

0+

МАУК «Централизованная библиотечная система г. Орска»
Центральная городская библиотека им. Горького

КОНЕЦ, ИГРЫ

Орск

Виртуальная выставка

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Бывает, что, перевернув последнюю страницу, читатель хочет оказаться на месте главного героя и, так сказать, на себе испытать все приключения и лучше узнать мир, в котором всё происходило. Поэтому игра, вышедшая по любимившейся книге или даже серии, равна сбывшейся мечте.

И наоборот – игра потрясает воображение как историей, так и персонажами, о которых хочется узнать больше, и тут на выручку приходят писатели, создающие новеллизации, раскрывающие героев и сюжет с новых, порой неожиданных сторон!

Представляем вашему вниманию виртуальную выставку «**Конец игры**», где представлены книги, по которым создавались игры и книги, которые создавались по играм.

СОДЕРЖАНИЕ:

РАЗДЕЛ 1:
ОТ КНИГИ К ИГРЕ

РАЗДЕЛ 2:
ОТ ИГРЫ К КНИГЕ

РАЗДЕЛ 3:
ОТ КНИГИ К ИГРЕ И СНОВА К КНИГЕ

Уважаемые читатели!
Вы можете переместиться в любой раздел, кликнув курсором по названию. После вы сумеете вернуться на эту страницу с помощью кнопки «К СОДЕРЖАНИЮ».

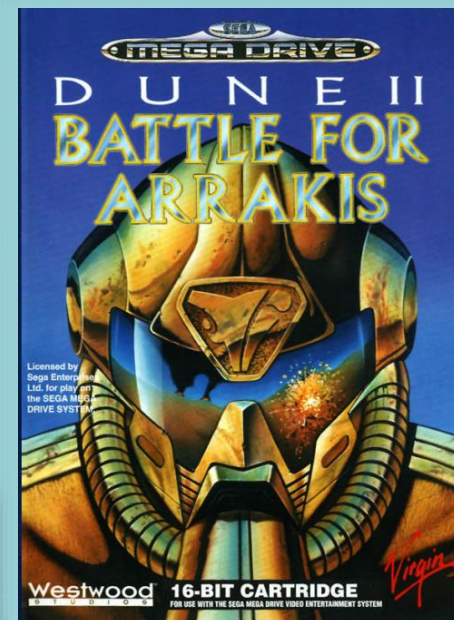
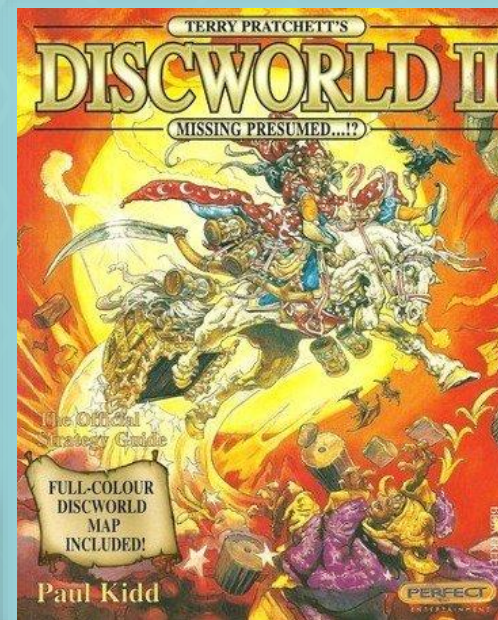
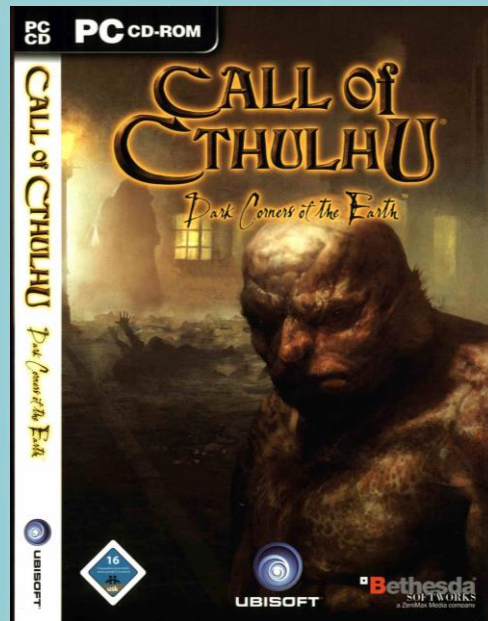
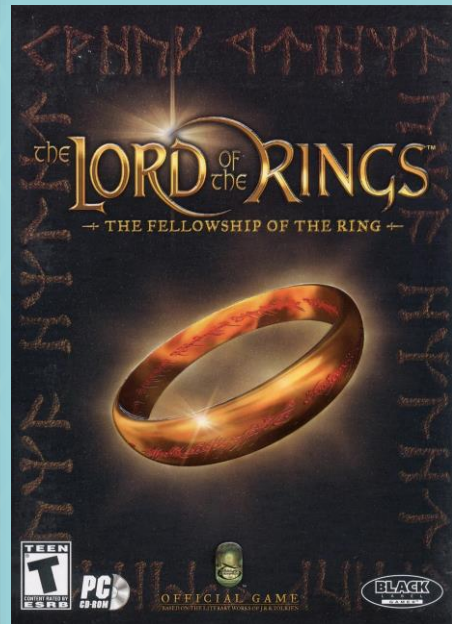
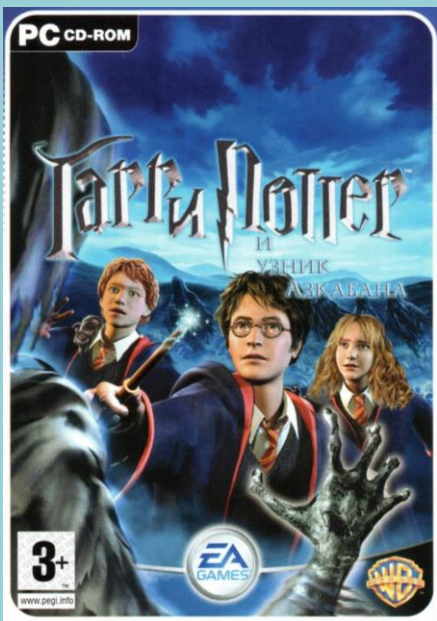
[К содержанию](#)

