

Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

Examinations of wargaming for entertainment, education, and military planning, in terms of design, critical analysis, and historical contexts. Games with military themes date back to antiquity, and yet they are curiously neglected in much of the academic and trade literature on games and game history. This volume fills that gap, providing a diverse set of perspectives on wargaming's past, present, and future. In *Zones of Control*, contributors consider wargames played for entertainment, education, and military planning, in terms of design, critical analysis, and historical contexts. They consider both digital and especially tabletop games, most of which cover specific historical conflicts or are grounded in recognizable real-world geopolitics. Game designers and players will find the historical and critical contexts often missing from design and hobby literature; military analysts will find connections to game design and the humanities; and academics will find documentation and critique of a sophisticated body of cultural work in which the complexity of military conflict is represented in ludic systems and procedures. Each section begins with a long anchoring chapter by an established authority, which is followed by a variety of shorter pieces both analytic and anecdotal. Topics include the history of playing at war; operations research and systems design; wargaming and military history; wargaming's ethics and politics; gaming irregular and non-kinetic warfare; and wargames as artistic practice. Contributors Jeremy Antley, Richard Barbrook, Elizabeth M. Bartels, Ed Beach, Larry Bond, Larry Brom, Lee Brimmicombe-Wood, Rex Brynen, Matthew B. Caffrey, Jr., Luke Caldwell, Catherine Cavagnaro, Robert M. Citino, Laurent Closier, Stephen V. Cole, Brian Conley, Greg Costikyan, Patrick Crogan, John Curry, James F. Dunnigan, Robert J. Elder, Lisa Faden, Mary Flanagan, John A. Foley, Alexander R. Galloway, Sharon Ghamari-Tabrizi, Don R. Gilman, A. Scott Glancy, Troy Goodfellow, Jack Greene, Mark Herman, Kacper Kwiatkowski, Tim Lenoir, David Levinthal, Alexander H. Levis, Henry Lowood, Elizabeth Losh, Esther MacCallum-Stewart, Rob MacDougall, Mark Mahaffey, Bill McDonald, Brien J. Miller, Joseph Miranda, Soraya Murray, Tetsuya Nakamura, Michael Peck, Peter P. Perla, Jon Peterson, John Prados, Ted S. Raicer, Volko Ruhnke, Philip Sabin, Thomas C. Schelling, Marcus Schulzke, Miguel Sicart, Rachel Simmons, Ian Sturrock, Jenny Thompson, John Tiller, J. R. Tracy, Brian Train, Russell Vane, Charles Vasey, Andrew Wackerfuss, James Wallis, James Wallman, Yuna Huh Wong

Het ware verhaal van de scheepsramp die Amerika bij de Eerste Wereldoorlog betrok Uitgeroepen tot het beste non-fictieboek van 2015 door onder meer Kirkus Reviews en Publishers Weekly 'Larson is journalist die non-fictie schrijft als romans, echte pageturners.' - George R.R. Martin (auteur van Game of Thrones) Op 1 mei 1915, terwijl WO I zijn tiende maand inging, was de luxe oceaanstomer

Lusitania van New York onderweg naar Liverpool, met een recordaantal kinderen en peuters. Aan boord van het met brons en mahoniehout versierde schip, baadden de opvarenden in luxe. Ze maakten een ontspannen indruk, ondanks dat Duitsland de zee rondom Groot-Brittannië tot oorlogsgebied had verklaard en zelfs een advertentie in Amerikaanse kranten had laten plaatsen met een waarschuwing niet aan boord van dit soort schepen te gaan. Al maanden zaaiden Duitse duikboten dood en verderf in de Atlantische Oceaan. Maar de Lusitania was een van de grootste en snelste schepen van het moment en haar kapitein William Thomas Turner had groot vertrouwen in de ongeschreven regels die gentlemen op zee aanhielden en die er al eeuwen voor zorgden dat passagiersschepen veilig waren voor oorlogshandelingen. Duitsland was echter vastberaden om deze regels niet meer te handhaven en Walther Schwieger, de kapitein van Unterseeboot-20 gaf hier maar al te graag gehoor aan. Wat Schwieger echter niet wist, is dat een ultrageheime tak van de Britse geheime dienst al zijn bewegingen nauwgezet volgde, wat volgens sommigen duidt op een complot om Amerika te betrekken bij WO I. Op 7 mei 1915 werd de Lusitania aan stuurboord geraakt door een torpedo. Binnen 18 minuten was het volledig gezonken, waarbij 1198 van de 1962 opvarenden om het leven kwamen. Erik Larson, die voor zijn eerdere boeken genomineerd werd voor een Pulitzer Award, beschrijft een van de grootste scheepsrampen die ooit plaatsvond zo kleurrijk en spannend dat dit boek leest als een roman. Hij voert het tempo op tot aan de uiteindelijke ontknoping, die zelfs doorgewinterde lezers de adem zal benemen. Erik Larson staat bekend als een van de succesvolste en meest getalenteerde schrijvers van non-fictie. *The Devil in the White City* stond meer dan een jaar in *The New York Times*-bestsellerlijst en ook zijn andere boeken blijven daar vaak maandenlang in staan. In totaal verkocht hij al meer dan 3 miljoen exemplaren van zijn boeken en werd hij genomineerd voor de prestigieuze Pulitzer Award. 'Larson is een van de huidige meesters van narratieve non-fictie.' - *The New York Times Book Review* 'Larson [...] heeft een opmerkelijk oog voor detail.' - *The New York Times* '[Larson] weet levendig de ramp in woorden te vatten, evenals de microkosmos van het schip zelf.' - *The New Yorker* '[Larson is] een fantastische verteller van verhalen.' - Lev Grossman, *TIME* 'Een intrigerend, meeslepend onderzoek naar een legendarische ramp.' - *Kirkus Reviews*, starred review 'Het verhaal leest als een grade-A thriller.' - *Booklist*, starred review 'Een meeslepend verslag van een van de meest tragische gebeurtenissen op zee ten tijde van WO I.' - *Publishers Weekly*

