

JESUS OCH JAG

Det finns bara ett spel som försöker predika Jesus kärleksbudskap samtidigt som det låter dig knäa honom i skrevet. Låt oss berätta om **The You Testament** - tidernas mest förvirrade bibeltolkning. *Johan Martinsson*

Tidigt i spelet hade jag en stor järnspik i handen och jag skulle krama Jesus men jag tryckte på fel knapp och tryckte upp spiken i hans ansikte istället! Han blev vanställd för resten av spelet. Varför lät spelet mig utföra en så horribel handling?!”

Det var en recension som fick mig att få upp ögonen för *The You Testament*.

För flera år sedan skrev jag en artikel om det kristna spelutvecklarcommunityt och deras försök att nå fram till dagens datorspelande

ungdom. Det var då jag upptäckte underhållningsvärdet i spelrecensioner skrivna av människor som svurit sig till den amerikanska tokkristendomen. Det fanns något där, i spelens totala oförmåga att leva upp till recensenternas stenhårda krav. De kunde hylla en titel genom hela recensionen, bara för att till sist konstatera att det tyvärr låter spelaren ”utöva trolldom” och avsluta med ett dräpande betyg.

Men roligast var ändå den där recensionen av *The You Testament*.

Skribenten inleder gillande med att berätta att det är ett spel som låter en följa Jesus genom scenerna ur Nya

testamentet, för att se hans mirakel på nära håll. Men sedan förändras tonen, och blir... bekymrad. Det är problematiskt att spelet tillåter en att misshandla Jesus, det står inte i bibeln att Jesus lärde ut sina mirakel-tricks till sina lärjungar, och det stod *verkligen inte* i bibeln att Jesus svängde sig med begrepp som karma, prana och chakra.

Han avslutar recensionen med betyget ”Ett kors av fem möjliga”, och tänker säkert då att han har avskräcker de flesta från detta fruktansvärda spel.

Jag känner mig dock inte så avskräckt. Jag känner snarare att jag är tvungen att spela det.

