* 关卡结构：每层由**随机房间**组成，房间顺序、内容每层魔域均不同。
* 初始：玩家可以自主选择不同角色，（如“战士”“法师”“盗贼”），每个角色有固定初始卡牌。
* 房间类型：
  + 战斗房：随机敌人（普通/精英/Boss），击败后获得卡牌奖励（或者其他）；
  + 事件房：文本叙事分支（如“遇到受伤的旅行者，选择帮助或掠夺”）（可以设计剧情之类的），结果影响后续流程（获得奖励/触发惩罚）；
  + 商店房：用金币购买卡牌/删除卡牌；
  + 休息房：恢复血量；
* 卡牌获取：通过战斗胜利、事件奖励、商店购买获得新卡牌。
* 卡牌管理：可通过商店、事件房等平衡卡牌数量（比如商店可删除卡牌，事件房惩罚机制可消除卡牌等）。
* 卡牌效果：待确定。
* 层数设计：待确定，每层结尾有Boss，击败后进入下一层。
* 游戏流程：
* 开始界面->进入游戏->一些剧情->进入地图->玩家移动->进不同房间->战斗房间进入战斗界面以此类推->持续推进，最后进入BOSS战->击败BOSS显示胜利->剧情结束。