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，角色在入队时仅为精1-10级，每次训练可以提升30级。这样456星分别需要训练2-3-4次才可以精二。

精二之后依旧可以继续抬高练度。

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。