



DU ER SELV
HOVEDPERSONEN

Introduktion til du er selv hovedpersonen-bøger

I DU ER SELV HOVEDPERSONEN-bøger er det dig som læser, der bestemmer historiens udfald. Bøgerne læses ikke fra side 1 og frem, men afhængigt af dine valg hopper du aktivt fra sektion til sektion. Indtil du enten kommer i mål eller kommer galt afsted og må starte forfra.

På engelsk kaldes genren *gamebooks* eller *Choose your own adventure books* efter den indflydelsesrige serie af samme navn, som er blevet udgivet siden 1976. Genren opnåede i størstedelen af verden stor popularitet op igennem 1980'erne, men i løbet af 1990'erne aftog produktionen, da valgbaserede historier flyttede over i andre medier. Særligt computerspil.

I dansk sammenhæng kaldes en del af DU ER SELV HOVEDPERSONEN-bøger også for **rollespilsbøger**. Her til lands var *Sværd og trolddom*-serien den mest udbredte. I bøgerne begiver man sig ud på eventyr med et våben, en rygsæk og en form for valuta. Ofte i et middelalderligt fantasyunivers, men to bøger i serien foregår i et science fiction-univers og en enkelt i samtiden, dvs. 1980'erne. På dansk er der 28 stk. i serien inklusiv *Sagaen om den magiske krone*, som består af fire bøger. Endvidere kan nævnes serier som *Magt og magi*, *Advanced*

Dungeons & Dragons Solo-eventyr, *Mørke magter* og *Ridder & Troldmand* fra samme periode. Alle de nævnte er rollespilsbaserede. Dvs. at du ofte skal nedskrive, hvad du har fundet, hvor meget livskraft du har tilbage, og du skal typisk bruge en terning til at slå om, hvordan en kamp eller en farlig situation ender.

Genren har dog også bevæget sig i andre retninger som **gyserhistorier** (fx *Ridderens Grav*), **historiske fortællinger** (i serien *Kan du overleve i en tidsalder*), **den vilde virkelighed** (*Dingo Duel*-serien og *Bern Børneridder*), med udgangspunkt i et **Disney-univers** (*Kim Possible*-serien), **kærlighed og ungdomsliv** (*Sisse & Simone*-serien), som **tegneserie** af bl.a. Freddy Milton og som **billedbøger** (fx *Jagten på det forsvundne rumskib*).

På de følgende sider kan I læse om den nye eller nyere generation af DU ER SELV HOVEDPERSONEN-bøger. De fleste er udgivet inden for de seneste to-tre år, mens enkelte er nogle år ældre. Genren er nemlig blevet populær igen – og husk I kan altid få nogle af klassikerne nævnt ovenfor på biblioteket.

God fornøjelse!

Action

THiLO og Juul Adam Petry
Cold Blood Cooper-serien

Slaget om Dark Dagalur & Flugten fra Faded Factory

10-14 år

Elsker du at spille computer? Og elsker du måske tilmed Fortnite? THiLO og Petry har valgt at kombinere du er selv hovedpersonen med Fortnite Battle Royale. Der er tale om hæsbælende missioner, hvor du er "cool, mega cool," Cold Blood Cooper. Du er så langt fra noob, som man kan være, og du har kun to regler: "1: Overlev, indtil det er slut, 2: Se regel nummer 1."



Simon Chapman

Du vælger selv om du vil leve eller dø-serien

Virus, Junglestyrt, Fangeflugt & Invasion fra rummet

10- 14 år

Der er fart over feltet i Chapmans du er selv hovedpersonen-serie. Du er en ny hovedperson i alle fire bøger, men fælles for dem alle er, at du absolut ikke er uden evner. Du er faktisk temmelig dygtig til det meste – men det er også afgørende for i alle fire står du i farlige situationer. Situationer, du skal løse her og nu, og der kommer mange flere, hvor du bliver nødt til at vælge rigtigt.

