



Глоссарий

Основы игр и нарративного дизайна

Сеттинг. Лор игры. Миростроение

Story Flow — разбивка сюжета на акты и сцены.

Бриф (краткий синопсис) — пересказ сюжета от начала и до конца. В брифе также прописаны ключевые события, повороты сюжета и развитие конфликта.

Диздок, ГДД (дизайн-документ) — подробное описание всех аспектов игры.

Документы локализации — документы, содержащие информацию, необходимую для перевода и адаптации игры для разных регионов.

Концепт-документ — краткое и емкое описание игры, ее ключевых особенностей, механик, сеттинга и других аспектов.

Логлайн игрового сюжета — это интригующее и очень краткое изложение сути игрового сюжета в одно или несколько предложений.

Лор-библия — описание мира, в котором происходит действие игры. Это история и предыстория мира игры, правила и законы, по которым он существует.

Синопсис — краткое содержание истории игры, описывающая все события от начала до финала.

Система контроля версий документов — программное обеспечение, ведущее учет изменений в документах и позволяющее восстановить их в случае необходимости.

ТЗ — техническое задание, документ, подробно описывающий задачу для исполнителя.

Фича (от англ. feature — особенность, необычное свойство) — это определенная деталь или часть игры как продукта, которая имеет специфические характеристики.

