

Czy rozwój postaci jest niezbędny?

Hejka,

Gdy tak zerkalem sobie na Antologię zawarte na moim blogu – byłem zdziwiony, że przez ten czas tak naprawdę nie poświęcałem wiele uwagi kwestii Rozwoju Postaci.

Wspomniałem o tym (i tylko wspomniałem) w trakcie rozważań nad Power 19, niemniej – nigdy nie spisałem pełnoprawnego artykułu mu poświęconego.

Dziś postaram się to nadrobić.

Kwestia Rozwoju postaci jest czymś, co zawsze wpływa na wierzch podczas niemalże każdego projektu gry role playing. W Power 19 istnieją dwa pytania dotyczące się tego mechanizmu – zaś osobiście poświęcam mu wiele akapitów tekstu, co widać chociażby po moich własnych szkicach koncepcyjnych. Problem tkwi w tym, że tak P19 jak i moje szkice, nie są żadną wskazówką za pomocą której możecie odpowiedzieć sobie na postawione w temacie pytanie.

Przypomnijmy: czy Rozwój Postaci jest niezbędny?

Cóż, będzie to zależeć od tego co uznamy za sam ‘Rozwój’.

Provisional Glossary nie definiuje tego zjawiska – zresztą, samo słowo „Rozwój” używane jest tam w wielu różnych znaczeniach (przy wielu różnych definicjach). W grach typu D&D Rozwój postaci oznacza zwykle zwiększanie się wartości liczbowej współczynników oraz tzw. zwiększającej się puli zasobów (np. złota, magicznych przedmiotów, et cetera). W grach typu D&V, Rozwój czasami jest pokrewny powyższemu – a czasami wprost przeciwnie. W grach typu Standoff, gdy postać zyskuje więcej tego czego sama chce (‘Prawdy’) to zmniejsza się przez to pula ich zasobów – co jest antytezą założeń gier typu D&D.

Więc, to co będzie nam potrzebne nim zaczniemy rozmawiać na temat tego czy Rozwój Postaci jest potrzebny czy też nie w projekcie gry RPG – jest utworzenie wspólnej i ścisłej definicji tego, czym ów Rozwój Postaci właściwie jest.

Idąc tym tropem – możemy szybko przekonać się, że zgoda i wykucie wspólnej definicji jakiegokolwiek terminu w środowisku pełnym osób, które często każą podziwiać swe własne, odrębne od innych ludzi definicje (lub też dla tych, którzy czerpią satysfakcję z niekończących się sporów nad naturą rzeczy) – jest niemalże niemożliwym do wykonania zadaniem.

I nie jest też czymś co można wykonać mając do dyspozycji jedynie swój własny blog. Innymi słowy, nawet nie będę próbować tworzyć taką definicję. Zamiast tego, zamierzam wykuć tu definicję, która, na potrzeby SD (i tylko na jego potrzeby), będzie działać w zadowalający sposób. Mając na uwadze powyższe założenie, uznaję że Rozwój Postaci określać odtąd będę jako: „zmiany, które cały czas w jakiś sposób dotyczą postaci”.

Lubię tą definicję z kilku powodów.

Po pierwsze, jest ona otwarta na wszelkie interpretacje innych designerów i, co rozumie się samo przez się, nie jest ona tak restryktywna by nikt (poza mną) nie miał z niej żadnych korzyści. Projektanci nie będą więc ograniczani przez to co inne gry uznają za „rozwój”. Po drugie, to jest bardzo ogólna definicja. Zawiera w sobie tak tradycyjne (mainstreamowe) mechanizmy rozwoju postaci jak i te, które można odnaleźć w wielu grach role playing z nurtu independent. Po trzecie, trudno odnaleźć grę RPG w której postaci graczy w jakiś sposób, formie, stylu – ulegają zmianie. I wreszcie, lubię ją ponieważ ta definicja bezpośrednio odnosi się do pytania które zadałem w temacie dzisiejszej notki.

Posiadając już powyższą definicję, możemy starać się udzielić odpowiedzi na pytanie, czy Rozwój Postaci jest niezbędną rzeczą w każdej grze RPG. Moje zdanie w tej kwestii? – cóż, sądzę że na pewno każda gra powinna go mieć. Gdy opowieść się rozwija, to samo dzieje się z postacią – zmienia się. W małej skali, postać się starzeje, uczy się czego, zyskuje nowe umiejętności, zdobywa nowe doświadczenia. W dużej skali, mogą otrzymać jakieś urazy, nowe moce, sławę, być kochanymi bądź znienawidzonymi, et cetera. Mechanicznie sprawę ujmując, w RPG postaci ciągle zmieniają swój poziom zasobów (zwiększają bądź zmniejszają go), zyskują lub tracą dostęp do jakich mechanicznych reguł (choćby umiejętności czy talentów) oraz ciągle i ciągle rozwijają się pod względem opcji oferowanych przez grę lub przez to ona im oferuje w trakcie rozwoju właściwej rozgrywki.

IMO, projektanci gier powinni rozważyć w swych projektach wszystkie trzy w/w aspekty potencjalnego rozwoju postaci (mała skala, wielka skala, mechanika) nawet jeśli osobiście odrzucają kwestię implementacji reguł Rozwoju Postaci bezpośrednio w tekście zawartym w podręczniku.

Przemyślenie tego w jaki sposób postać będzie rozwijać się w Twojej grze oraz w jaki sposób ów rozwój będzie współpracował z takimi jej elementami jak np. Setting, System czy Kolor – jest kluczową sprawą by upewnić się, iż wszystko, od początku aż po koniec rozgrywki, przebiega w niej płynnie i sprawnie.

Z doświadczenia mogę też powiedzieć, że niepowodzenie w drożeniu sensownych zasad rozwoju postaci w projekcie gry nakazuje grającym w nią ludziom stworzenie nowych reguł rozwoju (house rules) – czy to będących w dobrej komitywie z już istniejącymi zasadami, czy to, przeciwnie, będącymi czymś od nich oddzielnym.

Jak dla mnie, nie jest to pożądana sytuacja – tak z punktu widzenia projektantów gier jak i samych grających w nie osób.

A więc – by wszystko ładnie podsumować:

Postać zmienia się cały czas – i jest to niezbędne założenie w każdym projekcie gry role playing.

Nazywam ową zmianę Rozwojem Postaci i święcie wierzę w to, że jest to przydatna rzecz dla tych designerów, którzy zastanawiają się nad tym czy zaimplementować ją w swoje własne gry.

Peace,

Troy.

