

Czym jest ‘Chargen’?

Hejka,

Dziś szybka notka.

Osobiście znam tylko kilka rzeczy gorszych od bycia członkiem jakiejś społeczności, pełnym chęci aktywnego w niej uczestnictwa – ale ciągle będącym uziemianym przez nieznamość specjalistycznego żargonu z którego ta społeczność notorycznie korzysta.

Najlepszym przykładem jest ostatnio często używane słowo: „**chargen**”.

Zajął mi wieczność wyszukanie oraz zrozumienie z czym to się je – a zagadką pozostaje to, czemu nie upatrzy się tego hasła w Provisional Glossary. Cóż, no ale skoro mój blog przeznaczony jest głównie dla młodych, niedoświadczonych game designerów, uznałem że rozsądnie będzie wyjaśnić czym ów „Chargen” jest tak aby oszczędzić im zbędnych problemów których doświadczałem przez dość długi czas na własnej skórze.

Chargen, jest skrótem wywodzącym się od słów: „character generation”. W większości gier zwykle używa się określenia Character Creation (kreacja postaci), jednak ktoś, gdzieś i dawno temu wpadł na pomysł używania pierwszego określenia i, cóż, tak już zostało. Generalnie, jest to inna nazwa dla procesu tworzenia postaci (dowolnej) w danej grze RPG, przeważnie, acz nie zawsze, mającego miejsce przed właściwą rozgrywką. Całkiem proste, ale, serio, wielu ludzi przez wiele lat szukało znaczenia tego skrótu, tracąc nerwy i swój cenny czas.

Ufam, że wklejenie go tutaj (wraz z definicją) oszczędzi kilku osobom (zwłaszcza nowym ‘w branży’ game designerom takim jak ja) niepotrzebnej konsternacji.

Poza tym, sam naprawdę wolałbym poznać jego znaczenie wcześniej niż je rzeczywiście poznałem – z pewnością uniknąłbym przez to męczarni podczas projektowania niektórych mych gier, heh, heh.

Peace,

Troy.