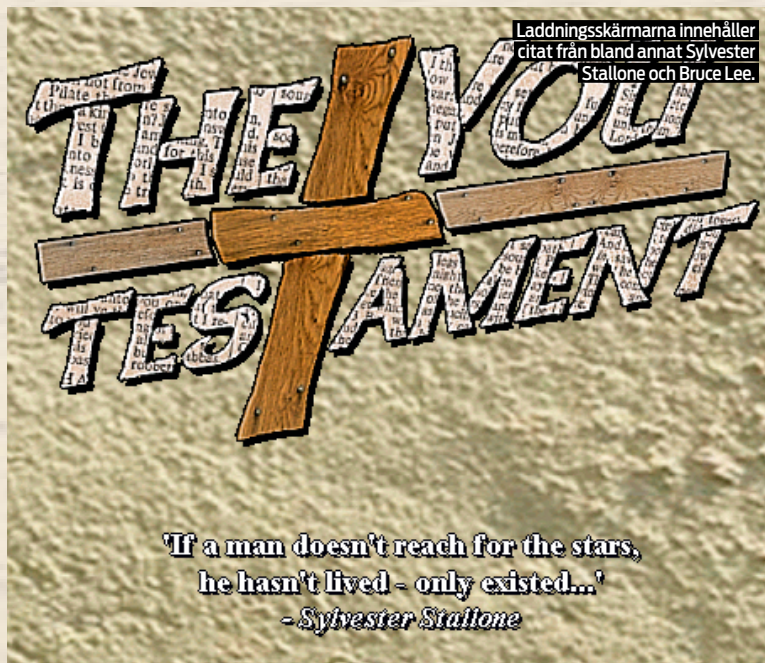
Biblisk wrestling

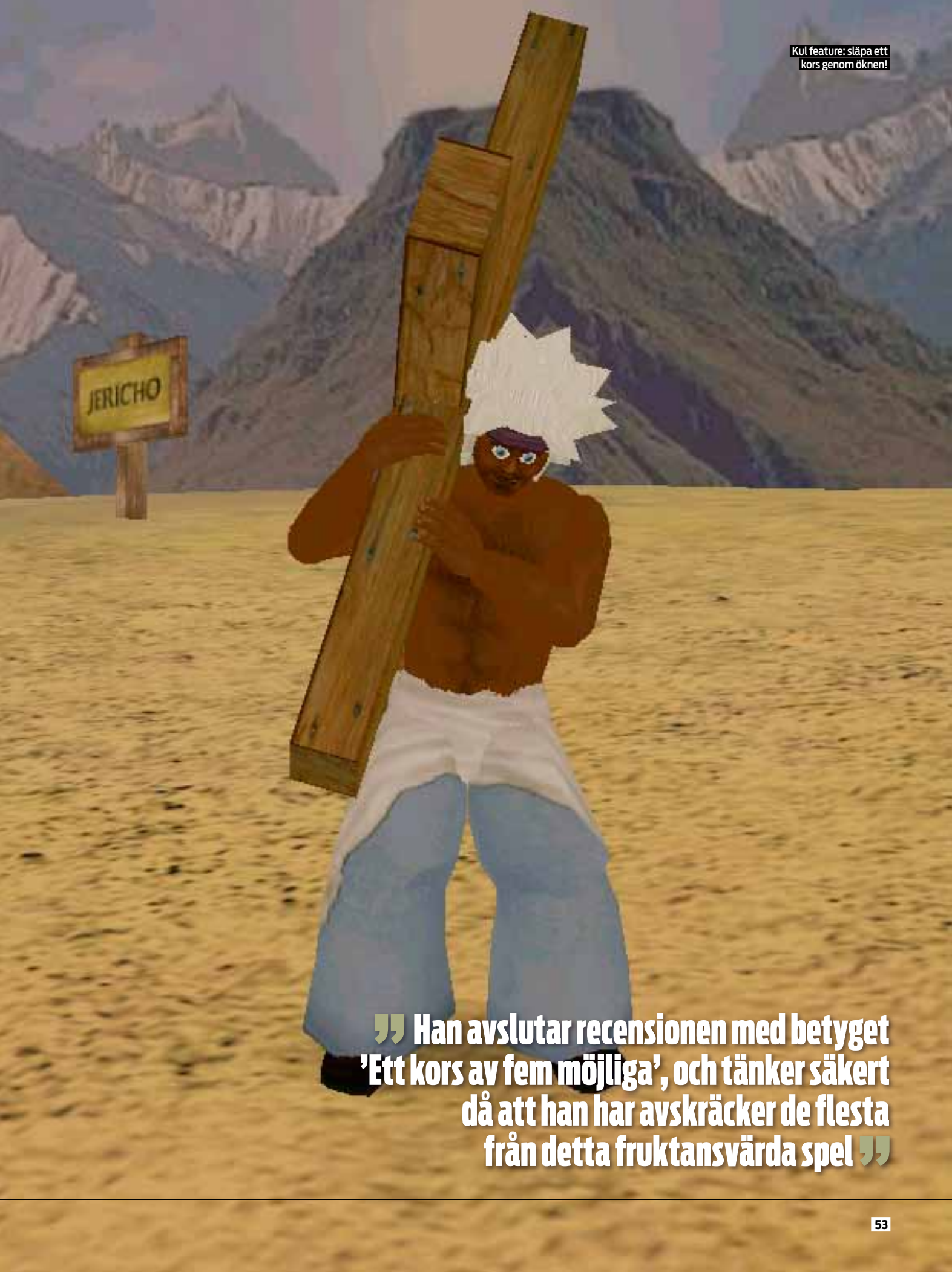
Om någon värld någonsin behövt frälsning så är det den i *The You Testament*.

Jag tror att det är det våldsammaste spel jag någonsin har spelat. Det är inte det att det är så blodigt (även om den mätare i Options-menyn som tillåter en att ändra nivån på ”gore” är förinställd på ”extreme”), det är bara det att våldet är så allenarådande. Det är en värld där våld är normaltillståndet. Den är fylld med slumpmässigt framgenererade NPC:er (till och med deras längd är framslumpad, vilket leder till att tre-och-halv-meters-jättar ofta får samsas med miniatyrmän) som släppts fria att använda sin artificiella intelligens till att göra vad de vill. Och det de vill är att slåss.

Slåss, slåss, slåss.

Det första jag får se när jag startar spelet är en grupp på tio personer som >





” Han avslutar recensionen med betyget 'Ett kors av fem möjliga', och tänker säkert då att han har avskräcker de flesta från detta fruktansvärda spel ”

står i en extremt tät klunga, ute i en flod. De slåss. En är utrustad med ett järnrör, en annan med en tegelsten, en ligger ner i vattnet medan en tredje stampar på honom, en försöker krama en kvinna men får ett slag på käften som tack. Det är totalt kaos.

