

Test **Motorola Razr**

Text: David Boda Foto: Mikael Kristiansen

Satan i gatan vad bra

Motorola må ha lyst med sin frånvaro men nya Razr är en återkomst som heter duga. Jag är ledsen, Galaxy S2, men nu byter jag ut dig mot en yngre och bättre variant.

Okej, för ett tag sedan smög Motorola in Atrix på den svenska marknaden men det var bara en ganska bra förrätt. Huvudmåltiden är Razr och det är en Androidmobilernas Bugatti Veyron om ni ursäktar att jag i min upphetsning hoppar vilt mellan mina allegorier.

Utseendemässigt vet jag inte riktigt om jag skulle kalla den för snygg men den har i alla fall en egen stil. Mobilen har ett aluminiumchassi och bakstycket är av laserutskuren kevlar, alltså samma material som används i skottsäkra västar. Hela mobilen andas högteknologi och det redan innan man har startat upp den. Att den dessutom tål en smäll eller två (Motorola rekommenderar officiellt inte att man tappar den i marken med flit men deras PR-avdelning har tydligen inte fått det brevet) är bara ett plus. Dessutom är den lämpad för folk som ofta klanter sig med vätskor. Mobilens yttre, samt de elektroniska komponenterna på insidan är belagd med ett vätskeavstötande lager. Det betyder att mobilen utan problem klarar av om man spiller ett glas med vätska över den, något vi på redaktionen flera gånger har testat och kan intyga.

Skärmen, som är den senaste amoled-varianten, är helt underbar. Jag skrev att jag ville vakna varje söndagmorgon med S2:ans skärm, men med Razr-skärmen vill jag vakna varje dag i veckan. Färgerna återges fantastiskt och skärpan är knivskarp.

Smarta lösningar

All teknik i världen spelar ju ingen roll om mobilen inte är trevlig att använda. Men det är den verkligen. Menyerna flyter på hur fint som helst med små diskreta animationer som förhöjer upplevelsen. I vissa av widgetarna som ligger med från



Fakta

Typ: Peksärmsmobil med Android

Vikt: 127 gram

Mått: 68,9 × 130,7 × 7,1 mm

Operativsystem: Android 2.3.5 (Gingerbread)

Taltid: 9,4 timmar

Standbytid: 304 tim 48 min

Minne: 1 Gbyte ram, 16 Gbyte lagringsminne (11,5 Gbyte tillgängliga för användaren)

Maximal datahastighet: 14,4 Mbit/s Turbo-3G, wlan

Anslutning till pc/mac: Usb/bluetooth

Bluetooth: Version 4.0, LE+EDR, stereo

Röststyrning: Ja

Ringsignaler: Musikfiler

Skärm: 4,3 tum Super AMOLED Advanced-skärm, 540 × 960 pixel

Spel: Kan laddas ned från Android Market

Kamera: 8 megapixel med autofokus och fotolampa, videoinspelning i 1080p, videosamtalskamera på 1,3 megapixel med videoinspelning i 720p

GPS: Ja

E-post: Pop/imap, Gmail, Exchange-synk

Övriga funktioner: Webbläsare, kalender, kalkylator, musikspelare med mera

Tillbehör: Laddare med usb-kabel och hörlurar medföljer

Tillverkarens hemsida: www.motorola.com

Pris: 5 000 kr

12 SNABBA

- Kamera
- E-postprogram
- Gps
- Fm-radio
- Musikspelare
- Minneskortplats
- Smartphone
- 3G
- Edge
- Turbo-3G
- Wlan
- Bluetooth



början går det både att skrolla och skala om storleken. Det enda negativa jag kan säga om gränssnittets utseende är att ikonerna känns lite tråkiga.

Det som verkligen höjer Razr snäppet över de värsta konkurrenterna, här måste jag tillägga att jag inte har fingrat på Galaxy Nexus i skrivande stund, är de små smarta programmen som Motorola har lagt in. Min personliga favorit är Motocast. Den gör det möjligt att strömma musik eller film från en dator via mobilnätet. Allt man behöver göra är att installera programmet på datorn via telefonen (fungerar både på mac och pc) och följa de enkla instruktionerna. För mig innebär slutresultatet att jag plötsligt har en terabyte media i min mobiltelefon. Musik som ligger på distans läggs till i musikbiblioteket och spelas upp precis som musiken jag har sparat i mobilen eller



på minneskortet. Den enda skillnaden är en liten symbol som indikerar att filen inte är sparad lokalt.

Dessutom kan jag låta datorn dela ut mappar som innehåller bilder och dokument eller enskilda filer och om jag vill kan jag ladda ner dem till Razr. Jag kan även ladda upp filer från mobilen till datorn.

Systemet är dock inte helt perfekt. Jag saknar möjligheten att öppna filmer med valfritt program eftersom inte alla filmformat stöds av den inbyggda spelaren. Jag hade även sett att det fungerade med en NAS så att min dator inte måste stå på hela tiden, men det är trots allt mindre klagomål.

En annan intressant lösning är Smart actions. Kort och gott möjliggör den att fastställa en uppsättning regler för hur mobiltelefonen ska bete sig under vissa förutsättningar. Det låter kanske inte så spännande men det är faktiskt roligare än vad det låter. Exempelvis kan jag bestämma att mobilen automatiskt ska stänga av dataöverföring via mobilnätet när jag har tillgång till wifi, att musikspelaren ska gå igång om jag kopplar in hörlurar och att skärmens ljusstyrka automatiskt sänks när batterinivån sjunker till en viss procent. Det finns ganska många variabler att leka med och förhoppningsvis kommer det att komma ännu fler i framtiden.

Självklart hittar vi även det alternativa laptop-operativsystemet som ger tillgång till en fullfjädrad Firefoxläsare om man dockar luren, precis som det var med Atrix. Kopplar man in mobilen till en HDTV via HDMI-porten kan man även spegla mobilen, det vill säga

se samma sak på teven som på mobilens skärm. Det är praktiskt när man spelar spel eller vill se på film från luren i ett större format.

Snabb som blixten

Mobilen är också jätkligt snabb, oavsett vad man utsätter den för. Nu pratar jag inte bara om att menyerna och sidor flyger förbi som

ingenting, snabbheten märks i allt. När man surfar med webbläsaren, bläddrar bland foton, spelar spel, tittar på högupplöst film och så vidare.

Till och med när man använder kameran så märker man av mobilens kraft. Den startar hyfsat snabbt men den utmärker sig verkligen när det kommer till att hitta fokus och knäppa bilden från det att man har tryckt på den virtuella slutarknappen. Under dåliga ljusförhållanden så blir bilderna som förväntat men när det är bra ljusförhållanden blir de väldigt bra. Färgomfånget är utmärkt, med detaljer i både ljusa och väldigt mörka partier, och skärpan i bilderna går heller inte av för hackor, i alla fall inte jämfört med de flesta andra mobilkameror.

Videoinspelningen är inte lika vass, trots att man kan spela in i 1080p. Men med tanke på att det blir väldigt stora filer är det något man ändå inte använder så ofta. Själva bildkvaliteten blir okej men det finns ingen kontinuerlig autofokus och det blir suddigt i panoreringarna. Bra är i alla fall att man kan ha fotolampan påslagen när man filmar.

Motorola har verkligen gått »all in« när det kommer till Razr anno 2011 och i mitt tycke har de skapat en mobil som tar över kungatronen. Den är inte perfekt, exempelvis är batteriet inte utbytbart och den har ännu inte fått Ice cream sandwich, men den är så nära perfekt som någon har lyckats komma i dagsläget. Jag är väldigt nyfiken på hur konkurrenterna ska toppa det här. En sak är i alla fall säker, Motorola är tillbaka och de är det med bravur.



Omdöme & betyg

"Å ANDRA SIDAN"



Erik Möner: Kameran är jag inte alls imponerad av. Bilder inomhus blir i jämförelse med bättre kameramobiler brusiga och grå med blek färgåtergivning. Utomhusbilderna är dock bättre. Skärmen har visserligen många pixlar, men färre än Iphone 4 och i webbläsaren blir liten text otydlig och går inte att läsa. Häftig grej dock att den främre kameran kan filma i hd.

BATTERITID/TALTID

Tillverkaren uppger:
9 timmar 24 minuter

Batteriets taltid för oss:
6 timmar 1 minut

Kommentar: Inte riktigt vad som uppges av tillverkaren. Å andra sidan märkte jag inte av något extremt batteritapp under en dag av »vanligt bruk«.

FRÅGOR & SVAR

Vad har den för simkort? Tyvärr har Razr, precis som Iphone 4S, mikrosim. Det är väl en av de få bitarna som jag tycker Motorola borde ha löst på ett annat sätt men förmodligen föll valet på mikrosim för att spara utrymme till annat.

Är det ett problem att inte kunna byta batteri? Förr i tiden hade det nog varit det. Många var upprörda när Apple introducerade det på sina produkter. Men på den tiden höll batterierna mycket sämre än idag. Förmodligen har de flesta nog hunnit uppgradera till en ny mobil innan de skulle ha märkt av en rejäl försämring i batterikapacitet.

Finns det specifika tillbehör som till Atrix? Ja, Motorola lanserar bland annat en multimediodocka och en fjärrkontroll med både styrplatta och mikrofon/högtalare så att man kan svara på samtal med den istället för att lossa mobilen ur dockan.

ALTERNATIV

Egentligen är det bara **Galaxy S2** och **Nexus** som är konkurrenter i dagsläget.

PLUS

- Skärmen
- Snabbheten
- Kameran

MINUS

- Ingen fm-radio

TESTBILD

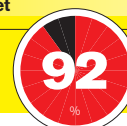
Under de rätta förhållandena kan man verkligen få till riktigt fina bilder med kameran i Motorola Razr.

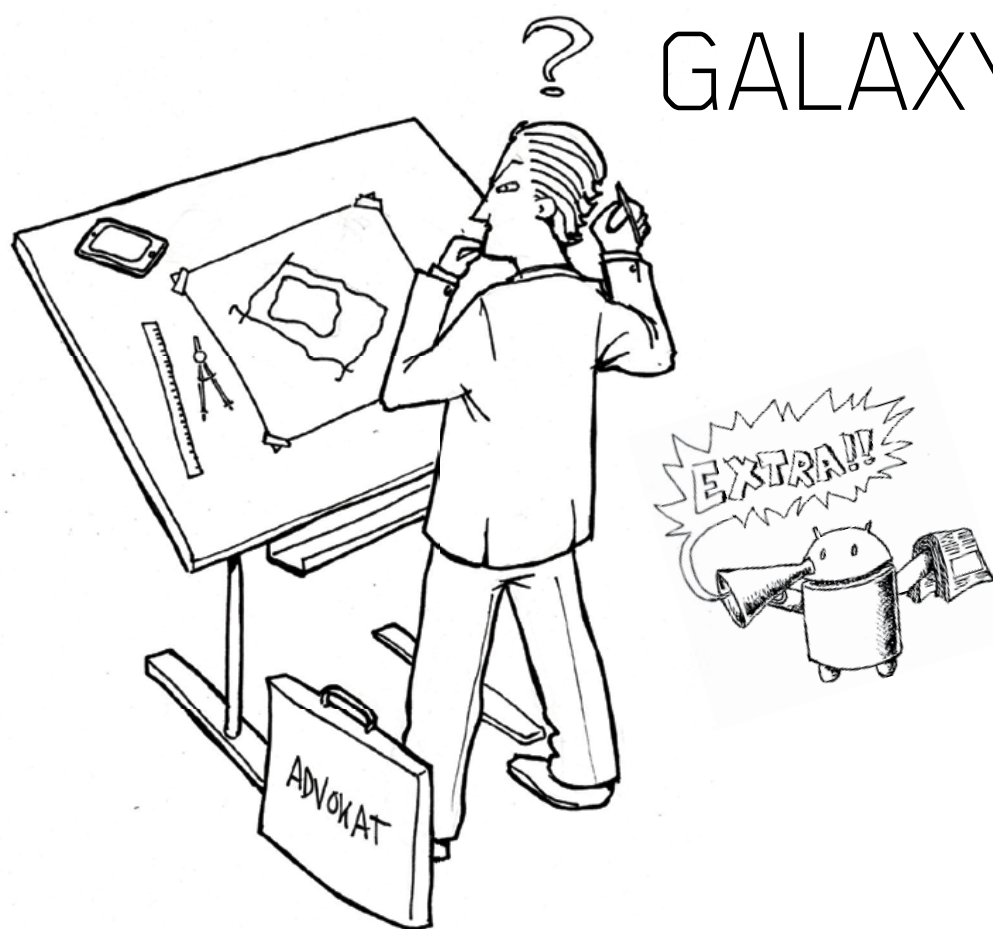


DELBETYG



TOTALBETYG





? GALAXY S3 ÄR INTE DESIGNAD AV ADVOKATER

ATT APPLE TYCKER att Samsung plagierar företagets design vet vi sedan tidigare. I och med Samsung Galaxy S3:s formspråk har det dock förekommit kommentarer om att advokater har varit med och bestämt hur mobilen ska se ut, allt för att undvika fler stämningar från Iphonetillverkaren. Dessa uppgifter tillbakavisas av Samsung chefsdesigner Chang Dong-hoon.

