

欢迎使用<卡牌战斗模板>，该教程会大致讲述该模板的用法，教程内容主要包括以下几个方面：

- 1、模板内容介绍
- 2、如何新增卡牌
- 3、如何新增状态
- 4、如何新增敌人以及创建新关卡

• 模板内容介绍

该模板主要场景分以下三个：标题界面、卡牌配置场景、关卡场景



模板的玩法部分是：

- 1、玩家在配置卡牌界面挑选至少 10 张卡牌作为自己的卡组(可通过变量修改最低所需数)。
- 2、选择一个关卡进入，用这套卡组击败敌人获得本关卡的胜利。

卡牌配置场景操作说明如下：

左边为当前卡组的卡牌数量，右边为最少所需的卡牌数量



卡牌库，点击卡牌添加到卡组中，同一张卡牌可以反复添加，点击卡牌图案中间的放大镜按钮可以查看卡牌详情

点击可以查看当前卡组中的卡牌列表，列表中可以把已选的卡牌删除出卡组以外。

关卡场景操作说明如下：

本轮手牌，往上拖拽打出，如果是针对敌人单体目标的手牌，需要拖拽向一个敌人才能打出，打出手牌需要消耗行动力，行动力不足时无法打出对应的手牌，打出的手牌通常会丢入弃牌堆。
(长按手牌可以查看手牌详情)

敌人接下来的行动意图，点击敌人可以查看其行动意图的详细描述

弃牌堆按钮，点击可查看弃牌堆中的卡牌列表

卡组按钮，点击可查看卡组当前所剩余的卡牌的列表，卡组中没牌时会把弃牌堆的所有牌洗牌作为新的卡组以供抽取。
(列表顺序与卡牌抽取顺序无关)

结束本轮出牌，轮到敌人行动阶段

我方生命值与行动力（能量）

• 如何新增卡牌
卡牌的图像结构如下：

使用该卡牌所需的行动力
(能量/费用)

卡牌的名称

卡牌的图像

卡牌的简介（描述）

卡牌的卡面背景

这些内容的布局可以通过卡牌精灵对象来调整，只需要修改绑定点的位置即可

卡牌精灵编辑

素材库

卡牌通用牌面 通常的卡牌背景图

卡牌详情牌面 详情界面中的卡牌背景图，尺寸是通常卡牌背景的2倍，其余内容一致

调整对应部分的绑定点位置即可修改对应的卡面布局

卡面布局是对所有卡牌生效的，也就是牌库中所有的牌都沿用这一套卡面布局，只有卡面上那些信息（所需行动力、卡牌名称、卡牌简介、卡牌图案等）可以设置成不同的内容，表示他们是不同的卡牌。这些数据来源于对象库→数据库文件夹→卡牌数据库对象，所以新增卡牌也只需要在这个数组对象中添加新的数据即能完成卡牌的新增。

卡牌数据的结构如下：

每一列是一张卡牌的所有数据，所以只要新增一行并填上对应的数据，即可新增一张新的卡牌到总的卡牌库中。

卡牌数据库编辑											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	卡牌ID→	1	1+	2	2+	3	4	5	6	7	8
1	卡牌名称→	劈砍	劈砍+	防御	防御+	重砍	冥想	重甲	持盾刺击	迅捷	横扫
2	图像编号→	0	0	1	1	2	3	4	5	6	0
3	所需费用→	1	1	1	1	2	0	2	1	1	1
4	卡牌简介→	对敌方单体...	对敌方单体...	己方获得3...	己方获得5...	对敌方单体...	选择1张手...	己方护甲翻...	对敌方单体...	从卡组抽2...	对敌方全体...
5	效果标签→	普通伤害[...	普通伤害[...	叠甲:3	叠甲:5	破甲伤害:1...	自选弃牌:1...	叠甲[c]	普通伤害:3...	随机抽牌#...	普通伤害:5
6	效果目标→	敌方单体	敌方单体	己方	己方	敌方单体	己方	己方	敌方单体	己方	敌方全体
7	词缀解释→			护甲	护甲	破甲伤害;护...		护甲	护甲		
8	升级卡ID→	1+		2+							

