﻿无尽关卡挑战；别的类型嫁接进来; 距离（一维，远，高度；面；体积；精确度）->空间；时间；分数的变体（如消除，解决的问题数量\效率，同时没有直接的空间和时间积累的表现）

按压操作

做给谁

操作出发

类型模板出发

什么感受

什么类型的挑战

幅度

运动

变形

方向

估算程度

还是操作精度 反应速度即时停止

时间是否受限

参考游戏

跳一跳

搭桥

超级六边形

Duet

Chameleon

Ponzo Illusion

连携结果，连续跳中中心















