

## Etterspill



## Retrorobot

Det har ikke vært mangel på Transformers-relaterte ting de siste åra. Men *ebayifisering* av de gode, gamle robotene har kanskje vært litt over *the top* for enkelte som har verdsatt fenomenet siden 80-tallet. Det ferske iPhone-spillet «**Transformers G1: Awakening**» kan da være verdt sine 29 kroner. I strategispillet følger du den første generasjonen med Transformers i turbaserte kamper ikke ulikt «Advance Wars», der hver velkjente robot har sine styrker og svakheter. Transform and roll out!

## Veteranen



## Fotofinish

I den klassiske eventyrserien «Broken Sword» har den ivrige fotojournalisten **Nico Collard** alltid spilt en viktig rolle. Men det var først i «Director's Cut»-versjonen av førstespillet «The Shadow of the Templars», som nylig ble sluppet på iPhone, at vi får spille Nico gjennom en rekke hittil uforklarte scener. I begynnelsen er hun lett avvisende til spillseriens andre hovedperson George Stobbart, men siden han har rota seg borti det som kan være en interessant sak, blir hun interessert ... i både ham og saken.

**Fun fact:** Nico, som mistet sine foreldre tidlig, har alltid måttet klare seg selv. Eneste tiden på kunstskolen hun ikke sultet, var da de lagde potettrykk – for da kunne hun spise potetene.

«The Shadow of the Templars: Director's Cut» er tidligere sluppet på Nintendo DS og Wii.

**Snorre Bryne**

Gutta bak Touch-prosjektet vil la deg styre TV-en med en treskål og gi radiobølgesniffende hunder til blinde barn.

# Lekkestue

**En trekloss med et** skålformet hulrom på toppen? Ikke så mye som et minimalistisk iPod-hjul i sikte? Til å være en oppfinnelse som har poppet opp på teknoblogger verden over, virker Skål ved første øyekast ualmennelig gammelmødig, mer «Emil i Lønneberget» enn Steve Jobs. Men, legg en firkantet kloss oppi, og TV-en skrur seg på. Følg opp med en Kaptein Sabeltann-leke, og det hvitmalt ansiktet dukker opp på skjermen.

- Det er fint å kunne lage et interface som ser penere ut og oppfører seg annerledes, som ikke har blinkende lys, lyd eller knapper, sier Einar Sneve Martinussen. Sammen med kollegene Jørn Knutsen og Timo Arnall i forskningsprosjektet Touch ved Arkitektthøyskolen i Oslo (AHO) står han bak den magiske fjernkontrollen.

**Men, som de fleste** andre tryllekunstner har Skål sin logiske forklaring. På innsida av den solide eikeklossen sitter nemlig en billig RFID-leser som kommuniserer trådløst med datamaskiner, fjernsyn og andre elektroniske duppeditter i nærheten. Kaptein Sabeltann-leken inneholder en RFID-brikke. Når de to kommer i kontakt med hverandre sender RFID-leseren ut en elektromagnetisk puls, som så lader opp RFID-brikken med akkurat nok strøm til at den kan sende et lite blipp med informasjon tilbake.

- Det er som et ekkolodd, forklarer Einar. Alt fra en URL til en tallkode eller enkle kommandoer kan lagres på brikkene. Og, siden brikkene er så små, kan de skjules nær sagt over alt: I en kloss, under en kongle eller i buksebaken til den lille Albert Åberg-dukka designerne har liggende på pulten. Teknologien dempes inn i bakgrunnen, det Einar kaller «kose-liggjoring», og blir i stedet et stuemøbel.

**- Ideen om å koble** digitalt innhold og fysiske objekter kommer fra 70-tallets konsepter om «framtidsteknologi». Det er noe vi allerede gjør f.eks. med cd-plater, men her er tanken at man ikke skal se teknologien bak.

Med den barnevennlige klossen har Touch-gutta bevisst rettet seg mot mamabloggere framfor dingsenerder, og Einar har allerede latt eldstedatteren prøve vidunderet.



«RIKTIGE LEKER»: Fjernkontroll utstyrt med RFID- (Radio Frequency Identification) brikke som leser av innlagte «tagger» og setter i gang med det den er ment å gjøre. Foto: Timo Arnall

**- Den forandrer måten** unger ser TV. De kan bestemme seg selv for å skru av og på, i stedet for å få en kontinuerlig strøm av bilder, og de slipper å lære seg tungvinte fjernkontroller. Og, det er fantastisk trivelig at ungene kan ha en boks med filmer i stedet for en stabel med ripete dvd-er.

Selv om tanken på masseproduksjon har streift dem, er ikke Skål foreløpig til salgs. Målet er heller å lodde stemningen på hvordan folk oppfatter ny teknologi.

- I stedet for å bare publisere forskningsartikler, lager vi produkter som inneholder en del av argumentene og ideene våre. Så reklamerer vi for produktet på nett, og får tilbakemeldinger på den måten.

**Foruten Skål har** eksperimenteringen med RFID-teknologi også produsert hunden Sniff (designet av Sara Johanson), et kosedyr utviklet spesielt med tanke på synshemmede barn. Når Sniff «lukter» RFID-tagger, settes lyder og vibrasjoner i gang.

- Det er ikke som med en mobil som bare buzzer, han har flere motorer og du må holde ham for å kjenne dem. Han vibrerer når han snorker, og halen beveger seg når han er glad.

For tiden leder Einar et designkurs i in-

teraktive leketøy på AHO. Forhåpentligvis vil studentene der produsere bedre resultater enn de første RFID-lekene som dukket opp på slutten av 90-tallet. Einar plukker fram et usedvanlig grelt eksempel.

- Denne kom samtidig med «Star Wars: The Phantom Menace», sier han og plasserer en stormtrooper-figur oppå en billig RFID-leser i plast. «Set for stun!» spraker det fra høyttaleren, etterfulgt av fislele laserlyder.

- Den gjør ikke noe annet enn det, flirer Einar.

Imperiets hardføre soldat, side om side med en søt plysjhund, blir med ett veldig underveldende.



**MARTIN BERGESEN** (27), frilansjournalist og teknoentusiast, skriver om teknologi i FREDAG.