

Game Design Workshop

游戏设计 工作坊

Tracy Fullerton

[美] Christopher Swain 著

Steven Hoffman

陈建春 白雁 万传风 等译



CMPBooks



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Game Design Workshop

游戏设计工作坊

Tracy Fullerton
〔美〕 Christopher Swain 著
Steven Hoffman

陈建春 白 雁 万传风 等译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

游戏业在过去30年逐渐成熟,已经成为一种重要的娱乐方式。游戏设计是一项具有创造性、专业性、艺术性的工作。本书是在作者为Sony、Sega和Microsoft设计游戏的实际经验以及与不同背景和经验水平的学生设计、创建原型、测试原始游戏概念所获得的经验基础上,浓缩而来的关于游戏设计的精华内容。

本书首先介绍了游戏设计师的任务、游戏结构以及设计形式细节、戏剧化元素、游戏动力学等内容;接着介绍了设计一个游戏时概念化、原型化、测试、可用性和平衡、趣味性、控制与界面等方面的内容;还介绍了游戏设计时有关团队机构、开发阶段、设计文档等方面的知识;最后介绍了游戏业的现状和概况,以及在游戏业中寻找工作和推销创意的方法。

本书叙述清晰,内容全面,是游戏开发设计人员的一本很有价值的参考书。

CMPBooks

Copyright©2004 by Tracy Fullerton, Christopher Swain, and Steven Hoffman, except where noted otherwise. Published by CMP Books, CMP Media LLC. All rights reserved. Printed in the United States of America. No part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a database of retrieval system, without the prior written permission of the publisher; with the exception that the program listings may be entered, stored, and executed in a computer system, but they may not be reproduced for publication. 本书英文版由美国CMPBooks公司出版, CMPBooks公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可,不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2004-5789

图书在版编目(CIP)数据

游戏设计工作坊/(美)富勒顿(Fullerton, T.)等著;陈建春等译.一北京:电子工业出版社,2005.1

书名原文:Game Design Workshop

ISBN 7-121-00653-7

I. 游… II. ①富… ②陈… III. 游戏—软件设计 IV. TP311.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第125776号

责任编辑:徐云鹏

特约编辑:叶皓彤

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:26.375 字数:670千字

印 次:2005年1月第1次印刷

定 价:42.00元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换,若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:010-68279077。质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

译 者 的 话

沈东升、周君、周敏、高镇宇、李勇、宋朝阳、杜薇、李洁、王波、杨永平等同志不同程度地参与了本书的翻译工作，在本书的翻译过程中，得到了魏庆朝教授的大力帮助，在此深表感谢。

前言

一个最难完成的任务，而又是其他人所轻视的，就是一个好游戏的开发。

——C. G. Jung

游戏是所有已知人类文化的一个部分。不同的格式和类型的数字游戏，是这个古老社会交互作用方法的新表达。在每个游戏系统的背后都有一个设计师，他们设计明确的规则，设计公平的平衡系统，并花很长时间进行游戏测试以便找到设计中的漏洞。设计师承担了部分工程师、演艺人员、数学家、社会领导者等工作，他们的目标是创建挑战、竞争和相互作用的无法准确描述的结合物，玩家称之为“乐趣”。

随着游戏业在过去30年逐渐成熟，数字游戏的文化影响已经可以与电视和电影匹敌。游戏业的税收以两位数的速度增长，2001年达到94亿美元，已经超过电影业的国内票房收入。根据《时代周刊》和《洛杉矶时报》的报告，美国90%有小孩的家庭租过或拥有电视或计算机游戏，美国的年轻人平均每天花20分钟玩游戏。这让游戏成为仅次于电视的第二位流行的娱乐形式。

