

10 款 肉鸽游戏

玩法、循环与强化维度

看清一局怎么推进，也看清下一局究竟留下什么。

研究结论

这些游戏共享“出发 → 挑战 → 选择奖励 → 形成组合 → 结束并重来”的骨架，但长期动力明显不同：有的靠永久数值，有的靠内容解锁，有的靠玩家知识与操作进步。

分析口径

本报告是桌面资料调研，核查截至 2026-09-17 的官方商店、开发者说明与机制资料；流程为便于理解而抽象，不是实机逐版本验收。以标准单人和基础游戏主线为中心，必要时注明免费更新、后期解锁与 DLC 边界。

三层成长，分开阅读

- ① 局内强化：本局有效的牌组、装备、等级与组合。
- ② 永久成长：跨局保存的属性、设施或功能优势。
- ③ 内容解锁：新增角色、卡牌、路线与规则，不等于每局自动变强。

样本选择

指定 5 款：杀戮尖塔、吸血鬼爬行者、循环英雄、魔域之书、哈迪斯。

补充 5 款：以撒的结合：重生、死亡细胞、雨中冒险 2、吸血鬼幸存者、小丑牌。

样本依据

前五款为用户指定；补充的《以撒的结合：重生》《死亡细胞》《雨中冒险 2》《吸血鬼幸存者》《小丑牌》兼顾知名度与玩法覆盖。调研时其 Steam 英语评价均超过 4 万条，其中除《死亡细胞》外均超过 10 万条；该指标只证明玩家讨论规模，不代表销量或跨平台排名。评价会变化，依据见各款商店页。

每款资料来源置于分析页，标题链接可直接点击。

先看差异，再看流程

“永久强化”描述结构，不评价游戏优劣；许多作品同时存在多个成长层。

游戏	局内成长核心	主要跨局动力	关键取舍
杀戮尖塔	卡牌、遗物与精简	无常规属性树	血量与路线预算
吸血鬼爬行者	连击、宝石与角色触发	有：村庄、插槽	链条长度与成长效率
循环英雄	装备、地形与特质	有：营地、补给	继续绕圈还是撤退
魔域之书	双英雄、宝石与天赋	有：书页强化	墨水与探索面积
哈迪斯	祝福、锤子与武器	有：魔镜、形态	房间奖励与剩余生命
以撒的结合：重生	道具、弹道与交易	有限：起始配置/设施	生命与探索消耗
死亡细胞	卷轴、装备与变异	有：药瓶、锻造等	活到过渡区再投资
雨中冒险 2	道具叠层与触发链	无常规属性树	搜刮收益与时间压力
吸血鬼幸存者	武器、被动与进化	有：PowerUp、金蛋	升级速度与敌潮压力
小丑牌	计分、牌库与经济	无常规属性树	现金、次数与分数线

阅读路线
每款连续两页：先读带箭头的单局流程与跨局循环，再看强化维度、保留 / 重置边界和设计启示。图中的“继续探索”和“推进阶段”是可选分支。

统计边界：内容解锁可能改变强度，但它不等于通用永久属性加点。

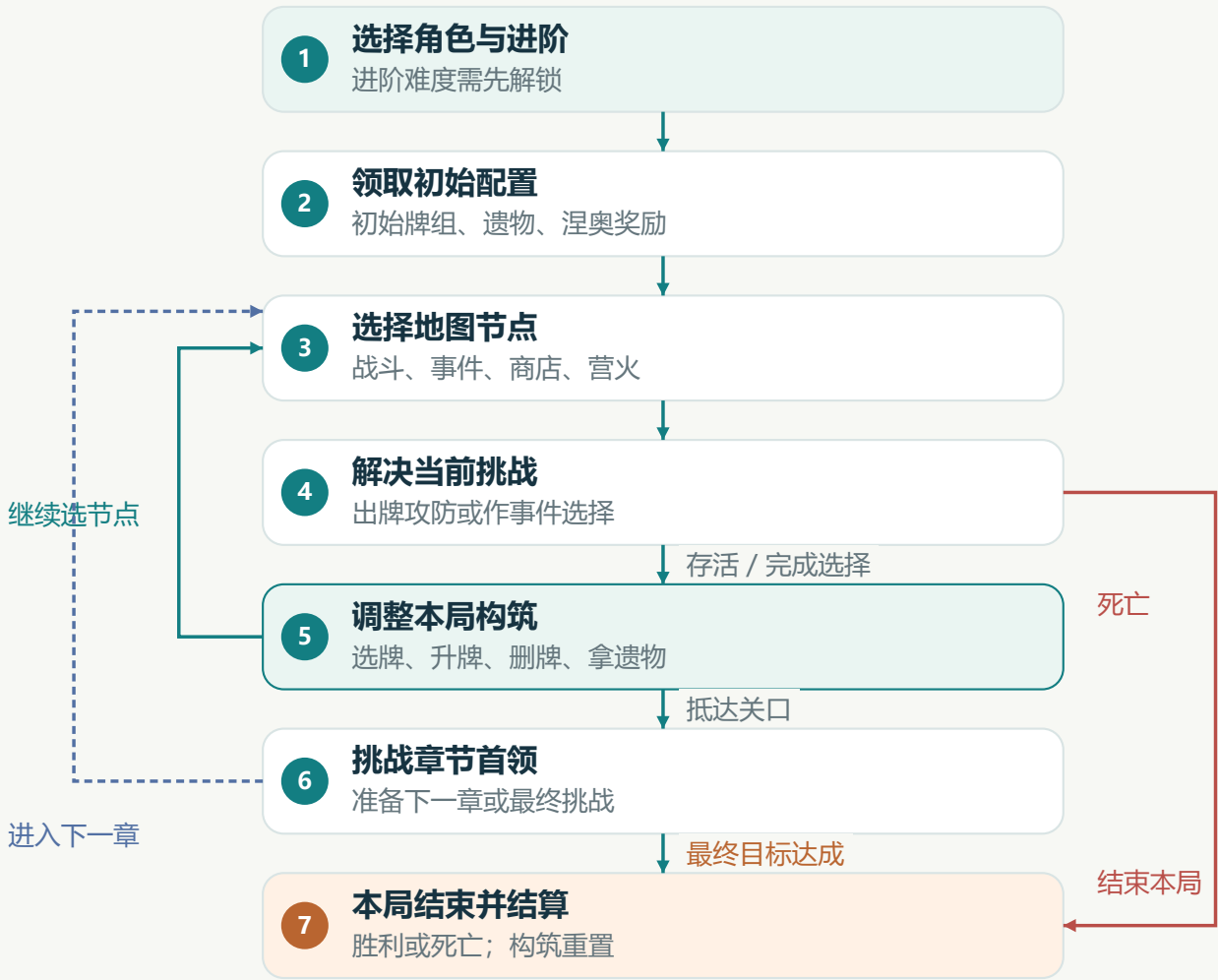
杀戮尖塔

Slay the Spire · 回合制卡牌构筑

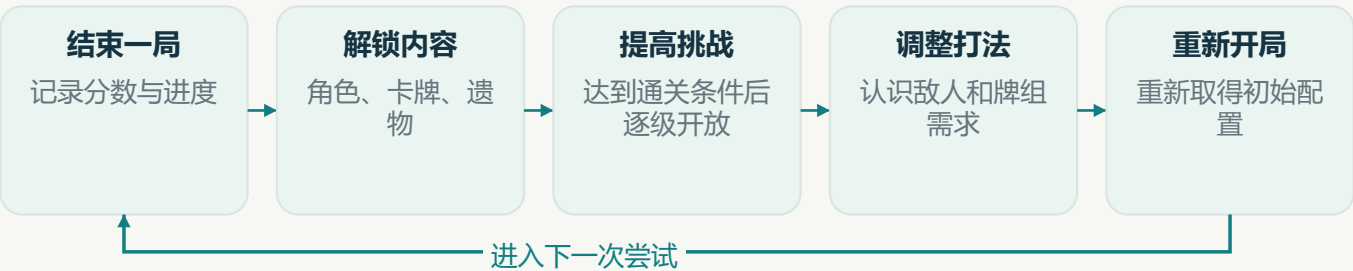
用有限血量换取成长机会，围绕随机奖励逐步修好一副牌。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

图中循环表示多个地图节点之后再到章节首领。普通第三章胜利与集齐钥匙后的心脏挑战是不同终点。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

杀戮尖塔 · 原作常规模式；不包含《杀戮尖塔 2》。进阶与心脏路线按解锁后说明。

局内强化维度

- **卡牌质量与密度**
选新牌、升级牌、删除或转化牌；跳过奖励也可提高牌组稳定性。
- **资源与运转**
能量、抽牌、费用、保留、消耗与循环，决定每回合能做多少事。
- **输出与生存**
伤害、力量、毒等输出路径；格挡、治疗、最大生命和药水。
- **规则与路线**
遗物改变规则；精英、营火与商店的路线取舍影响成长速度和剩余血量。

永久成长	没有常规的跨局攻击、血量升级树；上一局拿到的强牌和遗物不会带入新局。
内容解锁	逐步开放角色、卡牌、遗物和进阶难度；解锁增加可选内容，不保证下一局更容易。
本局重置	本局牌组改动、获得的遗物、药水、金币和生命状态重置。
难度与终点	某角色通关第三章后开启其进阶 1，再按角色逐级开放至进阶 20；不要求击败心脏。三个钥匙与心脏属于额外解锁路线，不是每次普通胜利都必须完成。

