

## Co się stało z P19?

Hejka,

Sądzę, że najbardziej odpowiednim podtytułem do tego wpisu byłoby zdanie: „4 lata = wieczność”.

W ostatnim tygodniu P19 obchodziło bowiem swe czwarte urodziny. Z perspektywy ludzkiego życia – to niewiele. Z punktu widzenia rozwoju gier RPG – jest to jednak co najmniej metaforyczny jeden wiek. W każdym roku z tego okresu usprawnienia i innowacja wdrażane w RPGi (zwłaszcza z nurtu independent) – są tak wielkie, że praktycznie niemożliwym zadaniem jest rozpisanie tego w jednej, krótkiej blogowej notce. Każdy GenCon zawierał w sobie odpowiedzi na pytania jak jeszcze mogą wyglądać gry. Nie jest więc niczym niezwykłym, że przez te cztery lata moje P19 przeszło z punktu A („narzędzie erpego-punkowe, mierzące w fundamenty korporacyjnych mainstreamowych gier”) do punktu B („stary sposób tworzenia gier, zbyt restryktywny by używać go do kreacji nowych”).

Jak do tego ‘przestawienia’ w ogóle doszło? Cóż – może Was to zdziwi, ale, z założenia, P19 nigdy nie miało być używane jako narzędzie wykorzystywane do tworzenia gier. Fakt jest taki iż było to tylko zgromadzenie pewnych pytań w jednym miejscu, które z definicji miały być używane przez weteranów Forge w celu pomagania nowym game designerom w rozpoczęciu swoich projektów i/lub w rozwiązaniu w nich jakiś konkretnych problemów.

Wróćmy się do miejsca, w którym wszystko się zaczęło – do tego wątku. Zmieniłem go trochę po tym gdy Mike Holmes stworzył Standard Rants – które powinniście znaleźć i sami przeczytać gdy tylko rozpoczniecie swoją przygodę z Forge. Zachęcam Was do tego. Bo to właśnie dzięki temu zaprezentowałem swoje własne P19. Spędziłem mnóstwo czasu czytając posty takich ludzi jak Vincent Baker, Ralph Maza, Mike Holmes... oraz wielu, naprawdę wielu innych osób. Szukałem wzorów pytań które zadawano poszczególnym designerom w trakcie toczonych wówczas dyskusji. Zbierałem je, analizowałem i spajałem w coś, co dzisiaj znacie jako P19. Początkowo spis zawierał... 21 pytań – jednak dwa z nich były, przynajmniej w moim odczuciu, zbyt proste. Połączyłem je z dwoma poprzednimi – i voila! Stworzyłem P19 które następnie umieściłem na Standard Rant #3 – z prośbą o feedback na ich temat.

Sądę, iż dyskusja która tam wynikła była bardzo owocna – a pod jej koniec byłem przekonany, iż oto udało się przygotować solidne, działające zestawienie pytań z których skorzystać może każdy weteran związany z Forge.

Niemniej, w tamtym wątku istniało też to zdanie: „Bądź ostrożny podczas używania P19 na forum Indie-Design. Nie zalecam Wam proszenia o rozpisanie wszystkich tych pytań przez kogoś, kto dopiero wstępnie naszkicował swoją grę. Jestem pewien, że go tym przytłoczycie. Zamiast dążyć do takiej sytuacji – weźcie na patelnię po 2/3 pytania naraz. Zwłaszcza jeśli jest to nowy projektant gier. Kiedy natomiast zostaną one w pełni opisane (a wszelkie związane z nimi wątpliwości – rozwiane), idźcie do kolejnego zestawu pytań.”.

To zdanie – jest odpowiedzią na to czym miało być, z definicji, P19.

Przez krótki okres czasu, rzeczywiście tak było – P19 używano zgodnie z powyższym założeniem. Trzeba przyznać, że nie było wykorzystywane na masową skalę poza forum RPG Theory na Forge. Zresztą, nie było to moim celem – nigdy nawet nie przypuszczałem, że może być inaczej. Jednakże, gdy umieściłem P19 na moim blogu (jako konsekwencja zamknięcia forum o Teorii i GNSie na forum Forge) – rzeczy zaczęły się toczyć w ciekawym kierunku. Pamiętacie – umieściłem część pierwszą dot. P19 19. stycznia 2006 roku. Chciałem trochę rozbić P19, określić czym są poszczególne pytania – wyklarować kilka spraw, które pojawiły się od momentu publikacji P19 na Forge. Wiedziałem jednak, że nie wyczerpałem tematu – stąd ta tygodniowa przerwa między częścią pierwszą a częścią drugą dot. P19.

