

设计书名称

炉石传说业务逻辑分析

版本号

v.0.20

最后更新时间

2014/07/28 by MagicHu

目的

通过炉石传说的开发，训练从零开发一个应用的能力

成果

简易客户端的开发，GUI简易，逻辑不简易，仅仅涉及到业务逻辑
如果有人有兴趣开发客户端，可以考虑一起合作

统一位置选择模型

目标选择模式枚举

不用选择
无需选择

自身
战吼的时候，对于自身的效果

随机
随机效果

指定
需要指定一个施法对象

全体
全体都是施法对象

横扫
指定一个施法对象，对其实施某法术，剩余的施其他法术，
也可以转换为带有法术条件的全体法术

相邻
指定一个施法对象，然后这个对象和相邻对象施法

相邻排除自身
指定一个施法对象，然后对其相邻对象施法
也可以转换为带有法术条件的相邻法术

选择模式		
随机		
全体		
不用选择		
自身		
相邻排除自身		
指定		
横扫		
相邻		

当施法的时候，通过位置选择来确定法术的实施对象，当光环效果的时候，也用来指定效

果的影响对象，最常见的是战斗的时候，指定被攻击对象。

卡牌编号

随从卡牌 以字母 M 开始

M 1 2 3 4 5 6

武器卡牌 以字母 W 开始

W 1 2 3 4 5 6

法术卡牌 以字母 S 开始

A 1 2 3 4 5 6

其中第一位数字表示 法术卡牌类型

- 0 普通卡牌
- 1 英雄技能
- 2 战吼
- 3 亡语
- 4 事件
- 5 奥秘
- 6 光环

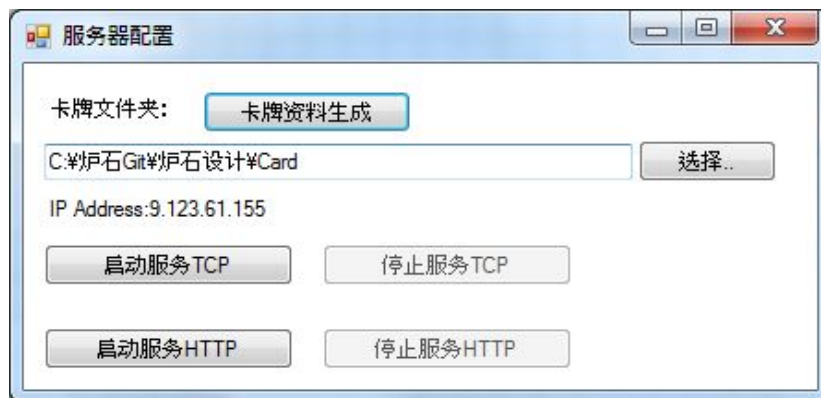
如果是普通卡牌，则第二位数字表示卡牌的职业

- 0 中立
- 1 猎人
- 2 盗贼
- 3 德鲁伊
- 4 术士
- 5 圣骑士
- 6 萨满
- 7 牧师
- 8 法师
- 9 战士

注意：这只是一个DEMO，很多功能没有完成！

使用方法（BS模式）

- 1.解压文件夹里面的所有东西
- 2.卡牌文件夹已经在解压包里面了
- 3.运行可执行文件，选择卡牌文件夹的位置

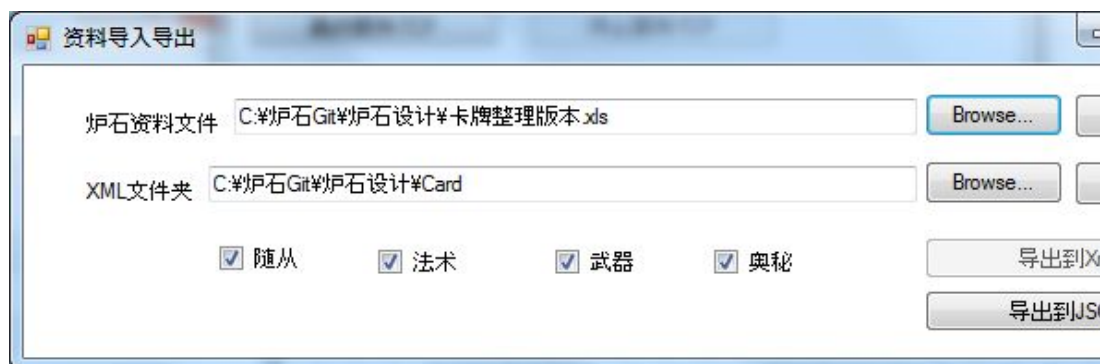


按下【启动服务HTTP】按钮

- 4.解压的HTML文件夹里面有Client.html。为了测试，你可以开启两个HTML文件，模拟

Q.如果我想修改一些资料，怎么办？

A.打开【卡牌整理版本.xls】文件，然后按照需求进行修改，然后运行【卡牌资料生成】工具



由于NET版本可能引发的问题，所以，这里暂时将导入为XML进行了屏蔽。

Q.我想部署在局域网内

A.将Client.HTML里面的WebSocket里面的 1.0.0.127 改为你的局域网服务器地址即可。

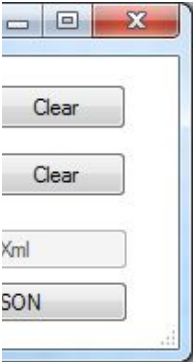
Q.套牌的设置

A.这个版本中可以使用的套牌是写死的，你可以在game.js里面看到一个套牌的字符串，你可

Q.Github代码的编译

A.从GitHub上面取下来的代码，可以直接编译，由于项目使用了一些第三方DLL，所以，如果

以对战



以自己修改。

遇到问题，请自行添加DLL引用，这些DLL放在了DLL文件夹下面了。

魔法卡牌详细

卡牌

这个系包括了基本的抽牌动作，例如 奥术智慧，和给玩家增加手牌的动作

类型	卡牌
描述	动作描述
法术方向	本方，对方，双方
抽牌次数	抽牌，或者获得某种牌的数量
指定卡牌编号	获得某种牌的编号（抽牌动作时候，可以省略）

指定卡牌编号：暂时只支持固定的卡牌编号，可以扩展为某个种族，或者这里需要注意的是，如果抽牌的时候，没有卡牌可以抽取的时候的动作

控制

这个系列只包含一个简单的动作，将对方的随从变成我方的随从

类型	控制
描述	动作描述
目标选择模式	可以指定一个随从，或者随机控制一个随从

这里需要注意的是，如果本方战场满员时候的动作

召回

将某个随从从战场移回手牌

类型	召回
描述	动作描述
目标选择模式	可以指定一个随从
成本变化	是否变换召唤成本

这里需要注意的是，手牌是否已经满了

召唤

这个系列只包含召唤随从的动作

类型	召唤
描述	动作描述
法术方向	本方，对方，双方
召唤次数	抽牌，或者获得某种牌的数量
指定卡牌编号数组	召唤某种牌的编号数组

这里需要注意的是，如果本方战场满员时候的动作

状态

这个系列只包含改变随从状态的动作

效果类型	状态
描述	动作描述
目标选择模式	随机，指定，全体
目标选择方向	本方，对方，双方
目标选择角色	随从，英雄
状态	状态类型：冲锋，嘲讽，风怒，圣盾，沉默，冻结

