

# **ЛИТЕРАТУРА КАК СЮЖЕТНАЯ БАЗА ДЛЯ “ГЕЙМДЕВА”**

Подготовил: Попцов Лев

Группа: УГИ - 363202

# ПЛАН

Подходы к адаптации

Примеры видеоигр с литературной сюжетной основой

Перспективные жанры

Литературный интерес через монитор

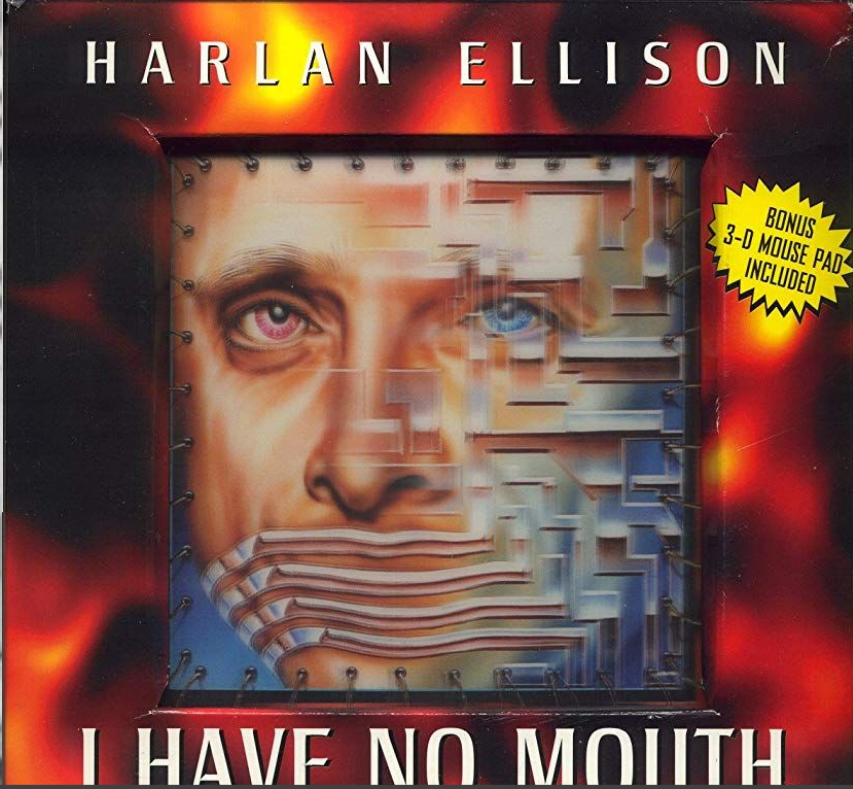
Список источников

## ПОДХОДЫ К АДАПАТЦИИ

1. Сиквел и смысловое продолжение

2. Переосмысление первоисточника

3. Расширение

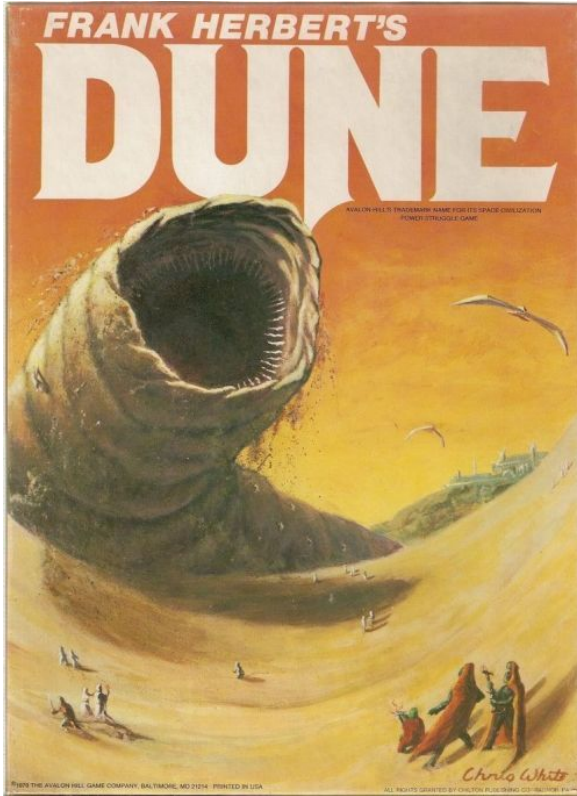


I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM  
(1995)