设计观察

最值得借鉴的是“奖励也能拒绝”：强化不是拿得越多越好，而是让输出、防御与抽牌节奏互相配合。

容易混淆 删牌本身是一种强化；不要把卡牌池解锁写成永久属性升级。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：卡牌、地图与遗物
2. 机制概览：局内资源、商店及解锁
3. 社区 Wiki：进阶的解锁条件
4. 社区 Wiki：三钥匙与第四章

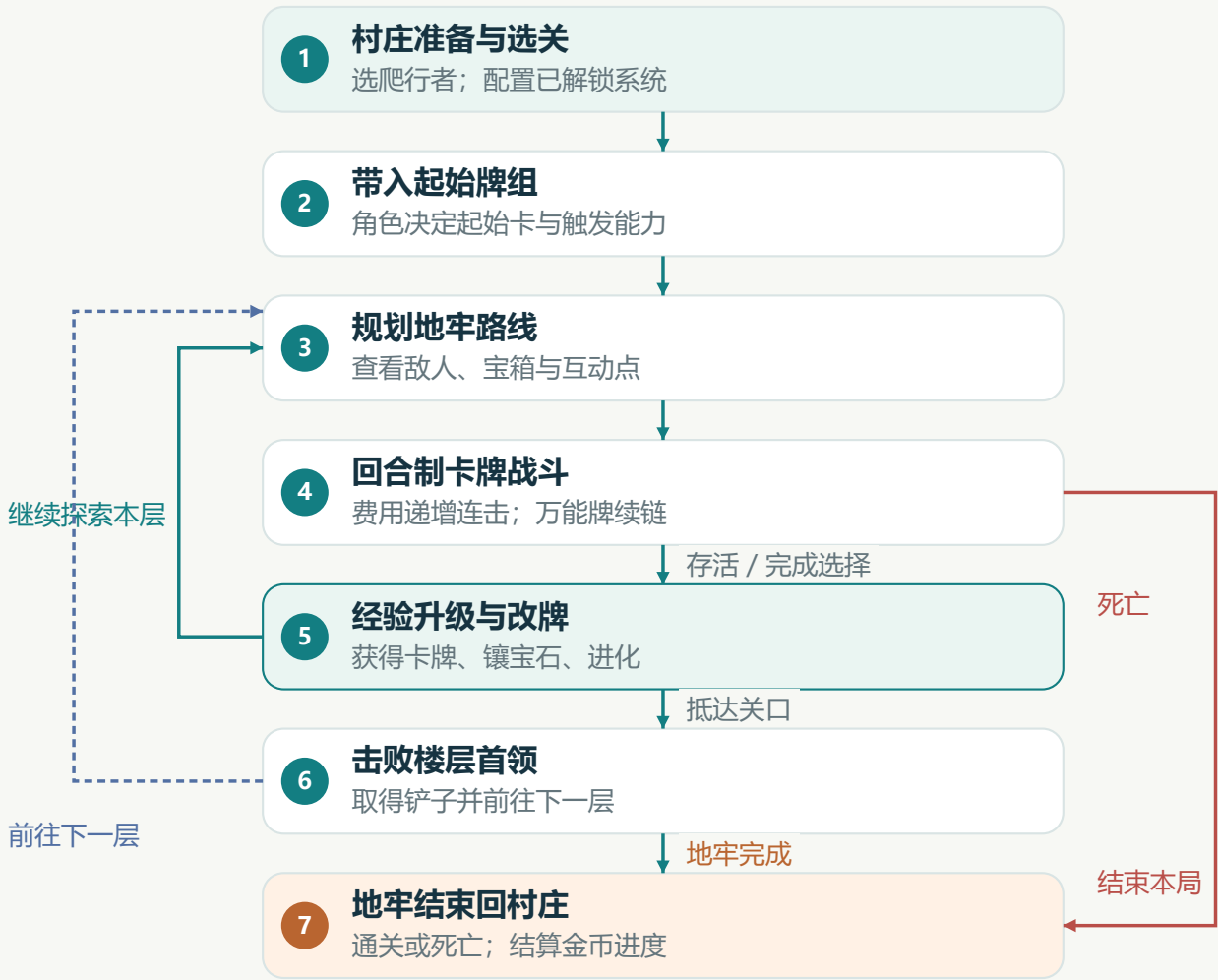
吸血鬼爬行者

Vampire Crawlers · 卡牌构筑 + 第一人称地牢

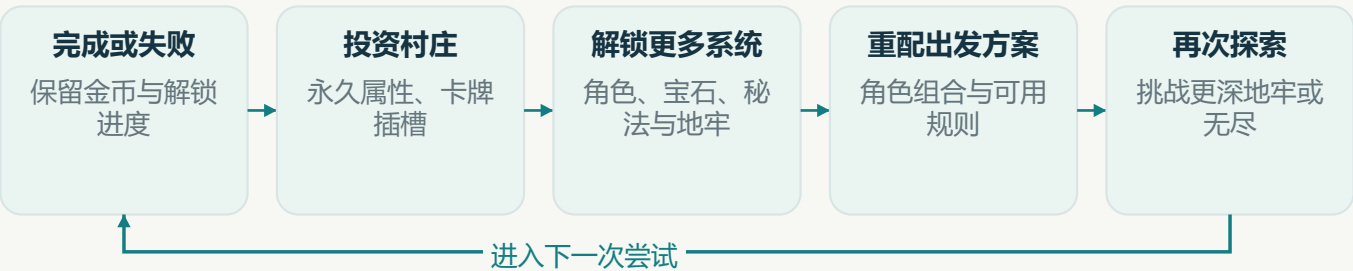
探索地牢，用费用递增的出牌顺序放大连击，再靠宝石与角色触发扩大战果。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

按楼层探索，不是尖塔式分叉节点图。这里的成功是完成一次地牢；村庄永久插槽与局内宝石效果分开计算。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

吸血鬼爬行者 · 正式中文全名为《吸血鬼爬行者：屠戮地牢的吸血鬼幸存者》；以已发行常规地牢为主，单列已公布实装的无尽模式。

局内强化维度

- **卡组与行动资源**
新卡、抽牌、法力、费用曲线与万能牌，服务更长的连击。
- **卡牌定制与进化**
将宝石装入插槽，加入增伤、复制等效果；满足组合条件后进行武器进化。
- **角色与触发联动**
打出角色牌后利用持续触发效果，让特定颜色的牌同时触发抽牌、回复或属性收益。
- **战斗数值与规则**
伤害、攻击数量、范围、防护与恢复；秘法等已解锁系统改变一局的构筑规则。

永久成长	村庄 Power-Ups 提供属性成长；铁匠可为已发现卡牌增加永久空插槽。珠宝商等系统解锁后可进一步影响宝石出现。
内容解锁	完成条件开放爬行者、卡牌、宝石、秘法、遗物功能和地牢。
本局重置	普通地牢的临时牌组、等级、战斗增益与本局宝石搭配需重建；永久空插槽与已购村庄升级保留。
难度与终点	以地牢推进为主，不能套用尖塔的进阶阶梯。官方 1.5 更新说明：通关后取得对应遗物可开放无尽模式；无尽模式停用珠宝商配置。

设计观察

把“越来越夸张的清怪能力”移植到回合制中，核心快乐仍是连锁放大；选择出牌顺序让玩家直接参与放大过程。

容易混淆 永久的是村庄升级和插槽等账户进度，不是把上一局整套镶宝石牌组原样带走。TurboTurn 表示结算与表现更快，仍属于回合制。

资料来源（[点击标题打开](#)）

1. Steam 官方商店：定位、连击、经验升级、宝石与进化
2. Xbox Wire 上市解析：角色牌、初始牌组与永久成长
3. 官方 Steam 更新：1.5 无尽模式与珠宝商规则
4. Xbox Wire 开发者访谈：卡牌定制与玩法设计

