

Datorn blir aldrig klar

En dator är ett inköp som känns. Få hostar upp 15-20 tusenlappar utan problem. Därför känns det frustrerande när den blir omodern, vanligtvis efter tre-fyra år. Knepet är att aldrig se en speldator som en investering, utan som en löpande kostnad.

Inte minst därför att datorn inte är klar när du köper den. En speldator blir aldrig klar. Den kräver utveckling för att överleva. Som en tamagochi.

Men vi tar det från början. Från datorköpet.

1. **Satsa på värstingen.** Det är dumt att spara någon tusenlapp eller tre på att köpa en något vekare maskin än bästa tänkbara. Spel kräver det bästa. Snabb processor! Den blir ändå långsam alltför fort. Den absolut snabbaste processorn kan dock vara oförsvarbart dyr – testa den näst snabbaste. Ordentligt med hårddiskutrymme. Köp ett chassi som är stort, där ska alla extrakort rymmas utan problem. Köp inte små desktopmodeller, det är tower som gäller.
2. **Du kan aldrig få för mycket minne.** Tycker du 200 Mb RAM-minne är mycket? Vänta något år. Då är det för lite. Och du får köpa mer. Minne är billigt, safta i ordentligt från början.
3. **Visst ska du ha 3d-kort.** Få tillbehör ger så mycket extra som 3d-korten (Voodoo, TNT, osv). Spelen når vidunderliga höjder. Som att tungkyssa Guds sköte. Jämför kutaskjutaspelet Unreal med och utan 3d-kort. Det är inte samma spel. Den klumpiga, fyrkantiga hackande känslan ersätts av smidig vacker flytande grafik. Det verkar som om datorförsäljare missar att tala om hur bra 3d-korten gör spelen. Många nybörjardatorer saknar 3d-kort. Om du köper med kortet från början slipper du strulet med installationen. Se till att det har stöd för Open GL och Direct 3d. Undvik fjuttiga 4Mb-kort.
4. **Skärm på 17-19 tum.** 17-19 tum är en bra skärmstorlek för spel. Stor nog att ge ordentlig upplevelse, men billigare och mindre åbakig än 21-tummarna. Platta skärmar är smidiga, coola och vilsamma för ögonen – men dyra. Dessutom kräver de att du sitter någotsånär rakt framför dem för bra bild.
5. **Högtalare.** Spel och bra ljud hör ihop. Du ska bli rädd när du hör monstrens steg KLAMP-KLAMP-KLAMP närma sig. Har du sambo och/eller barn är säkert hörlurar bra. Ett par ivriga hörlurar ger egentligen bäst ljud. Men jag klarar inte av dem. Svettigt och klaustrofobiskt. En ordentlig baskagge under skrivbordet och två stereohögtalare. Blir du för rädd kan du sänka volymen. För övrigt är det skönt med volymratt på högtalaren istället för att kämpa med datorns volymkontroll via operativsystemet.
6. **Joystick bara för flygarna.** Struntar du i flygsimulatorer kan du även strunta i joystick. Annars gäller materialkänsla. Joyen ska kännas i handen. Ju tyngre och skönare, desto bättre. Hatswitch och gasreglage är måsten. Själv är jag ohyggligt nöjd med min Saitek Cyborg 3d, som bara kostade 800 kronor. Riktigt bra joysticks kostar annars en bra bit över tusenlappen. Roderpedaler och rattar kan du nog vänta med. Om du vill.

Du kanske tycker tipsen låter enkla. "Köp det värsta". Men på samma sätt som det inte finns någon anledning att köpa värstingburkar utom för att spela spel, så finns ingen anledning att snåla med datorkraft om man verkligen har nöje av spel.

