Touhou Spring 牌组设计想法更新20110930

1. 牌组数量

假设一个牌组有60张卡牌，暂定各种卡牌的数量如下：

低级战斗卡：25张

高级战斗卡：10张

魔法卡：15张

陷阱卡：7张

场地卡：3张

对于战斗卡的数量，可以按照如下的原则设计：

初始手牌5张，在这5张中，战斗卡的数量大于等于2张的概率要大于95%（按照概率学，95%的几率就可以认为是必然的，似乎是有这个定律？）

1. 魔法卡，陷阱卡以及场地卡的强度设置

如果战斗卡的基本点数值设置为攻击力/防御力为3/3，那么可以单张起效的魔法卡的基本效果也应该类似。

可以单张起效的定义可以认为：不需要其他卡辅助就能直接生效，而且不会受到其他卡的加成影响。例如：随机破坏对方场上的一张低级战斗卡。丢弃对方的一张手牌，然后由对方选择再丢弃一张手牌等。

对于需要两张配合使用的魔法卡，可以设置的较强（但尽量不破坏平衡性）。两张配合使用的魔法卡在游戏王中有一个典型范例：魔法卡1的效果为将对方全部卡牌都变成战士族。魔法卡2的效果为己方对战士族的伤害增加500。单独每一张卡都几乎没有效果，但是两张卡配合之后能起到逆转局面的巨大优势。假定一般一局比赛在双方抽20张卡之前结束，那么在这20张卡中同时拿到这两张牌的概率是较小的，所以就算这两张卡的组合效果有点imba也可以接受。