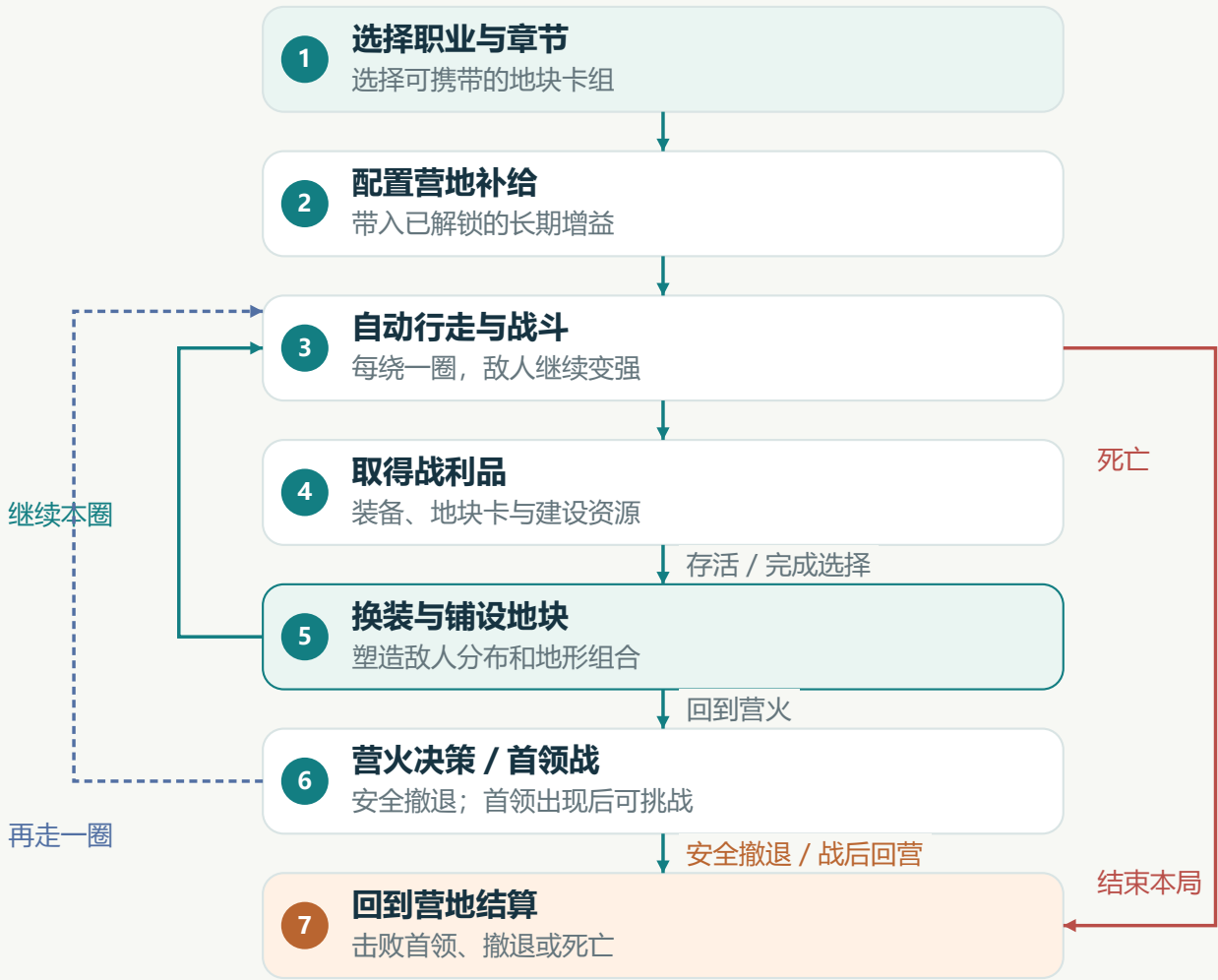
循环英雄

Loop Hero · 自动战斗 + 地图构筑

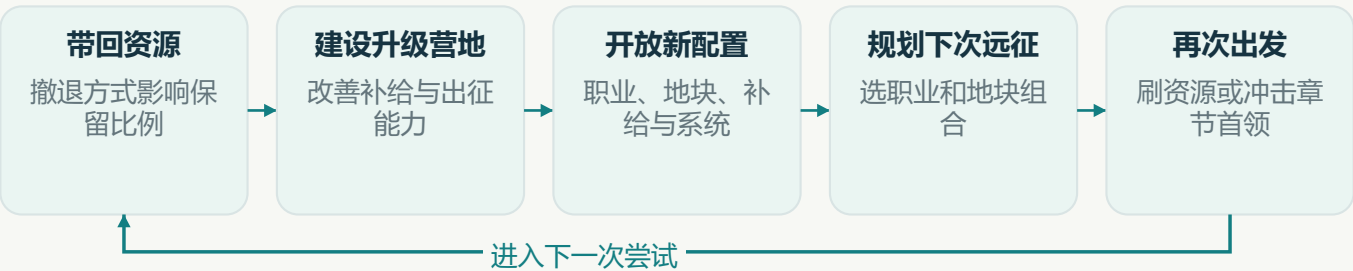
角色自己沿环路战斗，玩家通过铺地块、换装备和撤退时机控制风险与收益。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

安全撤退、途中撤退和死亡是不同结算。首领胜利后可以回营，也可以继续采集；最后章节包含多个首领阶段。地图进度满时首领出现在营火。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

循环英雄 · 常规远征与营地发展；具体资源保留比例按标准撤退规则说明。

局内强化维度

● 装备与属性取舍

武器、防具、饰品等随职业而异；比较等级和词条，平衡攻速、回复、闪避与防御。

● 地块与空间组合

道路、路旁与景观地块改变刷怪、资源和属性；邻接与组合效果构成第二套成长系统。

● 职业机制与特质

不同职业的成长逻辑不同；解锁经验系统后，可在远征中升级并选择特质。

● 资源与撤退时机

多绕一圈能获得更多信息，但怪物也更强；安全带回资源本身就是一次成功。

永久成长

营地建筑改善营火回复、药水与出征支持；永久补给可增加生命、回复、伤害和资源保护等。

内容解锁

职业、可用地块、补给与制作等系统逐步开放；后续章节扩展挑战。

本局重置

远征中的装备、已铺地图、手牌和临时成长重置；带回的资源与营地进度保留。

难度与终点

难度主要来自章节和圈数。标准规则：在营火安全撤退保留全部资源，其他地点撤退保留 60%，死亡保留 30%；特定补救机制可能改变结算。

设计观察

这里的“循环”就是玩法本体：玩家同时制造收益来源和风险来源，再决定何时兑现收益。

容易混淆

地块不是直接打敌人的战斗牌；主动撤退是正常策略，不应在图中一概标为失败。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：铺图、装备与营地
2. 社区 Wiki：营火、圈数与撤退
3. 社区 Wiki：营地永久补给
4. 社区 Wiki：建筑与永久功能
5. BlueStacks 攻略：基础资源保留比例

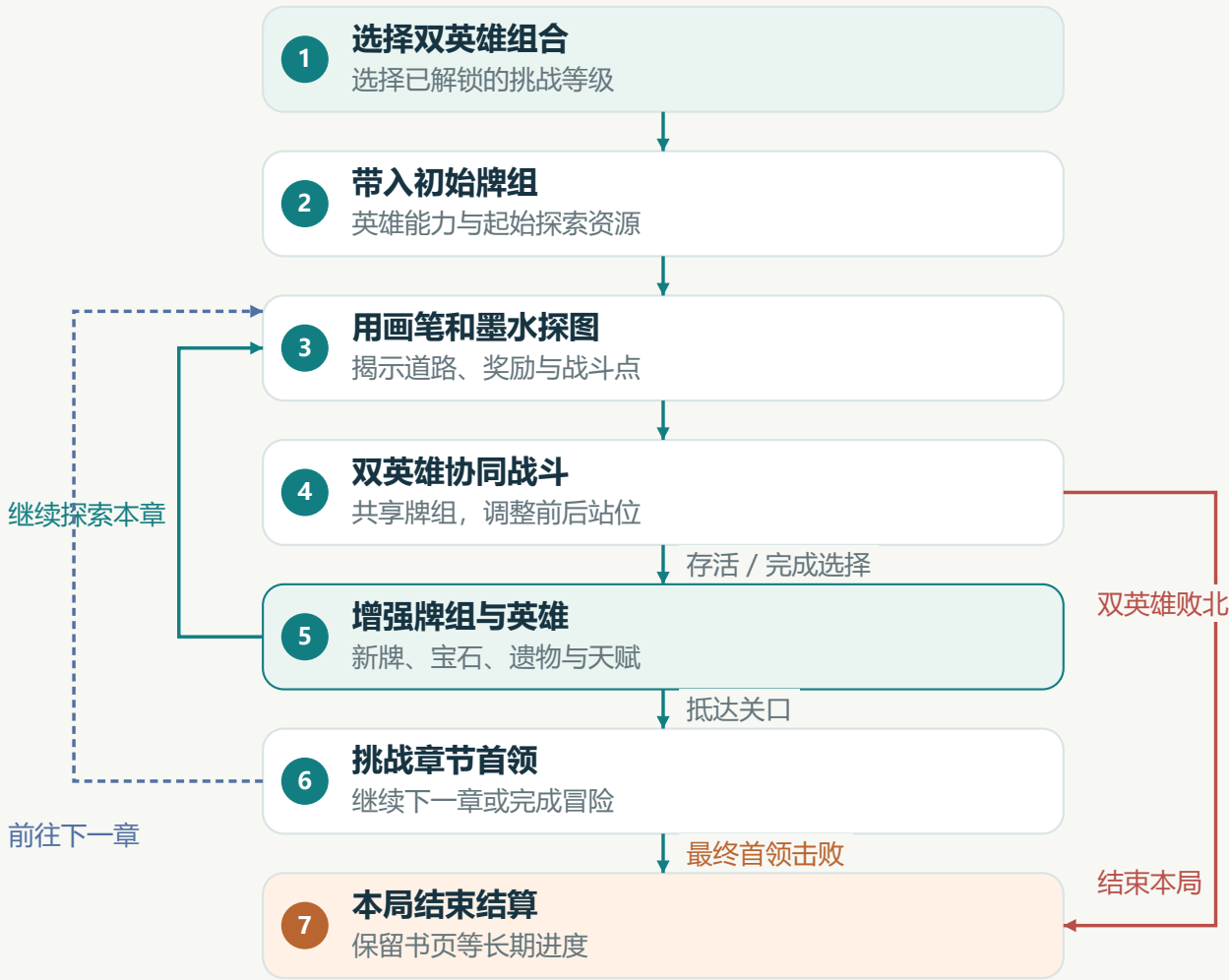
魔域之书

Roguebook · 双英雄卡牌 + 地图揭示

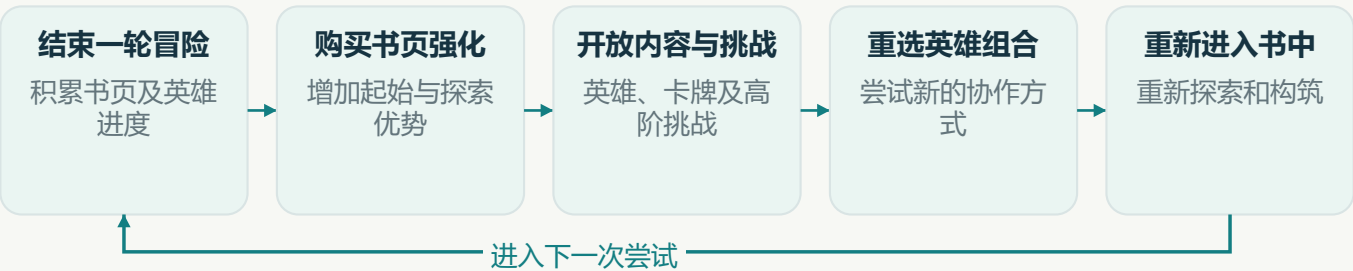
两位英雄共享牌组，边用墨水揭开地图，边用宝石、遗物和天赋扩大组合。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