水晶

这个系列包含法力水晶的操作

效果类型	水晶
描述	动作描述
法术方向	本方，对方，双方
获得法力水晶	获得空水晶数量（可以为负数，表达式）
获得空法力水晶	获得水晶数量（可以为负数，表达式）

这里需要注意的是，如果满水晶或者空水晶时候的动作

变形

将随从变形为指定的卡牌

效果类型	变形
描述	动作描述
目标选择模式	随机，指定，全体
目标选择方向	本方，对方，双方
变形目标卡牌编号	变形对象卡牌编号

攻击

各种攻击效果

效果类型	攻击
描述	动作描述
目标选择模式	随机，指定，全体
目标选择方向	本方，对方，双方
目标选择角色	随从，英雄
条件限制	真言术等，对于伤害对象有条件限制
标准效果点数表达式	一般伤害法术的效果
强化效果点数	横扫的时候，某个位置加深伤害
标准效果回数	奥术飞弹等多次伤害

法术伤害增益的时候，多次法术，增加次数，单次法术，增加效果点数

回复

各种回复效果，英雄的护甲

效果类型	回复
描述	动作描述
目标选择模式	随机，指定，全体
目标选择方向	本方，对方，双方
目标选择角色	随从，英雄

条件限制	
生命值回复	随从，英雄
护甲回复	英雄

注意，生命值上限的问题

增益

随从属性的变化，这个效果主要作为光环效果来使用

效果类型	增益
描述	动作描述
目标选择模式	随机，指定，全体
目标选择方向	本方，对方，双方
条件限制	
攻击力表达式	攻击力
生命值表达式	生命力
持续回合	有些只是一个回合发生作用

武器

改变武器攻击力，耐久度

效果类型	增益
描述	动作描述
目标选择方向	本方，对方，双方
攻击力表达式	攻击力表达式
耐久度表达式	耐久度表达式，用-999表示摧毁武器

法术效果和作用对象一览表

作用对象/法术效果	随从	英雄	手牌
状态	○	○	

攻击	○	○	
回复	○	○	
增益	○	○	
变形	○		
控制	○		
召唤	○		
召回	○		
武器			
水晶			
卡牌			

系统

作，例如给玩家 2个香蕉

至某种条件

战场

战场

系统

角色

系统

角色

角色

角色

角色

系统

牌/牌堆	武器	水晶

○		
	○	
		○
○		

卡牌编辑器

目的：

现在使用的卡牌编辑都是基于Excel文档的，例如下图就是一个Excel的资料表。这样的Excel，对于数据的检查是不充分的，对于非技术人员来说，使用起来也

序号	名称	说明	攻击	生命
M000001	迪菲亚头目	连击: 召唤一个2/1的迪菲亚强盗。	2	
M000002	麦田傀儡	亡语: 召唤一个2/1的损坏的傀儡。	2	
M000003	达拉然法师	法术伤害 +1	1	
M000004	暴风城勇士	你的其他随从获得 +1/+1。	6	
M000005	鲜血小鬼	潜行，你的其他随从获得 +1 生命值。	1	
M000006	精灵龙	无法成为法术或者英雄技能的目标。	3	
M000007	恐惧地狱火	战吼: 对所有其他角色造成 1 点伤害。	6	
M000008	恐怖海盗	嘲讽，你的武器每有 1 点攻击力，该牌的法力值消耗便减	3	
M000009	鱼人猎潮者	战吼: 召唤一个 1/1 的鱼人斥候。	2	
M000010	苔原犀牛	你的野兽获得冲锋。	2	
M000011	召唤传送门	你的随从牌法力值消耗减少 (2) 点，但是不能少于 (1)	0	
M000012	暴风城骑士	冲锋	2	
M000013	疯狂炸弹者	战吼: 造成 3 点伤害，随机分配于其他角色身上。	3	
M000014	艾露恩的女祭司	战吼: 为你的英雄恢复 4 点生命值。	5	
M000015	铁喙猫头鹰	战吼: 沉默一个随从。	2	
M000016	圣殿执行者	战吼: 使一个友方随从获得 +3 生命值。	6	
M000017	尘魔	风怒，过载: (2)	3	
M000018	阿曼尼狂战士	激怒: +3 攻击力	2	
M000019	埃隆巴克保护者	嘲讽	8	
M000020	雷矛特种兵	战吼: 造成 2 点伤害。	4	
M000021	银背雌猩猩	嘲讽	1	

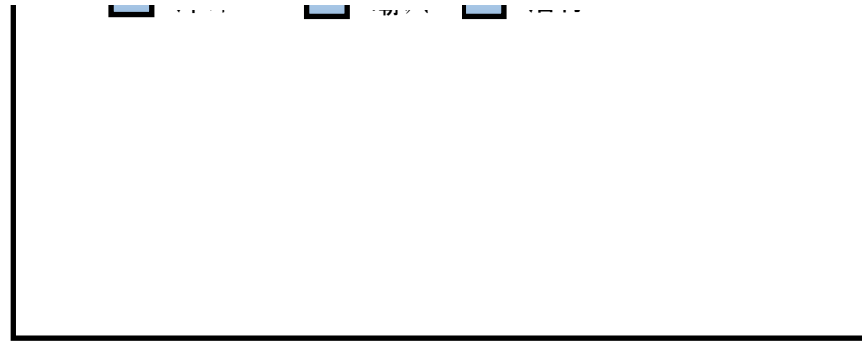
可视化的编辑器

支持可视化修改

卡牌名称：

☒ 冲锋 ☒ 嘲讽 ☐ 潜行

复选框，按照选择



在修改一张卡牌的时候，先选择一个JSON或者XML文件，读入信息，修改后按下保存，新的状态保存到JSON或者XML里面去了。

数据项目的设计

卡牌整理版本.xls 的 随从卡牌一览 Sheet

各，然后通过程序将Excel资料转换为 XML或者JSON的文件，供主程序使用。
不是很方便，要自定义一张卡牌容易出现错误。

命	类型	来源	稀有程度	是否 整理完毕	嘲讽	冲锋	不能攻击	风怒	潜行
2	仆从	专家级	白色						
3	仆从	专家级	白色						
4	仆从	基本级	白色	Y					
6	仆从	基本级	白色	Y					
1	仆从	专家级	白色						○
2	仆从	专家级	白色						
6	仆从	基本级	白色						
3	仆从	专家级	白色						
1	仆从	基本级	白色						
5	仆从	基本级	白色						
4	仆从	专家级	白色	Y					
5	仆从	基本级	白色	Y		○			
2	仆从	专家级	白色						
4	仆从	专家级	白色	Y					
1	仆从	专家级	白色	Y					
6	仆从	专家级	白色						
1	仆从	专家级	白色	Y				○	
3	仆从	专家级	白色	Y					
8	仆从	基本级	白色	Y	○				
2	仆从	基本级	白色						
4	仆从	基本级	白色	Y	○				