Mac eller pece

Förr i världen innehöll alltid köpa-dator-tips en frågeställning om val mellan Mac eller pece. Men inte längre. Pece har blivit alltför dominerande och det märks inte minst på spelutbudet. Men macen är på väg tillbaka, mycket tack vare den underbara lilla Imacen (den första datorn snygg nog att ha framme i ett vardagsrum). Själv är jag macare. Visst gråter jag en smula när jag tvingas vänta på de häftigaste spelen. Samtidigt njuter jag över att

slippa pece-ägarnas svordomar över saknade drivrutiner och annat krångel. Jag tycker livet är enklare med Mac – flejma mig inte, det är en subjektiv åsikt.

Bristen på spel för Mac beror främst på att Apples förra ledning inte tyckte att spel var något att ha. De sa att Macen var en arbetsstation och ingen leksak. Det höll på att driva dem till konkurs. Spel driver datorutvecklingen framåt. Nu satsar Apples nya ledning frisk på spel och stöd åt spelmakare. Det har börjat ge resultat. Så datorvalet för en dataspelare är inte längre lika självklart.

Köp den dator du trivs med.

Datorns utveckling

Att äga en dator för spel är att kämpa med att förlänga burkens livslängd. Utan nya power-ups börjar den bli omodern redan efter något år. Första uppgraderingen brukar vara minnet. En utmärkt övning i att våga skruva upp chassit och mickla med innandömet. Hantera nya kretsar och andra installationer vänligt men bestämt. Tryck in grejerna distinkt men utan våld. Att ta datorn till en verkstad är onödigt och krångligt. Du klarar det! Och det ger en inre känsla av tillfredsställelse, vilket är den grund varpå samhället vilar.

Känner du dig osäker finns säkert någon whiz-kid i närheten som kan komma och hjälpa till. Passa då på att lära dig själv, låt inte människan labba utan att du tittar på.

Datorer är faktiskt förvånansvärt okänsliga manicker. Jag har vänner vars burkar står vidöppna, utan skal. De är där inne och joxar hela tiden. Jag skulle aldrig klara sånt. Inte utan ständig skräck för kaffeskvimp och fluglarver.

Köper du mer minne – köp ordentligt med mer minne. Fördubbla gärna (från 64 Mb till 128, osv). Även om du klarar minimigränsen för antal Mb i Det Nya Häftiga Spelet så begrundar att mer minne ändå oftast gör att spelen flyter bättre och kraschar mer sällan.

Nästa köp brukar vara ett bättre 3d-kort. Oftast förvånansvärt bra medicin mot behov att köpa helt ny dator. Man flyttar helt enkelt över mycket av datorns arbete på det lilla extrakortet, som ju även har eget minne. Själv är jag varannangenerations-köpare. Mitt Voodoo1 ersattes aldrig av Voodoo2 utan av Voodoo3.

Mjukvara och drivrutiner

Den viktigaste delen av att hålla sin dator modern är inte hårdvara. Alla program uppdateras kontinuerligt – även system, drivrutiner och spel. Problemet är att det nästan är ett heltidsjobb att hålla koll på alla uppdateringar.

En bra tumregel är dock att surfa till spelmakarens hemsida omedelbart när man köpt ett spel. Där ligger nästan alltid en liten uppdatering ("patch") som fixar småbuggar. Dessa felfixare brukar dyka upp bara någon dag efter att ett nytt spel släppts på marknaden. Det har gått så långt att många nya spel knappt fungerar när man köpt dem. Att ladda hem och installera uppdateraren är då ett måste.

Möjligheten att lägga upp små uppdaterare på Internet har helt enkelt gjort spelmakarna slarviga. Vilket naturligtvis är åt helvete.

Nåja.

Uppdateringar av drivrutiner läggs även de upp på Internet. Ett exempel är TNT-korten (3d-kort), vars prestanda ökat 30-40 procent bara tack vare uppdaterade drivrutiner. Ovana användare bör dock undvika att installera betaversioner (ännu inte helt färdiga versioner) eftersom de kan skapa problem.