»Vår smartphonedesign bygger på en femårsplan och inte på en plötslig vändning« säger han till Inews24.

Lee Minhyouk, designern bakom Galaxy-serien, tar avstånd från anklagelserna att Samsung ska ha kopierat Apples formspråk.

»Jag har gjort hundratals Galaxy-ritningar och -prototyper, innebär det att jag bara har låtsats vara en designer under hela denna tid? Galaxy är ett original från början, och det är jag som har designat den«, säger han i en intervju med Reuters som gjordes innan Galaxy 3 såg dagens ljus. ←

DU ÄR INTE ENSAM

FANTOMVIBRATIONER, känslan av att din mobiltelefon vibrerar i fickan trots att den inte gör det är något som säkert har drabbat flertalet mobilanvändare. Faktum är att det finns ett officiellt namn för det, »phantom cellphone vibration syndrome«. Det som kan vara en tröst i sammanhanget är att du med största sannolikhet inte är galen, mindre positivt är att du kan lida av teknikberoende.

Larry Rosen, professor vid California State University och författare av boken Idisorder säger att syndromet kan vara ett tecken på att användaren känner teknikoro.

»Våra kroppar ligger alltid i förväntan på att möta någon form av teknologisk interaktion, vanligast är att det involverar en smartphone. Med den förväntansfulla teknikoron innebär det att om du utsätts för en neurologisk stimulans, exempelvis att byxan gnider mot ditt ben, så finns risken att du tolkar det genom ångestlöjan som 'oh, min telefon vibrerar'«.

I den ständigt mer uppkopplade världen är det här fantomvibrationssyndromet ganska vanligt förekommande. För att ta reda på om man bör oroa sig säger Rosen att man ska ställa sig frågan: känner du oro över att vara uppkopplad och stör den här oron någon annan del av ditt liv. I så fall bör du inte ha mobilen med dig jämt och ständigt, stänga av pushmeddelanden och ta »teknikraster« på tio till femton minuter lite då och då under dagen. ←



OROLIGA FÖR ÖVERVIKT

MOTOROLA HAR GÅTT UT med ett uttalande där de säger att vissa av företagets mobiler inte kommer att uppdateras till Ice Cream Sandwich.

»Vi arbetar väldigt nära med Google och operatörerna inför varje mjukvaruuppdatering. Självklart vill vi att de uppdateringarna ska förbättra våra enheter. Om vi kommer fram till att vi inte lyckas med det så kommer den aktuella enheten inte att få en uppdatering«, skriver Motorola på företagets webbsida. Man kan tolka det som att en ICS-uppdatering kan göra vissa modeller sega och tjocka. Men enligt många forumkommentatorer på nätet är det bara en ursäkt för att inte lägga ner tid och pengar på att uppdatera vissa modeller och att en uppdatering inte alls vore negativt. Vilket påstående som är sant får man själv ta ställning till. Men tydligen så kan man tumma på regeln som Google la fram på I/O-konferensen, nämligen att tillverkarna binder sig till att hålla mobilerna uppdaterade i minst 18 månader efter lansering. Om man vill veta status på de olika Motorolamodellerna kan man surfa in på »Motorola Android Software Update News«, <https://forums.motorola.com/pages/0oadd97d6c>. ←



ANDROID FRITT I MINST FEM ÅR

GOOGLES UPPKÖP av Motorola har blivit godkänt av både amerikanska och europeiska myndigheter. Den enda som har kunnat stoppa uppköpet är Kina. Enligt en anonym källa, med nära inblick i förhandlingarna med den kinesiska regeringen, har ett av huvudkraven för ett godkännande varit att Google behåller Android öppen och fri i minst fem år till. Att Googles taleskvinna Niki Fenwick har sagt att Kina godkänt uppköpet bådär gott för alla Android-användare som uppskattar att operativsystemet är fritt. Man kan kanske hoppas på att Kina framöver har fler liknande tankar på andra områden än bara mobiloperativsystem. ←

VI HAR MAKT



I DEN HÄR TIDNINGEN har jag recenserat två spel som får mig att börja fundera kring hur framtiden för mobil underhållning ser ut och ärligt talat skrämmer det mig. I både Real Racing 3 och The Simpsons: Tapped Out finns det en inbyggd cynisk betalningsmetod som är ett slag under bältet på alla världens spelintresserade. Metoden går enkelt beskrivet ut på att »vänta eller betala«. I början får du ett litet smakprov som får dig att spela vidare och precis när du har börjat njuta rejält så kommer chocken: antingen väntar du i en halvtimme för ett motorbyte eller så plockar du fram plånboken. I Simpsons är det kämpa med meningslösa uppgifter i en vecka eller köp lite munkar på Google Play så kan du bygga den där kåken på direkten.

Att köpa en produkt och sedan betala extra för vissa saker är inget nytt, i pc-världen är det en gammal beprövad metod. Men skillnaden är att där känns det som om du verkligen

får något extra utöver en redan färdig produkt, men ta i trä, vi vet inte vad som väntar runt hörnet där heller.

Personligen betalar jag gladeligen 50 till 70 spänn för Real Racing 3 om jag då skulle slippa all väntan på reparationer och nya bilar. Jag köper även Star Wars Pinballs affärsmetod. När du köper spelet för cirka 12 kronor så får du ett fullt fungerande flipperbord. Tycker du om spelet och vill ha mer så köper du ett till bord för cirka 12 spänn, gör du det inte har du ändå inte förlorat en förmögenhet.

Det vi i slutändan måste ta till oss är att vi konsumenter faktiskt sitter i en maktposition. Om majoriteten av oss inte köper meningslösa skräpsaker »in-app« bara för att ta ett kliv fram mot nästa betalfälla så kommer företagen inte att tjäna pengar på modellen. Och om det är någonting som är säkert så är det att det som företagen inte tjänar pengar på, det dör ut. Så jag uppmanar er alla här och nu: Ta upp kampen med mig så kanske vi i slutändan kan bli av med det här eländet.

David Boda, redaktör

VI SOM GÖR ALLT OM ANDROID

←
David Boda
Redaktör

08-545 126 96
david.boda@mobil.se

Favorit just nu: HTC One är en nystart som bådär gott inför framtiden. Hoppas bara att tillverkaren inte gör om misstagen från förr.



←
Mariène Sellebråten
Chefredaktör

0702-955 551
marlene.sellebraten@mobil.se

Favorit just nu: Mest spänd på hur långt Androidtillverkarna kan tweeka Android för att differentiera sig från varandra.



←
Daniel Hessel
Reporter

08-503 057 03
daniel.hessel@mobil.se

Favorit just nu: Fieldrunners 2 finns (snart) äntligen till Android.



←
Elias Nordling
Reporter

08-503 057 07
elias.nordling@mobil.se

Favorit just nu: My Logs. En smidig app som håller reda på hur ofta man tränat senaste månaden, utan att man måste mata in en mängd andra saker.



←
Erik Mörner
Reporter

08-545 126 95
erik.morner@mobil.se

Favorit just nu: Quizkampen, skoj att den nu finns i gratisversion för min Android så att jag kan utmana Iphoneanvändare och andra.



←
Kalle Wiklund
Reporter

08-545 121 14
kalle.wiklund@mobil.se

Favorit just nu: Trots vissa brister visar Googles nya anteckningstjänst stor potential.

Kundtjänst

Allt om Android är systertidning till Mobil, Sveriges ledande tidning om mobil kommunikation och mobil IT.

Prenumerationspris 6 nr 449 kr. För priser utanför Sverige, kontakta kundtjänst.

Mobil, c/o Pressdata,
Box 3263, 103 65 Stockholm
Telefon 08-799 63 65
Fax 08-28 59 74 (märk faxet »Mobil«)
E-post mobil@pressdata.se
Kundtjänsten öppen mån-fre 8.30-12.00,
13.00-16.30.

Redaktion

Telefon 08-503 110 50
Fax 08-545 121 19
E-post redaktion@mobil.se
Webbplats www.alltomandroid.no
Åsögatan 122, 3 tr
116 24 Stockholm

Ansvarig utgivare Pontus Brohult

Chefredaktör Mariène Sellebråten

Övriga skribenter Kent Vilhelmsson

Formgivning Leon&Chris

Fotograf Mikael Kristiansen

Illustratör Francisco Santos

Korrektur Pompom Sönnfors, Textomedia

Tryck & CTP Scanweb 2013

Vd Stefan Mattsson
08-545 12 697, stefan.mattsson@mobil.se

Ekonomi Marianne Bahlenberg
08-545 12 693, marianne.bahlenberg@mobil.se

Allt om Android ansvarar endast för beställt material. Eftertryck förbjudes utan utgivarens tillstånd. ISSN 1401-2235

Allt om Android ges ut av Mediaprovider Scandinavia AB - en av Skandinaviens ledande Internet Publishers inom IT, hemelektronik, film och foto. Besök oss gärna på www.mediaprovider.se.

Mediaprovider ger också ut tidningarna Mobil, Kamera & Bild och Iphone-tidningen.

Annons

Annonssäljare och försäljningschef
Kristian Wallgren
08-545 126 94, kristian.wallgren@mobil.se

Annonstraffik Carolina Acosta
08-545 12 115, carolina.acosta@mobil.se

SPEL RECENSIONER

Hetast i det här numret:



REAL RACING 3

Det hade kunnat bli historiens bästa simulatoraktiga bilspel för mobila enheter, om det inte vore för ett idiotiskt betalningssystem.



STAR WARS PINBALL

Gillar man flipper och Star Wars är det här den perfekta kombinationen. Synd att det endast ingår en bana från början.



DRAW A STICKMAN - EPIC

Tekniskt har spelet en del skavanker men det gör inget när man får se sin egen kreation i en charmig sagovärld.



7X7

Tycker man att Tetris och liknande spel är för hjärtinfarktframkallande så är det värt att ta en titt på det mycket lugnare 7x7.

EN LAMBORGHINI MED PUNKA



OJ VAD DET HÄR bilspelet är snyggt, och styrkänslan är den bästa jag har upplevt på en mobilenhet (går ju inte att jämföra med enheter som har styrspak eller ratt). Själva upplägget är dock knappast originellt men det är ett väl beprövat och fungerande grepp. Du börjar med en halvskruttig bil som du, i takt med att du vinner lopp och tjänar pengar, kan uppgradera tills den är en skaplig bandagsbil. Samtidigt som du kravlar dig uppåt på karriärstegen får du prova på fler och fler olika tävlingsformer, som dragrace, tidsbaserade utmaningar eller långlopp. När du har hållit på ett tag är tanken att du ska ha tjänat ihop tillräckligt mycket pengar/erfarenhetspoäng för att kunna köpa en lite bättre bil som du gör om ovan beskrivna procedur med. Tids nog får du tillgång till riktiga värstingbilar och

det är den moroten som är anledningen till att du sniglar dig runt Nürburgring i en Ford Focus.

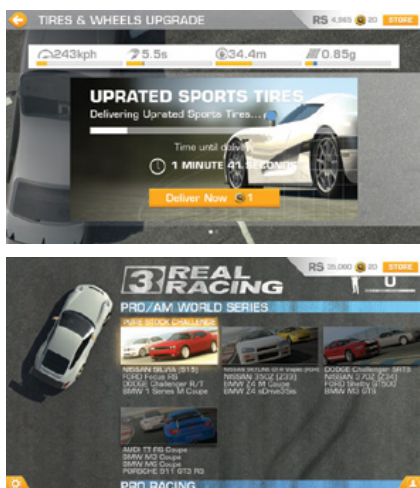
De olika bilmodellernas köregenskaper varierar, kanske inte riktigt på simulatornivå men tillräckligt för att man ska märka att utvecklaren Firemonkeys har ansträngt sig lite extra. När det gäller spelkaraktären är det så nära en racingsimulator man kan komma på en mobil eller platta just nu. Visst finns det begränsningar som att bromsen inte är analog vilket innebär att du släpper bromsen eller trycker den i botten, något mellanläge finns inte. För de som tycker att det blir för svårt finns det hjälpmedel som kan aktiveras för styrning, broms och grepp, men är man ute efter att sätta den snabbast möjliga tiden runt en bana så är det fortfarande fullt manuellt och

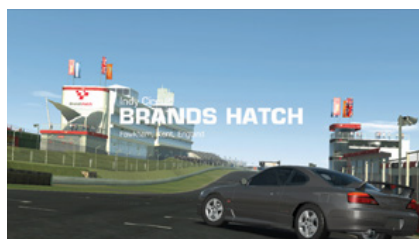


mycket skicklighet som gäller. Det finns en hel del olika kontrollmetoder att välja mellan, som virtuell ratt eller styrknappar, så alla borde finna något som passar just dem. Bäst blir det när du kopplar in en surfplatta till platt-teven. Då reduceras det förstås till att fungera som en ratt, vilket gör under med spelupplevelsen eftersom du då helt kan ignorera skärmen på plattan och bara använda den som styrmedel.

