

Antologia Socratic Design #1

Hejka,

Patrząc na umiejscowienie poszczególnych elementów na moim blogu (zwłaszcza na listę linków po jego prawej stronie), naszła mnie myśl, iż naprawdę ważne artykuły szybko znikają z głównej strony.

Zbyt szybko.

Moim zdaniem, rzeczy pokroju Wielkiej Trójki czy Power19 powinny być ciągle na widoku – w łatwo dostępnym miejscu. Pomyślałem więc, że dobrym rozwiązaniem będzie przygotowywanie, co kilka miesięcy w roku, antologii poszczególnych artykułów. Oczekujcie ich każdego Grudnia, Stycznia i Lutego. Będę w nich zawierał linki do tych, IMO, najważniejszych dla celu Socratic Design artykułów.

W ten sposób każdy nowy czytelnik tej strony będzie mógł szybko wyłapać wartę do przejrzenia teksty już przy swojej pierwszej wizycie. Heh, osobiście chciałbym też wiedzieć jak niektórzy blogerzy robią tego typu antologie u siebie. Tak czy inaczej, umieściłem artykuły w takiej kolejności w której, tak sądzę, powinny być one czytane – co niekoniecznie pokrywa się z ich chronologią. Wasze opinie, komentarze – jak zwykle są mile widziane.

Antologia #1

- 01 Czym jest Diaspora? (artykuł używany głównie z powodu zawartej w nim definicji [często używanej w SD – dop. tłumacza] Uniwersalnego Zaprzeczenia)
- 02 Czym jest ‘Wielka Trójka’?
- 03 Czym jest ‘Power 19’? – część pierwsza.
- 04 Czym jest ‘Power 19’? – część druga.
- 05 Czym jest ‘Chargen’?
- 06 Czym jest ‘Sytuacja’?
- 07 Czy Granie samo w sobie jest Nagrodą?
- 08 Czego powinienem oczekiwać po mym pierwszym projekcie?
- 09 Co jeśli okaże się, że moja gra jest beznadziejna?

Aneks #1

- A1 Po co projektować RPG?
- A2 Czym jest Tradycyjna Gra?
- A3 Czym są Heartbreakery?
- A4 Więc, do czego zmierzamy?

Załączniki są bardziej moją subiektywną opinią na różne tematy niż narzędziami pomocnymi przy projektowaniu gier. Nie uważam je za pełnoprawną część antologii, niemniej, tak czy inaczej, są one dla mnie ważne.

Jeśli natomiast macie pytania do dowolnego artykułu, piszcie. Będę szczęśliwy mogąc Wam pomóc :).

Peace,
Troy.

