**Rope Around:** 绕着柱子跑 将绳子接触到所有的柱子上。

**看法：**算是一个益智游戏，将绳子绕在所有的柱子上，绳子还有一定的长度限制，画面做得很清新。但是难度区分不大，因为绳子够大所以就可以尝试多种的绕法，绕法不唯一。

**意见：**关卡的设置要细致，而且要多。可以换为蛇吃食物或者走迷宫形式。

**Rope N Roll: 跟Rope Around 玩法差不多**，一样是把绳子绕到所有的柱子上，但是多了个图形提示应该是怎样的绕法，固定了一定的绕法，不像Rope Around一样可以有多种绕法。

**意见：**这款游戏的动画感觉起来有点慢，而且手离开屏幕后是绳子缩回起点，可以用改个按钮重置和手松开让绳子停下来，这样手没有那么累，同样可以改为蛇吃食物或者走迷宫的形式。

**Cowboy：**根据购买道具的长度和能抓动物的数量来抓取动物，然后按抓取到的动物来计算每一次获取的价钱。然后根据绳子的长度会有不同的场景和不同的动物可供抓取。

**意见：**前期比较好获取金币，而且动物的种类也比较多，这个也类似于Jetpack jump ，soccer boy之类的游戏，在后期的话可能要玩一两轮才能升级一个道具，如果可能添加一下挂机时间获取一定道具让金币获取量在一定次数内获得更多可能会更好一些。或者可以参考一下黄金矿工的做法，也就是可以多次抓取动物之类的做法。

**Chilly Snow：滑雪跑酷类游戏**，不同于其他类跑酷游戏，这个跑酷游戏不是走直线，而是走曲线，需要自己点击屏幕去转向，并且经过树边可以获取更多的分数。

**意见：**可以改为森林或者火山？人物主体为灭火队员，从山头上滑下，并顺便灭燃烧着的树。

**Pottery:**类似于现实中做出一个瓷器，根据给出的形状用手点击去磨掉外面的泥土。

**意见：**触碰效果不太友好，很容易碰到不能触碰到的地方导致游戏失败。可以优化触碰体验，类似于画笔工具一样有粗有细可以变化粗细。

**Ball Paint:**画面颗粒动画效果很棒，游戏的设计就是将一个物体染成一样的颜色，一个大关卡有5个小关卡一共45个球可以染色，而且每一个小关卡的颜色都不一样，每一个大关卡的形状都不一样。

**意见：**小关卡可以设置稍微少一些，3个左右，这样游戏进度会更加快一些。