



GAMER

Actionboy

af **Palle Petersen, 45 sider**

Actionboy er superhelt på sin computer. Han udfordrer alle til krigspil online og kan slå alle. En farlig og uventet modstander tager udfordringen op. Pludselig handler spillet om alt andet end krig.

9-12 ÅR



Angreb fra himlen

(Game master; 1)

af **Bjarke Schjødt Larsen, 38 sider**

Sajid og Kara er bedste venner. De spiller computer for sjov, men også for alvor. De er en del af Task Force Q, som blev oprettet, da spil-skurken Wizard åbnede en portal mellem vores verden og computerspillenes, så skurke fra alle slags spil kan angribe jorden.

8-10 ÅR

Armada - spillet om Jorden

af **Ernest Cline, 497 sider**

Zack spiller computerspil, elsker science fiction og drømmer om at verden kunne være lidt mere science fiction agtig. En dag ser han en ufo uden for vinduet i skolen. Rumskibet ligner de fartøjer, han skyder på i computerspillet Armada. Drømmer han, eller er verden ved at blive invaderet af aliens?

13-16 ÅR

Bare for sjov!

(K for Klara; 17)

af **Line Kyed Knudsen, 59 sider**

Klara og hendes klasse har vikarer hele ugen, og de får lov til at spille et nyt computerspil i nogle af timerne. Klara synes, det er megasejt, men der er også noget ubehageligt ved det. Hvad er det mon?

8-10 ÅR

Dark Zone

(Max MoFo; 1)

af **T. B. Rottbøll, 68 sider**

Max elsker at spille computer. Han er så vild med det, at hans virtuelle verden nogle gange er mere virkelig end hans virkelige verden. I spil- lenes verden er han Max MoFo og med i special- tropperne. Han har en mission. En mission, der kan koste ham livet.

9-13 ÅR

Djævelens Hule

af **Dennis Jürgensen, 123 sider**

Regeringen har forbudt alle elektroniske spil. Under en byggeplads har børn oprettet en ille- gal spillehal, kaldet Djævelens hule. Vil nogen af dem nå 1.000.000 point, før sortfrakkerne finder dem?

12-14 ÅR

DX cyberkriger

(DX cyberkriger; 1)

af **Jon Zaar, 235 sider**

I skolen er 15-årige Hannibal en nobody, men i skydespillet fra spilgiganten DX, hvor han styrer sin figur "Come and get some", er han alt. En dag dukker en medaljon op i spillet, og pludselig bliver virkeligheden en helt anden.

13-16 ÅR

Dødsdoktrinen - sjælens øje

(Dødsdoktrinen; 1)

af **James Dashner, 294 sider**

Vi befinder os i en fremtid, hvor en populær beskæftigelse er at koble sig til VirtNettet; en omfattende virtuel verden med sansemættede og virkelighedstro simulationer. Michael spiller sammen med sine to venner, som han aldrig har mødt i den virkelige verden, og de hacker og omprogrammerer som en del af deres spil. Michael kontaktes en dag af VirtNettet; de vil have ham til at hjælpe sig mod den legendariske hacker Kaine.

12-16 ÅR



Elmer Baltazar - rejsen til Arkadia

(Elmer Baltazar; 1)

af **Tobias Bukkehøve, 347 sider**

Elmer tænker ikke på ret meget andet end fodbold. Han ved absolut intet om computere, så da han skal lave gruppearbejde med klassens nye pige, Emmy, som han er lidt vild med, køber han en iPad i en lille mærkværdig butik. Det er ikke kun butikken, der er mærkværdig. Elmers iPad viser sig at være en portal til spilverdenen Arkadia, hvor den onde dronning Raina hersker, og da Emmy forsvinder ind i spillet, må Elmer følge efter for at redde hende.

10-13 ÅR

Epic - spil for livet

af **Conor Kostick, 317 sider**

På planeten Nyjorden er Epic ikke kun et computerrollespil, men det er også et spil, der styrer samfundet og regulerer indbyggernes adfærd. Den 14-årige Erik kaster sig ud i spillet for at redde sin far fra eksil. Snart er han og vennerne involveret i et spil på liv og død, hvor fjenden er selve Centralrådet, planetens styrende organ.

12-14 ÅR



Farligt spil

af **Lona Andersen, 81 sider**

Hugos far er død, og han lukker sig meget inde i sig selv. Fraværet fra skolen er for stort, og Hugo lever mere og mere gennem computerspillet CC, hvor der eksisterer zombier, vampyrer og andre væsener. Når Hugo er i den virkelige verden, tænker han på spillet og får sværere og sværere ved at finde ud af, hvad der er spil, og hvad der er virkelighed.