随着游戏销售量的增长，人们将游戏设计作为职业的兴趣逐渐增长。与人们对电影剧本创作和导演的兴趣伴随电影和电视业的发展逐步增长类似，创造性的思想家今天开始转向游戏，把它作为一种新的表达形式。作为对学生要求的响应，游戏设计中的等级编程当前在全世界的主要大学中都有研究。国际游戏开发者联盟（IGDA, International Game Developer's Association）认识到了人们学习游戏设计的极大兴趣，他们组建了教育委员会来帮助教育家开设反映现实世界专业游戏设计师设计过程的课程。在他们的网站上，IGDA列出了北美超过82个游戏设计程序。此外，Game Developer杂志提供了每年的职业指南，以便将游戏设计的研究与实践联系起来。

除了我们为诸如Sony、Sega和Microsoft等公司设计游戏的经验，本书的作者还花了7年时间向不同背景和经验水平的学生教授游戏设计艺术。我们找到了新设计师掌握游戏结构元素的模式方法，他们通常会落入的陷阱和帮助他们学习设计好游戏的专门练习。本书浓缩了我们与学生一起设计、原型化和测试几百个原始游戏概念所得到的经验。

我们的学生从事游戏业所有领域的工作，包括游戏设计、出品、编程、视觉设计、市场推广和质量保证。我们在这里提出的方法已经被多次证实成功。不管你的背景是什么、技术水平如何，也不管你要设计游戏的原因是什么，本书的目标是让你设计出的游戏能够吸引和取悦玩家。

我们的方法是基于练习的，而且绝对是非技术的。这可能让你感到惊讶，但是我们不建议你马上开始数字化地实现你的设计。软件开发的复杂性通常会阻碍设计者清晰地看到系统结构元素。本书中的练习不需要编程技术或视觉艺术技能，所以把你从复杂的数字游戏产品中解放出来，这样能够让你了解到系统中什么是可行的，什么是不可行的。除此以外，这

些练习将会教给你游戏设计中最重要技术：原型化、游戏测试和根据玩家的反馈修改系统的过程。

下面是3个基本的步骤：

步骤1

以了解游戏如何运行开始，学习规则、操作、目标等。什么是游戏？什么让游戏可以运行？本书的第1部分将介绍这些游戏设计的基础。

步骤2

学习概念化、原型化和测试你的原始游戏。创建你的设计粗糙的物理或数字原型可以帮助你基本的游戏元素从整个产品的复杂组成中分离出来。把你可玩的原型交给玩家并进行游戏测试，产生有用的、可控的反馈。用这些反馈修改你的游戏设计。第二部分包含了这些重要的设计技巧。

步骤3

了解游戏设计所处的行业。前两部分给你介绍了成为合格的游戏设计人员的基本知识。根据这些知识，你可以从事游戏行业中专门的技术。例如，你可以从事生产、编程、艺术或市场推广。你可能成为游戏设计人员的领导，或者有朝一日领导一个大的公司。第三部分介绍了游戏设计师在设计队伍和行业中的地位。

本书中有大量的练习，其目的是让你处理游戏设计问题并制作你自己的游戏。当你读到最后时，可能已经原型化和测试过多个游戏，而且至少拥有了一个自己的游戏项目。我们强调这些练习的重要性是因为，成为游戏设计人员的惟一方法是制作游戏，而不只是玩和读有关它们的内容。如果你把这本书看做是引导你走过设计过程的工具，而不仅仅是一些文字，那么你会发现这些体验非常有价值。

所以，如果你已经准备好，那么现在该轮到你了。祝你好运！

目 录

第一部分 游戏设计基础	1
第1章 游戏设计师的任务	2
玩家的倡导者	2
热情和技能	5
设计过程	10
为玩家设计	18
小结	18
第2章 游戏结构	20
Go Fish与Quake比较	20
吸引玩家	29
每部分之和	33
定义游戏	34
小结	36
第3章 设计形式细节	40
玩家	40
目标	49
总结	56
操作	56
资源	64
冲突	70
边界	72
结果	74
小结	75
第4章 设计戏剧化元素	76
挑战	76
玩耍	82
假定	85
人物	88
故事	90

