参考书籍：

The Art of Game Design: A Book of Lenses, 2 Edition

生词：

①术语和概念

（可单独记忆或记录）

|  |  |
| --- | --- |
| anthropology | 人类学 |
| introspection | （对精神和情感过程的）自省 |
| phenomenology | （只关注表象的）现象学 |
| choreography | （舞蹈或花样滑冰等）编排 |
| holistic | （哲学概念上的）具备以彼此紧密关联的部分组成的整体性特点 |

②其他

（须根据使用环境理解和加深记忆，否则可以不必一一记录）

|  |  |
| --- | --- |
| schism | （严重对立的派系间的）分歧 |
| explicable | 可解释的，可被理解的 |
| seldom | 不经常地 |

深入阅读：

Cirque du Soleil: The Spark – Igniting the Creative Fire that Lives within Us All, John U. Bacon and Lyn Heward

Challenges for Game Designers, Brenda Brathwaite and Ian Schreiber