With an emphasis on mathematical thinking and problem solving, *Mathematics in Games, Sports, and Gambling* — *The Games People Play* shows how discrete probability, statistics, and elementary discrete mathematics are used in games, sports, and gambling situations. It draws on numerous examples, questions, and problems to explain the application of mathematical theory to various real-life games. Only requiring high school algebra, the text offers flexibility in choosing what material to cover in a basic mathematics course. It covers permutations in

the two-deck matching game so derangements can be counted, introduces graphs to find matches when looking at extensions of the five-card trick, and studies lexicographic orderings and ideas of encoding for card tricks. The text also explores linear equations and weighted equations in the section on the NFL passer rating formula and presents graphing to show how data can be compared or displayed. For each topic, the author includes exercises based on real games and sports data.

Brené Brown beschrijft in haar boek wat het betekent om je kwetsbaar op te stellen in een wereld die gericht is op perfectionisme en het nemen van risico's zonder dat succes gegarandeerd is. Of het nu om werk, relaties of opvoeding gaat: het is eng en moeilijk om je kwetsbaar op te stellen, maar het is nog veel moeilijker om het niet te doen en jezelf af te blijven vragen: wat als ik het wel had geprobeerd? We verwachten van onszelf en van anderen dat we elke dag de schijn ophouden om anderen te laten zien hoe goed we alles voor elkaar hebben. Kwetsbaarheid is een emotie waar bijna niemand zich prettig bij voelt. We associëren het met onzekerheid en risico's. Toch zegt Brené Brown dat juist kwetsbaarheid de basis is van alle mooie dingen in het leven als liefde, vertrouwen en vreugde. Ze moedigt de lezer in *De kracht van kwetsbaarheid* aan om perfectionisme te laten varen, kwetsbaarheid en te omarmen en uitdagingen aan te gaan.

This is the third volume of a much larger project, *Ancient Pakistan - An Archaeological History*, which deals with the prehistory of Pakistan from the Stone Age to the end of the Harappan Civilization ca. 1500 BC. This particular volume, *Harappan Civilization - The Material Culture*, deals with the entire gambit of the urban phase of the Indus Civilization, from its beginning to its decay and the ultimate end. The book covers such topics as the origins, settlement pattern, subsistence economy, architecture, town planning, Indus seals, arts and crafts, metallurgy, decay, and the post-Harappan cultural landscape. Every chapter is profusely illustrated with colored sketches and colored photographs. An extensive bibliography is also provided.

The Unpredictability of Gameplay explores the many forms of unpredictability in games and proposes a comprehensive theoretical framework for understanding and categorizing non-deterministic game mechanics. Rather than viewing all game mechanics with unpredictable outcomes as a single concept, Mark R. Johnson develops a three-part typology for such mechanics, distinguishing between randomness, chance, and luck in gameplay, assessing games that range from grand strategy and MMORPGs to slot machines and card games. He also explores forms of unanticipated unpredictability, where elements of games fail to function as intended and create new forms of gameplay in the process. Covering a range of game concepts using these frameworks, *The Unpredictability of Gameplay* then explores three illustrative case studies: 1) procedural generation, 2) replay value and grinding, and 3) player-made practices designed to reduce the level of luck in non-deterministic games.

Throughout, Johnson demonstrates the importance of looking more deeply at unpredictability in games and game design and the various ways in which unpredictability manifests while offering an invaluable tool for game scholars and game designers seeking to integrate unpredictability into their work.

This definitive book on Dungeons & Dragons, one of the original ultimate nerd subcultures, traces its origins on the battlefields of ancient Europe through the hysteria that linked it to satanic rituals and teen suicides, and to its apotheosis as father of the modern video game industry.

