

En sittning med den haptiska robotarmen Falcon och du blir frälst.



TEST: Novint Falcon

Fysisk attraktion

Jag är skakad. Det beror delvis på att utdragna vinstelser i svenska indieskräckspelen *Penumbra: Overture* och uppföljaren *Black Plague* inte är hälsosamt ens i vanliga fall. Byter man dessutom stenålderskombon mus och tangentbord mot robotarmen Falcon transporteras man på ett fysiskt ytterst påtagligt vis till spelens mardrömsvärld. Jag har hållit spelandets framtid i min hand och det skrämde mig halvt från vettet.

KÄNN KRAFTEN

Falcon är en haptisk robotarm. Haptik är Nästa Stora Grej. Eller förtjänar åtminstone att bli det om det finns någon som helst rättvisa här i världen. Haptik handlar om att ge spelaren intryck via känsel-sinnet. I enklare former har vi egentligen använt haptiska kontroller ända sedan mitten av 90-talet i vibrerande handkontroller och force feedback-rattar, även om ingen kall-

Fler spel på gång

Det verkar ljusna på spelfronten för Falcon. Electronic Arts gillar också haptik! Världens kanske största spelutvecklare (förutom Blizzivision) lovar HaptX-stöd i bland annat *Tiger Woods 08*, *NFL 08*, *Need for Speed: Pro Street* och *Battlefield 2142* senare i år. Kolla in listan över HaptX-spel hos tillverkaren på www.novint.com. Inledningsvis tas Falcon in av svenska företaget Reachin Technologies som också är de som implementerat haptikkoden i *Quake 4*, *Penumbra* och *Crysis*. Det kan vara svårt att hitta återförsäljare, så kontakta Reachin på sales@haptx.com eller gå in på www.haptx.com om du är intresserad.

lade det vid dess rätta namn då. Hur som helst är allt som föregått Falcon så mycket enklare att jämföra än skulle bli haltande.

I hjärtat av Falcon sitter motorer som kan utöva två kilos kraft och som uppdateras tusen gånger per sekund baserat på vad som händer i spelvärlden. Motorerna är anslutna till tre ledade armar som slutar i ett sfäriskt handtag. Det är när man greppar det handtaget som man greppar framtidens spelupplevelse. Inte nog med att Falcon bjuder på tredimensionell force feedback – den låter en tafs på spelobjekt i 3D och känna deras tyngd, konsistens och struktur ända ned till pixelnivå. Inget demonstrerar den teknikens möjligheter och robotarmens förtärlighet bättre än *Penumbra: Black Plague*.

Det är på många vis det perfekta äktenskapet. *Black Plague* är ett förstapersonsäventyr i makligt tempo där den Havok-liknande fysiken har

huvudrollen. Majoriteten av pussel löses genom att man staplar, välter, slår sönder, släpar eller trycker på saker. Det kändes spännande och övertygande redan med vanlig musstyrning. Med partnern Falcon blir upplevelsen övertygande på ett helt nytt sätt. Illusionen av att faktiskt befinna sig på plats blir direkt kuslig.

PETA

Black Plague är ett av de spel som patchats och släppts i en haptikspecifik version och det spel jag njutit mest av i sammanhanget. Den traditionella muspekaren har ersatts av en "känselfärd" – en grafisk representation av min hand i spelvärlden. Genom att röra Falconhandtaget flyttas också markören i X-, Y- och Z-led. Jag går fram till en plåtdörr med WASD-tangenterna. Med Falcon styr jag vynn och känselbollen. Snuddar vid plåtdörren och känner hur den



Svenska skräckäventyren *Penumbra* älskar Falcon. Det är en kärlek som är besvarad och som borde vara nog för att sälja kubikmeter av den revolutionerande spelkontrollen.



resolut stoppar mig från att komma någon vart. Låter handen glida längs med strukturen och noterar hur jämn och hård den är. Greppar dörrhandtaget och trycker långsamt upp dörren genom att skjuta Falcongreppet ifrån mig, mot kontrollens centrum. Dörren är tung.

