

10  
SIDOR!

CRYSIS 3 + NYA CS!

SVENSKA

# PC GAMER

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING NR 157 MAJ 2012 PRIS SEK 69 NOK 79 €71

# DIABLO 3

- SÅ BEMÄSTRAR DU ÅRETS HETASTE SPEL!
- FANSEN: DÄRFÖR ÄLSKAR VI DIABLO!

4  
SIDOR OM  
NYA WOW!

10 EPISKA HÄNGMATTESIDOR

ÖGONBLICKEN SOM SKAKADE  
MMO-VÄRLDEN

## DARK SOULS

SJUKT SVÅRT. SJUKT BRA. SMART TILL PC!

15 SIDOR RECENSIONER

TRIBES: ASCEND  
RISEN 2: DARK WATERS  
BOTANICULA  
WARGAME:  
EUROPEAN ESCALATION  
RIDGE RACER: UNBOUNDED  
CONFRONTATION  
TROPICO 4: MODERN TIMES  
JULIA  
YESTERDAY


ÅRETS FETASTE FÖRHANDSTITTAR: FAR CRY 3 + GUILD WARS 2

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER + BORDERLANDS 2





Diablo-fanet Illka Masko utanför  
hemmet i Botkyrka.

A photograph of a man with a shaved head and a goatee, wearing a blue t-shirt with a graphic and a black jacket. He is standing in a forest with snow on the ground and trees in the background. The image is part of a magazine spread, with the right side being a reflection.

# DJÄVULENS ADVOKATER

15 maj släpps **Diablo III**. PC Gamer möter en cosplayer, en sajtpionjär och hans före detta protegé. Tre människor som dyrkar satan. **Olle Agebro**



**M**aria vaknar med tangentmärken över kinden. Det har hunnit bli eftermiddag när hon torkar saliven ur mungipan. Ilkka tittar ut genom kontorsfönstret i Kista, börjar känna sig otålig, stämplar kanske ut tidigare idag ändå. Det går knappt att stänga Kaspers fry; nedfrysta grytor, lasagne och köttfärsås fyller matlådor för fem dagars behov. Det är den femtonde maj och *Diablo III* har varit spelbart för allmänheten under ett halvt dygn.

## 1990 någonting

Allt börjar egentligen långt tidigare, under den andra halvan av nittioalet. 1997 eller kanske -98. I den lilla byn Väckelsång har Kasper Johansson, fjorton år gammal, just introducerats till en av sina största spelupplevelser någonsin. Musiken klingar ännu i minnet, han känner fortfarande trängseln med kompisarna bakom datorskärmen. Maria Sjöberg är 15 år och mest inne på *Heroes of Might and Magic* och liknande strategispel när hennes tonårskärlek övertalade henne att prova ett nytt rollspel. Först något år senare ska Ilkka Masko upptäcka det spel som kommer att prägla hans liv under närmare ett decennium.

– När jag testade *Diablo* för första gången slogs jag av hur innovativt det kändes, minns Ilkka Masko. Vid den här tiden fanns det ju väldigt gott om shooters och bland dem stack *Diablo* verkligen ut. Det hade en väldigt speciell atmosfär. Det var vemodigt, kus-

**”Man fick genast känslan av att allt var åt helvete, och att det nog aldrig skulle bli bättre. Ändå drogs man in i det, gick in och bara köttade”**

ligt och lite spännande på ett sätt som väldigt få lyckats återskapa sedan dess.

– Det fanns en kille i klassen som hade en farsa som alltid ville ligga i framkant, berättar Kasper Johansson. Han hade skaffat en pc och internet före alla andra och där flockades alla kids på eftermiddagarna. En kväll hade han ett nytt spel. Jag minns hur vi satt där i det nedsläckta rummet, några av oss var nog lite rädda, men jag var mest fascinerad av hur nytt det kändes. Det var en gotisk och lite mystisk atmosfär som kändes väldigt modern.

– Först förstod jag inte alls grejen

med det, det fanns liksom ingen mening eller något syfte med spelandet, säger Maria Sjöberg. Det var inte direkt kärlek vid första ögonkastet, men sen när jag faktiskt fick chans att spela det själv insåg jag att det var ganska roligt. Man fick genast känslan av att allt var åt helvete, och att det nog aldrig skulle bli bättre. Ändå drogs man in i det, gick in och bara köttade.