11-13 ÅR

Gamer

af **Chris Bradford, 116 sider**

Scott er en forældreløs gadestrejfer i året 2030. Han er så dygtig til computerkampspillet "Virtual combat", at han bliver elitegamer. Hans ven Kate forsvinder under et spil, og Scott spekulerer på, om det mon er mere end et spil?

12-16 ÅR



Gamer royale

(Gameragenterne; 1)

af **L. G. Jensen, 80 sider**

Marius er vild med spil, og det var hans far også, altså før han skred. Far havde en masse mærkelige spil og maskiner, og dem har Marius nu overtaget. Marius viser sig at have enormt talent for at game, og han er virkelig god til det. Faktisk en af de bedste. Ved et tilfælde kastes han ud i en kamp på liv og død.

10-12 ÅR

Hacker

af **Mette Finderup, 133 sider**

Mek er en rigtig computernørd, som hellere vil spille end at gå i skole. En aften hacker han sig ind på skolens server for at ændre sin fraværsprocent. Her støder han på oplysninger om klassekammeraten Silke. Det kommer til at ændre hans liv med besøg af PET, overvågning, løgne og magtmisbrug.

12-15 ÅR

Hævnen er sjød

(Game on; 1)

af **Andreas Nederland, 157 sider**

11-årige Lucas elsker at spille computer. Computeren er en portal til en parallel computerspilsværden, og pludselig får Lucas besøg af fire lyslevende spilfigurer, som har brug for hjælp. Skyggemonsteret skal stoppes, før det springer bomben, der er anbragt i den virkelige verden.

9-12 ÅR

Klikket

af **Tamara Ireland Stone, 315 sider**

Da Allie begynder i skole igen efter en sommerferie på kodelejr, har hun designet det fedeste spil. En app der hjælper en med at møde venner med samme interesser, og pludselig spiller hele skolen det. Men kan spillet holde til presset, og hvad med venskaberne i det virkelige liv?

12-14 ÅR



Kobbernøglen

(Roboys; 1)

af **Emil Blichfeldt, 79 sider**

Benjamin og Nadim er bedste venner. De elsker at spille på nettet, og det går nogle gange ud over skolen, så de bliver ofte sendt på kontoret. Rektor er en ubehagelig mand, som har en særdeles avanceret straf til de to drenge. De skal deltage i et spil-eksperiment. Spillet de skal spille sig igennem virker fedt, så de går med til det. Måske er der mere på spil, end drengene aner?

10-14 ÅR

Kopien – udvalgt

(Kopien; 1)

af **Sandra Schwartz, 51 sider**

Oscar er træt af skolen, lektier og pligter i hjemmet. Han vil meget hellere bare hygge sig og spille computerspil. Tænk, hvis han havde en kopi af sig selv, der kunne lave alt det kedelige for ham. Men alt har sin pris, og hvad nu hvis kopien har en større og mere uhyggelig plan?

8-10 ÅR

Last descendants - de sidste efterkommere

(En Assassin's creed serie; 1)

af **Matthew J. Kirby, 317 sider**

Alt går den forkerte vej for Owen. I hans søgen efter oplysninger om hans afdøde far, kommer han i kontakt med Monroe, som påstår, han har fået fingrene i en maskine, der gør det muligt at udforske folks genetiske minder. Owen ved ikke, at Monroe har en dagsorden, og pludselig har han også Assassinernes Broderskab og Tempelridderordenen i hælene.

12-15 ÅR



Liv på spil

(Liv på spil; 1)

af **Søren Jessen, 228 sider**

Mads går i 7. klasse. Ved et tilfælde får han fat i det mystiske computerspil Alt, som kan styre hele verden. Mads starter med harmløse ændringer, men tingene griber om sig. Til slut falder Alt i de forkerte hænder, og Mads indleder en hælsblæsende jagt gennem Aarhus.

12-14 ÅR

Lucas' black Friday

af **Ellen Holmboe, 61 sider**

Lucas er bange for at blive smidt af sit Counter-Strikehold. Han har brug for bedre netgear, skærm og computer, men han har ikke råd. På Black Friday er drømmeskærmen på tilbud, men der er kun én.

10-13 ÅR

Lucy Lockets online-skandale - fra real life-nørd til YouTube-stjerne

(Girls can vlog; 1)

af **Emma Moss, 260 sider**

Lucy og hendes familie flytter til England. Hun bliver hurtigt til grin i den nye skole på grund af hendes stammen. Heldigvis overtaler Hermione og Abby hende til at begynde at vlogge om sit liv. Så mangler hun bare at turde snakke med den søde fyr, Sam.