Rummet jag kommit in i är något slags lager. På en hylla vilar en stor hampasäck. Förtjusningen över haptiken gör att jag går runt och tar på allt. När jag klappar säcken i spelet känner jag varje fiber i väven. Skillnaden mot plåtdörren nys är tydlig. Jag petar lite på säcken för att känna vad som ligger inuti. Den sviktar svagt tillbaka. Jag gissar på tyger.



Snart kommer ett nytt pistolformat grepp till Falcon för bättre inlevelse i FPS som *Half-Life 2* och *Crysis*. Sweet.



Ser en stor låda jag vill flytta på. Går fram och tar tag i den. Försöker lyfta men kan inte. Den är för tung. Den är verkligen för tung. Det är inte spelet som säger det via en textremsa – det är jag som känner det fysiskt i kontrollen. Jag får nöja mig med att släpa den långsamt och mödosamt längs golvet. Min Falcon stretar emot när jag drar omkring på lådan. Det känns skönt när jag kan släppa den och röra mig normalt igen. Bakom lådans ursprungliga position syns ett ventilationsgaller. Jag plockar fram yxan och hugger sönder gallret med en serie svepande rörelser där varje träff får kontrollen att våldsamt kränga till.

"Nittonhundra kronor och en smärre hjärtattack är ett okej pris att betala för nästa generations spelupplevelse"

Allt jag ser i spelet kan jag beröra. Följa konturerna, känna formen, strukturen och densiteten. Jag lyfter på allt som kan lyftas. Väger det i min virtuella hand och känner tyngden i Falcongreppet. Slänger iväg pryglar på prov för att se hur långt jag kan kasta dem. Öppnar och stänger lådor fastän jag länsat dem på innehåll för länge sedan. Känslan av att vara på plats blir bara starkare ju mer jag bekantar mig med kontrollen. Till slut är illusionen så nära total att när Frictional Games väl beslutar sig för att skrämma mig på riktigt blir utdelningen maximal. Rädslan blandas på ett besynnerligt vis med lycka över att min hjärna lurats så effektivt att tro att jag faktiskt befinner mig där i mardrömsgruvan under Grönland. Sedan sorg över att inte så många förutom jag kommer att få uppleva samma trolleritrick.

BILLIG REVOLUTION
En Falcon kostar 1895 kronor. Det är förstas en hög tröskel för många, även om

den första prototypen hade en prislapp på 14 000 dollar och man får fantastiska haptifierade *Penumbra: Overture* på köpet. Men utbudet som stödjer den så kallade HaptX-tekniken kan bara beskrivas som ytterst magert: förutom *Penumbra* gånger två hittar vi i princip bara *Half-Life 2*, *Quake Wars* och *Quake 4* bland AAA-titlarna, tillsammans med en *Crysis* -patch under utveckling. Det är det klassiska dilemma att utbudet inte kommer att öka om inga konsumenter nappar som i sin tur inte kommer att nappa om inte utbudet ökar. Och om *Penumbra* är det perfekta demospelet för Falcon så är övriga titlar betydligt

mer problematiska. Kvickare spel, som *Half-Life 2*, blir direkt svårspelade med Falcon. Någon fantastisk musersättare är maskinen inte, och rekyleffekterna från vapnen gör att spelen får en helt ny svårighetsgrad. Samma sak med *Quake 4* – det blir förvisso skojigare, men också betydligt svårare och mer kaotiskt.

Om någon frågar mig vad nästa stora spelgrej är så vet jag ändå vad jag svarar. Och om du bara ska köpa en haptisk robotarm i år så vet du vilken. Nittonhundra kronor och en halv hjärtattack är ett helt okej pris att betala för nästa generations spelupplevelse.

TOMMY RYDLING

BETYG | PC G

+ God illusion av fysisk närvaro
+ Detaljerad och precis feedback
- Extremt begränsat spelutbud

Tillverkare Novint
Pris 1895:-

90%

Spelteknisk revolution som väntar på att explodera.