**AMERICAN MCGEE'S ALICE  
(1995)**



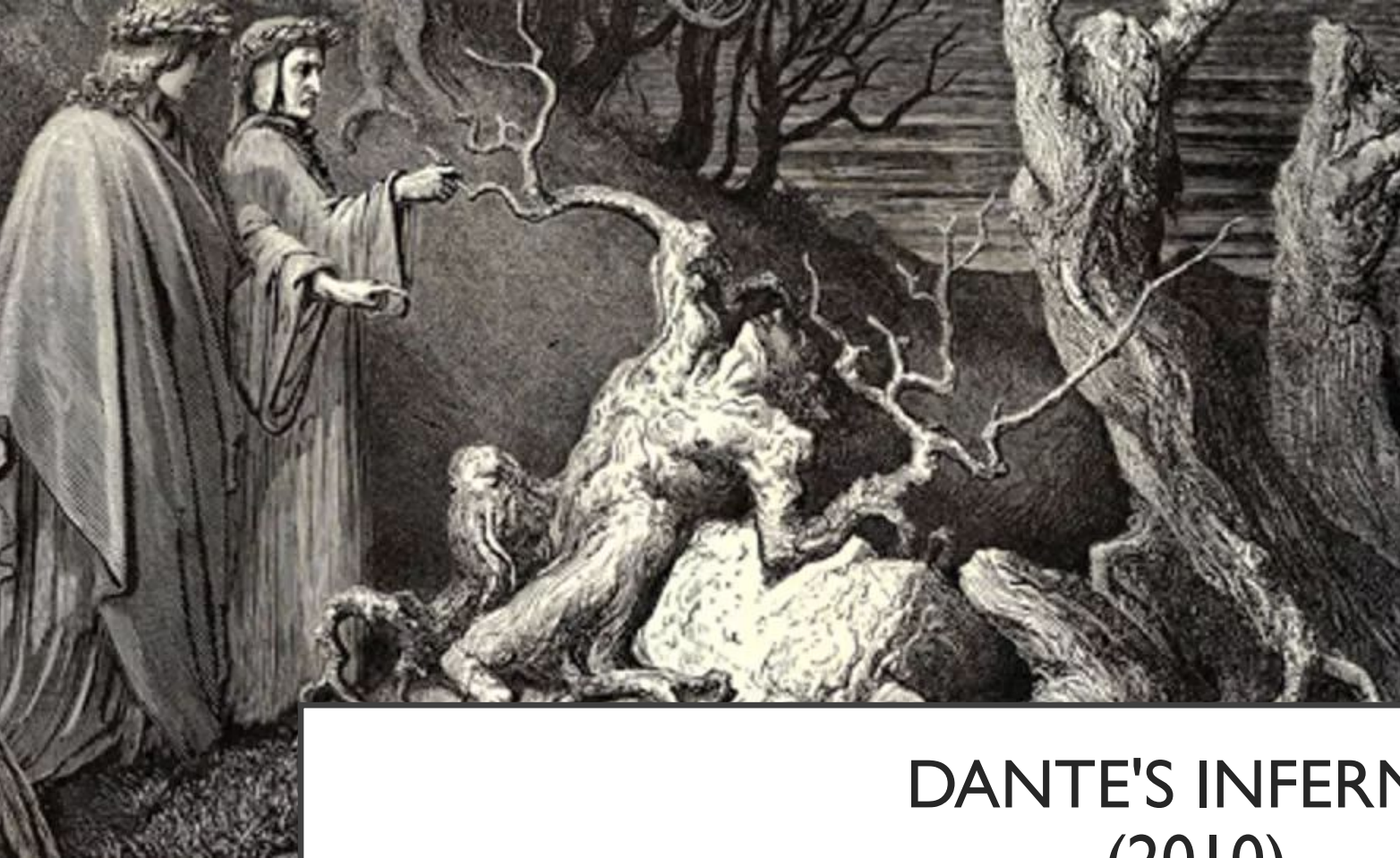
DUNE 2000  
(1998)



CALL OF CTHULHU: DARK  
CORNERS OF THE EARTH  
(2005)







DANTE'S INFERNO  
(2010)





