总体构想:　  
　玩家可以通过《比武》来体验轻武侠。主要玩法是修炼各种武学。通过武学打造自己的战斗力。从而进行一个玩家之间的比武切磋，产生好友间的排行。2.0版本可以研发自创武学套路。独立手游版本可以考虑手动释放技能。

游戏名称:比武  
  
游戏类型:养成、RPG　  
  
游戏行进方式:自动回合制　  
  
游戏主题:武学的个人成长　  
  
游戏系统：

1. 武学系统：共三类武学，（战斗中使用条件为具备需要的属性值 ：力量 身法 内力）

共有150种武学，每类都有6层熟练度，熟练度越高触发几率越大。修炼武学需要消耗历练值。历练值战斗获得。每人可以装备4个技能。如果不能触发则为普通攻击。

例子：

九阴真经 内力武学 第一重触发几率5% 装备需要内力值180

技能说明：强大的内力武学，可以对敌人造成大量内伤。学习需要消耗1000历练。

2 装备系统：

共五类装备

头饰 加回血

服饰 加回蓝

武器 加外功伤害

脚部 加速度

腕部 加格挡

3 战斗系统

点击怪物自动战斗

逃走：战斗中可以逃走，逃走几率看敌我双方速度差。

例如 我的速度80 敌人速度100 逃走率为百分之0

我的速度100 敌人速度为百分之100 逃走率为百分之50

我的速度100 敌人速度为百分之50 逃走率为百分之100

4 伤害计算

力量 升级加点获得

​身法 升级加点获得

​内力 升级加点获得

出手​速度 被动属性由身法提高获得加成

​格挡 武学获得该属性

​躲避 武学获得该属性

​防御 装备获得该属性

​攻击 伤害值 武学＋装备的总伤害数值

​生命值 血量

​内力值 蓝量

​生命恢复 提升属性获得

​内力恢复 提升属性获得

​历练值 战斗后获得习得武学消耗该值

​升一级获得1点属性

​力量属性：每增加一点力量，增加19点生命值和0.3点/秒的生命回复速度。使用外功技能可增加1伤害

身法属性：每增加一点身法，提升1%的攻击速度，每7点敏捷增加一点护甲。使用身法类武学增加1伤害

内力属性：每增加一点内力，增加13点魔法值和0.4点/秒的魔法回复速度。

攻击：每增加一点，英雄普通攻击时就能多增加一点伤害。

护甲：每增加一点护甲提供5.7%的伤害减免，就是加入受到100点普通攻击时。可以减免5.7的伤害。

计算公式为：护甲的降低伤害=护甲\*0.06/(1+0.06\*护甲)

　　5.游戏流程

建立角色-选取头像-进入家场景-出门战斗-胜利获得战利品和历练值 失败几率丢失装备和银两-战利品包含各类武学书或者残页-多个残页可以合成整本（1-100张对应1%-100%几率）-习得武学后技能书消失-装备技能-可以与好友对战或者继续去世界战斗

6 伤害计算躲避成功则输出失效

外功最终伤害输出=基本伤害+外功技能伤害+装备伤害（武器）-对方格挡数值(减少HP)

内功最终伤害输出=技能伤害

攻击速度影响单位内攻击次数

例如：攻击速度为100 即每秒一次 200为每秒2次