每一行数据的填写规则如下：

卡牌 ID	每张卡牌的 ID 要求是独一无二的，以便准确引用，允许数字或其他字符的组合
卡牌名称	卡牌的名称，无特殊要求
图像编号	该卡牌引用的图像的编号，允许引用同一个图像编号，图像在对象库→卡牌部件文件夹→卡牌图案对象中，可以在其中导入更多的图像以供引用，如果填写的图像编号不存在，会默认引用第 0 帧的图像。
所需费用	使用该卡牌所需的行动力（能量/费用），无特殊要求
卡牌简介	该卡牌的简介/描述，无特殊要求
效果标签	该卡牌被打出时，生效的效果，具体的填写规则在更后面会提及
效果目标	该卡牌被打出时，指定目标的方式，仅可填 己方、敌方单体、敌方全体 三种的其中一种，如果效果标签中存在需要指定敌人的标签，此处填“己方”的话，那这部分效果标签会失效。（例如效果标签填 普通伤害:2，而效果目标填 己方 的话，会因为无法指定敌人而效果失效）。
词缀解释	该栏可填可不填，它会在查看卡牌详情界面中生效，给予更多的信息（例如某张卡牌的效果是附加一种 buff，但是把 buff 的具体效果也写进简介里可能会导致卡面信息过多，不便于玩家阅读，那么就可以在这栏填写相应的词缀引用标识，这样玩家就能在卡牌的详情页中额外看到这个 buff 的效果介绍），具体的填写规则在更后面会提及。
升级卡 ID	该卡牌升级后，会变成哪一个卡牌 ID 的卡，如果该卡牌没有升级，那么不填也可以。

关于词缀解释的填写规则：

生效效果如下图红框位置，填写了词缀解释的话，就会像下图这样，查看这张卡的卡牌详情时，会额外多出几个文字说明框，这些都是填写了词缀解释后额外出现的内容，用以辅助说明卡牌效果。



词缀解释有两个可选来源，一个是对象库→数据库文件夹→词缀数据库对象，另一个是对象库→数据库文件夹→状态数据库对象。

引用词缀数据库的说明文本时，只需要填写词缀名称即可（例如直接填写 护甲 这个词缀名称）

引用状态数据库的说明文本时，则需要填写 状态@加上要引用的状态编号（例如填写 状态@S2 就是引用 S2 这个状态编号的状态简介）

如果有多个词缀解释要引用，那么各个引用之间用英文分号隔开即可（例如填写 护甲;状态@S2 就是既引用了词缀数据库里的“护甲”词缀说明文本，也引用了状态数据库里 S2 这个状态编号的状态简介）

引用多个词缀时会按填写的顺序显示各个词缀引用文本。

词缀数据库编辑						
	0	1	2	3	4	+
0	词缀名称→	护甲	破甲伤害	穿透伤害	消耗	
1	词缀说明→	受到伤害时...	对护甲有双...	无视护甲， ...	打出的这张...	
+						