Yann Martel, de succesauteur van *Het leven van Pi*, bewijst zich met *De hoge bergen van Portugal* andermaal als een magische meesterverteller. In deze grootse roman verweeft Martel met bravoure de levens van drie mensen die op het eerste gezicht niets met elkaar te maken hebben: de jonge Tomás, een archivaris; Eusebio Lozora, een patholoog; en de Canadese senator Peter Tovy. Wanneer Tomás aan het begin van de twintigste eeuw in de archieven van Lissabon een oud dagboek onder ogen krijgt waarin een geheimzinnig artefact wordt beschreven dat de kerk voor altijd op zijn kop zal zetten, vertrekt hij naar de hoge bergen van Portugal om het te op te sporen. Vijfendertig jaar later raakt een patholoog, die een groot liefhebber is van de moordmysterieën van Agatha Christie, betrokken bij de gevolgen van Tomás' zoektocht. Een halve eeuw later redt senator Peter Tovy, niet lang na het overlijden van zijn vrouw, een chimpansee uit een onderzoeksinstelling in Oklahoma. Wanneer hij besluit zich samen met het dier te vestigen in zijn geboortedorp in het noorden van Portugal, blijkt hoezeer de levens van deze drie mannen met elkaar verbonden zijn. *De hoge bergen van Portugal* is zowel een fascinerende zoektocht als een magisch-realistische vertelling over de raadselen van het bestaan, waarin diepe liefde en groot verlies hand in hand gaan. Deze gevoelige, humoristische en vooral telkens verrassende roman neemt de lezer mee op een reis die niet alleen naar de binnenlanden van Portugal voert, maar vooral naar de bronnen van de menselijke ziel. Yann Martel (1963) is de bestsellerauteur van *Het leven van Pi* (2001), waarmee hij onder meer de Man Booker Prize won. Wereldwijd werden er meer dan 12 miljoen exemplaren van verkocht en het stond meer dan een jaar op de bestsellerlijst van *The New York Times*. Martel woont in Saskatoon, Canada, met zijn vrouw en hun vier kinderen. Over *Het leven van Pi*: 'Het leven van Pi is een fantastisch boek. Het is levendig, origineel, slim, geraffineerd en vol liefde.' MARGARET ATWOOD 'In *Het leven van Pi* toont Martel de kwaliteiten van een vindingrijke en fenomenale meesterverteller.' PUBLISHERS WEEKLY 'Het leven van Pi laat ons geloven in de verbeeldingskracht van de literatuur, in de noodzaak van het betere verhaal.' NRC HANDELSBLAD

In deze laatste, briljante thriller van de grootmeester van het genre stelt John Le Carré de vraag wat je je land nog verschuldigd bent als het geheel van je is vervreemd. *Silverview* is de laatste, intrigerende thriller van de hand van grootmeester John Le Carré. Het boek verschijnt postuum in de week dat Carré negentig zou zijn geworden. Julian Lawndsley heeft zijn goedbetaalde baan in de

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

City van Londen de rug toegekeerd en is een boekhandel begonnen in een stadje aan de Engelse kust. Een paar maanden na de opening krijgt hij 's avonds bezoek van Edward, een Poolse immigrant die in 'Silverview' woont, een groot huis aan de rand van het stadje. Edward blijkt heel wat te weten over Julians achtergrond en heeft zelfs zijn vader nog gekend, beweert hij. Hij vraagt Julian de oren van het hoofd en komt al snel met grote toekomstplannen voor de bescheiden boekhandel. Als een kopstuk van de Geheime Dienst in Londen een brief over een gevaarlijk lek ontvangt, is het gedaan met de rust in Julians toevluchtsoord. Silverview is het fascinerende verhaal over een onwaarschijnlijke vriendschap en de confrontatie tussen onschuld en levenservaring, en tussen burgerplicht en persoonlijke waarden. 'Le Carré heeft het vermogen op meer fronten tegelijk te opereren: de uitwerking van de super ingenieuze plot, van zijn zeer levensechte dialogen en van het karakter van zijn personages.' Volkskrant magazine

Een meesterlijke familiegeschiedenis tegen de achtergrond van het veranderende Zuid-Afrika Kort voor haar overlijden dwingt Amor Swarts moeder haar man een belofte af. Het jonge meisje is daarvan een stille getuige: hun zwarte hulp, Salomé, zal haar eigen huis krijgen, als dank voor jarenlange trouwe dienst. Amors vader heeft echter zijn eigen prioriteiten en de belofte wordt niet ingelost. Na zijn dood ontstaan nieuwe kansen, maar Amors broer en zus gaan hun eigen weg en blijven zich verzetten: Anton is lafhartig en maakt geen keuzes, Astrid is gefocust op haar eigen gewin. Amor blijft achter met een sluimerend schuldgevoel. Kan zij nog iets uitrichten of is het daarvoor te laat?

