

Markedsføring af Atlantis

Bo Jørgensen (21 år), spillet rolle- og konfliktspil siden han fik hår under armene. Har haft computer siden han fik kat - den er nu død af alderdom. Tidl. redaktør for det nu nedlagte Rollespilsmagasin "Ravnen". Gør bla. i grafik, desktop, video, kurser og eventyrskrivning. Er nu i lære som reklametegner på et reklamebureau og er uddannet som informatikass. på edbskolen i (gæt) Vejle. En flink fyr, der da også har haft en karriere som formand i Silmarilion, Fredericia Rolle- og Brætspilforening. Oven i hatten er Bo misplaceret i tid og rum; han savner sin egen dimension, hvor han kan boltre sig i livets egetræer, mens han anskuer tidens løse illusionstråde, der langsomt filtre sig sammen i menneskehedens for-dærvlige vindpust.

Fra Bo's mund:

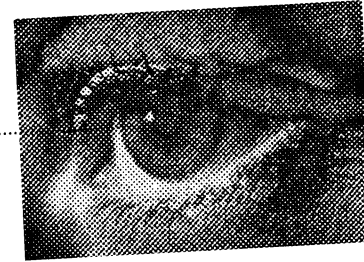
Eskapismen er 90'ernes ager-brug, hvor mennesket er flyttet fra at bruge redskaber til selv at være redskabet.

Rollespillerens fornemste opgave

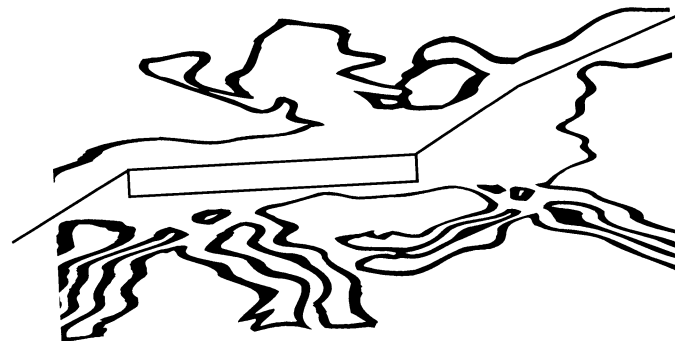
Her skulle der følge et lækkert afsnit om hvordan man kunne markedsføre Atlantis. På god rollespiller manier er dette lille dokument selvfølgelig blevet forhalet, så det ikke kan nås hvis dette skal nå at blive sendt ud inden Spiltræf nummer ti (forkortet X). - smart.

Fuck alt, og lad os få nogle ideer på bordet, lad os snakke om det vi har, og få lavet noget vi ikke har.

- På foreningens og egen vegne
Bo Jørgensen.



projekt
atlantis



Sleipner, men sikkert ikke før de er fejlfri.

Deadline

Præmieren på Atlantis bestemmes af Sleipner. Fra den dag der gives grønt lys, vil der ca. gå et halvt år. Agenterne skal ud og sælge idéen og finde gamle scenarier frem. Der er selvfølgelig en risiko for at hvis det blæser op til at nu skal vi have en database, og vi formår at skabe røre omkring det, så er et halvt år langt tid at vente. Faktisk så lang tid at nogen sikkert vil glemme projektet, eller endnu værre, sætte Sleipner i dårligt lys fordi de virker langsomme. Bob - bob. Hvis der ikke er problemer med at finde agenter og scenarier, er der vel mulighed for at køge tiden ned til noget der ligner det halve, men, men, men. Omvendt kan agenterne få tid til at markere sig og få skabt kontakter længere ud i landet.

Atlantis rally

Vi har en idé om at lave nogle Atlantis møder på div. con'er. Vi er meget interesserede i at få idéer fra andre. Vi så et opslag om rollespil på FIDOnet på FASTAval '94. Vi gætter på at der er nogle folk der er inter- esserede i at samarbejde, eller blot sige deres mening. I opstarts fasen vil vi gerne lave nogle "rally"-arrangementer, for at få folk i tale.

Stand

Når Atlantis er oppe og køre, er det vores faste overbevisning, at det vil være en god personlig re-

klame at tage rundt på Con'er og præsentere projektet. Det vil i bedste messe-lignende-stil være noget med en masse elektronik stablet sammen. Lys, lyd, Multimedie, Slideshow, konkurrencer mm. Uddeling af foldere mm.

