

## Antologia Socratic Design #4

Hejka,

W każde wakacje poświęcam Marzec na podróż, na regenerujący kontakt z przyrodą i na podładowanie moich baterijek (emocjonalnej i umysłowej). Nie będę przez ten czas zamieszczał żadnych notek na blogu Socratic Design - przynajmniej do lipca. Być może skrobnę coś na moim designerskim blogu. Być może.

Tak czy inaczej, nim zniknę na dłuższą chwilę - zostawię Wam ostatnią opracowaną Antologię SD. Dla tych z Was, którzy są tu nowi, zamieszczam poniżej odnośniki do trzech poprzednich antologii [tu były linki – dop. tłumacza].

Antologie te przygotowuję z dwóch powodów. Po pierwsze, by utworzyć tu coś na kształt historii mojej własnej pracy. Po drugie - by nowe osoby na blogu szybko na nie wpadły podczas jego przeglądania. Sądzę, że ważną rzeczą jest to by móc zapoznać się z tym jak - na przestrzenie wielu miesięcy - zmieniały się poglądy danej osoby na różne tematy. Dzięki temu, a przynajmniej taką mam nadzieję, bliższy stanie się sam kontekst całokształtu mojej pracy na SD. Ufam również, iż takie postawienie sprawy przypadnie Wam do gustu :).

Artykuły składające się na Antologię #4.

01 Czym jest Postać?

02 Czym jest Kolor?

03 Co poza Kośćmi?

04 Czym jest Święta Krowa?

05 Dlaczego ludzie tworzą gry RPG?

06 Dlaczego powinienem publikować własne P19?

07 Czy istnieją jeszcze jakieś inne Schematy Designerskie?

08 Jak dobrze wytłumaczyć mechanikę gry?

09 Jak to jest opublikować własną grę RPG?

10 Czym są usługi typu 'fulfillment'?

11 Jaka przyszłość czeka gry RPG?

I, tak jak zwykle - zgłaszajcie mi jeśli którykolwiek z w/w linków nie będzie działać. Do zobaczenia w lipcu!

Peace,

Troy.