Over the years, board games have evolved to include relatable characters, vivid settings and compelling, intricate plotlines. In turn, players have become more emotionally involved--taking on, in essence, the role of coauthors in an interactive narrative. Through the lens of game studies and narratology--traditional storytelling concepts applied to the gaming world--this book explores the synergy of board games, designers and players in story-oriented designs. The author provides development guidance for game designers and recommends games to explore for hobby players.

The Dictionary of Daily Life in Biblical & Post-Biblical Antiquity is a unique reference work that provides background cultural and technical information on the world of the Hebrew Bible and New Testament from 4000 BC to approximately AD 600. Previously published in four individual paperback volumes, this one-volume ebook edition covers topics from A-Z. This dictionary casts light on the culture, technology, history, and politics of the periods of the Hebrew Bible and the New Testament. Written and edited by a world-class historian and a highly respected biblical scholar, with contributions by many others, this unique reference work explains details of domestic life, technology, culture, laws, and religious practices, with extensive bibliographic material for further exploration. There are 115 articles ranging from 5-20 pages long. Scholars, pastors, and students (and their teachers) will find this to be a useful resource for biblical study, exegesis, and sermon preparation.

The Duffer Brothers' award-winning Stranger Things exploded onto the pop culture scene in 2016. The Netflix original series revels in a nostalgic view of 1980s America while darkly portraying the cynical aspects of the period. This collection of 23 new essays explores how the show reduces, reuses and recycles '80s pop culture—from the films of Spielberg, Carpenter and Hughes to punk and synthwave music to Dungeons & Dragons—and how it shapes our understanding of the decade through distorted memory. Contributors discuss gender and sexual orientation; the politics, psychology and educational policies of the day; and how the ultimate upper-class teen idol of the Reagan era became Stranger Things' middle-aged blue-

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

collar heroine.

Despite their constant infighting and backstabbing, orc horde armies remain a dire threat to all races. To them, war is life. Beginning with an examination of the fighting methods of the individual orc warrior, the book expands to look at how they do battle in their small warbands and in vast armies. Using vivid illustrations, it reveals the tactics, strategies, and technology of all the orc troop types, from lightly armed archers and heavily armored shock troops to their wolf cavalry and siege engines. Finally, it explores specific key battles to develop the fullest possible understanding of these loathsome, terrifying creatures and the ways in which they wage war.

This book provides readers with a solid understanding of game development, design, narrative, characterization, plot, back story and world creation elements that are crucial for game writers and designers as they create a detailed world setting, adventure, characters, narrative and plot suitable for possible publication. Game design and development issues such as writing for games, emergent complexity, risk reward systems, competitive and cooperative game play will be investigated, analyzed and critiqued. Examples will be used to highlight and explain the various concepts involved and how the game development process works.

Early medieval Tibet remains one of the most challenging fields in Tibetan Studies overall, wherein numerous mysteries remain. The six contributions comprising the present collection shed light on major topics in history, literature and religion.

The concept of world and the practice of world creation have been with us since antiquity, but they are now achieving unequalled prominence. In this timely anthology of subcreation studies, an international roster of contributors come together to examine the rise and structure of worlds, the practice of world-building, and the audience's reception of imaginary worlds. Including essays written by world-builders A.K. Dewdney and Alex McDowell and offering critical analyses of popular worlds such as those of Oz, The Lord of the Rings, Star Trek, Star Wars, Battlestar Galactica, and Minecraft, Revisiting Imaginary Worlds provides readers with a broad and interdisciplinary overview of the issues and concepts involved in imaginary worlds across media platforms.

Brené Brown heeft de afgelopen twintig jaar onderzoek gedaan naar de emoties en ervaringen die betekenis geven aan ons leven, en werkte de afgelopen zeven jaar nauw samen met leiders en cultuurveranderaars over de hele wereld. Ze ontdekte dat allerlei bedrijfstakken, van kleine start-ups tot Fortune 50-bedrijven, met dezelfde vraag worstelen: 'Hoe ontwikkelen we moediger leiders en hoe verankeren we moed en durf in onze bedrijfscultuur?' In dit nieuwe boek combineert Brené haar onderzoeksresultaten met persoonlijke verhalen en voorbeelden om deze vraag te beantwoorden. Durf te leiden gaat over echt leiderschap: vanuit het hart en vol moed.

Niet alleen de e-mails, WhatsAppjes en telefoongesprekken van potentiële vijanden van Amerika zijn bekeken en afgeluisterd, maar ook die van miljoenen gewone burgers en regeringsleiders als Angela Merkel en François Hollande. De NSA heeft daarbij samengewerkt met de Britse inlichtingendienst GCHQ en internetbedrijven als Google en Facebook gehackt. Wat nu naar buiten is gekomen, is waarschijnlijk nog maar het topje van de ijsberg. De Snowden Files is het spannende verhaal van de opmerkelijkste klokkenluider aller tijden. Minutieus laat auteur Luke Harding de stappen zien die Edward Snowden zette om de informatie die hij heeft verzameld met de wereld te delen vermoedelijk gaf hij 50.000 tot 200.000 documenten aan journalisten door. Dit sensationele boek is het meest complete verhaal over Edward Snowden: zijn werkwijze, zijn vlucht om uit handen van Amerika te blijven en zijn intentie om de wereld te laten zien dat deze afluisterpraktijken volledig uit de hand zijn gelopen en zich onttrekken aan elke vorm van democratische controle.

