# 战场数值显示

## 随从

### 1.1攻击

1、与卡表属性对比，场上攻击数值**大于**卡表数值，则攻击数字显示绿色。

2、与卡表属性对比，场上攻击数值**小于或等于**卡表数值，则攻击数字显示**白色**。

### 1.2血量

1、与卡表属性对比，场上血量数值**大于**卡表数值，则血量数字显示绿色。

2、与卡表属性对比，场上血量数值**小于或等于**卡表数值，则血量数字显示**白色**。

3、如果场上随从处于受伤状态，即当前血量**小于**当前血量上限，则血量数字显示红色（优先级最高）。

## 二、英雄

## 2.1攻击

1、英雄攻击数字显示为白色，如果英雄攻击为0，则不显示攻击图标和攻击数字。

### 2.2血量

1、与卡表属性对比，场上血量数值**等于**卡表数值，则血量数字显示**白色**。

2、如果英雄处于受伤状态，即当前血量**小于**血量上限，则血量数字显示红色。

## 三、手牌

### 3.1费用

1、与卡表属性对比，手牌费用数值**等于**卡表数值，则费用数字显示**白色**。

2、与卡表属性对比，手牌费用数值**大于**卡表数值，则费用数字显示红色。

3、与卡表属性对比，手牌费用数值**小于**卡表数值，则费用数字显示绿色