音效：

打击声（攻击击中玩家或敌人时发出）

攻击提示声（敌人攻击前发出，短暂高亢的声音，提示玩家攻击将至）

弹反声（成功防御时发出）

进入子弹时间声（成功闪避，进入子弹时间发出）

退出子弹时间声（退出子弹时间发出）

配乐：

故事发生的背景是一位老兵将死之际的回忆，主要的情感基调希望是宁静安详带一点伤感的，当然，战斗时还是需要激昂一些。我希望本次能围绕“回忆”二字来确定主旋律，然后其余的配乐都是这个主旋律的变调（抱歉我也不太懂音乐，我希望所有的配乐都能与主旋律产生联系）

主界面配乐（安详，庄重）

普通场景音（宁静，安详）

第一关 Boss 战（压迫感）

第二关 Boss 战（压迫感）

第三关 Boss 战（宿命感）