Business

Modem

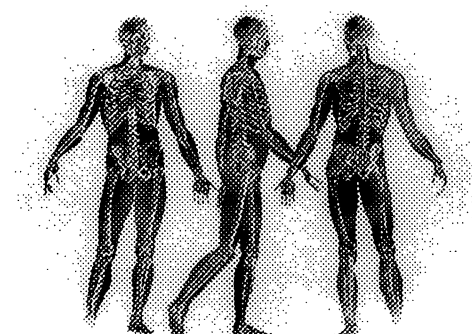
Vi går ud fra at der er mange der besidder et modem, både i foreningsmil-jøet og i restlandet. Men der er også nogen der ikke gør, derfor kan man lave et tilbud tilbud fra Sleipners side der hedder; lån et modem før din nabo. Man kunne forstille sig at Sleipner indkøbte x-antal modems til cirkulation i foreningerne. Fordelen er at folk får adgang til Atlantis (og resten af nettet). Ulempen er at modems er dyre, men vi kan ikke komme uden om, at for at foreninger skal have maksimalt udbytte af Atlantis, så skal de have mulighed for at få tilgang, dette skaffes ved tilbud tilbud. Ydermere skal folk lære at betjene modems og det tilhørende protokolpro- gram, dette kan løses ved f.eks. en Atlantis-præsentation i foreningen med en af agenterne som konsulent.

intro 4. af juli 1994

Vi sidder her i midsommeren 1994 i en hyggelig, let ... nej meget rodet tagetage lejlighed i Fredericia. Vi har netop lagt sidste hånd på en foreløbig disposition til et længere stykke tekst omkring landsforeningens Sleipners flagskib, forrest i kampen for at knytte rolle- og konfliktspillere landet over tættere sammen - på den billigst tænkelige måde. En elektronisk database/BBS, ved navn Atlantis. - May the force be with us.

Bo og Sander.

I begyndelsen Startsignalet til Atlantis gik under en kummerlig morgenmad på FASTAval'94. Vi sad nogle stykker og sumpede over dagens første kop kaffe, og begyndte dagen med at varme stemmebåndene op til "Hvad-er-det-egentlig-dansk-rollespil-trænger-til-?". I et anfald af momentan sindssyge mumlede jeg (Bo) at det kunne egentlig være genialt for Sleipner at have deres egen database. På den måde kunne resten af Danmark uden alt for megen besvær få glæde af de scenarier som var forfattet til con'er ... hvis de da var at finde på disketter. Vi blev hurtigt enige om at alle forfattere havde



Indledning

- ◇ Intro
 - Forord af Xo og Xander
 - I begyndelsen
 - Hvorfor Atlantis? - ideen bag
 - Slå Slepner fast som LO (første i DK)
 - Billigt kontaktmedie
 - Talerør
 - Følge med tiden og forlange effektivitet
- ◇ Hvem bruger Atlantis?
 - Krav soft- og hardware
 - Rollespillere med adgang til computer
 - Computerbrugere med interesse i rollespil
 - Cultinteresserede
- ◇ Data/informationer på Atlantis?
 - Nyhedsavis
 - Aktivitetskalender
 - Informationer fra klubber
 - PC, Macintosh og Amiga programmer til hjælp til rolle- og brætspil
 - Byt/køb/salg sektion af spilartikler
 - Scenarietasse ((put"n"take) eller bare "take")
 - Levende lande
 - Brevkasse forum mellem spillere, mestre og forfattere
 - Cult tekster, fra fan/freak interesseklubber på Internet
 - Tekster med hjælp, supplement, hints, tips og tricks (alt i tekst)
 - Rollespil relaterede/inspirerede fotos, tegninger ect.(grafik)
- ◇ Opbygning af Atlantis
 - Indsamling af materialer
 - Design koncept
 - Fysisk placering
- ◇ Økonomi
 - Opstartsudgifter (hardware)
 - Reklame
- ◇ Vedligeholdelse
 - Kørselsomkostninger
 - Ugentlig oprydning
 - Censur
- ◇ Folkene bag og agenterne
 - SySops
 - Medhjælpere
 - Agenter
- ◇ Tidsplan for Atlantis
 - Testkørsel
 - Deadline
 - Tidsfaser
- ◇ Tilbud til klubber
 - Modem
 - Brugermanual
 - Flyers + PR materiale og pap
 - BMBW's
- ◇ Basic Mobile Battle Wagon
 - Hvornår blev den første model produceret
 - Hvorfor ???
- ◇ Forbehold med henhold
- ◇ Marketing af Atlantis og BMBW
 - Medier: DemoDisk
 - Annoncer/omtale i klubblade.
 - Evt. fast side i phönicks
 - Flyers
 - Stand ved Con'er
 - Distribution af ovennævnte

Brugermanual

Siger egentlig sig selv. En komplet brugervejledning vil blive udfærdiget og udleveret til brugere af Atlantis.

Basic Mobile Battle Wagon

Hvornår blev den første model set?