Opracowałem je tak jak widzieliście gdyż chciałem by mój blog stał się miejscem, w którym będę pomagał nowym game designerom. Uznałem też, że skoro ktoś przegląda mego bloga to a) ma utrudnione dotarcie do materiałów powiązanych z P19, oraz b) jeśli jednak mimo tego utrudnienia nie przestawali ich poszukiwać – oznaczało to, że naprawdę potrzebują oni małej pomocy w ich własnych projektach gier RPG. Taaa... cóż – takie założenie nie było nazbyt mądre. Uznałem więc, że zamiast odwoływać się ciągle do P19 w mych komentarzach – tak rozplanuję ten post by zawsze był na widoku, by był moim zastępcą. Zacząłem zachęcać ludzi do rozpisywania P19 i przepuszczenia ich gier przez to sito pytań po to by sprawdzili czy aby nie istnieją w nich pewne niezbadane przez nich obszary. Chciałem by P19 było taką kieszonkową wersją Troya – by dawało im coś na kształt dyskusji (nawet jeśli ‘głównego’ dyskutanta akurat nie było).

Wiecie... osobiście nie sędzę by ludzie rzeczywiście mnie posłuchali. Wszystko ruszyło z kopyta gdy Ron polecił skorzystać z P19 Christopherowi Petersonowi. Stało się to podczas gorącego okresu w którym odbywał się konkurs Ronny Award (jak tak teraz o tym myślę, to sędzę że był to najlepszy projektancki okres mej aktywności na scenie projektowania gier RPG). Ron poradził wówczas by ludzie korzystali z mojego narzędzia. Powiedział: „Po prostu odpowiedzcie sobie na którekolwiek z pytań – i sami przekonajcie się jakiego inspiracyjnego kopa otrzyma przez to Wasz styl projektowania gier RPG.”. Działo się to na kilka tygodni przed umieszczeniem P19 na moim blogu. Wszyscy zainspirowali się wówczas słowami Rona i, zgodnie z duchem konkursu Ronne Award, zaczęli czytać P19 i wykorzystywać je jako szablon za pomocą którego można stworzyć solidne podstawy pod tworzenie swoich gier RPG. Nawet jeśli samo P19 nie istniało wówczas na Socratic Design – samo rozmawianie o nim i o mym blogu zapewniło pewnego rodzaju szum wabiący tych, którzy natknęli się na fragmenty P19 zawarte w toczonych dyskusjach. Gdy natomiast umieściłem P19 na SD – było to tylko umieszczenie kropki nad ‘i’. Ron już zrobił swoje – utwierdził wiele osób w przekonaniu, iż P19 to odpowiedź na wszystkie ich designerskie pytania.

Dziś sędzę, że rzeczy zaczęły się zmieniać już podczas publikacji Części 2 dot. P19. Wtedy – trzy osoby użyły P19 by rozmawiać o swoich grach na Forge. Dostrzegałem już wówczas iż sprawy wymykają się spod kontroli, czyt. że ludzie używają tego narzędzia trochę inaczej niż pierwotnie zakładałem – przez co stworzyłem zupełnie inny wpis blogowy niż pierwotnie chciałem. Sami możecie się o tym przekonać czytając trzecie lub czwarte zdanie z tamtego wpisu: nie obchodziło mnie zupełnie w jaki sposób te pytania były poukładane i w której kolejności powinny być odpowiadane. „Te pytania nie proszą o konkretny feedback!” – pisałem. Mogłem jeszcze dodać, że jeśli ludzie stworzyliby swoje P19 – i nic ponad to – to spowodowałoby to tylko same dodatkowe problemy. W odpowiedzi Clinton R. Nixon, Ben Lehman oraz Tony LB stworzyli trzy najlepiej wykonane szablony P19 jakie kiedykolwiek zostały stworzone (IMHO).

Do dzisiaj zresztą wracam do P19 Clintona i z zadowoleniem go sobie przeglądam.

Dziś nie pamiętam już jak bardzo popularne było wówczas P19. Przez cały styczeń tamtego roku to narzędzie ciągle było mało widoczną w sieci rzeczą. Zmieniło się to diametralnie w lutym. Ross Winn naświetlił P19 w jednej ze swoich notek (Edycja #30: W poszukiwaniu Heisenburgu).