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

Een duistere, bitterzoete en steeds weer verrassende komedie Een naamloze vrouw, M, nodigt een bekende schilder, de eveneens naamloze L, uit om naar een afgelegen streek aan de kust te komen. Ze woont daar samen met haar gezin, en op hun uitgestrekte landerijen staat ook een buitenhuisje, de Tweede Plaats, waar L zijn intrek kan nemen. Ze hoopt met hem te kunnen discussiëren over zijn werk en de kunst, maar L arriveert samen met een mooie jonge vriendin en blijkt een ontwrichtende invloed op zijn omgeving te hebben. Naarmate de irritaties over en weer toenemen, wordt pijnlijk duidelijk waar ieders grenzen liggen. In typisch Cuskiaanse stijl – beeldend, soms bijtend en altijd scherp geobserveerd – komt de positie van de vrouw ten opzichte van de man aan de orde, de ingewikkelde verhoudingen binnen relaties en hoe moeilijk het is om normen en waarden te handhaven, in jezelf en in de buitenwereld. Tweede plaats onderzoekt de stelling dat kunst ons zowel kan redden als vernietigen, terwijl de menselijke ziel worstelt met duistere demonen.

Lees het verhaal Overall is water

Of Dice and Men The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It Simon and Schuster

The character of William J. "Willie" Klump had quite a career in the pulps. He first appeared in Popular Detective magazine in 1938 and went on to appear in more than 60 stories over the next 21 years. Willie is something of a loser, but as a private detective he somehow always manages to get the job done (often with the help of friends, including his girlfriend and secretary, Gertie Mudgett, who often saves the day). Willie was the creation of Joe Archibald (1898-1986), a prolific writer who published more than 900 stories in the pulps, digest, and "slick" magazines like Collier's and The Saturday Evening Post. He also illustrated prolifically for pulp magazines. Included in this volume are: MURDER IN THE WORST DEGREE MORGUE SHEET MUSIC WHERE THERE'S A WILLIE THERE'S A WAY AN ACE AND A PEAR HUBBA HUBBA HOMICIDE FIT TO BE TRIED THE MOURNING AFTER WHEN A BODY MEETS A BODY PHOTO FINISH FOR A DAME KLUMP A LA CARTE STUCK WITH THE EVIDENCE WHAT A SHAMUS! STATE PENMANSHIP DYING TO SEE WILLIE THE GAT AND THE MOUSE A LAM TO THE SLAUGHTER OF DICE AND MEN!

CHEESECAKE AND WILLIE If you enjoy this ebook, don't forget to search your favorite ebook store for "Wildside Press Megapack" to see more of the 280+ volumes in this series, covering adventure, historical fiction, mysteries, westerns, ghost stories, science fiction -- and much, much more!

Kahneman neemt de lezer mee op een ontdekkingsreis door de krochten van ons brein in dit zeer toegankelijke boek (...). Hij presenteert theorieën, lepelt verrukkelijke anekdotes op, (en) onderwerpt de lezer aan testjes.' ***** De Volkskrant Daniel Kahneman, een van belangrijkste psychologen ter wereld, ontving de Nobelprijs voor de Economie voor zijn invloedrijke werk dat het traditionele rationele beslissingsmodel ter discussie stelde. Zijn gedachtegoed heeft diepgaand effect gehad op vele terreinen - onder andere economie, psychologie en politiek - en nu geeft hij in één boek een overzicht van al die jaren onderzoek en wetenschap. 'Een verbazingwekkend rijk boek: helder, diepgravend, vol verrassende inzichten en waardevolle zelfhulptips. Het is altijd gemakkelijk en af en toe zelfs ontroerend, met name als Kahneman zijn samenwerking met Tversky memoreert. (...) Iedereen moet dit kopen en lezen.' New York Times Book Review

Eén woord kan alles veranderen (JA) VERFILMD MET JIM CARREY IN DE HOOFDROL Danny Wallace zei te vaak nee. Nee tegen zijn vrienden en nee tegen zichzelf. Hij werd gedumpt door zijn vriendin en zijn leven was saai en doelloos. Maar dat verandert als een mysterieuze man naast hem in de bus drie magische woorden tegen hem zegt: zeg vaker ja. Danny besluit een half jaar lang alleen nog maar ja te zeggen ongeacht waarop. In de maanden die volgen wint hij 25.000 pond, wordt hij vredesactivist en lid van een beweging die gelooft dat marsmannetjes de piramides hebben gebouwd, koopt hij een lelijk groen autootje, veroorzaakt hij een vechtpartij in een kroeg en verliest hij weer 25.000 pond.

