玩家角色

两位主角可以进行走、跑、跳，站立时各有四种基本攻击（每次攻击时依次打出）和一特殊攻击，浮空时均只有一种攻击。Countess有弹反能力，Kallari有格挡能力。两人均有闪避能力，Countess的闪避为快速垫步，Kallari的闪避为翻滚。两人受击时均有硬直。主角的死亡机制尚未做好。

敌人角色

目前有一种敌人AI，行动逻辑为：未发现主角时沿巡逻路径往复移动；发现主角（进入视野）时向主角移动，距离足够近时进行攻击（近战），攻击类型有轻击、重击和特殊技，根据概率随机选择；主角跑远时继续追击直到距离再次足够近。敌人受击时将根据预设概率选择是否格挡，若不格挡则出现硬直。另：在敌人攻击攻击动作的某一时刻，Countess的弹反可以打断其攻击并使其出现较长时间硬直。敌人生命值降至0时取消其一切行动，将人物模型设为布娃娃（物理人偶），并在一段时间后销毁。

目前可供敌人使用的武器模型有：长剑、双手重剑、钉头锤、短柄斧、大斧、武士刀、镰刀、长柄刀、匕首、弓箭、多把步枪。

环境

收集了大量美术素材，题材包括但不限于：中世纪地牢、日本神庙、夏季村庄、活火山、古城堡、极地、欧洲森林、沙漠废墟等等。尚未开始搭建关卡。

音效

有两位主角的原始语音包，一个简单的男性语音包，一个僵尸音效包，大量爆炸声和枪声素材，少量冷兵器格斗素材，一个恐怖气氛BGM包。目前只有部分敌人攻击动画附加了音效。外。

粒子特效

有主角挥舞武器的轨迹特效、特殊技能的额外特效，大量火焰、爆炸特效，萤火虫、落叶、降雨、降雪、蒲公英等特效。404可额外制作一些简单的粒子系统。目前只有主角的攻击和闪避动画附加了粒子效果。

故事背景

无

流程剧本

无

战斗设计

无