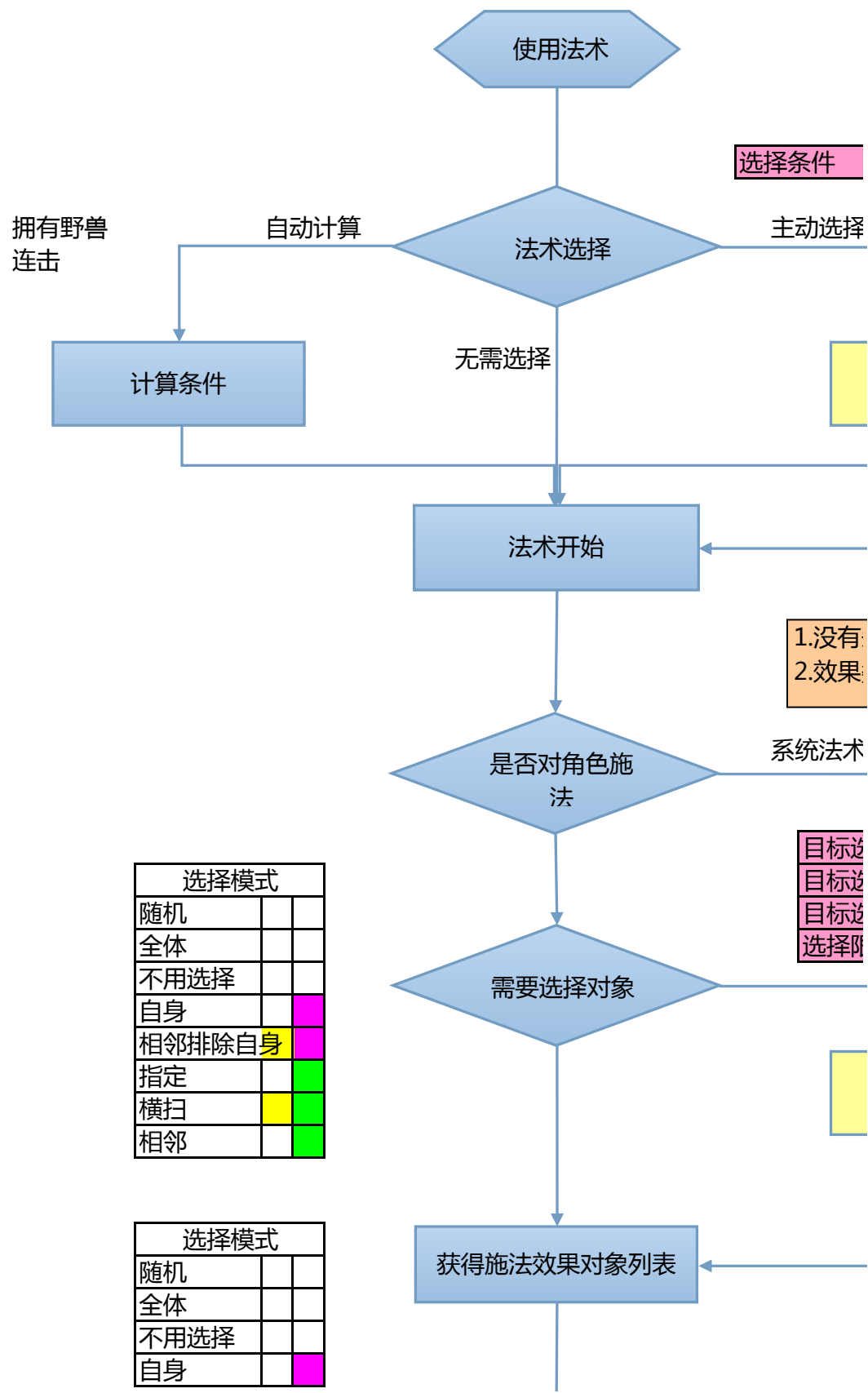
照需求

保存

关闭

息，将当前状态呈现在界面上，

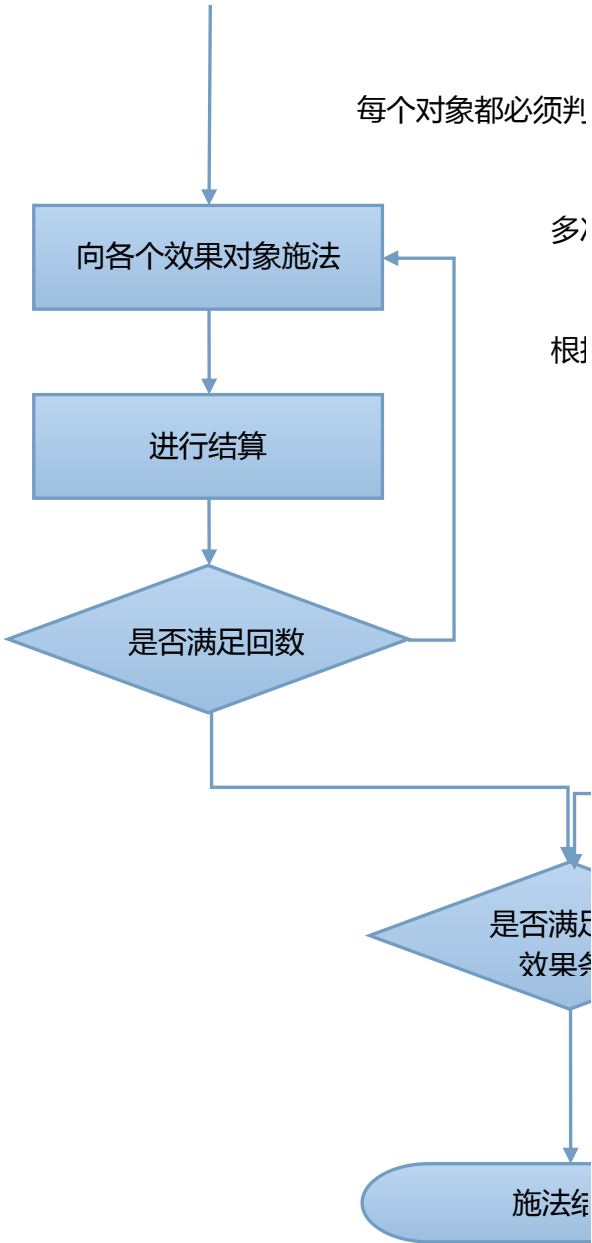
法术实施流程



相邻排除自身		
指定		
横扫		
相邻		

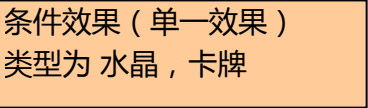
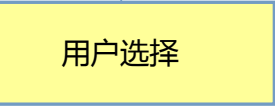
效果类型
效果参数

