



Глоссарий

Основы игр и нарративного дизайна

Сеттинг. Лор игры. Миростроение

Non-playable character (NPC) — персонаж, над которым у игрока нет контроля.

Playable Character (PC) — персонаж, которым управляет игрок.

Антагонист — полярная противоположность протагониста. Его соперник, стремящийся противостоять ключевой идее протагониста.

Конфликт — столкновение интересов и целей персонажей, становящееся движущей силой повествования.

Лор (от англ. lore — знания, предания) — совокупность знаний об игровом мире, его история, особенности, правила, обитатели.

Персонажи второго плана — персонажи, играющие в сюжете и игровом мире вспомогательную роль относительно героев первого плана (протагониста и антагониста).

Протагонист — центральный персонаж, вокруг которого строится история. Олицетворяет ключевую идею произведения.

Сеттинг — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

