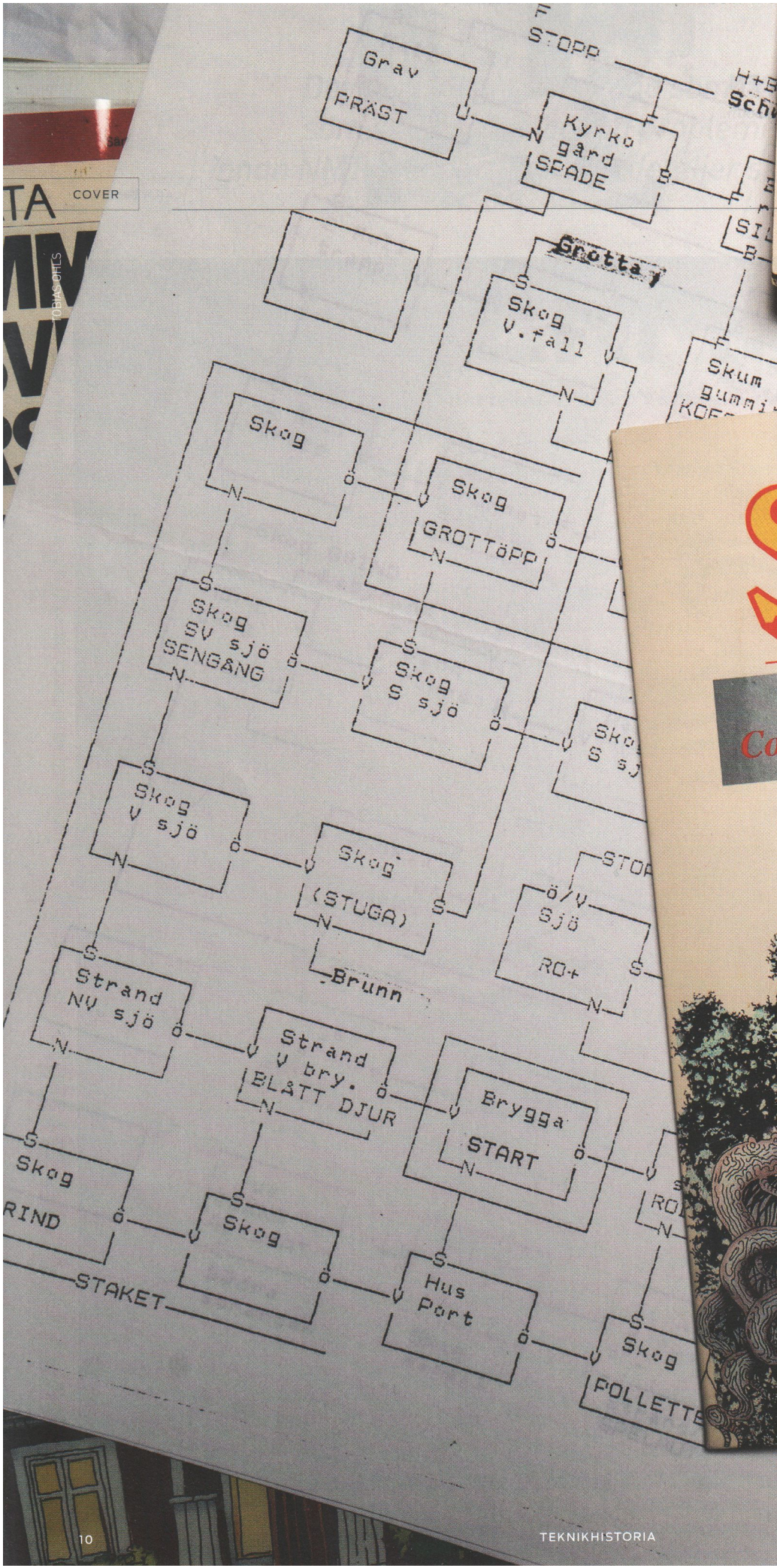


ererar redan på PC World, men förlänger ut
tion med ytterligare 6 nr till årets pris och
ör programmet.

COVER

TOBIAS OFFEL



STUGA

Äventyrsspel för IBM PC, Commodore PC, Copam PC



World!

