

GRUNNLOVSJUBILEET

Fjong paviljong

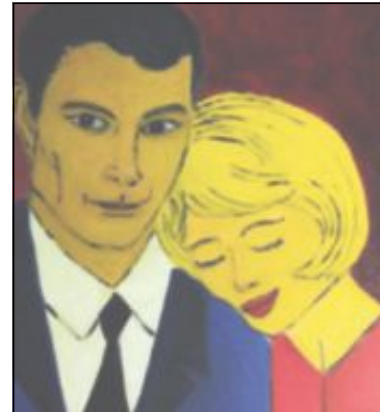
EIDSVOLL VERK: Lurer du på hva som bygges utenfor Mago A, like ved grunnlovsbygningen? Snekkerlinja ved Eidsvoll videregående skole er i full gang med å reise en videopaviljong til grunnlovsjubileet. Paviljongen skal brukes i forbindelse med kunstutstillingen 1814 Revisited i regi av Akershus Kunstsenter. Det er kunstnerne Kjersti Andvig og Lars Laumann og Akershus Kunstsenter som står bak oppdraget, og i disse dager realiseres samarbeidsprosjektet.



UTSTILLING

Maler videre

RÆLINGEN/LILLESTRØM: I dag åpner Rælingen maleklubb sin salgsutstilling i Skedsmo Rådhus. Det er to år siden sist. På utstillingen presenteres et mangfold av bilder som medlemmene selv har malt. Maleklubben startet opp i 2001 og har 25 medlemmer som møtes ukentlig i Sandbekkstua for å male sammen, samt inspirere og korrigere hverandre. Etter dagens vernissasje henger bildene til og med 6. april og utstillingen er åpen lørdager og søndager.



I gangene løper skuespillere og scenearbeidere om hverandre. Flaskene fylles med rom, og syerskene jobber på spreng for å få ferdig de aller siste trådene. Lydmenn monterer på de siste mikrofonene, og krølltangen går varm på sminke rommet. For med bare timer igjen til kulturhuset fylles av publikum, må alt stemme, og lønnen for alt strevet skal snart utbetales til tørste pirater.

- Selve forestillingen er bare toppen av isfjellet. Det er alt dette rundt som tar tid og krefter, forklarer Reite og legger til at det aldri ville ha gått

uten de frivillige som stiller opp.

Scene - skuta

Siden store deler av forestillingen skjer på ei skute, er scenen gjort om til akkurat det for helgen. Olberg forteller at skuta er blitt bygd gjennom den siste uka.

- Det tok egentlig ikke lang tid å bygge skipet, men den er blitt bygd i etapper, siden vi har måttet øve på den samme scenen også, forteller han, og legger til at skipet også fungerer som vertshus og øde øy.

Forestillingen «Skatten på

FAKTA

- Nes Revy og Amatørteater
- Stiftet i 1989
- 24 skuespillere i alderen 15-27
- Har i tillegg revy-gruppe og barnegruppe
- Har like mange frivillige som skuespillere på en forestilling
- Setter om en forestilling i året
- Årets forestilling er «Skatten på Sjørøverøya»

KILDE: NRA

sjørøverøya» spilles i hele helgen i Nes kulturhus

SE VIDEO PÅ RB.NO

En real utfordring



Dataspill

ANMELDELSE

Gøran Solbakken

«Dark Souls II»

Action. 16 år. Utgis på: Xbox360, PS3, pc.



Det er et utfordrende og til tider irriterende spill, fordi man hele tiden spiller som om det sto om liv og død. Og det gjør man egentlig på mange måter også. Figu-

ren du styrer, kommer uten tvil til å dø mange ganger. Det som gjør dette helt greit, er at det er din skyld dersom du ikke klarer å overleve. «Dark Souls II» har et meget godt og responsivt kampsystem. Det er ingen grunn til å skylde på spillet om du ikke rekker å blokkere i tide.

Verdenen vi befinner oss i, har mange ulike områder du må utforske. Her er det alt fra frodige skogsområder til trange grotter med fiender som lurar i mørket. Det er variert, og det ser veldig bra ut. De aller fleste områdene har en eller to sjefskamper, og det er disse fiendene som virkelig tester ferdighetene dine. Noen fiender er store, noen er raske, mens andre bare er grusomme. Felles for de aller fleste er at de setter deg på prøve. Mestringsfølelsen når en sjefskamp går rette veien, er fantastisk. «Dark Souls II» er et av årets aller beste spill, og jeg unner alle som tør å teste det ut.

Søtt, men kjedelig



Dataspill

ANMELDELSE

Håvard Hofstad Ruud

«Yoshi's New Island»

Plattform. 3 år +. Utgis på Nintendo 3DS



Det var nok mange brede smil rundt omkring da Nintendo på en av sine Direct-konferanser i fjor annonserte en oppfølger til det svært populære «Super Mario World 2: Yoshi's Island».

Dessverre er Yoshis nye øy langt kjedeligere enn den gamle. Utvikleren Arzest har beholdt den tegneserieaktige, oljemalte grafikken, og her er alt like fargesprakende som det alltid har vært i Yoshi- og også Nintendospill.

Men det er ikke bare selve estetikken som minner om tidligere tider. Det er de eksakt samme fiendene som labber rundt i landskapet. Spillmekanisk er det også lite som skiller spillene. Man løper fra venstre til høyre, spiser fiender for å produsere egg man kan kaste på fiender, eller små skyer som inneholder ekstraliv og andre hemmeligheter. Jeg innser at dette neppe er myntet på min aldersgruppe, og mindre barn enn meg vil sikkert kan få noen timer med grei underholdning fra spillet. Men i et godt spill bør det også være mulig for mer utviklede mennesker å finne noen underholdende og utfordrende aspekter. De er det langt mellom i «Yoshi's New Island».