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