HÄNSYNSLÖST MOTSTÅND

AI-motståndarnas prestationer bygger på tidsförskjutna lopp som andra riktiga personer har deltagit i. Vad det egentligen innebär i praktiken är svårt att säga, det jag kan säga med säkerhet är att de





inte är snälla och att du straffas hårt för dina egna misstag. De försöker allt som oftast hålla sig på den ideala linjen, och de lägger sällan märke till dig förrän du är helt jämsides eller förbi dem, och ibland så struntar de helt enkelt i att du är där. Det går att använda samma recept mot dem, det vill säga att använda motståndare som bromsklossar, men det innebär att du måste betala dyrt för reparationer av din egen bil efter loppet.

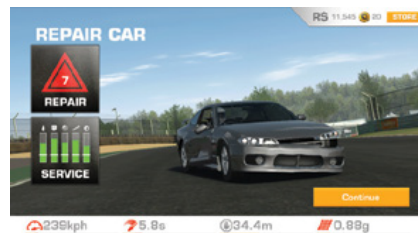
Vyn från bilens insida, komplett med instrumentpanel, ratt och förarens armar, förstärker ytterligare flörten med den mer seriösa racingentusiasten. Ett alternativ som jag inte har sett i andra mobila bilspel är att man kan välja att vyn stannar i mer eller mindre horisontalt läge, även om man styr med gyrot genom att vrida på enheten. De andra vyerna inkluderar vinklar från motorhuv, kofångaren och den mer arkadiga tredjepersonsvarianten.

Banor som bygger på verkliga förlagor är korrekt representerade i spelet. Nu är det (tyvärr) inte så att jag har kört dem på riktigt men som före detta bilspelsre-

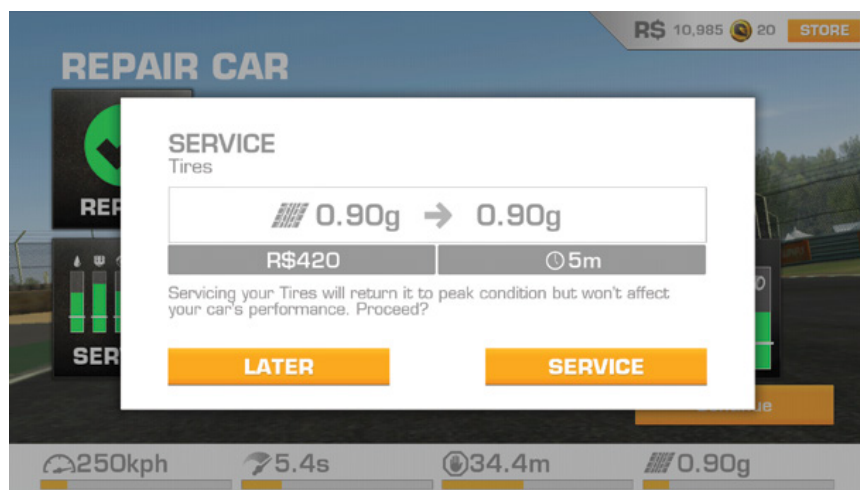
censent och nuvarande racingentusiast så har jag nog kört fler varv på de flesta kända banor än många professionella racingförare. Därför kan jag med säkerhet säga att banlayout och proportioner överensstämmer med det jag har upplevt i över dussintalet andra racingspel. Verkligheten får jag uttala mig om när jag har lyckats bli miljonär.

BÄST OCH SÄMST PÅ SAMMA GÅNG

Real Racing 3 är det bästa »simulator«-bilspelet på mobiler och plattor som finns i dagsläget och ser man till spelmomentet så är det lätt en 8. Trots det har jag svårt att rekommendera det och anledningen stavas idiotiska mikrotransaktionssystem. Vill du uppgradera din



bil får du betala med virtuella pengar eller vänta i x antal minuter. Behöver bilen service är det samma visa. Är du trött på din Ford Fokus efter en timmes spelande, betala för att slippa den. När de virtuella pengarna tar slut, vilket de gör, så kan du betala med riktiga pengar. Vägrar du så får du vänta i hundra år innan du når upp till de pengar som krävs för att kunna börja köpa bilarna du egentligen vill ratta. Upplägget är som att ge någon en supersportbil med punkteringar på alla fyra däck. Jag hade gladeligen köpt spelet för typ en 50-lapp istället för att betala, alternativt sitta och vänta, varje gång jag fyller på olja. Simulation i all ära men det här är att ta det ett steg för långt. <



EPILEPSIVARNING UTFÄRDAS



NÄR DET KOMMER TILL data-/tevespel så är det branschstandard att utfärda en epilepsivarning. Det kan nämligen hända att en lång spelsession utlöser ett epilepsianfall om personen »har en benägenhet för det« (enligt Stockholms läns landsting). Jag har själv aldrig drabbats men om det är något spel som kommer att vara den utlösande faktorn så är det Super Hexagon. Den dunkande teknomusiken, de flimrande psykedeliska färgerna och den extremt svåra men hemskt beroendeframkallande spelmekaniken är den kombinerade bakgrunden för min misstanke. Att spelet dessutom har en viss hypnotiserande karaktär underlättar inte heller.

Super Hexagon är egentligen väldigt enkelt i sin uppbyggnad. Det du kan göra

är att rotera en liten pil mot- eller medurs i en begränsad cirkulär bana samtidigt som olikformade väggkomplex drar sig mot skärmens mittpunkt och försöker krossa dig. Allt detta medan spelbakgrunden blinkar och snurrar. Upplevelsen kan beskrivas som en blandning mellan klassiker som »Snake« och »Asteroids«, kryddat med en nypa rejvkultur.

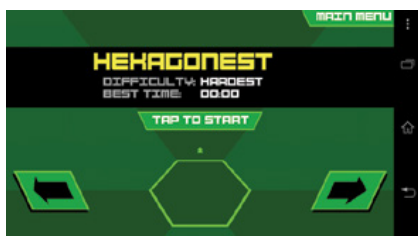
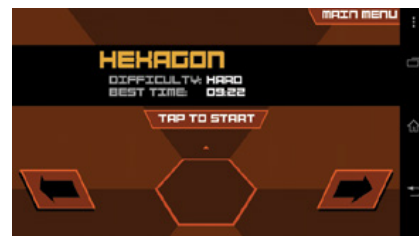
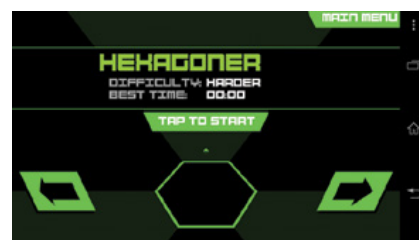
SVÅRT SOM ATTAN

Om nu upplägget är väldigt enkelt så är svårighetsgraden dess extrema motpol. Dina alternativ är en indikation på det eftersom indelningen går från »hard« till »harder« och sedan till »hardest«. Det gäller att vara jäkligt snabb med både fingrar och hjärna samt se till att blicken inte

sugs in till mitten av skärmen. På den lägsta nivån av de tre lyckas jag efter många försök i alla fall klara lite över 10 sekunder. Även om det gången efter går helt åt skogen så försöker jag igen ... och igen ...

VARNINGSTEXT REKOMMENDERAS

Super Hexagon är så simpelt att det nästan är irriterande, det är så svårt att det är extremt frustrerande, men också så beroendeframkallande att det legitimerar en varningstext av något slag. Fråga inte mig vad det skulle stå, jag är för upptagen med att invänta mitt första epilepsianfall. <



NAMN: Super Hexagon

PRIS: 19:99 kr

BETYG: 7/10

EN FUL FIN SAGA



NI KANSKE MINNS hur man ritade när man var liten (vissa av oss ritar så fortfarande), små streckgubbar som representerade mamma eller pappa eller något som bara vi visste vad det föreställde. Nu kan vi återuppleva det och dessutom så får vi en hel saga på köpet.

Spelet börjar med att du ritar en karaktär (streckgubbe) som sedan automatiskt animeras. Sedan ritar du en vän som blir uppäten av en magisk bok. Din uppgift är att ge dig efter in i boken och rädda din vän.

MAGISKA PENNOR

Handlingen kommer inte att gå till historien som en av de djupaste men det gör inte så mycket eftersom det är re-

san som räknas. Och en rolig resa är det verkligen. Din farofyllda väg är fylld med små finurliga pussel, udda karaktärer och en eloge till barns fantasi. Det som gör spelet speciellt är att du med hjälp av magiska pennor kan rita olika objekt som i sin tur påverkar din omgivning på olika sätt. Du kan rita en yxa och sedan använda den för att hugga



ner träd, du kan rita ett moln där du sedan kan skapa regn som i kalla klimat fryser objekt, och så vidare. Du kan rita vad som helst egentligen, vill du rita en bil istället för ett moln så kommer du fortfarande att kunna skapa regn men i och med det förstör du mer för dig själv än något annat.

FÖRLÅTANDE MED STRECKGUBBAR

Pusslen är i grund och botten likadana, du stöter på ett hinder, du ritar någonting och sedan klurar du ut vad det du har ritat ska interagera med. Det kanske låter tråkigt men utvecklarna har faktiskt gjort en del ganska kluriga utmaningar. Dessutom finns det en del roliga referenser till klassiska sagor som får en att dra på smilbanden.

Att spelet rent tekniskt inte är ett mästerverk gör inget, det handlar ju trots allt om streckgubbar och då köper man att det kan se »slarvigt» ut. Vill du göra det aningen snyggare så kan du köpa fler färger så att du har en större palett att rita med men det är varken rekommenderat eller nödvändigt.

MED ETT LEENDE

Draw a Stickman Epic är en fin liten saga med ett medvetet fult utseende och med charmiga detaljer. Jag upptäcker att jag varken får »wow»-känslor eller sitter och asgarvar, istället så är jag mest fast i ett fäniligt leende. Ibland är det fullt tillräckligt. <

SOM TETRIS PÅ VALIUM



DET FINNS GOTT OM kloner på det gamla klassiska, och briljanta, spelet Tetris. 7x7 påminner en del om det i grundtanken men det finns också en stor portion »fyra på rad« med i leken. Spelplanen är uppbyggd av ett rutnät och det du har att leka med är olikfärgade fyrkanter som slumpmässigt (tre åt gången) genereras efter varje drag du gör. Målet är att så ofta som möjligt få minst fyra likafärgade fyrkanter att hamna bredvid varandra eftersom de då försvinner. Delarna kan placeras horisontellt, vertikalt eller diagonalt men du

kan bara flytta på en bit i taget. Lyckas du placera rutorna rätt så att de försvinner får du fortsätta utan att det genereras nya. Spelet tar slut då spelplanen är helt fylld och du inte längre har möjlighet att trola bort fler rutor.

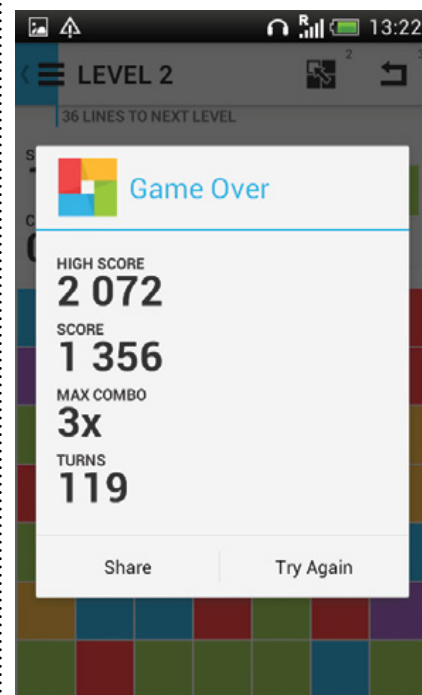
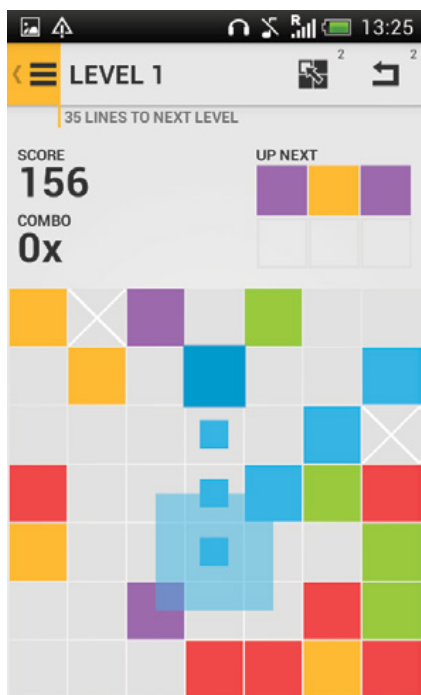
KRÄVS STRATEGISKT TÄNKANDE

I början kan det kännas som om 7x7 mest är ett slumpartat spel där du egentligen inte påverkar utgången i någon större utsträckning. Men ganska snart inser du att så inte är fallet. Din situation

komPLICERAS nämligen ytterligare eftersom du inte kan hoppa över redan lagda rutor. Därför tvingas du att planera flera drag i förväg. Eftersom du ser färgerna på de tre nästkommande rutorna kan du strategiskt flytta en av de du redan har för att maximera möjligheten att få flera av dem på rad, även om de som kommer placeras slumpmässigt. Ju skickligare du blir desto fler gånger lyckas du med »kombos«, det vill säga att få bort flera rader direkt efter varandra och dessutom lyckas med rader som består av fler än bara fyra rutor.

