

Художественный текст (художественное описание) - это часть описания в ролевом материале, которая не содержит игромеханических и метаигровых данных. Он часто рассказывает о мире и написан с точки зрения его обитателя. Этот текст призван помочь погрузиться в игру и включить воображение.

Различные ролевые системы по-разному относятся к художественному тексту. Если атмосфера и сюжет очень важны для игры, то художественный текст так же важен, как игромеханика. В некоторых играх художественный текст объясняет или дополняет правила.

В системах, в основе которых лежат эффекты, игроки сами могут описывать способности. Например, если персонаж имеет способность дистанционно наносить энергетический урон, то игрок может описать его как удар молнии, выстрел стрелами из кончиков пальцев или огненный шар. Мастер может учитывать особенности описания в игре, например, огненный шар может гаситься сильным ливнем.

Художественный текст, представленный на сайте игры, должен быть написан качественно и уникально. В этом случае [поисковые системы](#) показывают сайт на более высоких позициях выдачи. Чем больше уникального художественного текста из игры можно найти в интернете, тем проще и эффективнее [раскрутка сайта](#) игры.

Чаще всего игромеханические данные отделены от художественного текста. Примеры такого разделения:

- Старый Мир Тьмы: Основная часть книг отведена под художественные описания, а все игромеханические данные вынесены в отдельную главу.

- D&D4: Художественное описание расположено перед техническим, написано во втором лице и выделено курсивом.

Художественный текст

Автор: Administrator
02.03.2013 10:49 -

- D&D3: Описание монстра перед секцией «В бою» в основном художественное. Секция «в бою» в основном техническая.

В некоторых старых системах разделение текста на художественный и технический отсутствует.

Художественный текст часто используется и в коллекционных карточных играх. Обычно он написан курсивом и может отсутствовать у карт с длинным описанием эффекта.