普通战斗的重要收益是继续揭图的墨水，并非固定战后三选一卡。只有两名英雄都倒下才结束这一局。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

魔域之书 · Roguebook 基础游戏常规流程；不把额外英雄 DLC 作为必需内容。

局内强化维度

- **牌组与英雄协同**
选择卡牌、安排前后排、利用两名英雄的攻防职责和特殊机制。
- **宝石镶嵌**
为有插槽的牌加入额外效果；把资源集中到关键卡或创造连锁。
- **遗物与盟友**
遗物及相关卡牌提供持续效果，影响资源、伤害和生存。
- **卡组规模与天赋**
达到卡牌数量门槛可解锁本局英雄天赋，因此扩充卡组也可能直接带来成长。
- **探索经济**
普通战斗主要补充墨水；画笔与墨水决定能揭开哪些地块，探索再提供卡牌、宝石、金币与回复。

永久成长	使用书页购买永久强化，可改善英雄生命、起始探索资源及地图奖励等方面。
内容解锁	英雄与卡牌等内容逐步开放；高阶挑战在满足条件后解锁。
本局重置	本局获得的牌、镶嵌宝石、遗物、临时天赋和已揭示地图重置。
难度与终点	先完成基础冒险，再进入逐级开放的 Epilogue 高阶挑战；英雄组合和探索路线也影响体验。

设计观察

同样是卡牌肉鸽，它用“大牌组触发天赋”和“双英雄站位”建立区别，而不是照搬删牌压缩牌组的单一目标。

容易混淆 局内凑牌解锁的天赋与书页购买的永久强化是两层系统；不要把两者合并成一个升级按钮。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：中文名与成长系统
2. Xbox Wire 开发团队介绍：三章与探索
3. 开发者说明：书页永久强化
4. 开发者访谈：墨水奖励与扩卡天赋
5. 社区 Wiki：局内天赋

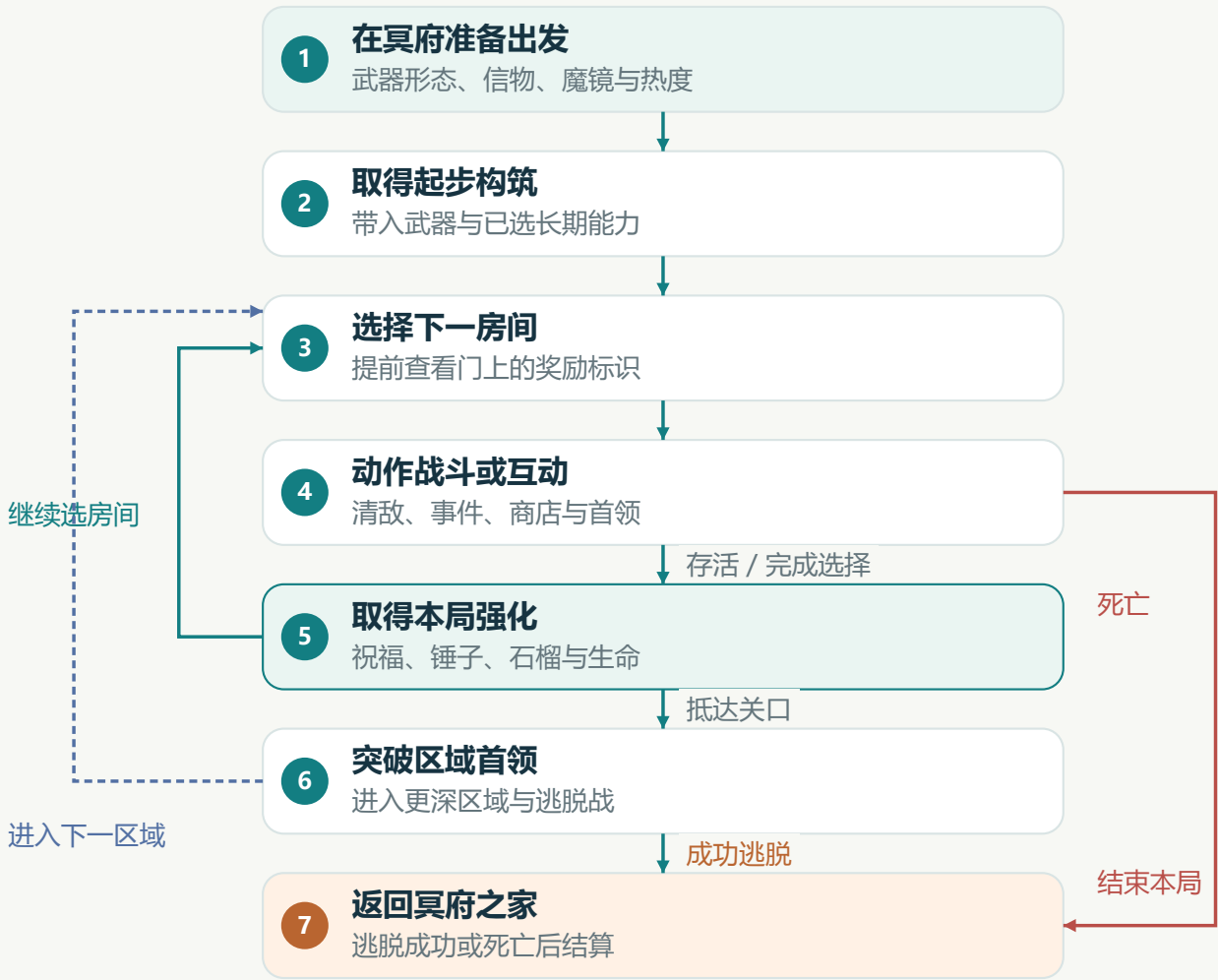
哈迪斯

Hades · 动作战斗 + 叙事推进

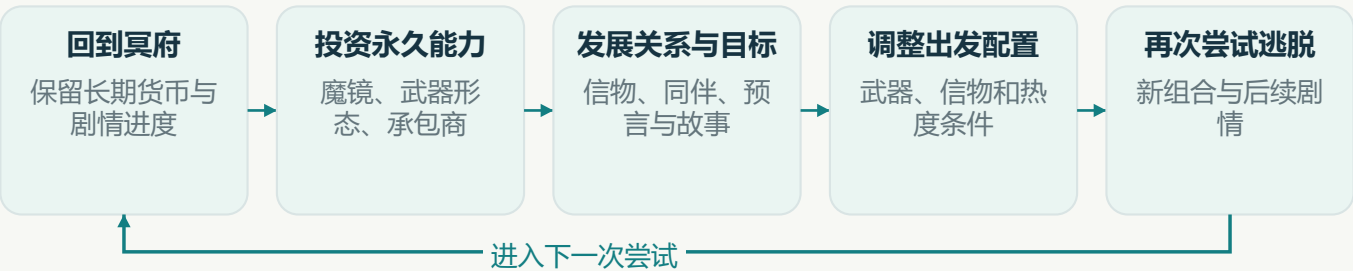
每个房间选一次方向，每次返回冥府既投资成长，也推动人物关系与故事。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

热度只在普通存档首次逃脱后开放。后期神庙含寻找食袋的支路；成功和死亡最终都会回到冥府之家。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

哈迪斯 · 《哈迪斯》一代；默认普通存档，不讨论《Hades II》或速通变体。

局内强化维度

- **神祇祝福与组合**
改变普攻、特攻、投弹、冲刺等；追求前置条件与双重祝福配合。
- **武器动作改造**
代达罗斯之锤改变攻击方式或武器性能，让同一武器出现不同打法。
- **祝福等级与品质**
石榴提高祝福等级；品质、稀有度和相关事件影响收益。
- **生存与短期资源**
最大生命、回复、卡戎商店与临时增益；本局金币决定购买空间。

永久成长	黑暗投资魔镜；泰坦之血提升武器形态；部分承包商项目改善以后各局的条件。信物升级也能跨局保留。
内容解锁	武器、形态、信物、同伴、魔镜选项与剧情内容逐步开放。
本局重置	普通祝福、锤子改造、本局生命增长与卡戎金币等重置；长期货币、关系与系统进度保留。
难度与终点	普通模式首次成功逃脱后开放惩罚契约，自选条件累加热度。神力模式属辅助设定，不应混入普通成长流程。

