主角：光之子，动物，行走的时候就是四肢着地跑

参考：百度奥日，总之形象要符合发光的设定

还可以参考下宠物小精灵

冲刺条：不使用冲刺的时候会缓慢降低到0，使用冲刺将会逐渐增长，100上限

冲刺：移动速度加快50%

发光条：不使用发光的时候会缓慢降低到0，使用发光将会逐渐增长，100上限

降低至0：死亡

发光：周围出现巨大的光晕，能够增长发光条，但是会吸引怪物聚集

怪物：正常移动速度大于主角，小于主角冲刺

有一定的索敌范围，比较小，会巡逻，一旦主角发光，索敌范围会变大（同光圈）

一旦锁定主角，除非距离大于等于光圈半径大小，不然会一直锁定。

敌人的追逐方式并不是实时追踪，会有惯性（再议）

主角一旦被抓住直接死亡

会有几种不同的怪物，形象还在想

地图机制：

1.怪物会不断地刷新，没有上限

2.怪物不能被消灭

3.所以这是一个生存游戏

4.会有乱七八糟的障碍物

游戏背景：森林边陲阴森空旷的小镇，树木和房屋零星分布（暂定），会有一些地图崩坏的要素

故事：黑暗版爱丽丝漫游仙境（暂定）

美术风格：比较偏向童话风

DLC

1. BOSS
2. 成长要素，存活多久可以获得货币，升级能力
3. 更多的能力，比如高跳，反弹
4. 可以通过机关杀死怪物