Den første blev produceret i slutningen af 1800'tallet af den amerikanske hær. Direkte oversat betyder BMBW, "simpel bevægelig kamp vogn". Vognen er en pansret, selvkørende kanon, med en eller to mands besætning. Rækkevidden er mange mil og den kan køre i mangt et forfærdeligt besværligt landskab. Først gang den kom i direkte kamphandlinger var da den blev stjålet af en bandit, som så brugte den mod en bys indbyggere, district marshallen og den lokale sheriff. Dog havde banditterne ikke regnet med en gal videnskabsmand, der havde produceret en raket. Dette blev den første Basic Mobile Battle Wagon's endeligt, byen var reddet og marshallen fik sheriffen i enden, men det er en anden historie.... Siden dengang blev BMBW en legende og det siges at når cowboysne red gennem den senere nedlagte by, kunne man høre en skrallen fra larvedæk og kanontorden.

Hvorfor ???

For di de evige perler bobler... og du er en af dem.

Forbehold med henhold

Vi tager forbehold i prisændringer, trykfejl, injurier, stavefejl, dårlig smag og menneskehedens forfald. Tak for kaffe, omfavnet et egetræ.

Sumasumarium:

Oprindeligt højfinsk, og betyder ham-som-i-mørke-pisser-i-modvind-på-et-elhegn.

Troldmændene bag Atlantis er og kan:

Flemming Sander Jensen (23 år), helst Sander, har spillet rolle- og konfliktspil siden han kunne få spredt fuldskæg. Nuværende redaktør for en Fredericia kulturavis, og laver projekter med arbejdsløse. Uddannet kontorass. på Tulip Int. i (gæt) Vejle. Har haft computer siden dengang 386'er var rimelig hård. Gør bla. i eventyrskrivning, artikel skrivning, alt andet skrivning, desktop, kurser og musikmanagment. En flink fyr, der da også har haft en karriere som kasserer i Silmarillion, Fredericia Rolle- og Brætspilforening. Oven i hatten er Sander en kosmisk budbringer, der under rejsen til Jorden misplacerede sin dimensionsdekoder og nu er fanget i menneskehedens vortex af evig dæmningsbygning mod deres selvbestaltede syndflod.

Fra Sander's mund:

Jo flere mennesker der dyrker eskapismen, jo flere taber vi til realismens herrerer.

Efter fastaval samlede jeg det vi havde snakket om, og sendte det til Sleipners forkvinde Susanne Rasmussen. Bestyrelsen kiggede de første udkast igennem og gav os grønt lys for at fortsætte - projekt Atlantis.

hvorfor atlantis

En database er det perfekte medie som kontaktmiddel og formidler til alle landets rolle- og konfliktspillere samt interesserede i samme - og til med i en yderst lav prisklasse sammenlignet med traditionelle medier. Atlantis vil være med til at slå Sleipner fast som en landsforening der tør satse på fremtiden og som serviceorgan med vægt på ikke bare at servicere landets foreninger, men også de enkelte medlemmer.

Atlantis vil være oplagt som scenarie bibliotek, hvor forfattere kan lægge sine værker, hente andre scenarier og inspiration. Ydermere kan mindre kendte forfattere offentliggøre deres værker på Atlantis for ingen penge og igen hente f.eks. de bedste scenarier fra et Con, relevante rolle- og konfliktspils data og informationer, culttekster, etc., som de ellers ikke ville have adgang eller mulighed for at få i den "virkelige" verden. (se kap. 4 "data og informationer" for yderligere)

Atlantis vil være den første database i Danmark, der udelukkende vil beskæftige sig med rolle- og konfliktspil.

```
Database -n -r  
(d. + b.; efter  
eng. Data Bank)  
center n.meget  
store samlinger  
af data der er  
let tilgængelige;  
databaserne dan-  
ner et system  
forbundet til et  
antal forespør-  
gelses-terminaler  
(via telefonnet-  
tet)
```

