

BJARKE SCHJØDT LARSEN

GAME MASTER

5 · DNKARS ONDE PLAN



Illustreret af Søren Klok

★ ★
Alvilda
★

GAME MASTER

For et år siden åbnede spil-skurken Wizard en portal mellem vores verden og computerspillenes.

Gennem portalen fik Wizard adgang til vores verden. Nu kan monstre fra alle slags spil angribe os. Portalen gør dem ægte. Wizard styrer dem.

Jeg har altid været god til at spille computerspil. Jeg er ekspert i at banke slutbossen. Derfor rekrutterede Task Force Q mig. De har samlet verdens bedste spillere. Vi har besejret monstre i spillene – nu skal vi gøre det i vores verden.

Mit navn er Sajid, og jeg skal redde verden fra Wizard.

Jeg er Game Master.



SAJID

Superspiller og ekspert i at banke slutbosser.

SPILLERE

KARA

Den bedste skytte.

Hun kan ramme alt på lang afstand.



ELION

Leder af Task Force Q.

WIZARD

Ond skurk fra spillet
Battle World.



ONKAR

Wizards general og
Sajids ærkefjende!

CRAZY BOMBER

”Du gætter aldrig, hvad jeg gør nu!” Jeg ser op fra min tablet. Kara sidder i den anden sofa med sin.

”Pas du bare på, Sajid,” siger hun med et lumsk smil.

Vi har gang i et spil Crazy Bomber. Det går ud på, at man skal gemme bomber og lokke sin modstander i en fælde.

Jeg har gemt en bombe på en bro over en stor sø. Karas figur har ikke en chance for at undgå den.

Så løber hendes figur hen mod min.

Jeg smiler. Bare fem skridt mere, så ...

Men så hører jeg et plask, og en bombe eksploderer i vandet.

”Hvad gjorde du ...?” spørger jeg. Min figur kigger sig omkring efter hendes. Er hun løbet forbi mig?

Så ser jeg noget ligge lige foran mig. En af hendes bomber.

Og så bliver min skærm sort: game over. Hvordan undgik hun min bombe?



VAND I SPIL

”Snød du, eller hvad?” Jeg ser på Kara, mens hun rejser sig fra sofaen.

”Nej,” siger hun og ryster på hovedet.

”Vær nu ikke en dårlig taber.”

”Men hvordan kom du forbi min bombe? Det var umuligt at komme uden om den!” siger jeg og slår ud med armene. ”Hvad gjorde du?”

”Jeg skubbede den ned i vandet.”

”Men figurerne kan jo ikke skubbe ret meget,” siger jeg. Men jeg kan godt se, at broen er så smal, at man kan vælte ting ned fra den med det mindste skub.

”Dem, der laver spillene, gør tit ikke særlig meget ud af områder med vand,”

siger Kara med et smil. ”Jeg satsede på, at bomben ikke ville eksplodere rigtigt i vandet. Og jeg fik ret. De har bare lavet noget simpel grafik, der får det til at se sådan ud.”

