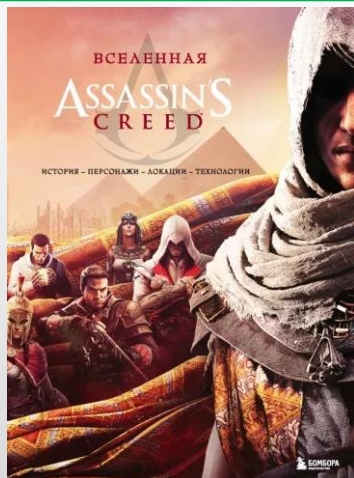


**Вселенная Assassin's Creed. Истории, персонажи, локации, технологии / перевод с французского М. А. Райтмана. - Москва : Эксмо, 2023. - 263 с. : фот. цв., цв. ил. - (Легендарные компьютерные игры. Энциклопедии и артбуки). - ISBN 978-5-04-102877-0 (в пер.) - Текст : непосредственный.**



Эта книга - уникальный путеводитель по вселенной Assassin's Creed. В ней раскрывается полная история и неизвестные детали противостояния ассасинов и тамплиеров. Вас ждет рассказ о ключевых персонажах, локациях, технологиях и сеттинге легендарной франшизы Ubisoft. "Вселенная Assassin's Creed" - важное звено, связывающее все части этой огромной вселенной воедино.

GameDev. Индустрия видеоигр : информационный буклет / МАУК «ЦБС муниципального образования город Новотроицк» ; Модельная библиотека семейного чтения ; составитель Т. Л. Смирнова. – Новотроицк, 2024. – 2 с. – Текст : непосредственный.

МАУК «ЦБС  
муниципального  
образования город  
Новотроицк»  
Модельная библиотека  
семейного чтения

ТЕЛЕФОН ДЛЯ СПРАВОК:

62-22-11

УЛ. УРАЛЬСКАЯ, 23 «А»

МАУК «ЦБС муниципального образования город Новотроицк»

Модельная библиотека  
семейного чтения

# GameDev

## индустрия видеоигр



ЗНАНИЯ БЕЗ ГРАНИЦ

**Брайант, Роберт Дентон.**

**Убейте дракона! Как писать блестящие сценарии для видеоигр / Р. Д. Брайант, К. Джильо ; перевод с английского О. И. Перфильевой. - Москва : Эксмо , 2022. - 256 с. - (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн). - ISBN 978-5-04-157822-0 (в пер.). - Текст : непосредственный.**



Авторы подробно объясняют механику успешных игровых продуктов, знакомят читателей с их сюжетами и на конкретных примерах показывают, как писать сценарии, которые понравятся всем.

**Шрейер, Дж.**

**Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Дж. Шрейер ; перевод с английского А. Д. Голубевой. - 2-е издание. - Москва : Эксмо , 2021. - 383 с. - ISBN 978-5-04-102597-7. - Текст : непосредственный.**



Лучшая книга об игровой индустрии от известного журналиста Джейсона Шрейера. Он собрал сотни уникальных и захватывающих историй создания лучших видеоигр десятилетия, рассказанных ему самими создателями. Получилась жизненная и нетривиальная книга о том, что стоит за каждой культовой игрой современности.

**Кодзима, Хидео.**

**Гены гения : книги, музыка, фильмы : эссе / Х. Кодзима ; перевод с японского М. Бережных. - Москва ; Санкт-Петербург ; Екатеринбург : Питер, 2021. - 320 с. - (Игровая индустрия. Комиксы. Geek-культура). - ISBN 978-5-00116-536-1 . - Текст : непосредственный.**



Это сборник эссе Кодзимы, посвященных книгам и фильмам, которые сформировали его как личность и дали ему творческую энергию для создания шедевров геймдизайна.

**ЦИТАТА ИЗ КНИГИ:**

**«В том, чтобы пройти путь вместе с героем фильма или книги, есть определённый смысл. Так мы получаем возможность отправиться в прошлое или будущее, оказаться в теле человека другого пола и этнической принадлежности. Да, мы читаем книгу в одиночку, но в то же время делим эту интересную историю с множеством других незнакомых нам людей. Ты один, но не одинок. Это чувство помогает мне с детства..»**

**Курсье, Николая.**

**Создание трилогии BioShock. От Восторга до Колумбии / Н. Курсье ; перевод с французского В. П. Колесниченко. - Москва : Эксмо , 2023. - 336 с. - (Легендарные компьютерные игры). - ISBN 978-5-04-112434-2 (в пер.). - - Текст : непосредственный.**

Всего за три игры сага BioShock заняла особое место в сердцах игроков. Она может похвастаться проработанными и совершенно уникальными персонажами и мирами. Действие первых двух частей происходит в подводном городе Восторг, где игрок погружается в стиль ар-деко и атмосферу 1950-х годов. Третья часть, BioShock Infinite, переносит вас в 1912 год и приглашает исследовать небесный город Колумбия в сеттинге стимпанка.

В книге вас ждет:

- рассуждение об источниках вдохновения создателя серии Кена Левина;
- исследование уникального геймплея и механик;
- подробности разработки игр франшизы от идеи до выпуска;
- глубокий анализ сюжета, тем и персонажей каждой части.

