



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。

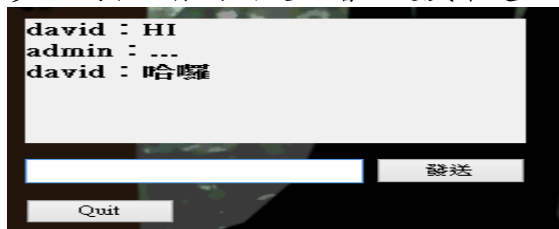


圖 7.聊天室

#### 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] 江家頌，李長沛著，Visual Basic 2008 網路遊戲程式設計