



Глоссарий

Основы игр и нарративного дизайна

Нарратив в играх

Environmental storytelling — повествование через игровое окружение.

Агентивность — ощущение игрока, что его действия влияют на события игры.

Игровые механики — способы, с помощью которых игрок взаимодействует с игрой в рамках заданных правил.

Кат-сцена — повествовательный фрагмент в игре, в котором контроль игрока ограничен или отсутствует.

Когерентность — соответствие игрового процесса сюжету, атмосфере мира и персонажам.

Лудонарративный диссонанс (от лат. ludos — игра) — конфликт между сюжетом и игровым процессом.

Нарратив — изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу.

Нарративные механики — игровые механики, которые работают на подачу сюжета. Они рассказывают историю и усиливают игровой опыт.

Нарративный дизайн — выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история.

Сюжет — последовательность событий в том порядке, в котором они будут показаны игроку.

Фабула — хронологическая последовательность событий истории.