ОТ КНИГИ К ИГРЕ

Многие молодые люди, избалованные экранизациями различных произведений говорят: «Зачем мне читать книгу, если я могу пройти игру или посмотреть фильм, это ведь одно и то же!». По-своему они правы, но большая часть игроков или зрителей в итоге берёт в руки книгу, потому что ни в одну игру и ни в один фильм физически невозможно уместить всё, что хотел сказать автор сложного и многопланового, по-настоящему увлекательного произведения. Что-то обязательно останется «за кадром».

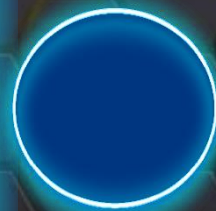
Предлагаем познакомиться с некоторыми книгами, чьи сюжеты легли в основу широко известных игр.

[К содержанию](#)



Кликнув курсором по обложке компьютерной игры, вы перейдёте к описанию книги-первоисточника.

Вы сможете вернуться на эту страницу, кликнув по синей кнопке.



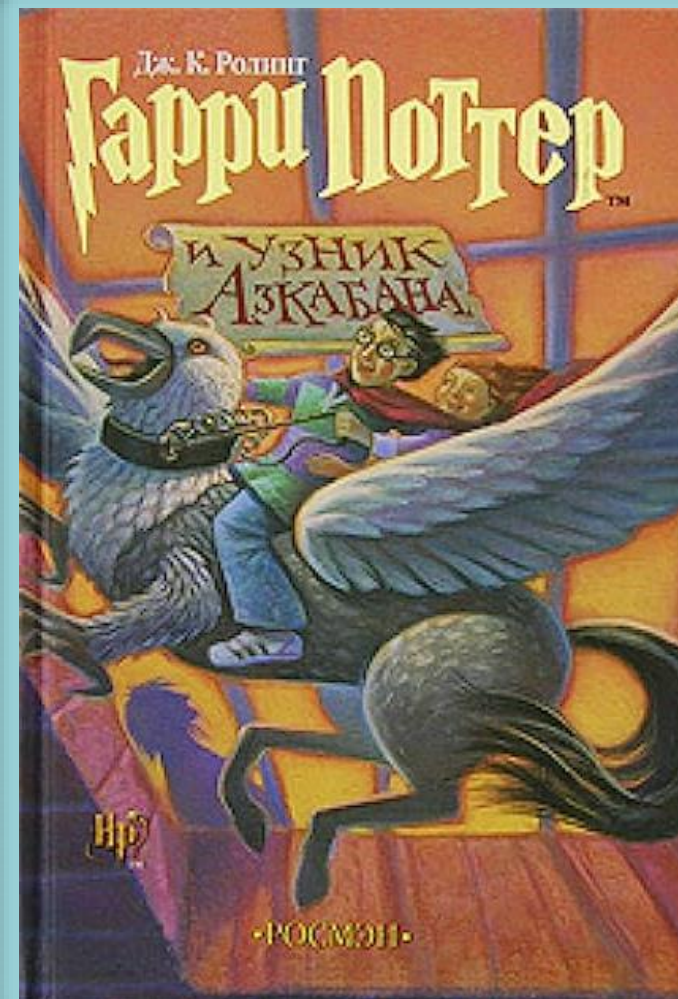
[К содержанию](#)

Ролинг, Д. К. Гарри Поттер и философский камень : роман : [6+] / Джоан Ролинг. - Москва : РОСМЭН, 2006. – 399 с. - Текст : непосредственный.

О Мальчике-который-выжил знают очень многие либо по фильмам, либо по книгам. Каждый из романов Джоан Ролинг описывает один год из жизни главного героя – мальчика-волшебника по имени Гарри Поттер и его борьбу с могущественным и опасным магом по имени Волан-де-Морт, старающимся поработить волшебный мир.

Общий тираж книг составил более 300 миллионов экземпляров — больше, чем у какой-либо другой серии детских книг.

Всего по серии было создано восемь игр, не считая игровых ответвлений, в которых можно дать отпор злодею от лица Гарри Поттера или просто «поучиться» в волшебной школе в своё удовольствие.



Толкин, Д. Р. Р. Властелин колец. Дружество Колец / Джон Рональд Руэл Толкин. – Москва : АСТ, 2004. – 570 с. – Текст : непосредственный.

Вселенная, созданная Джоном Рональдом Руэлом Толкином, – одна из самых продуманных, тщательно проработанных литературных вселенных, а потому миллионы людей по всему миру читали, читают и будут читать захватывающие истории об отважных хоббитах, могущественных волшебниках и безобразных орках.

Ценность творчества Толкина состоит в том, что именно благодаря ему жанр фэнтези сформировался именно в том виде, в котором его знают сегодня.