关于卡牌效果标签的填写规则：

卡牌效果标签的填写方式为 前缀词 加 英文冒号 加 后缀词，可用的前后词缀列表如下：

效果说明	前缀	后缀
玩家打出这张卡后从指定范围中随机抽取 x 张卡加入手牌 (选取范围：卡组、弃牌堆)	随机抽牌#选取范围	计算公式 x
玩家打出这张卡后从指定范围中自行选取 x 张卡加入手牌 (选取范围：卡组、弃牌堆)	自选抽牌#选取范围	计算公式 x
玩家随机丢弃 x 张手牌	随机弃牌	计算公式 x
玩家选择要丢弃的 x 张手牌	自选弃牌	计算公式 x/全部
玩家打出的这张卡会使指定范围的 x 张牌升级 (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆))	卡牌升级#选取范围	计算公式 x/全部
玩家打出的这张卡会使指定范围的 x 张牌在本场战斗中，永久改变费用为 y 值 (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆)) (改变后的值最低为 0)	费用改变#选取范围	计算公式 x/全部#计算公式 y
玩家打出的这张卡会使指定范围的 x 张牌在本场战斗中，永久费用增减 y 值（正数为增，负数为减） (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆)) (改变后的值最低为 0)	费用增减#选取范围	计算公式 x/全部#计算公式 y
玩家打出的这张卡不会进入弃牌堆，而是从该局战斗中除外	消耗	
给敌方造成 x 点普通伤害	普通伤害	计算公式 x
给敌方造成 x 点破甲伤害	破甲伤害	计算公式 x
给敌方造成 x 点穿透伤害	穿透伤害	计算公式 x
玩家获得 x 点护甲	叠甲	计算公式 x
玩家直接结束行动阶段	跳过行动	
玩家获得 x 点能量（体力）	能量恢复	计算公式 x
玩家回复 x 点生命值	回血	计算公式 x
给敌方增加[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	敌方状态#状态 ID	计算公式 x
玩家获得[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	玩家状态#状态 ID	计算公式 x
玩家清除所有状态	清除状态	

后缀中的“计算公式”指的是计算式，它可以是单个数字，也可以是一条计算式，“x”则用来对应效果说明中的位置，例如要用下面这个效果时

给敌方造成 x 点普通伤害	普通伤害	计算公式 x
---------------	------	--------

例子：对敌人造成 8 点普通伤害，那就填 普通伤害:8 或者是 普通伤害:6+2

当然，能写 8 却写成 6+2 是有点没必要的，所以这个计算式主要是用到预置的数据引用时才会写成计算式（例如想要对敌人造成我方当前剩余生命值一半的伤害时，可以填 普通伤害:[a]/2）

具体的可引用数据表会在后续给出。

有些效果标签可能需要填的可能会再复杂一点，例如下面这些，但 前缀:后缀 的整体格式不变：

玩家打出这张卡后从指定范围中随机抽取 x 张卡加入手牌 (选取范围：卡组、弃牌堆)	随机抽牌#选取范围	计算公式 x
--	-----------	--------

例子：玩家从弃牌堆中随机抽取 2 张卡牌，那就填 随机抽牌#弃牌堆:2

玩家打出的这张卡会使指定范围的 x 张牌在本场战斗中，永久改变费用为 y 值 (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆)) (改变后的值最低为 0)	费用改变#选取范围	计算公式 x/全部#计算公式 y
--	-----------	------------------

例子：让所有手牌的行动力耗费变成 0，那就填 费用改变#手牌:全部#0

例子：让所有牌其中 2 张的行动力耗费变成 1，那就填 费用改变#全部:2#1

给敌方增加[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	敌方状态#状态 ID	计算公式 x
--------------------------	------------	--------

例子：给敌方增加 4 层 S2 这个状态编号的 buff，那就填 敌方状态#S2:4

以上就是卡牌效果标签的填写规则，如果希望一张卡牌能同时生效多种效果的话，可以填多个效果标签，中间用英文分号隔开即可

例子：对敌方造成 6 点普通伤害，同时给敌方增加 2 层 t1 这个状态编号的 buff，那就填 普通伤害:6;敌方状态#t1:2

• 如何新增状态

状态（buff/debuff）的整体结构和卡牌类似，状态的相关数据来源于对象库→数据库文件夹→状态数据库对象，所以新增状态也只需要在这个数组对象中添加新的数据即能完成状态的新增。