10-14 ÅR

Mag O'Neal – robokampen

(Mag O'Neal; 1)

af **Søren Jessen, 122 sider**

Mag O'Neal og hans far, Tom, ejer kamprobotten Røde, der deltager i turneringer over hele kontinentet, hvor den kæmper mod andre robotter. Under en kamp får Mag mistanke om snyderi, og han beslutter sig for at finde ud af, hvad der er sket.

10-12 ÅR

Mind games

af **Teri Terry, 351 sider**

I et fremtidigt England lever størstedelen af befolkningen i den virtuelle verden Realtime. Luna nægter at følge trop i forsøget på at skjule sin hemmelighed. Da hun mod alles forventninger bliver udvalgt til et job i organisationen "Parecos tænketank", går det langsomt op for hende, at hendes hemmelighed er langt farligere og større, end hun troede.

12-16 ÅR

Minecraft – ulykken

af **Tracey Baptiste, 268 sider**

Bianca og Lonnie er indblandet i en bilulykke. Bianca vågner lammet op på hospitalet, men Lonnie er væk. På hospitalet spiller Bianca en særlig virtual reality-udgave af Minecraft, der kan styres via tanker og talekommandoer. Inde i spillet møder hun Lonnie, der opfører sig mærkeligt.

11-15 ÅR



Minecraft – øen

af **Max Brooks, 254 sider**

En moderne Robinson Crusoe-historie, hvor Steve er strandet på en øde ø, uden at kunne huske meget fra sit liv før det. Det eneste selskab han har er en ko og et par får. Han må derfor lære naturens regler, der er meget anderledes end dem, han kender, for at kunne at overleve på øen.

10-15 ÅR

Operation - Blå beluga

af **Kristoffer Jacob Andersen, 234 sider**

Computernørden Peter hvirvles ind i en større gangsterkamp mellem den mystiske Støren og den russiske agent Boris. Problemet er bare, at Boris er et spøgelse, og at Peter ikke er vant til biljagter, våben og tyveri!

10-13 ÅR

Ready player one - spillet om OASIS

af **Ernest Cline, 634 sider**

Året er 2045. Verden er i forfald, og menneskeheden bruger det meste af deres tid på at være logget ind i det virtuelle univers Oasis. Teenagedrengen Wade deltager i spillet Oasis, hvor man kan vinde en enorm pengepræmie. For at vinde, skal man vide alt om 1980'erne.

12-16 ÅR

RobinSamse og rejsen til Jordens indre

(RobinSamse og rejsen til Jorden indre; 1)

af **Kim Langer, 60 sider**

Robin opdager ved et tilfælde, at affaldsskaten ikke er helt som, den plejer at være og han får hevet Samrita med på forunderlige eventyr i den mystisk skakt til Jordens indre. Her må de redde en muldvarp i nød for at komme hjem igen.

8-11 ÅR

Selfie Simon

af **Susanne Foldberg, 119 sider**

Da Simon skifter skole, bliver han udfordret på internettet. Det starter uskyldigt, men udvikler sig til både ulovlige og livsfarlige challenges. Hvor langt tør Simon gå for at få de likes, der kan gøre ham til en berømt youtuber og måske vinde den eftertragtede Guldtube?

10-12 ÅR



Shitstorm

af **Kristoffer Jacob Andersen, 205 sider**

Jonas har fået nok af klassens bølge, Benjamin, og bruger Facebook til at vende stemningen i klassen imod ham. Jonas bliver kontakttet af ReFA, en gruppe unge, der bruger nettet og sociale medier til bl.a. at skabe shitstorms for at opnå retfærdighed. Men alt er ikke, som det ser ud til.

12-16 ÅR

De ukendte

(Gamerz; 1)

af **Kasper Hoff, 109 sider**

Tim er hardcore gamer og sammen med vennerne, Croxx, Princess, Ludo og Wizard, udgør han spilleklanen "De ukendte". De bliver inviteret til at deltage i online-turneringen for verdens bedste spillere, og skal forsøge at gennemføre eller måske vinde 1. runde i spillet Galaxy.

9-12 ÅR

Warcross

af **Marie Lu, 397 sider**

For de mange millioner, der logger på Warcross hver dag, er det ikke bare et spil, men hele deres liv. Teenage-hackeren Emika har været alene, siden hun var 11 år, hvor hun mistede sin far. Hun forsøger at overleve både i den virkelige og virtuelle verden. Et tilbud dukker op, men intet er, hvad det giver sig ud for at være, og Emika ser sig selv, som deltager i livets største spil. Hvem kan hun stole på?

