Question 1

我最自豪的一个项目是近四个月来我独立制作的一款卡牌游戏MechStorm。这款游戏是我利用在腾讯游戏实习期间内的闲暇时间制作的。

我曾经是《炉石传说》的忠实玩家，《炉石传说》仅仅通过十以内的数值（如攻击力、生命值、法力水晶），就能够玩出丰富多彩的花样，兼具竞技性和娱乐性。今年有幸接触了《Dream Quest》《Full Moon》《Slay the Spire》等Rouge-like 类卡牌游戏之后，被Rouge-like有趣的玩法深深吸引了，特别是各种效果的卡牌的组合，可以衍生出非常多种不同的通关思路。这些游戏的有趣机制激发了我的创作欲望，我非常想尝试独立做出一款卡牌游戏，从而能够自定规则，设计各种各样的机制和卡片，这应该很有趣。

卡牌游戏的逻辑颇为复杂，就拿炉石传说来说，战斗时各种各样的buff、触发技能、BattleCry、Deathrattle、Charge、Taunt、甚至是针对手牌或牌库的修改操作，这些机制的逻辑复杂，也非常有挑战性，激起了我很强的好胜心，我想要自己实现一个这样的逻辑框架，一方面提升自己的逻辑思维能力，另一方面提升自己的编程能力。

我在6月2日给这个自己的小项目立项了，在此后长达四五个月的时间里，我都在开发这款游戏。策划、编程、美术和音频都是我自己独立完成的。

这是一款竞技型的卡牌游戏（类似《炉石传说》）

我选择了机甲类型的题材，一是因为该题材的机甲图片很容易在网上找到，二是因为我绘画功底有限，科幻类题材的UI和牌面更加容易绘制一些，更重要的是，我是机甲的爱好者。

设计之初，我通过制作纸面原型来进行游戏设计，在经过反复推敲后定下了游戏的机制如下：

MechStorm中共有四种卡牌，机甲牌（分为英雄和士兵两种）、装备牌（共有四种类型的装备）、法术牌和能量牌。其战斗机制和《炉石传说》类似，都是召唤随从进行相互攻击、博弈。不同之处在于，MechStorm中每一个召唤出来的机甲上都有一定数量的插槽，可以安装对应类型的装备，这些装备在战斗中起到了举足轻重的作用。此外，MechStorm中的资源有两种，分别是Metal和Energy，召唤机甲和装备主要消耗Metal，而法术牌则主要消耗Energy，能量牌可以增加Energy；MechStorm的牌库像《Slay the Spire》一样是可循环的，用过的卡牌会重新进入卡组，因此，在卡牌设计上，为了加快卡组循环并减小单张卡牌的效果，很多卡牌都有过牌的效果。

这个游戏比拼的是卡组的搭配策略和整体实力吗，因此有特殊的卡组选择机制。在开战前，对战双方有相同的Budget，卡牌是可以任意挑选的，但每张卡片都需要支付对应的Coin；越强力的卡牌花费的Coin越多。同时，玩家可以花费Budget来提高自己的Life上限和Energy上限，甚至改变每个回合的抽牌数量。由此一来，玩家可以选择不同的策略，比如降低生命和能量值，而选择大量过牌及低费牌，并提高每回合抽牌数，抑或是提高生命值和能量上限，选择少量质量较高的机甲以及能够造成大量伤害的法术牌。

制作这款游戏让我感到自豪的有三点：1. 所有的一切都是我独立完成的。2. 实现了复杂的、可拓展性很好的战斗逻辑框架。3. 实现了联网对战的功能。

这款游戏的不足之处在于：1. 音效和特效质量很差。2. 还未能完成游戏AI和单机模式。3. 卡牌的数值平衡设计还不完善。