1. Раннер.
   1. Пример – Subway Surfer, Traffic rider.
   2. Основные механики:
      1. Уклонение от препятствий
      2. Сбор монет
      3. Движение локации или персонажа
      4. Перемещение между дорогами
      5. Смена локаций
   3. Дизайн:
      1. Управляемый персонаж + анимации
      2. Преследующий персонаж + анимации
      3. Дизайн локаций
      4. Дизайн препятствий
2. Шутер – Вращающаяся пушка, с выстрелами под правильным углом (Идея Макса)
   1. Основные механики:
      1. Стрельба
      2. Сбор бонусов
      3. Противники
      4. Уровневая механика или бесконечный режим
   2. Дизайн
      1. Пушка
      2. Противники
      3. Локации (при уровневом режиме)
3. Survival
   1. Пример. Vampire Survivors, Brotato, Pickle Pete
   2. Основные механики:
      1. Передвижение
      2. Спавн противников
      3. Атаки оружия
   3. Дизайн
      1. Персонаж
      2. Противники
      3. Оружие
      4. Предметы
      5. Эффекты предметов