Agenter

De nok så omtalte agenter. Vi kan ikke sige det højt nok, men de agenter er sgu de vigtigste i hele Projekt Atlantis. De lokale agenter, drengene i marken, de små grå. Man kan ikke sætte et tal på hvormange agenter der er brug for. Alle kanter af Sleipner virkeområder inden for spil i Danmark skal dækkes af disse agenter. Uden opbakning fra agenterne, stoppes Atlantis projektet - Kedeligt men sandt. Hvis der ikke er opbakning fra spil miljøet, er der ingen grund til at have Atlantis liggende i respira-tor. Vi forestiller os at det kan flettes ind i Sleipners kontaktnet. Dvs. de personer der er klubkontakter i Sleipner, bliver klubbens kontakt til Atlantis. Det kan dog både være lort & lagkage: Det er lagkage, hvis der er tale om en person der er aktiv i sin klub, og har fingeren på hvad der eller sker i klubben/byen/omegnen. Men hvis Sleipners kontakter hoved- sagligt er formænd for de tilmeldte klubber (eller andre bestyrelses personer). Lort er det derimod hvis klubkontakterne er en af de desværre alt for typiske inkompetente nørdere der har kvækket for højt ved en generalforsamling. Sleipner må meget nøje udvælge de agenter, der skal sørge for at vægtningen fra de geografiske områder bliver nogenlunde lige. Husk i denne sammenhæng at hele formålet med en servicering af rollespil- let i Danmark, via Atlantis, står og falder med agenterne. Agenterne skal findes og være klar over deres opgaver i forbindelse med oprettelse og dag-

lig kørsel af Atlantis, inden vi går igang.

Indsplan for atlantis

Den tekniske del af Atlantis's opstart kan gøres klar på ca. 3 måneder, dvs. indkøb af udstyr, samt opsætning og test. Når der bliver givet grønt lys, fra Sleipner side, vil vi gå igang med en mere struktureret op- tegning af hvordan Atlantis skal være at bevæge sig rundt på. Derefter vil vi kaste nogle nætter i grams, over tegning af menuer. Når dette arbejde er gjort, vil vi hente Vejle EDB-Skole's striketeam til Fredericia, og sammen med dem kæde det hele sammen. Til den fase af Projekt Atlantis, skal vi bruge Harddisken, Modemmet og Netværkskortene. Telefonlinjen skal være oprette og klar, når det første reklame materiale skal laves - Atlantis's telefonnr. skal jo kendes på det tidspunkt.

Testkørsel

Når vi mener at Atlantis er klar til brug, vil vi bede nogle udvalgte personer om at teste databasen af, og melde tilbage til os. Personerne skal være folk der ikke har været involveret i opbygningen af Atlantis, men dog rollespillere. Disse tests, vil ikke nødvendigvis kræve den nye telefonlinje, det kan ordnes via Bo Jørgensen private linje. Resultatet af testkørslerne vil blive rapporteret tilbage til bestyrelsen i

Cult tekster

Fra fan/freak interesseklubber på InterNET Vi kan ikke komme uden om at på InterNET sker det. Der er så uanede mængder af data og informationer at ingen nogensinde vil kunne overskue det. På nogle af disse databaser ligger der tit og ofte fan/freak stof, som kan have stor interesse for brugere af Atlantis. Da det ofte er en bekostelig affære for menig MK at bevæge sig på InterNET har Atlantis mulighed for at få hente nogle disse culttekster; der ikke bare omhandler direkte spillerelateret stof, men også nogle af de ting spillere som regel også interesserer sig for. Emnerne strækker sig fra alt. f.eks. Tolkien, Star Wars, Hitchikers Guide to the Galaxy, alt i Cyperpunk, Star Trek, AD&D, Blade Runner, Alien, etc etc. De enkelte tekster omhandler, igen, mange forskellige ting; fra ofte stillede spørgsmål omkring hvert emne til "hvor bluescreen'en glippede i Aliens?" og hvorfor Aunt Beru's (Lukes tante) stemme i Star Wars IV blev redubbed i filmgenudgivelsen i '78? Kort og godt; masser af kræse for nørder, kendere og cultelskere.

Tekster med hjælp

Supplementer, hints, tips og tricks Der vil blive oprettet et bibliotek med vægt på hjælpe, hinte, tips, tricks og finte tekster for spillere. Det er her man kan give sine gode råd videre med hensyn til hvordan man undgår den AD&D regl der siger at man ikke kan slå en drage ihjel med dartpile. Det er her man kan offentliggøre sin fortæller hemmeligheder, publicere sine hjemmelavede karakterark eller beskri-

ve hvordan man får et suverænt Magic the Gathering deck for under 400,- kr. (I Juli var det hipt at spille Magic

Grafik

Rollespil relaterede/inspirerede fotos, tegninger ect.(grafik) Foruden at formidle tekster vil Atlantis til en vis grad også indeholde grafik, altså billeder, fotos, tegninger mm. Der findes meget forskelligt grafik, spilrelateret, men også kultstof, som kunne have interesse for brugerne på Atlantis. For at kunne overføre grafik til computermediet kræves kun en simpel scanning, derfor er der megen grafik i omløb. Problemet med grafik er midlertidigt at det optager væsentlig mere plads end tekst og vil derfor blive nedprioriteret på lang sigt når/hvis Atlantis får kapacitetsproblemer. I startperioden vil vi dog kunne tilbyde en vifte af det hårde grafik.

