# 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

## 待定疑问

# 游戏进程

# 关卡

# 气氛

# 题材

## 玩家目标和行为的包装

# 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

# 美术风格参考