戏剧性弧线	92
小结	95
第5章 设计游戏动力学	99
游戏是一个系统	99
系统动力学	103
与系统相互作用	117
调节游戏系统	122
小结	122
第二部分 设计一个游戏	129
第6章 概念化	130
创意从哪里来	130
集思广益的技巧	132
群策群力	137
修改和精炼	138
将想法转换到游戏中	139
小结	145
第7章 原型化	146
如何构造原型	146
原型化自己初始的游戏设想	160
可视化的工具	166
更好地制作实体原型	166
超越实体原型	167
设计文档	167
小结	168
第8章 游戏测试	180
游戏测试和重复设计	180
召集游戏测试人员	181
进行游戏测试	184
游戏测试的方法	190
游戏矩阵	191
记笔记	193
基本的可用性技术	197
数据采集	197
测试可控情景	198

游戏测试实践	199
小结	201
第9章 可用性、完善性和平衡	205
你要测试什么	205
你的游戏是否可以使用	207
你的游戏是否内部完善	207
你的游戏平衡吗	216
平衡游戏的技术	231
小结	233
第10章 趣味性和可接近性	241
你的游戏有趣吗	241
改进玩家的选择	248
你的游戏是否容易接近	265
小结	267
第11章 控制与界面	268
控制	268
视角	273
界面	277
小结	285
第三部分 游戏设计师的工作	291
第12章 团队结构	292
团队结构	292
开发团队	296
出版商团队	306
团队简介	310
全部致力于设计	311
团队构建	312
团队交流	313
健康的环境	314
小结	316
第13章 开发阶段	318
阶段定义	318
如何编制一个项目计划	328

准备应对不测	333
团队结构与开发阶段	334
小结	335
第14章 设计文档	339
交流和设计文档	339
设计文档的内容	340
编制设计文档	352
使用设计文档	355
小结	357
第15章 了解游戏行业	360
游戏业的规模	360
发布平台	361
游戏玩法类型	364
出版商	371
开发者	373
游戏出版的商业活动	376
小结	380
第16章 向游戏行业推销你和你的创意	385
在一个出版公司或开发公司寻找一个职位	386
推销自己的原创想法	396
独立制作	402
小结	402
结语	406
附录A 简单预算电子数据表	407
附录B 行业杂志和网站	411

第一部分 游戏设计基础

自从有了游戏，就有了游戏设计师，他们的名字或许被历史遗忘，但在一定程度上，犹如第一次扔陶土骰子，第一次在新刻的mancala板凹槽里放置光滑石块。这些早期的发明者或许并不认为他们是游戏设计师，可能他们只是通过使用身边的日常物品来竞赛，以娱乐自己和朋友们，但他们创造的许多游戏已被玩了上千年。尽管游戏的历史可以追溯到人类文明的开端，今天，当我们想到游戏时，我们谈及的是数字游戏，近年来它们是如此强烈地抓住了我们的想像力。

这些数字游戏通过虚幻的人物和完全的交互环境，让我们喜欢这个令人惊异的崭新世界。游戏是由专业的游戏开发团队，针对特定任务，长时间工作后设计完成的。这些数字游戏的技术和商业方面的内涵是令人难以置信的。然而，数字游戏之所以吸引玩家，是植根于当他们面临游戏时同样的冲动和渴望。我们玩游戏可以学习新技能，体会成就感，社会化，决定强弱次序，有时仅仅是消磨时间。问问你自己，为什么玩游戏？了解你和其他游戏玩家的愿望是成为一名游戏设计师的第一步。

我们提出这段游戏的悠久历史，作为这本主要关于数字游戏设计的书的序言，因为我们觉得，对于今天的设计者来说，重温这段历史来激发灵感和构成伟大游戏的实例，这是尤为重要的。什么使得游戏成为这样一种历史悠久的人类娱乐形式，这不仅是由于其内在的任何技术和媒体，而且取决于游戏玩家的体验。记住这些同样是很重要的。

