycket har slagit fel. Vi är inte heller ute efter ett konceptspel. Den riktiga



världen är komplex och problem som lösts på ett ställe finns kvar på ett annat. Nutida nyhetsströmmar utgör (tyvärr) en ousinlig källa till inspiration för framtida mörker. Det är också spännande att utforska hur det som idag kan ses som en godartad och progressiv kraft kan ta skruv åt fel håll. Automatisering leder till att farliga och tråkiga jobb tas över av maskiner. I Neotech kör de flesta fordon sig själva och allt från städning till prostitution och krig kan skötas av robotar. Den resulterande arbetslösheten har gjort basinkomst till ett utbrett fenomen. Men vad händer då det blir företagen som går in som sponsorer och ger lön i form av medlemspoäng, eller när hela generationer växer upp utan ambition eller behov att skaffa jobb eller ett syfte med sitt liv? Internet och sociala nätverk som fört folk så mycket närmre varandra blir megaföretagens övervakade domäner, så till den grad att den enda fria kommunikationen sker i hemliga darknets. Men vem bryr sig så länge man är omedveten om att tiggare filtreras bort från ens synfält och istället blir en dos av katthologram?

MER ÄN BARA MÖRKER

Bra science fiction förmår också förflytta läsaren till ett framtida sätt att se på världen. Släpp ner en tidsresenär från 50-talet i dagens samhälle och denne hade blivit både komplett förvirrad och förmodligen förfärad. Språk, synsätt och moraliska koder förändras ständigt. I Neotech möter man ett samhälle som för nutida ibland ska kännas konstigt, chockerande och på gränsen till satir, i form av exempelvis sexualisering, reklam och populärkultur. Nya moraliska problem uppstår istället, där man kan fråga sig hur illa man får bete sig mot utsatta människor, robotar och kloner och om AI:er har några rättigheter.

Mörk cyberpunk är förstås kul och många av de klassiska elementen är kvar i Neotech. Men det kan bli så mycket mer. Litteraturförlagorna som skapade

genren fångade också mycket av detta, men i översättningen till film och spel har klyschorna ibland tagit över. Det finns en hel färgskala att måla dystopier med. Det som skapats i goda syften och fört samhället framåt kan också bli dess plåga. Mörker blir bara intressant när det finns ljuspunkter och motexempel. Även om allt kan köpas för pengar i Neotech har många strider om människovärdet vunnits och blivit självklara. Det finns effektiva tekniker att undvika och undergräva storebrorssamhället. I slummen finns det gäng som med 3D-printers bygger billiga cyberimplantat åt de fattiga och sjuka. Det finns kollektiv av rewilders utanför städerna som försöker återuppbygga naturen och den mänskliga sidan. Det finns länder som förbjudit plågan av all form av medvetna varelser. Hackers kan vända Systemet mot sig självt och övervaka övervakarna.

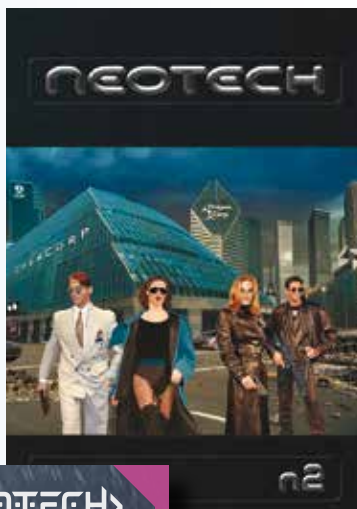
Även reglerna har en roll att spela för att utnyttja hela färgskalan. Våld är inte enda sättet att lösa problem – en dansbattle eller social konflikt räcker långt! Dina sociala nätverk spelar stor roll för att få saker gjort – istället för att dra vapen, messa en vän! Momentet *downtime* låter rollpersoner ta hand om sig själva och de sina och kanske försöka lösa en uppskruvad form av livspusslet.

Dessa nyanser och gradskillnader är inte bara roligare i längden än svart och vitt, utan ger fler möjligheter. Men det betyder också att vad som är godhet för en är ondska för en annan. Den centrala kampen i Neotech står mellan subkulturerna vi kallat *anon* och *nomo*. *anon* kämpar för att med teknikens hjälp göra både människor och andra tänkande varelser fria, medan *nomo* menar att det är tekniken som i sig korrupperar mänskligheten och förstör planeten. Vem har rätt? Det vågar inte vi svara på. Det får ni diskutera och avgöra i era kampanjer.

NEOTECH - 1993



NEOTECH 2 - 1999



NEOTECH EDGE
(OBS DUMMYOMSLAG)

DUMMYBOK



NEOTECH

Följ Neotech Edge

fb.com/neotechrpg
helmgast.se/neotech

