

Knerten tar seg en pinne

SPILL

Knerten gifter seg
(Pan Vision)
Hjemetrim
Nintendo DS
Aldersgrense 3 år

Arild I. Olsson tekst

♠ Eller er det pinnen som tar seg en knert? I hvert fall treffer Knerten pinndelige Karoline. Sevjen stiger og snart tasser de to rundt omkring og sanker kirsebær, gulrøtter og annet styrkende og livgivende. I det som er blitt et skikkelig vellaget DS-spill som appellerer aller mest til barn som gjerne ser og leser Knerten igjen og igjen og igjen. Og gjerne igjen.

Plutselig er det den voksne som lar seg vippe av pinnen.

GODT NORSK: Egentlig er det en serie minispill, dette innbydende, norskproduserte spillet, men det ligger et ganske enkelt plattformspill i bunn som gjør det morsomt og passe lavterskelspillbart for nær sagt hvem som helst.

Uten at jeg vet det, vil jeg tro spillmotoren er den samme som driver Flåklypa-spillet for samme spillkonsoll.

FLÅKLIPA: Så er også kontrollene i store trekk de samme som for Flåklypa. De kan oppleves som litt plundrete innledningsvis, men mestring kommer av øving. Etterhvert løser oppgavene seg (slik at det kommer flere og vanskeligere til) for den som ikke gir opp, og det er jo nettopp hva Knerten handler om: Ikke gi opp.

VARMT OG FINT: Det fysiske miljøet i spillet er glimrende. Enda bedre enn i Flåklypa. Stemningsfullt, varmt og fint. Det er nesten så man kan la seg friste til å ta en liten pinne selv, eller i hvert fall hjelpe barn å gjøre det. For selv om dette spillet er for alle, er det aller mest for barn – og hvem vet – plutselig er det den voksne som lar seg vippe av pinnen.

arild.inge.olsson@aftenbladet.no



Ja visst gjør det vondt

SPILL

WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm
(Blizzard)
Onlinerollespill, tillegg
Aldersgrense 12 år
Pc/Mac

Steinar Brandslet tekst

♠ Ja visst gjør det vondt når knopper brister. Men det er bare slik vi kan blomstre.

Etter seks år i World of Warcraft ble store deler av vår kjente verden sprengt til himmels av dragen Deathwing for et par uker siden, og ting vi tok for gitt er ikke lenger der, sannheter er ikke lenger sannheter, bare noe som hører fortiden til.

Jeg er egentlig ikke nøytral. Jeg traff kona mi gjennom WoW, en gang for fem år siden da vi jagde demoner sammen i Felwood. Glenna der vi først møttes finnes fremdeles, og det samme gjør grotten i Burning Steppes der vi for første gang ble gift.

FORANDRING: Men i Darkshore ble mange av dem som så seg selv som u dødelige tvunget til å innse at de tok feil da Deathwing kom tilbake. Stranglethorn Vale er kuttet i to, zulianske tigre finnes ikke lenger i vill tilstand, Barrens er ikke lenger Barrens. I Stormwind er en hel bydel blåst vekk, og Orgrimmar er ikke det det en gang var, men orkenes hovedstad var vel så kaotisk at enhver forandring ville bli til det bedre.

Og selvsagt gjør det vondt når veier vi har vandret langs i seks år ikke lenger eksisterer. Men jeg har innsett én ting: Undergangen var nødvendig.

For WoW satt fast i en tid og i landskaper få lenger beveget i. Store deler lå nesten ubrukt. Når vandret du sist langs øde stier i Feralas, mens du bare nøt omgivelsene? Og hadde du ikke egentlig alltid lyst til å sende gamle Desolace inn i glemselen?

SMÅRUSK: Jeg kan ikke fordra at Blizzard fremdeles setter gren-



JULING: Dragen Deathwing ber om juling.



Verdens største verden

STØRST: Det finnes 12 millioner World of Warcraft-spillere rundt i verden. Det gjør spillet til verdens største massivly multiplayer online role-playing game (MMORPG).

Hva er World of Warcraft?

SPILLET: World of Warcraft går ut på å kontrollere en avatar i første- eller tredjepersonsperspektiv som utforsker en virtuell verden, slåss mot horder av monstre, gjennomfører utfordringer og samhandler med andres avatarer og spillgenererte motstandere. Spillet foregår via et nettabonnement.