奥术飞弹这样的，3次结算
横扫结算一次

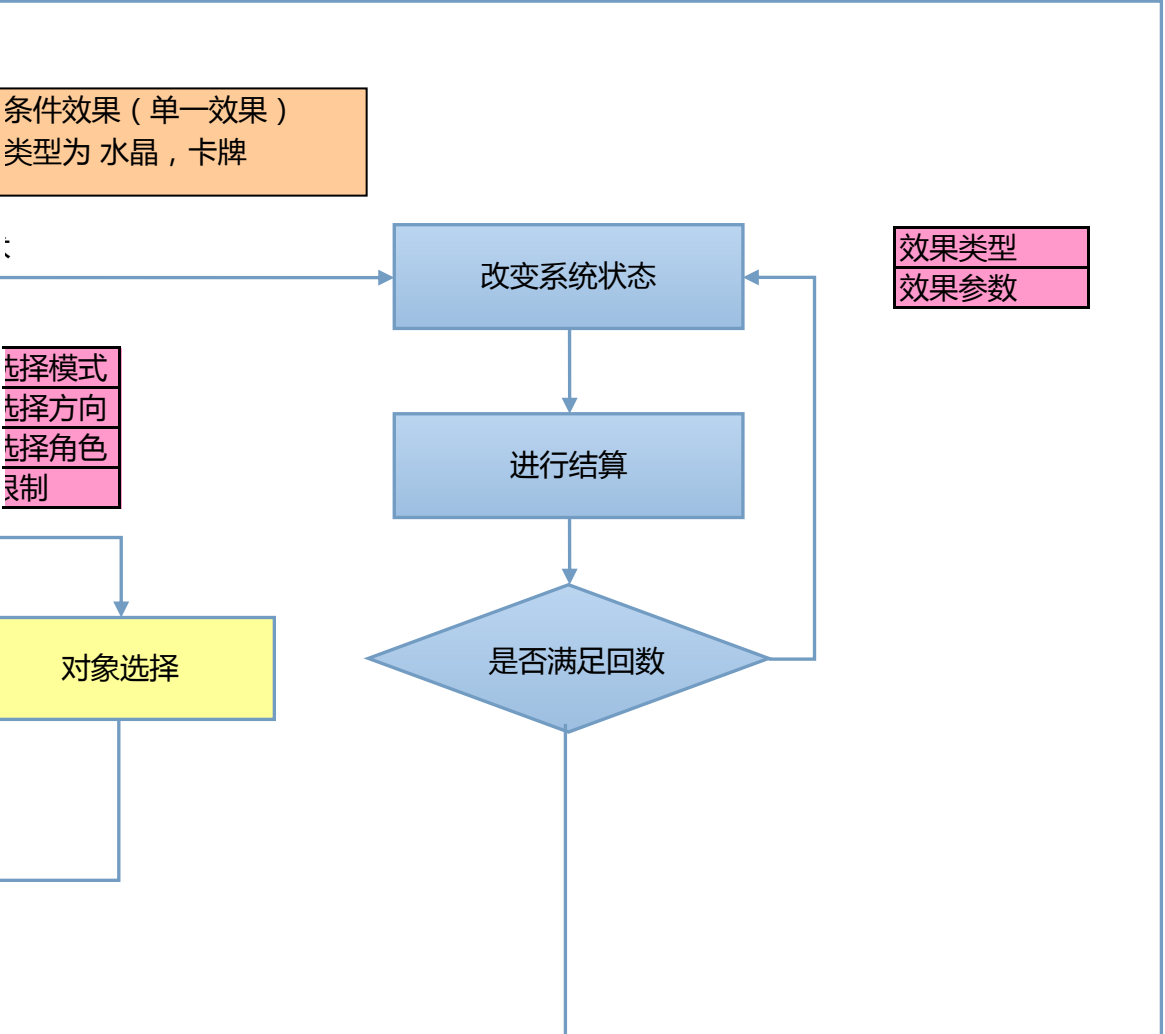
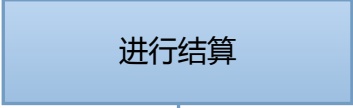
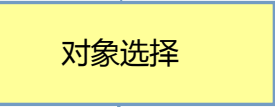
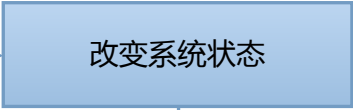