Vissa personer kanske föredrar Tetris-upplägget där din strategiska betänketid begränsas avsevärt av det faktum att du måste ta ett beslut under tidspress (alltså under den tid som det tar för en bit att falla innan den landar på en annan bit). Men jag måste säga att det finns en viss charm i att man faktiskt tillåts ta sin tid och tänka igenom sitt drag.

7x7 kommer inte att få dig att tappa hakan, vare sig med variation eller grafiska element. Men om du är ute efter ett avslappnande tidsfördriv på väg till jobbet som kräver lite tankeverksamhet så är 7x7 ett utmärkt alternativ. <



NAMN: 7x7 / Kiip, Inc.

PRIS: 14:04 kr

BETYG: 7/10

SPRINGFIELD ÄR FÖR DE TÅLMODIGA ELLER RIKA

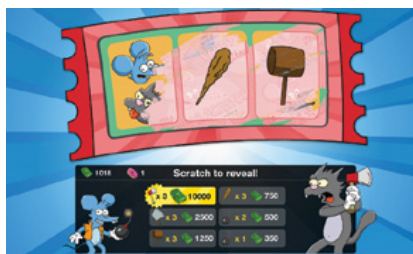


DE ÄR GULA, lite fula, ofta sura men mest roliga ... och omättligt populära. Jag pratar självklart om The Simpsons. Denna dysfunktionella serietecknade kärnfamilj har vid flera tidigare tillfällen dykt upp i spel som The Simpsons Game, The Simpsons – Hit and Run och The Simpsons – Road Rage.

Den senaste inkarnationen Simpsons – Tapped Out (som sedan en tid tillbaka huserar på iOS) är ett mikromanagement-spel i stil med Sim City. Du börjar från noll eftersom Homer har lyckats spränga bort hela staden i en jobbrelaterad olycka. Istället för att låta honom klia sig i naveln kommer Lisa och sätter honom i arbete

med att städa upp. Sedan ska de tillsammans bygga upp Springfield igen och i samma veva hitta resten av familjen och stadens andra invånare.

Upplägget är ganska enkelt, du har lite pengar, du bygger en väg, ett hus, lite



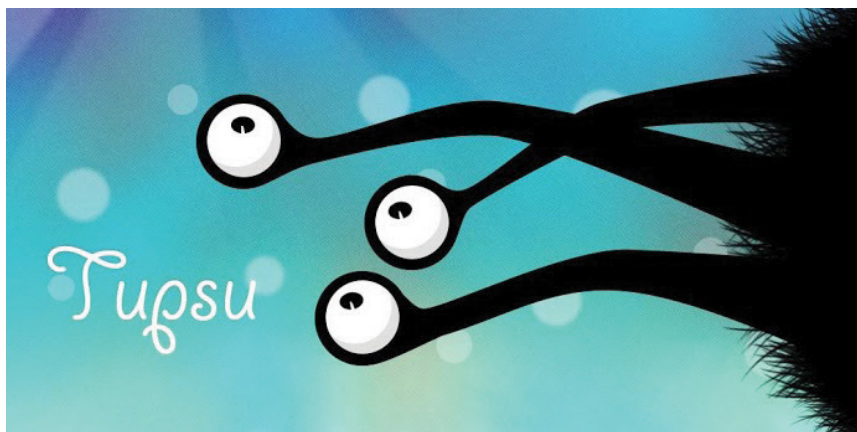
staket och utför uppgifter som ger dig mer pengar. Ju längre du kommer i spelet desto fler XP-poäng (erfarenhetspoäng) får du som i sin tur ger dig Donuts, spelets riktiga hårdvaluta. Med tillräckligt många av dem kan man bygga de största husen eller de gånaste tillbehören.

PENGAR SUGER

Vi som älskar Simpsons finner en hel del nöje i alla små Homeriska ljudcitrat, de välkända karaktärerna och den för teveserien så typiska humorn. Men det som alltför ofta får oss och säga »Doh!« är det idiotiska mikrobetalningssystemet (ungefär samma upplägg som i Real Racing 3). Det mesta som ger pengar eller erfarenhet tar ganska lång tid att göra. Ett hus kan ta en timme innan det står färdigt, Homer kan plaska in en minipool i tre timmar och att skynda på processen kostar.

Dina pengar tar slut väldigt snabbt, detsamma gäller dina Donuts, och XP-poäng som ska ta dig till nästa nivå tar evigheter att samla på sig. Självklart kan du kringgå dessa hinder genom att exempelvis köpa en låda Donuts för riktiga pengar på Google Play, något jag av princip vägrar göra. Därför är min stad fortfarande, efter många timmars spelande, mer lik en grönare variant av Jukkasjärvi än Springfield. Då spelar det tyvärr ingen roll hur mycket jag älskar The Simpsons, jag tar och tittar på serien istället för att spela. ←

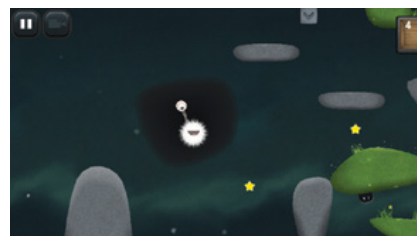
SÖT HÅRBOLL



TUPSU – The furry little monster är en väldigt gullig liten hårboll med ett väldigt underligt öga. Det sitter längst ut på en elastisk arm och själva ögat fungerar som en sugpropp. Särskilt mycket bakgrundshistoria ges inte kring Tupsus öde men klart är i alla fall att han har hamnat i en grön stenig värld där han måste klättra och svinga sig igenom varje nivå för att via ett maskhål komma till nästa. Vissa ytor, som gräs, går alldeles utmärkt att fästa ögat på, men stenar går det inte att ta tag i.

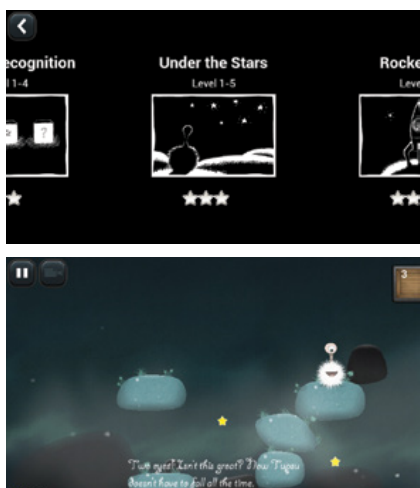
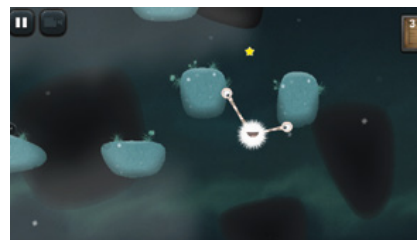
Spelets upplägg påminner en del om Contre Jour men saknar det sistnämndas mystiska estetik. Banorna är enkla i början men ganska snart krävs det en hel del fingerfärdighet för att klara av dem. Tupsu handlar nämligen mer om att vara snabb i fingrarna än att vara snabb

i hjärnan. Hur man ska klara av banorna är i de flesta fall ganska uppenbart, det svåra är att få ögat att göra det man vill. »Problemet» är att det inte räcker att klicka på den punkt du vill att ögat ska fastna på, du måste ta tag i ögat, dra det till rätt ställe och släppa för att Tupsu ska greppa. Missar du en aning så greppar du i luften och det resulterar bara i att Tupsu faller tillbaka ner på marken, eller än värre ut i tomma intet. Ibland kan Tupsu faktiskt falla ut i tomma skyn eftersom det finns knappar på banorna som vänder upp och ner på tyngdlagen. De kan aktiveras genom att man fäster ögat på dem. Andra objekt som du kan använda är lådor som plockas upp på vägen. Dessa kan man placera ut när man inte har någonting annat att ta tag i för att nå nästa avsats.



EVOLUTION

När du tagit dig igenom alla banorna på den första nivån blir det lite bättre eftersom Tupsu återföds med ett extra öga. Samtidigt får han även fler manipulerbara objekt att leka med, exempelvis svängbroar som hänger i luften. Nivå nummer två bjuder alltså på mer variation och fler utmaningar men grundprincipen är fortfarande densamma. På den tredje nivån får Tupsu tre ögon och då kan man verkligen svinga sig fram som Tarzan i lianer, så länge man har fått till fingersättningen vill säga. På det stora hela är Tupsu ett gulligt, trevligt och lite småklurigt spel. Men jag tycker att fokuset ligger lite för mycket på att brottas med Tupsus ögon och för lite på att lösa pussel. ←



NAMN: Tupsu – The furry little monster / Evgeni Gordejev

PRIS: Gratis

BETYG:

6/10

SNYGGT FLIPPER MED STAR WARS-TEMA



FÖR MIG SOM ÄR lite till åren kommen finns det bara tre Star Wars-filmer och de är de som börjar på nummer fyra och slutar på nummer sex. Därför var det en fin överraskning att flipperbordet som följer med från början baseras på del fem. Allt finns där, en animerad 3D-avbildning av Darth Vader, ljussablar som tänds, exempelvis när man skickar iväg kulan, en pastischbild av våra hjältar på rebellsidan och alla sköna gamla ljudeffekter som jag minns från filmerna. Man får även underbara citat från filmerna när man aktiverar olika uppdrag. Själva bordet är ur ett flipperperspektiv välfyllt.

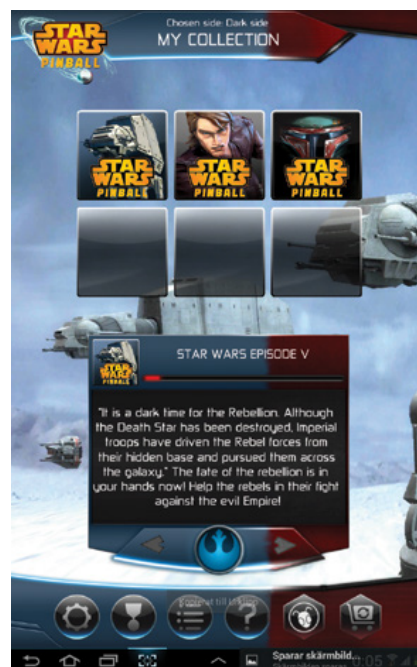
Trots tio olika kamerainställningar (många av dem är rätt lika varandra) så är det ibland svårt att se vart kulan tar vägen, men det är å andra sidan ofta likadant i verkliga livet. Som tur är finns det en möjlighet att få en rundtur på bordet i lugn och ro så att man vet vad man ska sikta på när man väl sätter igång. En rolig detalj är att man kan rucka på bordet genom att skaka mobilen/plattan och gör man det för mycket så »tiltar» man spelet.

TVÅ EXTRA BORD

Det första bordet är väldigt underhållande men efter ett tag vill man ha variation.

Det är då man blir aningen irriterad på att de andra två borden måste köpas »in-app». Lyckligtvis kan man få förhandsvisningar av borden och se klipp på Youtube så det är inte som att köpa grisarna i säcken, och i slutändan handlar det inte om så mycket pengar (12:82 kr per bord). Vad får man då för pengarna? Man får ett Clone Wars-bord och min personliga favorit, Boba Fett-bordet (enligt utvecklaren ska fler bord vara i görningen). Det sistnämnda har klassiska ingredienser som Han Solo i carbonite (han är upphängd och snurrar som en galen gymnast när kulan träffar) och »Great Pit of Carakoon» komplett med animerade Sarlacc-armar. Du har även Boba Fett själv som flyger (självklart med rocketpack på ryggen) mellan två plattformar. Träffar du rätt får du även prickskjuta med honom på den underbara matristavlan som återfinns på varje bana. På den här banan kan du även välja en kameravinkel som ganska bra representerar synvinkeln du har vid ett riktigt flipperbord.

Som ni märker så är jag ett stort Star Wars-fan men även om man inte är det så räcker det med att man är en flipperfantast. Borden är väldigt välgjorda och vackra, kulan betar sig som man förvän-



tar sig att den ska göra i en värld där välkända fysiska lagar regerar och paddlarna är också sköna trots att man inte kan banka på dem. Mitt råd är att investera 12:82 på det första bordet och ta beslut om resten sedan. <



EN IPAD TILL VARJE ELEV

Apple har varit tydliga med att de vill ha in Ipad i klassrummet och det är många skolor som har anammat plattan. Vilka för- och nackdelar innebär den »nya« skolan? Vi åkte till Värmdö för att undersöka saken.

»Så här såg det inte ut på min tid«, är den första tanken som dyker upp när jag står i 2A:s klassrum i Viks skola på Värmdö utanför Stockholm. Barnen har fina skrivbord, stolar med fotstöd, de är fria att röra sig mellan bänkarna och de sitter med Ipad.

Skeptikern i mig tänker genast att de sitter och spelar Angry Birds men så är inte fallet. Istället visar Leo upp en klock-app som används i undervisningen. Varje gång han ställer visarna på rätt plats ramlar det ner en fågel och sätter sig på en lina, gör han fel försvinner det en istället. Efter sex fåglar (det får inte plats fler) så får de roliga frisyrer.

– Där kommer det en tjock en, utbrister Leo glatt när ett lite mer rundlagt fjäderfä dimper ner från skyn.

