

Обязательные

1. Джесси Шелл “Искусство гейм-дизайна. Книга линз” (основной учебник, прочесть в течение 1 модуля — в начале ноября будет зачёт)

Эти книги нужно прочесть в первую очередь (расположены по фамилиям авторов, читать в любом порядке):

2. Джозеф Кэмпбелл, “Тысячеликий герой”
3. Пропп В.Я., “Исторические корни волшебной сказки”
4. Джон Труби, “Анатомия истории или 22 шага к созданию успешного сценария”
5. Ян Шрайбер, “Принципы гейм-дизайна”
6. Ян Шрайбер, “Вызовы гейм-дизайнера”
7. Джейсон Шрейер, “Кровь, пот и пиксели” (новый перевод)
8. Бочаров, Маркин “Основы логики”, 2008
9. Ядловский А.Н., Шабан Т.С. Лучшие задачи на логику, АСТ, 2018
10. Ильяхов М., Сарычева Л. “Пиши, сокращай”

Эти книги — во вторую очередь, но тоже в течение первого года:

11. Даниэль Канеман “Думай медленно, решай быстро”
12. [«Играй: История видеоигр»](#) — Тристан Донован, 2014
13. Джона Лерер “Как мы принимаем решения”
14. Скотт Маклауд “Понимание комикса”
15. Стивен Строгац “Удовольствие от X”
16. Ян Шрайбер, “Принципы игрового баланса”
17. Кевин Вербах, Дэн Хантер “Вовлекай и властвуй”
18. Дейв Грей “Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес”
19. Каталог игр, рекомендованных для расширения игрового кругозора (составитель Юрий Исаев), 2018 год
20. С. Эйзенштейн, “Монтаж”, 2007

[Папка с электронными версиями книг](#)

Дополнительные

1. [«Консольные войны: Sega, Nintendo и битва определившая целое поколение»](#) — Блейк Дж. Харрис, 2015
2. Ивин А.А. “Искусство правильно мыслить”
3. Роберт Макки “История на миллион”
4. Мелетинский Е.М. “О литературных архетипах”
5. Митта А. “Кино между адом и раем”
6. Молчанов А. “Букварь сценариста”
7. [«Наша игра. История. Бизнес. Возможности»](#) — М. Пименов, П. Токарев, 2018
8. Пропп В.Я. “Морфология сказки”
9. Джанни Родари, “Грамматика фантазии”
10. Йохан Хейзинга, Homo ludens (Человек играющий)
11. Челпанов Г.И. “Учебник логики” (или [его забавная интерпретация](#))
12. Червинский А.М. “Как хорошо продать хороший сценарий”
13. Михай Чиксентмихайи, “Поток. Психология оптимального переживания” М, 2011
14. [«Game Over. Как Nintendo завоевала мир»](#) — Дэвид Шефф, 2017
15. [The Art of Point-and-Click Adventure Games](#) — Bitmap Books, 2019
16. [A History of Video Games in 64 Objects](#) — World Video Game Hall of Fame, 2018
17. [A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games](#)— Dylan Holmes, 2012
18. [All Your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture](#) — Harold Goldberg, 2011
19. [Art of Failure — An Essay on the Pain of Playing Video Games](#) — Jesper Juul, 2013
20. [Classic Video Games: The Golden Age 1971 — 1984](#) — Brian Eddy, 2012
21. [Dungeons & Dreamers: A Story of How Computer Games Created a Global Community](#) — Brad King, John Borland, 2014
22. [Making Fun: Stories of Game Development](#) — David L Craddock, 2016
23. [Making of Prince of Persia: Journals](#) — Jordan Mechner, 1985 — 1993
24. [Mega Drive Book](#) — Retro Gamer, 2013
25. [Once Upon a Point and Click: The Tale of King's Quest, Gabriel Knight, and the Queens of Adventure Gaming](#) — David L. Craddock, 2017
26. [Service Games: The Rise and Fall of SEGA Enhanced Edition](#) — Sam Pettus, 2013
27. [Silent Hill: The Terror Engine](#) — Bernard Perron, 2012
28. [The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror](#) — Bernard Perron, 2018
29. [Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon — The Story Behind the](#)
30. [Craze That Touched Our Lives and Changed the World](#) — Steven L. Kent, 2001
31. [Super Mario: How Nintendo Conquered America](#) — Jeff Ryan, 2011
32. [Super Power, Spooky Bards, and Silverware: The Super Nintendo Entertainment System](#) — Dominic Arsenault, 2017

33. [Terrible Old Games You have Probably Never Heard Of](#) + [Attack of the Flickering Skeletons](#) — Stuart Ashen, 2016 — 2017
34. [Attack of the Flickering Skeletons](#) — Stuart Ashen, 2018
21. [The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games](#) — Felipe Pepe, 2019
- [Video Games Around the World](#) — Mark J. P. Wolf, 2015
22. [Boss Fight Books](#)
23. [Dungeon Hacks: How NetHack, Angband, and Other Roguelikes Changed the Course of Video Games](#) — David L. Craddock, 2015
24. [Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture](#) — T.L. Taylor, 2006
25. [Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life](#) — Chris Kohler, 2016
26. [Power-Up: Unlocking the Hidden Mathematics in Video Games](#) — Matthew Lane, 2017

Подборка ДТФ со ссылками

Полезные статьи

[Сюжетные игры \(Хабр\)](#)

[20 величайших настолок \(Хабр, серия статей\)](#)

[Опыт создания настольной игры \(Хабр\)](#)

[Когнитивное сопротивление правил и инструкций \(Хабр\)](#)

[Чему я научился, создав 100 игр за 5 лет \(Хабр\)](#)