## Fansajten

Det är sent i april men vårvärmen har dragit sig tillbaka. I skuggan av betonghögshusen på väg till Ilkka Maskos radhus i Botkyrka fryser helvetet till is. Snöblandat regn i stormbläst pressar sig genom jackor och gör allt blött och kallt. Hemma hos Ilkka doftar det av nybakat bröd. En enorm vit gasspis går i ton med ljusmålade skåpluckor och väggar. Vid köksbordet med en kopp snabbkaffe sitter mannen som är ansvarig för att den svartaste spelkultur kunde etablera sig så starkt i Sverige i slutet på nittioalet. 1999 registrerade Ilkka domänen diabloii.nu och bara några år senare skulle nyheterna på hans fansajt locka närmare 10 000 unika besökare varje dag.

– Jag hörde talas om att det skulle komma en uppföljare till *Diablo* ganska snart efter att jag börjat spela ettan. Det här var samtidigt som jag började prova att skriva html och jag gjorde egentligen den här sajten mest för att testa mina html-kunskaper. Det visade sig att det sedan tidigare mest fanns sajter på engelska, så ganska många svenskar började hitta till min sajt. Återförsäljarna blev också intresserade och hjälpte oss mycket med serverplatser och så. Vi blev en del av *Diablo II*-lanseringen eftersom vi nådde ut till så många. Bläddrar man i den svenska manualen idag kan man fortfarande se att de hänvisar till diabloii.nu, berättar Ilkka Masko med viss stolthet. Han skrattar mycket vid minnena och bakom varje vokal kan man just ana ett runt finskt uttal.

När Ilkka drog igång sin hyllningssajt hade Kasper Johansson slutat hänga över axeln på sin vän i Väckelsång. Han hade framgångsrikt lyckats pitcha idén om en pc för sina föräldrar och nu kretsade hans liv kring brända *Diablo*-skivor på skolgården. Hemma rasade ett krig om modemuppkopplingen mot hans telefonerande föräldrar. De förstod inte poängen med att sitta framför datorn hela dagarna, och Kasper minns de ångestladdade dagarna då den långa telefonräkningen om sex kronor per uppkopplad timme landade i postlådan. Föräldrarna tyckte väl att han kunde gå över till sina kompisar om han ville umgås, istället för att göra



## KASPER JOHANSSON

**Ålder:** 28 år  
**Yrke:** Webbpublicist  
**Trivia:** Driver fansajten svenskadiablo.se. Lagar matlådor.



## MARIA SJÖBERG

**Ålder:** 29 år  
**Yrke:** Konzeptutvecklare, Sveriges television  
**Trivia:** Cosplayer av rang. *Diablo*-tokig.



## ILKKA MASKO

**Ålder:** 53 år  
**Yrke:** Systemutvecklare  
**Trivia:** Startade och drev under flera år fansajten diabloii.nu.



det via onlineläget i *Diablo*. Idag får de smaka på sin egen medicin.

– Det är först nu som de har upptäckt *Farmville* på Facebook och tycker att det är jättekul. Nu är det de som skickar spikar till sina grannar och planterar träd på Facebook. Jag brukar fråga dem vad det hela ska vara bra för – vill de plantera träd kan de ju gå ut i trädgården och göra det.

## Den stora kraschen

Medan Ilkka drev diabloii.nu var Facebook inte ens påtänkt. Kasper minns att han läste om Ilkkas sajt för första gången i en artikel i Aftonbladet.

– Det kändes som att det var den första nischade svenska spelsajten. Man kunde följa utvecklingen av uppföljaren genom den och som liten pojk såg man upp till de där grabbarna som drev sidan och spred hajpen.

Med tiden började Kasper också skriva för sajten, men det dröjde inte länge innan problemen började hopa sig.

