竖屏、单手

在手机屏幕上也能体现出视觉表现力

操作适合触屏特性

准入门槛低。随时随地，对网络、性能、他人依赖低。拿起就能玩，玩了就能有乐趣。

能短时沉浸进去。且有长期的目标，有挑战的动力。玩法简单，反馈愉悦，但过程中也有小的变化。

回归门槛低。重新玩时，不需要再熟悉很多操作和功能，不需要前情回顾去回忆自己玩到哪了、该做什么了，没有很多需要新去了解学习的新系统和内容。

单局开始、结束的都快，新的挑战内容接续出现的也快。

乐趣不能只在玩家脑子里酝酿，身边观看的人也能很快理解乐趣，并很容易上手参与一把。

看别人玩也有乐子。传染情绪。

相比于策略的关联性思考，更偏于执行动作、单一解题。

是否可停歇，自主选择继续的时间；还是持续不停的挑战

规模小，开发周期短。

美术难度低，少复杂图形

几何体

题材，如何曝光和传播

在功用类似的众多休闲小游戏中为何被选中

持续吸引力

利用关系链

抄袭壁垒

被发行利用自己做一个

商业模式

触屏特性操作

按压

点触

滑动

操作的组合

概念 什么感觉 什么点子

机制、系统；

基础操作

是否有角色，操控的是角色单位、环境元素还是界面数据

角色大小、位置、在屏幕上展示出的部位

角色移动的主要路径方向

摄像机视角、运动方式

美术表现的角度

美术风格

反馈效果

UI衔接过渡