Choć na jego forum niewiele było informacji wartych śledzenie to, muszę przyznać, fakt umieszczenia i opisanie mego P19 na forum RPGnet było dla mnie pewnym rodzajem nobilitacji. Że o tym, iż zwróciło to uwagę wielu osób – nie wspomnę. Od tamtego wpisu ludzie zaczęli intensywnie tworzyć swoje własne szablony P19.

Możecie sprawdzić Pierwsze Przemyslenia – forum na Forge – i sami się przekonać, że co drugi, trzeci post zawiera w sobie P19. Na Story Games czy RPGnet te rzeczy pojawiały się okazjonalnie – jako adnotacja w poście, kierująca czytającego na mój blog albo też jako wpis, na temat którego rozpoczynano dyskusję poświęconą P19 (ostatecznie to chyba była sprawa Andyego by prosić ludzi na Story Games proszono o nieumieszczanie tego narzędzia). Parę osób umieściło też swoje P19 na własnych blogach. Wielka szkoda, iż sporo z nich znikło w odmętach sieci. Osobiście uważam, iż były to najlepsze przykłady na to w jaki sposób można było używać narzędzia P19 poza początkowym miejscem ich występowania: forum. Nie zmienia to jednak faktu, iż tam, na forach, sprawy z P19 zatoczyły koło. Ludzie znów pisali swoje P19 i nie prosili o konkretny feedback – albo wrzucali P19 bez żadnych dodatkowych informacji dla czytelnika.

Nie da się ukryć, iż czytało się coś takiego dość ciężko.

Myślę, że kontrakcja wymierzona w to zjawisko pojawiła się po raz pierwszy w jednym poście zamieszczonym na Story Games. Był to wątek w którym Shreyas wyrażał swe własne zdanie na temat P19. Dołączyli do niego Andy Kitkowski i John Walton (ten akurat zrobił to z innych powodów). Niektórzy wypowiadający się w tym wątku sugerowali by utworzyć nowy zestaw pytań, taki alternatywny wzorzec do wykorzystywania na forach. Osobiście byłem temu przeciwny – gdyż P19 okazało się kiepskim pomysłem. Jeśli kolejne narzędzie miałoby się z nim mierzyć – popełniałoby zapewne te same błędy. Przez powyższy wątek, a przynajmniej tak mi się wydaje, P19 zostało uznane jako pewnego rodzaju autorytet wśród szablonów, autorytet wytyczający to w jaki sposób ma wyglądać proces projektowania gier RPG. Możecie zresztą to zobaczyć – śledząc wątki i odkrywając jak wiele z nich rozpoczynało się od przedstawienia swojego P19 tylko dlatego, iż wszyscy wokół uważali, iż ‘P19 jest jedyną możliwością zaprezentowania swojej gry szerszej widowni’. Było moją winą to, iż nie przypomniałem wówczas jaki był pierwotny cel P19. Byłem zbyt zajęty odradzaniem innym osobom tworzenie swojego własnego zestawu nowych designerskich pytań. Nie dostrzegałem wówczas tego do czego to wszystko zmierza – i jak ważny stanie się ten wątek dla przyszłości samego P19 oraz jego ważności, zwłaszcza dla ludzi z Forge.

Jeśli istniała szansa na to by zawrócić na ścieżkę po której P19 powinno kroczyć od samego początku – była ona możliwa do osiągnięcia właśnie wtedy. Ale pokusa by stworzyć szablon za pomocą którego stworzysz swoją grę była zbyt silna – przynajmniej teraz tak to widzę. Nawet osoba, która rozpoczęła pewien wątek po to by wyrazić swoje stanowisko w sprawie P19 zwróciła się do mnie ze zdaniem: „Proszę! – umieść P19 gdzieś w stałym miejscu. Nie na blogu – ale, dajmy na to, na pokrewnej tematycznie witrynie internetowej, albo nawet i zrób z tego jakąś publikację – cokolwiek. I zacznij rozmawiać o tym w jaki sposób w ogóle powstało P19, jakie zawiera w sobie teorie, skąd czerpało ono inspirację. Te rzeczy muszą być, szukam dobrego słowa... kurczę – te rzeczy po prostu powinny być przedstawione wraz z jakąś historią, wyjaśniającą kontekst ich tworzenia.”.