本书的重点将放在理解并设计那些体验，而涉及你所使用的平台。本部分第1章，我们会看到贯穿整个过程的游戏设计师的特定任务：设计者和团队的关系，一个设计者必须拥有的技能和想像力，设计者把玩家带入游戏过程的方法。接着，我们会看到游戏的基本结构——形式的，戏剧的和动态元素，游戏设计人员必须用它们来生成主要的玩家体验。这些是游戏设计的基础，让你理解产生伟大游戏需要什么。

第1章 游戏设计师的任务

游戏设计师要预想到游戏在玩的过程中如何工作。他创建对象，规则和过程，考虑戏剧性假定并给予生命，负责规划所必需的一切来生成引人注目的游戏玩家体验。如同建筑师为建筑物设计蓝图或剧作家为电影制作剧本，游戏设计师规划系统的结构元素，该系统在被玩家运行时，会生成交互式体验。

随着数字游戏影响的扩大，游戏设计作为一种职业越来越引起人们爆发式的兴趣。现在，不再指望好莱坞，梦想书写一鸣惊人的下一部，许多天才转向游戏，把它作为一种新的表达方式。

那么，成为游戏设计师需要什么，需要具备何种天才和技能？游戏设计的最佳方法是什么？在本章中我们会对这些问题给出答案，概述迭代设计的方法，用来供设计者在整个设计和开发过程中判断游戏是否成功。这一迭代设计方法依赖于从早先的游戏玩家所获得的反馈，是设计可以娱乐、吸引玩家的游戏关键。因为游戏机制是从过程中心，在玩家体验的基础上发展而来的。

玩家的倡导者

游戏设计师的任务首要的是成为游戏玩家的倡导者。游戏设计师必须通过玩家的眼睛来看待游戏世界。这听起来很简单，但你一定会惊讶于这个概念是多么容易被忽视。通常很容易就陷在游戏的画面，故事情节或新的特性中，而忘记游戏的伟大在于它的整体性。而那正是让玩家兴奋的。即使他们告诉你他们喜欢特效，艺术指导或情节，但除非游戏使他们上瘾，否则他们不会玩很长时间的。

作为游戏设计人员，你的大部分任务是关注玩家体验，不要被产品其他方面的考虑所左右。让艺术指导考虑形象，制片人去做预算，技术指导与引擎较劲。你的主要工作是确保游戏被交付后，会提供高手级的游戏。

当你第一次坐下设计游戏时，一切都是新鲜的，很可能，你已经对于你想做出来的东西有了一个基本概念。在这点上，你对游戏的视角和最终新玩家的视角是类似的。但是，当过程展开，随着游戏的开发，客观地看待自己变得越来越困难。经过数月的测试和研究每一个设想后，你曾经清晰的视角将变得混乱，像这种时候，很容易与自己的工作走得太近而失去整体视角。

游戏测试者

像这样的情形下，拥有游戏测试者就变得很重要。游戏测试者是这样一群人，他们玩你的游戏，并根据体验提供反馈，以便让你有个新视角继续前进，通过观察其他人玩游戏，你能学到很多东西。图1.1所示的是游戏测试小组。



图1.1 游戏测试小组

观察这些体验并试图通过他们的眼睛来看待游戏，看当他们受阻或沮丧厌倦的时候会在哪里点击或移动光标，注意他们所关注的，并记录他们告诉你的一切。他们是你的指导，让他们领你进入游戏，指明潜伏在游戏层面下的任何问题是你的任务。如果你能训练自己做到这些，你就能重新拥有目标，能看到你所创造的东西的优缺点。

多数游戏设计师并不把游戏测试者纳入他们的开发过程，或者，如果他们确实引入了游戏测试者，已经到了开发的尾端，那时改变设计的主要部分真的太迟了。或许他们的进度表很紧张，没有时间获取反馈。或者，可能他们担心反馈会迫使他们改变设计中他们喜欢的东西。也许他们认为拥有一个游戏测试组的代价昂贵。或者，他们有这样的一种印象，测试只是由销售人员完成的步骤。

