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
   5. 技能
   6. 地图元素
   7. 相生相克

战斗模式：

1. 分玩家回合和敌人回合，回合内每人消耗AP
2. 分每个角色的回合，（行动顺序由敏捷决定），回合内消耗AP

视野

（天气）

协作技：两人在一定距离内且AP足够可发动

地图元素：

1，效果

山：视野↑，易被发现

树林：隐蔽

河流：阻隔

沼泽：移动消耗AP↑

障碍：可破坏，阻挡，移动

墙壁、房屋、室内物品、

陷阱

2，辅助战斗

（…）

3，环境技能：

飞跃、潜水、