Ta för vana att dagligen kolla av någon av nyhetstjänsterna på webben (till exempel nyheter.idg.se). Där finns oftast meddelanden om uppdateringar. Om du är lite mindre stressad räcker det ganska långt att köpa dataspeltidningar. På de obligatoriska medföljande cd-skivorna finns (förutom speldemos) oftast aktuella uppdateringar.

Vad gäller operativsystemet är det aldrig några problem att få reda på när en ny version av Windows dyker upp. Det ser Microsofts välsmorda propagandamaskin till (till och med

Rapport brukar ha ett inslag om saken). Självklart ska du alltid ha senaste versionen installerad. Macanvändare hittar nyheter på webben – prova tex www.macworld.se.

Spelmakarna

Spelindustrin har på ett årtionde gått från hobbyverksamhet till big business. Ännu i början av 1990-talet kunde en ensam tonåring skapa ett konkurrenskraftigt spel, som med hjälp av talangscoutande distributörer såldes över hela världen. Idag skiljer sig inte spelföretag särskilt mycket från liknande branscher (musik, film, osv).

På 1980-talet rådde någon sorts Klondyke-stämning inom det som skulle bli spelindustrin. Konsumenterna köpte i princip allt som tillverkades. Mycket skräp, men även en massa geniala titlar som skapade de genrer spelandet har idag.

1982 startade företaget Electronic Arts (EA). De är fortfarande en av branschens stora aktörer. EA experimenterade fram modeller för hur dataspel kan produceras och säljas. Dessa modeller har idag blivit standard. Framför allt handlar det om hur ett företag som EA handlar upp spel av tredjepartsutvecklare, för att sedan sälja dem under eget namn. Jämför till exempel hur Microsoft idag säljer spel (som Age of Empires), vilka har gjorts av helt andra företag.

Kort sagt – EA var spelbranschens första företag vars mål var att tjäna pengar.

Basen för spelbranschen är dock såklart studiorna. De som hittar på och gör spelen. Det är här kreativiteten finns. Att göra dataspel har blivit ett respektabelt yrke. I alla fall i USA och Storbritannien. I Sverige behandlas spelmakeriet fortfarande lite styvmoderligt – en effekt av detta är att svenska spel ofta suger fett (titta bara på skitspel som Wannabe).

Men det finns svenska spelmakare. Som Digital Illusions, vilka startades på 1980-talet av några finliga pojkar i Växjö. De gjorde en flippersimulator som slog internationellt – idag är de stora. Och professionella.

Magnus jobbar hos en annan svensk spelstudio.

- En stor del av den svenska spelbranschens problem är att det finns få som förstår hur dyrt och svårt det är att göra internationellt konkurrenskraftiga dataspel, säger han.

Ett svenskt spelprojekt har vanligen en budget på runt 2-3 miljoner kronor. Att jämföra med de internationella giganternas spel som kostar cirka 10 miljoner.

- Den stora kostnaden är programmering, säger Magnus. För att göra ett spel sysselsätter vi fyra till fem programmerare i minst 12-18 månader. Sedan tillkommer tunga insatser inom grafik och projektledning.

Spelmakarna i Sverige har svårt att få tag på bra folk. Egentligen borde Sverige vara ett bra land för rekrytering. Här köpte vanligt folk tidigt hemdatorer. Och många av hemdatoranvändarna roade sig med att göra så kallade demos, små häftiga programsnittar som visade olika specialeffekter. En utmärkt erfarenhet hos en blivande spelprogrammerare. Men svenska spelmakare har svårt att matcha lönerna hos övriga databranschen. Spelprogrammering kräver dessutom ovanligt kreativa programmerare.

- I och för sig är inte lön allt, säger Magnus. Att göra spel är väldigt skojig programmering.

Yrken i branschen

Här är en liten lista över yrken inom spelmakeri. Uppgifterna om löner är hämtad från utmärkta branschtidningen Edge – de gäller alltså de stora internationella spelföretagen.