⋮



⋮



判断效果条件

多次攻击型法术的回合数加成处理

法术伤害加成，在多次攻击的法术时候，影响施法回数

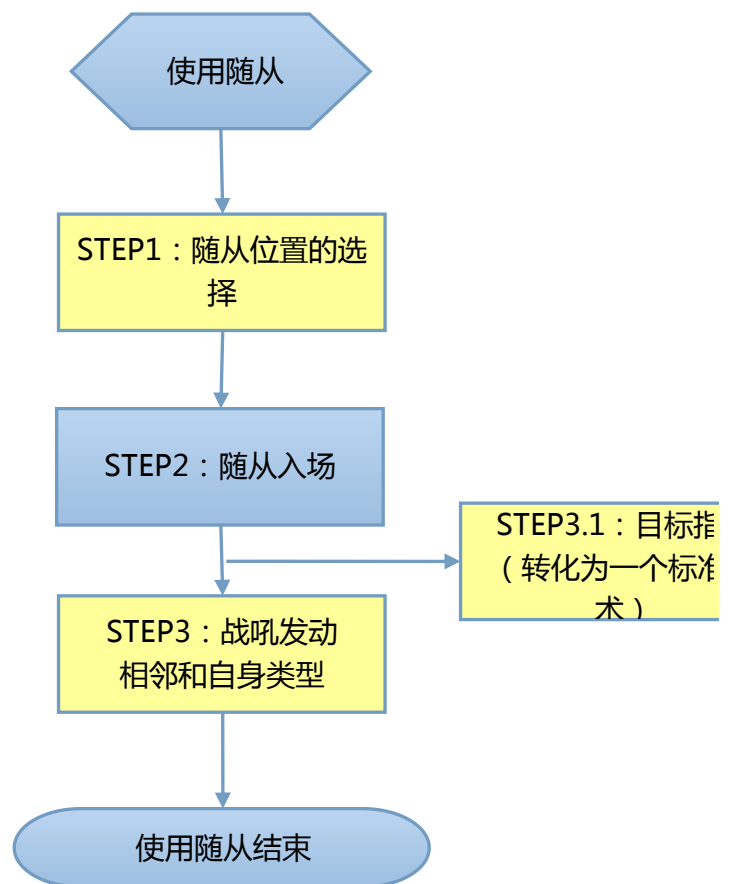
根据施法对象的属性不同，选择不同的法术效果

- 1.将横扫归为全体里面，只是对于某个位置的角色，采取特殊的效果
- 2.兵枪术是最好的例子

追加
条件

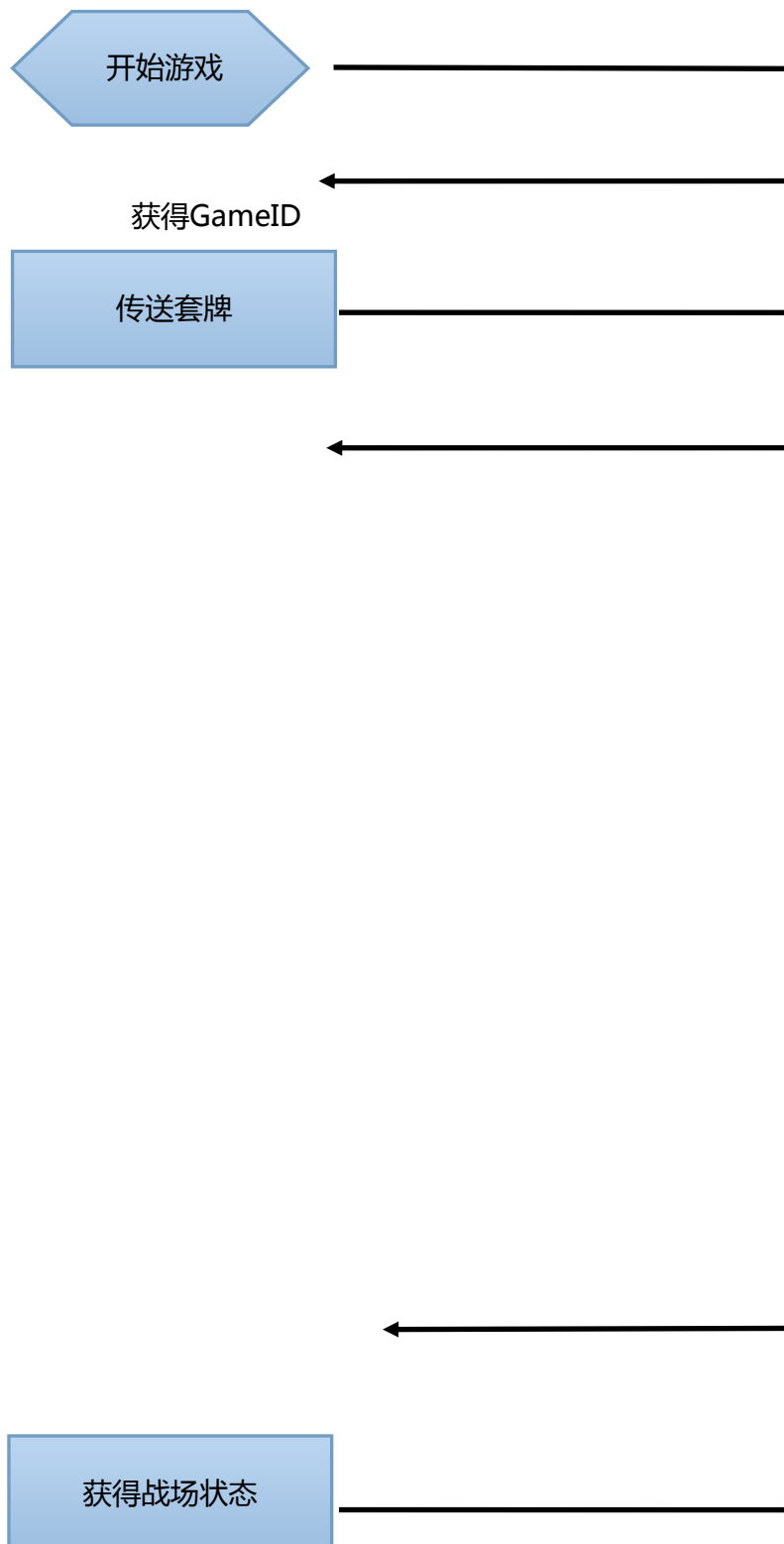
结束

随从 武器 奥秘 入场流程

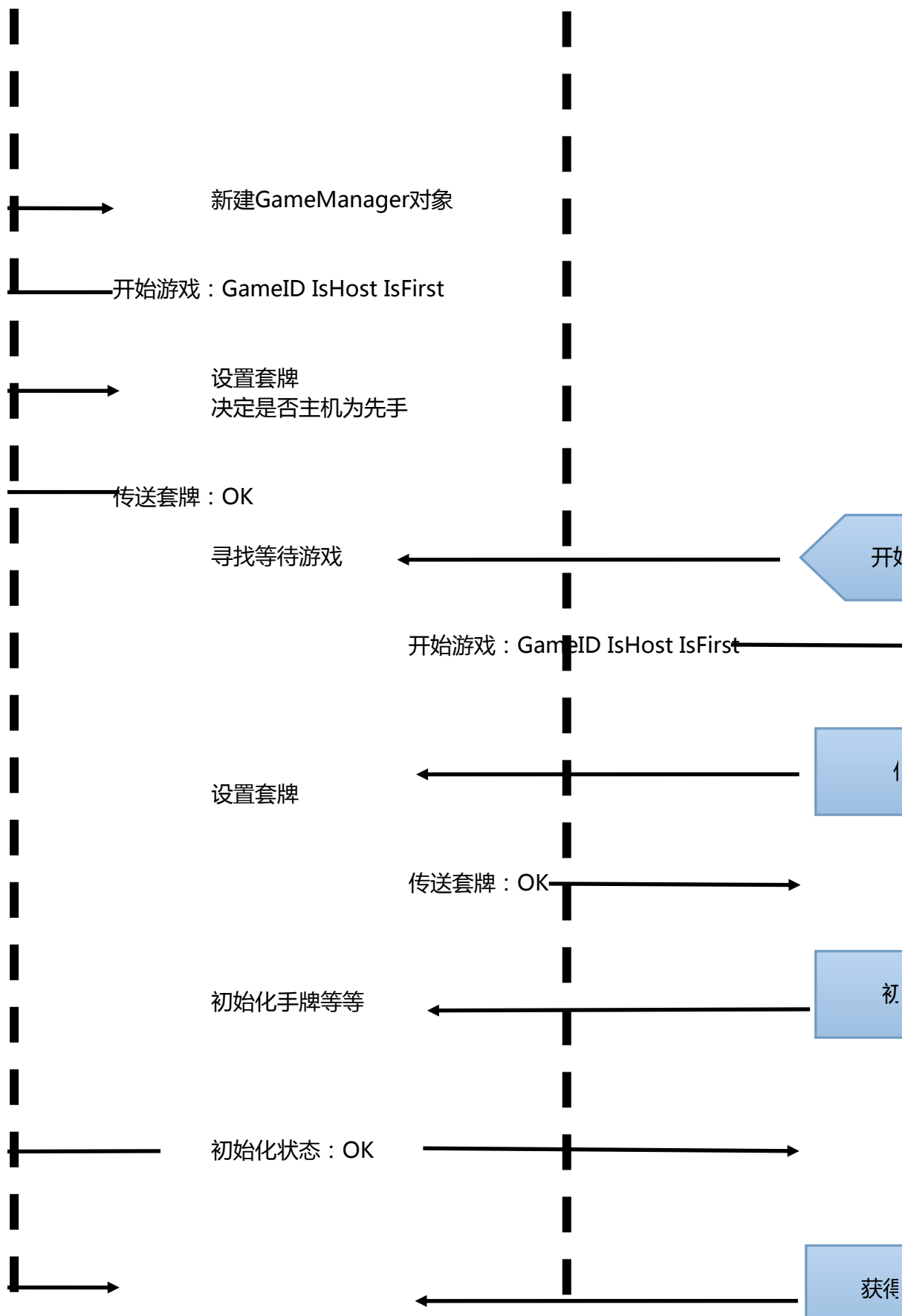


定
法

BS模式流程图



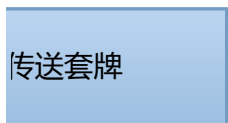
← _____





战场状态：各自视角的战场状态







CS模式流程图

玩家A	客户端A	服务器
		服务器启动，初始化
建立游戏		
	新建游戏	
		建立游戏，决定先后
		接受玩家A套牌
		等待玩家B
		将玩家A和玩家B放入
		接受玩家B套牌
		洗牌（玩家A，玩家
	发出抽牌3张给服务器 (假设是先手)	
玩家指令		
	指令处理	
（目标对象选择）		
	更新战场信息	
		接受玩家A的处理结果
		传送给玩家B
		接受玩家B的处理结果
		传送给玩家A

客户端

本方英雄全部情报	对方英雄所有情报（
本方手牌	对方手牌数量
我方牌堆剩余数量	对方牌堆剩余数量

服务器端

最低要求：双方牌堆情况
(棋牌类游戏难以作弊，无需大量验证)

客户端-服务器-核心库

核心库：委托形式

```
/// <summary>
/// 抽牌委托
/// </summary>
/// <param name="IsFirst">先后手区分</param>
/// <param name="magic">法术定义</param>
public delegate List<CardBasicInfo> delegateDrawCard(Boolean Is
/// <summary>
/// 抽牌魔法(服务器方法)
/// </summary>
public static delegateDrawCard DrawCard;
```

客户端：实现委托

```
/// <summary>
/// 初始化
/// </summary>
public static void Init() {
    //抽牌的具体方法
    CardUtility.DrawCard += DrawCardAtServer;
}

/// <summary>
/// 抽牌（服务器方法）
/// </summary>
/// <returns></returns>
public static List<String> DrawCardAtServer(Boolean IsFirst, int Co