Być może powinienem wówczas tak właśnie postąpić – ale mam wrażenie, iż przez to samo P19 stałoby się mniej popularne jako, de facto, metoda na projektowanie swoich gier.

Minęło kilka miesięcy. P19 wisiało już w sieci od półtora roku, mniej więcej. Pomagało wielu designerom dokładniej opisać ich projekty przez co mogli oni o nich rozmawiać na stronach typu Forge (oraz w innych miejscach). Podcasty stawały się coraz częstszym widokiem na scenie niezależnych gier RPG. Paul Tevis przygotowywał je przez dłuższy okres czasu – i dziś posiada naprawdę szerokie grono odbiorców. Jego show otworzył drogę dla wielu innych podcasterów. Jeden z nowych podcastrów w środowisku (no, przynajmniej nowy jak na tamte czasy) został nazwany Canon Puncutre. Przeprowadzili oni ze mną wywiad – w marcu lub w kwietniu – właśnie o P19. Patrząc wstecz – czuję się jakby było to całe wieki temu. Mogę stwierdzić z całą pewnością, iż byłem tym bardzo podekscytowany – ale mogę też powiedzieć że samo P19 miało znaczny wpływ na ówczesny game design. Wielu designerów używało go by pomóc sobie i dokładniej określić to czym jest ich projekt. Z tego punktu widzenia, P19 – moim zdaniem – jest świetnym narzędziem. Dziś, czule podchodzę do powyższego wywiadu. Jestem dumny z tego co osiągnęło P19 poza granicami for, na których się narodziło.

Dzisiaj Diaspora z Forge jest już dorosła – starsi, bogatsi doświadczeniem ludzie wracają z powrotem na dawno opuszczone stanowiska. W Maju 2007 roku Andy Kitkowski zaczął na forum Forge (w dziale: Site Discussion) ten wątek. W nim to Ralph Maze (Valamir) napisał: „Sugeruję by weterani game designu (regularnie zaglądający na Forge albo działający w różnych Diasporach) zamieścili P19 do swoich obecnych albo przyszłych projektów gier RPG. Najlepiej w wątku: First Thoughts.

Mogą one służyć jako wzorce do powielania, mogą być zbiorem dobrych przykładów na projektowanie gier i, wreszcie, pomogą one tym którzy są tutaj nowi.”.

Mówiąc poważnie – była to bardzo dobra idea. Jeśli starsi stażem game designerzy byliby w stanie stworzyć swoje P19 i wdrożyć je do własnych dyskusji, z pewnością uczyniłoby to je bardziej użyteczniejszymi dla nowoprzybyłych użytkowników. Poza tym, z pewnością dostarczałyby one wiele modeli, przykładów i idei z których ci ostatni mogliby śmiało korzystać. Popierałem ten pomysł w 100%. Oto kilka przykładów:

P19 Christiana/Xenopulsea

P19 Ralpha

P19 Northeraina

Moje P19

Kontynuowałem zresztą ten wątek na moim blogu we wpisie: “Dlaczego powinienem publikować swoje P19?”. Podałem wówczas trzy powody. Dziś – sądzę że tylko dwa z nich nadal są aktualne. Pozwólcie iż zacytuję sam siebie: „Feedback. Nawet jeśli będzie mało owocny i mający podłoże w chęci przycięcie Wam skrzydeł – będzie Wam pomocny. Dzięki temu będziecie w stanie bronić się przed niekonstruktywną krytyką.”. Nawet jeśli było to – z logicznego punktu widzenia – sensowne założenie, to jeśli tego typu feedback stał się normą, prowadziło to do sytuacji, w której jakość samego forum ulegała znacznemu pogorszeniu. Forum w stylu First Thoughts na Forge miał służyć pomaganiu nowym designerom w tworzeniu spójnych projektów oraz w próbach rozwiązania problemów powiązanych z game designem. Nie było celem First Thoughts stanie się źródłem samouwielbienia tudzież pychy weteranów gier RPG. Szablony P19 – i posty które je zawierały – tworzone w tamtych czasach były chyba złotą erą w historii tego narzędzia, przynajmniej moim zdaniem. Tamte wątki na First Thoughts pokazywały w jaki sposób tworzy się ‘wzorcowy’ szablon P19.