Opbygning af Atlantis

Indsamling af materialer. Det er utroligt vigtigt at Atlantis er attraktiv fra præmiere dagen. Der findes som allerede nævnt andre databaser. Og det er vel i Sleipners interesse at Atlantis's navn bliver skrevet med stort fra begyndelsen. ATLANTIS. NØRD. NØRD. Sleipner må ud og have fat i nogle kontaktpersoner (sikkert de samme som senere vil blive Agenter). Disse kontaktpersoner, skal styres fra Sleipners side.

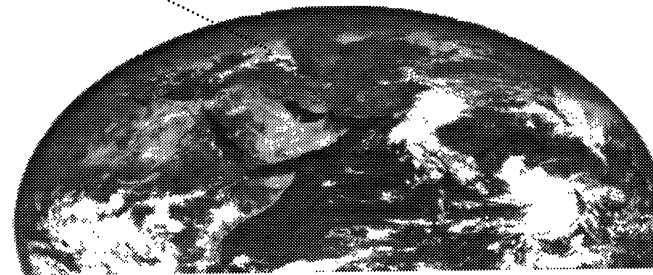
Vi forestiller os 5 hovedleverandører til det kgl. danske Atlantis :

1. Klublivet, små lokale con'er ect. Lokale agenter
2. De store con'er TRoA og ARL mm. Temporere agenter
3. Internet Udsendte i Guds eget land
4. Andre BBS
5. Løsgængere (Udefrakommen de)

For lige at tage den igen, skal Sleipner finde folk til at dække gruppe 1 og 2

Når der forhåbentligt engang bliver lavet en dato for den endelige opstart (pkt. etellerandet) skal der indsamles fra alle geografiske dele af landet. Fra alle de forgangne con'er. Gamle medlemmer af klub-

Hvem mon bor her?



berne må kontaktes. Det er lidt svært at sætte bytes på, men et skud vil være at der ikke bør startes før Atlantis harddisk indeholder ca. 100 Mb stof (Skal der være fest, Så lad ...). hvilket, for at give et billede, er ca. 51.000 A4 sider.

Design koncept

Under dette punkt vil vi gerne give læserne en ide om hvordan brugerfladen på Atlantis vil blive. Vi kan kun omtale hvordan vi har tænkt os det skal, da vi mener det er spild af god sommervarme at stikke en flok skærbilleder ud, som allerede er lavet.

Det er skal nævnes under dette punkt er at vi under udarbejdelse af Atlantis vil lave overskuelige menuer, som vil kunne bruges både i farver og sort/hvid. Vi vil ikke, i modsætning til andre BBS'er, forsøge at imponere brugeren med smarte farver ect. Menuerne bliver lavet i ANSI skærmkoder. dvs. den simpleste form for linjetegning man kan tænke sig. Det skal faktisk opfattes som bogstaver, og ikke grafik, som vi kender den fra MAC ens overflade eller Windows. Man laver kun menuer i ANSI-kode fordi den kan transporteres, som tegn - dvs. den er let at pakke ned under kommunikationen mellem database og computer. Det er almindeligt, og ikke et udtryk for vores dovenskab. - hvad er egentligt et dovent skab ?

Folkene bag os adfærderne

ten til at udrense enhver form for uvedkommende materiale på bedste bananrepublikstil - op af muren.

SySop

Det betyder System Operatør og det er os, Bo Jørgensen og Flemming Sander Jensen. Vi er vedligeholdere, censorene, Jørgen Kleivnerne, dem der styrer Atlantis til dagligt - rygmarven. Det vil være os der er at finde "online", hvis nogen vil tale med os eller har brug for hjælp, forudsat vi jo er til stede og i godt humør og godt mod vel mødt sailor store muskler frisk og veludviklet horn i panden sovet på stranden efter en fest og lugter af natur og styrer verden fra toppen af et egetræ.

Medarbejdere

Den vifte af medarbejdere som skaffer ting fra InterNET, dem som hjælper med opbygningen af Atlantis og generelle rygstøtter. Hans B. Pedersen og Tom A. Nielsen, begge fra Vejle, vil være vores udsendte medarbejdere på InterNET. Heino Walther, Vejle, er teknisk opbygnings konsulent på databasen, han selv kører en til dagligt. De går alle på edb-skolen i Vejle hvor de læser til datamatiker, de er alle computerfreaks og har stor erfaring indenfor edbbranchen som kultverdnen. Udover dem forventer vi at der kommer et par stykker mere til, der igen vil være behjælpelige med projektet.



Hvorfor navnet "ATLANTIS"?

