中心主题：快（节奏紧凑、紧张感十足）

需要玩家抓住时机

战斗：

缺点：

战斗系统简单（普攻、子弹时间、投掷、翻滚、移动），但由于游戏体量小，属于个小时内可以通关的游戏，所以不会感到无聊，属于流程式游戏，无法吸引人游玩更多时间。

优点：

主角与敌人都是一击必杀，使得玩家必须时刻注意躲避敌人的攻击，配合子弹时间。主角仅用普通攻击可以：弹反子弹，弹反匕首攻击，击杀敌人。前两种弹反增加了玩家决定进行普通攻击的时机，需要玩家抓住的时机越多，一个游戏的节奏性就越明显。武士零的操作系统虽然简单，但是十分考验玩家抓住时机进行使用，玩家虽然每次使用的都是同一招式，但是不会产生同样的感受：

击杀敌人（比敌人先出手，抢先）

弹反子弹（防御反击，精准）

弹反匕首（防御缴械，精准）

翻滚（躲避，精准）//没有任何奖励，但是防御性能更强

子弹时间则是在保证游戏快节奏的前提下，帮助玩家抓住时机（攻击防御），利用子弹时间抓时机进行战斗，会让玩家觉得非常爽快。

投掷道具，独特的道具帮助玩家先攻制敌，主要起击杀作用，同时也有防御作用，主要用来丰富战斗体验的。

关卡设计：（发挥创意）

玩家不会感到战斗单一的原因，是玩家每次出手都可以抓住不同的时机。时机则是由关卡（陷阱、敌人）创造的。

让关卡更丰富的主要办法就是发挥创意。武士零中有许多令人印象深刻的场景：

1.摩托车战，（更改视角，更改主角战斗方式，更改敌人战斗方式（当然只换模式，内核还是普攻时机））

2.潜行

3.更换主角（龙王的录像带）

4.暗杀关卡（敌人视野受限）

5.铁轨（考验玩家跳跃时机（本作很少会考验玩家跳跃能力））

6.囚笼（限制玩家运动范围，需要在一定区域应对不断出现的敌人与关卡）

7.漂亮的boss战

艺术：

贴合主题：武士赛博朋克，刀光剑影

美术风格：

颜色：偏冷色调 冷-中间的霓虹色彩

景色：残破，不规整的高楼，破旧的房子

演出：

对话破碎效果

打断对话，对话的抖动，特殊词语的颜色区分

用火机将档案烧毁->开始关卡

将玩家的整个通关流程制作成录像带的形式进行回放，包括关卡的选择也是通过录像带的方式。十分贴合主题，因为主角可以通过在大脑中演算未来将要发生的事情，并由此判断自己该在那时那刻执行何种动作，当主角成功演算一遍之后，则就会动身。玩家所扮演的其实是主角在脑海中的行为，而录像带则是主角真正的行为（没有子弹时间，监控所看到的行为）。玩家还可以再次观看一遍自己的通关过程。而且关卡的选择也是遵循这种方式。

战斗：

1.主角进入屏障中杀人，屏障上只有主角和敌人的影子（当然还有血）；

2.烟雾弹，遮挡敌人视线在烟雾中杀人

3.子弹时间帅

4.短兵相接，弹反子弹帅

剧情：

主角所处的世界是残破的

主角身边的人命运是悲剧的

主角自己的命运是悲剧的

连主角的敌人（boss）的命运也可能是悲剧的（主角的敌人甚至可以和主角具有某种相通性）

音乐：

1.伤感平和（平时）

2.激烈（打斗）