状态数据库结构如下：

状态数据库编辑											
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	状态编号→	1	2	3	4	5	6	7	7d	8	9
1	状态名称→	嘲讽	中毒	敏捷	力量	耗费降低	力量	眩晕	眩晕	诅咒	毒恶化
2	图像编号→	0	1	2	3	4	3	5	5	6	1
3	状态简介→	对敌方单体...	该敌人每回...	使用卡牌获...	使用卡牌造...	本回合所有...	该敌人造成...	该敌人将跳...	我方将跳过...	该敌人每回...	该敌人每次...
4	生效时机→	无	敌方行动开...	无	无	无	无	敌方行动开...	我方行动开...	敌方行动开...	回合结束时
5	失效时机→	敌方行动开...	回合结束时	无	无	我方行动结...	无	敌方行动结...	我方行动结...	敌方行动开...	无
6	损失层数→	1	1	0	0	1	1	1	1	-1	1
7	最大层数→	1	999	999	999	1	999	1	1	999	1
8	效果标签→	嘲讽	穿透伤害#...	额外叠甲[...	增减伤害[...	增减耗费[...	增减伤害[...	跳过行动	跳过行动	穿透伤害#...	状态层数增...
9	词缀解释→		穿透伤害	护甲						穿透伤害	状态@2

每一列是一种状态的所有数据，所以只要新增一列并填上对应的数据，即可新增一种可供敌我双方附加的状态。

每一行数据的填写规则如下：

状态编号	每种状态的 ID 要求是独一无二的，以便准确引用，允许数字或其他字符的组合
状态名称	状态的名称，无特殊要求
图像编号	该状态引用的图像的编号，允许引用同一个图像编号，状态图像在 对象库→数据库文件夹→状态图标对象 中，可以在其中导入更多的图像以供引用，如果填写的图像编号不存在，会默认引用第 0 帧的图像。
状态简介	该状态的简介/描述，无特殊要求
生效时机	该状态会在什么时间点生效效果，具体的可填写时间点会在后续列出
失效时机	该状态会在什么时间点损失层数，具体的可填写时间点会在后续列出
损失层数	该状态会在失效时机时失去多少层数，支持填写计算式 或 全部
最大层数	该状态允许叠加的最大层数，只能填写整数
效果标签	该状态到达生效时机时，生效的具体效果，具体的填写规则在更后面会提及
词缀解释	该栏可填可不填，它会在查看状态详情界面中生效，给予更多的信息，具体的填写规则与卡牌的词缀解释的规则一致。

生效时机与失效时机目前支持填写以下字段：

可用字段	说明
回合开始时	回合开始阶段字幕刚出时
我方行动开始时	我方行动阶段字幕刚出时
打出手牌时	打出手牌触发手牌效果前
我方造成伤害时	卡牌的伤害标签导致敌人生命值减少时
丢弃手牌时	因卡牌、状态的弃牌标签的效果导致丢弃手牌时
我方行动结束时	通过“回合结束”按钮结束己方行动阶段 或 卡牌、状态的跳过行动标签的效果导致己方行动阶段结束时
敌方行动开始时	敌方行动阶段字幕刚出时
敌方行动时	单个敌人执行行动指令前
敌方造成伤害时	敌人的伤害标签导致玩家生命值减少时
敌方行动结束时	所有敌人行动完毕时
回合结束时	回合结束阶段字幕刚出时
无	不存在触发时机

如果敌我双方总计有多个状态在同一时机生效，结算顺序为：玩家状态→从左到右敌人状态，生效时机时会触发状态效果，失效时机时会失去[计算公式/全部]层数，层数为 0 时状态消失。