Leo, som också har en Ipad hemma, tycker att det blir roligare att lära sig med paddan.

Andraårseleverna har inte varsin platta utan två av dem får dela på en vilket ungarna tycker fungerar bra.

Mestadels används Ipad som ordbehandlare. Eleverna Maja och Rebecka medger att det både är lättare och svårare att skriva på Ipaden.

– Vi har vant oss, men i början visste man ibland inte riktigt hur man gör, säger Maja.

– Det kan vara lite olika, här blir det ju rött när man skriver fel, fyller Rebecka i.

Lärarinnan Amelie Nilsson tycker att det finns flera fördelar med Ipaden.

– Det är mycket friare med paddorna, de kan röra sig fritt men ändå få någonting gjort. Med bärbara datorer var det inte alls lika smidigt.



Lärarinnan **Amelie** tycker att barnen lär sig jättesnabbt.

Att det finns risk för att Ipaden blir en distraktion är något Amelie är väl medveten om.

– Det är lätt att hitta något annat, som Justin Bieber, men Ipad kan också användas som en morot, att de får leka med den när de har gjort klart någonting annat.

Trots barnens låga ålder utgör tekniken inget hinder.

– De lär sig jättesnabbt, och de flesta har en hemma också. Halva klassen har även iPhones.

Kollar tips på Facebook

Det var inte Ann-Sofie Moring som kom med idén att ta in Ipads på skolan, men hon är den som ansvarar för att ta

fram sätt att använda den och för att utveckla IKT-metoden (Informations och kommunikationsteknik, det som tidigare kallades »IT«). Det kan bero på att hon, redan innan Ipaden anammades som officiellt läroverktyg, smygexperimenterade med sin och sin mans privata Ipads. De användes bland annat till att låta barnen göra filmer. Hennes intryck var att barnen tyckte det var roligt och att det var enkelt, särskilt jämfört med att filma med en videokamera som de hade gjort tidigare.

– De gjorde handdockor i slöjden som vi använde i filmen och de gjorde egna bakgrunder.

När väl beslutet togs i våras så fick personalen sina personal-Ipads först så

Med bärbara datorer var det inte alls lika smidigt.



För de barn som har det svårt eller som inte har kommit så långt har Ipaden varit en stor vinst.



att de kunde bekanta sig med dem över sommarlovet.

Ann-Sofie har inte någon erfarenhet av andra plattor (Android eller Windows).

– Vi är ju många som har Iphone och därifrån är steget inte så långt till att använda Ipad. Det har jag haft nytta av när jag började, förklarar hon.

Att komma på lämpliga användningsområden för en Ipad i klassrummet tycker hon inte var särskilt svårt. I och med att Ann-Sofie har en etta blev det ganska naturligt att använda Ipad främst i läs- och skrivinläringen. Hon hade också blivit intresserad av ett arbetssätt som kallas för »att skriva sig till läsning» (ASL) som har spridit sig i Sverige.

– Oftast har det varit så att man lär sig läsa först och sedan får man börja skriva, men nu har man vänt på det. Nu skriver man och det gör inte så mycket att det inte blir rätt. Men helst ska man vara två och två för de är på olika nivåer och ger varandra tips.

Rent praktiskt kan det vara att barnen får i uppdrag att skriva något de kan, exempelvis »Agnes kan hoppa». Det är främst korta uppgifter. Det kan vara bara ord, exempelvis skriv alla ord som börjar på bokstaven »e», och så får de redovisa det för varandra.

– De använder ett program som heter Skolstil. När man trycker ner en bokstav så hör man bokstavsljudet. När man har skrivit ett helt ord och skriver ett mellanslag så läser den upp ordet och skriver man en mening så läser den upp hela efter att man kommit till punkt. Så de kan själva höra hur det blev när de skrev och det är också en hjälp. När man skriver fel så låter det jättekonstigt, i början tyckte de att det var jätteroligt att bara skriva en massa bokstäver i en lång rad.

Att Ipaden har en del funktioner som underlättar barnens inläring och dessutom ger direkt återkoppling är bra. Men Ann-Sofie tycker inte att man ska låta det ta över för mycket.

Man kan ta bort rättstavningen, och det ska man kanske göra i början annars fokuserar de för mycket på att det ska bli rätt. För min del vill jag att de bara ska få lusten att skriva, att de tycker det är kul och att det faktiskt går att läsa »gilla» fast det bara står med ett »l», säger Ann-Sofie.

Hjälp för de som har det svårt

En av de största fördelarna med Ipad är att den hjälper barn som kanske har det lite kämpigare än andra, något som flera lärare påpekar. Främst så är det de barn som inte har kommit så långt och tycker det är jobbigt att skriva med penna, det blir fult och det blir kladigt när man suddar mycket och barnens självmedvetenhet kan vara i vägen för deras utveckling.

– För de barn som har det svårt eller som inte kommit så långt så har Ipaden varit en stor vinst. De hade aldrig kunnat skriva de här berättelserna med papper och penna, det hade tagit jättelång tid för dem och varit jättejobbigt. Och det gäller inte bara barnen som går i ettan, det hjälper även de barn som går i femman och har det kämpigt.

Ann-Sofie tror inte att de yngre barnens handstil blir lidande i det långa loppet för att de skriver på plattan istället för med papper och penna. Med ASL-metoden har man filosofin att alla barns motorik inte är fullt utvecklat vid sju års ålder utan att man behöver träna den. Sedan i andra klass, när de kan bokstäverna, vet hur de ser ut och hur de låter, så kan man lära sig skriva dem traditionellt under en intensiv period. Då tar man bokstäver som är lika varandra, som c blir ett o som blir ett a och så vidare. Traditionellt lär man sig genom att helt enkelt skriva en bokstav många gånger.

Ipaden använder Ann-Sofie även för huvudräkning med addition och subtraktion. Då försöker hon hitta någon app som är lekfull men också tränar upp hastigheten. Veldig ofta hittar hon lämpliga appar via tips i olika böcker och på Facebooksidor. Oftast grundar det sig i ett behov som ska fyllas, Apples egen ordbehandlingsapp Pages har till exempel ingen inbyggd talsyntes så då måste man hitta ett alternativ. För att vidare utveckla pedagogiken går hon även på seminarier och så ses lärarna två gånger i veckan i möten där de brukar diskutera arbetssättet. Men det finns ingen läroplan för vad den »digitala undervisningen» ska innehålla.

– En del tycker att det bara är ett ytterligare verktyg som har kommit till. Men samtidigt har den öppnat en ny värld. Tillgång till böcker är ett exempel. Man kan ju låna e-böcker på biblioteket. Vi kan låna samma bok till hela klassen och det kommer ju nya böcker. Innan så



Barnen tar väl hand om Paddan och har den alltid laddad till lektionerna.

köpte man in en klassuppsättning och sedan fick man sitta med dem i några år för att man inte hade råd att köpa nya. Vi har även skollicenser på några e-läromedel, exempelvis Kiwi-böcker som finns på både svenska och engelska och som alla barn har inloggning till. Jag har minskat antalet traditionella läroböcker och jag tror att vi mer och mer kommer att gå åt det hållet.

Vad som ska användas i undervisningen föreslås av Ann-Sofie för ledningsgruppen och tjänsterna utvärderas även av andra lärare. Ett exempel är Espresso, som kostar ganska mycket pengar eftersom man betalar en summa för varje barn på hela skolan. Då är det viktigt att alla tycker att den är bra att använda.

– En del kan inte leva utan Espresso, det finns otroligt mycket där, säger hon.

Det finns en liten fara i att barnen blir försökskaniner men det ser inte Ann-Sofie som ett stort problem.

– Det finns en risk när man inte riktigt vet vad det är än, men jag testar ju apparna innan och jag har en lärarklient som styr vad de får tillgång till. Så länge de tycker apparna är kul är det inga problem.

Hon tror att andra lärare också kommer att komma med förslag på nya appar och tjänster när de har blivit varmare i kläderna. Men det stora framsteget kommer att vara när de traditionella läromedelsförlagen verkligen har förstått att det numera kanske inte är tryckta böcker som gäller.

– De har hängt på litegrann men det går otroligt långsamt. Vissa läromedel finns som e-böcker, exempelvis en del matteböcker och historieböcker. De jobbar säkert på det men det tog nog tid innan de fattade hur fort utvecklingen kommer att gå, säger Ann-Sofie.

Roligare med belöning

Det som funkar bäst med eleverna är appar där det händer någonting och som är lite mer lekfulla. De appar som är uppbyggda som spel där man går upp

De traditionella läromedelsförlagen börjar först nu förstå hur snabbt utvecklingen har gått.



Appar som används

Bokstavslek

Funktion: lek med bokstäver
Pris: 22 kr



Djungeltid

Funktion: träna på klockan
Pris: 22 kr



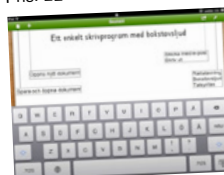
Mattemums

Funktion: tränar bland annat huvudräkning
Pris: 15 kr



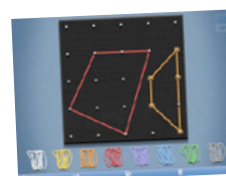
Skolstil

Funktion: skrivprogram med talsyntes
Pris: 22 kr



Geoboard

Funktion: digital geoboard
Pris: Gratis



Så tycker barnen: Två Matildor talar ut om Ipad

Under rasten när lärarinnan inte är där projicerar de fnissande pojkarna en rolig bild på väggen via en Apple TV. Förmodligen är vårt besök katalysatorn till det ganska harmlösa hyssset. I soffan sitter Matilda och Matilda och väntar tålmodigt. Två andra tjejer står bakom oss och tittar på.

– Ska ni bli intervjuade eller, frågar de med vidöppna ögon.

– Ja, och ni stör faktiskt, är det skarpa svaret från Matildorna.

Pojkarna har sedan länge sprungit iväg mot nästa upptåg och tjejerna vänder motvilligt på klacken och lämnar klassrummet med en klart kännbar avundsjuka.

Matildorna sätter sig till rätta och berättar att det är roligare att vara på lektionerna sedan Ipaden gjorde sitt intåg. Fördelar är att det är lättare att skriva och det är smidigt att kunna skicka texter till lärarinnan. Sedan tycker de även att det är smidigt att man kan kolla upp saker på exempelvis Wikipedia (källkritik har de fått en lektion i). Det som de kan tycka är svårt med Ipaden är när man måste logga in på vissa appar. Samtidigt understryker de att det mesta inte är svårt.

– Vi kan vissa appar bättre än Katta (Katarina), men hon hjälpte oss i början. Även föräldrarna hjälper till hemma men de kan inte Ipaden lika bra. Vi har nog lärt oss våra appar, säger Matilda.

Favoritapparna är Skolstil, Keynote och Imovie.

– Det är roligt att göra skolfilmer, säger Matilda.

– Vi har fått hemläxa att laga mat och filma det, fyller Matilda i.

Att använda plattan till att spela spel och annat som de egentligen inte får göra de inte.

– Alla har samma konto och vi vet att vi blir av med våra Ipad ett tag om vi gör sådant vi inte får.

Till de mer konservativt lagdas sorg så intygar flickorna att Ipaden vinner över boken.

– Vi glömmer aldrig Ipaden men böcker glöms, säger Matilda.

– Det är roligare med Ipaden än med böcker, förtydligar Matilda.

Johann Gutenberg rullar nog runt i graven, vi andra får väl inse att framtiden har talat.

Det kanske är lite överraskande att Keynote är en av **Matildas** och **Matildas** favoritappar.

i nivåer verkar också skynda på barnens inlärn timer.

– Det är helt klart en sporre. Innan var det »Jag har gjort sidan 27 i matteboken. Jaha, det var ju kul.«, säger hon, med ett tonläge som efterliknar det som ett mindre entusiastiskt barn kan ha, innan hon fortsätter:

– Det ger ett sug och det kan även vara att de får en belöning, som ett roligt ljud eller att de får en liten gubbe någonstans. Respons, feedback, det tycker de om.

Att det i sin tur innebär att lärarna före Ipad-intåget till viss del har misslyckats med att komma på ett alternativ till den här känslan av framsteg och belöning håller hon inte riktigt med om.

– Nja, man har ju sina knep, men det är klart att det blir en sådan omedelbar återkoppling, stavat de fel så ser de det på en gång. Det tar inte en lång stund innan fröken ser det.

En annan stor fördel med Ipaden är att det blir mindre pappersarbete och att de kan få med sig barnen på ett helt annat sätt än tidigare.

– De mejlar texterna till mig, bland annat för att de inte kan skriva ut från Ipaden utan jag måste göra det från min dator vilket är jättekrångligt, men sedan redovisar de för varandra. Vi kör upp texterna med kanonen på filmduken så läser de för varandra och de är jättestolta. Då är det väldigt noga med att man inte kommenterar om någon annan har stavat fel eller så, det viktiga är att budskapet går fram.