...varelser som kan dyka upp när

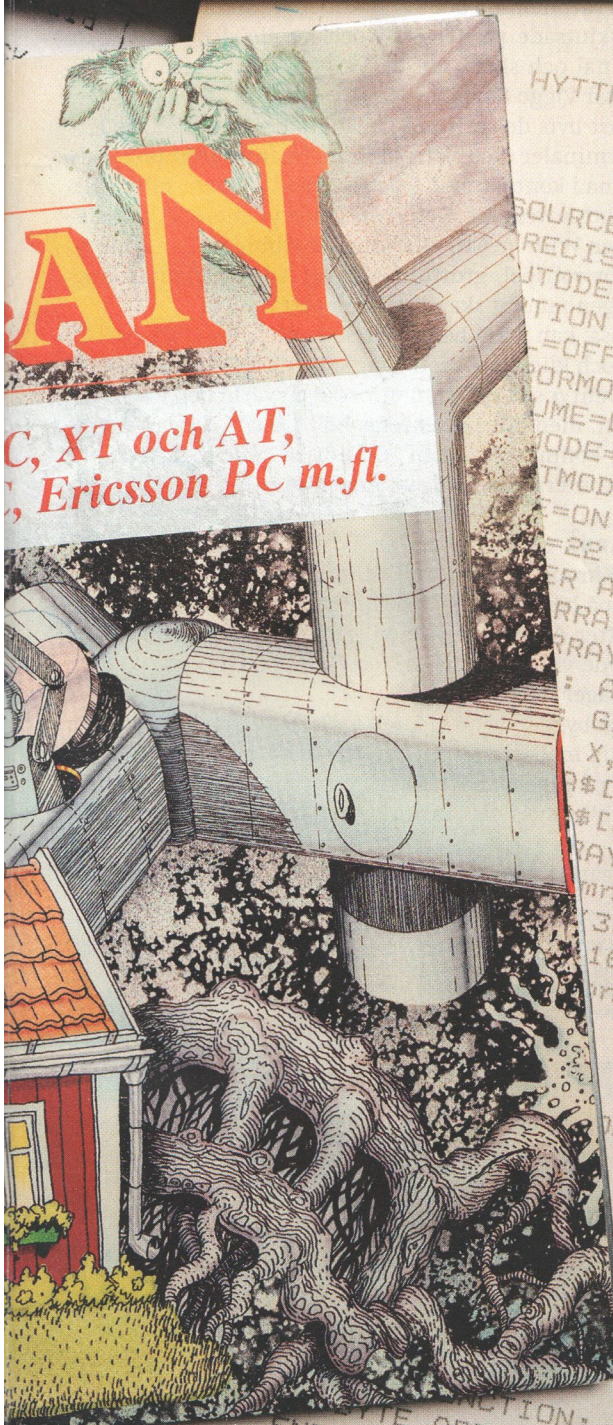
för att ta vara på skatter och
...enorm spelt med så många
...av intressant och intelligent

...från
...och Kimmo

...ompatibla datorer.
...C Systems.



...renumererar på Svenska PC World,
...och erhåller som ersättning lek & spel



C, XT och AT,
Ericsson PC m.fl.

HYTTNORS.ASC

```
SOURCE  
PRECISION= 7  
OUTDEF=ON  
TION BASE=0  
=OFF  
ORMODE=LOCAL  
LUME=LINE  
MODE=BB  
TMODE=BB  
=ON  
=22
```

Page 56

Thurs

Sagan om Stugan

Långt före hemdatorns intåg i Sverige satt tre ungdomar i en terminalsal på KTH och knåpade ihop det allra första svensk-språkiga dataspelet. Det här är historien om det mytomspunna *Stugan*.

Till vänster syns kartan över en del av *Stugans* värld. Sakerligen en värld som många spelintresserade känner igen, även om det inte finns någon detaljkoll på hur många som hade spelet.

```
IN: STORSV$  
A$  
LASIN$  
rompt$  
/OPT=0  
CTION: INGEN$  
END FUNCTION  
PROCEDURE: SOV  
STRING ARG: Meddel$  
INTEGER ARG: Tid  
END PROCEDURE
```




En del av stordatorn Oden, som numera står i internetpionjären Peter Löthbergs privata datorsamling.

”D

u står på en brygga någonstans i Småland. Bakom din solvärmda rygg åker man vattenskidor. En kyrkklocka (som du inte ser) slår tolv. Du ser ett hus rakt fram.”

Med de raderna inleds *Stugan*, det första äventyrsspelet för datorer skrivet helt på svenska.

Året är 1977 och bröderna Kimmo Eriksson, Viggo Eriksson (numera Kann) och deras vän Olle Johansson är 10, 13 och 14 år gamla.

De har blivit insläppta i en värld som deras jämnåriga ännu inte sett glimten av.

– Det fanns inga hemdatorer. Hade man tur hade man föräldrar med tillgång till datorkraft, berättar Olle Johansson.

