起初我們對決定遊戲方向很茫然，深怕做太簡單的遊戲沒挑戰性，又怕做太困難的遊戲無法負擔，於是不知不覺就把念頭動到了RPG遊戲上，多結局、開放的世界，使得遊戲的擴充性高，Boss、NPC、小怪等做起來也不簡單；重點是每個物件的重複利用性都會較高，我們不需要花太多時間，去做各種只用一次的物件，還無法被繼承的物件，更是與物件導向的觀念契合。

由於時間被限制在一個學期內，我們不可能無限的擴充地圖、怪物、角色，於是我們決定限制時間，以限制玩家能活動的範圍。而這時正好看到遊戲實況主在試完一款叫「隕石60秒」的遊戲，玩家要在60秒內與地圖上的各種人物互動、而隨著互動方式、以及接觸的人不同，遊戲會導向不同的結局。與我們的想法不謀而合，於是就決定往2D卷軸，有NPC、小怪，BOSS，且有多結局的小品卷軸RPG了。