Den digitala utvecklingen håller självklart läromedlen mer uppdaterade, det finns mer heltäckande interaktiva alternativ som innehåller de delar som läroplanen kräver (ett av de största försäljningsargumenten från de som säljer skollicenser för digitala läromedel) och upplägget sparar även pengar på sikt. Men i det långa loppet så finns det kostnader utöver själva Ipaden som man kanske inte hade tänkt på från början. Tillbehör är sådana. Till att börja med ska skolan köpa in skrivare som fungerar trådlöst så att man kan börja skriva ut direkt från Ipaden. Sedan har de köpt laddningsskåp som de kan låsa in Ipaden i och sedan måste de köpa in hörlurar, så att bänkkompisarna bredvid inte stör, och tangentbord eftersom Ipadens egna skrymmer en del av skärmytan och för att när barnen skriver på plattan så blir det mycket pekfingeravslut.

– De som är duktiga på att skriva med penna brukar ibland säga att det tar för lång tid att hitta bokstäverna på det digitala tangentbordet och vi vill ju att de ska lära sig ordentlig fingersättning.

Ungarna i ettan har inte varsin Ipad och de får inte ta hem dem men barnen som går i femman får det. I början var lärarna lite oroliga för att barnen skulle



Ann-Sofie är ansvarig för vilka tjänster och appar som köps in, men alla lärare ses kontinuerligt och diskuterar kring pedagogiken.

glömma dem eller tappa bort dem men enligt lärarna har barnen bra koll, har den laddad och sköter den över lag väldigt bra. Skadade Ipads har också varit ett minimalt bekymmer.

– Räknar man med personalen så har vi över 400 Ipads på skolan och det är kanske 2–3 som glaset har gått sönder på.

Ute i lekhörnan i korridoren där vi sitter står det en back med klassiska pappersböcker. Jag frågar om det fortfarande händer att en unge spontant plockar upp en för att läsa.

– Oh, ja! Det gör de och de läser även serietidningar och sådant. Och det är inte så att vi jobbar med Ipad från 08 till 14:10, vi gör även mycket annat. Vi skriver med papper och penna också!

Positiv och livrädd

5A med lärarinnan Katarina Gartner var den första klassen som började med Ipad-projektet.

– Jag var väldigt positiv till det, och livrädd måste jag erkänna. Jag tänkte: Hur ska det här gå? Jag måste hitta någon stund varje dag, men det har löst sig. Sedan har jag fått lära mig själv, jag sitter hemma på kvällarna och laddar ner appar. Men de största läromästarna är ju barnen, de är hur duktiga som helst, säger Katarina med en stolthet i ögonen.

Att barnen kan Ipaden bättre, och har kunnat det från dag ett, ser hon inte som ett hinder.

– Jag var orolig för det men nu ser jag inte det som ett hinder. Jag ber dem om hjälp ibland. De kan själva maski-

Vi har över 400 Ipads på skolan och det kanske är 2–3 som glaset har gått sönder på.



De tysta eleverna kan skicka mejl och fråga om saker de inte hade vågat ta upp annars.



nen bättre men de kan ju inte kunskapen bättre. Det finns en viss skillnad i det. Men så var det med cd-spelarna också. Det är värre när de ibland googlar och kollar upp det jag pratar om, säger Katarina och skrattar.

Hon hade en Ipad och en Iphone privat redan innan men var ändå nervös över hur hon skulle implementera paddan pedagogiskt i klassrummet.

– Jag ville att det skulle bli så bra som möjligt, jag har ett högt krav på mig själv.

Enligt Katarina har hennes arbete blivit lättare, mer lättåtkomligt, eftersom eleverna exempelvis kan mejla texter som hon kan läsa hemma i lugn och ro. En annan stor fördel är att det blir mycket lättare att korrigera texterna. Sedan blir det lättare med planeringar och annat som skrevs på tavlan förr. Det kan nu mejlas istället och hon kan vara säker på att alla har den.

Även om det kan låta underligt i sammanhanget så tycker hon att Ipaden har resulterat i att hon fått bättre kontakt med eleverna.

– Framför allt med de tysta eleverna, de talföra de pratar ju ändå. Men de tysta kan skicka mejl och fråga om saker de inte hade vågat ta upp annars. Det ger en viss trygghet till dem, men även panik om jag inte svarar direkt, vilket jag inte alltid gör. Allt har ju en baksida. Jag sitter inte och vakar över Ipaden hemma.

Pennan blir lidande

När Katarina sitter och testar appar på kvällarna gör hon det mest för att hon tycker det är roligt och ser det inte som extraarbete.

– Jag gör det ihop med min son, han går i åttan så vi sitter tillsammans och hittar grejer. Men planeringen måste man göra ändå, den utgår ju inte från appar eller från Ipaden. Jag planerar först vad



Katarina känner en viss sorg i att många elever **inte vill använda penna** och papper längre.

som ska göras och sedan tittar jag på hur jag skulle kunna använda Ipaden till det, förklarar Katarina.

Att barnen tycker det är roligt med Ipad är föga förvånande men det går inte längre att spinna vidare på nyhetens behag.

– Att de tycker det är lustfyllt och att man har kunnat rida på den vågen, det går inte längre. Den hajpen är redan slut.

Från början kunde jag säga vad som helst, så intresserade är de inte idag. Men de glömmer den inte. Jag tror att de kommer att se den som en självklarhet, den är som böcker för oss andra.

Nackdelar finns alltid och vissa som Katarina tar upp är att de skickar dumma meddelanden till varandra på mejl (de drabbade mottagarna skickar ibland vidare dessa mejl till Katarina), att de ibland tycker att det är jobbigare att läsa texter på plattan än när de är utskrivna, samt att de använder papper och penna för lite och att det blir jämmet om de ska göra det.

– Jag vill till exempel att de gör poesi-läxor genom att skriva i en bok och rita en bild men det vill de inte, de kommer med Ipaden fast man säger till dem flera gånger. Jag tycker att det blir latare, kan man säga så? Det är så taskigt på något sätt. Samtidigt som det är ett hjälpmedel så tycker jag att det finns en sorg i att man inte vill använda penna. Vi får inte glömma bort det värdefulla i papper, penna och en bok. Man kan plocka fram det långt framöver och tänka »det här har jag gjort i femman«. Allt ska inte vara digitalt. Men jag kanske är konservativ, de kanske kommer att skratta åt det om 10 år när de är vuxna. ☹



När lärarinnan inte var där passade Christian och Anton på att busa lite med hjälp av en padda och Apple TV.

SAMMA LIKA, NÄSTAN

Samsung Galaxy S4 är årets mest efterlängtrade mobilsläpp men kan den verkligen leva upp till de skyhöga förväntningarna?

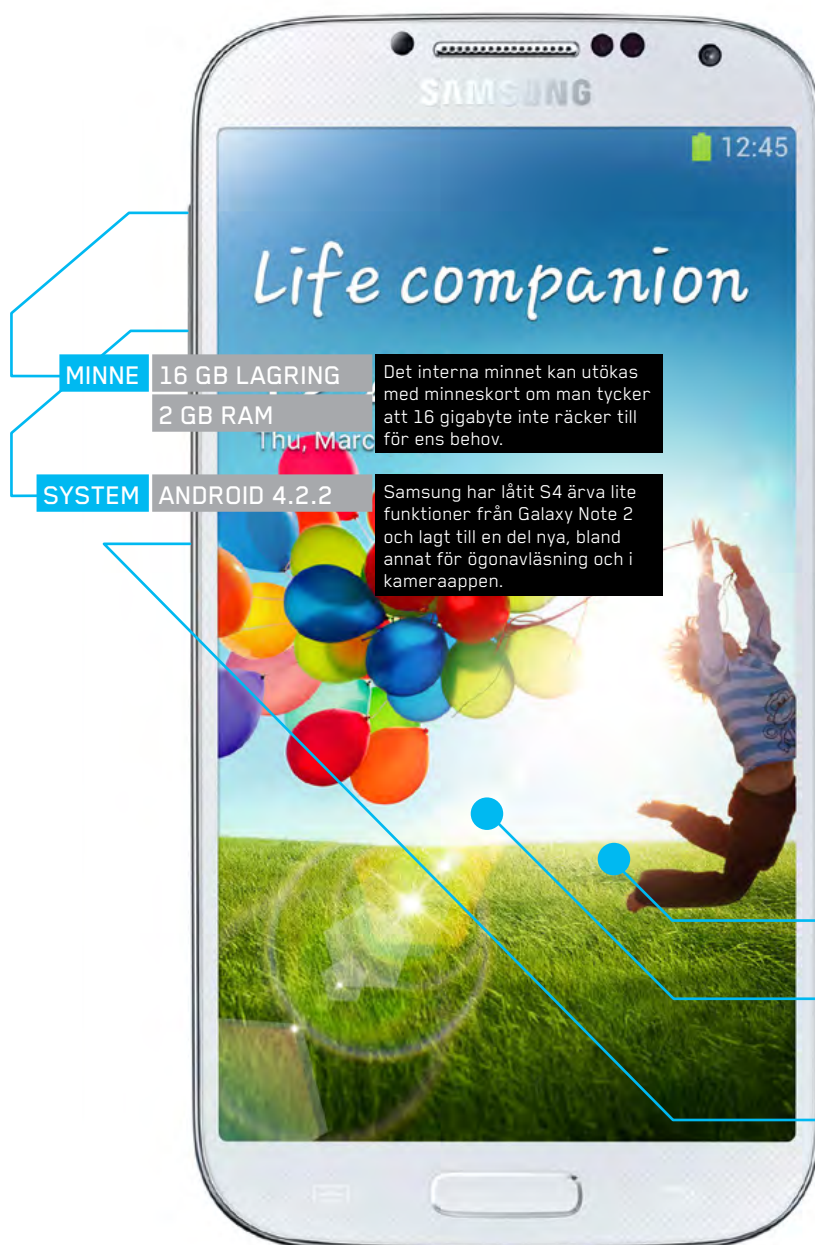
JAG Började redan känna mig en aning orolig när jag såg Samsungs presentation av luren från New York. Visst brukar tillverkarna försöka få till ett jippo men mig veterligen är det första gången som någon förvandlar en mobiltelefonlansering till en Broadwayshow. Jag hoppades att det inte bara var en rökriddå. Mellan de bisarrt dåliga skådespelarinsatserna och kulissbytena kunde man i alla fall utläsa att det enligt Samsung är interagerandet mellan mobil och människa som står i fokus, enkelt uttryckt nya sätt att styra och använda telefonen.

Den utvecklingen var märkbar redan på S3:an med funktioner som att skärmen håller sig vakn när du tittar på den och videoklipp som kan ses i ett separat fönster samtidigt som du kollar dina mejl eller dylikt. Ett annat koncept som Samsung verkar ha hållit fast vid till fyran är »natur«-kopplingen. Mobilen formligen sprudlar av ljuseffekter som ska påminna om solen och ljud som ska påminna dig om porlande vattenljud och harmoniskt regn. Kitsch, Richard Gere-zen, Greenpeace eller skogsmulle, ni får välja era egna associationer men ovan valda ord är enligt mig en bra sammanfattning.

Att formspråket inte har tagit några revolutionära tvärsnitt är varken förvånande eller önskvärt. S4 är väldigt lik föregångaren. Den är minimalt lättare (positivt), minimalt tunnare (positivt), har lite skarpare kanter (smaksak) är hal som tvål (negativt) och den är precis så plastig som man fruktade att den skulle vara. Att plasten, i alla fall på den svarta varianten, har ett kolfiberaktigt mönster som syns mer eller mindre beroende på hur ljuset faller, och att sidan ska föreställa aluminium, gör ingen större skillnad.

HÅRDVAREN GÅR INTE ATT KLAGA PÅ

När det gäller muskelkraft har Samsung som förväntat inte sparat på krutet. Dock har de använt olika sorters krut beroende på var i världen mobilen ska säljas. Vi i Sverige får inte ta del av Samsungs egenutvecklade åttakärniga Octa-core Exynos 5-processor. Istället får vi »nöja oss« med en Qualcomm Snapdragon 600-processor klockad till 1,9 GHz. Medan vissa hängivna tekniknördar kan känna sorg över denna orättvisa så känner jag att det inte gör så mycket, det kan till och med vara till vår fördel. Snapdragon 600 finns redan i flera av konkurrenternas lurar (måhända med en annan klockning) medan Exynos 5 än så länge är ett rätt oprövat kort. Dessutom ryktades det om bland annat strömanteringsproblem långt in i förproduktionsfasen, och även om jag inte har sett några konkreta uppgifter om att den skulle strula så är det inte otänkbart att den har barnsjukdomar som kommer att avslöjas med tiden. Men den kanske



MINNE

16 GB LAGRING

2 GB RAM

Det interna minnet kan utökas med minneskort om man tycker att 16 gigabyte inte räcker till för ens behov.

SYSTEM

ANDROID 4.2.2

Samsung har låtit S4 ärva lite funktioner från Galaxy Note 2 och lagt till en del nya, bland annat för ögonavsläsning och i kameraappen.

MÅTT

69,8 × 137 × 8 MM

Tunn och lätt i all ära men personligen tillhör jag skaran som börjar bli lite trött på att alla Samsung-enheter ser lika plastiga ut.

VIKT

130 GRAM

SKÄRM

5 TUM

1080 × 1920 PIXEL

Skärmen är en trevlig upplevelse och upplösningen går det inte att klaga på.

