原版的肉鸽多数情况下也只是给角色加数值。更多时候玩家其实是在追求阵容的广度。

另外在碰到被针对的关卡时（特别是乌萨斯方块这种），无论剩余多少血量当场直接暴毙，体验非常差。

此外，一些干员过于强势，另一部分则没啥卵用也是个问题。

一些考量中的点

将原来的资源“目标生命值”替换为“理智”

取消关卡间的血量继承，取而代之的是类似剿灭的机制，过关时按照损失血量扣除理智，理智归0时游戏失败。

此外，取消强制突袭，在关卡开始前，会和危机合约一样roll出各级词条，玩家可以根据自己队伍状态和克制关系自己选择词条进行挑战，~~选择的词条越多奖励就越丰厚~~。

（~~又或者，在关卡结算时，每个词条会单独变成额外的奖励，一级就是希望，二级就是招募券，三级就是遗物这样这种设计会存在一个问题，强者恒强）~~。

挑战可以获得更多可以用来装逼的积分，积分高于一定值时才可以挑战最终boss。

越到后期的关卡会开放越多的词条。

低难度下开放支援词条。

六星干员减少入手 ×

提高高星干员的培养难度，角色等级分梯度，通过出战或者道具可以进行培养（出战经验+1，道具直接+5）入队即为精一满级，升级一次为精二50级左右，再升一次精二满级技能满专精。不同星级培养所需要的经验值不同。

六星干员提供专属遗物（？）

应急道具加入：

防暴毙手段，类似尖塔的药水。

效果包括及时性摔炮，狂暴，回复等。

肉鸽的乐趣来源：

多维度的成长带来的combo式增强，多个维度间有一部分是可控的，这样会给予玩家策略感。

对于原版：

队伍构成属于可控部分，而收藏品则为不可控部分。

而最终build则是高数值+少量技能组成的职业队伍，或者单纯是高强度干员组成的数值队。

因为游戏本身类型的关系，想要有类似dbg那样很强的构筑感应该是很难做到的。

比起更高的value，玩家追求的其实是更多更全面的counter。

采取火车那样的方式，除去遗物外，对干员进行特定方向的强化。类似模组那样的感觉？

地图相关

姑且考虑是做一个矩阵地图，玩家只能在地图中往另一个角落的方向上走。

增加视野系统，玩家只有自身周围一格的视野。

地块：

战斗，精英战斗。关底一定是精英战（或是boss战）

商店，事件，篝火。

灯塔：不可移动的区域，可以消耗资源主动激活，提供周围的视野。

支援装置：不可移动的区域，在支援装置附近战斗可以开启支援词条加成。

地图生成规则：

灯塔和支援装置无法生成在地图角落。

灯塔与灯塔距离至少为3。

支援装置与支援装置距离至少为2。

出门一定是一场普通战斗。

最终点前一点有篝火。

不可以出现死胡同。