

Vi är Cold Sector AB, en nystartad spelstudio och spelbolag bildat av likasinnade eldsjälur från olika håll i landet.

Vi har i uppstartsfasen fått hjälp från företagsacceleratoren Mind Detonator AB som specialiserat sig på datorspelsutvecklare, för att starta och börja driva detta lilla aktiebolag.

Spelutvecklingen bedrivs i Jörn och rör vår första speltitel, "*Akha - the Living World*", med ca. 2 års beräknad utvecklingstid.

Inom spelbranschen är konceptet med dystopi kontra utopi inget nytt.

Spel med tema kring postapokalyptiska framtidsscenario, skenande teknologi och eventuella zombie invasioner har nära över saturerat marknaden sedan länge, medans en världs baserad realism och simulation har blivit standarden som de flesta spelstudios jobbar mot.

Vi satsar istället på de mer överliggande filosofiska perspektivet om människans roll i och tillsammans med den natur vi lever i.

Det finns mycket information och dokumentärer om läget i världen och om planeten idag, och vår påverkan ur ett vetenskapligt perspektiv, vad som krävs av oss för att ha en hållbar samlevnad med naturen.

Dock finns väldigt lite ur perspektivet hur ett sådant samhälle skulle se ut, som kan förankra det inte bara intellektuellt, utan även emotionellt i människor idag, att ge en frågeställning som inte tynger ner lyssnaren (spelaren) utan lyfter upp den, får den känna förhoppning och längtan dit istället för fruktan för omställningen och en oviss framtid.

Vi vill med "*Akha, the living world*", bryta mot den trenden, att ge vår publik och community en färgsprakande och stimulerande berättelse, om en värld, och framtid, där samlevnaden med omgivningen är i fokus, förståelse står i centrum, och där empatin ses som en tillgång snarare än krass individualism.

Vårt spel, är den första byggstenen i denna intellektuella egendom. Samtliga produkter ska innehålla ett rikt och stiliserat färg- och formspråk som förhöjer spelarens upplevelse, samtidigt som produkten ska sticka ut från mängden stark storytelling och ha en koppling till naturen.

Ytterligare talang/studenter skulle möjliggöra kortare utvecklingscykler, högre kvalitet och smidigare arbetsflöde, studenterna skulle få ett unikt möjlighet att öva och fördjupa sina kunskaper inom spelbranschen samt också fundera på att det alltid finns möjligheter att jobba mot hållbarhet även från ett spel eller intellektuellt perspektiv.

(Till studenterna)

Studenterna får tillgång och insikt i spelutvecklings branschens interna struktur och hur tillverkning av en speltitel går till. Vi har kontor tillsammans med tre andra spel studios med Jörn som bas en bussresa från Skellefteå.

Våran nuvarande uppgift är att utveckla en så kallad "vertical slice" (en spelbar demo av det fulla spelet/spel konceptet) och teaser för att attrahera en publisher, och, eller investerare för det fulla spelprojektet som skall gå av stapeln strax efter September 2023.

Vi skulle behöva villiga studenter som är redo att sätta tänderna i detta projekt, att med ledning av, och tillsammans med, oss bygga denna "vertical slice" helst på plats i Jörn, men med rätt profil och inställning kan även distans ordnas.

Vi arbetar i Unreal Engine 5, använder oss uteslutande av blueprints systemet. Vår speltitel är en 2.5 plattform med fokus på atmospheric storytelling med en "show don't tell" mentalitet. Våra inspirationskällor kommer från indie-spel såsom Little Nightmares, Hollow Knight, Inside och Limbo.

Erfarenhet/utbildning inom spel framställning, såsom kring disciplinerna; 3D art, concept art, game design, level design, programmering, marketing production eller företags drivande/ekonomi är högt meriterande och studenter som kan uppvisa liknande erfarenheter eller utbildningsspår kommer prioriteras.

Vi ser fram emot att kunna välkomna er till vår lilla studio och göra ett fantastiskt spel tillsammans!