– Jag minns att saker och ting började gå åt skogen. *Diablo II* hade funnits ute ett tag och sajten hade under flera år byggt upp en stabil besökskara. Men så började allt strula. Jag minns inte exakt hur det gick till men information försvann från servrar, det blev svårare att återskapa databaser och ju fler grejer som trasslade desto mer frustrerade blev vi som var inblandade. Så kom en stor serverkrasch och plötsligt var flera års arbete förlorat, berättar Kasper.

– Jag hade haft problem med min egen dator också, säger Ilkka. Under ett halvårs tid hade jag haft fyra hårddiskkrascher och hade förlorat alla mina egna backuper. När servern kraschade hade jag helt enkelt inte energi till att börja om från noll.

Medan Ilkka och Kasper kämpade mot serverkrascher kanaliserade Maria sitt intresse på ett helt annat vis. Hon hade hållit på med cosplay sedan slutet av nittiotalet och sett hur scenen utvecklats från att bara handla om japansk manga och anime till att också omfatta tv-spelskultur i alla dess former. Hon har under åren skapat dräkter till åtskilliga stora spelreleaser och har förberett en *Diablo III*-kostym sedan ett drygt halvår tillbaka.

– Jag kommer att vara witch doctor på releasekvällen. Dräkten blir en mix av stereotypiserad voodoo med influenser från Maya och Inka, det blir ganska tufft. Jag kommer att ha en mask med en massa fjädrar och en peruk med dreads, berättar Maria innan hon avbryts av ett telefonsamtal. Hennes smartphone har ett skal som får den att se ut som en Game boy från 1990.

– Mitt *Diablo*-intresse handlar inte



Maria Sjöberg när hon inte filar på witch doctor-kostymen.

så mycket om att köpa prylar eller engagera mig på sådana sätt, fortsätter hon. Jag hyllar mina favoritkaraktärer genom att göra dräkter av dem. För mig blir det ett sätt att visa uppskattning för vad Blizzard har gjort.

## Ständigt dessa förväntningar

De närmaste veckorna kommer att vara intensiva. Innan den 15 maj måste dräkten vara färdig och Maria suckar uppgivet över sin egen förmåga att alltid skjuta upp allt till sista stunden. För Kasper är det minst lika bråda dagar. Ur spillrorna av diabloii.nu har han byggt fansajten svenskadiablo.se och besöksstatistiken kommer sannolikt slå i taket i samband med *Diablo III*-lanseringen.

– Det är liksom 12 år sedan det senaste spelet släpptes och jag tror att vi är många som bara fått högre och högre förväntningar. Jag har ju själv varit med och byggt hajpen, och jag kanske har blivit övertaggad, men jag vill ju verkligen att *Diablo III* ska hålla lika länge somt tvåan, säger Kasper.

– Jag är ju såklart sjukt glad över att *Diablo III* snart är här, säger Maria, men jag vet ju att det inte kommer att vara som det var då. Det kommer nog att vara lite som att träffa en gammal kompis: det känns roligt att träffas men det är också andra premisser som gäller nu. Det är aldrig samma sak att varva

**”Jag kanske har blivit övertaggad, men jag vill ju verkligen att *Diablo III* ska hålla lika länge somt tvåan”**

*Super Mario Bros.* en gång till, det blir aldrig samma sak att samla alla bokstäver i *Bubble Bobble* som första gången. Det var magiskt då, men att göra det i vuxen ålder med en helt annan ryggsäck är något annat.

Med övertygelsen om ett bra spel men med beredskap på besvikelse stålsätter trion sig inför den stundande lanseringen. För Ilkka blir det en vanlig arbetsdag, han håller sig uppe till tolvslaget för att se servrarna öppna men väntar till Kristi himmelsfärdshelgen innan han tar sig tid att spela på allvar. För Maria börjar lanseringen redan några dagar tidigare med intensivt kostympyssel och uppladdning inför lanseringsevenemanget, innan några dagars spelmester tar vid. Kaspers semester är planerad sedan länge: han kommer att köa för ett fysiskt exemplar av spelet, för att kunna hålla i kartongen och känna doften av nostalgi när han öppnar den. Sedan skyndar han sig hem för fem dagars *Diablo*-maraton.

– Jag har förberett matlådor sedan innan. Det är ju viktigt med bra kost när man ska prestera på topp. ■