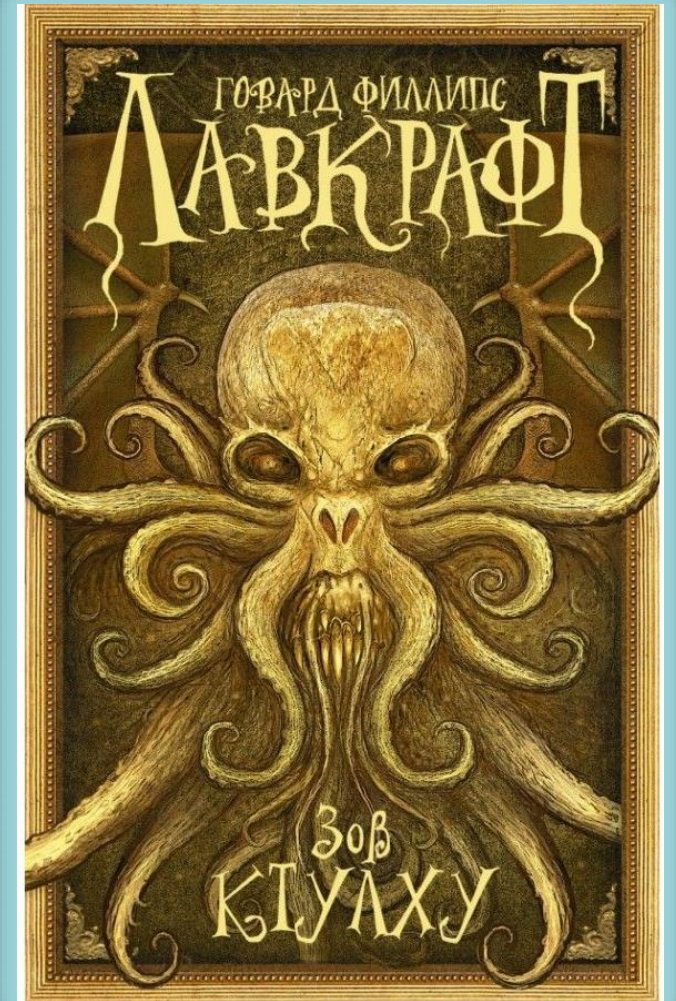
На основе трилогии создано немало игр, как сюжетно-ролевых, так и стратегических различных степеней сложности, где можно повоевать за Средиземье или пройти сюжет любимой части трилогии.



Лавкрафт, Г. Ф. Зов Ктулху / Говард Филипп Лавкрафт. – Москва : Эксмо ; Санкт-Петербург: Домино, 2011. – 704 с. – (Некрономикон. Миры Г. Лавкрафта). – Текст : непосредственный.

Рассказ «Зов Ктулху» был написан в 1926 году и стал новым словом в жанре ужасов. Благодаря ему появился «лавкрафтовский ужас», когда «героем» произведения были не только чудовища, преследующие героев, но и сама атмосфера гнетущего ужаса, от которого невозможно спрятаться. С этого же рассказа и началась обширная вселенная Лавкрафта, полная разнообразных чудовищ.

По вселенной Лавкрафта было создано более двадцати игр, как сюжетно-ролевых, так и логических, где можно ввязаться в неприятности, повстречать древних чудовищ и попытаться от них уйти живыми и в здравом уме.



Пратчетт, Т. Цвет волшебства : роман / Терри Пратчетт – Санкт-Петербург : Азбука-Терра, 1997. – 416 с. – Текст : непосредственный.

В Анк-Морпорк приезжает первый на Диске турист – Двацветок. Наивный, любопытный и с талантом не просто попадать в неприятности, а радостно бежать к ним со всех ног. Ему всё нравится и всё интересно. Сопровождать его выпадает Ринсвинду, самому невезучему и трусливому волшебнику этого мира, с проблемами по части колдовства, но с таким же талантом попадать в неприятности как у Двацветка, но без энтузиазма.

Всего по миру Терри Пратчетта было создано не больше пяти игр, вышли они в 90-х годах прошлого века и представляют собой увлекательные квесты по разным книгам.

Однако влияние Плоского мира столь велико, что в играх других компаний можно встретить отсылки к нему.

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ

ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА
The Colour of Magic

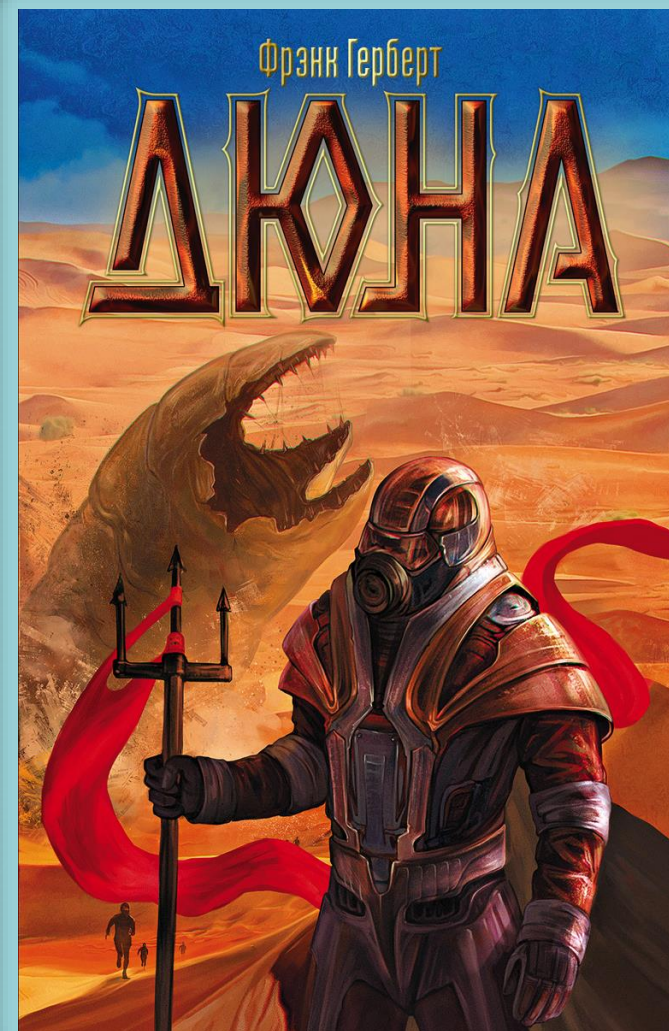


Герберт, Ф. Дюна : роман / Фрэнк Герберт. - Москва : АСТ, 2001. – 734 с. – (Золотая б-ка фантастики). – Текст : непосредственный.