设计观察

失败回城仍能看到新对话并完成投资，让失败同时承担学习、成长与叙事三个作用。

容易混淆 通关一次并不代表叙事全部结束；热度不是初次开局就必选的菜单。

资料来源（点击标题打开）

1. Supergiant 官方 FAQ：循环与模式
2. 社区 Wiki：夜之圣镜
3. 社区 Wiki：祝福仅持续本局
4. 社区 Wiki：惩罚契约与热度
5. 社区 Wiki：武器形态升级资源

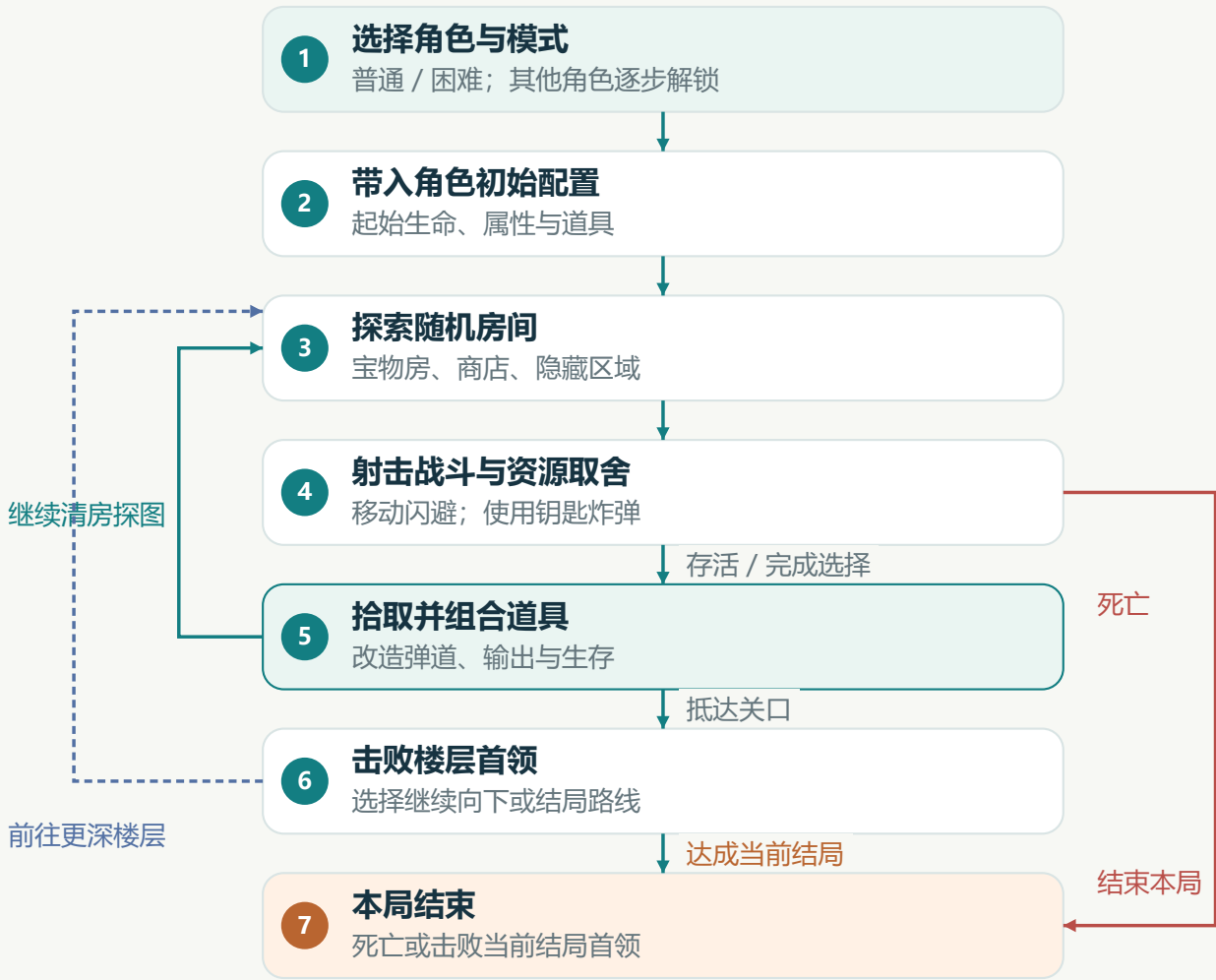
以撒的结合：重生

The Binding of Isaac: Rebirth · 房间探索 + 道具联动

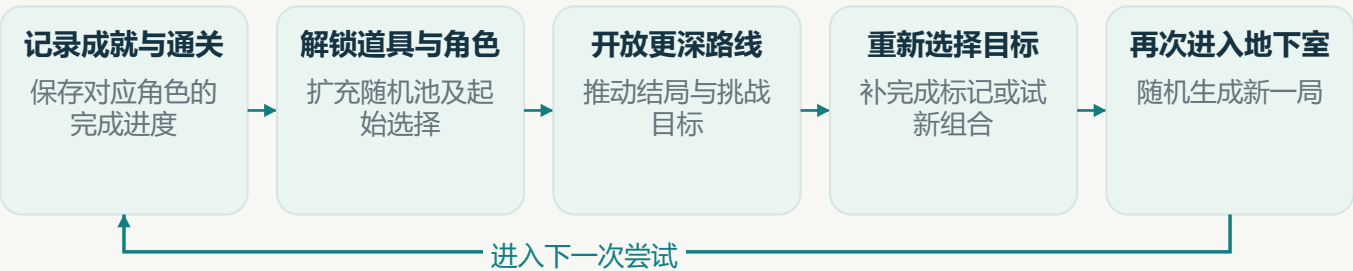
探索随机房间，积累会相互改造的道具，用血量和消耗品交换高风险收益。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

早期结局后逐渐开放更深路线，不是第一局就走完全部终点。任选房间可以跳过，图中仅概括常规探索顺序。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

以撒的结合：重生 · 以 Rebirth 基础模式为准；后续 DLC 扩展路线与人物，不为此图前提。

局内强化维度

- **基础战斗属性**
伤害、射速、射程、移动速度等；要注意道具可能附带负面效果。
- **弹道与规则改造**
穿透、分裂、追踪、蓄力、状态效果等相互叠加，形成道具协同。
- **主动与消耗品**
主动道具及充能、卡牌、符文或药丸等改变房间处理方式；可用内容依版本。
- **生存与交易**
红心、魂心等资源与恶魔交易等风险选择；钥匙、炸弹、金币决定探索收益。

永久成长	没有通用的无限攻击升级树，但存在跨局优势：特定角色起始道具可永久解锁，捐款机累计金额保留并可升级商店。
内容解锁	大量道具、角色、路线、结局与挑战通过条件开放；新道具通常先加入随机池。
本局重置	本局拾取的道具、属性变化、消耗品与地图重置。
难度与终点	普通与困难等模式按版本提供；重复击败关键首领会开放更深入的路线，早期结局不是全内容终点。

设计观察

主要成长单位不是单个等级，而是“一个道具改变另一个道具的工作方式”，因此探索未知组合本身具有吸引力。

容易混淆 解锁某道具通常不等于下一局直接持有；少数起始配置解锁须单独说明。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：玩法、商店与样本依据
2. 社区 Wiki：进度与章节路线
3. 社区 Wiki：主动与被动道具
4. 社区 Wiki：捐款机与商店成长
5. 社区 Wiki：起始道具解锁例外