I DERAS FALL finns den hos Stockholms datamaskincentral, QZ, på KTH:s campus. Bröderna Erikssons pappa Henrik jobbar där som systemprogrammerare, och mamma Gerd arbetar i samma lokaler som lärare i numerisk analys och datalogi på KTH.

På QZ finns med dåtidens mått ett kraftfullt datorsystem. En handfull plåtskåp inrymmer stordatorn Oden, en PDP-10 från amerikanska DEC. De tre vännerna blir genast hänfödda.

– I tredje klass gav jag en föreläsning på roliga timmen om hur man programmerar i Basic. Jag tyckte att det var det roligaste man kunde göra, säger Kimmo Eriksson.

På helgerna sätter de sig i föräldrarnas bil och rullar från Sollentuna in till KTH:s campus, där finns en käl-

larlokal med skrivande terminaler i orange. De matar in kommandon på ett tangentbord och får respons tillbaka på långa utskriftsremsor.

– Vi satt hemma och skrev koden för hand, sedan blev vi inskjutsade på helgerna och kunde sitta vid varsin terminal och skriva in det vi jobbat på under veckan, berättar Viggo Kann.

Snart byts de skrivande terminalerna ut mot moderna terminaler med skärmar med lysande grön text, och killarna i kontakt med *Colossal Cave Adventure*, eller kort och gott *Adventure*. Det är ett banbrytande spel av amerikanen William Crowther som kombinerar hans intressen för rollspel, grotttutforskning och programmering och egenhändigt skapar genren textäventyr.

Dessa kan bäst beskrivas som ett slags förlaga till peka och klicka-spel som *King's Quest* och *Monkey Island*. I textäventyr ska spelaren utforska en värld och lösa mysterium, men allt presenteras helt i skrift. Spelaren matar in kommandon som "Gå norrut" eller "Ta spaden" för att interagera med sin omgivning.

KILLARNA PÅ QZ har redan börjat utveckla sina egna spel. Kimmo har byggt en enarmad bandit, Viggo en variant på hänga gubbe och Olle ett luffarschack.

– Efter *Adventure* ville vi göra något större ihop. Då behövde vi en ramhistoria, och det blev början på *Stugan*, säger Viggo Kann.

Först bygger de en virtuell arkadhall där spelaren kan röra sig mellan minispelen och möta olika märkliga figurer på vägen. Snart tar intresset för att skriva en knäsig och humoristisk historia över, och arkadhallen fasas ut.

Stugan växer. Spelaren kan åka hiss upp och ner mel-

Teknikintresset väcktes tidigt. Här spelar Kimmo Eriksson på en konsol som ser ut lite som en modern mobiltelefon. Bilden är från 1981.

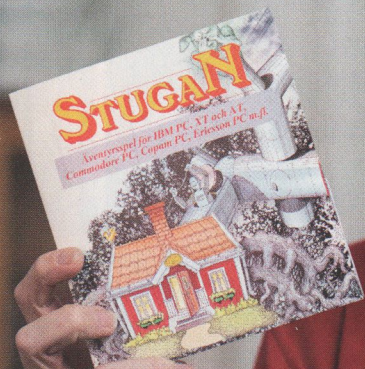


För den skarpögde finns det en tydlig igenkänning i pepparkakshuset som bröderna Olle och Viggo bakade 1980, flera år innan *Stugans* spelomslag ritades.



Viggo Kann med
källkoden för Stugan
på de stora sjok av
utskriftspapper som
behövdes.

”Vi satt hemma och skrev koden för hand, sedan blev vi inskjutsade på helgerna och kunde sitta vid varsin terminal och skriva in det vi jobbat på under veckan”, berättar Viggo Kann. Numera är han professor i datalogi vid Kungliga Tekniska högskolan.



”Det fanns inga hemdatorer. Hade man tur hade man föräldrar med tillgång till datorkraft”, berättar Olle Johansson. Han är idag företagare inom IT-branschen.

»En dag programmerade vi av ren jävlighet in ett litet djur som kommer springande och skriker »Hjälp! Jag vet inte om jag är en bugg eller en feature« och sen hoppar ner i vattnet och drunknar«



En stordator av modell PDP-10, samma typ som Oden. Den här står på Living Computer Museum i Seattle.

lan våningarna och när som helst kan en pirat dyka upp och sno åt sig föremål. Målet är att bli invald i det mytiska stugrådet.

– Det är djupa lager av tonårshumor, ironi och konstiga associationer, säger Olle Johansson. Det fanns ingen stor plan. Vi träffades, brainstormade och hittade på en massa tossiga saker att lägga in.

