**定位：**为在校学生以及在职人员的年轻群体想玩游戏的群体提供有选择的、多人匹配、可以打发时间的小游戏。使人们的生活变得更加丰富多彩，提供人们更多的娱乐选择。

**商业机会：**

* + 用户群主要定位于在校学生以及在职人员的年轻群体，游戏主要定位于网上的一些较小、时间不长的游戏。使用群体和游戏资源都足够大；
  + 利用游戏丰富、时间短优势，为在校学生以及在职人员的年轻群体提供简单、便捷的游戏；
  + 利用估计游戏时长、种类较多，确保不占用手机内存
  + 针对使用群体的时间长短特点，提供适时、高效、符合用户爱好的游戏

**商业模式**

* 用户对游戏进行充值的手续费
* 广告植入