1. 庞大的世界
   1. 地图庞大，分很多区域
   2. 每个区域有特定的怪物和情境
2. 设计多样
   1. 多种武器，每种武器攻击方式都不同，会给玩家带来不同的体验，每个武器属性差别较大
   2. 多种装备，防具、武器、盾牌、护符、戒指，防具加防御，武器加攻击，盾牌可以格挡，护符附加特殊属性和戒指加一些其他的能力
   3. 多种道具物品及消耗品，如：回血回精力、附加武器属性等，同时掉落的一些物品可以在避难所兑换一些物品
3. 出色的打击感
   1. 音效出色
   2. 动作的手感很棒
   3. 每个武器的手感都不尽相同
4. 较为出色的boss设计，为什么是较为出色呢，因为虽然一些boss还可以，但是很多boss并没有太多技巧可言，但是其中也有出色的boss设计，比如特拉肯龙，打这个boss打了很多遍，但是打完之后的成就感爆棚，因为这个boss所有技能都可以预判到，但是并不是刚开始玩就可以发现，需要一点点的摸索感觉。