Przez następny rok P19 zaliczyło wzrost popularności tak na forum online jak i dla tych, którzy tworzyli za jego pomocą swoje własne projekty będąc offline. Było też bardzo często wykorzystywane na forum Forge. Było to jednak w czasach w których, muszę przyznać, moje zaangażowanie w sprawę RPG zbliżało się do końca. Było ku temu kilka powodów – przede wszystkim, moja najdawniejsza grupa erpegowa, jedna z ostatnich od 1996 roku, rozpadła się. Postarzeliśmy się, zaczęliśmy pracować, założyliśmy rodziny.



Zwiększył się fizyczny dystans między nami – więc nie mogliśmy często rozgrywać erpegowych sesji. Ciężko jest pisać o erpegach – samemu w nie nie grając. Po drugie – gry które tworzyłem stawały się coraz bardziej zbliżone do tej, którą stawiałem na piedestale jeśli idzie o przygodę z gamingiem. Mam na myśli Magic:The Gathering. Postanowiłem do niej wrócić po tym jak dałem sobie z tym spokój w '99 roku. Ku memu zdumieniu – okazało się, że nadal jestem w tym dobry. Wygrałem nawet kilka turniejów od 07' roku. Gamistyczna dusza była zaspokojona – nawet jeśli same RPGi nie były już częścią mej codziennej aktywności. Po trzecie wreszcie – uzyskałem stopień naukowy, ale zacząłem ubiegać się o dyplom NBC, który pozwalałby mi wykładać. Trzy lata pisania rzeczy tylko i wyłącznie naukowych – i macie odpowiedź na pytanie co zajmowało mi tyle mego wolnego czasu.

Efektom – nie byłem już w stanie być dobrym pasterzem dla wszystkich owieczek, które postanowiły korzystać z P19. Nie miałem problemu z rozmawianiem z tymi ludźmi z First Thoughts – ale, jak się okazało, nie wszyscy dzielali już dawne zachwyty nad P19. W roku 2008 pojawiły się dyskusje, które toczono były na samym początku drogi samego P19. Anders Larsen napisał w wątku z Site Discussion (dostępnym tutaj): „P19 jest dobrym narzędziem designerskim – ale nie jest zbyt dobrą rzeczą jeśli chcesz ładnie zacząć dyskusję w której pragniesz uzyskać feedback/sugestie dotyczące Twojego projektu. Problem z P19 jest taki, że kładzie on zbyt nacisk na mechanikę gry – i nie skupia się zbyt mocno na podstawach leżących u źródeł jej koncepcji.”.

Sam wątek był krótki – a Ralph zamieścił w nim link do tematu w którym naprawdę warto było prosić o feedback dla swoich gier. Była tam nawet pewna nić porozumienia pomiędzy Andersem a Ronem, podczas której ten ostatni powiedział: „Zgadzam się z Tobą w zupełności iż P19 jest dobrym narzędziem gdy chcesz ustalić to jak ma wyglądać Twój projekt (jeśli jest to ci potrzebne, oczywiście) – ale nie może być dobrym narzędziem mającym zaprezentować go szerszej publiczności”.

Pomimo tego – nic konstruktywnego z tego tematu nie wynikało. Na First Thoughts ciągle używano P19. I nie tylko tam zresztą – wystarczy spojrzeć na to co działo się na Forge, Story Games czy RPGnet (nie mam zamiaru ich linkować). P19 było naprawdę przydatnym narzędziem dla wielu game designerów. Ale wykorzystywanie go w celach prezentacyjnych – zatrzymało się koncepcyjnie gdzieś w roku 2006 roku. Nie było jednak żadnych akcji wymierzonych przeciwko używaniu P19.

To była głównie moja wina – przestałem być w okolicy. Niemniej, muszę zaznaczyć – każda osoba która aktywnie działała na scenie gier independent mogła wycofać się z jego używania w każdej chwili. Odczuwam żal, że nie byłem w stanie być wówczas razem z Wami – ale dziś jestem zadowolony z kilku życiowych decyzji które doprowadziły mnie do miejsca, w którym dziś stoję.