关于状态效果标签的填写规则：

状态效果标签的填写方式与卡牌一致，也是 前缀词 加 英文冒号 加 后缀词 的整体格式，但可用的前后缀词则存在差别，可用的前后词缀列表如下：

效果说明	前缀	后缀
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，从指定范围中随机抽取 x 张卡加入手牌 (选取范围：卡组、弃牌堆)	随机抽牌#选取范围	计算公式 x
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，从指定范围中自行选取 x 张卡加入手牌 (选取范围：卡组、弃牌堆)	自选抽牌#选取范围	计算公式 x
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，随机丢弃 x 张手牌	随机弃牌	计算公式 x
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，选择要丢弃的 x 张手牌	自选弃牌	计算公式 x
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，会使指定范围的 x 张牌升级 (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆))	手牌升级#选取范围	计算公式 x/全部
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，会使指定范围的 x 张牌在本场战斗中，永久改变费用为 y 值 (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆)) (改变后的值最低为 0)	费用改变#选取范围	计算公式 x/全部 #计算公式 y
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，会使指定范围的 x 张牌在本场战斗中，永久费用增减 y 值 (正数为增，负数为减) (选取范围：手牌、卡组、弃牌堆、全部(手牌+卡组+弃牌堆)) (改变后的值最低为 0)	费用增减#选取范围	计算公式 x/全部 #计算公式 y
仅限玩家，该标签的状态效果触发时，获得 x 点能量 (体力)	能量恢复	计算公式 x
仅限玩家，该标签存在时，玩家使用卡牌时所需的耗费增加/减少 x 点	耗费增减	计算公式 x
仅限敌方，该标签存在时，玩家使用指定单体敌人的卡牌时，只能选择带有该标签的状态的敌人	嘲讽	
该标签的状态效果触发时，给状态拥有者一个标记，标记存在时若处于行动阶段，则直接结束其行动阶段	跳过行动	
该标签的状态效果触发时，给选定的目标造成 x 点普通伤害 (选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体) (敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人)	普通伤害#选定目标	计算公式 x
该标签的状态效果触发时，给选定的目标造成 x 点破甲伤害 (选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体) (敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人)	破甲伤害#选定目标	计算公式 x

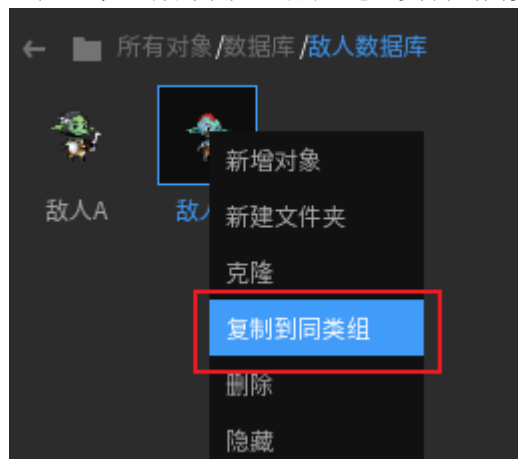
该标签的状态效果触发时，给选定的目标造成 x 点穿透伤害（选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体） （敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人）	穿透伤害#选定目标	计算公式 x
该标签的状态效果触发时，给选定的目标增加 x 点护甲（选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体） （敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人）	叠甲#选定目标	计算公式 x
该标签的状态效果触发时，给选定的目标回复 x 点生命值（选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体） （敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人）	回血#选定目标	计算公式 x
该标签的状态效果触发时，给选定的目标增加/减少 [状态 ID] 同 ID 的状态 x 层（选定目标：玩家、敌方自身、敌方单体、敌方全体） （敌方自身：指拥有该触发了效果的状态的敌人；敌方单体：指随机一个敌人）	状态层数增减#状态 ID#选定目标	计算公式 x
该标签存在时，该状态的拥有者用卡牌/行动造成的伤害增加/减少 x 点	增减伤害	计算公式 x
该标签存在时，该状态的拥有者用卡牌/行动获得的护甲增加/减少 x 点	额外叠甲	计算公式 x

