战斗系统：2D横板战斗

对话系统：不采用底部对话框，采用跟随角色精灵的气泡对话框

剧情表现系统：

击败BOSS时，降低游戏速度，让玩家通过按键进行不击杀或击杀，同时BOSS会针对玩家行动有不同的专属被击杀台词和反应。

背景：

玩家要击败世间所有强者，成为天下第一剑。

在妖魔横行的世界，主角作为人族十分强势，他尊敬强者，更热衷于挑战强者，但是他并不在意人族在这个世界的弱势地位，有时他会放跑击败的强大妖怪，这让一些人心生恨意，但即便遇到这种人的暗杀或袭击，他也从不畏惧，迎接所有挑战。

需要开发的大场景：

标题界面场景

新的游戏

继续

读档

设置

关卡场景：

玩家

地图

敌人

次级场景：

玩家(脚本存放玩家状态信息)

特技表现

碰撞器

动画

精灵

玩家精灵

玩家动画

对话框

头像

名字

台词

前言背景介绍：

这本是个普通的世界，被人类文明所主导。

但这主导权突然在某一天被颠覆，没有被任何历史记载过的怪物，灾难接踵而至。

配图动图---------大厦的灯光突然全部熄灭，然后高楼大厦被尽数摧毁

妖魔，妖怪，巨兽，恶魔。

人们用各种不同的称呼以描述这些威胁人类，将人类从食物链顶端拉下来的存在。

配图--------BOSS剪影

“电和磁”因为不明原因消失了。

这给人们的生存带来了严重的影响。

配图--------篝火下的人们

某次巨大的天地异变后，人类之中一些特殊能人横空出世。

怪力，预知，治疗，念力，超计算，拥有着特殊能力的他们让人类在未知威胁面前有了喘息的机会。

配图------特殊角色剪影

而你，作为拥有特殊能力的一员，也开始了你的故事。

你不站在任何人一边，只为自己的理想而活-------挑战天下强者，成为天下第一剑。

配图-------主角斩杀一头怪物