分析过《鬼泣》的人物设计后，重剑人物应该围绕人设而设计。《鬼泣》中的尼禄偏好简单粗暴，而但丁则偏好技巧。在《王者荣耀》中，善于技巧的花木兰的攻击也偏向复杂的操作，而同时使用重剑的李信则更倾向于用疯狗般的挥砍。

有的时候，一些角色的重剑可以挥砍出冲击波或是击碎地面，对远方的敌人造成打击。其实光是重剑的设定可以衍生出大量不同的创新，不过目前我所知的游戏中，技巧派和暴力派好像是比较常见的主流，或许更多有意思的设定可以等待我们去发掘。