{
    //向服务器提出请求，获得牌
    return GameStatus.DrawCard(IsFirst,Count);
}
```

服务器端：实际操作牌堆

```
/// <summary>
```

```

/// 抽牌
/// </summary>
/// <param name="IsFirst"> </param>
/// <param name="Count"> </param>
/// <returns> </returns>
public static List<String> DrawCard(Boolean IsFirst, int Count)
{
    var targetStock = IsFirst ? FirstCardStock : SecondCardStock;
    return targetStock.DrawCard(Count);
}

```

(调用Card核心库方法)

```

/// <summary>
/// 抽卡
/// </summary>
/// <param name="CardCount"> </param>
/// <returns> </returns>
public List<String> DrawCard(int CardCount)
{
    List<String> newList = new List<String>();
    for (int i = 0; i < CardCount; i++)
    {
        if (CardList.Count == 0) break;
        newList.Add(CardList.Pop());
    }
    return newList;
}

```

服务器	客户端B	玩家B
手 (根据GameId)		
		加入游戏
	查询游戏	
同一游戏		
B)		
	发出抽牌4张给服务器， 额外给玩家一个幸运币(假设是后手)	
果		
	更新战场信息	
		玩家指令
	指令处理	
		(目标对象选择)
	更新战场信息	
果		

不包括奥秘)

;First, int DrawCount);

unt)

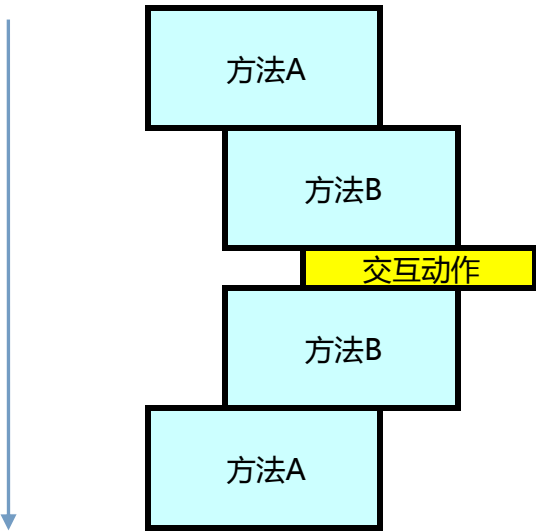
多种模式兼容性

数据存放

	BS模式	CS模式
HostInfo	Server	Client
GuestInfo	Server	Client
HostSelfInfo	Server	Client/Server
GuestSelfInfo	Server	Client/Server
HostCardDeck	Server	Server
GuestCardDeck	Server	Server

