

Antologia Socratic Design #3

Hejka,

Dla tych co goszczą na blogu Socratic Design po raz pierwszy, parę słów wyjaśnień - teraz i wtedy opracowuję kompilacje artykułów mego autorstwa, które uważam za ważne z punktu widzenia projektowania gier RPG. Nie zostały tu zawarte wszystkie eseje które popeliłem - tylko te, które najlepiej wypełniają założenia tego bloga. Poza tym, nie umieszczam ich w porządku chronologicznym - zamiast tego, przez taki a nie inny ich porządek sugeruję Wam, które z nich powinniście przeczytać jako pierwsze (a przez to - które są IMHO ważniejsze i mają większy wpływ na proces game designu). Na SD zawarto już dwie antologie - i jeśli jesteś nowym jego czytelnikiem, zalecam Ci byś najpierw zapoznał się właśnie z nimi. Ten blog ciągle ewoluuje. Nie jest też jakąś Biblią Designerską czy infantylnym 'Podręcznikiem RPG dla bystrzaków', za pomocą którego stworzycie swoje gry krok po kroku. Poza tym, to co kiedyś powiedziałem mogło się zmienić - na skutek zdobywania przeze mnie nowych doświadczeń w projektowaniu gier. Ale sądzę, że ważną rzeczą jest wskazanie Wam skąd w zasadzie zrodziła się dana idea. Poniżej umieszczam linki do artykułów składających się na Antologię Numer Trzy.

Antologia SD #1

Antologia SD #2

Antologia #3.

- 01 Czym jest Siła Emfazy ['uwypuklenia']?
- 02 Kiedy koncept gry jest gotowy do [fazy] szkicowania?
- 03 Czym jest System?
- 04 Czym jest Setting? – część 1 [z 4]
- 05 Czym jest Setting? – część 2 [z 4]
- 06 Czym jest Setting? – część 3 [z 4]
- 07 Czym jest Setting? – część 4 [z 4]
- 08 Czym jest Mistrz Gry?
- 09 Czy min-max [power-play] jest zły?

Peace,

Troy.