Steve Barlow og Steve Skidmore

Helt-serien, Helt legender & Helt: Mission Tyranno

9-12 år

Barlow og Skidmore – The Two Steves – har arbejdet sammen siden 1990'erne. De har udgivet en lang række du er selv hovedpersonen-bøger. Det er blevet til 22 bøger på dansk i Helt-serien, hvoraf de 4 er en samlet fortælling, hvor du skal redde verden fra den onde stjerneherker Tyranno, og to omhandler legenderne Herkules og Robin Hood. I bøgerne kan du være alt fra drageridder til havfrue til ninja eller en legende. Fælles for dem alle er, at du er helten, som afgør din egen skæbne.

Gys & Spænding

Nick Clausen
Spøgeseshvisker: Du er helten

9-12 år, lix 22

Du er spøgeseshvisker, og du kan hjælpe eller tvinge spøgelser videre. Hvis ikke det i sig selv er uhyggeligt nok, så bliver du i denne historie tilmed kaldt ud for at uddrive spøgelser, der hjemsøger en nedlagt skole. Det er farlig opgave, og der skal vælges rigtigt, hvis ikke du selv skal ende blandt de døde.

Bjarke Schjødt Larsen
Dr. Krank

8-12 år, lix 13

Du er blevet taget til fange af Dr. Krank, som er kendt for at lave grusomme forsøg på børn. Du er altså den vanvittige doktors næste offer. Med mindre du kan slippe væk, før det er for sent. Du må tage nogle nervepirrende valg, hvis ikke du skal fanges igen.

Steve Barlow og Steve Skidmore
iHorror-serien

Zombiejæger, Vampyrjæger, Varulvejæger & Dæmonjæger

10-13 år

Nu bliver det blodigt. The Two Steves har også lavet en serie, hvor du er jæger af farlige monstre. Du beskytter verden mod overnaturlige rædsler i alle afskygninger. Bøgerne er til dig, der synes, at gys, action, splatter, våben og kampscener er fantastiske. Særligt når det hele er samlet. Vil du blive sejrherre mod de overnaturlige væsner, der lurder derude?



Dorte Schou
Kloakkens forbandelse

10-12 år, lix 19

Du er William, eller bare Vild, som din bedste ven, Felix, kalder dig. Det starter uheldigt. Dit skateboardhjul er faldet ned i kloakken, og det skal da hentes. Kloakken viser sig at være en underverden med navne fra den græske mytologi – og der hviler en forbandelse dernede, som kun du og Felix kan ophæve. Bogen har elementer af fantasy, spænding og gys.

Kit A. Rasmussen
Farlig togtur

10-12 år, lix 12

Det behøver ikke være overnaturligt for at være farligt eller uhyggeligt. Det hele starter med, at klokken er mange, og du er sent på den, da du skal nå et tog – men der er en morder på fri fod. Et pigeliv er blevet fundet. Tømt for blod. Spørgsmålet er, hvem der bliver det næste offer. Måske bliver det dig? Spænding fra start til slut – og man har lyst til at få alle afslutninger med.

Daniel Zimakoff
Privatdetektiv

10-12 år, lix 20

Linus har sådan lidt for sjov besluttet sig for at blive privatdetektiv med bureau i forældrenes campingvogn – og karrieren skydes i gang med det samme. Stellas mor er forsvundet – og så alligevel ikke. Hende derhjemme er i hvert fald ikke rigtig. Det lyder alt sammen mystisk. Du bestemmer, om Linus skal tage sagen – og om han i tilfælde opklarer den.



Kenneth Bøgh Andersen
Den sidste dag?

13-16 år

Du er selv hovedpersonen-bogen til den, som gerne vil have en udfordring. Kenneth Bøgh Andersen har lavet en bog, hvor valget er dit, men næsten uanset, hvad du gør, så er der farer på færde. Selv på sådan en helt almindelig hverdag, som danner udgangspunkt for historien. Du skal ikke regne med at gennemføre i første forsøg.



Hverdag

Dorte Schou
Bøgerne om Alma

Fest i klubben, Helt gratis! & For vildt! – hvad har du tænkt dig?

9-11 år, henholdsvis lix 16, 19 og 17

Vi kender det alle. Vi bliver grebet af situationen og farer afsted. Det kan være svært at stoppe – og nogle gange ender det galt. I Dorte Schous tre bøger om Alma er du hovedpersonen, og du kommer til tider ud, hvor du ikke kan bunde. Både over for Mille, din bedste veninde, de andre i klassen og ikke mindst Sandra, den populære pige, som får alt foræret. Synes du i hvert fald. Du vil helt sikkert kunne genkende dilemmaerne, men kan du også rode dig ud af dem?

