

## ■ Monster Card Game

### ◆ 簡介

這個專案是連線對戰卡牌遊戲，雙方使用相同牌組來對戰，每回合玩家可以執行出牌和攻擊等動作，透過擊倒敵方怪物或是直接對玩家攻擊來削減對方生命值，一旦生命值歸零即敗北。

### ◆ 技術

1. Photon Unity Network: 以此為架構，透過創建房間、大廳等指令來連線、並以 PRC 的方式在有任何變動時同步雙方進度。
2. 設計遊戲規則：設定怪物屬性、卡牌效果和規則，並以程式實做出來，例如強制對方洗牌、攻擊等效果。
3. 卡牌：實作洗牌、抽牌和出牌等卡牌功能。

### ◆ 學習

Photon 提供許多便利的 API，建立大廳和房間不會太困難，讓我覺得困難的是要不停同步雙方的卡牌狀況，有時忘了呼叫 RPC 就會導致遊戲不同步，因此開發時要一直測試同步情形。設計方面，卡牌和背景皆是親手繪製，遊戲規則和卡牌效果是參考寶可夢卡牌和遊戲王，再加上自己的想法而來，盡量讓玩法豐富又具有平衡性，令我意外的是，遊玩成品偶爾能發現當初沒預想到的玩法，相當有趣。

**遊戲規則:**

1. 雙方玩家各有3點生命值，每當遭受對方怪獸直接攻擊或是己方怪獸死亡皆會扣一點生命值，如果生命值為零則判為輸家。
2. 回合開始需要點擊牌組抽牌
3. 雙方玩家一回合只能發動一張效果卡。
4. 房主為先攻玩家，並且第一回合無法攻擊。
5. 一旦發動攻擊回合即結束。
6. 只有最前方的怪物能進行戰鬥
7. 怪物死亡會依據後備區的順序遞補(左、中、右)

一副牌組由30張卡組成，其中包含:  
火焰史萊姆\*5(怪獸卡)  
火焰精靈\*5(怪獸卡)  
火焰能量\*10(能量卡)  
龍捲風\*2(效果卡)  
命運之骰\*4(效果卡)  
增力藥水\*2(效果卡)  
火山\*2(場地卡)

龍捲風效果: 對方的手牌洗進牌組，並抽出一張牌。  
命運之骰效果: 自己的手牌洗進牌組，並且隨機抽出一到三張牌。  
增力藥水效果: 己方戰鬥區的怪獸攻擊力上升20。  
(註: 如果戰鬥區沒有怪獸則視為空發)  
火山: 永久效果，每回合抽的牌變為兩張。



**Your Turn**



**GAME LOG**

```
[System] Game start
[You] Draw card.
[You] Played Flame Stone.
[You] Played Flame Stone.
[You] Played Flame Energy.
[Opponent] Draw card.
[Opponent] Played Kozmo.
[Opponent] Played Flame Stone.
[Opponent] Played Power Up.
[Opponent] Flame Stone increased damage to 75.
[You] Draw card.
[You] Played Flame Energy.
[You] Attached.
[Opponent] Draw card.
[Opponent] Played Flame Stone.
[You] Draw card.
[You] Played Dice of Destiny.
[You] Dice was rolled to 1.
[You] Draw card.
[You] Played Flame Energy.
[Opponent] Draw card.
[You] Draw card.
[Opponent] Draw card.
[You] Draw card.
[Opponent] Draw card.
[You] Draw card.
[Opponent] Draw card.
[You] Draw card.
[You] Played Flame Energy.
```