1. Rudolf  
   「快、狠、準」是這個角色的中心主旨。在一開始的設想中，原本想將其做為一名強大的單體爆發刺客，然而這個特色和Davis重疊，且速度快又傷害高明顯不平衡，故捨棄了傷害，將特色投資在其速度、閃避能力。其被動、高移動速度就是來自這些想法。「傷害不高，但你永遠抓不到他，只能看著他慢慢把自己的血線壓低，直至死亡卻又無能為力。」是最初想法。  
   在思考其浪花紛飛（來自《新世紀降魔傳》的名稱）的技能時，原本想要將其做成像是RN-lf2裡Felix這個角色的「嘯鳴之刃」（防前攻），然而靈機一動，有了「何不將瑩幕變得很混亂，好像Rudoif在任何一個地方」的想法，再加上lf2\_SV有類似的設計，故成了現在手裡劍會變成陷阱的設計。
2. Davis

我想要做一個「單體超高爆發」的角色，這個角色有誰能勝任？自然非Davis莫屬了！Davis在原版的各種招式都容易讓人聯想到一個十分優秀的戰土，在近身單挑機所向無敵。然而，單純把傷害提高的方法似乎略嫌無趣，尤其在設計其噬血技時更遇到了瓶頸，收尾自然是要用昇龍霸的，但是透過接技再加上昇龍霸的方式在許多lf2都有這樣設計（R版、SV版，甚修原版也是這種感覺），要有創新而不脫離原本角色的方向並不簡單。

不過一個靈機一動，「透過各種連技相互配合打出超高傷害」突然就解決了所有問題，連技讓高傷害不致失去平衡，且對手也可以在適當時機受身反制，最重要的是，不只符合Davis戰士的特色，也變得更帥氣了。

1. Louis

Louis有三個特色，分別是「鎧甲」、「鳳凰」和「雷」。這三個特性一般來說都在各改檔中，被捨棄了一部分。在DRS中，「雷」被強化；SV中，則有「鳳凰」的元素。有沒有辦法把這三個都融合在一起，說實話有點困難。鳳凰是一個優美的概念，比如鳳凰展翅；但是厚重的鎧甲很難做到這樣的效果，穿著厚重的盔甲把你抓起來用力甩出去，這怎麼想都不優美吧？更不說還要加入落雷的效果了。

然而我還是想要把這三個元素融合在一起，於是造就了一個結果。Louis變成是一個站在原地，硬是把你的技能都吃下來，然後優美的一個技能釋放，把全部人都轟走的感覺。「雷」的效果則變成一個自己無法控制的被動，不會影響原本的技能施放。同時為了平衡，Louis變得移動緩慢，且落雷會打到隊友。  
不得不提的是，Louis的噬血技，我怎麼都沒有想出比SV更優美的方法，因此就直接拿來用，這部分是非常感謝SV的。

1. Freeze

中等距離的控場型法師，是最一開始的想法，和Firen一樣，不過和Firen的差別會是什麼呢？細看原版的技能，我們會發現，Freeze的技能比較慢，爆發比較低，但持續時間也比較久。而想到冰的技能，又應該導出什麼樣的結果呢？綜合這樣的想法，我得出一個結論，Freeze應該是一個比較細心，務求謹慎的人，但他只要一出手，就代表對手完蛋了。故，Freeze擅長製造屬於自己的戰鬥環境，只要對手靠近這個環境，那Freeze就可以毫不留情地給予他致命地打擊，然而創造這個環境需要一點時間，而且只要離開這個環境，Freeze就難以對其造成攻擊。

值得一提的是，除了實務上的技能搭配，我個人還希望，冰屬性的技能應該要非常的美麗，不知道大家在看到了他的各種招式、噬血技和名稱後，是否也有能感受到一種美呢？

1. Deep

Deep是唯一個在十鬥士裡面自帶一把有明顯特色的武器的人，也是唯一一位大頭貼的嘴巴不是只有一條線的人(?)，這個特色自然不能被放過，再細看原版的技能，不難聯想出Deep應該要會變成一個衝進敵人群裡面，像瘋子一樣亂砍的人。

根據這樣子的方向，若能在Deep的技能裡面加入「血越少，戰力越強」的能力，那一定更能體現出「狂戰士」的感覺，正好艾爾卡特的exe檔符合這個需求，可以說是非常開心呢。