Первые ассоциации с романом «Дюна» – это черви, спайс, пустынная планета. Но помимо этого в романе есть интриги, галактическая империя, Спаситель, экология и философия. И эти компоненты взаимосвязаны, так что если убрать один из них, история становится плоской и скучной, теряя всю многогранность.

Оттого и сложно этот цикл переносить в игры – обе студии, занимавшиеся созданием игр по Дюне, закрылись вскоре после выпуска своих детищ.

Тем не менее такие шедевры, как Dune, Dune II и Dune 2000 навсегда запомнились заставшим их геймерам и внесли огромный вклад не только в историю жанра стратегий, но и во всю индустрию видеоигр.



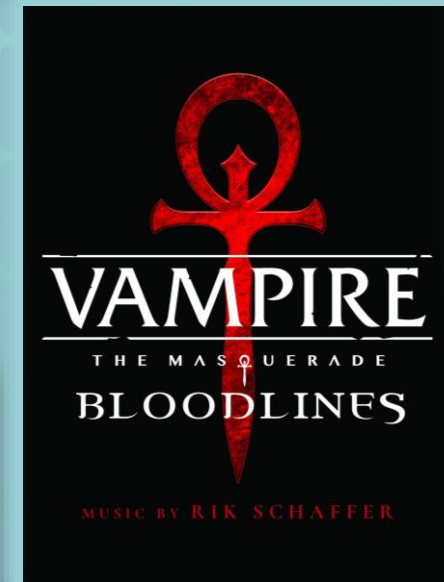
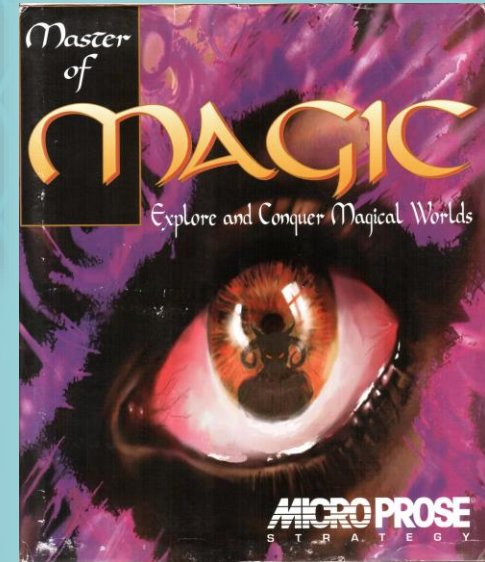
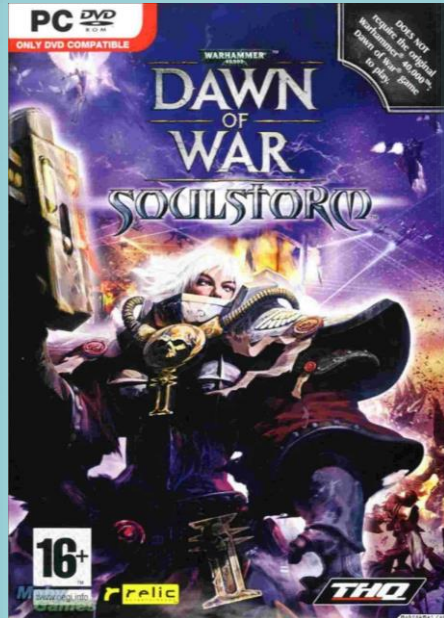
ОТ ИГРЫ К КНИГЕ

Некоторые компании, выпускающие компьютерные игры, сотрудничают с издательствами, которые выпускают книги по нашумевшим играм. Смысл новеллизаций в том, что человек, прошедший игру сможет углубиться в мир игры, его историю, культуру. Также в книге можно прописать новые приключения главных героев, или вывести второстепенных персонажей на первый план, показав их во всей красе. Ну и заодно поддержать интерес аудитории, если планируется серия игр, а новая часть задерживается.

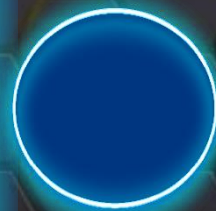
Мы выбрали для вас несколько игр, по которым выпущены новеллизации.

[К содержанию](#)

Кликнув курсором по обложке игры-источника, вы перейдёте к описанию новеллизации.



Вы сможете вернуться на эту страницу, кликнув по синей кнопке.