KAMERA

13 MEGAPIXEL

AUTOFOKUS

1080P VIDEO

Videosamtalskamera på 2,1 megapixel är som förväntat men huvudkameran är S4:s stora behållning. Många smarta funktioner och snyggt resultat.

största, och mest konkreta, anledningen till att jag inte gråter blod för att jag sitter med en Snapdragon 600-lur är att den räcker gott och väl i dagsläget. Den kommer nog att ha mer kraft än nödvändigt även ett bra tag framöver.

Arbetsminnet är på 2 gigabyte, lagringsminnet är på 16 gigabyte och det kan utökas med ett minneskort med maximal kapacitet på 64 gigabyte. Skärmen är på 5 tum och har en upplösning på 1080 × 1920 pixel. De specifikationerna ligger över, eller i paritet med, marknadens övriga toppmodeller som HTC One, den Asien-lanserade LG Optimus G Pro och Sony Xperia z.

S4:s superamoled-skärm är som förväntat väldigt bra, men med HTC One bredvid sig så tycker jag att den sistnämnda vinner. Det kan bero på att de använder olika skärmtypen och på den punkten måste jag erkänna att mitt generella intryck har vänt. Förr i tiden tyckte jag att de flesta lcd-mobilskärmar var bleka, hade tråkig färgåtergivning och saknade den där riktiga skärpan. Det enda som egentligen talade för dem var den fördelaktiga betraktningssvinkeln på IPS-varianterna och att de var bättre i direkt solljus. Men HTC One med sin fantastiska super-LCD3-skärm var kraften som fick min pendel att svänga över. I en direkt jämförelse mellan HTC One och S4 så är den förstnämnda lite skarpare, det vita är mer vitt och den har generellt en mer naturlig färgåtergivning. Jag tycker den helt enkelt är trevligare att titta på. S4:s skärm är bättre på att visa svart, vilket inte är underligt eftersom skärmen inte är bakbelyst, och när det kommer till betraktningssvinkel så kan jag inte se någon större skillnad. Med det sagt så ska jag tillägga att det absolut inte är något fel på S4:s skärm, den är bara inte riktigt lika bra som den bästa.

LITE NYTT OCH LITE GAMMALT

En del egenskaper har sipprat ner från den lite större Galaxy Note 2, exempelvis förmågan att ha skärmen uppdelad mellan två program (fungerar endast med vissa specialanpas-



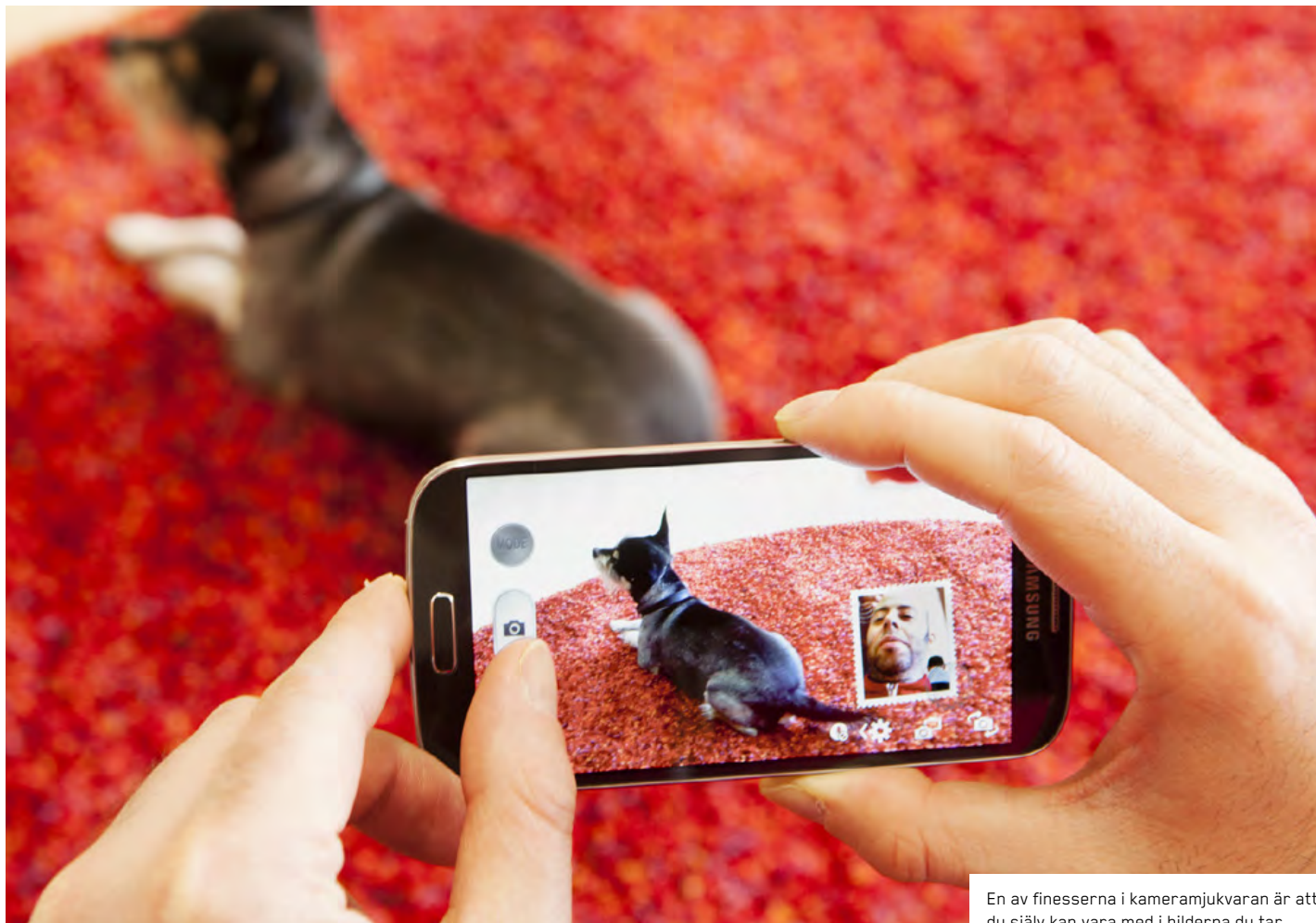
Kameran håller koll på vad dina ögon gör.

sade tredjepartsappar, som Facebook) och anteckningsappen s-memo. Även »air view« har följt med fast istället för en penna så håller du fingret ovanför ett videoklipp eller en bild för att se en förhandsvisning. Det fungerar när man inte råkar trycka på skärmen och öppna det man vill förhandsgranska. Tyvärr måste jag säga att jag inte är så förtjust i S4:s unika funktioner. De största teoretiska dragplåstren är vidareutvecklingar av »ögonavläsningsfunktionen« som introducerades på S3:an. Denna gång kan du bläddra med hjälp av ögonen, typ. Jag har inte riktigt förstått exakt hur jag ska röra huvudet eller luta mobilen (man kan välja mellan de två metoderna) för att få webbsidan att gå upp, ner, stanna, inte stanna och så vidare. Ibland gör den som jag vill, ibland händer ingenting och lite då och då så skrollar det iväg helt okontrollerat. Samtidigt stirrar man som en idiot tills ögonen har torkat. Råkar man då titta bort (förmodligen för att börja leta efter ögondroppar) så blir man arg när man börjar titta igen, det på grund av en stor animerad ikon (som i slutskedet föreställer ett uppspärtrat öga), som visar dig när blicken och den främre kameran återigen är synkade. Tanken är väl att man ska kunna bläddra och läsa även om man bara har en hand ledig, så man ska kunna använda telefonen fullt ut i alla situationer utan att riskera att

»Ibland gör den som jag vill. Ibland skrollar den iväg helt okontrollerat.«



S4 har lite mer struktur i ytan än plastiga S3.



En av finesserna i kameramjukvaran är att du själv kan vara med i bilderna du tar.

»Videoinspelningen är kvalitetsmässigt lysande och färgerna är naturtrogna.«

tappa den. Jag måste erkänna att det är coolt när det känns som att man har kontroll, men tyvärr händer det alltför sällan. Vem vet, man kanske lär sig med tiden.

Ögat kan även användas i samband med videouppspelning. Om du tittar bort medan du ser på en film så pausas rullen automatiskt, respektive

startar igen när ögonen åter är riktade mot skärmen. Det fungerar sådär och i slutändan känns det mer störande än nyttigt och jag väljer till slut att inte ha funktionen aktiverad.

Mycket av Touchwiz UI som är Samsungs skal och som ligger ovanpå Android 4.2.2 känns igen från tidigare versioner. Att det inte är en »renare« Androidversion är inget problem ur ett prestandaperspektiv eftersom mobilen i sig är så pass snabb. Sen att jag anser att designen är aningen för skrikig är en annan femma. En nyhet som jag dock är väldigt glad över är den nyttiga och användbara snabbväljaren. Drar man ner notislisten med två fingrar, eller mer traditionsenligt med en och klickar på snabbvalsikonen, så får man upp hela 20 alternativ. Många av dem, exempelvis »luftvy« har även flertal alternativ om man håller ner

ikonknappen. Då tas man till funktionens huvudmeny som ligger i »inställningar«. Det hela kan vara aningen överväldigande men vill man bara snabbt slå på eller stänga av en funktion så är det väldigt praktiskt. En annan sak jag gillar är möjligheten att lägga till widgetar och program direkt på låsskärmen utan att behöva gå djupare in i systemet.

KAMERAN ÄR HÖJDPUNKTEN

Ett ställe där s4 sätter pricken över i:et är 13-megapixelkameran. Under bra ljusförhållanden tar den verkligen bra bilder, i vissa fall bättre än både Sony Xperia z och Nokia Lumia 920, och det är verkligen ingen dålig bedrift. I mörka miljöer, som ibland får autofokusen att somna in, är den dock inte lika vass som vare sig Xperia z eller Lumia 920. HTC One med sina ljuskänsliga »ultrapixlar« och sin numera levererade uppdatering av programvaran kan ingen av konkurrenterna klå.

s4:s videoinspelning är kvalitetsmässigt lysande. Färgerna blir naturtrogna, kameran hänger med fint i pano-

reringar, och objekt som rör sig snabbt fångas med all önskad tydlighet. Dock tycker jag mikrofonen plockar upp väl mycket vindbrus. Själva kameraappen är också väldigt lyckad. Det gäller särskilt när det kommer till mängden olika foto- och film-lägen som du har till ditt förfogande. Stillbilder kan manipuleras genom att störande objekt





BATTERI

VIDEOTID

Jämfört med konkurrenterna

Ascend D1 Quad XL

7 tim 29 min

Galaxy S4

3 tim 40 min

Samsung

Galaxy S3

Iphone 5

HTC One

LG

Optimus 4X HD

2 tim 50 min

Med hjälp av nya sensorer kan telefonen känna av luftfuktighet. Telefonen fungerar även som ständig stegräknare.

tas bort, du kan skapa gif-animationer med frysta bakgrunder, du kan ta serier av bilder och välja den bästa, ta »action«-bilder där ett objekts rörelseschema kan visas i en och samma bild med mera. Att du kan ta en bild med båda kamerorna samtidigt och inflika ditt inramade ansikte i huvudbilden känns mer som en gimmick än något annat. Att du kan spela in film i ultrarapid är både användbart och ger ett snyggt slutresultat men av naturliga skäl får du då offra ljudinspelningen.

På tal om ljudet; det är inte dåligt på något sätt men att S4 likt så många andra mobiler har högtalaren placerad på baksidan är kanske inte det bästa. Inte nog med att ljudet riktas från dig, du dämpar den även när du håller i mobilen på ett »normalt« sätt. På den punkten är HTC One med sina framåtriktade stereohögtalare vida överlägsen.

Det finns dock ett sätt att avsevärt förbättra ljudet, men det kräver mer än en S4. Man kan seriekoppla flera enheter och styra individuella ljudkanaler (vänster, höger och

så vidare) ända upp till ett i praktiken extremt dyrt 5.1-system. Samma seriekopplingsfunktion kan även användas till att visa samma bild på flera mobiler och då kan alla uppkopplade parter även rita på bilden i realtid. Återigen en bra funktion, men problemet är, som med de flesta andra av S4:s lösningar, att de är begränsade till just S4. En frikopplad app på Play hade varit att föredra, men å andra sidan är lösningen ett sätt att försöka få företag att köpa samma mobil till alla anställda.