1. Henry

每個角色都會有一些不同的方向和特色，常常必須放棄某些特色來達成其它特色。Louis就是一個最明顯的例子，而Henry則是另一個。Henry在最初的設計方向相當明確，是「直線超遠距離的穿透攻擊」，換言之，就是「玻璃大砲」，因此其穿空矢飛越遠傷害就越高，以及其絕技就是跟據這個設計。

恩，大家可以看出來我很明顯捨棄了許多改版常用的「箭雨」技能，雖然還是有，不過更像是輔助，或是裝飾用而已了。畢竟「箭雨」這個「大範圍技能」並非原版就有的技能，因此捨棄這個特色並不算困難，但是「魔王之樂章」這個超強的中等範圍控場技，可以留著但會顯得很突朮，因此在這裡遇到了相當的設計困難。

在這樣的困難下催生出了他的被動，個人是相當滿意。這個被動不只符合原本的角色特色，也讓Henry在使用技能後有一小段硬直時間，更彰顯出他的「玻璃大砲」特色；此外，也更能符合Henry的個性，也就是一個可能隱居山林，平日靠打獵維生和吹笛自娛，與世無爭的人。

1. Dennis

Dennis和Davis很像，都是在設計上可以變成一個單挑很強的人，不過觀察其原版技能，會發現他還有兩個方向可以發揮，也就是「追踨波」和「旋風腿」。在《新世紀降魔傳》中，Dennis最後變成一位可以一次發射超多氣功波的人，這也成為我在設計這個角色的主要方向之一，就是可以創造很多氣功波來牽制敵人。

至於旋風腿，主要會是中距離的控場技能，我個人是不太滿意，但若往這個方向增加技能會顯得特色和其它角色重疊，因此就沒有再增加太多特色。

當然我們不能忘記他的單挑能力，這部分就會和Davis很像，不過在感覺上，應該會比Davis更為內斂，而且絕束技起應該要將敵人往下踢，重點是還是一樣很帥！

1. Firen

和Freeze一樣，Firen的方向，主要是中距離的控場型法師。大家對火的印象是什麼呢？或是說相對於Freeze，大家對Firen的印象又是什麼呢？我第一個想到的就是在原版中的「大轟炸」，這是個很爽快的技能，一次把附近的人全部轟走；而另一個最有趣的技能就是「烈火焚身」。結合這兩個技能，我大致就對Firen有了一個比較明確的方向：「一個衝進人群裡面，把所有人全部炸翻，相當率直的一個人」。

不過，有一個比較明顯難以配合的原版技能：「豪火球」。這個技能緩慢，但傷害高且無法被打消，不太符合「率直」的感覺，如果單純加快其速度，也會有失平衡，這直到現在我都沒有很滿意。

不管怎麼說，大家有沒有感覺在玩Firen的時候很爽呢？用力把敵人炸翻吧XD

1. Woody

每個角色都有各自的特色，那能不能有一個角色「沒有特色」呢？這應該會是一個很好玩的想法吧。

Woody本身就是一個非常多元的角色，他有氣功波是達距離技能，近身單挑不弱，打群架也有虎翔霸和鬼車腿等技能，因此在設計他時，突發奇想有了這樣子的想法。

在遠距離上增加了穿透性技能，群架方面有鬼車腿，單挑能力仍然很強，又有連技可以輔助，稍微有一點群體控制。整體而言，可以說是適應任何場合，還不知道你自己適合什麼樣的特色嗎？不如就先來試試看Woody吧。

1. John

由於在原版中就已經有補血技能，且做為十鬥士裡面唯一的法師角色(若不視Firen和Freeze為法師的話)，因此在眾多改版中，John常常作為一名能補血和復活的輔助角色出現。然而，這樣的角色定位比較適合多人配合的遊戲，在這款遊戲通常只會有一個人玩的情況下，John如何還是有吸引力，勢必要尋找其它的特色。

與輔助相反，我把John設計成一名大範圍高傷害的角色，為了平衡，這些技能都必須經過短暫的施法時間。沒有普攻技能的特色也是我第一個從他開始想到的，Firen和Freeze都是之後才新增上去。

老實說，魔法陣實在是太帥了，讓人欲罷不能啊。