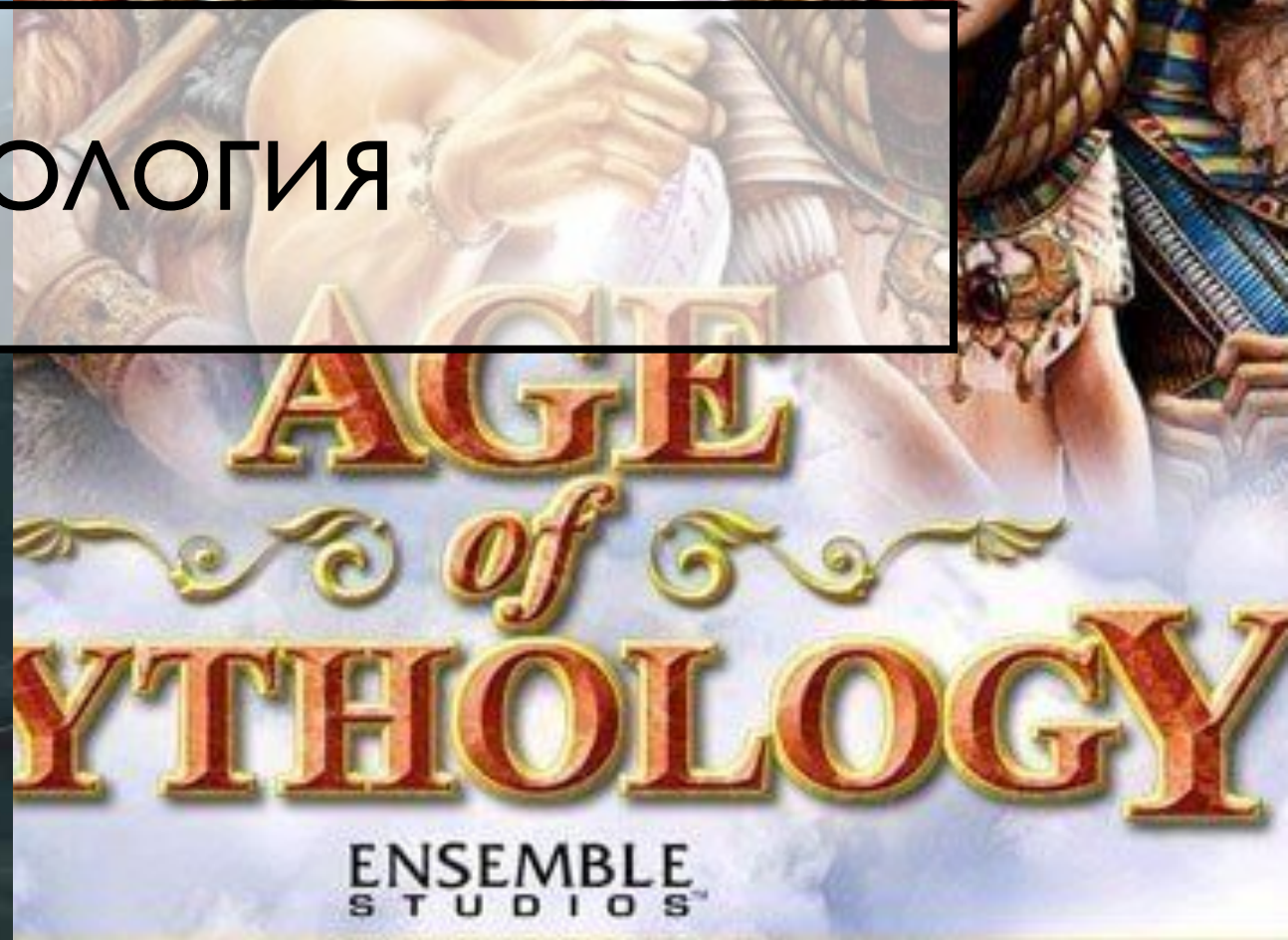
THE WITCHER



OD OF WAR

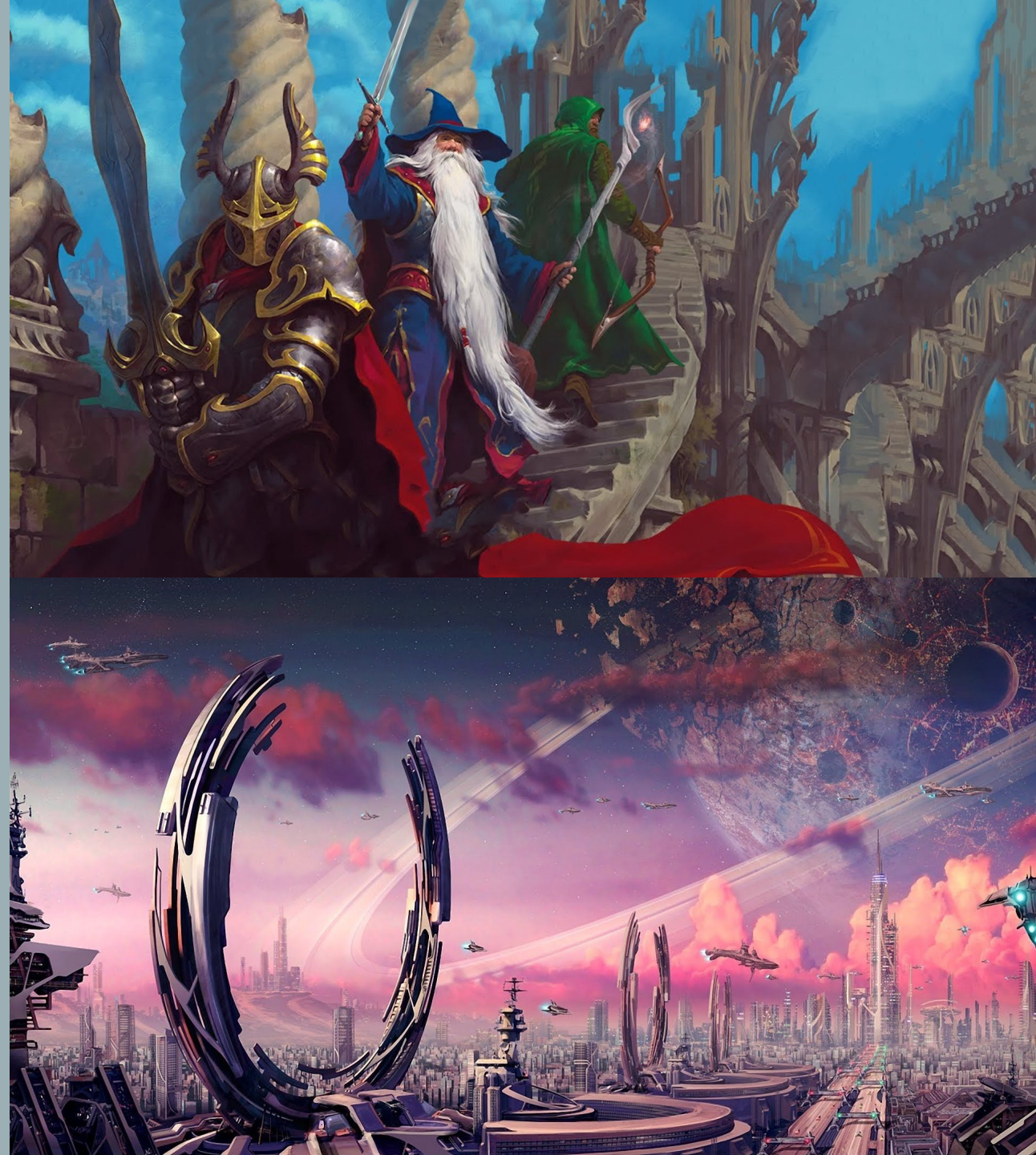


МИФОЛОГИЯ





# ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ЖАНРЫ





## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Age of Mythology (2002)
2. American McGee's Alice (1995)
3. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (2005)
4. Dante's Inferno (2010)
5. Dune 2000 (1998)
6. God of War (2018)
7. I Have No Mouth And I Must Scream (1995)
8. The Witcher 2: Assassins of Kings (2012)
9. The Witcher 3: Wild Hunt (2015)
10. Видеоигры и литература ч.1 [Электронный ресурс] // VRgames URL: <http://vrgames.by/publ/videoigry-i-literatura-ch1> (дата обращения: 31.05.2019)
11. Видеоигры и литература ч.2 [Электронный ресурс] //VRgames URL: <http://vrgames.by/publ/videoigry-i-literatura-ch2> (дата обращения: 31.05.2019)