Men när jag närmar mig tar en av slagskämparna plötsligt till orda. Det visar sig att detta är Johannes Döparen. Det visar sig att detta är spelets försök att återskapa den bibliska scen då han utövar dop i floden Jordan.

Och så fortsätter det, spelet igenom. Man följer Jesus genom hans nytestamentliga äventyr, genom Betlehem, Nasaret och Jerusalem, mot Galiléen, Olivberget och Kanaans land – och överallt slåss folk mot varandra, outrotligt, oprovocerat, obarmhärtigt.

Det finns en anledning till detta vansinne. Det är sannerligen ingen bra anledning, men det är en anledning:

Hela spelet har byggts med hjälp av spelmotorn från ett wrestlingspel. Karaktärerna vet inget annat. De har placerats här, i Palestina för 2 000 år sedan, för att agera i en historia som är helig för hundratals miljoner människor – men mentalt är de kvar i wrestlingarenorna. De vet inget om Jesus, deras artificiella intelligens tillåter dem bara att göra en enda sak – att slåss. Eller de försöker ju. De försöker ju till exempel krama varandra (animationen ser dock *mistänkt* mycket ut som ett wrestlinggrepp) men hur de än gör leder det bara till fajt. Deras öde är otroligt.

Man kan förstås tro att hela spelet bara är ett skämt, men... det är inte riktigt intrycket man får av det. Det

är förstås det sjukaste jag någonsin har spelat, men allt konstigt som händer är egentligen saker som bara är en olycklig konsekvens av beslutet att återskapa nya testamentet med en wrestlingspelmotor. Själva innehållet ger istället intrycket av att uppriktigt vilja förmedla ett bibliskt budskap till spelaren.

Eller tja, något budskap vill det förmedla i alla fall.

En del av sakerna som Jesus lär en i spelet känns lite obekanta. Det låter lite nyandligt. Och ofta väldigt hinduistiskt. Det är tydligt att dialogförfattaren inte nöjer sig med att ofiltrerat förmedla bibels budskap, utan har blandat in rätt mycket av sina egna tankar också. Han talar alltså till oss, fast i Jesu skepnad, så att säga.

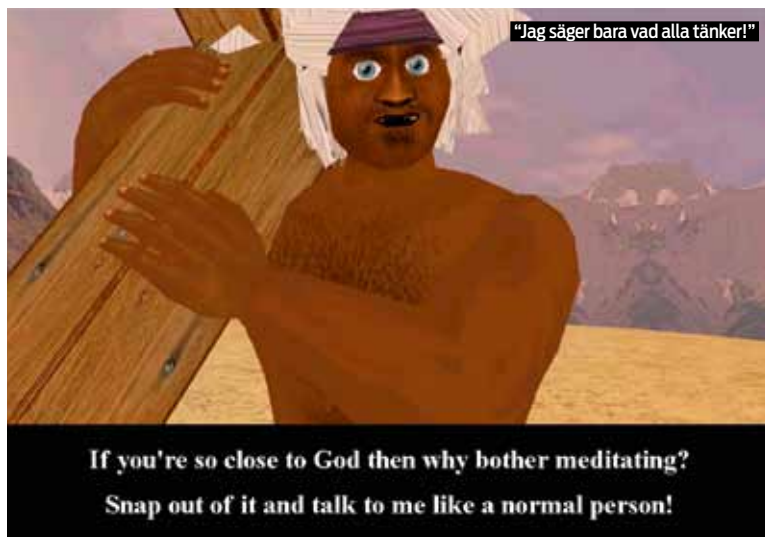
Och här är det väl ändå dags att slutligen säga: Hur har han mage?

Vem gör så här? Vem förvandlar hela Jesu liv till en enda lång wrestlingfajt? Vad krävs det för ego för att inte bara låta Jesus predika om karma och chakra och om "att öppna sitt tredje öga och se den riktiga världen" – utan dessutom låta honom ta egna ord i mun?

Jo, det ska jag berätta. Det krävs någon som Mat Dickie.

Rebellen

"Det finns en i varje bransch. En fritänkande rebell som omdefinierar det rådande regelverket. Han säger vad ingen annan säger, och gör vad ingen annan gör. Han drivs av ren, rå passion. Han griper tag om sin konstforms hals och släpar den mot nya platser. Hans fiender hatar honom, men resten älskar hans stil. Hans sätt



både skrämmer och inspirerar, han krossar murarna som vissa människor känner sig trygga bakom – bara för att de på samma gång blockerar vägen för andra. Vi pratar om MDickie – spelindustrins första verkligt tredimensionella karaktär!

