Apakah itu balance dan alignment dalam prinsip reka bentuk? Balance ialah sebuah elemen yang mengukur kesamarataan dalam bentuk, berat dan juga kepentingan sesebuah objek. Jadi bagaimana elemen ini dapat membantu dalam mencipta sesebuah permainan digital?

Keseimbangan dapat membantu dalam menyeimbangkan antara permainan dan juga pengalaman pemain. Apakah yang dimaksudkan dengan ayat ini? Ianya bermaksud mampukah sebuah permainan menarik perhatian pemain walaupun pemain tersebut sudahpun berpengalaman dalam bermain permainan yang hampir sama dengan permainan itu.

Kepentingan sesebuah objek juga dapat membantu dalam mencipta sesebuah permainan yang bagus. Sebagai contoh, bentuk operasi dalam permainan matematik seperti tambah, tolak, kali dan bahagi memainkan peranan penting untuk menjadi hint bagi pemain menyelesaikan masalah matematik tersebut.

Perkara lain yang dapat dikaitkan dengan elemen ini ialah kestabilan. Sebagai contoh, apabila pemain bermain permainan yang memerlukan mereka untuk Menyusun sesebuah objek secara bertingkat, kestabilan akan menjadi elemen terpenting dalam permainan tersebut. Konsep ini dapat mengajar pemain terutama pada peringkat kanak-kanak konsep kestabilan dan keseimbangan sesebuah objek. Contoh yang dapat dilihat bagi permainan ini ialah seperti Stack, The Skyscraper, Super Stacker dan banyak lagi.