两个主系统：炼金铸造系统 + 3D战棋系统

炼金系统

玩家通过收集材料炼成各种东西，包括随从、道具、法术（可以理解为主动技能）、护符（可以理解为被动技能）等等，每个随从带有限个法术位，可以把法术和护符往上挂，战斗的时候以随从为基本单位，把随从下到场上，之后就是战棋玩法了。

3D战棋

地牢有若干层，兼有一个主城，主角随时都可以回城修整（接任务，交任务获取炼金用的材料），下一次进入地牢时直接从该层休息点开始。

游戏主线：主角为了成为正式的炼金术士，接受了工会任务——爬到地牢最下一层，拿到传说中的 One Piece，证明自己的能力（同时上面的返回地牢最近层休息点也可以解释了，本来这个地牢是未开辟的，主角爬到哪一层，工会就把已知领域扩展到哪里，并在那一层建立休息点）。

法术包括奥术（由吟游诗人、术士和法师施展）和神术（由牧师、德鲁伊、圣骑士和游侠施展）。

CL：Caster Level，施法者等级，一般等于施展该法术的职业的等级。

施展法术时，有两次检定：

第一次，当对有SR（Spell Resistance，法术抗力）的生物施展法术时，必须先进行一次施法者等级检定（1d20+CL），结果需大于等于该生物的SR，法术才会影响到该生物，法术穿透的专长可以在这一步起到加成作用（获得+2加值）。

第二次，法术通过第一次检定后，已经可以影响到受术者，但能否真正起作用还要进行一次豁免检定（Saving Throw），通过则对受术者无效（可以理解为抗住了此法术的副作用？），法术穿透在这一步是没用的。

法术位（Spell Slots）：该角色职业每天可以施展的法术数量，施法者每天休息好后可以在这些空位中填入属性值允许的法术。

法术环位（Level）

即法术等级，从0到9。

类法术能力（Spell-Like Ability, SP）

作用与同名法术相同，但不需要咒语、姿势（一些精确而有规律的手势，有如结印？）或法术材料（有价格，需购买，施法时消耗掉）等等，直接依靠心智启动就可以了。

涨姿势了，本来觉得《战场女武神》就是一个回合制的FPS，结果被人科普它也是战棋的一种，一个是回合制，另一个是它的移动和攻击都受到行动点数的限制，只是把传统上的走格子放到了一个更加自由的场景上，本质上与以前的标准战棋并无不同。

Buff整合： 混乱 倒地 失明 残疾 魅惑 中毒 灼烧 冰冻 感电 易伤 沉默 晕眩 出血 恐惧

超魔专长

可占据更高法术位，或者消耗更多法术位从而使技能获得某种加强

魔法极效(让魔法在波动范围内取最大值) 魔法固化（可固定在地上作为陷阱触发） 魔法增距 法术溅射 法术暴击 法术穿透 法术坚韧(增加buff或效果持续时间) 法术默发(无视沉默效果) 法术双持(不消耗ap) 法术瞬发(持咒法术减少回合消耗，高ap法术减少ap消耗)

需要预先考虑几种build或者combo：

爆发流 长效毁伤流 机动流派 控制流派

核心战略内容：

抉择：需要在困难时刻做好抛弃部分人物的决定和使用某些高价值物品的决定

权衡：需要预先判断可能遇到什么样的情况，做好对应的法术准备

脑暴：

方向1: 可将锻造系统做成音游模式，参考osu+loveLive，拖拽+点击式，四周飞向中心，点击，长按，长按螺旋，长按往返，变幻前进路线。根据当前炼成的道具的突发事件会导致判定点变动或者移动或者减小判定。玩家可以选择使用技能或者学习被动技能，装备道具，升级炉子解锁不同的特性，增大判定，增加稳定等等。可以考虑在过程中增加有所提示的技能触发音符，点击以后才会触发异常和技能。

方向2：

可将锻造系统做成打牌模式，参考杀戮尖塔，卡组相当于你当前可以对道具施加的效果和材料等等，道具可能会产生波动，比如缺水了，爆燃了，需要用当前手段或者材料进行缓解压制。