An epic work that took more than a decade to complete, *A History of Chess*, originally published in 1913, is a historic undertaking that shattered preconceptions about the game upon publication. Over a century later, Murray's research and conclusions, in which he argues that chess originated in India, are still widely accepted by most chess historians. Undertaking such a pioneering task, the scope of which has never been attempted before or since, Murray taught himself to read Arabic in order to decipher historical manuscripts on the game and its beginnings. His study unravels the history of the game as it evolved from its Asiatic beginnings, through the role chess played in Europe during the Middle Ages, and up until the nineteenth century with the arrival of modern chess as we know it. *A History of Chess* includes transcribed diagrams of important games, as well as some of the more famous historical chess figurines, such as the Lewis chessmen. No single work on the game of chess has become close to touching Murray's in breadth or significance.

Tabletop roleplaying is a dynamic and flourishing hobby that has become increasingly accessible to a wide variety of participants. The games themselves, as well as the gaming subculture, offer players a number of personal and social benefits that continue to enrich their lives long after they leave the table. Using Goffman's theories of Dramaturgy and Frame Analysis, this paper seeks to examine the positive impact of gaming in three key areas. The first is an analysis of the subculture which includes the evolution of the games, the growth and diversification of the roleplaying community, and the current shift in stereotypes about gaming. The second section discusses the ways in which microcultural worlds are created, with an emphasis on the systematic alignment of group frames, different types of emotional and social crossover that occurs, and the conveyance of status. The final segment describes the processes that create engrossment and identification in the games. It focuses on the balance of the three frameworks used in fantasy creation, types of physical aids used to bridge fantasy and reality, relationships that exist between players and their characters, and the negotiation of role conflict that arises from maintaining multiple roles simultaneously. The benefits players gain from roleplaying are diverse. It provides socialization and recreational enjoyment, improves role negotiation and impression management, allows players to experience elements that are beyond their reality, creates a safe environment to test new elements of identity, promotes creative problem solving, and builds critical thinking.

Play helps define who we are as human beings. However, many of the leisurely/ludic activities people participate in are created and governed by corporate entities with social, political, and business agendas. As such, it is critical that scholars understand and explicate the ideological underpinnings of played-through experiences and how they affect the player/performers who

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

engage in them. This book explores how people play and why their play matters, with a particular interest in how ludic experiences are often constructed and controlled by the interests of institutions, including corporations, non-profit organizations, government agencies, religious organizations, and non-governmental organizations (NGOs). Each chapter explores diverse sites of play. From theme parks to comic conventions to massively-multiplayer online games, they probe what roles the designers of these experiences construct for players, and how such play might affect participants' identities and ideologies. Scholars of performance studies, leisure studies, media studies and sociology will find this book an essential reference when studying facets of play.

In Manhattan wordt een gruwelijke ontdekking gedaan: een ondergronds knekelhuis. Er blijken botten te liggen van tientallen slachtoffers, die allen rond 1880 vermoord zijn. Als na een krantenartikel over deze oude misdaden vrijwel identieke nieuwe moorden worden gepleegd, breekt er paniek uit in New York. FBI-agent Pendergast, journalist Bill Smithback en archeologe Nora Kelly proberen de identiteit van de moordenaar te achterhalen, voordat ze zelf de volgende slachtoffers worden... `Niemand schrijft zulke nagelbijtend spannende pageturners als Preston & Child. Nelson B. DeMille

A fascinating exploration of the history, development, and future of virtual reality, a technology with world-changing potential, written by award-winning journalist and author David Ewalt, stemming from his 2015 Forbes cover story about the Oculus Rift and its creator Palmer Luckey. You've heard about virtual reality, seen the new gadgets, and read about how VR will be the next big thing. But you probably haven't yet realized the extent to which this technology will change the way we live. We used to be bound to a physical reality, but new immersive computer simulations allow us to escape our homes and bodies. Suddenly anyone can see what it's like to stand on the peak of Mount Everest. A person who can't walk can experience a marathon from the perspective of an Olympic champion. And why stop there? Become a dragon and fly through the universe. But it's not only about spectacle. Virtual and augmented reality will impact nearly every aspect of our lives—commerce, medicine, politics—the applications are infinite. It may sound like science fiction, but this vision of the future drives billions of dollars in business and is a top priority for such companies as Facebook, Google, and Sony. Yet little is known about the history of these technologies. In *Defying Reality*, David M. Ewalt traces the story from ancient amphitheaters to Cold War military laboratories, through decades of hype and failure, to a nineteen-year-old video game aficionado who made the impossible possible. Ewalt looks at how businesses are already using this tech to revolutionize the world around us, and what we can expect in the future. Writing for a mainstream audience as well as for technology enthusiasts, Ewalt offers a unique perspective on VR. With firsthand accounts and on-the-ground reporting, *Defying Reality* shows how virtual reality will change our work, our play, and the way we relate to one another.

