# 概述

## 玩法

## 受众

## 氛围

## 题材

玩家目标和行为的包装

给别人一些时间？

拯救人们的时间

## 美术

## 商业化

## 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

结合现实日期的每日主题挑战

每日的时间感测试，早午晚

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

溜走的时间再抓回来

在时间线上的记录回放

捕获的时间作为资源，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

无尽模式

更带感的视觉和进程推进表现？

时间长短和可视化的元素关联，颜色，长度，面积，体积，形状

结合更形象的、早了晚了都不行的方式

被蒙住眼睛 —— 把玩法约束条件包装的更有意思些

点亮夜空 星星

代表画笔的线条 看画出来的是什么样子

心电图

冲破时间的枷锁

消除障碍往前冲，时间跑酷

按准了往前走，不然后退；

时间块填入沟壑

把握没把握准时间 渡过了不同的一生

文明时间轴

剪辑片子，快进\回放

将获得的时间灌注在什么事物上。

绘图方块结合操作remix 结合时间猎手 小小艺术家

# 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

## 风格

## 表现的角度

# 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

跳舞的线

Stack

Super Hexagon

俄罗斯方块 效应

## 美术风格参考

# 拓展版本