Ja, det är förstås Mat Dickie – eller MDickie som han kallar sig när han utvecklar spel – som har skrivit det där. Och om du nu tycker att det är lite konstigt att du aldrig har hört talas om honom, så kan det vara så att han kanske överdriver lite.

Mat Dickie har under tio år varit en av indiespelvärldens mest enigmatiske figurer. Han har hållit sig för sig själv, producerat wrestlingspel i ett rasande tempo och gett sig själv epitet "En inspiration för den Interaktiva Generationen".

Men "efter att ha bemästrat alla aspekter inom spelutveckling (design, programmering, 2D- och 3D-grafik, och till och med musik", beslutade han sig för att dra sig tillbaka. Han skulle göra ett sista spel bara. Spelet som bara han hade kunnat göra.

Han började jobba på *The You Testament*.

Folk har en förkärlek för att samlas i en hög och slåss. Har jag märkt.



”Vem gör så här?
Vem förvandlar hela
Jesu liv till enda en lång
wrestlingfajt?”

Ett halvår senare publicerade han följande meddelande på sin hemsida:

”Med min spelutvecklarkarriärs sista andetag tänkte jag släppa lös min unika kreativitet på ett tema som ingen annan har försökt sig på. Det är en erfarenhet som miljoner människor har bett om att en dag få spela, men ingen har haft resurserna för att göra det. Det är ett territorium som många skulle vilja ge sig in på, men som enbart navigeras av någon som har full frihet och saknar all fruktan. Du har läst boken, du har sett filmen och du har hört musiken. Nu är det dags att LEVA DET LIVET.”

The You Testament var klart. Och ni vet ju redan hur väl det lever upp till de där orden.

Att Mat Dickie hade mage att göra så här med Jesu liv känns, i den här kontexten, inte särskilt förvånande.

Vad som däremot var lite förvånande var att han, fyra år senare, svarade på ett mejl jag skickade honom.

Och Dickie talade

Svaren jag får är långa. Han berättar att han gör wrestlingspel för mobilmarknaden nu för tiden, att han har

skaffat sig familj, blivit pappa och köpt ett hus. Det låter som om livet har blivit bättre för honom sedan han gjorde *The You Testament*. Men det verkar inte som att han har fått något perspektiv på det.

– Spelet var ett fulländat argument mot ateism, eftersom dess karaktärer tror att de har förstått allt, utan att över huvud taget ha förstått världen som de befinner sig i. Ateisterna i spelet är de som tror att deras värld är vad de kan se och inget mer. Men det är ju en spelvärld! De troende karaktärerna är de som förstår att det finns något mer, och de berikar sina liv genom att försöka utforska det.

Kan du berätta om din egen tro?

– Jag tror att Gud är närvarande, och respekterar alla världens religioner. Organiserad religion kommer med mycket bagage, dock, så jag förkastar mycket av det där. Jag gillar inte när någon berättar för mig vad jag ska göra. Jag var lika cynisk som vem som helst när jag var en tonåring, men när jag började skapa kreativt, som vuxen, förstod jag att livet var stor poesi. Och jag kände att >

Det här är Satan förresten. Hans onda budskap är att man kan äta vad som helst.



Alla lagöverträdelser leder till att du riskerar korsfästelse.



MIN RESA MOT FRÄLSNINGEN



Det här är jag. Jag lever på 0-talet i Palestina, och det känns som att något som saknas i mitt liv. Som att det borde finnas något större.



Vid floden Jordans strand träffade jag en intressant man. Jag fick fram för att hälsa men gjorde fel när jag hälsade och sparkade honom i huvudet i stället. Sedan kallade min karaktär honom för en "en smutsig tiggare" och såg jätteglad ut. Sedan visade det sig att mannen i fråga var Jesus. Hoppsan. Jesus tyckte att jag kunde bli hans lärjunge, jag tyckte att det lät rätt vettigt – och sedan den dagen var vi oskiljaktiga.



Alltså, verkligen oskiljaktiga.



Det var jättehärligt, ända tills Jesus tyckte att det var lite väl härligt. "Aaarrgghh, jag kände att energi lämnade mig. Vem var det som kom mig för nära?", vrålade han. Okej okej, jag fattar vinken.



Sedan började Jesus predika. Jag lyssnade i andakt. En kalsongklädd pygmé kunde inte tro sina öron eller ögon. I bakgrunden sprang ett gäng dårar omkring och kastade bröd och tegelstenar och spjut på varandra.



jag ville lära känna författaren lite bättre!

