遊戲名稱:

遊戲類型: 2.5D橫向格鬥遊戲

遊戲簡述:

紙片風格的格鬥遊戲，具xyz三軸空間，人物可以做出前後左右即跳躍等動作，並搭配複合鍵，放出各種招式，體術、氣等等，另外不同的氣能產生不同路徑與效果。場景方面，成L狀擺設，具有遠近效果，且能以光源來造成不同的感官，此外在場上還有能跟玩家互動的靜態物件等等。

遊戲特色:

1. 按鍵設定
2. 遊戲模式
3. 鏡頭
4. 音效
5. 場景
6. 人物
7. 武器

<<按鍵配置>>

基本按鍵:

前、後、左、右、守、跳、重拳、輕拳

特殊按鍵:

武器切換 － 上排數字鍵1、2、3

組合快捷鍵x2 – 由三個基本按鍵組合的快捷鍵

<<遊戲模式>>

對戰模式

最多 8 人，可由連線玩家或電腦玩家組成

由玩家選擇加入 4 個隊伍 ，或不分隊

劇情模式

可選擇難度

隨合作玩家多寡，自動調整難度

練習(生存)模式:

統計及紀錄放招

<<鏡頭>>

基本:

45度角俯視

人物為中心追蹤

調整:

攝影機遠近

視角微調 ± 5度

<<音效>>

能對背景音樂或攻擊音效的音量分別作調整

<<場地>>

場地與場地間:

重力、摩擦力不同

具有不同影響玩家的環境 － 強風、雷電......

單場:

動畫式場景 － 隨Frame變動

不規則場地範圍 － 由Box 組成

變動環境光 － 可產生隨時間變化的陰影  
靜態物件

能對玩家互動的物件

<<人物>>

狀態屬性

火燒 － 具傳導

燒傷 － 持續傷害

冰凍 － 不能行走

凍傷 － 緩速

中毒 － 持續傷害 + 氣回復速度下絳

混亂 － 方向鍵相反

暈眩 － 短暫不能行走，能被抓技

氣

回氣方式:

隨時間回氣

普功回氣

裝備

分頭、體、手、腳由玩家配置

基本:

速度型、均衡型、力量型

特殊:

由成就解鎖

<<武器>>

輕武器

收藏 － 配合武器切換鍵，可收起或切換

重武器

補品