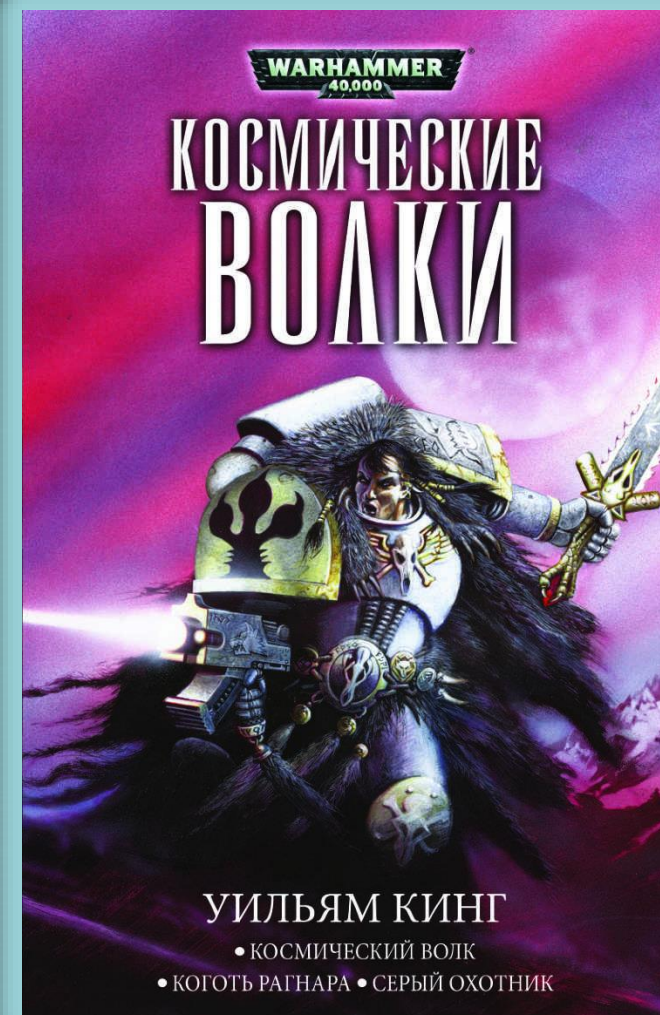
[К содержанию](#)

Кинг, У. Космический Волк : роман : [16+] / Уильям Кинг. – Санкт-Петербург : Азбука-классика, 2005. – 384 с. – (Warhammer 40000). – Текст : непосредственный.

Вселенная Warhammer кипящая, огромная и опасная, населённая всевозможными существами. Начавшая своё существование как настольная карточная стратегия в 1987 году, в 2004 году она получила воплощение в компьютерном варианте и приобрела ещё больше поклонников.

За без малого сорок лет существования игра обзавелась сложным сюжетом, богатой историей и огромным количеством персонажей. Издатель не терял времени и вместе с дополнениями выпускал (и выпускает) рассказы, повести и романы.

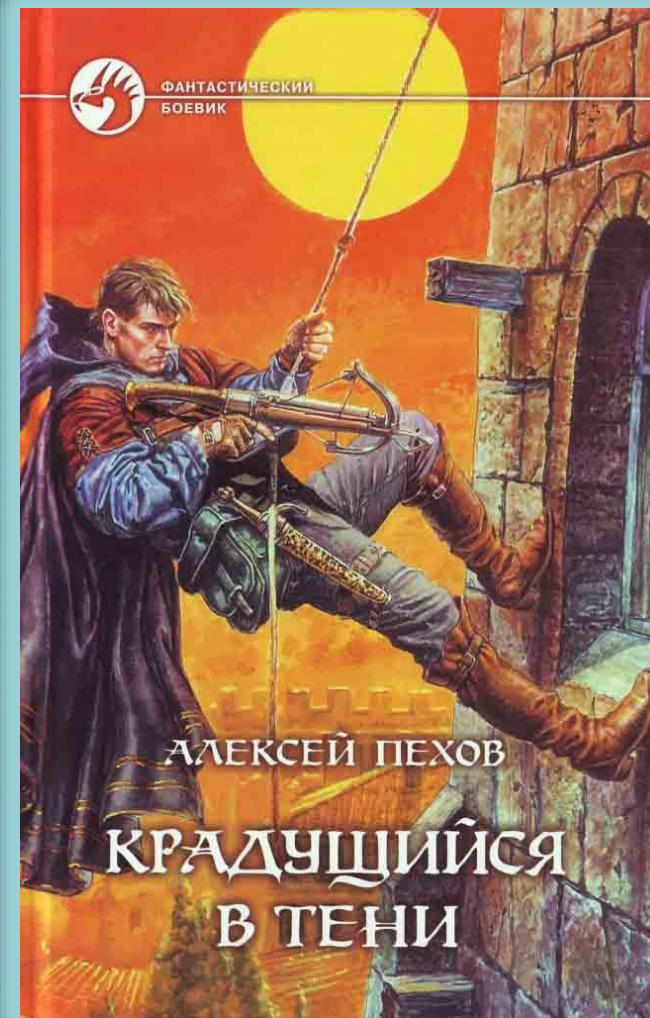
Представляем один из них, повествующий о Рагнаре, юном воине, принятого в ряды космических десантников и его бесконечной войне.



Пехов, А. Ю. Хроники Сиалы. Крадущийся в тени ; Джанга с тенями ; Вьюга теней : [12+] / Алексей Юрьевич Пехов. – Москва : Альфа-книга, 2008. – 1151 с. : ил. – (Трилогия в одном томе). – Текст : непосредственный.

Что значит вор-профессионал в мире фэнтези? Герой без страха, но с упрёком. Он сольётся с тенями, обойдёт стражу, проникнет в здание, охраняемое от подвала до крыши и вынесет артефакт, заказанный кем-нибудь могущественным. «Thief» - это игра в жанре стелс-экшн, когда нужно прятаться, делать выборы из предложенных вариантов, причём каждый выбор повлияет на дальнейшее развитие событий.

К тому же харизматичный персонаж и гибкая система позволяет придумать любой сюжет, что и сделал Алексей Пехов в своей трилогии «Джанга с тенями», предоставив герою ни много ни мало спасти мир.



