# 吉姆卡牌设计规范

1张卡牌使用后带来3点价值。如果是长期存在在场面上的卡，则持续性带来1点价值。

1点价值有1个锚点：给对方带来5点伤害。

## 增益价值表

增损价值表设计规范：

-（1）5点伤害

-（1）从卡堆随机获得一张手牌

-（-1）随机归置一张手牌

-（3）从卡堆随机使用一张场牌

-（-3）随机归置一张场牌

-（2）随机使用一张手牌

-（-2）随机收回一张场牌

- （1）一次额外攻击

- （1）一次技能刷新

- （2）一次效果回响

- （1）基础数值（攻击防御合计）+ 5

- （1）1点灵力（从卡堆顶部抽取）

- （0.5）查看对方一张手牌

- （0.2）查看卡堆顶

词汇定义：

卡堆：包括抽牌堆和弃牌堆。

手牌：怪物蛋和盖住的预言卡也视为手牌。

场牌：场上的怪物牌（器物牌），永续预言卡（装备卡）。

归置：插入到卡堆任意位置。

收回：收入手牌。

## 预言卡设计

一次性预言卡根据 增损价值表（value\_table.csv） 购买一项总价为2的增益。（由于预言卡会给予1点灵力，1点灵力已经等于1价值）。备注：也可以扣除增益，或者让对方获得增损来平衡总价。

很多时候得到精确的总价，此时可以根据条件价值表引入发动条件或触发条件来平衡总价。然后再微调效果来获得精确总价。预言卡如果具有两项增益（比如同时具有效果和响应效果），或者增损差异很大（比如-5+7）都会视为额外价值（0.1）。

永续预言卡获得持久的总价为1的增益。备注：也可以持续性扣除增益来平衡总价。

### 怪兽卡设计规范

效果品阶表

- 0阶：无属性，无效果。

- 1阶：1增0.5价。

- 2阶：1增0.5价，或2增0价。

- 3阶：1增1价，或2增0.5价。

- 4阶：1增1价，或2增0.5价。或多增0价

- 5阶：1增1.5价，或2增1价，或多增0.5价。

- 6阶：1增2价，或2增1.5价，或多增1价。

- 6.5阶：2增2价，或多增1.5价。

- 7阶：1增2.5价，或2增2价，或多增1.5价。

- 7.5阶：或多增2价。

- 8阶：1增3价，或2增2.5价，或多增2价。

- 8.5阶：2增3价，或多增2.5价。

- 9阶：1增3.5价，或2增3价，或多增2.5价。

- 9.5阶：多增3价。

- 10阶：1增4价，或2增3.5价，或多增3价。

- 10.5阶：2增4价，或多增3.5价。

- 11阶：1增4.5价，或2增4价，或多增3.5价。

- 11.5阶：多增4价。

0级怪兽

- 总10（8/2，1/9）。0阶

- 总8，9 （7/2，1/8）。1阶

- 总6，7（5/2，1/6）。3阶

- 总4，5。6阶

- 总1，2，3。6.5阶

- 总0。7.5阶。

1级怪兽

- 总16（12/4，2/14）。0阶

- 总13，14，15 （11/4，2/13）。1阶

- 总10，11，12（9/3，2/10）。2阶

- 总8，9。3阶

- 总6，7。6阶

- 总4，5。7阶

- 总1，2，3。8.5阶

- 总0。9.5阶

2级怪兽

- 总20（15/5，3/17）。0阶

- 总18，19（14/5，3/16）。1阶

- 总16，17（12/4，2/14）。2阶

- 总13，14，15。3阶

- 总10，11，12。4阶

- 总8，9。6阶

- 总6，7。8阶

- 总4，5。10阶

- 总1，2，3。10.5阶

- 总0。11.5阶

###属性与种族

怪兽卡的性质。 一些效果通过属性和种族的限制到达下价的效果。具体下降多少比较灵活。对技能效果有一定提示性作用。

属性固定集合： 无，虚， 金，木，水，火，土， 岩，冰，雷，风，毒， 光，暗

种族不固定集合：人族，巨人族，矮人族，兽族，兽人族，鱼族，鱼人族，昆虫族，虫人族 精灵族，不死族，天使族，恶魔族。

## 卡组设计思路

### 哥布林

以维持场上怪物数量为核心玩法。以召唤怪物数量，增加手牌补充为主要增益。

### 将军城

以操控灵力，灵活使用应对技能为核心玩法。