SAMMANFATTNING

Ur ett tekniskt perspektiv är det svårt att inte rekommendera Galaxy S4. Den har en uppsjö av funktioner (för få riktigt praktiska enligt mig), den är snabb (bäst resultat i de flesta av våra benchmark-tester, även om HTC One inte är långt efter och i vissa fall även spöar S4), den har en bra kamera och en väldigt bra skärm. Det den inte har är det där lilla extra. HTC One har det genom att vara sanslöst vacker på utsidan och lågmält snygg på insidan. Xperia z lyckas med samma bedrift fast genom att vara vatten- och dammtålig. Samsungen bara »är«, och dessutom känns den mer som en Galaxy S3 (om man pratar Apple-språk) istället för en »riktig« uppföljare. Trots det verkar Samsung vilja att du utser S4 till din nya livspartner (vilket känns lika löjligt som att säga att en mobiltelefon är inspirerad av naturen). I så fall måste du, från det att du köper mobilen, antingen ha en beräknad livslängd på max två år eller vara i extremt behov av social träning. Om jag får välja vill jag att min livspartner ska ha både ett attraktivt yttre och ett intressant inre. Sen om hen kan springa fortast i världen eller är mästare på att läsa text baklänges är inte lika viktigt, även om det kan vara kul för stunden. Jag tycker att det är dags för Samsung att tänka i nya banor men misstänker att S4:s försäljningssiffror kommer att bevisa motsatsen. ←



SAMSUNG GALAXY S4

12 SNABBA

- | | |
|---|---|
| ☒ Autofokus | ☒ Hd-videinspelning |
| ☒ DLNA | ☒ Hd-videouppspelning |
| ☒ Multicore-processor | ☒ Kameraknapp |
| ☒ Fm-radio | ☒ Minneskortplats |
| ☒ Fotolampa | ☒ Vattentät |
| ☒ Fysiskt tangentbord | ☒ Videosamtalskamera |

ÖVRIGA FAKTA

Typ: Androidmobil med pekskärm

Processor: Fyrkärnig Qualcomm Snapdragon 600, klockad till 1,9 GHz

Maximal datahastighet: 4G LTE upp till 100 Mbit/s ner, 50 Mbit/s upp samt wifi

Anslutning till Mac/pc: Ja, via usb-sladd eller wifi (till Samsung Kies)

Bluetooth: 4.0

Röststyrning: Ja, röststyrning och röstsökning

Gps: Ja, A-gps och Glonass, apparna Google Maps och Google Navigation som följer med

E-post: Ja, via pop3, imap och Exchange samt egen app för Gmail

Övriga funktioner: NFC, ir-port och app för tevestyrning

Tillbehör: Laddare, usb-kabel, hörlurar

Uttag för extern antenn: Nej

FRÅGA OCH SVAR

Har skärmen gorillaglas 3-skydd?

Det stämmer! Gorillaglas 3 ska enligt uppgifter vara tre gånger mer reptåligt än föregångaren gorillaglas 2.



Funktionsfylld
Lysande kamera
Utbytbar batteri



Design och material
Ingen fm-radio
Väldigt lik S3

TESTBILD

Bilder i bra ljus blir fantastiska men i »standard«-läget så är S4 väldigt svag i mörka miljöer. Exempelbilden visar en av kamerans effekter, som gör att du kan fånga actionhändelser och visa händelseförlopp i en och samma bild.



BETYG

Telefoni & data	9
Multimedia	8
System & program	9
Användarupplevelse	7
Material & kvalitet	7

Totalbetyg

80%

Pris
www.samsung.com/se

ca 6 000 kr

EN PLATTA ATT PLASKA MED

Sonys designkoncept från Xperia Z-mobilen går igen i företagets nya surfplatta. Det gör även vattentåligheten.



MÅTT 172 x 266 x 6,9 MM

Plattan är föredömligt tunn men framför allt så är den väldigt lätt att hålla i handen. Nackdelen är att den är ganska hal.

VIKT 495 GRAM

SKÄRM 10,1 TUM

1920 x 1200 PIXEL

Skärmen är väldigt trevlig men kan inte användas under vatten eftersom den då börjar starta appar och dylikt av sig själv.

KAMERA 8,1 MEGAPIXEL

1080P VIDEO

Videosamtalskamera med 2,2 megapixel är ungefär vad man förväntar sig på en platta, men 8,1 megapixel på huvudkameran är en positiv överraskning.

MINNE 16 GB LAGRING

2 GB RAM

Plattans interna lagringsminne kan utökas tack vare en kortplats för minneskort i mikro-sd-format.

SYSTEM ANDROID 4.1.2

Tyvärr verkar Sony göra något med systemet så att det uppstår lag i exempelvis bläddringen mellan hemskrämar.

smidigt, den tror att vattnet är fingrar och börjar efter ett tag att öppna diverse appar och widgetar. Det »magiska» vattentricket kräver dock att man inte är glömmar att stänga luckorna som säkerställer att inget vatten slinker in via hörlurs- eller mikro-usb-uttag.

VAD GÖR SONY MED ANDROID?

Hårdvarumässigt är Tablet z där uppe bland de bästa. Därför kan jag i ärlighetens namn inte förstå hur Sony lyckas med konststycket att få stackars Android 4.1.2 att ibland stanna upp och hämta andan, om än bara för en kvarts sekund eller så. Alla system kan överbelastas, men att Tablet z kan lagga direkt efter uppstart när du bara sveper mellan hemskrärmarna är inte acceptabelt. Så snälla Sony, vad ni än lägger ovanpå grundversionen av Android så ber jag er att göra om och göra rätt.

Som tur är märks inte trögheten när du faktiskt gör krävande saker, som att se på HD-film. I den kontexten kanske det inte är hela världen att det ibland hackar i menyerna, men det är irriterande och onödigt.

Vad har då Sony ställt till med utöver lagget? En del användbara saker faktiskt.

XPERIA TABLET Z har enligt mig inte en lika intressant form som företagets förra 10-tumsplatta Xperia Tablet s. Xperia z är inte lika vågad i formspråket, den är mest platt, rak och kantig. Men den är också föredömligt tunn och extremt lätt för att vara en 10-tummare.

Materialvalet, som är en stor anledning till plattans minimala vikt, har en baksida som potentiellt inte är positiv. Plattan känns inte lika gedigen som tyngre konkurrenter med aluminiumbaksidor. Nu säger jag att det är en »potentiell» nackdel eftersom jag inte tror att Sony blir speciellt glada om jag gör ett utförligt hållbarhetstest genom att tappa den i marken för att se hur många fall den tål innan den brister i fogarna. Jag kan i alla fall säga att det finns ett visst »svaj» i den.

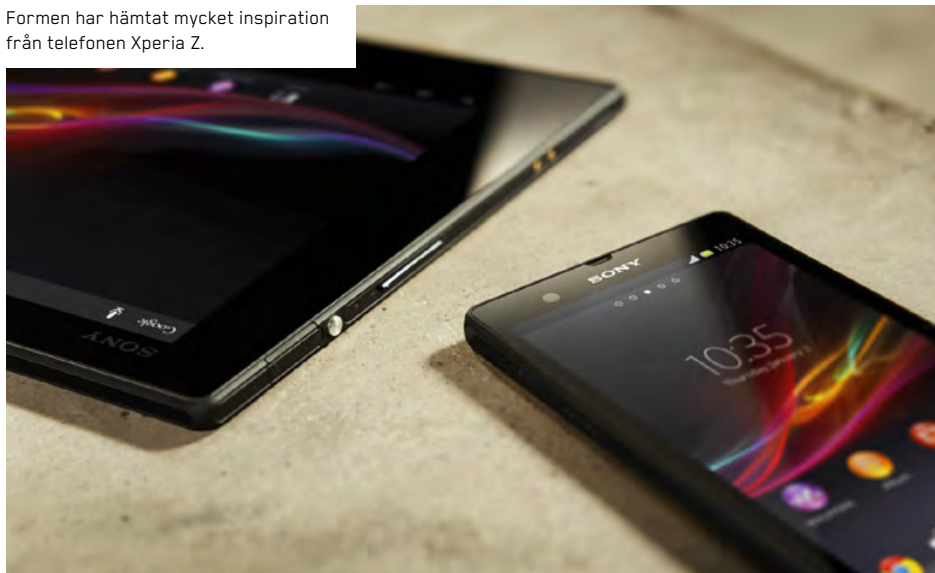
Den största fördelen med Tablet z är att den är damm- och vattentålig (IP55/IP57-klassad). Äntligen kan man ligga i badkaret och kolla på

»Hårdvarumässigt är Tablet Z där uppe bland de bästa.«

en film eller läsa en e-bok utan att vara livrädd för att man ska råka slinta med greppet. Det är också en trygghet att veta att man kan ta fram plattan i spöregn eller i köket utan att oroa sig. Men att använda den under vatten är inte så



Formen har hämtat mycket inspiration från telefonen Xperia Z.



Snabbvalsmenyn nere på menyraden är fullt anpassningsbar, både när det gäller vad den visar och vilka appar som finns där. Den är väldigt användbar. Bredvid hittar man en ikon som startar fjärrkontrollen. Den appen, tillsammans med den inbyggda IR-lampan, gör att du exempelvis kan styra din teve med plattan. Det är inte unikt för Xperia Tablet z men användbart om man ska använda den som familjens vardagsrumsplatta. En annan rolig detalj är att plattan är Playstation-certifierad, du kan koppla din PS3-kontroll till den, men det kräver att du införskaffar en för ändamålet lämplig sladd. Plattan stöder också skärmspeglingstekniken Miracast med mera.

Sonys musikspelarapp har en inbyggd equalizer-funktion som låter dig styra ljud-egenskaperna som kommer ut ur de fyra högtalarna, bildvisningsappen har en snygg

in- och utzoomningsfunktion och det finns ett smart energisparläge i inställningarna.

Alla appar och tjänster är inte för alla, och vissa av dem fungerar tyvärr inte i Sverige, men på det stora hela har Sony gjort ett bra jobb.

SKÄRM OCH LJUD

Med en upplösning på 1920 × 1200 pixel, IPS för en bred betraktningssvinkel och Bravia Engine 2 är skärmen en riktig fröjd. Text blir skarp, bilder och film ser väldigt bra ut tack vare fin färgåtergivning. Negativt är dock att det i ljusa utomhusförhållanden kan vara svårt att se vad som finns på skärmen, att den är väldigt duktig på att samla tydliga fingeravtryck och att den, enligt mig, är aningen överkänslig. Ganska ofta öppnas en app eller widget när jag bara vill svepa mellan hemskärmar.

Ljud är en viktig del, särskilt när man använder en ro-tumsplatta och ofta vill spela upp ett videoklipp för mer än en åskådare. Här har Sony varit lite smarta och placerat två ljudkällor på respektive nedre kant, en på kortsidan och en på långsidan. Det innebär att risken att du täpper till ljudet med handen när du håller plattan blir lite mindre, även om det fortfarande händer. Att högtalarna inte sitter på baksidan (som på vissa konkurrerande plattor) gör också att ljudet inte riktas ifrån dig i samma utsträckning.

SKÄRM OCH LJUD

Sony har faktiskt satsat lite krut kameran, 8,1-megapixelkamera mer än vad man brukar få i en platta. Det låter fint i teorin, men är det skillnad i praktiken? Svaret är helt klart ja. I en jämförelse med Xperia z (13 megapixel) så ser man att plattans bilder, utöver att det blir lite sämre detaljrikedom och lite mer brus, också har en tendens till att överexponera bilderna. Men i plattvärlden så står den sig väldigt bra jämfört med de flesta av konkurrenterna. Sammanfattningsvis är Xperia Tablet z en trevlig, om en ganska dyr, vattentät bekantskap. ←

SONY XPERIA TABLET Z

12 SNABBA

☒ Kamera	☒ Wlan
☒ Videosamtalskamera	☒ Stereohögtalare
☒ Gps	☒ Hdmi
☒ Fm-radio	☒ 4G/LTE
☒ Musikspelare	☒ Usb
☒ Minneskortplats	☒ DLNA

ÖVRIGA FAKTA

Typ: Surfplatta

Processor: Fyrkärnig processor på 1,5 GHz

Batteritid video: Upp till 9 timmar och 50 minuter

Standbytid: Ingen uppgift på wifi-modellen

Bluetooth: Version 4.0 med A2DP

Appar: Battery Stamina Mode, fjärrkontrollsprogram

Gps: Ja, samt Glonass och apparna Google Navigation och Google Maps

E-post: Imap, pop3 samt Exchange och egen app för Gmail

Sociala medier integrerade: Facebook och Twitter

Tillbehör: Laddare och usb-kabel medföljer

FRÅGA OCH SVAR

Har ljudet mjukvaruförbättring?

Ja, det finns två valbara alternativ som gör ljudet klarare respektive kraftfullare. Du kan även aktivera 3D-surround som låter förvånansvärt bra.



Vatten- och dammtålig

Bra ljud

Lätt och smidig

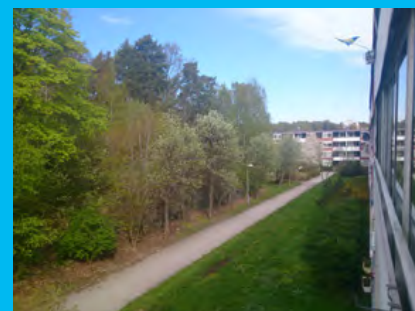


Buggig

Vissa tjänster fungerar inte i Sverige

TESTBILD

Bilderna blir förvånansvärt bra för att vara tagna med en surfplatta men ibland får man justera lite eftersom kameran har en tendens till att överexponera.



BETYG

Uppkoppling och anslutningar... 7

Media och skärm... 8

System & program... 8

Användarupplevelse... 8

Material & kvalitet... 8

Totalbetyg

78%

Pris
google.com/nexus/7

4 500 kr



Både Xperia Tablet Z och telefonen Xperia Z är vattentåliga.