上巻には、ゲーム制作における基本となる事柄について書かれている。「ゲームとは遊びである。」という定義から始まり、遊びにルールを付け加える事によってゲームとなる。ということが簡単に書かれている。どういうことかというと、ボールを持ってただ蹴って遊ぶだけならばただの球蹴りだが、ここにルールを付け加えると蹴鞠やサッカーといったゲームになるということである。

下巻には、ゲーム制作における肉付けの工程が書かれている。ただ遊びにルールをつけゲームとするだけではなく、どういったユーザーをどう対処するのかなどゲームデザインに対して細かい事例が載っていた。

上下巻読んでゲームデザインに役立ったか？と聞かれれば今まで自分が考えていたゲームというものの別の見方を教えてくれたため役だったと言える。

ルールズ・オブ・プレイ　ゲームデザインの基礎　上・下

ソフトバンククリエイティブ出版

著　ケイティ・サレン／エリック・ジマーマン

訳　山本貴光

発売日　上　2011/01/29

　　　　下　2013/05/01