Role-playing games seemed to appear of nowhere in the early 1970s and have been a quiet but steady presence in American culture ever since. This new look at the hobby searches for the historical origins of role-playing games deep in the imaginative worlds of Western culture. It looks at the earliest fantasy stories from the nineteenth and twentieth centuries, at the fans--both readers and writers--who wanted to bring them to life, at the Midwestern landscape and the middle-class households that were the hobby's birthplace, and at the struggle to find meaning and identity amidst cultural conflicts that drove many people into these communities of play. This book also addresses race, religion, gender, fandom, and the place these games have within American capitalism. All the paths of this journey are connected by the very quality that has made fantasy role-playing so powerful: it binds the limitless imagination into a "strict" framework of rules. Far from being an accidental offshoot of marginalized fan communities, role-playing games' ability to hold contradictions in dynamic, creative tension made them a necessary and central product of the twentieth century.

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

Spracklen explores the impact of the internet on leisure and leisure studies, examining the ways in which digital leisure spaces and activities have become part of everyday leisure. Covering a range of issues from social media and file-sharing to romance on the Internet, this book presents new theoretical directions for digital leisure.

Een verhaal over dromen, doorzettingsvermogen en een nieuwe toekomst Phiona Mutesi is een jonge, analfabete vrouw die opgroeide in Oeganda. Ze was voorbestemd tot het leven dat haar dorpsgenoten leefden: in armoede. Tot ze een schaakbord tegenkwam. Al op haar elfde was ze nationaal schaakkampioen, en op haar vijftiende won ze tegen alle verwachtingen in het belangrijkste jeugdschaakkampioenschap van Afrika. Haar overwinning gaf Phiona de kans deel te nemen aan de Schaakolympiade in Rusland, een toernooi waar eerder grootheden als Garry Kasparov en Bobby Fischer aan deelnamen. En ze heeft nog een lange toekomst voor zich... Het schaakmeisje is Phiona's bijzondere en inspirerende levensverhaal: van haar jeugd in een sloppenwijk in Oeganda, de uitdagingen waar ze voor stond in haar nog jonge leven, de veel te vroege dood van haar vader, en vooral haar aangeboren talent voor het schaakspel dat haar een nieuwe kans in het leven heeft geschonken.

'Hoe moeilijk het is om jezelf te zijn' Een schrijver denkt evenwicht in het leven te hebben gevonden en begint te schrijven aan een boek over yoga, dat hij al meer dan een kwarteeuw beoefent. Maar weldra valt het serene zelfbeeld aan gruzelementen, verschijnen gebreken, leugens en verraad aan de oppervlakte en opent zich een afgrond. Zijn persoonlijk leven, zijn liefdesleven, het maatschappelijk leven (terroristische aanslagen en vluchtelingencrisis) – alles begint te wankelen. En wat als alles een illusie blijkt te zijn? De schrijver belandt in een psychiatrische inrichting in Parijs en wordt behandeld met elektroshocks: als er geen genezing is voor dit kwaad, kan hij altijd nog proberen het te beschrijven.

Koreaanse megabestseller over spirituele wijsheid en het belang om rust te vinden in een drukke wereld van een van de invloedrijkste boeddhistische leermeesters van dit moment Rust vinden in een drukke wereld De Koreaanse boeddhistische monnik Sunim geeft les over verschillende levenskwesaties, van liefde en vriendschap tot werk, levensdoelen en spiritualiteit. Zijn inzichten en adviezen helpen om in het moderne, drukke leven te zoeken naar rustpunten. Zo legt hij bijvoorbeeld uit hoe je mindful kunt omgaan met negatieve emoties als woede en jaloezie. Haemin Sunim laat het belang zien van sterke relaties met anderen en benadrukt dat je vergevingsgezind en mild moet zijn tegenover jezelf. De prachtige, kleurrijke illustraties fungeren als kalmerende visuele pauzes die ons aansporen rustig aan te doen. Want als jij rustig bent, zal de wereld ook rustig worden. De pers over Dingen die je alleen ziet als je er de tijd voor neemt 'Dit handboek voor mindfulness en kalmte, een bestseller in Korea, staat vol wijze adviezen over reflectie en hoe het rustiger aan te doen in het leven.' Elle.com 'Sunims woorden zijn diepgaand én herkenbaar, eenvoudig én verfijnd, en elk hoofdstuk voelt meer aan als een gesprek met een lieve, bedachtzame vriend dan als het lezen van weer een boek over mindfulness. Perfect voor lezers die op zoek zijn naar een onderbreking van hun drukke leven. Sunims filosofie roept een kalme zekerheid op, die doet denken aan Libanees-Amerikaanse dichter Kahlil Gibran.' Publishers Weekly 'Oude boeddhistische filosofie voor de moderne tijd. Diepgaande maar begrijpelijke wijsheden over omgaan met de dagelijkse sleur – en over in het oog houden wat er nu echt toe doet. Leg dit boek op je nachtkastje om je hoofd leeg te maken voor het slapengaan.' Real Simple

