

A Theory of Fun for Game Design / Ralph Koster

RECENZE

Kniha se zabývá významem zábavy, jak zábava souvisí s hrami a proč je to nejvíce důležitý prvek v hrách. Kniha mě už na první pohled zaujala svým vzhledem, ocenila jsem zahrnutí obrázků a jejich využití na vysvětlení zmiňovaných věcí v textu. Většinou obrázky hezky doplnily text, občas mi ale připadaly lehce zbytečné a nebylo jich třeba k dovysvětlení. Na druhou stranu se ale díky nim kniha četla lehčeji. Celkově je kniha velmi jednoduchá k přečtení, ale to neubírá na zajímavosti. Většina zde řečených informací je vlastně známá, ale člověk si to běžně neuvědomí. Alespoň já jsem si při čtení často říkala, že řečené informace dávají smysl a souhlasím s nimi, ale jen tak bez přečtení knihy bych si to neuvědomila. Velmi pozitivně hodnotím neustálé příklady z reality, které si myslím, že udělaly tuto knihu tak jednoduchou ale zároveň zajímavou k přečtení. Na druhou stranu mi ale připadalo, že většina věcí byla řečena už na začátku a konec knihy už nebyl tak zajímavý, protože už se to člověk jistým způsobem dozvěděl v předešlých kapitolách a nebylo tam toho tolik nového.

Konkrétně mě zaujalo například to, že „lidský mozek je nenasytný konzument vzorů a hry jsou těmi chutnými vzory“, tedy že každý člověk má rád rutinu a všechny hry obsahují určitý vzor, který by se dal přirovnat k této denní rutině. Což také souvisí s další informací zde řečenou a tou je, že máme rádi hlavně hry, které už známe a těm neznámých a těm, které nám nejdou se vyhýbáme. Což je něco s čím se ztotožňuju, přestože vím, že je třeba i toho neznáma, které pomáhá člověku růst, zlepšovat se a učit se nové věci.

Dále také souhlasím s informacemi týkajícími se nudy. Konkrétně to, že hra nesmí být úplně jednoduchá, ale zároveň ani moc těžká, abychom jí vůbec nezvládali. Je třeba aby to bylo vyvážené, aby se z toho hráč mohl něco naučit a aby to nebylo moc krátké či dlouhé. V podstatě jako většina jiných věcí v běžném životě.

Celkově ale knihu hodnotím spíše pozitivně. Až na pár věcí se mi líbila.