1. 世界观

武侠

1. 游戏系统
   1. 装备系统
   2. 等级系统
   3. 角色募集
   4. 属性：攻击，防御，血量，行动力，职业，
   5. 技能：
      1. 技能属性相生相克
      2. 每个技能每场战斗只能用有限次数，下次战斗或休息后次数重置
      3. **圆范围攻击，直线攻击，远程攻击**
      4. **击退攻击/闪退攻击**
      5. **轻功之类可以穿越特殊地形的移动技能**
      6. **擒拿俘虏**
      7. **移形换影，交换两名角色位置**
   6. 地图元素
      1. 陷阱
      2. 障碍，可被破坏
      3. 迷雾
      4. 城墙
      5. 休息地
      6. 地形：丛林，沙漠，群山，建筑，河流，草地，平地
      7. **阵法？**
   7. 相生相克
   8. AI系统：
      1. 不同移动方式，比如战车每回合都只能直线运动很长距离
      2. 不同攻击目标，最弱目标，最近目标，复仇，傀儡娃娃，诱敌物品，女性优先，男性优先，属性相克优先，回复系优先