

## Czym jest Postać?

Hejka,

Kończę serię esejów poświęconych pięciu aspektom Eksploracji. Dzisiejszy wpis dotyczy... Postaci. Provisional Glossary definiuje Postać jako: „Fikcyjną osobę lub byt, który może być wykonawcą jakiś akcji w wyimaginowanej sytuacji.”.

Rozbijmy powyższą definicję na kilka części.

Zacznijmy od słowa: „fikcyjna”. Postać jest nieznaczną osobą (lub bytem) w grze. Jest wyimaginowaną osobowością, marzeniem któremu dano moc twórczą lecz nie formę. Oznacza to, że Postać jest odrębną od Gracza rzeczą, jest obiektem istniejącym w separacji od Gracza, który go stworzył. Niektórzy gracze woleliby jednak łączyć te dwie sprawy. Argumentują to sloganami typu: „twoja postać wie tylko tyle ile Ty (jako odgrywający ją gracz) wiesz”. Inni natomiast domagają się by te dwie rzeczy zawsze były od siebie oddzielone, by zawsze istniał niesławny podział między „wiedzą gracza” a „wiedzą postaci”.

Z punktu widzenia projektowania, ważną rzeczą jest fakt, iż Gracz i jego Postać to dwa różne i będące w odseparowaniu byty. To co potrafią postacie a to co potrafią gracze mogą być – i często takie będą – całkiem różnymi rzeczami.

Zdania typu: „gracze wybierają się na przygodę” w podręczniku do gry RPG – nieco mnie osobiście drażnią. Gracze przecież nigdzie się nie wybierają. Odgrywają tylko postacie, które rzeczywiście wyruszają ku przygodzie, wyręczając ich (graczy) w trakcie jej trwania.

Sami widzicie – to zupełnie różne kwestie.

Zajmijmy się teraz kolejną częścią definicji: „osobą lub bytem”. Patrzymy w tym momencie z szerszej perspektywy, gdyż równie dobrze postać nie musi być osobą. W grze role playing pt. „Koty”, postacie są... kotami! Poza tym, mogę sobie wyobrazić RPG w którym postacie są tylko aspektami jaźni danej osoby – powiedzmy, iż odgrywają one jej Id, Ego i Superego (tak na przykład, oczywiście).

Kluczem do zrozumienia tych dwóch słów jest fakt, iż Postać jest tak naprawdę interfejsem Gracza za pomocą którego dokonują oni eksploracji w danej grze. On, ona, ono – jest narzędziem, za pomocą którego gracze eksplorują cokolwiek zainteresuje ich podczas właściwej rozgrywki.

Co prowadzi nas do ostatniej części naszej definicji: ‘który może być wykonawcą jakiś akcji w wyimaginowanej sytuacji’.

Postacie – w jakiegokolwiek formie przedstawionej – wykonują jakieś akcje. Są siłą dynamiczną. Postacie muszą coś robić. Postać która jest statyczna, nie jest postacią – jest nie bardziej interesująca niż stojący odłogiem mebel (...i pełni w zasadzie podobne mu funkcje).

Podczas projektowania gry, musisz więc pamiętać by postacie, zwłaszcza Postacie Graczy, mogły coś w jej wyimaginowanym świecie, robić – coś fajnego, interesujące, prowokującego, et cetera. Przekaż graczom narzędzia za pomocą których lepiej zobrazują swoje postacie – angażuj je następnie w sytuacje, które będą dla graczy wyzwaniem podczas eksplorowania potencjału Twojej gry.

To właśnie jest celem Postaci – ułatwiać Graczom eksplorowanie Twojego wspaniałego dzieła. Zawsze o tym pamiętaj – a Twoja gra stanie się lepsza.

Być może w przyszłości wrócę do tego aspektu Eksploracji.

Pozostaje jeszcze sporo rzeczy, wartych w nim uwzględnienia. Immersja, flagi, huki i im podobne – są elementami składającymi się na dynamiczne oraz zabawne postacie.

Jednakowoż, powyższy tekst w zupełności wystarczy nam wszystkim jako dostarczyciel zwięzłej definicji Postaci...

...a także jako załączek moich kolejnych esejów ;).

Peace,

-Troy.