VID DET HÄR laget har hans föräldrar skaffat en Texas Silent Writer. Datorterminalen står i sovrummet hemma i Sollentuna och går att koppla upp mot QZ via en akustisk anslutning. Ett modem skickar och tar emot data som ljudsignaler som sänds via telefonluren. Utdata kommer på rullar av vaxpapper.

Föräldrarna klagar. Cpu-kraften på QZ kostar, telefonen är ständigt upptagen och vaxpapperet går åt i



JOE MABEL, TOBIAS OHLS, MDH



STUGAN

"I tredje klass gav jag en föreläsning på roliga timmen om hur man programmerar i Basic. Jag tyckte att det var det roligaste man kunde göra", säger Kimmo Eriksson. I dag är han matematikprofessor på Mälardalens högskola.

```
35 IF TRYCK$="" THEN GOTO 20
40 IF LEN(TRYCK$)=1 AND ASC(TRYCK$) < 48 THEN GOTO 20
45 RAD$=RAD$+TRYCK$
47 IF TFLAGG <> 1 THEN GOTO 20
50 IF TFLAGG <> 3 THEN RAD$=STORSV
60 RESULT=RAD$
FUNCTION
```

drivor. Viggo och Olle vänder på det för att kunna använda samma remsa flera gånger.

Samtidigt flockas de andra användarna på QZ till den svenskspråkiga Adventure-kopian. Spelet sägs ha blivit så populärt att det blev lönsamt för QZ, eftersom användarna betalar ett timpris för att sitta vid terminalerna eller ringa in till stordatorn.

Tack vare stordatormiljön kan utvecklarna jobba på ett förvånansvärt modernt sätt och förfina sitt verk allteftersom. QZ har ett eget diskussionsforum, KOM-systemet. Där finns ett särskilt rum vikt åt Stugan, Thorvalds stugråd, döpt efter en av karaktärerna i spelet.

I stugrådet rapporterar spelarna buggar, men diskussioner om hur man löser gåtorna i spelet är strikt förbjudna. Det uppstår också viss frustration. Särskilt lednade trion på den ständiga frågan om en märklig

eller svårbegripliga funktion i spelet var "en bugg eller en feature".

- En dag programmerade vi av ren jävlighet in ett litet djur som kommer springande och skriker "Hjälp! Jag vet inte om jag är en bugg eller en feature" och sen hoppar ner i vattnet och drunknar. Då lugnade sig diskussionerna, säger Olle Johansson.

OFTA ÄR DET kommandon som ställer till det. Någon ser en dörr och skriver "lås upp", en annan skriver "använd nyckeln". Spelet måste programmeras att förstå de exakta fraserna för att kunna reagera korrekt.

- Kommandon vi tyckte var självklara uttryckte andra på ett helt annat sätt. När vi insåg det började vi spela in alla kommandon, berättar Olle Johansson.

- Det blev ett slags tidig dataanalys. De ser hur använ-

»Försäljningsciffrorna var inte stora. Det räckte till en god middag någon gång ibland.«

på pc. Samtidigt upptäcker de ett dilemma de hittills sluppit när de utvecklat spel för en kraftfull stordator.

– Vi var ju vana vid en helt annan tillgång till minne och beräkningskraft, säger Olle Johansson.

Till sist lyckades de klämma in Stugans vid det här laget omfattande kod på några femtumsdisketter och SPCS börjar sälja spelet. Det hamnar snart på var och varannan hemdator i Sverige. SPCS översätter spelet till norska, danska och engelska men det får aldrig samma genomslagskraft utomlands.

– Vi har ingen koll på spridningen. Stugan var ett tag Sveriges mest piratkopierade spel, men försäljningssiffrorna var inte stora. Det räckte till en god middag någon gång ibland, säger Olle Johansson.

VARKEN VIGGO, OLLE eller Kimmo säger sig ha något större intresse av dataspel. Det var utmaningen att förstå hur de fungerade som lockade. Men de försökte sig på en uppföljare. Åren efter att Stugan gavs ut knåpade de ihop *Frågan*, ett slags digitalt Trivial Pursuit, men lyckades inte upprepa succén.

Så de gick vidare. Viggo Kann återvände till KTH där han i dag är professor i datalogi, lillebror Kimmo Eriksson är matematikprofessor på Mälardalens högskola. Olle Johansson har blivit företagare inom it-branschen och hoppade tidigt på trenden med öppen källkod.

