游戏流程按章节进行，每一章节有固定的行动步数，每一次行动可以在两个选项中选择。

行动步数耗尽后进入下一章节。

战斗系统，本游戏是肉鸽卡牌游戏，下面介绍基本设定。

属性设定：

主角：

生命值

体力值 体力值满值100，正常情况下，行动一轮后会掉x点+你使用的卡牌数（这样是为了有人快速过牌掉体力），当体力值低于y点后，体力值每轮掉z点+你使用的卡牌数（z>x),同时，你的攻击力上升a点，直到你的体力低于10点时，你进入虚脱状态，攻击力瞬间滑落，低于正常值b点

义肢能量 使用义肢技能卡时消耗

攻击力

敌人

感染值 初始值小于100，每回合结束上涨固定值x点，每收到攻击一次时上涨y点，感染值达到100点时敌人攻击力上涨z点

生命值

义肢能量

攻击力

卡牌类型

普通卡：1.攻击卡（不同数值）2.电池卡（不同数值，用于回复义肢能量）

义肢技能卡：（通过义肢实现各种不同的效果，如回血，攻击力瞬间上涨等）

特殊卡：（实现各种特殊的效果）

注：主角使用的每张卡出了本身效果还有对敌人感染值的加减

敌人使用的每张卡除了本身效果还有对主角体力值的加减