这些设计者没有意识到把开发过程同基本的反馈机会剥离开来，可能花费他们更多的时间，金钱和创造力。这是因为游戏不是一种单程沟通形式。成为一名高级游戏设计师不是控制游戏设计的各个方面或几乎完全决定游戏如何运作，而是创造潜在的体验，把所有的片断放在合适的位置，以便玩家一旦开始参与，一切就自然展开。

在某些方面，设计游戏就像主持一个聚会。作为主人，准备好一切，包括食物，饮料，装饰物，音乐，设定气氛，这是你的工作，然后，你开门迎接你的客人，看看发生什么。结果常常是不可预测的，或者不是你所想像的。游戏就像聚会，是交互式体验，只有你的客人分享才能完全实现。你的游戏像哪种类型的聚会？你的游戏玩家会像墙花一样坐在你的起居室吗？他们很难找到衣帽间吗？或者他们会喋喋不休地闲聊，希望夜晚永远不会结束。

邀请玩家“过量地玩”，在他们体验你的游戏时倾听他们说些什么，这是了解你的游戏如何工作的最好方式。量测反应，解释沉默的瞬间，研究反馈，并把那些与特定的游戏元素进行匹配，所有这些是成为一名专业设计师的关键。一旦你学会倾听玩家的意见，就能帮助你的游戏成长。

在第8章中，我们会详细阐述游戏测试过程，你将学到帮助你掌握专业水平游戏测试的方法和程序。通过提出好的问题，公开地倾听批评来尽可能利用这些测试，了解测试是本书阐述的设计过程的核心，很重要，你在这些过程中所收到的反馈能帮助你把你的游戏真正变成玩家享受级的体验。图1.2所示为更多的游戏小组。

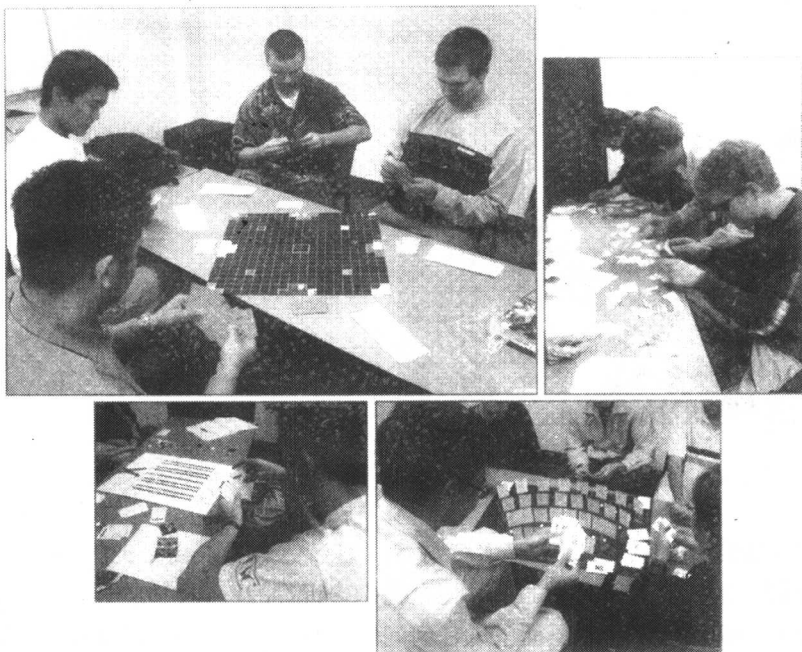


图1.2 更多的游戏测试小组

像任何有生命的系统一样，游戏在整个开发周期中是在变化的。没有一成不变的规则。没有绝对的技术。没有绝对正确无误的策略。如果你了解结构是如此地富于流动性，你就能通过不断的测试和认真的观察来把它们塑造成型。作为一名游戏设计师，把游戏发展得比你最初想像的更好，这取决于你。这就是游戏设计的艺术。它不是把东西锁在固定的位置；它是孕育生命并养育它的过程。不管他们多聪明，没有人可以从一页白纸起步构思，创造出复杂的游戏，不经历这个过程就无法使游戏完美。学习在这个过程中如何创造性地工作就是本书所涉及的。



