背景设定：这种东西怎么样都好啦，可以是紫bba突发奇想搞了个游戏吸引各路豪杰来挑战这样。

游戏模式：类似爬塔的卡牌游戏，玩家拥有初始卡组并不断增强。关卡分为多层，每层有着以 随机某一正作 为基础的主题，杂鱼会有12面boss道中以及毛玉妖精，精英则是345面，最终boss则为六面或ex面（也可能会有非正作的角色作为精英乱入，如萃香，秦心）。

一个主题的难度取决于它在哪层刷出，比如红魔乡作为一层主题时，蕾米莉亚就会抱头蹲防，而作为三层主题时，会使用神枪。

同样的，一个主题可能会给当前层的挑战增加一个从始至尾的buff，比如当红魔乡作为主题时，玩家会受到红雾的影响从而每回合失去生命值。

其他系统：

游戏开始时需选择两名角色进行出战，其中一名为主战者另一名为支援者。战斗奖励卡牌将从这两名角色的卡池中抽取。

在每个火堆可以免费切换主战者。

使用凭依者的符卡时，效能会被削弱。

关于初始：

不同人物拥有不同的初始卡组和金钱，初始卡组会是你选择的两名人物的和。有些人物可能较少数量的“打击/防御”，甚至像⑨这样的角色初始卡组里会有诅咒。

每一个大关的起点会是香霖堂，里面会出售道具，卡牌，强化，删卡等。你在第二关与第三关进入香霖堂时，所出售的物品将会是你之前没买的。

游戏期间遇到的商人是朱鹭子，暂时功能与原版商人相同。

天气系统：战斗时随着回合不断变化，可能会影响玩家的出牌策略。

关于遗物（或许会改个名字）：遗物是爬塔随机性乐趣的重要来源，可能会改成对应的精英和Boss掉落固定的遗物。

（已废弃）弹幕与体术：伤害的不同分类，同时把护甲分成擦弹和护盾，应对正确的攻击类型时能够更好的起效果。

支援射击：即bomb，游戏中有特殊渠道获得（待定，商店购买，精英掉落等）。根据不同的支援者会使用不同效果的符卡。

人物卡组特点：

只是一些思路，一个完整的卡池应该包含各种有关联的流派，就像爬塔战士有防战，力量战，烧牌战一样。流派的核心牌尽量以稀有卡（橙卡）来表现。另外在设计角色时应考虑其为何会被选择作为凭依者出战。

灵梦：想不来，理论上是高战斗力的全面型。

魔理沙：以简洁高威力的进攻为主题，不擅长防守和消耗战的类型。也可以在金钱方面做文章，包括提高金钱收入，甚至用金钱来进行攻击展开的卡。

天子：以防守反击为主的主题。以控制天气为主的主题。

十六夜：强大效能与强力副作用并存。

早苗：以延迟的咏唱来低代价发动高收益卡为核心。

名词释义：

擦弹---护甲

火力---力量

底力---防御

相关关键词：

消耗：使用后从当然战斗中移出。

佚亡：使用后从卡组中删除。

咏唱x：使用后会在buff栏增加一个倒计时，回合开始时计数-1，当归0时发动效果。

护盾：不会在回合开始时消失的擦弹。

必中：不计算敌方擦弹值造成伤害。