

Recenze na knížku **A Theory of Fun for Game Design** od Raph Koster

Autorův styl psaní je velmi chytlavý, tedy alespoň pro lajka jako jsem já. Veškerá problematika, která se v knize řeší je vysvětlena velmi jednoduše a při čtení jsem se nepřistihla, že bych ztrácela pozornost, z důvodu neporozumění. V knížce jsou v každé kapitole doprovodné ilustrace, které více napomáhají čtenáři při porozumění probíraného tématu. Koncept, který v celé knize autor rozebírá se mi zalíbil. Snaží se upřednostňovat názor, že by zábava měla být u designu hry hlavním kritériem.

Kapitoly jsou velmi logicky řazeny a čtenáři je tak postupně odhalován záměr autorova psaní. V průběhu, čtený si čtenář ani nepřipadá, že by četl o něčem neznámém, spíše si začíná dávat a spojovat již nabyté zkušenosti do souvislostí. Autorův názor, že zábava je učení se v prostředí, kde se nemůže nic stát, a proto jsou hry velmi důležité je velmi trefná a naprosto s ní souhlasím.

Celkově jsem si knihu ráda přečetla a strávený čas neberu jako ztracený. Při čtení jsem narazila na zajímavé myšlenky a utřídila si některé znalosti.