# 核心玩法

## 概述

目标

## 玩家可获得的体验

## 考验玩家能力

## 需要玩家投入的

## 视角

## 玩家的操作行为

点触

## 操作输入的结果

## 操作输入的结果与游戏环境的交互

交互对象

交互效果

## 脑暴

TwinSpin；打boss\各个部位，一定时间内优先吃，必须吃，连吃同样的，环境明暗，吃东西的数量，闯关多远；二重奏，以对方为中心旋转，遇见第三者；单独记血量，其中一个0血后依然还能移动，但是撞击同色的功能废掉；春夏秋冬，雾气，风，速度，解冻；障碍物位移、缩放、旋转、隐现

## 待定疑问

### 原版问题

### 原型验证

乐趣

为什么一直往前冲 如果停下以什么为目标

视角

关卡数量 制作成本

难度 生命 关卡长度

向前方无尽闯关的感觉，目标是吃更多的分数，规避危险

节奏从容，还是很快容易失败的

1. 两球绑定
2. 旋转前行
3. 无尽地图 or 卷轴
4. 障碍物
5. 边缘反弹

# 游戏进程

# 关卡

虽然是无尽关卡，但也分段落，有细分关卡的节奏变化

# 气氛

# 题材

## 玩家目标和行为的包装

旋风小子

# 美术

## 风格

## 表现的角度

# 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

# UI

## 风格

## 布局

## 反馈效果

## 衔接过渡

# 音效

# 开发

# 风险点

# 游戏参考

TwinSpin

欧呜欧

双子

Duet

# 美术风格参考