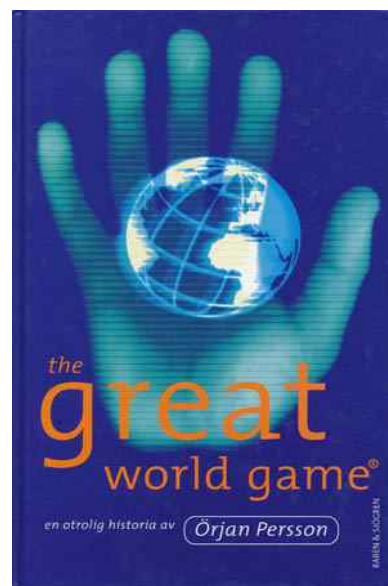


The Great World Game (173 sidor)

Rabén & Sjögren, 1998

På Tobias dator dyker ett nytt VR-spel upp. Han provar det och befinner sig plötsligt inne i en borg. Mycket av det som händer känner han igen från andra datorspel, men det här är annorlunda. Fler och fler ungdomar kommer in i spelet och de försöker att överlista och lura varann för att vinna. Men ingenting fungerar. Reglerna stämmer inte med de vanliga och snart upptäcker Tobias och hans få överlevande spelkompisar att vägen tillbaka till den normala verkligheten inte är så enkel som de först trott. Så småningom hittar de spelkonstruktören, en indisk vetenskapsman som inte har en aning om hur de ska komma ut ur spelet. Det är inte färdigt ännu.



Omslag: Patrik Lindvall

Recensioner:

The Great World Game är en mycket intressant bok som föder spännande frågetecken om fiktion, verklighet, miljöhot och om vad det innebär att vara en god människa. Författaren lyckas dessutom i stort hålla samman romanens diktade värld och de parallella historier som han berättar.

Örjan Persson har en förmåga att förvåna och förbrylla närhelst han publicerar sig, trots att han skriver om aktuella ämnen.

Jan Hansson, Svenska Dagbladet

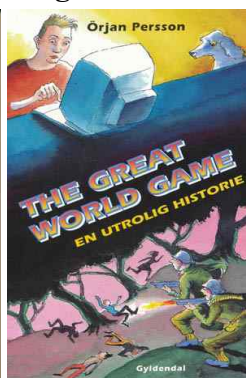
Örjan Persson är en författare som alltid väcker ett engagemang i sina böcker. Han har haft djur och miljö som underliggande tema i de senaste. Med The Great World Game ställer han frågan: Hur påverkas man av våldsspel?

Blekinge Läns Tidning

Pocket och översättningar:



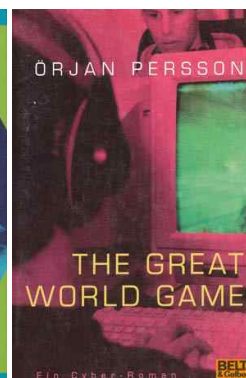
Svensk pocket
Pandang (R&S) 2002.
Omslag: Jakob
Westman



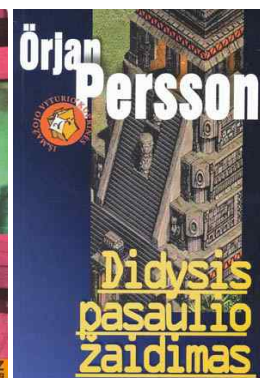
Gyldendal, Danmark
1999.
Omslag: Lilian
Brøgger



roman roman roman roman roman roman
Van Goor, Holland
2001. Omslag: Steef
Liefting



Beltz & Gelberg,
Tyskland 2001.
Omslag: Max Bartholl



Mažasis Vyturys,
Litauen 2001.