

Η ΑΠΕΙΛΗ ΤΟΥ ΥΗ-GI-OH



Συγγραφέας:

Παπαδημητρακόπουλος Κωνσταντίνος

Κωδικός προϊόντος: 00134

Διαθεσιμότητα: Υπάρχει απόθεμα

Τιμή: 3.20€

Σύντομη Περιγραφή

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με κάρτες (όπως τη γνωστή μας τράπουλα), ειδικό για τα παιδιά, το οποίο θέλει απολύτως να «κερδίσει» και να γίνει «μόδα» όπως τα Πόκεμον στις προτιμήσεις τους και να δημιουργήσει «ρεύμα» όπως ο Χάρι Πότερ στα ενδιαφέροντά τους!

Περιγραφή

Πρόκειται για ένα παιχνίδι με κάρτες (όπως τη γνωστή μας τράπουλα), ειδικό για τα παιδιά, το οποίο θέλει απολύτως να «κερδίσει» και να γίνει «μόδα» όπως τα Πόκεμον στις προτιμήσεις τους και να δημιουργήσει «ρεύμα» όπως ο Χάρι Πότερ στα ενδιαφέροντά τους!

Τα παιχνίδια αυτά, γνωστά -στο εξωτερικό κυρίως- και ως «παιχνίδια ρόλων», είναι κατάφορτα απ' τις «ιδέες» του αποκρυφισμού, της μαγείας, της «Νέας Εποχής» ως και του σατανισμού ακόμη!

Στο βιβλίο αυτό, γίνεται πλήρης κι αποκαλυπτική παρουσίαση, όλων εκείνων των συμβόλων και μηνυμάτων τους, που έχει αναλάβει να προωθήσει το παιχνίδι αυτό στα παιδιά!

Η όλη ανάλυση δε, είναι στα σίγουρα γλαφυρή, πρωτότυπη κι ενδιαφέρουσα, ώστε να μπορεί να κατατοπίσει και τον πλέον

απαιτητικό αναγνώστη, για το τι επιχειρούν να περάσουν σε βάρος του παιδιού μέσα από πράγματα που τόσο πολύ το θέλγουν και το συγκινούν, όπως το παιχνίδι του.

Περιεχόμενα

Πρόλογος

Περί τίνος ακριβώς πρόκειται;

1. Η ιστορία, η δομή και η απήχηση του Yu-Gi-Oh
2. Η προώθησή του από τεράστιες πολυεθνικές
3. Οι μικρές ηλικίες στις οποίες απευθύνεται

Για να κατανοηθεί το περιεχόμενό του

1. Τι είναι τα «παιχνίδια [φανταστικών] ρόλων»
2. Συγκεκριμένα παραδείγματα
 - α. Οι κάρτες «Ταρώ»
 - β. Οι κάρτες «Magic»
 - γ. Το «Dungeons and Dragons»
3. Γιατί αναφέρονται στην Αρχαία Αίγυπτο;

Το περιεχόμενο του Yu-Gi-Oh αναλυτικά

1. Είναι αποκρυφιστικό παιχνίδι με κάρτες!
 - α. Η αποκρυφιστική του «ιστορία»!
 - β. Το αποκρυφιστικό του σενάριο!
 - γ. Η έμφαση που δίνεται στην αποκρυφιστική τράπουλα!
2. Τα είδη των καρτών που χρησιμοποιεί

α. Οι κάρτες «Πλασμάτων»-Τεράτων! (Monster Cards)

β. Οι κάρτες «Μαγείας» (Magic Cards)

3. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού...

α. Γίνεται επίκληση των τεράτων-δαιμόνων!

β. Ο παίκτης καταφεύγει στους ισχυρότερους δαίμονες για να νικήσει!

γ. Αισθάνεται να «ελέγχει» τα τέρατα-δαίμονες και τις δυνάμεις τους!

δ. Χρησιμοποιούνται πρακτικές της μαγείας, του πνευματισμού, κ.λπ.!

ε. Εμφανίζεται πλήθος αποκρυφιστικών συμβόλων!

στ. Δημιουργείται η εντύπωση των «καλών» και των «κακών» παικτών-μάγων!

Που αποβλέπουν;

Κι εμείς τι κάνουμε;

Επίλογος