练习1.1 成为一名测试者

承担测试者的任务，玩一种游戏，在玩时观察自己。写下你做了什么，感受如何。试着写出一页关于你行为和动作的详细记录。然后，当观察朋友玩同样游戏时重复这个体验。比较这两套笔记，分析从过程中学到什么。

整本书中囊括了一些练习，它们让你锻炼技能，这些技能对游戏设计而言是基础。我们试着将它们分开，以便你一个个地掌握，但到了本书的结尾，你将学到大量关于游戏、玩家和过程的知识。此外，你将设计、创作原型，至少测试一个你自己的原创想法。我们建议用一个文件夹或准备一个笔记本来记录你完整的练习，以便在你学完本书后能参考它们。

热情和技能

成为一名游戏设计师需要什么？没有获取成功的简单答案和途径。然而我们能提出一些基本的特点和技能。首先，一名伟大的游戏设计师要热爱游戏。对游戏充满热情是所有伟大的设计者所共有的。如果你不喜欢你正在做的东西，你将永远不会投入时间来构思真正有创造性的游戏。

对外界的某些人而言，制作游戏看起来似乎是一个微不足道的任务，它类似于玩耍，但实际不是这样。就像任何熟练的设计者会告诉你，成千上万遍测试他们自己的游戏是工作而不是玩耍。作为设计者，你必须致力于这个过程。不能只是经历这些行动。你必须保持自身和团队其他人的热情不灭，在你锁定产品之前，确保你在设计最初、轻松愉快的日子里能想像的伟大游戏能保持到令人疲乏不堪、充满压力的最后日子里。为了做到这些，除了对游戏的热爱之外，你还需要培养一些其他重要的技能。

沟通

作为一名游戏设计师，你要培养的最重要的技能是，能够和其他所有与你共同进行游戏工作的人清晰、有效地沟通。在游戏被摆上货架之前，你将不得不多次“推销”你的游戏：向你的队友，经营人员，投资者，甚至可能是你的朋友和家人。为了完成这些，你需要好的语言技能、水晶般清晰的视角和精心构思的演示。这是把每一个人纳入你的事业，获取继续前进所需支持的惟一途径。图1.3所示为与团队成员沟通。

但是好的沟通不是仅仅意味着写和说，它还意味着成为一名好的倾听者和伟大的妥协者。倾听玩家和团队的其他人的声音会给你带来新的观点和方向。倾听也使你的队友纳入创造过程，在最后的设计中给他们一种原创感，那将反馈到他们自己对项目的责任感。如果你不同意一个想法，你并不损失什么，不用的想法可能会激发一个你确实用到的想法。

当你听到你不想听到的东西时会发生什么？可能生活中最难做到的事情之一就是妥协。事实上，许多游戏设计师认为妥协是一个不好的词汇。但是，有时妥协是必需的，如果做得好，妥协将是创造性合作的一个重要来源。

例如，你想像的游戏中可能包含一个技术特征，按照你拥有的时间和资源来看，很简单，这是不可能实现的，如果你的编程人员就该特征提出一个替代的实现方法，但并没抓住最初设计的本质，这将会怎样呢？如何能根据实际需要调整你的想法，而又保持游戏完美无缺？你将不得不妥协。作为设计者，你的任务是找到方法完美，成功地完成它，以便游戏不会受到破坏。