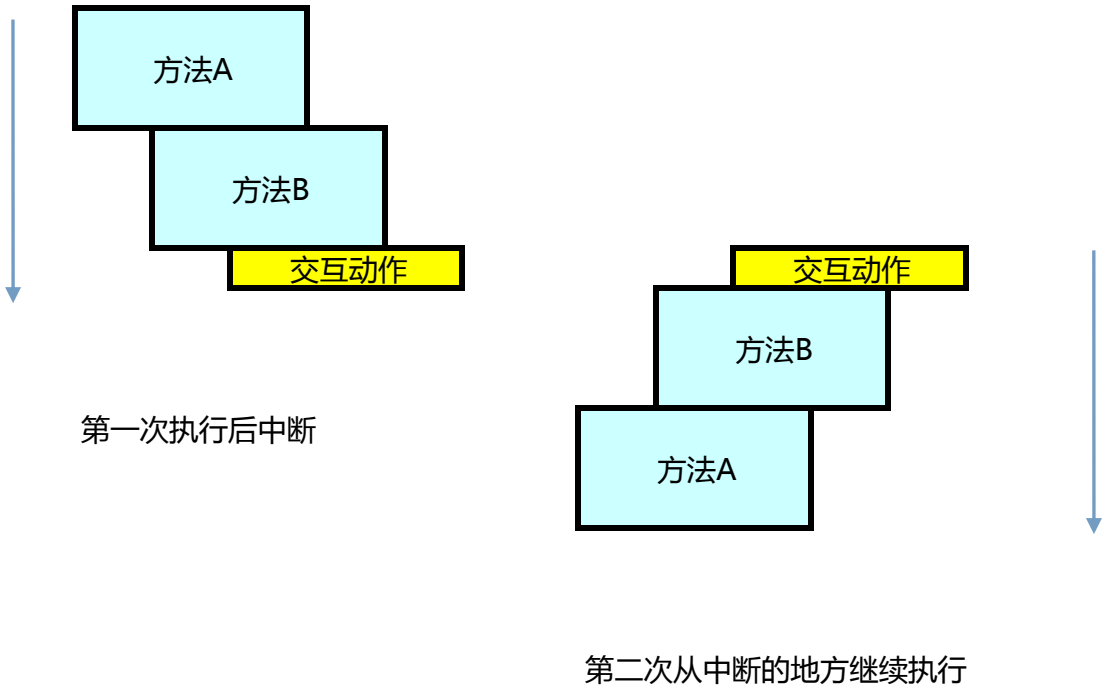
交互动作

CS/单机模式



单机模式
Client
Client
Client
Client
Client
Client

BS模式



编号	名称	描述		
A000039	冰枪术	使一个角色冻结，如果它已经被冻结，则改为对其造成4点伤害。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	指定	双方	随从	X
A000002	横扫	对一个敌人造成4点伤害，并对所有其他敌人造成1点伤害。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	横扫	对方	所有角色	X
A000111	裂颅之击	对敌方英雄造成2点伤害；连击: 在下个回合将其移回你的手牌。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	对方	英雄	X
追加条件	连击			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	本方		X
A000056	奥术飞弹	造成3点伤害，随机分配给敌方角色。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	随机	对方	所有角色	X
A000005	愤怒	抉择: 对一个随从造成3点伤害；或者造成1点伤害并抽一张牌。		
选择条件	主动选择	对一个随从造成3点伤害	对一个随从造成1点伤害并抽一张牌	
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	指定	双方	随从	X
选择2	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	指定	双方	随从	X
追加条件	X			
选择2	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	本方		X
A900001	幸运币	获得一个法力水晶。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	本方		X
A000079	奥术智慧	抽2张牌。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	本方		X
A001001	冰锥术	将指定单位和相邻单位冰冻，并给与1点伤害。		
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制

选择1	相邻	对方	随从	X
追加条件	X			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	相邻	对方	随从	X
A100008	剃刀猎手[战吼] 召唤一个1/1的野猪			
选择条件	无需选择			
选择1	目标选择模式	目标选择方向	目标选择角色	选择限制
	不用选择	本方		X

		职业
万害。		法师
效果回数	效果条件	描述
1	IsFreeze	使一个角色造成4点伤害
		描述
		使一个角色冻结
		德鲁伊
效果回数	效果条件	描述
1	Position	敌人造成4点伤害
		描述
		敌人造成1点伤害
牌。		盗贼
效果回数	效果条件	描述
1	X	对敌方英雄造成2点伤害
效果回数	效果条件	描述
1	X	在下个回合将其移回你的
		法师
效果回数	效果条件	描述
3	X	敌人造成1点伤害
卑。		德鲁伊
效果回数	效果条件	描述
1	X	敌人造成1点伤害
效果回数	效果条件	描述
1	X	敌人造成1点伤害
效果回数	效果条件	描述
1	X	抽一张牌
		法师
效果回数	效果条件	描述
1	X	获得一个法力水晶
		法师
效果回数	效果条件	描述
2	X	抽一张牌
		德鲁伊
效果回数	效果条件	描述

1	X	使一个角色冻结
效果回数	效果条件	描述
1	X	敌人造成1点伤害
		德鲁伊
效果回数	效果条件	描述
1	X	召唤一个1/1的野猪

成本	过载
1	
效果类型	效果点数
攻击	4
效果类型	状态
状态	FREEZE
4	
效果类型	效果点数
攻击	4
效果类型	效果点数
攻击	1
3	
效果类型	效果点数
攻击	2
类型	指定卡牌编号
卡牌	A000111
1	
效果类型	效果点数
攻击	1
3	
效果类型	效果点数
攻击	3
效果类型	效果点数
攻击	1
效果类型	
卡牌	X
0	
效果类型	效果点数
水晶	+1/X
3	
效果类型	指定卡牌编号
卡牌	X
4	
效果类型	状态

状态	FREEZE
效果类型	效果点数
攻击	1
0	
效果类型	状态
召唤	M900007

随从入场

测试点

1.正确的消耗了水晶	OK
2.正确的位置	
2.1 空战场时候的位置	OK
2.2 非空时候，通过位置面板进入战场	
2.2.1最左侧	OK
2.2.2最右侧	OK
3.战吼发动效果	法术测试时候进行
3.1 召唤型	
3.1.1 非满员	
3.1.2 满员	? 满员时候的处理
4.异常处理:战场随从满员，无法进入战场	OK

施法法术

测试点

- 1.施法位置
 - 1.1 随机型：奥术飞弹
 - 1.2 全体型：火焰风暴
 - 1.3 横扫型：横扫
 - 1.4 相邻：冰锥术
 - 1.5 条件型：冰枪术
- 2.结算
 - 1.1 随机型：奥术飞弹
 - 1.2 全体型：火焰风暴
 - 1.3 横扫型：横扫
 - 1.4 相邻：冰锥术
 - 1.5 条件型：冰枪术
- 3.抉择的正确使用
- 4.被动型抉择的正确计算