Jag har även undrat över reaktionerna på *The You Testament*. För jag var förstås inte den enda som reagerade på spelets ganska kontroversiella innehåll. Mat verkar dock inte riktigt se det hela ur den synvinkeln.

– Responsen från kristna gjorde mig särskilt besviken, för om jag hade velat häna religion, vilket de anklagar mig för, skulle spelet sett väldigt annorlunda ut. Och jag hade inte lagt ner ett halvår av mitt liv på att göra det heller. Oavsett om troende uppskattar det eller inte blir det inte bättre än så här när det kommer till kristendom och spel. Det finns ett helt community med kristna spelutvecklare som har önskat att någon skulle göra ett sådant här spel, och när någon väl gör det så förkastar de det! Ärligt talat tror jag att de är avundsjuka. Det som gör dem arga är att det inte var DE som gjorde det här spelet.

Men eftersom det är så slumpgenererat händer det ju väldigt många

Den andra saken

Jesus lärde mig var vikten av givmildhet. Han tyckte att jag skulle skaffa fram mat åt de hungriga människor som stod och slentrianmiss-handlade varandra en bit ifrån oss. Det gjorde jag gärna, eftersom den första saken Jesus lärde mig var hur man trollade fram mat ur ingenting. Jag trollade fram ett köttstycke, och genast lämnade en av människorna moshpiten och frågade om han kunde få maten. "Japp", sa jag och vänligheten lyste ur mitt ansikte. "Tack, jag ska använda det på bästa sätt!", sa han och glädjen lyste ur hans ansikte. Det var ett gudomligt ögonblick. Sedan sprang mannen bort och fortsatte misshandla folk, fast nu med köttstycket som vapen.



underliga saker i spelet, som inte känns riktigt i synk med kristen tro?

– Min första prioritet är att göra mina spel så öppna att det känns som att vad som helst kan hända i dem. Priset man betalar för det är förstås att FEL saker kan hända ibland! Jag ger folk friheten att ha vilken upplevelse som helst, även en dålig upplevelse. När Quincy Jones producerade Michael Jacksons musik brukade han prata om att man lämnar lite "utrymme för Gud i musiken" när man jobbar spontant. Jag känner likadant när det kommer till spel. Jag skapar en mängd olika möjligheter för slumpmässiga handlingar, och sedan lämnar jag "lite utrymme för Gud".

Jag älskar hur Mat Dickie kan tala om *The You Testament* som om det vore ett andligt mästerverk. Jag älskar hur *The You Testament* är komiskt guld. Och jag älskar kombinationen av dessa två saker.

Om kärlek var Jesus vilja, ja, då lyckas *The You Testament* i alla fall generera lite mer av den varan. n



Nu hade Jesus dragit i väg, och jag fick vandra omkring själv. När jag kom till Nasaret såg jag en kvinna som stod och stampade på en stackars man som hon hade slagit till marken. Sedan sprang hon fram till mig och sa att hon var jungfru Maria, och att hon gärna skulle vilja prata med sin son någon gång. "Jag hittar honom åt dig!", lovade jag.



” Jag ger folk friheten att ha vilken upplevelse som helst, även en dålig upplevelse ”

—Mat Dickie om ambitionen bakom *The You Testament*



Jag letade rätt på Jesus, och berättade detta för honom, vilket ledde till att han flippade. Nej, han ville inte gå och träffa sin mamma! Visst, han älskade henne, men inte mer än någon annan. Ouch. Goda nyheter för den klart suspekta mannen som smugit sig upp bakom frälsarens rygg dock.



Sedan gick Jesus på vatten, och jag bara WTF????? Jesus förklarade att det berodde att han hade förändrat den molekylära strukturen i sin kropp, och därmed gjort sin kropp lättare än vatten, och jag bara Ahaa!!!



När vi kom till templet flippade Jesus igen. Det var för mycket försäljare i templet, tyckte han, och nitade således alla dessa försäljare. Han såg helt galen ut! Det var toppen.



Sedan slutade tyvärr min resa med att jag, utan uppenbar anledning, blev miss-handlad till döds av en pygmégrottman. Som dessutom skyllde ifrån sig efteråt. Jag hade väl hoppats på att det skulle gå att reinkarnera min karaktär på något sätt, men nähä, det var visst omöjligt. Jag fick aldrig reda på hur det gick för Guds son, men det löste sig säkert. Hej då!