I fordums tid, siges der, lå der et kontinent eller bare en ø ved navn Atlantis. Hovedstaden (el.øen) var opbygget som tre ringe med brede kanaler imellem, inde i midten var paladset (el. templet) og udefra det strakte sig de forskellige ringe; på den inderste boede de velhavende, den næste de mindre velhavende osv. Det blev sagt om øen at den var teknologisk fremskreden, havde en højtudviklet kultur og egentlig taget var et perfekt sted. Atlantis har altid været sagnomspunden og mystisk, ingen ved hvor den har lagt, hvis den egentlig har lagt nogen steder, og folk og fæ har diskuteret og skændtes om emnet i lange tider. Sagnet om Atlantis ender med at kontinentet/øen skulle være gået under i en kæmpe naturkatastrofe... men sagn taler ikke altid sandt og hvis denne database nogensinde skulle gå ned, ja, så har vi jo en lovlig undskyldning.

Hvem bliver brugere i Atlantis

Alle der har adgang til en computer (PC, Mac, Amiga ect.), samt et modem (+ et protokol program), har mulighed for at komme ind på Atlantis. Gennem en stor reklamekampagne (læs herom senere) er det vores mål at alle organiserede spillere, vil høre om Atlantis. Dem der har muligheden skal nok kigge forbi. Indholdets kvalitet vil så afhænge om deres fremtidige besøg sker en gang i måneden eller en gang om dagen.

Der er mange spillere der har en computer af den ene eller den anden kaliber. Dem er vi ikke nervøse for ikke at kunne få kontakt med. Hvis de er interesserede i at sysle med computere og har et modem, eller kender en, som de har mulighed for at låne et af, er de sikkert inde på Atlantis, før vi selv er det. Problemet kan være at få anerkendelse/nå de spillere der ikke ejer en computer (eller Magic the Gathering spillere der har solgt deres) - her forestiller vi os at foreningerne vil være parate til at købe et modem eller nogen i foreningerne vil være så flinke at låne det ud. På særlige mødeaftner kan der stilles det fornødne udstyr til rådighed for interesserede ... evt. med demonstration af hvordan det foregår. Dette arbejde regner vi med at Sleipners klubkontakter vil kunne klare/uddannes til.

Foruden alle de spillere Sleipner allerede har mere eller mindre direkte kontakt til, vil Atlantis's fødsel blive annonceret elektronisk på andre databaser. På den måde kan vi være sikre på at nogle primære computer ejere vil stifte bekendtskab med Sleipner. Der er i computer kredse en utrolig nysgerrighed mht. nyopstartede projekter, så de skabspillere der sidder ude bag skærmen skal nok kigge forbi.

Derudover har vi via Internet adgang til ufattelige tekstmængder om alt inden for cult-kategorien. Dvs. interesse/fan organisationers diskuterer om stort og småt indenfor deres område. Vi har p.t. ikke selv overblik over disse tekstmængder (det er der ingen der

har), men vi har allerede fundet nogle habile områder omkring nogle af rollespillets deltagergiganter STAR WARS, Middel-Earth, AD&D ect. Det korte inden i den lange er, at der også vil være noget at snage i for cult freaks, som ikke selv har tilgang til Internet (det er nemlig en halvdyr affære).

Data og informationer på Atlantis

På Atlantis vil man kunne lagre alt, idet databasen i princippet fungerer som en normal harddisk, men selvfølgelig vil der være krav til det lagrede stof. Det er primært kun rolle- og konfliktpils relateret materiale vi vil lægge vægt på samt foreningsrelateret stof. Illegalt stof som crackede spil og programmer samt børneporno mv. vil ikke være at finde på Atlantis. Nedenstående er der en gennemgang af emner som vi mener vil være relevant at finde på Atlantis:

Nyhedsbrev

Atlantis planlægger at oprette et nyhedsbrev over hvad der sker på databasen mm. for at bedre serviceniveauet på databasen. Nyhedsbrevet vil være Atlantis's officielle informationsmedie og vil også blive udfærdiget på rigtigt papir. Alter Ego, Sleipners nyhedsbrev, vil selvfølgelig også være at finde på Atlantis.

Aktivitetskalender

En ajourført aktivitetskalender vil være åben for alle at bruge. Her kan landets foreninger indrykke deres forskellige arrangementer,

bekendtgørelser, kurser, konkurer, etc. Sleipner vil her stå Atlantis bi med at opdatere hvad der yderligere sker i spilverdenen.

Informationer fra foreningerne

Foreninger kan har mulighed for at "smide" materiale på Atlantis til general information og benyttelse for brugerne. I princippet rører vi ikke ved dette stof, så længe de ikke indeholder majestætsfornærmende udtalelser. Dette kaldes ikke skjult censur, men en opslagstavle (billboard).

