Touhou Spring 角色属性设置原则

游戏王的一个很重要的缺点，就是牌的不平衡性。例如同为一张四星卡，有些卡的属性就是1600/1500，有的卡就是1400/1300。这导致了玩家的搭配卡组的时候，如果选择了1400/1300的卡，就会比较吃亏。

相比之下，Magic the Gathering就做得比较好。例如“钢铁”牌组，作为2个资源的牌组，普通士兵的属性为2/2。同为需要2个资源的蛮族士兵，属性为2/1，但是具有上场时使对方一张牌横置一个回合的特效，可以认为这个特效值1点属性。2/1没有任何特效的先锋就只需要1个资源。同为需要1个资源的1/1的航筝新兵，具有只要装备武具就能飞行的异能。可以认为这个异能值1点属性。

一个有点类似的例子就是最新的WOW CTM的改动。以前即使是同样装备等级，出自黑庙的装备的属性就不如出自太阳井的装备。而在CTM中，相同物品等级的装备具有相同总数的属性。例如一件346等级的武器，它的属性可以是200智力100急速100命中，也可以是200智力100暴击100精神。然后通过重铸系统，可以将后一件装备重铸为200智力60暴击40急速100精神的新装备。换而言之，就是属性之间的等价换算。

所以，对于Touhou Spring每张卡牌的属性，我们可以进行这样的设置：

对于低级战斗卡，每张卡牌的基础属性为3/3。

攻击力和防御力之间等价。所以可以设置例如4/2，2/4，1/5，5/1这样的属性。

如果卡牌有特殊增益技能，那么先对这个特殊增益技能进行评估，然后从攻击力/防御力这两个属性中扣除。例如当另外一张卡牌在场上时，某低级战斗卡的攻击力+2。对于这个属性，我们评估其价值为1。那么这张卡的攻击力/防御力就为2/3或者3/2。

如果卡牌有特殊减益技能，也同理增加攻击力/防御力这样属性。

对于高级战斗卡，每张卡的基础属性为6/6。每张高级卡需要以两张低级卡召唤而来。召唤完毕的两张低级卡被送往墓地。

光从属性上来看，一张高级卡=两张低级卡的属性之和。就是如果高级卡进行普通攻击，可以被两张低级卡联手干掉。

召唤高级卡付出的代价是：被召唤的那个回合，高级卡无法行动。

召唤高级卡所获得的利益是：高级卡可以同时发动普通攻击和特殊技能，而且一般而言高级卡的特殊技能会比低级卡的特殊技能效果更强。

以上就是对于对于Touhou Spring角色属性设置暂时的原则。