Sabine Lemire og Rasmus Bregnhøj
Mira på lejrskole

9-12 år

Et skønt gensyn med Mira, som vi kender fra de fire graphic novels af Lemire og Bregnhøj. I denne bog er det dog dig, der skal beslutte, hvordan Miras lejrskoletur skal udvikle sig. Der skal foretages mange valg, når man sådan er afsted med klassen – og dem må du træffe. Får Mira måske en ny veninde? Måske en kæreste? Eller kommer hun galt afsted? Du bestemmer.

Lars Bøgeholt Pedersen
Victor-serien
På holdet, Driblekongen & Talentet

9-12 år

Du er Victor. "V for Victory!" Lars Bøgeholt Pedersen har lavet en du er selv hovedpersonen-serie, der vil ramme plet hos alle fodboldglade børn. Victor har talent. Det er der ingen tvivl om – men talent er ikke altid nok til at komme til tops i fodboldverdenen. Du må træffe de rigtige valg. Selvom det til tider kan virke uretfærdigt, unødvendigt og kedeligt.



Mystik & Gæder

Magnus Myst

Den lille onde bog & Den lille onde bog 2. Nu endnu farligere

10-13 år

Magnus Mysts bøger om Den lille onde bog er gode eksempler på hyggelig uhygge. Den lille onde bog er jeg-person, mens du som læser af bogen er du-person, og så er der i begge bøger en tredje, som følger med rundt. Det er rent faktisk bogen, der bestemmer handlingen, mens du må klare gæder undervejs for at få alle fortællingerne med.

Kit A. Rasmussen

Matemystik i laboratoriet & En matemagisk verden

Den første: (10-14 år, lix 16); den anden: (7-10 år, lix 9)

De to gådebøger af Kit A. Rasmussen er til to forskellige aldersgrupper, men de er bygget op på samme vis. Nemlig, at du skal løse gæder for at drive historien frem. I En matemagisk verden må du drage ind i kaninen Ninja Ninus' verden, der både er matemagisk og "matemærkelig". Gæderne i Matemystik i laboratoriet er sværere, men der er spænding og mystik for alle pengene, og man bliver utvivlsomt klogere undervejs.



Steve Barlow og Steve Skidmore

Krimistyrken-serien

Det russiske guld, Kranieøen, Terror & Tigerens hule

9-12 år

The Two Steves har også ladet krimigenren sammensmelte med du er selv hovedpersonen, hvilket absolut giver god mening. I serien på fire bøger, der kan læses uafhængigt af hinanden, er du leder af en specialenhed hos kriminalpolitiet. Sagen er enkel: DU skal løse kriminalgæderne ved at træffe de rette valg på baggrund af beviser, gæder og koder. Gennemfører du, hvilket jo aldrig er sikkert, får du tilmed en agent-karakter. Er du en "førsteklasses krimistyrke-efterforsker"?

Dan Green og Timothy Chapman

Du er helten-serien

Forsvundet i rummet, Middelalderkaos,
Minotaurens labyrint & Den hemmelige opskrift

8-12 år

Green og Chapman står hver især bag to af bøgerne i Du er helten-serien. Historierne drives frem ved, at du som læser besvarer spørgsmål korrekt. Svarer man ikke korrekt, får man en forklaring og kan bagefter fortsætte, hvor man slap. Spørgsmålene følger emne og handling, så du kan blive klogere på såvel astronomi, middelalderen, oldtidens Grækenland som kemi og naturvidenskab.