Byt/køb/salg sektion af spilartikler

Rolle- og konfliktpillere i det ganske land kan her indrykke "annoncer" i eller tage en kigger over et åbent, hovedsageligt spilrelateret marked. Dette område rører vi i princippet heller ikke ved, med mindre der indrykkes annoncer omhandlende våbensalg, partnerbytte eller jogginbukser ønskes - en opslagstavle (billboard).

Brevkasse forum

Mellem spillere, mestre og forfattere Brevkassen skal danne grundlag for et forum hvor brugerne skal kunne diskutere, argumentere, skændes, stille spørgsmål og besvar spørgsmål om alt hvad deres hjerter begærer. Der vil være mulighed for at sende post til alle eller til enkeltpersoner og modtage post på samme måde. Brevkassen vil delvist fungere som opslagstavle (billboard), idet breve sendt til en-

Tus aquae digitum non altior unum, qui lapides inter sistit perstrata uiarum. Denique ubi in medio nobis ecus acer obhaesit flumine et in rapidas amnis despezimus undas, stantis equi corpus transversum. Porticus aequali quamvis est denique duvstu stansque in perpetuum paribus suffulta columnis. Longa obscurum coni conduxit acumen. In pelago nautis ex undis ortus in uti. At maris ignaris in portu clauda uidentur nauigia. conduxit splendor quicquam est acer adurit saepe oculos, ideo quod semina splendida porro futitant uitantque tueri. Sol etiam caecat, contra si tendere pergas propterea quia uis magnat ipsius. Et alte aera per purum grauter simulacra feruntur.

mque est acer adurit saepe oculos, ideo quod semina possidet ignis multa, dolorem oculis quae gignunt Contage sua palloribus omnia pingunt. E tenebris autem quae sunt in luce tuemur propterea quia, cum propior caliginis aer init oculos prior et possedit apertos. Insequitur candens quas ante obsedarat aer. usque adeo fit uti pueris uideantur, ubi ipsi deserunt uerti.

kommer vel næppe som "Den Store Overraskelse 1994".

Løbende omkostninger

Udgifterne ved at drive Atlantis, er forholdsvis lave, taget i betragtning at der er tale om en bestandig service til hele landet.

Der vil være en skønnet månedlig udgift på følgende :

El	30 kr.
Telefonomk. (19,2 kr. pr. time) (5 timer)	100 kr.
Abonoment (212 / 3)	71 kr.
Ca. sammenlagt	200 kr.

Ugentlig holdelse

Ugentlig oprydning.

Alle de ting der kommer ind til Atlantis bliver modtaget i en slags sluse. Her er vi i stand til at blåstemple alt hvad der kommer ind på de områder brugere har adgang til. Databaseprogrammet kan sættes til at slette gamle breve, dvs. harddisken fyldes ikke op med forældede dokumenter i den forstand. Regulære hovedrengøringer vil nok ikke fortages mere end 2 gange årligt. Der er efter min mening ikke grund til at råbe op over det (hvis nogen skulle have lyst). Det første halve år Atlantis er oppe og køre, vil det være et stort pulserende projekt, og så må vi tage stilling til oprydningsproblemer til den tid. Det afhænger meget af hvor flittigt den bliver brugt.

Censur

Børneporne, billeder af Anker Jørgensen, madopskrifter, crackede programmer og spil, festsange, ølreklamer og alt muligt ikke desiredet rolle- og konfliktspils relateret vil blive slettet. Atlantis er Sleipners organ, Sleipner er en landsforening, den er "offentlig" og underlagt en form for lovgivning, derfor skal der for det første ikke være ulovligt materiale på Atlantis, for det andet gider vi ikke have alt muligt slam liggende og optage plads og give dårlig reklame. Vi, undertegnede, forbeholder os ret-

Fysisk placering

I prinzip.pet kan Atlantis stå overalt i den kendte verden jaa, Månen incl.ziv, meeeeee det er jo ikke fedt når det ligesom er os under-tegnede der skal være troldmænd og censurkonsulenter. Derfor skal den stå i Fredericia indenfor en radius af 2,2 m af Bo's seng. Fredericia ligger forholdsvis centralt i Danmark, så placeringen vil have en fair indvirkning på brugernes telefonregning. Et alternativ ville være Odense. Eller en lang parlementering om hvor i landet der vil være flest brugere.

Økonomi

Opstartsudgifter (engangsudgifter)

Hardware:	ca. pris
Harddisk ca. 500 Mb	2.800
Modem 14.400 Baud	1.700
Telefonstik + installation	1.550
Div. kabler	300
2 Netkort	700
4 250 Mb Backup bånd	400

Hardware i alt 7.450

Vi stiller selv en computer (PC 286 el. 386) til rådighed samt selvfølgelig skærm og tastatur. Atlantis kan eventuelt udbygges med et InterNET abbonement for at letgøre indsamling af data og informationer, dog vil det øge telefonregningen væsentligt for ikke at sige -mægtigt. Og det var altså mægtigt.