Wreszcie, w połowie lipca 2009 – pojawił się Luke Crane, który zmiotł sens używania P19. Nawet jeśli nie patrzył on ani na jego tło ani na historię jego tworzenia – i nawet pomijając już fakt, że jego post zawiera sporo nielogiczności powiązanych z p19 – dobrze zrobił, że stworzył ten wątek. Były czasy gdy na forum First Thoughts 2/3 jego postów zawierało w ich tematach ‘P19’. Większość z nich posiadało może z 2-5 odpowiedzi. Designerzy nie dostawali tego czego chcieli – nie otrzymywali feedbacku. Zapewne była to kombinacja nudy związanej z przekopywaniem się przez P19 (przez wszystkie lata robione w ten sam sposób), mojej nieobecności oraz zmiany wart ludzi, którzy aktywnie udzielali się na The Forge. I tak oto P19, mające być w założeniu tym który rzuca wyzwanie grom tradycyjnym – samo stało się narzędziem do tworzenia gier tradycyjnych. Tak jak HPki czy MG stały się świętymi krowami projektowania gier RPG w latach 90’ – tak i P19 stało się świętą krową projektowania gier RPG na Forge. A święte krowy, jak już wiecie – powinno się ubijać.

Powiem Wam jeszcze o moim zaangażowaniu w powyższym temacie. Nie sprzeciwiałem się tezę Luka twierdzącego iż P19 było beznadziejnym narzędziem używanym do rozpoczynania dyskusji na forum First Thoughts. Zgodziłem się z tym w 100%. Nie zgodziłem się tylko z tym co sugerował on i Paul: że P19 jest kompletnie bezużyteczne. Cztery lata wątków i wkładu różnych osób w budowanie pozycji tego szablonu – każą mi twierdzić, że jest jednak inaczej. Wielu różnych designerów używało tego narzędzia i wdrażało je do swoich własnych projektów – przynajmniej w sposób promowany przez forum Forge. Byłem więc nieco przerażony tym co wyczytałem w notce Luka. Rozsądniejsze podejście zaprezentował Adam Dray, który stworzył notkę kilka dni po pojawieniu się powyższego wpisu.

Nie da się jednak ukryć, że wpis Luka sprowokował Rona do umieszczenia nowych zasad (stare zasady obowiązywały przez okres trzech pierwszych lat) na forum First Thoughts. Zmieniały one sposób używania P19 – P19 miało być odtąd pisane: „Pokrótce. Nie umieszczaj od razu wszystkich 19 odpowiedzi. To naprawdę zbyt wiele tekstu do przeczytania.



Spowoduje to, że wielu ludzi po prostu zrezygnuje z zainteresowania się Twoją grą. Długie P19 można przyrównać do długiej i jedno-osobowej przemowy, której nie można przerwać. Powiedz nam najpierw o czym jest Twoja gra, czym są postacie oraz co one robią. To dobry początek.”.

Naprawdę podoba mi się to co w tej sekcji napisał Ron.

Sądzę, że jest to dobra pierwsza zasada dla forum First Thoughts na Forge – i mam też nadzieję, że przez takie postawienie sprawy P19 powrócą na właściwy kurs: jako szablon prezentujący zestaw pytań które mają być używane podczas dyskusji rozpoczynanej przez nowych game designerów”.

Jaka maluje się przyszłość P19? – trudno powiedzieć. Z pewnością będzie ono używane w zaciszu domowych ścian, jako dobre narzędzie do określania tego czym jest gra oraz w jaki sposób zabierzemy się za jej projektowanie. Jestem pozytywnie nastawiony do tego co może wydarzyć się w ciągu kilku najbliższych lat – i cieszę się, że P19 pomogło do tej pory wielu designerom w przewyżnianiu różnych problemów powiązanych z designem gier.

Jestem dumny z cegiełki którą dołożyłem do sprawy RPG.

Ufam, iż nie był to zbytnio nużący i przynudzający wpis.

Wiem, że jest długi. Mam nadzieję, że za jakiś czas pojawi się tu bardziej twórcza notka powiązana z projektowaniem RPG. Sądzę jednak że powyższy artykuł jest na swój sposób ważny. Możliwość wglądu w historię gier independent jest nieczęsto spotykaną okazją. Czasami Ron pisze o tym na forum Forge – ale czyni to niezwykle rzadko. Jeśli więc jesteś nowym w branży twórcą gier – wierzę, że ten artykuł zaprezentował Ci ułamek tego jak to wszystko wyglądało przez ostatnie cztery lata. Wierzę też, że zawsze warto wiedzieć skąd się przybyło – po to by móc określić dokąd się zmierza.

Do następnego razu!

Peace,

-Troy.

