11月2日会议

邓志文

我在[www.javaapk.com](http://www.javaapk.com)里找了个脑筋急转弯的游戏导入并成功运行了，感觉这种益智类小游戏从下载到安装运行起来还是比较方便的，这是一款单机类的小游戏，GUI和数据库都比较简单，游戏虽小，但代码量却不容小觑，这也提醒着我们对于我们所要做的集换式卡牌类游戏制作要多加小心，开始阶段不一定要精、全、美；可以先把整个游戏定位在比较简单和容易实现方向上；姑且不要先去考虑各种动画特效的实现，而是能正常进行下来的一局符合我们制订的规则的对战游戏，这便是最大的成功。

鉴于之前没有接触过卡牌类游戏，所以这次我特地在网站上找了几种卡牌类的游戏下下来玩，体验过一遍以后，发现大多数的卡牌类游戏都把重心放在动画特效啊、人物美观啊、游戏场景啊等方面，而游戏内容、情节设定和规则的制定显得太拙劣，所以这种游戏可玩性不强；而在这众多卡牌类游戏中脱颖而出的比较能吸引我眼球的是《炉石传说》和《英雄杀》，这两款游戏都是在游戏内容、情节设定和规则制定上比较成功的手游，他们把游戏中次要的元素做得很简单明了，便于游戏者的操作。

而这两款游戏相对比其他手游各有千秋，炉石很容易上手，基本学一遍以后自己就能独自顺利进行完一把游戏，它把重要的游戏元素如玩家生命值、卡牌的攻击力和生命值、每张牌的属性、抽牌所需的法力值都很显眼的设计出来，尤其是每张卡牌的属性，跟其他类卡牌不一样的是，它的属性字数非常简洁，只有十多个字左右，这点就不会让玩家疲于阅读每张牌的内容而增强了可玩性，但是炉石唯一美中不足的是它的运气成分太大，也有点偏向RMB类玩家，因为如果你想在高端局赢对方的话，就得拥有一组好的牌组了，而那些“金卡”就得花钱买了，就算你有了牌组，也要看整场比赛能否抽到。

而三国杀与炉石不同之处正在于此，三国杀更偏向于策略类的团队型的手游，首先，它是多人游戏，游戏的胜负手在主公最后是否存活上，游戏中设有主公、反贼、忠诚和内奸4个角色，整局比赛便是考验这四人的斗智斗勇上，尔虞我诈非常刺激；其次游戏中文学元素很强，人物都是三国有名的历史人物，技能更是一些三国时耳熟能详的成语，代入感很强，玩家颇有一种“指点江山”之意味；但是优点也恰恰是它的缺点，由于比较考验智商，所以如果想赢得话还真得费点脑子，故它是一款入门简单但是需要花时间去摸索各种赢牌套路的手游，这是很考验玩家的耐心的。

纵观这么多卡牌背景图，我选择了两款比较有特色的卡牌（卡牌的正反面都有）：一款是炉石款简约型，一款是我比较喜欢的英雄联盟版的亮点型；前者适合女生，后者适合男生（毕竟英雄联盟有很多忠实玩家）；而至于要用什么软件去做卡牌，我看了很多评论，目前认为macromedia flash 8基本足够，该软件简单易用，通过网上教学可以很好的掌握。还有就是网站上有很多这种卡牌编辑器，也许我们不用花太多时间去重新做一副牌组而是套用一下这些模型，建议我们组可以试试。我要报告的内容基本就是这些，还望有不足的地方大家多多指正。

