

速扩大，专门玩这类游戏的场所的数量也在增加。IndieCade 游戏节和游戏开发者大会中的独立游戏节（Independent Games Festival）就开设了这样两个展馆。它们对学生和职业参与者开放，这是一个独立游戏得到曝光和吸取经验的好机会。在第13章中，Indiecade 游戏节的总监 Sam Roberts 会向独立设计师详细讲解类似 IndieCade 这样的展出机会。

有些人不会把这些例子叫作游戏，但当游戏的商业市场变得多元化时，我相信这些创新社区会引导新的想法，并为新的娱乐互动形式指明道路。

练习 2.9：运用你学到的知识

在这个练习中，你需要一张纸、两支笔和两位玩家。首先，玩一下这个简单的游戏^[6]：

1. 在纸上随机地画 3 个点。选一位玩家先开始。
2. 第一位玩家用线连接任意两个点。
3. 这位玩家再在这条新画的线上的任意位置画一个新的点。
 - 4. 第二位玩家也画一条线和一个点。
 - 新的线必须连接两个点，但不能有任何一个点同时连接超过 3 条线。
 - 新的线不能与已有的任何线交叉。
 - 新的点必须新的线上。

- 一条线可以从一个点开始并以同一个点结束，只要不打破“不能有任何一个点同时连接超过 3 条线”的规则。
5. 玩家轮流反复进行游戏，直到其中一位玩家没办法继续画线。最后一位行动的玩家是赢家。

我们来确定一下这个游戏中的形式元素。

- 玩家：几个人？有什么要求？是否需要特殊知识、角色等？
 - 目标：这个游戏的目标是什么？
 - 规程：这个游戏要求的行动是什么？
 - 规则：玩家行动的限制是什么？有没有关于行动的规则？它们是什么？
 - 冲突：什么制造了这个游戏的冲突？
 - 边界：这个游戏的边界是什么？这个边界是概念的还是实体的？
 - 结果：这个游戏可能的结果是什么？这个游戏有戏剧元素吗？如果有，把它们找出来。
 - 挑战：什么地方让这款游戏拥有挑战性？
 - 玩：在这款游戏的规则内有没有玩的感觉？
 - 设定/角色/故事：它们出现了吗？
- 你认为什么样的戏剧元素或许可以增加到这款游戏的体验中？

总结

注意，即使我得到了一个对游戏有用的定义，但我也并没有得到一个总体的游戏的

绝对定义。事实上，我说得很清楚，新一代的游戏设计师已经在尝试跨越传统游戏定义去探索新领域。我展示的结构部分对游戏的设计流程很重要，并且也是设计师需要了解。阴影中的未知部分也同样有趣，我鼓