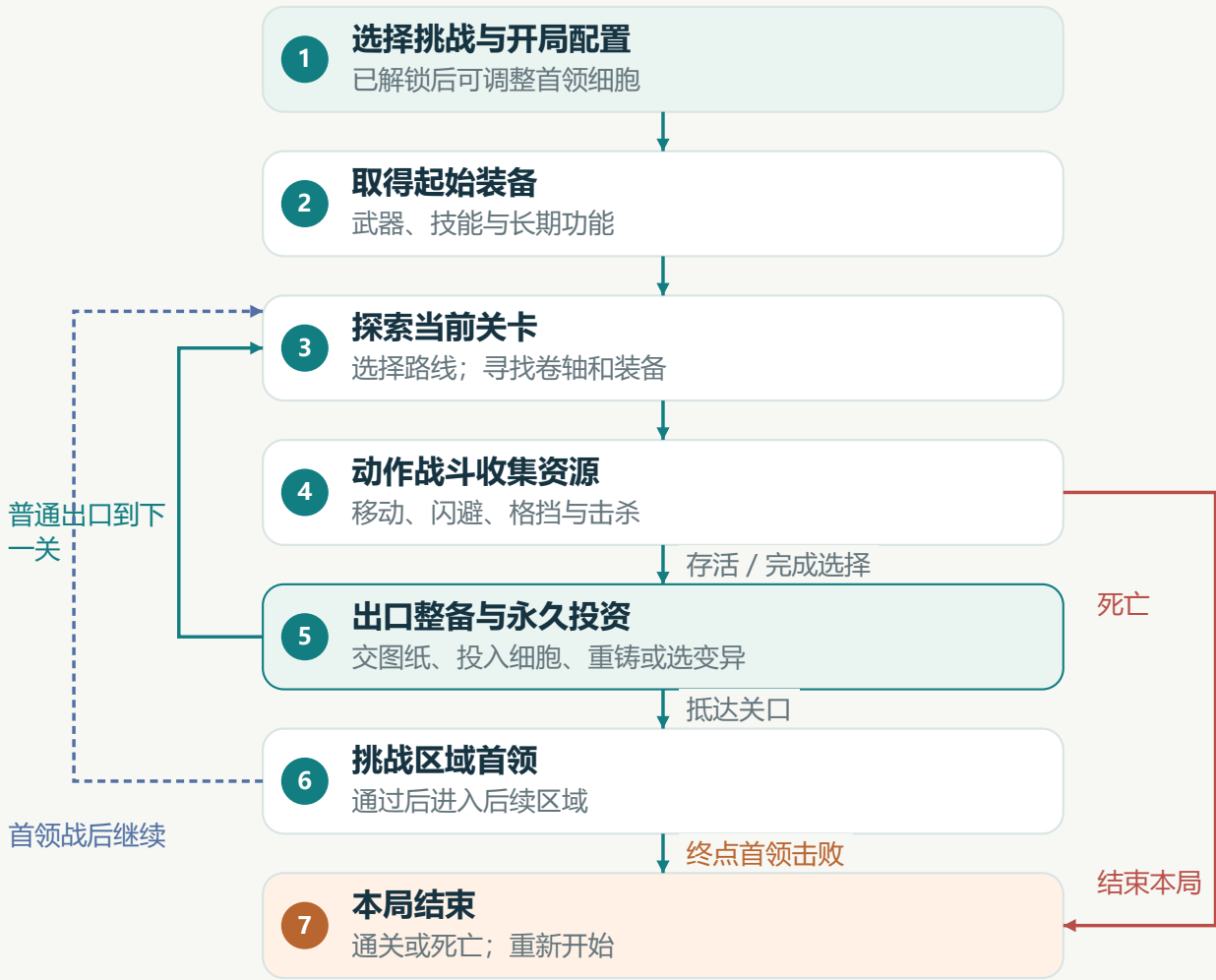
死亡细胞

Dead Cells · 横版动作 + 分支关卡

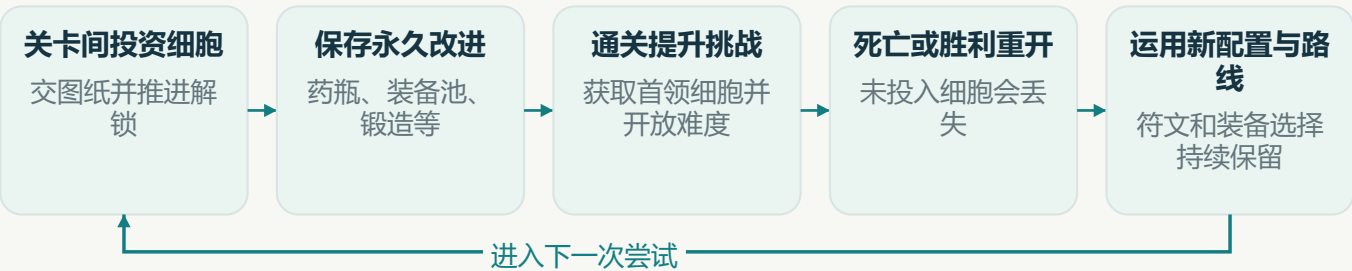
在关卡中形成颜色与武器协同，活着走到过渡区才能把细胞投资成长期进度。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 永久投资与跨局循环



读图提示

细胞主要在局内过渡区投入，死亡不会把未投入细胞安全带回。不是每次过渡区之后都有首领。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

死亡细胞 · 基础主线路径；DLC 支路和特殊模式不逐项展开。

局内强化维度

- **卷轴与颜色成长**
残暴、战术、生存影响对应装备伤害及生命；专注主色往往更容易建立输出。
- **装备品质与词条**
武器、盾牌和技能的等级、品质、词条及重铸，决定输出与状态联动。
- **变异与搭配**
选择适合本局武器和路线的变异，构建回复、输出或技能周转方案。
- **操作与资源**
治疗次数、金币、商店消费以及受击风险，影响能否把资源带到过渡区。

永久成长	已投入细胞的药瓶、常规功能和锻造所提升的装备品质概率会保留。符文提供永久移动或交互能力。
内容解锁	图纸交付并投资后开放装备与变异；首领细胞解锁更高挑战及相应内容。
本局重置	死亡会丢失未投入的细胞、未提交的图纸及本局装备、卷轴、变异；金币按已解锁保留规则处理。部分普通通关结局有金币、细胞带入下轮的例外。
难度与终点	首领细胞需要通关推进后获取；装入更多首领细胞会改变敌人、回复等规则。普通 0 细胞通关不是最高难度的最终目标。

设计观察

永久成长消费发生在远征途中，形成“先活到下一个安全区”的短期目标，把动作压力和长期成长连在一起。

容易混淆 不是死后把全部细胞带回基地消费；应在图里突出关卡间的投入节点。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：玩法与样本依据
2. 官方 Wiki：关卡过渡区
3. 官方 Wiki：图纸交付与解锁
4. 官方 Wiki：死亡损失及通关例外
5. 官方 Wiki：首领细胞
6. 官方 Wiki：永久锻造投资

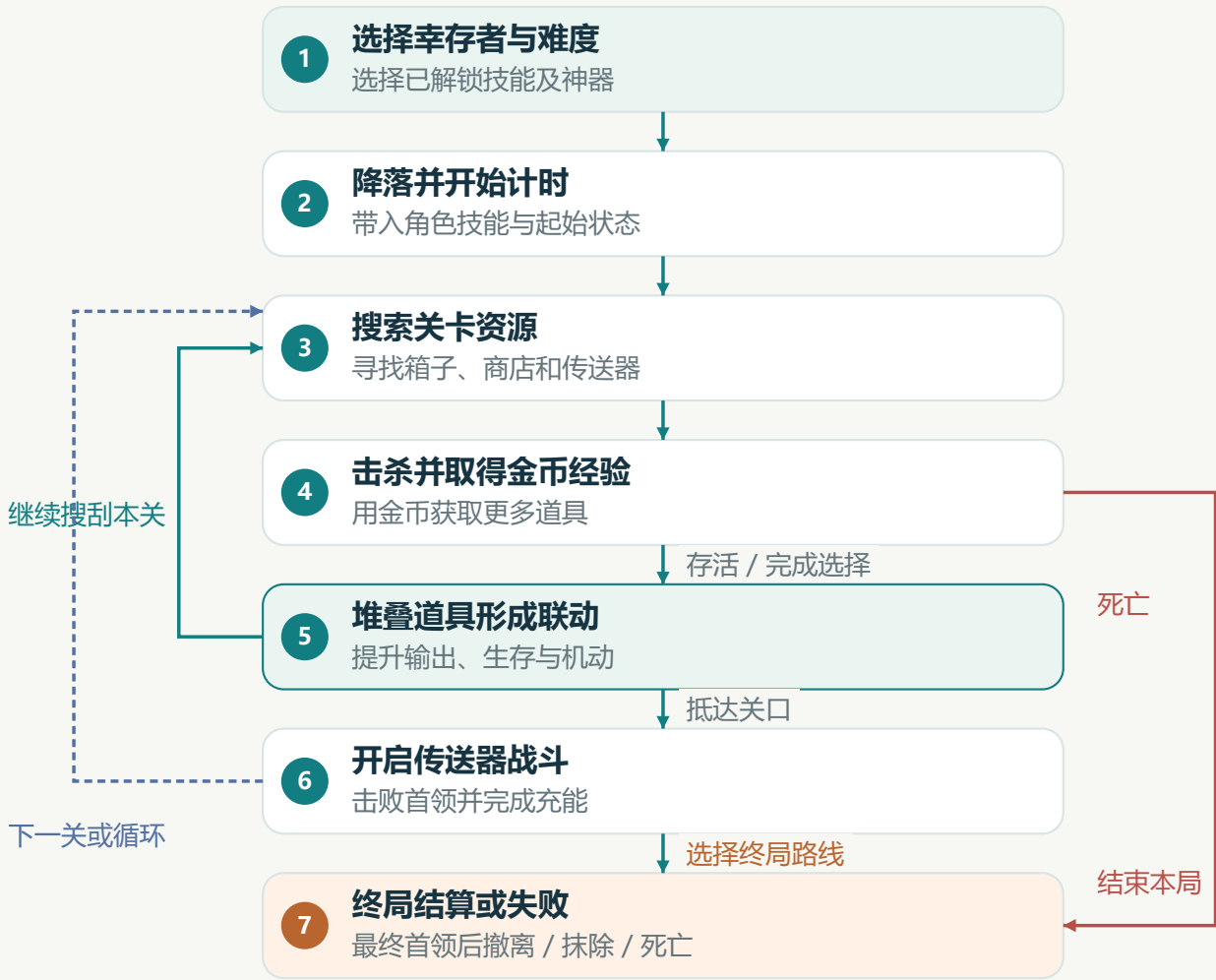
雨中冒险 2

Risk of Rain 2 · 第三人称射击 + 道具堆叠

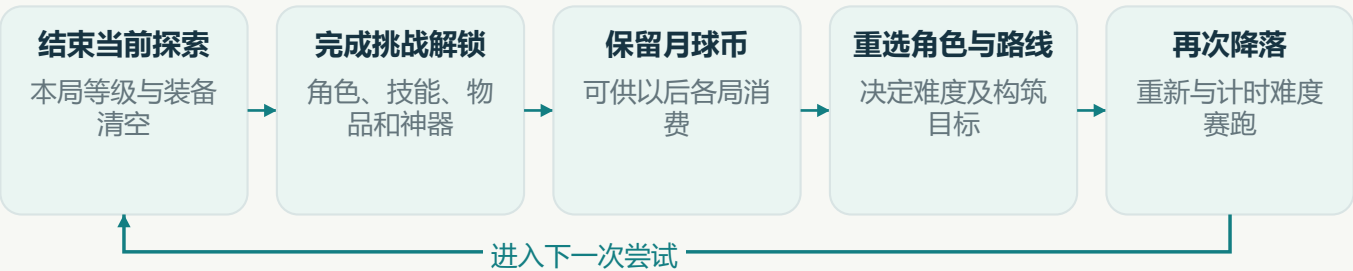
搜刮时间越长装备越多，敌人也持续变强；关键是让道具增长赶上时间压力。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

以标准单人局为图示；多人通常团队全灭才结束。选择月球终局时，击败最终首领后还必须到救援船完成撤离。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

雨中冒险 2 · 以基础游戏标准单人路线为准；多人团队全灭规则与 DLC 额外终点不混入主图。

局内强化维度

- **等级与基础数值**
经验升级提高角色的本局属性；等级不会变为账户攻击等级。
- **物品堆叠与触发链**
同种道具叠层，结合暴击、攻速、击中或击杀触发，放大多种道具收益。
- **生存与机动**
护甲、回复、护盾、移动和跳跃等，影响清图与躲避能力。
- **主动装备与风险交易**
主动装备提供关键技能；月球物品常附代价，打印机等装置改变道具组合。
- **时间与路线效率**
搜刮越久可得更多物品，但时间会提高敌人强度；进入下一阶段也会提高压力。

