

## 卡牌遊戲-Chesumoner

專題編號：103-CSIE-S021  
執行期限：102 年第 1 學期至 103 年第 1 學期  
指導教授：陳偉凱  
專題參與人員：100590339 李宗哲  
100590341 董欣麟

### 一、摘要

本專題設計是一個結合卡牌遊戲與圖版遊戲的線上電腦遊戲稱 Chesumoner，遊戲圖板使用蜂巢式的地圖，上面會有各種地形，增加遊戲的變化性。玩家擁有一名召喚師及一副卡牌，其中卡牌分成魔法卡及怪獸卡，魔法卡具有各種改變局勢的效果，而怪獸卡則是能在地圖上召喚怪獸，幫助你擊敗對手。當玩家擊敗對手的召喚師即可獲得勝利，若未能在卡牌用盡前擊敗對手，則以召喚師生命值多寡決定勝負。玩家透過網路連線登入我們的伺服器，以進入遊戲與其他玩家對戰。我們使用 Client Server 來完成連線功能並確認玩家資料，並以文字檔來儲存卡牌。每位玩家都能調整自己的卡牌，組合出屬於自己風格的牌組，並透過卡牌的互相搭配創造優勢，以獲得勝利。

**關鍵詞：**卡牌遊戲、圖版遊戲、Client-Server。

### 二、緣由與目的

由於現在卡牌遊戲盛行，而有些卡牌遊戲就只是收集卡片，打打怪獸，沒有需要動腦，這樣會讓玩家對於遊戲沒有太多動力繼續玩，所以我們這組決定，修改這些缺點，創造一個新的遊戲，除了可以讓玩家對打外，還可以在棋盤上動腦，因為每走一步，就會有關勝負，而每次的對戰，棋盤樣子會有不同，這樣可以考驗玩家動腦的速度之外，也增加了遊戲樂趣跟困難度，也比較讓玩家有玩下去的動力。

地板種類	功能介紹
水	具游泳及飛行可通過，直線遠程攻擊可穿透
崖	具飛行可通過，直線遠程攻擊可穿透

表 1. 地板種類

障礙物(視為怪獸)	特性
樹	易摧毀
石	極難摧毀

表 2. 障礙物

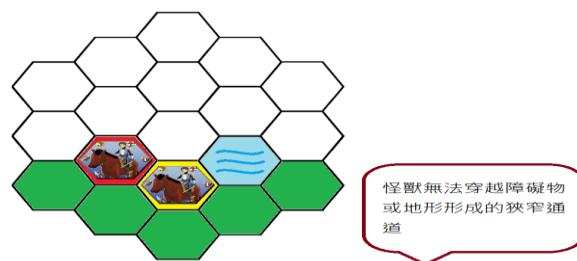


圖 1. 物理移動限制

綜合以上遊戲特色，本遊戲加入許多戰略概念，利用遊戲地形搭配怪獸陣形，加上怪獸能力與戰術，產生豐富的對戰場面。

### 三、研究報告內容

如圖 2，在創建帳號時，直接打上帳號、密碼即可，下次請直接使用此帳號、密碼登入。



圖 2. 登入畫面

如圖 3，傳送點是選擇對戰，點選之後，系統會隨機幫玩家配對，書櫃是觀看自己的卡牌，書桌是組合自己的牌組，讓自己更能夠得到勝利。



圖 3.選擇對戰、觀看背包、組合牌組

如圖 4，一開始，雙方會有三張牌，場上會有一些障礙物跟雙方的召喚師，每回合有五十秒可以想自己要做什麼事情，右上角是能量，攻擊、召喚、效果都得花費此能量，每回合結束會將右上角補回能量到 3，達到 5 張牌就不再補牌。



圖 4.對戰畫面

如圖 5，當點選卡牌時，右邊會出現此卡牌的所有資訊，讓玩家觀看，以便玩家運用此卡牌，綠色的框框，是此卡牌可以召喚出來的位置，卡牌能被召喚的位置都是在召喚師附近，除非此卡牌有特別效果。



圖 5.卡牌資訊

如圖 6，玩家可以看到自身的卡牌資訊外，點選場面上的怪獸後，可以選擇攻擊、移動、效果，劍就是攻擊，靴子就是移動，星星就是使用效果。



圖 6.選擇攻擊、移動、效果

如圖 7，玩家可以與對手玩家聊天，可以多認識不一樣的朋友，增加遊戲樂趣。

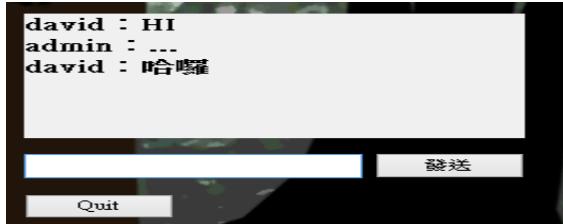


圖 7.聊天室

#### 四、玩法介紹

每回合開始玩家能抽一張牌，接著玩家能使用手牌或控制場上的怪獸，這些動作都會消耗能量，當能量不足時就無法執行動作。卡片能召喚怪獸以及發動特殊效果，而怪獸能移動、攻擊以及發動技能。

#### 五、結論

透過這次專題，可以讓我們了解如何使用 Client-Server 以外，還可以透過像下棋的方式讓玩家體驗到更多卡牌遊戲的樂趣，達到讓玩家有互相較勁和討論，增加彼此感情。

#### 參考文獻

- [1] <http://msdn.microsoft.com/zh-tw/library>
- [2] [http://linux.vbird.org/linux\\_server/0110network\\_basic.php](http://linux.vbird.org/linux_server/0110network_basic.php)
- [3] 江家頡，李長沛著，Visual Basic 2008 網路遊戲程式設計