

南科炉石游戏背景卡牌内容

背景故事：学生进行 battle，通过让对方修读我方科目降低对方 GPA，GPA 先降到 1.0 者判负，该同学被退学。说明胜利者的课难度更大，争论没有任何意义。课程间的战斗代表一种不同院系课程的换算关系，如果课程继续存在在场上，视为对方并未修读完成该课程，或者挂科。也就是该课程还在他的课表中。

英雄：计算机系学生

技能：[熬夜]：两费，增加 GPA 0.2

血量：GPA 4.0

攻击：学习能力 .2

随从牌（课程）

签到——必须先学习

pre——需要先准备，也就是第一回合不能修读它

project——课程学习完成后生成 project 卡牌

lab——每回合产生 lab 卡牌 [1,1]

随从名[老师名]	费用	攻击力[难度]	血量[所需学习能力]	效果
数据结构与算法分析	7	0.6	0.4	[签到] [lab]
离散数学	4	0.3	0.5	[]
计算机组成原理	4	0.4	0.4	[lab]
数据库系统原理	5	0.2	0.1	[project]
计算机程序设计基础 A	2	0.2	0.2	[project]
大学物理	8	0.3	0.5	[]
数字逻辑	6	0.6	0.1	[project]
化学	1	0.1	0.1	[签到]
算法设计与分析	2	0.0	0.7	[签到]
人工智能	5	0.5	0.3	[lab]
面向对象分析	3	0.2	0.5	[project]
生命科学概论	7	0.4	0.4	[pre] [签到]
线性代数	2	0.2	0.1	
高等数学	3	0.2	0.3	
概率论与数理统计	3	0.4	0.3	[签到]
英语	5	0.5	0.5	[pre]
计算机网络				[lab]
嵌入式				[lab] [签到]
操作系统				
软件工程				

基础物理实验				[lab]
毛概				[pre] [签到]
近代史				[pre]
马原				[pre]
思修				[签到]
计算机导论 b				

学习行为

	费用	效果
逃课自学	0	对课程降低一点学习能力要求，提高课程难度
免修考试	5	移除一门课程
请教老师	4	-.2/-.2
请教同学	3	-.1/-.1
退课	4	将课程移回对方手牌
抢课	2	多抽取一张卡牌