

Międzynarodowy Dzień Gier Książkowych

Dzisiaj obchodzimy Międzynarodowy Dzień Gier Książkowych. A czy Wy wiecie, czym one faktycznie są?

Gry książkowe to nic innego jak nielinearna fabuła – to Wy decydujecie, w jaki sposób potoczy się fabuła i jakie ostatecznie zakończenie spotka naszego bohatera! To także książki, które zmuszają do rozwiązywania zagadek, przechodzenia przez kolejne strony, aż nie dotrzemy do końca.

Wiedzieliście, że w naszej bibliotece też znajdziecie takie książki? Jeśli nie, to spieszymy z pomocą i prezentujemy Wam ich listę. Możecie już dziś rezerwować je przez katalog online lub osobiście wypożyczyć już od poniedziałku! ☐

? “Gra w klasy” Julio Cortazar (tę książkę możecie czytać, w jakiej tylko chcecie kolejności – od początku, od środka, od końca, a za każdym razem odczytacie ją na zupełnie inny sposób)

? “Wybór damy” Kitty Curran (to interaktywny romans, w którym my podejmujemy decyzje za bohaterkę, przechodząc do poszczególnych fragmentów. Uwaga: w tej książce występuje kilka zakończeń i to tylko od naszych decyzji zależy, na jakie trafimy)

? “Wilkołak 2D-Moon” (to fantastyczny komiks zarówno dla młodszych, jak i starszych czytelników, w którym wcielamy się w postać wilkołaka uciekającego przed łowcą. Niektórych wątków nie odkrywamy, dokonując takich, a nie innych decyzji)

? “Porwanie” (Komiks 16+, tu wcielamy się w postać ojca, który poszukuje swojej porwanej córki. Sami określamy, ile siły, zręczności i determinacji będzie miała nasza postać, a cechy te zdecydowanie wpłyną na to, jak potoczy się akcja. W tej

książce ma również znaczenie czas, a raczej to, ile go pozostało. Czy uda się uratować porwaną córkę?)

?"Dziennik. Wyprawa 1907" (To książka logiczna, do której potrzebujemy właśnie tego egzemplarza oraz smartfona, na którym będziemy sprawdzać poprawność naszych odpowiedzi. Zanurz się w zagadkach dziennika pokładowego z wyprawy morskiej z 1907 roku i odkryj jego tajemnice)