Reklameudgifter

Infofolder ved opstart til uddeling ved con'er og andre sammenkomster, ca. 200 stk. Folder vil blive produceret gratis, men trykkeomkostninger vil ca. anløbe 600,- kr.

Plakat, en flot, dekorativ blikfangs promotionplakat i A2 eller A1 format, der kan pryde ethvert respektfuldt klublokale. Det skal faktisk være umuligt at hænge den på en opslagstavle, idet ting forsvinder dér. Forslag: A2 i to farver. A1 i S/H eller 2 farver. Farver pga. af blikfang og seriøsitet. Med trykprisen taget i betragtning må vi regne med en udefra kommende sponsor. 100 flotte A2 i 4 farver vil ca. anløbe: XXXXXXXX

Computer demo med slideshow, evt. en interaktiv demo-klik-dig-frem og se hvad der sker. Amiga, PC og Mac format. Bemærk: Det lægges op til at disketterne kopier rundt så snart de er kommet i om-løb. Ydermere lægges demoen ud på andre databaser. Disketteudgifter: 100 stk = 400 kr.

Annoncer og omtale i landets klubblade, Phönicks/Fønix, AlterEgo etc.

Pris: formentlig ingen omkostninger.

Reklameomkostninger i alt: 1000+XXXXX

Porto

Hvis alt "times", godt, kan portoen minimeres, ved at alt materiale deles ud personligt, ved con'er o.l. Hvis tingene ikke times, komme portoen til at løbe op, men det

kelpersoner ikke vil være tilgængelig for offentligheden.

PC, Macintosh og Amiga

programmer til hjælp for rolle- og konfliktspiller Der findes et væld af shareware programmer til spilrelaterede emner som vil kunne være til gavn for brugerne. Eksempelvis kan nævnes kortgenereringsprogrammer, karaktergenereringsprogrammer, lav din egen dungeon, supplementer til adventurespil o.m.a.

Scenariebibliotek

En af grundidéerne til oprettelsen af Atlantis var at gøre det nemmere at få adgang til scenarier. De fleste scenarier er skrevet på en eller anden form for tekstbehandlingsanlæg og vil med lethed kunne lagres på Atlantis. Vi tænker her på f.eks. con-scenarier der ofte kun når ud til en snæver kreds af spillere eller dem der er så heldige at snuppe fortællerens kopi, mens han roder efter sine tabte terninger. Gennem Sleipner vil Atlantis prøve at opdri-ve så mange scenarier som muligt fra de forskellige con'er, samt hen- delte scenarier fra andre databaser. Ydermere er det ideen at brugere skal kunne lægge scenarier på og hente scenarier fra databasen, eller bare hente - efter devisen "put"n"take" eller bare "take". Ved at gøre scenarier alment tilgængelige vil det fremme udbredelsen af dem og gøre det nemmere for forfattere at få offentliggjort deres værker, tilmed for ingen penge. Under dette punkt er det vigtigt at understrege for forfattere at de lægger deres scenarier ud til offent-

ligt brug og at de derved skal gøre opmærksom på at deres scenarier skal underlægges loven omkring ophavsret, hvis de vil undgå misbrug. Dog går vi ikke udefra at det vil være nogen hindring, idet de fleste forfattere forhåbentlig med glæde vil offentliggøre deres værker ikke bare til andres fordel, men også til deres egen i form af anerkendelse og offentlig opmærksomhed omkring deres værker.

De Levende Lande

Mange spillere sidder derhjemme og kreerer deres egne spilleverdner, racer, regler, guder, våben, kroer, lande, etc. i mange forskellige systemer. Vi på Atlantis synes, at det er synd at alt det arbejde, der går med at udforme alle disse ting, ikke når videre end til en snæver kreds af spillere eller en forening. Derfor vil vi oprette "De Levende Lande" der skal være et bibliotek hvor spillere kan lægge deres kreationer og hente andres. Der tænkes har f.eks. på at en spiller derhjemme der har beskrevet en hel middelalderby til hans private kampagne i Middel-Earth, en person der har opfundet en ny race (KaosImperialOrkHalekinMekanikHalffling) til Warhammer 40k, eller en sjæl der har beskrevet en planet til Star Wars. Mulighederne er uendelige og knap Gud kender alt det materiale der gemmer sig i skuffer og på disketter i det ganske land. De Levende Lande skal være et pulserende sted hvor ny verdner tager form eller eksisterende bliver udbygget.

