

# Vinter i Blåfjell [Nintendo DS/DSi]

Vinter i Blåfjell [Nintendo DS/DSi]

Blåfjell-universet inntar Nintendo DS med

*Vinter i Blåfjell*. Ravn Studio leverer et plattformspill som gjennom varierende vanskelighetsgrad gir spillglede til en bred målgruppe.

Vinter i Blåfjell  
Tinka Town  
Ravn Studio  
2011  
Panvision

2

5

Nå er det jul igjen

I likhet med universet til Kaptein Sabeltann, er Blåfjell en av de sterkeste merkevarene som er utviklet her til landsmed barn som målgruppe gjennom de siste årene. Gudny Ingebjørg Hagens nisseunivers er presentert i bokform, på teater, på CD-utgivelser og ikke minst som julekalender gjentatte ganger på NRK og som kinofilm. I forbindelse med at den andre filmen om Blåfjell nå er klar for landets kinoer, dukker Nintendo DS-spillet

*Vinter i Blåfjell* opp utviklet av de etterhvert erfarne spillmakerne hos Ravn Studio. Hvis spillet greier å favne et snev av stemningen fra filmer og TV-serie, sitter utgiverne på en gullgrube nå i førjulstida.

*Vinter i Blåfjell* er utformet som et tradisjonelt plattformspill, hvor vi beveger blånissejenta Turte gjennom en lang rekke brett med hindre og oppgaver av varierende vanskelighetsgrad. Det har seg nemlig slik at Turte og broren Tvilling oppdager at en rødnissejente har gjemt seg i Blåfjell. De andre blånissene blir forskrekket og redde - det har seg nemlig slik at hvis en blånisse tar en rødnisse inn i fjellet, må blånissene selv forlate Blåfjell. Turte og Tvilling prater med Dronning Fjellrose om å lage en helt ny festkappe med en helt ny farge - med både blått og rødt i - for å vise at alle luefarger er like verdifulle og fine.

I spillet er det vår oppgave å hjelpe Turte å samle det hun trenger for å lage fargen - både røde og blå bær, samt votter som rødnissejenta har lagt fra seg. Samtidig er det en annen fare som truer Blåfjell. Nede i bygda holder Mamsen og Lillegutt på med sine uryddigheter og kjører til Blåfjell for å tømme søppel. Det blir også Turtes oppgave å rydde opp etter dem og samle sammen søppel slik at Blåfjell ikke forfaller. Som om ikke dette var nok utfordringer må Turte med jevne mellomrom også ake ned i bygda for å nisse kaker til rødnissejenta.



Jeg kan likegodt innrømme det først som sist: Jeg elsker plattformspill. Som et barn av det tidlige 80-tall er jeg oppvokst med den første generasjonen av Nintendos håndholdte spillkonsoller, hvor Donkey Kong og Mario regjerte. Parallelt kom Commodore 64 på banen med et ennå større utvalg av plattformspill og senere har spill som det opprinnelige *Prince of Persia* og *Green Beret* (*Rush'n Attack*) drevet meg til vannvidd. Siden vi er midt oppe i en gjenfødelse av plattformspill anført av Mario og Rayman, er det naturlig at også Ravn prøver seg på et plattformspill i tradisjonell forstand.

Selv om rammehistorien for

*Vinter i Blåfjell* kan fremstå som noe uklar for de yngste spillerne, er spillet i seg selv svært intuitivt. Vi manøvrerer blånissejenta Turte gjennom en rekke utfordringer på leit etter gitte objekter. Når man har samlet nok objekter blir man belønnet med snøkrystaller som angir hvor godt du har gjennomført brettet. Senere i spillet vil man være nødt til å samle et visst antall snøkrystaller for å låse opp neste brett. Turte leter også etter bergkrystaller som kan aktiviseres for å lukke opp stengte rom og igangsette enkle mekanismer som åpner nye veier frem mot målet. Alt dette er velkjente elementer i plattformspill og noe de yngste spillerne forstår umiddelbart.

Spillerne kan i utgangspunktet velge tre ulike startpunkter for spillet - som angir tre ulike vanskelighetsgrader. Du kan også selvsagt begynne på enkleste nivå og spille deg oppover etterhvert som du blir kjent med spillet. Slik sett byr spillet på utfordringer for et bredt spekter av spillere. Min 8-årige testpilot har hatt mer enn nok å bryne seg på i de to tøffeste vanskelighetsnivåene. I tidligere omtaler av spill utviklet av Ravn har jeg vært kritisk til spillenes varighet - et spill som

*Kaptein Sabeltann og ildprøvene* er forholdsvis kort - men

*Vinter i Blåfjell* retter opp dette inntrykket og byr på en spillopplevelse som varer. Og hvis du er perfektionist kan du gjenbesøke brett for å samle alle snøkrystallene.



Spillets største svakhet er i min øyne manglende variasjon. Hvis du starter spillet på laveste nivå, har du mange brett foran deg som byr på svært lite variasjon og som følger nøyaktig samme oppskrift. Eksempelvis er det ofte i starten at du må gå samme vei to ganger etter at

bergkrystallen har åpnet en dør i starten på brettet. Dette kan nok være en pedagogisk riktig innretning mot de minst erfarne spillerne, men som oppleves som frustrerende for de mer garvede. Godt da at man kan hoppe frem til de vanskeligste brettene, hvor du både tilbys tøffere motstand og mer variasjon i hvordan brettet kan forseres.

*Vinter i Blåfjell* ligger rent visuelt selvsagt nært opptil Blåfjell-universet kjent fra film og TV. Jeg er likevel noe skuffet over spillets visuelle elementer. Selve plattformspillet er som forventet med de begrensninger de små skjermene tilbyr, men mellomplakatene som formidler rammehistorien kunne med fordel vært bedre utviklet i mine øyne. På trøtteste vis er det bilder med minimal bevegelse og ren tekst som benyttes til å viderebringe historien - her kunne Ravn med fordel lagt mer energi i produksjonen for å skape mer dynamikk i spillets rammehistorie. Her det både miljø- og vennskapsaspekter som barn har godt av å få med seg.

Samlet sett byr

*Vinter i Blåfjell* på en god og utfordrende spill opplevelse som varer. Spillet vil være et kjærkommen tidtrøyte i førjulstida og den enkle spillbarheten gjør at selv de yngste i familien vil kunne mestre de enkleste brettene. Selv om spillet har enkelte svake sider, vil jeg rangere det på høyde med Ravns beste utgivelser.

**Anmeldt av Tom-Erik Lønnerød, 12.11.11**

Takk til Panvision for anmeldereksemplar.

**Trailer Vinter i Blåfjell:**

**Relaterte utgivelser:**

[Kaptein Sabeltann og ildprøvene \[Nintendo DS/DSi\]](#)

[Flåklypa Grand Prix \[Nintendo DS/DSi\]](#)

[Knerten gifter seg \[Nintendo DS/DSi\]](#)

Ja

[BlaafjellDS\\_cover;](#)