状态效果标签的填写规则跟卡牌基本一致，同样的，如果希望一种状态能同时生效多种效果的话，也同样可以填多个效果标签，中间也是用英文分号隔开即可

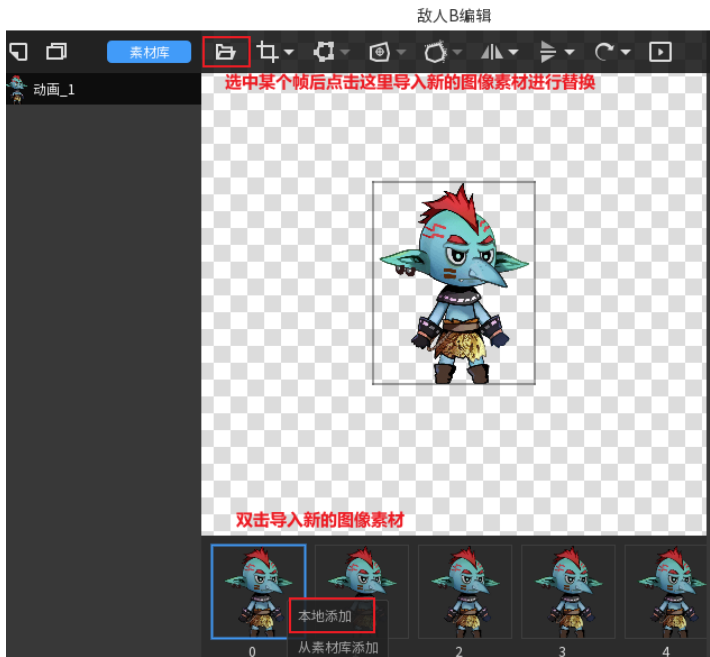
例子：当这个状态生效时，己方回复 5 点生命值，同时获得 5 点护甲，那就填 回血#玩家:5; 叠甲#玩家:5

• 如何新增敌人以及关卡

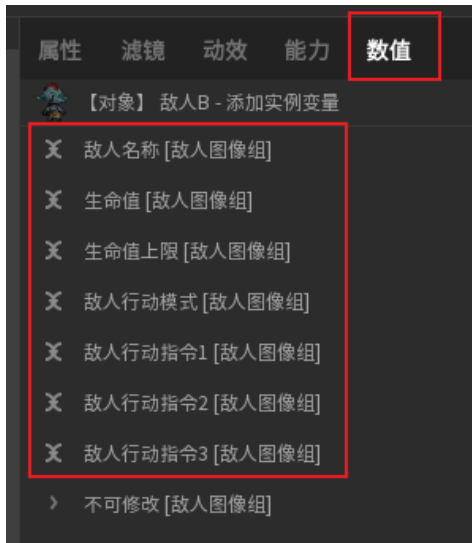
敌人的构成比较简单，新增一个敌人只需要在对象库→数据库文件夹→敌人数据库文件夹里，右键一个已有的敌人，然后选“复制到同类组”即可。



然后双击新复制出来的敌人对象，打开动画编辑界面，替换掉原有的素材则可用完成对新敌人形象的修改



點選复制出来的新敌人，在属性栏的数值页里，修改下图的实例变量初始值，则可完成对新敌人的基础数据修改。



各个变量的填写规则如下：

敌人名称	该敌人的名称，无特殊要求
生命值	敌人的初始生命值，一般跟生命值上限填相同的值即可
生命值上限	敌人的生命值上限。
敌人行动模式	可填 随机 和 顺序，填随机时，会随机从行动指令 1 到 3 种挑选一个行动指令作为本轮的行动指令，填顺序时，则是按序轮换行动指令 1 到 3 作为本轮的行动指令
敌人行动指令 1	第 1 号行动指令，具体的填写规则后面会说到。
敌人行动指令 2	第 2 号行动指令，其余同上。
敌人行动指令 3	第 3 号行动指令，其余同上。

