游戏类型初步定为**跑酷类型的游戏**

参考的游戏玩法（天天跑酷，超级玛丽，魂斗罗）

**游戏基本的玩法设计：**

1. 获得金币和奖励
2. 障碍设置
3. 对战设置（敌人，陷阱）
4. 进入到福利场景（大量的奖励，锻炼玩家的操控）
5. 刷新战绩榜单
6. 场景的解锁和闯关星级设置
7. 结合雾霾等恶劣环境题材（设置相应的道具和场景特色比如雾霾等）

……

创新挑战功能：

1. 能够动态的编辑自己的世界地图，编辑完成可以进行分享，好友进行挑战，分享挑战地图

**游戏视角定位：**横版，参考超级玛丽视角跟随

**游戏主要目的和目标**

1. 实现一款能够玩的游戏
2. 技术积累，独立完成对一款游戏的开发
3. NGUI，Unity3D的使用
4. 代码编写能力提升
5. 能够在以后更换资源，达到商业化的水平
6. 网络部分的尝试