# 概述

## 玩法

## 受众

## 氛围

## 题材

玩家目标和行为的包装

## 美术

## 商业化

## 项目目标

## 发布平台

# 核心玩法

## 视角

## 玩家的目标

## 胜负条件

## 玩家可获得的体验

## 需要玩家投入的

## 玩家的操作行为

竖屏，单手指在屏幕上点触。

## 操作输入的结果

## 操作输入的结果与目标的交互

## 脑暴

**最小化**

把核心的魔性、可重复性，对时间的感觉做出来

结合现实日期的每日主题挑战

每日的时间感测试，早午晚

出现多个相同时间的目标，按准了获取多份时间，很爽快；结合神准

神准x后，同时出现2~ 2^n个x， 直到n最大值，重新随机

随机更模式化，连续的1\1\1，1\2\3, 5\5\5等组合，重复，级进，跳进，增减，有节律感，或作为boss阶段升级刺激感

达成一定连准后，加强激励，比如奖励关\时间裂隙出现如上的模式关卡；或有能力可视化时间的计时进度

捕获的时间作为资源，当失误时会消耗掉，消耗光则gameover; 或可使用特殊技能

时间罐子模式，收集满各种特定的时长，即完成任务

按准了时间向前流动，按错了则倒流

按准了往前走，不然后退；

更带感的视觉和进程推进表现？

# 关卡

# 道具

# 分享

过关录像分享

闯朋友通过的关

辅助过关道具

# 商业化

及对玩法的影响

复活机会

角色外观

Npc皮肤

场景皮肤

激励广告

奖励翻倍

复活币

转盘次数

是否有上限

# 传播性

# 排行榜

# 持续吸引力

# 流程

# 周边功能

# 美术

## 场景

## 动画

## 光影

# UI

## 风格

## 布局

## 反馈效果

## 衔接过渡

# 声效

# 风险点

# 参考

## 游戏参考

别踩白块儿

Stack

Super Hexagon

## 美术风格参考