关于敌人行动指令的填写规则：

敌人行动指令的填写方式与卡牌的效果标签填写方式一致，也是 前缀词 加 英文冒号 加 后缀词 的整体格式，但可用的前后缀词则存在差别，可用的前后缀词列表如下：

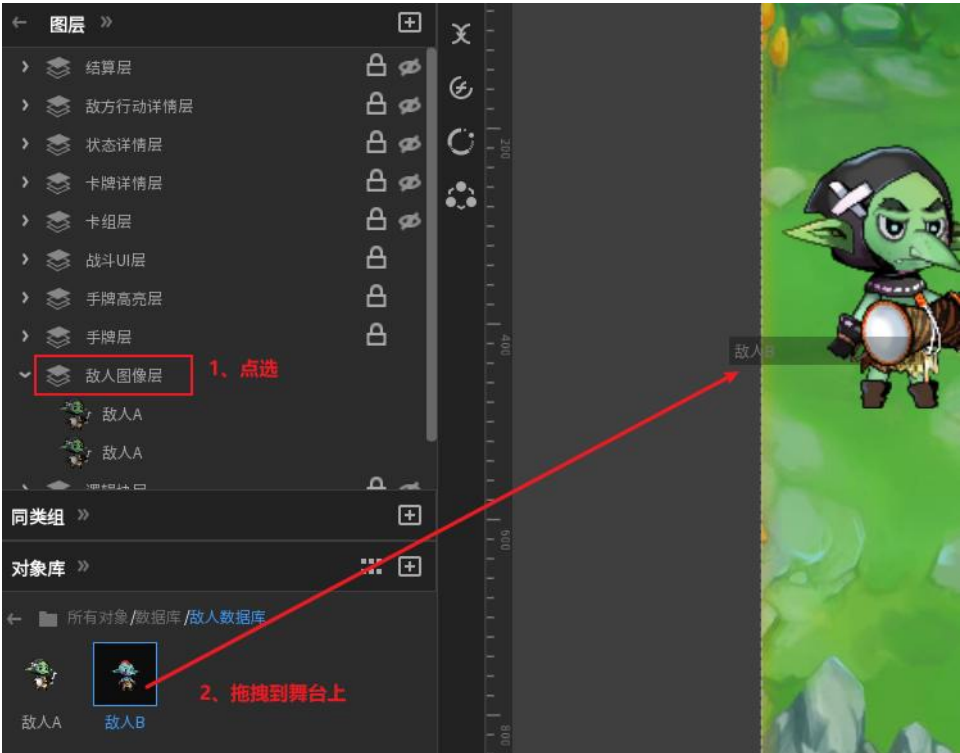
效果说明	前缀	后缀
给玩家造成 x 点普通伤害	普通伤害	计算公式 x
给玩家造成 x 点破甲伤害	破甲伤害	计算公式 x
给玩家造成 x 点穿透伤害	穿透伤害	计算公式 x
使指定范围的敌方获得 x 点护甲 (选取范围：自身，单体，全体（其中单体会选中随机一个敌人）)	叠甲#选取范围	计算公式 x
给玩家增加[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	玩家状态#状态 ID	计算公式 x
敌方自身获得[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	敌方自身状态#状态 ID	计算公式 x
敌方随机单体获得[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	敌方单体状态#状态 ID	计算公式 x
敌方全体获得[状态 ID]同 ID 的状态 x 层	敌方全体状态#状态 ID	计算公式 x
使指定范围的敌方恢复 x 点生命值 (选取范围：自身，单体，全体（其中单体会选中随机一个敌人）)	回血#选取范围	计算公式 x

敌人行动指令的填写规则跟卡牌基本一致，同样的，如果希望一个敌人行动指令能同时生效多种效果的话，也同样可以填多个效果标签，中间也是用英文分号隔开即可

例子：敌人对玩家造成 5 点破甲伤害，同时自身获得 3 层状态编号为 R2 的 buff，那就填 破甲伤害:5;敌方自身状态#R2:3

关于关卡的新增和敌人的布置：

敌人布置到关卡中的方式很简单，双击要添加敌人的关卡场景，然后点选“敌人图像层”，最后在对象库中把要添加的敌人对象拖拽到舞台上并调整位置即可



而要新增关卡，只需要右键一个最新的关卡场景，然后选克隆即可，新的关卡中可以按上面的方式添加新的敌人，也可以点选场景里已有的敌人，按 **Delete** 从这个关卡中删去



• 补充内容

至上面为止，该模板教程的基础部分皆以已经全部介绍完毕，以下是一些补充内容。

关于普通伤害、破甲伤害、穿透伤害：

普通伤害的话，会被护甲正常抵消，例如敌人有 3 点护甲，我方对该敌人造成 5 点伤害时，敌人会失去 3 点护甲用来抵消这 5 点伤害中的其中 3 点伤害，最终受到 2 点伤害。

