玩法设计

玩家操控元素从地图的起点到终点离开完成一个场景（通常从左至右但并不绝对）。

场景中会有设定好的敌人及地形进行威胁，玩家需要与之战斗或躲避以成功到达终点。

场景中会有设定好的谜题与收集要素，部分是直接可以获得的，部分则需要利用人物特性取得。

收集要素分为影响人物攻击技能的技能点及纯粹为收集而生的以太两种。

场景中会有部分设定好的补给用于玩家回复

玩家在大地图中可以自由选择关卡进行游玩，当3关全部游玩完毕后，最终关卡开启。

玩家使用横置手机进行游戏，左手操控左右移动与换人，右手操控跳跃与攻击。