14-16 ÅR

Verdens navle

(Verdens navle; 1)

af **Sally Altschuler, 325 sider**

Allan bliver hentet til en anden verden i cyberspace, Slottet. Fra denne fjerne del af internettet er nogen ved at finde vej til virkeligheden. Allan kan forhindre katastrofen, og den ondsindede Ananea og hendes sammensvorne, hvis han finder og lukker "Verdens navle".

12-14 ÅR

Zoltars Krypt

af **Helle Perrier, 262 sider**

Mike og Niller lever og ånder for online-spillet "Zoltars Krypt". Under deres spillenavne, Mike-nator og TheDude, støder de ofte ind i deres dødsfjende Executer, der i virkeligheden hedder Dennis og er skolens største plageånd. De drømmer alle om at få fat i nøglen til krypten.

10-14 ÅR

Emnebøger

E-sport

(79.41)

af **Thomas Bense, 31 sider**

E-sport er en forkortelse for elektronisk sport, som er en af de hurtigst voksende sportsgrene i verden, der spilles af både børn og voksne. Denne bog fortæller om de forskellige former for spil, der spilles i de store turneringer og om de mange store stjerner. Bogen indeholder QR-koder, som linker til kampe på nettet.

9-12 ÅR

Esport - din komplette guide

(79.41)

af **Mike Stubbs, 128 sider**

Her er den komplette guide om alt inden for e-sport, så du kan blive E-sports ekspert! Læs om e-sportens historie, de mange spiltyper, events, vigtigste turneringer og ligaer. Så ved du, hvem du skal se, og hvor det er bedst at se dem.

12-16 ÅR



E-sport og gamere

(79.41)

af **Søren Hemmingsen, 34 sider**

Om e-sportens historie, de første computerspil og spil, der er populære nu som FIFA, Counter-Strike og Fortnite. Piger og e-sport, berømte gamere, de store turneringer og fremtidens e-sport er nogle af de emner, bogen kommer omkring.

9-12 ÅR

Esportens danske helte - alt om gaming, de store danske hold og vejen til toppen

(79.41)

af **Jacob Kofler, 121 sider**

Om danske e-sportspillere og hold, som Astralis og North, populære spil, pengepræmier, Counter Strikes historie og de fordomme, der er knyttet til sporten samt om kommende talenter og gode råd til, hvordan man selv starter som professionel gamer.

10-16 ÅR



Fortnite - den ultimative guidebog

(79.41)

af **Kevin Pettman,**

Den ultimative guide med forklaringer og gode råd fra basale spillertricks til eksperttips til computerspillet "Fortnite Battle Royale". Lær de vigtigste kamptricks, find ud af hvad der er det bedste våben og byg de farligste fælder og de mest robuste bygninger.

8-12 ÅR

Udarbejder: Bibliotekar Dorthe Svendsen

Illustrator: Inge Rand

Udgiver: © BibMedia, Herlev 2019

Tryk: Nofoprint, Helsingør

Varenr.: 47211902

Gamer

(79.41)

af **Per Østergaard, 16 sider**

E-sporten dyrkes i hele verden, og flere skoler i Danmark har e-sport som fag. Man kan spille på hold eller alene. Et spil, som spilles af millioner verden over, er "League of Legends". De bedste gamere kan leve af deres e-sport.

7-9 ÅR



Guinness world records – gamers Edition 2019

(79.41)

Det er 11. gang Guinness world records gamer's edition udkommer og med en oversigt over verdens mest solgte computerspil, statistikker, spændende fakta om de sejeste stjerner og de største spil er den det ultimative værk for enhver spilfan. Vær opmærksom på, at bogen er på engelsk.

8-12 ÅR

Minecraft

(99.4 Persson, Markus)

af **Daniel Goldberg og Linus Larsson,**
136 sider

Spillet Minecraft blev udgivet november 2011 og har på nuværende tidspunkt udviklet sig til en af de største spilsucceser nogensinde. Bogen fortæller om Markus "Notch" Perssons idé til spillet og til det globale spilunivers, det har udviklet sig til i dag.



Roblox - kom ind i spillets verden

(79.41)

af **Alexander Cox, 68 sider**

Guide til onlinespil-platformen Roblox, med bl.a. overblik over Roblox' historie, lister over de mest spillede spil i Roblox, introduktion til skabelseden af Roblox og til spiludvikling, quiz og tips til gode spil samt råd om onlineopførsel i chat med andre spillere.

8-12 ÅR

RobinSamse - kæresten og nørder

(99.4 Dekker Madsen, Robin)

af **Stine Bødker, 61 sider**

Historien om det populære par på YouTube: Robin og Samrita - tilsammen RobinSamse. Bogen er fyldt med tips til YouTube, opskrifter og personlige historier.

10-14 ÅR

Du kan også låne
lydbøger og e-bøger på
@Reolen