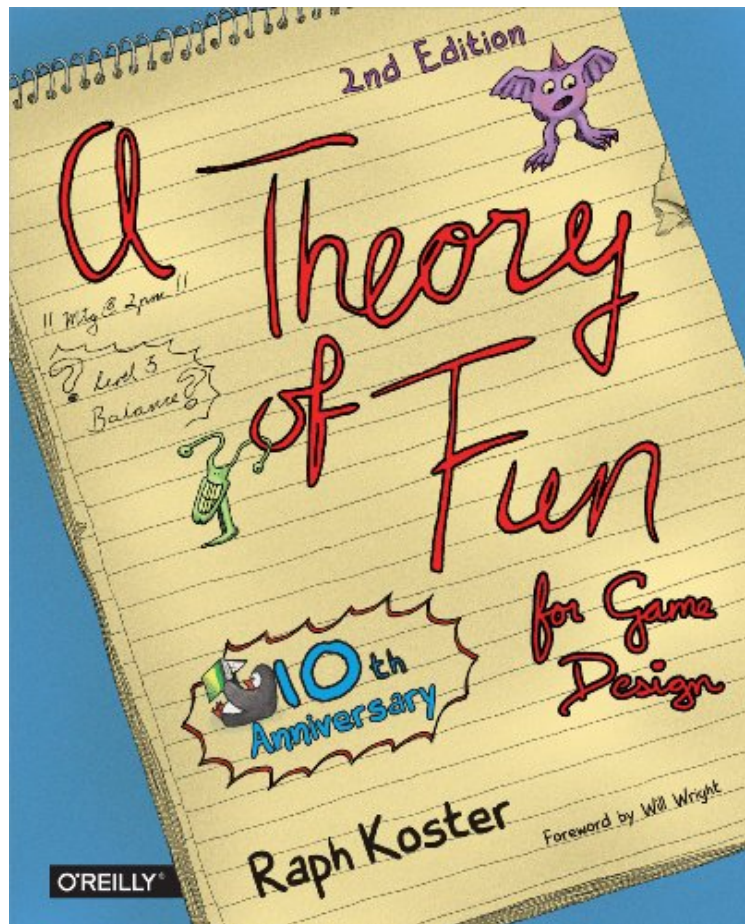


(Download free ebook) Theory of Fun for Game Design

# Theory of Fun for Game Design

Von Raph Koster

DOC | \*audiobook | ebooks | Download PDF | ePub



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation - Verkaufsrang: #271474 in eBooks Veröffentlicht am: 2013-11-08 Erscheinungsdatum: 2013-11-08 File Name: B00GK5SRFY | File size: 49.Mb

**Von Raph Koster : Theory of Fun for Game Design** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Theory of Fun for Game Design:

Kundenrezensionen  
Hilfreichste Kundenrezensionen  
8 von 8 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich.  
Irrefhrender Titel  
Von G. Hutter  
Zunchst gilt es festzuhalten, dass der Titel des Buches irrefhrend ist. Es handelt sich nach meinem Dafhrhalten keineswegs um ein wissenschaftliches Buch und es wird daher auch keine Theorie im engeren Sinne entwickelt. Vielmehr behandelt Koster in diesem Zusammenhang relevante Erfolgsfaktoren aus einem sehr subjektiven und praxisbezogenen Blickwinkel. Da es sich bei dem Autor nicht nur um einen erfahrenen Gamedesigner handelt, sondern er auch ber einen Abschluss in Creative Writing verfgt, tut er dies auf eine sehr unterhaltsame leicht zu lesende Art. Bezglich der Illustrationen auf jeder zweiten Seite, kann man geteilter Meinung sein, ich finde sie weder strend noch besonders hilfreich. Das Buch bietet einen guten Einstieg in dieses Thema, sowie einen Leitfaden relevanter Punkte (wie Menschen lernen, welcher Schwierigkeitsgrad angemessen ist, Implikationen von Geschlechtsspezifika auf die Spielmechanik, Cheating etc. ) die Game Designer bei der Entwicklung eines Spieles adressieren sollten. Das Buch bleibt dabei sehr stark an der Oberflche, bietet jedoch einen sehr guten

berblick. Seltsamerweise findet sich die Conclusio bereits auf Seite 98. Und damit bin ich auch schon bei den negativen Aspekten. IMO ist die zweite Hälfte des Buches deutlich weniger pointiert und leider deutlich schwächer als die erste Hälfte. 1 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. A great introduction to what's fun Von Jan van der Crabben I tend to disagree with some reviewers before me. I believe that for any professional game designer this book is a must-read. It's not an academic book, which is probably why some people are missing the "theory". Fact is that his theory is definitely in the book, in all the pages, not in one sentence or paragraph. He touches all the important concepts of making games fun, even the book itself is fun (and quick) to read, due to the big font, and the fact that half of the book consists of cartoon drawing. I strongly recommend it, not as a bible of game design, but as a must-read introduction to fun for any game designer. 3 von 3 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Nehmts als das was es ist! Von CrtAtry Wie schon der Promotext sagt ist das nicht "your average how-to book". Das Buch besteht aus lockeren Texten samt Illustrationen vom Autor, die nicht nach Profigrafiker aussehen, aber keinesfalls hsslich sind. Die Texte haben nicht wie in Fachbchern sonst blich maximalen Inhalt komprimiert auf wenige Stze sondern sind klar verstndlich, nachvollziehbar, einfach lesbar auch fr Leute die dem Englischen nicht sehr mchtig sind. Fr Einsteiger im Bereich Spiele Spass etc. ist das Buch imo gut geeignet weil die Schwelle zum Fachlichen halt sehr gering gehalten ist. Wer sich also eher mit Gamemaker, RPG-Maker und solchen Tools beschftigt und somit kein Profientwickler ist, dem kann ich das Buch nur nahelegen. Generell, fr Einsteiger und Gehobenere ist anzumerken, dass es sich hierbei ganz explizit um Raph Koster's Sicht der Dinge handelt. Ist fr uns die Mglichkeit den Gedankengngen von jemandem zu folgen, der lange im Spielebusiness aktiv ist. Wer das Buch dafr kritisiert zu wenig ein neutrales Fachbuch zu sein hat in meinen Augen den Beschreibungstext nicht aufmerksam genug gelesen. Ich versteh, dass es nicht jeder liebt, aber wenn man willens ist sich einfach drauf einzulassen ist es angenehm zu lesen.

Kurzbeschreibung Now in full color, the 10th anniversary edition of this classic book takes you deep into the influences that underlie modern video games, and examines the elements they share with traditional games such as checkers. At the heart of his exploration, veteran game designer Raph Koster takes a close look at the concept of fun and why its the most vital element in any game. Why do some games become boring quickly, while others remain fun for years? How do games serve as fundamental and powerful learning tools? Whether youre a game developer, dedicated gamer, or curious observer, this illustrated, fully updated edition helps you understand what drives this major cultural force, and inspires you to take it further. Youll discover that: Games play into our innate ability to seek patterns and solve puzzles Most successful games are built upon the same elements Slightly more females than males now play games Many games still teach primitive survival skills Fictional dressing for modern games is more developed than the conceptual elements Truly creative designers seldom use other games for inspiration Games are beginning to evolve beyond their prehistoric origins