Голден, К. Assassin's Creed. Кредо убийцы : [16+] / Кристи Голден. – Санкт-Петербург : Азбука : Азбука-Аттикус, 2020. - 352 с. – Текст : непосредственный.

Серия игр Assassin's creed посвящена давнему соперничеству орденов тамплиеров и ассасинов. Действие игр происходит в разные эпохи, такие как, например Французская революция или Крестовый поход. Серия так популярна, что по ней выпускаются комиксы, и книги.

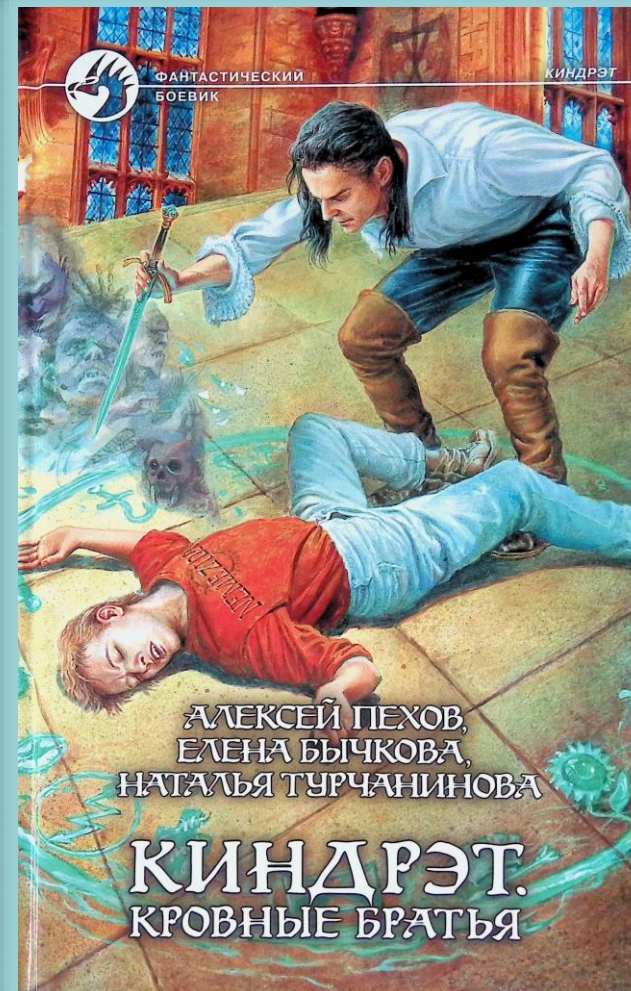
Одна из них – «Кредо убийцы». Революционная технология открыла дверь в генетическую память, позволяя человеку увидеть жизнь его предков. Каллум Линч погружается в XV век, чтобы проследить за приключениями испанского дворянина Агилара де Нерха, и выясняет, что тот состоял в братстве ассасинов. От грозного убийцы Каллум получает знания и навыки, позволяющие противостоять в наши дни могущественному и хищному ордену тамплиеров.



Пехов, А. Ю. Киндрэт. Кровные братья : фантаст. роман : [16+] / Алексей Юрьевич Пехов, Елена Александровна Бычкова, Наталья Владимировна Турчанинова. – Москва : Альфа-книга, 2008. – 413 с. : ил. – (Магия фэнтези). – Текст : непосредственный.

Лос-Анжелес, в котором среди многих живут оборотни, призраки и вампиры? Да ещё и вампиры делятся на кланы, которые имеют как свои преимущества, так и жёсткие ограничения? Конечно же есть! В игре Vampires: Masquerade – Bloodlines, чьё действие и происходит в Городе ангелов герою нужно выбрать определённый клан и заняться поисками могущественного артефакта, одинаково нужного абсолютно всем.

Концепция клановости вампиров и общая атмосфера Тёмного мира, населённого кем только можно вдохновила авторов на цикл «Киндрэт», разве что действие перенесли в Москву. Почему бы и нет?

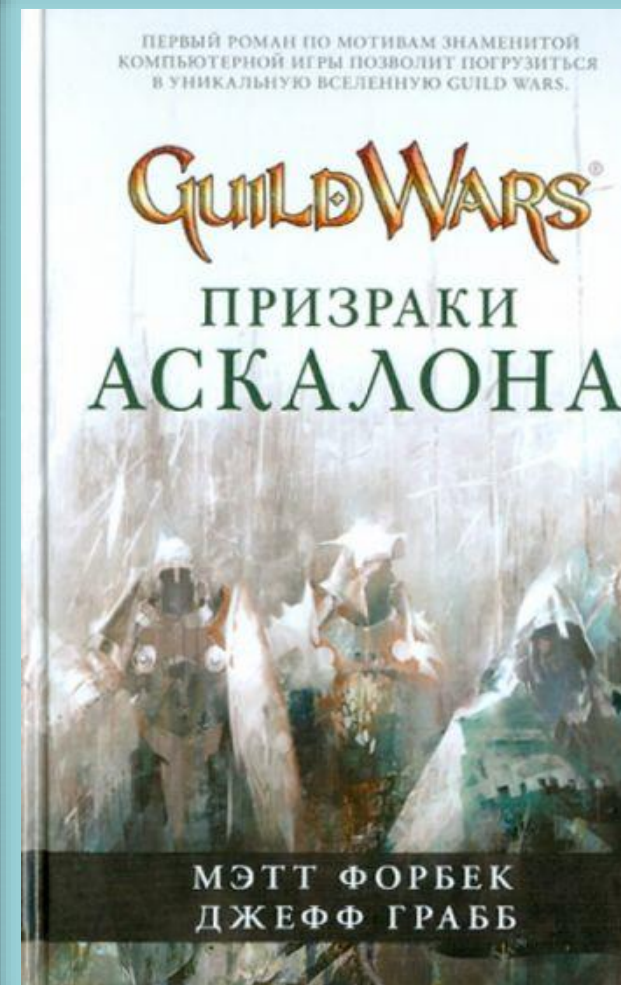


Форбек, М. Guild Wars. Призраки Аскалона [16+] /
Мэтт Форбек, Джефф Грабб. - Москва : ЭКСМО ; Санкт-Петербург : Домино, 2011. - 432 с. - (Вселенная Игр). –
Текст : непосредственный.