Billedbøger

Sébastien Pelon og Mathilde Ray

Det er mig, der er helten! Prinsessen & ridderen

For højtlesning, 4-7 år

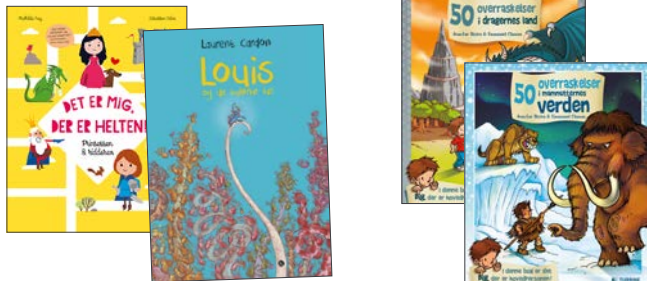
Du vælger selv, om du vil være prinsessen eller ridderen. Fortællingens prinsesse og ridder kan godt lide hinanden, men det er op til dig, om de skal ende sammen eller finde en anden skæbne. Fortællingen er en lang rejse i billeder og lidt tekst, hvor mange valg skal tages i en verden med troldmænd, drager, banditter og naturligvis muligheden for det halve kongerige – og det er dig, der er helten!

Laurent Cardon

Louis og de kulørte lus

For højtlesning, 4-8 år

Historien om lusen Louis, der elsker at høre om eventyr og fremmede verdener. Særligt historier, der foregår i farvet hår. Du vælger Louis' rejse ud i den store verden, hvor der vrimer med kulørt hår og kulørte lus. Det er en eventyrlig rejse, som naturligvis også inkluderer farer som shampoo og trimmere, men hvad Louis møder, er op til dig.



Jean-Luc Bizien

Junglen med de 100 fælder, Skolen for de 100 stjerner & Huset med de 100 vampyrer

De to første: For højtlesning, 6-10 år ; den tredje: For højtlesning, 8-11 år

I de tre billedbøger skal du træffe afgørende valg undervejs samt klare små opgaver. I den første vælger du for et søskendepar, der drager ud på en farefuld færd i junglen for at finde deres forsvundne ven, mens du som Alberte i den næste skal træffe de rette valg til en audition. I den tredje, der inddrager nok uhygge til, at det ikke er for de yngste, er du Sofus, som skal finde sin lillebror, der er blevet bortført af en vampyr. Billederne er den bærende del af historien og vil glæde mange læsere. Både som højtlesning og selvlesning.

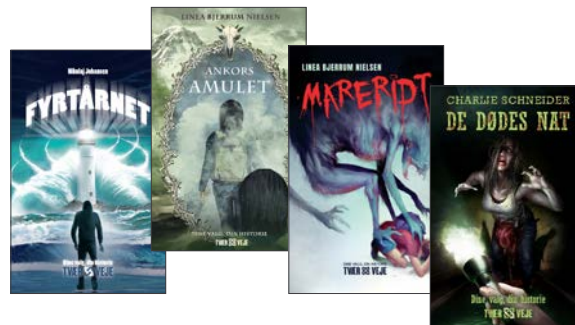
Jean-Luc Bizien

De 50 overraskelser-serien

Brandmændene og de 50 overraskelser,
50 overraskelser i dinosaurernes verden,
50 overraskelser under havet, 50 overraskelser i dragernes land
& 50 overraskelser i mammuternes land

For højtlesning, 5-8 år

Serien af Bizien ligner måske mere 'gå på opdagelse'-bøger end 'du er selv hovedpersonen'-bøger – men begge elementer er til stede i bøgerne. Du skal som læser finde ting og vej på siderne og klare små opgaver. Samtidig skal du også foretage valg og vælge din vej. Der er eventyr for alle pengene, og man bliver underholdt samtidig med, at man skal tænke logisk og iagttage. Tegningerne understøtter både historier og opgaver, og de fleste i målgruppen vil afgjort finde dem fængende.



Rollespilsbøger – Tværveje-serien

Nikolaj Johansen: **Fyrtårnet** 12-16 år

Linea Bjerrum Nielsen: **Ankors amulet** 12-16 år

Linea Bjerrum Nielsen: **Mareridt** 12-16 år

Charlie Schneider: **De dødes nat** 14-16 år

Tværveje-serien er et gensyn med genrens rødder. Læseren skal udstyre sig med papir, noget at skrive med samt ikke mindst en 20-sidet terning (kan også hentes som app). Det er gysergenren, det fantastiske, spil og du er selv hovedpersonen, der forenes, som kun rollespilsbøger kan. Bøgerne kræver noget af deres læsere, og de er også i den uhyggelige ende af skalaen. Særligt De dødes nat af Charlie Schneider. Fyrtårnet kan anbefales som den lidt bløde start på genren. Med Ankors amulet som nummer 2.