破甲伤害的话，对护甲有翻倍的削减效果，例如敌人有 6 点护甲，我方对该敌人造成 4 点破甲伤害时，其中 3 点破甲伤害翻倍变成 6 点，用来抵消敌人的 6 点护甲，剩下的 1 点破甲伤害正常对敌人造成 1 点伤害。

穿透伤害的话，无视护甲计算，不会抵消护甲，直接对目标造成伤害，例如敌人有 99 点护甲，我方对该敌人造成 6 点穿透伤害，敌人的护甲不变，但直接受到 6 点伤害。

关于计算公式支持的引用数据：

上面教程中，提到效果标签时，后缀部分总会出现“计算公式 x”或“计算公式 y”，这些部分说明支持以下数据引用：

说明	调用指代字符	可用在哪些标签类型
玩家当前血量	[a]	卡牌、敌方指令、状态
玩家血量上限	[b]	卡牌、敌方指令、状态
玩家护甲	[c]	卡牌、敌方指令、状态
目标敌人当前血量（ 有多个符合条件的目标存在但只需要其中一个作为数据来源时，取随机一个 ）	[d]	卡牌、敌方指令、状态

目标敌人血量上限（有多个符合条件的目标存在但只需要其中一个作为数据来源时，取随机一个）	[e]	卡牌、敌方指令、状态
目标敌人护盾（有多个符合条件的目标存在但只需要其中一个作为数据来源时，取随机一个）	[f]	卡牌、敌方指令、状态
手牌数	[g]	卡牌、敌方指令、状态
弃牌堆卡牌数	[h]	卡牌、敌方指令、状态
抽牌堆卡牌数	[i]	卡牌、敌方指令、状态
剩余能量（体力）	[j]	卡牌、敌方指令、状态
当前卡牌费用	[k]	卡牌
敌人数量	[l]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家已使用的卡牌数	[m]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家已使用的能量（体力）数	[n]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家通过卡牌效果造成伤害的总值(不计护甲抵挡的值)	[o]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家通过卡牌效果造成伤害的次数(不计护甲完全抵挡的次数)	[p]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家通过卡牌效果获得护甲的总值	[q]	卡牌、敌方指令、状态
本回合玩家通过卡牌效果获得护甲的次数	[r]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家已使用的卡牌数	[s]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家已使用体力数	[t]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家通过卡牌效果造成伤害的总值(不计护甲抵挡的值)	[u]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家通过卡牌效果造成伤害的次数(不计护甲完全抵挡的次数)	[v]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家通过卡牌效果获得护甲的总值	[w]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家通过卡牌效果获得护甲的次数	[x]	卡牌、敌方指令、状态
当前回合数	[y]	卡牌、敌方指令、状态
当前卡牌已使用次数	[z]	卡牌
本回合玩家已使用某张（些）牌的次数	[aa@卡牌 id 列表]	卡牌、敌方指令、状态
本场玩家已使用某张（些）牌的次数	[bb@卡牌 id 列表]	卡牌、敌方指令、状态
玩家某个状态的层数	[cc@状态 id]	卡牌、敌方指令、状态
目标敌人某个状态的层数（有多个符合条件的目标存在但只需要其中一个作为数据来源时，取随机一个）	[dd@状态 id]	卡牌、敌方指令、状态
随机整数(单个标签后缀中只能使用一次，第二次及以后的值会变为 0)	[rd@下限值,上限值]	卡牌、敌方指令、状态

例子：假如你要做一个造成玩家 2 倍护甲等值普通伤害的效果，那么效果标签就是填普通伤害:[c]*2

例子：假如你要做一个造成随机 4 到 7 点的破甲伤害的效果，那么效果标签就是填破甲伤害:[rd@4,7]

例子：假如有一张卡牌的 id 是 e2，然后效果是回复玩家 2+2*该卡牌使用次数的生命值，那么效果标签就是填 回血:2+2*[bb@e2]