- **Programmeraren**

En spelprogrammerare måste inte bara skapa fungerande kod. Han eller hon måste också hacka ihop artificiella intelligenser (AI) och fysikaliska modeller för hur speluniversumet ska fungera (till exempel 3d-motorer).

Nuförtiden görs alla spel i programspråket C (eller C++). Så kunskaper i detta är första kravet för den blivande spelprogrammeraren. Lite hum om Assembler är bra. Den som vill arbeta med pece-spel bör dessutom kunna Windows och speldrivrutinen DirectX. För att klara att göra dagens 3d-spel skadar det inte med omfattande kunskaper i matte och fysik (speciellt mekanik).

Ingångslönen för en programmerare ligger runt 15-20 000 kronor i månaden. Efter några år kan lönen stiga till 30-40 000 kronor.

- **Grafikern**

Grafikern formger alla tjugiga miljöer och aktörer i dataspelen. Viktigt är kunskaper om tvådimensionell bitmapping och tredimensionell modellering. Det handlar alltså om tunga datorapplikationer – även om det finns spelmakare som anställer artister enbart efter att ha sett skisser de gjort på papper.

Kunskaper i Photoshop och Illustrator är nödvändiga för samtliga arbeten i hela den grafiska branschen. Självklart även vad gäller spel.

Ingångslönen är något högre än för programmerare – cirka 20 000 kronor. Å andra sidan ökar inte lönen lika fort därefter, även om en art director efter ett par succéspel kan komma upp i 40 000.

- **Game Designers**

Trots ordet "design" ska man inte blanda ihop denna yrkesgrupp med grafikern. Game Designers är istället spelbranschens motsvarighet till... regissören? Designern får ett utkast till spelet som ska göras och jobbar ihop det till ett gigantiskt designdokument, ett slags manus. I designdokument finns inte bara handling utan även spelets karaktärer (roller), miljöer, kartor, osv.

– En bra designer spelar bra spel och dåliga spel. Han analyserar båda till döds. Han är besatt av detta! säger Dene Carter på spelföretaget Big Blue Box Studios.

Analys är nyckeln till att bli en bra designer. De flesta bra spel har någon sorts underliggande idé som gör dem roliga att spela. Den idén kan vara svår att genomskåda. Att kunna komma på dessa idéer och få in dem i nya spel är grundbulten hos en duktig designer.

I och med att spelbranschen mognat finns numera akademiska utbildningar i Game Design. I USA finns kurserna vid University of Michigan och i Storbritannien kör man nu igång vid University of Teesside (www.tees.ac.uk).

Ingångslönen för en designassistent är cirka 15 000 kronor. Så kallade senior designers har närmast rockstjärnestatus och kan tjäna hur mycket som helst.

- **Musiker**

Bra ljud och musik är viktiga egenskaper hos spel som ingen lägger märke till. Som med filmmusik. Musiker med datorvana – gärna själva hängivna spelare – kan hitta bra jobb i branschen. Ingångslönen ligger på cirka 15 000 kronor.

- **Speltestare**

Visst låter det som ett drömjobb. Speltestare på en stor dataspelstillverkare. Nå. GLÖM DET! Det här är ett skitjobb. Testa samma spel dag ut och dag in hur länge som helst, på jakt efter fåniga fel och buggar. Men visst. Jobbet är en språngbräda in i branschen, perfekt för dig som vill gå vidare som programmerare, grafiker eller kanske game designer. Ingångslönen är på cirka 15 000 kronor. Och den stiger inte nämnvärt.

- **PR och information**

Nuförtiden är det ganska ovanligt att spelmakarna har PR-avdelningar. Det är istället de större distributörerna som sköter sådant. I övrigt skiljer det sig föga att göra reklam för spel jämfört med att göra reklam för syltsnittar. Man ordnar annonsering och pratar med journalister. Ser till att testexemplar når ut till rätt recensenter. Lönen hamnar runt 20 000 till att börja med, för att sedan stiga i mån av lyckad karriär.