Сюжет многопользовательской онлайн ролевой игры Guild Wars включает в себя как общий сюжет, так и личную историю персонажа, основанную на его расе и профессии. Поскольку игровых рас несколько, то не нужно раз за разом проходить сюжетную ветку одного и того же героя. Также можно собираться с друзьями и отыгрывать собственные приключения.

Представленная книга – одна из таких попыток создания собственного приключения в рамках игры.

Чтобы спасти королевства и заодно весь мир, компания неутомимых авантюристов отправляется в опасное приключение добывать артефакт, очень важный для одного из народов.



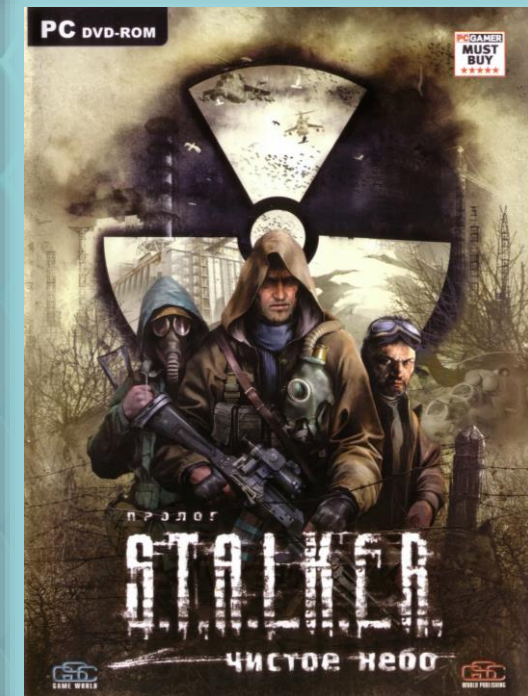
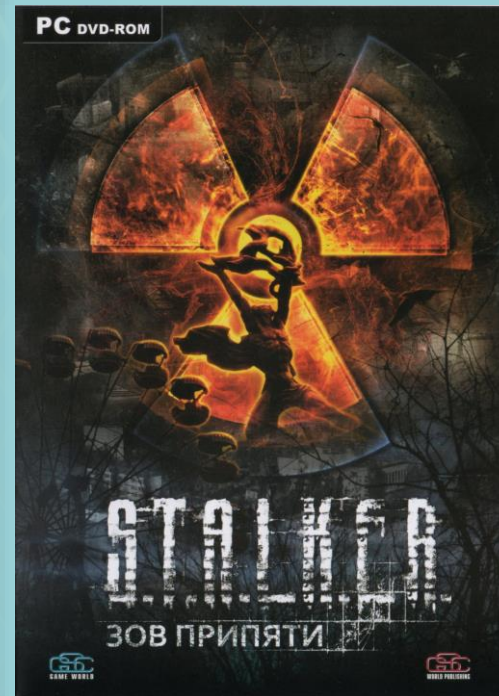
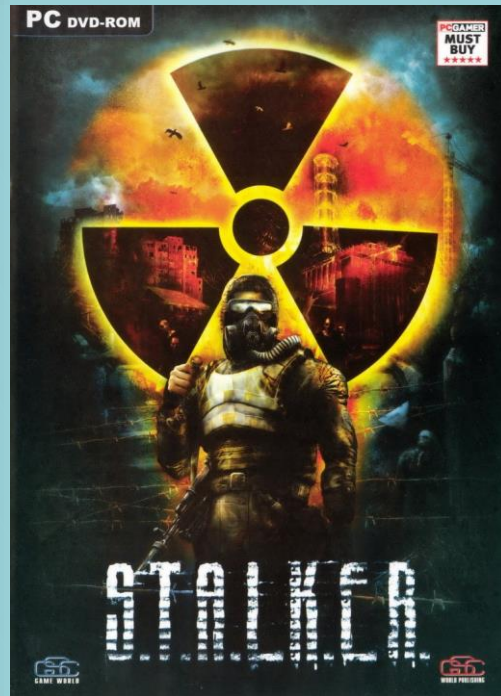
ОТ КНИГИ К ИГРЕ И СНОВА К КНИГЕ

Бывает, что какие-то произведения производят настолько мощное впечатление, что становятся пусть косвенным, но всё же источником вдохновения для создателей игр. Так, повести Аркадия и Бориса Стругацких «Пикник на обочине» вдохновили Андрея Тарковского на фильм-притчу «Сталкер», который вместе с настоящей зоной отчуждения вокруг Чернобыльской АЭС и стал отправной точкой для создания концептов игры S.T.A.L.K.E.R., покорившую уже несколько поколений игроков.

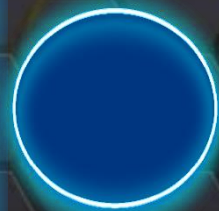
Со временем игра сама стала источником новеллизаций. Их можно читать в любом порядке, потому что там разные герои, разные приключения. Но объединяет их одно – аномальная, опасная и притягательная Зона и сильные люди.