永久成长	没有常规跨局攻击、血量升级树。月球币跨局保留，可在后续局内使用；它是可消耗资源，并非自动加属性。
内容解锁	幸存者、替代技能、物品、神器与模式等由挑战解锁；解锁后提供不同的玩法入口。
本局重置	本局等级、金币、普通道具、主动装备与临时状态重置。
难度与终点	基础难度开局可选；局内难度随时间和阶段推进上涨。到后期关卡可选择最终路线或继续循环，不是每次必须打相同终点。

设计观察

强化速度必须与敌人成长速度比较；同样是“多拿一个奖励”，花太久获得它可能反而降低胜率。

容易混淆 月球币保留不等于永久战斗数值成长；循环关卡属于同一局延长，不是跨局重开。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：道具堆叠与样本依据
2. 社区 Wiki：动态难度
3. 社区 Wiki：传送器与循环路线
4. 社区 Wiki：最终首领后撤离
5. 社区 Wiki：跨局保留的月球币

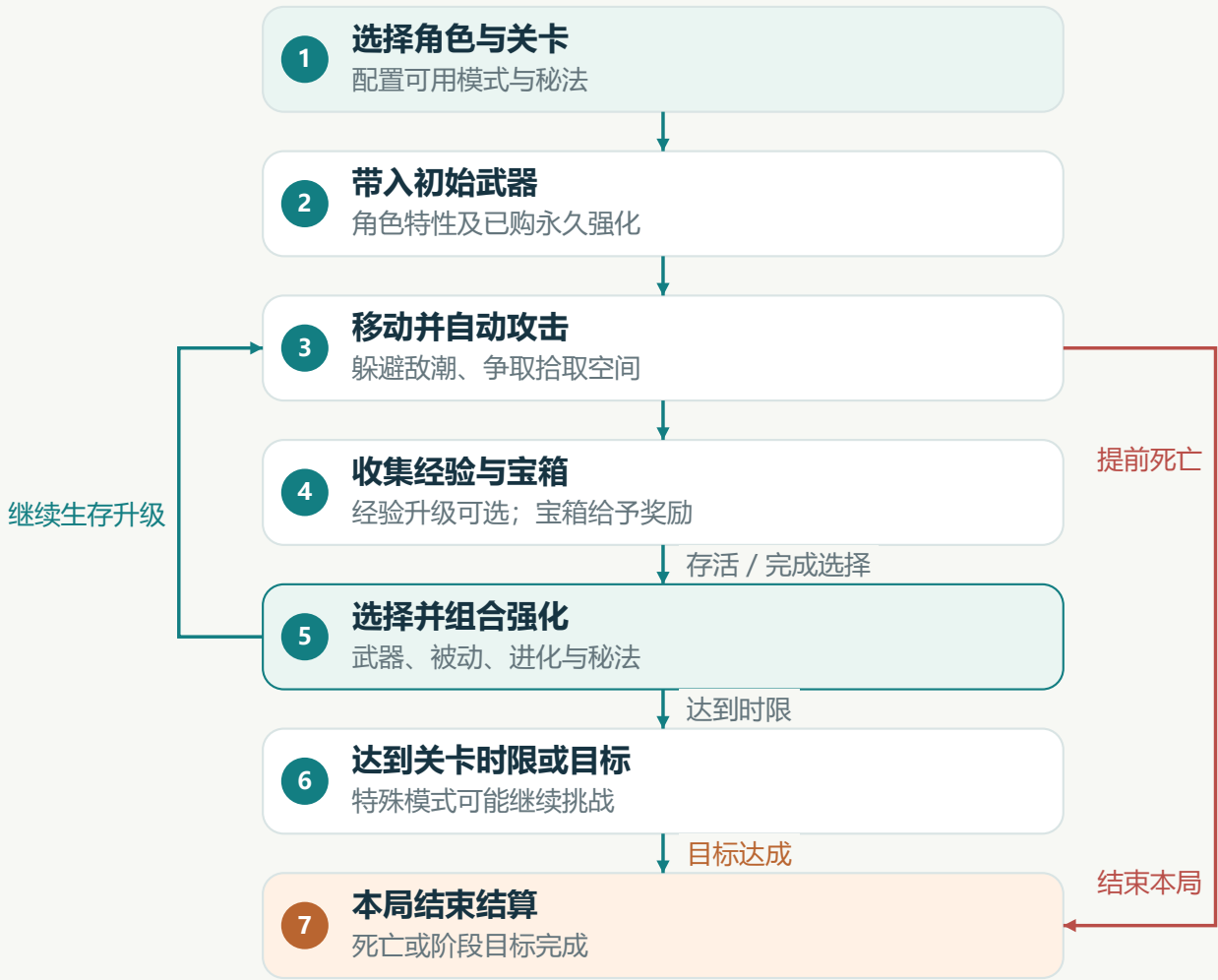
吸血鬼幸存者

Vampire Survivors · 自动攻击 + 生存构筑

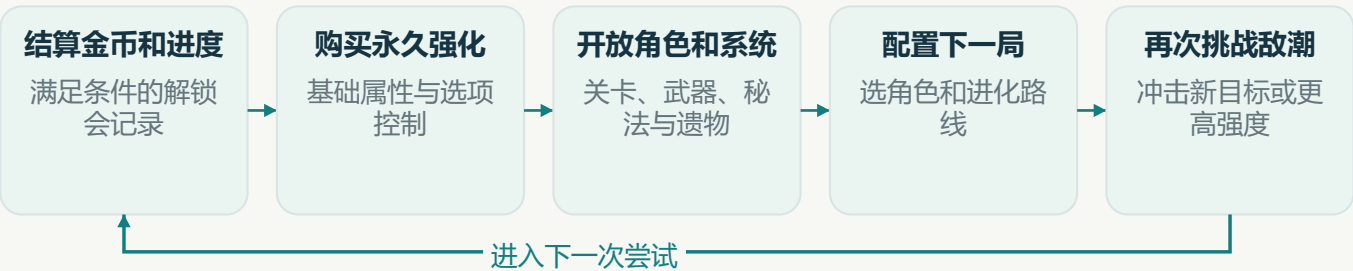
角色自动攻击，玩家负责走位、捡经验和升级选择，争取比敌潮更快成型。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

经验升级提供选择，宝箱通常直接给予奖励。标准关卡达成生存时限后出现死神收尾，也可能已满足通关条件。

失败箭头概括所有战斗（含首领）失败且无剩余复活的情况。

强化如何发生，哪些能留下

吸血鬼幸存者 · 以标准关卡的一般计时生存为主；时限因关卡而异，特殊结局和无尽另行说明。

局内强化维度

- **武器获得与升级**

选择新武器或升级已有武器；常规携带槽位形成取舍。

- **被动属性**

伤害、冷却、范围、数量、持续时间、经验与拾取等影响成型速度。

- **进化与组合**

常见进化要求武器达到指定等级、持有所需被动并开启符合条件的宝箱；配方存在例外。

- **秘法与突破上限**

秘法改变一局的规则；解锁 Limit Break 后，满配成长还能继续。

- **生存与地图资源**

移动、回复、宝箱、地面道具与地图目标决定能否撑过关键波次。

永久成长

PowerUp 商店提供跨局属性和控制能力；后期金蛋可对对应角色产生永久属性增益。金蛋机制是后期扩展，初期并非必需。

内容解锁

角色、关卡、武器、被动、秘法与功能遗物通过条件开放。

本局重置

本局角色等级、获得的武器和被动升级、临时秘法组合等重置；金币、解锁、永久强化与金蛋效果保留。

难度与终点

按关卡与已解锁模式选择挑战。很多标准关卡以 30 分钟为阶段目标，但不是所有地图统一 30 分钟；无尽模式也不按这一方式结束。

设计观察

战斗操作少，把注意力集中在走位和高频升级选择；进化目标给一连串小升级提供清晰的长期方向。

容易混淆

到时限后的死神不应简单归为没通关；自动攻击不代表没有资源和路线决策。

资料来源（点击标题打开）

- 1. Steam 官方商店：循环与样本依据
- 2. 社区 Wiki：武器与进化
- 3. 社区 Wiki：永久 PowerUps
- 4. 社区 Wiki：角色金蛋成长
- 5. 社区 Wiki：关卡与模式

