

Czym jest Święta Krowa?

Hejka,

Często, podczas rozmaitych rozmów na temat game designu, można słyszeć ludzi mówiących o ‘uboju świętych krów’.

Nawet jeśli przyklaskuję założeniom tej akcji, sam termin (czyli czym jest ta ‘święta krowa’), nieczęsto jest wyjaśniany – takż jak i nieczęsto można także uświadczyc jakiekolwiek tyczące się go przykłady. Mój dzisiejszy wpis zamierza upiec dwie pieczenie na jednym ogniu. Mówiąc ogólnie, ‘święta krowa’ w kontekście erpegowym jest czymś (czy to regułami czy to motywem), co wydaje się być nierozzerwalnie związanym z RPG. Innymi słowy, jeśli nie masz ‘tego czegoś’ w swojej grze (czymkolwiek ‘to coś’ jest, oczywiście), Twoja gra nie może być pełnoprawną grą RPG. To założenie jest, naturalnie, jednym wielkim absurdem. W każdej dziedzinie naszego życia – czy to w sztuce, czy w nauce, ba, nawet w kulturze – definicje wielu rzeczy ‘rozciągnęły’ się na nieznane nam pola, zmuszając do zastanowienia czy dobrze robimy starając się na siłę szufladkować rzeczy tylko do jednej kategorii. Z erpegami jest podobnie.

W przeciągu 7-10 lat, wiele Świętych erpegowych Krów zostało ubitych – przez co sama definicja ‘co to jest gra RPG?’ rozciągnęła się jeszcze bardziej niż moglibyśmy wszyscy przypuszczać.

Być może warto podać kilka przykładów tego typu ‘Świętych Krów’? Cóż, oto te, które obecnie przychodzą mi na myśl:

Święta erpegowa Krowa #1: każda gra musi mieć Mistrza Gry,
--- ubita przez gry typu: Universalis, Capes, Cutthroat

Święta erpegowa Krowa #2: gry RPG nie powinny posiadać mechanicznych zasad romansów,
--- ubita przez gry typu: Breaking the Ice, It was a Mutual Decision, Blue Rose

Święta erpegowa Krowa #3: w grze RPG używa się tylko kości
--- ubita przez gry typu: Amber Diceless, Castle Faulkenstein, Dust Devils

Święta erpegowa Krowa #4: każdy gracz powinien posiadać tylko jedną postać,
--- ubita przez gry typu: Ars Magica

Święta erpegowa Krowa #5: postać, która przegrywa starcie w walce, powinna umrzeć,
--- ubita przez gry typu: Dogs in the Vinyard, Toon, Hierarchy

Święta erpegowa Krowa #6: wszystkie postacie powinny być ‘ludzkie’
--- ubita przez gry typu: Cats, The Secret Lives of Gingerbreadmen, Puppetland.

Istnieje mnóstwo innych świętych krów. I, czasami, jakiś projekt musi mieć w sobie jedną (lub więcej) z nich. Nie jest niczym złym opieranie się na rzeczach sprawdzonych, rzeczach które zostały wielokrotnie przetestowane i które działają. Przecież wymyślono je właśnie po to by były przydatne! Jednakże, nie jest też niczym złym wytyczać nowe szlaki, poszukiwać czegoś nowego, nieznanego, innego. Nie bójcie się więc ubijać kilku Świętych Krów. Być może to przez którąś z nich Wasz projekt stoi w miejscu.

Peace,
-Troy.