[К содержанию](#)

Кликнув курсором по обложке игры, вы перейдёте к описанию источников и новеллизации.



Вы сможете вернуться на эту страницу, кликнув по синей кнопке.



[К содержанию](#)

Стругацкие, А. и Б. Пикник на обочине : фантаст. роман / Аркадий и Борис Стругацкие. – Москва : АСТ : АСТ МОСКВА ; Санкт-Петербург. : Terra Fantastica, 2010. – 189 с. – Текст : непосредственный.

Читатель, впервые знакомящийся с этой книгой, может решить, что она об инопланетянах и чудесных артефактах, которые они забыли, как мусор, где-то на краю Галактики. Но это не так – инопланетяне здесь лишь занимательный фон, на котором ярче и отчётливей проступает сущность человеческая, его стремления, попытки понять хотя бы самого себя.

Процесс изменения взгляда героя на ситуацию, на общество и на себя самого, вдохновил легендарного режиссёра Андрея Тарковского на фильм-притчу «Сталкер».



АРКАДИЙ И БОРИС

СТРУГАЦКИЕ

**ПИКНИК
НА ОБОЧИНЕ**

*Книги, изменившие мир.
Писатели, объединившие
поколения.*

русская классика

Михейкин, В. А. Вирус Зоны. Обратная реакция : [фантаст. роман] : [16+] / Вадим Алексеевич Михейкин. – Москва : АСТ, 2017. – 320 с. – (STALKER). – Текст : непосредственный.

Что такое зона отчуждения? Любой, кто знаком хоть с игрой, хоть с одной книгой, тут же ответит, что это сталкерские группировки, аномалии, а самое главное – артефакты, ради которых, собственно, и рискуют здоровьем и жизнью. Но в Новосибирской зоне отчуждения, в которой разворачивается действие, их нет. Давно. Совсем.

Но при этом Зоной активно интересуются федеральные службы, агенты ООН, богатые и очень влиятельные люди. Плюс за Периметром пропадают люди – конечно, событие не удивительное, но слишком часто повторяющееся.

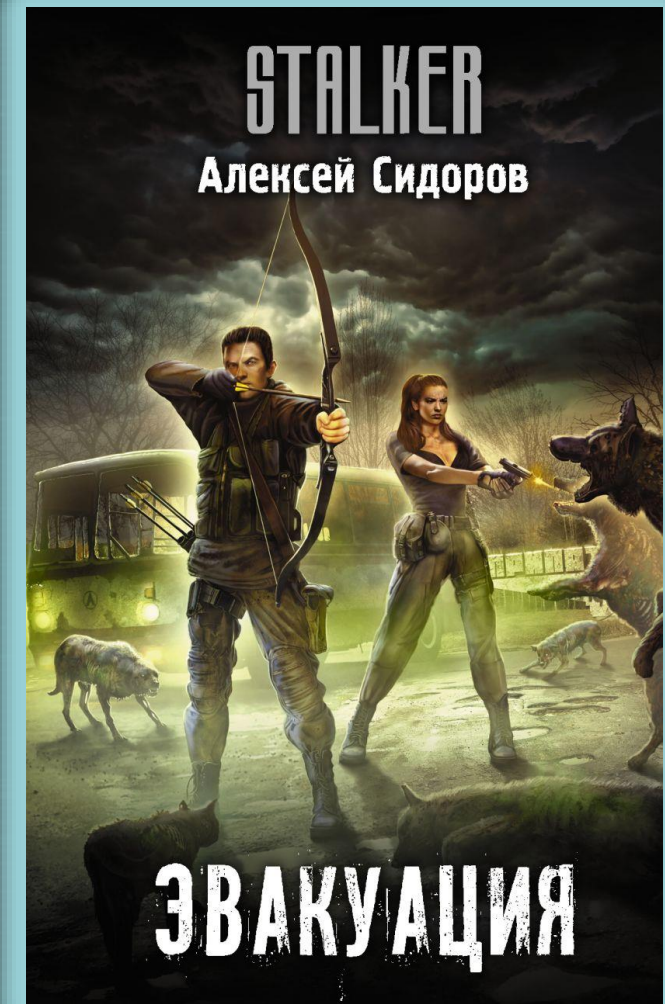
И вот агент Департамента по Расследованию Аномальных Происшествий начинает своё расследование...



Сидоров, А. В. Эвакуация : фантастический роман : [16+] / Алексей Вениаминович Сидоров. – Москва : АСТ, 2021. – 288 с. – (STALKER). – Текст : непосредственный.

Кошмарный автобус-призрак колесит по Чернобыльской зоне отчуждения. Его боятся как огня, ведь стоит транспорту появиться у ворот базы — все ее обитатели исчезнут вместе с ним. И никто никогда их больше не увидит.

И лишь сталкер Сокол ищет встречи с автобусной версией ладьи Харона. Знает, что транспорт связан с исчезновением отца и сестры во время эвакуации из Припяти в далеком 1986 году. Чтобы разгадать страшную тайну и спасти близких, Соколу придется вернуться в самый эпицентр кошмара, разрушившего жизни сотен тысяч людей на планете. К Чернобыльской атомной электростанции. Как раз перед тем, как она взорвется...



Орск, пр. Ленина, 13 8 (3537) 25-55-43 vk.com/cbs_orsk [biblioteki.gorodaorska](https://biblioteki.gorodaorska.ru)
bibliocbs@mail.ru <http://cbs-orsk.ru> t.me/bibliocbs youtube.com/c/bibliocbs

©МАУК «Централизованная библиотечная система г. Орска», 2023

©Центральная городская библиотека им. Горького, 2023

К содержанию