例子1：奥术飞弹的使用

多个目标，多次结算

	本方客户端
NO	动作
1	准备奥术飞弹
2	调整奥术飞弹的伤害（受法术伤害 + 1 的影响）
3	分解奥术飞弹为3个 随机1点伤害效果
	3次运行 开始
4	执行奥术飞弹单发的效果
5	进行本方的结算 1
6	事件的触发
7	事件的处理
8	事件的处理结果的发送
	3次运行 结束

例子2：烈焰风暴的使用

多个目标，单次结算

	本方客户端
NO	动作
1	准备烈焰风暴
2	调整烈焰风暴的伤害（受法术伤害 + 1 的影响）
3	烈焰风暴无需分解
4	执行烈焰风暴的效果
5	进行本方的结算 1
6	事件的触发
7	事件的处理
8	事件的处理结果的发送

例子3：横扫的使用

多个和单个混合，一次结算

	本方客户端
NO	动作
1	准备烈焰风暴
2	调整烈焰风暴的伤害（受法术伤害 + 1 的影响）
3	烈焰风暴无需分解
4	执行横扫的效果
5	进行本方的结算 1
6	事件的触发
7	事件的处理
8	事件的处理结果的发送

注意：如果一次攻击包含本方和对方的同时伤害，不能分
横扫不能分为一次全体和一次单个对象的合成伤害，例如：
理由是每次打击都会产生伤害事件，原本应该出现一次的

	本方客户端
发送消息	动作
ABILITY#CARDSN	
	3次运行 开始
	模拟对方魔术飞弹单发的效果
ATTACK#YOU#POS#POINT	
SETTLE	
ATTACK#YOU#POS#POINT	
SETTLE	
ATTACK#YOU#POS#POINT	
SETTLE	
DEAT#YOU#1	
SOME_ACTION	处理事件结果
	3次运行 结束

	本方客户端
发送消息	动作
ABILITY#CARDSN	
	模拟对方烈焰风暴的效果
ATTACK#YOU#ALL#POINT	
SETTLE	
DEAT#YOU#1	
SOME_ACTION	处理事件结果

	本方客户端
发送消息	动作
ABILITY#CARDSN	
	模拟对方横扫的效果
ATTACK#YOU#9#POINT (除去2)	
ATTACK#YOU#2#SUPERPOINT	
SETTLE	
DEAT#YOU#1	
SOME_ACTION	处理事件结果

为两次结算！

先对整体进行1点伤害，再对个别进行3点伤害。

事件变成二次了！

客户端-服务器通信

TCP协议，类似于网站那样的短连接。

玩家A	服务器消息
回合开始	STARTTURN
使用卡牌A,造成结果B	USE : A E
使用卡牌C,造成结果D	USE : C E
回合结束	ENDTURN
	STARTTURN
每隔5秒从服务器端读一次A的行为，改变	USE : A E
	USE : C E
	ENDTURN

请求分类（3位）

游戏	新建一个游戏	新建一个游戏
	加入一个游戏	加入一个游戏
	认输	认输，退出一个游戏
	等待游戏列表	获取等待加入者游戏的列表
	确认游戏启动状态	确认游戏是否处于启动状态
	是否为先手	是否为先手
动作	抽牌	抽牌
	回合结束	回合结束
	行动	改变战场的动作

行动

使用武器	WEAPON + # + 卡牌号码
使用法术	ABILITY + # + 卡牌号码 + # + 参数列表
使用随从	MINION + # + 卡牌号码 + # + 位置

景区	玩家B
RN	
FFECT : B	每隔5秒从服务器端读一次A的行为，改变当前战场状态，直到读取到EN
FFECT : D	
N	
RN	回合开始
FFECT : B	使用卡牌A,造成结果B
FFECT : D	使用卡牌C,造成结果D
N	回合结束

IDTRUN消息

SN

该卡牌的统一序列号
该卡牌在整个系统中的唯一序号

名称

该卡牌的名称。例如：“山岭巨人”。
人文方面的一个名称

描述

该卡牌的描述。例如：“女猎手是暗夜精灵的卫士，她们出没于黑夜中”
人文方面的一个描述

图案

该卡牌的图案。
人文方面的图案

稀有度

该卡牌的稀有度

职业

猎人
盗贼
中立
德鲁伊
术士
圣骑士
萨满
牧师
法师
战士

其他扩展信息

例如卡牌设计者的信息，发布年月日等等

随从卡牌

基本属性

生命值

生命值上限

攻击力

特性

嘲讽

冲锋

风怒

圣盾

潜行

无法攻击

单体指定类法术免疫

英雄技能免疫

效果的定义

魔法类型

攻击	对于目标进行攻击：例如 “火球术”
回复	对于目标进行回复
召唤	召唤出随从，例如 镜像
卡牌	抽牌，例如 奥术智慧
变形	将某个随从变为指定对象 变羊术
水晶	增加法力水晶 幸运币
奥秘	
状态	改变随从或者英雄的状态，例如 冰冻随从
增益	

魔法关系

或者	抉择系：例如：抉择: 对一个随从造成3点伤害；或
并且	有副作用的魔法，例如：造成4点伤害，随机弃一张

目标选择模式

随机	随机目标
全体	全体
指定	需要指定
横扫	横扫模式

目标选择方向

本方	只能作用于本方
对方	只能作用于对方
双方	没有限制

目标选择角色

随从	随从
英雄	英雄
所有角色	所有角色
武器	武器

标准效果点数

伤害效果点数、治疗效果点数、抽牌数

实际效果点数

由于某些卡牌效果会影响效果点数

效果回数

例如：奥术飞弹是3次1点伤害

附加信息

难以用上面的规则的卡牌，特殊的附加信息

者造成1点伤害并抽一张牌。
牌。

水晶系统

常数	最大水晶数	10
变量	当前满值水晶数	
	当前的水晶数	
方法	新的回合	
	增加一个空水晶	野性成长
	增加一个可用水晶	幸运金币
	减去一个可用水晶	
	减去一个空水晶	? 是否有这样的牌?

初版	2014/5/5		
		开始尝试C#的炉石的开发	
重构	2014/6/6		
		进行了一次大规模的重构	
	2014/6/18		
		进行了一次大规模的重构	魔法的重新定义
UT-1			
	2014/6/18		
		进行了一次大规模的重构	CS , BS , 单机版本兼容的数据存放思考
	2014/7/4		
		进行了一次大规模的重构	业务逻辑 , 面向CS改为面向BS