0. 声明

0.1本游戏原型我在高中时拿A4纸自己手画的卡牌游戏，现已丢失。

0.2本游戏规则上部分借鉴了游戏王（魔法/陷阱卡），三国杀（人物技能，觉醒技）和炉石传说（行动点数）的玩法，如果了解以上游戏会促进您对下文的理解。

1.游戏名

没想好，待定（当时的名字太羞耻已弃用）

2.游戏人数

游戏人数为2人（对战游戏）

3.卡牌

牌的种类分为以下3种：角色牌，觉醒牌，行动牌（含进攻牌，反击牌）。

3.1角色牌：内容为最大生命值，技能效果（主动技能/被动技能，每个角色有1-2个技能）

3.2觉醒牌：内容为发动条件，技能效果。

3.3行动牌：为进攻牌和反击牌两部分的组合（随机组合）。在自己回合打出为进攻，在对方回合打出为反击。

3.3.1进攻牌：内容为行动点，物理/魔法，伤害，效果。

3.3.2反击牌：内容为行动点，物理/魔法，效果。

（名字根据需要可能改为角色（英灵/载体/容器）牌，觉醒（灵魂/潜能/烙印）牌，行动（基础/战斗/双向）牌，进攻（主动）牌，反击（防守/反制）牌）

4.游戏规则

4.1游戏开始前，双方各获得3张角色牌和3张觉醒牌，各选一张。即每人一张角色牌一张觉醒牌。

4.2选择完成后，双方角色牌公开，觉醒牌不公开。游戏进行中，当一名玩家觉醒牌效果第一次发动（需满足条件）后，他的觉醒牌公开。

4.3双方猜拳决定先攻，先攻者第一回合有2点行动点。之后双方在自己回合开始时行动点恢复至3点。

4.4回合分为5阶段：

4.4.1准备阶段：恢复行动点；发动一些效果（没有则不发动，下同）。

4.4.2抽牌阶段：从牌堆抽2张牌（牌堆为公用牌堆）；发动一些效果。

4.4.3主要阶段：玩家控制发动主动技能，出牌。对方可以在你每次打出进攻牌后打出一张反击牌（判定顺序为先判定进攻牌效果，再判定反击牌效果，再计算伤害），或发动一些技能。

4.4.4弃牌阶段：手牌大于5时，弃牌至手牌等于5。

4.4.5结束阶段：回合结束；发动一些效果。

4.5胜利条件：满足特殊胜利条件或伤害判定后对手生命为0。

5.例牌（待完善）：

5.1角色牌：

挑战者：HP：15；技能：一回合一次，主要阶段发动，自己HP-1，随机弃对方一张手牌。

水晶剑士：HP：15；技能：你每次使用魔法行动牌后，下一次物理伤害+1（不可叠加）。

生命法师：HP：13；技能：当你受到魔法进攻牌时，如果打出反击牌，则回复1点HP。

5.2觉醒牌：

死神：对方生命为2点或以下时主要阶段发动，将一张手牌变为“收割”（AP:3；魔法；伤害0；对方HP-99，不可反击）。

重生：总回合数（双方回合数）大于10，主要阶段发动。发动时HP+5，之后每个我方回合准备阶段HP-1。

5.3进攻牌：

挥砍： AP:1；物理； 伤害2；无附加效果。

上挑：AP:1；物理；伤害 1；随机弃对方一张手牌。

魔法弹：AP:1；魔法；伤害 2；无附加效果。

魔力引爆：AP:2;魔法；伤害 1；下一个对方回合准备阶段对对方造成2点魔法伤害。

恢复魔法：AP:2; 魔法；伤害 0；我方HP+3，不可反击。

5.4反击牌：

钢盾：AP:1；物理；物理伤害-2；

木盾：AP:1；物理；物理伤害-1；

翻滚：AP:1；物理；投一次硬币，正面朝上伤害变为0；

魔法罩：AP:1；魔法；对对方造成等值魔法伤害，之后我方受到的魔法伤害变为0；

暗器：AP:1；物理；对对方造成1点物理伤害；

6难点

6.1实现框架。

6.2反击判定顺序，被动技能判定顺序，伤害计算判定顺序。

6.3技能代码，一些技能需要扩展的实体

6.4界面布局，素材获取，特效动画

6.5网络相关内容

6.6工程量很大