团队工作

游戏的开发是你所经历的最激烈和最需要协作的过程之一。关于游戏开发团队，最有趣和富于挑战性的事情是，其中工作人员类型多样性。从设计人工智能或图形显示的核心计算机科学家，到把人物注入生命的天才插图家和漫画家，到把游戏交付给玩家的满脑子都想着金钱的行政和商业经理，个体范围是令人难以置信的广阔。



图1.3 与团队成员沟通

作为设计者，你几乎将和他们中所有的人打交道，你会发现他们说着不同的语言，有着不同的观点。“计算机人”常常不能和艺术家或制片人很好地沟通。同时，人物素描的精细阴影对一个编程人员而言，可能并不明显。你一个大份工作，即写出文档和说明书的原因之一是作为一类“通用翻译者”进行服务，确保所有这些不同的群体实际上在同一个游戏上工作。图1.4所示为团队会议。



图1.4 团队会议

贯穿本书，我们常常提到的“游戏设计师”是一个团队成员，但在许多情况下，游戏设计的任务是一个团队努力的结果。不管在有一个设计团队开发一个游戏，或是视角设计人员，编程人员或者出品人都投入到设计中的一个协作环境，这两种情况下游戏设计师很少单独工作。

过程

成为一名游戏设计师常常被要求在巨大的压力下工作。即便在开发过程中不引入新的想法，你也将不得不对游戏进行大的改动。通常在试图更正一个想法时，游戏变得不平衡。因为设计者太过关注工作，在希望解决一个问题时，引入了一大堆新问题。但设计者看不到这个错误，当问题变得糟糕时，他们继续改动，直到游戏变得非常混乱，失去了曾有的魔力。

游戏是一个脆弱的系统，每一个元素或元素们都和其他元素紧紧地联系在一起。一个变量的改动会引起贯穿整个过程的连动破坏。这在开发的最后阶段尤其具有灾难性，没有时间了，错误没被修改，部分游戏内容被删除，以期挽救剩下的部分。这令人烦恼，但它会帮助你理解为什么有些有潜力的游戏似乎“D.O.A (Dead on arrival, 送到时已死)”

只有一件事情能够将游戏从恐怖的命运中拯救出来，那就是从开始就在团队中引入好的过程。当观点错综复杂，目标在每日危机的混乱中消失时，开发成为一个混乱的商业行为。但是好的过程，包括本书要讨论的游戏测试的迭代系统和有控修改会帮助你关注目标，把真正重要的东西提前，避免无组织方法的这一缺陷。



练习1.2 D.O.A

选择一个你曾经玩过的D.O.A游戏，所谓D.O.A意味着“一来就死”（也就是不好玩的游戏）。写下你不喜欢的东西。设计者忽略了什么？游戏如何被改进？

灵感

一名游戏设计师看待世界常常与大多数人不同。部分是因为专业，部分是因为游戏设计的艺术要求他们能看到、分析复杂系统底层的关系和规则，能在普通交互中找到玩的灵感。

当游戏设计师看待世界时，他常常依据挑战，结构和游戏来看待事务。游戏随处可见：从我们如何管钱到如何形成社会关系。每个人在生活中都有目标，为了达到这些目标必须克服障碍。当然，这里面有规则。如果你想在金融市场上成功，你不得不理解贸易股票和债券，利润预期，IPO等规则。当你在市场上冒险时，投资的行为就变得与游戏非常类似。想赢得某些人的心时同样如此。在求爱时，一些社会规则你必须遵从，理解了这些规则，如何很好地适应社会能帮助你成功。

如果你想成为一名游戏设计师，试着把世界看做一个大游戏，它由数百万更小的游戏组成，这些小游戏以它们自己的结构独立工作。试着分析生活中的事情行为。底层的规则是什么？机制如何运作？有挑战或玩耍的机会吗？写下你的观察，分析相互关系。你会发现周围有游戏的潜力，这就会形成玩的灵感。你能利用这些观察和灵感作为建立新型游戏的基础。