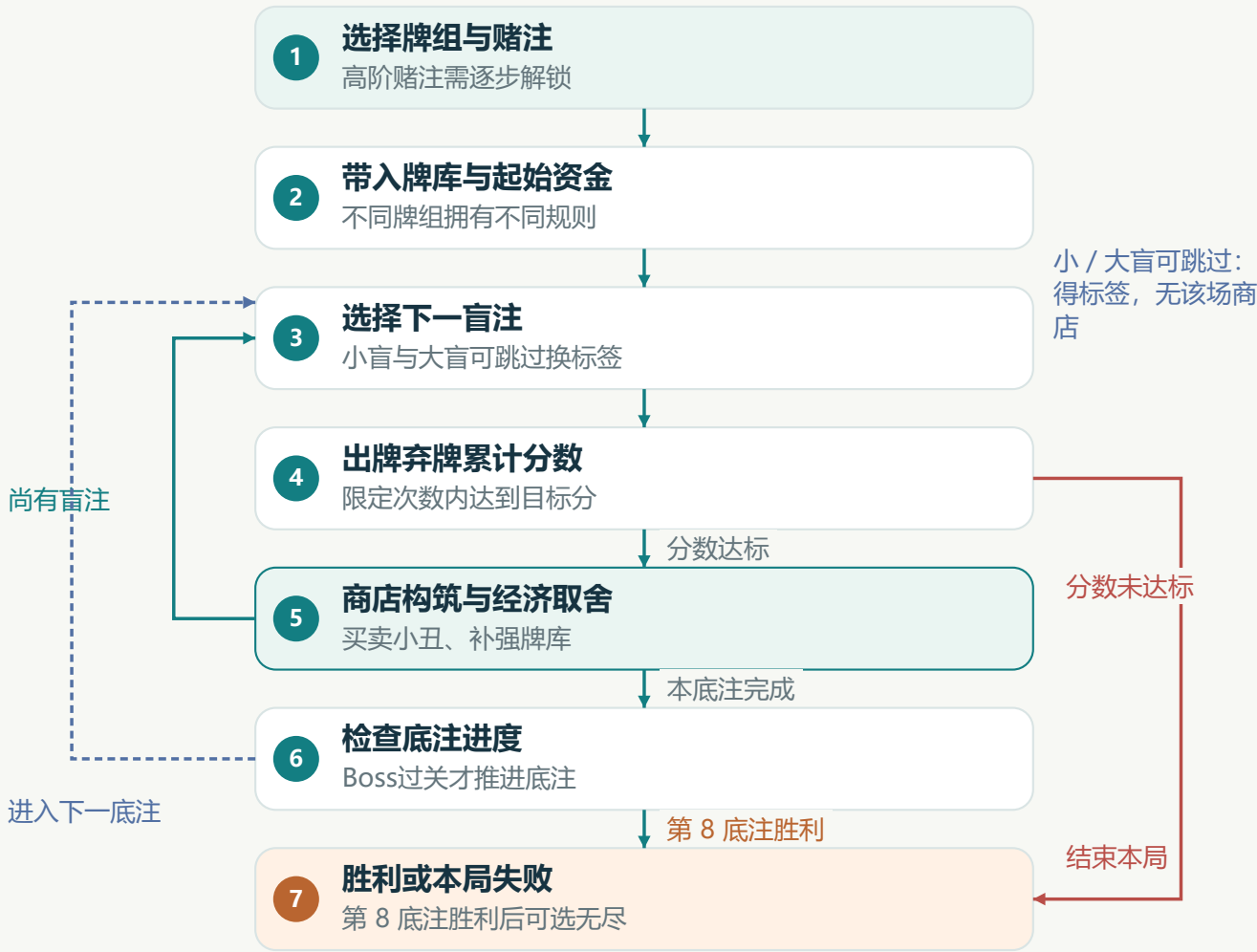
小丑牌

Balatro · 扑克计分 + 引擎构筑

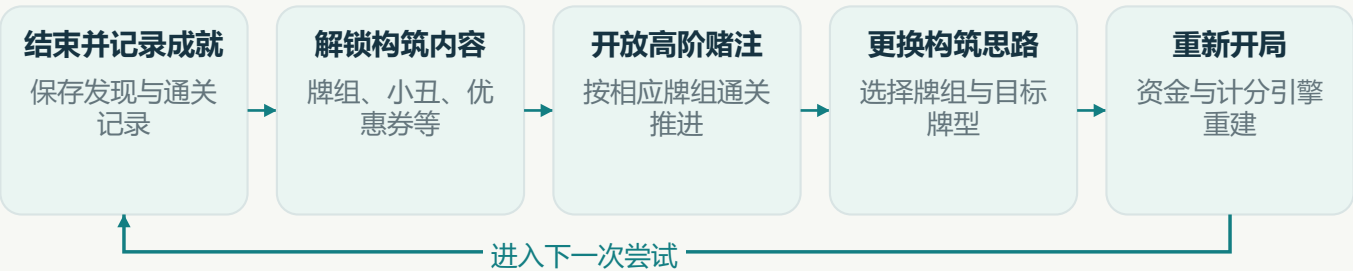
用有限出牌次数达到盲注分数线，通过小丑牌和牌库改造搭建越来越强的计分方式。

A 单局流程

主线为简化路径；旁路标明继续、推进与失败。



B 跨局循环



读图提示

小盲、大盲可以跳过换标签；这样不会获得该场正常收入或进入对应商店。Boss不能直接跳过，胜利后可选无尽。

未达分数且出牌次数耗尽时失败；还有次数则继续抽牌、弃牌与出牌。

强化如何发生，哪些能留下

小丑牌 · 标准计分模式；以第 8 底注为常规胜利目标，无尽模式是胜利后的可选延长。

局内强化维度

- **基础牌型成长**
用星球牌提升对应牌型的筹码与倍率，建立基础得分能力。
- **小丑牌计分引擎**
增加筹码、加倍率、乘倍率以及重复触发；触发顺序和槽位十分关键。
- **牌库与单牌改造**
塔罗与幻灵改造点数、花色、增强、版本、封蜡，或增删复制卡牌。
- **经济与商店控制**
利息、卖牌、刷新、补充包、跳盲标签和优惠券，影响下一轮能买到什么。
- **手牌与容错**
手牌上限、可出牌次数和弃牌次数，改变凑牌稳定性及达到目标的机会。

永久成长	没有通用的跨局筹码或倍率加点树。优惠券购买效果持续到本局结束；“优惠券解锁”才是跨局内容进度。
内容解锁	牌组、小丑牌、优惠券和挑战等内容开放；提高赌注会增加限制，并非直接强化玩家。
本局重置	本局资金、小丑牌、牌库改造、牌型等级和已购优惠券效果重置。
难度与终点	按牌组逐级解锁赌注。常规目标为完成第 8 底注；之后可继续无尽，但增长的分数需求会继续检验构筑。

设计观察

它把“战斗强度”换成了“得分门槛”，仍保留奖励选择、构筑协同、资源分配和失败重来等肉鸽核心结构。

容易混淆 没有打敌人也能构成肉鸽循环；筹码、加倍率与乘倍率不能混成一个简单攻击数值。

资料来源（点击标题打开）

1. Steam 官方商店：计分构筑与样本依据
2. 社区 Wiki：盲注、底注与跳过规则
3. 社区 Wiki：逐牌组解锁赌注
4. 社区 Wiki：星球牌与牌型等级
5. 社区 Wiki：增强、版本与蜡封
6. 社区 Wiki：优惠券的当局作用

同一套骨架，六种不同的快乐

以下为基于样本机制的设计归纳，不是游戏官方给出的分类。

01 肉鸽不是一种固定战斗方式

十款作品共享“带入初始配置、遭遇不确定内容、选择本局强化、承受逐步提高的目标、结束后重新开始”的结构。差别在于决策对象：卡牌、地图、动作、道具或分数。

02 强化至少有四种不同效果

第一是提高数值，例如血量和伤害；第二是改变功能，例如武器招式或弹道；第三是创造协同，例如触发链与乘倍率；第四是提高可控性，例如删牌、重刷、选路或调节奖励池。只增加数字，难以替代后三类选择。

03 跨局保留要拆成三栏

“永久能力”改善开局或系统条件；“内容解锁”增加未来可选项；“玩家经验”改善判断。另有月球币等跨局货币，它可供消费，但本身不是永久属性。三种进度可以并存，不能只用一个“有无局外成长”打勾。

04 强奖励需要机会成本

尖塔用血量、卡组密度与路线取舍约束奖励；循环英雄用撤退损失和圈数；魔域之书用墨水；雨中冒险2用时间；小丑牌用现金和有限出牌次数。奖励值得拿，不等于现在拿最划算。

05 循环至少分三种尺度

微循环是每个回合、房间或升级选择；单局循环是章节、楼层或波次；跨局循环是结算后重开。循环英雄的一圈、雨中冒险2的循环关卡和跨局重开，名字相近但范围不同。

06 “再来一局”的理由并不相同

哈迪斯用角色关系与剧情，幸存者用明确解锁目标，尖塔与小丑牌用更好构筑和高难挑战，循环英雄用可兑现的建设资源。复玩动机应与核心玩法一致，而不是统一加一棵升级树。

共同规律

一局负责创造组合，跨局负责创造下次再来的理由；两者需要彼此连接。

把调研转成可执行的设计选择

适用于新玩法原型或现有实验室改造；先确定目标体验，再挑对应机制。

先确定主决策

先用一句话说明玩家主要决定什么：出哪张牌、往哪里走、何时撤退、买哪张小丑牌。主决策不清晰，增加强化项只会增加阅读负担。

让强化立即改变下一次行动

优先保证玩家能感到变化：多一个可行连击、能处理一类敌人、探索到一处奖励，或把某个牌型稳定凑出来。

把随机性与控制手段配对

随机奖励对应选路、跳过、删牌、重刷或奖励池控制。玩家应能改善结果，但不必完全消除不确定性。

明确失败时损失什么

在规则和界面中明确哪些清空、哪些保留、何时已安全存入。循环英雄和死亡细胞说明，“结算时机”本身也能成为玩法。

让新手目标与长期目标连续

先完成一个楼层、一次进化或一个底注，再逐步开放高难与变体；不要把所有后期系统画成第一次开局必经。

分开验证乐趣与成长压力

用原型观察选择是否改变后续策略，再评估局外成长速度。本文机制分析是设计推断，不是关于留存率或商业表现的因果结论。

最小验证方案

先做一条 10-15 分钟的简化流程：3 次挑战、3 次强化选择、1 个明确终点。
观察玩家是否能解释：我为什么变强、为什么失败、下一局想换什么。
这三点清晰后，再增加永久成长与更长的内容循环。

说明：以上是研究者提出的设计建议，不是对任何单款游戏的官方设计说明。