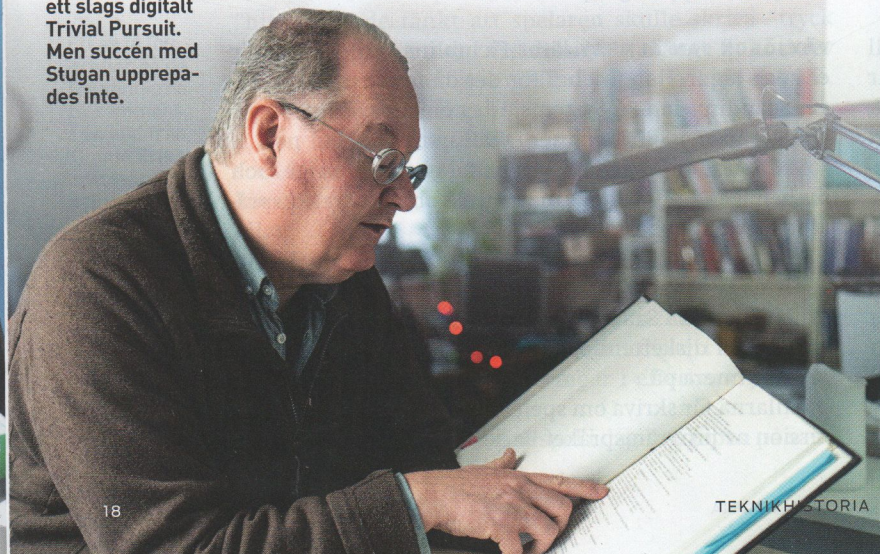
Men ibland påminns de om Stugan. Kimmo skrev sitt livs enda autograf när han stötte på en gammal spelare, och i början av Viggos akademiska karriär hade han ofta elever som spelat spelet. I dag är det i stället elevernas föräldrar som känner igen hans namn. Olle minns särskilt när en anställd på ett företag han drev bjöd hem honom på fest.

– I ett hörn stod en pc och några killar satt och spelade *Stugan*. Då sa jag ”använd lagerkransen”. De undrade hur jag kunde veta något om det. ”Har du läst namnen som står när du startar spelet?”, frågade jag. Hans tråkiga chef blev nog en annan person den kvällen.

SIMON CAMPANELLO

simon.campanello@nyteknik.se

Åren efter att *Stugan* gavs ut skapade de tre vännerna *Frågan*, ett slags digitalt Trivial Pursuit. Men succén med *Stugan* upprepades inte.



MARY EVANS PICTURE/TIT, LARS ARONSSON, TOBIAS OHLS



En pojke spelar på en Commodore 64.


```

35 IF ...
40 IF LEN(Tryck$)=1 AND ...
45 Rad$=Rad$+Tryck$
47 IF Tflagg (>) 1 THEN GOTO 20
    THEN Rad$=Storsv

```

STUGAN

Saabs kanon kom allra först

Svenska dataspel har funnits långt innan Minecraft, Battlefield och Candy Crush såg dagens ljus. Det allra första kända exemplet kommer faktiskt från försvarsföretaget Saab.

Sveriges allra första kända dataspel utvecklades i början av 1960-talet av programmeraren Göran Sundqvist på Saabs dotterbolag Datasaab. Företaget hade färdigställt sin första transistoriserade dator som internt kallades för Sank, Saabs automatiska navigationskalkylator, men bar också det civila namnet D2.

Eftersom datorer var något helt nytt, behövde Datasaab komma på ett sätt att visa för besökare vad D2:an var kapabel till. Det resulterade i det så kallade Kanonprogrammet. Ett slags spel där användaren skulle sikta med en kanon och försöka träffa en måltavla. Till ändamålet byggdes en särskild bakelitkontroll med rattar för att ställa in kanonen och en avfyringsknapp.

I DAG TALAR vi om det svenska spelundret som en mångmiljardindustri. Det första steget mot internationella framgångar stod då 19-årige Arne Fernlund för när han 1983 utvecklade Commodore 64-spelet *Space Action* i sitt pojkrum.

Det är ett sidskrollande actionspel där spelaren styr ett litet rymdskepp som ska försöka skjuta ner utomjordingar i rask takt. Spelet såldes i över 10 000 exemplar, och blev av oklara skäl stort i Italien där merparten av exemplaren såldes.

C64:an kommer att bli en storsäljare i Sverige, och intresset för spel ökar raskt. Året efter att *Space Action* släpps startar Sveriges första renodlade spelstudio, Greve Graphics i Lund, ett par år senare gör de debut med krigsspelet *Soldier One* till C64. Några månader senare damp deras *Blood and Guts* ner, mitt i julhandeln, och orsakade en rasande debatt om videovåld.

SIMON CAMPANELLO
simon.campanello@nyteknik.se

Datasaab D2 vid en utställning på IT-centrum i Linköping.

