

BOOK REVIEW.

- Přečteno v češtině.

SCHREIER, Jason. *Krev, pot a pixely: příběhy vítězství a šílenství ze zákulisí vývoje videoher*. Brno: Host, 2019. ISBN 978-80-7577-824-6.

Recenze:

Kniha je velmi dobře napsaná. Čtenáři poutavě představuje svět videoher mimo herní obrazovky skrz rozhovory, které autor uskutečnil se zhruba stovkou herních vývojářů a dalších postav z oboru mezi lety 2015 a 2017. Soustředí se na hry jako Pillars of Eternity, Uncharted 4, Stardew Valley, Diablo III, Halo Wars, Dragon Age: Inquisition, Shovel Knight, Destiny, Zaklínač 3 a Star Wars 1313, přičemž jednotlivé hry rozděljuje do kapitol. Zasazuje vznik zmíněných her do kontextu vývojářů, přibližuje podmínky vzniku a komplikace, které se při vyvíjení vyskytly. Kniha je psaná tak, že si z ní může odnést mnoho laik i aktivní hráč. Obsahuje například mnoho vysvětlivek pod čarou, takže ani jazyk, který danou problematiku doprovází, není laikovi zcela cizí.

Kniha je doslova napěchovaná informacemi, ale díky narativu vyprávění se čtenář dokáže orientovat v dění velmi snadno. Díky přímým citacím z rozhovorů s herními vývojáři se čtenáři dostane přímého kontaktu s danou probíranou problematikou v daných kapitolách.

Lze zde poznat i mnoho přístupů při vývoji hry (například Stardew Valley, kde Eric Baron pracoval na hře sám či Uncharted 4, kde při vývoji hry došlo ke změně vedení).

Mé hodnocení: 8/10