Touhou Spring 游戏规则

目录

[Touhou Spring 游戏规则 1](#_Toc325986688)

[1. 改动历史 2](#_Toc325986689)

[2. 总述 3](#_Toc325986690)

[3. 设计原则 3](#_Toc325986691)

[4. 主界面 3](#_Toc325986692)

[5. 游戏界面 3](#_Toc325986693)

[6. 灵力 4](#_Toc325986694)

[7. 主角卡 4](#_Toc325986695)

[8. 角色卡 4](#_Toc325986696)

[9. 突袭 5](#_Toc325986697)

[10. 战斗初始化 5](#_Toc325986698)

[11. 回合与阶段 5](#_Toc325986699)

[12. 战斗流程 5](#_Toc325986700)

[13. 胜负条件 6](#_Toc325986701)

# 改动历史

===2011/6/15 v0.3.1===

基于上一个版本的规则过于复杂，需要计算的量太多，因此简化规则和每张卡的技能设计。

对卡牌设计的修改如下：

主角卡常驻在场上，拥有攻击力和体力（例如3点攻击力，20点体力）。当体力减少到0的时候游戏失败。

主角卡的攻击力和体力都可以受到其他卡的加成。

将主角卡的技能砍至1个。砍掉增加灵力恢复的被动加成技能。

将高级角色卡改为支援卡。支援卡没有攻击力，只有增强主角卡的被动技能。场上依然只能存在一张支援卡。相比普通卡，支援卡的技能可以比较强。此外，支援卡还可以用来点亮主角卡的技能。

普通卡改名为战斗卡

主角卡不可阻挡战斗卡。

将普通卡的突袭技能改为专用的突袭卡。突袭卡的设定类似于以前的魔法卡，不过可以在战术阶段外的其他阶段使用。

发现反击阶段没有什么必要，去除反击阶段。

===2011/5/28 v0.3.0===

更新了设计原则。

去除了场地卡，魔法卡的设定，所有的卡都是角色卡。不过角色卡可以通过突袭当作魔法卡来使用。

部分卡拥有突袭技能，表示该卡可以在反击阶段和阻挡阶段上场。在造成突袭效果后，卡被送往冥界。

在战术结束之后增加反击阶段，允许对手释放突袭技能。

将角色卡分为高级角色卡（简称高级卡）和普通角色卡（简称普通卡）。高级卡需要消耗更高的灵力，但具有更高的攻防和更强的人物技能。

召唤高级卡的条件是场上至少有一张普通卡。

初始3张卡。不会自动发卡。每额外抽一张需要消耗1点灵力。

主角卡没有攻防。

主角卡的被动技能始终激活。

每上场一张高级卡，点亮主角的一个技能。主角技能只有在点亮后才能释放。

每一方场上只能有1张高级卡。普通卡的数量不限。

可更换场上的高级卡。原来的那张高级卡会被送往冥界。更换所需消耗的灵力为高级卡的召唤灵力-2。

手牌上限为6张。

卡组总共20张，其中相同的卡最多只能有3张。

自己行动结束后回复灵力。基础灵力的回复每回合2点。

===2011/1/29 v0.2.1===

更改了阻挡判定方法，从系统智能判定改为按照选择的先后来阻挡。

更新了魔法卡发动时机的说明。

更新了部分术语，如将术语“战斗卡”改为“人物卡”等。

去除了魔法卡区域。

暂时去除了陷阱卡的概念，由于陷阱卡和直接从手牌发动的魔法卡的作用有较大重叠。

增加规则：蓄力状态下无法攻击和施放特殊技能。

更新胜负判定规则：卡堆没有卡时判负。

===2011/12/19 v0.2.0===

结合了《Touhou Spring 游戏规则v0.1.8 - Reuben version》，确定主角卡（即前一个版本的英雄卡）的设定。

确定了暂时先不考虑卡牌阵型。

将天气系统改名回场景系统。

确定为规则第二个稳定版本

===2011/12/5 v0.1.8===

本次改动的核心原则是：简化游戏规则，将与核心规则不直接相关内容转移到战斗卡的SC/魔法卡/天气系统/英雄技能，使玩家能更快更容易地掌握规则。

由献祭召唤为核心的系统，改为使用灵力系统为核心的系统。简单地说，每个玩家都有上限为五点的灵力值，通过灵力来实现大部分卡的召唤，释放魔法，更改天气等行为。具体参见下面的描述。

将天气系统的设定替换了原场景卡的设定

暂时先不做陷阱卡

将原先的低级战斗卡/高级战斗卡/召唤卡合并为战斗卡（Warrior）。通过召唤卡是否需要消耗灵力来区分原本的是高级还是低级战斗卡。由于去除了献祭卡系统，所以召唤卡可以视为一张普通的战斗卡。

