1. 单机单人：
2. 出现的怪物类型
3. 怪物的伤害、血量
4. 塔的伤害、是否可以卖出、卖出的折旧率、是否有存在时间（可以作为一个特点，或者是某一类型的塔）
5. 增加一些搞怪、恶搞等元素。
6. 局域网/蓝牙/联网：双人或者多人：
7. 多人对战的游戏机制是否不同于单人游戏。
8. 多人对战，是否需要采用某种方式将其对战记录保留下拉，或者游戏结束，直接清空。
9. 游戏元素：
10. 游戏的任务原型采用《人族无敌》魔兽中的形象，是否需要做一定的调整或者改进。
11. 空白地区的元素，采用基础的放一些石头，树等基本元素或者其他的什么，这些元素是否可以攻击，之后获取额外的金币。
12. 游戏地图：

1.地图的

1. 关卡设计：
2. 每一波怪的数量
3. 多少波怪后出现boss
4. 是否含有额外的奖励
5. 当伤害、杀怪的数量等因素达到一定量是，是否会出现清屏道具或者其他的超级道具。
6. 奖励机制：
7. 各种不同的怪的奖励值。
8. 杀怪的过程中的激励方式。
9. 没有伤害的金币塔，类似于魔兽的农舍。
10. 后台逻辑：

备注：黄金矿工等游戏，双人版

1. 主要针对情侣等双人，含有亲密关系的用户。
2. 游戏开始前可以自动设置游戏的难度，双方可以分配不同的游戏资源，针对情侣恋人的亲密度来展开，提高游戏的吸引力。

打地鼠游戏改版

1.可以自定义地鼠的头像，比如将自己的发泄对象的相片作为地鼠头像等方式（涉嫌侵犯肖像权）