



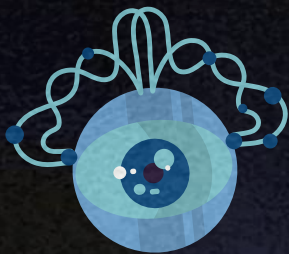
ЧИТАЙ И ИГРАЙ

КНИГИ ПО ВИДЕОИГРАМ

ИГРЫ В КУЛЬТУРЕ

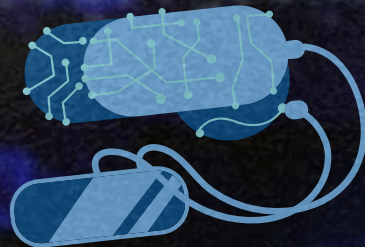
Видеоигры – явление молодое, если сравнивать его с кино, музыкой или литературой. С момента своего первого появления на прилавках магазинов они проделали путь от простого увлечения в целую индустрию.

Не стоит удивляться тому, что игры стали выходить за собственные пределы, проникая в более традиционные сферы культуры: музыканты участвуют в записи саундтрека к проекту, сценаристы и режиссеры предпринимают попытки адаптировать сюжеты известных игр для больших экранов, а популярные актеры участвуют в разработке в качестве моделей для персонажей.



ЧТО С КНИГАМИ?

Сегодня игровые франшизы обзаводятся сопутствующими «товарами», в том числе — литературой. Они выполняют простые задачи: расширение вселенной, реклама и охват новой аудитории.

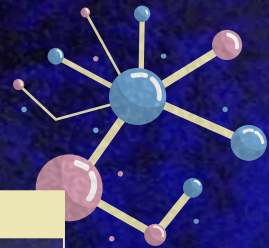


The background is a dark, textured surface with a central figure that appears to be a person or a statue, possibly a religious or historical figure, rendered in a glitched, digital style. The figure is surrounded by vibrant, multi-colored light trails in shades of blue, purple, and red, creating a sense of motion and digital corruption. At the bottom center, the words "VIRUS DETECTED" are written in a bold, white, pixelated font, with horizontal lines of color passing through the letters, further emphasizing the digital theme. The overall aesthetic is reminiscent of a corrupted digital interface or a glitch art piece.

**ОТ ТЕОРИИ К
ХУДОЖЕСТВЕННОЙ
ЛИТЕРАТУРЕ**

**VIRUS
DETECTED**

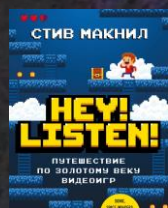
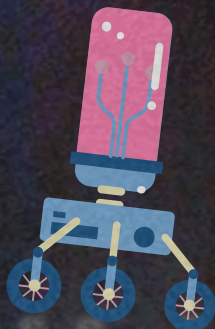
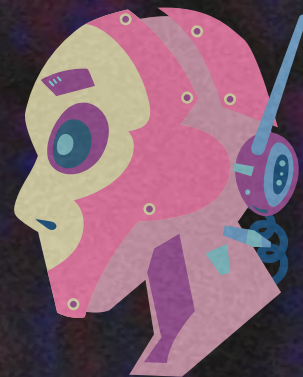
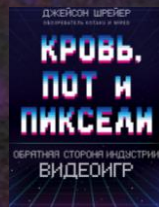
«Видеоигры ходят по тонкому лезвию
между искусством и технологиями»



КНИГИ О ВИДЕОИГРАХ

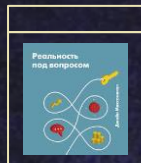
КРОВЬ, ПОТ И ПИКСЕЛИ

КНИГА ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ОТ
ЖУРНАЛИСТА ДЖЕЙСОНА ШРАЙЕРА



HEY! LISTEN!

КНИГА О ЗОЛОТОМ ВЕКЕ ИНДУСТРИИ
ВИДЕОИГР



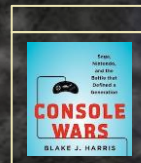
РЕАЛЬНОСТЬ ПОД ВОПРОСОМ

Книга, о том, как игры умеют мотивировать людей на поиск решений



КОДЗИМА – ГЕНИЙ

Как из любителя кино Кодзима превратился в икону геймдизайна



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Подробная история развития консольного рынка и борьбы за пользователей



МАСТЕРА ГЕЙМДИЗАЙНА

Книга про известных геймдизайнеров и их закулисной жизни разработчиков игр.

СЕРИЯ: ВСЕПЕННАЯ ИГР

Издательская серия романов ЭКСМО, включающая истории по множеству компьютерных игр: Warcraft, The Elder Scrolls, God of War, Diablo и др.



СЕРИЯ: DRAGON AGE

«Dragon Age» - популярная компьютерная игра в жанре темного фэнтези. Серия книг включает: «Призыв», «Маска призрака», «Империя Масок» и др.



СЕРИЯ: MASS EFFECT

«Mass Effect» — фантастическая ролевая игра с элементами экшена. Серия романов включает: «Открытие», «Восхождение», «Возмездие», «Обман» и др.



СЕРИЯ: DUNGEONS & DRAGONS

FORGOTTEN REALMS



По этой вселенной настольных игр выходит такая художественная литература, как «Темный Эльф», «Эльминстер», «Аватары», «Война Паучьей Королевы» и другие.

DRAGONLANCE



Хикман и Уэйс, авторы настольной игры «Драконье Копье», написали множество романов в стиле фэнтези, связанных с этим миром: «Герои», «Хроники Рейстлина» и другие

● ● ● АВТОР – ПЕСИНА С., СОТРУДНИК ЗАПА ЛИТЕРАТУРЫ НА ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКАХ

СПАСИБО ЗА

ВНИМАНИЕ