===============

# 总述

这是一个卡牌战斗类型的东方同人游戏。暂定代号（Code Name）为Touhou Spring。

本游戏的创作灵感来源于游戏王和万智牌，以及东方各作。

# 设计原则

玩家可以自由组合四种类型的卡：主角卡（红色标识），支援卡（黄色标识），战斗卡（绿色标识）和突袭卡（蓝色标识）。

恰当的组合可以使每张卡发挥出最强的潜力。

对于剧情模式，按照由易到难的原则，完成以下几个任务：

* 介绍规则
* 熟悉各种卡牌的用途
* 叙述背景和主线剧情

# 主界面

包括：

* + 剧情模式
  + 自由模式（包含AI对战和网络对战两种模式）
  + 规则说明
  + 卡组配置
  + 游戏选项
  + 退出

# 游戏界面

分为几个区域：

* 游戏公共信息区
* 双方玩家游戏状态信息区
* 双方主角卡区
* 双方手牌区
* 双方战场区
* 双方卡堆（放置还未发的卡）
* 双方冥界（放置被破坏的卡）

每个玩家的手牌上限为6张。当己方行动结束时，如手牌数量超过上限，需要选择将多出的卡送至冥界。

玩家状态区域包含以下几个信息：

* 剩余卡牌数量
* 手牌数量
* 血量
* 灵力值
* 行动状态

行动状态包含：战术阶段，反击阶段，攻击阶段和阻挡阶段。

# 灵力

本规则设计的核心系统。

每个玩家都有5个灵力槽。类似下图：



当游戏开始的时候默认有3点灵力。

当己方的行动结束后会回复灵力。每回合灵力回复值为2。

召唤卡牌需要消耗一定的灵力。

# 主角卡

每次对战开始前选择1张主角卡。

每张卡代表一个人物角色，拥有以下几个属性：攻击力，防御力，灵力消耗。

主角卡开场时就默认在场上，拥有3点攻击力和20点体力。当体力减为0（或0以下）时，玩家就会输掉对战。

第二回合起主角卡才能发动进攻。

# 支援卡

支援卡只有1个被动技能，无法进攻或阻挡。

场上只能存在1张支援卡。如果场上已经有1张支援卡，那么场上已存在的那张支援卡就会被送往冥界。

主角卡拥有1个主动技能。当对战开始时，这个主动技能默认是非激活状态。场上的支援卡可以通过补魔，以自己进入冥界作为代价，点亮这个主动技能。当主角卡的技能被点亮后，可以在战术阶段释放技能。

技能被点亮之后不一定需要马上释放。

# 战斗卡

通过消耗灵力，可以将一张战斗卡召唤到场上常驻。

战斗卡分为攻击状态和蓄力状态。当刚被召唤到场上时，卡处于蓄力状态。

进入进攻阶段后，玩家可以选择自己的主角卡和战斗卡发动进攻，对手可以指定自己的战斗卡阻挡对方的主角卡和战斗卡。每张卡只能阻挡对方1张卡。

只要角色卡的防御力小于等于0，那么这张战斗卡就会被送往冥界。

# 突袭卡

突袭卡可以在己方的战术阶段，进攻阶段和阻挡阶段被召唤上场。召唤突袭卡同样需要消耗一定的灵力。

造成突袭效果后，卡被直接送往冥界。

# 战斗初始化

每局游戏最开始随机决定先由玩家或对手开始战斗回合。

玩家和对手在最初始各发3张牌。

按照玩家的角色设置初始血量。

将双方玩家的灵力槽设置为3点。

每个玩家的卡组最多能包含20张卡牌。

# 回合与阶段

玩家和对手轮流进入自己的行动回合。

一个玩家的行动回合分为：

* 战术阶段
* 攻击阶段
* 阻挡阶段
* 系统判定阶段

对于两个玩家A和B，游戏的进程为：

A的战术阶段-> A的攻击阶段->B的阻挡阶段->系统攻击判定阶段

（以上5个阶段统称为A的行动回合）

-> B的战术阶段-> B的攻击阶段->A的阻挡阶段->系统攻击判定阶段

（以上5个阶段统称为B的行动回合）

玩家和对手的行动回合加在一起为一整个回合。

# 战斗流程

* 战术阶段

在战术阶段，玩家可以消耗自己的灵力来抽卡，召唤角色卡和施放技能。

* 攻击阶段

在攻击阶段中，玩家可以选择自己场上的主角卡和任意张攻击状态的战斗卡发动攻击。

一般情况下，当玩家使用战斗卡发动攻击后，无论这张卡是否被阻挡，都会处于蓄力状态直到该回合结束前。

蓄力状态下，角色卡无法阻挡与释放主动技能。

* 阻挡阶段

当玩家确认攻击阶段结束后，对手进入阻挡阶段。

在阻挡阶段中，可以选择自己场上的战斗卡阻挡对方攻击的主角卡和战斗卡。

每张卡只能阻挡对手1张卡。

* 系统判定阶段

当对手确认阻挡阶段结束后，系统根据攻防双方卡的攻击力和防御力来计算伤害。

双方卡牌的防御力各被扣除对方的攻击力。

例如攻击卡A的攻防为3/3，阻挡卡B的攻防为2/2，那么A的攻防变为3/1，B的攻防变为2/-1。

计算完毕后，防御力小于等于0的卡会被送往冥界。就上述的例子而言，最后A留在场上，而B会被送至冥界。

如果阻挡方没有指定卡进行阻挡，那么攻击方的卡直接对主角造成伤害。

当系统判定阶段结束后，即进入对手的行动回合。

# 胜负条件

某一方的血量小于等于0时，对方获胜。如果双方的血量都小于等于0，那么平局。

某一方的行动回合开始时，如果卡堆没有卡了，那么对方获胜。