Het onthutsende, explosieve boek van Ronan Farrow over seksueel misbruik en het machtsspel om de waarheid te verhullen. Tijdens een routine-onderzoek komt Ronan Farrow een verhaal op het spoor waar alleen nog maar over wordt gefluisterd: een van Hollywoods beroemdste producers is een seksueel roofdier, beschermd door angst, zijn rijkdom, en een samenzwering van stilte. Terwijl Farrow dieper in de zaak duikt, raakt hij in het vizier van allerlei schimmige personen – van dure advocaten tot getrainde spionnen – die een intimidatie-campagne tegen hem beginnen. Ze dreigen zijn carrière om zeep te helpen, achtervolgen hem

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

overall, en proberen een misbruikverhaal uit zijn eigen familie tegen hem te gebruiken. Een spoor van aanwijzingen onthult corruptie en doofpotaffaires van Hollywood tot Washington, en ver daarbuiten. 'Farrow brak met een journalistieke moker door de minutieus overeind gehouden façade van Hollywood, en bracht machtige mannen ten val.' Hollywood Reporter Introspective, irreverent, and sorely lacking in self-awareness, Kendra is in many ways your typical teen geek girl. She leads a cozy life reading about fantastic worlds and having tabletop adventures with her gaming pals, but something new threatens all this - Kendra's growing obsession with losing her virginity by her sixteenth birthday. "It's so unfair." Greg said, "Like, all a girl has to do to get laid is stand on the porch and ring a dinner bell." But it's not that simple. OF DICE AND MEN is the brash, honest story of a girl so caught up in her quest to become what she wants to be, she nearly misses herself becoming who she's meant to be.

The 1980s saw the peak of a moral panic over fantasy role-playing games such as Dungeons and Dragons. A coalition of moral entrepreneurs that included representatives from the Christian Right, the field of psychology, and law enforcement claimed that these games were not only psychologically dangerous but an occult religion masquerading as a game. Dangerous Games explores both the history and the sociological significance of this panic. Fantasy role-playing games do share several functions in common with religion. However, religion—as a socially constructed world of shared meaning—can also be compared to a fantasy role-playing game. In fact, the claims of the moral entrepreneurs, in which they presented themselves as heroes battling a dark conspiracy, often resembled the very games of imagination they condemned as evil. By attacking the imagination, they preserved the taken-for-granted status of their own socially constructed reality. Interpreted in this way, the panic over fantasy-role playing games yields new insights about how humans play and together construct and maintain meaningful worlds. Laycock's clear and accessible writing ensures that Dangerous Games will be required reading for those with an interest in religion, popular culture, and social behavior, both in the classroom and beyond.

Statistical techniques and theories have become widely applied in the physical, biological and social sciences. This book deals not so much with statistical methods as with the central concept of chance, or statistical probability, which statistical theories apply to nature. Since the release of Dungeons & Dragons in 1974, role-playing games (RPGs) have spawned a vibrant industry and subculture whose origins, characteristics, cultures and player experiences have been well explored. Yet there has been little attention devoted to the meaningful ways RPGs have shaped society at large over the last four decades. RPGs were influential on video game design and have been widely represented in film, television and other media. They have made their mark on other areas of society, as well, including education, social media, corporate training and the military. This collection of new essays illustrates the broad appeal and impact of RPGs. Topics range from a critical reexamination of the Satanic Panic of the 1980s, to the growing significance of RPGs in education, to the potential for "serious" RPGs to provoke awareness and social change. The contributors discuss the myriad subtle (and not-so-subtle) ways in which the values, concepts and mechanics of RPGs have infiltrated popular culture.

Waarom hebben getalenteerde mensen vaak moeite om hun doelen te bereiken terwijl minder begaafde individuen soms zonder slag of stoot verbazingwekkende prestaties leveren? Op basis van haar eigen verhaal als dochter van een wetenschapper die zich vaak beklaagde over haar vermeende gebrek aan intelligentie, beschrijft Angela Duckworth haar loopbaan door het onderwijs, de consultancybusiness en de neurowetenschap. Het leidde tot de hypothese dat werkelijk succes vooral ontstaat door een speciale mix van volledige overgave en de vastberadenheid om te werken aan je langetermijndoelen: grit. In dit boek doet Duckworth, winnaar van de prestigieuze MacArthur Genius Award, haar theorie uit de doeken en helpt ze iedereen om aan de hand van zes kernwaarden hun eigen grit-factor te bepalen: hoop,

Read Online Of Dice And Men The Story Dungeons Amp Dragons People Who Play It David M Ewalt

inspanning, precisie, passie, rituelen en prioriteiten. Grit gaat voorbij aan clichés als 'succes is vooral hard werken' en biedt een frisse en motiverende manier om zelf ongekende resultaten te behalen.

[Copyright: 6bf9262fb34509693be65787c37c6200](#)